

UNIVERSITAT DE VALÈNCIA

Facultat de Filologia, Traducció i Comunicació

Departament de Teoria dels Llenguatges i Ciències de la Comunicació

Programa de Doctorado en Comunicación



**Las adaptaciones cinematográficas de cómics en  
Estados Unidos (1978-2014)**

**TESIS DOCTORAL**

Presentada por: Celestino Jorge López Catalán

Dirigida por: Dr. Jenaro Talens i Dra. Susana Díaz

València, 2016

Por Eva.

## 0. Índice.

1. Introducción.....	1
1.1. Planteamiento y justificación del tema de estudio.....	1
1.2. Selección del periodo de análisis .....	9
1.3. Sinergias industriales entre el cine y el cómic .....	10
1.4. Los cómics que adaptan películas como género .....	17
2. 2. Comparación entre los modos narrativos del cine y el cómic .....	39
2.1. El guion, el primer paso de la construcción de la historia .....	41
2.2. La viñeta frente al plano: los componentes básicos esenciales del lenguaje .....	49
2.3. <i>The gutter</i> .....	59
2.4. El tiempo .....	68
2.5. El sonido.....	72
3. Las películas que adaptan cómics entre 1978 y 2014 .....	75
3.1. Relación por orden cronológico. Ficha básica de cada película	75
3.2. Organización por contenidos. ....	144
3.2.1. El Universo DC en el cine .....	144
3.2.1.1. Superman .....	149
3.2.1.2. Batman .....	167
3.2.1.3. Otros personajes, series y novelas gráficas de DC en el cine .....	196
3.2.2. El Universo Marvel en el cine .....	227
3.2.2.1. Blade .....	233
3.2.2.2. X-Men .....	235
3.2.2.3. Spider-Man .....	250
3.2.2.4. Hulk.....	256
3.2.2.5. Fantastic Four .....	259
3.2.2.6. Punisher.....	262
3.2.2.7. Ghost Rider .....	263

3.2.2.8. Otros personajes de Marvel en el cine.....	264
3.2.2.9. El Universo Cinematográfico Marvel .....	266
4. Modelos de análisis para la adaptación de cómics al cine .....	273
4.1. Análisis cuantitativo de las adaptaciones.....	273
4.2. Modelos de análisis temáticos y estructurales .....	277
4.3. Estudio de caso. La adaptación de “Ghostworld”.....	297
5. Conclusiones .....	319
Bibliografía.....	331

## 1. Introducción.

### 1.1. Planteamiento y justificación del tema de estudio.

Desde sus primeras proyecciones a comienzos de la década de los 90 del siglo XIX, el cine ha utilizado obras creadas originalmente en otras fuentes como base a partir de la cual desarrollar sus propias producciones. No ha despreciado ninguna de las formas de expresión artística que se han desarrollado a lo largo de la historia de nuestra cultura, y tales traslaciones, denominadas de manera genérica adaptaciones, han compuesto una parte esencial, especialmente significativa y extraordinariamente numerosa, del conjunto de producciones cinematográficas que se han estrenado hasta nuestros días, y –sin ninguna duda– seguirán siéndolo de las que se estrenen durante los próximos años. Una de las frases más frecuentes que puede encontrarse entre la crítica cinematográfica es que se recurre a las adaptaciones de obras producidas en otros medios debido a la falta de imaginación actual de los guionistas de Hollywood (utilizaremos la localización del principal núcleo de producción cinematográfica de Estados Unidos para referirnos al conjunto de las producciones realizadas en dicho país, puesto que es a partir de una selección de las películas norteamericanas estrenadas en un determinado periodo temporal sobre las que vamos a desarrollar nuestro trabajo), cuando tales adaptaciones no son un fenómeno precisamente contemporáneo.

En la apertura de la Cuarta Conferencia de la *International Association of Adaptation Studies* celebrada en Southbank (Reino Unido) a finales de septiembre de 2009, **Timothy Corrigan** identificó las tres tendencias que se pueden apreciar en las adaptaciones cinematográficas modernas:

“La primera era el incremento de las adaptaciones de “textos clásicos” (por ejemplo, de Shakespeare y de Austen), el segundo era la adaptación blockbuster como las de Harry Potter y el Señor de los Anillos, y el tercero era la adaptación fílmica de novelas gráficas, comic-books y videojuegos. Corrigan anotó que esta era tercera tendencia era la más distintiva, sugiriendo que se habían convertido en ‘al mismo tiempo depositarios de adaptaciones que responden a una superposición única entre la fuente y su adaptación, puesto que reciclan tanto imágenes visuales como puesta en escena gráficas’.”<sup>1</sup>

Sirva la referencia como presentación de las similitudes formales entre el cómic y el cine, que han supuesto una fuente inagotable de discusión acerca de las interrelaciones estéticas entre ambos medios, así como vehículo para plantear las influencias que el uno ha tenido en el otro a lo largo de una historia que se ha desarrollado en paralelo desde que, tanto el cine como el cómic, adquirieron carta de naturaleza como medios de comunicación de masas.

No es extraño, puesto que los trasvases del uno al otro medio se han producido desde (literalmente) el primer momento, ya que entre los cortos que se mostraron en la exhibición pública del *Cinématographe* que

---

<sup>1</sup> The first was the increase in the adaptation of ‘classical texts’ (e.g. Shakespeare and Austen), the second was ‘blockbuster adaptations’ such as *Harry Potter* and *The Lord of the Rings*, and the third was the film adaptation of graphic novels, comic books and video games. Corrigan felt this third trend was the most distinctive, suggesting they have become, ‘repositories themselves for adaptations that respond to the unique representational overlap between source and adaptation, as they recycle both visual images and graphic *mise-en-scènes*’. Burke, 2010.

realizaron los hermanos **Lumière** en París en la Navidad del año 1895, y que se tiene como la primera presentación ante el público del cinematógrafo, se puede encontrar uno que, bajo el título “L’arroseur arrosé” es, en realidad, la adaptación de una muy popular historieta francesa que tuvo incluso varias versiones, ya que dicho momento cómico se puede rastrear de una manera más o menos semejante en el trabajo de **Hermann Vogel** en *Imagerie Quantin*, en una secuencia de **Uzés** en *Le Chat Noir* o en un dibujo de **Christophe** en *Le Petit Français Illustré* (entre otros, como puede comprobarse en el artículo publicado en *Töpfferiana* <sup>2</sup>), y que, según expone **Lance Rickman** <sup>3</sup> es la primera adaptación de un cómic al cine.

Esos intercambios se han producido en todos los periodos históricos de la evolución de ambos medios, así como en todos los países en los que se han creado cómics y en los que hay algún tipo de industria cinematográfica. El recurso a la narrativa dibujada como fuente de inspiración para el desarrollo de películas estrenadas en las salas de cine sigue siendo uno de los más usuales, y en este comienzo de la segunda década del siglo XXI no ha hecho sino aumentar, puesto que, como dice **Gubern**, cómic y cine tienen muchos elementos en común “como fenómenos de la industria cultural de masas de cuño norteamericano” <sup>4</sup>. Sin embargo, esta traslación actualmente muy dinámica de los personajes de las viñetas a las pantallas de las salas no ha sido igual a lo largo de los casi 120 años de historia del medio cinematográfico, sino que ha pasado por

---

<sup>2</sup> *Arroseurs arrosés*, publicado el 27 de octubre de 2010.

<http://topfferiana.free.fr/?p=2581>

<sup>3</sup> Rickman L. (2008). *Bande dessinée and the Cinematograph: Visual Narrative in 1895*, European Comic Art volumen 1, número 1, junio, Liverpool University Press.

<sup>4</sup> Gubern, R. (1987). *La mirada opulenta*, Barcelona, Gustavo Gili, p.251.

diferentes etapas en los que el modo, la cantidad e incluso el modelo escogido para realización de tales adaptaciones ha ido evolucionando, principalmente en el país que hemos escogido para elaborar este trabajo: Estados Unidos.

Es en el país norteamericano donde se ha desarrollado la industria cinematográfica más influyente de nuestro entorno cultural. Y también es en el que se han creado muchos de los cómics que más han contribuido a la internacionalización de esta forma de expresión, así como algunos de los que más se han exportado al resto del globo y que más han influido en nuestro modo de creación de narrativa dibujada. La presencia de las películas norteamericanas es hegemónica en nuestras pantallas, y los personajes y colecciones de cómics producidos en EEUU son los que ocupan la mayor cantidad de espacio en las estanterías de las librerías especializadas en cómic de nuestro país.

Para desarrollar una comparación adecuada entre uno y otro medio, se ha realizado un estudio cronológico en el que se incluyen todas las adaptaciones de cómics que se han estrenado en las salas norteamericanas desde el primero de los casos hallados (“Yellow Kid”, 1897, director desconocido <sup>5</sup>) y la última de las referencias de una historieta cuya producción es mayoritariamente obra de una empresa radicada en Estados Unidos y que se han visto en ese país durante el año 2014 (“Annie”, 7 de diciembre de 2012, **Will Gluck**) <sup>6</sup>. De entre todas estas obras, se ha escogido un periodo concreto de análisis que está delimitado por el estreno

---

<sup>5</sup> Ficha de la película: <http://www.imdb.com/title/tt0214310/> . En este trabajo se han usado la base de datos en línea Internet Movie Data Base, IMDB, en la que aparece información detallada de la producción de todas las películas que se citan.

<sup>6</sup> Ficha de la película: <http://www.imdb.com/title/tt1823664/>



de “Superman”, el 10 de diciembre de 1978, con **Richard Donner** <sup>7</sup> como director.

Se ha realizado un estudio de las formas en las que tales adaptaciones se han llevado a cabo a lo largo del tiempo, elaborando una propuesta de taxonomía que pretende recoger las modalidades que se pueden llegar a desarrollar, organizando todo el corpus de obras de referencia siguiendo los parámetros fijados en dicha clasificación y desarrollando el análisis de una obra especialmente significativa, con la intención final de ofrecer un conjunto de referencias que sirvan para desarrollar distintos modelos de análisis que puedan aplicarse a cualquier cabecera, personaje o historia creada originalmente en cómic que haya sido trasladado al medio cinematográfico.

Para conseguir este fin, sin embargo, se hace preciso desarrollar con antelación una comparación entre los modos narrativos del medio de la historieta y del medio del cine, para comprender mejor cuáles de los componentes significativos del lenguaje del primero son susceptibles de trasladarse al segundo, y cuáles no. Y cómo se convierten dichos componentes esenciales de la narrativa dibujada en fotogramas en secuencia con los que se consigue la sensación de movimiento. Así, estudiaremos los componentes básicos del lenguaje cinematográfico, estableciendo desde el principio una separación entre sus distintos elementos; paralelamente, desglosaremos los componentes del lenguaje del cómic, para poder elaborar una relación de equivalencias entre los unos y los otros, así como destacar aquellos cuya traslación del medio impreso al medio cinematográfico resulta más difícil.

Este es el punto central de la discusión: toda vez que tanto el cómic como el cine son medios narrativos, que ambos utilizan imágenes con un

---

<sup>7</sup> Ficha de la película: <http://www.imdb.com/title/tt0078346/>

eventual acompañamiento de texto (escrito o hablado), la trasposición de un relato cuyo origen se encuentra en el medio impreso a un medio audiovisual supone una serie de re-codificaciones mediante las cuales dotar de movimiento a unas viñetas que, por definición, son estáticas. Algunas de esas herramientas narrativas surgieron antes en el cómic como “el diálogo, la puesta en escena, la gestualización o la comprensión del tiempo”<sup>8</sup>, convenciones dramáticas que fueron asimiladas antes o después por el medio cinematográfico, mientras que otras no se copiaron más o menos literalmente, sino que sirvieron de referencia para la consecución de ciertos componente del lenguaje que son específicos del cine, como son el montaje, “un procedimiento común en los cómics mucho antes de que el relato cinematográfico se planteara usarlo, pues el desglose de la acción en viñetas es un requisito básico de la historieta”<sup>9</sup>, o incluso –de una manera un tanto peculiar– la banda sonora, ya que la incorporación de los elementos gráficos conocidos como las onomatopeyas son los antecedentes de los efectos de sonido del cine, y la palabra escrita, bien sea en los diálogos que aparecen insertos en las viñetas mediante el uso de globos de texto, bien en las cartelas de acompañamiento a las viñetas, se incorporaron a los cómics varias décadas antes de que el cine tan sólo tuviera como acompañamiento sonoro la eventual explicación o locución realizada en vivo durante la proyección, a las que más adelante se le unirían los rótulos insertos entre algunas de las escenas, o tal vez una pieza música –original o no– interpretada en directo de manera sincrónica a la proyección. También, conceptos como “encuadre y fuera de campo”<sup>10</sup> surgieron de manera previa en la narrativa dibujada, siendo común a ambos medios las

---

<sup>8</sup> Jiménez Varea, Jesús (2006), p.204.

<sup>9</sup> Idem.

<sup>10</sup> Ibidem, p.205.

taxonomías que se usan para la planificación de las posiciones y los ángulos de cámara o de los tamaños de los planos.

Pueden encontrarse paralelismos también en el desarrollo de fórmulas narrativas más complejas de las usadas en sus comienzos. Si el cómic *nació* en las páginas dominicales de los diarios de masas neoyorquinos de finales del siglo XIX, o en las revistas satíricas de la Inglaterra, Francia o Alemania a lo largo de varias décadas anteriores, lo hizo principalmente con historias de breve duración (una página), auto-conclusivas, de la misma manera que los hermanos **Lumiére** y **Edison**, y todos los que les siguieron hasta bien entrada la primera década del siglo XX, hicieron películas que hoy sólo podemos calificar como cortometrajes (aunque ciertamente fuera por cuestiones meramente técnicas); los avances por los que pasaron cada uno de los medios durante los años siguientes permitieron, en primer lugar, la extensión en el tiempo de sus historias, llegándose a largometrajes que excedían fácilmente las dos horas de duración a comienzos de la segunda década, y dibujándose historietas que, domingo a domingo –y también día a día, a partir de la aparición el 15 de Noviembre de 1907 de “Mutt and Jeff”, conocida inicialmente como “A. Mutt”, a cargo de **Bud Fisher**–, mostraban la evolución temporal de una historia; consecuentemente, el desarrollo psicológico de los personajes protagonistas, que enseguida comenzaron a *moverse* de un medio a otro de una manera profusa. Esta evolución paralela tuvo momentos especialmente significativas, como sucedió durante las décadas de los años 30 y 40 del pasado siglo, cuando coincidieron casi en el tiempo el desarrollo de la fórmula de los seriales cinematográficos que tuvieron su momento de esplendor en ese periodo con el nacimiento de un formato de presentación de historietas específicamente norteamericano, el *comic-book*, en el cual se pudieron

desarrollar aventuras y relatos con las misma estructura de *cliff-hanger* que caracterizó a los celebérrimos seriales.<sup>11</sup>

Ciertamente también hay elementos narrativos cuya traslación de un medio al otro resulta harto complicado, siendo tal vez el más obvio el de los múltiples componentes de la banda sonora cinematográfica, puesto que si bien muchos aspectos de dicha combinación de sonidos pueden tener una representación gráfica (los bocadillos de diálogos para las voces de los personajes en cámara, los globos de pensamiento o las cartelas para la voz en off de los protagonistas o de un hipotético narrador extradiegético del relato cinematográfico; la enorme variedad de onomatopeyas existentes<sup>12</sup> y por inventarse como representación de los efectos de sonido propios del cine contemporáneo; incluso la representación gráfica de la música mediante el uso de notas o pentagramas), el conjunto de sonidos “reales” que se escuchan durante la proyección de una película no puede sustituir al complejo paisaje sonoro que se crea en la imaginación del lector de un cómic, quien de manera inconsciente e intransferible dota a cada personaje de una voz que goza de un timbre y personalidad propia, “escucha” el ambiente sonoro de los lugares en los que transcurre la acción de la historia,

---

<sup>11</sup> Una relación sobre la que incide Earle J. Coleman cuando explica, en “The funnies, the movies and aesthetics”, que “el character continuo de la tira cómica puede vincularse con los seriales cinematográficos episódicos de los años 30 y 40, en los que cada entrega concluida con un cliff-hanger el cual o bien el héroe o la heroína debía resolver en el siguiente episodio” [“the continuing character of the comic strip can be likened to the episodic film serials of the 30s and 40s in which each instalment concluded with a cliff-hanging predicament from which the hero or heroine had to extricate himself or herself in the next episode.”].

<sup>12</sup> Gasca, 2008.

interpreta de manera libre los ruidos que se representan en un cómic, “desmontando todo el mundo mental creado por los lectores”<sup>13</sup>.

## 1.2. Selección del periodo de análisis.

Puesto que, como quedará expuesto en la cronología que se incorpora como anexo de este trabajo, la historia de las adaptaciones cinematográficas de cómics llevadas a cabo por una gran variedad de productoras norteamericanas desde finales del siglo XIX es casi tan antigua como el propio cine, y que es un fenómeno que sigue reflejándose en los títulos de los estrenos en salas de Estados Unidos (y del resto del planeta) actualmente, hemos escogido un periodo concreto en el cual hacer un análisis más exhaustivo de los títulos que entrarían en esta categoría.

Dicho periodo arranca con el estreno de “Superman”, el primer gran éxito de taquilla conseguido por **Richard Donner** {{9 Dixon,Wheeler W. 2000;}} [p.164], en diciembre de 1978. Y es precisamente este film porque es con el que se recupera el género de adaptaciones de cómic, ya que durante más de 20 años se habían llevado hasta las salas una cantidad muy poco significativa de títulos. Considerado como el primer *blockbuster* dentro de esta especialidad, el film pasó por numerosas dificultades en su producción, así como por un presupuesto extraordinariamente elevado para cualquier título de la época (55 millones de dólares). Se convirtió en el primero de una saga, y consiguió recuperar para la gran masa de espectadores no-lectores de cómic no sólo al héroe procedente de un planeta moribundo, sino también un modo narrativo específico que se ha convertido en uno de los recurrentes por las grandes (y pequeñas) productoras de la industria audiovisual norteamericana. Y lo cerramos –de

---

<sup>13</sup> Gordon 2007: VII.

manera momentánea, sólo para establecer un periodo de análisis coherente y asequible— con “Annie”, la segunda adaptación cinematográfica de un musical estrenado en el Albin Theatre de Broadway el 21 de Abril de 1977 que era, a su vez, era la adaptación a la escena teatral de las extensísimas aventuras del personaje creado Harold Gray que comenzaron a serializarse en el diario New York Daily News el 5 de Agosto de 1924; y que se basaba, asimismo, en el poema “Little Orphan Annie”, obra de **James Whitcomb Riley** publicado en 1885.

Es un periodo, además, en el que se han producido avances significativos en los dos medios de comunicación, y también —y especialmente- en las relaciones que se ha producido entre ambos. Mientras que los avances tecnológicos del cine han permitido el desarrollo de unos modos específicos de filmación, y sobre todo de edición/montaje (con la generalización de los efectos especiales digitales), lo cual ha permitido disponer de herramientas expresivas para trasladar de una manera más sencilla y fiel las complejidades visuales que pueblan las viñetas, la industria del cómic ha ido mutando, recuperando a una audiencia adulta gracias a la aparición y generalización de las novelas gráficas, convirtiéndose asimismo y de manera consciente (de uno de los culebrones dibujados más importantes de la historia de la prensa norteamericana, “Blondie” <sup>14</sup>, se realizaron docenas de películas, sin que la tira diaria de **Chic Young** reflejara ni una sola vez ni siquiera un atisbo de interés hacia su versión para la gran pantalla) en un suministrador de contenidos para las productoras de cine de una manera cada vez más activa.

### 1.3. Sinergias industriales entre el cine y el cómic.

---

<sup>14</sup> <http://www.blondie.com/index.html>

El estreno de “Superman” en 1978 trajo de vuelta a las pantallas de cine a uno de los personajes más populares de los *comic-books* norteamericanos, cuya última aparición en la gran pantalla se había producido en los años 50 con un film de bajo presupuesto que no era sino un capítulo de mayor extensión de la serie que triunfaba en la televisión en esa época. Para la producción se optó por la contratación de actores de una indiscutible categoría profesional, como **Marlon Brando** o **Gene Hackman**, estableciendo una estrategia que se extendería más allá de los filmes basados en cómics. El hecho de tratarse de un personaje especialmente popular, no sólo en Estados Unidos, sino en todo el mundo, facilitó la producción, que se vio apoyada por una campaña publicitaria como pocas veces se había visto antes, e iniciando en este sentido una tendencia que se ha ido desarrollando a lo largo de los años sucesivos: el presupuesto de promoción de los filmes de gran presupuesto llega a igualar, o incluso superar, al coste de la producción de los mismos. Sin embargo, más allá de que la editorial propietaria del personaje del cómic adaptado sea una rama más de la misma multinacional que las empresas responsables de la producción y distribución de la obra, la relación entre ambas fue prácticamente nula.

Así, el primer gran evento desde el punto de vista de la recaudación y, principalmente, de la interacción entre la industria del cine y la de la edición de historietas fue el primero de los filmes de Batman dirigidos por **Tim Burton**, estrenado el 23 de junio de 1989. La productora *Warner Bros.*, propietaria de la editorial *DC Comics* desde 1967, bajo cuyo sello se publican desde 1939 las historietas del Hombre Murciélago, se había asegurado los derechos cinematográficos del personaje ya en 1979, tras el éxito internacional que había supuesto el primer film de Superman. Tras el buen resultado conseguido durante su primera semana en taquilla de “Beetlejuice”, los directivos de la compañía le encargaron a Burton la

realización de la adaptación cinematográfica del personaje, intentando aprovechar el éxito de crítica y de ventas que habían conseguido dos historias: “The Dark Knight Returns” (4 números publicados entre Febrero y Junio de 1986) y “The Killing Joke” (una novela gráfica editada originalmente en Marzo de 1988). Estas dos obras habían contribuido a la incorporación de un espectro de edad mucho más amplio (es decir, más adulto) a los centenares de miles de lectores que, mes a mes, consumían las aventuras dibujadas del héroe creado por **Bob Kane**, marcando un antes y un después en el tratamiento narrativo (no sólo visual, sino también psicológico) del héroe. La primera de estas obras surgió de la mente y el dibujo de **Frank Miller** (con la colaboración de otro dibujante, **Klaus Janson**, a cargo del entintado, y de la colorista **Linn Varley**), mientras que la segunda fue creada por el guionista **Alan Moore** y el dibujante **Dave Gibbons** (ayudado por el ilustrador **John Higgins**, quien se encargó del coloreado original); en ellas se ofrecía una visión sustancialmente distinta a la que se estaba publicando en las cabeceras mensuales de *DC Comics*, algo que facilitó el planteamiento cinematográfico que tenía previsto presentar a la productora el director: “El éxito de esas obras hizo que nuestras ideas fueran más aceptables” <sup>15</sup>.

El planteamiento de esta primera versión cinematográfica del origen de Batman era radicalmente distinto a la imagen que se ofreció en el serial televisivo emitido por la cadena ABC entre enero de 1966 y marzo de 1968, y que para muchos espectadores que tenían la suficiente edad como para haber sido televidentes durante ese periodo en Estados Unidos, había quedado como la representación canónica del héroe vestido de murciélago. En el guión elaborado por Burton –en colaboración con **Sam Hamm**– se presentaba al Joker como antagonista; la contratación de **Jack Nicholson**

---

<sup>15</sup> Salisbury 1995: 71.



para el papel provocó el aplauso unánime de director, los aficionados y la crítica especializada; pero el productor **Jon Peters** escogió para encarnar al personaje dual por excelencia a **Michael Keaton**, lo cual provocó una muy ruidosa e inesperada rebelión de los seguidores del cómic <sup>16</sup>. La trascendencia de tal decisión fue mucho más allá de las quejas que se enviaron por correo a las oficinas centrales de la productora (donde se recibieron más de 50.000 cartas de protesta), puesto que llegó a afectar al valor de las acciones de la compañía multinacional en la bolsa de Nueva York, provocando una situación de crisis en una producción de gran presupuesto que fue portada del diario financiero *The Wall Street Journal* el día 29 de noviembre de 1988, donde se aseguraba que habían surgido “conflictos financieros en la película de Batman a causa de la vociferante repercusión de los fans ante el anuncio de la selección en el casting de Michael Keaton” <sup>17</sup>.

Lo inédito de esta reacción de los fans del personaje, que lo eran por su condición de lectores del cómic durante muchos años, fue que no se rebelaban contra el radical planteamiento cinematográfico que supuestamente iba a ofrecer Burton, sino ante la elección de un actor al que no se consideraba adecuado para interpretar a un héroe de viñeta que, precisamente como respuesta a la visión que se había ofrecido en las tres temporadas televisivas de “Batman”, había ido construyendo desde comienzos de los años 70 una personalidad extraordinariamente marcada, cuya máxima expresión se había plasmado precisamente en las obras de Miller y Moore. Y que, como respuesta a dicha reacción, y ante la posibilidad de enfrentarse a un boicot generalizado en las salas durante el estreno o, incluso, al fracaso en taquilla de “una película con un

---

<sup>16</sup> Salisbury 1995:72.

<sup>17</sup> Brooker 2000: 285.

presupuesto gigante”<sup>18</sup>, la productora tomó una serie de decisiones distintas a las que estaban previstas y condicionadas por un conjunto de aficionados que había hecho *suyo* al personaje. Meses antes de lo previsto, el equipo responsable de la adaptación convenció a los directivos de Warner de la necesidad de preparar un primer montaje de “Batman” para que fuera exhibido con un tiempo suficiente para realizar las necesarias modificaciones que garantizaran su éxito; se realizó un pase especial en la ciudad de Los Ángeles, al que acudieron centenares de seguidores de Batman, que fue un éxito, y que permitió que las dudas sobre el futuro financiero del proyecto se disiparan.

Comenzó así un nuevo tipo de relación entre las producciones cinematográficas que adaptaban historias y personajes del cómic y las empresas que se dedicaban a editarlos. Por un lado, las películas se preocupaban por reflejar aunque fuera tan sólo una parte de la coherencia que habían acumulado los personajes ilustrados durante años, algo que en el mundo de los aficionados se conoce como “continuidad”; para lo cual, aprendieron que una buena estrategia era la de recurrir a quienes están al cargo de la edición de los cómics que van a ser adaptados para la gran pantalla. Por otro lado, utilizaron los cómics para poner a prueba al mercado, una estrategia en la que la publicación de “Batman. The Dark Knight Returns” tiene un papel principal. La obra de Miller, realizada por encargo de la editorial, tenía como intención “testar” si el mercado estaba preparado para una visión más oscura del personaje orientada hacia un público más adulto, para lo cual se escogió un formato distinto al habitual (mayor extensión de cada ejemplar, tapa dura, impresión en papel de alta calidad...); y se distribuyó la serie limitada de cuatro números en una mayor variedad de puntos de venta, añadiendo a los locales habituales (en

---

<sup>18</sup> Salisbury, 1995: 74.

los años 80, la red de librerías especializadas en cómic en Estados Unidos se había extendido considerablemente, situándose en una cifra superior a los 5.000 locales hacia finales de la década) nuevos espacios de exhibición, como las librerías generalistas, haciendo que la colección estuviera disponible no sólo para los fans más asiduos del personaje, sino también para un público mucho más amplio, con la intención de averiguar si una versión más ceñuda del personaje podría ser del gusto tanto de aficionados como de los consumidores habituales de otras formas de narrativa impresa.

También se abría un nuevo campo de negocio para las multinacionales que se encargaban de producir las películas, de las cuales salían beneficiados directa e indirectamente tanto la productora como la editorial; en el caso de “Batman”, el departamento de *Warner* responsable de licenciar los productos propiedad de la compañía, colocó en el mercado una gran variedad de elementos de mercadotecnia durante los meses anteriores al estreno del film –especialmente, durante la Navidad de 1988–, generándose unas expectativas “de las cuales nos aprovechamos, mientras que en cierta medida también nos encargábamos de generar”, según confesó **Rob Friedman**, el responsable de publicidad de la multinacional, en una entrevista publicada en el semanario *Newsweek* el día 26 de junio de 1989. Como ejemplo paradigmático de la maximización de la sinergias entre las diferentes ramas de la misma empresa, valga el caso de “Batman and Robin” (1997, **Joel Schumacher**) y el uso que se hizo de las subsidiarias de la multinacional:

”Por ejemplo, con la licencia de Bantman en el establo de Time Warner gracias a su propiedad de DC, podría hacer uso de sus subsidiarias para lanzar la película de 1997 “Batman y Robin” a través de Warner Films; distribuir una adaptación de la película al cómic a través de DC Comics; distribuir la novelización a

través de Warner Books; distribuir la banda sonora a través de Warner Records; publicar parodias en la revista *Mad*; anunciar la película en el canal de televisión The WB Network, y publicitar la película en el programa *Showbiz Today* del canal de televisión CNN y en las revistas *People Magazine* y *Entertainment Weekly*.”<sup>19</sup>

El éxito de “Batman” propició no sólo que *Warner* pusiera en marcha una serie de películas en las que se desarrollaran las aventuras del vigilante de Gotham, con una aceptación decreciente según iban degenerando la idea propuesta inicialmente por Burton, sino que permitió la multiplicación de la oferta cinematográfica que medraba de los personajes y las historias aparecidos tanto en los *comic-books* como en las novelas gráficas, un formato que ya se había generalizado para el comienzo de la década de los años 90. Y, con este nuevo florecimiento, se propusieron nuevas maneras de relación entre ambas industrias, alimentando lo que se ha llamado “*popcorn blockbuster*” en la jerga cinematográfica norteamericana con productos que garantizan “acción y fantasía que se ofrece como un producto cultural”.

Un caso significativo ha sido el de *Marvel Comics*, la editorial que desde mediados de los años 70 se había convertido en la más exitosa del

---

<sup>19</sup> “For example, with the Batman license in Time Warner’s stable through its ownership of DC, it may use its subsidiaries to release the 1997 *Batman and Robin* film through Warner Films; release the comic book adaptation through DC Comics; release the novelization through Warner Books; release the sound track through Warner Records; release parodies through *Mad* magazine; advertise the movie on *The WB Network*; and publicize the movie through *CNN*’s ‘*Showbiz Today*’, *People Magazine* and *Entertainment Weekly*.” McAllister 2001: 27.

mercado del cómic norteamericano (y, probablemente, también mundial), cuya vinculación con la producción cinematográfica ha pasado por diversas etapas. En un primer periodo, la compañía licenció los derechos cinematográficos de sus personajes a productoras cuyo trabajo apenas tuvo trascendencia ni aportó novedad alguna; es el caso de “Howard the duck” (producida en 1986 por *Universal Pictures* y dirigida por **Willard Huyck**), “The Punisher” (1989, *New World Pictures*, **Mark Goldblatt**) o el primero de los largometrajes del Capitán América (1991, *21st Century Film Corporation*, **Albert Pyun**) que se estrenó directamente en el mercado del vídeo, sin pasar por las salas comerciales. Tras la crisis financiera que casi acaba con la editorial, utilizó la licencia de los derechos cinematográficos a grandes productoras (*Sony*, *Warner*) como una de las principales plataformas que impulsaron un nuevo éxito empresarial, mientras que ya en este siglo XXI se ha puesto a rodar una productora propia (*Marvel Studios*) con la que ha conseguido convertir en grandes éxitos de taquilla todas las versiones que ha realizado de sus principales personajes.

#### 1.4. Los cómics que adaptan películas como género.

Si desde sus orígenes el cine ha utilizado al cómic como una de sus fuentes de inspiración recurrentes, el proceso contrario también ha sido muy habitual a partir de la segunda década del siglo pasado. Desde mediados de la década de 1910 pueden encontrarse en las páginas de los diarios norteamericanos historietas originales en las que los protagonistas son algunos de los artistas que más triunfan en las numerosas salas estables de proyección cinematográfica que ya proliferaban en el territorio norteamericano. Es un fenómeno constante, que ha tenido altibajos de popularidad a lo largo de un siglo, pero que sigue formando parte de los

centenares de publicaciones que mes a mes siguen distribuyéndose en Estados Unidos.

No se ha localizado ninguna relación de cuáles son, ni de cómo o cuándo comenzaron a publicarse estas adaptaciones, aunque sí hay alguna reflexión acerca de las formas en las que se pueden ofrecer al público, como es el caso de la propuesta realizada por *TVTropes*<sup>20</sup>, una web especializada en terminología principalmente de la televisión, aunque también incluye términos propios del resto de medios, donde se establecen tres formas en las que el cómic puede adaptar una película, o un personaje:

1. El comic vuelve a contar la historia de la obra original.
2. El comic usa a los personajes y espacios del original, pero cuenta una serie distinta de historias.
3. El comic continua la historia allí donde la dejara la obra original, o rellena momentos anteriores.<sup>21</sup>

Estas son las tres maneras principales en las que pueden trasladarse a las viñetas de un cómic –ya sea una tira de prensa, una página dominical, un *comic-book* o una novela gráfica– las películas proyectadas en las salas. En ocasiones, la versión ilustrada de una película puede extender la trama más allá de lo representado en el guión, como el caso de “Yellow Submarine”<sup>22</sup>, la versión del largometraje de animación de The Beatles, en el que se cambiaban algunos elementos de la continuidad mostrada en el

---

<sup>20</sup> <http://tvtropes.org/>

<sup>21</sup> 1. The comic retells the story of the original work.  
2. The comic takes the characters and setting of the original, but tells a different series of stories.  
3. The comic continues where the original left off, or fills in the backstory.

<sup>22</sup> Publicado por la editorial Gold Key en 1968.

film; o puede explicar alguno de los componente del relato original que, por algún motivo, no se han visto reflejados en la película, ayudando así a comprender mejor las circunstancias que en ella se narran (la edición de la banda sonora de “28 days later” estaba acompañada de un *comic-book* creado expresamente para la ocasión y en el que se narraba la manera en la que el virus se extiende por Inglaterra, algo que no se ve en el film dirigido en 2002 por **Danny Boyle**).

Cronológicamente, la primera adaptación de un personaje cinematográfico al cómic podemos localizarla en “Charlie Chaplin's Comic Capers”, una tira de prensa que comenzó a publicarse diariamente en el periódico *Chicago Herald* a comienzos de 1915, y que se extendió a un considerable número de diarios a lo largo de todo el país durante los meses siguientes. Su calidad gráfica y de contenidos comenzaron a aumentar con la incorporación de **Elzie Crisler Segar** (creador de “Thimble Theatre”, serie en la que hizo su primera aparición Popeye), quien se hizo cargo de la tira diaria y de la página dominical entre el 12 de marzo de 1916 y el 16 de septiembre de 1919, respectivamente {{36 Inge,M.Thomas 1990;}} p.61. El éxito de esta adaptación fue tal que el mismo año de su estreno se publicó “Charlie Chaplin Funny Stunts”<sup>23</sup>, una recopilación en libro de una selección de las historias de la que hasta ese momento sólo habían gozado los personajes más populares del medio, como Little Nemo, Buster Brown y pocos más. Un poco después, bajo el sello de *M. A. Donahue & Co.* se publicaron cinco antologías de las historias de Charlot aparecidas anteriormente en la prensa diaria y semanal norteamericana en el año 1917: “Charlie Chaplin's Comic Capers”, “Charlie Chaplin in the movies”, “Charlie Chaplin up in the air”, “Charlie Chaplin in the Army” y “Charlie

---

<sup>23</sup> Como puede verse en Movie Treasures:

[http://www.movietreasures.com/Charlie\\_Chaplin/charlie\\_chaplin.html](http://www.movietreasures.com/Charlie_Chaplin/charlie_chaplin.html)

Chaplin's Funny Stunts” {{36 Inge,M.Thomas 1990;}} [p.66]. Esta no fue ni mucho menos la única adaptación en cómic que se hizo en la época de las aventuras de Charlot. Es pertinente reflejar aquí la revista “Film Fun Magazine” <sup>24</sup>, cuya publicación comenzó en julio de 1915 con un retrato del personaje creado por Chaplin y en cuyo interior se incluían, entre una variedad de contenidos periodísticos y fotográficos, historietas originales protagonizadas por Charlot; así como su homónima británica, “Film Fun”, que gozó de una trayectoria editorial mucho más extensa (se editaron 2225 números entre 1920 y 1962), en la que se incluían exclusivamente historietas originales basadas en los personajes más populares del cine, principalmente las estrellas de la comedia norteamericana (Harold Lloyd fue el protagonista de la historieta que apareció en el número 1 de la revista semanal, fechada el 17 de enero de 1920 <sup>25</sup>).

Otro de los grandes éxitos del periodo mudo del cine que tuvo su versión en cómic fue Felix the Cat. El personaje, creado por **Otto Messmer** para el estudio de animación de **Pat Sullivan**, se estrenó en un film titulado “Feline Follies” el 9 de noviembre de 1919; tuvieron que pasar casi cuatro años y un cambio de continente para que se viera la versión en prensa del famoso gato animado en el periódico inglés *Daily Sketch*, donde apareció por primera vez el 1 de agosto de 1923 <sup>26</sup>. Estas mismas planchas fueron publicadas a partir del mes de agosto de ese mismo año en la sección dominical dedicada al cómic de varios periódicos norteamericanos gracias al contrato firmado con *King Features Syndicate*.

---

<sup>24</sup> En la web <http://www.filmfun.info/> puede verse una galería con la mayoría de las portadas publicadas entre 1915 y 1942.

<sup>25</sup> <http://www.borderbookshop.co.uk/storefront/filmfun.aspx>

<sup>26</sup> Según se relata en la web especializada en animación clásica Golden Age Cartoons: <http://felix.goldenagecartoons.com/>



Desde ese momento, prácticamente todos los personajes que conseguían un cierto nivel de popularidad en los seriales de animación saltaron a las páginas de la prensa diaria –Mickey Mouse, de **Walt Disney** y **Ub Iwerks**, cuya primera aparición animada tuvo lugar en 1928, en “Steamboat Willie”, fue licenciado por *King Features Syndicate* y distribuido diariamente a partir del 13 de junio de 1930 con la firma de sus dos creadores; o Betty Boop, de **Max Fleisher**, que apareció en pantalla por primera vez en agosto de 1930, en “Dizzy Dishes”, y protagonizó su propia tira cómica, a cargo de **Bud Counhan**, a partir de 1934–, a los libros de historietas (“Mickey Mouse” n° 1 fue publicado en 1931 por *David McKay Company* <sup>27</sup>) o, a partir de mediados de los años 30, los *comic-books*.

La multiplicación de editoriales que publicaban *comic-books* y el consecuente aumento del número de cabeceras que comenzaron a estar disponible a partir de la segunda mitad de la década de los 30 hizo que ese formato fuera el receptáculo más utilizado para publicar historietas de todos los géneros, tanto aquellos que ya se habían gestado en los diarios como los que fueron estrenándose a partir de ese periodo. Tal fue el caso de *Dell Publishing*, una editorial que comenzó su recorrido en 1929 y que se convirtió en la que más *comic-books* vendía durante prácticamente dos décadas (desde los años 40 hasta el comienzo de los 60 <sup>28</sup>), principalmente gracias a las licencias de los personajes animados propiedad de *Walt Disney Productions*, *Warner Bros.*, *Metro-Goldwyn-Mayer* y *Walter Lantz Studio*; su cabecera más significativa, “Four Color”, estuvo publicándose varias veces al mes entre 1939 y 1962, con las versiones ilustradas de

---

<sup>27</sup> Los cuatro números de esta colección están listados en INDUCKS:

<http://coa.inducks.org/publication.php?c=us/MMSDM>

<sup>28</sup> Carlson, en la citada web.

Mickey Mouse, Donald Duck y Porky Pig, entre muchísimos otros personajes; *Gold Key Comics* se hizo cargo de la publicación de muchas de las licencias más representativas del cine y de la televisión norteamericanas durante la década de los 60 y hasta comienzos de los 80, con más de 360 cabeceras distintas. En otra de las publicaciones de Dell, “Popular Comics”, que comenzó reimprimiendo algunas de las tiras cómicas y páginas dominicales más reconocidas de la segunda mitad de los años 30 (“Dick Tracy”, “Terry and the Pirates”, “Gasoline Alley”, “Harold Teen” o “Don Winslow”), se publicaron adaptaciones al cómic de algunas películas de serie B del oeste, principalmente producidas por *Monogram*; en el número 28 (con fecha de portada de mayo de 1938) apareció la primera de las historietas basada en las películas protagonizadas por Jack Randall <sup>29</sup>.

*DC Comics* fue la pionera en muchos géneros del *comic-book* a finales de esa década (cuando todavía recibía el nombre de *National Comics*), y también lo fue en poner en el mercado una revista exclusivamente dedicada a historietas basadas en famosos personajes de la gran pantalla. “Movie Comic” #1 se publicó con fecha de portada de abril de 1939, y se prolongó durante seis números, incluyendo en sus 64 páginas mensuales en color historietas originales con versiones de “Son of Frankenstein”, “Gunga Din”, “Scouts to the rescue”, “Stagecoach”, “Four feathers” o “Mexicali rose” (uno de los primeros films del vaquero-cantante **Gene Autrey**, quien gozó de una prolongada trayectoria profesional-cinematográfica, además de como protagonista de centenares de historietas que se publicaron durante décadas). Otra de sus más importantes rivales desde comienzo de los años 40, *Fawcett Comics*, puso en el mercado dos colecciones protagonizadas por otros héroes del oeste que se habían hecho populares gracias a sus versiones en la gran pantalla, como “Hopalong Cassidy” (con una serie de

---

<sup>29</sup> [http://www.westernclippings.com/comics/jackrandall\\_tomkeene\\_popularcomics.shtml](http://www.westernclippings.com/comics/jackrandall_tomkeene_popularcomics.shtml)

84 números, publicados entre 1946 y 1953) y “Gabby Hayes Western” (50 números, entre 1948 y 1953); ambas continuaron hasta finales de la década de los 50 con el mismo título pero en otras compañías, *DC* la primera y *Charlton* la segunda. El título “Movie Comics” fue especialmente prolífico a finales de la década de los 40, puesto que dos editoriales distintas pusieron en marcha colecciones con más o menos éxito en el que aparecían ambas palabras: *Fiction House* fue la primera que, a partir de diciembre de 1946, puso a la venta “Movie Comics” con el subtítulo “World premiere of Hollywood highlights”, aunque se mantuvo apenas dos años a la venta; mientras que en 1949 comenzó a editarse “Fawcett Movie Comics” (también llamada “Motion Pictures Comics”), editándose un total de 21 números hasta ese mismo 1953 y colocando en cada una de las portadas a un protagonista distinto, trasladando al papel películas de segunda categoría de diversas productoras como “Copper Canyon”, “Destination moon”, “King of the bull whip”, “The man from Planet X” o “Carbine Williams”, finalizando con la versión de “Ivanhoe” (1952, *MGM*, **Richard Thorpe**). Hubo una tercera compañía, *Gold Key*, que usó el genérico “Movie Comics” para algunos de sus especiales de los años sesenta, como las versiones en cómic de “Dumbo” (editado en 1963), “Alice in Wonderland” y “Cinderella” (ambas adaptaciones publicadas en 1965), “Bambi” (1966), “Darby O’Gill and The Little People” (1970) y “The Aristocats” (1971).

En el menguante mercado del cómic norteamericano de los años 70, *Marvel Comics* apostó por las licencias de juguetes y, también, por versiones dibujadas de los grandes éxitos del cine. Uno de sus primeros proyectos fue la versión dibujada de “Planet of the Apes” (1968, *20th Century Fox*, **Franklin J. Schaffner**). Basada en la novela “La Planète des singes” del francés **Pierre Boulle**, la saga cinematográfica se extendió hasta en cinco largometrajes entre el año del estreno y 1973. Fue a partir de

Agosto de 1974 cuando *Marvel Comics* comenzó a publicar una serie mensual en blanco y negro en la que se contenían artículos, fotografías de los filmes y del rodaje, y versiones en cómic del relato tal y como se contó en la versión cinematográfica, así como historias nuevas que completaban la revista. Esta primera serie se extendió durante más de dos años y 29 números, los primeros de los cuales fueron re-editados por la propia *Marvel* en “Adventures on the Planet of the Apes“, esta vez ya con el formato tradicional de *comic-book* y en color, distribuyéndose hasta 11 números entre Octubre de 1975 y Diciembre de 1976. *Malibu* recuperó la marca en Abril de 1990, cuando comenzó a publicar una segunda colección con el mismo título de “Planet of the Apes” que alcanzó hasta el número 25, y que tuvo como acompañantes hasta diez especiales y series limitadas durante los dos años en los que la empresa ostentó los derechos editoriales. El reinicio cinematográfico dirigido en el año 2001 por **Tim Burton** tuvo su traslación al cómic bajo el sello de *Dark Horse*, que publicó un primer especial en Mayo de ese mismo año, seguido por dos miniserias consecutivas (de 3 y 6 números) y otros dos especiales antes de que finalizara ese año. La última de las editoriales que ha publicado las historias de una Tierra dominada por primates no-humanos es *Boom! Studios*, que comenzó en Abril de 2011 la edición de una serie regular ambientada en la línea temporal creada en los filmes originales, escrita por el novelista **Daryl Gregory**, acompañada entre Noviembre del 2011 y Febrero del 2012 de una mini-serie titulada “Betrayal of the Planet of the Apes”.

La versión en comic-book de “Star Wars” (1977, *Lucasfilm*, **George Lucas**) realizada por **Roy Thomas** (guión) y **Howard Chaykin** (dibujo) ocupó los seis primeros números de la serie regular que comenzó a publicarse en la primavera de ese mismo año; esta serie tuvo el curioso honor de comenzar a distribuirse dos meses antes del estreno del film, y

contrariamente a lo que aparentemente es un grave error de planificación, fue una condición impuesta precisamente por parte de la productora <sup>30</sup>, ya que así se contribuiría a publicitar de manera indirecta el estreno, que se produjo el 15 de mayo. Una circunstancia que se cataloga como “frecuente” en la ya citada web *TV Tropes*:

“En los casos en los que el comic está previsto que se publique desde el comienzo, en ocasiones sucede que se pone a la venta antes de aquella obra a la que adapta. <sup>31</sup>

El caso de “Star Wars” tal vez sea el más famoso, por la enorme relevancia que ha tenido el film de **George Lucas** en el panorama cinematográfico norteamericano y porque la serie original en la que se adaptaba al cómic continuó mucho más allá de la historia que se relata en la primera entrega de la saga cósmica, que ocupó únicamente los seis primeros números de la colección mensual. En esta apareció también la versión de la segunda entrega, “The empire strikes back” (entre los números 39 y 44), mientras que la adaptación al cómic de la tercera, “The return of the jedi”, se editó como una serie limitada de cuatro capítulos independiente de la serie central, que llegó a sumar 107 números mensuales y 3 especiales/anuales, y que estuvo publicándose entre 1977 y 1986. El universo creado por el equipo liderado por Lucas ha tenido su continuidad

---

<sup>30</sup> Según explica el guionista de la colección, **Roy Thomas**, quien además se encargó de conseguir los derechos editoriales de la película para *Marvel Comics*:

<http://io9.com/5840578/how-star-wars-saved-the-comic-book-industry>

<sup>31</sup> “In cases where the comic is intended to be released right from the start, it sometimes appears before the work from which it is adapted.”

<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/ComicBookAdaptation>

editorial a través de las decenas de series limitadas, novelas gráficas, especiales y recopilatorios que desde comienzos de los años 90 se publican bajo el sello editorial de *Dark Horse*, quien posee los derechos de la versión en cómic de La Guerra de las Galaxias y cuya primera colección, *Star Wars: Dark Empire #1*, distribuyó su número inaugural con fecha de diciembre de 1991, y desde el 14 de Enero de 2015 de nuevo por Marvel Comics, una empresa que pertenece al conglomerado Disney desde el verano de 2009 y que ha “recuperado” los derechos para publicar la versión dibujada de la saga galáctica de Lucasfilm (que no por casualidad también es propiedad de Disney desde otoño de 2012).

Con una primera etapa en la misma editorial, *Marvel Comics*, la versión en *comic-book* de las aventuras del paleontólogo Indiana Jones, creadas por **Steven Spielberg** y cuya serie de cuatro películas se han estrenado en un lapso temporal de más de 20 años, es la otra adaptación al cómic de un film que más tiempo lleva publicándose en la actualidad. En esta ocasión, la primera de las películas de la serie, “Raiders of the Lost Ark”, se adaptó en 1981 en una novela gráfica (como se detallará en el siguiente párrafo), y el mismo año se publicó una mini-serie de tres *comic-books* recuperando esa misma adaptación. Poco tiempo después (a partir de enero de 1983), comenzó a editarse bajo el sello de Marvel una nueva serie mensual protagonizada por el peculiar héroe bajo el título “Further adventures of Indiana Jones”, que se prolongó durante 34 números y finalizó en el mes de marzo de 1986. Un lustro después, el personaje fue recuperado también por *Dark Horse Comics*, empresa que inició una serie de especiales y series limitadas con el primero de los cuatro *comic-books* editados de “Indiana Jones and the Fate of Atlantis” (en marzo de 1991), a cargo del escritor **William Messner-Loebs** y el dibujante **Dan Barry**. Durante los años siguientes, bajo el mismo sello editorial se han editado una decena de colecciones, siendo la más extensa “The Young Indiana

Jones Chronicles”, de la que se pusieron a la venta 12 números entre 1992 y 1993.

Pero estos dos casos no son ni mucho menos los únicos, ya que la propia *Marvel Comics* había hecho intentos anteriores de explotar el filón de oro en el que podrían convertirse las adaptaciones en cómic de los grandes éxitos de la taquilla norteamericana. El primero de los intentos fue una versión de “The wizard of Oz” (1939, *Metro-Goldwyn-Mayer*, **Victor Fleming**), creada completamente bajo la supervisión de *Marvel* pero con el logo de la otra gran editorial norteamericana de *comic-books*, *DC Comics*, en la portada; escrita por **Roy Thomas**, con dibujos a cargo de **John Buscema** y **Tony deZuniga**, el libro de 1974 llevó por título “MGM’s Marvelous Wizard of Oz”, y tuvo incluso una continuación al año siguiente, “The Marvelous Land of Oz”, a cargo del mismo guionista y con el dibujante **Alfredo Alcalá**. Le siguió la versión de “2001. Space Odissey” (1968, *Metro-Goldwyn-Mayer*, **Stanley Kubrick**), firmada por **Jack Kirby** en enero de 1976; se publicó como un especial dentro de una colección por nombre genérico *Treasury Edition*, en un formato y con una extensión mayor de lo habitual, y con numerosas licencias por parte del artista responsable de la adaptación, ya que a su habitual espectáculo visual incorporó fragmentos de diálogo procedentes tanto del relato original de **Arthur C. Clarke**, como de versiones no definitivas del guión del film. Un especial que tuvo una peculiar continuación, ya que el mismo Kirby creó una serie de *comic-books* que se prolongó durante 10 números, editado entre diciembre de 1976 y septiembre de 1977, extendiendo algunos de los conceptos que se pueden encontrar en el film original.

Otro éxito cinematográfico de ese periodo, “Logan’s Run” (1976, *Metro-Goldwyn-Mayer*, **Michael Anderson**), adaptación a su vez de la novela de 1967 co-escrita por **William F. Nolan** y **George Clayton Johnson**, ha llegado a disponer de hasta tres series publicadas por otras

tantas editoriales. La primera de ellas se realizó bajo el sello de *Marvel*, y en ella se seguía bastante fielmente la trama de la película, aunque tan sólo se publicaran siete números en color entre Enero y Julio de 1977, y un relato en blanco y negro en la revista antológica de la misma editorial “Bizarre Adventures” #2, en Febrero de 1981. La cabecera sería recuperada en 1990 por *Malibu*, que publicó otros seis episodios entre Junio y Diciembre, con un tono bastante más adulto y explícito. Mientras que la última editorial en convertir el relato original en cómic, pasándolo previamente por el tamiz de la gran (y la pequeña) pantalla, ha sido *Bluewater Productions*, quien ha editado hasta el momento dos colecciones: “Logan's Run Last Day” (seis números publicados entre Enero y Junio de 2012), y “Logan's Run Aftermath” (otros seis números publicados de manera inmediatamente posterior a la primera serie).

Ese mismo año de 1977 se publicó el primer número de *Marvel Comics Super Special*, una revista de periodicidad y formato erráticos en la que se incluyeron una variedad de contenidos y que estuvo a la venta hasta 1986. Bajo esta cabecera vieron la luz las adaptaciones de películas como “Close encounters of the third kind” (1977, *Columbia Pictures*, **Steven Spielberg**) en el número 3, a cargo del guionista **Archie Goodwin** y el dibujante **Walter Simonson**; “Jaws 2” (1978, *Universal Pictures*, **Jeannot Szwarc**), en el 6, por **Richard Marshall** y **Gene Colan**; “Meteor” (1979, *American International Pictures*, **Ronald Neame**), en el 14, por **Ralph Macchio** y **Gene Colan**; “Star Trek” (1979, *Paramount Pictures*, **Robert Wise**), en el 15, por **Marv Wolfman** y **Dave Cockrum**, de diciembre de 1979; “The Empire Strikes Back” (1980, *Lucasfilm*, **Irvin Kershner**), en el 16, por **Archie Goodwin** y **Al Williamson**, primera versión de la saga publicada en la serie mensual de la película citada más arriba; “Xanadu” (1980, *Universal Pictures*, **Robert Greenwald**), en el 17, con guión de **J. M. DeMatteis** y dibujo de **Rich Buckler**, **Jimmy Janes**, **Michael Netzer**,



**Brent Anderson, Joe Brozowski, Al Milgrom y Bill Sienkiewicz**, en el verano de 1980; “Raiders of the lost ark” (1981, *Paramount Pictures*, **Steven Spielberg**), en el 18, obra de **Walter Simonson y John Buscema**; “For your eyes only” (1981, *Eon Productions*, **John Glen**), en el 19, de **Larry Hama y Howard Chaykin**; “Dragonslayer” (1981, *Paramount Pictures*, **Matthew Robbins**), en el 20, de **Denny O’Neil y Marie Severin** (las tres en 1981); “Conan the barbarian” (1982, *Universal Pictures*, **John Milius**), en el 21, de **Michael Fleisher y John Buscema**, en 1982; “Blade Runner” (1982, *Warner Bros. Pictures*, **Ridley Scott**), en el 22, de **Archie Goodwin, Al Williamson y Carlos Garzón**, en septiembre de 1982; “Annie” (1982, *Columbia Pictures*, **John Huston**), en el 23, de **Tom DeFalco y Vin Mortimer**, en el verano de 1982; “The dark crystal” (1982, *ITC*, **Jim Henson y Frank Oz**), en el 24, de **David Anthony Kraft y Bret Blevins**, en febrero de 1983; “Rock & Rule” (1983, *Nelvana*, **Clive A. Smith**), en el 25, con diálogos de **Bill Mantlo** y fotogramas de la película, en 1983; “Octopussy” (1983, *Eon Productions*, **John Glen**), en el 26, escrito por **Steve Moore** y dibujado por **Paul Neary**, publicado el mismo año; “Return of the jedi” (1983, *Lucasfilm*, **Richard Marquand**), en el 27, de nuevo obra de **Archie Goodwin, Al Williamson y Carlos Garzón**, recopilando en esta ocasión los cuatro números de la serie limitada apuntada, también en 1983; “Krull” (1983, *Columbia Pictures*, **Peter Yates**), en el 28, por **David Michelinie y Bret Blevins**, de 1983; “Indiana Jones and the temple of doom” (1984, *Paramount Pictures*, **Steven Spielberg**), en el 30, por **David Michelinie y Jackson Guice**; “The last starfighter” (1984, *Lorimar Film Entertainment*, **Nick Castle**), en el 31, por **Bill Mantlo y Bret Blevins**; “The muppets take Manhattan” (1984, *TriStar Pictures*, **Frank Oz**), en el 32, por **Stan Kay y Dan Yeagle**; “The Adventures of Buckaroo Banzai Across the 8th Dimension” (1984, *Sherwood Productions*, **W.D. Richter**), en el 33, por **Bill Mantlo y Mark**

**Texeira**; “Sheena” (1984, *Colgems Productions*, **John Guillermin**), en el 34, por **Cary Burkett** y **Gray Morrow**; “Conan the destroyer” (1984, *De Laurentiis*, **Richard Fleischer**), en el 35, por **Michael Fleisher**, **Roy Thomas** y **Gerry Conway** repartiéndose la tarea de adaptar el guión y con **John Buscema** como dibujante, publicado en diciembre de 1984, mismo año en el que se distribuyeron tanto los cinco números anteriores como otros dos, “Dune” (1984, *De Laurentiis*, **David Lynch**), en el 36, adaptada por **Ralph Macchio** y **Bill Sienkiewicz**, y “2010” (1984, *Metro-Goldwyn-Mayer*, **Peter Hyams**), en el 37, por **J. M. DeMatteis**, bocetos de **Joe Barney** y acabados de **Larry Hama**; “Red Sonja” (1985, *De Laurentiis*, **Richard Fleischer**), en el 38, co-escrita y dibujada por **Mary Wilshire** y con diálogos de **Louise Simonson**, y “Santa Claus the movie” (1985, *Calash Corporation*, **Jeannot Szwarc**), en el 39, por **Sid Jacobson** y **Frank Springer**, se distribuyeron ambos durante 1985; “Labyrinth” (1986, *Henson Associates*, **Jim Henson**), se incluyó en el 40, escrita por el mismo **Jacobson**, con bocetos de **John Buscema** y acabados de **Romeo Thangal**, distribuyéndose en octubre de 1986; “Howard the duck” (1986, *Lucasfilm*, **Willard Huyck**), ocupó el número 41 y último, con guión de **Dan Fingerth** y dibujos de **Kyle Baker**, se puso a la venta a partir de noviembre de 1986. No llegó a publicarse en Estados Unidos el séptimo número de la colección, en el que se incluía una adaptación de “Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band”, la versión cinematográfica dirigida por **Michael Schultz** en 1978 del disco homónimo compuesto por *The Beatles* en 1967, cuya versión en cómic fue dibujada por **George Pérez** y **Jim Mooney** y que sí llegó a distribuirse en países como Japón, Canadá y Holanda.

Otros casos son los de “Alien: The illustrated story”, la adaptación de la película de **Ridley Scott** del mismo año elaborada por el guionista **Archie Goodwin** y dibujada por **Walter Simonson**, que publicó la

editorial *Heavy Metal* (versión norteamericana de la francesa *Metal Hurlant*) directamente como novela gráfica en 1979 y que fue la primera obra de este tipo que entró en la lista de libros más vendidos del diario *The New York Times* {{72 Booker,M.Keith 2010;}} [p.7]. “Outland” (1981, *Ladd Company*, **Peter Hyams**), la adaptación de la película inglesa que fue escrita y dibujada por **Jim Steranko** para la revista *Heavy Metal*, serializada entre los meses de junio de 1981 y enero de 1982, que fue recopilada posteriormente en formato de tomo y ofreciendo uno de los últimos trabajos en cómic de uno de los dibujantes más importantes del mercado norteamericano durante la década de los 70. El ilustrador **J. Jay Muth** escribió y pintó una miniserie de 4 capítulos basada en el guión de “M” (1931, *Nero Films*, **Fritz Lang**), editada entre 1990 y 1992 por el sello *Eclipse* y recopilada en una novela gráfica en 1998 por *Abrams*.

Bajo el sello *Eternity Comics*, fundado en 1984, se publicaron un par de adaptaciones de películas de tono muy dispar. La primera fue la versión de “Trancers” (1985, *Altar Productions*, **Charles Band**), la primera de una saga de seis películas de bajo presupuesto que fue trasladada al cómic en una mini-serie de dos episodios en 1991, mientras que resulta más llamativa la *continuación* de “Plan 9 From Outer Space” (1959, *Reynolds Pictures*, **Edward D. Wood Jr.**), una de las películas de ciencia ficción de menor presupuesto que se produjeron durante finales de los años 50 y que tuvo en la mini-serie de tres comic-books titulada “Plan 9 From Outer Space: Thirty Years Later”, publicada a comienzos de 1991, una peculiar secuela. Tan sólo un año después vería la luz otra extraña adaptación de una película, ya que la editorial *Innovative Corporation* publicó en 1992 <sup>32</sup>

---

<sup>32</sup> Se puede ver una relación de productos de mercadotecnia relacionados con “Psycho”, incluida una portada y dos páginas interiores del cómic, en la web *Rue*

una serie de tres capítulos en los que se hacía una reconstrucción, plano a plano, de la película “Psycho”, dirigida por **Alfred Hitchcock** de 1960.

Una de las primeras versiones en cómic de un éxito cinematográfico publicada por *Dark Horse Comics* fue la continuación, en varias mini-series, de las aventuras del protagonista de “The Thing” (1982, *Universal Pictures*, **John Carpenter**), la segunda versión del “Who Goes There?”, publicado en la revista “Analog” en 1938 por **John W. Campbell**. La primera de estas *continuaciones* (“The Thing From Another World”, una mini-serie de dos números) se puso a la venta en Diciembre de 1991 con una promoción que dejaba claro cuál era la política de la empresa: “Primero Aliens. Después Predator. Después Terminator e Indiana Jones. ¿Podrá hacerlo de Nuevo Dark Horse? ¿A ti que te parece? Comenzando donde lo dejara la película de John Carpenter”<sup>33</sup>. Le siguieron otras dos series limitadas: “The Thing from Another World: Climate of Fear” (4 números publicados entre Julio y Diciembre de 1992), y “The Thing from Another World: Eternal Vows” (otros cuatro ejemplares, entre Diciembre de 1993 y Marzo de 1994), entre los cuales se publicó “The Thing from Another World: Questionable Research”, también cuatro números que aparecieron entre los números 13 y 16 de la revista antológica “Dark Horse Comics”, entre Septiembre y Diciembre de 1993. La nueva versión de “The Thing” (2011, *Morgan Creek Productions*, **Matthijs van Heijningen Jr.**) ha supuesto la recuperación y actualización de una franquicia, y de nuevo ha sido *Dark Horse* la responsable de la publicación de los *comic-books*. En Septiembre de ese mismo año, durante las tres semanas inmediatamente

---

*Morgue*; <http://rue-morgue.com/2010/09/cryptic-collectibles-50-years-of-psycho-collectibles/>

<sup>33</sup> “First Aliens. Then Predator. Then Terminator and Indiana Jones. Can Dark Horse do it again? What do you think? Picking up where John Carpenter's film left off”.

anteriores al estreno en octubre de este film, se distribuyó de manera digital y gratuita <sup>34</sup> un especial en tres partes titulado “The Thing. The northern nightmare”, cuyo guión corrió a cargo del novelista de terror **Steve Niles** y los dibujos fueron de **Patrick Reynolds**

Otro personaje de terror, procedente en esta ocasión de una sucesión de tradiciones, novelizaciones, obras teatrales y películas, se vio representado de nuevo en papel con la versión de “Bram Stoker’s Dracula” (1992, *Columbia Pictures*, **Francis Ford Coppola**), una serie de cuatro capítulos escritos por **Roy Thomas** y dibujados por **Mike Mignola**, cuyo primer número se publicó simultáneamente al estreno norteamericano del film bajo el sello editorial de *Topps Comics*.

Ya este siglo, el director **Darren Aranofsky** puso en marcha un proyecto paralelo a su film “The fountain” (2005, *Warner*), una obra que tenía en mente incluso antes de la pre-producción del film, cuando se aseguró en el contrato que le unía a la productora que podría negociar por su cuenta los derechos de un cómic en el que él mismo desarrollaba conceptos propuestos en el film; el diseño de la novela gráfica fue obra de **Kent Williams** y acabó editándose antes del estreno de la película bajo el sello *Vertigo* de *DC Comics*, casualmente una subsidiaria de la propia Warner <sup>35</sup>.

Este caso es significativo puesto que representa un tipo de adaptaciones de películas en forma de *comic-book*, o de novela gráfica, que varía de lo que ha sido habitual hasta finales del pasado siglo. Estas nuevas historias se crean alrededor del concepto original del film, pero no tratan los mismos temas ni desarrollan la misma historia que en el producto cinematográfico, y en ocasiones no están ubicados en el mismo tiempo ni

---

<sup>34</sup> A través de la tienda digital de la editorial: [www.digital.darkhorse.com](http://www.digital.darkhorse.com)

<sup>35</sup> <http://www.comicbookresources.com/?page=article&id=4853>

tienen a los mismos protagonistas. Son proyectos paralelos, que surgen a partir del éxito del film, y en el que se desarrollan historias que amplían el espectro de la que se muestra en la obra filmada.

Es el caso de la saga “Underworld” (2003, *Sony*, **Live Wiseman**), una serie cuyos dos primeros filmes han sido adaptados en forma de cómic por *IDW* en 2003 y 2005 (“Underworld: Evolution”), a partir de la cual se publicaron bajo el mismo sello dos mini-series, “Underworld Prequel: Red In Tooth And Claw” (2004) y “Underworld: Rise of the Lycans” (2008), la primera con 3 y la segunda con 2 *comic-books*, en las que se desarrollan historias cronológicamente anteriores a las creadas para la gran pantalla.

Mención especial merece la saga de *Star Trek*, originalmente una serie de televisión creada por **Gene Roddenberry** (el primer capítulo se emitió en la cadena norteamericana *NBC* el 8 de septiembre de 1966), cuyo éxito ininterrumpido durante más de 40 años en diversos canales televisivos norteamericanos y en las salas de cine no ha dejado de ser reproducido por diversas editoriales de cómic norteamericano. [Booker p.9] *Western Publishing* produjo la primera colección de comics de *Star Trek* <sup>36</sup>, que se publicaron bajo el sello de *Gold Key Comics* a partir de Octubre de 1967. *Marvel Comics* retomó la serie tras el estreno de la primera película de la franquicia, editando una colección de 18 números a partir de Diciembre de 1979. En Febrero de 1984 tomó el relevo *DC Comics*, comenzando una colección mensual tras el estreno de “*Star Trek II: The Wrath of Khan*”, reiniciando la franquicia editorial en 1989, tras el estreno de “*Star Trek V: The Final Frontier*”, comenzando dos colecciones paralelas que alcanzaron los 80 números mensuales cada una –“*Star Trek*” y “*Star Trek: The Next*

---

<sup>36</sup> Una relación detallada de todos los comics de *Star Trek* publicados hasta la actualidad (la última revisión es de marzo de 2013) puede verse en la web <http://www.startrekcomics.info/>

Generation”–, además de varios anuales, especiales, series limitadas y dos novelas gráficas. Simultáneamente a algunas de estas publicaciones, *Malibu Comics* editó otra colección mensual de un concepto distinto pero integrado en la misma franquicia, “Star Trek: Deep Space Nine”, basada en esta ocasión en una nueva serie televisiva y que se prolongó durante 32 ejemplares. En otoño de 1996, *Marvel Comics* recuperó los derechos de la serie (tras comprar *Malibu Comics*) y publicó un total de 93 comic-books. *Wildstorm Comics* se hizo los derechos editoriales en 1999, dedicándose a publicar diversas series limitadas y especiales; *Checker Book Publishing Group* comenzó la re-impresión de los comics de *Gold Key* en 2004, mientras que *Titan Books* hizo lo mismo con las dos series de *DC Comics*, “Star Trek” y “Star Trek: The Next Generation”, en 2005. *Tokyopop* publicó, en Septiembre del año 2006, una antología de mangas que adaptan diferentes momentos de la franquicia, y finalmente los derechos editoriales están en poder de *IDW Publishing*, empresa que publica desde Enero de 2008 diversas colecciones con material moderno y re-editado.

Entre todas estas adaptaciones destaca un grupo por su peculiaridad: los comics que adaptan películas que son, a su vez, adaptaciones de comics. A esta extraña modalidad la podemos denominar como “adaptación recursiva”<sup>37</sup> o “adaptación recurrente”, y ha sido habitual desde el estreno de “Superman” en 1978. Sirvan como ejemplos significativos los casos de “Red Sonja”, “Howard the Duck”, “Batman” o “The Amazing Spiderman”. Los dos primeros casos se publicaron por parte *Marvel Comics* en el número 38 y en el 41 de la colección “Marvel Comics Super Special”, y posteriormente vieron la luz como miniseries; la primera, de dos ejemplares, era una historia creada por **Mary Wilshire** (argumento

---

<sup>37</sup> De nuevo utilizando la terminología de TV Tropes:

<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/RecursiveAdaptation>

y dibujo) y **Louise Simonson** (guión) en la que se trasladaba al papel la película del mismo año y título, inspirada en un personaje creado en las páginas de “Conan the Barbarian” #23 (Febrero de 1973) por el guionista **Roy Thomas** y **Barry Windsor-Smith**, un personaje que a su vez había sido creado para la revista pulp “Weird Tales” por el escritor de fantasía heroica **Robert E. Howard**; mientras que las andanzas cinematográficas del Pato Howard fueron adaptadas por el guionista **Danny Fingeroth** y el dibujante **Kyle Baker**, puesto que los creadores del peculiar ánade parlante fueron el guionista **Steve Gerber** y el dibujante **Val Mayerik**. La historia de las versiones en cómic de las películas de Batman sigue un modelo similar, aunque desde la primera de ellas (“Batman. The official comic adaptation of the Warner Bros. Motion Picture”) se optó por un formato distinto al del *comic-book* en el que se publican mensualmente las andanzas del caballero de la noche, denominado en su momento *prestige* (con tapas de cartoncillo, mucha mejor calidad del papel y de la impresión, mayor número de páginas, pliegos pegados en lugar de grapados); así se publicaron las versiones de la primeras cuatro películas en 1989, 1992, 1995 y 1998, en mini-series de dos episodios las dos primeras, y especiales de un solo número la tercera y la cuarta; la versión en historieta de “Batman Begins”, editada en 2005, se distribuyó bajo el formato de novela gráfica. En todos estos casos, el cómic traslada bastante fielmente la historia de la gran pantalla a las viñetas, algo que ha sido la norma en este tipo de historietas, hasta el estreno de “The Amazing Spider-Man” (2012, *Sony*, **Marc Webb**), la cuarta aventura cinematográfica del Hombre Araña, de la cual se ha publicado una mini-serie de dos ejemplares un mes antes de su distribución internacional (que comenzó el primer fin de semana de julio), en la que se cuenta una historia completamente nueva escrita por **Tom Cohen** e ilustrada por **Neil Edwards**, que puede ubicarse sin mayor



dificultad entre dos escenas de la película escrita por **James Vanderbilt**, **Alvin Sargent** y **Steve Kloves**.

## 2. Comparación entre los modos narrativos del cine y el cómic.

Que el cine medra del resto de medios que hay en el mercado cultural no es algo precisamente novedoso. Lo hace desde el primer día en el que se convirtió en una forma (nueva) de expresión artística, y la inspiración que ha encontrado en pinturas, esculturas, obras de teatro, novelas, programas de radio, cómics o la prensa diaria y semanal ha generado, en sus aproximadamente 120 años de historia, cientos de miles de horas de películas de todos los géneros sólo en Estados Unidos. El hecho de que en la década larga que llevamos de este nuevo siglo haya proliferado de una manera especial el conjunto de películas que han mirado –de una manera u otra– al cómic en alguna de sus fases de producción no es más que, en palabras de **Gardner**, un regreso a los orígenes:

“Por primera vez en décadas, para bien o para mal, el cine regresa a algo así como sus orígenes al mismo tiempo que abraza las nuevas tecnologías y medios que eran inimaginables hace un siglo, cuando el cine y los comics comenzaban a experimentar unidos. Hoy, por primera vez en muchas décadas, el cine vuelve a aprender de los comics. Y aquí me refiero no solo a adaptaciones específicas, sino a los cineastas (en ocasiones sin ser conscientes de la influencia de los comics) cuya ambición por reinventar el cine acerca su trabajo a la forma de las historietas. El coloreado y discontinuidad digitales de “Walking Life” (2001) de Richard Linkletter, la multiplicidad de paneles de “Timecode” (2000) de Figgis, el trabajo de búsqueda en los archivos y el uso de muchos frames en las obras recientes de

Greenaway (especialmente en la trilogía de Tulse Luper, de 2003-2004) evidencian una tendencia cinematográfica hacia la forma del comic.”<sup>1</sup>

A la hora de establecer los distintos modos en los que se realizan las adaptaciones de las obras creadas originalmente en cómic al cine, partiremos de una premisa: trataremos a ambas formas de expresión como modos narrativos, y será a partir de la comparación entre algunos de los componentes con los que cada uno de ambos medios organiza su peculiar proceso de construcción narrativa como desglosaremos las variantes de las traslaciones que se han realizado a lo largo de más de un siglo de relación. Puesto que el género narrativo “existe por sí mismo y puede ser analizado como un sistema de pensamiento, como una manera de apropiarse del mundo, o como una actividad inmemorial del alma humana. Se desarrolla a través de diversos sistemas semióticos y puede encarnarse de manera indistinta en cada uno de ellos (o, más aún, de manera diferenciada, pero sin renunciar a su particular naturaleza técnica, que no es otra que el arte de la narración [storytelling]” <sup>2</sup>, analizaremos los componentes básicos de

---

<sup>1</sup> “For the first time in decades -for better or for worse- film is returning to a kind of origins even as it embraces new technologies and media unimagined a century ago when cinema and comics were beginning their experiments together. Today for the first time in many decades, film is looking to learn from comics once again. Here I am referring not only to specific adaptations but to filmmakers (often without being conscious of comics as an influence) whose ambitions to reinvent cinema puts their work closer to the comic form. The digital painting and discontinuities of Richard Linkletter's "Waking life" (2001); the multiple panels and storylines of Figgis's "Timecode" (2000); the foregrounding of the archive and the use of multiple frames in Peter Greenaway's recent films (specially the Tulse Luper trilogy [2003-4]; all evidence a cinematic drive toward the comic form.” Gardner 2012: 183-184.

<sup>2</sup> Groensteen, 2007: 8.

estas dos “especies” de entre las muchas de las que se puede desglosar el “género” narrativo.

Para establecer un punto de partida de esta comparación, podemos hacer referencia a la propuesta que ya hizo **Burch** hace varias décadas en su tratado sobre la *Praxis del Cine*, donde afirmaba que “el film es una sucesión de trozos de tiempo y de trozos de espacio”, en el que se establece como elemento fundamental de toda su arquitectura narrativa el plano y, explora él, la transición entre los planos. Esta propuesta es equiparable a la que realiza **Scott McCloud**, cuando afirma que el componente esencial del lenguaje del cómic, su “gramática”, es aquello a lo que él denomina “cerrado” (*clousure*), ya que es el “agente del cambio, del tiempo y del movimiento”; el espacio que existe entre dos viñetas se utiliza en el cómic para “fraccionar no sólo el tiempo, sino también el espacio”. Haremos especial hincapié en el componente visual de ambos lenguajes, principalmente porque compartimos con Groensteen la idea de que “en el cómic, la narración pasa en primer lugar y principalmente (salvo en algunas excepciones) por medio de las imágenes”<sup>3</sup>, lo que lo convierte en una *forma narrativa predominantemente visual*; y aporta para completar el argumento una sentencia de **Metz**, cuando dice que “en un film narrativo, *todo* se convierte en narración, incluso el grano de la película o el tono de la voz”.

## 2.1. El guión, el primer paso de la construcción de la historia.

Antes de comenzar a desarrollar estas similitudes, y diferencias, entre el lenguaje cinematográfico y el de cómic, debemos hacer una parada en la

---

<sup>3</sup> Groensteen, 2007: 11.

primera fase de la construcción de cualquier obra que haya de realizarse en ambos medios: el guión.

En cualquier obra de ficción audiovisual, la elaboración de un guión literario es preceptiva antes del comienzo mismo de la fase de preproducción de la película –o de la serie de televisión, algo que aquí no trataremos–; de igual manera, la práctica totalidad de las historietas que aparecen en los muchos formatos que existen exigen un texto previo, elaborado, en el que se desarrolle el argumento y el esquema fundamental de su evolución.

Formalmente, ambos guiones son muy similares. El modelo más usado en el cine norteamericano (y el mundial, por mímesis), fijado durante los años 20 y 30 del pasado siglo con la generalización del sistema de estudios, ofrece un punto de partida interesante y una referencia necesaria para quienes han abordado el estudio del guión de cómic desde un punto de vista teórico: la descripción de cada escena viene seguida del diálogo entre los personajes que participan en la misma, así como algunos elementos de la acción que serán trasladados a la pantalla por el director, o del dibujante en el caso de un cómic. Que se siga este esquema, aparentemente sencillo, en la creación del guión de una historieta dependerá de la manera concreta en la que el cómic vaya a ser creado, de la relación entre el guionista y el dibujante, del sistema de producción en el que estén ambos inmersos, o incluso del tiempo disponible para la elaboración de la obra acabada; en la mayoría de los casos, será el propio dibujante el que establezca el desarrollo narrativo básico de la historia, a partir de una cantidad de páginas que usualmente viene pre-establecida a la hora de iniciarse la elaboración del texto y que vendrá especificada en el guión. Lo hará mediante un proceso que podríamos catalogar como previo, o intermedio, a la planificación definitiva de las páginas, que es la

elaboración de una “puesta en escena” (utilizando el término cinematográfico) de cada página mediante la elaboración de un borrador o boceto de la misma, en la que se trasladarán los elementos del guión a una forma visual primaria, cuya única intención es establecer el ritmo, la cadencia (*pace*) en el que va a visualizarse el texto inicial.

Estos bocetos (*thumbs*) de las viñetas y de la planificación general de cada página cumplen la misma función que la que desempeña el *storyboard* en la fase de pre-producción de la obra cinematográfica, con la salvedad que en el cómic será el mismo dibujante quien se encargue de transformar esta fase primaria en la obra acabada, mientras que en la película será el director, quien no suele ser el responsable de la elaboración del *storyboard* (aunque sí que es quien supervisa y orienta su elaboración), el que lo plasme en primer lugar en el decorado, con los actores y el conjunto de personal técnico que le acompaña en el proceso de rodaje, y a continuación en el montaje, donde se seleccionan, organizan y descartan las tomas para crear la forma final del film, usando (de nuevo) el guión original como marco general de referencia.

Esta organización del trabajo, sin embargo, no es la única que puede producirse en ambos medios, y es precisamente en estas variaciones donde comienzan a aparecer algunas diferencias significativas entre el cómic y el cine. Si bien prácticamente ninguna película puede comenzar su producción sin un guión más o menos cerrado, sobre el cual se podrán realizar numerosas modificaciones, pero sobre el que se asienta todo el trabajo que llevará hasta la filmación y el montaje (puesto que es en base a ese guión como se ha diseñado el conjunto de la producción, se han escogido escenarios, se ha vestido, peinado y maquillado a los actores...), los pasos necesarios para la elaboración de una historieta cualquiera pueden ofrecer una variedad de alternativas en su organización.

El más evidente de todos los casos es el de la viñeta única, aquella en la que se muestra un gag en un único plano, y que puede llegar a surgir directamente a partir del dibujo, aunque lo más habitual es que previamente se haya escrito la idea sobre la que deberá tratar el dibujo; las anécdotas de *Dennis the Menace*, por ejemplo, o de los *Munsters*, surgen de manera prácticamente espontánea por la cotidianeidad de las situaciones que representan, la primera desde un punto de vista más convencional y las creadas por **Charles Addams** con un punto extraño, bizarro incluso, que les da un valor añadido; idea que, en ningún caso, puede ser confundida con un guión.

La tira diaria tiene un formato que ofrece distintas posibilidades narrativas. Partiendo de la primera tira publicada en la prensa norteamericana (*Mr. Mutt*, de **Bud Fisher**, publicada originalmente en la sección de deportes del periódico San Francisco Chronicle el 15 de noviembre de 1907), se establece una rutina creativa en la que el espacio disponible se divide en 3 ó 4 viñetas en las que se desarrollan diversos estratos del gag cómico (ya que todas las tiras, durante los primeros años de este formato, fueron humorísticas), que concluye en el último de los dibujos. Para elaborar esta secuencia no se hace obligatorio la creación de un guión, sino que usualmente se parte de un esquema visual que sirve para organizar el espacio; es sobre el primer borrador de la tira, con las figuras abocetadas y sin necesidad de dibujar el fondo aún (salvo que sea relevante en el gag) cuando se ubica el diálogo, para el que se debe haber dejado el suficiente espacio. Rara es la ocasión en la que primero se plantean las líneas de diálogo y posteriormente se organiza visualmente la tira.

Como se ve, en ambos casos estamos tratando con un esquema de organización de la historieta en la que la historia no pasa de una anécdota puntual en el primero de los casos, y una anécdota con un cierto desarrollo

narrativo en el segundo. Con la generalización de las tiras de prensa de aventuras, en las que la acción se prolonga más allá de la tira cómic y se establece una sucesión narrativa entre viñetas publicadas en días sucesivos, se plantea la necesidad de realizar una organización distinta del proceso de creación de las mismas (tal vez el primer caso fuera el de *Barney Google*, la famosa creación de **Billy DeBeck**, que empezó a editarse en el *Chicago Herald and Examiner* el 17 de junio de 1919, seguido unos meses después por el *Thimble Theatre* de **E. C. Segar**, que se estrenó en el *New York Journal* el 19 de diciembre del mismo año). Algo que, efectivamente, también sucedió en un periodo histórico inmediatamente anterior en el cine, cuando las películas comenzaron a ver su duración extendida; en la primera década del cine, la excesiva brevedad de las historias que se proyectaban no precisaban de la existencia de un texto previo que sirviera de referencia para la filmación, pero que se convirtió en importante cuando comenzaron a filmarse películas de dos rollos y, por supuesto, imprescindible cuando se generalizaron los largometrajes. Los primeros guiones aparecen, pues, cuando surge la necesidad de organizar la narración en diferentes episodios, en un caso por la publicación diaria, creando un final abierto y un “continuará” que sigue vigente como una estrategia narrativa esencial en la historieta en todas sus formas; y, en el cine, cuando las películas comienzan a organizarse por secuencias, trascendiendo la mera separación formal de los planos y el cambio de espacios (*The Great Train Robbery*, de **Edwin S. Porter**, filmada en 1903, probablemente no tuviera lo que podríamos llamar hoy en día un guión, pero sí se intuye una preceptiva organización escrita previa a la filmación de las 13 escenas en las que se divide la historia).

Los guionistas que han escrito las películas que adaptan los dos primeros tipos de cómics enunciados, han de desempeñar un tipo de trabajo



distinto a aquellos escritores que elaboren adaptaciones de otros géneros y formatos del cómic, puesto que prácticamente no existe ningún tipo de continuidad en la acción ni un aparente paso del tiempo entre las distintas viñetas o las tiras diarias de prensa, o incluso en algunas series que se presentan en forma de páginas dominicales; tan sólo se mantienen homogéneos los personajes principales y el espacio en el que transcurre la historia. Razón por la cual deben realizar la construcción de un espacio narrativo nuevo en el que puedan representarse de manera suficiente los personajes para que puedan ser identificados como tales por el espectador, viendo reflejados en la pantalla los principales aspectos que han determinado sus características a lo largo del tiempo.

Siguiendo con las distintas maneras en las que se puede presentar el guión, en el lado opuesto encontramos aquellos guionistas que le ofrecen al dibujante una descripción pormenorizada de cómo ha de organizarse visualmente la página, cuántas viñetas han de aparecer, qué debe incluirse en ella e, incluso, el texto que aparecerá en las teselas o en los bocadillos de diálogo para los que deberá reservar un espacio en la ilustración. Este tipo de guiones (de los que son un buen ejemplo los que elaboró el escritor inglés **Alan Moore** para casi todas sus grandes obras, desde *Watchmen*, junto a **Dave Gibbons**; *V de Vendetta*, con **David Lloyd**, hasta *From Hell*, con **Eddie Campbell**, y las distintas entregas de *The League of Extraordinary Gentlemen*, con **Kevin O'Neill**) pueden suponer un límite a la aportación del dibujante, que incluso puede llegar a considerarse meramente un vehículo mediante el cual el guionista relata la historia como la quiere contar, responsabilizándose de toda la tarea de organización narrativa. Tales guiones prácticamente no tienen traslación al mundo del cine, puesto que la organización industrial del trabajo de producción y filmación, la enorme cantidad de trabajo que supone el control de cada uno

de los aspectos de la misma, lo hace prácticamente inviable; sin embargo hay directores que desarrollan sus propias historias a partir de guiones escritos por ellos mismos, y se encargan de la supervisión directa de todos los aspectos del diseño de producción, e incluso del montaje final, abarcando un control casi absoluto sobre todas las fases del proceso; sí, pero durante el desarrollo del mismo, y no en un texto previo más o menos complejo. Un director que prestó un interés especialmente significativo en un control meticuloso de todas las fases de la creación de la historia, aunque rara vez se involucraba personalmente en la redacción formal del guión de sus películas, era Alfred Hitchcock, quien promovía que sus guionistas elaboraran un texto que tuviera una importante carga visual, frente a la más habitual abundancia de diálogos.

“Aunque en realidad no llegara a escribir nada, especialmente en sus producciones de Hollywood, Hitchcock supervisó y guió a sus escritores durante cada borrador, insistiendo en una atención estricta a los detalles y en la preferencia de los medios visuales sobre los verbales a la hora de contar la historia”<sup>4</sup>

Otra similitud en estas fases previas a la elaboración concreta de la obra es la existencia de un proceso de diseño de personajes, que en el cine suele elaborarse por el equipo artístico de la producción (vestuario,

---

<sup>4</sup> “Although he rarely did any actual "writing", especially on his Hollywood productions, Hitchcock supervised and guided his writers through every draft, insisting on a strict attention to detail, and a preference for telling the story through visual rather than verbal means”, según explica Steven deRosa en “Writing with Hitchcock”, el blog de su libro “Writing with Hitchcock: The Collaboration of Alfred Hitchcock and John Michael Hayes”): <http://stevenderosa.com/writingwithhitchcock/history.html>

maquillaje, peluquería...) y que en el cómic es tarea del propio dibujante. La caracterización y el establecimiento de una fisonomía de los personajes principales que sean homogéneas a lo largo de toda la obra exige que el ilustrador haga un proceso previo de fijación de la forma, las posturas, los gestos y los movimientos de –al menos– los personajes principales que aparecerán en el relato, que usará como referencia durante las fases más tardías del dibujo definitivo, para que el lector sea capaz de reconocer de forma sencilla y rápida a cada uno de los partícipes en la obra. Un ejemplo necesario de cómo este proceso de caracterización es largo y debe ser homogéneo a lo largo del tiempo para que sea realmente útil y eficiente en la construcción narrativa de una historieta es el trabajo elaborado por **Chester Gould** en “Dick Tracy”, quien a lo largo de más de 45 años al frente de la tira diaria, presentó a centenares de personajes diferentes y claramente diferenciables, caracterizados de una manera sumamente exagerada (que no resulta sino lógica dado el estilo extraordinariamente expresivo del autor norteamericano) y cuya fisonomía estaba íntimamente vinculada al papel que tenían que cumplir en la historia. Estos personajes fueron rescatados en la producción de Touchstone Pictures de 1990, dirigida por Warren Beatty, en la que el grupo de actores que interpretaban a los villanos seleccionados para el largometraje pasaron por un exhaustivo proceso de maquillaje que pretendía reflejar el aspecto, si no del físico imposible de algunos personajes, el menos sí del rostro (y el conjunto de la cabeza, en más de un caso) que tenían sus referencias de la tira diaria. Un diseño de producción que fue una de las partes más significadas de la película, y en la que destacó la selección del color del vestuario de cada personaje, algo que en la muchos de los casos tan sólo se podía saber de manera referencial, al haberse editado la tira cómica originalmente (desde 1931; y por cierto seguir haciéndolo, aún tantos años después del comienzo

de su distribución en la prensa norteamericana) en blanco y negro, ya que no fue hasta 1938 cuando comenzaron a imprimirse las planchas dominicales en color.

2.2. La viñeta frente al plano: los componentes básicos esenciales del lenguaje.

Para desarrollar la comparación entre estas dos formas narrativas, vamos a partir de la premisa de considerar a la viñeta, y el plano, como los componentes básicos del lenguaje del cómic y del cine, respectivamente. Son unidades básicas con sentido completo, cuya combinación da lugar a componentes mayores en la jerarquía estructural del relato.

“La elección de la viñeta como unidad de referencia es particularmente necesaria puesto que el interés se centra en el modo de ocupación de ese específico espacio de los comics”<sup>5</sup>

Sin embargo, para trabajar con esta premisa debemos tener en cuenta que no se produce una equivalencia directa entre ambas formas de expresión, viñeta y plano. Es por ello que en este momento del análisis vamos a tener en cuenta tan sólo el valor estético de la viñeta, y no el temporal. Cuando nos referimos al “plano cinematográfico” estamos hablando de una de las muchas acepciones que esta forma de expresión puede tener el término, aquella que consiste en una disposición

---

<sup>5</sup> “The choice of the panel as a reference unit is particularly necessary since one is interested primarily in the mode of occupation of the specific space of comics”. Groensteen 2007: 25.

determinada de los elementos de la escena en el encuadre de la cámara. Así, nos encontramos en una situación intermedia entre el fotograma y el plano de grabación o de montaje (*shot*).

“Si el plano no es la unidad más pequeña de la significación fílmica puesto que en un solo plano podrían transmitirse diversos elementos informativos, al menos sí es la unidad más pequeña de la cadena fílmica.”<sup>6</sup>

La viñeta contiene la suficiente cantidad de información para considerarla como un elemento con sentido propio, pero –de la misma manera que el fotograma– está integrada en un continuo secuencial que la dota de una significación más amplia. Puesto que el contenido de una viñeta rara vez consiste tan sólo en un momento “congelado” de la acción, como es el caso del fotograma, sino que en ella se produce un discurrir temporal que no se da en el caso de la mínima forma expresiva del cine, cuando nos disponemos a trasladar todo aquello que está representado en una viñeta a la forma cinematográfica, partiremos de su componente estético, la composición del plano, e incluiremos (aquí, sí) el componente temporal que nos permitirá desarrollar los momentos sucesivos y construir un plano que tendrá una “duración” equivalente en su proyección cinematográfica.

Es relevante incorporar aquí la manera en la que el espectador recibe la información básica contenida en la viñeta en uno y otro medio. Puesto que en un cómic, la viñeta se encuentra adyacente a otras, y el lector tiene

---

<sup>6</sup> “If the shot is not the smallest unit of filmic signification for a single shot may convey several informational elements, it is at least the smallest unit of the filmic chain”. Metz 1991: 109.

una visión completa de la disposición de la tira, o la página, por lo que es plenamente consciente de la posición que cada viñeta ocupa en el conjunto de esa composición concreta; mientras que en el cine el espectador no es consciente de la transición que se produce entre los diversos fotogramas con los que se construye cada plano. Mientras que entre viñetas adyacentes hay una consideración espacial, en la que debe moverse la mirada de la primera hacia la segunda y así sucesivamente, en el caso del cine es el movimiento de la película en el proyector, la sucesión temporal de los fotogramas en la pantalla, los que le ofrecen al espectador no sólo la sensación de movimiento, sino también la información necesaria para comprender aquello que se pretende trasladar con el plano, y no con cada uno de los fotogramas de manera aislada.

Otra semejanza entre ambas formas, la viñeta y el plano, es la presencia del marco (*frame*) que se utiliza para delimitar el contenido. Mientras que en el cómic lo más frecuente es que sean las líneas las que delimitan la viñeta, independientemente de su forma (habitualmente son rectilíneas y perpendiculares, pero pueden adquirir formas diversas y no necesariamente homogéneas), en el cine son los límites externos del fotograma los que determinan qué parte de la escena es captada por la película. Así, la acción de *enmarcar* la imagen no es meramente procedimental, o técnica, sino que incorpora significado al determinar qué parte de esa imagen es representada y, por lo tanto, incluye y excluye al mismo tiempo, estableciendo el espacio diegético y, por consiguiente, también lo que en cine se conoce como fuera de campo. Según Groensteen<sup>7</sup>, el marco cumple seis funciones:

---

<sup>7</sup> “The function of closure, the separative function, the rhythmic function, the structural function, the expressive function and the readerly function.” Groensteen 2007: 39.

“La función de clausura, la función separadora, la función rítmica, la función estructural, la función expresiva y la función lectora.”

Mientras que Bordwell le atribuye una primera y principal al marco del fotograma:

“En el cine, el marco no es simplemente un borde neutral. Produce un *determinado punto de observación* al material que se encuentra en el interior de la imagen. En el cine el marco es importante porque *define* la imagen por nosotros.”<sup>8</sup>

El marco, pues, define con esa delimitación el espacio en el que se va a construir el plano; y es imposible de trascender en el cine, puesto que la película sólo capta la luz que entra a través del objetivo y pasa por la ventana del obturador, y es aquí –por circunstancias técnicas y, por lo tanto, por el mismo momento en el que se ha “creado” la imagen fotográfica original–, donde se establecen sus propios límites físicos: no puede verse nada que no esté en el plano (aunque sí pueda intuirse, y por supuesto sí que puede escucharse). En el cine, el marco cumple una función *excluyente*, puesto que al seleccionarse durante el proceso de la toma una parte concreta del espacio de la acción, del decorado o escenario construido o escogido para ese momento de la filmación, se está dejando de mostrar

---

<sup>8</sup> “In the film, the frame is not simply a neutral border: it produces a *certain vantage point* onto the material within the image. In cinema the frame is important because it *defines* the image for us.” Bordwell 2010: 162.

todo lo demás, que queda por lo tanto fuera del plano; mientras que en el cómic, al tratarse de un dibujo único, la función es distinta, es *inclusiva*, puesto que circunscribe en ese “encuadre” concreto todo lo que *hay* en ese momento de la historia (la citada función *clousure*, o *cerrado* en español), sin existir un espacio fuera del marco... hasta la siguiente viñeta en la que, eventualmente, se puede descubrir otro segmento del hipotético espacio de la acción, que no *estaba* en la viñeta anterior.

Pero este marco no limita necesariamente el contenido de una viñeta, por diversos motivos: porque puede no existir (algunos ilustradores optan por excluir los bordes en la construcción de las viñetas, como hace **Will Eisner** en muchas de las historias con las que se construyen varias de sus novelas gráficas); y porque puede romperse como consecuencia de una construcción narrativa en la que los personajes son “conscientes” de su existencia en un espacio ficticio creado con unas limitaciones físicas que sólo son tópicas, y que son capaces de quebrar consiguiendo que la acción trascienda el contenido de una viñeta concreta y se prolongue hacia el exterior de una manera que ocupa una parte de la página en la que no “deberían” estar *aún*.

Este recurso mediante el cual se trasciende el espacio propio de la viñeta es una forma de construcción narrativa específica del cómic y cuya traslación al cine se puede realizar con otros medios –mediante la aplicación de determinados efectos especiales en la fase de postproducción, o de los movimientos de cámara, o de la construcción de una determinada secuencia de montaje– pero nunca *dentro* del mismo plano. Puesto que en realidad en la viñeta pueden llegar a contener diversas acciones sucesivas, siendo el caso que se plantea de “ruptura” de los límites externos de la misma una manera de extender en el tiempo el momento captado



inicialmente en su interior. Un recurso este de elongación del tiempo de la acción que es una de las características originarias del cine.

La combinación de diversas viñetas en la misma página –y podríamos añadir también que en la misma tira–, la construcción del diseño de la plancha a través de la disposición ordenada de viñetas, hace que estas puedan no ser consideradas únicamente de una manera aislada. Siendo unidades *básicas* de expresión, conteniendo una cantidad de información suficiente para su comprensión por parte del lector, y de la misma manera que les sucede a los fotogramas de un plano cinematográfico, es en la secuencia de ilustraciones adyacentes pero efectivamente separadas, en la configuración concreta que haya escogido el ilustrador para cada página, donde llegan a adquirir un significado mayor y más completo, formando parte de una unidad mayor de la narración. Esta configuración de las viñetas como la parte de un todo, como componentes o fragmentos de una forma global (que es completa, cerrada, en el caso de mayoría de las tiras de prensa o en las páginas dominicales, aunque no en las que narran una historia más extensa) se consigue transmitir de una manera más clara y sencilla de aglutinar mediante el recurso de alinear la parte exterior de las viñetas, conformando lo que, siguiendo la terminología que propone **Benoit Peeters** <sup>9</sup>, podemos considerar como una referencia espacial superior a la viñeta que recibe el calificativo de híper-marco (*hyper-frame*). Este hipotético marco normalmente es de forma rectangular y suele ser proporcional a la hoja del papel en la que se imprime la plancha original, y al estar conformado por el borde exterior de las viñetas exteriores, es intermitente. Sin embargo, en ocasiones como algunas de las obras del dibujante francés **Phillip Druillet**, este híper-marco efectivamente se

---

<sup>9</sup> Citado por Groensteen, 2007: 30.

dibuja sobre la plancha original, encuadrando el conjunto de viñetas de cada página. Siguiendo este planteamiento, cualquier cómic está construido a partir de la “acumulación” de espacios enmarcados consecutivos: la viñeta, la tira, la página, los capítulos o episodios y, al fin, la obra completa.

La variedad de formas y tamaños que pueden llegar a adquirir las viñetas en un cómic resulta imposible de reproducir con los medios cinematográficos. Ciertamente existe una separación física entre los fotogramas de las películas, pero este espacio no es percibido por el espectador debido a la velocidad a la que pasan la película ante la luz que se proyecta y a la cantidad de impulsos luminosos, imágenes, que llegan cada segundo a su cerebro cuando se encuentra ante la pantalla de una sala. En el cine se pueden modificar, efectivamente, los tamaños de la película sobre la que se filma; se puede usar un formato u otro, incluso se pueden combinar en la grabación del mismo film diversos formatos de película o vídeo, resultando unos efectos visuales que pueden llegar a ser muy interesantes; incluso se pueden *construir* en la sala de montaje planos mediante la composición de diferentes tomas, creando una “rejilla” en la que conviven diversos planos que representan situaciones variadas, o incluso diferentes momentos de la misma acción (como puede verse en diversas escenas de “The Boston strangler”, **Richard Fleisher**, 1968). Sin embargo, el tamaño de los fotogramas, por mucho que varíe su relación de aspecto de un formato a otro, será homogéneo entre dos fotogramas consecutivos en el momento de su proyección. Así, una vez que se ha decidido cuál va a ser el formato de filmación y el de la copia de proyección de la película, esa misma decisión determina un límite formal de los fotogramas. En un cómic también se impone un límite formal, puesto que el artista deberá trabajar con una forma de presentación de la obra ante

el lector concreta, con unas proporciones dadas (anchura y altura de la página, principal aunque no exclusivamente) y trabajará cada página original, o plancha (*drawing board*) ateniéndose a dichos parámetros. Pero si bien la configuración global de las viñetas (el híper-marco) suele seguir habitualmente tales proporciones, cada una de éstas no tiene porqué adaptarse a esa circunstancia; la forma, tamaño y posición en la página, la cantidad de viñetas a ubicar en cada página, son ilimitadas. Obras como *Watchmen*, de **Alan Moore** y **Dave Gibbons**, escogen de manera recurrente una cuadrícula de 3x3 viñetas, que es la matriz que más se reproduce en los 12 números que se publicaron originalmente a partir de septiembre de 1986 y que conforman los capítulos de la novela gráfica en los que se han recopilado.

En la parte externa de ese híper-marco se encuentra el margen de la página. Es un elemento visual que forma parte de la composición de cada una de las planchas que conforman un cómic y que, de nuevo, no está presente de manera recurrente en el cine. Aunque, en realidad tampoco aparece siempre en una historieta. Siguiendo con el análisis gráfico que hace **Groensteen** en su “The system of the comic”, la función de este margen es:

(...) inform the contents of the page and inflect its perception. These parameters are: its width, the drawings and the inscriptions that it hosts, its color, and, finally, its degrees of autonomy, that depends of two binary factors, the closure or the aperture of the hyperframe (continual outline/intermittent outline) on the one hand, and, on the

other, the identity of the chromatic difference between the margin and the interpanel interstices.<sup>10</sup>

Hay, sin embargo, algunas maneras de presentación de este margen que pueden ser similares en ambas formas de expresión. Se pueden encontrar numerosas obras en las que los márgenes son inexistentes, ya que las páginas están reproducidas “a sangre”, como es el caso de “Outland” (versión en cómic de la película homónima de 1981 realizada por **Jim Steranko**<sup>11</sup> y que se publicó originalmente en la revista *Heavy Metal* desde junio del mismo año); supuesto en el que nos encontramos con la misma circunstancia en el cómic y en el cine: la imagen ocupa toda la superficie, de la página y de la pantalla. Al contrario también se pueden crear “márgenes” en la proyección de una película –las llamadas máscaras– un recurso visual que era muy frecuente en los primeros años del cine y que está prácticamente en desuso.

Para finalizar esta revisión de las posibilidades de disposición de las imágenes en la página en comparación con la forma en la que se presentan en el cine, debemos citar el ejemplo más extremo del cómic y del que resulta complicado encontrar algún equivalente en la historia del cine. Se trata de aquel caso en el que una sola imagen ocupa una página al completo dentro de una obra mayor, las llamadas *splash-pages*. Aunque en la historia (pero, sobre todo, en la pre-historia), del cómic podemos encontrar historietas que se cuentan utilizando este recurso de principio a fin (como es el caso de “Lenardo und Bladine”, de 1783, obra de **Joseph Franz von**

---

<sup>10</sup> Groensten 2007: 24.

<sup>11</sup> Esta historia puede verse completa en la web creada a tal efecto por el propio autor: <http://www.thedrawingsofsteranko.com/out1.html>

**Goez**<sup>12</sup>, o las muy populares y relevantes aventuras creadas por **Thomas Rowaldson** entre 1812 y 1821, “The Tours of Dr. Syntax”), es mucho más frecuente que se usen de manera puntual para dotar de una mayor espectacularidad a un momento de la acción (algo muy frecuente en los comic-books de superhéroes), o para significar un momento especialmente destacado en el desarrollo de la trama. Llevando la circunstancia más allá, en algunas historietas aparecen incluso ilustraciones que ocupan dos caras enfrentadas de un comic-book (son muy famosas las realizadas por **Jack Kirby** en sus historias de “The Eternals” o “Captain America” a mediados de los años 70 para Marvel Comics), o incluso que llegan a precisar de un desplegable para su presentación ante el lector (recurso utilizado por **Frank Miller** en el último número de la mini-serie “Ronin”, publicado por DC Comics en agosto de 1984, o por **Bryan Hitch** en el número 13 de “The Ultimates”, de Marvel Comics, en abril de 2004). Es también significativo el caso del último episodio de una historia protagonizada por Superman y que se publicó entre los meses de Noviembre de 1992 y Enero de 1993 titulada “The Death of Superman”; en la primera de las cuatro partes, aparecida en *Adventures of Superman* #497 (Noviembre de 1992), cada una de las 22 páginas del comic-book está compuesta por cuatro viñetas iguales, que pasan a ser tres en el siguiente episodio, publicado en *Action Comics* #684 (Diciembre 1992), dos en el tercero, *Superman: The Man of Steel* #19 (Enero 1993), y una sola en el cuarto y último, *Superman* (volumen 2) #75 (Enero 1993).

¿Cómo se puede llevar esta forma de presentación de la acción al cine? De una manera equivalente, sencillamente no se puede. El último

---

<sup>12</sup> Obra que puede consultarse al completo en esta web:  
<http://www.konkykru.com/e.goez.1783.lenardo.und.blandine.1.html>

caso podría asemejarse mediante una selección de planos con la misma escala, cambiándolos según avanzara la secuencia, pero sin conseguir el mismo efecto, puesto que en los cómics se mantiene siempre el mismo tamaño de la viñeta, no así el del plano enmarcado; mientras que en el caso de las imágenes extendidas, únicas, repletas de información relevante, pueden mostrarse en una película por diversos procedimientos, como puede ser un plano secuencia, o –sin llegar a este supuesto– una panorámica lo suficientemente extensa, o incluso con un gran plano general, supuestos todos en que modifican sustancialmente el ritmo narrativo más habitual.

### 2.3. *The gutter.*

El espacio entre las viñetas cumple una serie de funciones diversas, y no se puede equiparar al espacio que hay entre dos fotogramas del mismo plano en el cine, sino que podría asimilarse al espacio que separa dos planos de montaje consecutivos en un corte; es decir, ningún tiempo ni espacio a los ojos del espectador. Este espacio, que podemos llamar con el término inglés *gutter*, puede ser inexistente (de nuevo haciendo referencia a una obra primigenia, como es el caso de las planchas del suizo **Töpffer**, en la mayoría de cuyos *criptogramas* las viñetas estaban separadas únicamente por una línea más o menos recta, un recurso que también es frecuentemente utilizado por **Herriman** en sus páginas dominicales de “Krazy Kat”), puede ser homogéneo (como en todas las páginas que dibujó **Hergé** de “Tintín”, y en general en las obras procedentes de la escuela franco-belga, en la que se establece una rigurosidad máxima y límpida a la hora de enmarcar y separar las viñetas de cada página), o puede ser variable en su forma y en su anchura, según se indique en el guión o según sean las intenciones del dibujante a la hora de establecer la organización de las

viñetas de cada página. El caso de las novelas gráficas de **Will Eisner** es especialmente relevante en este momento, puesto que acostumbra a no incluir marco en muchas de sus viñetas, dándole así un valor narrativo especialmente simbólico al espacio que hay entre los dibujos adyacentes, y utilizando como elementos de conexión entre los mismos algunos componentes de las viñetas (mobiliario, puertas, fondos, incluso la dirección del movimiento de los personajes); en sus páginas, cada viñeta *se cierra* cuando acaba el último trazo del dibujo, y el ojo del lector *pasa* a través de ese espacio que se ha dejado vacío voluntariamente hacia el siguiente momento de la acción narrada.

“Instead of gutters between every frame, movies provide imperceptible changes between successive shots. The straight cuts within movies correspond more closely to the gutters in comics, but the simultaneous availability of successive frames in comics and not in movies will always make the terms of their perception different. Both modes are successive, narrative, and visual, but neither is purely visual or, as McCloud’s own book attests, necessarily narrative.”<sup>13</sup>

La función del *gutter* es significativa en el proceso de la construcción narrativa en el cómic, como argumenta **Bongco**:

(...) is an important, albeit invisible, structural crutch used widely in comics in order to provide readers with

---

<sup>13</sup> Leitch 2007: 196

minimum signals to mentally construct a continuous, unified reality from a medium which depends on reading and understanding “empty spaces”<sup>14</sup>

Y es determinantes en la manera en la que se organiza la forma expresiva específica del cómic, como explica **McCloud**, puesto que es en ese espacio entre las viñetas donde se “desarrolla la imaginación del lector” y se le da forma al componente más importante del lenguaje de la historieta, el cerrado. Elabora una serie de maneras distintas en las que se le puede dar uso al *gutter*, estableciendo hasta seis tipos de transiciones entre planos: momento a momento, acción a acción, sujeto a sujeto, escena a escena, aspecto a aspecto, y *non sequitur*.

---

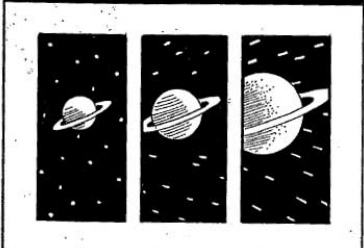
<sup>14</sup> Bongco 2000: 66-67



MOST **PANEL-TO-PANEL** TRANSITIONS IN COMICS CAN BE PLACED IN ONE OF SEVERAL DISTINCT CATEGORIES. THE FIRST CATEGORY—WHICH WE'LL CALL **MOMENT-TO-MOMENT**—REQUIRES VERY LITTLE CLOSURE.



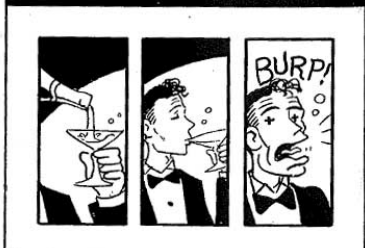
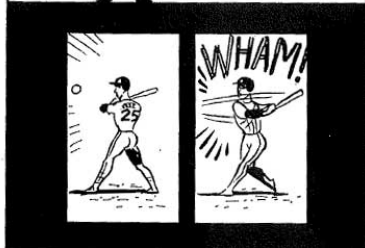
1.



NEXT ARE THOSE TRANSITIONS FEATURING A SINGLE **SUBJECT** IN DISTINCT **ACTION-TO-ACTION** PROGRESSIONS.



2.

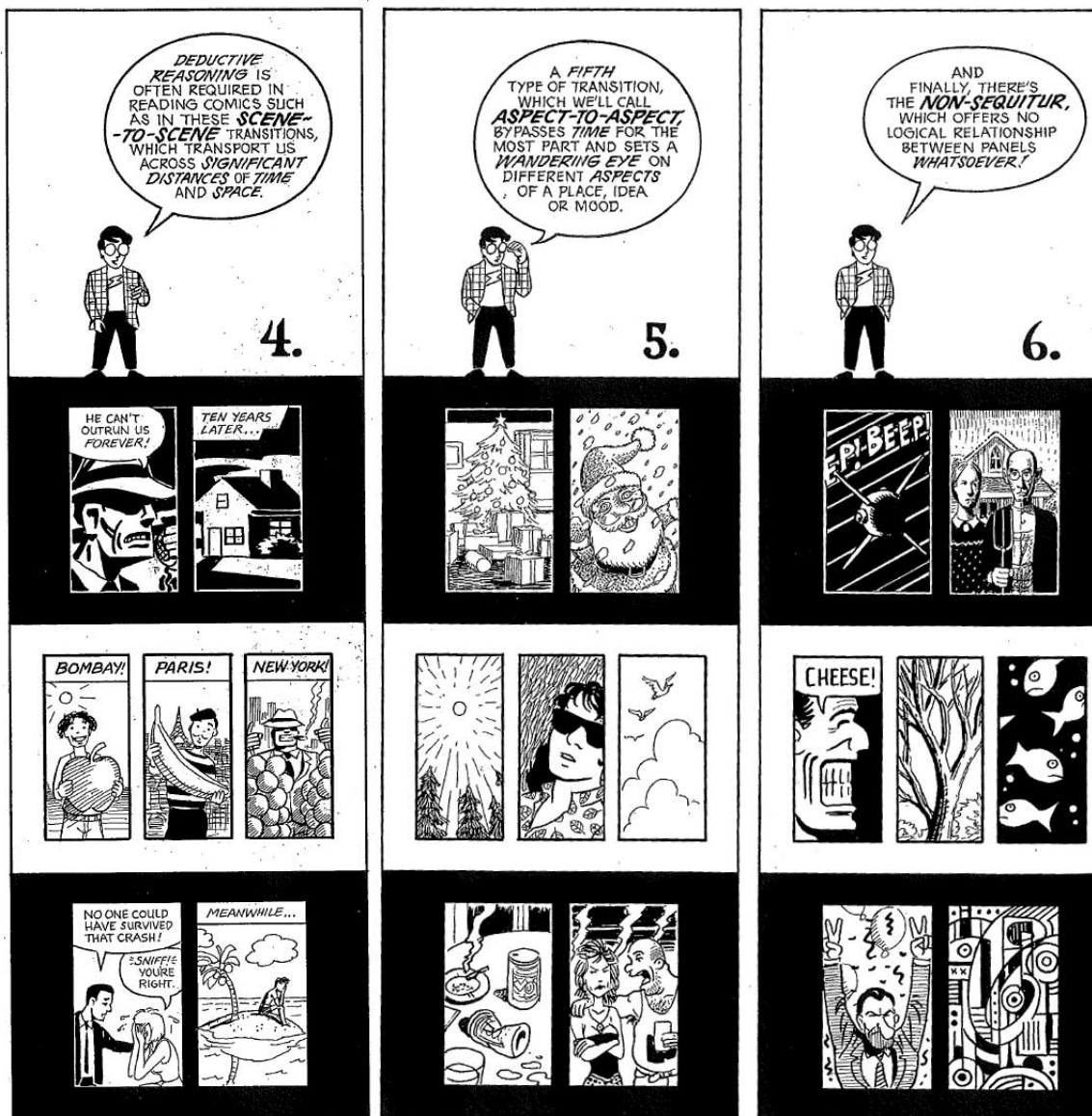


THE NEXT TYPE TAKES US FROM **SUBJECT-TO-SUBJECT** WHILE STAYING WITHIN A SCENE OR IDEA. NOTE THE DEGREE OF **READER INVOLVEMENT** NECESSARY TO RENDER THESE TRANSITIONS **MEANINGFUL**.



3.





Las viñetas corresponden a las páginas 70, 71 y 72 de Understanding Comics. The invisible Art, de Scott McCloud (1993)

Podemos comparar, así, el componente del lenguaje cinematográfico que conocemos como transición entre planos con el *gutter*, pero no sólo con este recurso del cómic. En una historieta no se muestran todos los momentos de una escena, sino fragmentos de una acción que se supone es continua, según han escogido el guionista y/o el dibujante; se puede pasar de uno a otro de esos fragmentos dentro de una misma viñeta, a través de viñetas consecutivas en la misma

línea (principalmente en las maneras que expone **McCloud**), entre dos líneas (existe un movimiento del ojo al finalizar una línea de viñetas y la siguiente), entre dos tiras de prensa de la misma serie (en esta manera específica de historieta, el autor sabe que la parte de la historia que está contando finaliza al acabar la tira, y que continuará en la tira del día siguiente, así que es consciente de esa “pausa” en la recepción de su historia y estructura la narración en función de la cadencia diaria de publicación) o entre dos páginas dominicales (en las que sucede exactamente lo mismo, pero con una cadencia semanal de publicación), siendo esta muy similar a la manera en la que se produce una transición entre la última página de un comic-book y la primera del siguiente número de la colección; y también es (o, al menos, puede llegar a ser a la hora de estructurar la página y organizar la manera en la que se cuenta una historieta) el paso de una página a la siguiente, pudiendo llegar a ser relevante incluso el hecho de que ambas páginas estén enfrentadas, o haya que pasar de página para seguir leyendo.

Todos esos saltos en la manera en la que se estructura la historia tienen un valor similar, pueden ser equiparables, a las diferentes modalidades de transición cinematográfica: el corte entre dos planos consecutivos es el primero y el que se puede vincular de una manera más directa entre ambos medios, mientras que el resto (fundidos, encadenado, efectos) tienen una relación mucho más complicada, ya que su especificidad cinematográfica (la simultaneidad de dos o más planos en un momento dado del montaje y/o de la proyección, o la sustitución del plano por un color dado) se realiza de una manera diferente en el medio impreso, ya que en las raras ocasiones en las que se aplican, lo hacen en diversas viñetas adyacentes/consecutivas o con

combinaciones complejas de distintos momentos en ilustraciones a toda página. Pero más allá de la forma, lo que realmente es interesante es el sentido que tienen dichas transiciones; regresando a la propuesta de McCloud, entre el contenido de dos viñetas consecutivas existen diferentes opciones de relación, y esta relación no viene determinada por el espacio que haya entre ellas, sino por el contenido de cada una, mientras que en el cine, el tipo de transición escogido para pasar de un plano A a un plano B ejerce una influencia, añade un valor, a la manera en la que el espectador comprende cada uno de dichos planos, así como la relación que hay entre ellos, puesto que se incorpora un nuevo significado que puede considerarse prácticamente *standard* en el cine narrativo clásico: por ejemplo, mientras que el corte suele utilizarse para realizar los cambios de plano dentro de la misma secuencia, un fundido suele añadir un cambio de espacio y/o de tiempo, cerrando una secuencia y dando paso a la siguiente.

“Comics panels fracture both time and space, offering a jagged staccato rhythm of unconnected moments. But closure allows us to connect these moments and mentally construct a continuous unified reality.”<sup>15</sup>

Una interpretación distinta propone que al considerar el cómic como una forma narrativa en la que todos sus componentes están representados en las imágenes lingüísticas y pictóricas que se encuentran en el interior de la secuencia de viñetas que conforma las

---

<sup>15</sup> McCloud 1993: 67

páginas, el espacio entre las viñetas no cumple una función especialmente significativa, y está subordinado al papel del conjunto de viñetas que componen la página. Es por ello que los lectores, según esta interpretación, no añaden información entre las viñetas, sino que, por el contrario, añaden las viñetas de manera acumulativa para construir la historia.

“The comic-book reader performs closure within each panel, between panels and among panels.”<sup>16</sup>

Esta interpretación nos acercaría a asimilar el *gutter* al espacio que hay entre los fotogramas de una película, puesto que en ambos casos no incorpora un valor a la imagen que se puede encontrar en el interior de cada viñeta/fotograma. Sin embargo, es excesivamente restrictiva, puesto que se elabora a partir del análisis de un formato específico de presentación de la historieta, el comic-book, en el que predomina un estilo narrativo basado en el dinamismo de la acción y una velocidad de su producción y consumo que dejan poco espacio para las complejidades de significado, creado originalmente en un contexto histórico, tecnológico y económico que le impuso una serie de limitaciones en el proceso de creación formal, elaborado para un tipo de público al que se tenía que enviar el mensaje de una manera directa y sin ambigüedades. Las viñetas contienen la suficiente información, en forma de elementos compositivos y signos, para guiar al lector a través del desarrollo temporal de la historia, por lo que el construcción del significado no se produce, según Duncan y Smith<sup>17</sup>, en el

---

<sup>16</sup> Duncan 2009: 166.

<sup>17</sup> Duncan 2009: 133,

espacio que hay entre las viñetas, sino que surge de la relación que existe entre el texto, el lector y la cultura.

Pero el espacio que hay entre las viñetas, a diferencia del espacio que hay entre los planos, es más que una circunstancia técnica, simples momentos de ruptura entre los momentos clave o las unidades compositivas de la página. Mientras que en un rollo de película cinematográfica existe un espacio físico entre los fotogramas meramente por una imposición técnica del funcionamiento de la cámara, su presencia en un cómic es opcional, y por lo tanto, convierte al *gutter* en un elemento significativo. Podría decirse que es la manera de evidenciar la ausencia de una acción, de un espacio o de un tiempo; puesto que su presencia suma necesariamente valor a las dos viñetas entre las que se encuentra. Así, la presencia del *gutter* cumple una función primera, que es la separación de dos momentos distintos en el relato, y es la base del desarrollo elaborado por McCloud <sup>18</sup> cuando define el *cerrado* (*clousure* en su acepción inglesa); también puede ser usado para fragmentar un mismo plano en distintos componentes, aislando aspectos significativos del mismo, de una manera que en el cine sólo puede hacerse mediante un movimiento de cámara en el que se van mostrando, o bien mediante planos de detalle de cada uno de esos aspectos. Un ejemplo especialmente significativo del uso expresivo del *gutter* lo encontramos en “Ronin” (mini-serie de 6 números publicada por DC Comics entre Julio de 1983 y Agosto de 1984), y concretamente en las páginas finales de la historia, cuando Frank Miller compone los momentos climáticos del relato mediante el uso de planos generales cuya acción se ve fragmentada por la presencia de esta específica manera de separación.

---

<sup>18</sup> McCloud 1995: 67.

## 2.4. El tiempo.

Para estudiar la manera en la que el tiempo del cómic se traslada al tiempo de la película, vamos a utilizar como referencia un texto clásico de montaje cinematográfico, puesto que partimos de la premisa de la existencia de dos tiempos simultáneos: el tiempo interno, el que es propio del relato, y el tiempo externo, el del lector/espectador.

La viñeta encierra tanto la acción como el espacio en el que se produce, así como a los personajes que la protagonizan. Y también es un indicador temporal, ya que se utiliza para “para conseguir la sincronización, que es la manipulación de los elementos del tiempo que se utiliza para conseguir un determinado mensaje emocional, las viñetas son un elemento crítico”<sup>19</sup>. En nuestra concepción de tiempo incluimos la de duración, de nuevo siguiendo la propuesta de Eisner:

“El fenómeno de duración y su experiencia –a la que nos referimos comúnmente como ‘tiempo’- es una dimensión integral del arte secuencia. En el universo de la consciencia humana, el tiempo combina el espacio y el sonido en un conjunto de interdependencias en el que las concepciones, acciones, movimientos y desplazamientos tienen un significado y se miden por nuestra percepción de las relaciones entre los unos y los otros.”

---

<sup>19</sup> “[t]o convey “timing”, which is the manipulation of the elements of time to achieve a specific message of emotion, panels become a critical element”. Eisner, 1985: 24.

Esta percepción de la duración de una viñeta, de una página, de una historieta es, por lo tanto, personal, subjetiva, y no tiene que ver con el tiempo “interno” que haya discurrido en la historieta que estemos leyendo. De la misma manera, en aquellas viñetas que no tienen texto, la duración de la acción representada es imposible, ya que el silencio “tiene el efecto de eliminar de una viñeta cuando duración temporal concreta” <sup>20</sup>. Y en el cómic se produce un tipo de percepción temporal distinto al del cine proyectado en sala, puesto que al tratarse de un medio impreso, cada lector avanza a lo largo de la página a una velocidad distinta, siguiendo normalmente (pero no obligatoriamente) el orden en el que se han dispuesto las viñetas y las planchas en el relato; se tarda mucho más tiempo en pasar de la última viñeta de una página impar a la primera de la siguiente página par que lo que se tarda en pasar de ésta a que tiene justo al lado, y entre el final del capítulo (una serie de comic-books se puede entender como una historia sin final en el que cada ejemplar de la colección es un capítulo) hasta el comienzo del siguiente puede transcurrir mucho tiempo (un mes, en el caso de las series regulares de comic-books). En su butaca, el espectador de una película asiste de manera continua, sin interrupciones y sin modificaciones de su velocidad a la proyección de una obra completa; un tipo de percepción que ha sido enriquecida/sustituida desde la generalización del vídeo doméstico, asemejándose así el visionado particular de una obra cinematográfica al modo en el que se lee –y, por lo tanto, al tiempo en el que se lee– un cómic.

Habría, ciertamente, un tiempo interno del relato, un momento en el que se desarrolla cada uno de los momentos en los que se divide la acción,

---

<sup>20</sup> “(...) has the effect of removing a panel from any particular span of time.”.

McCloud, 2006: 164.



que tendrá una evolución -normalmente cronológica- que se evidencia mediante una serie de recursos gráficos. Son componentes básicos de la historia que nos sirven para establecer tanto el momento (el día/mes/año, la época, la estación) en el que se desarrolla como su evolución: los personajes envejecen visiblemente, de la misma manera que pueden hacerlo los elementos escenográficos que les acompañan en la composición, o el estilo de su peinado o el de su vestimenta; la iluminación de la escena cambia, indicando que ahora es de noche cuando en la escena anterior era de día; entre dos viñetas o escenas hay un cambio de espacio que, si no se explica otra cosa, se entiende como continuas. También se puede indicar el paso del tiempo a través de inserciones de texto en cartelas, o incluso en los diálogos entre los personajes.

En el cine encontramos una “triple idea de tiempo: el tiempo de la *proyección*, entendido como el que dura la película; el tiempo de la acción, que es el de la duración diegética de la historia narrada, y el tiempo de la *percepción*, la sensación de duración intuitivamente notada por el espectador, eminentemente arbitraria y subjetiva.”, como señala Martin <sup>21</sup>. Trasladando estas propuestas a la manera en la que el cómic lidia con el tiempo, podríamos encontrar una cierta equivalencia entre el tiempo de la proyección y el de la extensión (en páginas) de la historieta que sirve de referencia en la adaptación, aunque probablemente fuera más adecuado hacer una equivalencia entre la duración proyectada de una escena concreta que sea fácilmente localizable en un cómic impreso que con una película en su conjunto, puesto que entre las que analizaremos en los capítulos posteriores no se da un solo caso en los que se haya realizado una traslación absolutamente literal de lo que se ha impreso en un cómic a la

---

<sup>21</sup> Martin, 1996: 226.

gran pantalla, por lo que no hay manera de comparar fehacientemente ambas “duraciones”. En algunos casos, en los que aparentemente se produce dicha adaptación –“Scott Pilgrim saves the world”, “Watchmen”, “Road to Perdition”, “League of Extraordinary Gentlemen”, “30 Days of Night”, “From Hell”, “300”, o “V for Vendetta” – al tener los textos originales una extensión limitada y con un número relativamente corto de páginas, en realidad se están ampliando segmentos concretos de la historieta original al pasarla al guion/película, o se están recortando, o se están incorporando componentes argumentales, personaje, espacios, acciones... que no se encontraban en el original, por lo que dicha equivalencia no se produce de manera absoluta. Sí es más fácil conseguir que el tiempo de la narración coincida entre la película que adapta y la historieta que se adapta; el establecimiento claro de unos referentes temporales en el cómic original ayuda a construir el guion de su versión cinematográfico incluyendo esas mismas referencias, como son las que encontramos en “American Splendor”; cuando se adapta un comic-book de superhéroes, sin embargo, esta equivalencia es mucho más complicada de conseguir, puesto que el periodo temporal en el cual se ambienta la historieta original es muchísimo más extenso (como sucede con los cómics de Marvel, en los que el tiempo no se ha “parado” desde que comenzaron a publicarse hace más de medio siglo, aunque ciertamente este “tiempo Marvel” discurre mucho más despacio que el tiempo real) se modifica para “actualizarlo” a los espectadores contemporáneos, como sucede en la versión de “Iron Man”, en la que el personaje principal es atrapado por los soldados vietnamitas a comienzos de los años 60 en su presentación a los lectores, y cae preso por musulmanes rebeldes en un país no identificado de Oriente Medio a comienzos de la segunda década del presente siglo, cambiando no sólo el espacio en el que transcurre la acción, sino el

momento histórico de la misma. El tiempo de la percepción, por último, es incomparable, precisamente por ser una “sensación” del lector/espectador, imposible de medir.

Los recursos que usa el cine para manipular el tiempo son aquellos que le permite la tecnología, ya que mediante el uso tanto de la cámara como de las herramientas propias de la sala de montaje, el tiempo se puede “tanto acelerar como reducir, invertir o detener” <sup>22</sup>. También, con el montaje, podemos mostrar dos o más tiempos distintos de manera simultánea en la pantalla (con un plano compuesto) o consecutivos (mediante un montaje paralelo), podemos saltar hacia adelante usando cualquiera de las elipsis que sean pertinentes en cada elisión, o conseguir que la velocidad en la que el espectador ve el discurrir de las acciones sea más rápida (acelerando la imagen) o más lenta (ralentizándolas) de lo que han durado originalmente; podemos, claro, alterar el orden en el que han sucedido los hechos a la hora de representarlos, mediante técnicas como el *flash-back* o el *flash-forward*. Y se usan todos para trasladar las mismas técnicas que se usan en los cómics del papel hasta la pantalla. De nuevo, al tratarse de medios distintos y al estar condicionados por sus propias formas de expresión, la duración y la manera concreta en la que se realiza dicho traslado variarán en todos los casos.

## 2.5. El sonido.

El último de los componentes narrativos que vamos a comparar es el sonido, precisamente por la especial manera en la que se representa en el cómic y las variantes que se pueden dar al trasladar dichas especificidades del lenguaje de la historieta al del cine.

---

<sup>22</sup> Martin, 1996: 227.

Si las películas nacieron mudas, y silentes, el desarrollo de diversos sistemas de representación visual de la palabra mediante el uso de carteles, la interpretación de música en directo de manera simultánea a la proyección y de sistemas de reproducción sincrónica del sonido a partir de finales de la década de los años 20 fueron elementos esenciales que permitieron su popularización entre los espectadores. El cómic, desde sus más antiguos antecedentes a comienzos del siglo XIX, ya aportaba la representación del sonido mediante el acompañamiento de texto escrito en la parte inferior o superior de las viñetas e, incluso, en los primeros bocadillos, transcripción de las palabras de los personajes que protagonizaban la acción <sup>23</sup>. Esta representación de la palabra hablada o del texto narrativo se enriqueció con el uso de los denominados bocadillos de pensamiento, en los que se escribe en la viñeta aquellas ideas que rondan por el cerebro del personaje pero que no llega a articular, y con la aparición de las onomatopeyas, transcripción de los sonidos ambientales; incluso, se consigue representar la música en el papel, utilizando para ello o bien el texto de las canciones, o bien la presencia de notas musicales, incluso de pequeños pentagramas que contribuyen a crear un efecto de banda sonora en la historieta.

La traslación desde el papel al celuloide de estas formas de representación sonora se estableció en una etapa muy temprana y de un modo prácticamente equivalente. Los monólogos o diálogos prolongados, más o menos complejos del papel no tienen ninguna dificultad en convertirse en las palabras que pronunciarán los actores que representen a

---

<sup>23</sup> Pueden encontrarse ambas formas de texto en las siete historietas que Rodolphe Töpffer publicó entre 1833 y 1845: 'Histoire de M. Jabot' (1833), 'Monsieur Crépin' (1837), 'Les Amours de M. Vieuxbois' (1839), 'Monsieur Pencil' (1840), 'Le Docteur Festus' (1840), 'Histoire d'Albert' (1845) y 'Histoire de M. Cryptogame' (1845).

los personajes adaptados, usándose de manera frecuente la voz en off para llevar a la pantalla los pensamientos de los protagonistas o las partes narradas, cuando estas no han sido sustituidas por su representación a través de la escenografía o la interpretación (procedimientos que son mucho más habituales).

La existencia de hasta tres niveles de banda sonora en la película (la dedicada a los diálogos y el sonido ambiente original, la dedicada a los efectos de sonido añadidos, y la de música extradiegética) permite que el medio cinematográfico ofrezca una variedad de modos de representación de los sonidos que se ven dibujados en las viñetas de los cómics, estén o no representados por onomatopeyas; incluso, si así se quiere, pueden llegar a aparecer en pantalla, como puede verse en numerosas escenas de “Scott Pilgrim saves the world” o “The Spirit”, en el que la inclusión mediante técnicas digitales de las onomatopeyas que acompañan a los sonidos originales de la acción vincula directamente las escenas de lucha de ambas películas con sus referentes dibujados.

### 3. Las películas que adaptan cómics entre 1978 y 2014.

#### 3.1. Relación por orden cronológico. Ficha básica de cada película.

Como se explica en la introducción, la razón por la que se ha escogido un momento concreto para comenzar el periodo de análisis tiene que ver con la importancia que la película de “Superman” tuvo en el conjunto de la producción cinematográfica de los Estados Unidos, convirtiéndose en uno de los grandes *blockbusters* que se produjeron en los años 70 del pasado siglo, siendo tal vez la primera adaptación “seria” de un cómic en el sistema de producción cinematográfico norteamericano y el primer caso de este tipo que contaba con un elevado presupuesto y con figuras de primer nivel en todos los apartados de la producción,. Al prolongarse el tiempo transcurrido desde el comienzo del proceso de elaboración de este trabajo hasta su culminación se han estrenado bastantes más películas, se ha optado por ampliar el rango temporal de referencia que se había fijado inicialmente, estableciendo aquellos filmes estrenados durante el mes de Diciembre de 2014 como los último que se han incluido en el análisis.

Realizaremos una clasificación de todos los filmes estrenados en este periodo en dos categorías: en primer lugar, por orden cronológico, para que pueda apreciarse de manera secuencial el incremento del número de adaptaciones que se han realizado durante los 30 años del periodo de análisis, para a continuación organizar todas esas obras mediante un criterio de contenido, que será la base a partir de la cual se elaborarán las distintas propuestas de modelos de adaptación que se realizarán en el siguiente capítulo.

Para localizar todas las películas que se comprenden en el periodo de referencia hemos realizado una búsqueda en las bases de datos más

frecuentes. La más obvia parece IMDB.com, una web de referencia global en la que se puede realizar una búsqueda por categorías que nos permite seleccionar aquellas obras cinematográficas que se han basado en historietas; utilizando el término “based in comic” y el criterio “keyword” de su herramienta de búsqueda interna de la base de datos de esta web aparece un listado de todas las películas en cuya indexación de incluye la referencia a su origen en el cómic<sup>1</sup>. También se ha consultado el resultado de la investigación llevado a cabo por el investigador Matthew T. Jones en la web “Comics Adaptation List”<sup>2</sup> para su tesis doctoral; la web comercial temática Comics2Film <sup>3</sup>, dedicada durante casi dos décadas a reseñar películas y ofrecer información de actualidad acerca de todas las adaptaciones al cómic realizadas en el sistema de producción cinematográfico estadounidense; la web especializada en la recaudación de la salas de cine norteamericanas, en cuyo buscador por géneros se incluyen lo criterios “comic book adaptation” y “superhero” –con sus variantes “superhero comedy” y “superhero origin“ <sup>4</sup>; diversas páginas temáticas de Wikipedia dedicadas a listar los filmes basados en cómics, bien sean genéricas (“List of Films Based on Comics”), de prensa (“List of Films Based on Comic-strips”), y las tres específicas dedicadas a las editoriales de comics más importantes del mercado norteamericano actual (“List of Films Based on Marvel Comics”, “List of Films Based on DC Comics”, “List of Films Based on Dark Horse Comics”), que, como en todas las

---

<sup>1</sup> La consulta realizada el 25 de Octubre de 2015. es de 2382 títulos. A lo largo del periodo en el que se ha llevado a cabo esta investigación, esta cifra obviamente ha ido modificándose:  
[http://www.imdb.com/find?ref\\_=nv\\_sr\\_fn&q=Based+on+comic&s=kw](http://www.imdb.com/find?ref_=nv_sr_fn&q=Based+on+comic&s=kw)

<sup>2</sup> La web está fija desde el 20 de Febrero de 2008, cuando el autor concluyó la investigación, y se puede consultar en esta url:  
<http://www.mattsmediaresearch.com/comicslist/adaptationsofcomicslist.html>

<sup>3</sup> <http://www.comics2film.com/>

<sup>4</sup> En la consulta realizada el 25 de Octubre de 2015 se ofrece un listado formado por 137, 106, 17 y 29 títulos, respectivamente:  
<http://www.boxofficemojo.com/genres/chart/?id=comicbookadaptation.htm>

páginas de la Wikipedia, se actualizan constantemente <sup>5</sup>, así como todas las referencias localizadas en los textos de la bibliografía de este trabajo y en el archivo personal (junto a la experiencia directa del autor de este texto, que desde el estreno de “Superman” no ha faltado al estreno de ninguna de las adaptaciones de cómics norteamericanos que se han estrenado en la cartelera española).

A continuación realizaremos una relación cronológica de las 170 películas que hemos localizado en el periodo de análisis y que son adaptaciones de personajes o historias originalmente creados en el cómic. Hay algunas excepciones, sin embargo, ya que como se ha explicado en la introducción, algunos personajes que alcanzaron su popularidad en distintos comic-books publicados en Estados Unidos a partir de finales de los años 60 del pasado siglo (como Conan, Kull, incluso The Shadow, John Carter), proceden de la literatura popular, las novelas *pulp*, del primer tercio del siglo XX; otros, como es el caso de Tarzan, tienen un origen similar pero se han mantenido vigentes en el mundo editorial, en el de la producción cinematográfica y en la televisiva durante sus cien años de existencia, y no hemos considerado pertinente por tanto su inclusión en este apartado.

Se ha descartado la inclusión de aquellas películas que se basan en juegos de mesa o de consola, muñecos o incluso colecciones de cartas, puesto que pese a haber tenido sus correspondientes versiones en cómic, estas no fueron sino otra de las maneras de extender la explotación de esos productos, que circunstancialmente fueron también llevados a la gran pantalla (como es el caso de Masters of the Universe, G. I. Joe, Transformers, Magic the Gathering, Resident Evil y muchas otras franquicias) y cuya abundancia y variabilidad es significativa.

---

<sup>5</sup> La última consulta en la versión inglesa de Wikipedia tuvo lugar el 25 de Septiembre de 2015.



## **1978**

### **1. Superman**

*Adaptado de:* *Action Comics #1*, publicado por DC Comics en Junio de 1938.

*Fecha de estreno:* 10 de diciembre de 1978 (*premiere*), 15 de diciembre de 1978.

*Producción:* Alexander Salkind, Dovemead Films, Film Export A.G., International Film Production.

*Distribución:* Warner Bros. Pictures.

*Dirección:* Richard Donner.

*Guión:* Mario Puzo (historia); Mario Puzo, David Newman, Leslie Newman y Robert Benton; Tom Mankiewicz (sin acreditar).

*Premios:* ganadora del premio Óscar de la Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas en la categoría *Special Achievement Award* por los efectos especiales (categoría que no existía en la convocatoria de 1979), otorgado a Les Bowie, Colin Chilvers, Denys N. Coop, Roy Field, Derek Meddings y Zoran Perisic. Nominada en las categorías *Best Sound* (Gordon K. McCallum, Graham V. Hartstone, Nicolas Le Messurier, Roy Charman), *Best Film Editing* (Stuart Baird) y *Best Music, Original Score* (John Williams).

*Presupuesto:* 55 millones de dólares.

## **1979**

### **2. Buck Rogers in the 25th Century**

*Adaptado de/Primera aparición:* *Buck Rogers in the 25th Century A.D.*, 7 de Enero de 1929 (tira diaria), 30 de Marzo de 1930 (página dominical).

*Fecha de estreno:* 30 de Marzo de 1979.

*Producción:* Bruce Lansbury Productions, Glen A. Larson Productions y Universal Pictures.

*Distribución:* Universal Pictures.

*Dirección:* Daniel Haller.

*Guión:* Glen A. Larson & Leslie Stevens.

*Presupuesto:* 3'5 millones de dólares.

## **1980**

### **3. Bon Voyage, Charlie Brown (and Don't Come Back!!)**

*Adaptado de/Primera aparición:* *Peanuts*, 2 de Octubre de 1950 (tiras diarias), 6 de Enero de 1952 (páginas dominicales).

*Fecha de estreno:* 30 de Mayo de 1980.

*Producción:* Lee Mendelson Film Productions y Bill Melendez Productions (animación).

*Distribución:* Paramount Pictures.

*Dirección:* Bill Melendez y Phil Roman.

*Guión:* Charles M. Schulz.

### **4. I Go Pogo**

*Adaptado de/Primera aparición:* *Animal Comics #1*, Diciembre de 1941; *Pogo*, 4 de octubre de 1948 (tira de prensa).

*Fecha de estreno:* 1 de Agosto de 1980.

*Producción:* O.G.P.I. Inc., Possum Productions Inc., Stowmar Enterprises y World Entertainment Corp (animación).

*Distribución:* 21st Century Film Corporation.

*Dirección:* Marc Paul Chinoy.

*Guión:* Marc Paul Chinoy.

### **5. Flash Gordon**

*Adaptado de/Primera aparición:* *Flash Gordon*, 7 de enero de 1934 (página dominical).

*Fecha de estreno:* 5 de Diciembre de 1980.

*Producción:* Starling Films y Dino De Laurentiis Company.

*Distribución:* Universal Pictures.

*Dirección:* Mike Hodges.

*Guión:* Lorenzo Semple Jr. y Michael Allin (adaptación).

*Presupuesto:* 35 millones de dólares.

## **6. Popeye**

*Adaptado de/Primera aparición:* *Thimble Theatre*, 19 de Diciembre 1919 (tira diaria), Popeye apareció por primera vez en la tira del 17/01/1929.

*Fecha de estreno:* 12 de Diciembre de 1980.

*Producción:* Paramount Pictures.

*Distribución:* Paramount Pictures.

*Dirección:* Robert Altman.

*Guión:* Jules Feiffer.

*Presupuesto:* 20 millones de dólares.

## **1981**

### **7. The Legend of the Lone Ranger**

*Adaptado de/Primera aparición:* *Lone Ranger* (programa de radio de 1933), 12 de Septiembre de 1938 (tira de prensa).

*Fecha de estreno:* 22 de Mayo de 1981.

*Producción:* Incorporated Television Company (ITC) y Wrather Productions.

*Distribución:* Universal Pictures.

*Dirección:* William A. Fraker.

*Guión:* Ivan Goff, Ben Roberts, Michael Kane y William Roberts; Jerry Derloshon (adaptación).

*Presupuesto:* 18 millones de dólares.

## **8. Superman II**

*Adaptado de/Primera aparición: Action Comics #1, publicado por DC Comics en Junio de 1938.*

*Fecha de estreno: 19 de Junio de 1981.*

*Producción: Alexander Salkind, Dovemead Flms, Film Export A.G., International Film Production y Warner Bros. Pictures.*

*Distribución: Warner Bros. Pictures.*

*Dirección: Richard Lester y Richard Donner (sin acreditar).*

*Guión: Mario Puzo (historia); Mario Puzo, David Newman y Leslie Newman; Tom Mankiewicz (sin acreditar).*

*Presupuesto: 54 millones de dólares.*

## **9. Heavy Metal**

*Adaptado de/Primera aparición: Heavy Metal, Abril de 1977 (versión de Metal Hurlant de 1974).*

*Fecha de estreno: 7 de Agosto de 1981.*

*Producción: Columbia Pictures Corporation, Guardian Trust Company, Canadian Film Development Corporation y Famous Players (animación).*

*Distribución: Columbia Pictures.*

*Dirección: Gerald Potterton.*

*Guión: Dan Goldberg y Len Blum.*

*Premios: ganadora de tres Genie Awards: Best Achievement in Sound Editing (Peter Thillaye, Andy Malcolm y Peter Jermyn), Best Achievement in Overall Sound (Daniel Goldberg, Gord Thompson, Austin Grimaldi, Joe Grimaldi) y Golden Reel Award (Ivan Reitman, productor).*

*Presupuesto: 9'3 millones de dólares.*

## **1982**

## **10. Swamp Thing**

*Adaptado de/Primera aparición: House of Secrets #92 (Julio de 1971).*

*Fecha de estreno: 19 de Febrero de 1982.*

*Producción: Swampfilms.*

*Distribución: Embassy Pictures Corporation.*

*Dirección: Wes Craven.*

*Guión: Wes Craven.*

*Presupuesto: 3 millones de dólares.*

## **11. Annie**

*Adaptado de/Primera aparición: Annie, el musical de Broadway que adaptaba Littel Orphan Annie, 5 de Agosto de 1924 (tiras de prensa), 2 de Noviembre de 1924 (página dominical).*

*Fecha de estreno: 17 de Mayo de 1982 (premiere), 18 de Junio de 1982.*

*Producción: Columbia Pictures.*

*Distribución: Columbia Pictures.*

*Dirección: John Huston.*

*Guión: Carol Sobieski; Thomas Meehan (libreto del musical).*

*Premios: Nominada a los Preimos Óscar en las categorías Nominated, Oscar Best Art Direction-Set Decoration (Dale Hennesy, Marvin March), Best Music, Original Song Score y Adaptation or Best Adaptation Score (Ralph Burns).*

*Presupuesto: 50 millones de dólares.*

## **12. Creepshow**

*Adaptado de/Primera aparición: Relatos inspirados en las publicaciones de terror de EC Comics de los años 50.*

*Fecha de estreno: 10 de Noviembre de 1982 (premiere), 12 de Noviembre de 1982.*

*Producción:* Creepshow Films Inc., Laurel Entertainment Inc., Laurel-Show Inc. y

Warner Bros. Pictures.

*Distribución:* Warner Bros. Pictures.

*Dirección:* George A. Romero.

*Guión:* Stephen King.

*Presupuesto:* 8 millones de dólares.

## **1983**

### **13. Superman III**

*Adaptado de/Primera aparición:* Action Comics #1, publicado por DC Comics en Junio de 1938.

*Fecha de estreno:* 17 de Junio de 1983.

*Producción:* Cantharus Productions N.V., Dovemead Films, Film Export A.G. y International.

*Distribución:* Warner Bros. Pictures.

*Dirección:* Richard Lester.

*Guión:* David y Leslie Newman.

## **1984**

### **14. Sheena, Queen of the Jungle**

*Adaptado de/Primera aparición:* Wags #46, 14 de Noviembre de 1937.

*Fecha de estreno:* 17 de Agosto de 1984.

*Producción:* Colgems Productions Ltd., Columbia Pictures Corporation y Delphi II Productions.

*Distribución:* Columbia Pictures.

*Dirección:* John Guillermin.

*Guión:* David Newman y Lorenzo Semple Jr.; David Newman y Leslie

Stevens (argumento).

*Presupuesto:* 25 millones de dólares.

## **15. Supergirl**

*Adaptado de/Primera aparición:* *Action Comics* #252 (Mayo de 1959).

*Fecha de estreno:* 21 de Noviembre de 1984.

*Producción:* Artistry Limited, Investors In Industry PLC, Robert Fleming Leasing Limited, St. Michael Finance Limited y Warner Bros. Pictures.

*Distribución:* TriStar Pictures.

*Dirección:* Jeannot Szwarc.

*Guión:* David Odell.

*Presupuesto:* 35 millones de dólares.

## **1985**

### **16. Weird Science**

*Adaptado de/Primera aparición:* “Made of the Future”, publicado en *Weird Science* #5 (Enero de 1951).

*Fecha de estreno:* 2 de Agosto de 1985.

*Producción:* Universal Pictures.

*Distribución:* Universal Pictures.

*Dirección:* John Hughes.

*Guión:* John Hughes.

### **17. Cavegirl**

*Adaptado de/Primera aparición:* *Thun'da* #1 (1952).

*Fecha de estreno:* Mayo de 1985.

*Producción:* Crown International Pictures.

*Distribución:* Crown International Pictures.

*Dirección:* David Oliver.

*Guión:* David Oliver, adaptando el guión de “Primal Urge”, por Phil Groves.

## **18. Red Sonja**

*Adaptado de/Primera aparición:* *Conan the Barbarian* #23, Febrero de 1973.

*Fecha de estreno:* 3 de Julio de 1985.

*Producción:* Dino De Laurentiis Company y Famous Films.

*Distribución:* MGM/UA Entertainment Company.

*Dirección:* Richard Fleischer.

*Guión:* Clive Exton y George MacDonald Fraser.

## **1986**

### **19. Heathcliff: The Movie**

*Adaptado de/Primera aparición:* Heathcliff (tira diaria, 1973).

*Fecha de estreno:* 17 de Enero de 1986.

*Producción:* DiC Enterprises, LBS Communications y McNaught Syndicate.

*Distribución:* Clubhouse Pictures.

*Dirección:* Bruno Bianchi.

*Guión:* Alan Swayze.

*Presupuesto:* XX millones de dólares.

### **20. Howard the duck**

*Adaptado de/Primera aparición:* *Adventure into Fear* #19 (Diciembre de 1973).

*Fecha de estreno:* 1 de Agosto de 1986.

*Producción:* Universal Pictures y Lucasfilm.

*Distribución:* Universal Pictures.



*Dirección:* Willard Huyck.

*Guión:* Willard Huyck y Gloria Katz.

*Presupuesto:* 35 millones de dólares.

## **1987**

### **21. Creepshow 2**

*Adaptado de/Primera aparición:* Relatos inspirados en las publicaciones de terror de EC Comics de los años 50.

*Fecha de estreno:* 1 de Mayo de 1987.

*Producción:* Laurel Entertainment Inc., Laurel-Show Inc. y New World Pictures.

*Distribución:* New World Pictures..

*Dirección:* Michael Gornick.

*Guión:* George A. Romero; Stephen King (relatos originales); Lucille Fletcher (sin acreditar).

*Presupuesto:* 3'5 millones de dólares.

### **22. Superman IV**

*Adaptado de/Primera aparición:* Action Comics #1, publicado por DC Comics en Junio de 1938.

*Fecha de estreno:* 24 de Julio de 1987.

*Producción:* Cannon Films, Warner Bros. Pictures, Golan-Globus Productions y London-Cannon Films.

*Distribución:* Warner Bros. Pictures.

*Dirección:* Sidney J. Furie.

*Guión:* Christopher Reeve, Lawrence Konner y Mark Rosenthal.

*Presupuesto:* 17 millones de dólares.

### **23. Jane and the Lost City**

*Adaptado de/Primera aparición: Jane*, 5 de Diciembre de 1932 (tira diaria).

*Fecha de estreno:* Septiembre de 1987.

*Producción:* Glen Film Productions y Marcel/Robertson Productions Limited.

*Distribución:* New World Pictures.

*Dirección:* Terry Marcel.

*Guión:* Mervyn Haisman.

## **1988**

### **24. When the Wind Blows**

*Adaptado de/Primera aparición: When the wind blows* GN (1982).

*Fecha de estreno:* 11 de Marzo de 1988.

*Producción:* Meltdown Productions, British Screen Productions, Film Four International, TVC London y Penguin Books (animación).

*Distribución:* Kings Road Entertainment.

*Dirección:* Jimmy T. Murakami.

*Guión:* Raymond Briggs.

## **1989**

### **25. The Punisher**

*Adaptado de/Primera aparición: The Amazing Spider-Man* #129 (Febrero de 1974).

*Fecha de estreno:* 1989 (Los Angeles Comic Book and Science Fiction Convention).

*Producción:* New World Pictures (Australia) y New World Pictures.

*Distribución:* New World Pictures.

*Dirección:* Mark Goldblatt.

*Guión:* Boaz Yakin.

*Presupuesto:* 9 millones de dólares.

## **26. The Return of Swamp Thing**

*Adaptado de/Primera aparición:* *House of Secrets* #92 (Julio de 1971).

*Fecha de estreno:* 23 de Mayo de 1989.

*Producción:* Lightyear Entertainment.

*Distribución:* Millimeter Film.

*Dirección:* Jim Wynorski.

*Guión:* Neil Cuthbert y Grant Morris.

## **27. Batman**

*Adaptado de/Primera aparición:* *Detective Comics* #27 (Mayo de 1939).

*Fecha de estreno:* 23 de Junio de 1989.

*Producción:* Warner Bros. Pictures, The Guber-Peters Company y PolyGram Filmed Entertainment.

*Distribución:* Warner Bros. Pictures.

*Dirección:* Tim Burton.

*Guión:* Sam Hamm y Warren Skaaren.

*Premios:* Ganadora del premio Óscar en la categoría *Best Art Direction-Set Decoration* (Anton Furst y Peter Young)

*Presupuesto:* 48 millones de dólares.

## **1990**

### **28. Teenage Mutant Ninja Turtles**

*Adaptado de/Primera aparición:* *Teenage Mutant Ninja Turtles* #1 (Mayo de 1984).

*Fecha de estreno:* 30 de Marzo de 1990.

*Producción:* 888 Productions, Golden Harvest Company, Limelight Entertainment, Mirage Productions, New Line Cinema y Northshore

Investments Ltd.

*Distribución:* New Line Cinema.

*Dirección:* Steve Barron.

*Guión:* Todd W. Langen y Bobby Herbeck.

*Presupuesto:* 13'5 millones de dólares.

## **29. Dick Tracy**

*Adaptado de/Primera aparición:* *Dick Tracy*, 4 de Octubre de 1931 (tira diaria), 29 de Mayo de 1932 (página dominical).

*Fecha de estreno:* 15 de Junio de 1990.

*Producción:* Touchstone Pictures, Silver Screen Partners IV y Mulholland Productions.

*Distribución:* Buena Vista Pictures Distribution.

*Dirección:* Warren Beatty.

*Guión:* Jim Cash y Jack Epps Jr.

*Presupuesto:* 46 millones de dólares.

## **30. Captain America**

*Adaptado de/Primera aparición:* *Captain America Comics #1* (Marzo de 1941).

*Fecha de estreno:* 14 de Diciembre de 1990 (Reino Unido).

*Producción:* 21st Century Film Corporation, Marvel Entertainment Group, Inc. y Jadran Film.

*Distribución:* Castle Premier Releasing (Reino Unido).

*Dirección:* Albert Pyun.

*Guión:* Stephen Tolkin; Lawrence J. Block (argumento).

## **1991**

### **31. Teenage Mutant Ninja Turtles II: The Secret of the Ooze**

*Adaptado de/Primera aparición: Teenage Mutant Ninja Turtles #1 (Mayo de 1984).*

*Fecha de estreno: 22 de Marzo de 1991.*

*Producción: Golden Harvest Company, New Line Cinema y Northshore Investments Ltd.*

*Distribución: New Line Cinema.*

*Dirección: Michael Pressman.*

*Guión: Todd W. Langen.*

*Presupuesto: 25 millones de dólares.*

### **32. The Rocketeer**

*Adaptado de/Primera aparición: Starslayer #2 (Abril de 1982).*

*Fecha de estreno: 21 de Junio de 1991.*

*Producción: Walt Disney Pictures, Touchstone Pictures, Silver Screen Partners IV y Gordon Company.*

*Distribución: Buena Vista Pictures.*

*Dirección: Joe Johnston.*

*Guión: Danny Bilson y Paul De Meo; William Dear (argumento).*

*Presupuesto: 40 millones de dólares.*

### **33. The Addams Family**

*Adaptado de/Primera aparición: The Addams Family, 12 de Junio de 1938 ([primera viñeta](#)).*

*Fecha de estreno: 22 de Noviembre de 1991.*

*Producción: Orion Pictures Corporation y Paramount Pictures.*

*Distribución: Paramount Pictures.*

*Dirección: Barry Sonnenfeld.*

*Guión: Caroline Thompson y Larry Wilson.*

*Presupuesto: 38 millones de dólares.*

## 1992

### **34. Brenda Starr**

*Adaptado de/Primera aparición: Brenda Starr, Reporter, 30 de Junio de 1940 (tiras de prensa), 22 de Octubre de 1945 (páginas dominicales).*

*Fecha de estreno: 15 de Abril de 1992.*

*Producción: AM/PM Entertainment, New World Pictures y Tribune Entertainment.*

*Distribución: Triumph Releasing Corporation.*

*Dirección: Robert Ellis Miller.*

*Guión: Noreen Stone Writer y James David Buchanan.*

### **35. Batman Returns**

*Adaptado de/Primera aparición: Detective Comics #27 (Mayo de 1939).*

*Fecha de estreno: 19 de Junio de 1992.*

*Producción: Warner Bros. Pictures y PolyGram Filmed Entertainment.*

*Distribución: Warner Bros. Pictures.*

*Dirección: Tim Burton.*

*Guión: Daniel Waters y Sam Hamm.*

*Premios: Nominada a los Óscar de 1993 en las categorías *Best Effects, Visual Effects* (Michael L. Fink, Craig Barron, John Bruno, Dennis Skotak) y *Best Makeup* (Ve Neill, Ronnie Specter, Stan Winston).*

*Presupuesto: 80 millones de dólares.*

## 1993

### **36. Teenage Mutant Ninja Turtles III**

*Adaptado de/Primera aparición: Teenage Mutant Ninja Turtles #1 (Mayo de 1984).*

*Fecha de estreno: 17 de Marzo de 1993.*

*Producción:* Golden Harvest Company y Clearwater Holdings.

*Distribución:* New Line Cinema.

*Dirección:* Stuart Gillard.

*Guión:* Stuart Gillard.

*Presupuesto:* 17 millones de dólares.

### **37. Dennis the Menace**

*Adaptado de/Primera aparición:* *Dennis the Menace*, 12 de Marzo de 1951 (viñeta sindicada).

*Fecha de estreno:* 25 de Junio de 1993.

*Producción:* Warner Bros. Pictures y Hughes Entertainment y Warner Bros. Family Entertainment.

*Distribución:* Warner Bros. Pictures.

*Dirección:* Nick Castle.

*Guión:* John Hughes.

### **38. Addams Family Values**

*Adaptado de/Primera aparición:* *The Addams Family*, 12 de Junio de 1938 ([primera viñeta](#)).

*Fecha de estreno:* 19 de Noviembre de 1993.

*Producción:* Paramount Pictures.

*Distribución:* Paramount Pictures.

*Dirección:* Barry Sonnenfeld.

*Guión:* Paul Rudnick.

*Premios:* Nominada al premio Óscar en la categoría *Best Art Direction-Set Decoration*

(Ken Adam, Marvin March).

### **39. Batman: Mask of the Phantasm**

*Adaptado de/Primera aparición: Detective Comics #27 (Mayo de 1939).*

*Fecha de estreno: 25 de Diciembre de 1993.*

*Producción: Warner Bros. Animation (animación).*

*Distribución: Warner Bros. Pictures.*

*Dirección: Eric Radomski y Bruce W. Timm; Kevin Altieri, Boyd Kirkland, Frank Paur y Dan Riba (secuencias).*

*Guión: Alan Burnett, Martin Pasko, Paul Dini y Michael Reaves;*

*Presupuesto: 6 millones de dólares.*

## **1994**

### **40. The Crow**

*Adaptado de/Primera aparición: Caliber Presents #1, Enero de 1989.*

*Fecha de estreno: 11 de Mayo de 1994.*

*Producción: Crowvision Inc., Edward R. Pressman Film, Entertainment Media Investment Corporation, Jeff Most Productions y Miramax Films.*

*Distribución: Miramax Films.*

*Dirección: Alex Proyas.*

*Guión: David J. Schow y John Shirley.*

*Presupuesto: 15 millones de dólares.*

### **41. The Mask**

*Adaptado de/Primera aparición: Dark Horse Presents #10, Septiembre de 1987.*

*Fecha de estreno: 29 de Julio de 1994.*

*Producción: Dark Horse Entertainment y New Line Cinema.*

*Distribución: New Line Cinema.*

*Dirección: Charles Russell.*

*Guión: Mike Werb; Michael Fallon y Mark Verheiden (argumento).*

*Premios: Nominada al premio Óscar en la categoría *Best Effects, Visual**



*Effects* (Scott Squires, Steve 'Spaz' Williams, Tom Bertino, Jon Farhat).

*Presupuesto*: 18 millones de dólares.

#### **42. Timecop**

*Adaptado de/Primera aparición*: *Dark Horse Comics* #1, Agosto de 1994.

*Fecha de estreno*: 16 de Septiembre de 1994.

*Producción*: Largo Entertainment, JVC Entertainment Networks, Signature Pictures, Renaissance Pictures, Dark Horse Entertainment y Largo International N.V.

*Distribución*: Universal Pictures.

*Dirección*: Peter Hyams.

*Guión*: Mark Verheiden; Mike Richardson y Mark Verheiden (argumento).

*Presupuesto*: 27 millones de dólares.

#### **43. Richie Rich**

*Adaptado de/Primera aparición*: *Little Dot* #1, Septiembre de 1953.

*Fecha de estreno*: 21 de Diciembre de 1994.

*Producción*: Warner Bros. Pictures, Silver Pictures y Davis Entertainment.

*Distribución*: WB Family Entertainment A Time Warner Entertainment Company.

*Dirección*: Donald Petrie.

*Guión*: Tom S. Parker y Jim Jennewein; Neil Tolkin (argument).

*Presupuesto*: 40 millones de dólares.

### **1995**

#### **44. Tales from the Crypt: Demon Knight**

*Adaptado de/Primera aparición*: *Tales from the Crypt* #1, Octubre-Noviembre de 1950.

*Fecha de estreno*: 13 de Enero de 1995.

*Producción:* Universal Pictures.

*Distribución:* Universal Pictures.

*Dirección:* Ernest Dickerson.

*Guión:* Ethan Reiff, Cyrus Voris y Mark Bishop.

*Presupuesto:* 13 millones de dólares.

#### **45. Tank Girl**

*Adaptado de/Primera aparición:* *Deadline* #1, Octubre de 1988.

*Fecha de estreno:* 31 de Marzo. De 1995.

*Producción:* Trilogy Entertainment Group.

*Distribución:* United Artists.

*Dirección:* Rachel Talalay.

*Guión:* Tedi Sarafian.

*Presupuesto:* 25 millones de dólares.

#### **46. Batman Forever**

*Adaptado de/Primera aparición:* *Detective Comics* #27 (Mayo de 1939).

*Fecha de estreno:* 15 de Junio de 1995.

*Producción:* Warner Bros. Pictures y PolyGram Filmed Entertainment.

*Distribución:* Warner Bros. Pictures.

*Dirección:* Joel Schumacher.

*Guión:* Lee Batchler, Janet Scott Batchler y Akiva Goldsman.

*Premios:* Nominado a los premios Óscar en las categorías *Best Cinematography* (Stephen Goldblatt), *Best Sound* (Donald O. Mitchell, Frank A. Montañó, Michael Herbick, Petur Hliddal) y *Best Effects, Sound Effects Editing* (John Leveque, Bruce Stambler).

*Presupuesto:* 100 millones de dólares.

#### **47. Judge Dredd**

*Adaptado de/Primera aparición: 2000 AD #2 (5 de Marzo de 1977).*

*Fecha de estreno: 30 de Junio de 1995.*

*Producción: Hollywood Pictures y Cinergi Pictures Entertainment.*

*Distribución: Buena Vista Pictures Buena Vista Pictures.*

*Dirección: Danny Cannon.*

*Guión: William Wisher<sup>1</sup> y Steven E. de Souza; Michael De Luca (argumento).*

*Presupuesto: 70 millones de dólares.*

## **1996**

### **48. Barb Wire**

*Adaptado de/Primera aparición: Comics Greatest World: Steel Harbor Week 1, 2 de Agosto de 1993.*

*Fecha de estreno: 3 de Mayo de 1996.*

*Producción: Polygram Filmed Entertainment, Propaganda Films y Dark Horse Entertainment.*

*Distribución: Gramercy Pictures.*

*Dirección: David Hogan.*

*Guión: Chuck Pfarrer y Ilene Chaiken.*

*Presupuesto: XX millones de dólares.*

### **49. The Phantom**

*Adaptado de/Primera aparición: The Phantom, 17 de Febrero de 1936 (tira de prensa), 28 de Mayo de 1939 (página dominical).*

*Fecha de estreno: 7 de Junio de 1996.*

*Producción: Paramount Pictures, The Ladd Company, Village Roadshow Pictures y Boam Productions.*

*Distribución: Paramount Pictures.*

*Dirección: Simon Wincer.*

*Guión:* Jeffrey Boam.

*Presupuesto:* 45 millones de dólares.

### **50. Tales from the Crypt Presents: Bordello of Blood**

*Adaptado de/Primera aparición:* *Tales from the Crypt* #1, Octubre-  
Noviembre de 1950.

*Fecha de estreno:* 16 de Agosto de 1996.

*Producción:* Universal City Studios y Tales From The Crypt Holdings.

*Distribución:* Universal Pictures.

*Dirección:* Gilbert Adler.

*Guión:* A L Katz y Gilbert Adler; Bob Gale y Robert Zemeckis  
(argumento)

### **51. The Crow. City of Angels**

*Adaptado de/Primera aparición:* *Caliber Presents* #1, Enero de 1989.

*Fecha de estreno:* 30 de Agosto de 1996.

*Producción:* Bad Bird Productions, Dimension Films, Jeff Most  
Productions y Miramax Films.

*Distribución:* Miramax Films.

*Dirección:* Tim Pope.

*Guión:* David S. Goyer.

*Presupuesto:* 13 millones de dólares.

## **1997**

### **52. Batman & Robin**

*Adaptado de/Primera aparición:* *Detective Comics* #27 (Mayo de 1939).

*Fecha de estreno:* 20 de Junio de 1997.

*Producción:* Warner Bros. Pictures y PolyGram Filmed Entertainment.

*Distribución:* Warner Bros. Pictures.

*Dirección:* Joel Schumacher.

*Guión:* Akiva Goldsman.

*Presupuesto:* 125 millones de dólares.

### **53. Men in Black**

*Adaptado de/Primera aparición:* *The Men in Black*, Enero de 1990.

*Fecha de estreno:* 2 de Julio de 1997.

*Producción:* Amblin Entertainment, Columbia Pictures Corporation y MacDonald/Parkes Productions.

*Distribución:* Columbia Pictures.

*Dirección:* Barry Sonnenfeld.

*Guión:* Ed Solomon.

*Premios:* Ganadora del premio Óscar en la categoría *Best Makeup* (Rick Baker, David LeRoy Anderson); nominada en las categorías *Best Art Direction-Set Decoration* (Bo Welch, art director; Cheryl Carasik, set decorator); *Best Music, Original Musical or Comedy Score* (Danny Elfman).

*Presupuesto:* 90 millones de dólares.

### **54. Spawn**

*Adaptado de/Primera aparición:*

*Fecha de estreno:* 1 de Agosto de 1997,

*Producción:* New Line Cinema, Pull Down Your Pants Pictures y Todd McFarlane Entertainment.

*Distribución:* New Line Cinema.

*Dirección:* Mark A.Z. Dippé.

*Guión:* Alan McElroy y Mark A.Z. Dippé.

*Presupuesto:* 40 millones de dólares.

## **55. Steel**

*Adaptado de/Primera aparición: The Adventures of Superman #500, Junio de 1993.*

*Fecha de estreno: 15 de Agosto de 1997.*

*Producción: Quincy Jones-David Salzman Entertainment y Warner Bros. Pictures.*

*Distribución: Warner Bros. Pictures.*

*Dirección: Kenneth Johnson.*

*Guión: Kenneth Johnson.*

*Presupuesto: 16 millones de dólares.*

## **1998**

### **56. Star Kid**

*Adaptado de/Primera aparición: Star Kid, Enero de 1998.*

*Fecha de estreno: 16 de Enero de 1998.*

*Producción: Manny Coto Productions y Trimark Pictures.*

*Distribución: Trimark Pictures.*

*Dirección: Manny Coto.*

*Guión: Manny Coto.*

*Presupuesto: 12 millones de dólares.*

### **57. Blade**

*Adaptado de/Primera aparición: The Tomb of Dracula #10, Julio de 1973.*

*Fecha de estreno: 21 de Agosto de 1998.*

*Producción: Amen Ra Films, Imaginary Forces, Marvel Enterprises y New Line Cinema.*

*Distribución: New Line Cinema.*

*Dirección: Stephen Norrington.*

*Guión: David S. Goyer.*

*Presupuesto:* 45 millones de dólares.

### **58. Addams Family Reunion**

*Adaptado de/Primera aparición:* *The Addams Family*, 12 de Junio de 1938 ([primera viñeta](#)).

*Fecha de estreno:* 22 de Septiembre de 1998.

*Producción:* Fox Family Films.

*Distribución:* Twentieth Century Fox Film Corporation.

*Dirección:* Dave Payne.

*Guión:* Rob Kerchner & Scott Sandin.

## **1999**

### **59. Virus**

*Adaptado de/Primera aparición:* *Virus #1*, Diciembre de 1992.

*Fecha de estreno:* 15 de Enero de 1999.

*Producción:* Mutual Film Company Universal Pictures, Dark Horse Entertainment, Valhalla Motion Pictures, Tele München Fernseh Produktionsgesellschaft, UGC PH, British Broadcasting Corporation, Marubeni y Toho-Towa.

*Distribución:* Universal Pictures.

*Dirección:* John Bruno.

*Guión:* Chuck Pfarrer y Dennis Feldman.

*Presupuesto:* 75 millones de dólares.

### **60. Lone Tiger**

*Adaptado de/Primera aparición:* *Tiger Mask*, 1968 (serie en el semanal *Bokura Magazine*),

*Fecha de estreno:* 27 de Julio de 1999.

*Producción:* Tri Vision Entertainment y Shower Productions.

*Distribución:* Miramax Films.

*Dirección:* Warren Stevens.

*Guión:* Hisao Maki y Charles E. Morris.

### **61. Mystery Men**

*Adaptado de/Primera aparición:* *Flaming Carrot Comics* #16, Junio de 1987.

*Fecha de estreno:* 6 de Agosto de 1999.

*Producción:* Universal Pictures, Golar Productions y Dark Horse Entertainment.

*Distribución:* Universal Pictures.

*Dirección:* Kinka Usher.

*Guión:* Neil Cuthbert.

*Presupuesto:* 65 millones de dólares.

## **2000**

### **62. The Crow: Salvation**

*Adaptado de/Primera aparición:* *Caliber Presents* #1, Enero de 1989.

*Fecha de estreno:* 14 de Junio de 2000.

*Producción:* Edward R. Pressman Film, Fallen Bird Productions Inc., IMF Internationale Medien und Film GmbH & Co. Produktions KG y Jeff Most Productions.

*Distribución:* Dimension Films.

*Dirección:* Bharat Nalluri.

*Guión:* Chip Johannessen.

*Presupuesto:* 10 millones de euros.

### **63. Heavy Metal 2000**

*Adaptado de/Primera aparición:* *Heavy Metal*, Abril de 1977 (versión de



*Metal Hurlant* de 1974).

*Fecha de estreno:* 10 de Julio de 2000.

*Producción:* CinéGroupe, Helkon Media AG, Das Werk, Trixter Film y Artisan Film.

*Distribución:*

*Dirección:* Michael Coldewey y Michel Lemire.

*Guión:* R. Payne Cabeen Kevin Eastman, Robert Geoffrion, Carl Macek, John Minnis , Lorenzo Orzari y George Ungar (animación).

*Premios:* Lions Gate Films.

*Presupuesto:* 15 millones de dólares.

## **64. X-Men**

*Adaptado de/Primera aparición:* *The X-Men* #1, Septiembre de 1963.

*Fecha de estreno:* 14 de Julio de 2000.

*Producción:* Twentieth Century Fox Film Corporation, Marvel Enterprises, Donners' Company, Bad Hat Harry Productions, Springwood Productions y Genetics Productions.

*Distribución:* Twentieth Century Fox Film Corporation.

*Dirección:* Bryan Singer.

*Guión:* David Hayter; Tom DeSanto y Bryan Singer (argumento).

*Presupuesto:* 75 millones de dólares.

## **2001**

### **65. G-Men from Hell**

*Adaptado de/Primera aparición:* *Madman Comics* #17, Agosto de 2000.

*Fecha de estreno:* 23 de Febrero de 2001 (Cinequest Film Festival).

*Producción:* Sawmill Entertainment Corporation.

*Dirección:* Christopher Coppola.

*Guión:* Robert Cooper y Nick Johnson.

*Presupuesto:* 6 millones de dólares.

## **66. Monkeybone**

*Adaptado de/Primera aparición:* *Dark Town*, Enero de 1995.

*Fecha de estreno:* 23 de Febrero de 2001.

*Producción:* Twentieth Century Fox Film Corporation, 1492 Pictures y Twitching Image Studio.

*Distribución:* Twentieth Century Fox Film Corporation.

*Dirección:* Henry Selick.

*Guión:* Sam Hamm.

*Presupuesto:* 75 millones de dólares.

## **67. Josie and the Pussycats**

*Adaptado de/Primera aparición:* *Josie and the Pussycats*, Febrero de 1963.

*Fecha de estreno:* 11 de Abril de 2001.

*Producción:* Universal Pictures, Metro-Goldwyn-Mayer, Marc Platt Productions y Riverdale Productions.

*Distribución:* Universal Studios.

*Dirección:* Harry Elfont y Deborah Kaplan.

*Guión:* Deborah Kaplan y Harry Elfont.

*Presupuesto:* 22 millones de dólares.

## **68. Ghost World**

*Adaptado de/Primera aparición:* *Eightball* 11, Septiembre de 1993).

*Fecha de estreno:* 20 de Julio de 2001.

*Producción:* United Artists, Granada Film Productions, Jersey Shore, Mr. Mudd, Advanced Medien y Capitol Films.

*Distribución:* United Artists.

*Dirección:* Terry Zwigoff.

*Guión:* Daniel Clowes y Terry Zwigoff.

*Premios:* Nominado al premio Óscar en la categoría *Best Writing, Screenplay Based on Material Previously Produced or Published* (Daniel Clowes y Terry Zwigoff).

*Presupuesto:* 7 millones de dólares.

## **69. From Hell**

*Adaptado de/Primera aparición:* *From Hell* #1, Marzo de 1991.

*Fecha de estreno:* 19 de Octubre de 2001.

*Producción:* Twentieth Century Fox Film Corporation y Underworld Entertainment.

*Distribución:* Twentieth Century Fox Film Corporation.

*Dirección:* Albert y Allen Hugues.

*Guión:* Terry Hayes y Rafael Yglesias.

*Presupuesto:* 35 millones de dólares.

## **2002**

### **70. Tales from the Crypt Presents: Ritual**

*Adaptado de/Primera aparición:* *Fecha de estreno:* 13 de Enero de 1995.

*Fecha de estreno:* 19 de Octubre de 2001.

*Producción:* RKO Pictures y Silver Pictures.

*Distribución:* Dimension Films.

*Dirección:* Avi Neshet.

*Guión:* Rob Cohen y Avi Neshet; Inez Wallace (argumento basado en el guión de *I Walked with a Zombie*, 1943).

*Presupuesto:* 10 millones de dólares.

### **71. Blade II**

*Adaptado de/Primera aparición:* *The Tomb of Dracula* #10,(Julio de 1973).

*Fecha de estreno:* 22 de Marzo de 2001.

*Producción:* New Line Cinema, Amen Ra Films, Marvel Enterprises, Imaginary Forces, Justin Pictures, Linovo Productions GmbH & Co. KG, Milk & Honey y Pacific Title and Art Studio.

*Distribución:* New Line Cinema.

*Dirección:* Guillermo del Toro.

*Guión:* David S. Goyer.

*Presupuesto:* 54 millones de dólares.

## **72. Spider-Man**

*Adaptado de/Primera aparición:* *Amazing Fantasy* #15, Agosto de 1962.

*Fecha de estreno:* 3 de Mayo de 2002.

*Producción:* Columbia Pictures Corporation.

*Distribución:* Columbia Pictures.

*Dirección:* Sam Raimi.

*Guión:* David Koepp.

*Premios:* Nominada al premio Óscar en las categorías *Best Sound* (Kevin O'Connell, Greg P. Russell, Ed Novick) y *Best Visual Effects* (John Dykstra, Scott Stokdyk, Anthony LaMolinara, John Frazier).

*Presupuesto:* 139 millones de dólares.

## **73. Men in Black II**

*Adaptado de/Primera aparición:* *The Men in Black*, Enero de 1990.

*Fecha de estreno:* 3 de Julio de 2001.

*Producción:* Amblin Entertainment, Columbia Pictures Corporation y MacDonald/Parkes Productions.

*Distribución:* Columbia Pictures.

*Dirección:* Barry Sonnenfeld.

*Guión:* Robert Gordon y Barry Fanaro-, Robert Gordon (argumento).

*Presupuesto:* 140 millones de dólares.

#### **74. Road to Perdition**

*Adaptado de/Primera aparición:* *Road to Perdition*, Septiembre de 1998.

*Fecha de estreno:* 12 de Julio de 2001.

*Producción:* DreamWorks SKG, Twentieth Century Fox Film Corporation y The Zanuck Company.

*Distribución:* DreamWorks Distribution.

*Dirección:* Sam Mendes.

*Guión:* David Self.

*Premios:* Ganadora del premio Óscar en la categoría Best Cinematography (Conrad L. Hall); candidata en las categorías *Best Actor in a Supporting Role* (Paul Newman), *Best Art Direction-Set Decoration* (Dennis Gassner, art director; Nancy Haigh, set decorator); *Best Sound* (Scott Millan, Bob Beemer, John Pritchett), *Best Sound Editing* (Scott Hecker) y *Best Music, Original Score* (Thomas Newman).

*Presupuesto:* 80 millones de dólares.

### **2003**

#### **75. Daredevil**

*Adaptado de/Primera aparición:* *Daredevil* #1, Abril de 1964.

*Fecha de estreno:* 14 de Febrero de 2003.

*Producción:* Marvel Enterprises, New Regency Pictures, Horseshoe Bay Productionsm Epsilon Motion Pictures, Regency Enterprises y Twentieth Century Fox Film Corporation.

*Distribución:*

*Dirección:* Mark Steven Johnson.

*Guión:* Mark Steven Johnson.

*Presupuesto:* 78 millones de dólares.

## **76. Bulletproof Monk**

*Adaptado de/Primera aparición: Bulletproof Monk #1, Julio de 1998.*

*Fecha de estreno: 16 de Abril de 2003.*

*Producción: Cub Five Productions, Flypaper Press, Lakeshore Entertainment, Lion Rock Productions, Mosaic Media Group y Signpost Films.*

*Distribución: Metro-Goldwyn-Mayer.*

*Dirección: Paul Hunter.*

*Guión: Ethan Reiff y Cyrus Voris.*

*Presupuesto: 52 millones de dólares.*

## **77. X2**

*Adaptado de/Primera aparición: X-Men #1, Septiembre de 1963.*

*Fecha de estreno: 2 de Mayo de 2001.*

*Producción: Twentieth Century Fox Film Corporation, Marvel Enterprises, Donners' Company, Bad Hat Harry Productions, F2 Canada Productions y XM2 Productions.*

*Distribución: Twentieth Century Fox Film Corporation.*

*Dirección: Bryan Singer.*

*Guión: Michael Dougherty, Dan Harris y David Hayter; Zak Penn, David Hayter y Bryan Singer (argumento).*

*Presupuesto: 110 millones de dólares.*

## **78. Hulk**

*Adaptado de/Primera aparición: The Incredible Hulk #1, Mayo de 1962.*

*Fecha de estreno: 20 de Junio de 2003.*

*Producción: Universal Pictures, Marvel Enterprises, Valhalla Motion Pictures y Good Machine.*

*Distribución:* Universal Pictures.

*Dirección:* Ang Lee.

*Guión:* John Turman, Michael France y James Schamus; James Schamus (argumento).

*Presupuesto:* 137 millones de dólares.

## **79. The League of Extraordinary Gentlemen**

*Adaptado de/Primera aparición:* *The League of Extraordinary Gentlemen* #1, Marzo de 1999.

*Fecha de estreno:* 11 de Julio de 2003.

*Producción:* Angry Films, International Production Company, JD Productions, Mediastream Dritte Film GmbH & Co. Beteiligungs KG y Twentieth Century Fox Film Corporation.

*Distribución:* Twentieth Century Fox Film Corporation.

*Dirección:* Stephen Norrington.

*Guión:* James Dale Robinson.

*Presupuesto:* 78 millones de dólares.

## **80. American Splendor**

*Adaptado de/Primera aparición:* *American Splendor* #1, Mayo de 1976.

*Fecha de estreno:* 12 de Septiembre de 2003.

*Producción:* Good Machine.

*Distribución:* HBO Films.

*Dirección:* Shari Springer Berman y Robert Pulcini.

*Guión:* Shari Springer Berman y Robert Pulcini.

*Premios:* Nominada al premio Óscar en la categoría *Best Writing, Adapted Screenplay* (Shari Springer Berman, Robert Pulcini).

*Presupuesto:* 2 millones de dólares.

### **81. Timecop 2: The Berlin Decision**

*Adaptado de/Primera aparición: Dark Horse Presents #1, Julio de 1986.*

*Fecha de estreno: 30 de Septiembre de 2001.*

*Producción: Universal Studios Home Entertainment Family Productions, Capital Arts Entertainment y TE Encore Films.*

*Distribución: Universal Studios Home Video.*

*Dirección: Stephen Boyum.*

*Guión: Gary Scott Thompson.*

## **2004**

### **82. Hellboy**

*Adaptado de/Primera aparición: San Diego Comic-Con Comics #2, Agosto de 1993.*

*Fecha de estreno: 2 de Abril de 2004.*

*Producción: Revolution Studios, Lawrence Gordon Productions, Starlite Films y Dark Horse Entertainment.*

*Distribución: Columbia Pictures.*

*Dirección: Guillermo del Toro.*

*Guión: Guillermo del Toro; Peter Briggs (argumento).*

*Presupuesto: 66 millones de dólares.*

### **83. The Punisher**

*Adaptado de/Primera aparición: The Amazing Spider-Man #129, Febrero de 1974.*

*Fecha de estreno: 16 de Abril de 2004.*

*Producción: Lions Gate Films, Marvel Enterprises, Valhalla Motion Pictures, VIP 2 Medienfonds , VIP 3 Medienfonds y Artisan Entertainment.*

*Distribución: Lions Gate Films.*

*Dirección: Jonathan Hensleigh.*



*Guión:* Jonathan Hensleigh y Michael France.

*Presupuesto:* 33 millones de dólares.

#### **84. Garfield**

*Adaptado de/Primera aparición:* Garfield, 19 de Junio de 1978 (tira diaria), 25 de Junio de 1978 (página dominical).

*Fecha de estreno:* 11 de Junio de 2001.

*Producción:* Twentieth Century Fox Film Corporation y Davis Entertainment.

*Distribución:* Twentieth Century Fox Film Corporation.

*Dirección:* Pete Hewitt.

*Guión:* Joel Cohen y Alec Sokolow.

*Presupuesto:* 50 millones de dólares.

#### **85. Spider-Man 2**

*Adaptado de/Primera aparición:* *Amazing Fantasy* #15, Agosto de 1962.

*Fecha de estreno:* 30 de Junio de 2002.

*Producción:* Columbia Pictures Corporation, Marvel Enterprises y Laura Ziskin Productions.

*Distribución:* Columbia Pictures.

*Dirección:* Sam Raimi.

*Guión:* Alvin Sargent; Alfred Gough, Miles Millar y Michael Chabon (argumento).

*Premios:* Ganadora del premio Óscar en la categoría *Best Achievement in Visual Effects* (John Dykstra, Scott Stokdyk, Anthony LaMolinara, John Frazier); nominada en las categorías *Best Achievement in Sound Mixing* (Kevin O'Connell, Greg P. Russell, Jeffrey J. Haboush, Joseph Geisinger) y *Best Achievement in Sound Editing* (Paul N.J. Ottosson).

*Presupuesto:* 200 millones de dólares.

## **86. Catwoman**

*Adaptado de/Primera aparición: Batman #1, Abril de 1940.*

*Fecha de estreno: 23 de Julio de 2004.*

*Producción: Warner Bros. Pictures, Village Roadshow Pictures, DiNovi Picturesm Frantic Filmsm Maple Shade Films y Catwoman Films.*

*Distribución: Warner Bros. Pictures.*

*Dirección: Pitof.*

*Guión: John Brancato, Michael Ferris y John Rogers; Theresa Rebeck, John Brancato y Michael Ferris (argumento).*

*Presupuesto: 100 millones de dólares.*

## **87. AVP: Alien vs. Predator**

*Adaptado de/Primera aparición: Dark Horse Presents #34, Noviembre de 1989.*

*Fecha de estreno: 13 de Agosto de 2004.*

*Producción: Twentieth Century Fox Film Corporation, Davis Entertainment, Brandywine Productions, Charenton Productions Limited, Impact Pictures, Inside Track Films y Zweite Babelsberg Film GmbH.*

*Distribución: Twentieth Century Fox Film Corporation.*

*Dirección: Paul W.S. Anderson.*

*Guión: Paul W.S. Anderson; Dan O'Bannon y Ronald Shusett (argumento).*

*Presupuesto: 60 millones de dólares.*

## **88. Blade Trinity**

*Adaptado de/Primera aparición: The Tomb of Dracula #10, Julio de 1973.*

*Fecha de estreno: 8 de Diciembre de 2004.*

*Producción: New Line Cinema, Shawn Danielle Productions Ltd., Amen Ra Filmsm Marvel Enterprises y Imaginary Forces.*

*Distribución:* New Line Cinema.

*Dirección:* David S. Goyer.

*Guión:* David S. Goyer.

*Presupuesto:* 65 millones de dólares.

## **2005**

### **89. Elektra**

*Adaptado de/Primera aparición:* *Daredevil* #168, Enero de 1981.

*Fecha de estreno:* 14 de Enero de 2005.

*Producción:* Twentieth Century Fox Film Corporation, Regency Enterprises, Marvel Enterprises, New Regency Pictures, Horseshoe Bay Productions, Epsilon Motion Pictures, Elektra Productions y SAI Productions.

*Distribución:* Twentieth Century Fox Film Corporation.

*Dirección:* Rob Bowman.

*Guión:* Zak Penn, Stuart Zicherman y Raven Metzner.

*Presupuesto:* 43 millones de dólares.

### **90. Son of the Mask**

*Adaptado de/Primera aparición:* *Dark Horse Presents* #10, Septiembre de 1987.

*Fecha de estreno:* 18 de Febrero de 2005.

*Producción:* Dark Horse Entertainment, Kumar Mobiliengesellschaft mbH & Co. Projekt Nr. 1 KG, New Line Cinema y Radar Pictures.

*Distribución:* New Line Cinema.

*Dirección:* Lawrence Guterman.

*Guión:* Lance Khazei.

*Presupuesto:* 84 millones de dólares.

### **91. Sin City**

*Adaptado de/Primera aparición: Dark Horse Presents Fifth Anniversary Special, Abril de 1991.*

*Fecha de estreno: 28 de Marzo de 2005 (premiere), 1 de Abril de 2005.*

*Producción: Dimension Films y Troublemaker Studios.*

*Distribución: Dimension Films.*

*Dirección: Frank Miller, Robert Rodriguez y Quentin Tarantino.*

*Guión: Frank Miller.*

*Presupuesto: 40 millones de dólares.*

### **92. The Crow: Wicked Prayer**

*Adaptado de/Primera aparición: Caliber Presents #1, Enero de 1989.*

*Fecha de estreno: 3 de Junio de 2005.*

*Producción: Dimension Films, Edward R. Pressman Film, Jeff Most Productions y Fubu Films.*

*Distribución: Dimension Films.*

*Dirección: Lance Mungia.*

*Guión: Lance Mungia, Jeff Most y Sean Hood (inspirado en la novela *The Crow: Wicked Prayer* de Norman Partridge).*

*Presupuesto: XX millones de dólares.*

### **93. Batman Begins**

*Adaptado de/Primera aparición: Detective Comics #27, Mayo de 1939.*

*Fecha de estreno: 25 de Junio de 2005.*

*Producción: Warner Bros. Pictures, Syncopy, DC Comics, Legendary Pictures y Patalex Productions*

*Distribución: Warner Bros. Pictures.*

*Dirección: Christopher Nolan.*

*Guión: Christopher Nolan y David S. Goyer.*

*Premios:* Nominada al premio Óscar en la categoría *Best Achievement in Cinematography* (Wally Pfister).

*Presupuesto:* 150 millones de dólares.

#### **94. Fantastic Four**

*Adaptado de/Primera aparición:* *Fantastic Four* #1, Noviembre de 1961.

*Fecha de estreno:* 8 de Julio de 2005.

*Producción:* Twentieth Century Fox Film Corporation, Constantin Film Produktion, Marvel Enterprises, 1492 Pictures y Kumar Mobilien-gesellschaft mbH & Co. Projekt Nr. 3 KG.

*Distribución:* Twentieth Century Fox Film Corporation.

*Dirección:* Tim Story.

*Guión:* Mark Frost y Michael France

*Presupuesto:* 100 millones de dólares.

#### **95. A History of Violence**

*Adaptado de/Primera aparición:* *A History of Violence*, Mayo de 1997.

*Fecha de estreno:* 23 de Septiembre de 2005 (premiere), 30 de Septiembre de 2005.

*Producción:* New Line Cinema, BenderSpink, Media I! Filmproduktion München & Company y New Line Productions.

*Distribución:* New Line Cinema.

*Dirección:* David Cronenberg.

*Guión:* Josh Olson.

*Premios:* Nominada a los premios Óscar en las categorías *Best Performance by an Actor in a Supporting Role* (William Hurt) y *Best Writing, Adapted Screenplay* (Josh Olson).

*Presupuesto:* 32 millones de dólares.

## **2006**

### **96. Constantine**

*Adaptado de/Primera aparición: Saga Of The Swamp Thing #37, Junio de 1985.*

*Fecha de estreno: 16 de Febrero de 2006 (premiere) y 18 de Febrero de 2006.*

*Producción: Warner Bros. Pictures, Village Roadshow Pictures, DC Comics, Lonely Film Productions GmbH & Co. KG., Donners' Company, Branded Entertainment/Batfilm Productions, Weed Road Pictures, 3 Art Entertainment y Di Bonaventura Pictures*

*Distribución: Warner Bros. Pictures.*

*Dirección: Francis Lawrence.*

*Guión: Kevin Brodbin y Frank Cappello.*

*Presupuesto: 100 millones de dólares.*

### **97. V for Vendetta**

*Adaptado de/Primera aparición: V for Vendetta, Marzo de 1982.*

*Fecha de estreno: 11 de Diciembre de 2005 (premiere), 7 de Marzo de 2006.*

*Producción: Warner Bros. Pictures, Virtual Studios, Silver Pictures, Anarchos Productions, Fünfte Babelsberg Film, Medienboard Berlin-Brandenburg y DC Comics*

*Distribución: Warner Bros. Pictures.*

*Dirección: James McTeigue.*

*Guión: Andy y Larry Wachosky.*

*Presupuesto: 54 millones de dólares.*

### **98. Over the Hedge**

*Adaptado de/Primera aparición: Over the Hedge (tira de prensa).*

*Fecha de estreno:* 29 de Abril de 2006 (Indianapolis International Film Festival), 19 de Mayo de 2006.

*Producción:* DreamWorks Animation y Pacific Data Images (sin acreditar) (animación).

*Distribución:* Paramount Pictures.

*Dirección:* Tim Johnson y Karey Kirkpatrick.

*Guión:* Len Blum, Lorne Cameron, David Hoselton y Karey Kirkpatrick; Chris Poche (diálogos adicionales).

*Presupuesto:* 38'5 millones de dólares.

### **99. X-Men: The Last Stand**

*Adaptado de/Primera aparición:* *X-Men* #1, Septiembre de 1963.

*Fecha de estreno:* 26 de Mayo de 2006.

*Producción:* Twentieth Century Fox Film Corporation, Marvel Enterprises, Donners' Company, Ingenious Film Partners, Dune Entertainment, Major Studio Partners, X3 Canada Productions, X3US Productions, XM3 Service y thinkfilm.

*Distribución:* Twentieth Century Fox Film Corporation.

*Dirección:* Brett Ratner.

*Guión:* Simon Kinberg y Zak Penn.

*Presupuesto:* 210 millones de dólares.

### **100. Garfield: A Tail of Two Kitties**

*Adaptado de/Primera aparición:* Garfield, 19 de Junio de 1978 (tira diaria), 25 de Junio de 1978 (página dominical).

*Fecha de estreno:* 16 de Junio de 2006.

*Producción:* Twentieth Century Fox Film Corporation, Davis Entertainment, une Entertainment, Major Studio Partners y Ingenious Film Partners (animación).

*Distribución:* Twentieth Century Fox Film Corporation.

*Dirección:* Tim Hill.

*Guión:* Joel Cohen y Alec Sokolow.

### **101. Superman Returns**

*Adaptado de/Primera aparición:* *Action Comics* #1, Junio de 1938.

*Fecha de estreno:* 21 de Junio de 2006 (premiere), 28 de Junio de 2006.

*Producción:* Warner Bros. Pictures, Legendary Pictures, Peters Entertainment, Bad Hat Harry Productions y DC Comics; Red Sun Productions Pty. Ltd. (sin acreditar)

*Distribución:* Warner Bros. Pictures.

*Dirección:* Bryan Singer.

*Guión:* Michael Dougherty y Dan Harris; Bryan Singer (argumento).

*Premios:* Nominada al premio Óscar en la categoría *Best Achievement in Visual Effects* (Mark Stetson, Neil Corbould, Richard R. Hoover, Jon Thum).

*Presupuesto:* 209 millones de dólares.

### **102. The Mostly Unfabulous Social Life of Ethan Green**

*Adaptado de/Primera aparición:* *The Mostly Unfabulous Social Life of Ethan Green*, 1990 (tira cómica).

*Fecha de estreno:* 29 de Abril de 2005 (Tribeca Film Festival), 17 de Septiembre de 2006.

*Producción:* Evil Twin Productions y Production/Zone Inc..

*Distribución:* Regent Releasing.

*Dirección:* George Bamber.

*Guión:* David Vernon.

### **103. Art School Confidential**



*Adaptado de/Primera aparición:* Eightball #7, Noviembre de 1991.

*Fecha de estreno:* 23 de Enero de 2006 (Sundance Film Festival), 5 de Mayo de 2006.

*Producción:* United Artists y Mr. Mudd.

*Distribución:* Sony Pictures Classics.

*Dirección:* Terry Zwigoff.

*Guión:* Daniel Clowes.

## **2007**

### **104. 300**

*Adaptado de/Primera aparición:* 300 #1, Mayo de 1998.

*Fecha de estreno:* 9 de Diciembre de 2006 (Austin Butt-Numb-A-Thon), 9 de Marzo de 2007.

*Producción:* Warner Bros. Pictures, Legendary Pictures, Virtual Studios, Hollywood Gang Productions y Atmosphere Entertainment MM.

*Distribución:* Warner Bros. Pictures.

*Dirección:* Zack Snyder.

*Guión:* Zack Snyder, Kurt Johnstad y Michael B. Gordon.

*Presupuesto:* 65 millones de dólares.

### **105. El muerto**

*Adaptado de/Primera aparición:* *Daze of the Dead: The Numero Uno Edition*. Febrero de 1998.

*Fecha de estreno:* 16 de Mayo de 2007 (California).

*Producción:* Península Films y Three Lion Productions.

*Dirección:* Brian Cox.

*Guión:* Brian Cox.

*Presupuesto:* 1 millón de dólares.

### **106. Fantastic 4: Rise of the Silver Surfer**

*Adaptado de/Primera aparición: Fantastic Four #1, Noviembre de 1961.*

*Fecha de estreno: 15 de Junio de 2007.*

*Producción: Twentieth Century Fox Film Corporation, Constantin Film Produktion, Marvel Studios, 1492 Pictures, Bernd Eichinger Productions, Ingenious Film Partners y Dune Entertainment.*

*Distribución: Twentieth Century Fox Film Corporation.*

*Dirección: Tim Story.*

*Guión: Don Payne y Mark Frost; John Turman y Mark Frost (argumento).*

*Presupuesto: 130 millones de dólares.*

### **107. Ghost Rider**

*Adaptado de/Primera aparición:*

*Fecha de estreno: 16 de Febrero de 2007.*

*Producción: Columbia Pictures Corporation, Crystal Sky Pictures, Relativity Media, Marvel Enterprises, Michael De Luca Productions, GH One y Vengeance Productions Pty. Ltd.*

*Distribución: Sony Pictures Entertainment.*

*Dirección: Mark Steven Johnson.*

*Guión: Mark Steven Johnson.*

*Presupuesto: 110 millones de dólares.*

### **108. TMNT**

*Adaptado de/Primera aparición: Teenage Mutant Ninja Turtles #1, Mayo de 1984.*

*Fecha de estreno: 23 de Marzo de 2007.*

*Producción: Imagi Animation Studios, Imagi Production, Mirage Studios, Warner Bros. Pictures y The Weinstein Company (animación).*

*Distribución: Warner Bros. Pictures.*

*Dirección:* Kevin Munroe.

*Guión:* Kevin Munroe.

*Presupuesto:* 34 millones de dólares.

### **109. Spider-Man 3**

*Adaptado de/Primera aparición:* *Amazing Fantasy* #15, Agosto de 1962.

*Fecha de estreno:* 30 de Abril de 2007 (premiere), 3 de Mayo de 2007.

*Producción:* Columbia Pictures, Marvel Studios, Laura Ziskin Productions y Columbia Pictures Industries.

*Distribución:* Columbia Pictures.

*Dirección:* Sam Raimi.

*Guión:* Sam Raimi, Ivan Raimi y Alvin Sargent.

*Presupuesto:* 258 millones de dólares.

### **110. 30 Days of Night**

*Adaptado de/Primera aparición:* *30 Days of Night* #1, Agosto de 2002.

*Fecha de estreno:* 16 de Octubre de 2007 (premiere), 19 de Octubre de 2007.

*Producción:* Columbia Pictures, Ghost House Pictures y Dark Horse Entertainment.

*Distribución:* Sony Pictures Releasing.

*Dirección:* David Slade.

*Guión:* Steve Niles, Stuart Beattie y Brian Nelson.

*Presupuesto:* 32 millones de dólares.

### **111. AVPR: Aliens vs Predator – Requiem**

*Adaptado de/Primera aparición:* *Dark Horse Presents* #34, Noviembre de 1989

*Fecha de estreno:* 25 de Diciembre de 2007.

*Producción:* Twentieth Century Fox Film Corporation, Davis Entertainment, Brandywine Productions y Dune Entertainment.

*Distribución:* Twentieth Century Fox Film Corporation.

*Dirección:* Colin y Greg Strause.

*Guión:* Shane Salerno.

*Presupuesto:* 40 millones de dólares.

## **2008**

### **112. Iron Man**

*Adaptado de/Primera aparición:* *Tales of Suspense* #39, Marzo de 1963.

*Fecha de estreno:* 30 de Abril de 2008 (Hollywood, California), 2 de Mayo de 2008.

*Producción:* Paramount Pictures, Marvel Enterprises, Marvel Studios, Fairview Entertainment y Dark Blades Films.

*Distribución:* Paramount Pictures.

*Dirección:* Jon Favreau.

*Guión:* Mark Fergus, Hawk Ostby, Art Marcum y Matt Holloway.

*Premios:* Nominada al premio Óscar en las categorías *Best Achievement in Sound Editing* (Frank E. Eulner, Christopher Boyes) y *Best Achievement in Visual Effects* (John Nelson, Ben Snow, Daniel Sudick, Shane Mahan).

*Presupuesto:* 140 millones de dólares.

### **113. Speed Racer**

*Adaptado de/Primera aparición:* *Mach Go Go Go*, . Junio de 1966.

*Fecha de estreno:* 3 de Mayo de 2008 (Tribeca Film Festival), 8 de Mayo de 2008.

*Producción:* Warner Bros. Pictures, Village Roadshow Pictures, Silver Pictures, Anarchos Productions, Velocity Productions y Sechste Babelsberg

Film.

*Distribución:* Warner Bros. Pictures.

*Dirección:* Andy y Larry Wachosky.

*Guión:* Andy y Larry Wachosky.

*Presupuesto:* 120 millones de dólares.

#### **114. The Gene Generation**

*Adaptado de/Primera aparición:* *DNA Hacker Chronicles*, marzo de 2008.

*Fecha de estreno:* 27 de Septiembre de 2007 (American Film Institute), 5 de Junio de 2008.

*Producción:* Ascension Pictures, Middle Link y Red Cam Studios.

*Distribución:* Lionsgate.

*Dirección:* Pearry Teo.

*Guión:* Zhang Pingli y Keith Collea.

*Presupuesto:* 2'5 millones de dólares.

#### **115. The Incredible Hulk**

*Adaptado de/Primera aparición:* *The Incredible Hulk #1*, Mayo de 1962.

*Fecha de estreno:* 8 de Junio de 2008 (Universal City, California, premiere), 13 de Junio de 2008.

*Producción:* Universal Pictures, Marvel Enterprises, Marvel Studios, Valhalla Motion Pictures y MVL Incredible Productions.

*Distribución:* Universal Pictures.

*Dirección:* Louis Leterrier.

*Guión:* Zak Penn.

*Presupuesto:* 150 millones de dólares.

#### **116. Wanted**

*Adaptado de/Primera aparición:* *Wanted #1*, Diciembre de 2003.

*Fecha de estreno:* 19 de Junio de 2008 (Los Angeles Film Festival), 27 de Junio de 2001.

*Producción:* Universal Pictures, Spyglass Entertainment, Relativity Media, Marc Platt Productions, Kickstart Productions, Top Cow Productions, Ringerike Zweite Filmproduktion y Bazelevs Production.

*Distribución:* Universal Pictures.

*Dirección:* Timur Bekmambetov.

*Guión:* Michael Brandt, Derek Haas y Chris Morgan.

*Premios:* Nominada a los premios Óscar en las categorías *Best Achievement in Sound Mixing* (Chris Jenkins, Frank A. Montaña, Petr Forejt y *Best Achievement in Sound Editing* (Wylie Stateman).

*Presupuesto:* 75 millones de dólares.

### **117. Hellboy II: The golden army**

*Adaptado de/Primera aparición:* *San Diego Comic-Con Comics #2*, Agosto de 1993.

*Fecha de estreno:* 28 de Junio de 2008 (Los Angeles Film Festival), 11 de Julio de 2008.

*Producción:* Universal Pictures, Dark Horse Entertainment, Internationale Filmproduktion Eagle, Lawrence Gordon Productions, Mid Atlantic Films y Relativity Media.

*Distribución:* Universal Pictures.

*Dirección:* Guillermo del Toro.

*Guión:* Guillermo del Toro y Mike Mignola.

*Premios:* Nominada a los premios Óscar en la categoría *Best Achievement in Makeup* (Mike Elizalde, Thomas Floutz).

*Presupuesto:* 72 millones de dólares.

### **118. The Dark Knight**

*Adaptado de/Primera aparición: Detective Comics #27, Mayo de 1939.*

*Fecha de estreno: 14 de Julio de 2008 (New York City, premiere), 18 de Julio de 2008.*

*Producción: Warner Bros. Pictures, Legendary Pictures, Syncopy y DC Comics.*

*Distribución: Warner Bros. Pictures.*

*Dirección: Christopher Nolan.*

*Guión: Jonathan Nolan y Christopher Nolan; David S. Goyer (argumento)..*

*Premios: Ganadora del premio Óscar en las categorías *Best Performance by an Actor in a Supporting Role* (Heath Ledger) y *Best Achievement in Sound Editing* (Richard King); nominada en las categorías *Best Achievement in Cinematography* (Wally Pfister), *Best Achievement in Film Editing* (Lee Smith), *Best Achievement in Art Direction* (Nathan Crowley, art director; Peter Lando, set decorator), *Best Achievement in Makeup* (John Caglione Jr., Conor O'Sullivan), *Best Achievement in Sound Mixing* (Lora Hirschberg, Gary Rizzo, Ed Novick) y *Best Achievement in Visual Effects* (Nick Davis, Chris Corbould, Timothy Webber, Paul J. Franklin)*

*Presupuesto: 185 millones de dólares.*

## POSTERIORES

### **119. Punisher: War Zone**

*Adaptado de/Primera aparición: The Amazing Spider-Man #129, Febrero de 1974.*

*Fecha de estreno: 5 de Diciembre de 2008.*

*Producción: Lionsgate, Marvel Knights, Marvel Studios, Valhalla Motion Pictures, HF Zweite Academy Film, SGF Entertainment.*

*Distribución: Lionsgate.*

*Dirección: Lexi Alexander.*

*Guión:* Nick Santora, Art Marcum y Matt Holloway.

*Presupuesto:* 35 millones de dólares.

### **120. The Spirit**

*Adaptado de/Primera aparición:* *The Spirit*, 2 de Junio de 1940.

*Fecha de estreno:* 25 de Diciembre de 2008.

*Producción:* Lionsgate, Dark Lot Entertainment y OddLot Entertainment

*Distribución:* Lionsgate.

*Dirección:* Frank Miller.

*Guión:* Frank Miller.

*Presupuesto:* 60 millones de dólares.

## **2009**

### **121. Watchmen**

*Adaptado de/Primera aparición:* *Watchmen* #1, Septiembre de 1986.

*Fecha de estreno:* 23 de Febrero de 2009 (pre-estreno en Londres), 6 de Marzo de 2009.

*Producción:* Warner Bros., Paramount Pictures, Legendary Pictures, Lawrence Gordon Productions, DC Comics.

*Distribución:* Warner Bros.

*Dirección:* Zack Snyder.

*Guión:* David Hayter y Alex Tse.

*Premios:* ganadora del *Best Fantasy Film*, *Best Costume* y *Best Special Edition DVD Release*, y nominada en 4 categorías más, en los *Saturn Awards* de 2009; ganadora del *Best Comic Book Movie* y nominada en 12 categorías más en los *2009 Scream Awards*.

*Presupuesto:* 130 millones de dólares.

### **122. Dragonball Evolution**



*Adaptado de/Primera aparición: Dragonball, 20 de Noviembre de 1984 en la revista Weekly Shonen Jump.*

*Fecha de estreno: premiere en el Budokan de Tokio el 10 Marzo de 2009, 10 de Abril de 2009.*

*Producción: Twentieth Century Fox Film Corporation, Dune Entertainment, Star Overseas, Ingenious Film Partners, Big Screen Productions, World Film Magic.*

*Distribución: Twentieth Century Fox Film Corporation.*

*Dirección: James Wong.*

*Guión: Ben Ramsey.*

*Presupuesto: 30 millones de dólares.*

### **123. X-Men Origins: Wolverine**

*Adaptado de/Primera aparición: The Incredible Hulk #180, Octubre de 1974.*

*Producción: Twentieth Century Fox Film Corporation, Marvel Enterprises, Dune Entertainment, Donners' Company, Seed Productions, Ingenious Film Partners, Big Screen Productions.*

*Distribución: Twentieth Century Fox Film Corporation.*

*Dirección: Gavin Hood.*

*Guión: David Benioff y Skip Woods.*

*Presupuesto: 150 millones de dólares.*

### **124. Whiteout**

*Adaptado de/Primera aparición:.*

*Fecha de estreno: Julio de 1998.*

*Producción: Warner Bros., Dark Castle Entertainment, StudioCanal, Canadian Film or Video Production Tax Credit, Manitoba Film and Video Production Tax Credit, Ontario Media Development Corporation.*

*Distribución:* Warner Bros.

*Dirección:* Dominic Sena.

*Guión:* Jon Hoeber, Erich Hoeber, Chad Hayes, Carey Hayes.

*Presupuesto:* 35 millones de dólares.

## **125. Surrogates**

*Adaptado de/Primera aparición:* *The Surrogates* #1, Julio de 2005.

*Fecha de estreno:* 25 de Septiembre de 2009.

*Producción:* Touchstone Pictures, Mandeville Films, Top Shelf Productions, Wintergreen Productions.

*Distribución:* Walt Disney Studios Motion Pictures.

*Dirección:* Jonathan Mostow.

*Guión:* Michael Ferris y John D. Brancato.

*Presupuesto:* 80 millones de dólares.

## **126. Astro Boy**

*Adaptado de/Primera aparición:* *Tetsuwan-Atomu*, desde Abril de 1952 en el mensual *Shōnen Kobunsha*.

*Fecha de estreno:* 23 de Octubre de 2009.

*Producción:* Imagi Animation Studios, Imagi Crystal, Tezuka Productions.

*Distribución:* Summit Distribution.

*Dirección:* David Bowers.

*Guión:* David Bowers y Timothy Harris.

*Presupuesto:* 65 millones de dólares.

## **2010**

### **127. Kick-Ass**

*Adaptado de/Primera aparición:* *Kick-Ass* #1, Febrero de 2008.

*Fecha de estreno:* 16 de Abril de 2010.

*Producción:* Marv Films, Plan B Entertainment.

*Distribución:* Lionsgate.

*Dirección:* Matthew Vaughn.

*Guión:* Jane Goldman y Matthew Vaughn.

*Presupuesto:* X millones de dólares.

### **128. The Losers**

*Adaptado de/Primera aparición:* *The Losers* #1, Agosto de 2003.

*Fecha de estreno:* 23 de Abril de 2010.

*Producción:* Warner Bros., Dark Castle Entertainment, Weed Road Pictures, DC Entertainment, Vertigo.

*Distribución:* Warner Bros. Pictures.

*Dirección:* Sylvain White.

*Guión:* Peter Berg, James Vanderbilt.

*Presupuesto:* 25 millones de dólares.

### **129. Iron Man II**

*Adaptado de/Primera aparición:* *Tales of Suspense* #39 (Marzo de 1963).

*Fecha de estreno:* 26 de Abril (premiere), 7 de Mayo de 2010.

*Producción:* Marvel Entertainment, Marvel Studios, Fairview Entertainment.

*Distribución:* Paramount Pictures.

*Dirección:* Jon Favreau.

*Guión:* Justin Theroux.

*Presupuesto:* 200 millones de dólares.

### **130. Marmaduke**

*Adaptado de/Primera aparición:* *Marmaduke* (viñeta diaria, 1954).

*Fecha de estreno:* 4 de Junio de 2010.

*Producción:* Regency Enterprises, Davis Entertainment, United Media, Dune Entertainment, Intrigue Film.

*Distribución:* 20th Century Fox.

*Dirección:* Tom Dey.

*Guión:* Tim Rasmussen, Vince Di Meglio.

*Presupuesto:* 50 millones de dólares.

### **131. Jonah Hex**

*Adaptado de/Primera aparición:* *All-Star Western* #10 (Febrero–Marzo de 1972).

*Fecha de estreno:* 18 de Junio de 2010.

*Producción:* Legendary Pictures, Mad Chance, Weed Road Pictures, DC Entertainment.

*Distribución:* Warner Bros..

*Dirección:* Jimmy Hayward.

*Guión:* Mark Neveldine, Brian Taylor, William Farmer (argumento).

*Presupuesto:* 47 millones de dólares.

### **132. Scott Pilgrim vs the World**

*Adaptado de/Primera aparición:* *Scott Pilgrim* #1, 18 de Agosto de 2004.

*Fecha de estreno:* 27 de Julio de 2010 (premiere en el Fantasia Festival), 13 de Agosto de 2010.

*Producción:* Marc Platt Productions, Big Talk Productions, Closed on Mondays Entertainment, Dentsu, Relativity Media, Scott Pilgrim Productions.

*Distribución:* Universal Pictures.

*Dirección:* Edgar Wright.

*Guión:* Michael Bacall, Edgar Wright.

*Presupuesto:* 85 millones de dólares.

### **133. 30 Days of Night: Dark Days**

*Adaptado de/Primera aparición: 30 Days of Night #1, Agosto de 2002..*

*Fecha de estreno: 23 de Julio de 2010 (premiere en la Comic Con de San Diego), 5 de Octubre de 2010 (directa en DVD y bluray).*

*Producción: Dark Horse Entertainment, Ghost House Pictures, Stage 6 Films, RCR Media Group.*

*Distribución: Sony Pictures.*

*Dirección: Ben Ketai.*

*Guión: Steve Niles, Ben Ketai.*

*Presupuesto: 30 millones de dólares.*

### **134. Red**

*Adaptado de/Primera aparición: Red #1, Septiembre de 2003.*

*Fecha de estreno: 15 de Octubre de 2010.*

*Producción: Summit Entertainment, Di Bonaventura Pictures, DC Entertainment.*

*Distribución: Summit Entertainment.*

*Dirección: Robert Schwentke.*

*Guión: Jon Hoeber, Erich Hoeber.*

*Presupuesto: 58 millones de dólares.*

## **2011**

### **135. Dylan Dog: Dead of Night**

*Adaptado de/Primera aparición: Dyland Dog, Octubre de 1988.*

*Fecha de estreno: 29 de Abril de 2011.*

*Producción: Hyde Park Entertainment, Long Distance Films, Platinum Studios, Prana Studios.*

*Distribución: Freestyle Releasing.*

*Dirección:* Kevin Munroe.

*Guión:* Thomas Dean Donnelly, Joshua Oppenheimer.

*Presupuesto:* 20 millones de dólares.

### **136. Thor**

*Adaptado de/Primera aparición:* *Journey into Mystery* #83 (Agosto de 1962).

*Fecha de estreno:* 6 de Mayo de 2011.

*Producción:* Marvel Studios.

*Distribución:* Paramount Pictures[.

*Dirección:* Kenneth Branagh.

*Guión:* Ashley Edward Miller, Zack Stentz, Don Payne; J. Michael Straczynski y Mark Protosevich (argumento).-

*Premios:* Ganador de Best Male Newcomer y Best Sci-Fi/Fantasy en los Empire Awards (2012), con una nominación más, y de Best Costume en los Saturn Awards (2012), con 3 nominaciones más.

*Presupuesto:* 150 millones de dólares.

### **137. Priest**

*Adaptado de/Primera aparición:* *Priest* #1 (Daiwon C.I. 1988, Corea del Sur; Octubre de 2002, Tokyopop en EUA).

*Fecha de estreno:* 13 de Mayo de 2011.

*Producción:* Tokyopop, DMG Entertainment.

*Distribución:* Screen Gems.

*Dirección:* Scott Stewart.

*Guión:* Cory Goodman.

*Presupuesto:* 60 millones de dólares.

### **138. Green Lantern**

*Adaptado de/Primera aparición: Showcase #22 (Octubre de 1959).*

*Fecha de estreno: 17 de Junio de 2011.*

*Producción: DC Entertainment, De Line Pictures.*

*Distribución: Warner Bros. Pictures.*

*Dirección: Martin Campbell.*

*Guión: Greg Berlanti, Michael Goldenberg, Michael Green, Marc Guggenheim.*

*Presupuesto: 200 millones de dólares.*

### **139. X-Men: First Class**

*Adaptado de/Primera aparición: The X-Men #1 (Septiembre de 1963).*

*Fecha de estreno: 3 de Junio de 2011.*

*Producción: Bad Hat Harry Productions, The Donners' Company, Marvel Entertainment.*

*Distribución: 20th Century Fox.*

*Dirección: Matthew Vaughn.*

*Guión: Ashley Edward Miller, Zack Stentz, Jane Goldman, Matthew Vaughn.*

*Presupuesto: 150 millones de dólares.*

### **140. Captain America: The First Avenger**

*Adaptado de/Primera aparición: Captain America Comics #1 (Marzo de 1941).*

*Fecha de estreno: 22 de Julio de 2011.*

*Producción: Marvel Studios.*

*Distribución: Paramount Pictures.*

*Dirección: Joe Johnston.*

*Guión: Christopher Markus, Stephen McFeely.*

*Presupuesto: 140 millones de dólares.*

### **141. Cowboys & Aliens**

*Adaptado de/Primera aparición: Cowboys & Aliens* (novela gráfica original, Diciembre de 2006).

*Fecha de estreno:* 29 de Julio de 2011.

*Producción:* DreamWorks Pictures, Relativity Media, Imagine Entertainment, K/O Paper Products, Fairview Entertainment, Platinum Studios.

*Distribución:* Universal Pictures.

*Dirección:* Jon Favreau.

*Guión:* Roberto Orci, Alex Kurtzman, Damon Lindelof, Mark Fergus y Hawk Ostby; Mark Fergus, Hawk Ostby y Steve Oedekerk (argumento).

*Presupuesto:* 163 millones de dólares.

### **142. The Adventures of Tintin**

*Adaptado de/Primera aparición: Tintin au pays des Soviets*, serializado en *Le Petit Vingtième* (10 de Enero de 1929).

*Fecha de estreno:* 21 de Diciembre de 2011.

*Producción:* Nickelodeon Movies, Amblin Entertainment, The Kennedy/Marshall Company, WingNut Films, Hemisphere Media Capital, Studios Herge.

*Distribución:* Paramount Pictures.

*Dirección:* Steven Spielberg.

*Guión:* Steven Moffat, Edgar Wright, Joe Cornish.

*Presupuesto:* 135 millones de dólares.

## **2012**

### **143. Ghost Rider: Spirit of Vengeance**

*Adaptado de/Primera aparición: Marvel Spotlight #5* (Agosto de 1972).



*Fecha de estreno:* 17 Febrero 2012.

*Producción:* Crystal Sky Pictures, Hyde Park Entertainmentm Imagenation Abu Dhabi, Marvel Entertainment, Marvel Knights.

*Distribución:* Columbia Pictures.

*Dirección:* Mark Neveldine y Brian Taylor.

*Guión:* Scott M. Gimple, Seth Hoffman, David S. Goyer (argumento).

*Presupuesto:* 57 millones de dólares.

#### **144. The Avengers**

*Adaptado de/Primera aparición:* *The Avengers* #1 (Septiembre de 1963).

*Fecha de estreno:* 4 Mayo 2012.

*Producción:* Marvel Studios.

*Distribución:* Walt Disney Studios Motion Pictures.

*Dirección:* Joss Whedon.

*Guión:* Joss Whedon; Zak Penn y Joss Whedon (argumento).

*Presupuesto:* 220 millones de dólares.

#### **145. Men in Black 3**

*Adaptado de/Primera aparición:* *The Men in Black* #1 (Enero de 1990).

*Fecha de estreno:* 25 Mayo 2012.

*Producción:* Amblin Entertainment, P+M Image Nation, Hemisphere Media Capital.

*Distribución:* Columbia Pictures.

*Dirección:* Barry Sonnenfeld.

*Guión:* Etan Cohen.

*Presupuesto:* 215 millones de dólares.

#### **146. The Amazing Cynicalman**

*Adaptado de/Primera aparición:* *Cynicalman, The Paperback* (1987)

*Fecha de estreno:* 12 de Junio de 2012.

*Producción:* No Fun Films.

*Dirección:* Matt Feazell.

*Guión:* Matt Feazell, Gary Freeman.

### **147. The Amazing Spider-Man**

*Adaptado de/Primera aparición:* *Amazing Fantasy* vol. 1 #15 (Agosto de 1962)..

*Fecha de estreno:* 3 Julio 2012.

*Producción:* Marvel Entertainment, Laura Ziskin Productions, Arad Productions, Inc., Matt Tolmach Productions..

*Distribución:* Columbia Pictures.

*Dirección:* Marc Webb.

*Guión:* James Vanderbilt, Alvin Sargent y Steve Kloves; James Vanderbilt (argumento)..

*Presupuesto:* 230 millones de dólares.

### **148. The Dark Knight Rises**

*Adaptado de/Primera aparición:* *Detective Comics* #27 (Mayo de 1939).

*Fecha de estreno:* 16 Julio 2012.

*Producción:* Legendary Pictures, DC Entertainment, Syncopy.

*Distribución:* Warner Bros. Pictures.

*Dirección:* Christopher Nolan.

*Guión:* Jonathan Nolan y Christopher Nolan; Christopher Nolan y David S. Goyer (argumento).

*Presupuesto:* 230 millones de dólares.

### **149. Dredd 3D**

*Adaptado de/Primera aparición:* *2000 AD* #2 (5 de Marzo de 1977).

*Fecha de estreno:* 21 Septiembre 2012.

*Producción:* DNA Films, IM Global, Reliance Entertainment.

*Distribución:* Lionsgate.

*Dirección:* Pete Travis.

*Guión:* Alex Garland.

*Presupuesto:* 45 millones de dólares.

## **2013**

### **150. Red 2**

*Adaptado de/Primera aparición:* Red #1, Septiembre de 2003.

*Fecha de estreno:* 17 de Febrero de 2010.

*Producción:* Summit Entertainment, Di Bonaventura Pictures, DC Entertainment, Etalon Film, Mel's Cite du Cinema, NeoReel, Saints LA.

*Distribución:* Summit Entertainment.

*Dirección:* Dean Parisot.

*Guión:* Jon Hoeber, Erich Hoeber.

*Presupuesto:* 84 millones de dólares.

### **151. Sparks**

<http://www.imdb.com/title/tt2234429/>

*Adaptado de/Primera aparición:* Sparks #1 (Junio de 2008).

*Fecha de estreno:* 1 Marzo 2013.

*Producción:* Sideshow Productions.

*Dirección:* Christopher Folino, Todd Burrows.

*Guión:* Christopher Folino.

### **152. 300: Rise of an Empire**

<http://www.imdb.com/title/tt1253863/>

*Adaptado de/Primera aparición:* Xerxes (novela gráfica, inédita).

*Fecha de estreno:* 7 Marzo 2013.

*Producción:* Legendary Pictures, Cruel and Unusual Films, Atmosphere Pictures, Hollywood Gang Productions.

*Distribución:* Warner Bros. Pictures.

*Dirección:* Noam Murro.

*Guión:* Zack Snyder, Kurt Johnstad.

*Presupuesto:* 110 millones de dólares.

### **153. Oblivion**

<http://www.imdb.com/title/tt1483013>

*Adaptado de/Primera aparición:* *Oblivion* (novela gráfica, inédita).

*Fecha de estreno:* 15 Abril 2013.

*Producción:* Relativity Media, Chernin Entertainment, Monolith Pictures, Radical Studios.

*Distribución:* Universal Pictures.

*Dirección:* Joseph Kosinski.

*Guión:* Karl Gajdusek, Michael deBruyn.

*Presupuesto:* 120 millones de dólares.

### **154. Iron Man 3**

*Adaptado de/Primera aparición:* *Tales of Suspense* #39 (Marzo de 1963).

*Fecha de estreno:* 1 Mayo 2014.

*Producción:* Marvel Studios, DMG Entertainment.

*Distribución:* Walt Disney Studios Motion Pictures.

*Dirección:* Shane Black.

*Guión:* Drew Pearce, Shane Black.

*Presupuesto:* X millones de dólares.

### **155. Man of Steel**

*Adaptado de/Primera aparición: Action Comics #1 (Abril de 1938).*

*Fecha de estreno: 14 Junio 2013.*

*Producción: DC Entertainment, Legendary Pictures, Syncopy, Cruel and Unusual Films.*

*Distribución: Warner Bros. Pictures.*

*Dirección: Zack Snyder.*

*Guión: David S. Goyer; David S. Goyer y Christopher Nolan (argumento)..*

*Presupuesto: 225 millones de dólares.*

### **156. R.I.P.D.**

*Adaptado de/Primera aparición: R.I.P.D. #1 (Octubre de 2000).*

*Fecha de estreno: 19 Julio 2013.*

*Producción: Dark Horse Entertainment, Original Film, Relativity Media.*

*Distribución: Universal Pictures.*

*Dirección: Robert Schwentke.*

*Guión: Phil Hay, Matt Manfredi.*

*Presupuesto: 130 millones de dólares.*

### **157. The Wolverine**

*Adaptado de/Primera aparición: The Incredible Hulk #180 (Octubre de 1974, personaje), Wolverine #1 (Septiembre de 1982, historia).*

*Fecha de estreno: 26 Julio 2013.*

*Producción: 20th Century Fox, Marvel Entertainment, The Donners' Company, Bad Hat Harry Productions, TSG Entertainment.*

*Distribución: 20th Century Fox.*

*Dirección: James Mangold.*

*Guión: Mark Bombackm, Scott Frank.*

*Presupuesto: 120 millones de dólares.*

### **158. 2 Guns**

*Adaptado de/Primera aparición: 2 Guns #1 (Abril de 2007).*

*Fecha de estreno: 2 Agosto 2014.*

*Producción: Universal Pictures, Emmett/Furla Films, Oasis Ventures Entertainment Ltd / Envision Entertainment / Herrick Entertainment / Boom! Studios.*

*Distribución: Universal Pictures.*

*Dirección: Baltasar Kormákur.*

*Guión: Blake Masters.*

*Presupuesto: 61 millones de dólares.*

### **159. Kick-Ass 2**

*Adaptado de/Primera aparición: Kick-Ass 2 #1, Octubre de 2010.*

*Fecha de estreno: 16 de Agosto de 2013.*

*Producción: Marv Films, Plan B Entertainment.*

*Distribución: Universal Pictures.*

*Dirección: Jeff Wadlow.*

*Guión: Jeff Wadlow.*

*Presupuesto: 28 millones de dólares.*

### **160. Thor: The dark world**

*Adaptado de/Primera aparición: Journey into Mystery #83 (Agosto de 1962).*

*Fecha de estreno: 8 Noviembre 2013.*

*Producción: Marvel Studios.*

*Distribución: Walt Disney Studios Motion Pictures.*

*Dirección: Alan Taylor.*

*Guión: Christopher Yost, Christopher Markus y Stephen McFeely; Don Payne y Robert Rodat (argumento)..*

*Presupuesto:* 170 millones de dólares.

## **2014**

### **161. I, Frankenstein**

*Adaptado de/Primera aparición:* *I, Frankenstein. Genesis #1* (Septiembre de 2013)..

*Fecha de estreno:* 20 Marzo 2014.

*Producción:* Lakeshore Entertainment, Hopscotch Features, Sidney Kimmel Entertainment.

*Distribución:* Lionsgate.

*Dirección:* Stuart Beattie.

*Guión:* Stuart Beattie; Kevin Grevioux (argumento).

*Presupuesto:* 68 millones de dólares.

### **162. Captain America: The Winter Soldier**

*Adaptado de/Primera aparición:* *Captain America Comics #1* (Marzo de 1941, personaje), *Captain America Vol 5 #1* (Enero de 2005, historia).

*Fecha de estreno:* 4 Abril 2014.

*Producción:* Marvel Studios.

*Distribución:* Walt Disney Studios Motion Pictures.

*Dirección:* Anthony Russo, Joe Russo.

*Guión:* Christopher Markus, Stephen McFeely.

*Presupuesto:* 170 millones de dólares.

### **163. The Amazing Spider-Man 2**

*Adaptado de/Primera aparición:* *Amazing Fantasy vol. 1 #15* (Agosto de 1962).

*Fecha de estreno:* 2 Mayo 2014.

*Producción:* Marvel Entertainment, Arad Productions, Inc., Matt Tolmach

Productions.

*Distribución:* Columbia Pictures.

*Dirección:* Marc Webb.

*Guión:* Alex Kurtzman, Roberto Orci y Jeff Pinkner; James Vanderbilt (argumento).

*Presupuesto:* 255 millones de dólares.

#### **164. X-Men: Days of Future Past**

*Adaptado de/Primera aparición:* *Adaptado de/Primera aparición: The X-Men #1* (Septiembre de 1963, personajes), *The Uncanny X-Men #141–142* (Enero y Febrero de 1981, historia).

*Fecha de estreno:* 23 Mayo 2014.

*Producción:* 20th Century Fox, Marvel Entertainment, TSG Entertainment, Bad Hat Harry Productions, The Donners' Company.

*Distribución:* 20th Century Fox.

*Dirección:* Bryan Singer.

*Guión:* Simon Kinberg; Jane Goldman, Simon Kinberg y Matthew Vaughn (argumento).

*Presupuesto:* 200 millones de dólares.

#### **165. Hercules**

*Adaptado de/Primera aparición:* *Hercules. The Thracian Wars #1* (Mayo de 2008).

*Fecha de estreno:* 25 Julio 2014.

*Producción:* Flynn Picture Company, Radical Studios.

*Distribución:* Paramount Pictures.

*Dirección:* Brett Ratner.

*Guión:* Ryan J. Condal, Evan Spiliotopoulos.

*Presupuesto:* 100 millones de dólares.



### **166. Guardians of the Galaxy**

*Adaptado de/Primera aparición: Marvel Super-Heroes #18 (Enero de 1969, grupo), Guardians of the Galaxy #1 (Mayo de 2008, personajes).*

*Fecha de estreno: 1 Agosto 2014.*

*Producción: Marvel Studios.*

*Distribución: Walt Disney Studios Motion Pictures.*

*Dirección: James Gunn.*

*Guión: James Gunn, Nicole Perlman.*

*Presupuesto: 195 millones de dólares.*

### **167. Teenage Mutant Ninja Turtles**

*Adaptado de/Primera aparición: Teenage Mutant Ninja Turtles #1 (Mayo de 1984).*

*Fecha de estreno: 8 Agosto 2014.*

*Producción: Nickelodeon Movies, Platinum Dunes, Gama Entertainment, Mednick Productions, Heavy Metal.*

*Distribución: Paramount Pictures.*

*Dirección: Jonathan Liebesman.*

*Guión: Josh Appelbaum, André Nemec, Evan Daugherty.*

*Presupuesto: 125 millones de dólares.*

### **168. Sin City: A Dame to Kill For**

*Adaptado de/Primera aparición: A Dame to Kill For #1 (Noviembre de 1993).*

*Fecha de estreno: 22 Agosto 2014.*

*Producción: Aldamisa Entertainment, Demarest Films, Troublemaker Studios, Miramax, Solipsist Films, AR Films.*

*Distribución: Dimension Films.*

*Dirección:* Robert Rodríguez, Frank Miller.

*Guión:* Frank Miller.

*Presupuesto:* 65 millones de dólares.

### **169. Big Hero 6**

*Adaptado de/Primera aparición:* *Sunfire & Big Hero 6 #1* (Septiembre de 1998).

*Fecha de estreno:* 7 Noviembre 2014.

*Producción:* Walt Disney Pictures, Walt Disney Animation Studios.

*Distribución:* Walt Disney Studios Motion Pictures.

*Dirección:* Don Hall, Chris Williams.

*Guión:* Jordan Roberts, Dan Gerson, Robert L. Baird.

*Presupuesto:* 165 millones de dólares.

### **170. Annie**

*Adaptado de/Primera aparición:* *Little Orphan Annie* (5 de Agosto de 1924, tira de prensa, personaje original), *Annie* (musical estrenado en 1977, historia).

*Fecha de estreno:* 15 Diciembre 2014.

*Producción:* Village Roadshow Pictures, Overbrook Entertainment.

*Distribución:* Columbia Pictures.

*Dirección:* Will Gluck.

*Guión:* Will Gluck, Aline Brosh McKenna, Emma Thompson.

*Presupuesto:* 65 millones de dólares.

## 3.2. Organización por contenidos.

### 3.2.1. El Universo DC en el cine.

*National Allied Publications* fue fundada en 1934 por **Malcolm Wheeler-Nicholson**, sello bajo el que se publicaría “New Fun: The Big Comic Magazine” en otoño de ese mismo año, siendo esta la primera revista de comics que contenía únicamente material original, en lugar de las re-ediciones de tiras de prensa y páginas dominicales que se podían encontrar en el resto de publicaciones del periodo. Como consecuencia de un acuerdo con el impresor y distribuidor de sus publicaciones, **Harry Donenfeld**, se creó una nueva empresa, *Detective Comics Inc.*, y se puso a la venta el primer número de “Detective Comics”, en cuya portada aparece la fecha de marzo de 1937. Bajo la dirección de Donenfeld y **Jack S. Liebowitz**, la nueva empresa compró una creación que dos jóvenes de Cleveland habían diseñado como una tira de prensa, y que acabaron adaptando al nuevo formato –comic-book– en el que habían conseguido publicar alguna historia en otra de las cabeceras de la compañía, “Adventure Comics”. Se puso a la venta así el primer número de “Action Comics” en abril de 1938 (aunque conste impreso el mes de junio de ese mismo año), apareciendo en su portada por primera vez el héroe de **Jerry Siegel** y **Joe Shuster**, Superman. Le seguirían pronto otros personajes, como Batman (creado por el guionista **Bill Finger** y el dibujante **Bob Kane**, cuya presentación se produjo en “Detective Comics” #27, con fecha de portada de Mayo de 1939) o Sandman (con guiones de **Gardner Fox** y dibujos de **Bert Christman**, que apareció por primera vez en “Adventure Comics” #40, de Julio de 1939).

Es en esta época cuando llegaron a las salas de cine las primeras versiones de los superhéroes de *DC Comics* (aunque tal denominación no

sería oficial hasta 1977). Fue de la mano de los estudios de animación de los hermanos **Fleisher**, bajo cuyo sello se distribuyó una primera temporada de 9 capítulos de las aventuras de Superman entre Septiembre de 1941 y Julio de 1942, seguida por una segunda temporada de 8 episodios, en esta ocasión bajo el logo de *Famous Studios*, y siempre con la distribución de *Paramount Pictures*, propietaria de ambas empresas. Este primer serial de Superman tiene numerosos méritos, entre los que se encuentra ser la primera adaptación audiovisual de un comic-book que optó a un premio Óscar de la Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas norteamericana (en la categoría *Academy Award for Best Short Subject: Cartoons*; la misma en la que en 1936 optó por primera vez a una estatuilla el corto “Popeye the Sailor Meets Sinbad the Sailor”, también de los *Fleisher Studios*, siendo ésta la primera ocasión en la que un personaje procedente del cómic tenía este tipo de reconocimiento por parte de la industria cinematográfica norteamericana); ser la producción de este estilo más costosa hasta la fecha de su estreno (y durante muchos años más, ya que el presupuesto inicial de cada capítulo era de 50.000 dólares); ser la primera en estar realizada completamente en color, e incluso establecer una de las características que definirían al personaje desde ese momento, ya que mientras en las páginas de los comics Superman se desplazaba dando grandes saltos, a partir de su estreno cinematográfico fue cuando voló por primera vez.

No es casual que fuera a partir de ese momento, un periodo que se considera como el momento culminante de los seriales cinematográficos, cuando varios los personajes de *DC* se dejaron ver en las pantallas de las salas de cine, siempre bajo la producción de *Columbia Pictures*. Primero fue Batman, con un serial homónimo inicial de 15 episodios en 1943, seguido de una secuela titulada “Batman and Robin”, fechada en 1949; le siguieron “Hop Harrigan”, en 1946, versión del aviador del mismo nombre

ideado por **Jon Blummer** que se había presentado en “All-American Comics” #1 (distribuido en Abril de 1939); “The Vigilante”, en 1947, un vaquero que nació de la mano de **Mort Weisinger** y **Mort Meskin** en “Action Comics” #42 (Noviembre de 1941); “Congo Bill”, en 1948, al que se vio por primera vez en las páginas de “More Fun Comics” #56 (Junio de 1940), creado por el guionista **Whitney Ellsworth** y el dibujante **George Papp**; y de nuevo Superman, pero en esta ocasión sin pasar por la mesa de dibujo de los animadores, puesto que el actor **Kirk Alyn** interpretó en dos ocasiones al héroe: un primer serial de 15 episodios se rodó 1948, mientras que el otro, “Atom Man vs. Superman”, se proyectó en 1950 y fue, además, el último de esta secuencia.

A partir de ese momento, la editorial continuó licenciando la explotación audiovisual de sus personajes a otras empresas, pero centrándose en esta ocasión en la emisión para televisión. No es casual, por tanto, que tras el estreno del primer largometraje protagonizado por un personaje de los comic-books de DC, “Superman and the Mole Men”, dirigido por **Barney A. Sarecky** y producido por **Robert L. Lippert** y que se proyectó desde el 23 de Noviembre de 1951, la película acabara convirtiéndose en el germen de la serie de televisión “Adventures of Superman”, que se iba a distribuir mediante sindicación a partir de otoño de 1952 y que permaneció en pantalla durante seis temporadas y 104 episodios. El otro gran personaje de la compañía, Batman, hizo su debut en una película homónima de larga duración el 30 de Julio de 1966, producida y distribuida por *20th Century Fox* y con la dirección de **Leslie H. Martinson**; en este caso el recorrido fue inverso, puesto que este largometraje se trata de un *spin-off* de la serie televisiva que se emitió en el canal ABC durante 3 temporadas (entre enero de 1966 y marzo de 1968), también producida por la *Fox*. Desde la segunda mitad de esa misma década, la productora *Filmation Associates* realizó hasta seis series de

dibujos animados que se emitieron en el bloque infantil de los sábados por la mañana en el canal CBS entre 1966 y 1970 bajo el nombre genérico “The New Adventures of Superman” (incluyendo aventuras de Superman, Superboy, Aquaman y Batman).

El cambio de tendencia se produjo a partir de 1969, cuando la editorial DC Comics fue adquirida por la productora y distribuidora cinematográfica Warner Bros., desde la cual se realizó una planificación de la explotación cinematográfica y televisiva de los personajes principales a largo plazo. El primero de esos proyectos fue desarrollado por los productores **Ilya** y **Alexander Salkind** a partir de Agosto de 1974, quienes –junto al co-productor **Pierre Spengler**– mantuvieron numerosas conversaciones con los directivos y editores de DC Comics para mantener la versión cinematográfica de Superman homogénea con la imagen del personaje que se había construido durante décadas en los comic-books. Tras un largo periodo por el que se cambiaron guionistas, directores y se llegó a hacerles pruebas a más de una docena de actores de primera fila para interpretar el papel protagonista, finalmente el rodaje de las dos películas del primero de los superhéroes comenzó en Marzo de 1977, aunque no finalizó hasta Octubre de 1978, tan sólo dos meses antes del estreno en salas de “Superman”, dirigida por **Richard Donner**. Este primer ciclo de películas del personaje se prolongó durante casi una década, con otros tres filmes y un *spin-off* (“Supergirl”).

El siguiente personaje de la editorial en recibir tratamiento cinematográfico fue La Cosa del Pantano, el extraño ser surgido de la imaginación del guionista **Len Wein** y el dibujante **Bernie Wrightson** en las páginas de “The Swamp Thing” #1 (Octubre de 1972), cuya versión para la gran pantalla corrió a cargo de la productora *Embassy Pictures Corporation*, quien dejó en manos de **Wes Craven** la elaboración del guión y la dirección de una obra que se estrenó en 1982. Su secuela, estrenada en

1989, corrió a cargo de un equipo de producción y creativo completamente distinto, siendo la última producción de un personaje publicado bajo el sello de *DC Comics* que se realizó sin el control directo de *Warner*. “The Return of Swamp Thing” también fue el precedente de una serie de televisión que se estrenó en el canal *USA Network* el 27 de Julio de 1990, manteniéndose en antena durante 3 temporadas y 107 capítulos.

A partir de ese momento, todos los personajes cuyas colecciones pertenecen al principal sello editorial de la compañía, *DC*, se han realizado directamente a través de *Warner Bros.*, algunas obras en solitario y otras en colaboración con otras productoras. Sólo algunos de los títulos pertenecientes a otros sellos de la compañía han seguido un modelo de adaptación distinto. Este es el caso de las versiones realizadas de dos novelas gráficas originalmente publicadas en *Paradox Press*, un sello editorial en el que se editaron alrededor de cuarenta obras durante la década de los 90: “Road to Perdition” (2002, **Sam Mendes**) y “A history of violence” (2005, **David Cronenberg**); la primera fue llevada a la gran pantalla mediante una co-producción de *DreamWorks* y *Fox*, gracias al interés que mostró el productor **Richard D. Zuck** por desarrollar la adaptación de la obra de **Max Allan Collins**; mientras que *New Line Cinema* se encargó de la segunda. También es el caso de tres títulos publicados originalmente bajo el sello *WildStorm*, una compañía editorial independiente creada por el dibujante **Jim Lee** en 1992 y que se integró en *DC* en 1999, aunque manteniendo la independencia creativa y la propiedad, por sus autores, de todos los derechos de las obras que se editaban bajo este sello; es el caso de la versión en dibujos animados de “Gen 13” (1999, **Kevin Altieri**), cuya producción se inició antes pero no se finalizó hasta después de la integración de *WildStorm* en *DC*, por lo que su distribución fue paralizada por *Disney* (la producción había corrido a cargo de *Buena Vista Entertainment*) y nunca se llegó a estrenar en las salas de cine de su

país de origen (aunque sí en Brasil, por ejemplo); también, de “The League of Extraordinary Gentlemen” (2003, **Stephen Norrington**), versión de la primera de las series limitadas (y, posteriormente, novelas gráficas) del mismo título creadas por **Alan Moore** y **Kevin O’Neill** que tienen como protagonistas a algunos de los “héroes” de las novelas de finales del siglo XIX (el capitán Nemo, Mr.Hyde, Allan Quartermain, Dorian Grey, el Hombre Invisible...), con una barroca ambientación victoriana y cuya producción corrió a cargo de *20th Century Fox*; “The Spirit” (2008, **Frank Miller**), la recreación del personaje ideado por **Will Eisner** durante los años 40, fue desarrollada bajo la producción de *Lionsgate*, mientras que “Red” (2010, **Robert Schwentke**), la suavizada versión de la mini-serie escrita por **Warren Ellis** y dibujada por **Cully Hammer**, fue un proyecto elaborado por **Lorenzo di Bonaventura** (un antiguo directivo de *Warner*) y la empresa de **Bruce Willis**, quien encarnaba el papel protagonista en la adaptación.

#### 3.2.1.1. Superman.

Las adaptaciones cinematográficas de Superman se organizan en dos ciclos: el primero comenzó con la versión de 1978 y consta de seis películas (las cuatro protagonizadas por el personaje principal y dos *spin-offs*, “Supergirl” y “Steel”), mientras que el segundo está formado (por el momento) de “Superman Returns” y “Man of Steel”, estrenadas respectivamente en Junio de 2006 y Julio de 2013. Desde el punto de vista de la producción, la diferencia más significativa entre ambos grupos de películas proviene del momento en el que se han realizado, puesto que el primero abrió el mercado del cine popular norteamericano a la adaptación de los personajes más populares de los comic-books, y el segundo se enmarca en una coyuntura en la que tal tipo de filmes se ha convertido



prácticamente en un género propio dentro del sistema cinematográfico estadounidense.

En todos los casos, sin embargo, se hace un tratamiento homogéneo del héroe, desarrollándose una adaptación supuestamente fiel al mito de Superman que se ha ido construyendo a lo largo de las décadas, incorporándose como una visión canónica –aunque distinta– del mismo. Este es un elemento fundamental, puesto que establece una de las modalidades más generalizadas de adaptación de personajes de cómic al cine; concretamente de aquellos que han protagonizado una trayectoria editorial extensa y que disponen de muchos años, decenas en la mayoría de los casos, de historias a las cuales hacer referencia, de las que extraer componentes para diseñar los argumentos y los detalles de las tramas, que están acompañados por centenares de personajes que pueden ser interpretados por actores de carne y hueso (o animados por técnicas tradicionales o informáticas). Se parte aquí de la interpretación del héroe, pues, como un personaje mítico, como un ser ideal que se ha ido construyendo según se iban apilando interpretaciones, innovaciones y versiones del mismo, adaptándolo según se cambiaba el medio en el que se representaba y los cientos de ejemplares impresos con sus aventuras pasaban por las manos de generaciones sucesivas de lectores. Superman se ha incorporado a la sociedad contemporánea como el superhéroe prototípico, pero también se han ido sumando los cada vez más populares protagonistas de las colecciones mensuales de DC o de Marvel, de las páginas dominicales o de las tiras de prensa, cuyo paso por las salas de cine no ha hecho sino extender en la sociedad el conocimiento que se tenía previamente de todos ellos.

En cada cambio de medio por el que ha ido pasando Superman, en cada época, se han modificado o incorporado aspectos del personaje original que surgiera del trabajo de **Jerry Siegel** y **Joe Shuster**; concebido

como un ser excepcional, pero no como el semi-dios en el que se convirtió con el tiempo; nació como un poderoso personaje que debería competir en las páginas de los diarios con los héroes de la prensa de la segunda mitad de la década de los años 30, y cuya inclusión en el primer número de “Action Comics” supuso la primera de esas modificaciones, de las transformaciones sucesivas que han ido construyendo el mito superheroico: se le añadía un origen fantástico, extraterreno, que no aparecía en la propuesta original, de la misma manera que fue en el citado serial cinematográfico de animación de los años 40 cuando sustituyó su portentosa capacidad de salto por la de volar.

Cuando **Mario Puzo** recibió el encargo de elaborar una primera versión al cine de las aventuras de Superman (tras rechazar el tratamiento elaborado por **Alfred Bester**, un guionista que había comenzado su carrera escribiendo tiras de prensa y comic-books para DC en los años 40), el personaje ya tenía una historia editorial de más de 30 años. Así, esta primera adaptación se plantea como una nueva forma de presentación al público norteamericano de una historia que ya es comúnmente conocida, que ya es parte de la cultura popular del país. Por ello no se plantea la traslación de una historia en concreto, sino que se recogen elementos que han ido apareciendo a lo largo de los años y se ordenan en un relato nuevo, original, cuyo desarrollo tendrá lugar en las dos primeras películas que protagonizara **Christopher Reeves** y que se filmarán simultáneamente durante 1977 y 1978. El texto definitivo que llevó a la pantalla **Richard Donner** –tras distintas fases de re-escritura que finalmente completó **Tom Mankiewicz**– comienza con el relato del cataclismo final que acabará con Krypton, el planeta original de Superman, y su viaje a la Tierra, ofreciendo a los espectadores una nueva visión de lo mismo que se contó en una sola viñeta en la primera página de “Action Comics” #1 (ver imagen anexa) y que se ha narrado en incontables ocasiones con diferencias más o menos

ostensibles, pero especialmente significativas cuando se tiene en cuenta la escenografía, los personajes participantes o el vestuario que se vieron en las pantallas de las salas. Este bloque supone el primero de los actos de la primera película, que da paso a la etapa de presentación de la familia Kent (cuya primera aparición fue en “Superman” #1, publicado durante el verano de 1939), quienes se encargan de criar y educar al niño que encuentran en una nave espacial en su granja ubicada en los alrededores del imaginario pueblo de Smallville; se ve aquí cómo el personaje va practicando con sus poderes, presentando algunos de los más llamativos, y finalmente enterándose de su verdadero origen gracias a la tecnología de la misma nave con la que recorrió el espacio. Ya como un adulto, Clark Kent se traslada a la ciudad de Metropolis, donde transcurre la mayor parte del film y en la que se desarrolla el tercer acto; comienza a trabajar como periodista para el Daily Bugle, misma profesión y empresa que en los comics (aunque en el guión original iba a ser un reportero televisivo, algo que finalmente sucedería efectivamente en las aventuras impresas), donde conoce a secundarios que le han acompañado a lo largo de toda su historia editorial: Lois Lane, Perry White o Jimmy Olsen. El aspecto y la personalidad de cada uno de estos personajes, incluyendo el propio Superman/Clark Kent, se traslada directamente de la página al fotograma, así como los sentimientos de amor-admiración/odio-rechazo de Lois hacia cada una de las “personalidades” del héroe protagonista. De la misma manera que Lex Luthor, el mayor enemigo del héroe en sus andanzas impresas, es su rival en esta primera versión cinematográfica. A partir del momento en el que se ha completado la presentación de los personajes principales del drama, prácticamente todo en el film es nuevo, sin referencias a historias concretas que se hubieran editado con antelación como la destrucción de la presa, la muerte de Lois, la manipulación del tiempo que realiza Superman haciendo girar la Tierra en sentido contrario... pero también modificando aspectos

consolidados en el canon, como la creación de la Fortaleza de la Soledad a partir del cristal que encuentra el joven Clark en la nave, la “S” del pecho de su traje como el emblema de su familia kryptoniana, el comienzo de las aventuras de Superman con su traje cuando ya es un adulto (obviando la existencia de Superboy, originalmente incorporado en los comics en las páginas de “More Fun Comics” #101, publicado con fecha de portada de Enero-Febrero de 1945). Estos detalles fueron originalmente creados para el film y, en la mayoría de los casos, se han incorporado con el tiempo a la mayoría de las versiones impresas que desde ese momento se han realizado de las aventuras de Superman.

Se establece, con el primero de los filmes que incluimos en este análisis, el primero de los modelos de adaptación que se pueden encontrar en este grupo de películas: la nueva obra es fiel al personaje protagonista y a su entorno, sigue los componentes básicos que definen su trayectoria, pero usa para hacerlo un argumento y un desarrollo original; incorpora detalles, aspectos y elementos que pueden buscarse entre las miles de páginas en las que ha aparecido el protagonista, así como incorpora a una selección tanto de los personajes secundarios como del antagonista entre las decenas (centenares) de posibles que aparecen en los comic-books.

Esta circunstancia se va extendiendo según avanza este primer ciclo de películas. Puesto que casi todo el metraje de “Superman II” (1980, **Richard Lester** y **Richard Donner**, este sin acreditar) se filmó simultáneamente a la primera de las entregas, hay una homogeneidad en el tratamiento de los personajes, los escenarios y el vestuario, recuperándose para esta entrega algunos elementos de la trama que se introdujeron en el primer film; pese a ello, y como consecuencia del tiempo transcurrido entre el rodaje original y las escenas dirigidas por Lester, hay momentos en los que se aprecian diferencias, principalmente en el tono de las escenas, aunque la historia y el desarrollo de la historia permanece prácticamente

como se ideó en su planteamiento original. Así, “Supernan II” comienza de nuevo en Krypton, con el juicio a tres criminales que son sentenciados a permanecer en la Zona Fantasma, una prisión extra-dimensional presentada originalmente en *Adventure Comics* #283 (Abril de 1961), el mismo comic-book en el que apareció por primera vez el líder de los rivales kryptonianos de Superman en la película, el General Zod (a quien se vio por primera vez en ese mismo cómic). La acción se desplaza a las cataratas del Niágara, donde Lois descubre que Clark es la identidad secreta de Superman, algo que sólo había sucedido en una versión “alternativa” de los comics conocida como *Tierra Dos* y que se publicó pocos meses antes del estreno en cine del primer film, en una historia titulada “Superman Takes a Wife” (*Action Comics* #484, Junio de 1978). Se presenta a los espectadores “La fortaleza de la soledad”, el refugio de Superman en el Ártico que tuvo un antecedente en la “Secret Citadel”, originariamente aparecida en *Superman* #17 (Diciembre de 1939), y que se recuperó en el número 58 (Mayo-Junio de 1949) y de nuevo en “The Super-Key to Fort Superman” (*Action Comics* #241, Junio de 1958). En el refugio, Superman se expone a la luz de la kryptonita (un meteorito procedente de su planeta natal, citado por primera vez en “The Meteor from Krypton”, un episodio emitido en Junio de 1943 dentro del programa de radio dedicado a Superman), que afecta de distinto modo al personaje según el color, utilizando en esta ocasión la de color rojo y que tiene consecuencia la pérdida de sus poderes. El ataque del general Zod a la capital estadounidense, y la alianza del este con Lex Luthor, hacen que Superman recupere sus poderes y se enfrente a los villanos, derrotándoles finalmente en la fortaleza del Polo Norte, tras lo cual elimina de la memoria de Lois el recuerdo de su identidad secreta mediante un “beso mágico”, un poder creado para la ocasión y del cual no hay mención en ningún comic-book de la historia impresa del personaje. De nuevo, algunos detalles del film se vieron trasladados con el tiempo a las

historietas de Superman, como el aspecto gélido de Krypton; el uso que hace Jor-El (el padre de Kal-El, el nombre original de Superman) de la Zona Fantasma para encerrar a los villanos del planeta, o la presencia de Lex Luthor en la oficina del Presidente de los Estados Unidos cuando se asocia con el general Zod, ya que el villano ganó las elecciones presidenciales celebradas en los comics en el año 2006.

El planteamiento y desarrollo de Superman III (1983, **Richard Lester**) es completamente diferente a los dos primeros filmes de la franquicia. En la historia se incluyen algunos de los secundarios que ya se habían visto en los dos primeros filmes, pero su papel en esta tercera entrega es menos representativo; se presentan por primera vez a otros personajes originalmente imaginados en los comic-books, como Lana Lang, la mejor amiga del joven Clark en el pueblo donde pasó su infancia y adolescencia, Smallville, a quien se vio por primera vez en *Superboy* #10 (Septiembre-Octubre de 1950); mientras que los rivales con los que se enfrenta Superman son completamente nuevos, así como las circunstancias contra las que tiene que luchar y el tono general de la obra, que bajo la dirección de Lester se orienta mucho más hacia una vertiente humorística que de aventuras. El co-protagonista de esta película es Gus Gorman (**Richard Pryor**), un bonachón incapaz de mantener un trabajo que descubre casi por accidente una portentosa habilidad para que los ordenadores ejecuten cualquiera de sus órdenes, y que se ve obligado a manipular un satélite para controlar el clima por parte de unos empresarios que quieren dominar financieramente el mundo. También, a construir una aleación especial de kryptonita roja que provoca un paulatino cambio en la personalidad de Superman, convirtiéndose en más “oscuro” según se desarrolla la parte central del film; tras emborracharse, un “malvado” Superman se enfrenta a Clark Kent en una escena especialmente tenebrosa que contrasta con el tono general de la película, y tras la eventual victoria

del “lado bondadoso” representado por la vertiente humana del personaje, Superman vuela en busca de los villanos que intentan destruir las reservas petrolíferas del planeta, luchando contra un ordenador robotizado comandado por Gorman; éste, al darse cuenta de que puede ser recordado como el hombre que acabó con la vida de Superman, se da cuenta de que se ha colocado en el bando equivocado de la disputa, se alía con el protagonista y juntos vencen a los villanos, restaurando los errores y desastres que habían cometido. Al finalizar la película, Clark le pide matrimonio a Lana, de nuevo una circunstancia original del film que se repitió, más de dos décadas después, en un episodio de la serie televisiva “Smallville” (concretamente el número 100, “Reckoning”, emitido originalmente el 26 de Enero de 2006); aunque esa no fuera la primera vez que la personalidad humana de Superman le había propuesto matrimonio a un personaje en los comics, ya que Lori Lemaris fue la primera con la que Clark quiso casarse (en las páginas de *Superman* #129, en Mayo de 1959).

La cuarta película de la saga fue la primera en llevar un subtítulo: “Superman. The quest for peace” (1987), dirigida por **Sidney J. Furie**, fue también la primera producción de la saga que no contó con **Alexander** e **Ilya Salkind** como responsables, ya que corrió a cargo de *Cannon Films* en asociación con *Warner Bros.* La historia comienza con el rescate de un cosmonauta tras un accidente en órbita, tras lo cual Superman viaja hasta la granja familiar en Smallville. A su regreso a Metropolis, se entera que el periódico en el que trabaja como Clark Kent, *The Daily Bugle*, ha sido adquirido por un magnate de los negocios que lo transforma en un tabloide; la primera noticia que publica bajo el nuevo propietario es el anuncio del fracaso de las negociaciones sobre armamento nuclear entre EUA y la URSS, tras lo cual Superman da una conferencia en la Asamblea General de las Naciones Unidas en la que informa al mundo de que va a eliminar todas las bombas nucleares del planeta. Mientras tanto, el sobrino

adolescente de Lex Luthor libera al villano de la cárcel, y ambos roban de un museo un pelo de Superman, con el cual construyen una matriz genética que, colocada en la cabeza nuclear de un cohete norteamericano, es lanzado hacia el sol por el héroe; la consecuencia es que de la nave surge un personaje, clon del kryptoniano, que recibe el nombre de Nuclear Man y con el que Superman se enfrenta en varias ocasiones, cayendo derrotado en el primer encuentro y dado por muerto (el titular del *Daily Bugle*, “Superman’s Dead” se adelantará en un lustro a *Superman*, volumen 2, #75, el comic-book en el que efectivamente moriría el personaje), pero vencién­dole finalmente y restaurando el orden previo al ataque. En esta cuarta entrega no se hace mención alguna a los sucesos vistos ni a las situación establecida al final de *Superman III*; se vuelve a echar mano de los personajes secundarios recurrentes (el equipo de redactores del periódico, principalmente), así como al rival más importante y antiguo de Superman, Lex Luthor (interpretado de nuevo por **Gene Hackman**), que apareció por primera vez en *Action Comics* #23 (Abril de 1940); recupera el final de “*Superman II*”, puesto que tras la afirmación de Lois de conocer la doble identidad del héroe, un nuevo beso borra sus recuerdos más recientes. Hay detalles que surgen de los comic-books, como el uso por parte de Superman de los rayos de energía oculares, pero prácticamente todo el resto de componentes de la trama, personajes y situaciones que se plantean en el guión de **Lawrence Konner**, **Mark Rosenthal** y el propio **Christopher Reeve** (quien aportó el enfoque antibélico del film), son originales y no se encuentran referencias directas en ningún comic-book previo, ni fueron utilizadas en posteriores aventuras impresas.

El caso de las dos otras películas de este “ciclo” es distinto. “*Supergirl*” (1984, **Jeannot Szwarc**) forma parte del proyecto “original” de los productores **Alexander** e **Illya Salkind**, quienes contaron con buena parte del equipo de producción de los primeros filmes de Superman para



este *spin-off* (el más destacado de los cuales es el compositor de la banda sonora, **Jerry Goldsmith**), así como con alguno de los personajes secundarios (Jimmy Olsen, interpretado en las cinco películas por **Marc McLure**) y que, tras el rechazo de Reeves a continuar encarnando al héroe, desarrollaron su licencia con otro de los miembros de la *familia* de personajes. No resulta una decisión extraña ya que desde casi el comienzo de la historia editorial del personaje se habían presentado diversas variaciones femeninas del superhéroe: en 1943 fue Lois Lane, transformada en Superwoman en las páginas de *Action Comics* #60; en *Superboy* #5, de Noviembre–Diciembre de 1949, aparece una versión adolescente en la historia “Superboy Meets Supergirl”; en Agosto de 1958 se presentó un ser mágico denominado Super-Girl en las páginas de *Superman* #123, y en *Superboy* #78 aparece una supuesta hermana del kryptoniano en “Claire Kent, Alias Super-Sister”, de Enero de 1960. Aunque la versión “definitiva” de la heroína no se publicó por primera vez hasta la historia escrita por **Otto Binder** y dibujada por **Al Plastino** que apareció en las páginas de *Action Comics* #252 (con fecha de portada de Mayo de 1959), en la que los lectores conocieron a Kara Zor-El, prima de Kal-El, Superman. A la hora de plantear una historia cinematográfica de Supergirl, se introdujeron diversos cambios en el origen y características del personaje; la ciudad en la que nació existía en una dimensión paralela a la que fue transportada tras la explosión que destruyó Krypton, mientras que en el cómic Argo City fue proyectada al espacio protegida por un campo de fuerza tras el cataclismo. La historia que se narra en el guión elaborado por **David Odell** gira alrededor de la pérdida del *omegahedron*, el artilugio que garantiza la vida de los habitantes de la ciudad, que acaba en la Tierra, donde es recuperado por Selena (**Faye Dunaway**), quien pretende utilizarlo para hacerse con el control de la Tierra. De la prolongada historia editorial del personaje, tan sólo se mantienen en el film aspectos puntuales como la

relación familiar con Superman (luciendo en el pecho el emblema que simboliza a la familia El, una S incrustada en un pentágono irregular), el nombre y las características genéricas de la ciudad natal, y la identidad humana de Supergirl, siendo el resto de la trama, ambientación y personajes secundarios creaciones originales para la historia de la gran pantalla. En el propio film se da por supuesto que el público conoce tanto las anteriores películas de Superman como la relación que entre los dos personajes hay en los comics, algo que se explicita al comienzo de la obra; posteriormente se justifica la ausencia del héroe en la primera escena “terrestre”, escuchándose por la radio que está en una misión a años luz de distancia del planeta; la sustitución del héroe por la heroína es evidente y se demuestra (por ejemplo) en el inexistente proceso de aprendizaje del uso de los poderes por el que pasó el héroe en la primera de sus incursiones cinematográficas, ya que Supergirl llega a la Tierra controlando todas las habilidades que ya se han visto en las películas anteriores. El fracaso de la versión cinematográfica es tal que Warner Bros. paraliza cualquier hipotética continuación “matando” al personaje en los comics (una historia que discurre en *Crisis on Infinite Earths* #7, un comic-book publicado con fecha de portada de Octubre de 1985, en el que se establece una nueva continuidad en el Universo DC según la cual el personaje nunca habría existido).

Para cerrar este primer ciclo de películas de Superman hay que citar “Steel” (1997, **Kenneth Johnson**), un film creado como vehículo de promoción del jugador profesional de baloncesto **Shaquille O’Neal** e inspirado en un personaje publicado originalmente en las páginas de *Adventures of Superman* #500 (Junio de 1993), uno de los héroes que surgieron en la historia “Reign of the Supermen!” que se editó en diversas colecciones norteamericanas tras el relato de la muerte de Superman. Fue la única película producida por *Quincy Jones-David Salzman Entertainment*,

contando con la producción ejecutiva del propio O'Neal y contando con la co-producción y distribución de *Warner Bros.* La relación entre el personaje del cómic y el de la pantalla no va más allá del nombre y el alias del protagonista, John Henry Irons / Steel, las similitudes en el diseño de la armadura y la profesión original de Irons –ingeniero industrial, diseñador de armamento–, ya que el propio director y guionista, Kenneth Johnson, decidió alejarse de la imagen (puso como condición para encargarse del proyecto quitarle la capa ) y contexto del personaje del comic-book para crear su propio universo alrededor de su versión de Steel, un “caballero con su brillante armadura con una ambientación contemporánea”. Las situaciones superheroicas se presentan de una manera muy suavizada en la película, aunque el argumento básico de ambas visiones del personaje (un diseñador de armas que lucha contra el uso indebido, excesivo o ilícito de sus creaciones) sea similar.

“*Superman Returns*” (2006, **Bryan Singer**) supone un cambio radical en la representación cinematográfica del personaje, aunque no supone una variación significativa en lo que respecta al tipo de adaptación del personaje de los comic-books. El guión de **Michael Dougherty** y **Dan Harris** parte de los mismos mitos, de la misma base genérica, para crear en su traslación al cine una historia original y sin relación directa con ninguna publicada en los (en el momento de su estreno) 68 años de historia del personaje. Tras informar de la ausencia de Superman, la obra comienza con el regreso de Lex Luthor tras salir de prisión, quien acaba de completar una estafa que le permitirá tener el dinero suficiente para poner en marcha su nuevo plan; a continuación vemos el regreso de Clark Kent al Daily Planet tras una larga ausencia, donde se reencuentra con sus antiguos compañeros y conoce al hijo y al marido de Lois Lane, quien ha ganado un Premio Pulitzer por un artículo titulado “Why the World Doesn't Need Superman”. Luthor viaja a la abandonada Fortaleza de la Soledad, donde realiza un

experimento que provoca un gran apagón, como consecuencia del cual queda inutilizado el avión en el que viajan los periodistas que asisten al primer lanzamiento de una nueva nave espacial, acudiendo Superman al rescate; mientras el héroe está rescatando a la cómplice de Luthor, Kitty Kowalski, quien está en un vehículo descontrolado, Lex roba un fragmento de kryptonita de un museo, con el que pondrá en marcha su proyecto de crear nuevos territorios frente a las costas norteamericanas. Durante la investigación del apagón, Lois y su hijo son capturados en el yate de Luthor, quien les desvela los detalles de su plan, tras lo cual se comprueba que Jason, el hijo de la periodista, reacciona ante la kryptonita y llega a demostrar unas cualidades físicas extraordinarias, demostrándose que en realidad es hijo de Superman. Mientras este intenta evitar el desastre que ha causado en Metrópolis el artilugio de terraformación de Luthor, Richard –el marido de Lois– acude al rescate de su mujer y su hijo. Cuando Superman se enfrenta de nuevo con el villano, se da cuenta que la nueva tierra emergida está compuesta en parte por kryptonita, lo que le debilita hasta el punto de ser derrotado por Luthor cuando éste le clava un fragmento del mortífero mineral y le lanza al agua. Lois obliga a Richard a regresar para ayudar a Superman, y en esta ocasión es ella quien salva al héroe, quitándole el fragmento de roca que tiene clavado en la espalda. Superman recupera la energía exponiéndose al sol, tras lo cual consigue elevar la nueva masa de tierra emergida y empujarla hacia el espacio. Pero está muy debilitado, y cae sobre la Tierra, chocando violentamente contra el suelo y quedando en coma; en el hospital, Lois le susurra algo al oído y, tras recuperarse completamente, Superman va a visitarla, acercándose al dormitorio de Jason y repitiendo las últimas palabras que a él le dejó grabadas su padre, Jor-El. La periodista comienza a preparar un nuevo artículo, “Why the World Needs Superman”, y el héroe le asegura que ha vuelto para quedarse.

La película parte de la existencia del personaje, la versión en papel y la versión cinematográfica, en la conciencia colectiva de los espectadores, y juega con la idea de que, tras muchos años ausente del planeta tierra (de las salas), regresa para ocupar de nuevo la primera página de los periódicos. Así, en “Superman Returns” hay numerosas detalles y referencias, directas e indirectas, a lo que se pudo ver en “Superman” y “Superman II”, obviándose de manera intencionada todo lo que sucedió en la tercera y en la cuarta entrega, así como a ciertos momentos concretos de la historia editorial del personaje. Los créditos iniciales aparecen acompañados por la música que sonaba en la película de 1978, usando el mismo estilo y los mismos colores que se usaran 28 años atrás; a partir de ahí, el inicio del film resume toda la historia anterior de Superman, y su marcha de la Tierra, en tan sólo tres frases, tras lo cual se escucha una frase de Jor-El (**Marlon Brando**) que de nuevo procede de la banda sonora de la primera película; Lex Luthor usa una peluca en la primera escena (**Kevin Spacey** emula así lo que hizo **Gene Hackman** en los dos primeros filmes), para quitársela al final de la misma y entregársela a un niño de la familia a la que acaba de estafar, llegando a repetir algunas frases completas del primer film, y moviéndose por la Fortaleza de la Soledad “como si ya hubiera estado allí”, algo que efectivamente sucedió en “Superman II”; tanto en “Superman” como en “Superman Returns”, Luthor “ahoga” al héroe gracias a la acción de la kryptonita, aunque cambiando la piscina del primer caso por el océano del segundo; en el film del 2006 se repite la misma frase y la misma consecuencia cuando finaliza el primer “vuelo” de Superman con Lois (en la película de 1978) y cuando la periodista baja del avión en “Superman Returns”; durante un diálogo de la película de Singer se hace referencia a un artículo de prensa publicado por Lois Lane durante “Superman”, quien en ambas películas tiene los mismos problemas con la ortografía a la hora de escribir a máquina; el diseño de la nave espacial con

la que Kal-El llega a la Tierra en la primera película es esencialmente el mismo que se utilizó en “Superman Returns” para mostrar su viaje estelar, aunque de diferente tamaño; la razón por la que Superman le concede a Lois una entrevista es la misma en “Superman” y en “Superman Returns” – el interés del público por saber quién es, en el primer caso, y dónde ha estado durante sus años de ausencia, en el segundo–, y en el transcurso de ambas entrevistas el héroe afirma desconocer quién es Clark Kent cuando la periodista menciona a su compañero en la redacción del Daily Planet. Las citas a los comic-books son mucho más escasas, aunque van tan atrás en el tiempo como a la primera aparición de Superman, en *Action Comics* #1, ya que el personaje adopta la misma postura que se dibujó para la portada del cómic publicado en 1938 cuando rescata a la cómplice de Lex Luthor que conduce un vehículo descontrolado; la primera aparición pública de Superman en la serie limitada *Man of Steel*, que comenzó a publicarse en Octubre de 1986, consistió en el rescate de una nave espacial, una situación exactamente igual a la que se utilizó para el regreso del héroe en “Superman Returns”; cuando se produce la derrota de Superman y está en estado crítico, en la mesa de redacción del Daily Planet hay dos portadas, cada una con un titular distinto (“Superman is Dead” y “Superman Lives”), haciendo referencia la primera a la mencionada historia de los comic-books, mientras que la segunda es el título de la que debería haber sido la quinta película del primer ciclo de filmes del héroe kryptoniano.

La última de las películas protagonizadas hasta el momento por Superman es “Man of Steel” (2013, **Zack Snyder**) comenzó a plantearse en Junio de 2008, cuando Warner Bros. solicitó a un grupo de guionistas y directores ideas para re-iniciar la franquicia cinematográfica . Finalmente fue una propuesta que **David S. Goyer** le planteó al guionista y director **Christopher Nolan** la que éste elevó hasta la dirección de la productora

y que se desarrollaría gracias al éxito de los films de Batman de los que Nolan estaba siendo responsable. De nuevo se vuelve a mirar al primer ciclo de películas para establecer algunos de los componentes básicos de la historia que se aquí narra, ya que Nolan –productor de la cinta– admira las referencias a las obras de Donner que se encuentran en el film de Singer , aunque el desarrollo del nuevo proyecto se basó en una adaptación de dichas referencias a las innovaciones tecnológica y narrativas que permite la cinematografía del presente siglo, ofreciendo una película que no tiene vinculación con ninguna de las anteriores. La estructura, al menos en los primeros segmentos del film, es no lineal, puesto que tras la introducción extraterrestre se explican los momentos más relevantes de la vida del protagonista con continuos saltos atrás y adelante en el tiempo.

El comienzo de “Man of Steel” se ambienta de nuevo en un Krypton que está a punto de explotar, con los esfuerzos de Jor-El para convencer a los dirigentes del planeta de la inminente catástrofe; en esta ocasión se explicita la razón por la que se produce la catástrofe, cual es la sobre-explotación de los recursos naturales del planeta (siendo éste el primero de los diversos elementos que le dan un cierto tono ecologista al film). Nos enteramos que su hijo, Kal-El, es especial puesto que es el primero de los nativos de su planeta que nacerá por medios naturales tras muchos siglos de control de población por parte de los mandatarios, así como por ser portador de la información genética de toda su raza codificada en sus propias células tras la inoculación que realizan sus padres momentos antes de ubicarle en la nave espacial que le llevará hasta la Tierra. Es entonces cuando vemos de nuevo al general Zod (el rival de Superman en el segundo film de la primera serie), exiliado a la zona fantasma tras matar a Jor-El. La llegada a la Tierra, la recogida por Jonathan y Martha Kent, es muy similar a las del film de Fleisher, aunque varía la manera en la que vamos viendo cómo el joven Clark va descubriendo sus habilidades sobrehumanas.

Cuando el padre adoptivo le revela a un dubitativo adolescente su origen extraterrestre, se trata el tema de la exclusión social que podría sufrir por su especial condición, lo que lleva al joven a vivir en solitario, vagando por el mundo y cambiando continuamente de trabajo durante muchos años, usando sus poderes de manera puntual y siempre anónima. Finalmente se infiltrará en una investigación militar que se desarrolla en el Ártico, consiguiendo entrar en la nave kryptoniana que se estaba investigando y activando una representación de la conciencia de su padre, Jor-El, quien había enviado esta segunda nave para ayudar a su hijo en su planeta de acogida. Es en esa nave donde conoce a Lois Lane, la periodista acreditada por *The Daily Planet* para informar sobre el hallazgo, y la salva del sistema automático de defensa que se activa tras la intromisión. El editor del periódico, Perry White, rechaza entonces un reportaje sobre el ser “sobrehumano” con el que se ha encontrado su reportera estelar, tras lo que Lois decide investigar todos los momentos en los que se han producido situaciones similares y acaba llamando a la puerta de Martha Kent en una apartada granja de Smallville, Kansas. La ubicación del pueblo de acogida de Superman no se especificó en los cómics hasta comienzos de la década de los 80, y ha variado a lo largo del tiempo: estaba en Iowa, según la historia "The Secret Rocket" del programa de radio “The Adventures of Superman” que se emitió entre el 19 de Septiembre y el 30 de Octubre de 1947; en Maryland, según el número 14 de la revista sobre información corporativa *Amazing World of DC Comics* (Marzo de 1977), detalle que se “corroboró” en *New Adventures of Superboy* #22 (Octubre de 1981); el Estado en el que más frecuentemente se ha ubicado Smallville, sin embargo, es la citada Kansas, como consta en la novela “The Death and Life of Superman” de 1993, en la serie limitada *The Kents* (publicada entre Agosto de 1997 y Julio de 1998), o en *Action Comics* #822 (Febrero de 2005).



El general Zod y su nave han conseguido sobrevivir a la explosión kryptoniana, y están buscando entre los planetas anteriormente colonizados por su raza un lugar para establecerse. Es entonces cuando reciben una señal emitida por la nave enterrada bajo el hilo terrestre, que se activó automáticamente al entrar Clark en ella con la llave que tenía en el pequeño artefacto que le trasladó a través del espacio. Al llegar a la Tierra, descubre que en ella habita el descendiente de Jor-El, y exigen su entrega; Superman accede a cambio de que la nave del general no destruya el planeta, siendo recogido junto con Lois por la segunda al mando de la nave, Faora (quien apareciera por primera vez en *Action Comics* #471, de Mayo de 1977, personaje que inspiró a Ursa, quien acompañara a Zod en *Superman The Movie* y *Superman II*). Tras la revelación del plan del general, según el cual iba a utilizar la nave para transformar la Tierra en una nueva Krypton y utilizar el código genético de su raza contenido en las células de Kal-El para crear una nueva generación de kryptonianos, Superman escapa de la nave y derrota a los secuaces de Zod, tras lo cual destruye la maquinaria que estaba transformando el planeta mientras los militares atacan la nave del general con la que habían encontrado en el Ártico, enviando a toda la tripulación a la Zona Fantasma. Sólo Zod sobrevive, y se enfrenta a Superman en una cruenta batalla que destruye la ciudad de Metropolis. En contra de todo lo que se había publicado en las novelas y los cómics –si exceptuamos algunos momentos especialmente oscuros de sus primeros tiempos editoriales en los que Superman dejaba morir a los “malos” sin inmutarse, y la historia “imaginaria” que escribiera Alan Moore, dibujaran Curt Swan junto a George Pérez (*Superman* #423) y Kurt Schaffenberger (*Action Comics* #583) titulada "Whatever happened to the Man of Tomorrow?" que se puso a la venta en Septiembre de 1986–, dicho y visto en radio, televisión y cine, el duelo concluye con la muerte de Zod a manos de Superman.

### 3.2.1.2. Batman.

Batman es un héroe sin poderes especiales, el alter ego nocturno del evasivo millonario Bruce Wayne; es el segundo personaje sobre el que DC Comics ha fundamentado su estrategia editorial durante más de 70 años, y el que más versiones y éxito ha tenido en su traslación a la gran pantalla. En 2012 se estrenó la última de una serie de películas divididas en dos bloques, de cuatro y de tres filmes cada uno, entre los cuales se encuentran dos historias desconectadas del desarrollo de cada ciclo.

En todos los casos nos encontramos con una situación muy similar a la que ya hemos analizado previamente con el tratamiento cinematográfico de Superman. Batman se ha convertido en un personaje arquetípico, cuyas características han pasado por innumerables variaciones según se iban publicando aventuras, colecciones, escribiéndose guiones para seriales cinematográficos o series televisivas; un personaje que se ha convertido en un *canon* cuya homogeneidad se ha ido adaptando a los tiempos en prácticamente todas sus vertientes, pero sin perder ciertos aspectos esenciales que permiten que sea inmediatamente identificado por lectores y espectadores. La construcción de ese Batman canónico es fruto de la interacción de las aventuras publicadas en las colecciones que ha protagonizado a lo largo de las décadas (*Detective Comics* y *Batman*, principalmente), que se han enriquecido con las aportaciones de otros centenares de historias creadas en los medios audiovisuales; en todos los casos se está contando básicamente la misma historia sobre el mismo personaje, pero cada versión aporta un enfoque nuevo y distinto, matizando lo que ya se sabía hasta ese momento y/o abriendo nuevas vías de desarrollo del héroe nocturno. Las versiones cinematográficas de Batman aportan visiones nuevas sobre el origen, evolución y vivencias del personaje, sin dejar por ello de lado las referencias a todo lo que ya se ha

contado previamente, fijándose en cada uno de los filmes en aspectos diferentes de su historia.

El primero de los largometrajes de Batman tuvo como director a **Tim Burton**; el proceso de elaboración del guión pasó por numerosas manos, puesto que el tratamiento inicial fue obra de **Julie Hickson** y **Steve Englehart** (uno de los escritores que más historias del Hombre Murciélago escribieron en las colecciones regulares del personaje impresas bajo el sello de DC Comics durante los años 80), en el que se basó **Sam Hamm** para escribir la primera versión del guión; pero la huelga convocada por el sindicato de guionistas norteamericano de 1988 hizo que este no finalizara el trabajo, que fue acabado por **Warren Skaaren**, **Charles McKeown** y **Jonathan Gems**.

En esta primera versión para la gran pantalla, estrenada en Junio de 1989, se siguen a grandes rasgos los aspectos principales de la trayectoria de Batman en los comic-books, pero se modifican otros, algunos triviales pero también otros esenciales. Se trata de una historia “de origen”, en la que se narra la trayectoria vital de Bruce Wayne desde su infancia, cuando es testigo del asesinato de sus padres a la salida de la ópera (el delincuente Joe Chill cometió el asesinato por primera vez en las páginas de *Detective Comics* #33, con fecha de portada de Noviembre de 1939), tras lo cual jura vengar su muerte y dedicar su vida a combatir el crimen; ya adulto, desarrolla una doble faceta, puesto que por un lado ofrece una imagen pública de un millonario playboy que dirige el holding empresarial familiar de Wayne Enterprises, y por otra se enfunda en el traje oscuro para luchar contra el crimen en las calles de su ciudad. En el comienzo de la parte central del film, Gotham City está bajo el control del jefe mafioso Carl Grissom (un personaje interpretado por **Jack Palance** y creado para la película), frente al que se encuentran el nuevo fiscal del distrito, Harvey Dent (**Billy Dee Williams**; se trata de uno de los personajes recurrentes de

los comic-books desde su primera aparición en Agosto de 1942 en las páginas de *Detective Comics* #66), y el comisario de la policía local, James Gordon (**Pat Hingle**; otro habitual tan veterano como el propio héroe, ya que apareció por primera vez en el número 27 de *Detective Comics*, el mismo en el que se presentó Batman en Mayo de 1939). Dos periodistas, Alexander Knox (**Robert Wuhl**; otro personaje creado para el cine) y Vicky Vale (**Kim Basinger**; la periodista fue presentada en Batman #49, Octubre/Noviembre de 1948) investigan tanto la corrupción dentro del departamento de policía como los rumores sobre un vigilante que se está encargando de combatir a los delincuentes. Durante una fiesta de la mansión Wayne, Bruce y Vicky se conocen y comienzan una relación, al mismo tiempo que el segundo de Grissom, Jack Napier (interpretado por **Jack Nicholson**) cumple una misión en la fábrica de productos químicos Axis; tras un chivatazo, la policía acude al almacén, seguida por el propio Batman, y en el enfrentamiento entre ambos el maleante cae desde una plataforma hasta una cuba con productos químicos; el efecto de esos productos provoca un cambio en el aspecto de Napier, dejándole la piel de color blanco, los labios rojo intenso y el pelo de color verde, así como una sonrisa perpetua, tras lo cual decide reinventarse como el Joker, un “artista del crimen” (apareció por primera vez en *Batman* #1, un comic-book que se puso a la venta el día 25 de Abril de 1940). Es entonces cuando decide asesinar a su jefe y ponerse al frente del crimen en Gotham, distribuyendo por la ciudad una serie de productos higiénicos manipulados que hacen reír a las víctimas hasta la muerte. En su primer encuentro con el Joker, Batman reconoce al villano como uno de los asesinos de sus padres (rompiendo así la historia que se conocía en el cómic durante casi 50 años), mientras que en la mansión de los Wayne, la periodista Vicki Vale es conducida a la guarida secreta del millonario y vigilante nocturno por su mayordomo, Alfred Pennyworth (**Michael Gough**; un personaje secundario siempre

presente en la cómics y en las películas, que apareció por primera vez en *Batman* #16, publicado con fecha de Abril-Mayo de 1943), donde posteriormente se encontrará con Bruce. Aquí comienza la fase final del film, puesto que Batman localiza y destruye la fábrica en la que el Joker construye los productos envenenados y crea un antídoto, tras lo cual el villano irrumpe en un desfile que se está celebrando a lo largo de Gotham, atrayendo a sus ciudadanos mediante dinero y con la intención de matarlos con su gas letal. Batman frustra de nuevo el plan, utilizando el Batplano (el vehículo aéreo de Batman se presentó en *Detective Comics* #32, en Octubre de 1939). Al darse cuenta de su fracaso el Joker secuestra a Vicki y la lleva a los tejados de la catedral de Gotham, donde se produce el enfrentamiento final entre los dos personajes, ya que en su intento de huida, el Joker cae al vacío y muere. Posteriormente, el Comisario Gordon y Harvey Dent revelan la Batseñal (inventada en *Detective Comics* #60, con fecha de Febrero de 1942), que usarán cuando necesiten la ayuda del héroe enmascarado, finalizando el film con Batman admirando la luz con el símbolo del murciélago que se proyecta en las nubes de la ciudad.

El elemento visual más característico del film es el diseño de producción llevado a cabo por un equipo dirigido por **Anton Furst**. Si para el primer film de Burton se recuperan muchos de los complementos, armas y vehículos que había utilizado Batman durante sus más de 40 años de historia (además de los citados también aparece una versión del Batmóvil, que se presentó en Mayo de 1939 en las páginas de *Detective Comics* #27), es en el diseño de la ciudad de Gotham donde se diferencia sustancialmente de la versión ofrecida hasta ese momento en los comic-books, ofreciendo una versión que contenía numerosas referencias del diseño art-decó y referencias a la arquitectura vista en el cine de los años 20 y 30, principalmente a “Metropolis”, de Fritz Lang; así como en el mismo disfraz de Batman, ya que el diseñador de vestuario **Bob Ringwood** optó por una

versión musculada utilizando complementos estéticos debido a la compleción de Michael Keaton, cuya fisonomía difiere mucho de la del imponente presencia del Bruce Wayne de la versión impresa.

Con todo, no se pueden trazar relaciones directas entre el argumento y desarrollo del film con ninguno de los comic-books de la historia de Batman, más allá de reflejar de una manera más o menos fiel el asesinato de los padres del protagonista, sino que se trata de una “versión” creada por el propio director de la esencia del personaje, más anclada en el momento en el que fue diseñada la producción que a la misma trayectoria vital/historietística del señor de la noche.

El film de Burton no está realmente preocupado por el material original o por la fidelidad con ningún “original”. Lo que sí constituye es, tal vez, la adaptación al medio cinematográfico del discurso de finales de los años 80 creado alrededor del comic-book de Batman: en primer lugar, de la noción de Batman como adulto, oscuro y serio, frente a lo que se vio en el programa de televisión, y en segundo lugar, a la noción de libertad creativa del autor, de un nuevo creador que hace “algo diferente” con el personaje. {{14 Brooker 2000;240}}<sup>1</sup>

Sí que hay diferencias sustanciales en el tratamiento dado a los personajes, principalmente la del rival al que se enfrenta Batman. La identidad “civil” del Joker (Jack Napier) es un invento de Burton, ya que en sus innumerables apariciones anteriores el villano nunca había recibido un nombre; además, aparece por primera vez en el film como el asesino de los

---

<sup>1</sup> The array presented multiple narrativizations of the same figure produced over a fifty-year period, appearing as simultaneous options, a simultaneity made more complicated by the fact that these narratives were not just continuations of an U text, but, in the case of the Batman film and the Batman: Year One very ambitious attempts to re-construct the beginnings of the Batman story, re-inventing, as it were, the point of origin for the seemingly endless re-articulations. {{101 Pearson,Roberta E. 1991;164}}

padres del joven Bruce (en lugar del asesino *original*, Joe Chill, a quien se le identificó en *Batman* #47 –publicado en Junio-Julio de 1948–, pese a que la escena en la que apareció por primera vez se vio en *Detective Comics* #33 –Noviembre de 1939–), siendo este un elemento original de la obra cinematográfica que entra en contradicción con todas las versiones anteriores del mismo momento vital del protagonista. Se aprecia aquí el primero de los elementos de lo que se conoce como “retro-continuidad”, ya que este cambio modifica un elemento esencial de los que han ido construyendo a lo largo de los años la historia del personaje. Con esta aportación, Burton incorpora a la trayectoria de Batman una vinculación con su rival más significativo completamente novedosa; hasta este film, el primer encuentro entre el Joker y Batman se había producido siempre en la fábrica de productos químicos en la que accidentalmente adquirirá su peculiar aspecto, pero el invento del director hace que sea Batman quien “empuje” a la cuba de ácido a Napier, dando pie a la transformación física y emocional que le convertirá en el Joker, de una manera paralela a como fue el asesinato de los padres de Bruce Wayne lo que hiciera nacer en el niño el deseo de convertirse en un luchador contra el crimen.

Tres años después, el propio Burton dirigiría el segundo de los largometrajes del Señor de la Noche, utilizando un esquema similar pero oscureciendo el tono y la ambientación. “*Batman Returns*” (estrenada en 1992) introduce la versión cinematográfica de dos de los rivales más representativos de la historia dibujada de Batman: Penguin (interpretado por **Danny Devito**), cuya versión en papel data de Diciembre de 1941 (fue creado por el dibujante **Bob Kane** y el guionista **Bill Finger**, en las páginas de *Detective Comics* #58), y Catwoman (encarnado por **Michele Pfeiffer**), originariamente creada por en el número inaugural de *Batman*, en la primavera de 1940. Ambas representaciones son relativamente fieles a la manera en la que los personajes se representan en los comic-books de esa

década, puesto que –como es frecuente en personajes de tan largo recorrido- a lo largo de los años han ido mutando de vestimenta y fisonomía, aunque su actitud y personalidad se ha mantenido bastante homogénea. En esta ocasión, la película comienza 33 años atrás, contándonos el infortunio de la familia Cobblepot, cuyo primogénito nace con una horrible deformidad, razón por la cual sus padres deciden lanzarle al río de Gotham; el bebé acaba en la jaula de los pingüinos del clausurado zoológico de la ciudad, donde de manera casi milagrosa conseguirá sobrevivir. Continúa en el presente, donde se presentan al segundo personaje relevante del film, el empresario Max Shreck (un personaje interpretado por **Christopher Walken**, siendo esta su primera y única aparición en la mitología de Batman) y a su secretaria, Selina Kyle (**Michelle Pfeiffer**), en un acto navideño que sufre el ataque de una banda criminal (la Red Triangle Circus Gang, que también aparece por primera y única vez). Más adelante se descubrirá que su líder es el propio Pingüino, con quien Shreck forjará una alianza destinada a localizar a los progenitores del villano y a desarrollar los planes de estafa a la ciudad del empresario. Cuando la secretaria de este descubre que la planta de energía que le ha propuesto al alcalde de Gotham tiene como finalidad extraer la energía de la red en lugar de proporcionársela al sistema eléctrico, es sorprendida por el propio Schreck y empujada al vacío; Selina morirá como consecuencia de la caída, pero es resucitada por un grupo de gatos, que la dotan de varias vidas y la impulsan a un cambio de personalidad, transformándola en Catwoman. Una vez ya se han presentado a todos los actores de este drama, se urden una serie de conflictos en los que Cobblepot descubre su origen, presenta su candidatura para alcalde de Gotham con el apoyo financiero y logístico de Schreck; comienza una relación dual entre Selina Kyle / Catwoman y Bruce Wayne / Batman, en la que la primera alternará sus actividades criminales con la ayuda al héroe en



la resolución de algunos de los conflictos, mostrando una situación frecuente en los comics, aunque no por la razón que se ve en el film, ya que el desequilibrio de personalidad que sufre Selina es otro de los componentes originales de “Batman Returns”. El film llega a su parte final, donde Burton utiliza la misma estratagema que en la primera de las películas del héroe, ya que los dos personajes malvados fallecen como consecuencia de sus propios actos, mientras que tanto Batman como Catwoman sobreviven al enfrentamiento final, malherido el primero y con la incógnita de si Selina habrá perdido sus siete vidas; duda que se resuelve en la escena final, de nuevo con la batseñal iluminando el cielo de Gotham (como ya sucedió en “Batman”), aunque en esta ocasión es la mujer disfrazada quien la observa.

La siguiente de las películas protagonizadas por Batman que llegaría a las salas de cine norteamericanas es un largometraje de animación desarrollado por un equipo bajo la dirección de **Eric Radomski** y **Bruce W. Timm**. “Batman: Mask of the Phantasm” continúa el estilo y la atmósfera desarrollada en la serie de animación “Batman”, estrenada el 5 de Septiembre de 1992 en la cadena Fox (donde se emitió durante tres temporadas), y es un antecedente de otra serie de dibujos animados, “Batman Beyond”, programada por el canal de la Warner a partir de enero de 1999. La historia de “Mask of the Phantasm” es original, y algunos de los personajes principales que aparecen en la misma lo hacen por primera (y única) vez en este largometraje; pese a ello, supuestamente entra en el “canon” de la vertiente animada de la trayectoria histórica de Batman, que discurre en paralelo al resto de proyectos audiovisuales y a las aventuras publicadas en los comic-books. En esta ocasión, el protagonismo es compartido por Bruce Wayne y Andrea Beaumont, una antigua compañera de universidad cuya relación se relata en un extenso flash-back; por ella abandonó sus primeros intentos como luchador contra el crimen para

proponerle matrimonio, pero su rechazo impulsó al joven Bruce a asumir finalmente la personalidad de Batman. De regreso al presente, el héroe investiga el asesinato de un mafioso cometido por un misterioso enmascarado que le han endosado a él, y tras un segundo delito descubre vinculaciones entre el padre de Andre y algunos miembros del crimen organizado. Cuando el verdadero asesino intenta matar al jefe de sus dos primeras víctimas, es derrotado por el Joker, tras lo cual Batman es de nuevo acusado de los delitos; entra en acción entonces Andrea, quien explica que su padre y ella han permanecido ocultos en Europa durante una década como consecuencia de la persecución del mafioso al que está atacando el encapuchado. En un nuevo enfrentamiento con el Joker se revela que el Fantasma es en realidad la propia Andrea, quien pretende vengar el asesinato de su padre a manos de los mafioso a los que debía dinero, descubriéndose también en ese momento que fue el propio Joker quien ejecutó a Beaumont, tras lo cual llega Batman. Bruce le pide a Andrea que abandone su empeño de venganza, pero ella le echa en cara que eso es precisamente a lo que se dedica él de manera constante. Tras el enfrentamiento, Bruce regresa a su cueva, mientras Andrea marcha de nuevo en un transatlántico. Como escena final volvemos a ver la figura solitaria del Hombre Murciélago en los tejados de Gotham, retomando su cruzada contra el crimen tras la aparición de la batseñal en el cielo.

En los dos siguiente largometrajes de Batman (“Batman Forever”, de 1995, y “Batman & Robin”, 1997) se produce un cambio de registro radical respecto al trabajo que había desarrollado **Tim Burton**, provocado principalmente por el nuevo tono –mucho más *ligero*–que propone el director de ambos filmes, **Joel Schumacher**, escogido por Warner para darle un enfoque menos oscuro al personaje. El cambio de director conlleva un replanteamiento general, ya que Schumacher decide reiniciar el proyecto, modificando muchos aspectos del proyecto original antes incluso

de la contratación de **Lee** y **Janet Scott Batchler** como guionistas; entre las consecuencias principales está el encadenamiento de una serie de retoques en el elenco actoral, especialmente en el que interpreta el papel de Bruce Wayne/Batman, ya que tras la renuncia de **Michael Keaton**, será un actor distinto quien interprete al personaje principal en cada una de estas dos entregas (**Val Kilmer** en la primera, **George Clooney** en la segunda); estos cambios se extienden a los actores secundarios, ya que **Marlon Wayans** era el actor inicialmente contratado como Robin, aunque fue **Chris O'Donnell** quien asumió el rol en ambos films; el papel de **Nicole Kidman** en "Batman Forever" iba a ser interpretado por **Renee Russo**, mientras que **Billy Dee Williams** fue el actor escogido por Burton para representar a Harvey Dent, papel que finalmente recayó en **Tommy Lee Jones**; **Michael Gough** en el papel del mayordomo de la mansión Wayne, Alfred Pennyworth, es el único intérprete que permanece en las cuatro películas.

Tanto la tercera como la cuarta entrega cinematográfica de imagen real de las aventuras de Batman amplían el elenco de personajes relacionados con el Hombre Murciélago que, habiendo sido creados en distintos momentos de la trayectoria editorial del personaje, se incorporan a la versión cinematográfica del mismo. Comenzando por el joven acompañante del héroe, Robin, un personaje que apareció originalmente en las páginas de *Detective Comics* #38 (1940), tan sólo un año después del debut de Batman en la misma cabecera, y con la intención reconocida por sus propios creadores (**Bob Kane** y **Bill Finger**, junto al entintador **Jerry Robinson**) de atraer a los lectores más jóvenes. A lo largo de la historia editorial, cinco personajes han llevado este nombre: Dick Grayson (el original, y en cuya historia está basado el que interpreta **O'Donnell** en las dos películas de **Schumacher**), Jason Todd (aparecido originalmente en las páginas de *Batman* #357, publicado con fecha de Marzo de 1983), Tim Drake (presentado en *Batman* #436, de Agosto de 1989), Stephanie Brown

(*Detective Comics* #647, de Agosto de 1992) y Damian Wayne (presentado sin identificar en la novela gráfica *Batman: Son of the Demon*, de 1987, por su nombre en *Batman* #655, de Septiembre de 2006, y como el quinto Joven Maravilla en *Batman and Robin* #1, de Agosto de 2009). Otro miembro de la *familia Batman* que se incorpora a la gran pantalla es Batgirl, cuya primera participación en un *comic-book* se encuentra en las páginas de *Batman* #139 (con fecha de portada de Abril de 1961; creada por el guionista **Bill Finger** y el dibujante **Sheldon Moldoff**, surgió como una posible compañera sentimental de Robin, de la misma manera que Batwoman había sido creada con similar función cinco años antes; este personaje también ha tenido varias identidades: la primera fue eliminada de la continuidad de Batman cuando el editor **Julius Schwartz** se hizo cargo de las colecciones del Hombre Murciélago en 1964; aunque Helena Bertinelli, Cassandra Cain y Stephanie Brown también han vestido el traje de Batgirl en periodos más o menos prolongados durante los años 80 y 90 del pasado siglo, es Barbara Gordon la más importante de todas las jóvenes que han asumido la identidad de la heroína, haciéndolo a partir del número 359 de *Detective Comics* (Enero de 1967), de la mano del guionista **Gardner Fox** y el dibujante **Carmino Infantino** tras una propuesta del propio Schwartz, quien la ideó como un nuevo personaje destinado a impulsar la audiencia de la tercera temporada de la serie de televisión que se emitió durante tres años en el canal *ABC*; en ella en quien se basa la versión cinematográfica, aunque se modifica un aspecto principal de la personaje, ya que en el cine no es la hija del comisario Gordon, sino la sobrina de Alfred. En el lado de los villanos, cada una de estas dos películas presenta a varios malvados originalmente presentados en los cómics de Batman, frente a las dos primeras entregas en las que el héroe tiene tan sólo un contrincante; en “Batman Forever” aparecen Two-Face/Harvey Dent (originalmente ideado por **Bob Kane** en *Detective*

*Comics* #66, de Agosto de 1942) y The Riddler (creado por **Bill Finger** y **Dick Sprang** en las páginas de *Detective Comics* #140, de Octubre de 1948), mientras que en “Batman & Robin” se presenta a Mr. Freeze/Victor Fries (al que **Bob Kane** llamó originalmente Mr. Zero en *Batman* #121, de Febrero de 1959, cambiándole el nombre finalmente a Mr. Freeze a partir de *Detective Comics* #373, de Marzo de 1968), Poison Ivy/Pamela Isley (ideada por **Robert Kanigher** y **Sheldon Moldoff** en *Batman* #181, de Junio de 1966) y Bane (presentado por los guonistas **Chuck Dixon** y **Doug Moench** junto al artista **Graham Nolan** en *Batman: Vengeance of Bane* #1, de Enero de 1993). Llama la atención la selección de este último, no tanto por su papel casi anecdótico en la historia –sobre todo si lo comparamos con la trascendencia que tuvo su presentación en el cómic, ya que es el primer rival que obliga a Bruce Wayne a dejar el traje de Batman tras romperle la espalda–, sino por el contraste con los otros cuatro villanos, cuya personalidad se basa más en la manera en la que eran representados en los cómics durante los años 40, 50 y 60, que en la más seria, adulta y peligrosa con la que participan en las historias de los años 80 y 90.

Como todas las películas de Batman, la historia de “Batman Forever” está ambientada en Gotham. En este caso, la película arranca con el asalto con rehenes a un banco perpetrado por Two-Face, la identidad malvada del antiguo fiscal del distrito Harvey Dent, quien culpa al Hombre Murciélago de haber sido el causante del accidente que le desfiguró el rostro y alteró su personalidad; al llegar al lugar del asalto, Batman conoce a la doctora Chase Meridian (personaje interpretado por **Nicole Kidman** y que se creó para dar la réplica sentimental a Batman/Bruce Wayne en el film), tras lo cual entra en acción y rescata a los secuestrados, aunque el villano logra escapar. Mientras tanto, el doctor Edward Nygma está realizando unos experimentos no autorizados en Wayne Enterprises; después de haber visto

cómo el propio magnate rechazaba su proyecto de emitir la televisión directamente a la mente de los cerebros de los espectadores manipulando sus ondas cerebrales, es despedido por su supervisor, al que asesina tirándole por una ventana, tras lo cual deja un acertijo en la escena del crimen. Tras un segundo mensaje con un nuevo enigma, Bruce Wayne consulta con una psiquiatra, la doctora Meridian, quien le confirma que el remitente está obsesionado con él, tras lo cual la invita a acompañarle a una sesión especial del circo que él ha patrocinado. Durante la parte central del espectáculo, interpretada por la familia de trapeceistas The Flying Graysons, la banda de Two-Face asalta el Hipódromo de Gotham donde se está desarrollando con la intención de descubrir la identidad secreta de Batman, asesinando a todos los miembros de la troupe excepto al más joven, Dick. Bruce se siente responsable del fallecimiento de sus familiares, y le invita a quedarse en su residencia, la Wayne Manor, donde finalmente descubre que Batman y su protector son la misma persona, tras lo cual asume la identidad secreta de Robin. Nygma ha comenzado una carrera criminal, ya bajo la identidad de The Riddler, y se alía con Two-Face. Utilizando el invento rechazado por Wayne, Nygma consigue leer y controlar la mente de las personas, incluso robarles una parte de su inteligencia. Durante una fiesta en la nueva empresa de Nygma, la banda vuelve a asaltar a los participantes y aparece Batman para detenerles; cuando Two-Face está a punto de matarle, interviene Robin y salva la vida de Batman, tras lo cual éste se dirige al apartamento de Chase, quien le confirma que está enamorada de él, pero también de Bruce. Este le explica a Robin que tiene intención de dejar de actuar como Batman por haber encontrado finalmente una persona con la que compartir su vida, tras lo cual invita a Chase a la mansión, donde ésta finalmente se da cuenta de que los dos hombres a los que ama son en realidad la misma persona. En ese momento, Two-Face y Riddler asaltan la residencia, destruyen la cueva donde Batman guarda sus

artilugios y secretos, y secuestran a la doctora Chase, dejando un nuevo acertijo tras ellos. Tras resolverlo, Bruce se viste su último traje de Batman y duda entre usar el Batboat o el Batwing para llegar hasta la isla donde se esconden los villanos; una voz le impulsa a utilizar ambos, y Robin le acompaña al rescate de su prometida. En la isla, se separan y cada cual se enfrenta a uno de los villanos; Robin vence a Two-Face, pero no es capaz de dejarle caer a una muerte segura en un acantilado, y es capturado por Dent. Cuando Batman llega al refugio de Riddler, este tiene atrapados tanto a Chase como a Robin, y le ofrece al héroe la posibilidad de salvar sólo a uno; Batman le plantea un acertijo, que distrae al villano y le deja en un estado de crisis nerviosa, tras lo cual destruya su máquina; agarrándose a una viga, consigue rescatar a ambos, pero aparece de nuevo Two-Face con su moneda de dos caras, lanzándola al aire para decidir su destino, momento en el que Batman le lanza un puñado de monedas y, ante la desesperación de intentar cogerlas todas, el villano cae al vacío y muere. Batman, Robin y Chase abandonan el escenario, y se dirigen a Arkham Assylum, donde dejan a Nygma. El film acaba con los dos héroes corriendo hacia la cámara, tras la aparición de la luz proyectada por la Batseñal en el cielo.

Los villanos que asaltan la ciudad en “Batman & Robin” son tres. El primero en actuar es Mr. Freeze, un investigador que ha creado una máquina de frío y viste un traje criogénico, que amenaza Gotham con la intención de conseguir el dinero suficiente para encontrar una cura para la enfermedad que sufre su esposa; también interviene Poison Ivy, quien ha llegado a la ciudad acompañada de su guardaespaldas, Bane, para poner en marcha un ataque con plantas genéticamente modificadas. Sus encantos han separado al Dúo Dinámico, puesto que Batman y Robin se han visto enfrentados al haber caído ambos ante las maliciosas artes amatorias de Ivy. Finalmente, Alfred, el mayordomo de los Wayne, ha desarrollado la

misma enfermedad que acabó con la vida de la esposa del profesor Fries, y llama en su ayuda a su sobrina, Barbara Wilson. La historia escrita por **Akiva Goldman**, inspirada por la intención de **Schumacher** de rendir homenaje tanto a la serie televisiva sesentera como a la etapa de **Dick Sprang** a cargo de las historietas del Hombre Murciélago, parte de un asalto a una joyería en la que Batman y Robin se enfrentan por primera vez a Mr. Freeze y tras lo cual descubren su origen, cuya vida depende del traje criogénico alimentado con diamantes; un tratamiento y planteamiento sensiblemente distinto al que puede en las páginas de los comics, ya que encuentran su inspiración en un episodio de la serie de dibujos “Batman: The Animated Series” titulado “Heart of Ice”, escrito por **Paul Dini** y emitido el 7 de Septiembre de 1992 por el canal Fox Network. Algo similar sucede con la presentación de la doctora Pamela Isley, quien se transforma en Poison Ivy como consecuencia del envenenamiento por toxinas que le induce el doctor Jason Woodrue, para el que trabaja en Sudamérica en el desarrollo de un experimento cuyo presupuesto ha sido suspendido por Wayne Enterprises, y que había transformado anteriormente a un convicto en el musculoso ser conocido como Bane. La primera vez que se ve a Ivy en Gotham es durante una conferencia de prensa de la empresa de Wayne, en la que ella propone un proyecto que transformará a la ciudad en un bosque tropical; a continuación, en un acto benéfico organizado por la misma empresa participan Batman y Robin, a quienes Ivy seduce con unos polvos especiales que lanza sobre todos los asistentes, tras lo cual entra en acción Mr. Freeze para robar un diamante que se exhibía durante el acto. Tras su captura e ingreso en Arkham Assylum, Mr. Freeze es liberado por Ivy y Bane, y ésta le engaña haciéndole creer que Batman ha sido quien ha desconectado el sistema de soporte vital de su esposa, convenciéndoles para que destruya la ciudad. Posteriormente, Ivy se pone en contacto con Robin e intenta seducirle, capturándolo cuando éste no cede y siendo



rescatado por Batman, quien cae rendido ante sus encantos; es entonces cuando aparece Batgirl y derrota a Ivy, liberando a ambos héroes y revelándoles su identidad, diciéndoles que también conoce la de ellos. Los tres se dirigen a continuación a la guarida de Freeze, con el que está Bane, pero llegan tarde y la máquina del gélido doctor ya ha congelado la ciudad de Gotham. Robin y Batgirl se enfrenta y derrotan a Bane, y Batman hace lo propio con Freeze. Los dos jóvenes ayudantes descongelan la ciudad, mientras Batman le explica a Freeze que su esposa no está muerta, y que puede completar su investigación en Arkham, pidiéndole al doctor Fries la cura que había desarrollado y conseguir así la recuperación de Alfred, quien está en los primeros estadios de la enfermedad. Con los villanos encerrados, Alfred recuperado y la relación entre Bruce y Dick completamente restaurada, todos acuerdan permitir que Barbara se quede en la mansión –una circunstancia novedosa respecto a lo asf-, finalizando la película con los tres héroes disfrazados acudiendo a una nueva llamada de la batseñal.

Tanto el relativo fracaso comercial (principalmente de la última entrega) como el retroceso en la calidad de las obras y en el reconocimiento del público que supuso el binomio de películas dirigidas por **Schumacher**, provocaron que Warner suspendiera todos los proyectos cinematográficos que tenía planificados con Batman como protagonista a finales de la década de los 90, y que tuvieran que pasar siete años hasta que se estrenara una nueva película protagonizada por un personaje de la familia *Batman*: “Catwoman” (**Pitof**, 2004). En esta nueva interpretación del personaje se parte completamente de cero, y no se tienen en cuenta ni las diversas versiones de la Mujer Gato que se han visto a lo largo de su historia dibujada (partiendo de la amistosa ladrona surgida de las manos de **Bob Kane** con la intención de ser un interés amoroso para el héroe e inspirada en las actrices **Hedy Lamarr** y **Jean Harlow** que se presentó en 1940; ni

la prostituta que quiere abandonar su profesión y estudia artes marciales que se vio en “Batman: Year one”, de 1987, obra de **Frank Miller** y **David Mazzuchelli**; ni la ladrona internacional de ambigua moral que estrenó colección propia en 1993) ni en las interpretaciones ofrecidas en cine y televisión por las actrices **Julie Newmar**, **Lee Meriwether** y **Eartha Kitt** en los años 60, o la de **Michelle Pfeiffer** en los 80. La Catwoman escrita por John Brancato, Michael Ferris y John Rogers e interpretada por Halle Berry es una diseñadora gráfica, Patience Phillips, trabajadora de una compañía de cosméticos que está a punto de comercializar un producto capaz de revertir los efectos del envejecimiento, cuyos efectos secundarios son peligrosos. Tras escuchar una conversación entre el científico Dr. Ivan Slavicky (**Peter Wingfield**) y Laurel Hedare (**Sharon Stone**), la esposa del dueño de la compañía, es atacada y escapa malherida, siendo misteriosamente devuelta a la vida por un gato *mau* egipcio—el mismo recurso argumental utilizado en “Batman Returns”—. Patience se entera por la investigadora Ophelia Powers (Frances Conroy) que esa raza de gatos son mensajeros de la diosa egipcia Bastet, y que se ha convertido en una mujer gato con peculiares habilidades. Decide vestirse de cuero negro y lucir una máscara para ocultar su identidad, saliendo a patrullar por la noche para averiguar a los culpables de su muerte, encontrándose con su antigua jefa cuando esta se dispone a asesinar a su marido, un delito que le es injustamente atribuido a Catwoman. Tras liberarse de la policía, la heroína regresa al despacho de Laurel; en el transcurso de la pelea, esta descubre el rostro de Patience bajo la máscara, pero es derrotada y finalmente cae al vacío, muriendo. Volvemos a encontrar en este film algunos de los recursos que se han repetido en las películas anteriores de Batman y que son ajenos al universo dibujado del personaje: los villanos descubren la identidad secreta de los héroes, una circunstancia realmente extraordinaria en los comic-books, y mueren tras descubrirlo, algo que

tampoco es habitual en las historietas.

Sólo un año después se estrenaría la primera de las tres películas dirigida por **Christopher Nolan** en las que se reiniciaría la franquicia cinematográfica de Batman y que forman una gran historia en la que se continúan el origen, la gloria, la caída, la recuperación y el fin de la carrera del héroe: “Batman Begins” (2005), “The Dark Knight” (2008) y “The Dark Knight Rises” (2012). El enfoque de estas tres películas parte de una premisa que el propio Nolan expuso en una conferencia impartida en el teatro Walter Reade de la Film Society of Lincoln Center de New York City en Noviembre de 2012: ofrecer una visión más realista del personaje protagonista y sus rivales, así como mostrar que la ciudad en la que discurre la acción, Gotham City, es un lugar normal, en el cual Batman es un ser extraordinario de la misma manera que lo sería en el mundo real. De esta manera, opta por una visión más relacionada con la versión que de la urbe se ha ofrecido en la historia de los comic-books del Señor de la Noche; pese a que el mismo director confesaba en la misma conferencia que no era un gran seguidor de las historietas de Batman, esa fue la razón por la que asignó el trabajo de elaborar los guiones a **David S. Goyer** y a su propio hermano, **Jonathan Nolan**; en colaboración con el editor de DC Comics **Martin Pasko**, escogieron diversos momentos de la historia publicada de Batman como referencias a partir de las cuales elaborar los guiones de la trilogía. La primera de las películas basa su estructura inicial en “The man who falls”, un comic-book especial de 1989 en el que el guionista **Dennis O’Neil** y el dibujante **Dick Giordano** hacen una revisión de los primeros años de vida de Bruce Wayne, su crecimiento y su entrenamiento hasta convertirse en Batman (recreando historias publicadas con anterioridad, ofreciendo un enfoque coherente y cronológico a fragmentos dispersos a lo largo de décadas de historietas); algunos aspectos del desarrollo de esta fase del film, como el comisario Loeb, el detective

Flass y el mafioso Carmine 'The Roman' Falcone, surgen de "Batman. Year one", la historia escrita por **Frank Miller** e ilustrada por **David Mazzuchelli** en los números 404 a 407 de *Batman*, publicados entre Febrero y Mayo de 1987; mientras que "The Long Halloween", una maxiserie de 13 episodios escrita por **Jeph Loeb** y dibujada por **Tim Sale**, que se publicó entre los años 1996 y 1997, incluye algunas escenas que se han utilizado de manera muy similar en la trilogía, especialmente en algunos momentos en los que aparece Harvey Dent durante el segundo de los filmes.

Las tres películas pretenden responder a las preguntas que se hizo Nolan al acometer el proyecto: ¿Por qué se viste el traje? ¿Qué significado tiene? ¿Cómo lo consigue? ¿Se trata sólo de Batman, Alfred y la cueva donde tiene su arsenal? Las respuestas que a lo largo de la trilogía ofrece el director son originales, y no recurre en ninguno de estos casos a las diversas opciones que se pueden encontrar a lo largo de los casi 70 años de aventuras dibujadas del héroe. La articulación de las respuestas a estas y a otras preguntas que permiten definir y comprender a Batman se construye a partir de un relato cronológico que se inicia al comienzo del primero de los filmes, y que va creciendo en complejidad y matices según avanza no sólo "Batman Begins", sino que la "The Dark Knight" funciona como una continuación casi lineal –que ya se insinúa en la conversación final entre el héroe y el Comisario Gordon–, y desemboca con el abandono definitivo del "trabajo" como único final lógico tras los acontecimientos vistos en la segunda y principalmente la tercera entrega.

La propuesta de Nolan es un reinicio en toda regla, obviando las cuatro películas que ya se habían estrenado de Batman, y lo hace desde el mismo comienzo, ya que "Batman Begins" arranca con los dos acontecimientos que formarán el carácter de Bruce Wayne: su caída a un pozo lleno de murciélagos, que provocan una fobia hacia los pequeños

mamíferos voladores pero también inspirarán su vestimenta años después, y el asesinato de sus padres a manos de Joe Chill tras abandonar una ópera a la que está asistiendo la familia al completo por el miedo que le provocan los demonios disfrazados de murciélagos. A partir de ese momento se van presentando los personajes que ayudarán a la creación y maduración tanto del héroe como del hombre, ya que Nolan muestra un especial interés en equilibrar la función de ambos aspectos de la personalidad del protagonista de la saga, circunstancia que fue obviada en las historietas de Batman hasta finales de los años 60. Tras ser cuidado por el sargento Gordon, el joven Bruce pasa al cuidado del mayordomo de la familia, Alfred Pennyworth, el único personaje además del propio Bruce Wayne que aparece en todos los largometrajes (interpretado en esta ocasión por **Michael Caine**), tras lo cual la historia da un salto hacia adelante, 14 años concretamente, mostrando el regreso de Bruce de la universidad; se propone matar a Chill, quien va a ser liberado a cambio de su testimonio contra el jefe mafioso Carmine Facone, pero uno de los esbirros de este se adelanta y acaba con la vida del asesino de sus padres. Aparece en ese momento uno de los personajes originales de la trilogía, la abogada Rachel Dawes (interpretada en el primer film por **Katie Holmes** y por **Maggie Gyllenhaal** en el segundo), amiga de la infancia de Bruce y quien le explica la diferencia entre justicia y venganza. Gracias a esta conversación, Wayne decide encararse con el mismo Falcone, quien se ríe de él y le echa a patadas de su local; otra lección para el joven millonario, quien se da cuenta de que no está preparado para enfrentarse al crimen organizado, por lo que decide abandonar su hogar y recorrer el mundo durante años. Uno de esos viajes le lleva hasta China, donde es internado en prisión acusado de robo; tras una pelea con otro recluso, Bruce es invitado por el enigmático Ducard (**Liam Neeson**) a formar parte de la Liga de las Sombras (la Liga de los Asesinos en los comics), un grupo de vigilantes al servicio de Ra's al Ghul (personaje

que apareció por primera vez en “*Daughter of the Demon*”, una historia escrita por **Dennis O'Neil** y dibujada por **Neal Adams** que se publicó en Junio de 1971 en las páginas de *Batman* 232). Liberado de la prisión, Bruce asciende las montañas de Bután hasta un santuario en el que recibe el adiestramiento de la Liga, durante el cual supera su fobia a los murciélagos; incapaz de obedecer la prueba final de su formación, la ejecución de un asesino, Bruce se enfrenta al resto de miembros de la Liga y destruye el edificio, rescatando en el último momento a su mentor, Ducard. Veinte años después del asesinato de sus padres, Bruce regresa de nuevo a una Gotham que está dirigida por Falcone; mientras recupera su posición en Wayne Enterprises y asume el rol de joven playboy millonario, transforma en su primer disfraz el uniforme que le ha proporcionado Lucius Fox (el personaje, con el aspecto de **Morgan Freeman** en la trilogía, fue creado por **Len Wein** y **John Calnan** en *Batman* 307, distribuido en Enero de 1979), un científico que trabaja en el departamento de armamentos del holding empresarial, localiza una entrada a la cueva en la que cayó de niño en el que, con la ayuda de Alfred, diseña y construye un centro de operaciones, tras lo cual inicia su lucha contra el crimen organizado. Ya como Batman, intercepta un envío de droga y le proporciona a Rachel las pruebas para encarcelar a Falcone, facilitando su arresto por parte del sargento James Gordon y un grupo de policías que no habían cedido al chantaje del jefe mafioso; este y sus secuaces son internados en el sanatorio de Arkham, donde son víctimas de los experimentos con alucinógenos del doctor Jonathan Crane (**Cillian Murphy**), quien asume la personalidad de Scarecrow (uno de los rivales clásicos del héroe, surgido de la imaginación de **Bob Kane** y **Bill Finger** en *World's Finest Comics* 3, de otoño de 1941) y que llega incluso a derrotar a Batman, quien es salvado en última instancia por Alfred con la ayuda de un antídoto proporcionado por Fox. Días después, Rachel visita Arkham, donde Crane la envenena y le explica

que ha intoxicado los depósitos de agua de la ciudad con la mortífera toxina; es rescatada por Batman, quien derrota e interroga al médico, que le revela que está trabajando para Ra's al Ghul; la llegada de la policía hace que Batman huya en el Batmobile (denominado Tumbler en el film) con Rachel, llevándola hasta su cueva, donde le inyecta el antídoto y le entrega otros dos viales para que los produzca en masa; mientras Gordon descubre el compuesto que está listo para envenenar el agua de la ciudad. Posteriormente, durante la fiesta de su 30 cumpleaños que se celebra en la mansión Wayne, Bruce vuelve a encontrarse con Ducard, quien en realidad es Ra's al Ghul; disfrazado de Batman, se enfrenta con su antiguo mentor, mientras los miembros de la Liga de las Sombras prenden fuego a su residencia; salvándose de nuevo con la ayuda de Alfred, Batman se dirige a la ciudad para ayudar a la policía a sofocar el asalto de los criminales liberados por la Liga, encontrándose de nuevo con Rachel y desvelándole su identidad secreta; con la ayuda de Gordon, consiguen atajar la revuelta y vencer finalmente a Ra's, quien muere en el tren elevado que había ayudado a construir el padre de Bruce años atrás. En el epílogo de esta primera entrega, Batman se ha convertido en un héroe a los ojos de la población de Gotham, mientras Bruce ha conseguido recuperar el control completo de las empresas Wayne, pero no puede retener a Rachel, quien no aprueba la doble vida del hombre al que ama; Gordon, quien ha sido ascendido a teniente, descubre una señal en el tejado de la comisaría con la que se pone en contacto con Batman, instándole a investigar a un nuevo criminal que deja la carta del Joker en los lugares donde actúa.

"The Dark Knight" ocurre menos de un año después del final de "Batman Begins". Comienza con una extensa secuencia en la que se presenta al Joker (interpretado en esta ocasión por **Heath Ledger**), mientras asalta un banco que guarda el dinero de la mafia con una banda de secuaces que llevan máscaras de payasos, de los que se deshace uno a uno

durante y tras completar el robo.

El incremento del crimen en la ciudad es contrarrestado por el mayor esfuerzo que pone en su persecución al nuevo fiscal del distrito, Harvey Dent (**Aaron Eckhart**), al que se conoce popularmente como "el caballero blanco". Batman y el teniente Gordon deciden hacer partícipe de sus planes para convertirle en el héroe que necesita la ciudad. Al mismo tiempo, Bruce Wayne decide apoyarle económicamente, pese esté saliendo con Rachel Dawes, la antigua novia de Bruce.

Más tarde, un grupo de jefes mafiosos de la ciudad mantienen una videoconferencia con el contable chino que tiene su dinero escondido, quien al mismo tiempo quiere hacer negocios con las empresas de Wayne para blanquear ese mismo dinero. Durante la reunión aparece el Joker y les ofrece matar a Batman por una parte importante de sus ingresos; Gambol, uno de los jefes mafiosos, se enfrenta a él pero es asesinado en ese mismo momento. Paralelamente, Wayne se ha desplazado hasta el sur de Asia para romper su acuerdo con Lau, mientras utiliza una tecnología creada por Fox que usa las líneas telefónicas para mapear el edificio en el que está el contable; por la noche, lo asalta como Batman, atrapa a Lau, y lo lleva de vuelta a EEUU para que testifique contra sus jefes.

Cuando Lau accede, la mayoría de los jefes mafiosos son detenidos, aunque los que quedan libre contratan al Joker, quien amenaza con matar a una persona cada día hasta que Batman revele su identidad secreta, asesinando al comisario de policía y a la jueza que lleva el caso de los mafiosos. A continuación pone su objetivo en Dent, asaltando una fiesta organizada por Wayne en uno de sus pisos de la ciudad; Batman esconde a Dent; al no poder encontrarle, el Joker atrapa entonces a Rachel, y finalmente la lanza hacia el vacío, siendo rescatada por Batman. Al día siguiente, en un recuerdo público a los policías caídos, la banda del Joker intenta asesinar del alcalde, pero Gordon aparentemente da su vida



salvando la de García. Cuando Bruce se dispone a revelar su doble identidad, se adelanta Dent y es puesto bajo protección, mientras es perseguido por la ciudad por el Joker. Batman acude al rescate de Dent; con el villano derrotado, Batman está en situación de atropellarle, pero opta por estrellar su vehículo; es entonces cuando reaparece Gordon para arrestar al Joker, tras lo cual es ascendido a comisario.

Por la noche, tanto Dent como Rachel desaparecen. Durante el interrogatorio al Joker, Batman descubre que los dos están retenidos en edificios distintos repletos de explosivos, diciéndole las dos direcciones. Mientras Batman se dirige a rescatar a Rachel y Gordon a salvar a Dent, se da cuenta de que han sido engañado y que las direcciones están cambiadas, tras lo cual los dos edificios explotan a la vez. Rachel fallece, mientras Dent es terriblemente desfigurado en la mitad de su rostro por la explosión. De vuelta a su domicilio, Bruce se siente culpable por la muerte de Rachel y le comenta a Alfred que Dent es el auténtico héroe de Gotham, y este le responde que tendrá que la ciudad tendría que seguir su vida sin Batman.

Uno de los contables que trabaja para Wayne Enterprises, Coleman Reese, deduce la doble identidad del presidente de la empresa, y amenaza con revelarla. El Joker amenaza con hacer explotar un hospital si no le entregan a Reese. Mientras Gordon y Batman protegen al contable, quien decide no contar nada, el villano visita a Dent -quien culpa al comisario y al héroe de la muerte de su amada- al hospital y le convence para que intente vengarse, tras lo cual vuela el edificio y huye con un autobús lleno de pacientes.

Dent usa su moneda marcada para decidir el asesinato de los policías corruptos que han ayudado a secuestrar a Rachel y a los jefes mafiosos, mientras el Joker mata a Lau quemándole junto al dinero de la mafia que había sido marcado por la policía. Después amenaza a toda la ciudad; la urgente evacuación es impedida por la policía, que bloquea todos los

puentes de salida, pero el Joker secuestra los dos ferries que están cruzando el río: uno con reclusos y guardias, y otro con civiles; los llena de explosivos dejando en cada barco el mecanismo que explota la bomba del otro, explicando que si alguno no pulsa el botón, ambos serán destruidos a medianoche; finalmente, los pasajeros de ambos buques deciden no apretar el botón.

Batman solicita la ayuda de Fox una vez más, y éste condiciona su ayuda a que la máquina que van a usar se destruya tras esa jornada. Con el dispositivo de rastreo telefónico mejorado, consigue localizar al Joker en un edificio que está lleno de civiles secuestrados, con quienes sus hombres han intercambiado los vestidos, para que la policía les dispare. Batman debe evitarlo, por lo que se ve obligado a atacar a los villanos y a los policías, tras lo cual finalmente atrapa al Joker, impidiendo que caiga a una muerte segura, y es finalmente arrestado por los agentes especiales de la policía.

Dent obliga a Gordon a ir al edificio donde murió Rachel, donde tiene atrapada a la familia del comisario. Batman se enfrenta a Dent, quien decide lanzar tres veces su moneda para juzgar el destino de: los responsables de la muerte de su amada: él mismo, Batman y el hijo pequeño de Gordon. Lanza la moneda y dispara a Batman; vuelve a hacerlo y se salva, y en la vez que decidirá el destino del niño reaparece Batman, quien lleva una armadura antibalas, empuja a Dos Caras y salva al niño. Tras la muerte de Dent, Batman y el comisario dedican acusar al Hombre Murciélago de las muertes y mantener así limpia la imagen pública del fiscal, con la intención de mantener el símbolo de esperanza para la ciudad. Gordon destruye la bat-señal ante la prensa y la policía, Alfred quema una carta que Rachel le dirigía a Bruce explicándole por qué iba a casarse con Dent, Fox destruye el rastreador que había diseñado por orden de su jefe y la ciudad rinde homenaje al Caballero Negro.

El comienzo de “The Dark Knight Rises” se ubica, de nuevo, un tiempo después del segundo de los filmes dirigidos por **Nolan**; ocho años, en este caso. Esta nueva película, estrenada en el verano de 2012 y que cuenta con prácticamente el mismo equipo técnico y artístico de las dos anteriores entregas de la trilogía, se centra de nuevo en Gotham City, que es prácticamente un personaje más de la gran pantalla, como lo ha sido en los cómics desde los años 80. La historia original de **Christopher Nolan** fue desarrollada inicialmente por su colaborador en las dos entregas anteriores, **David Goyer**, y finalizada por su hermano **Jonathan Nolan**; de nuevo vuelven a incluirse personaje que ya habían aparecido en algunas de las películas de Batman de **Burton** y de **Schumacher**, como Catwoman (interpretado por **Anne Hathaway**) y Bane (**Tom Hardy**), aunque en esta ocasión sí recuerdan más a las versiones que originalmente se vieron en los comic-books, así como los habituales Alfred Pennyworth, Lucius Fox y el comisario Gordon. Este nuevo –y último– regreso de Batman es una historia original, pero se pueden trazar fácilmente sus líneas maestras principalmente en tres aventuras publicadas durante los años 80 y 90: “The Dark Knight Returns”, una serie limitada de cuatro tomos realizada por **Frank Miller** y la colorista **Lynn Varley** (Febrero a Junio de 1986), de la que se extrae el concepto genérico del regreso del héroe a su ciudad tras su retirada, el encarcelamiento que le aísla del mundo durante un largo periodo, el uso de complementos mecánicos para reforzar su herido brazo (aunque en el cómic los usa en las piernas, y la simulación de su propia muerte para dejar paso a su sucesor; “Knightfall”, una extensa saga (que se publicó entre Abril de 1993 y Agosto de 1994, al comienzo únicamente en *Batman* y *Detective Comics*, para extenderse a lo largo de los meses por hasta siete cabeceras más relacionadas con el personaje) en la que se presenta a Bane y de la que se rescata la escena icónica de la pelea en la que éste le rompe la espalda a Batman, además de la liberación de

centenares de reclusos por parte del villano y la renuncia de Alfred a su puesto como mayordomo de la residencia Wayne; mientras que de “No Man’s Land” (una historia publicada a lo largo de 1999 en hasta 14 colecciones diferentes relacionadas con Batman), de la que se rescata el aislamiento de Gotham City del resto del país por la destrucción de los puentes que unen la ciudad al continente, emulando la situación vivida por la ciudad en los comics tras un terremoto que la mantiene aislada del contacto exterior durante meses, así como el juicio al que es sometido Gordon (por Scarecrow en el cine, pero por Two-Face en los comic-books), y el trabajo de Bane como ejecutor de las órdenes de otros, en esta ocasión del empresario John Daggett (inspirado a su vez en un personaje de la serie televisiva *Batman: The Animated Series*) cuando es Lex Luthor a quien obedece en la aventura impresa.

La historia parte de una situación inusual en Gotham, ya que, nueve años después de la muerte de Harvey Dent, una ley que lleva el nombre del antiguo fiscal ha permitido que el departamento de policía prácticamente haya erradicado el crimen organizado de la ciudad. El Comisario Gordon, sin embargo, sigue sin sentirse cómodo por la mentira que construyó (junto a Batman, quien no ha vuelto a actuar desde ese mismo momento), del final de Dent, y escribe un documento en el que renuncia a su puesto y cuenta la verdad, aunque durante el acto en el que debería haber leído el texto, decide no utilizarlo. En el mismo acto, Selina Kyle consigue las huellas dactilares de Wayne y se las entrega a un asistente de John Daggett, mientras un congresista es secuestrado; durante la investigación, Gordon es atrapado por un líder terrorista recién llegado a Gotham y conocido como Bane (a quien se ha presentado previamente secuestrando a un científico en pleno vuelo), quien se hace con la confesión escrita del comisario. Pese a recibir un disparo y ser gravemente herido, Gordon consigue escapar y es hospitalizado; durante su convalecencia, promociona a detective al

patrullero John Blake (**Joseph Gordon-Levitt**, quien interpreta a un personaje nuevo creado para esta película, cuya personalidad recoge algunos aspectos de las de los tres primeros personajes que acompañaron a Batman en los comic-books bajo el nombre de Robin) y le encarga seguir con el caso.

Quien tampoco ha aparecido en público es Bruce Wayne, que ha permanecido encerrado en su mansión durante años. Su ausencia provoca que el holding empresarial que dirige, Wayne Enterprises, pase por momentos difíciles y sufra el acoso financiero de otros magnates, principalmente tras la multimillonaria inversión en un sistema de energía limpia que finalmente no acaba de hacerse realidad porque podría ser transformada en una bomba nuclear. Gordon y Blake (quien ha averiguado por sí mismo la identidad secreta de Batman) le piden a Wayne que regrese por el incremento de la violencia que ha traído a la ciudad la llegada de Bane, mientras que Alfred renuncia a su puesto como mayordomo cuando intenta convencer a Bruce para que no vuelva a vestir el uniforme de batalla.

Bane y sus secuaces asaltan la bolsa de Gotham, y gracias a una copia de las huellas dactilares del propio Wayne robadas por Catwoman, realiza una serie de transacciones que arruinan al millonario y ponen al borde de la quiebra a sus empresas. Ante la amenaza de que su mayor rival en los negocios, Daggett, Bruce le pide a otro miembro del consejo de administración, Miranda Tate, que se haga cargo de la compañía.

Daggett le promete a Catwoman que borrará su historial delictivo, y esta accede a llevar a Batman ante Bane, quien le tiende una trampa y lo captura. Es entonces cuando el terrorista revela que en realidad se encuentra al frente de la Liga de las Sombras con la intención de completar la misión de Ra's al Ghul de destruir Gotham. En el combate con Batman, le vence y le rompe la espalda, encerrándole en una prisión (*The Pit*) de un

país asiático no identificado de la que es imposible escapar; también revela que ha estado usando las empresas de Daggett para asaltar la división de armamento de Wayne Enterprises, consiguiendo todo el arsenal de Batman. Durante la estancia en la prisión y durante la recuperación de sus graves lesiones, el resto de reclusos le cuentan a Bruce la historia de la única persona que consiguió salir del foso, que no es otro que el descendiente de Ra's al Ghul.

En Gotham, Bane ha engañado a la mayor parte del departamento de policía para que acuda a los túneles de la ciudad, activando entonces una serie de bombas que les mantendrán atrapados bajo tierra; las explosiones suceden durante un partido de fútbol americano, que interrumpe Bane tomando el micrófono y anunciando que va a aislar a la ciudad del mundo, destruyendo entonces todos los puentes que unen la ciudad al continente menos uno, y amenazando con hacer explotar una bomba nuclear (la máquina que no llegó a completar la empresa de Wayne, que ha sido transformada por el científico al que había secuestrado anteriormente) si alguien intenta abandonar la ciudad. También revela cómo Gordon y Batman ocultaron la verdadera causa de la muerte de Dent, y finalmente libera a todos los internos en la prisión local. La ciudad vive una rebelión en la que los ricos son juzgados y desposeídos de sus bienes por los antiguos reclusos, encabezados por Jonathan Crane, y tras un intento de asalto por parte de las fuerzas especiales, el gobierno de la nación aísla completamente Gotham, que vive un estado de anarquía.

Tras un largo periodo de recuperación y entrenamiento, durante el cual ha asistido a todos los acontecimientos a través de un televisor, Bruce finalmente está preparado para escapar del foso-prisión; tras varios intentos, finalmente sale al exterior y consigue regresar a Gotham, donde reúne a sus aliados durante el último día antes de la explosión programada de la bomba. Un grupo de policías que había conseguido permanecer oculto

en la ciudad, liderados por Gordon y Blake, rescata a Lucius Fox y a Miranda Tate (quienes se habían refugiado en el edificio central de Wayne Enterprises), y posteriormente también consiguen liberar de su aislamiento bajo tierra -gracias a la intervención de Catwoman- al resto del cuerpo de policía, produciéndose un enfrentamiento entre los seguidores de Bane y la policía. En el choque, Batman y Bane vuelven a pelear, y cuando el Hombre Murciélago está a punto de derrotar al villano, Miranda interviene y ataca a Batman, revelando en ese momento su verdadera identidad de Talia al Ghul, la hija de Ra's al Ghul que consiguió escapar de niña de *The Pit* gracias a la ayuda de su protector, Bane. Cuando intenta hacer explotar la bomba, entra en acción el dispositivo que ha activado Gordon que inhibe la transmisión, pero Talia consigue finalmente activar el explosivo antes de morir, y Batman utiliza su nave voladora para alejar la bomba hacia el mar, donde finalmente explota.

En el cierre del film se ve cómo la ciudad de Gotham recupera la normalidad, Batman es honrado como un héroe caído, la mansión Wayne pasa a propiedad municipal y se convierte en un orfanato. Pero Lucius Fox descubre que *The Bat*, la nave voladora de Batman, tenía activado el piloto automático; y Alfred, en un viaje a Florencia, observa en una mesa cercana a Bruce y Selina Kyle juntos. Finalmente, Blake abandona la policía, revelándose en ese momento que su primer nombre es Robin, y, tras seguir todas las pistas que ha ido encontrando durante semanas, descubre la entrada a la cueva que utilizaba Batman.

### 3.2.1.3. Otros personajes, series o novelas gráficas de DC en el cine.

El estreno de “Swamp Thing” (**Wes Craven**, 1982) tiene ciertas peculiaridades, y puede explicarse tan sólo por el contexto cinematográfico del momento, ya que no se trata de un personaje popular ni con una historia

relevante en su versión original; las películas de terror sangriento atraen a millones de adolescentes a las salas y el propio Craven ha conseguido un éxito (relativo) con un par de obras de ese género, “The Last House on the Left (1972) y “The hills have eyes” (1977), encargándose en todos los casos también de la elaboración del guión. La historia inicial es una idea de **Len Wein**, quien contó con el dibujante **Bernie Wrightson** para dar forma al monstruo que había creado directamente inspirado en otro personaje, Man-Thing, cuya primera aparición se había producido tan sólo un año y medio antes por **Roy Thomas** y **Gerry Conway** en las páginas de una de las series de *Marvel Comics* (*Savage Tales* #1, de Mayo de 1971); en realidad ambos son muy similares a Heap, un personaje creado por el guionista **Harry Stein** y el dibujante **Mort Leav** para la revista *Air Fighters Comics* #3 y publicado en Diciembre de 1942. Swamp Thing se presentó en una historia corta incluida en el número 92 de *House of Secrets* (Junio-Julio de 1971); su éxito llevó a DC Comics a proponer a sus autores una serie regular. Para ello, actualizaron al personaje y realizaron el primero grupo de cambios por los que ha pasado a lo largo de los años. La historieta original de Swamp Thing está ambientada a comienzos del siglo XX, contando la historia del científico Alex Olsen, quien queda atrapado en la explosión de su laboratorio de los pantanos provocada por su colega, Damian Ridge, quien pretende robar tanto sus descubrimientos como la mano de su esposa, Linda; los componentes químicos del laboratorio combinados con las fuerzas del pantano alteran el cuerpo de Olsen, quien se convierte en una criatura monstruosa que finalmente mata a Ridge. En la serie regular, ambientada ya en los años 70, el protagonista se llama Alec Holland, un científico que trabaja en los pantanos de Louisiana investigando una fórmula bio-restauradora, que fallece como consecuencia de una bomba que explota en su laboratorio colocada por los secuaces de un villano que quiere apropiarse de la fórmula; es de nuevo la combinación



de los productos químicos con la materia del pantano al que cae en llamas lo que restaura la vida de Holland en forma de monstruo, que –esta vez sí– está dotado del habla. Esta es la versión que se toma como referencia para el film, que parte del trabajo de Holland en un laboratorio en el que está acompañado en esta ocasión por su hermana (creada para esta versión) y en el que investiga un híbrido de planta y animal que pueda sobrevivir en entornos extremos; tras la visita de la agente del gobierno Alice Cable (un personaje en el que se funden otros dos de los comic-books, Matthew Cable y Abby Holland. es el ataque de un grupo de paramilitares a las órdenes del doctor Anton Arcane (el mayor rival del personaje en los cómics) el que provoca que Alec se vea cubierto por los componentes químicos con los que está trabajando, arda y corra hacia el interior del pantano; Linda fallece en el asalto, Alice consigue huir y Alec regresa convertido en un monstruo que lucha contra los hombres de Arcane y se enfrenta finalmente con Arcane, obsesionado por la inmortalidad y que también ha sido transformado por el uso incorrecto de la fórmula creada por Holland.

Es en la secuela de esta película, “The return of Swamp-Thing” (1989, **Jim Wynorski**) donde vemos por primera vez a los personajes creados por Arcane, los Un-Men, seres creados en el laboratorio mediante la mezcla de genes de animales y humanos. La historia, escrita en esta ocasión por **Neil Cuthbert** y **Grant Morris**, recupera al fallecido Arcane de una manera rocambolesca (distinta a las dos resurrecciones que había tenido el personaje hasta ese momento en los cómics), e introduce personajes nuevos como Abby Arcane y la doctora Lana Zurrell; según esta nueva película, la transformación de Holland en el monstruo del pantano fue obra del propio Arcane, algo que contradice tanto lo visto en la película original como lo narrado en los comic-books. El estilo se aleja de lo ofrecido por **Craven** en el primer film, abandonando las partes más oscuras, y orientándose más hacia una comedia de ciencia ficción que

referencia claramente a los filmes de terror de los años 50 y que se aleja completamente de la visión del personaje y la ambientación que se ha visto en las historietas publicadas durante esa década, en las que **Alan Moore** había transformado a Swamp Thing en un ser elemental de la naturaleza que se convertía en un defensor de las teorías ecologistas en una serie, *Saga of the Swamp Thing*, que precisamente había comenzado a publicarse en Mayo de 1982 para aprovecharse del hipotético empujón en las ventas que debería suponer el estreno de la primera de sus películas.

Precisamente del guionista inglés se han adaptado otras tres obras (y un personaje original), publicadas originalmente todas de manera seriada bajo alguna de las marcas editoriales de *DC Comics*, y recopiladas en volúmenes que, de manera incorrecta al no tratarse de obras originales creadas para su edición en este formato, son identificados como novelas gráficas. Dos de los trabajos de **Alan Moore** adaptados al cine se editaron originalmente bajo dos sellos de DC: *Watchmen*, una serie de 12 comic-books dibujada por **Dave Gibbons** y coloreada por **John Higgins**, publicada entre Septiembre de 1986 y Octubre de 1987 bajo la marca principal de la compañía; y *The League of Extraordinary Gentlemen*, una serie de historias dibujadas por **Kevin O'Neill** que iniciaron su publicación bajo el sello *ABC Comics* en Marzo de 1999 (y que desde Mayo de 2009 se publica *fuera* del dominio editorial de DC, ya que lo hace bajo el sello *Top Shelf Comics* en Estados Unidos); mientras que un tercero, *V for Vendetta* – dibujada principalmente por **David Lloyd** y contribuciones de **Tony Weare**–, comenzó a publicarse en la revista británica *Warrior* en 1982, pero quedó inconclusa tras el cierre del mensual en 1985, siendo finalmente editada de manera completa (y revisada) por DC Comics en Estados Unidos en una serie de 10 comic-books publicados a partir de Septiembre de 1988, incluyéndose el material original a partir de la séptima entrega. El exorcista y “consejero de lo sobrenatural” *John Constantine* apareció por

primera vez en las páginas de *The Saga of the Swamp Thing* #37 (de Junio de 1985), creado por Moore junto a los dibujantes **Steve Bissette** y **John Totleben** (aunque el dibujante de ése número fuera **Rick Veitch**) tras lo cual protagonizó una longeva serie titulada *Hellblazar* (300 números publicados entre Enero de 1988 y Febrero de 2013) que fuera una de las cabeceras fetiche de la marca más “adulta” de la editorial norteamericana, *Vertigo*.

“The League of Extraordinary Gentlemen” se estrenó en Julio de 2003 bajo la dirección de Stephen Norrington en la que, supuestamente, debería ser la adaptación del primero de los volúmenes de la serie original de cómic. Los cambios más significativos se realizaron como consecuencia de, por un lado, la imposibilidad por parte de la productora, *20th Century Fox*, de conseguir la cesión de los derechos audiovisuales de algunos personajes de la historia original, como es el caso de Fu Manchu –el villano creado por **Sax Rohner** y que apareciera originalmente en una serie de novelas publicadas a partir de 1913, y que por las mismas cuestiones es llamado The Doctor en la versión dibujada– y que desapareció del guión antes de comenzarse el rodaje; y el de El Hombre Invisible –protagonista de la novela homónima de **H. G. Wells** de 1987 que se había serializado previamente en *Pearson's Weekly*– cuyo nombre cambió de Hawley Griffin a Rodney Skinner en el guión de **James Dale Robinson** y que pasó de ser “el” a “un” hombre invisible. Y, por otro, a la inclusión de personajes nuevos como Eva y Karl Draper, quienes tampoco aparecieran en el montaje definitivo; Tom Sawyer, el joven protagonista de la obra de **Mark Twain** de 1876 que aquí se parece más al adulto que protagoniza la más tardía *Tom Sawyer, detective* (1896) y que trabaja para Servicio Secreto de los Estados Unidos; Fantom, la versión del *Fantômas* de **Marcel Allain** y **Pierre Souvestre** que apareciera en 43 novelas desde la primera de 1911; Dorian Gray, el protagonista del relato de **Oscar Wilde** que saliera

publicado por primera vez en el número de Julio de 1890 de *Lippincott's Monthly Magazine*, quien sólo apareciera en unas ilustraciones especiales al final de cada comic-book y que en el film tiene un papel principal. Modificaciones que, unidas a los muchísimos cambios llevados a cabo en el argumento original de la historieta y el tratamiento dado a los personajes en el guión (principalmente la reducción del papel central que Mina Murray tiene en los cómics), acabaron de provocar el distanciamiento de Moore de la versión fílmica.

Ésta se ambienta en 1899, y comienza con el asalto del Banco de Inglaterra para robar los planos de Venecia que había realizado Leonardo da Vinci. Aquí comienza la búsqueda de los miembros del grupo que lleva a cabo un funcionario del Imperio Británico, Sanderson Reed, que viaja a Kenya buscando a Allan Quatermain (el cazador y aventurero que protagoniza la novela de 1885 de **H. Rider Haggard**, *King Solomon's Mines*); de regreso a Londres, acuden a una reunión secreta con M (el director del Servicio Secreto de Inteligencia británico de las novelas de James Bond escritas por **Ian Fleming** desde *Casino Royale*, en 1953) en la que se reúne por primera vez la Liga y que el propio Quatermain encabezará junto al Capitán Nemo (el ambiguo personaje creado por **Jules Verne** y que apareció por primera vez en 1870, en *Vingt mille lieues sous les mers*), Mina Harker y Rodney Skinner, y en la que reciben la misión de encontrar a Dorian Gray y viajar a Venecia para evitar el asalto de Fantom a una reunión de líderes mundiales. En casa de Gray son atacados por los secuaces del ladrón, pero gracias a la intervención de Swayer consiguen repeler el ataque, tras lo cual viajan todos juntos en busca del último miembro del grupo, el doctor Jekyll (y su otra personalidad Mr. Hyde, presentados ambos en la novela de **Robert Louis Stevenson** de 1886, *Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde*), quien está auto-exiliado en París. Durante el viaje en el Nautilus a Venecia se comprueba que en el grupo hay

un traidor, que no se da a conocer hasta después de que la Liga haya impedido la destrucción de la ciudad italiana por Fantom; en su enfrentamiento con éste, Quatermain descubre que en realidad es M, y Dorian se revela como el traidor del grupo tras asesinar al piloto del submarino, Ishmael (el narrador del *Moby Dick* de **Herman Melville**, 1851). El complot entre Gray y M consistía en conseguir muestras de cada miembro de la Liga con las que diseñar la fórmula de un supersoldado para vendérsela al mejor postor en una confrontación mundial que se antoja inminente, revelado en una grabación fonográfica que han dejado en el Nautilus antes de huir, tras lo cual la nave asciende por el río Amur hasta Mongolia, donde tiene su base M. Allí se reúnen con Skinner, quien se había infiltrado en la nave de huida de los villanos, y descubren una inmensa fábrica de armamento en la que trabajan científicos bajo la amenaza de matar a sus familias, atrapadas en la misma instalación; la Liga se reparte las tareas, mientras Nemo y Hyde rescatan a las familias, Quatermain y Sawyer se enfrentan a M, descubriendo que en realidad es el profesor James Moriarty (el gran rival del Sherlock Holmes de **Arthur Conan Doyle** que apareciera en el relato *The Adventure of the Final Problem*, publicado en el *Strand Magazine* de Diciembre de 1893). Tras el combate, se desbarata el complot, desaparecen los villanos pero el cazador fallece en un último acto de heroicidad, tras lo cual es enterrado junto a su hijo en el poblado africano donde se le vio al comienzo. La sórdida y sangrienta, sexualmente explícita, violenta historia que entregaron a lo largo de un año y medio en seis densos comic-books Alan Moore, Kevin O'Neill y el colorista **Benedict Dimagmaliw** se ha transformado en una tópica aventura repleta de sobresaltos en su paso al formato panorámico.

Dos años después llegó a las salas “Constantine”, un drama de acción con elementos de terror dirigido por **Francis Lawrence** que presentaba la historia de John Constantine, un experto en lo sobrenatural que coincidía

con una inspectora de policía en la investigación de ciertos acontecimientos paranormales. Para la construcción del guión, los escritores **Kevin Brodwin** y **Frank A. Capello** echaron mano principalmente de las etapas de Hellblazar escritas por **Garth Ennis** y **Jamie Delano**, quienes aparecen citados como co-autores de la historia que se narra en el film. Del primero de los ingleses se recupera el argumento de “Dangerous habits”, la historia con la que Ennis se estrenó en el mercado norteamericano –publicada originalmente entre los números 41 a 46 de *Hellblazer*, entre Mayo y Octubre de 1991– y en la que se le diagnostica un cáncer de pulmón terminal al detective oriundo de Liverpool; del segundo son elementos de la primera tanda de nueve comic-books de la colección, publicados a partir de Enero de 1989, en los que Delano profundiza tanto en los orígenes como en los entornos, social y humano, de Constantine.

Todo el film gira alrededor de la disputa que mantienen Dios y Lucifer por ganarse las almas de los humanos y se desarrolla principalmente en Los Ángeles, aunque el entorno habitual del protagonista en los cómics es Londres (principalmente en su primera etapa, donde se aprecia un marcado tono social contrario a las políticas de Margaret Thatcher). En el hospital católico en el que el mago ha ido a hacerse un chequeo se cruza con la detective Angela Dodson, cuya hermana gemela se ha suicidado la noche anterior (ambas aparecen por primera vez en esta película). Se ve en acción a Constantine –alto y moreno en pantalla, frente a la imagen más bien enclenque y de pelo rubio, con marcado acento inglés, que tiene en las historietas– de practicándole un exorcismo a una joven que ha sido poseída por un demonio-soldado que quiere pasar a la Tierra, algo que está prohibido en la contienda entre el Cielo y el Infierno. Por ello, pide audiencia con el ángel Gabriel (un mestizo en el film, uno de los principales siervos de Dios cuando se presenta en los cómics), solicitándole además ayuda para curarle el cáncer; el miedo de Constantine

no es a la muerte, sino a la certeza de que tras ella irá al Infierno, ya que intentó suicidarse cuando tenía 15 años por el terror que le producían las visiones de los demonios (una capacidad que no tiene en las historietas) y llegó a estar 2 minutos en el Averno, al que está destinado irremediabilmente. A partir del hallazgo aparentemente casual de la Lanza Sagrada en México, las manifestaciones de demonios se multiplican y John pide ayuda a otro mago, Papa Midnite (presentado en *Hellblazer* #1), quien prefiere no intervenir aduciendo que no quiere desequilibrar el balance entre los dos reinos en una conversación en la que también está presente Balthazar (una de las incorporaciones de los guionistas del film), uno de los lugartenientes de Lucifer que tiene asuntos pendientes con Constantine. Con la ayuda de varios colaboradores –Chas Chandler, el más cercano de los amigos vivos del exorcista y su conductor particular, presentado en el número inaugural de la colección de cómics, quien sufre una alteración en su personalidad y comportamiento más que relevante en su paso a la gran pantalla; un proveedor de materiales exóticos y sagrados, Beeman, y Hennessy, un sacerdote insomne y alcohólico que puede comunicarse con los muertos, ambos creados para la película–, Constantine investiga las causas de los misteriosos sucesos, y encuentra una relación con la muerte de Isabel Dodson. John accede, a petición de Angela, a transportarse al Infierno para comprobar si efectivamente su hermana está allí, y al verla encuentra una pista que le llevará hasta Mammon, uno de los príncipes del Averno e hijo predilecto de su regente, quien está en posesión de la lanza con la sangre de Cristo. El secuestro de Angela lleva a los personajes al hospital, donde el hijo del demonio quiere utilizar a la detective porque tiene –al igual que su difunta hermana- la habilidad de ver a los habitantes de los dos Reinos, lo que le permite usarla como vehículo para invadir nuestra realidad, lo cual le permitirá ganar la guerra y disputarle el trono a su padre. Al liberarla, Chas es asesinado por Gabriel, quien le revela a John

su participación en el plan para traer al mundo a Mammon, ya que está harto del favoritismo de Dios hacia los humanos y está convencido que la llegada del hijo de Lucifer a la Tierra le dará la oportunidad de conseguir de nuevo el favor del Señor a través del arrepentimiento, el sufrimiento y la fe. Antes de que Gabriel le clave la Lanza a Angela, John se suicida para que sea el propio Lucifer quien –como le adelantara Papa Midnite– aparezca para reclamar su alma; es en ese momento, con el tiempo detenido, cuando Constantine le explica al Rey de los Demonios el plan de su hijo para derrocarlo. Lucifer devuelve a Mammon al Averno, y cuando lanza contra él su ataque Gabriel, el ángel pierde su poder y sus alas; cuando el Diablo le pregunta a John qué favor quiere a cambio de su ayuda, éste le dice que deje a Isabel subir al Cielo. Lucifer le concede el deseo, y cuando intenta llevarse con él su alma de vuelta al Infierno, comprueba que el noble sacrificio le ha abierto al exorcista las puertas del cielo, por lo que decide extirparle el cáncer de los pulmones y prolongarle la vida, con la certeza de que antes o después volverá a pecar y acabará poseyendo su alma. Ésta no es la manera en la que Constantine consigue eliminar la enfermedad de su cuerpo en los cómics, ya que Ennis plantea que es el mago quien engaña al Demonio para que se lo extirpe, siendo tan sólo una de las modificaciones que abundan el guión original de la película respecto a las acciones y personalidad del protagonista, mucho más profundas que la meramente cosmética del poco parecido entre el actor escogido (**Keanu Reeves**) y el referente original de la imagen que tiene en el cómic, el cantante y actor británico **Sting**.

La versión cinematográfica de “V for Vendetta” (dirigida por **James McTeague** y producida por los hermanos **Wachowsky** en 2006) ha sido definida por su director como un *thriller político*. Con cierta consistencia, puesto que la crítica política es una de las bases tanto de la historia escrita por por **Larry** y **Andy Wachowsky** para el cine como por Alan Moore



para el cómic; ésta, y la referencia estética y temática al histórico Complot de la Pólvora que tuvo lugar en Inglaterra en Noviembre de 1605 son los dos elementos esenciales que ambas obras tienen en común. A partir de ahí, el desarrollo de una y otra difieren en multitud de aspectos, pese a que efectivamente el protagonista de ambas es V, quien lleva la máscara de Guy Fawkes para tapar las cicatrices del rostro; la mujer que utiliza como vehículo para explicar su posicionamiento político es Evey; el país está gobernado por una dictadura neo-fascista y sus medios de comunicación son monopolísticos y manipuladores, y las razones que en una y otra se aducen para justificar sus acciones son similares. La ambientación es dispar, ubicándose en los años 90 en los cómics y entre los años 2028 y 2038 en el film; y el referente político también, siendo en el primer caso la Inglaterra thatcheriana de los años 80 frente a las numerosas implicaciones de la situación política global, pero principalmente norteamericana, que se infieren de las situaciones, comportamientos y diálogos que se ven en el film: la dualidad y enfrentamiento ideológico fascismo/anarquismo que se desarrolla a lo largo de toda la serie impresa es sustituido, en las palabras del propio **Alan Moore**, por un enfrentamiento entre "el actual neo-conservadurismo norteamericano contra el actual liberalismo norteamericano" . "Nuestra actitud ante el gobierno ultraconservador de Margaret Thatcher fue una de las fuerzas que impulsaron la idea de la policía estatal que creamos en *V for Vendetta*", comenta el dibujante **David Lloyd** en las notas de producción de la película. El reflejo que se hace de dichos gobernantes en ambos medios también muestra imágenes distintas; en el cómic, los fascistas ascienden al poder imponiéndose en unas elecciones democráticas que se desarrollan en el país tras una guerra atómica, ampliando poco a poco su control de las instituciones por la apatía de los propios ciudadanos, mientras que en la película se crea el virus de St. Mary que asola el país, un arma biológica creada por el propio partido

Norsefire que le sirve para hacerse con el poder de manera clandestina. El propio V parece por momento un héroe romántico preocupado por la posibilidad de la pérdida de vidas humanas como consecuencia de sus acciones en el film, mientras que Moore lo crea como un personaje rudo y sin ningún escrúpulo para matar a cualquiera que se interponga en su camino; mientras que en la película conocemos a Evey como una mujer firme que siente un principio de rebeldía frente a la situación que le ha tocado vivir, en el comic es una joven desesperada e insegura que se ve avocada a dedicarse a la prostitución para sobrevivir.

Pese a todo, la adaptación cinematográfica de *V for Vendetta* sigue aproximadamente la misma secuencia de acontecimientos, personajes y temas que se tratan en los cómics, con transformaciones “aceptables”, en palabras del propio **David Lloyd**, a quien el film de McTeigue le parece “*terrific*. Lo que me pareció más extraordinario”, explicaba en una extensa entrevista con el escritor y editor **Andy Diggle**, “es ver escenas en las que había trabajado con el máximo esmero para el libro traducidas a la película con el mismo grado de cuidado y efecto (...) si disfrutaste de la obra original y puedes aceptar una adaptación que es diferente del material original pero igualmente poderosa, estarás tan impresionado como yo. [Su fidelidad al cómic] es del 80% (...) Nada impedía que Larry y Andy hicieran una película más fiel al original, de hecho escribieron un guión hace ocho años [en 1998] que era mucho más cercano.”

La película está ambientada en el año 2020 (1997 en la historieta) en un Reino Unido gobernado por un régimen policial fascista dirigido por el partido Norsefire, en el que se encierra en campos de concentración a quienes se oponen a su política, así como a los homosexuales, los musulmanes, los inmigrantes y a cualquiera que se considere indeseables. La noche del 4 de Noviembre, un enmascarado que viste como Guy Fawkes y se hace llamar V rescata a Evey (periodista de televisión en el

film, adolescente que se prostituye para poder comer en el comic) del intento de violación por parte de dos miembros de la policía secreta (*The finger*, el dedo) que la detienen por estar en la calle después del toque de queda. V lleva a la joven a un tejado para que sea testigo de la explosión de la Corte Criminal Central ubicada en el edificio londinense Old Bailey (el edificio del Parlamento en el papel), tras lo cual la lleva hasta su refugio. El jefe de la policía de Scotland Yard, el inspector Finch (quien está al cargo de la rama policial del régimen en la historieta, *The Nose*, la nariz), se encarga de investigar las actividades de V, siguiendo las órdenes del líder del régimen, Adam Sutler (cuyo apellido original es Susan –se especula que el nombre del guión cinematográfico es una composición de Susan y de Hitler– y ocupa el puesto de *The Head*, la cabeza, en la serie de comic-books, siendo Alto Canciller en el film; además, supervisa el sistema informático del régimen, *Fate* [destino], otro componente argumental fundamental en la serie que está ausente en el film). Mientras, el canal de televisión en el que trabaja Evey, el British Television Network (*The Eye*, el ojo, en los cómics), explica que se ha producido un derrumbe controlado de emergencia en el edificio público, momento que aprovecha V para piratear la señal y explicarle a los televidentes del canal único y obligatorio que ha sido él el responsable, urgiendo a los británicos a alzarse contra su gobierno y a reunirse con él un año después ante el edificio del Parlamento para ver cómo lo destruye.

V le dice a Evey que deberá quedarse con él hasta el día 5 de Noviembre del siguiente año, pero ella escapa y se aloja con su compañero de la BTN, el presentador Gordon Dellrich (con el mismo nombre, en el cómic es un antiguo criminal con el que Evey mantiene una relación amorosa). Tras un programa de televisión en el que Gordon hace una sátira del gobierno, investigan su domicilio, encontrando pruebas de su homosexualidad y un ejemplar del Corán (por lo cual es ajusticiado,

mientras que en el cómic es asesinado por un gángster), y Evey es capturada (en la historieta, Evey intenta asesinar al mafioso cuando mantiene una entrevista con el nuevo jefe de *The Finger*, Peter Creedy, en la que está preparando un golpe de estado, pero es secuestrada justo antes de disparar). Bajo tortura, intentan que revele el paradero de V; durante su tiempo en la prisión, descubre la carta de una antigua actriz que había sido encarcelada y ejecutada por ser lesbiana, y el relato se convierte en la fuerza que necesita para resistir las torturas y amenazas de muerte sin revelar la información que tiene relacionada con V. Tras ser sorprendentemente liberada, descubre que todo ha sido un montaje del propio V para que se libere de sus miedos, y finalmente le perdona, prometiéndole que regresará a su lado el día 5 de Noviembre.

Finch sigue investigando a V, y en una conversación con un informante descubre que años atrás había sido sometido a tortura y experimentación con drogas durante su reclusión en una institución para “desviados sociales” y disidentes políticos, Larkhill, donde se había creado el virus Saint Mary mientras estaba a su cargo el actual presidente, Adam Susan, y donde se diseñó el falso ataque terrorista que lo propagó y tras el cual fallecieron 100.000 civiles, lo que favoreció que el partido Norsefire se hiciera con el control político del país. Cuando está cercano el día en el que se cumplirá la amenaza, V se encarga de distribuir miles de máscaras de Guy Fawkes en el Reino Unido, creando el caos y las revueltas contra el gobierno. La tarde del día 5, Evey regresa a casa de V, quien le muestra un tren cargado de explosivos con el que pretende volar el Parlamento desde el túnel del metro (en la versión impresa se trata de la Post Office Tower, ahora conocida como BT Office, donde tiene su sede central la dirección de tres ramas del servicio secreto del régimen dictatorial) y le deja la decisión de usarlo o no. V se encuentra con el líder del partido, Creedy, con quien ha pactado entregarse a cambio de la ejecución de Sutler; tras ésta, V

rompe el pacto y mata al líder político, siendo gravemente herido en el enfrentamiento (en las páginas impresas es Finch quien le dispara en su escondrijo subterráneo, tras regresar de una extensa estancia en Larkhill en la que ha investigado y experimentado con las mismas drogas con las que trataron a V). En su casa, donde Evey duda si dar comienzo a la destrucción, fallece en brazos de la joven tras declararle su amor. Cuando Evey está colocando el cuerpo de V en el tren aparece Finch, quien le permite enviarlo a su destino desilusionado con el régimen; miles de londinenses con la careta de Fawkes se dirigen a ver cómo explota el Parlamento, a lo que la policía no se opone; en el cómic, Evey asume la identidad de V y aparece en público anunciando la destrucción del número 10 de Downing Street (la sede del Primer Ministro) para el día siguiente, incitando a la población a la revuelta contra los dictadores, y es cuando hace volar esta sede gubernamental cuando efectivamente explota el metro cargado de explosivos en el que yace V.

Más de dos décadas después de la adquisición de los derechos cinematográficos por parte de **Lawrence Gordon** y **Joe Silver** para *20th Century Fox* (aunque la productora de la versión final fuera *Warner Bros.*), la versión dirigida por **Zack Snyder** de “*Watchmen*” se estrenó finalmente en Marzo de 2009 en Estados Unidos. El reto de llevar al cine la que probablemente sea la colección de comic-books más trascendental del último cuarto de siglo XX pasó por numerosas manos, directores y productoras. El guión definitivo fue obra de **Alex Tse**, aunque con revisiones por parte de **Roberto Orci** y **Alex Kurtzman**, y en él se puede apreciar un seguimiento bastante lineal de la historia central que hay en los cómics, aunque las 338 páginas de la historieta original acompañaron a Snyder en el proceso de transformar el guión en su *storyboard* personal y preparar de esa manera la dirección del film, la mayoría de cuyos diálogos proceden también de los bocadillos que escribiera Moore en los años 80. La

serie original constó de 12 entregas en formato comic-book que se distribuyeron entre Septiembre de 1986 y Octubre de 1987 bajo el sello de *DC Comics*, con un diseño especial a cargo tanto del guionista británico como del ilustrador **Dave Gibbons** repleto de detalles (como el reloj de cuenta atrás de la contra-cubierta, que se acerca a las 12 en punto y se va cubriendo de sangre según avanza la colección), y que fue el primer tebeo que consiguiera el prestigioso Premio Hugo, otorgado a las mejores producciones de la ciencia-ficción y la fantasía en lengua inglesa, además de haberse incluido en la lista de la revista *Time* como una de las mejores 100 novelas en lengua inglesa escritas desde 1923 ; a lo largo de la serie impresa se incluye un relato al estilo de los comics antiguos, “*Tales of the Black Freighter*”, que también lee uno de los personajes y que se convirtió en un corto de animación producido por el propio Snyder y que acompañó a la edición en disco digital de “*Watchmen*”.

La adaptación de *Watchmen* se produjo finalmente contra la opinión de Alan Moore, quien pese a apoyó la propuesta de Sam Hamm de 1987, poco después declaró en numerosas ocasiones que no estaba de acuerdo con su paso al formato cinematográfico, aduciendo que su cómic no era “muy cinematográfico”, y que “no era filmable”, según le respondió a Terry Gilliam en una conversación que mantuviera mientras el director estuvo vinculado a la producción de la película. “No he diseñado [la serie] para exponer las similitudes que hay entre el cine y los cómics, que ciertamente están ahí, puesto que en mi opinión son muy poco interesantes. Se diseñó para mostrar todas las cosas que los cómics sí pueden hacer y que ni el cine ni la literatura pueden”. El cambio de siglo, todas las innovaciones técnicas accesibles dos décadas después de la publicación original de la historia, las múltiples propuestas de guionistas y productores, las amenazas de un litigio eterno y los cortes en la sala de montaje para conseguir una versión de una duración *proyectable*, confluyeron finalmente

en una obra que se presentó a los aficionados como la obra “de uno de los suyos”; la fijación hacia los detalles de Snyder, quien se autodefine como un *geek* de las referencias, es máxima, y en todo el proceso de producción se empeñó en reproducir –siempre que fuera posible– las viñetas en la pantalla.

La película explica la historia alternativa de los Estados Unidos durante la parte central del siglo XX a través de una serie de secuencias intercaladas entre los títulos de crédito, y que recogen todas las referencias “históricas” que hay en el cómic, como el nacimiento y caída del primer grupo de héroes disfrazados, los Minutemen. Los superhéroes surgieron en durante los años 40 y 60, cuando ayudaron a Estados Unidos a ganar la Guerra de Vietnam, mientras que en la actualidad (el año 1985), el presidente Richard Nixon continúa al frente del país, la amenaza de una guerra nuclear por parte de la Unión Soviética está elevando la tensión de la Guerra Fría global, y los héroes disfrazados se ha retirado tras haber sido declarados fuera de la ley, salvo aquellos que trabajan en secreto o para el gobierno. Durante la investigación tras la muerte del agente Eddie Blake, Rorschach descubre que era la identidad civil de The Comedian, y llega a la conclusión que alguien está intentando deshacerse de los miembros del disuelto grupo de Watchmen. Intenta avisar a sus antiguos compañeros de formación, Daniel Dreiberg, antiguamente conocido como Nite Owl II, el doctor Manhattan, y a su antigua amante, Laurie Jupiter, Silk Spectre II; Dreiberg no le cree, aunque le comenta la investigación a su amigo, empresario, millonario y vigilante Adrian Veidt (Ozymandias), quien también la descarta. En el funeral de Drake y ante las cámaras de la televisión nacional en directo, Manhattan (el doctor Jonathan Osterman sufrió un accidente atómico que le transformó en un ser prácticamente todopoderoso, con control sobre el tiempo, el espacio y la materia) es acusado por su novia de los años 60 de provocarle el cáncer que la está

matando, tras lo que éste decide exiliarse en Marte. Su ausencia le da el impulso a la Unión Soviética para invadir Afganistán, aumentando más aún la tensión mundial. Las sospechas de Rorschach se hacen realidad cuando Veidt sobrevive a un intento de asesinato, y el propio vigilante enmascarado cae en una trampa cuando se le acusa de haber matado a su antiguo rival Moloch. Dreiberg y Jupiter deciden volver a enfundarse sus trajes de Nite Owl y Silk Specter y rescatar de la cárcel a Rorschach, tras lo cual Manhattan se lleva a Jupiter a Marte, y ella le pide que intervenga para salvar al mundo de la inminente destrucción atómica. Tras negarse, Manhattan busca en la memoria de su antigua amante la razón de sus sentimientos, y descubre que es el fruto de una relación entre Sally, la primera Silk Specter, y Blake, quien anteriormente la había violado; esta revelación hace que vuelva a sentir interés en la humanidad, y regresan juntos a la Tierra.

En su investigación, Rorschach y Nite Owl descubre que Ozymandias está detrás de todos los movimientos que se han producido en los últimos meses, y el primer escribe en un diario las conclusiones y el proceso de sus pesquisas que deja en el buzón de correo del diario *New Frontiersman* antes de marchar hacia la base de Veidt en el Antártico. Allí su antiguo compañero les explica su plan de unificar las dos grandes potencias tras la destrucción de las principales ciudades con los reactores nucleares que el propio Manhattan le ha ayudado a crear sin darse cuenta; ambos intentan detenerle, pero les supera fácilmente y les confirma que su plan ya está en marcha. Jupiter y Manhattan llegan a la ciudad de Nueva York cuando ésta acaba de ser destruida, y éste sigue el rastro de la causa de la explosión hasta la base de Veidt, donde se teletransportan. Al ser incapaz de superar al ser atómico, Ozymandias les muestra una emisión en directo donde se identifica a Manhattan como el causante del desastre, un “enemigo común” que finalmente consigue unir los esfuerzos de Estados Unidos y la Unión



Soviética. Deciden que será peor para todos revelar la verdad, tras lo cual Rorschach obliga a Manhattan a matarle para que no la revele; tras despedirse de su antigua amante, el todopoderoso ser se traslada a otra galaxia para aprender de la vida desde su propio origen. Tras un infructuoso último ataque de Dreiberg a Veidt, Nite Owl y Silk Specter abandonan en su base a su antiguo amigo para que asuma las consecuencias de sus acciones. Tras su regreso, ambos deciden continuar su lucha contra el crimen con sus identidades superheroicas, Jupiter le cuenta a su madre que conoce toda la verdad acerca de la relación con su padre y un joven trabajador de un minoritario tabloide que aún sobrevive en lo que queda de Nueva York encuentra un manuscrito en el que se cuenta la historia de cómo todo llegó a suceder. Las ausencias y similitudes entre estos dos *Watchmen*, el cómic y la película, giran alrededor de la ansiedad del director por adaptar con la mayor fidelidad posible la historieta (“nadie que vea la película pondrá en duda que Snyder está profunda y sinceramente enamorado del material original” ) y la imposibilidad de conseguirlo; dejando de lado la ausencia en la pantalla del irreal final del cómic, en el que un calamar gigante extraterrestre invade el planeta, el principal mérito del cómic es el estudio de la forma del cómic como herramienta narrativa, utilizando esquemas homogéneos de 3x3 viñetas en la mayoría de las páginas y una discontinuidad narrativa, combinando espacios y tiempos diversos que se demuestran paralelos y se reflejan los unos en los otros, físicamente imposibles de trasladar al formato cinematográfico. No se trata, pues, tanto de las elisiones temáticas o argumentales que tiene el largometraje, sino de la ausencia de la mayoría de los temas que centran el debate en el cómic (o de su mera cita) lo que hace que la pretensión de llevar las viñetas a la pantalla haya sido comúnmente despreciada por la crítica especializada americana , llegando a afirmarse que “se trata de la adaptación más fiel de un cómic al cine”, lo cual puede haber sido

suficiente para algunos aficionados a la obra original, demasiado poco para los más radicales, pero ha excluido al resto de espectadores.

La edición original de “Road to Perdition” se realizó bajo el sello *Paradox Press* de *DC Comics*, una línea orientada a la publicación de novelas gráficas originales que se salieran del género de los superhéroes que supone la mayoría de títulos de la compañía. La obra escrita por **Max Allan Collins** (un guionista que había trabajado durante años en las cabeceras de Batman, y que se encargaba de escribir la tira diaria de Dick Tracy cuando la dejó su creador, **Chester Gould**, en 1990) y dibujada por el inglés **Richard Piers Ryaner** superó en su edición original las 300 páginas de extensión, entre las que se trataban más temas y se incluían más personajes que los que finalmente aparecen en la película dirigida por **Sam Mendes** y estrenada en el verano de 2002 como la “película de prestigio obligatoria de la temporada estival” . El guión de David Self es un tratamiento elaborado inicialmente siguiendo los pasos de la obra original, pero cuyo desarrollo supuso una moderación en la manera en la que se describía la violencia de las bandas de gánsteres irlandeses e italianos de los 3 Estados (Illinois, Indiana y Wisconsin) durante los años 30 del pasado siglo que sirvieron de referente principal a la obra de Collins, así como en la modificación de algunos elementos esenciales (el trabajo del equipo de policías federales que perseguía a la Mafia, o la presencia de un personaje que no aparece en el cómic –Harlem Maguire– que persigue al protagonista y a su hijo en la huida que ocupa gran parte del film).

Michael Sullivan es el personaje central de una historia ambientada en la etapa de la Gran Depresión americana. Sullivan es un asesino a sueldo – cuyo sobrenombre, “Ángel de la Muerte”, no se menciona en el film– de un jefe mafioso de una pequeña ciudad, John Rooney, quien le trata como a un segundo hijo. Connor es el hijo natural de Rooney, un personaje inestable y violento que ve amenazada su “herencia” por la relación entre su padre y

Sullivan. De origen irlandés, el grupo de mafiosos ve amenazada su prevalencia en la zona por la cada vez más intensa presión de la mafia italiana, aunque en realidad trabajan para Al Capone. Connor, en uno de sus accesos de violencia incontrolada, mata a uno de los asociados de su padre, lo que obliga a Sullivan a ametrallar a los testigos; de la masacre es testigo su hijo mayor, y pese a la insistencia de Sullivan de que Michael jr. guardará el secreto, Connor decide matarle para que no se sepa la verdadera razón de la matanza que ha puesto en problemas el negocio. Se dirige al domicilio de los Sullivan y asesina a la madre y al hermano pequeño, creyendo que se trataba de Michael hijo, tras lo cual envía a su subalterno a un local de venta de bebida y juego ilegal para tenderle una emboscada; Sullivan se da cuenta del engaño, y tras reunirse con su hijo (que también ha visto a Connor en su domicilio tras matar a su familia), huyen a Chicago para pedirle ayuda a Al Capone. Uno de sus principales secuaces, Fank Nitty, rechaza sus peticiones e informa a Rooney de lo que pretende Sullivan (matar a su hijo natural como venganza), tras lo cual envía al fotógrafo de día y asesino de noche Harlem Maguire en su persecución.

Tras un primer encuentro en un bar de carretera, Sullivan y su hijo consiguen huir, y se dedican a partir de ese momento a robar los bancos de la zona que utiliza la organización de Capone para *limpiar* el dinero negro. Finalmente va al encuentro del contable de la organización en un hotel, sin darse cuenta que se trata en realidad de carnaza en la trampa que le ha tendido Maguire. Tras un tiroteo, Sullivan huye en el coche conducido por su hijo, pero resulta herido en un hombro, por lo que ambos se refugian en una granja aislada propiedad de un matrimonio de solitarios ancianos. Durante el tiempo en el que se recupera de la herida, la relación entre padre e hijo se afianza, y entre la documentación que le ha quitado al contable descubre que Connor ha estado estafando a la organización durante años, quedándose con una parte de los beneficios sin conocimiento de su padre ni

de los capos italianos. Sullivan se encuentra con Rooney en una iglesia, contándole todo lo que ha descubierto, pero su antiguo protector le responde que ya lo sabía lo que su único hijo había estado haciendo, pero que pese a ello no se lo iba a entregar para que le asesinara. Esa misma noche, Sullivan mata a todos los escoltas de Rooney, y finalmente se mata cara a cara a quien ha sido como un padre para él. Al día siguiente, Nitty le da a Sullivan la información del escondite de Connor, y los guardianes que tiene en el hotel en el que se aloja dejan pasar al asesino para que cumpla su venganza. Una vez satisfecha, Sullivan lleva finalmente a Michael jr. a la casa de su cuñada junto al lago Michigan, cercana al pueblo de Perdición, donde esperan encontrar la paz que había perdido; sin embargo, allí le espera Maguire, quien le dispara por sorpresa y le deja moribundo. Mientras prepara su equipo para fotografiar el momento en el que finalmente muera, aparece Michael hijo con un arma que tenía escondida su padre en el coche, aunque no puede apretar el gatillo; en el momento en el que su perseguidor saca la pistola, Sullivan consigue disparar y matar al fotógrafo. Tras ver morir a su padre en sus brazos, Michael decide regresar con los ancianos y vivir con ellos como el hijo que nunca tuvieron. La película se cierra con la misma imagen con la que se inicia, ahora con el contexto que no tenía en el comienzo de la proyección, y con la voz en off del hijo que suple la voz del narrador de la novela gráfica, introducida en ésta con una mano sin identificar –pero de un hombre viejo– que es quien escribe la historia que le ocurriera en su infancia, y revelándose como la de un cura retirado que muestra el distinto camino por el que han transcurrido las vidas de los dos Michael Sullivan protagonistas.

El 25 de Diciembre de 2008 se estrenó en las pantallas norteamericanas “The Spirit”, la versión cinematográfica de las historias del personaje homónimo creado por **Will Eisner** para los suplementos dominicales de los diarios norteamericanos de 1940 y distribuido por el

*Register and Tribune Syndicate*. La dirección corrió a cargo de **Frank Miller**, el guionista y dibujante de cómics que optó por encargarse en solitario de esta adaptación tras su colaboración con **Robert Rodríguez** en la versión de su obra *Sin City*. Las historias originales de *The Spirit*, publicadas durante más de 60 años, suponían un reto especialmente atractivo para un autor como Miller, quien había sido tan rompedor con el género de superhéroes como lo fue Eisner en la prensa diaria en su momento; en ese periodo, *DC Comics* estaba publicando historias originales de *The Spirit* realizadas por artistas de primera fila del comic-book estadounidense, y la vinculación de Miller con la editorial facilitó el acuerdo. Las propuestas formales arriesgadas que, entrega tras entrega, ofrecía Eisner a sus lectores tuvieron un reflejo en la gran pantalla con planos y movimientos de cámara muy poco habituales, enfatizados tanto por su inserción en unos escenarios digitales irreales como por una caracterización/interpretación de los personajes que casi va más allá de lo exagerado y lo histriónico; epítetos que bien podrían aplicarse a los personajes originales del cómic que protagonizaron durante toda su trayectoria a las historietas de referencia. Es por ello que esta versión de *The Spirit* escrita por el propio Miller resulte complicada de ver con buenos ojos –por sus múltiples carencias cinematográficas– para un espectador ajeno a la obra original, y sólo para algunos aficionados *hardcore* de las andanzas de Danny Colt (como el también dibujante y guionista **Kyle Baker**<sup>2</sup>) sea un *brillante* homenaje a una obra que es referencia para el cómic norteamericano desde hace bastante más de medio siglo. Miller “intenta respetar al máximo a *The Spirit*, trasladando muchísimas de las características de la serie (como bien indica irónicamente Kyle Baker),

---

<sup>2</sup> Consultado el 10 de Enero de 2009:

<http://thebakersanimationcartoons.blogspot.com/2009/01/movie-review-spirit.html#links>

incluso con escenas calcadas de las historietas, pero choca con dos grandes problemas: uno, que se queda en la superficie formal sin ahondar en los argumentos de las historias, no trasladando, paradójicamente, el espíritu de la serie; y dos, que en su afán de reflejar la comicidad de la obra de Eisner, se excede cayendo en el histrionismo.”

La película es una consecución de fragmentos de múltiples relatos creados para los cómics unidos a través de una historia compuesta con constantes cambios de escenario y personajes, todos calcados de los de los cómics, con referencias al pasado de los personajes que se datan en periodos editoriales distintos de las historietas y que se mezclan con el presente del relato de una manera abrupta. El film comienza en el mausoleo del cementerio de Central City en el que vive el detective Danny Colt, donde recibe una llamada del Detective Sussman acerca de un gran caso en el que podría estar implicado su archienemigo, The Octopus. The Spirit se enfunda su traje (una chaqueta americana, un sombrero y un antifaz) y corre por los tejados mientras, en off, explica que su verdadero amor es la ciudad a la que protege. A continuación aparece la femme fatale Sand Saref, quien parece disparar a Sussman, al que encuentran malherido The Spirit y el oficial Liebowitz; en realidad ha sido The Octopus quien ha disparado, ya que pretendía robar dos cofres que permanecían hundidos en el lago. Tras matar a Liebowitz, Octopus envía a sus secuaces clónicos a dar cuenta de The Spirit, aunque la torpeza de su cómplice Silken Floss hace que los dos archienemigos se enfrenten cara a cara. Al día siguiente, Denny se despierta en la habitación de un hospital donde le atiende su novia, la doctora Ellen Dolan, hija del Comisionado de la Policía y antiguo jefe del investigador; la sorpresa es grande cuando ve que de la muñeca de su amante cuelga un guardapelo que llevaba antes Sand Saref, y en el que hay guardada una imagen de unos mucho más jóvenes Denny y Sand, lo que provoca un nuevo flash-back a una etapa anterior de la vida del

protagonista. Mientras, en su guarida, Octopus y Floss descubre que el cofre que han recuperado contiene el vellocino de oro, y deciden cambiárselo a Sand Saref por la sangre de Hércules que está depositada en el otro baúl. Saref y su marido Mahmoud visitan al perista que le había dado la ubicación de los dos cofres, y descubren que también se la había dado a Octopus bajo amenazas. The Spirit ya se ha recuperado completamente, y persigue a su antigua amante tras descubrir que es una ladrona de joyas; ella le despista mostrándose desnuda, sin reconocer en el detective a Denny, quien presuntamente había fallecido años atrás (de ahí que asumiera la identidad de The Spirit para continuar con su trabajo detectivesco). Tras el lance, Colt averigua el emplazamiento del cubil de The Octopus, pero cae en una trampa y es aprisionado en una silla de dentista; el villano relata su propia historia, así como la manera en la que se convirtieron en rivales, revelando que ha estado investigando en el desarrollo de un suero que fuera el equivalente a un elixir de la vida que probó por primera vez en el cuerpo del recién asesinado oficial de policía Denny Colt; pero la resurrección provocó la ira de la Muerte, por lo que para perfeccionar su fórmula, y escapar a la persecución de la Parca, precisa la sangre del semidiós Hércules. The Spirit consigue escapar de nuevo cuando su rival ha completado el relato, ayudado por la asesina Plaster of Paris, que trabaja para Octopus, a la que seduce; tras provocar las iras de ésta, Plaster le clava un cuchillo y le deja tambaleándose hacia el muelle, cayendo finalmente a las frías aguas del puerto. Aparece entonces el Ángel de la Muerte, Lorelei Rox, quien ha estado vigilando su sueño y quiere llevarle con ella, pero él consigue revivir de nuevo recordando a las mujeres que le han acompañado en su vida. Sand y Floss se encuentran para intercambiar el contenido de los cofres, y cuando la primera intenta convencer a Floss para que se una a su bando, es asesinada por el propio Octopus; The Spirit se materializa de súbito y ahuyenta a Floss, quien duda

sobre a qué partido unirse, mientras Octopus dispara sobre Colt con armas cada vez más grandes, dejándolo prácticamente muerto. Aparece entonces el Comisionado Dolan con las unidades de élite de la policía y se produce un ruidoso tiroteo; Octopus se hace con la sangre de Hércules y se dispone a beberla, cuando Sand dispara y rompe el recipiente que la contiene en el momento en el que se alza de nuevo The Spirit, quien luce un chaleco antibalas que le ha mantenido con vida; agarra una granada y la hace explotar en el pecho de su enemigo, haciendo pedazos su cuerpo, mientras Sand usa el vellocino dorado para protegerse a ella y a Denny del impacto. Tras las despedidas y reconciliaciones, la película finaliza con un plano de The Spirit vigilando desde los tejados la ciudad, acompañado de su gato, al amanecer.

“The Losers” es la adaptación de la obra homónima del guionista y editor **Andy Diggle** y el dibujante **Jock**, dos ingleses que publicaron su historia en la línea editorial Vertigo de DC Comics a lo largo de 32 números distribuidos entre Agosto de 2003 y Marzo de 2006. Aunque originalmente iba a tratarse de una historia ambientada en la Segunda Guerra Mundial, ya que el guionista británico desarrolló su propuesta tras un comentario del editor de Vertigo **Will Dennis**, quien comentó la posibilidad de hacer una versión del grupo de militares original. El desarrollo llevó la historia por un camino bien distinto, ya que en lugar de trabajar con soldados de los años 40, los nuevos “perdedores” eran los miembros de un equipo de fuerzas especiales que trabajaba para la CIA desde los años 90, hasta que fueron traicionados por su contacto en la agencia y dados por muertos tras su última operación. Tras sobrevivir, deciden vengarse de Max y eliminar sus nombres de una lista secreta de agentes muertos de la CIA, para lo cual se dedican a sabotear misiones de la Agencia dirigidas por su antiguo coordinador, quien tiene una influencia extraordinaria tanto sobre la propia CIA como sobre las decisiones del



gobierno de los Estados Unidos. El director, el francés **Sylvian White**, reconoció poco antes del estreno del film () que se había decidido por esta historia al tratarse de una adaptación al cómic que le recordaba a las novelas gráficas francesas y sudamericanas que leía en su infancia<sup>3</sup>, y que no se trataba de “la típica” adaptación de superhéroes, sino que trataba acerca de unos personajes “reales”, más bien “realistas”, y ambientada en una serie de situaciones que bien podrían darse en la realidad. El propio White se hizo cargo del guión tras haber pasado la versión cinematográfica de “The Losers” por varias manos (inicialmente corrió a cargo de **Peter Berg** y **James Vanderbilt**), y en su desarrollo compartió opiniones en numerosas ocasiones con Diggle pero sobre todo con Jock, cuyos diseños de personajes para la versión del cómic se usaron como referencia para crear a los protagonistas de la película. La versión cinematográfica parte del mismo comienzo que la de los cómics, haciendo una versión reducida de “Ante up” -la aventura original que se recopiló en el primero de los cinco tomos recopilatorio que se editaron desde 2004- y continúa contando una historia similar a la que se incluye en “Double Down”, el segundo TPB; deja fuera, por cuestiones de ajuste a la duración de la película, muchos elementos de ambas historias, informa al espectador de inmediato de la identidad de Max (algo que en los cómics tarda mucho en saberse) y sobre todo cambia la estructura narrativa, convirtiendo un relato discontinuo en el que se van dando detalles de cómo ha llegado el grupo a estar en la situación en la que se encuentra a lo largo de los primeros 12 comic-books de la colección, en un relato de acción lineal convencional y esquemático, haciendo numerosos e inútiles esfuerzos por respetar el binomio acción-humor que tan efectiva resulta en la historieta.

Uno de los personajes del Oeste más peculiares que surgieron durante

---

<sup>3</sup> Declaraciones en la web de cine del canal MTV, Splash Page, realizadas en Marzo de 2010:  
<http://splashpage.mtv.com/2010/03/24/the-losers-creator-collaboration-scheduling-favorite-scenes/>

el último tercio del siglo pasado en las colecciones de DC Comics es Jonah Hex. Creado por el guionista **John Albano** y el artista Tony **DeZuniga** en las páginas de *All-Star Western* #10 (distribuido durante el bimestre Febrero-Marzo de 1972), el director **Jimmy Hayward** se encargó de sacar adelante el guión propuesto por **Mark Neveldine** y **Brian Taylor** en el que se combinaban las dos características principales del pistolero original: un antiguo miembro del ejército confederado que deambula buscando su suerte, combinado con ciertos elementos sobrenaturales que le dan un toque especial al pistolero de la cara quemada. El film inicia su andadura en la Guerra Civil norteamericana, en la que el protagonista está a las órdenes del sádico general Quentin Turnbull (un terrateniente en la versión dibujada), es desfigurado por éste junto con su mano derecha, un sádico psicópata llamado Burke, y dado por muerto. Jonah Hex es resucitado por unos indios americanos (sin especificar en el film, en la historieta es criado por los apache), y consigue el poder de comunicarse brevemente con los muertos para conseguir información. En primera parte de la película, Jonah recorre buena parte del Oeste norteamericano como caza-recompensas, lo que le lleva a cruzarse de nuevo con Turnbull, quien pretende matar al presidente Grant durante las celebraciones del centenario de la independencia del país; a partir del encuentro, el film se convierte en un carrusel de matanzas, resurrecciones, armas irreales y violencia sin explicación que se aleja, minuto a minuto, del estilo (ya no digamos de la trama) desarrollado en los cómics originales de los años 70 que supuestamente estaba adaptando. Su último mérito es el de haber conseguido ser considerada la peor película del año 2010 en la cuarta edición de los premios otorgados por la Houston Film Critics Society<sup>4</sup>.

“Red” (estrenada en Octubre de 2010) y “Red 2” (Julio de 2013) son la adaptación y la secuela de la mini-serie homónima escrita por **Warren**

---

<sup>4</sup> <http://www.houstonfilmcritics.org/awards>

**Ellis** y dibujada por **Cully Hammer** entre Septiembre de 2003 y Febrero de 2004 para el sello editorial Homage Comics, parte de Wildstorm y por lo tanto, desde 1998, una marca más de DC Comics. La historia original tan sólo se extiende hasta las 66 páginas, y en ella vemos como un antiguo miembro de la CIA, Paul Moses, que vive recluso y sólo tiene contacto eventual por carta con una sobrina, ejecuta misiones ilegales en el extranjero bajo órdenes de la agencia gubernamental norteamericana. Cuando se produce un cambio en la dirección de la agencia que le hace los “encargos”, Moses es sentenciado a muerte por miedo a que se sepa el tipo de trabajos que le habían estado encargando, pasando su situación en la agencia de “verde” al “rojo” del título (aunque RED también son las siglas de “Retired, extremely dangerous”); tras matar al escuadrón que acude a su casa a asesinarle, se dirige hasta su contacto y consigue las claves para entrar en Langley, donde mata al antiguo y al nuevo responsable, saliendo después al encuentro de los vigilantes del edificio y, supuestamente, siendo abatido por estos. Así que “Red”, la película, es “muy diferente, y se ha tenido que generar más material del que originalmente constituía el cómic”, como comentaba el guionista original a propósito de la producción del film<sup>5</sup>. Se han añadido muchos personajes, ya que en el comic-book tienen más de una línea de diálogo tan sólo 4, aunque todos están “en tema” y tienen el mismo trabajo que Frank -sólo en el cine- Moses; y se ha añadido un tema nuevo, las bombas no destruidas del siglo XX, que no casualmente aparece en otros cómics del propios Ellis (*Global Frequency* y *Reload*). El film y el cómic comparten, volviendo a las palabras del escritor inglés, “el mismo DNA, retiene elementos que proceden muy claramente del cómic como, por supuesto, lo es el argumento general. Pero sí, es más ligero, y más divertido”, ya que la historia original es muy sobria, violenta y seria.

---

<sup>5</sup> En el blog de Warren Ellis, en la entrada del 8 de Diciembre de 2009 <http://www.warrenellis.com/?p=8099/>.

La dirección corre a cargo de **Robert Schwentike**, está escrita por **Jon Hoeber** y **Erich Hoeber** y es la primera película del presente siglo que adapta un cómic propiedad de DC y que no ha sido producida por Warner<sup>6</sup>. La base de ambas películas es la misma, una comida de acción repleta de momentos supuestamente humorísticos en la que el protagonista se ve perseguido por una agencia gubernamental norteamericana como consecuencia de diversas misiones en las que participó en el pasado. La “gracia” de la adaptación es ver a actores de mucho renombre y larga trayectoria en el cine occidental interpretar papeles muy alejados de los roles que les dieran fama, sin tomárselos demasiado en serio, siendo uno de esos momentos resaltado por todos quienes participaron en la primera producción “¡Helen Mirren empuñando un rifle de precisión!”.

El tercer “superhéroe” en recibir una adaptación cinematográfica por parte de Warner es Linterna Verde. “Green Lantern” se estrenó en Junio de 2011 y ha sido la peor recibida de todas las versiones que de un héroe de DC Comics se han producido. Green Lastren apareció por primera vez en las páginas de *All-American Comics* #16 (con fecha de Julio de 1940) de la mano de **Martin Nodell**, como uno más de los cientos de personajes que aparecieron en la primera oleada de héroes disfrazados y que pertenecía a All-American Publications, una de las tres empresas que formaría el *pull* de compañías que acabaría siendo DC Comics. Aunque la versión del film dirigido por **Martin Campbell** adapta la de la edad de plata [NOTA: El comic-book norteamericano está comúnmente dividido en varios periodos históricos: la “edad de oro”, desde su origen con la primera historia de Superman en 1938 hasta comienzos de los años 50; la “edad de plata”, que se data con el número uno de *Showcase*, de Octubre de 1956, y se extiende hasta los años 70; la “edad de bronce”, desde 1970 hasta 1985, y la “edad

---

<sup>6</sup> Como se explica en el artículo de The Hollywood Reporter, “How 'Red' escaped Warner Bros. and ended up at Summit” <http://www.hollywoodreporter.com/blogs/heat-vision/secret-origin-how-red-escaped-19074>

moderna”, desde ese año hasta la actualidad; los términos se usan en todos los medios vinculados al sector, incluyendo a las mismas editoriales, y como tales se incluyen en el Glosario de *The Overstreet Comic Book Price Guide*, la guía de referencia que publica Gemstone <http://www.gemstonepub.com/>] del personaje, Hal Jordan -un héroe que retiene el nombre y la base de los poderes que ya tuviera Alan Scott durante dos décadas, pero al que, motivados por el editor **Julius Schwartz**, el guionista **John Broome** y el dibujante **Gil Kane** cambiaron todo lo demás- y el guión en el que participaron **Greg Berlanti**, **Michael Green**, **Marc Guggenheim** y **Michael Goldenberg** echa mano de docenas de personajes, situaciones, organizaciones, planetas y poderes que han aparecido en numerosos títulos de la editorial durante medio siglo, se crea un compendio incomprensible en el que un aficionado a las historietas de referencia se pierde por tanta cita inconexa, y un neófito se pierde ante el aluvión de nombres, situaciones, reacciones inexplicables e inexplicadas. El protagonista es un irresponsable piloto de pruebas, Hal Jordan (apareció originalmente en las páginas de *Showcase* #22, de Octubre de 1959), que recibe el anillo de poder de un moribundo alienígena, Abin Sur (quien apareciera en el citado cómic en el que se viera por primera vez al nuevo Linterna Verde), y se convierte así en el primer humano en formar parte de las Green Lantern Corps (*Green Lantern* vol.2 #9, Diciembre de 1961) y viajar al planeta Oa (*Green Lantern* vol.2 #1, Agosto de 1960), donde tienen su base de operaciones galácticas. El villano de la historia es Parallax (*Green Lantern* vol.3 #50, Marzo de 1994, aunque la versión que se ve en el film hace referencia a la forma y origen que se le da en la miniserie de 2004 *Green Lantern: Rebirth*, a cargo de **Geoff Johns** y **Ethan Van Sciver**), un ser de energía amarilla que ha sido el responsable de la muerte de Abin Sur y bajo cuya influencia el científico Hector Hammond (muy distinto al creado en las páginas de *Green Lantern* vol.2

#5, de Marzo-Abril de 1961.) es transformado mientras analizaba el cadáver del Linterna Verde fallecido. En la película aparecen otros personajes que han sido recurrentes y relevantes en las historietas desde la primera aparición de Jordan: Carol Ferris, propietaria de la empresa para la que trabaja el piloto, antigua pareja sentimental del mismo y que cumple en el film el papel de “mujer en peligro a la que salva el héroe”; Sinestro, uno de los miembros más relevantes de las Green Lantern Corps (quien fuera presentado en el número 7 del segundo volumen de *Green Lantern*, en Agosto de 1961) e instructor de Jordan a su llegada a Oa junto a Tomar-Re (en la misma cabecera, un número antes) y Kilowog (*Green Lantern Corps* #201, Junio de 1986). La adaptación de tal inmensidad de historias y personajes sucumbe ante el propio peso del intento, en un fracaso comercial (apenas ingresó en la taquilla global un 10% más del presupuesto del film<sup>7</sup>) que durante años ha impedido que otros héroes de DC vieran adaptadas sus aventuras al formato cinematográfico.

### 3.2.2. El Universo Marvel en el cine.

El *Universo Marvel* nació con la publicación del primer número de “Fantastic Four” (con fecha de portada de Noviembre de 1962), una colección que surgió de la mente del guionista **Stan Lee** y del dibujante **Jack Kirby** a partir de una conversación con el dueño de *Marvel Comics*, **Martin Goodman**, quien le propuso a su responsable editorial y guionista residente la creación de una colección con varios personajes que tuvieran súper poderes para hacerle la competencia a “Justice League”, la serie que desde finales de los años 50 se había convertido en la más importante de su gran competidora en el mercado del comic-book norteamericano, *DC*

---

<sup>7</sup> Según se detalla en el artículo del 22 de Diciembre de 2011 de The Hollywood Reporter, “15 biggest box office flops of 2011: THR year in review” <http://www.hollywoodreporter.com/gallery/movie-box-office-biggest-flops-205951/4-green-lantern>

*Comics*. Ni ese *universo*, ni *Marvel Comics*, surgieron de la nada, sino que la editorial era la heredera de *Timely Comics*, la empresa que fundara el propio Goodman a finales de los años 30 y que tuvo como su primera publicación un comic-book titulado, precisamente, “*Marvel Comics*” (Octubre de 1939). Se trató de una revista antológica en la que se presentaron algunos de los personajes que aún hoy siguen apareciendo en diversas cabeceras de la editorial: *The Human Torch* (creado por **Carl Burgos**), *Namor the Sub-Mariner* (obra de **Bill Everett**), el detective disfrazado *The Angel* (de **Paul Gustavson**), el vaquero *Masked Raider* (de **Al Anders**), el señor de la jungla *Ka-Zar the Great* (de **Ben Thomson**), las aventuras de la jungla de *Ken Masters* y algún otro contenido.

De esta primera etapa de la editorial, el personaje que más deprecia arraigó entre los aficionados norteamericanos, y el único que en este periodo disfrutó de una adaptación cinematográfica, fue el Capitán América. El personaje, ideado por el guionista **Joe Simon** e ilustrado desde su origen por **Jack Kirby**, se estrenó en su propia cabecera, “*Captain America Comics*”, que se puso a la venta en diciembre de 1940, aunque en la portada consta como fecha de distribución el mes de marzo de 1941, y desde el comienzo orientó sus contenidos de manera activa a favor de la intervención de los Estados Unidos en la Segunda Guerra Mundial, donde efectivamente el héroe participó prácticamente desde el comienzo. Su versión cinematográfica, un serial de 13 capítulos que se filmó entre octubre y noviembre de 1942, fue el último de los que se produjeron bajo el sello de *Republic Pictures* con un superhéroe como protagonista, el más caro de los realizados por la productora (con un presupuesto superior a los 222.000 dólares), y también fue una de las menos afortunadas versiones que se realizaron de un personaje de comic-book, puesto que la representación del héroe se limitaba a respetar tan sólo algún aspecto de su indumentaria, cambiándose la ambientación (las historias transcurrían en la ciudad de

Nueva York), la identidad civil del héroe (se trataba del fiscal de distrito Grant Gardner, en lugar del aspirante a soldado Steve Rogers), su origen (no tenía ningún tipo de habilidad especial), sus rivales (desaparecidos los nazis, en el cine se enfrentaba a un saboteador) e incluso sus complementos (el escudo fue sustituido por un revólver).

Pasado un primer periodo de éxito, y tras el cambio en tendencia que se produjo entre los compradores de comic-books tras el final de la Segunda Guerra Mundial, la empresa cambió el nombre en Noviembre 1951, cuando en todas sus cabeceras apareció por primera vez el logotipo de la nueva marca, *Atlas Comics*, que fue sustituido en primer lugar por *MC* en dos cabeceras publicadas en Junio de 1961 (“Journey into Mystery” #69 y “Patsy Walker” #95) y, un par de meses después, por el que hoy en día sigue ubicándose en las portadas de Marvel Comics.

A partir del comic-book en el que se presenta a “la primera familia Marvel”, como son popularmente conocidos los cuatro protagonistas de Fantastic Four, un equipo encabezado por **Lee** (argumentista-guionista-dialoguista principal y director editorial de la empresa) y en el que participaban dibujantes como el ya citado Kirby, **Steve Ditko**, **John Romita**, **Gene Colan**, **Joe Sinnott** o **Don Heck**, comenzaron a ofrecer a los lectores un complejo mundo repleto de personajes con poderes increíbles, dioses extraídos de la mitología nórdica, seres procedentes de otros planetas, maestros de las artes mágicas, monstruos creados por explosiones radioactivas, científicos capaces de asombrosos descubrimientos, millonarios especialmente dotados para la ingeniería o jóvenes que habían sido transformados por un accidente de laboratorio. El Universo Marvel se caracterizó por la complejidad de las relaciones entre todos sus personajes, apareciendo los unos en las cabeceras de los otros con frecuencia y casi desde el comienzo de su existencia; por mostrar la parte “humana” de los héroes, sin centrarse únicamente en sus aventuras superheroicas,



profundizando en la personalidad, las capacidades y también las flaquezas de héroes “enraizados” en la realidad, que se veía continuamente reflejada en las tramas.

El éxito popular de esta nueva propuesta fue rápido y generalizado, y muy pronto se dio el salto a las producciones audiovisuales. Lo hizo gracias al acuerdo con *Grantray-Lawrence Animation*, empresa que se encargó de la producción de “The Marvel Super Heroes”, una serie de 65 episodios compuestos por segmentos de animación de 7 minutos (se realizaron en total 195 segmentos), que se distribuyeron mediante sindicación a partir de 1966. Durante los años posteriores, Marvel trabajó con otras compañías (*Hanna-Barbera* y *DePatie-Freleng Enterprises*) realizando distintas series de dibujos animados para la televisión, hasta que en 1980 se creó *Marvel Productions*, una empresa radicada en Los Ángeles que se dedicó a la producción de series televisivas y producciones cinematográficas, y que fue finalmente vendida en 1986 a *New World Pictures*, participando finalmente en la producción de una película cinematográfica protagonizada por uno de los personajes de Marvel, “The Punisher” (1989, **Mark Goldblatt**). Aunque no fue esa la primera ocasión en la que un personaje creado originalmente en el Universo Marvel se estrenara en las salas de cine, ya que “Howard the Duck” se había licenciado unos años atrás y se había estrenado una película en 1986. Durante ese periodo se produjeron otros dos filmes (“Captain America”, 1990, y “Fantastic Four”, 1993), cuya distribución internacional fue muy limitada, estrenándose ambas directamente en formato de vídeo en el mercado norteamericano. La creación de *Marvel Films* en 1994, que fue transformada en *Marvel Studios* en 1996, abrió finalmente la puerta a la producción de las propias historias bajo el estandarte de *Marvel Entertainment*. A partir de ese momento, desde la propia compañía se encargan guiones, se contratan directores y se escogen a los actores para sus filmes, delegándose en empresas

independientes la producción de las películas, mientras que de la distribución, estadounidense e internacional, se hacen cargo empresas como *20th Century Fox*. El primero de los productos que se desarrollaron bajo este sistema fue “Blade” (1998), de cuya producción y distribución se responsabilizó *New Line Cinema*.

Pero la peculiar situación financiera por la que había discurrido la compañía durante buena parte de la última década del pasado siglo, que llevó incluso a declarar la quiebra y a punto estuvo de suponer el cierre de la editorial (explicada minuciosamente en “Comic Wars” {{79 Raviv,Dan 2002;}}), obligó a vender los derechos cinematográficos de los personajes más populares y rentables a otras empresas. *Metro Goldwyn Mayer* había adquirido en 1985 los derechos de Spiderman, y quedaron integrados en *Sony* en 1999, cuando la multinacional japonesa adquirió la MGM, estrenándose el primer film protagonizado por el Hombre Araña en el año 2002; mientras que la Fox obtuvo los derechos de otros personajes, principalmente los miembros de La Patrulla-X / X-Men -habiéndose estrenado en algo más de una década hasta siete títulos de esta franquicia-, de Los 4 Fantásticos / Fantastic Four y de Daredevil.

Con el cambio de siglo, y principalmente gracias el éxito obtenido por las películas desarrolladas en colaboración con otras productoras, Marvel Studios decidió finalmente asumir todo el control de sus obras. Así, solicitó un préstamo sindicado que tuvo como coordinador a la firma Merrill Lynch, gracias al cual consiguió una importante suma (525 millones de dólares) con la cual puso en marcha un proyecto cinematográfico a largo plazo para el desarrollo de hasta 10 largometrajes. El acuerdo tuvo como principal ejecutor a **David Meisel**, el máximo responsable de *Marvel Studios*, quien estableció una estrategia a largo plazo que ofrecía varias ventajas frente a los acuerdos firmados en años anteriores: en primer lugar, *Marvel* se embolsaría todos los beneficios que generaran las películas con

sus personajes (se estima que los ingresos globales de las tres primeras películas de Spiderman producidas por Sony superaron los 1.000 millones de dólares sólo en Estados Unidos, de los cuales menos del 10% se incluyó en los balances de la editorial propietaria del personaje); las fechas de estreno se establecerían por la propia *Marvel*, con lo que se podía coordinar el resto de creaciones para que pudieran aprovecharse de la publicidad generada por las películas (cambios en los personajes de los cómics, nuevas colecciones regulares o especiales creadas a partir de los acontecimientos mostrados en el cine...), y finalmente se aumentarían los ingresos del resto de licencias por el aumento generalizado de espectadores que podría suponer el éxito del proyecto.

Bajo estas premisas, *Marvel Studios* firmó un acuerdo de distribución con *Paramount* mediante el cual esta empresa se encargaría de posicionar internacionalmente los filmes surgidos de la nueva productora. De esta forma, ha encadenado la producción de “Iron Man” (2008, **Jon Favreau**), “The Increíble Hulk” (2008, **Louis Leterrier**), “Iron Man 2” (2012, **Jon Favreau**), “Thor” (2011, **Kenneth Branagh**), “Captain America: The First Avenger” (2011, **Joe Johnston**), “The Avengers” (2012, **Joss Whedon**), -en cuya primera semana en pantalla consiguió ingresar más de 500 millones de dólares en las taquillas de todo el planeta y es una de las pocas películas de la historia que ha superado los 1.500 millones de dólares en entradas-, “Iron Man 3” (2013, **Shane Black**), “Thor: The Dark World” (2013, **Alan Taylor**), *Captain America: The Winter Soldier* (2014, **Anthony y Joe Russo**) y “Guardians of the Galaxy” (2014, **James Gunn**). La compra de *Marvel Enterprises* por parte de *Disney* se anunció en Agosto de 2009 y se culminó efectivamente el 31 de diciembre de ese mismo año, no suponía, a priori, ningún cambio en los acuerdos firmados anteriormente, pese a lo cual la empresa matriz le recompró los derechos de distribución internacional a *Paramount* a finales de 2010.

### 3.2.2.1. Blade.

El vampiro *mestizo* (un dhampiro) fue creado por **Marv Wolfman** en las páginas del número 10 *The Tomb of Dracula*, publicado con fecha de Julio de 1973, y dibujado por **Gene Colan**, quien se había encargado también del diseño original de su aspecto. Durante más de dos décadas no pasó de ser un héroe de segunda fila, y no consiguió su propia cabecera hasta el año 1994, *Blade: The Vampire Hunter*, que tan sólo duró diez números; es en esa década en la que Blade había conseguido convertirse en un personaje más relevante de lo habitual en los cómics de Marvel, ya que además de esta primera incursión en solitario, apareció asiduamente como co-protagonista en varias series limitadas y regulares, y su popularidad entre los lectores aumentó cuando se estrenó el primer film en 1998, aunque eso no supusiera que Blade fuera capaz de mantener en solitario una cabecera que se mantuviera en las estanterías de las librerías más allá de una docena de números.

Las adaptaciones cinematográficas de la historia de Blade surgen del interés de **David S. Goyer** (co-guionista también de las tres películas de Batman dirigidas por **Christopher Nolan**) en el personaje, ya que fue quien realizó la propuesta original del guión y uno de los principales impulsores de la puesta en marcha de la producción; también se circunscriben a un momento concreto de la producción cinematográfica norteamericana, en la que están de moda las historias de vampiros gracias al enorme éxito conseguido por obras como “Bram Stoker’s Dracula” (1992, **Francis F. Coppola**) e “Interview with the Vampire” (1994, **Neil Jordan**). El personaje cinematográfico tiene algunas diferencias respecto al de los comic-books, al menos en lo que a su origen se refiere. Cuando Blade fue creado en los cómics, en los años 70, era un humano que tenía como cualidades especiales su inmunidad al mordisco de los vampiros y a sus cualidades hipnóticas, así como una extraordinaria longevidad, adquiridas

como consecuencia del mordisco de un vampiro, Deacon Frost, a su madre cuando estaba a punto de parir, por lo que la sangre del bebé se vio afectada; como armas utilizaba estacas de caoba y dagas de teca, así como unas cualidades físicas portentosas y gran habilidad en el combate cuerpo a cuerpo; en el cine, Blade es un “daywalker”, un vampiro que tiene la capacidad de caminar a la luz del día, puesto que el mordisco de Frost a su madre afectó de una manera distinta al niño que estaba a punto de nacer (en los años 60 en Detroit, frente a la versión de los comic-books, que ubica su nacimiento en 1928 en Londres), convirtiéndole en un híbrido entre humano y vampiro; por ello, tiene una fuerza sobrehumana, algunos de los sentidos paranormales de los vampiros pero prácticamente ninguna de sus limitaciones (salvo la constante sed de sangre humana, que sacia con un suero especial), y las armas que utiliza Blade en el cine son mucho más sofisticadas y numerosas, blandiendo con maestría una espada cuyo uso en los comic-books había sido casual, además de que utiliza técnicas de lucha orientales en las que **Wesley Snipes** (el actor que da vida al personaje) es un experto; la mayoría de estas nuevas capacidades del personaje se trasladaron al comic tras el éxito de las películas. Abraham Whistler, el instructor y experto en armamentos con el que trabaja Blade en la primera película y que fue creado para la serie de dibujos animados “Spider-Man” (de 1994), está parcialmente inspirado en Jamal Afari, el mentor original de Blade en los comic-books. Karen Jenson, la doctora a la que intenta salvar tras ser mordida por un vampiro a lo largo de todo el primer film, es un personaje original, pero su circunstancia se basa en otras que se han visto en diversas ocasiones en la trayectoria editorial de Blade. Deacon Frost es el vampiro que muerde en las dos versiones a la madre de Blade, pero el tratamiento, características físicas y capacidades del personaje son muy diferentes en las dos versiones; pertenece a la casa de Erebus, una de las doce grandes familias en las que se agrupan los vampiros en la versión

audiovisual de las aventuras de Blade (que tras el tercer film siguieron en una serie de televisión, “Blade: The Series”, que se emitió durante 12 episodios en el año 2006 en el canal norteamericano Spyke TV). Hannibal King es uno de los miembros de los Nightstalkers que aparecen en la tercera película y que surge directamente de los comic-books, ya que apareció por primera vez en la misma colección (*Tomb of Dracula* #24, de Octubre de 1974), cuya versión cinematográfica cambia respecto a la de los cómics ya que su transformación en vampiro fue causada por Danica Talos (y no por Frost) y su curación se debe al retrovirus que se muestra en la primera película de la trilogía, y no en el suero que le da el Doctor Muerte al propio Blade, como se muestra en los comic-books. El grupo de cazadores de vampiros tiene el mismo nombre que un grupo de personajes de Marvel reunidos por primera vez en *Nightstalkers* #1 (Noviembre de 1992), con una función similar pero una formación diferente, ya que en la versión cinematográfica el grupo es más extenso y está liderado por Abigail Whistler, la hija del antiguo mentor del dhampiro; aunque está inspirada ligeramente en Rachel van Helsing (una de las colaboradoras de los primeros años de la trayectoria editorial de Blade), sólo se le ha visto en las páginas de un comic-book en la adaptación oficial de “Blade Trinity” publicada por la propia Marvel en Enero de 2005.

#### 3.2.2.2. X-Men.

La trayectoria editorial del grupo de mutantes de Marvel comienza en el número 1 de *X-Men*, un cómic escrito por **Stan Lee** y dibujado por **Jack Kirby** que se distribuyó durante el mes de Septiembre de 1963. El profesor Charles Xavier, que se traslada en silla de ruedas debido a un accidente, posee una capacidad telepática portentosa y ha convertido la residencia familiar -una enorme mansión victoriana ubicada en el campo cerca de la

ciudad de Salem Center, condado de Westchester, estado de Nueva York-, en la Escuela Para Jóvenes Dotados a la que asisten un grupo de cuatro adolescentes que tienen sus propias habilidades únicas: Scott Summers, Cíclope; Hank McCoy, la Bestia; James Worthington III, el Ángel, y Bobby Drake, el Hombre de Hielo, a quienes se une en el número inaugural la primera chica de la formación, Jane Grey, conocida entonces como Marvel Girl. Como recordaron muchos años después sus creadores originales, “no podía hacer que todos [los personajes de Marvel] fuera mordidos por una araña radioactiva, o expuestos a los rayos gamma en una explosión, así que opté por una salida cobarde y me dije: ¿Por qué no decimos simplemente que son mutantes, que han nacido así?”, en palabras de **Stan Lee** [CITA: En una entrevista publicada ficha del creador en la web Arhive of American Television <http://www.emmytvlegends.org/interviews/people/stan-lee>], completadas por **Kirby**: “Con los X-Men hice lo que me pareció más natural. ¿Qué se hace con unos mutantes que son sencillamente chicos y chicas normales y ciertamente no son peligrosos? Les llevas a la escuela, desarrollas sus habilidades, les das un maestro, el Profesor-X. Por supuesto, era lo más natural que se podía hacer. En lugar de alienar a la gente que es diferente de nosotros, hice que los X-Men fueran parte de la raza humana, ya que lo son. Posiblemente la radiación, si es beneficiosa, pueda crear mutantes que nos salvarán en lugar de hacernos daños. Pensé que si entrenaba a los mutantes de esa manera, nos ayudarían, y más aún, nos permitirían conseguir un nivel de crecimiento en el que todos pudiéramos vivir juntos”. [CITA: “Conversations With The Comic Book Creators”, de Leonard Pitts, una entrevista realizada originalmente en 1987 y publicada en “The Kirby Effect: The Journal of the Kirby Museum”, el 6 de Agosto de 2012].

Esta filosofía acompañó al grupo durante su primera etapa editorial, que alcanzó hasta el número 66 (Marzo de 1970) con contenidos originales

y estuvo publicando re-ediciones hasta el número 93 (Abril de 1975). Es en ese momento cuando se publica el especial *Giant Size X-Men #1* (Mayo de 1975), en el que se presenta una nueva formación y se abre un nuevo camino creativo, a cargo del guionista **Len Wein** (sustituido por **Chris Claremont**) y el dibujante **Dave Cockrum**, que continuaría la serie regular a partir del número 94 (Agosto de 1975), ya con **Chris Claremont** firmando los guiones. El éxito que no había tenido su primera encarnación acompañó a este nuevo grupo de mutantes, que llegaron a convertirse en la cabecera más vendida (“Desde 1980, según Marvel, las 10 cabeceras relacionadas con los X-Men han vendido más de 400 millones de ejemplares” [CITA "X-Men" -- Marvel's mutants leap onto the big screen, artículo de Jaff Mansen publicado en la revista Entertainment Weekly el 21 de Julio de 2000 <http://www.ew.com/article/2000/07/21/x-men-0>]) valorada por los lectores y premiada en las convenciones especializadas durante una década, lo cual provocó que fuera una de las primeras opciones que se plantearan adquirir las productoras cinematográficas que acudieron a la subasta de los derechos editoriales de Marvel Comics.

La responsabilidad de llevarse la franquicia de X-Men a 20th Century Fox en 1994 corresponde a **Lauren Shuler Donner**, propietaria de la productora The Donners' Company junto a su marido, el director **Richard Donner**, desde donde se han tomado todas las decisiones y se han supervisado todas las producciones vinculadas a la franquicia cinematográfica mutante. Es ella quien finalmente contrató al director Bryan Singer para hacerse cargo de la dirección de los dos primeros títulos, “X-Men” en 2000 y “X2” en 2003, y quien ha diseñado el plan de crecimiento y cambio que se proyectó durante cinco títulos más estrenados entre 2006 y 2014 (“X-Men: The Last Stand”, de 2006; “X-Men Origins: Wolverine”, de 2009; “X-Men: First Class”, de 2011; “The Wolverine”, de 2013, y “X-Men: Day of Future Past”, de 2014), y media docena de



películas más ya previstas para los años sucesivos.

Con más de 50 años de historias acumuladas en estos momentos (35 cuando Singer comenzara la producción de “X-Men”), miles de comic-books publicados, centenares de mutantes diferentes de entre los que escoger y las extraordinarias peculiaridades del tratamiento que del tiempo y el espacio se han podido leer en las historias de La Patrulla-X (viajes en el tiempo, futuros y pasados alternativos, versiones de los mismos personajes procedentes de universos diferentes pero que comparten aventuras, matrimonios y rupturas, muertes y resurrecciones...), la estrategia desarrollada por el equipo de guionistas que participó en el arranque de la franquicia cinematográfica (más de media docena participaron en las sucesivas redacciones y revisiones del texto hasta que **David Hayter** firmara el último con el que está acreditado como guionista, reconocido junto a **Tom DeSanto** y el propio **Singer** como argumentistas) parte de una idea similar a la que se encuentra en el primer número de la colección original: el Profesor Xavier dirige una escuela en la que trabajan varios mutantes como profesores (Cíclope, Tormenta, la doctora Jean Grey) y en la que estudian docenas de jóvenes (el Hombre de Hielo, Kitty Pryde y Coloso son los más mayores de entre ellos) que sufren mutaciones diversas; también, como en la historia original, se enfrentarán a Magneto, líder de la Hermandad de Mutantes Diabólicos cuya historia personal (un joven judío que exhibe por primera vez sus poderes magnéticos al ser internado en un campo de concentración nazi durante la Segunda Guerra Mundial) se presenta en el prólogo del film y que tiene una visión antagónica a la de su viejo amigo Charles de la relación que debe haber entre humanos y mutantes.

Estos componentes esenciales, aunque genéricos, de la historia original seguirán estando presentes en todos los filmes. Pero en cada uno de ellos se escogerán personajes, principales y secundarios, que han ido

apareciendo en la historia editorial en momentos, lugares y colecciones muy dispares. Así, en “X-Men” se presenta por primera vez a Pícara / Rogue, una adolescente en el cine que ya es adulta cuando aparece en las páginas de *Avengers Annual* #10 (Noviembre de 1981); Lobezno / Wolverine, un rudo mutante canadiense al que se vio por primera vez en la última página de *The Incredible Hulk* #180 (Octubre de 1974); Dientes de Sable / Sabretooth que salió por primera vez en *Iron Fist* #14 (Agosto de 1977); Mística / Mistique, presentada en *Ms. Marvel* #17 (Junio de 1978), y Sapo / Toad, uno de los acompañantes de Magneto en el primer número de la colección original. La trama se desarrolla a partir de un argumento central presentado por el senador Robert Kelly (*Uncanny X-Men* #135, Julio de 1980), un devoto anti-mutante que considera que son una amenaza para la Humanidad, por lo que propone a la cámara la aprobación del Acta de Registro de Mutantes que permita controlarlos y eventualmente mantenerlos encerrados; esa norma ha tenido diversas versiones en las historietas, se ha mencionado de manera tangencial desde *Uncanny X-Men* #141 (Enero de 1981), y se presentó finalmente por el propio Kelly en *Uncanny X-Men* #181 (Mayo de 1984); a partir de ahí, la manera en la que se desarrolla tanto el argumento como las relaciones entre los mutantes, bien sean los que trabajan con Xavier o los que siguen a Magneto, sigue un camino inédito en las historietas, o cambiando conceptos y situaciones que sí existen en versiones impresas pero que se alteran para su traslación a la gran pantalla (la relación que se muestra entre Lobezno y Mística es muy similar a la que tiene el mutante norteco con otra joven en los cómics, Kitty Pryde, cuyo papel en esta película primera es meramente testimonial).

El argumento de “X2” procede de la primera novela gráfica protagonizada por La Patrulla-X, “Dios ama, el hombre mata” (“X-Men: God loves, man kills”, 1982), escrita por Chris Claremont y dibujada por Brent Anderson, en la que el reverendo Stryker (coronel y científico militar

en el film) busca el exterminio de los mutantes tras haber matado a su esposa en el parto de su hijo, que nace con deformidades propias de un mutante (un elemento principal del film, ya que es su poder el que habilita al general a controlar las habilidades de los mutantes); en el cómic, Stryker mantiene un debate televisivo con Xavier tras el que secuestra al profesor, a Cíclope y a Tormenta (ésta no es atrapada en la película), obligando al resto de sus pupilos a aliarse con Magneto para rescatarle; en el film, un grupo de militares asalta de noche la mansión, obligando a huir a los mutantes y, eventualmente, reuniéndoles con Magneto y sus seguidores para ir en su búsqueda. La intención de Stryker es utilizar el poder mental de Xavier para matar a todos los mutantes del planeta usando una máquina (Cerebro, un elemento constante en todas las encarnaciones del grupo, cuya versión más rudimentaria se vio por primera vez en *The X-Men* #7, de Septiembre de 1964) con la que el líder de los X-Men los localiza. Como será norma de todo film de la franquicia, en esta segunda entrega se presentan nuevos personajes extraídos del gran baúl de mutantes de Marvel Comics y que tienen un papel más o menos relevante; así conocemos a Rondador Nocturno / Nighthcrawler (*Giant Size X-Men* #1), un mutante con la capacidad de teletransportarse que es el protagonista de la escena inicial, y que se une al grupo de mutantes una vez ha dejado de estar controlado por Stryker; Pyro, un joven alumno que acaba enrolándose en la formación de Eric Lensherr (pero que ya es adulto en su primera aparición en *Uncanny X-Men* #141, de Enero de 1981) y a Lady Deathstryke, una mutante esclavizada por Stryker y que apareció por primera vez en un cómic de Daredevil (#197, de Agosto de 1983) con su nombre original, Yuriko Oyama; Júbilo / Jubilee (*Uncanny X-Men* #244, Mayo de 1989), Artie (*X-Factor* #2, Marzo de 1986) o Syrin (*Spider-Woman* #37, Abril de 1981). Y se cambian elementos “históricos” de los personajes dibujados para incorporarlos a la trama del film, en este caso la incorporación del origen de

la cobertura de adamantio del esqueleto de Lobezno, un personaje ausente en la novela gráfica original; relatada por el dibujante y guionista **Barry Windsor-Smith** en una historia titulada “Weapon X” que apareció serializada en *Marvel Comics Presents* #72 a 84 (de Marzo a Septiembre de 1991), esta etapa de la vida del canadiense es especialmente significativa, porque explica uno de los sucesos clave en la historia del mutante más popular de Marvel Comics; su presencia en la segunda película de Singer se muestra mediante diversos flash-hacks que tiene el personaje en el que Stryker tiene atrapados a los mutantes que ha secuestrado, ubicando en el mismo espacio el laboratorio en el que le inyectaron el material imaginario que convierte sus huesos en irrompibles, y asignándole al coronel un papel inédito y fundamental en su trayectoria. Tampoco está presente en el libro de referencia el personaje de Jean Grey, ya que en el momento de publicarse, ya había sucumbido al poder maligno del Fénix Oscuro (una trama que se desarrolló a lo largo de casi un año de comic-books y que culminó en *X-Men* #137, Septiembre de 1980); se copia, casi al final del film, el momento en el que Jean “consigue” los poderes de Fénix, aunque el lugar sea ahora el pantano que rodea a la instalación de Stryker y no el transbordador espacial en el que La Patrulla-X está regresando a la Tierra (*X-Men* #101, Octubre de 1976).

Precisamente este elemento, la transformación de Jean en Fénix y posteriormente en Fénix Oscura, es el motivo central de la tercera película, “The Last Stand” (2006). En la película dirigida por **Brett Rattner** se echa mano de otro componente argumental central de los cómics, la “cura” del gen mutante que presentaron el guionista **Joss Whedon** y el dibujante **John Cassaday** en los números 1 a 6 de *Astonishing X-Men* (entre Julio y Diciembre de 2004). La mezcla de ambas tramas hace que el desarrollo del guión firmado por **Simon Kinberg** y **Zak Penn** resultara errático y confuso, ya que acabó por convertirse en una acumulación de personajes

cuya abundancia complicaba un desarrollo aunque fuera mínimamente profundo de las relaciones entre ellos, o de las situaciones ante las que se encontraban. A los muchos mutantes que ya habían aparecido en los filmes anteriores y que vuelven a tener una presencia más o menos relevante se añaden otros personajes trascendentales en el medio siglo de historia de la cabecera, como los miembros originales Bestia (aunque con el aspecto animal y peludo que no mostrara hasta *Amazing Adventures* Vol 2 #11, Marzo de 1972) y Ángel, junto a Callisto (*Uncanny X-Men* #169, Mayo de 1983), Juggernaut (*The X-Men* #12, Julio de 1965), Multiple Man (*Giant Size Fantastic Four* #4, Febrero de 1975), el Secretario Trask (*The X-Men* #14, Noviembre de 1965), Psylocke (en el título británico *Captain Britain* #8, Diciembre de 1976), Arco Voltaico / Arclight (*Uncanny X-Men* #210, Octubre de 1986) o Leech (*Uncanny X-Men* #179, Marzo de 1984). Los cambios y añadidos más significativos respecto a las tramas originales son la ausencia de Cíclope debido a la presencia del actor que lo interpretaba en la película de Superman que Bryan Singer estaba rodando de manera simultánea (**James Mardsen** en “Superman Returns”), quien era la pareja sentimental de Jean en el momento de su transformación en Fénix Oscura y que la acompaña hasta el último momento en la Zona Azul de la Luna en la que fallece; y la importancia de Lobezno en todo el film, debido principalmente a la popularidad adquirida por el actor australiano (**Hugh Jackman**) desde el estreno del primer film, relevancia que no tiene en ninguna de las dos historias originales en las que se basa la gran parte del metraje.

Es precisamente Lobezno el personaje central de la cuarta y la sexta de las entregas de la franquicia. Siguiendo una lógica estrictamente económica, tiene mucho sentido ya que se trata -como ya hemos visto- del miembro más popular entre los lectores de los comic-books, el primer mutante que dispusiera de serie regular propia (Wolverine protagonizó una

mini-serie de cuatro episodios entre Septiembre y Diciembre de 1982, mientras que la primera de las series regulares comenzó a publicarse en Noviembre de 1988, sumando 189 números mensuales). “X-Men Origins: Wolverine” se estrenó en Mayo de 2009 bajo la dirección de **Gavin Hood**, y el guión de **David Benioff** y **Skip Woods** refleja un periodo cronológicamente anterior (una precuela) al que se vio en la primera entrega de la franquicia mutante, 9 años antes. El comienzo refleja, casi escena a escena, la historia que se pudo ver en la serie de seis números “Origin”, una historia muy importante para Marvel Comics ya que era la primera vez que se afrontaba la tarea de relatar el origen de su personaje más popular -con el permiso de Spiderman-; tanto es así que fueron los máximos responsables editoriales de la compañía, **Bill Jemas** y **Joe Quesada**, quienes coordinaron y crearon el argumento general de la colección como consecuencia de la aceptación generalizada que había tenido el personaje tras su presentación en la gran pantalla, aunque el desarrollo del guión y los diálogos correspondieran a **Paul Jenkins**, acompañado por los dibujos a lápiz de **Andy Kubert** que fueron coloreados (sin el habitual proceso de entintado intermedio) por **Richard Isanove**. Así, nos enteramos que el nombre original de Lobezno era James Hewlett, el hijo único de un terrateniente canadiense de finales del siglo XIX, cuya infancia transcurre feliz junto a su amiga Rose y al hijo del guardabosques de la familia, Dog Logan; un violento encuentro entre John Howlett y Thomas Logan, en el que se intuye que le joven James es hijo natural de éste segundo, acaba con la muerte de los dos adultos y la presentación de poderes mutantes del adolescente: es capaz de proyectar tres garras de hueso en cada puño, y posee un factor curativo portentoso que le ayuda incluso a olvidar aquellos acontecimientos que le provocan un intenso dolor emocional, como todo lo relacionado tanto con la noche en la que fallecen sus padres como con la posterior de Rose. Al final de esta extensa introducción es cuando comienzan a introducirse

componentes argumentarles novedosos en la película, que desvían la historia tanto de lo que se sigue contando en “Origin” como de casi todo lo que se conocía hasta ese momento en los cómics, puesto que el pasado oculto de Lobezno, desconocido hasta para él mismo, había sido siempre una herramienta narrativa con la que se había jugado en multitud de historietas; la trama del film refleja la historia de los dos “hermanos”, James y Dog / Victor Creed (el nombre real de Dientes de Sable) a lo largo de casi 100 años (una vez han llegado a la edad adulta, prácticamente ninguno de los dos envejece, debido al poder curativo que comparten), en los que ejercen de soldados de fortuna en todas las contiendas en las que pueden participar. Así, forman parte de un grupo de mercenarios de élite dirigido por el joven mayor William Stryker (el mismo al que se ha visto envejecido en “X2”) denominado Team X (*X-Men*, volumen 2, #5, Febrero de 1992) en el que participan otros personajes con poderes especiales: el Agente Zero (presentado en ese mismo cómic), Wade Wilson (quien será transformado en Masacre / Deadpool al final del film y que apareció por primera vez en *The New Mutants* #98, Febrero de 1991), Espectro / Krestel (*Wolverine* vol. 2 #60, Septiembre de 1992), Fred Dukes / Blob (*The X-Men* #3, Enero 1964) y Chris Bradley / Bolt (*X-Men Unlimited* #8, Octubre 1995), y que en algunos casos son distintos a los que formaban parte de la versión dibujada de la formación. Tras abandonar la formación, Lobezno se adentra en los bosques canadienses, donde permanece durante años y en los que conoce a Kayla Silverfox (*Wolverine* vol. 2 #10, Agosto 1989), una nativa americana con la que convive durante un tiempo, hasta que es encontrada ya asesinada por Creed. Tras el incidente, Stryker engaña a Logan para que se someta a un experimento que le permitirá perseguir a su medio-hermano y vengar la muerte de su amada, dirigiéndose ambos a las instalaciones secretas de Arma X (mencionada en primera ocasión en *The Incredible Hulk* #181, y centro de la acción de la historia de Lobezno creada por Windsor Smith

comentada anteriormente), donde le inyecta en los huesos el metal que le permitirá ser prácticamente inmortal. Tras escapar, Logan sigue intentando vengarse y se pone en contacto con Remy Lebeau, Gambito (*Uncanny X-Men* #266, Agosto 1990), el único mutante que ha conseguido escapar de “la isla” donde se han refugiado Stryker y Creed; el jugador de origen cajón le lleva hasta el lugar en el que Lobezno descubre una cárcel de jóvenes mutantes con los que experimenta su antiguo jefe, así como encuentra a Kayla, quien había simulado su muerte y que resulta tener poderes mutantes. Tras un enfrentamiento de Logan y Creed con el genéticamente modificado Wade Wilson, Stryker le dispara una bala de adamantium en la cabeza a Lobezno que no le mata para consigue borrar la memoria de nuevo, dejándole en la situación errabunda con la que se presentaría en “X-Men”.

“The Wolverine” (**James Mangold**, Julio de 2013) se centra en adaptar la historia “japonesa” de Lobezno, y se ubica cronológicamente después de la tercera película de La Patrulla-X. El guión de **Scott Frank** y **Mark Bomback**, toma muchos elementos de la serie limitada de cuatro números *Wolverine* publicada desde Septiembre de 1982, escrita por **Chris Claremont** y dibujada por **Frank Miller**. En el prólogo del film vemos que Logan se encuentra en un campo de prisioneros japonés en 1945 cerca de Nagasaki, poco antes de la bomba atómica que arrasara la ciudad; cuando esta explota, salva al oficial nipón Ichirō Yashida protegiéndole con su propio cuerpo. Cuando arranca la acción, Lobezno vive en soledad en una cabaña del Yukon, donde es localizado por Yukio (*Wolverine* #1), una joven mutante que le pide que viaje a Japón con ella para encontrarse con Yoshida, quien ahora dirige un emporio empresarial. En Tokyo conoce a Shingen, el hijo del militar, quien le ofrece eliminar su inmortalidad para salvar la vida del líder del clan, y a Mariko (*Uncanny X-Men* #118, Febrero 1979), nieta de este; pese a los esfuerzos de la doctora Green (la identidad



secreta de Viper, un personaje presentado en *Captain America* #110, de Febrero de 1969, y que sólo comparte aspecto y nombre con el que se ve en el film), una genetista mutante que se dedica a cuidar de Ichirō Yashida, el anciano fallece a la mañana siguiente. En el funeral, varios miembros de los yakuza intentan secuestrar a Mariko, y al intentar salvarla, Lobezno se da cuenta que ha perdido parcialmente su capacidad de regeneración; ambos consiguen huir juntos, y el guardaespaldas del líder del clan Yoshida, Kenuichio Harada (quien portara originalmente la armadura del Samurai de Plata, un personaje que se presentara en *Daredevil* #111, Julio 1974) comienza a buscarles. Logan y Mariko llegan a la antigua residencia de Nagasaki, comienzan una relación y días después, cuando Yukio va a visitarles, la joven heredera del clan Yoshida es finalmente secuestrada. Siguiendo el rastro del secuestro, Lobezno llega a la localidad natal de los Yoshida, donde es capturado por los ninjas de La Mano / The Hand (*Daredevil* #174, Septiembre 1981) y presentado ante Green, quien le explica su plan de transferir el poder de regeneración mutante de Logan al portador de la armadura plateada, quien resulta ser el propio Ichirō. Incorporando algunos elementos ajenos a la historia original, “Wolverine” es sin embargo bastante respetuosa con el primer cómic protagonizado en solitario por Lobezno, finalizando la trágica historia de amor entre Logan y Mariko de la misma manera que lo hicieran Claremont y Miller tres décadas atrás, con la mujer la frente de la organización empresarial y su amado alejándose de ella.

Las dos películas restantes de la franquicia cinematográfica mutante que se han estrenado hasta el momento siguen la pauta marcada por la primera de las de Lobezno. Retoman la historia del grupo desde el comienzo, la época de juventud de Charles Xavier y Erik Lehnsherr, cómo se conocieron y cómo llegaron a separarse, en la primera, y cómo se ven obligados a volver a reunirse varios años después para hacer frente a una

amenaza superior, en la segunda. Ante la doble pretensión de servir de precuela de la primera trilogía de filmes de X-Men, y de ser a la vez el comienzo de una nueva saga de películas protagonizadas por los mutantes, “First Class” (**Matthew Vaughn**, 2011) supone un replanteamiento de cuáles y cómo se eligen las referencias y, también, de cómo se trasladan a la gran pantalla. Al ubicar la acción en un tiempo anterior al que supuso el arranque de la serie de comic-books, todo lo que hagan es “nuevo” respecto a lo que se había contado durante 50 años, puesto que las referencias a esa etapa de la vida de los personajes había sido puntual, y centrada en los dos líderes de cada bando de mutantes -también de Lobezno, quien sólo aparece en un cameo en el film-. Respetando lo poco que se sabía de Magneto, obvia la única historia que se ha dedicado a relatar su infancia (*X-Men: Magneto Testament*, una miniserie de cinco episodios publicada entre Noviembre de 2008 y Marzo de 2009), incorporando como personaje clave para el desarrollo de sus habilidades magnéticas a un científico que trabaja para los nazis durante la Segunda Guerra Mundial, el Dr. Klaus Schmidt, quien más adelante en el film asumirá el ya conocido nombre de Sebastian Shaw (*The Uncanny X-Men* #129, Enero 1980), el líder del Hellfire Club, una sociedad secreta de mutantes malignos aparecida por primera vez en eses mismo cómic (y que se inspira, a su vez, en una agrupación que comparte nombre, espíritu e indumentaria presentada en el episodio de la cuarta temporada de la serie británica *The Avengers* “A Touch of Brimstone”, emitido por la BBC en Febrero de 1966); mientras que inserta en la infancia de Xavier a una mutante que se demostrará capital para el desarrollo de la franquicia, Mística, quien no había tenido ninguna vinculación con la franquicia mutante hasta finales de los años 70 en los cómics. Con estas premisas, el desarrollo de la película explica la formación del grupo “original”, formado en esta ocasión por personajes diacrónicos en la cronología dibujada; conoceremos a la doctora Moira MacTaggart

(*Uncanny X-Men* #96, Diciembre 1975), quien se nos presenta como una agente del gobierno y que ayudará a Xavier a formar a los jóvenes mutantes Sean Cassidy / Banshee (*The X-Men* #28, Enero 1967), Angel Salvadore / Tempest (*New X-Men* #118, Noviembre 2001), Armando Muñoz / Darwin (*X-Men: Deadly Genesis* #2, Febrero 2006), Alex Summers / Kaos (*Uncanny X-Men* #54, Marzo 1969) y Hank McCoy / Bestia, el único de los miembros de la formación original. En el bando de los mutantes malignos también se mezclan orígenes y personajes dispares, como el demonio Azazel (*Uncanny X-Men* #428, Octubre 2003), Janos Queded / Riptide (*Uncanny X-Men* #210, Octubre 1986) y la telépata Emma Frost, que acompañara a Shaw como la Reina Blanca del Hellfire Club original del papel. A partir del primer encuentro entre Xavier y el grupo de Shaw, tras el que se une a su bando un ansioso de venganza Magneto, la historia nos muestra el proceso de adaptación de los jóvenes y el aprendizaje de sus poderes, desarrollando el componente dramático principal, como es el conflicto entre norteamericanos y soviéticos que se produjo en la Bahía de los Cochinos, haciendo partícipes del mismo a los mutantes de ambos bandos y provocando la desavenencia principal entre los dos amigos, Charles y Eric, quienes presentarán al espectador como nueva la circunstancia fundamental que les mantendrá alejados en el futuro: la relación entre humanos y mutantes ha de plantearse en términos de convivencia pacífica para el profesor X, de enfrentamiento para Magneto.

Tres años después, la historia se traslada al futuro de la Humanidad. “X-Men: Days of Future Past” contará de nuevo con la dirección de **Bryan Singer**, quien retoma el control de la franquicia cinematográfica mutante trasladando a la gran pantalla una de las aventuras más reconocidas de la historia de la colección: Días de futuro pasado. Creada por **Chris Claremont** y **John Byrne**, junto a **Terry Austin** como entintador, la aventura original se publicó en *X-Men* #141 y *The Uncanny X-Men* #142 (la

colección cambió de título entre la primera y el segunda entrega de la aventura), trasladando la acción 33 años en el futuro, donde los Centinelas (*The X-Men* #14, Noviembre 1965) gobiernan el planeta y mantienen a los pocos mutantes que han sobrevivido encerrados en campos de concentración; una de las supervivientes, Kitty Pryde, viaja al pasado con la intención de evitar el suceso que desembocará tal situación, el asesinato del senador Robert Kelly por parte de Mística. En la película, quien viaja al pasado (sólo su consciencia, como en el cómic) es Lobezno, y el objetivo del asesinato es en esta ocasión Bolivar Trask, el inventor de los robots que persiguen mutantes, trasladando la acción a mediados de los años 70, con Richard Nixon como presidente de EUA. Otro de los cambios significativos es la dependencia que tiene Xavier de una droga que atenúa su capacidad mutante, al tiempo que le permite andar erguido (había sido alcanzado por una bala al final de la película anterior y debía desplazarse en una silla de ruedas); la misma droga que había sido inventada por Hank McCoy y que le mantenía en su forma “humana”, alejada de la peluda / animal con la que se presentara a los espectadores en “The Last Stand”. La relación de personajes nuevos que aparecen en este film es, como parece inevitable, extensa: en el futuro han sobrevivido junto a los ya conocidos Magneto, Xavier, Pryde, Coloso, Tormenta (*Giant-Size X-Men* #1, Mayo 1975), Lobezno y el Hombre de Hielo, los “nuevos” Bishop (*Uncanny X-Men* #282, Noviembre 1991), Sendero de Guerra / Warpath (*New Mutants* #16 (Junio 1984), Blink (*Uncanny X-Men* #317, Octubre 1994) y Mancha Solar / Sunspot (*Marvel Graphic Novel* #4: *The New Mutants*, Septiembre 1982); por su parte, Xavier y Hank rescatan de la cárcel a Magneto con la ayuda de Peter Maximoff / Mercurio (*The X-Men* #4, Marzo 1964), y Lobezno regresa a un “presente” que es muy similar al que se mostró en las dos primeras películas de la primera trilogía, habiendo evitado así el genocidio provocado por los robots gigantes; una situación que se deja a la

interpretación del lector en la historieta original.

### 3.2.2.3. Spider-Man.

La trayectoria cinematográfica de Spiderman comenzó con el encargo al director neozelandés **Sam Raimi** de la realización de una trilogía de historias que se estrenaron en los años 2002, 2004 y 2007, cuyos ingresos en las taquillas mundiales superaron de largo los 2.500 millones de dólares y que han convertido a la franquicia del Hombre Araña en una de las más rentables de la historia del cine. Tras numerosas vicisitudes contractuales, cambios accionariales de Marvel y de las compañías que habían conseguido los derechos audiovisuales de sus principales personajes, fue Columbia Pictures (una de las productoras del grupo empresarial multinacional Sony) la que se hizo en 1999 con la licencia cinematográfica de Spiderman por la casi anecdótica cifra de 7 millones de dólares. El público al que se buscaba con esta versión cinematográfica no era únicamente a los lectores de comic-books de los personajes, que a finales del pasado siglo ya había menguado sustancialmente respecto a las cifras de los años 60 y 70, sino a los millones de jóvenes que desde finales de la década de los 80 habían dedicado las mañanas del sábado a seguir las aventuras animadas de Spiderman.

Las tres películas de **Raimi** forman una gran historia en la que se ve el crecimiento del adolescente Peter Parker (*Amazing Fantasy* #15, Agosto 1962) desde sus últimos días de instituto hasta las responsabilidades de una madurez repleta de contradicciones, como su referente en los cómics, y en paralelo la evolución de su alter-ego superheróico Spiderman, que de ser una estrella de los combates de lucha libre pasa a ser un héroe comprometido con la ciudad por la que se mueve con las telas de araña que proyecta desde sus muñecas. En su estructura global es similar a la primera trilogía de Batman, ya que Peter Parker/Spiderman avanza en el tiempo y en

el compromiso con la sociedad según van estrenándose las tres obras. En “Spiderman” (estrenada en Mayo del año 2002) se ve a Peter Parker un joven huérfano, estudiante del último año de instituto, que sufre una transformación como consecuencia de la picadura de una araña radiactiva durante una visita de su clase del instituto a las instalaciones científicas de la empresa de Norman Osborn (quien apareció bajo su nombre en *The Amazing Spider-Man* #37, en Junio de 1966); consigue una fuerza sobrehumana, la agilidad y la capacidad de “pegarse” a las paredes propias de una araña, así como la generación de tela de araña orgánica. Tras el asesinato de su tío Ben por un ladrón al que el propio Spiderman no ha querido detener pocos minutos antes, Peter decide dedicar sus habilidades a luchar contra el crimen en la ciudad de Nueva York. Paralelamente, Norman Osborn –padre del mejor amigo y compañero de piso de Peter, Harry (*The Amazing Spider-Man* #31, Diciembre 1965), quien está saliendo con la amiga del instituto Mary Jane (cuyo rostro finalmente se vio en *The Amazing Spider-Man* #42, de Noviembre de 1966, aunque había salido ya en el número 25 de la colección), de quien está enamorado en secreto– ha desarrollado un equipamiento militar especial y un suero para incrementar la fuerza de los soldados en combate, cuya prueba definitiva hace consigo mismo, creando una segunda personalidad psicótica y asesina, y convirtiéndose en Duende Verde / Green Goblin (*The Amazing Spider-Man* #14, Julio 1964). Peter consigue superar sus miedos y le confiesa su amor a Mary Jane en la habitación del hospital donde está convaleciente su tía May, que ha sido herida en un ataque de Osborn, que ha descubierto la identidad secreta del héroe. La lucha final entre Spiderman y el Duende finaliza con la muerte de este, ensartado en su propio vehículo volador. Desde esta primera entrega, los cambios en la historia original son significativos, vinculando desde el mismo origen al héroe con su gran enemigo; creando una relación entre Peter y Harry que no se produciría

hasta muy entrada la colección impresa, cuando ambos compartieron piso al comenzar Peter a estudiar en la universidad, momento en el que el personaje de Mary Jane se convirtió en habitual (aunque no consumara su relación sentimental hasta muchos años después). Pese a ello, el respeto de Raimi por algunos de los momentos más gráficamente relevantes de las aventuras dibujadas del Hombre Araña es máximo, ya que prácticamente traslada a la pantalla algunas viñetas clave de los sucesos que se cuentan en ambos medios, como es la trágica muerte de Osborn.

La segunda película arranca dos años después de la primera, y vemos a Peter Parker que intenta llevar lo mejor que puede su carrera profesional como fotógrafo del Daily Bugle (en el que trabaja desde la primera película y desde *The Amazing Spider-Man* #1, de Marzo de 1963), su vida amorosa con Mary Jane, y su carrera como héroe disfrazado; en un momento en el que sus poderes parecen declinar, se debe enfrentar al doctor Otto Octavius, también conocido como el Doctor Octopus (*The Amazing Spider-Man* #3, Julio 1963) al disponer de cuatro tentáculos mecánicos experimentales que se han fijado a sus sistema nervioso como consecuencia de un accidente en el laboratorio en el que trabaja. El duelo contra este nuevo enemigo a lo largo de la ciudad hace que Peter deba escoger entre vivir la vida que le gustaría tener o cumplir con las responsabilidades que se ha auto-impuesto de proteger Nueva York bajo la máscara de Spiderman. La duda parece finalmente resuelta al comienzo de la tercera de las entregas, que se ubica temporalmente un par de meses después del final de la segunda película de la saga y en la que se mezclan varios momentos muy separados en el tiempo editorial como son la irrupción de Veneno / Venom (a quien se viera por primera vez como un simiente extraterrestre que se “disfraza” de traje negro del Hombre Araña en *The Amazing Spider-Man* #252, de Mayo de 1984), la aparición de un nuevo Duende Verde y la irrupción de un nuevo villano, el Hombre de Arena / Sandman (*The Amazing Spider-Man* #4,

Septiembre 1963). En esta ocasión, Peter y Mary Jane forman una pareja estable, y el joven fotógrafo ha conseguido un equilibrio entre los dos aspectos de su personalidad. Es en este entorno en el que Harry Osborn, cada vez más obsesionado con la creencia de que ha sido Spiderman el asesino de su padre, descubre la identidad secreta de Norman y, como consecuencia, la del Hombre Araña, convirtiéndose en el nuevo Duende (una identidad que asumiría en *The Amazing Spider-Man* #136, de Septiembre de 1974) y amenazando a todas las personas que viven en el entorno de Peter. Mientras, otro fotógrafo del Daily Bugle, Eddie Brock (*Web of Spider-Man* #18, Septiembre 1986), se embarca en la misión de desacreditar a Spiderman, y Flint Marko (un convicto que se ha fugado para ver a su hija) es víctima accidental de un experimento que le transforma en el Hombre de Arena. El cuarto componente que pone en peligro la vida del Hombre Araña es el simbionte alienígena que se une a Peter y le hace actuar de una manera extraña, tanto en su personalidad civil como en la superheroica, y del que se libra eventualmente, aunque el extraño ser une su esencia a la de Brock para crear el villano conocido como Veneno.

De nuevo, los componentes esenciales de las tres películas tienen todas su origen en la extensa trayectoria editorial de Spiderman. No hay un solo personaje que no haya aparecido antes o después en los comic-books, con sus personalidades y comportamientos reflejando de una manera bastante fidedigna la que se ha visto en los comics; el origen de todos los seres con poderes o cualidades sobrehumanas son similares a las vistas en las distintas colecciones, pero actualizadas a una visión más moderna de la tecnología y los descubrimientos científicos; el vestuario y armamento se inspiran en los diseños originales de **Steve Ditko** de los años sesenta: el del Duende Verde es prácticamente igual, salvo el casco; el del Hombre de Arena es el mismo, así como el del Doctor Octopus; el diseño de Veneno es el creado por **Todd McFarlane** en *The Amazing Spider-Man* #299 en Abril



de 1988, mientras que el del Nuevo Duende es una creación original para el tercer film. El argumento de los tres films es original, utilizando componentes aislados de 40 años de historietas, mezclándolos al gusto de los guionistas y alterando ciertos componentes significativos que hacen que la trayectoria de las películas se separe sustancialmente de la continuidad reflejada en los cómics.

En Julio de 2012 se estreno un re-inicio de la franquicia arácnido. Tras muchas discusiones en el seno de la productora, Sony Pictures, finalmente se optó por comenzar de nuevo la historia del Hombre Araña desde el comienzo, con nuevos nombres en todos los niveles de la producción y dirección, así como un grupo de actores jóvenes que se amoldaran mejor a la historia y el entorno del adolescente que se transforma en superhéroe. El responsable de dirigir ambos filmes (“The Amazing Spider-Man” y “asdafds”, de “The Amazins Spider-Man 2: The Rise of Elektro”, de 2014) es Marc Webb, quien -junto al productor de todos los filmes arácnidos que se han estrenado, **Avi Arad**- había planeado la historia como una tetralogía <sup>1</sup> a las que acompañarían además al menos otros dos filmes en los que tendrían protagonismo los rivales más importantes del Hombre Araña en el cómic, concretamente Veneno y los Seis Siniestros, puestas en hiato como consecuencia del acuerdo de explotación conjunta de Spiderman por parte de Sony y de Marvel Studios firmado a comienzos de 2015.

Las dos películas relatan, de nuevo, cómo un adolescente Peter Parker es mordido por una araña radiactiva, otra vez en una instalación propiedad de Norman Osborn. En esta ocasión, la joven que acompaña en clase a Peter es Gwen Stacy (pese a que en realidad se conocieron cuando el

---

<sup>1</sup> Como se pudo leer en la web Collider, en el artículo de Adam Chittwood publicado el 11 de Junio de 2013, “Sony Announces THE AMAZING SPIDER-MAN 3 and 4 for 2016 and 2018” <http://collider.com/amazing-spider-man-3-amazing-spider-man-4-release-date>

joven ya había salido del instituto, en *The Amazing Spider-Man* #31, de Diciembre de 1965), y el director de la compañía es su antiguo amigo Harry, ya que Norman yace en cama afectado por una enfermedad desconocida. La clave del desarrollo de la trama central de ambos filmes es la desaparición de los padres de Peter, científicos que trabajando para Oscorp tuvieron que huir de manera brusca de su domicilio, dejando a su hijo pequeño al cuidado de sus tíos Ben y May, con quienes convive; un elemento nuevo, ya que en más de medio siglo de historietas apenas se ha citado el destino real del matrimonio Parker (concretamente, sólo aparecen en *The Amazing Spider-Man Annual* #5, de 1968, en un flashback, y en *Untold Tales of Spider-Man* #-1, de 1997; y en ninguno de los casos, caracterizados como lo están en el cine). En el primero de los filmes aparecen otros dos personajes centrales en la trayectoria editorial de Spiderman: el doctor Curt Connors (quien había salido como supervisor de Peter en su trabajo en la universidad en la segunda y la tercera entrega de la primera trilogía), científico que acompañaba en la investigación a los padres de Peter y que, intentando desarrollar por su cuenta unas fórmulas de regeneración celular, se transforma en el Lagarto (como se cuenta originalmente en *The Amazing Spider-Man* #6, de Noviembre de 1963); y el capitán de la policía de Nueva York George Stacy (*The Amazing Spider-Man* #56, enero de 1968), padre de Gwen y decidido perseguidor del héroe enmascarado. En el arranque de la segunda película se nos ofrecen más detalles acerca del destino del matrimonio Parker, y a partir de ahí se sigue profundizando tanto en la evolución como héroe de Spiderman, como en la relación entre Peter y Gwen. En ambos filmes, la trama es una combinación original de pequeños fragmentos de múltiples historietas publicadas en tiempos y en colecciones diferentes, combinadas de una manera distinta junto a muchos otros momentos novedosos, y alterando el orden en el que se han producido los acontecimientos que tienen su origen en los comic-

books; rescata, en este caso a personajes como el ladrón con armadura Aleksei Sytsevich / Rino (*The Amazing Spider-Man* #41, Octubre 1966); el empleado de limpieza de Oscorp Max Dillon / Elektro (que trabaja en una planta energética como la que se verá al final del film cuando aparece por primera vez en *The Amazing Spider-Man* #9, de Febrero de 1964); el doctor Kafka (quien era mujer en el cómic, y que apareciera en *The Spectacular Spider-Man* #178, Julio 1991), quien está al frente del equipo de investigación del Ravencroft Institute for the Criminally Insane (mencionado por primera vez en el comic-book *Web of Spider-Man* #112, de Mayo de 1994). Como Raimi, Webb gusta de emular algunas escenas clave de la imaginería dibujada de Spiderman, siendo el momento en el que se produce la muerte de Gwen (al caer desde lo alto de la torre de un reloj tras la pelea entre Spiderman y el Duende Verde / Harry Osborn, y no desde lo alto de una de las torres del Golden Gate neoyorquino tras la disputa entre el Hombre Araña y el Duende original), el más significativo.

#### 3.2.2.4. Hulk.

La primera de las dos versiones cinematográficas de la historia de Hulk se estrenó el 20 de Junio de 2003 bajo la dirección de **Ang Lee**, aunque el proceso que llevara hasta ese momento comenzara al mismo tiempo que se emitiera en la televisión americana el último episodio del serial televisivo protagonizado por el gigante verde de Marvel, “The Death of the Incredible Hulk” (el 18 de Febrero de 1990 en la NBC), cuando los productores **Avi Arad** y **Gale Anne Hurd** iniciaron el desarrollo de un proyecto que se ofreció en primer lugar a Universal Pictures en 1992 <sup>2</sup>. Los

---

<sup>2</sup> Como se recoge en el resumen de proyectos cinematográficos de Marvel de la época en el artículo de la revista Variety, “Marvel characters holding attraction for filmmakers”, del 8 de diciembre de 1992 <http://variety.com/1992/film/news/marvel-characters-holding-attraction-for-filmmakers-101955/>

cambios que propuso Lee al hacerse cargo de la adaptación de Hulk pasaron por la incorporación de su compañero el guionista **James Schamus** como responsable del texto definitivo que se llevara a la pantalla, y el cambio de enfoque de muchos de los componentes de los textos que se habían escrito en una década de pre-producción <sup>3</sup>.

La película cuenta la historia de Bruce Banner (*The Incredible Hulk* #1, Mayo 1962), un científico anti-belicista que intenta desarrollar la energía gamma para su uso civil, mientras que en la versión original es el responsable de una bomba gamma financiada por el ejército. Trabaja junto a, y es pareja de Betty, hija del General Ross (ambos presentados en el citado comic-book, quien intenta hacerse con el control de la investigación. Un accidente de laboratorio hace que se exponga accidentalmente a la radiación, tras lo cual sufre una transformación que le convierte en un inmenso ser verde. De la limpieza de los destrozos que provoca se encarga un enigmático personaje, quien resulta ser David Banner (*The Incredible Hulk* #267, Enero 1992), el padre de Bruce, también un científico que experimentó con su mujer embarazada y provocó una modificación genética en su hijo no nacido que se activa tras la irradiación gamma; la historia de David se ubica en un periodo muy avanzado de la historia del monstruo gamma en los cómics, relatándose como un periodo reprimido de la vida de Bruce, quien tras haber acogido a su padre cuando éste sale de la cárcel en el que está por haber asesinado a su esposa, le mata accidentalmente en una pelea; sucesos que se reflejan en la película como *flash-backs* para explicar el origen de la transformación. El personaje de David mezcla algunas características del Hombre Absorbente / Absorbing Man (*Journey into Mystery* #114, Marzo 1965), ya que tras haberse inoculado un suero creado a partir del material genético de su hijo transformado, es capaz de cambiar

---

<sup>3</sup> El propio director detalla algunos en el artículo “Ang Lee gets inside Hulk’s head”, publicado en *USA Today* el día 13 de Abril de 2001 <http://usatoday30.usatoday.com/life/movies/2001-04-13->

su densidad en función de aquella del material con el que entre en contacto, siendo la habilidad que le permitirá enfrentarse en el duelo final con la versión monstruosa de su hijo. La historia que dirige Lee recupera momentos puntuales de la relación entre Hulk y Betty, así como algunos detalles de otras historietas (los perros transformados en monstruos verdes son una versión de los que aparecen en “Los perros de la guerra”, una historia que se cuenta en *Incredible Hulk* vol. 2, 14 a 20, entre Mayo y Noviembre de 2000), centrándose en las complicaciones de las dos relaciones paterno-filiales que se muestran: David y Bruce Banner, Thaddeus y Betty Ross.

Ya bajo la producción de Marvel Studios, una nueva versión del personaje llegó a las pantallas norteamericanas en Junio de 2008. El responsable de la dirección de “The Incredible Hulk” es **Louis Leterrier**, quien pone en marcha un proyecto que está a mitad de camino entre una continuación y un reinicio de la historia de Hulk. Continuación, porque la acción arranca en Rosinha, la mayor de las favelas de Brasil, ubicada al sur de Río de Janeiro, donde se ubica a Banner en el epílogo del primer film; y reinicio, porque la escena que se narra de prólogo de esta segunda entrega difiere mucho de los acontecimientos narrados en la primera, vinculando en este caso la investigación que pretende desarrollar el general Ross con el suero del súper soldado que daría vida años atrás al Capitán América (y que se presenta en el primero de los largometrajes protagonizados por este héroe, curiosamente estrenado tres años después en Estados Unidos). En este caso, al tratarse de una “segunda película, no es necesario perder tiempo con el origen” <sup>4</sup>, por lo que la historia pasa directamente a un momento en el que Bruce ha conseguido controlar su transformación

---

[ang-lee.htm](#)

<sup>4</sup> Louis Leterrier en el panel de la Convención de San Diego hablando de los detalles del guión, recogido en el artículo “Comic-Con 2006: The Incredible Hulk Panel” publicado en IGN el 23 de Julio de 2005 <http://www.ign.com/articles/2006/07/23/comic-con-2006-the-incredible-hulk-panel>

mediante técnicas de meditación, manteniendo siempre baja sus pulsaciones. El rival de su talla al que debe enfrentarse Hulk en esta segunda versión es Emil Blonsky / Abominación (*Tales to Astonish* #90, Abril 1967), un soldado que se somete voluntariamente a un suero desarrollado a partir de una gota de sangre de Banner, y que se ve transformado en un monstruo incontrolable, pero con plena capacidad mental. Stan Lee había creado al personaje precisamente así, con la función de enfrentar a Hulk contra un rival de su talla en los cómics: “Pensé que necesitaba conseguir un villano que fuera más poderosos de lo que él [Hulk] es para ver qué sucedía. Pensé en un nombre, ‘la abominación’, porque nadie que yo supiera lo había usado antes, y le dije al artista [Gil Kane] ‘Hazlo más grande y fuerte que Hulk y nos lo pasaremos en grande con él’”<sup>5</sup>.

#### 3.2.2.5. Fantastic Four.

El primer número de *Fantastic Four* se puso a la venta el mes de Noviembre de 1961 y con él se puso en marcha toda la maquinaria que daría forma al Universo Marvel. Tendrían que pasar más de 40 años para que finalmente se produjera la primera película protagonizada por el cuarteto más famoso de la historia de los comic-books de superhéroes en la que se actualizaba a comienzos del siglo XXI la historia del científico Reed Richards, su novia Sue Storm, el hermano pequeño de ésta, Johnny, y el mejor amigo del líder del grupo, Ben Grimm. En la primera de las dos películas que dirigiera **Tim Story** se presentaba, también, al que ha sido

---

<sup>5</sup> “I figured I needed to get a villain who was more powerful than he is to see what happens. I just thought of the name, 'The Abomination' because I knew nobody had used it before and told the artist, 'Just make him bigger and stronger than the Hulk and we'll have a lot of fun with him”, fragmento de una entrevista del publicada en la web At the Movies, “Stan Lee Pumped Over Return Of 'Incredible Hulk’”, preparada por Tim Lammers,y publicada el 11 de Junio de 2008 <http://www.ibatom.com/atthemovies/16574962/detail.html>

siempre el rival más encarnizado del grupo de héroes, Doctor Doom (*The Fantastic Four* #5, Julio 1962). Los cinco personajes son, en su esencia (nombre, poderes, motivaciones...), los mismos que se pueden leer en los cómics, pero el desarrollo que de esos componentes básicos que se realiza en el guión de **Michael France** y **Mark Frost** dista mucho de seguir las pautas marcadas por los más de 100 números que elaboraron conjuntamente **Stan Lee** y **Jack Kirby** a lo largo de la década de los 60. En la nave con la que salen al espacio van los cinco personajes citados, ya que está financiada por el propio Victor von Doom; así, los cinco se ven afectados por los rayos cósmicos que les dotan de poderes fantásticos, desarrollando cada uno cualidades que van acordes con su personalidad: Johnny es un joven fogoso y consigue la capacidad de transformarse en Human Torch a voluntad; Ben es un rocoso exboxeador que se transforma en un desagradable ser permanentemente pétreo, The Thing; Reed es extremadamente inteligente y adquiere la capacidad de extender su cuerpo elástico de manera ilimitada, mientras que Sue adquiere la capacidad de hacerse invisible (que la única fémina del grupo fuera invisible indica mucho del peso que tenían las mujeres en la sociedad norteamericana de la época); por último, el codicioso y engreído Victor se transforma poco a poco en un ser frío y metálico, y esconde su rostro tras quedar marcado en el accidente que se produce en el retorno a Tierra de la nave. El único personaje de la película que permanece fiel a su presentación original es Alicia Masters (*The Fantastic Four* #8, Noviembre 1962), la joven escultora ciega que se convierte en novia de Ben, salvo por el detalle de haber cambiado el color de su piel, siendo de origen afroamericano en la gran pantalla.

El segundo film se presenta en todos los sentidos como una continuación, contando con el mismo equipo de producción, director y con uno de los guionistas, manteniendo un tono de comedia ligera y haciendo girar todo el primer acto alrededor de la boda entre Sue y Reed, un

acontecimiento que sucedería en la publicación cuatro años después de su estreno (en *Fantastic Four Annual* #3, de Octubre de 1965). Si en aquella famosa historia se reunieron por primera vez prácticamente todos los superhéroes que entonces pululaban por el Universo Marvel, en el cine se aprovechó la ocasión para presentar al personaje cósmico más importante que se ha creado en el medio siglo de historia de la editorial, Galactus, pero en una versión que procede del *Universo Ultimate*<sup>6</sup> (aparecida en la trilogía de mini-series consecutivas *Ultimate Nightmare* #1-5, números publicados entre Octubre de 2004 y Febrero de 2005, *Ultimate Secret* #1-4, Mayo a Diciembre de 2005, y *Ultimate Extinction* #1-5, Marzo a Julio de 2006), y no de la versión que diseñara Kirby en 1966 (en *Fantastic Four* #48). Le acompaña su heraldo, Silver Surfer, cuya razón existencial es encontrar planetas que le ofrezcan a su amo la energía vital que precisa para sobrevivir. Por el camino de la adaptación se perdió el valor más significativo del semi-dios creado por los autores más importantes de la primera década de Marvel Comics, y era precisamente el tratarse de un ser tan inmensamente poderoso que estaba por encima del bien y del mal, y cuyas acciones no pueden medirse con los baremos morales de los humanos.

“Tuve que crear personajes que ya no fueran estereotipos, tenía que presentar algo nuevo. Y, por alguna razón, fui a la Biblia. Y se me ocurrió Galactus. Y allí estaba, enfrentado a esta figura enorme a la que conocía muy bien, porque siempre la había sentido, y ciertamente no pude tratarle de la

---

<sup>6</sup> Un nuevo sello editorial lanzado a partir de Octubre del año 2000 en el que se presentaban ante los lectores del nuevo siglo los personajes más importantes que habían surgido durante cuatro décadas, contando otra vez y desde el principio las aventuras de Spider-Man, X-Men, Fantastic Four y The Avengers, conocidos en este caso como The Ultimates



misma manera que haría con un mortal corriente... Y por supuesto Silver Surfer es el ángel caído. Eran figuras que nunca se habían usado antes en el cómic, estaban por encima de las figuras míticas y, por supuesto, eran los primeros dioses.”<sup>7</sup>

### 3.2.2.7. Punisher.

En un periodo de transición entre épocas del comic-book de superhéroes se presentó ante los lectores de la cabecera más popular de Marvel Comics, *The Amazing Spider-Man*, un personaje especialmente oscuro. Se trataba de The Punisher, un antiguo combatiente de la Guerra de Vietnam que había regresado a su país con serios problemas psicológicos que se acentuaron cuando su familia fue asesinada por los disparos procedentes de una reyerta entre mafiosos. Desde el momento de su presentación el personaje se convertiría en el primero de la editorial que no era un héroe, sino un asesino sin escrúpulos, un hombre solitario y amargado que se dejaba llevar por la ira y el ansia de venganza, usando todo tipo de armamento para causar el mayor número de bajas entre los villanos, ladrones, hampones, traficantes de droga, violadores y demás personajes del lado más oscuro de la sociedad.

Las dos películas de The Punisher que finalmente se estrenaron en las salas norteamericanas (hubo una tercera, de 1989, que pasaría directamente

---

<sup>7</sup> “I had to come up with characters that were no longer stereotypes. ...I had to get something new. And... for some reason, I went to the Bible. And I came up with Galactus. And there I was in front of this tremendous figure, who I knew very well, because I always felt him, and I certainly couldn't treat him the same way that I would any ordinary mortal... and of course the Silver Surfer is the fallen angel. ...[T]hey were figures that have never been used before in comics. They were above mythic figures, and of course, they were the first gods.“  
Declaraciones de Jack Kirby en el documental “The Masters of Comic Book Art”, dirigido por Ken Viola y distribuido en vídeo en 1987.

al mercado de vídeo estadounidense) reflejaron fielmente el carácter destructivo del personaje, aunque con un tratamiento más “humano” en el film que dirigiera **Jonathan Hensleigh** (“The Punisher”, Abril de 2004) y mucho más sangriento y huraño en la propuesta de **Lexi Alexander** (“Punisher War Zone”, Diciembre de 2008). Ambas historias parten de una combinación de relatos creados por diversos autores, aunque en la primera destacan especialmente las referencias a las obras del británico **Garth Ennis**<sup>8</sup>, quien durante casi un lustro escribiera las aventuras de Frank Castle y en cuyas portadas, obra de **Tim Bradstreet**, se basó buena parte del diseño de vestuario, equipamiento y caracterización del film; mientras que el reinicio de la historia del antiguo soldado se centra en su enfrentamiento con Jigsaw, el primero de los rivales que tuviera en los cómics y que se presentara en la segunda aparición de The Punisher en la cabecera del Hombre Araña (*The Amazing Spider-Man* #162, Noviembre de 1976).

### 3.2.2.7. Ghost Rider.

En el mismo contexto de los años 70 surgiría Ghost Rider, el “espíritu de la venganza”. Presentado en *Marvel Spotlight* #5 (Agosto de 1972), creado por **Gary Friedrich, Roy Thomas** y **Mike Ploog**, el personaje utilizaba el mismo nombre que un antiguo personaje del Oeste de la editorial que no se usaba en mucho tiempo y que se actualizaba cabalgando ahora una motocicleta en un espectáculo ambulante de especialistas, entretenimiento por otro lado muy popular en los Estados Unidos de la época. Es el primer personaje protagonista de la compañía que tiene un

---

<sup>8</sup> Son rastreables segmentos extensos procedentes de *The Punisher: Year One* y *Welcome Back, Frank*, junto a escenas procedentes de aventuras publicadas en *Marvel Preview Presents: The Punisher* #2, *Marvel Super Action Featuring: The Punisher* #1, y las series *The Punisher War Zone* y *The Punisher War Journal*.

origen sobrenatural, ya que el joven Johnny Blaze se transforma en una calavera ardiente y ambulante que conduce una moto rodeada también en llamas tras hacer un pacto con Mephisto para salvar la vida de su padre.

La primera de las dos películas se estrenó en Febrero de 2007 y parte prácticamente de los mismos hechos que en el cómic original, aunque ubicados en un momento posterior (1986). Tras la explicación, el film dirigido por **Mark Steven Johnson** se desplaza hasta el presente, mostrando a un personaje adulto y con una exitosa vida dedicada a los espectáculos con motocicletas, y construye la trama alrededor de la oferta de Mefistófeles de romper el contrato por el que el joven Blaze le vendió su alma a cambio de que capture a otro demonio, Blackheart (*Daredevil* # 270, Septiembre 1989). En el film aparecen otros personajes procedentes del cómic, como la antigua amante de Blaze, Roxanne Simpson (*Marvel Spotlight* #5) y Carter Slade, el Jinete Fantasma original (*Tim Holt* #11, 1949), y concluye con el personaje principal decidiendo quedarse con los poderes (y la maldición) para usarlos en su lucha constante contra el mal.

La secuela está ambientada y se estrenó un lustro después, dirigida en esta ocasión por **Mark Neveldine** y **Brian Taylor** (quienes habían escrito la versión de un personaje de DC Comics, *Jonah Hex*, en 2010). De nuevo Blaze es el Motorista Fantasma, que en esta ocasión persigue a otro demonio que quiere hacerse con el dominio de nuestra realidad, Zarathos (quien se presentara a los lectores en el mismo ejemplar que Ghost Rider).

### 3.2.2.9. Otros personajes de Marvel en el cine.

La primera de las películas basadas en un personaje de Marvel que se estrenara en las salas norteamericanas fue “Howard the duck” (**Willard Huyck**, Agosto de 1986). Basada en el personaje homónimo creado por **Steve Gerber** y **Val Mayerik** en las páginas de *Adventure into Fear* #19

(Diciembre de 1973), se relata la vida de un pato antropomorfo que fuma puros y que tiene como novia a una modelo. Si su etapa como personaje de cómic es especialmente recordada por su tratamiento adulto de los temas, lo extraordinario de las situaciones en las que se veía voluntaria o involuntariamente involucrado, y su ácida sátira de la sociedad norteamericana contemporánea (cuando se acercaron las elecciones presidenciales de 1978, en la cabecera de Howard se creó un partido, All-Night Party, que fue votado por muchos americanos y que provocó intensas discusiones políticas en la sección de correo de los lectores de la publicación), la versión cinematográfica producida por Lucasfilm intenta hacer un tratamiento similar, pero se queda muy corta en todos los intentos y sale muy perjudicada por la imposibilidad de hacer creíble a un pato que habla, viste chaqueta y corbata, y nació como el reverso socarrón del Pato Donald de Disney.

Fue en Febrero de 2003 cuando se estrenara la película basada en Daredevil. Dirigida por **Mark Steven Johnson**, traslada las andanzas del abogado ciego Matt Murdock y su lucha dual contra el crimen en un barrio de la ciudad de Nueva York, Hell's Kitchen, desde las páginas del mensual *Daredevil* (publicado desde Abril 1964). El mismo director se encargó de elaborar un guión en el que aparecen buena parte de los personajes más relevantes de la historia editorial del personaje, como Franklin "Foggy" Nelson, con quien Murdock comparte bufete desde el número inicial de la colección; Elektra Natchios, amante de Matt y rival de su alter-ego heroico (*Daredevil* #168, Enero 1981); Wilson Fisk, el jefe del crimen conocido como Kingpin (*The Amazing Spider-Man* #50, Julio 1967), o el asesino a sueldo Bullseye (*Daredevil* #131, Marzo 1976). Incluso el padre de Matt, el boxeador Jack "The Devil" Murdock, cumple una función relevante en la historia, ya que se convierte tanto en el referente del joven Murdock como el vínculo que une la infancia del protagonista con las pesquisas del

presente.

El mismo director y guionista se encargaría de promover y producir una secuela, “Elektra”, dirigida por **Rob Bowman** y estrenada a comienzos de 2005. El film recupera al personaje que fallece al final de “Daredevil”, que es resucitado por un entrenador de artes marciales, Stick (*Daredevil* #176, Noviembre 1981), tras lo cual se convierte en una asesina a sueldo. Intenta seguir la misma línea argumental que presentara el guionista y dibujante **Frank Miller** en la etapa más importante de la trayectoria editorial del Hombre sin Miedo, integrando además a la orden de ninjas místicos The Hand (*Daredevil* #174, Septiembre 1981) y a otros personajes surgidos en la colección pero en momentos distintos (como Typhoid Mary, presentada en *Daredevil* #254, Mayo de 1988).

### 3.2.2.9. El Universo Cinematográfico Marvel.

Desde su fundación en Agosto de 1996, Marvel Studios se encargó de la pre-producción de todas las películas protagonizadas por personajes del Universo Marvel, encargando la redacción de guiones, contratando a directores y supervisando la selección de actores, ofreciéndoles así un producto listo para su conversión en película y su distribución a alguno de los estudios con los que tenían acuerdos firmados. Este sistema de licencias se debía a que, como consecuencia de la crisis económica que había tenido la editorial unos años atrás, habían tenido que vender los derechos cinematográficos de sus personajes más valiosos a otras productoras y la empresa no estaba en condiciones de llevar adelante sus propios proyectos.

Esta situación se modificó a partir del año 2004, cuando la compañía decidió solicitar un crédito para comenzar la producción de sus propias obras, visto lo exigua que era la ganancia de los grandes éxitos de taquilla que estaban consiguiendo los héroes de la editorial que estaban en otras

manos (los beneficios de las dos primeras películas de Spiderman que ingresó Marvel fueron de 62 millones de dólares, mientras que Sony había recaudado más de 3.000 millones por la venta de entradas, dvd's, blu-rays y derechos televisivos en todo el planeta <sup>9</sup>). Con el dinero conseguido se desarrolló un plan que, inicialmente, contemplaba la producción de 10 películas, 1 ó 2 cada año, protagonizadas por diversos personajes cuyos derechos cinematográficos todavía permanecían en la editorial y a través de las cuales se construyera un universo compartido y homogéneo, emulando lo que habían conseguido Stan Lee, Jack Kirby y el resto de guionistas y dibujantes de Marvel Comics durante la década de los años 60 y 70.

Para ello, se planificaron por lo menos cuatro películas que tenían que presentar a los espectadores a otros tantos personajes de la editorial, con la intención de reunirlos en un film común que fuera en el que se viera reunido por primera vez al grupo que se había convertido en el centro del Universo Marvel de papel, The Avengers.

Esas películas fueron “Iron Man” (**Jon Favreau**, 2 de Mayo de 2008), en la que se presentaba al millonario fabricante de armas Tony Stark en una presentación de sus nuevos productos ante un grupo de altos mandos del ejército norteamericano en un lugar no identificado de Oriente Próximo. Se actualizaba así la historia original escrita por **Stan Lee** y **Larry Lieber**, y dibujada por **Don Heck** (*Tales of Suspense* #39, Marzo 1963), pero mantenía la razón por la que el personaje debía construir una armadura de hierro como soporte vital tras haber sido herido de gravedad en un ataque enemigo (soldados vietnamitas en 1963, guerrilleros musulmanes rebeldes en 2008). A partir de estos elementos comunes, se construye la historia

---

<sup>9</sup> Datos recogidos en “Calling all superheroes”, artículo firmado por David Leonard en la revista Fortune publicado el 23 de Mayo de 2007:  
[http://archive.fortune.com/magazines/fortune/fortune\\_archive/2007/05/28/100034246/index.htm](http://archive.fortune.com/magazines/fortune/fortune_archive/2007/05/28/100034246/index.htm)

utilizando un elenco de acompañantes en pantalla de Stark formado por personajes secundarios de los cómics: su amigo, militar de alto rango y también usuario de la armadura de hierro, James Rhodes (*Iron Man* #118, Enero 1979); su secretaria y eventual pareja sentimental Pepper Potts (*Tales of Suspense* #45, Septiembre 1963); su mentor en el cine y enemigo acérrimo en el cómic Obadiah Stane (*Iron Man* #163, Octubre 1982), usuario de la armadura Iron Monger (*Iron Man* #200, Noviembre 1985), entre muchos otros. Y se incorpora la organización SHIELD, una agencia internacional de espionaje y contra-inteligencia que está desarrollando el denominado “proyecto Vengadores”, presentando al primero de los personajes originales del Universo Cinematográfico Marvel que aparecerá en varias películas, el agente Phil Coulson.

Le siguió “The Incredible Hulk”, estrenada en 2008 bajo la dirección de **Louis Leterrier** y presentada como una revisión-continuación de la película dirigida por **Ang Lee** media década antes, en la que se opta por una visión distinta del personaje central.

En Mayo de 2010 llegó a las pantallas “Iron Man 2”, de nuevo con Jon Favreau, continuación directa de la primera entrega y en la que se suman más personajes: Natasha Romanoff, conocida como Black Widow (*Tales of Suspense* #52, Abril 1964), una antigua espía soviética que ahora trabaja para SHIELD; Justin Hammer (*Iron Man* #120, Mar 1979), propietario de una empresa rival de Stark Industries y que financia el equipo que utilizará el rival con el que se medirá el Hombre de Hierro en el film, Ian Vanko, una amalgama de dos enemigos del Iron Man de las historietas, Whiplash y Crimson Dynamo, y Nick Fury (*Sgt. Fury and His Howling Commandos* #1, Mayo 1963), el director de SHIELD que había sido presentado en la escena post-créditos de la primera entrega y que será otro de los personajes recurrentes en todos los filmes del universo cinematográfico compartido.

“Thor” (**Kenneth Branagh**) y “Captain America” (**Joe Johnson**)

fueron los dos títulos estrenados en 2011 con los que Marvel Studios completaba la presentación de los héroes centrales de su gran apuesta, “The Avengers” (**Joss Whedon**, 2012), completando la que se ha llamado “primera fase” del Universo Cinematográfico Marvel. La incorporación de la fantasía y la mitología a través de las aventuras del dios del trueno y heredero del trono de Asgard, presentaba a los espectadores norteamericanos una de las variantes de los cómics de Marvel que había permanecido inédita hasta ese momento: aunque las aventuras de los héroes marvelianos se producen en la Tierra, existen otros mundos más allá de los límites de nuestra realidad que se rigen por normas distintas, en los que habitan criaturas fantásticas con capacidades extraordinarias. Y establecía que el experimento en el que el enclenque Steve Rogers se convirtiera en el Capitán América era un elemento de cohesión en el que se presentaban conceptos, situaciones y personajes que estarán presentes a lo largo de toda la filmografía marveliana, contribuyendo a construir esa continuidad entre todas las historias que dota de originalidad y caracteriza al proyecto diseñado desde los despachos de los directivos de la productora.

Entre las tres películas se presentan más de un centenar de nuevos personajes, todos extraídos del inmenso baúl de nombres del que puede echar mano la editorial para crear sus historietas y que están a disposición de los responsables de la rama cinematográfica de la compañía. En la creación de todas las historias se usa como referente una selección precisa y muy amplia de momentos impresos en decenas de cabeceras de Marvel Comics a lo largo de las décadas, en un esfuerzo por satisfacer a los aficionados que las coleccionan durante años y que resultan, al mismo tiempo, novedosas para los espectadores que acuden a la llamada de las extensivas campañas de publicidad multimediática que se extienden a lo largo de varios meses antes de cada estreno.

La segunda fase arranca con “Iron Man 3” (**Shane Black**, 2013), la



última de las películas protagonizadas principalmente, pero en ningún caso en solitario, por Tony Stark, donde destaca el uso de múltiples diseños de armaduras, haciendo un nuevo guiño a los lectores para que localicen de qué tebeo concreto ha surgido cada una de las decenas de piezas que almacena el millonario en su sótano; y se juega a la ambigüedad con uno de los rivales que durante más tiempo ha aparecido en las aventuras dibujadas del Iron Man, el Mandarín (*Tales of Suspense* #50, Febrero 1964). Le sigue ese mismo año la segunda entrega de las aventuras de Thor, “The Dark World” (**Alan Taylor**), en el que se resuelve una de las tramas que habían quedado (voluntariamente) inconclusas en “The Avengers”, la relación entre el hijo natural y el hijo adoptivo de Odín, Loki, cuya actuación había acelerado la reunión de los miembros de Los Vengadores en un intento por parte de SHIELD de crear un potente “escudo” con el que rechazar las amenazas a la seguridad global que fueran más allá de lo ordinario.

“Captain America: The Winter Soldier” (**Anthony y Joe Russo**, 2014) es la primera película de Marvel Studios en cuyo título se incluye el de una saga creada para una serie de comic-books. La historia del Soldado de Invierno la escribió el guionista **Ed Brubaker** entre los números 8 y 14 de la serie *Captain America* (publicada originalmente entre Septiembre de 2005 y Abril de 2006), y en ella se recupera a un antiguo compañero del Capitán durante la Segunda Guerra Mundial al que se creía muerto desde la última misión del grupo de asalto liderado por Rogers en el tramo final de la primera película. Convertido por el KGB en un asesino que permanece en hibernación hasta que se precisa de sus servicios, la historia de su regreso y enfrentamiento con su antiguo amigo (el nombre real es Bucky Barnes, y mientras en las historietas originales publicadas desde los años 40 era el compañero adolescente de las aventuras del Capitán, en la versión cinematográfica es un amigo de la infancia que le acompaña cuando intenta alistarse en el ejército y que le sigue al frente una vez ha conseguido sus

formidables poderes), se combina con una conspiración global perpetrada por Hydra, una asociación criminal que enraiza sus actuaciones en los sucesos narrados en “Captain America: The First Avenger”, que ataca y consigue destruye a SHIELD.

“Guardians of the Galaxy” (**James Gunn**) es la última película de este ciclo antes de la nueva entrega de “The Avengers”, con el que se cierra la segunda fase de construcción del Universo Cinematográfico Marvel durante el verano de 2015. La acción transcurre prácticamente durante toda la cinta en el espacio exterior, en lejanos y muy coloridos mundos habitados por especies muy distintas a la humana. El improbable grupo titular es una versión del que protagonizó la serie homónima publicada por Marvel Comics a partir de Mayo de 2008, aunque en realidad tiene su origen en la década de los 70. Su líder, Peter Quill, es Star-Lord, un personaje de **Steve Englehart** y **Steve Gan** que se presentó en *Marvel Preview* #4 (Enero de 1976), está acompañado por Rocket Raccoon (*Marvel Preview* #7, verano de 1976), el árbol que camina y habla Groot (*Tales to Astonish* #13, Noviembre de 1960), Gamora (*Strange Tales* #180, Junio 1975) y Drax (*Iron Man* #55, Febrero 1973), mientras que el grupo original tenía otros miembros (y se había presentado en *Marvel Super-Heroes* #18, en Enero de 1969). Y la historia que se narra en el film es una mezcla de conceptos recogidos de decenas de publicaciones, combinados para destacar el papel cada vez más central que el personaje de Thanos (al que se vio por primera vez en pantalla en una escena post-créditos en “The Avengers”, y que apareció en un cómic por primera vez en el ya citado *Iron Man* #55), que será el protagonista de las películas de Los Vengadores con las que se cierre la tercera fase de este Universo Cinematográfico Marvel.

#### 4. Modelos de análisis para la adaptación de cómics al cine.

Una vez ya hemos relacionado y explicado la manera en la que han adaptado las historietas de referencia todas las películas que se incluyen en nuestro periodo de análisis, vamos a extraer de dicha relación las distintas posibilidades mediante las que puede adaptarse al cine un cómic. En primer lugar, organizaremos todas las adaptaciones en función de dos criterios; formato del cómic original y fecha de estreno de la adaptación, que nos permitirán estudiar si se puede encontrar alguna pauta o tendencia que sirva de base a partir de la cual desarrollar propuestas de clasificación de este género cinematográfico.

##### 4.1. Análisis cuantitativo de las adaptaciones.

Puesto que el periodo que hemos escogido para el análisis comienza con Superman (1976), estableceremos una secuencia temporal en la que agruparemos anualmente todos los filmes que se han adscrito a este género, independientemente del formato original en el que se hayan publicado las historietas, o de que las películas sean entes autónomos, formen parte de una trilogía o franquicia, sean un reinicio o sean los componentes básicos sobre los que se construye una macro-historia en la que se vinculan muchos títulos.

	1978	1979	1980	1981	1982	1983	1984	1985	1986	1987	1988	1989	1990
Estrenos	1	1	4	3	3	1	2	3	2	3	2	3	3
	1991	1992	1993	1994	1995	1996	1997	1998	1999	2000	2001	2002	2003
Estrenos	3	2	4	4	4	4	4	3	3	3	5	5	7
	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014		
Estrenos	7	7	8	8	9	6	8	8	7	11	10		

Se observa una cantidad muy estable de estrenos a lo largo de las dos

primeras décadas del periodo de análisis, en una etapa del cine comercial norteamericano que podríamos calificar de transición, puesto que es un periodo en el que se están implementando de una manera paulatina las tecnologías que favorecerán –ya iniciado el siglo actual– el desarrollo de unos efectos especiales que se antojan necesarios para la traslación de la mayoría de los referentes del cómic al cine, mientras que el conjunto de la industria está lidiando con las dificultades que supone la irrupción en la economía de consumo de alternativas al ocio (y, por lo tanto, potenciales pérdidas de espectadores en las salas) como las consolas de videojuegos, la proliferación de ofertas televisivas y, eventualmente, la generalización del uso de internet, ante las cuales las grandes productoras acabarán por encontrar en los cómics un contenido lo suficientemente atractivo como para atraer de nuevo a los espectadores a las butacas. Así, el estreno de “X-Men” en el año 2000 se puede considerar como un punto de inflexión a partir del cual se apostó, cada vez más, por este tipo de películas, ampliándose el número de producciones año tras año hasta alcanzar un máximo de 11 films producidos y estrenados en el año 2013 cuya fuente de inspiración había sido una historieta.

Cuando hablamos de formatos de cómic nos referimos a las distintas maneras en las que se presenta al público una historieta en concreto. Aunque el cómic como forma de expresión nació y se desarrolló a lo largo del siglo XIX, no fue hasta finales de la década de 1890 cuando comenzó a estandarizarse su producción. Las historias de **Richard F. Outcalt** en las que se presentaba a The Yellow Kid y que se publicaron tanto en *New York World* como en *New York Journal* entre 1896 y 1898 suponen no el nacimiento del cómic (como se podía leer en algunos de los primeros textos que hacían una revisión histórica del medio), sino el nacimiento del primer formato estandarizado de presentación a los lectores norteamericanos de una historieta, que se conoce como página dominical. Con una periodicidad semanal e impresas en el suplemento a color de los domingos, este formato se

presentó primero como historias auto conclusivas, protagonizadas normalmente por el mismo grupo de personajes, y que poco a poco fueron desarrollando aventuras de mayor extensión, siendo la más importante de ese periodo “Little Nemo in Slumberland”, escrita y dibujada por **Winsor McCay** y publicada desde el 15 de Octubre de 1905 hasta el 26 de Diciembre de 1926 originalmente en los diarios *New York Herald* y *New York American*. Tras este formato, la prensa norteamericana acogió la denominada *comic-strip*, o tira cómica, a partir de un primer (y muy breve) intento, “A. Piker Clark”, obra de **Clare Briggs** y publicada en la sección deportiva del diario *Chicago Tribune* de una manera errática desde finales de 1903, aunque la primera tira que consiguió cierta relevancia y una continuidad fija fuera “Mutt and Jeff”, escrita y dibujada por **Bud Fisher** y sindicada por el King Features Syndicate a partir de Noviembre de 1907. Un formato mucho más antiguo y que no suele referenciarse cuando se habla de las maneras de presentar el cómic en la prensa es el de los chistes gráficos dibujados, viñetas editoriales, políticas o humorísticas, denominadas en Estados Unidos *editorial cartoon*, y simplemente *cartoon* cuando no son de contenido político; se pueden trazar las primeras viñetas en la prensa inglesa del siglo XVIII, con las ilustraciones y grabados de **William Hogarth**, y su profusión a lo largo de ese siglo ha provocado que sigan siendo hoy en día una manera prototípica de ofrecer mediante dibujos el comentario político de actualidad. El *comic-book* surgió a finales de la década de los 20 del siglo pasado, teniendo su origen en la revista semanal “The Funnies” publicada por Dell Publishing a partir de 1929 en la que se recopilaban las tiras cómicas más populares del momento, en un formato que prácticamente ha variado más bien poco hasta el día de hoy, siendo el más actual de estos modos de presentación la novela gráfica, entendiéndose aquí este término como un formato en el que un autor desarrolla una obra completa y cerrada, sin limitaciones ni condicionantes previas respecto a la extensión, las medidas, el tratamiento, el color, el género

o el tema. El último de los soportes de referencia es la revista antológica, un formato tradicional tanto en Europa como en Estados Unidos y del que pueden encontrarse ejemplos en prácticamente todos los países de nuestro entorno desde la primera década del siglo XX, en el que se recogen una variedad de historietas con personajes y autores distintos, acompañadas en las más de las veces por otros contenidos como artículos, fotografías, pasatiempos, correo de los lectores...; su periodicidad es variable, así como su extensión y su temática, estando dirigidas inicialmente a los lectores más jóvenes y que, a partir de los años 60 (gracias al cambio de enfoque del semanario francés “Pilote”), comenzaron a buscar un público adulto. <sup>1</sup>

Según esta clasificación, las películas que hemos incluido en nuestro periodo de estudio se distribuyen de la siguiente manera:

Sunday	3
Comic-strip	10
Cartoon	10
Comic-book	115
Novela gráfica	15
Revista	14

En el conjunto de estas obras hemos encontrado dos tipos claramente diferenciados de estrategias de adaptación: aquellas que podemos denominar temáticas, en las que la adaptación fílmica comparte personajes y situaciones particulares con el material original impreso en el cómic, pero el desarrollo del relato central es distinto en ambos casos, como sucede en todas las adaptaciones realizadas a partir de personajes de Marvel Comics o de DC

---

<sup>1</sup> Hemos obviado la referencia a un formato extraordinariamente popular en España y en Italia desde comienzos de los años 40 como es el cuadernillo de aventuras porque se trata de un formato de historietas que no se ha utilizado en Estados Unidos, y del que no hay ninguna adaptación entre las obras que hemos incluido en el trabajo.

Comics, de las tiras de prensa o de las viñetas humorísticas, por ejemplo; mientras que aquellas adaptaciones que consideramos estructurales sí que utilizan las mismas funciones distributivas, aplicando aquí el término que propone **McFarlane** en su texto de 1996, referido a las que tienen que ver con los sucesos y las acciones de la narración, estableciéndolas como funciones cardinales –sucesos importantes y puntos de giro de la narración- y catalizadores –acciones de apoyo que facilitan el flujo de la narración-) en el desarrollo de las tramas centrales, los personajes principales y las situaciones que se reflejan, pudiendo servir como ejemplos la adaptaciones de novelas gráficas o de revistas (o series aparecidas originalmente en revistas) como “Road to Perdition”, “Whiteout”, “Ghostworld” o “Heavy Metal”.

#### 4.2. Modelos de análisis temáticos y estructurales.

Puesto que el campo del estudio académico de las adaptaciones de cómics al cine es muy nuevo, y a día de hoy no hay ninguna obra de referencia a la que podamos acudir para poner en práctica un modelo de análisis, se hace necesario recurrir a modelos que proceden de la literatura. No es nuestra intención comparar ni confundir ambas formas de expresión, pero el hecho cierto es que el de las adaptaciones de obras literarias al cine es un campo que sí ha sido profusamente estudiado, encontrándose numerosas variantes en la forma y el fondo de tales interpretaciones cinematográficas, discutiéndose acerca de conceptos trascendentales como la autoría o la fidelidad respecto de la obra original.

Puesto que es un punto de partida, y no un fin en sí mismo, hemos escogido –de entre todas las existentes– dos aportaciones en las que se hace un completo análisis del proceso de adaptación que pueden servirnos de referente para establecer algunas bases sobre las que desarrollar una categorización de los títulos estudiados.

Partimos de una primera propuesta realizada por **Geoffrey Wagner** (1975), quien sugiere que las adaptaciones se pueden dividir en tres modelos generales:

1. Transposición. En la que la novela se vierte directamente sobre la pantalla, con aparentemente el mínimo de interferencia. Este ha sido el método dominante y el más generalizado que se ha utilizado por Hollywood a lo largo de toda su historia. (p. 222)
2. Comentario. Aquí es donde un original se coge y, a propósito o de manera inadvertida, se altera en algunos aspectos (debido a las intenciones del director). (p.223)
3. Analogía. Debe representar una partida bastante considerable con la intención de hacer otra obra de arte. Una obra de arte completamente diferente que toma como punto de partida el original. (p.227)

Son tres posibilidades que parte de una categorización de la fidelidad a la obra original, estableciendo el nivel distinto en función de la mayor o menor fidelidad que la adaptación cinematográfica tenga respecto a la obra de adaptada.

Hay numerosos modelos y propuestas de adaptaciones de obras literarias al cine. De entre todos hemos escogido dos: la que propone **Brady** en “Principles of adaptation for film and television” (Brady, Ben 1994), donde desarrolla una serie de pasos que debe seguir una adaptación: la transición, que pasa por la elaboración del resumen de una novela y que tiene como función reducir el tamaño de la novela al tamaño del guión, conteniendo tras su finalización las respuestas a las cuestiones esenciales del texto original; el subtexto, donde debe incluirse el resumen más breve posible del sujeto, del



objeto y la conclusión de la historia; el argumento, donde debe especificarse la estructura de la historia, organizarse el suspense, desarrollarse la acción, ubicar los conflictos y establecerse la conclusión; la premisa, destilando hasta su esencia el argumento de la novela; y los personajes, desarrollando las características que van a tener los elegidos para formar parte del guión a partir de las que hay en el texto original.

O la de **Sánchez Noriega** en “Las adaptaciones literarias al cine” (Sánchez Noriega, José Luis 2001), donde establece un esquema de análisis de una adaptación literaria basada en cinco puntos: la comparación entre el texto literario y el texto fílmico; el estudio del contexto de producción; la elaboración de una segmentación comparativa; el establecimiento de los procedimientos de adaptación -enunciación y punto de vista, tiempo, espacio fílmico, organización del relato, supresiones, compresiones, traslaciones, transformaciones en personajes y en historias, sustituciones o búsqueda de equivalencias, añadidos, desarrollos y visualizaciones-, finalizando con un análisis global. De las cinco propuestas de análisis comparativo que realiza Noriega, tal vez la que mejor pueda acoplarse a las adaptaciones al cómic sea el del relato breve (*El sur*, p.155 y ss.) cuando se trata de novelas gráficas o números únicos, mientras que en el caso de las adaptaciones de personajes cuyas historias se publican regularmente podría ser útil el modelo de análisis de la novela (*La colmena*, p.177 y ss., y *Carne trémula*, p.204 y ss.), por la organización en capítulos de la obra original (similar a cada una de las entregas de las colecciones mensuales de los personajes de referencia del cine norteamericano).

Como ya hemos comentado, es mucho más complicado encontrar algún modelo de análisis fílmico que se centre en el estudio de cómo se traslada una historieta a la gran pantalla. Por su acierto, amplitud y precisión hemos optado por trabajar a partir de la propuesta realizada por **Matthew T. Jones** (Jones, Matthew T. 2009) en su tesis doctoral “Found in translation:

Estructural and cognitive aspects of the adaptation of comic art to film”.

Siguiendo una combinación de las propuestas de adaptación realizadas por **Stam** (2000) y **Field** (1952), se ha detectado una serie de operaciones que se han llevado a cabo en el proceso de traslación del material original del cómic a las películas. Así, Stam propone los métodos de selección, amplificación, concretización, actualización, crítica, extrapolación, analogía, popularización y reculturización <sup>2</sup>, mientras que de las propuestas de Field se añaden condensación e incorporación. Así, entre las operaciones que hemos detectado se encuentra:

- unificación: reunión de temas, argumentos, personajes y situaciones procedentes de fuentes diversas en un argumento común, como sucede en todas las adaptaciones de comic-books de superhéroes
- selección: preferencia por algunos elementos narrativos de la historia original a la hora de plasmarlos en el guión original, descartando otros (“Road to perdition”, eliminando toda la parte de la novela gráfica original que hace referencia a la investigación del FBI)
- reorganización: alteración del orden en el que se producen/se cuentan las acciones en las fuentes originales para construir un orden propio en el guión de la película (la reunión de Los Vengadores en los cómics se produce como consecuencia de una intervención de Loki en la Tierra, mientras que en la primera película del grupo este enfrentamiento con el hijo adoptivo de Odín se produce cuando el grupo ya se ha reunido)
- condensación: la extensión de algunos segmentos, argumentos o

---

<sup>2</sup> “Selection, amplification, concretization, actualization, critique, extrapolation, analogization, popularization, and reculturalization” Stam, página 68.

- situaciones de la fuente original se reduce considerablemente a la hora de mostrarlos en la pantalla
- extrapolación: el cambio de un escenario concreto, una ubicación temporal de la acción, determinadas características de los personajes... en la película respecto a las similares que se producen en la obra original (por ejemplo, el origen de Fénix en las películas de X-Men, presentadas de manera similar en los comic-books y en la película, pero ubicadas en momentos de la historia distintos y en espacios también diferentes)
  - ampliación: el desarrollo de algunos segmentos de la obra original tiene una duración mucho más extensa en su conversión a la gran pantalla; el trabajo como repartidor de periódicos del niño protagonista en “Road to Perdition” ocupa toda la introducción del film, mientras que en la novela gráfica apenas son dos viñetas
  - fabricación: construcción de segmentos narrativos, argumentos, temas, personajes, relaciones, espacios, tiempos nuevos en la película que no se encontraban en la obra de referencia, como en “X-Men: First Class”, creando una relación que comienza en la infancia entre dos de los personajes protagonistas, Charles Xavier y Mística, inexistente en los cómics y que es central en el desarrollo de los dos filmes analizados
  - traslación: la transformación al lenguaje cinematográfico de los elementos de la historieta original, ofreciendo en la imagen en movimiento la versión del mismo contenido que se ha plasmado en las viñetas; como ejemplos evidentes encontramos las dos adaptaciones de obras de Frank Miller, “Sin City” y “300”, que han utilizado ya no sólo la composición de las viñetas, o incluso algunas páginas de los cómics , sino

secuencias completas de los mismos como story-boards para las escenas de la versión cinematográfica; en el sentido opuesto, cuando una historieta se muestra en pantalla desarrollando visualmente de una manera distinta a la que aparece en el cómic de referencia, pero respetando en gran parte la organización temática, estructural y temporal de la historieta original, podríamos hablar de un “remake”

- actualización: eventos que están ambientados en un determinado momento histórico en los comic-books se presentan en un periodo más moderno al espectador de las salas cinematográficas; de nuevo es el caso de muchas de las películas que adaptan los comic-books, ya que el origen de los personajes que las protagonizan se ubica siempre en el momento “presente”, siendo evidentemente distinto el de las historietas que el de las películas que las adaptan; el caso de Spiderman es especialmente significativo, ya que el relato de su origen en el film se actualiza hasta dos veces, cada una en la primera de las películas con las que se inician sus ciclos cinematográficos (la que propone Raimi está claramente ambientada en la segunda mitad de los años 90 del siglo pasado, mientras que la acción en la que Peter Parker consigue sus poderes en la obra de Webb está ubicada en la segunda década del presente siglo)

-

Estas operaciones se pueden producir de manera complementaria en cada adaptación (de hecho, así es como se produce en todos los casos), pero no siempre tienen la misma relevancia a la hora de aplicarse, ni lo hacen en el mismo orden. Así, algunas son dependientes de las otras; por ejemplo, para hacer una unificación de temas, primero hay que elegir de entre todos los

posibles en la fuente original, aquellos que se van a usar en el film, tras lo cual se decidirá reunirlos en una cantidad adecuada para la extensión de la película.

El modelo más básico de adaptación que hemos podido encontrar es aquél en el que el relato cinematográfico se construye con la secuencia de operaciones selección-fabricación-unificación. En el material original encontramos elementos clave, personajes y conflictos, mediante los cuales se crean los temas, que son seleccionados junto a otros que se crean (fabricación) para su traslación al formato cinematográfico, para construir un argumento (unificación) que se desarrolla a partir de un nuevo conjunto de elementos clave, personajes y conflictos. El ejemplo más sencillo que hemos encontrado en todo el repertorio de obras analizadas es “Art School Confidential”, precisamente porque se trata el relato en forma dibujada más breve de todos los que han sido convertido en película (se trata de una historia corta de, de tan sólo 4 páginas y 16 viñetas, creada por **Daniel Clowes** y publicada en “Eightball” #7, de 1991). Sería también el caso de todas las adaptaciones inspiradas en *cartoons*, desde “The Addams Family Values” hasta “Marmaduke”, ya que la construcción de los personajes que se desarrolla en las viñetas publicadas, por muy extenso que haya sido el periodo en el que se han editado, se realiza siempre a partir de una infinidad de “momentos” que se reflejan en cada entrega, siendo tarea de los guionistas de la versión cinematográfica de cada título la construcción de una “continuidad”, de un argumento en el que se vayan plasmando de manera secuencial aspectos de la personalidad de los caracteres, situaciones, espacios de la acción... que se han ido mostrando a los lectores de manera discontinua y no necesariamente cronológica.

Este mismo modelo puede aplicarse a otras adaptaciones, como puede ser el caso de la primera de todas, “Superman”. La construcción narrativa del esquema general de la historia sigue el mismo patrón que ya hemos visto,

selección-fabricación-unificación, puesto que de entre todos los comic-books, series de televisión de imagen real y animación, programas de radio, tiras de prensa, páginas dominicales, revistas... que se habían publicado en los 40 años de existencia del personaje, los escritores, director y productores eligen aquellos aspectos que les permitan construir un guión original, con una historia que –como se muestra en el film- no ha sido relatada anteriormente pero que se alimenta de situaciones, personajes y relaciones que surgen de las historietas: el origen del personaje, la vida en la granja de la familia Kent, la incorporación de Clark como periodista del Daily Bugle, su enfrentamiento con Lex Luthor o la “fortaleza de la soledad”. El argumento de la parte central del film es novedoso, pero no incorpora temas nuevos a los que ya se han tratado a lo largo de la historia del personaje en el cómic: el bien contra el mal (Superman contra Luthor), el valor de la justicia (las actuaciones del superhombre rescatando a ciudadanos en peligro, deteniendo a ladrones, evitando el accidente del avión presidencial), la verdad (el periodismo y la voluntad de Lois Lane de ahondar en la identidad secreta del personaje) o el soporte al modo de vida americano (reflejada en la función central del ejército, el patriotismo y el uso de los símbolos del país).

Podemos identificar otro grupo de adaptaciones en las cuales son las funciones distributivas del material original las que se utilizan directamente como componentes estructurales en la construcción del relato cinematográfico. Partiendo en todos los casos de la operación primaria de cualquier adaptación, la selección, se produce una variedad de transformaciones según se apliquen otras operaciones como la condensación, la extrapolación o la reorganización. De una forma ideal, la selección pasaría directamente a la obra final, y tal es el caso que se podría aplicar a obras como “Heavy Metal” o “300”, puesto que en ambos casos se trasladan varias de las historias reflejadas en las páginas de la revista utilizando exactamente los mismos personajes, situaciones, escenarios y cronología de las historietas,

adaptando incluso el estilo de la animación al que usara cada uno de los autores originales; mientras que en 300, al tratarse de una versión de imagen real (aunque radicalmente apoyada en la escenografía y en los efectos especiales creados por ordenador), existen variaciones en la duración de algunas secuencias, así como determinados añadidos y elisiones temáticas en la construcción y desarrollo del argumento del film. El orden y la preeminencia de las operaciones que se desarrollan en la adaptación varía en cada una de éstas, pero en todas es común que en el proceso de selección se han escogido una serie de momentos que se transforman en los centrales, puntos de giro que permiten avanzar la narración por un determinado camino y que la conducirán hasta el final predeterminado. A estos momentos se les identifica, siguiendo la terminología de Syd Field, como “puntos argumentales” y se definen como “incidentes o sucesos que se ‘enganchan’ en la acción y la hacen girar hacia una dirección distinta. Hacen avanzar la acción. Los puntos argumentales al final del Primer Acto y del Segundo Acto establecen el paradigma”<sup>3</sup>.

En ocasiones, estas funciones cardinales difieren de manera significativa en la adaptación respecto a las de la obra original, pero siguen siendo importantes –cumplen la misma función– como herramientas narrativas que nos permiten avanzar y completar el relato. Un buen ejemplo es la adaptación de “A history of violence”, ya que aunque la versión cinematográfica difiere en muchos aspectos de la novela gráfica original, los componentes cardinales fundamentales de ésta se mantienen en su traslación a la pantalla. Ambos relatos giran alrededor de los mismos sucesos clave: el asalto al bar de los ladrones y la reacción de Tom, la llegada de los mafiosos al bar, el secuestro del hijo de Tom y el viaje de éste a Filadelfia para

---

<sup>3</sup> “An incident or event that ‘hooks’ into the action and spins it around into another direction. It moves the story forward. The plot points at the end of Acts I and II hold the paradigm in place”. Field, 1982, página 11.

enfrentarse con su pasado.

Una manera en la que la condensación se puede aplicar en el desarrollo de una adaptación es mediante la combinación de varios personajes en uno solo debido a diversos factores: la limitación del tiempo cinematográfico en obras que adaptan historietas que se han desarrollado a lo largo de mucho tiempo (como es el caso de las series de comic-books) o que, siendo cerradas y únicas como las novelas gráficas, no tienen una limitación a priori a la hora de extender las páginas hasta la cantidad que sea necesaria para establecer las características de los personajes, razón por la cual se reduce el número de personajes y el tiempo necesario para presentar y explicar su función; en segundo lugar, una cantidad menor de personajes hace que su incorporación a una narración unificada sea más manejable por parte de los guionistas (en las películas de X-Men se opta por reducir el número de héroes que forman el grupo central, pese a que aparezcan en pantalla muchos otros; aunque inicialmente eran 5 jóvenes, la formación llegó a integrar a decenas de mutantes en los cómics a partir de los años 80; se da el caso que en la última de las películas de esta franquicia, un personaje que sí aparece en los guiones y del que hay escenas filmadas, Pícara, fue completamente eliminado del montaje final <sup>4</sup> y algunas de sus acciones fueron desarrolladas por otros personajes que sí aparecen en la versión estrenada en salas de “X-Men: Days of Future Past”); por último, las necesidades de adecuar el contenido al medio cinematográfico pueden llevar a reunir en uno a varios personajes que son distintos en la versión de cómic, razón por la cual algunos personajes que son mostrados de una manera caricaturesca o adimensional se modifican para su representación en la versión de imagen real, como sucede en la transformación de los diversos, anodinos y sin identificar mafiosos que

---

<sup>4</sup> “X-Men: Days of Future Past. The Rogue cut” es la versión que se ha puesto a la venta en formato digital en la que sí se puede ver al personaje que no aparece en el estreno en salas del film, y que tiene una duración de 17 minutos extra respecto a la versión estrenada globalmente. <http://www.imdb.com/news/ni58574636/>



persiguen a Michael O'Sullivan en su hijo en los cómics en un personaje crucial en la versión de "Road to Perdition" de **Sam Mandes**, el asesino Harlem Maguire, o en "A history of violence", cuando diversos miembros de las fuerzas del orden que participan en la novela gráfica se reúnen en uno solo para la adaptación cinematográfica, el sheriff Sam Carney.

Otro modo de desarrollar la condensación supone la manera en la que se sintetizan las acciones, las líneas argumentales y los diálogos en su paso del papel al celuloide. Prácticamente en todos los casos, la abundante presencia de estos componentes en las historietas de referencia hace que, en aquellos casos en los que no son fundamentales para el desarrollo de la historia que se traslada al formato cinematográfico, sean resumidos / condensados para que la narración fluya de una manera más adecuada a este medio. Por ejemplo, el discurso de V y su incitación a los espectadores a unirse a la revolución realizado durante el secuestro de la estación de televisión, o el relato de Evey de su vida a V, se muestran de una manera mucho más condensada en la versión fílmica que en la dibujada; o la referencia a la infancia de Peter Quill en la Tierra en "Guardians of the Galaxy", que ocupa pocos segundos en pantalla y que se presenta a los lectores en el comic-book de 32 páginas con el que comienza la serie regular del grupo (*Guardians of the Galaxy* #0.1, Marzo 2013). Es también el caso de la transformación en diálogos breves, acciones puntuales o en planos dentro de escenas generales, de las explicaciones prolijas que se suelen dar en los bocadillos de pensamiento de los personajes de los comic-books y en los que se muestran sus motivaciones, un recurso especialmente habitual en las historietas escritas y dibujadas en los años 80 y 90; tal es el caso del "soliloquio mental" de Marv inserto entre dos escenas de "The hard goodbye" y en el que recuerda a un amigo desaparecido, y que no se incluyó en la inclusión de esa historia en "Sin City", aunque sí lo hiciera las dos escenas del cómic entre las que sucede.

Este último caso tiene similitudes con otra de las posibles maneras de condensar el material original desde el papel hasta el cine. La eliminación es la más radical de todas, y es preceptiva en cualquier fase de selección de material por la abundancia del que está disponible. En este caso nos referimos a la eliminación selectiva de la función distributiva que tiene el material original y su acompañamiento de otra herramienta, la extrapolación, mediante la cual se añade material nuevo al que se ha seleccionado para la adaptación. Frente a la fabricación, que incorpora temas nuevos a los que se puede encontrar de la fuente, la extrapolación se basa en los componentes funcionales que sí han sido originalmente extraídos del material de referencia para usarlos como puntos de partida para lo que se añade a continuación. En la adaptación de “History of violence”, la parte de la historia en la que el protagonista, Tom, le relata a su esposa y a su hijo su pasado como miembro de un grupo mafioso se cita de una manera mucho más sucinta y vaga en el film, mientras que el tema de la juventud violenta se trata en un elemento argumental que se añade en la película y que está protagonizado por Jack, quien tiene un enfrentamiento con Bobby, un matón del instituto, eligiendo una extrapolación al tiempo presente de la acción, del comportamiento violento, en lugar de un flash-back al pasado del personaje central, extrapolando en varias escenas de la película momentos de la vida del hijo prácticamente iguales a los que en la novela gráfica corresponden a la juventud del padre: el conflicto de Jack con Bobby se mezclará en la película con el re-encuentro, y consecuente enfrentamiento, entre Jack y los mafiosos con los que compartió juventud. Estos cambios tienen como función concretar las operaciones de eliminación y extrapolación, con la intención de unificar ambas acciones y amplificar así el conflicto central en varias direcciones. Tanto la parte en la que los mafiosos dudan acerca de si Jack es en realidad el mismo personaje que en su juventud formaba parte de la banda, como el enfrentamiento de Jack con el jefe de la banda se eliminan, mientras que la

incorporación de la pelea de Jack vincula las acciones del presente con las del pasado.

Otra de las adaptaciones en las que se aprecia esta técnica es la de “Road to Perdition”, comenzando por el tiempo desde el que se narran los sucesos; mientras que la introducción de la novela gráfica vemos cómo se escribe un diario en el que se comienza a relatar la historia, usando por ello el pretérito indefinido y extendiéndose a lo largo de varias páginas la descripción de la época histórica en la que está ambientada la acción, toda esta parte es eliminada en el film y es sustituida por una narración en presente desde el punto de vista de Michael hijo que se extiende a lo largo de las primeras escenas, mostrándonos aspectos de la cotidianidad de los años 20 del siglo pasado en el Medio Oeste norteamericano según el joven va recorriendo la ciudad y las situaciones cotidianas que sirven para comprender las relaciones que se producirán entre los personajes. Otro ejemplo es el del último robo de los Sullivan a los bancos en los que la red mafiosa de Al Capone tiene guardado el dinero, ya que si en la película es una mujer la que sale herida en el atraco, provocando la huida del padre y del hijo en una digresión en el relato que es eliminada de la adaptación cinematográfica, quien resulta herido como consecuencia de la información que recibe en dicho atraco es Michael Sullivan padre, lo cual provocará que su hijo busque la ayuda de un anciano matrimonio de granjeros, situaciones nuevas ambas que son la extrapolación al medio audiovisual, manteniendo así el foco y el conflicto centrado en los personajes principales, amplificándolos y unificándolos de las siguientes maneras: la recuperación del disparo por parte de Michael padre durante su estancia en la granja permite que mantenga una conversación con su hijo que no ha podido tener a lo largo de toda la película, en la que le explica lo mucho que se parecen; al analizar la documentación que ha conseguido al atacar al contable de la familia mafiosa descubre que Connor ha estado robando a su padre, el líder de la banda, lo cual le llevará a

buscar un encuentro directo con el que fuera su jefe para que se lo entregue y le permita vengar el asesinato de su familia, mientras que las escenas ambientadas en la granja de los ancianos se presentan como un segundo hogar al que regresará Michael hijo tras la muerte de su padre al final de la película. Encontramos en este mismo film un tercer ejemplo de estas funciones de unificación y ampliación de la narración en la manera en la que se resuelve el conflicto entre Michael Sullivan en su encuentro con John Rooney, el líder mafioso local; en lugar de encontrarse con Elliot Ness y entregarle las evidencias que incriminan a John Rooney que acabarán con el asalto a su residencia y el arresto por parte de los federales que están presentes en la novela gráfica y se han eliminado de la película, se opta por una extrapolación en la que se produce un encuentro directo entre Michael y John en la que el primero le presenta las pruebas de los robos que ha estado cometiendo el hijo del segundo; cuando el antiguo jefe de Michael no accede a revelar el lugar en el que está escondido su hijo para que pueda vengarse, asume que será el propio Michael quien lo averigüe por sus propios medios y que, consecuentemente, tendrá que matarle también a él, por lo que de nuevo se evita una digresión de la linealidad del relato, dejando que sean los personajes principales del film quienes lleven adelante las acciones cardinales.

La reorganización implica la modificación del orden en el que se encuentran en el material de referencia los componentes estructurales del relato a la hora de preparar la adaptación cinematográfica. Ya hemos visto en las descripciones de las adaptaciones del capítulo anterior que este recurso se ha utilizado de una manera extensiva, pero es pertinente recuperar aquí un caso concreto en el que resulta significativo, “Sin City”. La publicación de las cuatro mini-series originales, recopiladas con posterioridad en tomos unitarios (y que se llegan a confundir con novelas gráficas, como ocurre con otros casos ya referidos), se produjo en un orden distinto al que se utiliza en la película de 2005. En ésta, los cuatro relatos se mezclan —comienza con “The

customer is always right”, sigue con el comienzo de “That Yellow Bastard”, continúa con “The Hard Goodbye”, “The Big Fat Kill” y concluye con la segunda parte de “That Yellow Bastard” – en una trama única que se va desarrollando utilizando componentes de las cuatro historias originales, mezclándolas a través de las herramientas de la reorganización y de la extrapolación. La manera en la que Rodríguez y Miller deciden mezclar las historias originales en un relato cinematográfico unificado se consigue a través recursos narrativos como la interpolación de dos de las historias en medio de una tercera, ofreciendo así un periodo de “descanso” al protagonista de ésta, Marv, durante el periodo en el que está en prisión, la presencia de Sellie, la novia de Dwight –el protagonista de “The Big Fat Kill”– como la camarera que le sirve una copa en el bar a Marv en “The Hard Goodbye”, pero sobre todo se usa a un personaje, Nancy, como conector de todas las tramas, ya que es la niña a la que salva John Carrigan en la primera parte de “That Yellow Bastard”, es la bailarina que ayuda a Marve en “The Hard Goodbye” y vuelve a ser rescatada por Carrigan en la segunda parte de “That Yellow Bastard”. Aunque en los comic-books originales los “saltos” de personajes entre las historias son frecuentes, en su versión cinematográfica se ven reforzados, extrapolados, mediante la presentación de una interacción más intensa entre las distintas historias, como la escena en la que Carrigan entra en el bar y encuentra a Nancy bailando delante de Marv, unificando así los dos relatos. Finalmente, la última escena del film es una extrapolación de los sucesos que se ha reflejado en las historietas, adquiriendo la función de unificación de la reorganización que se ha llevado a cabo ya que cierra la película de la misma manera en la que se abre: Becky, una de las prostitutas de “The Big Fat Kill” camina por el hall de un hospital y entra en un ascensor, donde un hombre le ofrece un cigarrillo; éste es el mismo personaje que hemos visto en la escena inicial del film, el asesino que en “The Customer Is Always Right” mata a la mujer que le ha contratado, sirviendo así la

secuencia de Becky –quien ha huido de sus compañeras tras haberlas traicionado- como respuesta a la incógnita que había quedado sin resolver en la secuencia inicial del film.

El proceso de traslación de las funciones integradoras del material original al medio al que se adaptan resultan especialmente importantes a la hora de captar lo que puede denominarse el “espíritu” de la obra original, esa cualidad excepcional del trabajo de referencia que se puede capturar en el cine mediante la comprensión de cómo se manipulan las convenciones del medio cinematográficos para conseguir evocar una atmósfera similar a la que se encuentra en el cómic de referencia. La manera en la que esto se produce se puede elaborar a partir de las siguientes técnicas:

- La actualización, en la que los actores interpretan exactamente las mismas escenas que se plasman en los cómics (la escena del entrenamiento del joven Leonidas en la que se enfrenta con un lobo gigantesco, el baile en trance de la pitonisa o el asalto de los espartanos contra los invasores empujándoles por el precipicio en “300”)
- La reflexión inter-media (“el reflejo de los componentes materiales, estructurales y pragmáticos de un medio que se mezclan con el de otro”, según la definición de Szczepanik <sup>5</sup>), en la que la irrupción de distintos elementos del medio hacen visible los mecanismos ocultos tanto del medio original que se encuentra “detrás” como del que realiza la adaptación, trasladando de una manera visual en la pantalla las herramientas expresivas del cómic. Podemos poner como ejemplo el trabajo de Ang Lee, quien hace un uso profuso del “enmarcado” de las escenas como si de viñetas de cómic se tratara en su versión de Hulk. El caso,

---

<sup>5</sup> “The reflection of material, structural and pragmatic features of one medium merging into another” Szczepanik, 2002, p.29.

de nuevo, de “Sin City”, en el que el director de la adaptación cinematográfica y del autor original del cómic, Robert Rodríguez y Frank Miller, trabajaron de manera conjunta en el diseño de las escenas del film, estableciendo en todos los casos el mismo ángulo y posición de cámara de aquellas viñetas que iban a verse trasladadas al formato cinematográfico, así como en la supervisión de la recreación de todos los escenarios mediante técnicas digitales para que emularan tanto el que aparece en los cómics como los efectos de iluminación (contraste absoluto entre negros y blancos, sin degradados de gris) y de color (que sólo aparece en los labios rojos del primera femenino que aparece, el pelo rubio de la novia muerta de Marv, o el color macilento de la piel del asesino antropófago); en la misma película se advierte una aplicación técnica que pretende complementar lo que en el cómic se evita de manera consciente, con la intención de mantener el nivel de representación de los actores en la pantalla mediante un concienzudo trabajo de postproducción que pretendía mantener siempre bien detalladas las expresiones de los actores y actrices, en contraste con el negro o blanco absoluto del resto de la escena. Incluso puede llegar a ser más evidente, al menos para el espectador, en obras en las que se utiliza la plasmación directa de las viñetas originales en la película, como sucede en “American Splendor” y muy especialmente en la escena en la que se muestra la edición de la primera entrega impresa de *American Splendor*, mezclando imágenes de la vida de Harvey Pekar con las viñetas que había dibujado para ese cómic. Así, la yuxtaposición de los elementos formales de cada uno de los medios mediante su plasmación simultánea en la pantalla hacen que las convenciones narrativas y los sistemas de

representación de cada uno de ellos queden en evidencia ante el espectador.

- La conversión y la traslación, mediante las cuales las convenciones de un medio –el cómic– se transfieren a otro medio –el cine–, con la intención de mantener las convenciones narrativas del primero. De nuevo echamos mano de “Sin City” para plasmar este caso, y concretamente de la escena de “That Yellow Bastard” en la que John Hartigan se da cuenta que debe suicidarse para que nadie tenga oportunidad de saber cuál es el paradero de la joven a la que ha salvado; en el cómic, Frank Miller resuelve la escena con tres planos que ocupan, cada uno de ellos, dos páginas enfrentadas del comic-book, en viñetas inmensas en las cuales se muestra cómo Hartigan dirige la pistola hacia su cabeza, acompañadas de un texto en el que se verbaliza la situación mental en la que está (“Un hombre viejo muere, una mujer joven vive. Es un trato justo. Te quiero, Nancy”) y que se inserta en dos cartelas en la parte derecha de la composición; en la segunda viñeta, de nuevo de dos páginas, aparece escrita la palabra “Boom” en caracteres gigantes, de color blanco, mientras que en la tercera se ve un gran plano general, de nuevo ocupando las dos páginas enfrentadas, en el que aparece yacente la figura de Hartigan y las salpicaduras de sangre sobre la nieve en la parte inferior derecha de la viñeta; la manera en la que se representa esta secuencia en la pantalla es en dos planos consecutivos, en el primero de los cuales vemos a Hartigan cayendo de rodillas en la nieve mientras la cámara se acerca a su rostro, diciendo “Sólo hay una manera de vencerle. Un hombre viejo muere, una mujer joven vive”, mientras que en el segundo vemos la imagen perfilada de Hartigan en blanco sobre la negra



noche (han desaparecido los detalles de actualización) cuando se pone la pistola sobre su cabeza, escuchándose la narración “Es un trato justo” instantes antes de que se dispare el arma, salga la sangre y el cerebro por el lado opuesto de la cabeza, y caiga el cuerpo muerto al suelo, tras lo cual sigue la voz del actor diciendo “Te quiero, Nancy”, antes de que la cámara retroceda y gire hacia arriba para mostrarnos la nieve cayendo en el cielo. La onomatopeya de la segunda viñeta del cómic ha sido sustituida por el momento del suicidio, algo que no aparece en las viñetas; y no es porque técnicamente no se pudiera haber resuelto la escena sin mostrar de manera explícita el instante del disparo, sino por una decisión voluntaria del director de no usar este recurso sonoro del cómic en su adaptación al cine, utilizando aquí la recreación del sonido del disparo a través un efecto incorporada en la banda sonora; opta por adaptar el momento mediante la solución técnica de mostrar al personaje en negativo inverso, blanco sobre negro, escogiendo además un plano largo que literalmente, se utiliza para marcar una distancia entre el espectador y la decisión que ha tomado Hartigan de cometer suicidio, un acto terrible aunque valeroso. Otro ejemplo de cómo la conversión entre ambos medios usa la traslación de un recurso propio del cómic a otro que lo es del cine se aprecia en la escena de “American Splendor” en la que Harvey se entera de que tiene cáncer; mientras que en el cómic original (“*Our cancer year*”, 1994) las palabras del doctor que le transmite la noticia se escriben de una manera distorsionada, en la película se escuchan lejanas y distorsionadas, traduciendo así al formato cinematográfico el mismo efecto que se había conseguido en el cómic.

- Como cuarto procedimiento de traslación de uno a otro medio encontramos lo que Jones califica como “enfriar para convertirlo a un medio más caliente”<sup>6</sup>. En su explicación de esta herramienta echa mano de la referencia a los medios “hot” y “cool” que explica MacLuhan<sup>7</sup>, asignándole al cine el valor “cálido” e identificando al cómic como un medio “frío”.

“Un medio cálido es aquel en el que se utiliza un solo sentido en “alta definición”. Alta definición es el estado de sentirse repleto de datos. Una fotografía es, visualmente, alta definición, mientras que una viñeta es baja definición simplemente porque se ofrece muy poca información visual.”

Puesto que el propio MacLuhan describirá al cine como un medio cálido y ya ha dejado claro que el cómic es un medio frío, el contenido de éste último deberá “atemperarse” en ocasiones para aquellos casos en los que se realice una adaptación. Tal vez el caso más significativo sea el de la ausencia de escenas explícitamente sexuales en las versiones cinematográficas de algunas de las obras analizadas, como sucede en las versiones cinematográficas de “V for Vendetta”, “300”, “Sin City” o “Watchmen”, en las que aparecen actos sexuales explícitos y numerosos desnudos –principalmente femeninos–, desapareciendo esas escenas y tapando, aunque sea parcialmente, el cuerpo de las actrices ante las cámaras cubriéndolos con ropa durante su interpretación; en este apartado podemos hacer notar

---

<sup>6</sup> “Cooling off for a hotter médium”. Jones, 2008, p.196.

<sup>7</sup> “A hot medium is one that extends one single sense in ‘high definition.’ High definition is the state of being well filled with data. A photograph is, visually, ‘high definition.’ A cartoon is ‘low definition,’ simply because very little visual information is provided”. MacLuhan, 1994/1996, p.22.

el caso más llamativo, ya que el Doctor Manhattan aparece siempre desnudo en los comic-books, mientras que en la versión cinematográfica de “Watchmen” (sobre todo en la escena en la que asaltan un puesto del ejército asiático durante la guerra de Vietnam) luce un ostentoso taparrabos. Pero también se reduce el tono de la violencia explícita, mediante cambios más o menos sutiles; en las películas de Wolerine nunca aparece sangre esparcida por el suelo en las escenas de combate, por más que ensarte con sus garras a cuanto rival se interponga en su paso, como tampoco se ve en ningún plano de “Road to Perdition”; o el caso de Miho en “Sin City”, cuando la guerrera atraviesa con su espada a un mercenario, lo hace desde la espalda hasta la boca en el cine, mientras que en el cómic el arma se inserta en el cuerpo de la víctima a través del ano, para aparecer finalmente por el orificio corporal opuesto. Otro cambio de este estilo es el que se realiza en los nombres de los personajes, algo a lo que ya se ha hecho referencia más arriba; de nuevo en “Road to Perdition”, John Looney se convierte en John Rooney, Tony Lococo pasa a llamarse Tony Calvino, y Michael O’Sullivan pierde una letra para apellidarse Sullivan, en un intento por “suavizar” las marcas étnicas/geográficas o hacerlas menos “cómicar”.

#### 4.3. Estudio de caso. La adaptación de “Ghostworld”.

*Ghost World* es una obra iniciada por **Daniel Clowes** en 1993 que comenzó a publicarse en el número 11 de “Eightball” –editada por *Fantagraphic Books* desde 1989 y de la que se publicarían 22 números hasta su finalización en 2004-, cuya octava y última entrega saldría en el número

18, de 1997. El serial vio la luz como la segunda historia de larga extensión que incluía Clowes en su revista, tras “Like a velvet glove cast in iron”, con una intención opuesta a este:

“Decidí que mi siguiente historia larga debería mantenerse alejada de la complicada épica con múltiples personajes y en su lugar debería reducirlo todo a la situación dramática más simple, dos personajes en un mundo limitado y auto-contenido, con sentido propio para cada episodio.”<sup>8</sup>

Siguiendo la terminología de **Will Eisner**, *Ghost World* puede considerarse como un “segmento de vida”<sup>9</sup>, que “generalmente extrae segmentos interesantes de la experiencia humana y los examina de una manera realista”. El propio Clowes recuerda que la obra no fue recopilada en forma de libro hasta el año 1997, el mismo año en el que había finalizado su serialización en la revista, uniéndose así a una tendencia que se generalizó durante la década anterior en el mercado del *comic-book* norteamericano, recogiendo en ediciones económicas (*Trade Paperback*, ó TPB) o más caras (*Hard Cover*, HC) aquellas obras que mejor consideración habían tenido por parte del público, engrosando así la creciente oferta de “novelas gráficas” que podía encontrarse en las librerías especializadas en cómic de Estados Unidos. Así, el término “novela gráfica” amplió su significado, pasando de identificar aquellas obras originales y de larga extensión que se publicaban en el mismo formato que un libro (que se conocen desde entonces como OGN, *Original*

---

<sup>8</sup> Introducción del autor a la edición especial de GhostWorld (Clowes, 2008).

<sup>9</sup> “Slice of life requires that the artist portray believable acting. Since characters are dealing with internal emotions, subtle postures and gestures must be true to life, instantly recognizable. Powerhouse layouts or excessive rendering technique, which can overwhelm and distract the reader and dominate the story, are counter-productive in this form” Eisner, 1994, p.

*Graphic Novels*), incluyendo también a todas las ediciones en tapa dura (o blanda) de historias que bien habían sido originalmente publicadas en otro formato (revistas, antologías o comic-books). Esta recopilación ha pasado por varias ediciones y ampliaciones, la última de las cuales es una edición especial en tapa dura publicada en Julio de 2008 y en la que se incluyen el guión completo de la versión cinematográfica, anotaciones a la historieta y a la película, y numerosos material extra que completa la comprensión tanto el relato original como la traslación a texto cinematográfico.

La historia se centra en dos adolescentes (Enid Coleslaw y Rebecca Doppelmeyer), en su amistad y en su separación. Es una propuesta bien distinta al trabajo que había desarrollado Clowes hasta el momento, puesto que opta por dotar de protagonismo a dos mujeres que están pasando por las complejidades que supone dejar de ser adolescente e integrarse en el mundo de los adultos a través de una incipiente madurez, ofreciendo un punto de vista femenino de la sociedad, repleto de sarcasmo y con una gran intensidad emocional. El propio Clowes reconoció años después que había elegido precisamente a dos chicas adolescentes para ofrecer su visión cínica de la vida y de las relaciones humanas para que los lectores no se distrajeran mediante un personaje que fuera una representación evidente del autor; aunque el nombre de una de las chicas, Enid Coleslaw, es un anagrama de Daniel Clowes.

Fue el director **Terry Zwigoff**, que había conseguido un gran éxito de crítica con el documental “Crumb” (1995), quien le propuso a Clowes realizar una adaptación cinematográfica de *Ghost World*.

“Pensaba que *Ghost World* era intensa, pero no la encontraba tan divertida como otro material de Dan. No creía que pudiera convertirse en una buena película, pero mi esposa seguía diciéndome que sí podría. Así que conseguí el número de

teléfono de Dan, me encontré con él en Berkeley, y conectamos de inmediato. Me encontré con alguien muy listo y divertido. Hablamos sobre varias ideas y finalmente llegamos a *Ghost World*, que pareció la más adaptable”.<sup>10</sup>

La relación entre ambos autores fue intensa durante todo el proceso de redacción del texto, ya que ambos desarrollaron conjuntamente el guión, que llegó a incluirse entre los candidatos a los Premios Oscar del año 2002 en la categoría de mejor guión basado en una obra previa (siendo este tan sólo uno de los muchos otros premios y reconocimientos que el film tuvo a lo largo de los meses posteriores<sup>11</sup>), pese a que en el caso de ambos autores era la primera vez que afrontaban la redacción de un guión para una película de ficción. El proceso de transformar la obra original en un guión cinematográfico consistió en un intercambio constante de propuestas entre Zwigoff y Clowes, que explicaron ambos en un pase especial de la película con el que se clausuró el 20 de Febrero de 2002 la primera edición de la “Comics and Graphic Novels Conference”, organizada por el área de estudios del cómic del Departamento de Inglés de la Universidad de Florida. El principal objetivo que buscaban era “conseguir que estos dos personajes del cómic fueran verdaderos cuando llegaran a la pantalla. No queríamos que se convirtieran en clichés. Estábamos intentando hacer algo más que una comedia adolescente. Queríamos que tuviera un amplio rango de emociones”, explicaba Clowes en la citada conferencia. La consecución de dicho objetivos les obligaron a ir más allá de la propuesta original tal y como aparece

---

<sup>10</sup> Zwigoff, Terry y Dan Clowes. "Q & A with Terry Zwigoff and Dan Clowes". ImageText: Interdisciplinary Comics Studies. 1.1 (2004). Dept of English, University of Florida. Comprobada el 20 de Octubre de 2015: [http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v1\\_1/after/index.shtml](http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v1_1/after/index.shtml)

<sup>11</sup> Entre los que destacan los galardones del Independent Spirit Award en la categoría Best First Screenplay, el de la L.A. Film Critics Association como Best Screenplay y el de la Toronto Film Critics Association en la misma categoría.

dibujada y modificar una importante cantidad de elementos narrativos para adecuarlos a la forma cinematográfica:

“No funcionaba”, comenta Clowes. “Estábamos sujetando el cadáver de algo. Así que tomamos algunas tangentes y las alargamos, y cogimos algunas cosas que era grandes en el cómic y las redujimos a tangentes. Lo cambiamos a un nivel atómico.”<sup>12</sup>

Si la historia gira siempre alrededor de las dos jóvenes, las actrices que finalmente dieron vida en la pantalla a Enid y Rebecca no consiguieron trasladar el humor sarcástico y la química que existe en las páginas de la historieta. Si bien **Tora Birch** y **Scarlett Johansson** constituyen unos referentes visuales perfectos de las dos adolescentes, su actuación gestual y la forma de declamar los diálogos no consigue trasladar adecuadamente el tono escrito en el papel, ni se observa en sus gestos el proceso de maduración, de transformación, por el que pasan Enid y Rebecca y que se puede apreciar a lo largo de las distintas entregas del serial. En su traslado desde las páginas del cómic al guión cinematográfico, la relación entre las dos chicas fue tarea principalmente de Clowes:

“Fue un proceso orgánico. Comenzamos a escribir el guión, y Dan tenía clara la relación entre las dos chicas, y yo no podría escribir un diálogo tan bueno como aquél. Cada vez que intentaba una escena con las dos chicas, se la enseñaba a Dan -nos veíamos unas dos veces por semana en la oficina que yo

---

<sup>12</sup> “A Ghost of a Chance”, artículo de **Richard Corliss** publicado en la revista *Time* el 5 de Enero de 2002, consultada el 4 de Febrero de 2015:  
<http://content.time.com/time/world/article/0,8599,2056086,00.html>

tenía en San Francisco a la que él venía desde Berkeley-, él miraba lo que yo había escrito y yo miraba lo que tenía él. Y mi material siempre acababa siendo terrible, mis diálogos eran muy inferiores a los suyos, así que le dije que él podía hacerlos, que era mucho mejor que yo, 'lo has estado haciendo durante diez años'. Así que fue mucho más natural para él escribir el diálogo.”<sup>13</sup>

Esa falta de adecuación de interpretación de las actrices a los personajes originales es probablemente el elemento que más aleja la versión de ambas reflejada en la producción cinematográfica de la que se ve en la historieta original, puesto que son precisamente la perfecta imbricación que hay entre las dos chicas, y la manera en la que poco a poco se van distanciando, los elementos principales sobre los que se sustenta *Ghost World*.

El argumento de *Ghost World* sigue el camino de las jóvenes Enid Coleslaw y Rebecca (Becky) Doppelmeyer recién graduadas en el instituto, que moredean por una ciudad americana sin identificar y que paulatinamente va perdiendo su identidad; aunque el tema principal de *Ghost World* sea la lenta disolución de la amistad entre las dos protagonistas al mismo tiempo que tanto Enid como Rebeca intentan definir quiénes son frente a la sociedad norteamericana, una buena parte de la historia también se desarrolla alrededor de las cáusticas e hilarantes reacciones de las dos chicas ante la cultura popular y a los extraños personajes menores que pueblan el cómic. La protagonista principal es Enid, una adolescente judía inteligente y con una cierta vena artística que está un tanto amargada y que disfruta enormemente con la parte más absurda de la cultura pop y de la condición humana. Enid, acompañada normalmente por Becky, pasa buena parte de su tiempo libre

---

<sup>13</sup> Declaraciones de Zwigoff en la citada entrevista publicada en ImageText, párrafo 9



buscando a los personajes más extraños de su entorno más cercano bien sea para rendirles pleitesía (como el camarero del bar Hubba-Hubba), ridiculizarlos (el matrimonio satánico al que se cruzan en varias ocasiones y su carro de la compra en el supermercado) o hacerles bromas crueles (el mensaje que dejan en el contestador de Bob Skeetes y la falsa cita que le programan). Rebecca comparte el desdén de Enid hacia la comercialidad y artificiosidad que se ha impuesto en la cultura americana, pero probablemente debido a poseer un atractivo más convencional (Enid llega a llamarla “skinny, blond wasp”, rubia y delgada avispa <sup>14</sup>) le resulta más sencillo integrarse, aunque desarrolla una atracción un tanto irracional hacia “tipos raros con peinados de moda”, mientras disfruta de algunos placeres habitualmente asignados a las mujeres, como la lectura de las revistas de cotilleos y las comedias televisivas <sup>15</sup>.

Aunque Enid y Rebecca desarrollan y expresan interés hacia los chicos, tanto el alto nivel de exigencia que tienen como las circunstancias sociales evitan que consigan una relación con jóvenes del otro sexo. Enid critica constantemente el mal gusto de Rebecca a la hora de escoger a los hombres, lo que hace que ésta finalmente le eche en cara que “odia a todos los chicos que hay en la Tierra. Nombra a un sólo tipo que cumpla con tu estándar”<sup>16</sup>. Las dos esconden sus sentimientos hacia un joven, Josh, al que maltratan emocionalmente y utilizan a su antojo durante casi toda la historia, hasta el momento en el que Enid pasa la noche con él, tras lo cual se siente culpable<sup>17</sup>; en un momento posterior, es Rebecca quien se acerca hasta su casa en solitario <sup>18</sup> y comienza una relación con Josh, noche a partir de la cual

---

<sup>14</sup> Ghost World, capítulo 1, página 4, viñeta 6.

<sup>15</sup> Ghost World, capítulo 1, página 1.

<sup>16</sup> Ghost World, capítulo 1, página 1.

<sup>17</sup> Ghost World, capítulo 6, páginas 14 y 15.

<sup>18</sup> Ghost World, capítulo 7, página 6, viñeta 2.

comienza a ser más evidente que deja de lado su relación con Enid. Es en las relaciones con los chicos donde se aprecian más las diferencias entre las protagonistas, ya frente a los evidentes errores seleccionando parejas de Becky, Enid desarrolla enamoramientos arrebatados pero fugaces con hombres que desarrollan un trabajo creativo, como el que siente con el “famoso creador de cómics David Clowes”<sup>19</sup> y que se evapora de una manera abrupta cuando finalmente acude a conocerle en persona durante una firma en una librería de cómics local, describiéndoselo posteriormente a Rebecca como un “viejo pervertido”<sup>20</sup>.

Hay sin embargo un aspecto de la relación que ambas jóvenes tienen en el cómic que se dejó fuera de la historia que se cuenta en la versión cinematográfica: el posible interés sexual entre Enid y Rebecca que puede llegar a interpretarse, o al menos la tendencia hacia el amor lésbico que se puede deducir en algunas conversaciones entre las dos chicas. Hay varias ocasiones en las que esta circunstancia se evidencia en el cómic: en la primera, cuando Enid le pregunta a su amiga la razón por la que nadie les pide una cita, finalmente declara que “tal vez deberíamos ser lesbianas”<sup>21</sup>, para disgusto de Rebecca. Más adelante, cuando Enid aprieta la mano de Rebecca en el banco de la parada del autobús abandonada donde el viejo Norman esperaba a diario un vehículo que no iba a llegar, el tiempo que mantiene sujeta la mano de su amiga resulta ser algo más prolongado de lo que supuestamente debería, y finalmente Rebeca le pide que le suelte la mano<sup>22</sup>. La sexualidad cumple una función en la historieta porque se trata de una historia acerca de las tribulaciones existenciales de dos adolescentes, entre las que se incluyen las relaciones sexuales, o su ausencia; pero hay una variación

---

<sup>19</sup> Ghost World, capítulo 3, página 6, viñeta 4.

<sup>20</sup> Ghost World, capítulo 3, página 7, viñeta 9.

<sup>21</sup> Ghost World, capítulo 3, página 8, viñeta 5.

<sup>22</sup> “Let go of my hand”. Ghost World, capítulo 6, página 6, viñeta 7.

temática en la película, ya que se decanta por mostrarnos de una manera más enfática el agotamiento de la relación de amistad entre Enid y Rebecca, en paralelo al creciente interés que tiene la primera por un hombre mucho más maduro, al mismo tiempo que se debate entre si incorporarse o no al mundo de los adultos. Tanto en el cómic como en la película hay una sola escena de sexo, pero mientras que en la versión dibujada es la pérdida de virginidad de Enid con un joven universitario que se cuenta en un flash-back <sup>23</sup>, entre dos iguales <sup>24</sup>, en la película ésta se produce entre la joven y Seymour, un hombre mucho mayor que ella, de una manera menos explícita e incluso incómoda para ambos personajes, haciendo que “la escena, y su ejecución, existen para comunicarle al espectador que cualquier otro contenido sexual en el film sería innecesario e inapropiado” <sup>25</sup>.

De entre los personajes secundarios del film destaca Seymour, un maduro coleccionista de viejos discos que apenas aparece en dos páginas del cómic y que sin embargo se convierte en el centro de interés de Enid durante casi la mitad del metraje cinematográfico. Es un personaje desarrollado principalmente por Zwigoff, quien reconoce en el artículo de Time que para crearlo se inspiró en Robert Crumb, en su propio hermano pero principalmente en él mismo. Las diferencias entre el Seymour del cómic y el del guión de la película son enormes, ya que en las pocas viñetas en las que aparece en la historieta no hay espacio (ni necesidad) para desarrollar las características de su personalidad, mientras que el tratamiento que recibe en el texto y en la pantalla cinematográficos es una especie de sublimación de los deseos de la joven protagonista, quien ve en las “rarezas” de este adulto tan alejado en realidad de ella un ideal hacia el que dirigir su vida.

---

<sup>23</sup> Ghost World, capítulo 4, en las páginas 4, 5 y 6.

<sup>24</sup> Lo cual hace que este encuentro amoroso sea “arquetípico y aceptable”, según Loucks, p.152.

<sup>25</sup> Loucks, p.155.

“La divergencia más significativa con la novela gráfica es el personaje de Seymour. Virtualmente inexistente en el material original (supongo que se puede argumentar que el personaje de Bob Skeetes alimenta a Seymour, aunque los dos son bastante diferentes), Seymour es un personaje extremadamente importante en la película. Desde su anacrónico amor por el jazz, el blues y el ragtime, hasta su estatus perenne de desplazado social, Seymour representa todo lo que la novela gráfica intenta comunicar de una manera desesperada: que crecer es algo sobre lo que hay que sospechar, algo no deseado; que los fallidos son precisamente los miembros más interesantes de la sociedad; y que no ‘adaptarse’ es en realidad una norma social.”<sup>26</sup>

Tan importante como es el personaje para el desarrollo de la historia fue la elección del actor que debía interpretarlo para el desarrollo de la producción. El director se empeñó específicamente en que fuera Steve Buscemi quien diera vida en la pantalla al personaje que había creado en el guión, lo cual le llevó a muchas disputas con el equipo financiero y de producción, que querían para ese papel a algún actor que tuviera ascendente en la taquilla y que permitiera atraer a mucho más público al estreno. El empeño y la constancia de Zwigoff, sin embargo, le permitieron contar con Buscemi, cuya elección fue valorada muy positivamente por Clowes, quien afirmó que “fue nuestra primera y única opción para ese personaje. Fue la elección perfecta y estuvo fantástico en el papel”<sup>27</sup>. Es una elección acertada, puesto que efectivamente Buscemi se ajusta perfectamente al papel de

---

<sup>26</sup> Loucks, pp.146-147.

<sup>27</sup> Citado por Loucks, p.147.

personaje anodino, perdedor y con el que resulta difícil empatizar, pero con el que Enid traba amistad como recurso para comprender mejor tanto la vida que le está sobrepasando como sus propias reacciones.

Un elemento destacado de la historia impresa es la representación que de la realidad hace Clowes a través de los personajes secundarios, y cómo el peculiar estilo de dibujo que elige plasmar en las páginas de *Ghost World* se traslada a la pantalla. Si bien las representaciones y proporciones de las dos jóvenes protagonistas son bastante realistas, según los personajes tienen un papel menos relevante en el conjunto de la historia se muestran de una manera especialmente caricaturesca, con algunos rasgos exagerados y, sobre todo, con los rostros desproporcionados. Cuando se le pregunta acerca de la “cabalgata de seres grotescos” que aparecen en la película como extras, Clowes responde que “sólo hay que ir a un centro comercial y mirar alrededor, esa es la gente que encontrarás ahí”<sup>28</sup>. La presencia de estos personajes en segundo plano, completando el escenario en el que discurren las andanzas de Enid y Rebecca, es parte del proceso de preproducción de la película, de la misma manera que el dibujante ha de realizar infinidad de bocetos hasta dar con los “actores” que poblarán las viñetas. Para que los actores se parecieran lo más posible a los referentes del cómic, Zwigoff escogió a un grupo selecto de miembros del equipo de producción -el director de fotografía, el director de casting, el director de casting de extras, el diseñador de vestuario- y se desplazó hasta un centro comercial, donde hizo fotos a todos aquellos transeúntes que consideró parecidos a los perfiles de personajes que estaba buscando, comentándoles que “este es el aspecto que tiene la gente real, ¿sabéis? No quiero que [la película] se parezca a las de Hollywood”<sup>29</sup>. El aspecto ligeramente surrealista que llegan a tener los personajes de Clowes es difícilmente trasladable a la pantalla, pero el director estableció la exigencia de la mayor similitud posible

---

<sup>28</sup> ImageText, párrafo 51.

<sup>29</sup> Entrevista en ImageText, párrafo 55.

entre esos personajes y los actores que los iban a representar en la gran pantalla como una de las claves que le permitiría traspasar el espíritu del cómic al film.

“Dan lo tiene en sus cómics. Robert Crumb lo tiene en sus cómics. De ahí es de donde yo saqué inicialmente la idea de contar la verdad, al mirar los cómics que hacía Robert Crumb. Es algo que estaba haciendo desde hacía mucho tiempo, como más de 20 años atrás [refiriéndose a la fecha del estreno del documental que dirigió sobre el dibujante, 1994, ya que Crumb comenzó a publicar cómics de manera profesional a finales de la década de los 60]. Siempre me ha impresionado de su trabajo la capacidad de mostrar tantos detalles en el fondo del escenario, así que mucho de lo que veis en la pantalla procede de él. Al principio los miembros del equipo no sabían de qué les estaba hablando, pero realmente fue de mucha ayuda disponer de esas fotografías para recordarles que ese era el aspecto que debería tener el pelo de un personaje, o que se fijaran en lo absurdo que era el vestuario de un viejo que llevaba ropa adecuada para un niño de 12 años, o al tipo que iba con ropa deportiva pero caminaba con un andador. Un material que me parece muy surrealista.”<sup>30</sup>

Aplicando aquí los componentes de análisis de la obra que hemos visto más arriba, la unificación se produce de manera temática en los elementos centrales de la narración, como son la amistad entre Rebecca y Enid, su amor/odio con la cultura pop, su obsesión con los extraños, y los caminos divergentes que tomar con el fin de conseguir un lugar dentro y fuera del

mundo fantasmal en el que viven. Sin la incorporación de estos temas esenciales en el desarrollo del cómic en el argumento del film, la adaptación apenas podría recordarnos al material original, pese a que la colaboración que ya hemos comentado entre el creador original y el adaptador neutraliza el debate “libro contra película” que circula alrededor de las adaptaciones. Si de alguna manera podemos decir que Clowes y Zwigoff crearon ambas versiones, ninguna puede verse como superior puesto que son esencialmente dos versiones de la misma cosa, en la que cada uno de los autores acreditados selecciona determinados elementos (y decide no hacerlo con otros) para construir el relato en función de las características específicas del medio en el que está trabajando.

Según las estrategias que ya hemos visto, una vez que el proceso de unificación se haya completado, deben seleccionarse elementos del texto fuente para complementar los principales temas narrativos que deberán tratarse en la película. Esta selección puede incluir a personajes, conflictos, planteamientos y otros temas y elementos comunes que discurren a lo largo del texto original.

En este punto del proceso de adaptación, los elementos que fundamentan el argumento unificado son escogidos del texto mientras que personajes no esenciales y sub-argumentos se omiten en el film. Según Clowes, “el problema de *Ghost World* fue que había demasiado material. La verdad es que quieres tener una historia y alguna dirección”<sup>31</sup>. Inicialmente, los co-escritores Clowes y Zwigoff intentaron ser fieles al cómic cuando comenzar la escritura del guión y, como Zwigoff hace notar en una entrevista, “cuando comenzamos a adaptar *Ghost World*, le dábamos vueltas a la manera de hacerlo cercano al cómic”<sup>32</sup>. Al final, muchos personajes y episodios pasaron

---

<sup>30</sup> Entrevista en ImageText, párrafo 57.

<sup>31</sup> Flagg 39

<sup>32</sup> En la entrevista de ImageText, párrafo 61.

por el hacha o se utilizaron para la ceración de personajes compuestos, como es el caso de la modificación sufrida por Johnny Spithead, el anarquista transformado en hombre de negocios, que se convirtió en el espabilado hipster John Ellis. Esta operación de condensación, o de “reducción” de personajes selectos, también sucede con personajes como Bob Skeetes, el astrólogo del Quality Café, y “Rompevientos Barbudo”, un solitario al que le toman el pelo en una cita de broma en el local Huba Huba (que se llama “Wowsville” en la película) cuando Enid, Rebecca y Josh ridiculizan lo “patético” que es (Jones 115). Ambos personajes se mezclan para crear a uno nuevo, Seymour, quien tiene características de ambos hombres y también tiene partes de diálogo que originalmente pertenecían a Josh. Entre los personajes que han sido borrados en la película está la abuela Oomi de Rebecca (presente en más de la mitad de los capítulos de la historieta) y el primer amante de Enid, Allen Weinstein <sup>33</sup>. La eliminación de estos personajes es integral para la reconstrucción del argumento de la película: las intenciones de Rebecca de trasladarse se verían complicadas por el hecho de tener que cuidar de una anciana, la senil Oomi, en su casa, mientras que los flash-backs en los que se relata la pérdida de virginidad de Enid con Allen Weinstein habrían tenido poca relevancia tras el desarrollo del nuevo tema del romance entre Enid y Seymour que se produce en la segunda parte del film.

Aplicando ahora el concepto de reorganización, la reordenación de funciones distributivas seleccionadas resulta capital en esta adaptación para crear una línea argumental más coherente, ya que la versión original de Ghost World se imprimió en la revista “Eightball” como un cómic seriado que aparecía en entregas esporádicas, alejándose tanto en esta forma de distribución errática como en el desarrollo de cada uno de los capítulos de una

---

<sup>33</sup> Cuya historia conocemos en una conversación telefónica entre las dos amigas en la que Enid le explica a Rebecca el diálogo con Naomi en la cafetería una semana antes y que aparece en el capítulo 4, en las páginas 4, 5 y 6.



narrativa tradicionalmente lineal. Como apunta Oxoby, *Ghost World* es “una historia aparentemente sin argumento” con una estructura ligera que “desafía un resumen fácil”<sup>34</sup>. Reagrupando la cronología de los acontecimientos en el libro para ajustarse a la estructura revisada del argumento de la película crea una coherencia que es más propia del medio cinematográfico que de un comic-book alternativo. El propio Clowes verifica este hecho en una entrevista con Travis Crawford: “El cómic no tiene mucho argumento, son fragmentos de vida episódicos que aguantan bien en las cuatro páginas del cómic, pero que nunca sostendrían un largometraje”<sup>35</sup>. Es por ello que los sucesos y los diálogos se reajustan en el largometraje para apoyar un argumento coherente que tenga sentido para el espectador. Como resultado, el diálogo que aparece en un momento del cómic se transfiere a otra escena distinta de la película. Por ejemplo, en el cómic Rebecca está en casa cuando recibe la emocionada llamada de Enid acerca de su visita a la tienda porno<sup>36</sup>, mientras que Enid hace una inoportuna visita a Rebecca llevando una máscara de murciélago, utilizándose para enfatizar la creciente distancia que hay entre las dos chicas. Otro caso es la escena en la que ambas amigas en el banco del autobús de Norman y que aparece a mitad del sexto capítulo de la serie, mientras que una acción muy similar transcurre mucho más cerca del final de la película en las afueras de un hospital.

El tratamiento del color es un ejemplo del procedimiento de traslación del que hemos hablado más arriba. En la historieta original, y en la edición especial a la que hemos hecho mención más arriba, Clowes optó por usar tinta de color verdoso/azulado para las sombras suaves y los fondos, junto al negro

---

<sup>34</sup> En el artículo “From Hell & Ghost World”, publicado en *Film & History* 32.1 (2002) pp. 81-83.

<sup>35</sup> Entrevista a Daniel Clowes con Travis Crawford en la revista *MovieMaker* y publicada el 3 de Febrero de 2007). Consultada el 20 de Octubre de 2015. <http://www.moviemaker.com/archives/moviemaking/screenwriting/articles-screenwriting/terry-zwigoffs-ghost-world-2462/>

<sup>36</sup> Desde el comienzo del capítulo 4.

habitual que se usa en el trazado de los personajes y escenarios, sin grises; el color lo utiliza tanto en las portadas de la revista en las que aparecen una o las dos jóvenes protagonistas (la cabeza de Enid aparece en escorzo y desde atrás en la portada del número 12; vuelve a aparecer de nuevo de espaldas y girada, mirando la lector, con el pelo pintado de verde y en un plano entero en la portada del número 13; por último, ambas amigas aparecen en la portada del número 16, Rebecca de pie y frontal a cámara, Enid arrodillada y de nuevo de espaldas, buscando algo entre las cajas de un sótano que probablemente sea el del domicilio de ésta, ya que en el segundo capítulo de la serie monta un mercadillo en el que vende sus objetos antiguos), como en todas las de las ediciones recopilatorias. Esta manera de colorear, que contribuye de una manera especialmente significativa a crear el entorno opresor y extraño en el que viven las protagonistas, es imposible de trasladar al cine, ni siquiera mediante el uso del blanco y negro por imposiciones de la distribuidora:

“Pregúntale a los hermanos Cohen porqué su película ‘The man who wasn’t there’, una de las mejores del pasado año, sólo ingresó la misma cantidad de dinero que la nuestra, algo así como 6 ó 7 millones de dólares. Está en blanco y negro, y esa opción ya no está disponible. Has de hacer una película colorida o la gente sencillamente pensará que es demasiado blanda y que su aspecto es barato.”<sup>37</sup>

Es por eso que la específica paleta de colores que utiliza Zwigoff se plantea como una estrategia para transmitir un ambiente similar al que se muestra en los cómics. Se intenta mostrar un mundo en el que todo resulta “colorido y alegre, como si estuviera diseñado para satisfacer el gusto de los

---

<sup>37</sup> Entrevista ImageText, párrafo 27.

niños”<sup>38</sup>. Pero sólo en la superficie, ya que por debajo todo es “muy siniestro y oscuro y feo”. El hecho de ubicar la acción en un suburbio indeterminado, en el que contrastan los edificios antiguos y descoloridos con las nuevas residencias individuales; ambientado geográficamente en el sur de la Costa Oeste norteamericana, lo cual ofrece además la posibilidad de disponer de muchas horas de sol radiante, permite incidir en ese contraste entre la luminosidad y plenitud de colores del exterior, de la vida del mundo adulto a la que Rebecca quiere incorporarse de una manera cada vez más decidida según avanza el metraje de la película, y las sensaciones lúgubres en la que vive permanentemente Enid, que opta por compartir su tiempo con un hombre que pasa las horas en bares nocturnos, y habita en una casa repleta de material de colección antiguo, raído por el tiempo.

El componente estático que es natural en el cómic resulta significado en la obra de Clowes por la ausencia casi absoluta de referencias explícitas al movimiento; más de la mitad de las conversaciones entre Enid y Rebecca se producen por teléfono, o en un lugar en el que ambas están sentadas o tumbadas, aunque hay algunos momentos en los que sí se evidencia, como la charla que tienen en la zona de juegos infantiles durante la que Enid primero se balancea en un columpio y después se deja caer por un tobogán <sup>39</sup>. De la misma manera, la elección de Zwigoff de no mover la cámara en toda la película, manteniéndola casi siempre en la misma posición y dejando que sean el movimiento interno del plano, el desarrollo de los diálogos y la interpretación de los actores los elementos que hagan avanzar la acción –sin estímulos “externos”–, tiene como consecuencia un ritmo visual muy similar al de la historieta, creando en el espectador la sensación de “capturar” el espíritu original. “No captura el aspecto del cómic. Lo que pasa es que como hay muy poco movimiento de cámara, os da la sensación que se parece al

---

<sup>38</sup> Idem.

<sup>39</sup> Ghost World, capítulo 8, página 1.

cómic”, recuerda el director que respondió Clowes en una de las presentaciones que del film se hicieron en las universidades norteamericanas durante el periodo de promoción<sup>40</sup>.

“Hay algo de una reacción contra el movimiento por mi parte. No me gusta que haya mucho movimiento de cámara en una película. Es tan sólo una cuestión de gusto, eso es todo. Me gusta que si la cámara se tiene que mover, sea algo ‘motivado’. Por lo que reacciono frente a eso, y creo que puedo haber ido demasiado lejos.”<sup>41</sup>

Pese a que en general el film elige sus propios encuadres, hay una escena de la película que parece trasladada literalmente desde la página al papel y que puede servirnos como ejemplo de translación. Se trata del momento en el que Enid y Rebecca se acercan a la casa de Josh por la noche y dejan un cartel en su puerta<sup>42</sup>, que se divide en 6 planos en la plancha original y ocurre a lo largo de un par de minutos en la versión cinematográfica. Sin embargo, el director asegura que nunca miró al cómic para elegir la posición en la que se iba a colocar la cámara para cada plano, aunque puede que su director de fotografía sí que lo hubiera hecho.

“Elegimos una localización que sea muy similar al aspecto que tenía en el cómic, y la cámara acaba ubicándose en el mismo lugar en el que [Clowes] lo dibujó. Pero yo nunca habría recordado eso, sino que elegimos ese lugar para poner la cámara porque nos daba profundidad. Alfonso Beatto, el

---

<sup>40</sup> Entrevista en ImageText, párrafo 47

<sup>41</sup> Idem

<sup>42</sup> Ghost World, capítulo 7, página 10.

operador de cámara, siempre me pedía profundidad en los planos, cuando yo quería ubicar a los personajes ante una pared y hacer la toma así, que es mucho más fácil. Él tuvo mucho que ver con la selección de los encuadres y la composición, siempre preparaba el plano y me sugería opciones, y yo realizaba algún ajuste si tenía alguna idea, aunque principalmente es algo que se lo dejaba a él. Aunque sí que le dije que se estudiara el cómic de Dan, así que puede haberse producido una combinación de todo.”<sup>43</sup>

Para completar el análisis, haremos referencia al uso de la banda sonora de la película, y su vinculación con la música a la que se hace referencia en el cómic. Siendo el sonido una aportación propia del medio cinematográfico, y estableciéndose un doble nivel en la recreación en pantalla de la música (la diegética y la que se incorpora a través de la banda sonora compuesta, o seleccionada, para acompañar la proyección), en el caso de *Ghost World* se convierte en un elemento clave a través del cual giran diversos momentos cruciales de la película, mientras que en el cómic es meramente referencial y contextual.

Así, en el restaurante ambientado en los años 50 donde ambas amigas quedan a menudo, y donde citan a Skeetes, mientras que en el cómic suena una canción de la época de The Righteous Brothers representada por unas líneas de la letra dibujadas en la última viñeta del capítulo (es el quinto del serial, “Hubba-Hubba”), en la película suena de manera contrastada hip hop contemporáneo. En otra escena<sup>44</sup> vemos a Enid tras teñirse el pelo y preparando su ropa para vestir como una *vintage punk*, está escuchando música de los Ramones, identificada porque ella está cantando la letra

---

<sup>43</sup> Entrevista en ImageText, párrafo 49

<sup>44</sup> Es el principio de “Punk day”, la tercera entrega de la serie.

mientras suena y se ve la carátula de un disco que lleva impreso en grandes letras el nombre del grupo; en la película suena una canción de los Ramones, cuyas frenéticas guitarras y voz afectada permiten completar la actitud y la frustración de Enid, identificando el estilo del grupo con el cambio radical que ha decidido incorporar en su identidad pública. De hecho, y según narra el director en la comparecencia en la universidad a la que ya hemos hecho mención en diversas ocasiones, el estilo musical de la banda sonora es uno de los elementos que motivó la creación y caracterización del personaje de Seymour. Un ejemplo de fabricación que se decidió en una fase muy temprana de la adaptación de la historieta original y que estuvo provocado por la intención de la distribuidora, cuando supo que la película estaba protagonizada por dos jóvenes adolescentes, de hacer una banda sonora con una marcada tendencia pop comercial para poder venderla con mayor facilidad.

“Yo no quería ese tipo de música esta película, creo que no era la adecuada. Y quería que quedara claro lo antes posible, así que estaba buscando una excusa para poner el tipo de música que me gusta que es la que resulta que le gusta a Seymour. Así que inventé a este tipo que colecciona música antigua y esa fue la manera de quitárselo de la cabeza y de tener una excusa para poner esta música. A partir de ahí me quedé con un personaje que estaba ligeramente inspirado en mi, y comencé a escribir sus cosas porque me resultaba más sencillo. Lo cual provocó una dinámica distinta entre el cómic y la película al tener a este personaje nuevo.”<sup>45</sup>

El sonido de ambiente del suburbio en el que se mueven, ese ruido

blanco que forman el conjunto de vehículos que transitan por las calles que ellas pasean, enfatiza el hecho de que las dos jóvenes carecen de vehículo propio para desplazarse, algo que en un entorno como el que viven es casi un sacrilegio pese a que sean dos adolescentes recién salidas del instituto que no tienen un modo de vida propio; esta circunstancia queda resaltada a lo largo de la historieta, y se repite también en el film, cuando se ven obligadas a buscar una tercera persona que les haga de conductor para acudir a los sitios donde quieren estar. La alteración de este comportamiento, una vez que finalmente Enid recibe como regalo un coche de segunda mano, es un elemento más que se suma al conjunto de circunstancias que van alejando poco a poco a las dos amigas; en el cómic, este hecho no es relevante per se, sino que el enfado de Rebecca se produce porque Enid no la invita a acompañarla a otra ciudad en cuya universidad va a hacer una prueba de acceso, una reacción emocional que se traslada a la pantalla porque una se puede mover a su gusto y la otra no.

---

<sup>45</sup> Entrevista en ImageText, párrafo 9

## 5. Conclusions.

Since "Superman" was released in 1978 and until the end of the analysis period that we have established in this work, nearly 40 years of American cinema, there have been 170 that found in a character, plot, title, magazine, recreation... originally published in a comic the inspiration to develop its plot. They are a only a few, small but significant for its relevance in terms of production costs and results in tickets sold at the box office, of the more than 12,800 films have been screened at least in a cinema and for a day in the United States during that same period<sup>1</sup>.

Maybe the first question we must answer is if the adaptations of comics should be regarded as a film genre in its own.

According to the proposals made by Schatz in the introduction of his work on genre in Hollywood, we could say that it is.

“A genre approach provides the most effective means for understanding, analyzing an appreciating the Hollywood cinema (...) the genre approach treats movie production as a dynamic process of exchange between the film industry and its audience.”<sup>2</sup>

And that's because the movies are not produced in creative or cultural isolation, nor are the consumed that way, “they are generated by a collective

---

<sup>1</sup> The number i sours, developed from the raw data published at the website *The Numbers*, where they take into consideration all of the cinema genres, fiction or non fiction, and re-runs: <http://www.the-numbers.com/movies>

<sup>2</sup> Schatz, 1981, p.VII.



production system which honors certain narrative traditions (or conventions) in designing for a mass market”, as Schatz states. Those traditions are relatively new and scarce to the cinema that adapts movies during the 70’s and 80’s, period where they begin to rise, and are fully institutionalized during the end of the century, where we can clearly find movies that are distinguished by the audience, but also by the media and the producers, as *adapted from comics*.

If the genre approach, as Schatz establishes;

“(1) assumes that filmmaking is a *commercial* art, and hence that its creations rely on proven formulas to economize and systematize production;

(2) it recognizes the cinema’s close contact with its audience, whose response to individual films has affected the gradual development of story formulas and standard production practices;

(3) it treats the cinema as primarily a *narrative* (storytelling) medium, one whose familiar stories involve dramatic conflicts, which are themselves based upon ongoing *cultural conflicts*, and

(4) it establishes a context in which cinematic artistry is evaluated in terms of our filmmakers’ capacity to re-invent established formal and narrative conventions.”<sup>3</sup>

Then we can assert that the movies adapted from the comics medium is a genre on its own.

---

<sup>3</sup> Idem.

This argument is reinforced by the statement made by Stam about the use that film adaptations –in his original proposal, he wrote about adaptations of novels, but we believe that the argument can be extrapolated to ones made from the comics medium– do of the conventions of the genre.

“Las adaptaciones fílmica [de novelas] superponen de manera invariable un conjunto doble de convenciones de género, una que surge del intertexto generico de la propia fuente, y el otro que consiste en aquellos géneros que están vinculados al tipo de traslación que se realiza en el medio cinematográfico. El arte de las adaptaciones fílmicas consiste parcialmente en escoger cuáles de esas convenciones de género son trasladables al nuevo medio, y cuáles deben ser descartadas, suplementados, transcodificadas o reemplazadas.”<sup>4</sup>

The movies that adapt comics can be described, from the set of the current American film production, as the ones that meet more precisely the premise of "exchange" with their audience. And that's because they achieve it in two levels: the viewers as such that attend the movie theaters, who choose a movie not because of the fountain where the creators obtained the tale they are about to watch, but convinced to buy those tickets because of the good arts of the marketing departments of the production companies, developed trough all the media and during a very long period of time (years, in some cases, if we take into account the lengthy promotional process that begins with the decission for the film to be made, the engagement of the main responsables for

---

<sup>4</sup> Stam, 2004, p.6.

the movie, the selection of the plot, the several reviews of the scripts...). And the comic-book fans, a much more smaller group that have, however, a much emotional and intense reaction to any treatment made to the characters they love (as we have explained in *Chapter 1* when we wrote about the fan-reaction to the assignment of the role of Batman to an actor that caused unanimous disapproval in this phase of the production of the first Tim Burton movie); a group that because of the relatively significant increase that this type of movies have experienced in the last decade, they have become a high added value objective to the publicity crews of the main distributors.

Another of the ideas that we can infer from the adaptations list that we have build is that we can find more than one origin almost in all of them, and this situation offers the possibility to comprehend and read these movies emphasizing the contextual nature (*transtextuality*, term used by Gérard Genette in *Palimpsestes*<sup>5</sup>). If we take a close look at the numerous printed sources where the adaptations recover the elements to build its narrations, we can check that in most of the occasions we find diachronic references, reflecting the idea that there is not a unique version of the characters depicted in the comic strips, nor a particular look at one point in the stories they star in; the change over time is what has allowed the adaptation to become a way of bringing together these interpretations and create a new vision, that can be considered canonic in a hypothetical compendium of works derived from the comic-strip, the collection, the magazine or the character.

This concept can be enriched with more contemporary proposals, such as the transmedia storytelling (that can be referred to as *transmedia narrative*, *multiplatform storytelling* or *cross-media seriality*), where any given work (in

---

<sup>5</sup> Citado por Cartmell y Whelehan, 2010, p.7.

our case, a movie) is part of the set of cultural products that are based on the same original work (a comic), becoming another brick in the construction of a much wider story that is told through different media at the same time, each one of them adding a different and valuable contribution to the whole. This term was first introduced by **Marsha Kinder**. University of Southern California, in 1991<sup>6</sup>, who used it to describe this specific way of telling, naming “comercial transmedia supersystems” to the franchises that use this model:

“The process of reproducing the postmodernist subject and its dynamic of commercial empowerment is now being intensified and accelerated in home video games, in commercial transmedia supersystems (...) In this expanding networks of synergy, connectivity, collectability, restructuring, new world orders (and other postmodernist buzzwords), children, corporations, and countries are learning that transmedia intertextuality is a powerful strategy for survival.”<sup>7</sup>

We adapt it here and use it to define not only to the workd that use the technique of telling a single story across multiple platforms and formats using a diversity of current digital technologies.

The construction of the “identity” of SHIELD, the international agency, is a good exemple of our use of the term. It is th acronym of “Supreme

---

<sup>6</sup> Kinder, Marsha (1991). “Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles”. California: University of California Press. pp. 38, 119

<sup>7</sup> Idem, p. 38.

Headquarters, International Espionage, Law-Enforcement Division”, a concept created by Stan Lee and Jack Kirby in *Strange Tales* #135 (August, 1965), that has been used as a unifying thread through all the Marvel Studios movies that are building the Marvel Cinematic Universe. Its presence is a constant in every movie from the production company, and becomes the plot device that adds them a higher consistency, in the way of a macro-story that is developed over the particular narration that we can find in every movie. It also works as a transition element between the different movies, increasing the information about the agency and its activities, as we can see in the several short movies that were produced by the same crew and added as extras in the digital disc versions that have been released (“The consultant”, directed by **Leythum**, included in the DVD and blu-ray version of “Thor”, in 2011; “A funny thing happened in the way to the hammer”, by the same director and included in the digital versions of “Captain America. The First Avengers”. in 2011: “Item 47”, directed by **Louis D’Esposito**, appears in the dvd and blu-ray versions of “Marvel’s The Avengers”, released in 2012, “Agent Carter”, by the same director, in the disc version of “Iron Man 3”, in 2013, and “All hail the king”, directed by **Drew Pearce**, in “Thor: The Dark World”, released in 2014); The ABC television network, owned by the multimedia conglomerate Disney (also the parent company of Marvel Studios), is developing two television serials, one of them set in the present time (“Agents of SHIELD”, with a first season broadcasted from september, 24th, in 2013) and the second set in the past (“Agent Carter”, broadcasted from january, 6th, in 2015, where we know the relationship between the agent that was the love interest of Captain America in his first movie with the creation of the agency and with Tony –Iron Man– Stark’s father. And the last brick in this

construction is the new comic-book serial edited by Marvel Comics that began its publication in December, 2014, as a monthly comic named “S.H.I.E.L.D.” were the agents depicted in the movies and the television programs share adventures with the traditional super-heroes that live in the Marvel Universe.

Some of the works that we have included in this work can be considered as “media franchise”, a term that refers to the collection of media in which several derivative works (such as a film, a work of literature, a television program or a video game) have been produced from an original work of media (usually a work of fiction, a comic in our case). The original work, called the intellectual property in this context, is licensed to other parties or partners for commercial exploitation and further derivative works, and is exploited across a range of mediums and by a variety of industries for merchandising purposes. From this type of films, the production companies usually plan well in advance several continuations, as the main creative minds –director, writer...– and the actors sign several movies contracts, thus ensuring their participation in all of them and supplying an easy relation between the actor and the character that will *anchor* the franchise in the viewers. The development of a franchise builds upon the total income of the movie through the licensing of the movie rights (that is usually negotiated apart from the original comic version of the same story / characters), all kind of merchandise (games, toys, meals, shirts, shoes, tableware, towels...). And we find examples of *returning to the origin*, where the comic-book companies publish official comic-book adaptations of the movies that adapt the comics, as we have seen before with Superman, Batman, Spider-Man, X-Men...). This is specially prominent in the case of the two big comic-book companies in the United States, Marvel Comics and DC Comics, because they are part of international media conglomerates that own

the film production companies that produce the adaptation of their characters or titles, for instance, a comic-book named “Avengers Assemble!” distributed its first issue in the United States only a week before the release of “Marvel’s The Avengers”, offering the readers (and, luckily, the movie-goers) a different story than the one that was depicted in the movie, but with the same group of Avengers that star in the movie directed by Joss Whedon.

We consider relevant to cite the term “cross-media production”, referring to those works that are produced through different media and introduced by **Espen Aarseth** in an article<sup>8</sup> originally published in 2006:

“What is a cross-media production? There are two forms, synchronous and asynchronous, which we might also see as the “strong” and “weak” versions: Cross-media productions that produce the media versions in parallel, and productions that take place sequentially, as a migration between media, and where the first instance usually is seen as the original content.”

As Aarseth states, almost all of the works analyzed in this work were produced after the original publication of the comics, so we could refer them as “mere” adaptations, because it wasn’t planned a continuation in a different media when the original concept was created. But the use of the trans-media production is increasing in our century, because they have found that is more economically efficient to link the development of any creation (a comic) to a eventual translation into another media (a movie, but also a video-game, a

---

<sup>8</sup> “The Culture and Business of Cross-Media Productions”, *Popular Communication*, 4:3, 203-211, DOI: 10.1207/s15405710pc0403\_4: [http://dx.doi.org/10.1207/s15405710pc0403\\_4](http://dx.doi.org/10.1207/s15405710pc0403_4)

clothe line, toys, merchandise...) optimizing the return on the initial investment. Aarseth offers a few observations related to the different types of transformations that can be produced in a trans-media based industry:

- “1. A single-medium launch is a lost opportunity, a flawed business plan.
2. The health and timeliness of the overall production and launch is more important than the integrity of an individual piece.
3. The individual pieces should add to the total franchise–brand awareness.
4. Ease of transfer (crossability) becomes a critical aspect of the operation.”<sup>9</sup>

The “romantic notion” of this trans-media content can be lost and replaced by the cross-media branding, including the transfer of content that can be done from the original product (the comic) to its derivative (the movie) in varying degrees.

The consequences of this type of movie production is the multiplication of sagas, trilogies, sequels, prequels, reboots in the american film system as a whole, and is specially significant in the sub-system that we chose for this work. Our intention is far from assess the artistic quality of the works (an impossible task given the big amount of works analyzed) but we can mark out that those movies that have reached a more *intense* impact in the movie-goers have extended their success farther than the original comic adaptation. It is pertinent to mention again the adaptations of the Marvel comics, since the

---

<sup>9</sup> Idem, página 206.



conditions under which the film exploitation rights were sold in the 90's guaranteed the permanence in the film adaptations in the screens because of a "return clause" in those contracts that established the returning of all the film rights to Marvel in the case that the production company stopped the development of new movies based in them for a limited time; thus, "Blade" had two sequels, and the same happened to "Spider-Man", that later has been rebooted in a new franchise (named "The Amazing Spider-Man" to differentiate it from the original); most peculiar is the case of "X-Men", as the contracts with the original actors ended, the producers decided a "travel to the past" is a strange kind of prequel, re-telling the story of the group from the very beginning, changing the time-table established with the release of the first movie. But not all have been successful, and the "return clause" have been activated in more than one occasion: the movie / audiovisual rights of characters such as Daredevil, Punisher, Blade or Ghost Rider are again in the vault of the comic-book company; October, 10th, of 2012<sup>10</sup> was the deadline for Twentieth Century Fox to begin the production of a new movie starred by Daredevil that never happened, so they lost the movie rights for the character, while in several promotional interviews<sup>11</sup>, Kevin Feige, -president of Marvel Studios- confirmed that the other 3 characters are "in our hands again". This circumstance have been used by Marvel Comics to create a new "branch of audiovisual business" were they are signed a co-production agreement with

---

<sup>10</sup> Según se explica en el artículo "Daredevil Movie Rights Revert Back to Marvel", publicado el 23 de Abril de 2013 en la web Screen Rant:  
<http://screenrant.com/daredevil-movie-rights-revert-marvel/>

<sup>11</sup> Por ejemplo, en "Marvel's Phase Two: 'Thor: The Dark World,' 'Cap 2: Winter Soldier,' 'Guardians of the Galaxy' and 'Avengers 2' ", publicada el 2 de Mayo de 2013 en la versión digital de Entertainment Weekly:  
<http://www.ew.com/article/2013/05/02/iron-man-3-marvel-phase-two>

Netflix (a subscriber-based television company) were they are developing 4 television mini-series starred by 4 different characters (Daredevil, Jessica Jones, Luke Cage and Iron Fist) that will lead to the releasing fo a fifth tv-series (The Defenders) where all of them will be reunited, and with guest-stars such as Kingpin or Punisher, characters that have been “recovered” recently. Another case also mentioned is “300: Rise of an Empire”, released in march, 2014, a sequel of the successful “300” that was supposed to be the adaptation of a graphic novel by the original author, Frank Miller, that isn’t finished yet. The relative “failure” of the last movie version of Superman stopped the development of several projects that were in the first steps of production, starting a new project in a faster-than-usual in this type of movies time-tables where Superman will share screen-time with another much more successful character, “Batman v Superman: Dawn of Justice”. (Zack Snyder, that wil lbe released in march, 23th, 2016)

There is an aspect that we have alluded voluntarily during the preparation of this work: fidelity. The discuccion about if a movie adaptation of a comic should or should not be “faithful”, and to what extent, is a debate that has been generated in a intense manner since the beginning of the century, when the achademics started to develop scientific texts in this area. The texts inherit the debate that emerged a few years before in the academic literature related to the “demands of authenticity and fidelity” of an adaptation, “not least the intensely subjective criteria which must be applied in order to determine the degree to which the film is "successful" in extracting the "essence" of the fictional text”, as **Imelda Welcham** assets in the beggining ot he first chapter “Adaptations: From text to screen, screen to text”<sup>12</sup> thist is extensively

---

<sup>12</sup> Cardwell y Whelehan, 1999, página 3.

developed in the chapters of the book. A discussion that has reached a level of weariness as Andrews Dudley confirms: “The most frequent and most tiresome discussion of adaptation (and of film and literature relations as well) concerns fidelity and transformation”<sup>13</sup>

As we have explained, the adaptation of a comic into a movie is the translation from the paper to the film, a translation between two narrative systems that share some elements, but have substantially significant differences. As in any translation, during the adaptation process the writer or/and the director or producer will choose from the various possibilities the one that they consider the most appropriate for the new media, independently of the relevance of that aspect in the original work. And they will translate the idea, the situation, the emotion, the character, the plot, the scene.. in a way that will be the best for the new media, instead of the way it is depicted in the comic. The original work will be, thus, a starting point to build a new work that will be necessarily different from the original. Because it uses a different language, because it uses a different set of communication devices.

The final contribution is extremely modest, simple and very unoriginal, because we absolutely share what **Syd Field** stated in a seminal work about the construction of the script edited in 1979, a text that remains a fundamental reference work in this area of study:

“What is the fine art of adaptation? Answer: NOT being true to the original”

---

<sup>13</sup> Dudley Andrew, “The well-worn muse: adaptation in film history and theory”, pp.9-17, in Conger, Sydney M. 1980., p.11

Bibliografía.

*Comics as a nexus of cultures: essays on the interplay of media, disciplines and international perspectives*, 2010, McFarland & Co, Jefferson, N.C.

*Literature and film : a guide to the theory and practice of film adaptation*, 2005, Malden, MA : Blackwell.

*Literature and film : a guide to the theory and practice of film adaptation*, 2005, Blackwell, Malden, MA ; Oxford.

*Open windows : remediation strategies in global film adaptations*, 2005, Aalborg University Press, Aalborg.

Abel, J. & Madden, M. 2008, *Drawing words & writing pictures: making comics : manga, graphic novels, and beyond*, 1st edn, First Second, New York.

Atkinson, P. 2009, "Movements within Movements: Following the Line in Animation and Comic Books", *Animation-an Interdisciplinary Journal*, vol. 4, no. 3, pp. 265-281.

Baetens, J. 2001, *The graphic novel*, Leuven University Press, Louvain, Belgium.

Berger, A.A. 1973, *The comic-stripped American; what Dick Tracy, Blondie, Daddy Warbucks and Charlie Brown tell us about ourselves*, Walker, New York.

Berninger, M., Ecke, J. & Haberkorn, G. 2010, *Comics as a nexus of cultures: essays on the interplay of media, disciplines and international perspectives*, McFarland & Co., Jefferson, N.C.

Bongco, M. 2000, *Reading comics: language, culture, and the concept of the superhero in comic books*, Garland Pub., New York.

Booker, M.K. 2010, *Encyclopedia of comic books and graphic novels*, Greenwood Press, Santa Barbara, Calif.

Bordwell, D. 2006, *Way Hollywood Tells It : Story and Style in Modern Movies*, University of California Press, Ewing, NJ, USA.

- Bordwell, D. 1985, *Narration in the fiction film*, University of Wisconsin Press, Madison WI.
- Bordwell, D. & Thompson, K. 2010, *Film art: an introduction*, 9th edn, McGraw-Hill, New York.
- Brady, B. 1994, *Principles of adaptation for film and television*, 1st edn, University of Texas Press, Austin.
- Brooker, W. 2000, *Batman unmasked: analysing a cultural icon*, Continuum, London.
- Burch, N. 1991, *El tragaluz del infinito :(contribución a la genealogía del lenguaje cinematográfico)*, 2a edn, Cátedra, Madrid.
- Burch, N. 1985, *Praxis del cine*, 5a edn, Fundamentos, Madrid.
- Burke, L. 2010, "4th International Association of Adaptation Studies Conference, BFI Southbank, 24-25 September 2009", *Adaptation*, vol. 3, no. 1, pp. 53-59.
- Burke, L. 2008, *Superhero movies*, Pocket Essentials, Harpenden.
- Canemaker, J. 2005, *Winsor McCay: his life and art*, Rev a expa edn, Harry N. Abrams, New York.
- Canemaker, J. 1999, *Paper dreams: the art & artists of Disney storyboards*, 1st edn, Hyperion, New York.
- Canet, F. & Prósper, J. 2009, *Narrativa audiovisual*, Síntesis, Madrid.
- Carlson, M. , ***Funny Business:A History of the Comics Industry***. Available: [http://www.nostalgiazone.com/doc/zine/05\\_Q1/funnybusiness.htm](http://www.nostalgiazone.com/doc/zine/05_Q1/funnybusiness.htm).
- Carrier, D. 2000, *The aesthetics of comics*, Pennsylvania State University Press, University Park.
- Cartmell, D. 2010, *Screen adaptation : impure cinema / Deborah Cartmell and Imelda Whelehan*, Basingstoke ; New York : Palgrave Macmillan.

- Cascajosa Virino, C.C. 2006, *El espejo deformado: versiones, secuelas y adaptaciones en Hollywood*, Universidad de Sevilla, Secretariado de Publicaciones, Sevilla.
- Chaney, M.A. 2011, "Terrors of the Mirror and the Mise en Abyme of Graphic Novel Autobiography", *College Literature*, vol. 38, no. 3, pp. 21-+.
- Chatman, S.B. 1978, *Story and discourse: narrative structure in fiction and film*, Cornell University Press, Ithaca, N.Y.
- Cline, W.C. 1984, *In the nick of time: motion picture sound serials*, McFarland, Jefferson, N.C.
- Clowes, Daniel. *Ghost World*. 1998. Seattle: Fantagraphics Books, 2004.
- Clowes, Daniel, Terry Zwigoff and Isaac Cates. "Panel Discussion - Daniel Clowes, Terry Zwigoff and Isaac Cates." ImageText: Interdisciplinary Comics Studies 1.1 (2004). Dept of English, University of Florida. 10 October 2009.  
[http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v1\\_1/zcqa/index.shtml](http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v1_1/zcqa/index.shtml)
- Clowes, Daniel, Don Ault, and Terry Zwigoff. "Q & A with Dan Clowes and Terry Zwigoff." ImageText: Interdisciplinary Comics Studies 1.1. (2004). Dept of English, University of Florida. 6 October 2009.  
[http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v1\\_1/zcqa/](http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v1_1/zcqa/)
- Conger, S.M. & Welsch, J.R. 1980, *Narrative strategies: original essays in film and prose fiction*, Western Illinois University, Macomb.
- Constandinides, C. 2010, *From film adaptation to post-celluloid adaptation: rethinking the transition of popular narratives and characters across old and new media*, Continuum, New York.
- Cooney, D. 2011, *Writing and illustrating a graphic novel*, BarronsEducational Series, Inc., Hauppauge, NY.
- Crafton, D. 1993; 1982, *Before Mickey: the animated film, 1898-1928*, University of Chicago Press edn, University of Chicago Press, Chicago.

- Crafton, D. 1990, *Emile Cohl, caricature, and film*, Princeton University Press, Princeton, N.J.
- Crawford, Travis. "Terry Zwigoff's Ghost World." *MovieMaker: The Art and Business of Making Movies*. (3 February 2007). Consultada el 20 de Octubre de 2015.  
<http://www.moviemaker.com/archives/moviemaking/screenwriting/articles-screenwriting/terry-zwigoffs-ghost-world-2462/>
- Dadey, B. 2011, "Moving Stillness, Expressive Silence: Reframing the Semiotic Resources of the Comics Medium", .
- Daniels, L. 1998, *Superman: the complete history, the life and times of the man of steel*, Chronicle Books, San Francisco, Calif.
- Deleuze, G. & Agoff, I. 1987, *La imagen-tiempo*, 1a edn, Paidós, Barcelona etc.
- Deleuze, G. & Agoff, I. 1984, *La imagen-movimiento*, Paidós, Barcelona etc.
- DeRosa, S. 2001, *Writing with Hitchcock: the collaboration of Alfred Hitchcock and John Michael Hayes*, 1st edn, Faber and Faber, New York.
- Dixon, W.W. 2000, *Film genre 2000: new critical essays*, State University of New York Press, Albany.
- Duncan, R. & Smith, M.J. 2009, *The power of comics: history, form and culture*, Continuum, New York.
- Eisner, Will. *Comics & Sequential Art: Principles and Practice for the World's Most Popular Art Form*. 1985. Tamarac, FL: Poorhouse Press, 2001.
- Eisner, Will. *Graphic Storytelling and Visual Narrative: Principles and Practices from the Legendary Cartoonist*. New York: W.W. Norton & Company, Inc, 2008.
- Felipe & Gómez, I. 2008, *Adaptación*, Blanquerna Tecnologia i Serveis, Barcelona.
- Finch, C. 2005, *The Art of Walt Disney. From Mickey Mouse to the Magic Kingdoms and Beyond*, Cuarta edn, Abrams Books.

- Flagg, Gordon. "Daniel Clowes' Art School Confidential: From Comics to Movies...and Back Again." Booklist 102.14 (15 March 2006): 39.
- Frus, P. & Williams, C. 2010, *Beyond Adaptation: essays on radical transformations of original works*, McFarland & Company, Jefferson NC ; London.
- Fuller, G. 2005, "Colour me noir - The violent and lurid pulp Vision of Frank Miller's comic book 'Sin City' is more a state of mind than a place and Robert Rodriguez has stayed true to Miller's lights in his film adaptation", *Sight and Sound*, vol. 15, no. 6, pp. 12-16.
- García, S. & Ramírez, J.A. 2010, *La novela gráfica*, Astiberri, Bilbao.
- Gardner, J. 2012, *Projections: comics and the history of twenty-first-century storytelling*, Stanford University Press, Stanford, California.
- Gasca, L. & Gubern, R. 2008, *Diccionario de onomatopeyas del cómic*, Cátedra, Madrid.
- Goggin, J. & Hassler-Forest, D. 2010, *The rise and reason of comics and graphic literature: critical essays on the form*, McFarland & Co., Inc., Publishers, Jefferson, N.C.
- Gordon, I., Jancovich, M. & McAllister, M.P. 2007, *Film and comic books*, 1st edn, University Press of Mississippi, Jackson.
- Gravett, P. 2005, *Graphic novels: everything you need to know*, 1st edn, Harper Collins Publishers, New York, NY.
- Groensteen, T. 1986, "Film Image Versus Graphic Image Or Turning Movies into Comic Books", *Positif*, , no. 305-06, pp. 53-56.
- Groensteen, T. 2007, *The system of comics*, 1st edn, University Press of Mississippi, Jackson.
- Gubern, R. & Gasca, L. 1972, *El lenguaje de los comics*, Península, Barcelona.
- Harmon, J. & Glut, D.F. 1972, *The great movie serials: their sound and fury*, Doubleday, Garden City, N.Y.



- Horton, A. & McDougal, S.Y. 1998, *Play it again, Sam: retakes on remakes*, University of California Press, Berkeley.
- Hurst, R.M. 1979, *Republic Studios: between Poverty Row and the majors*, Scarecrow Press, Metuchen, N.J.
- Hutcheon, L. 2006, *A theory of adaptation*, Routledge, New York.
- Inge, M.T. 1990, *Comics as culture*, University Press of Mississippi, Jackson.
- Jones, M.T. 2009, *Found in Translation: Structural and Cognitive Aspects of the Adaptation of Comic Art to Film*, VDM Verlag.
- Kinnard, R. 1983, *Fifty years of serial thrills*, Scarecrow Press, Metuchen, N.J.
- Krensky, S. 2008, *Comic book century: the history of American comic books*, Twenty-First Century Books, Minneapolis.
- Kress, G.R. & Van Leeuwen, T. 2006, *Reading images: the grammar of visual design*, 2nd edn, Routledge, New York.
- Leitch, T.M. 2007, *Film adaptation and its discontents : from Gone with the Wind to The Passion of the Christ*, Johns Hopkins University Press, Baltimore, Md. ; London.
- Leitch, T.M. 2007, *Film adaptation and its discontents: from Gone with the Wind to The Passion of the Christ*, Johns Hopkins University Press, Baltimore, Md.
- Lotman, I.M. 1979, *Estética y semiótica del cine*, Gustavo Gili, Barcelona.
- Loucks, Jonathan, "Getting away with homage. The alternative universes of Ghost World", en *True to the Spirit: Film Adaptation and the Question of Fidelity*, Colin MacCabe, Rick Warner y Kathleen Murray. Oxford University Press, 2011, pp. 143 a 155.
- Magnussen, A. & Christiansen, H. 2000, *Comics & culture: analytical and theoretical approaches to comics*, Museum Tusulanum Press, University of Copenhagen, Copenhagen, Denmark.

- McAllister, M. 2006, "Blockbuster meets superhero comic, or art house meets graphic novel? The contradictory relationship between film and comic art", *Journal of Popular Film and Television*, vol. 34, no. 3, pp. 108-114.
- McAllister, M.P., Sewell, E.H. & Gordon, I. 2001, *Comics & ideology*, P. Lang, New York.
- McClellan, S.T. 2007, *Digital storytelling: the narrative power of visual effects in film*, MIT Press, Cambridge, Mass.
- McCloud, S. 2006, *Making comics: storytelling secrets of comics, manga and graphic novels*, 1st edn, Harper, New York.
- McCloud, S. 2000, *Reinventing comics*, Paradox Press, New York, N.Y.
- McCloud, S. 1993, *Understanding comics: the invisible art*, Tundra Pub., Northampton, MA.
- Meehan, E. 1991, "The Political Economy of a Commercial Intertext" en *The Many Lives of the Batman: Critical Approaches to a Superhero and his Media.*, eds. R.E. Pearson & W. Uricchio, Routledge, New York, pp. 53.
- Metz, C. 1991; 1974, *Film language: a semiotics of the cinema*, University of Chicago Press edn, University of Chicago Press, Chicago.
- Morgan, H. 2003, *Principes des littératures dessinées*, Éd. de l'An 2, [Ângoulême].
- Murphy, S.B. 1987, "The Treatment of a Storyboard from the Movie Gone With the Wind", *The Book and Paper Group Annual*, vol. 6.
- Nash, J.R. & Ross, S.R. 1983; 1999, "The motion picture guide", .
- Nolen-Weathington, E. 2007, "Modern Masters Volume 2: George Perez", .
- Oernebring, H. 2011, "Comic Books: How the Industry Works.", *Journalism & Mass Communication Quarterly*, vol. 88, no. 1, pp. 204-205.
- Oxoby, Mark. "From Hell & Ghost World." *Film & History* 32.1 (2002): 81-83.

- Pearson, R.E. & Uricchio, W. 1991, *The Many lives of the Batman: critical approaches to a superhero and his media*, Routledge; BFI Pub., New York; London.
- Pérez Bowie, J.A. 2010, *Reescrituras filmicas*, 1ª edn, Ediciones Universidad de Salamanca, Salamanca.
- Pfragner, J. 1974, *The motion picture: from magic lantern to sound film*, Bailey and Swinfen, Folkestone.
- Piekarski, B. 1997, "Comics, comix, and the graphic novel: A history of comic art - Sabin,R", *Library Journal*, vol. 122, no. 6, pp. 90-90.
- Portnoy, K. 1991, *Screen adaptation: a scriptwriting handbook*, Focal Press, Boston.
- Prósper Ribes, J. 1991, *El punto de vista en la narrativa cinematográfica*, Fundación Universitaria San Pablo CEU, Valencia.
- Pustz, M. 1999, *Comic book culture: fanboys and true believers*, University Press of Mississippi, Jackson.
- Raviv, D. 2002, *Comic wars: how two tycoons battled over the Marvel Comics empire--and both lost*, 1st edn, Broadway Books, New York.
- Rimmon-Kenan, S. - *Concepts of Narrative*, COLLEGIUM: Studies across Disciplines in the Humanities and Social Sciences / Volume 1: The Travelling Concept of Narrative (Tutkijakollegium, 2006)  
<http://hdl.handle.net/10138/25747>
- Rodman, H. 1989, "They Shoot Comic-Books, Dont they + the Trend in Filming Tabloid Super-Heroes", *American Film*, vol. 14, no. 7, pp. 34-39.
- Ryan, M. 2004, *Narrative across media: the languages of storytelling*, University of Nebraska Press, Lincoln.
- Saito, C.L.N. 2010, "The textual genre: The official adaptation of film to comic", *Revista Signos*, vol. 43, pp. 161-182.
- Salisbury, M. 1995, *Burton on Burton*, Faber, London.

- Sánchez Noriega, J.L. 2000, *De la literatura al cine : Teoría y análisis de la adaptación*, Paidós, Barcelona.
- Sánchez Noriega, J.L. & e-libro, C. 2001, *Las adaptaciones literarias al cine: Colegio Andaluz para la Educación en Medios de Comunicación*, Huelva España.
- Schatz, T. 1981, *Hollywood genres: formulas, filmmaking, and the studio system*, 1st edn, Random House, New York, N.Y.
- Schiffrin, D., De Fina, A. & Nylund, A. 2010, *Telling stories: language, narrative, and social life*, Georgetown University Press, Washington, DC.
- Shale, Richard. "Film and the Graphic Arts." *Film and the Arts in Symbiosis: A Resource Guide*. Ed. Gary R. Edgerton. New York: Greenwood, 1988. 65-96.
- Silvie, Matt. "The Velvet Gloves are Off: Some Excerpts from a Boring Interview with Ghost World's Daniel Clowes." *The Comics Journal*. (n.d.). 10 October 2009. [http://www.tcj.com/233/i\\_clowes.html](http://www.tcj.com/233/i_clowes.html)
- Stam, R. 2004, *Literature through film : realism, magic, and the art of adaptation*, Blackwell, Malden, MA ; Oxford.
- Stam, Robert and Alessandra Raengo, eds. *Literature and Film: A Guide to the Theory and Practice of Film Adaptation*. Malden, MA: Blackwell Publishing Ltd, 2005.
- Steinhart, Daniel. "INTERVIEW: Comic Book Confidential: Zwigoff Returns with Clowe's [sic] Ghost World." *indieWire* (20 July 2001). 11 October 2009  
[http://www.indiewire.com/article/interviewcomic\\_book\\_confidential\\_zwigoff\\_returns\\_with\\_clowes\\_ghost\\_world/](http://www.indiewire.com/article/interviewcomic_book_confidential_zwigoff_returns_with_clowes_ghost_world/)
- Subouraud, F. 2010, *La adaptación. El cine necesita historias*, Paidós.
- Tabachnick, S.E. 2009, *Teaching the graphic novel*, The Modern Language Association of America, New York.
- Varnum, R. & Gibbons, C.T. 2001, *The language of comics: word and image*, University Press of Mississippi, Jackson.

Wagner, G.A. 1975, *The novel and the cinema*, Fairleigh Dickinson University Press, Rutherford, N.J.

Wolk, D. 2007, *Reading comics: how graphic novels work and what they mean*, Da Capo Press, Cambridge, MA.

Zimmer, J. 1989, "When the Comic Strip Becomes Film - the Difficulties of Adaptation with Le 'Declic'", *Revue Du Cinema*, no. 454, pp. 45-50.