
**Semiótica y adaptación.
La representación de los superhéroes
de DC en cómics y cine:
el caso de Superman y Batman**

TESIS DOCTORAL
Raúl Gisbert Cantó

Dirigida por
Dr. Juan José Martínez Sierra



VNIVERSITAT
ID VALÈNCIA

**Doctorado en Lengua, Literaturas,
Culturas y sus Aplicaciones**

Valencia, diciembre de 2022

Me gustaría dedicar unas palabras a todas aquellas personas que me han ayudado, en mayor o menor medida, a llevar a cabo esta tesis doctoral:

Al Dr. Juan José Martínez Sierra, director de esta tesis doctoral, por haber confiado en mí desde los inicios de esta aventura y por haberme guiado durante todos estos años.

A los miembros del grupo de investigación CiTrans, de la Universitat de València, por confiar en mí para formar parte de todos los proyectos que hemos llevado a cabo.

A Fran Sanrafael, por todo el interés que ha mostrado por mi investigación, por sus consejos y conocimientos sobre el cómic y por sus continuas palabras de apoyo.

A Arturo Vázquez, por compartir conmigo sus conocimientos y experiencias sobre la investigación y por ayudarme a resolver ciertas dificultades con las que me he topado a lo largo de la realización de esta tesis.

A Beatriz Reverter, por su inestimable visión sobre cuestiones metodológicas.

A Maite Vicedo, por darle forma a este trabajo y por su inagotable paciencia durante todo el proceso de maquetación.

A todos los doctorandos que me he encontrado por el camino, por sus palabras de ánimo y por compartir sus experiencias de investigación.

A todos aquellos que, en algún momento me han preguntado por la tesis y se han interesado por el proceso.

A mi familia y amigos, pues sin su apoyo no habría podido haber llevado a cabo nada de esto.

Y por último, a ti, por estar en todos los momentos, buenos y malos, y por animarme a continuar ante cualquier adversidad.

Gracias de todo corazón.

Índice

0 Introducción _ 17

0.1. Justificación del estudio	_ 18
0.2. Paradigma de la investigación y objetivos	_ 18
0.3. Fases	_ 19
0.4. Estructura	_ 21
0.5. Definición de conceptos	_ 22
0.5.1. Cómic	_ 22
0.5.2. Historieta	_ 22
0.5.3. Tebeo	_ 23
0.5.4. Narración/novela gráfica	_ 23
0.5.5. Género de superhéroes	_ 23
0.5.6. Serie	_ 23
0.5.7. Medio de comunicación	_ 24

1 La historia del cómic _ 25

1.1. Prefacio	_ 26
1.2. División de la historia del cómic	_ 26
1.2.1. Era de la Invención	_ 27
1.2.2. Era de la Proliferación	_ 28
1.2.3. Era de la Diversificación	_ 31
1.2.4. Era del Atrincheramiento	_ 32
1.2.5. Era de la Conexión	_ 34
1.2.6. Era de la Independencia	_ 36
1.2.7. Era de la Ambición	_ 37
1.2.8. Era de la Reiteración	_ 40
1.3. Historia de DC	_ 43
1.4. Historia de Batman y Superman	_ 48
1.4.1. Breve historia de Superman	_ 48
1.4.2. Breve historia de Batman	_ 50
1.5. Coda	_ 53

2 Teorías de la adaptación: del cómic al cine _ 55

2.1. Prefacio	_ 56
2.2. El cine de superhéroes	_ 56
2.2.1. Introducción	_ 56
2.2.2. Consolidación del género	_ 57
2.2.3. Características del género	_ 58
2.2.4. Superhéroes y superheroínas en el cine de acción real	_ 61
2.3. La adaptación del cómic al cine	_ 64
2.4. Principales editoriales de los cómics de DC por países	_ 70
2.4.1. España y TBO	_ 72
2.4.2. El cómic franco-belga	_ 73
2.4.3. Italia y el <i>fumetti</i>	_ 74
2.5. Principales productoras del cine de superhéroes	_ 75
2.5.1. Marvel Studios	_ 75
2.5.2. Sony Pictures Entertainment	_ 75
2.5.3. 20 th Century Fox	_ 75
2.5.4. Paramount Pictures Corporation	_ 76
2.5.5. Warner Bros. Entertainment	_ 76
2.6. Coda	_ 78

3 Aspectos semióticos y culturales _ 79

3.1. Prefacio	_ 80
3.2. Charles S. Peirce	_ 81
3.2.1. Introducción	_ 81
3.2.2. Teorías semióticas	_ 82
3.2.3. El signo y su aplicación a lo visual	_ 83
3.2.4. Primeridad, segundidad, terceridad	_ 85
3.2.5. Cualisigno, sinsigno, legisigno	_ 86
3.2.6. Icono, índice, símbolo	_ 86
3.2.7. Rema, proposición, argumento	_ 89

3.2.8. Tabla-resumen de tipos de signos	_ 91
3.3. Aplicación de las teorías semióticas de Charles S. Peirce	_ 91
3.3.1. Umberto Eco	_ 91
3.3.1.1. Las teorías semióticas de Umberto Eco	_ 92
3.3.1.2. El signo según Umberto Eco	_ 93
3.3.2. El Group μ	_ 94
3.3.2.1. La semiótica visual	_ 95
3.3.2.2. El color	_ 97
3.3.3. Tendencias actuales sobre semiótica y cómic	_ 104
3.4. Referentes culturales	_ 109
3.4.1. Definición de los referentes culturales	_ 109
3.4.2. Clasificación de los referentes culturales	_ 111
3.4.3. Justificación de la selección de elementos culturales	_ 113
3.5. Coda	_ 115

4 Metodología y análisis del corpus _ 117

4.1. Prefacio	_ 118
4.2. Metodología	_ 118
4.2.1. Paradigma de la investigación	_ 118
4.2.2. Preguntas de investigación	_ 119
4.2.3. Objetivos de la fase analítica	_ 120
4.2.4. Sobre las hipótesis de la investigación y alcance del estudio	_ 120
4.2.5. Tipo y enfoque de estudio	_ 121
4.2.6. Triangulación	_ 124
4.2.7. Marco analítico	_ 125
4.2.8. Fases de la investigación	_ 125
4.3. Criterios de selección	_ 128
4.3.1. Parámetro 1: eje temporal	_ 128
4.3.2. Parámetro 2: editorial DC	_ 129

4.3.3. Parámetro 3: Superman y Batman	_ 130
4.3.4. Parámetro 4: éxito comercial	_ 131
4.3.5. Parámetro 5: tipo de público	_ 134
4.4. Aspectos relevantes relacionados con los parámetros de selección	_ 135
4.4.1. La ciencia y la tecnología	_ 137
4.4.2. La adaptación del cómic al cine	_ 138
4.4.3. La influencia del cómic y el cine en la sociedad actual	_ 140
4.5. Análisis del corpus	_ 142
4.5.1. El espacio y la arquitectura	_ 143
4.5.1.1. Los espacios y la arquitectura en Batman	_ 144
4.5.1.1.1. Introducción	_ 144
4.5.1.1.2. Análisis	_ 145
4.5.1.1.2.1. Gotham	_ 145
4.5.1.1.2.2. Mansión Wayne	_ 158
4.5.1.2. Los espacios y la arquitectura en Superman	_ 170
4.5.1.2.1. Introducción	_ 170
4.5.1.2.2. Análisis	_ 170
4.5.1.2.2.1. Metropolis	_ 171
4.5.1.2.2.2. Krypton/Kandor	_ 181
4.5.1.2.2.3. Daily Planet	_ 185
4.5.1.3. Palabras finales: espacios y arquitectura	_ 192
4.5.2. Los trajes	_ 193
4.5.2.1. Introducción	_ 193
4.5.2.2. Análisis	_ 194
4.5.2.2.1. Los trajes de Batman	_ 194
4.5.2.2.2. Los trajes de Bruce Wayne	_ 212
4.5.2.2.3. Los trajes de Superman	_ 224
4.5.2.2.4. Los trajes de Clark Kent	_ 237
4.5.2.3. Palabras finales: trajes	_ 248
4.5.3. Recapitulación de los resultados	_ 248

5 Conclusiones	_ 253
5.1. Prefacio	_ 254
5.2. Reflexiones sobre los resultados de la investigación	_ 254
5.3. Cumplimiento de los objetivos	_ 257
5.3.1. Objetivo general	_ 257
5.3.2. Objetivos específicos	_ 258
5.4. Limitaciones de esta investigación	_ 259
5.5. Hipótesis y propuestas para futuras investigaciones	_ 259

6 Bibliografía	_ 261
-----------------------	--------------

I Anexo	_ 275
----------------	--------------

Cartelera de las películas de Superman y Batman

III Anexo	_ 291
------------------	--------------

Principales personajes de DC relacionados con Superman y Batman

Listado de imágenes

- Imagen 1.** Viñeta extraída del *New York Journal*, del 24 de octubre de 1897. en la que aparece una secuencia de *The Yellow Kid*.
- Imagen 2.** Portada del número 1 de la serie de cómics *Action Comics* (1938).
- Imagen 3.** Página de *Dick Tracy* (Gould, 1931).
- Imagen 4.** Portada del número 1 de la serie de cómics *Young Romance* (1948).
- Imagen 5.** Portada de *It Rhymes with Lust* (Waller y Baker, 1950).
- Imagen 6.** Portada del número 96 de *The amazing Spider-man* (Stan lee, 1971), que optó por publicar, por primera vez, sin el sello del Comics Code.
- Imagen 7.** Portada nº 1 de *Aquaman* (Miller, 1962).
- Imagen 8.** Portada nº 1 de *Hawkman* (Fox, 1964).
- Imagen 9.** Portada nº 1 de *Fantastic Four* (Kirby, 1961).
- Imagen 10.** Portada nº 1 de *Zap Comix* (Crumb, 1967).
- Imagen 11.** Página de *Maus: A Survivor's Tale* (Spiegelman, 1986).
- Imagen 12.** Página de *Batman: The Dark Knight Returns* (Miller, 1986).
- Imagen 13.** Página de *Watchmen* (Moore, 1986).
- Imagen 14.** Portada del primer número de *Akira* (Otomo, 1988).
- Imagen 15.** Portada del primer número de *Crisis on Infinite Earths* (Wolfman, 1985).
- Imagen 16.** Portada del primer número de *DC: Rebirth* (Frank, 2016).
- Imagen 17.** Portada del primer número de *The New 52* (Johns, 2011).
- Imagen 18.** Fotograma de *X-Men* (Brian Singer, 2000).
- Imagen 19.** Fotograma de *Batman Begins*, en el que se observa el entrenamiento de Bruce Wayne para convertirse en Batman (Christopher Nolan, 2005).
- Imagen 20.** Fotograma de *El hombre de acero* (David S. Goyer, 2015) en el que se muestra el uso de CGI en la representación de una nave espacial.
- Imagen 21.** Fotograma de *El hombre de acero* (David S. Goyer, 2015) en el que se observa el físico de Superman.
- Imagen 22.** Fotograma de *El hombre de acero* (David S. Goyer, 2015) en el que se observa el físico de Clark Kent.
- Imagen 23.** Fotograma de *Batman Begins* (Christopher Nolan, 2005) en el que se observa el físico de Batman con la armadura.
- Imagen 24.** Fotograma de *Batman Begins* (Christopher Nolan, 2005) en el que se observa el físico de Bruce Wayne.

- Imagen 25.** Fotograma de *Wonder Woman* (Zack Snyder, 2017) en el que se observa el físico de la superheroína.
- Imagen 26.** Fotograma extraído de *Watchmen* (Zack Snyder, 2009).
- Imagen 27.** Viñeta extraída del cómic *Watchmen* (Moore, 1986).
- Imagen 28.** Fotograma extraído de *Hulk* (Ang Lee, 2003).
- Imagen 29.** Fotograma extraído de *Hulk* (Ang Lee, 2003).
- Imagen 30.** Viñeta extraída del cómic *Lobezno. Origen* (Jenkins, 2009).
- Imagen 31.** Fotograma extraído de *X-men orígenes: Lobezno* (Gavin Hood, 2009).
- Imagen 32.** Viñeta extraída de *Suicide Squad #50* (Williams, 2019).
- Imagen 33.** Fotograma extraído de *El escuadrón suicida* (David Ayer, 2016).
- Imagen 34.** Viñeta extraída del cómic *Valérian and Laureline #1* (Christin, 1967).
- Imagen 35.** Fotograma extraído de *Star Wars: Episodio V - El imperio contraataca* (Irvin Kershner, 1980).
- Imagen 36.** Logo de la editorial ECC.
- Imagen 37.** Logo de la editorial Planeta de Agostini.
- Imagen 38.** Logo de la editorial Ediciones Zinco.
- Imagen 39.** Logo de la editorial Norma Editorial.
- Imagen 40.** Retrato de C. S. Peirce.
- Imagen 41.** Viñeta extraída de *Batman in Barcelona: Dragon's Knight* (Waid, 2009).
- Imagen 42.** San Jorge matando al dragón (Martorell, 2009).
- Imagen 43.** Viñeta extraída de *Detective Comics #622* (Sprang, 1990).
- Imagen 44.** Viñeta extraída de *Detective Comics #382* (Robins, 1968).
- Imagen 45.** Viñeta extraída de *Detective Comics #338* (Hamilton, 1966).
- Imagen 46.** Viñeta extraída de *Detective Comics #802* (Lapham, 2005).
- Imagen 47.** Viñeta extraída de *Action Comics #141* (Schwartz, 1950).
- Imagen 48.** Viñeta extraída de *Action Comics #848* (Nicieza, 2007).
- Imagen 49.** Viñeta extraída de *Batman Vs Superman #78* (Kelly, 2011).
- Imagen 50.** Viñeta extraída de *Batman Vs Superman #78* (Kelly, 2011).
- Imagen 51.** Viñeta extraída de *Superman: The Weeding Album* (Jurgens, 1996).
- Imagen 52.** Viñeta extraída de *Action Comics #968* (Jurgens, 2017).
- Imagen 53.** Viñeta extraída de *Action Comics #975* (Jurgens, 2017).
- Imagen 54.** Ejemplo de contraste clarooscuro. Viñeta extraída de *Detective Comics #951* (Tynion IV, 2017).
- Imagen 55.** Ejemplo de contraste de calidad. Viñeta extraída de *Batman: Black and White* (Macho, 2013).
- Imagen 56.** Viñeta extraída de *Detective Comics #144* (Kane, 1949).
- Imagen 57.** Viñeta extraída de *World's Finest Comics #9* (vv. aa., 1943).
- Imagen 58.** Viñeta extraída de *Detective Comics #163* (Kane, 1950).
- Imagen 59.** Viñeta extraída de *Detective Comics #280* (Kane, 1960).
- Imagen 60.** Viñeta extraída de *Detective Comics #300* (Kane, 1962).
- Imagen 61.** Viñeta extraída de *Detective Comics #388* (Broome, 1969).
- Imagen 62.** Viñeta extraída de *Detective Comics #415* (Brown, 1971).
- Imagen 63.** Viñeta extraída de *Detective Comics #484* (O'Neil, 1979).
- Imagen 64.** Viñeta extraída de *Detective Comics #610* (Grant, 1990).

Imagen 65. Viñeta extraída de *Detective Comics* #801 (Lapham, 2005).
Imagen 66. Viñeta extraída de *Detective Comics* #853 (Williams, 2009).
Imagen 67. Viñeta extraída de *Detective Comics* #4 (Daniel, 2012).
Imagen 68. Viñeta extraída de *Detective Comics* #993 (Robinson, 2018).
Imagen 69. Fotograma extraído de *Batman* (Burton, 1989).
Imagen 70. Fotograma extraído de *Batman* (Burton, 1989).
Imagen 71. Fotograma extraído de *Batman* (Burton, 1989).
Imagen 72. Fotograma extraído de *Batman y Robin* (Schumacher, 1997).
Imagen 73. Fotograma extraído de *Batman y Robin* (Schumacher, 1997).
Imagen 74. Fotograma extraído de *El caballero oscuro: la leyenda renace* (Nolan, 2012).
Imagen 75. Viñeta extraída de *The Dark Prince Charming* #1 (Marini, 2018).
Imagen 76. Viñeta extraída de *Detective Comics* #853 (Williams, 2009).
Imagen 77. Viñeta extraída de *The Brave and the Bold* #4 (Pérez, 2007).
Imagen 78. Viñeta extraída de *Detective Comics* #145 (Kane, 1949).
Imagen 79. Viñeta extraída de *Detective Comics* #159 (Kane, 1950).
Imagen 80. Viñeta extraída de *Detective Comics* #328 (Kane, 1964).
Imagen 81. Viñeta extraída de *Detective Comics* #370 (Kane, 1967).
Imagen 82. Viñeta extraída de *Detective Comics* #456 (Maggin, 1976).
Imagen 83. Viñeta extraída de *Detective Comics* #463 (Conway, 1976).
Imagen 84. Viñeta extraída de *Detective Comics* #422 (Brown, 1972).
Imagen 85. Viñeta extraída de *Detective Comics* #548 (Broderick, 1985).
Imagen 86. Viñeta extraída de *Detective Comics* #613 (Grant, 1990).
Imagen 87. Viñeta extraída de *Detective Comics* #825 (Dini, 2007).
Imagen 88. Viñeta extraída de *Detective Comics* #851 (O'Neil, 2009).
Imagen 89. Viñeta extraída de *Detective Comics* #853 (Williams, 2009).
Imagen 90. Viñeta extraída de *Detective Comics* #3 (Daniel, 2012).
Imagen 91. Viñeta extraída de *Detective Comics* #981 (Tynion IV, 2018).
Imagen 92. Viñeta extraída de *Detective Comics* #985 (Hill, 2018).
Imagen 93. Viñeta extraída de *Detective Comics* #990 (Johns, 2018).
Imagen 94. Viñeta extraída de *Detective Comics* #979 (Tynion IV, 2018).
Imagen 95. Fotograma extraído de *Batman* (Martinson, 1966).
Imagen 96. Fotograma extraído de *Batman* (Burton, 1989).
Imagen 97. Fotograma extraído de *Batman Forever* (Schumacher, 1995).
Imagen 98. Fotograma extraído de *Batman y Robin* (Schumacher, 1997).
Imagen 99. Fotograma extraído de *El caballero oscuro: la leyenda renace* (Nolan, 2012).
Imagen 100. Viñeta extraída de *Action Comics* #29 (Siegel y Shuster, 1940).
Imagen 101. Viñeta extraída de *Action Comics* #121 (Siegel y Shuster, 1948).
Imagen 102. Viñeta extraída de *Action Comics* #158 (Siegel y Shuster, 1951).
Imagen 103. Viñeta extraída de *Action Comics* #268 (Siegel y Shuster, 1960).
Imagen 104. Viñeta extraída de *Action Comics* #281 (Siegel y Shuster, 1961).
Imagen 105. Viñeta extraída de *Action Comics* #376 (Siegel y Shuster, 1969).
Imagen 106. Viñeta extraída de *Action Comics* #397 (Infantino, 1971).
Imagen 107. Viñeta extraída de *Action Comics* #476 (Bates, 1977).
Imagen 108. Viñeta extraída de *Action Comics* #493 (Bates, 1979).

Imagen 109. Viñeta extraída de *Action Comics* #578 (Boldman, 1986).
Imagen 110. Viñeta extraída de *Action Comics* #597 (Byrne, 1988).
Imagen 111. Viñeta extraída de *Action Comics* #761 (Kelly, 2000).
Imagen 112. Viñeta extraída de *Action Comics* #839 (Johns, 2006).
Imagen 113. Viñeta extraída de *Action Comics* #14 (Morrison, 2013).
Imagen 114. Viñeta extraída de *Action Comics* #1000 (Jurgens, 2018).
Imagen 115. Viñeta extraída de *Action Comics* #962 (Jurgens, 2016).
Imagen 116. Fotograma extraído de *Superman* (Donner, 1978).
Imagen 117. Fotograma extraído de *Superman Returns: El regreso* (Singer, 2006).
Imagen 118. Fotograma extraído de *El hombre de acero* (Snyder, 2013).
Imagen 119. Fotograma extraído de *Batman vs Superman: el amanecer de la justicia* (Snyder, 2016).
Imagen 120. Viñeta extraída de *Action Comics* #276 (Siegel y Shuster, 1961).
Imagen 121. Viñeta extraída de *Action Comics* #834 (Simone, 2006).
Imagen 122. Viñeta extraída de *Action Comics* #993 (Jurgens, 2017).
Imagen 123. Viñeta extraída de *Action Comics* #993 (Jurgens, 2017).
Imagen 124. Fotograma extraído de *Superman* (Donner, 1978).
Imagen 125. Fotograma extraído de *Superman* (Donner, 1978).
Imagen 126. Fotograma extraído de *El hombre de acero* (Snyder, 2013).
Imagen 127. Fotograma extraído de *El hombre de acero* (Snyder, 2013).
Imagen 128. Fotograma extraído de *El hombre de acero* (Snyder, 2013).
Imagen 129. Viñeta extraída de *Action Comics* #153 (Siegel y Shuster, 1951).
Imagen 130. Viñeta extraída de *Action Comics* #272 (Siegel y Shuster, 1961).
Imagen 131. Viñeta extraída de *Action Comics* #382 (Siegel y Shuster, 1969).
Imagen 132. Viñeta extraída de *Action Comics* #388 (Siegel y Shuster, 1970).
Imagen 133. Viñeta extraída de *Action Comics* #582 (Boldman, 1986).
Imagen 134. Viñeta extraída de *Action Comics* #594 (Byrne, 1987).
Imagen 135. Viñeta extraída de *Action Comics* #770 (Kelly, 2000).
Imagen 136. Viñeta extraída de *Action Comics* #834 (Simone, 2006).
Imagen 137. Viñeta extraída de *Action Comics* #840 (Johns, 2006).
Imagen 138. Viñeta extraída de *Action Comics* #1001 (Bendis, 2018).
Imagen 139. Viñeta extraída de *Action Comics* #1003 (Bendis, 2019).
Imagen 140. Fotograma extraído de *Superman* (Donner, 1978).
Imagen 141. Fotograma extraído de *Superman* (Donner, 1978).
Imagen 142. Fotograma extraído de *El hombre de acero* (Snyder, 2013).
Imagen 143. Viñeta extraída de *Detective Comics* #31 (Kane, 1939).
Imagen 144. Viñeta extraída de *Detective Comics* #104 (Kane, 1945).
Imagen 145. Viñeta extraída de *Detective Comics* #275 (Kane, 1960).
Imagen 146. Viñeta extraída de *Detective Comics* #370 (Kane, 1967).
Imagen 147. Viñeta extraída de *Detective Comics* #467 (Buckler, 1977).
Imagen 148. Viñeta extraída de *Detective Comics* #481 (O'Neil, 1978).
Imagen 149. Viñeta extraída de *Detective Comics* #611 (Grant, 1990).
Imagen 150. Viñeta extraída de *Detective Comics* #785 (Brubaker, 2003).
Imagen 151. Viñeta extraída de *Detective Comics* #800 (Gabrych, 2005).

Imagen 152. Viñeta extraída de *Detective Comics* #816 (McCarthy, 2006).

Imagen 153. Viñeta extraída de *Detective Comics* #3 (Daniel, 2012).

Imagen 154. Viñeta extraída de *Detective Comics* #12 (Daniel, 2012).

Imagen 155. Viñeta extraída de *Detective Comics* #937 (Tynion IV, 2016).

Imagen 156. Viñeta extraída de *Detective Comics* #987 (Hill, 2018).

Imagen 157. Viñeta extraída de *Detective Comics* #998 (Tomasi, 2019).

Imagen 158. Viñeta extraída de *Detective Comics* #1006 (Tomasi, 2019).

Imagen 159. Viñeta extraída de *Detective Comics* #999 (Tomasi, 2019).

Imagen 160. Fotograma extraído de *Batman* (Burton, 1989).

Imagen 161. Fotograma extraído de *Batman Forever* (Schumacher, 1995).

Imagen 162. Fotograma extraído de *Batman Forever* (Schumacher, 1995).

Imagen 163. Fotograma extraído de *Batman y Robin* (Schumacher, 1997).

Imagen 164. Fotograma extraído de *Batman y Robin* (Schumacher, 1997).

Imagen 165. Fotograma extraído de *Batman Begins* (Nolan, 2005).

Imagen 166. Fotograma extraído de *Batman V Superman: el amanecer de la justicia* (Snyder, 2015).

Imagen 167. Viñeta extraída de *The Dark Knight Returns* (Miller, 1986).

Imagen 168. Viñeta extraída de *The Dark Knight Returns* (Miller, 1986).

Imagen 169. Viñeta extraída de *Detective Comics* #48 (Kane, 1940).

Imagen 170. Viñeta extraída de *Detective Comics* #210 (Kane, 1954).

Imagen 171. Viñeta extraída de *Detective Comics* #280 (Kane, 1960).

Imagen 172. Viñeta extraída de *Detective Comics* #287 (Kane, 1961).

Imagen 173. Viñeta extraída de *Detective Comics* #385 (Kanigher, 1969).

Imagen 174. Viñeta extraída de *Detective Comics* #396 (Robbins, 1970).

Imagen 175. Viñeta extraída de *Detective Comics* #488 (Burkett, 1980).

Imagen 176. Viñeta extraída de *Detective Comics* #559 (Moench, 1986).

Imagen 177. Viñeta extraída de *Detective Comics* #596 (Wagner, 1989).

Imagen 178. Viñeta extraída de *Detective Comics* #783 (Bolles, 2003).

Imagen 179. Viñeta extraída de *Detective Comics* #815 (McCarthy, 2006).

Imagen 180. Viñeta extraída de *Detective Comics* #39 (Manapul, 2015).

Imagen 181. Viñeta extraída de *Detective Comics* #943 (Tynion IV, 2016).

Imagen 182. Viñeta extraída de *Detective Comics* #958 (Tynion IV, 2017).

Imagen 183. Viñeta extraída de *Detective Comics* #993 (Robinson, 2018).

Imagen 184. Fotograma extraído de *Batman* (Martinson, 1966).

Imagen 185. Fotograma extraído de *Batman* (Martinson, 1966).

Imagen 186. Fotograma extraído de *Batman* (Burton, 1989).

Imagen 187. Fotograma extraído de *Batman Forever* (Schumacher, 1995).

Imagen 188. Fotograma extraído de *Batman Forever* (Schumacher, 1995).

Imagen 189. Fotograma extraído de *Batman y Robin* (Schumacher, 1997).

Imagen 190. Fotograma extraído de *Batman Begins* (Nolan, 2005).

Imagen 191. Fotograma extraído de *Batman Begins* (Nolan, 2005).

Imagen 192. Fotograma extraído de *Batman vs Superman: el amanecer de la justicia* (Snyder, 2016).

Imagen 193. Fotograma extraído de *Batman vs Superman: el amanecer de la justicia* (Snyder, 2016).

Imagen 194. Viñeta extraída de *Action Comics* #1 (Siegel y Shuster, 1938).

Imagen 195. Viñeta extraída de *Action Comics* #117 (Siegel y Shuster, 1948).

Imagen 196. Viñeta extraída de *Action Comics* #143 (Siegel y Shuster, 1950).

Imagen 197. Viñeta extraída de *Action Comics* #273 (Siegel y Shuster, 1961).
Imagen 198. Viñeta extraída de *Action Comics* #375 (Siegel y Shuster, 1969).
Imagen 199. Viñeta extraída de *Action Comics* #384 (Siegel y Shuster, 1970).
Imagen 200. Viñeta extraída de *Action Comics* #478 (Conway, 1977).
Imagen 201. Viñeta extraída de *Action Comics* #485 (Bates, 1978).
Imagen 202. Viñeta extraída de *Action Comics* #592 (Byrne, 1987).
Imagen 203. Viñeta extraída de *Action Comics* #839 (Johns, 2006).
Imagen 204. Viñeta extraída de *Action Comics* #14 (Morrison, 2013).
Imagen 205. Viñeta extraída de *Action Comics* #50 (Pak, 2016).
Imagen 206. Viñeta extraída de *Action Comics* #996 (Jurgens, 2018).
Imagen 207. Viñeta extraída de *Action Comics* #1014 (Bendis, 2019).
Imagen 208. Fotograma extraído de *Superman* (Donner, 1978).
Imagen 209. Fotograma extraído de *Superman* (Donner, 1978).
Imagen 210. Viñeta extraída de *Action Comics* #1017 (Bendis, 2019).
Imagen 211. Fotograma extraído de *Superman Returns* (Singer, 2006).
Imagen 212. Fotograma extraído de *Superman Returns* (Singer, 2006).
Imagen 213. Fotograma extraído de *El hombre de acero* (Snyder, 2013).
Imagen 214. Fotograma extraído de *Batman vs Superman: el amanecer de la justicia* (Snyder, 2015).
Imagen 215. Viñeta extraída de *Action Comics* #29 (Siegel y Shuster 1940).
Imagen 216. Viñeta extraída de *Action Comics* #169 (Siegel y Shuster 1952).
Imagen 217. Viñeta extraída de *Action Comics* #183 (Siegel y Shuster 1953).
Imagen 218. Viñeta extraída de *Action Comics* #260 (Siegel y Shuster 1960).
Imagen 219. Viñeta extraída de *Action Comics* #276 (Siegel y Shuster 1961).
Imagen 220. Viñeta extraída de *Action Comics* #375 (Siegel y Shuster 1969).
Imagen 221. Viñeta extraída de *Action Comics* #384 (Siegel y Shuster, 1970).
Imagen 222. Viñeta extraída de *Action Comics* #484 (Bates, 1978).
Imagen 223. Viñeta extraída de *Action Comics* #393 (Siegel y Shuster 1970).
Imagen 224. Viñeta extraída de *Action Comics* #493 (Bates, 1979).
Imagen 225. Viñeta extraída de *Action Comics* #578 (Boldman, 1986).
Imagen 226. Viñeta extraída de *Action Comics* #592 (Byrne, 1987).
Imagen 227. Viñeta extraída de *Action Comics* #597 (Byrne, 1988).
Imagen 228. Viñeta extraída de *Action Comics* #709 (Michelinie, 1995).
Imagen 229. Viñeta extraída de *Action Comics* #822 (Austen, 2005).
Imagen 230. Viñeta extraída de *Action Comics* #834 (Simone, 2006).
Imagen 231. Viñeta extraída de *Action Comics* #836 (Kelly, 2006).
Imagen 232. Viñeta extraída de *Action Comics* #838 (Johns, 2006).
Imagen 233. Viñeta extraída de *Action Comics* #41 (Pak, 2015).
Imagen 234. Viñeta extraída de *Action Comics* #957 (Jurgens, 2016).
Imagen 235. Viñeta extraída de *Action Comics* #963 (Jurgens, 2016).
Imagen 236. Viñeta extraída de *Action Comics* #1006 (Bendis, 2019).
Imagen 237. Fotograma extraído de *Superman* (Donner, 1978).
Imagen 238. Fotograma extraído de *Superman Returns* (Singer, 2006).
Imagen 239. Fotograma extraído de *El hombre de acero* (Snyder, 2013).
Imagen 240. Fotograma extraído de *El hombre de acero* (Snyder, 2013).
Imagen 241. Fotograma extraído de *Batman vs Superman: el amanecer de la justicia* (Snyder, 2015).

Listado de figuras

- Figura 1.** Tipos de adaptación propuestos por Sánchez (2000).
- Figura 2.** Elementos de la relación sígnica.
- Figura 3.** Resumen de los conceptos semióticos.
- Figura 4.** Resumen de las principales características de los colores y tipos de contrastes.
- Figura 5.** Categorización de los referentes culturales.
- Figura 6.** Selección de referentes culturales.
- Figura 7.** Formulación de hipótesis según el alcance del estudio.
- Figura 8.** División del marco analítico.
- Figura 9.** Esquema del alcance y el tipo de estudio en el que se basa la presente tesis doctoral.
- Figura 10.** Ventas de las principales editoriales de cómics (DC y Marvel) en diferentes años.
- Figura 11.** Recaudación de la películas de Batman.
- Figura 12.** Recaudación de la películas de Superman.
- Figura 13.** Repaso de los conceptos semióticos y los procesos de adaptación de Gotham.
- Figura 14.** Repaso de los conceptos semióticos y los procesos de adaptación de la Mansión Wayne.
- Figura 15.** Repaso de los conceptos semióticos y los procesos de adaptación de Metropolis.
- Figura 16.** Repaso de los conceptos semióticos y los procesos de adaptación de Krypton y Kandor.
- Figura 17.** Repaso de los conceptos semióticos y los procesos de adaptación del Daily Planet.
- Figura 18.** Repaso de los conceptos semióticos y los procesos de adaptación del traje de Batman.
- Figura 19.** Repaso de los conceptos semióticos y los procesos de adaptación del traje de Bruce Wayne.
- Figura 20.** Repaso de los conceptos semióticos y los procesos de adaptación del traje de Superman.
- Figura 21.** Repaso de los conceptos semióticos y los procesos de adaptación del traje de Clark Kent.



Introducción

capítulo 0

0.1. Justificación del estudio

En la actualidad, existen diferentes investigaciones, como se verá en el Capítulo 2, basadas en los procesos de adaptaciones de unos medios a otros¹, como, por ejemplo, las adaptaciones de obras literarias al cine o al teatro. No obstante, debido a la popularidad de este tipo de adaptaciones de la literatura al cine, pocos estudios, como los de López (2016) o Koole (2012), se han centrado en la adaptación del cómic de superhéroes a la gran pantalla. Por esta razón, consideramos que existe una serie de aspectos fundamentales que, prácticamente, no han sido analizados y que requieren de una investigación, tales como un análisis eminentemente semiótico del proceso de adaptación de los cómics de superhéroes al cine a lo largo de su recorrido o cómo dichas adaptaciones toman forma según el período cronológico en el que se producen. Como se verá a continuación, la presente tesis doctoral pretende analizar, a través de la lectura de un elevado número de sus cómics y del visionado de todas sus respectivas adaptaciones al cine, cómo las figuras de los superhéroes Batman y Superman, los dos de la editorial DC, han sido representadas en ambos medios (cómic y cine), basando siempre este análisis en ciertos conceptos semióticos propuestos por Charles Sanders Peirce.

0.2. Paradigma de la investigación y objetivos

Para derivar y exponer las conclusiones que se obtendrán tras el análisis del corpus seleccionado, la presente tesis doctoral, como se verá en el Capítulo 4, se articula estructuralmente en dos fases: la primera presenta un carácter descriptivo y empírico. Se trata de un estudio exploratorio, pues se aporta un enfoque innovador al paradigma de los estudios de la adaptación en medios audiovisuales; a su vez, se presenta como una investigación descriptivo-correlativa, pues se trata de ofrecer una descripción de un primer elemento, en el caso que nos ocupa, el cómic, para, posteriormente, relacionarlo con otro elemento con características similares: el cine. La segunda fase es empírico-experimental, pues se analizan las adaptaciones cinematográficas y se contrastan con la información obtenida en la primera fase. Si bien estas dos fases se encuentran conectadas entre sí, pues ambas surgen del mismo objetivo general, cada una de ellas presenta unos objetivos específicos que se derivan del objetivo general, los cuales se expondrán a continuación.

1. Existe un debate sobre si la semiótica y la lingüística son disciplinas diferentes o si, en cambio, una se inserta dentro de la otra. Autores como Sánchez opinan que deben separarse, puesto que cada una le da un valor y una definición al signo y "en esa apreciación se basa la relación antagónica o, mejor, de diferencia entre la lingüística y la semiótica" (2008: 12). Por otra parte, Bobes, en su obra *La semiótica como teoría lingüística* (1973), ofrece interesantes reflexiones sobre cómo la semiótica se inserta dentro del marco de la lingüística, aunque su foco de estudio se distancia de lo puramente lingüístico y abre nuevas vías de investigación. En este sentido, la presente investigación se decanta por concebir la semiótica como una disciplina separada de la lingüística, puesto que esta última no parece otorgar relevancia a la interpretación del signo.

De este modo, en este apartado presentamos tanto el objetivo general como los específicos de la presente tesis doctoral, mientras que, en el Capítulo 4, dedicado a la metodología, detallaremos los objetivos propios de la fase analítica de nuestra investigación. Así pues, nuestro objetivo general es:

- Diseñar y llevar a cabo un estudio interdisciplinario del proceso de adaptación del cómic al cine y de la relevancia de ciertos conceptos semióticos, como el de *signo*, en el análisis de ciertos productos audiovisuales.

Este objetivo general, a su vez, se divide en los siguientes objetivos específicos:

- Llevar a cabo una revisión bibliográfica de los principales conceptos semióticos propuestos por Charles S. Peirce, con especial relevancia del concepto de *signo*.
- Generar un aparato conceptual basado en una revisión bibliográfica de los procesos de adaptación del cómic al cine y el grado de fidelidad entre adaptaciones.
- Realizar un estudio cualitativo sobre un corpus generado a partir de cómics de la editorial DC, en concreto sobre los personajes de Batman y Superman y sus adaptaciones al cine.

Antes de continuar, nos gustaría resaltar que, en el punto 4.2.4. de nuestra investigación, justificamos con detenimiento qué razones nos han llevado a no enunciar hipótesis de investigación iniciales para este estudio.

0.3. Fases

A continuación, vamos a exponer cómo se ha desarrollado la presente investigación y los principales métodos, en el sentido de los pasos seguidos para cumplir un objetivo, utilizados en cada una de las fases que la componen. Así, este trabajo se puede dividir en diferentes etapas: como se sugería en el apartado anterior y como se detallará en el Capítulo 4, nuestra investigación se inicia con una fase exploratoria, seguida de una etapa de lectura y recopilación de índole teórica; seguidamente, se lleva a cabo una investigación cualitativa y un análisis de los resultados que, finalmente, nos conducirá a extraer unas conclusiones y a postular unas hipótesis que no han podido ser formuladas al inicio de la tesis doctoral debido a la naturaleza cualitativa de la misma. No obstante, hay que tener en cuenta que, a medida que se avanza en la inves-

tigación, aparecen pequeños cambios que van reformulando el contenido anterior, de modo que las modificaciones y las actualizaciones estarán siempre presentes.

Seguidamente, vamos a detallar cada fase, con base en las propuestas realizadas por Hernández Sampieri *et al.* (2010):

Fase exploratoria: esta fase se basa en la recogida de los datos necesarios para iniciar la investigación, de forma que queda delimitado el alcance de su estudio y se hace una aproximación del corpus de trabajo. Se trata, por tanto, de una fase inicial en la que se establecen los objetivos del trabajo, las hipótesis (si procede) y el planteamiento de la investigación. En nuestro caso, esta fase ha sido particularmente larga, pues hemos dedicado un notable periodo de tiempo a la lectura atenta de una gran cantidad de series de cómics dedicadas a diferentes superhéroes y a las adaptaciones cinematográficas que de ellas se han derivado.

Fase de revisión bibliográfica: esta etapa viene caracterizada por la lectura de obras pertenecientes a las dos disciplinas, semiótica y adaptación de cómic al cine, en las que se basa la presente tesis. Por una parte, se han consultado diferentes obras sobre teorías semióticas y aspectos visuales, que posteriormente articulan la herramienta analítica del trabajo. Por otra parte, nos hemos acercado a los estudios publicados sobre teoría del cómic, del cine y de sus adaptaciones a otros medios. De esta forma, hemos delimitado los recursos teóricos utilizados y su relevancia para nuestra investigación.

Fase de investigación y análisis del corpus: una vez delimitados los aspectos teóricos para el estudio y el corpus de trabajo, pasamos a analizar, en nuestro caso, la representación gráfica en los cómics de ciertos elementos y su adaptación a la gran pantalla. Para ello, como explicaremos en el apartado dedicado a la metodología, Capítulo 4, utilizaremos un enfoque cualitativo, el cual nos permitirá que nuestra interpretación pueda formar parte del estudio.

Fase de extracción de conclusiones: la última fase se centra en el análisis de resultados y en su posterior debate para poder extraer unas conclusiones que se relacionarán con los objetivos establecidos previamente al inicio de la presente investigación, así como la presentación de hipótesis relacionadas con futuras líneas de investigación.

o.4. Estructura

Tomando como referencia las etapas que se acaban de explicar, esta tesis doctoral se organiza en seis capítulos, los cuales quedan resumidos a continuación:

El **Capítulo 0** sirve como introducción a la presente tesis y en él se exponen la justificación del presente estudio, el paradigma de la investigación, los objetivos que pretendemos alcanzar, la estructura de este trabajo y la definición de ciertos conceptos básicos utilizados.

El **Capítulo 1** describe la historia general del cómic, desde sus orígenes hasta la actualidad, y las principales etapas de dicho medio de comunicación de masas, definido de tal forma por autores como Gubern (1974), Muro (2004), Moix (2007) o Trabado (2012). Además, se desarrolla una breve presentación de la editorial DC, creadora de los dos superhéroes en los que aquí nos centramos: Batman y Superman. Estos personajes son presentados al final de este capítulo, momento en el que nos remontamos a sus orígenes y avanzamos hasta los cómics más actuales.

El **Capítulo 2** explora las teorías de la adaptación y sus características, recogidas en la obra de Sánchez (2000). También se incluye una descripción del cine de superhéroes, sus orígenes y su evolución hasta la actualidad, de forma que presentamos las principales particularidades del medio al que se adaptan las viñetas de cómic seleccionadas.

El **Capítulo 3** se centra en la historia de la semiótica general y de la semiótica visual y en su evolución, así como en las aportaciones del semiótico Peirce. Además, resaltamos las aplicaciones de las teorías semióticas de Pierce por parte de Umberto Eco y del el Group μ y las tendencias actuales sobre semiótica y cómic. Estos conocimientos teóricos son aplicados a lo largo del análisis del corpus. Por último, en este capítulo abordamos la cuestión de los elementos culturales que vamos a analizar posteriormente, es decir, los elementos culturales seleccionados para llevar a cabo nuestra investigación.

El **Capítulo 4** expone los criterios y los parámetros de selección del corpus para este estudio, así como la metodología aplicada en este trabajo. Además, incluye el análisis del corpus seleccionado, centrado en la adaptación al cine de los cómics de Batman y Superman, siguiendo una categorización presentada previamente en el Capítulo 2. Finalmente, incluye una valoración global del análisis del corpus, lo que nos conduce a las conclusiones finales del presente trabajo.

El **Capítulo 5** consiste en la exposición de las conclusiones obtenidas en este estudio y el grado de cumplimiento de los objetivos presentados al

inicio de esta investigación. Asimismo, formulamos hipótesis surgidas a partir de la investigación realizada y pensadas para futuras investigaciones en el ámbito en el que se enmarca la presente tesis doctoral.

Finalmente, se presentarán las entradas bibliográficas en un capítulo que recogerá todas las referencias que aparecen citadas en este trabajo. Por otra parte, se incluirá una sección de anexos, que cerrará con una breve descripción de los principales superhéroes de DC y otros personajes relacionados con Batman y Superman.

0.5. Definición de conceptos

En este apartado se definen ciertos conceptos clave que aparecerán en la presente tesis doctoral, para lo que nos servimos, entre otras fuentes citadas a continuación y con objeto de generar coherencia, de la información obtenida del Diccionario de la Real Academia Española de la Lengua (DRAE), del Diccionario Panhispánico de Dudas (DPD) y de fuentes especializadas en el ámbito del cómic. La razón principal de ofrecer las siguientes definiciones viene dada por la necesidad de esclarecer al lector ciertos términos que puedan llevar a confusión o, por otra parte, para matizar la definición de conceptos que podrían presentar problemas de interpretación.

0.5.1. Cómic

Según el DRAE (2019: en línea) y el DPD (2019: en línea), el *cómic* quedaría definido como una “serie o secuencia de viñetas que cuenta una historia”, así como el “libro o revista que contiene esas viñetas”. Proviene del término inglés *comic book*, y Eisner lo define como un “despliegue secuencial de dibujo y globos dialogados” (2003: 6). Muro también aporta una definición que debemos tener en cuenta, pues lo considera un “medio de comunicación de masas, basado en imágenes dibujadas y por lo general, palabra escrita” (2004: 63).

0.5.2. Historieta

La definición de *historieta* viene reflejada en el DRAE (2019: en línea) como una “serie de dibujos que constituye un relato cómico, fantástico, de aventuras, etc., con texto o sin él, y que puede ser una simple tira en la prensa, una o varias páginas, o un libro”. Gubern establece que se trata de una “estructura narrativa formada por una

secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales puede integrarse elementos de escritura fonética” (1972: 35). Por otra parte, Eco destaca que es “un producto cultural, ordenado desde arriba y que funciona según toda la mecánica de la persuasión oculta” (1974: 299). Con esta definición, Eco da a entender que se requiere un esfuerzo por parte del lector para interpretar una historieta, que posee un objetivo concreto, de forma correcta.

0.5.3. Tebeo

El DRAE (2019: en línea) define el *tebeo* como una “publicación infantil o juvenil cuyo asunto se desarrolla en series de dibujos” y clarifica que su nombre proviene de “TBO, nombre de una revista española fundada en 1917”. Añade que se trata de una “serie de aventuras contada en forma de historietas gráficas”.

0.5.4. Narración/Novela gráfica

No hemos encontrado la definición de este concepto ni en el DRAE ni en el DPD, por lo que vamos a utilizar las definiciones de autores especialistas en el ámbito del cómic, los cuales aportan una idea clara de dicho término. Según Eisner, este tipo de narración se basa en una “descripción genérica de cualquier narrativa que se sirve de la imagen para transmitir una idea. Tanto el cine como el cómic recurren a la narración gráfica” (2003: 6). García también aporta una interesante definición sobre la novela gráfica:

es solo un término convencional que, como suele ocurrir, puede llamar a engaño, pues no hay que entender que con el mismo nos referimos a un cómic con características formales o narrativas de novela literaria [...], sino, sencillamente, a un tipo de cómic adulto moderno que reclama lecturas y actitudes distintas del cómic de consumo tradicional (2010: 16).

0.5.5. Género de superhéroes

Entre las múltiples definiciones que el DRAE (2019: en línea) propone para el término *género*, hemos escogido la siguiente acepción, pues se aproxima notablemente al contenido de la presente tesis doctoral: “[e]n las artes, sobre todo en la literatura, cada una de las distintas categorías o clases en que se pueden ordenar las obras según rasgos comunes de forma y de contenido”. De este modo, en el caso que nos ocupa, el presente trabajo se centra en el *género de superhéroes*, pues tanto los cómics como las películas que vamos a analizar se pueden agrupar por los rasgos comunes que comparten, tanto en forma (narrativa) como en contenido (los protagonistas de estas historias son siempre superhéroes).

0.5.6. Serie

El DRAE define *serie*, o *serial*, como una “obra que se difunde en emisiones sucesivas” (2019: en línea). En este sentido, en la presente tesis doctoral trabajamos, principalmente, con las dos series de cómic más relevantes de la editorial DC, *Action Comics* y *Detective Comics*, ambas publicadas de forma regular y sucesiva desde sus inicios.

0.5.7. Medio de comunicación

El DRAE (2019: en línea) lo define como un “instrumento de transmisión pública de información, como emisoras de radio o televisión, periódicos, internet, etc.”. Eco va más allá y define e ilustra de forma crítica los medios de comunicación de masas y afirma que “los mass media se dirigen a un público heterogéneo y se especifican según ‘medidas de gusto’, evitando las soluciones originales” (2016: 64). Así, propone que se trata de un acceso a la cultura, donde los mensajes llegan a un amplio conjunto de público de forma acrítica. A su vez, Rodríguez hace referencia a la afirmación de Peeters para referirse a *medio*: “Peeters (2003: 6) señala igualmente la frecuente amalgama que se produce entre ‘género’ y ‘medio’, siendo esta última denominación, a nuestro parecer, más pertinente puesto que dota a la historieta de una merecida entidad propia” (Rodríguez, 2019: 19).



La historia del cómic

capítulo 1

1.1. Prefacio

Tradicionalmente, el cómic ha sido un tipo de literatura² relegado a un segundo plano desde su aparición: “probablemente no exista ningún otro documento tan olvidado en la investigación por los profesionales de la información como el cómic, a pesar de que se encuentra presente prácticamente en la mayor parte de las bibliotecas” (Castillo, 2004: 1). Varillas, por su parte, comenta “la escasa repercusión que el mundo del cómic ha tenido en los ambientes universitarios y académicos” (2009: 17). Por último, recogemos las palabras de Tapia sobre este hecho, pues, según ella, “a pesar de haber sido considerado durante varias décadas como una manera de pasatiempo, podemos decir que hoy en día está consolidado como un arte que sirve como soporte para contar cualquier historia” (2018: 19). Sin embargo, tanto su historia como su repercusión en la sociedad a lo largo de los años son aspectos dignos de atención. Para iniciar este estudio, consideramos que un análisis de la historia del cómic será necesario, ya que servirá de base y, a su vez, de marco teórico para posicionar esta investigación. Siendo este primer capítulo de naturaleza teórica, se abordarán los hechos más relevantes a lo largo de la historia del cómic, teniendo en cuenta qué repercusiones tuvieron estos en los ámbitos culturales y sociales del momento.

Diversos estudios centrados en este tipo de textos comicográficos³, como la tesis doctoral de Fernández (2017) o los artículos académicos de Pons (2013) y Rodríguez (2015), han desarrollado diferentes divisiones para organizar y estructurar la historia del cómic. La investigación de Fernández se basa en la tradicional división centrada en dos eras: la *Golden Age* y la *Silver Age*. En el caso que nos ocupa, hemos seleccionado la división propuesta por Duncan y Smith (2009), ya que contempla no solo aspectos históricos, sino también culturales y sociales de forma cronológica.

1.2. División de la historia del cómic

Dividir hechos relacionados con las artes y las humanidades es una labor ciertamente complicada, ya que habría que considerar como imposible conocer el momento exacto del inicio y final de cada hecho, ya fuera una corriente artística, un movimiento o un fenómeno. En lo referente a la historia del cómic, la división canónica seguida por algunos estudiosos de este medio, como han sido López (2016) o Fernández (2017), se ha articulado en torno a tres etapas. Esta categorización quedaría de la siguiente

2. Existe un debate sobre si el cómic debe ser considerado literatura o no. Encontramos estudios como el de Henao (2018) en el que se comenta lo siguiente: “[e]sta idea del cómic como literatura también ha sido reforzada por algunos académicos [...] que se disponen a hacer lo propio dando por sentado que el cómic es apto de un tratamiento tal”. Por otra parte, autores como Montesinos consideran que el cómic no debe considerarse literatura: “creemos que la distancia que separa ambas formas en términos específicos es en cierto modo irreconciliable” (2017: 16). En nuestro caso, nos alineamos con la posición de Henao y otros autores que entienden que el cómic es literatura, puesto que ambos productos se basan en una expresión artística verbal. | 3. Término acuñado por Rubén Varillas en su obra *La arquitectura de las viñetas. Texto y discurso en el cómic* (2009).

forma: “La Edad de Oro desde 1939 hasta mediados de los años 50; la Edad de Plata desde mediados de los años 50 hasta 1970; la Edad de Bronce desde 1970 hasta mediados de los años 80” (Robb, 2014: 19)⁴. No obstante, en el presente trabajo, hemos optado por basar nuestro estudio en una división, a nuestro juicio, más completa. Una de las razones por la que se ha escogido la distribución sugerida por Randy Duncan y Matthew J. Smith, en su obra *The Power of Comics: History, Form and Culture* (2009), viene dada, precisamente, por lo arriba expuesto, dado que esta propuesta presenta las eras del cómic de forma estructurada cronológicamente; es decir, se observa cómo, en algunos casos, en un mismo año aparecen dos eras diferentes, siendo correlativas. Por otra parte, consideramos que esta categorización se muestra como más detallada e incluye no solo la aparición del cómic de superhéroes, sino también la de otros subgéneros dentro de este mismo ámbito. como el género policíaco, bélico o de aventuras. Por tanto, consideramos que esta es una división realista de la historia del cómic. A continuación, se expondrán las diferentes etapas que Duncan y Smith (2009: 22-81) proponen como la división óptima de la historia del cómic, ya que nos basamos en este trabajo para la redacción de los apartados dedicadas a las diferentes eras:

- Era de la Invención
- Era de la Proliferación
- Era de la Diversificación
- Era del Atrincheramiento
- Era de la Conexión
- Era de la Independencia
- Era de la Ambición
- Era de la Reiteración

1.2.1. Era de la Invención

Uno de los principales rasgos de esta época es el reconocimiento del cómic como una forma de arte, como un medio de divulgación, en el que se establecerán sus principales características, tales como su fácil accesibilidad a la población y el carácter contrastivo de la sociedad en la que se publica (Duncan y Smith, 2009: 23).

En esta era cabe destacar a Rodolphe Töpffer (1799-1846), un profesor y caricaturista suizo que creó la literatura mediante imágenes o, como pasó a llamarse por sus contemporáneos, la *litterature en stampes*⁵. Esta nueva forma de arte secuencial es novedosa, puesto que, a partir de este momento, se utilizará con fines relacionados con el ocio y la diversión, siendo su principal rasgo la narración de historias de ficción. Su primera obra, *Histoire de M. Jabot* (1833), fue acogida con mucho interés por los caricaturistas de la época, ya que en esta se incorporaron las características que Töpffer incluyó en esta nueva forma de arte secuencial⁶. A partir de esta primera publicación, sus obras empezaron a tener éxito por toda Europa y fueron traducidas a diferentes idiomas, tales como el inglés, el italiano y el alemán. Burke (2012) afirma que la traducción al inglés

4. Traducción del original: “the Golden Age is from 1938 to the mid-Fifties; the Silver Age from the mid-Fifties to 1970; the Bronze Age from 1970 to the mid-Eighties”. | 5. Este nuevo tipo de literatura basado en imágenes supondrá el cambio hacia un nuevo modelo de formato y expresión artística. | 6. Bartual (2008: en línea) define este concepto como una denominación que “podría aplicarse a cualquier medio de expresión [...] cuya escritura esté basada en una disposición sucesiva y temporalizada de sus significantes”.



Imagen 1. Viñeta extraída de New York Journal, del 24 de octubre de 1897 en la que aparece una secuencia de *The Yellow Kid*.

de *Les Amours de M. Vieux-Bois* (1837), una de sus obras más conocidas, por *The Adventures of Obadiah Oldbuck*, llegó a Estados Unidos y fue considerada como fuente de inspiración para muchos caricaturistas, ilustradores y dibujantes estadounidenses.

En Estados Unidos, esta implementación de las tiras visuales provocó un incremento de su consumo y, por tanto, fomentó la creación de una industria del *comic book*. Los primeros productos denominados como *cómics* eran colecciones reimpresas de las tiras cómicas más famosas de algunos periódicos estadounidenses. Desde 1897, miles de cómics fueron impresos y, la mayoría de ellos, tal y como sucedía con las tiras cómicas de los periódicos, tenían como principales lectores a niños y gente joven, siendo *The Yellow Kid*⁷ (1897) el cómic más famoso de esta época y el que ya tenía las características propias del nuevo modelo de *comic book*. Este nuevo fenómeno de reimprimir las tiras cómicas de los periódicos y ponerlas a la venta en formato de libro tuvo su auge, principalmente, durante las dos primeras décadas del siglo XX y, como consecuencia, muchos de los trabajadores de las revistas *pulp*⁸ del momento empezaron a dedicarse a la creación y publicación de cómics.

Hasta el momento, las revistas *pulp* que incluían héroes en las historietas habían pasado a conocerse popularmente como *hero pulps*, y en ellas encontramos a héroes como *El Zorro* (1919) y *Tarzán* (1921). A partir de este momento, los héroes empezaron a emerger y a cobrar un papel principal en las historietas publicadas en formato de *comic book*, por lo que estas historietas se consideran como las bases de la creación de los superhéroes que aparecerán a lo largo de las décadas de los años 30 y 40 del pasado siglo.

1.2.2. Era de la Proliferación

Esta era es una de las más cortas pero, a su vez, una de las más importantes, ya que durante los años que se suceden dentro de ella (entre 1934 y 1938) apareció el primer cómic de Superman, el cual fue el primer número de una nueva formación editorial

7. Creado por Richard F. Outcault, esta serie de historietas fue pionera en la introducción de bocadillos para establecer un diálogo. | 8. "Publicación de carácter popular, propio de la cultura de masas, llamado así por la calidad del papel de pulpa en el que se imprimían, que abarató costes de este tipo de publicaciones. Se empezó a usar en EE.UU. a finales del siglo XIX" (Peregrina, 2014).

llamada *Action Comics*, entendida como una evolución de sus predecesores DC (para conocer los detalles de la historia de esta editorial, véase el punto 1.3.). Este héroe, en su totalidad, sirvió para establecer la identidad del *comic book* estadounidense. Joe Shuster, uno de los más conocidos caricaturistas y dibujantes de la nueva *Action Comics*, se encargó del diseño de Superman e introdujo una nueva forma de ver al personaje; basó su traje de superhéroe⁹ en el de los trapeceistas de un circo, vistiéndolo con mallas ajustadas y una llamativa y larga capa roja. Una vez finalizado este nuevo personaje, todos los miembros de esta editorial aceptaron que era “The Greatest Super-Hero of All Times”, tal y como aparecía en una de las frases de sus primeras ediciones. Cabe destacar que, en poco menos de un año, esta serie de cómics de Superman logró alcanzar la cifra de más de un millón de copias vendidas. Por una parte, este hecho fue el precursor del surgimiento de otros superhéroes vestidos o disfrazados del mismo modo que Superman, como el Doctor Fate o Átomo; por otra, fundó las bases de la concepción de *historieta de superhéroes*, mostrando a los lectores tipos musculosos luchando contra el crimen.



Imagen 2. Portada del número 1 de la serie de cómics *Action Comics* (1938).

Otro de los superhéroes más famosos nacidos en esta época, exactamente en 1939, es Batman, considerado como el segundo personaje con mayor impacto de la editorial DC. Este superhéroe fue creado por Bob Kane, cuando solo tenía 22 años. Batman no solo fue un éxito, sino que logró impulsar tanto sus ventas como las de Superman, llegando a los diez millones de copias vendidas por mes entre los dos superhéroes en ese mismo año.

9. Como comenta Rodríguez (2013), el término *superhéroe*, “aunque nació en 1917, se popularizó con la llegada de Superman en 1938”.

En su libro titulado *Historia social del cómic* (2007), Terenci Moix ofrece una interesante cronología de los *comic-books* más relevantes de, prácticamente, cada año desde los años 30 hasta la llegada de los 40. Esta cronología, que abarca desde el crack de la bolsa en Wall Street hasta la intervención de Estados Unidos en la Segunda Guerra Mundial, presenta los personajes de cada cómic y, por extensión, los títulos de las publicaciones que llevan sus nombres.

- 1931: *Dick Tracy*, de Chester Gould (véase Imagen 3).
- 1933: *Flash Gordon*, de Alex Raymond; *Terry and the Pirates*, de Milton Caniff.
- 1934: *Mandrake*, de Lee Falk y Phil Davis; *Li'l Abner*, de Al Capp; *Brick Bradford*, de William Ritt y Clarence Gray; *The Lone Ranger*, de Charles Flanders; *El Agente Secreto X-9*, de Alex Raymond y Dashiell Hammett.
- 1936: *The Phantom*, de Lee Falk y Ray Moore.
- 1937: *Príncipe Valiente*, de Harold Foster.
- 1938: *Superman*, de Jerry Siegel y Joe Shuster.
- 1939: *Charlie Chan*, de Alfred Andriola; *Batman*, de Bob Kane; *Tarzán*, versión de Burne Hogarth.
- 1940: *El Capitán América*, de Joe Simmons y Jack Kirby; *El Capitán Maravillas*, de C. C. Beck.



Imagen 3. Página de *Dick Tracy* (Gould, 1931).

1.2.3. Era de la diversificación

Esta época constituye una de las etapas más difíciles para los cómics de superhéroes, ya que, a partir de 1940, empezarán a surgir nuevos tipos de cómics, como, por ejemplo, de animales animados (Pussy Catnip en 1944), historietas románticas (My Life en 1948), historias Western (Red Ryder en 1946) o cómics de misterio y terror (Spirit en 1940). De todos estos nuevos géneros de cómic, el de animales animados y el de romances serán los que tengan más éxito debido, principalmente, a la aparición de *Walt Disney Comics and Stories* en 1940. A su vez, la aparición de *Young Romance* (Simon y Kirby, 1948) supuso una diversificación en los lectores de cómics, puesto que, tanto adolescentes como parte del conjunto de la población femenina adulta, veían que existía una nueva publicación enfocada al mundo del amor. Como apunta García, “los cómics románticos devuelven la historieta [...] a la sociedad contemporánea, al mundo de las relaciones laborales y sentimentales plausibles y reconocibles por parte del lector” (2010: 109). No obstante, los planteamientos de los mismos no distan de los cómics de superhéroes, en los que, normalmente, se plantea un problema que se resuelve al final de la historia¹⁰.



Imagen 4. Portada del número 1 de la serie de cómics *Young Romance* (1948).



Imagen 5. Portada de *It Rhymes with Lust* (Waller y Baker, 1950).

Otro de los géneros que se impusieron en esta década son el policíaco y del crimen. Se trataba de historias en las que, al igual que en las románticas, los problemas planteados al inicio de la trama quedaban solucionados al final. Por otra parte, en lo que

10. Esta estructura de las historias nos recuerda a la clásica aristotélica de 3 actos: planteamiento, nudo y desenlace.

respecta a la recepción de estos géneros, “apuntaban a un público lector que probablemente se había destetado con los *comic book* de superhéroes, pero que ahora había entrado en la edad adulta y mantenía un hábito lector de cómics” (García, 2010: 110). En este sentido, cabe destacar *It Rhymes with Lust* (1950), creada por Waller y Baker. Es una historia en formato libro, lo cual significa un cambio notable en el formato común de los cómics en Estados Unidos, pues fue el primer ejemplar con estas características. En palabras de García, “sólo [sic] pretendía descubrir un nuevo formato que llegase a un público potencial, el mismo público adulto joven que buscaron Joe Simon y Jack Kirby con *Young Romance*” (2010: 112).

Por último, otro aspecto digno de mención en esta era es la Segunda Gran Guerra y las consecuencias que tuvo en este medio, pues, como señala García, “entre 1941 y 1944 las ventas de *comic books* habían pasado de 10 a 20 millones de copias al mes, [...] pero con la paz, los superhéroes se batieron en rápida retirada” (2010: 107). Es decir, la guerra propició la lectura masiva del género de cómic de superhéroes, aunque, una vez terminada, las ventas cayeron en picado.

1.2.4. Era del Atrincheramiento

Si la Era de la Diversificación constituyó una etapa complicada para los cómics de superhéroes, la del Atrincheramiento será la era más difícil para todos los tipos de cómics existentes. Uno de los principales motivos es la aparición de la televisión, que se convertirá en el medio de masas y de difusión más predominante. A finales de los años 50 del pasado siglo, casi un 90 % de los hogares de Estados Unidos tenía un televisor, y este hecho condujo a que la lectura, tanto de cómics como de otros textos en general, decayera en favor del disfrute de la televisión. Este fenómeno afectó, principalmente, a niños y adolescentes, quienes preferían ver a los superhéroes en pantalla en lugar de gastarse su dinero en comprar el cómic para, posteriormente, leerlo. No obstante, durante los primeros años de esta década, todo era diferente. Como comenta García:

A mediados de los cincuenta la industria del *comic book* vendía centenas de millones de ejemplares al año, tanteaba nuevos géneros, como el romántico y el criminal, con el potencial de desarrollarse hacia horizontes adultos, y tenía de hecho un elevado número de lectores mayores de edad, aficionados a leer cómics desde la niñez. Los profesionales que empezaron como adolescentes a finales de los años treinta se habían consolidado, y empezaban a aparecer dibujantes con personalidad propia de un verdadero autor [...] Y fue entonces cuando todo se vino abajo, debido en gran medida a una campaña en contra del cómic a escala nacional (2010: 133).

Es decir, con la llegada de la televisión, principalmente, y la continuidad de la radio como medio de comunicación, las críticas a los cómics obtuvieron una mayor difusión. Y así, teniendo en cuenta la notoriedad del cómic durante el periodo de la posguerra, se inició una especie de brecha generacional entre adultos y jóvenes:

La situación empezó a cambiar en la posguerra, cuando la cultura juvenil empezó a hacerse más visible. Los adultos, sorprendidos por la presencia en las calles de jóvenes que se adherían a nuevas modas incomprensibles, se alarmaron. Se produjo un pánico por la delincuencia juvenil y se buscaron culpables en aquellos elementos distintivos de los jóvenes, como los *comic books* (García, 2010: 133).

Como consecuencia de estas persecuciones, en 1954 el psiquiatra Frederick Wertham publicó *Seduction of the Innocent*, una recopilación de ensayos en los que culpaba de la delincuencia juvenil a la mayoría de géneros de cómic, entre otros, superhéroes, crimen y horror. Dicha publicación tuvo tal repercusión que se celebró una investigación sobre las publicaciones de cómic y su contenido. No obstante, “no encontraron ninguna prueba que vinculase los *comic books* con la delincuencia juvenil ni razón que justificase ninguna legislación represiva” (García, 2010: 135).

En ese mismo año, se creó el llamado *Comics Code*, que imponía restricciones de contenido a todas las publicaciones de cómics, “no solo a la representación de crímenes y actos de violencia, sino al tono con que éstos [sic] podían ser mostrados” (García, 2010: 136). En este sentido, Vilches comenta:

El código de los cómics prohibía los desnudos, la mención a las drogas y el sexo o la violencia explícita. El crimen podía aparecer pero siempre que no triunfara y los delincuentes fueran castigados. La sangre no podía ser de color rojo, y los muertos vivientes de todo tipo también era prohibidos tajantemente. Además, los comic-books no podrían llevar las palabras crimen, horror o terror en sus títulos (2014: 61).



Imagen 6. Portada del número 96 de *The amazing Spider-man* (Stan lee, 1971), que optó por publicar, por primera vez, sin el sello del *Comics Code*.

Por su parte, DC, tras analizar la gran repercusión que tuvo la televisión en la sociedad estadounidense y teniendo en cuenta el descenso de las ventas de sus cómics, decidió crear *comic books* basados en películas y series de televisión. En este caso, se trataba de aventuras de nuevos personajes que aparecían en el cine y en la televisión, como el Mago Mandrake. Estas nuevas historias garantizaron la supervivencia de la editorial DC durante los años 50 e hicieron posible que, tanto Superman como Batman, fueran los únicos superhéroes que seguían apareciendo periódicamente a lo largo de esta época. Aun así, como apunta García, “las condiciones de trabajo en las pocas editoriales que permanecieron activas se volvieron aún más restrictivas” (2010: 124).

Una vez ya asumida y considerada la televisión como el principal medio de difusión de comunicación y entretenimiento, muchos de los editores de cómics decidieron abandonar los nuevos tipos de cómics emergentes (principalmente, las historias románticas y los cómics de terror) y volvieron al tema principal de los cómics de la época dorada: el superhéroe. Como cierre a esta era, consideramos oportuno recoger las siguientes palabras de García, a modo de colofón:

Con el *Comics Code*, la industria del cómic book se había reconocido expresamente como manufacturado de productos infantiles. Ya no habría más veleidades con temas o planteamientos que pudieran interesar a un público adulto. Es significativo en este sentido el regreso de los superhéroes, que se produjo lentamente desde la segunda mitad de la década [de los cincuenta] y se acabó de confirmar a principios de los sesenta, con el *revival* de algunos personajes antiguos de DC y, sobre todo, con la nueva fórmula de “superhéroes humanos” que trajeron Los Cuatro Fantásticos, Spiderman y demás personajes de Marvel. La industria del cómic había decidido su destino, había expulsado a quienes no se conformaban al mismo, y no había dejado ninguna puerta abierta a la renovación (2010: 139).

1.2.5. Era de la Conexión

En esta era, el superhéroe será el elemento y, por tanto, el tema principal de los cómics que se publicarán a lo largo de los años 60. Es en esta era cuando aparecerán otros dos de los héroes más relevantes de DC: Aquaman y Hawkman.

En 1961, Stan Lee¹¹ crea, junto con Jack Kirby¹², Los Cuatro Fantásticos. Estos nuevos superhéroes coinciden con sus predecesores de DC en el hecho de que todos llevan un traje que les caracteriza. La única diferencia notable es que estos nuevos personajes de Marvel no tienen identidades secretas, al contrario que Batman o Superman, aunque más tarde sí adoptarán esta característica, como es el caso de Spiderman. Para Stan Lee, se trataba de una forma de humanizar a los superhéroes, de acercarlos a sus lectores. Por este motivo, esta era no es únicamente la de la fuerte unión entre las dos grandes editoriales de cómics (DC y Marvel) debido al papel de los trajes y la identidad secreta, sino también la era de la conexión entre los superhéroes y sus admiradores.

11. Guionista y editor de cómics estadounidense en la editorial Marvel. Conocido por la creación de personajes como Hulk, Ironman o Spiderman. | 12. Historietista estadounidense perteneciente a la editorial Marvel, especializado en la creación de superhéroes.



Imagen 7. Portada n.º 1 de Aquaman (Miller, 1962).



Imagen 8. Portada n.º 1 de Hawkman (Fox, 1964).



Imagen 9. Portada n.º 1 de The Fantastic Four (Kirby, 1961).

A lo largo de los años 60, Marvel fue ganándole terreno a DC, ya no solo por la aproximación de sus superhéroes a los lectores, sino también por el propio Stan Lee, ya que él es considerado el creador del universo Marvel; sin embargo, nadie podía asociar DC a un rostro, así que pronto se dieron cuenta del papel fundamental que jugaba una editorial para vender copias de cómics.

A finales de los 60, todas las editoriales dedicadas a los superhéroes abandonaron sus expectativas de crecer siguiendo la moda de creación de este tipo de personajes, por lo que únicamente quedaron DC y Marvel, finalmente conocidas como las dos grandes editoriales de superhéroes.

En su tesis doctoral, Serra introduce una extensa cita de Brancato sobre la hegemonía de la televisión a lo largo de los años 60 que, en nuestra opinión, es relevante en este punto del recorrido que estamos llevando a cabo y está en estrecha relación con el contenido de este mismo apartado. Así, Brancato comenta:

En aquellos años, la televisión se convierte en la piedra angular de todo el sistema de los medios, y obliga a los demás sectores productivos a reorganizarse para hacer frente a la crisis histórica de los lenguajes industriales [...] La adopción de la continuity -es decir, de una continuidad de tipo televisivo que une todos los episodios de una misma serie y, dentro de una lógica de crossover, una serie concreta a todas las otras del mismo universo superheróico- nos lleva a una concepción del cómic muy diferente de aquella, por ejemplo, de DC Comics. Si Superman y Batman 'viven' un tiempo irreal, congelado, en el que cada episodio no parece tener efectos sobre toda la intriga temporal, parecida a una alucinación o a una proyección onírica, el tiempo de los personajes Marvel es 'real', sigue las etapas de sus vidas privadas y refleja con fidelidad notable también la de los lectores. El Hombre Araña nace como estudiante de escuela superior y, con los años, aunque siguiendo una especie de *ralentie* respecto a los tiempos reales, deviene universitario, se licencia y hasta acaba casándose (1994: 101-102)¹³

1.2.6. Era de la Independencia

A finales de los años 60, y con la llegada de la década de los años 70 del pasado siglo, un nuevo tipo de cómic empezó a emerger: los llamados *underground comix*. Se publicaban de forma independiente a las grandes editoriales de esta época y estaban cargados de crítica política y social. La idea principal de estos cómics era hacerle frente a los *mainstream* que imperaban en esta época, es decir, los cómics de superhéroes de DC y de Marvel. Trataban de ilustrar temas cotidianos que la gente solo podía ver en las noticias o en otros medios más específicos, temas como el sexo, la religión, la corrupción y la violencia física y verbal. Muchas de estas obras fueron consideradas como una "conscious rebellion" (Duncan, 2009: 52) contra las políticas editoriales del

13. Traducción al español del original en italiano por Marcelo Serra. | 14. Este mismo aspecto no tuvo lugar únicamente en el ámbito del cómic, pues según recoge Juan José Martínez Sierra en su tesis doctoral (2004), las *sitcoms* en la década de los setenta se erigieron como un tipo de comedia dirigida, principalmente, a las clases trabajadoras, ya que "incorpora[n] en la historia problemas mucho más propios de dicho mundo" (Henry, 94: 88-89).

momento y el modelo tradicional imperante, ya que su elemento más consistente eran los temas antiautoritarios¹⁴. No obstante, “el verdadero underground comix no se consagrará hasta la segunda mitad de la década (de los años 60), cuando Robert Crumb lance en San Francisco *Zap Comix*, el tebeo que se convertirá en símbolo de la generación hippy posácido” (García, 2010: 142). Así, se va definiendo, paulatinamente, una nueva forma de expresión dentro del cómic, rompiendo con la tradición de eras anteriores, en la que se incluyen nuevos temas, nuevos estilos de dibujo y nuevas críticas sociales. Según apunta García:

Lo nuevo que aportaba Crumb eran los temas de generación hippy, el espíritu del momento encarnado por su personaje Mr. Natural, un sarcástico gurú que se convertiría rápidamente en icono. También, una libertad creativa que sorprendió al contrastar con la vieja tradición del dibujo y la narración del comic book de toda la vida (2010: 144).



Imagen 10. Portada nº 1 de *Zap Comix* (Crumb, 1967).

1.2.7. Era de la Ambición

A finales de los años 70, los denominados *underground comix* experimentaron un notable declive en sus ventas y, por extensión, en sus creaciones, hecho que también tuvo una cierta influencia en los cómics más comerciales. Como explica García:

El lento declive que habían sufrido las ventas de superhéroes desde principios de la década se había agravado en la segunda mitad de la misma. En 1978 se produjo la llamada 'Implosión' de DC, en la que la principal empresa editorial cerró repentinamente decenas de colecciones, replegándose a una oferta mínima. El cómic book parecía incapaz de competir en el quiosco y la vieja profecía del final de la industria amenaza con cumplirse finalmente (2010: 167).

Vilches, además, confirma lo comentado anteriormente por García, pues, según sus palabras:

El underground fue un movimiento heterogéneo que dio cabida a autores y obras de todo tipo y diversa calidad, y que fue fundamental para entender todo el cómic adulto que vendría después. Pero llegó un momento en el que, quizás por su propia naturaleza caótica y espontánea, comenzó su declive, al perder la capacidad de sorpresa (2014: 114).

Por otra parte, durante la segunda mitad de los años 80 surgirá una de las más prolíficas etapas de la historia del cómic, puesto que, a lo largo de estos años (concretamente, a partir de 1986), aparecerán cómics que serán considerados como obras maestras de este género narrativo. En los párrafos que siguen destacamos tres nuevas historietas que, además, nos serán de utilidad según vayamos avanzando en este trabajo.

La primera de ellas es *Maus: A Survivor's Tale* (1986), de Art Spiegelman. Esta historieta narra las experiencias de un superviviente del Holocausto, si bien los personajes son animales: los nazis están representados como gatos y los judíos como ratones. Este nuevo concepto de cómic tuvo una gran repercusión en la sociedad estadounidense y, por extensión, en la población mundial, y ganó el Premio Pulitzer, siendo el primer y único cómic en obtener este galardón hasta la fecha.

El segundo cómic de especial relevancia fue publicado por Frank Miller en 1986, *Batman: The Dark Knight Returns*. Esta nueva reaparición de Batman trajo consigo un nuevo enfoque de este superhéroe, mucho más violento y salvaje que el Batman de los años 60, como se verá en el capítulo 4. Miller intentó dotar a esta historia de una atmósfera más tétrica y decadente, en la que la violencia, los malos hábitos y la corrupción se fusionarán y darán paso a peligrosas misiones para Batman. Cabe destacar que este cómic será un referente en la creación de la película de Tim Burton titulada *Batman* (1989).

La última de las historietas destacadas es la de *Watchmen*, publicada en 1986 por la editorial DC y creada por Allan Moore y Dave Gibbons. Esta novela gráfica es considerada como una de las historias más complejas de superhéroes, ya que los protagonistas de estas obras no se dedican a defender el *statu quo*, sino que más bien pretenden imponer aquello que consideran correcto sobre la sociedad, recurriendo, si fuese necesario, a acciones poco éticas.



Imagen 11. Página de *Maus: A Survivor's Tale* (Spiegelman, 1986).

Imagen 12. Página de *Batman: The Dark Knight Returns* (Miller, 1986).

Imagen 13. Página de *Watchmen* (Moore, 1986).



Una de las características más importantes de esta era es el proceso de deconstrucción de los superhéroes tal y como los conocíamos con anterioridad. Batman será, en el caso que nos ocupa, uno de los ejes centrales de esta tesis doctoral, constituye uno de los personajes que, en este sentido, más cambios ha sufrido a lo largo de los años.

Creemos necesario, en este caso, reproducir una cita, algo extensa pero de interés, de García sobre el fenómeno que supuso la aparición de las tres obras arriba mencionadas:

Al igual que *Watchmen*, *El regreso del caballero oscuro* era una historia completa y cerrada. Aunque estuviera protagonizada por un personaje habitual de la casa (al contrario que *Watchmen*, cuyos personajes eran versiones de otros preexistentes, pero distintos y autónomos), se situaba fuera de la continuidad oficial del mismo, lo que daba libertad a Miller para hacer lo que quisiera con la historia. Si tenía que morir el Joker, la némesis histórica de Batman, moría. Al fin y al cabo, los sucesos allí descritos no tendrían repercusión para el día a día de las colecciones de Batman en DC. Eso hizo que *Watchmen* y *Batman: el regreso del caballero oscuro*, tuvieran un éxito inmediato en cuanto fueron recopilados en tomo. Los dos títulos, al igual que *Maus*, tuvieron una gran repercusión mediática. Para *Watchmen* y *El regreso del caballero oscuro*, la consecuencia de presentarse al público acompañados de *Maus* fue que se les considerase de inmediato “novelas gráficas” respetables. Para *Maus*, las consecuencias de presentarse al público acompañado de *Watchmen* y *El regreso del caballero oscuro* fue que se le homologase con dichos cómics y se diluyera su respetabilidad. [...] Fuera como fuese, *Maus*, acompañado de *Watchmen* y *Batman: El regreso del caballero oscuro*, provocó una fiebre por la novela gráfica y el cómic “adulto” a finales de los ochenta y principios de los noventa en las grandes editoriales de cómic (2010: 202).

Para concluir con esta era, destacamos la aparición de la editorial Dark Horse Comics a finales del año 1986. Esta nueva editorial llegó a ocupar el tercer puesto, por debajo de Marvel y DC, cuando se aseguró las licencias de propiedad de algunas de las películas más famosas de los tempranos 80 y 90 como, por ejemplo, *Star Wars* (George Lucas, 1977), *Alien* (Ridley Scott, 1979) y *Predator* (John McTiernan, 1987), para publicar cómics relacionados con las mismas.

1.2.8. Era de la Reiteración

Esta era, que contempla desde 1986 hasta nuestros días, está llena de nostalgia por los antiguos personajes e historietas de los años 40, 50 y 60. Los superhéroes siguen siendo el género estrella de las publicaciones, y muchas de estas historias harán recordar al lector épocas pasadas. La idea principal de esta vuelta al pasado era la de no perder la esencia ni la vitalidad de los superhéroes de antaño, los cuales han ido evolucionando constantemente. Durante los años finales de los 80, como comenta Vilches:

El cómic comercial estadounidense vivía una época de cambios profundos, tanto a nivel [*sic*] creativo como empresarial. La edad media de los lectores de Marvel y DC, que ya había ido creciendo durante los setenta, sigue aumentando, mientras que las ventas descienden. Los cómics, poco a poco, van dejando de ser un entretenimiento barato y casi universal entre los niños estadounidenses, al perder la batalla contra el cine, la televisión y los recién nacidos videojuegos. El mercado se va empequeñeciendo y se agarra, cada vez más, a un grupo de aficionados activos, coleccionistas acérrimos que compran un gran número de series al mes (2014: 175).

En 1989, Stan Lee creó una nueva versión del Capitán América. De manera similar, la editorial DC introdujo una nueva reinterpretación de Batman y Wonder Woman. A partir de este momento, el lector encontrará superhéroes renovados, con mejores escenarios, vestidos y apariencias, pero con la misma esencia que poseían cuando fueron creados.

Además, la llegada de las tres obras comentadas en el apartado anterior, *Maus: A Survivor's Tale* (Spiegelman, 1986), *Watchmen* (Moore, 1986) y *Batman: The Dark Knight Returns* (Miller, 1989), tuvo una marcada repercusión en la creación de historias posteriores, como aseguran las palabras de Vilches:

El impacto de Frank Miller y Alan Moore en el mercado del comic-book fue enorme, hasta el punto de que no es exagerado decir que lo cambiaron de forma decisiva. Tras sus trabajos, decenas de autores se lanzaron a replicar los aspectos más imitables y superficiales de los mismos: la violencia y el tono oscuro y pesimista de sus relatos. Lo hacen con suerte dispar, como es lógico: no todos entienden la verdadera naturaleza de obras como *The Dark Knight Returns* o *Watchmen*, o tiene la calidad necesaria para seguir su senda. Además, el asentamiento del mercado de venta directa y el éxito de los formatos de lujo llevó a ambas editoriales a lanzar toda una batería de títulos que buscaban responder a lo que el público adulto que había disfrutado con *Watchmen* o *The Dark Knight* demandaba. (2014: 215)

Por otra parte, es precisamente en esta época cuando aparecerán los competidores a escala mundial de los cómics de superhéroes: los mangas japoneses¹⁵. Un punto de inflexión en este período es la traducción y publicación del cómic japonés *Akira* (Otomo, 1988) en Estados Unidos, gracias al cual miles de personas empezarán a interesarse por ese nuevo tipo de historieta.

Por último, con la llegada del nuevo siglo, las principales editoriales de cómic estadounidenses parecen comprender que los años en los que sus *comic books* eran éxitos comerciales no volverán, aunque siguen manteniendo un buen nivel de ventas¹⁶, debido, en parte, a la adaptación a la gran pantalla de algunas de sus historias principales. Como expresa Vilches:

15. Para más información sobre el manga japonés, destacamos, entre otras, la lectura de *Manga, Manga! The World of Japanese Comic* (Schodt, 1983) y *Manga: el cuadro flotante de la viñeta japonesa* (Santiago, 2010).

El nuevo siglo supuso para Marvel y DC mucho más que un simple cambio de fecha. Tras los tormentosos noventa, ambas se disponen a afrontar una nueva época, en la que se asume que el cómic de superhéroes ha dejado de ser un entretenimiento infantil y popular, y que las ventas, por tanto, jamás recuperarán las cifras del pasado. La recesión del mercado al menos se estabiliza, y las adaptaciones cinematográficas de los personajes, que viven una auténtica edad de oro, garantizan la viabilidad de las franquicias (2014: 251).

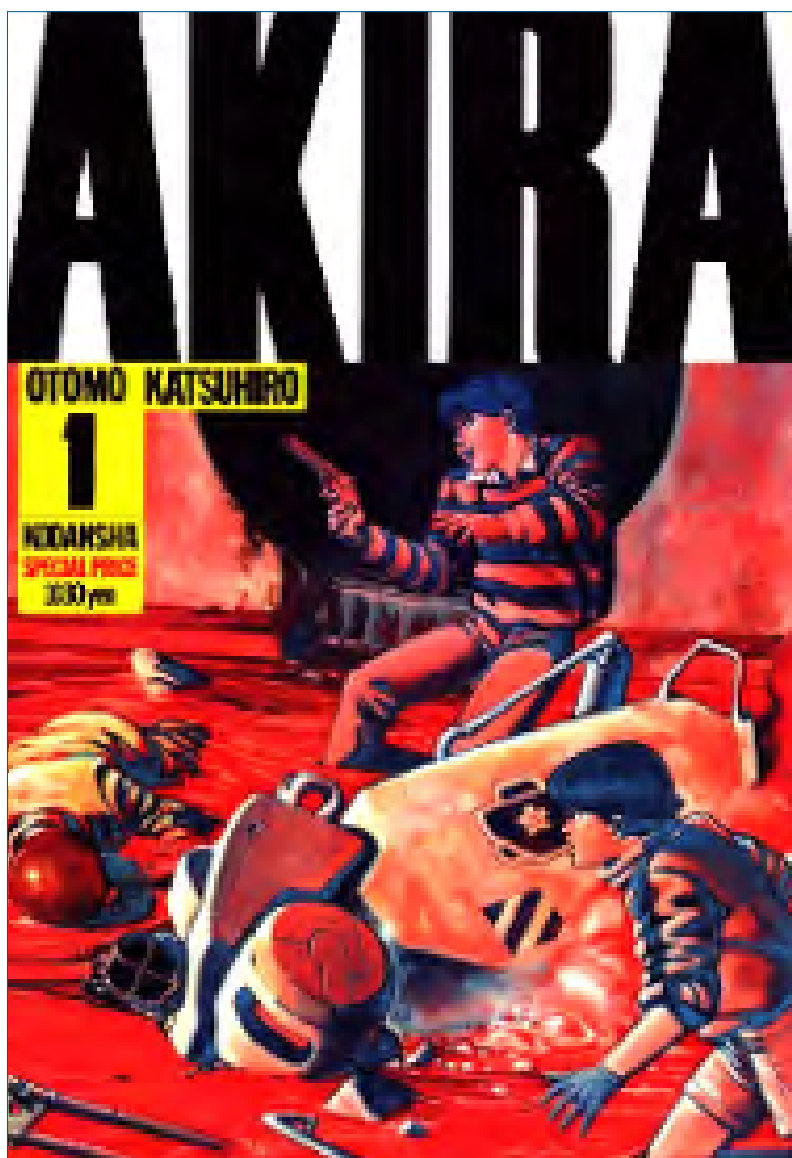


Imagen 14. Portada del primer número de *Akira* (Otomo, 1988).

16. Álvarez comenta que, “si en 1994 las ventas de cómics [...] suponían más de 600 millones de dólares y el total podía acariciar los mil millones, en el 2000 esta cifra cae hasta un tercio en librerías y quioscos y la mitad en tiendas especializadas” (2019: en línea). | 17. Con objeto de que este estudio no quede excesivamente limitado a la consideración de los dos superhéroes que se analizan en profundidad, en el Anexo II incluimos una selección de diferentes personajes que han ido surgiendo en el seno de DC a lo largo del tiempo y relacionados con las figuras de Superman y Batman.

1.3. Historia de DC

A continuación, vamos a repasar cómo se formó la editorial DC, su evolución y su impacto en el mundo de los cómics. Hemos considerado oportuno describir el origen de la editorial que creó a los dos personajes en los que se centra el presente análisis, Batman y Superman, pues la evolución de ambos personajes está estrechamente relacionada con el desarrollo de la propia editorial y con los personajes han ido apareciendo¹⁷. Para ello, nos hemos basado en la información ofrecida en el volumen titulado *DC Comics. Crónica visual definitiva* (vv. aa.: 2014).

La compañía DC fue creada en 1934 con el nombre de *National Allied Publications* y fue fundada por Malcom Wheeler-Nicholson, un empresario norteamericano que empezó publicando *pulps*. En 1935 apareció la primera publicación reconocida como *comic book*, con las mismas características que los cómics que conocemos en la actualidad. En 1937, y ya con el cambio de nombre de la editorial, Jack S. Liebowitz se incorporó a la ya establecida DC y, un año más tarde, se lanzó la serie de *Action Comics*, con la presentación de Superman como personaje principal. Este protagonista, creado por Jerry Siegel y Joe Shuster¹⁸, como ya hemos comentado, contaba con poderes sobrehumanos y encarnaba los valores de la justicia y la esperanza. La portada de este cómic tuvo tanto éxito que se llegó al millón de copias vendidas, lo que constituyó la concepción de este tipo de historias como pertenecientes a un nuevo género dentro del cómic: el género de superhéroes. Como también se ha explicado ya, tras un año de grandes beneficios para la editorial, en 1939 Bob Kane y Bill Finger¹⁹ crean a Batman, un superhéroe basado en la estética de Superman pero sin superpoder alguno. De esta forma, se representa a la sociedad estadounidense del momento gracias a estos dos personajes: Batman, *alter ego* de Bruce Wayne, un filántropo multimillonario, y Superman, *alter ego* de Clark Kent, granjero en el estado de Kansas y posterior periodista en Metropolis. DC lanzó esta estrategia y funcionó, pues la sociedad estadounidense se vio reflejada en alguno (o en ambos) de estos personajes, y este factor fue decisivo para continuar con el éxito de ventas.

A partir del éxito que tuvieron Batman y Superman, en 1940 proliferó una gran cantidad de cómics cuyas portadas presentaban a cientos de superhéroes disfrazados o enmascarados. Por otra parte, también se expandió la creación y aparición de los *sidekicks*²⁰ junto a los superhéroes protagonistas, de forma que los niños y el público más joven en general pudieran verse reflejados en aquellas historias. Finalmente, otra de las principales repercusiones que estos superhéroes tuvieron en la sociedad llevó a la creación de un serial radiofónico de Superman en la emisora neoyorquina WOR, titulado *The Adventures of Superman*, en 1940, y que pervivió hasta superar los 2000 episodios. Como consecuencia, se utilizaron estas historias surgidas de la radio para desarrollar dibujos animados en acción de este personaje, producidas por Max Fleischer Studios²¹.

18. Creadores de Superman. Jerry Siegel fue el escritor de las historias de este personaje y Joe Shuster el artista que lo dibujó. | 19. Creadores de Batman. Bob Kane fue el encargado de escribir las historias de Batman y Bill Finger se ocupó del dibujo. | 20. Este anglicismo, principalmente utilizado en los cómics de superhéroes y en las novelas de acción y aventuras, se refiere al compañero del personaje principal, comúnmente el protagonista de una serie de cómics; ambos comparten aventuras y algunos de ellos han llegado a tener historias propias. Algunos de los *sidekicks* más conocidos, en diversos ámbitos, son Robin (Batman), Watson (Sherlock Holmes) y Sancho Panza (Don Quijote). | 21. Estudio de animación estadounidense considerado el principal competidor de Walt Disney Productions; produjo las series de animación de Superman, Popeye y Betty Boop, entre otros títulos.

Como ya vimos en el apartado dedicado a la historia global del cómic (1.2), cinco años más tarde, tras el final de la Segunda Guerra Mundial, las ventas de cómics cayeron en picado y únicamente se mantuvieron las series de los cómics de Superman, Batman y Wonder Woman en DC. La falta de papel, la pobre coyuntura económica tras la guerra y la asociación de los superhéroes con el frente de batalla fueron algunos de los motivos que llevaron a los cómics de superhéroes a la primera crisis desde su corta existencia. Este declive duró hasta los inicios de los años 50, cuando los cómics de Superman y Batman mostraban personajes que formaban parte del sistema de la época, siendo Superman el claro ejemplo del hombre que vuelve de luchar en una cruenta guerra y busca, en Estados Unidos, un lugar de descanso. En 1952, George Reeves protagonizará la primera serie de Superman para televisión, que perdurará hasta 1959 y que servirá como resurgimiento de los cómics del género de superhéroes. No obstante, en 1954 este medio afrontará una segunda y más acusada crisis con la creación de The Comics Code Authority, con una caída en las ventas de cómics de superhéroes del 75 %. Las duras imposiciones de este código, como ya se ha comentado previamente, en el apartado dedicado a la historia del cómic (1.2.), provocaron que muchas editoriales dejaran de publicar historias con connotaciones a los temas de las drogas, la violencia explícita o el sexo y que, por tanto, únicamente les quedaran dos opciones: suavizar los temas que se publicaban en sus historias o cerrar el negocio tras comprobar que no alcanzarían los estándares propuestos por este nuevo código. Por consiguiente, esta etapa de los años 50 se considera como una de las más difíciles para este medio de expresión artística.

Un nuevo ciclo se inicia en DC a principios de los años 60, en el que destacan dos factores importantes: el primero de ellos es la creación de la Liga de la Justicia²² en 1960, que dará pie a la evolución temática de los principales personajes de la editorial, Superman y Batman entre otros muchos; el segundo factor será la llegada de la serie televisiva *Batman* en 1966²³, la segunda adaptación a un serial de un cómic de superhéroes. Tras la proyección de esta serie, las ventas de cómics de este personaje aumentaron de forma considerable, y un hecho destacable es la aparición de la *Batmanía*²⁴, un movimiento pionero creado por los admiradores de Batman.

Tras el éxito de recaudación de la serie televisiva de Batman, la década de los 70 es considerada como la de unos años de estancamiento para la editorial DC; si bien no perdió el hilo de sus ventas, tampoco estas prosperaron de forma notable. Uno de los principales eventos tuvo lugar en enero de 1978, cuando se rodó la película basada en el personaje de Superman, titulada homónimamente *Superman*²⁵ y reconocida como el primer largometraje basado en las historias de un superhéroe. Y así, a mitad de los años 80, DC impulsó las ventas de sus cómics encargando sus historias a creadores y artistas de renombre, como Frank Miller, David Gibbons o Allan Moore. Destacamos en este apartado, como ya hemos hecho en el dedicado a la historia del cómic, a Frank Miller, el artista que abordó un nuevo concepto de Batman y que en 1986 creó *Batman*:

22. Con su aparición en la serie de cómics *The Brave and the Bold* #28, La Liga de la Justicia fue creada con el propósito de recuperar el éxito que los principales superhéroes de DC tuvieron durante la década de los 40. Originalmente estaba formada por Superman, Batman, Wonder Woman, Aquaman, Flash, Green Lantern y el Detective Marciano. Con el paso del tiempo, otros personajes del Universo DC se unieron a la causa. | 23. Serie de televisión estadounidense emitida en la ABC entre los años 1966 y 1968 y compuesta de tres temporadas y un total de 120 episodios. | 24. En esta página web se describe con detalle el surgimiento de este movimiento desde sus orígenes: <http://twomorrow.com/comicbookartist/articles/03batmania.html> | 25. Protagonizada por Christopher Reeve y dirigida por Richard Donner.

The Dark Knight Returns, obra que dotó a este personaje de las características que hasta hoy siguen poniendo de relieve el tono oscuro del superhéroe. Esta obra fue la inspiración, como ya hemos abordado anteriormente, para la producción de la película *Batman* de Tim Burton en 1989. Esta primera película de Batman, producida por el propio Burton, tuvo como consecuencia directa el aumento de las ventas de cómics de este personaje y, a su vez, inspiró la serie animada de Batman. En esta misma década llega una de las principales obras de Allan Moore, la antes mencionada *Watchmen* (1986), reflejo de una sociedad distópica y de crítica reaccionaria a la Gran Bretaña de Margaret Thatcher, que tuvo su posterior adaptación a la gran pantalla en 2009, así como la reconocida obra maestra de Neil Gaiman, la serie de cómics *Sandman* (1988-1996). Esta última serie de cómics superó en ventas a las historias de Superman y su principal función fue la de atraer a un nuevo tipo de público, generalmente más adulto y más crítico con la sociedad contemporánea²⁶.

No obstante, cabe destacar la aparición de uno de los eventos de DC más polémicos, pues se trataba de un borrón y cuenta nueva dirigido a las series más importantes de dicha editorial. Vilches explica que:

Crisis on Infinite Earths (Crisis en las tierras infinitas), que apareció en 1985 con el objetivo de ser un nuevo punto de partida sencillo, para que pudieran engancharse nuevos lectores, y también para que a los autores les resultara más fácil su trabajo. La serie de doce números es un desfile interminable de todos los personajes de DC, algunos de los cuales mueren durante la aventura, como el primer Flash o Super Girl. A partir de la Crisis, el universo DC se reordena y parte de cero contando con reputados autores que tienen como misión establecer nuevos orígenes y trasfondos para los superhéroes. (2014, 179).

En su tesis doctoral, Serra enumera y describe, de forma sucinta, las diferentes Tierras existentes en el evento que hemos mencionado anteriormente (*Crisis en las tierras infinitas*), las cuales nos aportan información sobre qué personajes y qué tipos de historias podremos encontrar en cada una de ellas y que son relevantes para nuestra investigación, pues sirven de antesala al evento de Los Nuevos 52, explicado con mayor detalle un poco más avanzado este mismo apartado:

- **Earth-One:** la Tierra principal, donde vivían los personajes de la Edad de Plata;
- **Earth-Two:** el mundo de los personajes de la Edad de Oro;
- **Earth-Three:** un 'mundo al revés', hogar de las versiones malvadas de los héroes de la Tierra-Uno;
- **Earth-Four:** hogar de los personajes de la Charlton Comics, comprados por DC y entre los que destacan Blue Beetle, Capitan Atom, Nightshade, Question, Pace-maker, Thunderbolt, etc.;
- **Earth-S:** hogar de los personajes de Fawcett Comics, como Shazam y la Familia Marvel;
- **Earth-X:** mundo adoptivo de gran parte de los personajes de Quality Comics, donde los nazis han ganado la Segunda Guerra Mundial;

26. Como explica Parker, "the book takes in high fantasy, low fantasy, sci-fi, modern horror, baroque horror, romances, road stories, revenge stories, the myths and fables of several cultures, and it does so with more stylistic flair, depth of reference, and homages than the average grad student can decipher" (2015: en línea).

- **Earth-Prime:** Tierra donde los superhéroes existen solo en los cómics, aunque en una historia poco antes de la Crisis. (2011: 161-162)



Imagen 15. Portada del primer número de *Crisis on Infinite Earths* (Wolfman, 1985).

A partir de la década de los 90, el número de cómics vendidos por DC crece exponencialmente y, como consecuencia, se crea el sello Vertigo en 1993, como medida para diferenciar el tipo de historias publicadas. De esta forma, los cómics de Vertigo están principalmente dirigidos a un conjunto de lectores más adulto, pues los temas que presentan se basan en el terror, la ciencia ficción, el suspense y el crimen. Algunos de sus títulos más reconocidos son *V de Vendetta* (Allan Moore, 1982), *Hellblazer* (Allan Moore, 1985) o *Animal Man* (Grant Morrison, 1965). Destacamos también en esta época el cómic creado por Dan Jurgens *La muerte de Superman* (1992), el cual tuvo tanta repercusión mediática que fue un éxito de ventas. Actualmente, como comenta Losada (2019: en línea), es uno de los cómics más vendidos de la historia del género de superhéroes, junto con la serie regular X-Men y el primer número de la serie protagonizada por Spiderman.

Desde esta época hasta la actualidad, tanto las historias como los personajes de DC han ido cambiando y evolucionando de forma ciertamente dinámica, principalmente todos aquellos aspectos referidos a Superman, Batman y Wonder Woman, por lo que el número de publicaciones sobre estos y otros muchos personajes ha aumentado

de forma notable. Debido al gran número de series regulares e irregulares, es decir, aquellas que tienen una continuidad y aquellas que tienen una periodicidad irregular, respectivamente, desde los inicios de esta editorial, en 2011 se tomó la decisión de unificar todas las historias en un evento que llevaría el nombre de *Los Nuevos 52*. El nombre surgió a partir de la idea de reiniciar las 52 series de cómics más populares de DC, *Action Comics* y *Detective Comics* entre otras, por lo que también hubo otras que fueron directamente eliminadas debido a su escaso número de ventas. La finalidad era facilitar a los lectores el consumo de los cómics, creando así una especie de multiverso, al igual que sucede con Marvel, en el que todas las historias de los personajes estuvieran interrelacionadas. No obstante, este difícil proceso de unificación provocará que muchos lectores abandonen la continuidad de las series y, como consecuencia, en 2016 DC anuncia un nuevo evento: en esta ocasión, *DC Renacimiento*, un intento de volver a los orígenes de los personajes tratando de cambiar los mínimos detalles posibles²⁷. Como comenta Serra:

Los personajes de DC son más fijos [...] Así, en este universo son muy importantes las historias de los orígenes, contadas con mucha frecuencia y de manera diferente, pero siempre evidenciando las características fundamentales de los héroes, las marcas semánticas que hacen que sean lo que son y lo que siempre serán. (2011: 143).



Imagen 16. Portada del primer número de *DC: Rebirth* (Frank, 2016).



Imagen 17. Portada del primer número de *The New 52* (Johns, 2011).

27. " 'Rebirth is about focusing on the core of the character and their respective universe', says writer and DC Entertainment Chief Creative Officer Geoff Johns'. 'It brings back what has been lost: the legacy of the characters, the love and the hope of the DCU!' " (DCComics, 2016: en línea).

Esta nueva fórmula parece funcionar, pues recoge la esencia primera de los personajes que aparecieron durante los inicios de DC y se nutre de todos los medios que los han representado (cine, animación, videojuegos...), por lo que estas nuevas ediciones permanecen consideradas como las más completas; a su vez, han servido de inspiración para posteriores adaptaciones al cine, como las películas *Wonder Woman* (Patty Jenkins, 2017) y *La Liga de la Justicia* (Joss Whedon, 2017).

1.4. Historia de Superman y Batman

En este último apartado de este capítulo aportaremos, sucintamente, datos referidos a la creación y la historia de los personajes seleccionados para la realización de la presente tesis doctoral: Superman y Batman. Trataremos de abordar tanto las causas como las consecuencias de la aparición de ambos superhéroes y qué repercusión han tenido en la sociedad norteamericana y, por extensión, mundial, y en los medios de comunicación de masas. Para ello, hemos extraído directamente la información reflejada en los artículos publicados por Fran San Rafael en la colección de novelas gráficas de Batman y Superman de Salvat referidos a *Superman* (2017) y de la enciclopedia *Batman: La historia visual* (2015).

1.4.1. Breve historia de Superman

Como antes se ha mencionado, la primera aparición de Superman se remonta a 1938, año en el que Vin Sullivan, editor de DC, decidió publicar las historias de un nuevo personaje creado por Jerry Siegel y Joe Shuster. Uno de los principales motivos por los que se publicaron las aventuras de Superman en el primer número de la serie *Action Comics* fue el hecho de que este personaje era completamente diferente a todos sus predecesores, por lo que Sullivan no dudó en llevarlo a las páginas en papel. Este superhéroe vestía con unas ajustadas mallas y tenía, entre otros, el poder de la súper fuerza; además, en palabras de Fran San Rafael, traductor de ECC Ediciones, en su introducción de *Superman: Hijo Rojo* (Mark Millar, 2017), “ocultaba su auténtico yo con una identidad secreta que respondía al nombre de Clark Kent, un apocado periodista cuya personalidad contrastaba con la de su alter ego y que bebía los vientos por una compañera de trabajo un poco borde que se llamaba Lois Lane”. Como comenta, Moix:

Como tantos otros héroes de este tipo de cómics, el lector encuentra en su transformación la idealización de sí mismo a que tiende toda aventura preestablecida según estas bases; al mismo tiempo la sociedad regida

por la clase media -para la que Superman se erige en un símbolo de su vitalidad económica- exigirá de aquel individuo medio que, en determinado momento, sea Superman. (2007: 287).

Tras el éxito de ventas que supuso la aparición de este superhéroe, en 1939 Superman obtuvo una serie de cómics propia que llevaría su mismo nombre, en la que se ofrecerían más detalles sobre sus orígenes, entre ellos, la historia del planeta Krypton y de sus padres biológicos en dicho planeta. Como ya hemos mencionado, su relevancia en el medio del cómic aumentó de tal forma que en 1940 se adaptó al serial radiofónico con el título de *The Adventures of Superman*; esta sería, por tanto, de la primera adaptación de un superhéroe a un medio ajeno a los cómics. Como dato curioso, recalamos que fue en este serial donde apareció por primera vez la frase “¿Es un pájaro? ¿Es un avión? ¡No, es Superman!”. Este serial radiofónico perduró hasta 1951 y, como consecuencia de su éxito, tal y como hemos anotado anteriormente, entre 1941 y 1943 se creó un serial animado titulado *Superman*. Como comenta Fran Sanrafael en la introducción de *All Star: Superman* (Morrison, 2017), la distribuidora “Paramount encargó a Fleischer Studios una adaptación visual de las aventuras de Superman que, además, contaría con un presupuesto muy elevado de unos 50.000 dólares por episodio”. De esta serie animada se propagó a los cómics la capacidad de volar de este superhéroe, poder que se ha mantenido hasta nuestros días.

Superman seguía siendo la estrella de DC en la década de los años 50 del pasado siglo, y un hecho a resaltar fue el salto al cine de este superhéroe, en la película *Superman and the Mole Men* (1951), protagonizada por George Reeves. Esta cinta tuvo tanto éxito que, a partir de su argumento, se realizó una serie televisiva sobre Superman llamada *Adventures of Superman*, aunque fue cancelada en 1958. Tras años de nuevas aventuras e historias en los cómics de este personaje, San Rafael comenta en la introducción de *Superman desencadenado* (Snyder, 2017: 5) que “había llegado el momento de que el Hombre de Acero diera el salto a la gran pantalla contemporánea con un largometraje épico que estuviera a la altura de su leyenda y que lo convirtiera aún más, si cabe, en icono pop reconocido en el mundo entero”, y así fue como en 1978 se proyectó la película de Superman. Como ya vimos en la parte dedicada a la historia de DC, el apartado 1.3, para esta película, dirigida por Richard Donner, se optó por darle el papel protagonista a Christopher Reeve, quien se convirtió en el icono de toda una generación. Además, dicho filme es considerada como la primera película de este superhéroe, perteneciente al género de superhéroes, puesto que la idea de reconocer este género emergente todavía no se estaba gestando cuando apareció *Superman and the Mole Men* (1951). Por otra parte, *Superman* (Donner, 1978) marcó un inicio en el ahora conocido género cinematográfico de superhéroes y, tras cosechar un éxito indiscutible (tuvo una recaudación de, aproximadamente, 300 millones de dólares), se produjeron otras tres sucesivas películas: *Superman II* (Richard Donner, 1981), *Superman III* (Richard Lester, 1983) y *Superman IV* (Sidney J. Furie, 1987), siempre con Christopher Reeve como Superman.

El éxito cosechado por las películas de Superman, especialmente las dos primeras, se vio reflejado también en las historias de este personaje, permitiendo nuevas aventuras y tramas de la mano de importantes autores y dibujantes como Alan Moore, John Byrne, Carmine Infantino y Curt Swan. Entre estas historias de cómic, destacamos *¿Qué le pasó al hombre del mañana?* (Moore, 1986), *Superman: el hombre de acero* (Byrne, 1986) y *La muerte de Superman* (Jurgens, 1992).

En 2006 se filmó una nueva película de este superhéroe, *Superman Returns*, esta vez con Brandon Routh como protagonista y dirigida por Bryan Singer. Esta producción nació como medida para hacer resurgir la figura de Superman, pues sus dos últimas películas (*Superman III* y *Superman IV*) no tuvieron el éxito esperado. Por este motivo, este título es considerado como una secuela de *Superman II*.

Finalmente, la intención de DC de expandir su universo en el mundo de los cómics también se reflejó en la gran pantalla, y de este hecho surgió la cinta de *El hombre de acero* (2013), protagonizada por Henry Cavill y dirigida por Zack Snyder. Esta película hizo que Superman resurgiera como auténtica estrella de DC, ya que Batman parecía estar en la cumbre gracias a las películas de Christopher Nolan. Como consecuencia, DC decidió unir a estos dos superhéroes en un mismo filme “y, en marzo de 2016, apareció” *Batman vs Superman: el amanecer de la justicia*, con Henry Cavill y Ben Affleck como actores principales (Superman y Batman, respectivamente) y dirigida por Zack Snyder. Este esplendor del personaje también se vio reflejado en los cómics, pues se crearon historias tan populares y exitosas como *Superman: identidad secreta* (Busiek, 2004), *Superman y Batman: los mejores del mundo* (Waid, 2016) y *Superman: Lois y Clark – La llegada* (Jurgens, 2017). Así, tal fue el éxito de los personajes de DC tanto en cómic como en cine que, en 2017, Zack Snyder produjo la película *La liga de la justicia*, protagonizada por los superhéroes más relevantes de dicha editorial, como, por ejemplo: Batman, Superman, Wonder Woman, Green Lantern y Aquaman. Por último, destacamos el estreno de *The Batman* (Matt Reeves, 2022), la película más actual de este superhéroe y que supone una vuelta al estilo *noir* y detectivesco del personaje.

1.4.2. Breve historia de Batman

Tras el rotundo éxito de Superman en 1938, el guionista Bob Kane y el dibujante Bill Finger se unieron para crear un personaje que “complementaría perfectamente al Hombre de Acero” (Hernando, 2014: 45). De esta forma, Batman aparecía por primera vez en mayo de 1939 en *Detective Comics #27*, aunque ya fue anunciado en *Action Comics #12*, creando así una gran expectación entre los lectores habituales. La primera historia de Batman se tituló “El caso del sindicato químico”, y en ella se nos muestra, ya al final, la doble personalidad de este personaje. Sin embargo, no fue hasta el número de *Detective Comics #33* cuando se forjó el origen de Bruce Wayne, *alter ego* de Batman, y la trágica historia de sus padres, asesinados en un atraco tras salir del teatro. Tras esta repentina pérdida, un joven Bruce Wayne se decide a librar su propia lucha contra el crimen en la ciudad imaginaria de Gotham y, tras cruzarse un murciélago por la ven-

tana, opta por crear un disfraz basado en dicho animal, un disfraz que cree temor entre los malhechores a los que este superhéroe está dispuesto a dar caza. Las ventas de los cómics funcionaban y Bob Kane contrató a Jerry Robinson para seguir creando historias de este personaje; este último dibujante fue el encargado de crear a Robin, el Chico Maravilla, quien debutó en *Detective Comics #38* en 1940. La década de los 40 vio nacer a algunos de los villanos más famosos de Batman, entre ellos, Joker, Pingüino, Catwoman o Enigma y, además, un personaje clave en la continuidad de las historias de este personaje: su mayordomo Alfred Pennyworth.

Cabe destacar el tono militar que adoptaron las historias de Batman a partir de 1942, tras el ataque a Pearl Harbor en 1941; de esta forma, en muchas de las portadas de dicho personaje aparecían militares y armas de guerra. Batman fue incrementando su notoria influencia entre los lectores de cómics y este hecho se vio reflejado en la aparición del primer serial de televisión de un superhéroe animado, en 1943, llamado *Batman: la serie animada*. Ya en la década de los años 50, tal y como se ha mencionado anteriormente, el género de superhéroes decaía y nuevas ideas y temas tuvieron que surgir. En el caso de Batman, se mezclaron los temas del Western con la esencia detectivesca primera de Batman y la ciencia ficción. Toda esta evolución en las historias de Batman tuvo sus frutos en la década de los 60, en la que los cómics de este protagonista comenzaron a presentar, de nuevo, el lado más detectivesco de dicho superhéroe. Un notable cambio lo encontramos en el emblema de Batman, al que Carmine Infantino añadió un óvalo amarillo para destacar la oscura figura del murciélago, ejemplo que veremos en el Capítulo 4. A su vez, en 1966 apareció la primera serie televisiva de Batman con actores reales, protagonizada por Adam West y Burt Ward. Este factor fue decisivo en el incremento de la popularidad de Batman y, como consecuencia, se rodó, en ese mismo año, la película de este superhéroe, *Batman* (Leslie H. Martinson, 1966), basada en la serie homónima.

Como ya se se ha comentado, la década de los 70 trajo consigo una renovación de las historias de Batman; se volvió al aspecto más realista del superhéroe dotándolo de un aspecto más oscuro y siniestro; destacamos en este punto las ilustraciones de Neal Adams, quien fue uno de los pioneros en aportar a Batman el toque oscuro que, a partir de ese momento, le caracterizaría, junto con Frank Robbins, guionista encargado de devolver a este personaje a sus raíces de justiciero nocturno. La gran mayoría de las historias de esta década están relacionadas con crímenes y robos, por lo que se van dejando de lado las tramas de ciencia ficción que caracterizan a esta época. De esta forma, la década de los 80 supuso una transformación total del personaje.

Si bien en los años 70 Batman recuperó su origen más detectivesco, en los 80 se estableció como un personaje lúgubre y obsesivo; es decir, se convirtió en el Caballero Oscuro de Gotham. Tal y como ha sido explicado en el apartado dedicado a la historia de DC, es conveniente resaltar, nuevamente, dos fechas importantes a lo largo de esta década. La primera de ellas es 1986, con la creación de la historia de cómic *Batman: The Dark Knight Returns*. En esta nueva aventura, creada por Frank Miller, se nos presenta a un Bruce Wayne en sus cincuenta decidido a enfundarse por última vez su traje de

Batman para intentar salvar a Gotham de la miseria y la decadencia que la gobiernan. En esta ocasión, además, Batman se enfrentará a tres grandes personajes siempre ligados a la historia de este superhéroe: Dos Caras, Joker y, como contrapunto, Superman. A partir de la creación de la obra mencionada, se implanta el tono más oscuro de este personaje, que servirá de precedente para las próximas historias de Batman. La siguiente fecha es 1989, con el estreno de *Batman*, la segunda película sobre este superhéroe, tras el éxito alcanzado por la serie homónima en 1966. El director, Tim Burton, contó con Michael Keaton como Batman y Jack Nicholson como el Joker, lo que impulsó no solo un incremento en las ventas de cómics de Batman, sino también en la de productos de *merchandising*, principalmente camisetas con el emblema de este superhéroe. Como comenta Moix:

El público, cuya reacción ante el caso de Batman ha sido delirante en estos últimos tiempos, ha continuado exigiendo un mínimo de realismo. Este mínimo, que se basa en una necesidad de cotidianidad, es lo que convierte a Batman en un punto de transición. Entre el irracionalismo de Flash Gordon y el de Superman, la clase media ha establecido esta tercera forma, cuyo signo sería una revisión, a todas luces moderna y original, de la utopía. (2007: 300).

A lo largo de la década de los 90, las historias de Batman se asentaron sobre sólidas bases temáticas, que dieron lugar a notables arcos argumentales y *crossovers*²⁸ con algunos personajes de DC. Además, a partir del indudable éxito de la película de *Batman* de Tim Burton, se produjeron otras tres películas de este personaje a lo largo de esta década: *Batman Returns* (Tim Burton, 1992), interpretado por Michael Keaton, *Batman Forever* (Joel Schumacher, 1995), con Val Kilmer en el papel del superhéroe, y *Batman & Robin* (Joel Schumacher, 1997), con George Clooney dando vida al hombre murciélago.

Finalmente, desde los inicios del año 2000 hasta la actualidad, Batman ha gozado de buenas recaudaciones, tanto en cómic como en la gran pantalla. Un notable factor fue la producción de la trilogía creada por Christopher Nolan, y con Christian Bale en el papel del hombre murciélago, que incluía *Batman Begins* (2005), *El caballero oscuro* (2008) y *El caballero oscuro: la leyenda renace* (2012). En relación con el cómic, son notables las historias de *Silencio* (Loeb, 2002), *Batman: R.I.P.* (Morrison, 2008) y *Batman: el tribunal de los búhos* (Snyder, 2011). En esta última etapa destacamos el evento de *Los Nuevos 52*, ya mencionado en el apartado relativo a la historia de DC (1.3), en el que Batman gozó de nuevos relatos que incluían cambios significativos en sus historias e incluso en el propio personaje, como podemos observar en *Batman: Año Cero* (2013), una revisión del origen de este superhéroe por primera vez desde la creación del cómic de *Batman: Año Uno* en 1987. Como última etapa, que engloba desde el año 2016 hasta la actualidad, el relanzamiento de las nuevas historias de DC a través del evento de *Renacimiento*²⁹ otorgó a Batman nuevas series como protagonista o personaje principal, entre las que encontramos las series de cómics regulares de *Batman*, *Detective Comics*, *All Star Batman* y *Justice League*.

1.5. Coda

En este capítulo hemos realizado un recorrido a lo largo de la historia del cómic, la forma en la que ha evolucionado a lo largo de los años desde sus orígenes y sus principales características. Para ello, en primer lugar, hemos utilizado la división por eras propuesta por Duncan y Smith (punto 1.2.), alejada de la tradicional división de las dos etapas del cómic, puesto que, a nuestro juicio, la que hemos seleccionado presenta una estructura más detallada. A continuación, hemos abordado los acontecimientos más relevantes de la historia de la editorial DC, relacionando, ocasionalmente, algunos hechos de su origen con los propios del cómic, puesto que la evolución de dicha editorial ha influido de forma notable en la evolución del cómic en general (punto 1.3.). Por último, hemos presentado un breve recorrido por la génesis y la historia de los dos personajes centrales de nuestra investigación, Superman (punto 1.4.1.) y Batman (punto 1.4.2.), en el que abordamos las principales características de ambos superhéroes y cómo su creación y evolución tuvo una especial relevancia para la editorial que publicó sus cómics, DC, y para el medio del cómic en su conjunto.

28. Los *crossovers*, como comentan Guerrero-Pico y Scolari, son “un formato donde, a grandes rasgos, se cruzan dos o más referentes culturales en una misma pieza” (2016: 184). En el caso que nos ocupa, un *crossover* tiene lugar cuando aparecen dos o más superhéroes en una misma historia. | 29. Se trata de una nueva etapa en la que las historias de los principales personajes se revisan en un intento de unir los valores tradicionales de los clásicos de DC con una nueva estética creada por conocidos guionistas y dibujantes del mundo del cómic, tales como Geoff Johns, John Romita Jr., Javier Fernández y Jorge Giménez (ECCComics, 2018: en línea).



Del cómic al cine: teorías de la adaptación

capítulo 2

2.1. Prefacio

Una vez descritas tanto la historia del cómic y de la editorial DC como la de los dos personajes que van a conformar nuestro objeto de estudio, Superman y Batman, pasamos a detallar los procesos de adaptación del cómic a la gran pantalla. En este capítulo realizamos, en primer lugar, un breve recorrido por la consolidación del género de cine de superhéroes de acción real³⁰. Seguidamente, trataremos el proceso de adaptación entre ambos medios de comunicación de masas (cómic y cine), como los denominan autores como Eco (1984) o Hernández-Santaolalla (2018) y, a continuación, nos centramos en presentar las principales editoriales de DC en España y en otros países, así como las productoras de cine de superhéroes más importantes.

Creemos relevante agrupar en este mismo capítulo editoriales de cómic y productoras de cine, pues este surge de uno de los propósitos fundamentales de la presente tesis doctoral, el cual se centra en el análisis del proceso de adaptación que tiene lugar del cómic al cine. Por tanto, parece adecuado aportar algunos datos sobre las principales editoriales en los países con mayor tradición de cómic, una vez analizado el papel de Estados Unidos en el Capítulo 1, y por otra parte, sobre las mayores productoras de cine encargadas de llevar a la gran pantalla diferentes historias de superhéroes originalmente creadas en el cómic.

2.2. El cine de superhéroes

2.2.1. Introducción

En este apartado realizamos un recorrido a través de los aspectos más relevantes del cine de superhéroes de acción real, teniendo en cuenta su origen, algunas características y su relación con el medio del que deriva: los cómics de superhéroes. Así, se ha tenido en cuenta como principal fuente de información la obra de Brown, *The Modern Superhero in Film and Television* (2017), para extraer los datos que creemos pertinentes y necesarios reflejar en la presente tesis doctoral.

Hemos considerado conveniente dividir la información obtenida de la citada obra en tres subapartados; así, el primero de ellos se centra en las primeras películas de superhéroes y en la formación y consolidación del género conocido como *cine de superhéroes*. El segundo apartado presta atención a las principales características de este tipo de género cinematográfico. Por último, el tercer apartado se basa en reflexiones derivadas de la diferenciación entre el cine de superhéroes *masculinos* y *femeninos*.

30. Las películas de acción real están protagonizadas por actores reales, de carne y hueso. Se distinguen así de las animadas.

2.2.2. Consolidación y origen del género

Las primeras producciones de cine de acción real protagonizadas por superhéroes llegaron al público a través de seriales para televisión en las que los protagonistas vivían aventuras y ayudaban a la gente corriente a solucionar ciertos problemas. Ejemplos de estas producciones las encontramos en seriales como *Captain Marvel* (John English, 1941), *Batman* (Lambert Hillyer, 1943) y *Captain America* (Elmer Clifton, 1944). No obstante, estos seriales tuvieron una escasa repercusión en el público y, hasta la llegada de *Superman* (Richard Donner, 1978) y *Batman* (Tim Burton, 1989), no se empezaría a hablar de estas películas como pertenecientes al género de superhéroes. El éxito de *Superman* en 1978 demostró al público la gran popularidad de una película de superhéroes de acción real y, a su vez y como se veía en el capítulo 1, obtuvo una notable recaudación no solo a partir del propio filme, sino también de todo el *merchandising* relacionado. Seguidamente, el estreno de *Batman* (Tim Burton) en 1989 descubrió el enorme impacto que una promoción *cross-media*, es decir, entre diferentes medios, podía crear a partir de una sola película, ya que no solo fue un éxito de recaudación, sino que también sirvió de impulso para las ventas de cómics de dicho personaje, como se ha explicado en el apartado 1.4.2. Tras la llegada de las dos películas mencionadas anteriormente, y reforzadas por la aparición de cómics de superhéroes de gran calidad artística y de guion (véase capítulo 1, apartado 1.2.), se empezó a conocer este nuevo género emergente y, posteriormente, se dio paso a su consolidación como género *per se* a partir de 2000 y los años siguientes. En la década de 1990, las películas de acción real que se rodaron empezaron a formar parte de este género en construcción, aunque, debido a la falta de consolidación como género propio, también se asociaron a otros géneros, como puedan ser acción, aventuras o, incluso, ciencia ficción.

A partir de 2000, con la llegada de *The X-Men* (Bryan Singer) a la gran pantalla, y desde 2002, con *Spiderman* (Sam Raimi), ha habido al menos una película de superhéroes en el top 10 anual de las películas más taquilleras a escala internacional. Por este motivo, se considera 2000 como el año de consolidación del cine de superhéroes de acción real y, además, convendría destacar las siguientes palabras de García-Escrivá: “during the last years, all major Hollywood studios have tried to get comic book characters copyrights with the aim of adapting them to film and other media” (2018: 27). Es decir, a lo largo de estas dos últimas décadas, las productoras de cine han observado el potencial que tiene este género recientemente emergente para generar ingresos y convertirse en auténticos *blockbusters*³¹.

Una vez visto el proceso de consolidación del género de las películas de superhéroes de acción real, el siguiente apartado se centra en exponer las principales características de dicho género y qué aspectos le hacen diferente a otros géneros cinematográficos; para ello, al igual que en el presente apartado, utilizaremos capturas de fotogramas para ilustrar los ejemplos de forma más clara y aproximada a la información provista.

31. Como comenta Banegas, el término *blockbuster* “apela a la promesa de espectacularidad, es decir, a la necesidad de mostrar algo asombroso que los convierta en una pieza merecedora de ser vista en la gran pantalla” (2014: 19).



Imagen 18. Fotograma de *X-Men* (Brian Singer, 2000)

2.2.3. Características del género

Los lectores de cómic suelen estar acostumbrados a diferentes variaciones sobre la representación de los distintos personajes que aparecen en dicho medio, debido, principalmente, a la forma en la que cada artista dibuja, guioniza o plantea una historia. No obstante, la versión de acción real de un superhéroe puede cambiar completamente esta concepción, puesto que, una vez que el actor o actriz interpreta a cierto personaje, este se suele quedar asociado al mismo, por lo que los espectadores tienden a relacionar directamente a los superhéroes de la gran pantalla con los actores o las actrices que los interpretan. Por ejemplo, en la actualidad, se asocia a Thor con Chris Hemsworth o a Henry Cavill con Superman. En este sentido, el equilibrio entre lo que nos resulta familiar y la novedad de representación de un personaje dentro de uno o varios géneros, como es el caso que nos ocupa, entre cine y cómic, contribuye a una narratividad que siempre está en continuo cambio y evolución, mientras que la forma en la que se narra suele ser, normalmente, estable; esto es, la forma en la que se representan los superhéroes en distintos medios no suele variar de forma notable, mientras que las tramas de las historias en las que aparecen pueden variar completamente de un número a otro (en el caso de una serie de cómic) o en una película u otra (en el caso de una saga de largometrajes). La idea que subyace, pues, a esta característica se centra en la intencionalidad de las películas de superhéroes de acción real de acercarse el máximo posible a la representación de esos mismos personajes en el cómic. Como comenta Brown, “as live action adaptations of characters that first appeared in comic book form, it is logical that the cinematic superhero universes are an attempt to replicate the type of superhero universes that Marvel and DC established decades ago” (2017: 34).

En estrecha relación con la concepción del personaje del superhéroe en el cómic y en el cine, creemos necesario comentar el hecho de que, en el medio cinematográfico, las primeras películas dedicadas específicamente a un superhéroe requieren de una explicación sobre su origen, cómo y por qué se convierten en esta figura y, a su vez, dicha transformación pasa a ser la principal trama de la historia, más que una mera motiva-

ción o información que se traslada a un segundo plano. La muestra de la transformación de un superhéroe, por consiguiente, sirve tanto como pieza emocional como narrativa en muchas de las películas de este género. Este hecho es notable en la película *Batman Begins* (Christopher Nolan, 2005), en la que se le dedica gran parte de la trama a mostrar cómo Bruce Wayne se prepara física y psicológicamente para convertirse en Batman.



Imagen 19. Fotograma de *Batman Begins* en el que se observa el entrenamiento de Bruce Wayne para convertirse en Batman (Christopher Nolan, 2005).

Seguidamente, si tenemos en cuenta las características propias de los filmes de superhéroes, deberíamos detenernos en un elemento clave en este tipo de producciones: los efectos especiales. El cine de superhéroes facilita el uso de efectos especiales que son comunes en este tipo de género y que, a menudo, tienen como sinónimo una producción con una gran recaudación. Los personajes que pueden volar, que lanzan rayos supersónicos o que son capaces de levantar edificios enteros por encima de sus cuerpos proporcionan los escenarios ideales para mostrar y desarrollar una tecnología digital que no se concibe en otro tipo de géneros cinematográficos. De esta forma, el uso extensivo de efectos especiales digitales y las caracterizaciones con CGI³² permiten a los superhéroes parecer mucho más realistas incluso en las ocasiones en las que les vemos lanzando rayos con sus ojos o creando y arrojando a sus enemigos pesados bloques de hielo.

Así, las escenas de acción, principalmente, suelen ser las que más CGI aplicado a la imagen muestran a los espectadores, factor que conlleva, como comenta Brown, una especial relevancia basada en la descripción y desarrollo del personaje de un superhéroe:

The action scenes may revel in the spectacular but they also advance the plot through conflict with the villain, or saving the needy. These scenes also establish important character traits such as the nobility, determination and superiority of the hero. The kinetic motion and thrills provided by superhero film spectacles are essential and expected ingredients that are part of the experience, the feel, of the narrative fantasy (2017: 28).

32. El CGI (Computer Generated Imagery) es el avance tecnológico que permite crear efectos en las imágenes de forma que parezcan reales.



Imagen 20. Fotograma de *El hombre de acero* (David S. Goyer, 2015) en el que se muestra el uso de CGI en la representación de una nave espacial.

En estrecha relación con los efectos especiales, encontramos otras tres características sobre la trama resumidas en las siguientes palabras de García-Escrivá:

Focusing on the case of superhero movies, let's see what are the supposed advantages of a movie of this kind. First, the plot of a superhero movie can easily accommodate political correctness and stay away from controversial aspects in virtually anywhere in the world. Second, dialogues are simple and easily understandable. Finally, the plot can afford very few interruptions in the fast-paced action, which fits with an audience that is also a massive consumer of video games and, therefore, is used to the frenetic cadence of many of those products (2018: 28).

Así, en el caso del cine de superhéroes de acción real, no se suelen presentar tramas complicadas ni giros argumentales que demanden del espectador un esfuerzo añadido a la acción del visionado del filme. Se trata, por tanto, de un género en el que sus productos se basan en la sencillez de las tramas y que centra el énfasis en todos los aspectos que rodean la acción, como los espacios, los trajes y los efectos especiales.

Por último, queremos poner de relieve un aspecto que, en los últimos años, parece ser la norma en las películas de superhéroes de acción real: la pertenencia a un universo compartido basado en las dos principales editoriales de cómic, DC y Marvel, y que incluye no solo el cine, sino también otros medios, como los cómics o las series de televisión³³. Iniciamos el análisis de este aspecto con una cita de Dodds: "Blockbusters of the future aren't driven by actors or directors or stories — they're driven by universes. And not just any universes, mind you, but huge, sprawling, dynamic universes designed to dominate both the big screen and small" (2014, en línea). En este sentido, se pone de relieve el concepto de *cultura de la convergencia*, es decir, la representación del contenido de

33. Este fenómeno recibe el nombre de *transmedia* o *intermedialidad*. Scolari define este concepto como "un tipo de relato en el que la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación y en el cual una parte de los consumidores asume un rol activo en ese proceso de expansión" (2013: 247). Para más detalles sobre esta cuestión, recomendamos el trabajo de García, *Narraciones transmedia de no ficción. El caso de "Kony 2012"* (2016), el de Guerrero, *Historias más allá de lo filmado: fan fiction y narrativa transmedia en series de televisión* (2016) y el de Revert, *La intermedialidad entre cómic y cine en la era digital* (2020).

una historia en diferentes plataformas de medios de comunicación. Algunas de las características que relacionan dos o más productos audiovisuales pueden ser *easter eggs*³⁴ escondidos a lo largo de las películas para que los espectadores más entusiastas o los más ávidos lectores de cómics puedan descubrirlos, así como hechos y personajes relevantes (o no tan relevantes para la trama) en los cómics que aparecen en otras películas o series y que juegan un cierto papel en la narración. De esta forma, como comenta García-Escrivá:

Superhero stories are stories without a proper ending, episodes that follow one to another without a conclusion, always waiting for a new installment. At the same time, as happens in comic books, superhero movies are easily combinable, both with other movies and with other products, which makes them suitable for being part of a transmedia storytelling universe (2018: 27).

Este comentario, como podemos observar, pone en estrecha correlación dos de los conceptos principales de esta apartado: *cultura de la convergencia* y *transmedia storytelling universe*. Es decir, se crea un universo de productos audiovisuales en el que todos se relacionan, se complementan y ayudan a construir una trama con nuevas historias, personajes, espacios y tiempos. Así, por una parte, la *cultura de la convergencia* hace referencia a las historias cruzadas de dos o más personajes de diferentes series, tanto de cómic como de cine, en el caso que nos ocupa; por otra parte, el concepto *transmedia storytelling universe* se refiere a las múltiples plataformas a través de las cuales se puede desarrollar una historia, ya sea cómic, cine, serie de televisión, teatro, videojuego, narrativa, etc. Jenkins, a razón de esta unión de conceptos, comenta que un producto con estas características “is developed across multiple media platforms, and each new text makes a specific and valuable contribution to the whole” (2008: 95-96). Así, podemos deducir que este tipo de género cinematográfico presenta múltiples variables de realización y producción, ofreciendo un amplio abanico de posibilidades que se centran no solo en la figura de los superhéroes, sino en cualquier aspecto relacionado con los mismos.

2.2.4. Superhéroes y superheroínas en el cine de acción real

Una vez establecidas las principales características de este género, el de los superhéroes, en este apartado vamos a exponer algunas diferencias que se aprecian entre la representación de superhéroes y superheroínas en las películas de acción real, aunque, como vemos a lo largo de la presente tesis doctoral, nos centramos en dos figuras masculinas, Batman y Superman.

Por una parte, de forma generalizada, los superhéroes masculinos en el cómic se suelen ilustrar con grandes y bien definidos músculos, principalmente en brazos, piernas y torso, lo que otorga una especial relevancia a la representación de los bíceps, cuádriceps y

34. Se trata de un detalle o pequeño fragmento de información que ayuda al lector/espectador a relacionar el producto con otro del mismo medio o cualquier otro. Por ejemplo, un *easter egg* sería el hecho de encontrar un objeto en una película que, a su vez, es la pieza central de la trama en otra película. Se entienden como pequeños regalos de consideración para aquellas personas que están muy familiarizadas con la trama o con el universo que comparte con otros medios.

abdominales. Además, y como veremos de forma más detallada a lo largo del apartado del análisis del corpus (Capítulo 4), los trajes funcionan también como potenciadores de estas representaciones. Este hecho se observa, asimismo, en las adaptaciones de estos personajes a la gran pantalla, en la que los actores que representan a los superhéroes suelen tener una buena forma física, que intenta adaptarse a la imagen revelada en los cómics. En las Imágenes 21 y 22 podemos observar este hecho a través del personaje de Superman y Henry Cavill, el actor que lo interpreta en la gran pantalla.



Imagen 21. Fotograma de *El hombre de acero* (David S. Goyer, 2015) en el que se observa el físico de Superman.



Imagen 22. Fotograma de *El hombre de acero* (David S. Goyer, 2015) en el que se observa el físico de Clark Kent.



Imagen 23. Fotograma de *Batman Begins* (Christopher Nolan, 2005) en el que se observa el físico de Batman con la armadura.



Imagen 24. Fotograma de *Batman Begins* (Christopher Nolan, 2005) en el que se observa el físico de Bruce Wayne.

También encontramos este hecho en Batman, el otro superhéroe en el que se centra la presente tesis doctoral, pues las Imágenes 23 y 24 ilustran el hecho que hemos comentado anteriormente relacionado con los trajes que se adaptan a la complejión física del personaje en el cómic y en el cine.

Si abordamos la representación de las superheroínas en las películas de acción real, tenemos que comentar aspectos relacionados con la erotización y la tardía llegada de estos personajes a la gran pantalla en un filme dedicado por completo a la figura que representa; por ejemplo, una de las primeras películas en las que la protagonista era una mujer fue *Elektra* (Rob S. Bowman) en 2005. Más tarde, no será hasta 2017 cuando llegue el siguiente largometraje con estas características, con *Wonder Woman* (Zack Snyder). La siguiente fue *Capitana Marvel* (Anne Boden), dos años después.

La erotización, no obstante, ya se observa en los cómics. Como comenta Brown, “in superhero comics, an industry still dominated by male writers, artists and editors, [...] superheroines are usually illustrated in such a stylized and sexual manner that they verge on the pornographic” (2017: 51-52). En este sentido, podemos apreciar que, a lo largo del proceso de representación del conjunto de superhéroes tanto en el cómic como en la gran pantalla, la iconografía visual sigue, de forma recurrente, ilustrando a los superhéroes como figuras masculinizadas (cuestión que comprobaremos en el análisis contenido en el Capítulo 4) y a las superheroínas como figuras sexualizadas (cuestión que escapa al alcance de nuestra tesis doctoral, dado que los dos personajes analizados son masculinos, y que dejamos para futura investigación). En este sentido, Label aporta una interesante reflexión a esta cuestión: “the powers attributed to female superhero bodies are linked to traditional notions of female power, including manipulation, sexuality and masquerade rather than brute physical or muscular strength” (2009: 65).



Imagen 25. Fotograma de *Wonder Woman* (Zack Snyder, 2017) en el que se observa el físico de la superheroína.

2.3. La adaptación del cómic al cine

Como se verá en el Capítulo 3, las teorías desarrolladas dentro del campo de la semiótica visual han servido como método de estudio en un amplio rango de medios visuales y audiovisuales, tales como la fotografía, los cómics, el cine o la publicidad. De una forma u otra, esta rama de la semiótica siempre ha estado presente en este tipo de medios, pero parece que, actualmente, existen escasas investigaciones basadas en el grado de utilidad de este método como herramienta para el análisis de un corpus audiovisual, especialmente si tenemos en cuenta el proceso de adaptación del cómic al cine. Destacamos, debido a la proximidad temática y a la línea de investigación, el estudio llevado a cabo por Celestino Jorge López y titulado *Las adaptaciones cinematográficas de cómics en Estados Unidos (1978-2014)* (2016), así como el artículo de Sander L. Koole titulado *The Birth and Death of the Superhero Film* (2012). No obstante, existen obras basadas en el proceso de adaptación que requieren especial atención, pues han servido como base fundamental en la creación de una teoría de la adaptación, como son los trabajos de Hutcheon (2006), Leitch (2007) y Manzano (2008). Tal y como indica Hutcheon, “when we call a work an adaptation, we openly announce its overt relationship to another work or works” (2006: 6). De acuerdo con sus investigaciones basadas en los procesos de adaptación, hay muchas maneras de analizar las adaptaciones; no obstante, la oposición entre *fidelidad* (existe un alto grado de similitud entre la obra original y la adaptación) y *creatividad* (la adaptación se aleja de la obra original)³⁵ parece haber sido la forma más popular de juzgar una obra adaptada. Una de las principales teorías de Hutcheon es el desarrollo del sentido de reconocimiento de una adaptación, es decir, el sentimiento evocado en los consumidores de estos productos cuando se dan cuenta de que el producto que están consumiendo es una adaptación, que puede traer consigo notables cambios y diferencias respecto a la obra original: “recognition and remembrance are part of the pleasure (and risk) of experiencing an adaptation; so too is change” (2006: 4). Este sentido de reconocimiento es también visible cuando se adapta un cómic al cine; si tomamos en consideración este proceso, uno de los primeros estudios sobre adaptación que tuvo en cuenta al cómic como obra origen fue llevado a cabo por Thomas Leitch, quien analizó no únicamente el estilo de la adaptación, sino también el contenido y el medio de las adaptaciones: “Comic book adaptations performative styles depend less on any medium-specific comic-book look than on the individual style of their particular source and the relation they seek to establish to that source” (2007: 199). En sus investigaciones sobre la adaptación, Leitch basa sus teorías en la conexión entre intertextualidad e hipertextualidad³⁶, y en cómo la “hypertextual relations [...] shade off to the intertextual” (2007: 94). Según su punto de vista, la concepción básica de una adaptación no debería estar basada en el grado de fidelidad, sino más bien en las relaciones textuales que se desprenden del proceso mismo de adaptación, es decir, los lazos de unión creados dentro de la obra y cómo esta se conecta con otras obras, tanto si son fuentes originales o adaptaciones.

La adaptación de la imagen, por otra parte, cobra total relevancia en este tipo de adaptación pues, “en nuestra cultura, el cine y los cómics son los dos puntales más impor-

35. Somos conocedores de la gran cantidad de matices que conlleva la definición de estos dos elementos, por lo que, si se desea profundizar en su significado, características y peculiaridades, aconsejamos la lectura de obras como la de Lefevre (1992), McFarlane (1996), Lothe (2000) y Stam (2000), entre otras.

tantes que se sirven de la imagen para contar una historia” (Eisner, 2003: 3). En este sentido, serán el cine y el cómic los medios más relevantes para este tipo de análisis, y, además, será la semiótica visual la encargada de procurarnos las herramientas para el análisis de las imágenes. Por una parte, “el cómic es, por esencia, un medio visual compuesto de imágenes. Si bien la palabra constituye uno de sus componentes vitales, son las imágenes las que cargan con el peso de la descripción y narración” (Eisner, 2003: 1-2). Por esta razón, encontramos en ocasiones viñetas, páginas o cómics enteros que no muestran ninguna palabra en su contenido y que, a pesar de ello, narran una historia coherente y cohesionada. El efecto conseguido es la relevancia de la imagen como elemento narrativo en detrimento de la palabra: “la pérdida de la palabra refuerza el valor simbólico de las imágenes” (García, 2010: 92). Cabría recordar aquí el término de *novela gráfica*, pues, tal y como comenta Eisner, en sus inicios se componía únicamente de imágenes secuenciales: “la novela gráfica, tal como la conocemos hoy, consiste en una combinación de texto, ya sea texto de apoyo o diálogos (bocadillos) y de dibujo desplegado secuencialmente. Pero en sus principios, la narración gráfica prescindió completamente de la palabra” (2003: 138). Así pues, este hecho nos acerca al momento en el que el lector ejerce su papel de consumidor de ese material que es el cómic y encontramos una característica notoria: la diferencia del proceso de lectura de un cómic y de una novela. En palabras de Eisner, “el proceso de lectura en el cómic es una extensión del texto. La lectura de un libro supone un proceso de lectura que convierte la palabra en imagen. Eso se acelera en el cómic, que ya proporciona la imagen” (2003: 5). Como se puede comprobar, la imagen, a lo largo de la lectura de un cómic, se convierte en elemento indispensable. García también comenta que “el cómic se lee, [...] pero es una experiencia de lectura completamente distinta de la experiencia de lectura de la literatura, de la misma manera que la forma en que vemos un cómic no tiene nada que ver con la forma en que vemos una película o la televisión” (2010: 27). Por consiguiente, con esta diferencia, podemos establecer numerosas relaciones basadas en la adaptación de un medio al otro, puesto que ambos, cine y cómic, comparten la imagen como elemento decisivo en su formación.

Como hemos comentado anteriormente, no existen muchos estudios sobre el proceso de adaptación del cómic al cine, puesto que la mayoría de los estudios de adaptación al cine, tales como los propuestos por Bluestone (1957), Fleishman (1992), McFarlane (1996), Sánchez (2000) o García (2016), por citar algunos, toman como obra original una obra literaria, principalmente la novela. Teniendo en cuenta este factor, hemos optado por presentar uno de estos estudios basados en la adaptación literaria y lo hemos modificado, tanto como nos ha sido posible, para que cumpla su función como modelo estructural para el análisis de adaptaciones al cine basadas en el cómic. Para ello, seguidamente, se presentará la tipología basada en la adaptación literaria creada por José Luis Sánchez Noriega en su obra *De la literatura al cine* (2000); a partir de este trabajo, tenido en cuenta como una propuesta apropiada para los medios de las artes secuenciales, que también nos servirán para los dos casos que nos ocupan (cómic y cine), reelaboraremos los procesos de adaptación literaria descritos para que, como se ha mencionado anteriormente, se ajusten a la adaptación del cómic al cine.

36. Para más información sobre el concepto de intertextualidad, recomendamos la lectura de obras como *Ideology, Intertextuality, and the Notion of Register* (Lemke, 1985), *Discourse and the Translator* (Hatim y Mason, 1990), *Traducción y doblaje: palabras, voces e imágenes* (Agost, 1999) o *La intertextualidad en Zootrópolis. ¿Cosa de niños?* (Botella y García, 2019).

De acuerdo con la oposición binaria de fidelidad/creatividad, Sánchez (2000: 63-66) señala cuatro tipos diferentes de adaptación. En la siguiente categorización, basada en la propuesta de este autor, vamos a evaluar el grado de diferencia y similitud entre el trabajo original, en nuestro caso, el cómic, y su adaptación a la gran pantalla. Según esta división, Sánchez propone una gradación, por lo que, en el caso que nos ocupa, podremos encontrar en un extremo una adaptación fiel al cómic y, en el otro extremo, una adaptación que se aleja completamente de la obra original. No obstante, entre ambos extremos podemos encontrar otros dos niveles de adaptación, los cuales dependen de aquello que se adapte y de qué forma aparece reflejado en la obra adaptada. Por consiguiente, los procesos de adaptación del cómic al cine que proponemos a partir de la taxonomía de Sánchez son los siguientes:

- **Adaptación como ilustración:** se trata de un tipo de adaptación que vuelve a contar la historia, a describir de la misma forma a los personajes y a describir casi con exactitud las situaciones tal y como aparecen en el cómic. Para este fin, “se suelen sacrificar los aspectos comentativos, transcribir por completo los diálogos y utilizar los elementos figurativos y visuales” (Sánchez, 2000: 64). Podemos encontrar un claro ejemplo de este tipo de adaptación en la novela gráfica *Watchmen* (1986), de la editorial DC, creada por Alan Moore, y su posterior adaptación homónima al cine en 2009, dirigida por Zack Snyder. Si comparamos las dos imágenes, podemos observar cómo algunas viñetas parecen haber sido capturadas con exactitud en fotogramas de la película. Un hecho similar se pone de manifiesto en esta obra cuando el lugar donde se establece la acción se tiene en cuenta, puesto que se recrea de la misma forma y con las mismas características con las que aparecen en el cómic (véanse las imágenes 26 y 27). Como resultado, esta novela parece haber sido creada para ser adaptada a la gran pantalla. En palabras de Burke, este tipo de adaptación como ilustración se puede definir como una intersección que tiene lugar “when the uniqueness of the original text is preserved to such an extent that it is intentionally left unassimilated in adaptation” (2015: 14).



Imagen 26. Fotograma extraído de *Watchmen* (Zack Snyder, 2009).



Imagen 27. Viñeta extraída del cómic *Watchmen* (Moore, 1986).



Imagen 28 y 29. Fotogramas extraídos de *Hulk* (Ang Lee, 2003).

- **Adaptación como transposición:** en este caso, tanto la forma como el contenido de la historia de un cómic se traslada al cine poniendo de relieve las estrategias cinematográficas de este medio; es decir, existe una transposición del mundo que aparece en las viñetas al lenguaje fílmico y hacia la estética cinematográfica, por lo que se observarán variaciones tanto en las imágenes dimensionales como en la configuración de los planos a partir de las viñetas. De alguna forma, se basa en la equivalencia entre el contenido del cómic y el cine. Un gran número de películas adaptadas de cómics pertenecerían a esta categoría, especialmente aquellas pertenecientes al género de superhéroes, como, por ejemplo, las películas basadas en Batman, Superman y Wonder Woman, ya que toda la acción, secuencias y escenarios de este tipo de historias no pueden ser trasladadas fácilmente a la gran pantalla. Además, aunque el uso de efectos especiales ha permitido a directores y productores de cine intentar acercarse a los cómics, existe una necesidad específica, en el caso de la secuencialidad de las viñetas, de intentar conseguir el mismo efecto que se produce en el lector de cómics (véase las imágenes 28 y 29).



Imagen 30. Viñeta extraída del cómic *Lobezno. Origen* (Jenkins, 2009).



Imagen 31. Fotograma extraído de *X-men orígenes: Lobezno* (Gavin Hood, 2009).

Los cómics que narran los orígenes de los superhéroes suelen ser ejemplos excelentes de esta categoría, como *Lobezno. Origen* (Jenkins, 2009) o *Superman: el origen de Superman* (Johns, 2013), puesto que los cineastas, una vez adaptada la historia y el contenido a la pantalla, intentan, en la medida de lo posible, mantener la continuidad en ambos medios (véanse las imágenes 30 y 31). Como veremos tras el análisis del corpus, muchas de las adaptaciones que hemos seleccionado pertenecerán a esta categoría.

- **Adaptación como interpretación:** este tipo de adaptación se basa en el cambio de punto de vista de directores y productores de una película basada en una historia ya narrada en un cómic, por lo que la audiencia será capaz de encontrar las bases de dicho cómic en conjunción con algunos cambios realizados debido a la naturaleza del cine. Por consiguiente, esta adaptación se podría considerar como una historia más, una nueva aventura que se suma al resto de historias ya publicadas en formato de cómic. En este caso, se podría decir que estas adaptaciones consisten en una interpretación de lo que el cómic presenta a sus lectores, ya que el énfasis en esta categoría se basa en resaltar las ideas y los sentimientos que se derivan de la obra original. De esta forma, la mera idea de tener un personaje principal en la historia de un cómic es suficiente para producir otras versiones en las que ese mismo personaje pueda mantener el estatus de personaje principal en la historia proyectada en el cine. De la misma forma que el proceso de adaptación como transposición, un gran número de adaptaciones basadas en cómics encajarían en esta categoría, especialmente los géneros de superhéroes, aventuras y acción. Como ejemplo, podemos nombrar la película de *El escuadrón suicida* (2016), dirigida por David Ayer, puesto que, en este caso, tanto el plano estético como los elementos figurativos de los personajes se han mantenido (véase imágenes 32 y 33), si bien la historia narrada en el filme es completamente diferente a todo el resto de historias publicadas en los cómics.



Imagen 32. Viñeta extraída de *Suicide Squad #50* (Williams, 2019).

Imagen 33. Fotograma extraído de *El escuadrón suicida* (David Ayer, 2016).



- **Adaptación libre:** en este tipo de adaptación, la historia cinematográfica es completamente diferente a la historia original en el cómic, por lo que únicamente se preserva la inspiración, para crear una nueva historia que podría incluir, entre otros casos, un nuevo emplazamiento, nuevas situaciones y nuevos personajes, tanto principales como secundarios. Se trata, por tanto, de una influencia del cómic en el cine, pero, una vez ya se ha creado el producto adaptado, tanto el contenido como la interpretación no tienen por qué guardar relación alguna con el original. Tal y como comenta Sánchez, esta categoría “no opera ordinariamente sobre el conjunto del texto [...] sino que responde a distintos intereses y actúa sobre distintos niveles” (2000: 65), tales como la estructura de la acción, los temas, los personajes o el tiempo, y el espacio en el que se desarrolla la acción. El ejemplo que ofrecemos se basa en la serie de cómics que sirvieron de inspiración a George Lucas para crear la exitosa saga de *Star Wars*, *Valérian and Laureline*, llamada inicialmente *Valérian: Agente espacio-temporal* (1967), creado por Pierre Christin. Esta historia secuencial narra las aventuras de dos agentes cuya misión es navegar a través del universo para mantener la paz en el tiempo y el espacio; esta misma idea fue tomada por George Lucas para crear sus aventuras en el espacio exterior y evolucionó hasta llegar a la producción de la primera película de la famosa saga, titulada *Star Wars: Una nueva esperanza* (1977) (véanse imágenes 34 y 35).



Imagen 34. Viñeta extraída del cómic *Valérian and Laureline* #1 (Christin, 1967).



Imagen 35. Fotograma extraído de *Star Wars: Episodio V - El imperio contraataca* (Irvin Kershner, 1980).

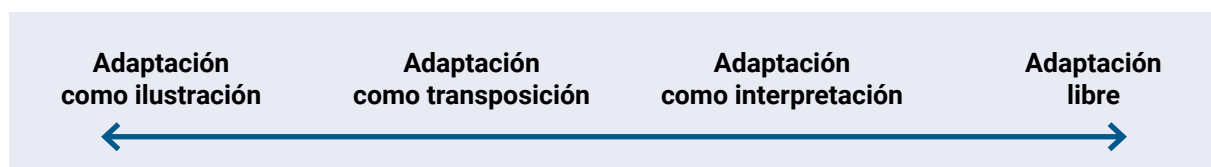


Figura 1. Tipos de adaptación propuestos por Sánchez (2000).

Una vez descritos y ejemplificados los tipos de adaptación del cómic al cine, que presentamos de forma visual en la Figura 1, nos gustaría comentar un aspecto previo a la descripción de las principales editoriales de cómic y productoras de cine que llevan a cabo este tipo de adaptación. Se trata de la reflexión de Alcantarilla sobre la diferencia en el paso del tiempo entre *viñeta* y *fotograma*:

La mayor diferencia entre cine y cómic radica en que este emplea signos pictóricos estáticos (no dinámicos) y diálogos que aparecen escritos (sin referencias fonéticas), mientras que en las películas la sensación de movimiento y el sonido son reproducidos con gran fidelidad. En el cine, la percepción de las imágenes y los diálogos es simultánea, mientras que en los cómics es consecutiva. [...] Las viñetas grandes y/o [sic] alargadas transmiten así una sensación de mayor duración que las pequeñas, y unas viñetas sin recuadro pueden sugerir una sensación de tiempo y espacio abierto, muy dilatado o infinito. (2014: 17).

Ofrecemos esta cita a modo de cierre del apartado por dos razones: la primera de ellas es que esta diferencia entre *cómic* y *cine* va a estar presente a lo largo del trabajo que hemos realizado, pues las viñetas que se han analizado son, como comenta Alcantarilla, signos pictóricos estáticos; por otra parte, el tamaño de las viñetas y fotogramas seleccionados será relevante en el análisis, de forma que, dependiendo de a qué elementos hagamos referencia, el tamaño de la imagen variará según el nivel de detalle de la misma.

2.4. Principales editoriales de los cómics de DC por países

Seguidamente, y una vez expuestos los procesos de adaptación, vamos a comentar brevemente las principales editoriales de los países con mayor consumo y tradición de producción de cómic, dejando al margen Japón, cuyo principal medio es el manga³⁷ y que se aleja del objeto de estudio de la presente tesis doctoral. En este sentido, destacamos las palabras de Vilches, quien aporta una visión global sobre la situación del cómic a partir de los años 30:

El cómic se desarrollará, principalmente, en el eje formado por Francia y Bélgica, que a partir de la época de la gran depresión verá nacer a sus principales iconos de la historieta. En 1929, en las páginas de *Le Petit*

37. Además de las dos referencias sobre el manga que ya se han descrito en la nota 15, consideramos oportuno aportar una referencia adicional: la obra de Hernández, *La narrativa cross-media en el ámbito de la industria japonesa del entretenimiento: estudio del manga, el anime y los videojuegos* (2013).

Vingtième, se publicó por primera vez una aventura del archiconocido Tintín. [...] En España, la prensa de finales de siglo XIX también publicó los trabajos de pioneros como Apeles Mestres, Macachis o Xaudaró y, al igual que en Francia, pocos años después empezaron a publicarse revistas infantiles que incluían historietas, como Domingué, en 1975, o la conocidísima TBO, a partir de 1917 (2019: 17).

Otra cita interesante la presenta Martín (2010: 42), sobre la expansión del cómic en el continente europeo y la evolución de este medio a partir de las bases de las tiras de prensa norteamericana:

El comic [sic] norteamericano parte de la experiencia de la caricatura política y del periodismo satírico anglosajón de los siglos XVIII y XIX, cuyos potenciales recursos expresivos desarrolla. El resultado es la serie de comics [sic] producidos entre 1895 y 1905 –*The Yellow Kid*, Richard F. Outcault; *The Katzenjammer Kids*, de Dirks; *Happy Hooligan*, de Frederick B. Opper; *Little Nemo*, de Winsor Mc Cay, etc.— en los que se fijan los elementos básicos del comic [sic], incluso el balloon o bocadillo. Prácticamente en los mismos años finales del siglo XIX aparece también el comic [sic] en Europa, Alemania, Francia, España, Inglaterra..., con peculiaridades formales y de lenguaje que corresponden a las distintas características económicas y culturales de las sociedades en que se origina. Similarmente [sic] a lo ocurrido en Norteamérica, el comic [sic] europeo parte de la gran influencia que entonces ejerce el humor político, pero a ello se suman la tradición de la estampería tradicional y el auge logrado por la novela por entregas de signo folletinesco entre el público lector de menor base cultural. Paralelamente tiene gran peso la importancia que las formas literarias alcanzan en la sociedad burguesa como supremo valor cultural. A partir de esta suma de influencias, el naciente comic [sic] europeo quedará fijado en una fórmula poco evolucionada, según la cual dibujo y texto se complementan narrativamente, pero no se integran dentro del espacio de la viñeta como ocurre en el comic [sic] americano, sino que los textos, generalmente descriptivos y abundantes, son situados al pie de la misma.

Por consiguiente, hemos considerado oportuno agrupar las editoriales de los diferentes países en tres grupos: el primero de ellos se centra en la tradición española del cómic (o tebeo), el segundo en el ámbito franco-belga, que incluye Francia, Bélgica y Alemania, con sus características propias y, por último, el *fumetti* de Italia. Al parecer, estos tres ejes se han constituido como diferentes tradiciones del cómic, aunque aunadas por el mismo factor narrativo: “escuelas e institutos introducirán una enseñanza específica de la historia. La escuela Saint- Luc de Bruselas será pionera desde 1968. Seguirán otras en Francia, Bélgica, Italia o España” (Altarriba, 2018: 21). Para ello, hemos recabado la información, principalmente, de las páginas web de cada editorial.

2.4.1. España³⁸ y el TBO

En España, los inicios del cómic nacional se remontan a la producción de historietas para niños. Como comenta Vilches:

En cuanto a España [...] en el siglo XIX empiezan a aparecer páginas de historietas en diversas publicaciones infantiles. *Dominguín* (1915) está considerado por los historiadores como el primer tebeo español, aunque difícilmente pudo llamársele así, dado que el *TBO* no apareció hasta 1917. [...] Junto a TBO convivieron una multitud de revistas publicadas por *El Gato Negro*, una editorial barcelonesa regentada por Juan Bruguera. De estas revistas, la más importante fue *Pulgarcito* (2014: 48-50).

Por otra parte, los cómics de superhéroes tuvieron su punto álgido en la década de los 80 en España, finalizados ya los años de dictadura y con una voluntad de apertura de la población hacia países extranjeros. Uno de los principales puntos de apertura económica, social y cultural fue Barcelona, y de ahí que las principales editoriales de cómics en España estén situadas en dicha ciudad. La editorial Zinco, a partir de 1984, empezó a publicar títulos de cómics de muchos de los superhéroes más importantes a escala mundial, cosa que le granjeó un gran éxito entre los primeros lectores de cómics de superhéroes. Entre ellos destacamos los cómics de Batman, Superman, Green Lantern, Flash, Sandman y La Liga de la Justicia. A finales de 1997, esta editorial quebró y fue Norma Editorial quien recogió el testigo de seguir con la publicación de los cómics de DC en España a partir del año 2000. Desde 2001 tuvo éxito no solo como editorial de los cómics de DC, sino también de Dark Horse y Vertigo, editoriales independientes de los Estados Unidos. En 2005, Norma Editorial perdió los derechos de DC para seguir publicando sus cómics y, en esta ocasión, fue Planeta de Agostini, como parte de Grupo Planeta, la editorial encargada de seguir con el legado de la publicación de los cómics de DC. Finalmente, en 2011 dejó de publicar dichos cómics y, desde entonces hasta la actualidad, es ECC Ediciones quien se encarga de su publicación y traducción. Esta editorial está centrada, principalmente, en los cómics de DC, Vertigo y MAD (revista satírica estadounidense). La editorial de ECC tuvo, en 2011, la importante tarea de retomar todas las historias publicadas por Planeta de Agostini hasta la fecha, incluso algunas anteriores, como, por ejemplo, los pertenecientes a *The New 52*³⁹.



Imagen 36. Logo de la editorial ECC.



Imagen 37. Logo de la editorial Planeta de Agostini.



Imagen 38. Logo de la editorial Ediciones Zinco.



Imagen 39. Logo de la editorial Norma Editorial.

38. Al igual que en España, en Alemania también ha habido diferentes editoriales dedicadas a la publicación de los cómics de DC. En primer lugar, Ehapa Verlag (llamada oficialmente Edgmont Ehapa Verlag GmbH), situada en Berlín, empezó a publicar los cómics de DC a mediados de los años 60 y fue considerada como la más importante de todo el país, a la que siguió la editorial Dino Comics. Esta editorial, fundada en Viena, publicaba los cómics de DC en alemán durante los años 90, y estos eran distribuidos también por toda Alemania. Panini compró la editorial de Dino Comics en 2009 y consiguió el control de la publicación de los cómics de DC en Alemania y Austria.

2.4.2. El cómic franco-belga

Como ya se ha comentado al inicio del apartado, el cómic franco-belga fue pionero en la creación de personajes protagonistas europeos en el cómic. Vilches ofrece un interesante comentario al respecto:

En los años treinta [...] en Europa lo que triunfaba eran las revistas de cómic para niños. En el mercado franco-belga había muchas de ellas que publicaban material estadounidense, tanto de strips de aventuras como de los personajes de Disney. Pero también empezaron a aparecer revistas con material autóctono, como *Le Journal de Spirou* (1938). En ellas se publicaban por entregas diferentes series que, posteriormente, si habían tenido éxito entre los lectores eran recopiladas en álbumes. Este sistema de publicación, que se convirtió en el predominante en el mercado franco-belga hasta fechas muy recientes, será el que permita el desarrollo de una de las tres industrias más potentes del mundo, basada tanto en sus autores como en sus icónicos personajes (2014: 44).

En la actualidad, la principal editorial de cómics en Francia es Urban Comics, ubicada en París y fundada en 2012. Esta editorial está dedicada única y exclusivamente a publicar y traducir los cómics de DC y Vertigo.

En Bruselas, Média Participations, creada en 1985 en dicha ciudad, es la responsable de la edición de los cómics de DC en este país y en algunas zonas de Francia desde 2011, año en el que se firmó un convenio con Time Warner. Como comenta Alcantarilla:

La ‘Escuela de Bruselas’, presidida por Hergé, tomó su nombre en alusión a ‘Editions du Lombard’, los editores de la revista Tintín, que tenía su sede en Bruselas. Esta revista surge en 1946 gracias al editor Raymond Leblanc. Por consiguiente, podemos apreciar la estrecha relación entre el cómic francés y belga; de ahí que, comúnmente, al cómic que comparte las características de las escuelas de Francia y Bélgica se le conozca como “franco-belga”.

Por otro lado, en su tesis doctoral, Bartual plantea una reflexión sobre el florecimiento de lo que se conoce como *álbum europeo*, sobre los motivos y las razones que llevó a autores franco-belgas a interesarse por este tipo de medio:

El formato álbum europeo es síntoma de un cambio de sensibilidad con respecto al cómic, por parte de sus creadores pero también de sus lectores: ambos sienten la necesidad de contar y de leer historias más largas, no una mera sucesión de anécdotas; en definitiva, la necesidad de acercar la narración pictográfica al modelo novelístico. Los cambios de estrategia narrativa que, poco a poco, va introduciendo Hergé en *Las aventuras de Tintín* ilustran muy bien cómo se materializa progresivamente dicho acercamiento. (2010: 82).

Finalmente, la siguiente cita de Alcantarilla resume, de forma sucinta, el éxito comercial del cómic franco-belga y del surgimiento de una de sus principales características por las que es conocido, la línea clara:

Desde un principio, las publicaciones belgas fascinaron al público gracias, sobre todo, a la internacionalización de los héroes de papel más famosos, Tintín (1929) y Spirou (1938), unos personajes que aún hoy dominan el paisaje del cómic juvenil. El éxito fue tal que los dibujantes franceses atravesaron la frontera para trabajar en alguna de estas dos publicaciones, como en el caso de Albert Uderzo (1927-2020) y René Goscinni (1926-1978), quienes posteriormente crearían la famosa revista “Pilote” donde, con un aire más moderno, empezarán a publicar las aventuras de Asterix (1959) [...] La Escuela franco-belga tiene, además, el mérito de haber creado el estilo denominado “línea clara” cuyos antecedentes se remontan a la pintura flamenca, con su gusto por recortar los bordes de las figuras con precisión y por cuidar los más mínimos detalles en un afán de mostrar con claridad los objetos y sus significados (2014: 26).

2.4.3. Italia y el *fumetti*

Como hemos comprobado en el apartado anterior dedicado al cómic franco-belga, y vista la notable expansión del cómic en dicho territorio, Vilches comenta:

Mientras todo esto sucedía en el mercado franco-belga, en otros países europeos empezó a aparecer otro tipo de cómic popular de amplia distribución. Y uno de los países donde antes y mejor caló el tebeo fue Italia, donde lo denominaron *fumetti*, en alusión a los globos de texto. Durante los años treinta, empezaron a aparecer decenas de cómics, en muchos casos en un formato de cuadernillo apaisado, que ofrecían historias dibujadas a imitación de las estadounidenses de aventuras, hombres selváticos o policías (2014: 70).

En 2011, Planeta de Agostini perdió los derechos de DC en Italia y, en 2012, RW Edizioni asumió el control. Esta reciente editorial está situada en Novara, en la región del Piamonte.

40. Somos conscientes del cambio de nombre de algunos de los superhéroes que aparecen en el presente estudio, dependiendo en mayor medida de la época en la que aparecieron, puesto que en España algunos nombres fueron traducidos, como El hombre araña, La Masa o Dan Defensor. No obstante, hemos optado por utilizar los nombres más actuales, puesto son los que se utilizan tanto en los cómics que hemos analizado como en sus adaptaciones a la gran pantalla.

2.5. Principales productoras del cine de superhéroes

Seguidamente, vamos a comentar de modo sucinto algunos de los aspectos más relevantes de las principales productoras de cine que tienen como puntos fuertes, entre otros, el cine de superhéroes. De esta forma, aportaremos no únicamente información sobre las distintas productoras, extraída principalmente de cada una de sus páginas web oficiales, sino que nombraremos, además, algunos de los títulos más importantes de cada una de ellas.

2.5.1. Marvel Studios

Marvel Studios fue creada en 1993 (antiguamente más conocida como Marvel Films) y, desde entonces, ha realizado adaptaciones cinematográficas de los cómics de Marvel, la gran mayoría creados por Stan Lee, como se vio en el Capítulo 1. Inicialmente, realizó algunas coproducciones con otras productoras y distribuidoras, tales como la adaptación del *Dr. Extraño* (Philip DeGuere, 1987), *Capitán América* (Albert Pyun, 1990) o *Blade* (Stephen Norrington, 1998).

Cabe destacar que, en 2009, Disney (fundada en 1923) compró los derechos de Marvel por 4.000 millones de dólares y, con ello, obtuvo también los derechos de la mayoría de sus personajes, incluyendo Spider-Man⁴⁰, X-Men, Ironman, Hulk, Daredevil y el Capitán América, entre otros.

2.5.2. Sony Pictures Entertainment

Sony Pictures Entertainment, creada en 1991, pertenece a Sony Corporation, una multinacional establecida actualmente en Japón y fundada en 1918. Entre algunos de sus títulos destacamos *Men in Black* (Barry Sonnenfeld, 1997), *Ghostbusters* (Ivan Reitman, 1984), *Stuart Little* (Rob Minkoff, 1999) y una temprana saga de *Spider-Man* formada por tres películas (2002, 2004 y 2007, respectivamente).

2.5.3. 20th Century Fox

20th Century Fox, fundada oficialmente en 1915 por William Fox, tiene su sede en Los Ángeles, California. Esta productora es conocida por sus producciones de dibujos animados y, en especial, por sus películas infantiles, como, por ejemplo, *Las Tortugas Ninja*⁴¹ (Steve Barron, 1990), *Anastasia* (Don Bluth, 1997), *Ice Age* (Chris Wedge, 2002) y *Garfield* (Peter Hewitt, 2004); no obstante, cabe comentar que, recientemente, ha

41. Como explica Tenderich, “[f]ormer USC professor Marsha Kinder coined the term transmedia in 1991. She stated that brands such as Teenage Mutant Ninja Turtles are “commercial transmedia supersystems.” The basic premise of the brand is that there are four turtles trained in ninjitsu named after Renaissance artists that have been transformed into protectors of humanity after coming into contact with a mysterious substance. Teenage Mutant Ninja Turtles was first developed as a comic book series. Its success led to the licensing of the characters for toys, cartoons, video games, film and other merchandise. As a result, the brand reached international acclaim (2014: 15).

estrenado películas pertenecientes al género de superhéroes, como *Deadpool* (Tim Miller, 2016), *Logan* (James Mangold, 2017) y *Dark Phoenix* (Simon Kingberg, 2019). Destacamos también la producción de *Star Wars*, una de las sagas cinematográficas más taquilleras de todos los tiempos.

2.5.4. Paramount Pictures Corporation

Paramount Pictures Corporation, fundada en 1908, tiene su sede en Hollywood y destaca por la temática tan variada de sus producciones cinematográficas. Un elemento a destacar es que esta productora fue la primera en adoptar e incorporar el doblaje en sus películas, puesto que ambicionaba exportar sus filmes fuera de los países de habla inglesa. Destacamos, entre algunos de sus exitosos largometrajes, *Love Story* (Arthur Hiller, 1970), *El padrino* (Francis Ford Coppola, 1972), *Braveheart* (Mel Gibson, 1995) y *Star Trek* (Jeffrey Jacob Abrams, 2009).

A partir del año 2000, firmó ciertas licencias con Warner Bros y Marvel Entertainment para coproducir algunos de los siguientes títulos: *Watchmen* (Zack Snyder, 2009), *Ironman*, (Jon Favreau, 2010), *Thor* (Kenneth Branagh, 2011) e *Interstellar* (Christopher Nolan, 2014).

2.5.5. Warner Bros. Entertainment

Tal y como podemos observar en la página web de la productora Warner Bros. Entertainment, esta compañía fue creada por los hermanos Warner (Sam, Jack, Albert y Harry) el 4 de abril de 1923. No obstante, estos hermanos ya empezaron su carrera cinematográfica como cineastas en 1903 trabajando en varios metrajes y mostrando otras películas en algunos estados de Estados Unidos como Ohio y Pensilvania. El primer filme completo que mostraron en dicho año se llamó *Asalto y robo de un tren* (Edwin S. Porter, 1903) y tuvo tanto éxito que en 1907 pudieron abrir otras dos salas de cine en New Castle, Pensilvania.

En 1908, los hermanos Warner obtuvieron las licencias de más de 200 filmes, por lo que siguieron expandiendo su imperio. Obtuvieron tantos beneficios al conseguir los derechos de exhibición y distribución que pronto optaron por establecer su propia productora en California. Su primera producción, *My four years in Germany* (William Nigh, 1918), consiguió hacerles recaudar más de un millón de dólares.

En 1923, su fama se expandió por todo el territorio norteamericano y muchos actores y escritores se interesaron por esta nueva compañía; destacamos la colaboración de F. Scott Fitzgerald para adaptar su propia novela a la gran pantalla: *Los hermosos y malditos* (William A. Seiter, 1922).

A partir de los años treinta, y durante la década de los cuarenta y cincuenta, la productora aumentó de forma exponencial el beneficio de sus producciones y colaboró con prestigiosos actores y actrices como Errol Flynn, Humphrey Bogart o Bette Davis, y directores como Alfred Hitchcock o Nicholas Ray. Algunas de estas famosas producciones fueron *El halcón maltés* (John Huston, 1941), *Casablanca* (Michael Curtiz, 1942), *Crimen perfecto* (Alfred Hitchcock, 1954) y *Rebelde sin causa* (Nicholas Ray, 1955).

Una nueva forma de generar beneficios apareció cuando los hermanos Warner crearon, en 1955, Warner Bros. Television y optaron por un *Western* como primera emisión por televisión en una época en la que lo que más éxito tenía en la pequeña pantalla eran las comedias.

En 1969, la productora pasó a llamarse Warner Communications y, además, en este mismo año compró los derechos de DC Comics, incluyendo todos sus personajes clásicos. Este cambio condujo a que a lo largo de toda la década de los setenta se crearan conocidas producciones como *La naranja mecánica* (Stanley Kubrik, 1971), *Harry el sucio* (Clint Eastwood, 1971) y *El exorcista* (William Friedkin, 1975), que servirán de antesala para la creación de películas de superhéroes.

Un hecho notable es el rumbo que tomó esta productora durante la década de los 80, ya que añadió a su repertorio fílmico películas pertenecientes al género de los superhéroes. Destacamos, debido al estudio que vamos a llevar a cabo, las primeras películas de *Superman* y *Batman*.

En 1990, Warner Communications se fusionó con la compañía Time y se creó una de las compañías más importantes de producción, distribución y reproducción: Time Warner. Esta fusión incrementó la expansión en popularidad de esta nueva productora, permitiendo incluso la creación de un parque de atracciones Warner en Australia en 1991. Por su parte, Warner Bros. Pictures fue incrementando sus beneficios con títulos como *Uno de los nuestros* (Martin Scorsese, 1990) y *Matrix* (Hermanos Wachowski, 1999).

Con la película de *Harry Potter y la piedra filosofal* (Chris Columbus, 2001), la productora batió su propio record de beneficios y fue considerada una de las películas más taquilleras en la historia del cine hasta la actualidad. A partir de ese momento y hasta la fecha, Warner Bros. Pictures no ha cesado de lograr éxitos de taquilla como, por ejemplo, *Harry Potter y el prisionero de Azkaban* (Alfonso Cuarón, 2004), *Troya* (Wolfgang Petersen, 2004), *Million Dollar Baby* (Clint Eastwood, 2004) y *Charlie y la fábrica de chocolate* (Tim Burton, 2005).

2.6. Coda

A lo largo de este capítulo hemos abordado, en primer lugar, las principales características del cine perteneciente al género de superhéroes (punto 2.2.), en el que se han incluido aspectos como su origen y su consolidación (punto 2.2.2.) y los principales elementos que caracterizan a las películas de superhéroes de acción real (punto 2.2.4.). Seguidamente, en el punto 2.3., hemos comentado los principales factores que, a nuestro juicio, se deben tener en cuenta durante el proceso de adaptación entre medios audiovisuales que, en el caso que nos ocupa, son el cómic y el cine. Así, recogemos algunos estudios sobre dicho proceso y, por último, presentamos la categorización seleccionada para el análisis del corpus de la presente investigación. Finalmente, y debido a la estrecha relación con la adaptación del cómic al cine, consideremos necesario aportar información sobre las principales editoriales de los cómics de DC, editorial en la que se centra nuestro estudio (punto 2.4.) y sobre las productoras de cine de superhéroes más destacadas en la actualidad (punto 2.5.).

3

Aspectos semióticos y culturales

capítulo 3

3.1. Prefacio

Una vez mostradas las posibilidades de adaptación que ofrecen los dos medios que hemos seleccionado para este estudio, cómic y cine, en este capítulo abordamos la definición y concepción de las herramientas que hemos utilizado para llevar a cabo el análisis del corpus seleccionado (Capítulo 4).

Dentro del amplio ámbito del estudio de la imagen, la semiótica es considerada como una de las ramas más jóvenes, pues no será hasta los años sesenta del pasado siglo cuando queda consolidada como disciplina. No obstante, ya aparecen indicios de esta relativamente nueva materia a principios de siglo XX, cuando el lingüista Ferdinand de Saussure convenía en su *Curso de Lingüística General* (1916) la apreciación de estudiar los signos que conforman el mundo real. A partir de esta obra, otros reconocidos lingüistas, como Peirce (1839), Wittgenstein (1889), Jakobson (1896), Hjelmslev (1899), Morris (1901), Barthes (1915) y Eco (1932), analizaron las teorías propuestas por Saussure y las reelaboraron. Así, algunos de ellos, como Hjelmslev y Jakobson, siguieron con el enfoque estructuralista de Saussure para estudiar el signo, mientras que otros, como Wittgenstein, Peirce y Eco, optaron por abordar el estudio del signo desde una perspectiva pragmática. En esta línea, las primeras teorías semióticas relacionaron el signo con elementos lingüísticos, y no fue hasta años posteriores cuando nuevas formulaciones empezaron a surgir, en las que se consideraba que el signo no únicamente tenía que presentar matices lingüísticos, sino que también podía ampliarse a la dimensión de la imagen. Consideramos que, a partir de este momento, la semiótica parece abrir sus líneas de investigación hacia el análisis del ámbito visual. La semiótica visual nace, por tanto, como respuesta a la necesidad de análisis de imágenes y, en definitiva, de cualquier elemento de carácter visual. Algunos autores, como Naville (1904) o Barthes (1915), desarrollaron teorías semióticas de la imagen basadas en los estudios semióticos previos de Saussure y Hjelmslev (Santaella, 2003: 26).

Así como entendemos las palabras como las unidades que representan el lenguaje escrito, las imágenes son las unidades de representación del lenguaje visual. En este sentido, en esta tesis doctoral el *signo* será considerado como la herramienta que represente a las imágenes, puesto que el estudio del corpus que vamos a analizar está basado en un enfoque semiótico-cultural y aplicado al ámbito audiovisual, como es el caso del cómic⁴² y el cine. En el caso que nos ocupa, abordaremos este estudio desde la semiótica, concretamente desde el enfoque que siguió Peirce. Consideramos oportunas sus teorías semióticas aplicables a lo visual y, a partir de las mismas, los enfoques culturales basados en la semiótica que se pueden extraer. Así, a continuación, comentaremos sucintamente las bases teóricas de los enfoques semióticos de Peirce y observaremos las diferentes caracterizaciones del signo que presenta en sus estudios. Seguidamente, abordaremos los aspectos semióticos más relevantes en la actualidad, los cuales han sido recogidos por algunos autores a partir de los postulados de Peirce y utilizaremos para llevar a cabo el análisis del corpus seleccionado, como el uso del color, los contrastes, etc. Por último, aportaremos una revisión, y posterior clasificación, de los referentes culturales que estarán presentes en nuestra investigación.

42. En el presente trabajo, e independiente de sus conexiones con la literatura (véase, por ejemplo, Saéz, 2021), se considera al cómic como un elemento de carácter audiovisual, pues combina imagen con el sonido; este sonido puede ser representado de diferentes maneras: a través de onomatopeyas o, en ocasiones, las propias imágenes pueden evocar algún sonido en la mente del lector. En este sentido, cabría mencionar el trabajo de Reverter (2019), que en su tesis inscribe el cómic dentro de la modalidad de traducción audiovisual.

3.2. Charles S. Peirce

3.2.1. Introducción⁴³

Charles Sanders Peirce nació el 10 de septiembre de 1839 en Cambridge, Massachusetts (Estados Unidos). Recibió por parte de su padre el conocimiento matemático que posteriormente utilizaría para formar sus teorías sobre la realidad y los mecanismos del mundo. Por este motivo, gran parte de sus trabajos tienen su base en la aplicación de la lógica y la matemática pura. En 1859 se licenció en Matemáticas por la Universidad de Harvard y cursó un máster en Química. A finales de 1879 se incorporó a la John Hopkins University para dar clases de lógica, aunque debido a su modo de enseñar y a la rígida estructura jerárquica de la universidad, la abandonó en 1884. A partir de este momento, se retiró de la vida universitaria para centrarse en la producción de sus teorías filosófico-lingüísticas hasta el momento de su muerte, en 1914.



Imagen 40. Retrato de C. S. Peirce.

A lo largo de su vida no realizó ninguna publicación reseñable, pero tras su muerte se le atribuyeron numerosos artículos científicos basados en la lógica y en la metodología científica. Según escribe Vicente y Zecchetto (1999: 41), toda la obra de Peirce estaba dividida en artículos y anotaciones, hasta que en 1931 Charles Hartshorne y Paul Weiss recopilaron todos estos documentos en unos volúmenes llamados *Collected Papers of Charles Sanders Peirce* (1931), editados e impresos por Harvard University Press. Una nueva edición de estos volúmenes apareció editada por Indiana University Press en 1997, con una ampliación de los documentos y nuevas anotaciones.

Una de las obras a destacar sobre Charles S. Peirce es *The Correspondence Between Charles Peirce and Lady Welby* (1977), pues se trata de una recopilación de las cartas que ambos mantenían periódicamente y en las que Peirce explicaba, de manera concisa y menos obtusa que en sus anotaciones y artículos, sus investigaciones sobre semiótica y lógica matemática. En estas cartas, Peirce no solo exponía sus nuevas teorías, sino que también reflejaba sus sentimientos en relación con su concepción del mundo, a la vez que intentaba instruir a Lady Welby en las teorías pragmatistas.

43. Esta breve introducción a la biografía de Charles S. Peirce ha sido extraída y resumida a partir del texto de Karina Vicente publicado en la obra *Seis Semiólogos en busca del lector* (1999).

3.2.2. Teorías semióticas

Como antes se señalaba, Peirce reformuló sus estudios de lógica y los adaptó para crear sus teorías semióticas, por lo que este autor se inscribe en la tradición pragmatista de la Semiótica. Su máxima se centra en la universalidad del pensamiento, es decir, la idea de que el pensamiento humano debería estar unificado y respaldado por el ámbito científico. A su vez, las teorías semióticas de Peirce se crearon bajo el concepto de *semiosis*⁴⁴, es decir, el proceso que tiene lugar en la mente del interpretante de un signo, lo cual, a su vez, hace que el signo se conforme como signo en sí mismo. El autor define el *signo* de la siguiente forma:

La palabra *Signo* será usada para denotar un objeto perceptible, o solamente imaginable, a un inimaginable en un cierto sentido. [...] Para que algo sea un *Signo*, debe “representar”, como solemos decir, a otra cosa, llamada su *Objeto*, aunque la condición de que el *Signo* debe ser distinto de su objeto es, tal vez, arbitraria, porque, si extremamos la insistencia en ella, podríamos hacer por lo menos una excepción en el caso de un *Signo* que es parte de un *Signo*. [...] Si un *Signo* es distinto de su objeto, debe existir, sea en el pensamiento o en la expresión, alguna explicación, algún argumento, algún otro contacto, que muestre cómo el *Signo* se representa al *Objeto* o al conjunto de *Objetos* a que refiere (1986: 24).

A partir de este proceso, el signo cumple su función de construir un efecto en la persona que lo interpreta. No obstante, Peirce crea el concepto de *semiosis ilimitada* (Karam, 2014: 3), pues el efecto que tiene un signo, y su posterior interpretación, nos conducirá a la manifestación de otro proceso en el que otro signo deberá cumplir su función de generar un efecto y de ser representado. Consideramos que, de esta forma, su doctrina de signos nos resulta más cercana a la semiótica visual que la propuesta de Saussure referida al binomio *significado-significante*, desarrollada en su obra *Curso de lingüística general* (1945), pues esta última concepción del signo reduce el proceso de interpretación de la semiosis al signo lingüístico. En palabras de Peirce:

Un signo, o representamen, es algo que, para alguien, representa o se refiere a algo en algún aspecto o carácter. Se dirige a alguien, esto es, se crea en la mente de esa persona un signo equivalente o, tal vez, un signo aun más desarrollado. Este signo creado es lo que yo llamo el interpretante del primer signo. El signo está en lugar de algo, su objeto. Está en lugar de ese objeto, no en todos los aspectos, sino sólo [*sic*] con referencia a una suerte de idea, que a veces he llamado el fundamento del representamen (1986: 22).

En consecuencia, el modelo semiótico de Peirce se basa en divisiones y subdivisiones triádicas debido, principalmente, a su bagaje de estudios de lógica⁴⁵. En una primera aproximación a la categorización del signo, y partiendo de las anotaciones del propio Peirce y de las puntualizaciones que Zecchetto y Karam presentaron en sus publica-

44. “La semiosis es un proceso que incluye la representación mental del objeto mediante el signo que produce triádicamente el efecto intentado o apropiado del signo; la semiosis es la acción producida del signo, lo que genera y la manera cómo se relacionan las cualidades o propiedades del signo, el signo en sí y el efecto que a su vez genera otro signo”(Karam, 2014: 3).

ciones dedicadas a la semiótica, Peirce (1986: 25- 37) divide triádicamente el proceso mediante el cual se construye la representación del signo en directa relación con el representante de la siguiente manera: primeridad, segundidad y terceridad. A su vez, el autor crea otras tres divisiones triádicas del signo según en enfoque analítico del que se considere. Así, si consideramos al signo como un mero portador de cualidades o leyes generales, Peirce lo divide en *cualisigno*, *sinsigno* y *legisigno*. Otra de las divisiones propuestas se basa en la relación del signo con el objeto al que representa o con el interpretante de dicho signo, y está conformada por los términos *icono*, *índice* y *símbolo*⁴⁶. Finalmente, un signo puede ser dividido según la representación que un interpretante realiza del mismo, y según este proceso un signo puede ser un *rema*, una *proposición* o un *argumento*. Seguidamente, presentaremos todas estas subdivisiones y cómo se define y se estructura el signo a partir de las teorías semióticas peirceanas. No obstante, cabe destacar que haremos uso de únicamente una de las subdivisiones comentadas, la que divide el signo en icono, índice y símbolo. No obstante, la presentación del resto de subdivisiones tiene su razón de ser debido al propósito de cumplir con el objetivo, comentado en el Capítulo 0 dedicado a la Introducción, de elaborar un marco teórico completo centrado en los postulados de Peirce.

3.2.3. El signo y su aplicación a lo visual

Peirce, a raíz de sus estudios de lógica matemática, aplica estos saberes a la concepción del signo y de ello se derivan las múltiples categorizaciones y divisiones que propone del mismo. Inicialmente, este semiótico definió el *signo* como “algo que está en lugar de otra cosa bajo algún aspecto o capacidad” (1986: 22). No obstante, en años posteriores reformuló esta definición para entender el signo de la siguiente manera: “a sign therefore is an object which is in relation to its object on the one hand and to an interpretant on the other, in such a way as to bring the interpretant into a relation to the object, corresponding to its own relation to the object” (Grupo de Estudios Peirceanos, 2004: en línea). Según esta última definición, cualquier signo estará formado por un representamen, entendido como la idea del objeto que se representa o el signo en sí mismo; el objeto, es decir, el concepto al cual el signo hace referencia; finalmente, el interpretante, aquella información interpretada a partir de la intención del signo por una entidad. Sin embargo, estos tres elementos conforman una compleja relación signica. Para entender dicha relación, analizaremos el esquema que aparecen en la Figura 2. Por otro lado, como explica Zecchetto:

Si analizamos esta relación triádica, podemos observar que los elementos que la componen comparten una serie de funciones para categorizar la realidad. De esta forma, Peirce expone que los signos crean otros signos, llamados interpretantes, pues se forman tras el proceso de interpretación de un primer signo, en este caso, un representamen. Es por este motivo por el que un interpretante puede estar constituido por un desarrollo de uno o más signos (1999: 52).

45. “Peirce es uno de los que más han colaborado en la simbolización y matematización de la lógica; es uno de los pioneros de la lógica simbólica o lógica matemática” (Beuchot, 2014: 35) | 46. Esta división, según nuestra percepción, es la más conocida, pues los términos que la conforman se utilizan con mayor asiduidad.

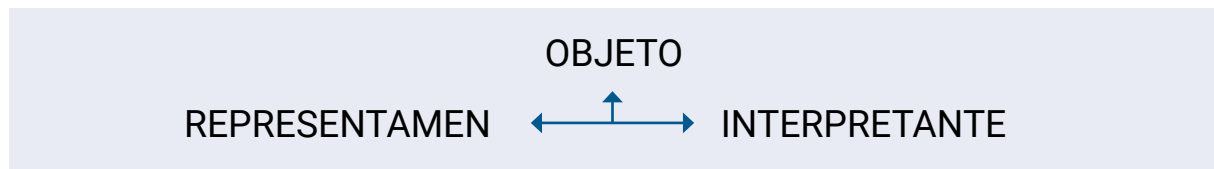


Figura 2. Elementos de la relación signíca.

Peirce, en una de sus cartas a Lady Welby (fecha el 14 de marzo de 1904), expone que ha creado una división triádica enfocada a los tipos de interpretante de un signo. Esta división constituye una pieza clave en el proceso de interpretación de un signo. El primero de ellos sería el *interpretante inmediato*, es decir, el significado que tiene el propio signo; se podría considerar como el concepto puro de lo que el signo representa. Se llama *interpretante dinámico* al segundo interpretante, y constituye el efecto que ese signo produce; también se entiende como “la cadena de repercusiones en la mente del sujeto” (Zecchetto, 1999: 53). Finalmente, el *interpretante final* es el efecto que ese signo produciría de forma global, es decir, el efecto que tendría en cualquier entidad que lo interpretara siguiendo una serie de convenciones previamente establecidas⁴⁷.

Todo este proceso mental conlleva, por tanto, la interpretación de una idea para comunicarnos con la realidad, pues la percepción de los signos es considerada para Peirce como una forma de relación directa con nuestro entorno. Por este motivo, este factor de percibir e interpretar un signo denota un proceso complejo, puesto que cada entidad puede crear una interpretación completamente diferente. Por ejemplo, como anuncia Zecchetto (1999: 54), “la función de interpretante en un determinado signo puede cambiar de valencia y convertirse en un representamen de otro signo”; es decir, la interpretación que se hace de cualquier signo puede constituir la representación de otro signo. Como ejemplo, podemos presentar la función de la batseñal en el cielo (véase Imagen 43) cuando el comisario Gordon pide ayuda a Batman. Este signo representa para Batman el hecho de que alguien está en peligro y necesita su ayuda; no obstante, para cualquier habitante de Gotham, simplemente puede representar una reunión de la policía con Batman o que este superhéroe estará presente en algún evento de la ciudad.

A su vez, esta función de relacionar los signos con la percepción de la realidad y las divisiones triádicas del signo fueron acogidas por diferentes semióticos para convertirse en la base de sus estudios referentes al análisis de la imagen a partir de la semiótica. Las teorías semióticas peirceanas de lo visual contrastaban con el pensamiento estructuralista de Saussure basado en oposiciones binarias, por lo que “sustituye un pensamiento en oposiciones y estructuras que se excluyen recíprocamente por un pensamiento de acuerdo con el cual las categorías descriptivas deben ser entendidas como aspectos de los fenómenos, los que pueden estar presentes al mismo tiempo en diferentes grados” (Santaella, 2003: 138). Así, una imagen cualquiera no presentará un sistema binario de oposición, tal como “arbitrario - icónico” o “figurativo - abstracto”

47. Este tipo de división se relaciona con los actos de habla propuestos por Austin (1911) y Searle (1932) y recogidos por Eleonora Lozano en su artículo “La interpretación y los actos de habla” (2010). La autora plasma esta división de la siguiente manera: “Acto locucionario: el acto de emitir una oración con determinado sentido o referencia; Acto ilocucionario: la fuerza comunicativa que acompaña a la oración, como pedir, preguntar y prometer, entre otras; Acto perlocucionario: el efecto en el receptor, ya sea sobre sus sentimientos, pensamientos o acciones”.

(Santaella, 2003: 27), sino que ambas opciones dentro de un mismo sistema binario se considerarán posibles en el seno de una misma imagen. Este planteamiento dará lugar, además, no únicamente a entender el signo como visual o lingüístico, sino que, tal y como consideramos, propiciará las bases para la creación del signo lingüístico-visual; es decir, un signo que abarque ambos ámbitos y confluya en estudios en los que la palabra y la imagen van unidos. Teorías semióticas de la imagen como la de Thürlemann (1990: 11) argumentan que:

El hecho de que a un texto individual de imágenes lo preceda, con frecuencia, un texto lingüístico de contenido comparable, de que un texto de imágenes ilustre un texto lingüístico, no es un argumento contrario a la autonomía discursiva del texto de imagen. Esto porque, incluso cuando el conocimiento del texto lingüístico debe presuponer la comprensión de la imagen, es discutible que el sentido del texto lingüístico deba precisarse o corregirse por comentarios de texto de imagen que lo ilustra.

Esta nueva concepción del signo, defendida y respaldada por semióticos como Lindenkens (1927), Metz (1931) y Eco (1932), sentará las bases para el estudio de un medio audiovisual que combina, precisamente, palabra e imagen: el cómic.

3.2.4. Primeridad, segundidad, terceridad

Como antes se anunciaba, Peirce creó una primera división en la que la realidad podía ser comprendida a partir de tres categorías diferentes: la primeridad, la segundidad y la terceridad. A continuación, las expondremos brevemente, puesto que sentarán las bases para las diferentes categorizaciones del signo y, a su vez, nos servirán como base teórica del presente estudio, para cumplir con el objetivo de dar cuerpo a un marco teórico que englobe los procesos de adaptación del cómic a la gran pantalla.

La primeridad constituye “todo cuanto tiene posibilidad de ser, real o imaginario” (Zecchetto, 1999: 46), es decir, se trata del concepto abstracto, el ser en su generalidad. De esta forma, la primeridad engloba la modalidad pura, es decir, objetos sin ningún tipo de interpretación y que, a su vez, no dependen de ninguna condición externa (Zecchetto, 1999:47). La segundidad se podría definir como la aplicación del objeto abstracto (primeridad), es decir, el momento que conlleva el encuentro entre el objeto en estado puro y la percepción del interpretante, de forma que aparezca un esfuerzo para interpretarlo (Zecchetto, 1999: 48). Finalmente, la terceridad se basa en “la relación triádica entre el signo, su objeto y el pensamiento interpretante, que es un signo en sí mismo, considerado como un constituyente del modo de ser de un signo” (Zecchetto, 1999: 49). Se trata, por tanto, del proceso de relación entre la segundidad y la primeridad. En la misma línea, Santaella (2003: 139) argumenta, tras el análisis de esta división, que:

La primeridad es la categoría de la presencia inmediata, del sentimiento irreflexivo, de la mera posibilidad [...]; la segundidad es la categoría de la confrontación, de la experiencia en el tiempo y en el espacio [...]; la terceridad es la de la mediación, de la costumbre, del recuerdo, de la continuidad, [...] de la semiosis, de la representación o de los signos.

A partir de estos tres procesos, Peirce dividió el signo teniendo en cuenta tres premisas: la relación del signo consigo mismo, la relación del signo con el objeto al que hace referencia y la relación del signo con el interpretante. A continuación, describiremos detenidamente esta división triádica que, a su vez, se subdivide en otras tres triadas.

3.2.5. Cualisigno, sinsigno, legisigno

Si se analiza la relación del signo consigo mismo, se obtiene una división triádica basada en los procesos de representación de la primeridad. De esta forma, el signo puede ser:

- **Un cualisigno:** se trata de la representación de la cualidad de la entidad a la que se alude, es decir, la esencia del signo pero sin llegar a ser completo. “No puede actuar verdaderamente como un signo hasta tanto no esté formulado; pero la formulación no tiene relación alguna con su carácter en tanto signo” (Peirce, 1986: 29).
- **Un sinsigno:** se define como la particularidad del signo, es decir, un sinsigno se basa en uno o varios cualisignos a los que se les han atribuido ciertas cualidades, si bien “esos cualisignos son de una naturaleza peculiar y sólo [sic] forman un signo cuando están efectivamente formulados o encarnados” (Peirce, 1986: 29). Se trata de la percepción del signo como entidad completa.
- **Un legisigno:** tiene que ver con la convención o norma sobre la cual se establece el sinsigno, es decir, la puesta en práctica de la particularidad del signo. Según esta definición, cualquier signo establecido convencionalmente es un legisigno; dicho de otro modo, “[no] es un objeto único, sino un tipo general que, como se ha acordado, será significativo” (Peirce, 1986: 30).

3.2.6. Icono, índice, símbolo

Tras un análisis del signo en directa relación con el objeto al que representa, se obtienen tres divisiones del signo que serán analizadas a continuación. Estas divisiones están claramente relacionadas con los medios expresivos que son tanto el cómic como el cine, pues ambos están basados en imágenes, y como todo elemento visual, cada imagen representa algo que debe ser interpretado por un receptor⁴⁸.

48. Este receptor es conocido como *interpretante* (véase el apartado 3.2.2., dedicado a las teorías del signo de Peirce y su aplicación a los medios audiovisuales).

- **Icono:** el signo se relaciona con el objeto debido a su semejanza y similitud con el mismo. Peirce define el *icono* como una imagen mental (Zecchetto, 1999: 57), puesto que el interpretante del signo crea una imagen en su mente que relaciona con el signo que percibe; se trata, por tanto, de una relación física entre el signo y el objeto que indica. Como señala Peirce, “cualquier cosa, sea lo que fuere, cualidad, individuo existente o ley, es un icono de alguna otra cosa, en la medida en que es como esa cosa y en que es usada como un signo de ella” (1986: 30). Un claro ejemplo de icono podría ser una fotografía o una pintura, ya que ambos casos representan un signo que refleja una realidad basada en la semejanza. En este caso, cualquier elemento, ya sea real o imaginario, puede constituir un icono. En el caso que nos ocupa, un evidente ejemplo de icono sería un fotograma que adaptara una viñeta del cómic en el que se basa, de forma que se crea una relación de similitud visual. Como añade el autor, “las fotografías, especialmente las instantáneas, son muy instructivas, porque sabemos que, en ciertos aspectos, son exactamente iguales a los objetos que representan” (1986: 48).



Imagen 41. Viñeta extraída de *Batman in Barcelona: Dragon's Knight* (Waid, 2009).



Imagen 42. *San Jorge matando al dragón* (Martorell, 2009).

- **Índice:** este signo es aquel que representa directamente al objeto, por lo que se considera como una representación neutra del objeto. Como comenta Zecchetto (1999: 59), el índice es, por tanto, un indicador del objeto representado. En este caso, el propio signo tiene las mismas características intrínsecas que el objeto representado. En palabras de Peirce, “en consecuencia, un Índice implica alguna suerte de Icono, aunque un Icono muy especial; y no es el mero parecido con su Objeto, aun en aquellos aspectos que lo convierten en signo, sino que se trata de la efectiva modificación del signo por el Objeto” (1986: 30). Uno de los ejemplos más utilizados para reflejar este concepto es el humo, ya que constituye un índice que indica la presencia de fuego. Como hemos mencionado anteriormente, otro claro ejemplo de índice sería la conocida batseñal, la cual indica que se precisa la ayuda de Batman.



Imagen 43. Viñeta extraída de *Detective Comics* #622 (Sprang, 1990).

- **Símbolo:** se trata de un signo al que se le ha otorgado un significado arbitrario, ya sea por una ley o por una convención previamente establecida (Zecchetto, 1999: 61). En este caso, un símbolo se relaciona con un legisigno, pues ambos se rigen por convenciones establecidas. Como enuncia Peirce, “a través de la asociación o de otra ley, el Símbolo estará indirectamente afectado por aquellas instancias y, por consiguiente, involucrará una suerte de índice, aunque un índice de clase muy peculiar” (1986: 31). Por otra parte, este autor llamó a los signos simbólicos *representamens*, pues son los signos que, en la praxis, representan la información del signo de forma comunicativa. Se podría entender que los símbolos son aquellos signos que, tras el proceso de interpretación, representan la auténtica naturaleza del signo al que hacen referencia. Ejemplos de símbolos serían los logotipos de los personajes de Superman y Batman, pues cualquier interpretante de estos símbolos puede reconocer que se refieren a estos dos superhéroes, respectivamente.



Imagen 44. Viñeta extraída de *Detective Comics* #382 (Robins, 1968).



Imagen 45. Viñeta extraída de *Detective Comics* #338 (Robins, 1968).

3.2.7. Rema, proposición, argumento

Siguiendo con su idea de división triádica, Peirce divide el signo también según su interpretante. En este caso, esta subdivisión se relaciona con los dos ámbitos del presente estudio (cine y cómic) debido a la pieza clave que constituye el receptor de ambos, tanto el lector de cómic como el espectador de una película. A partir de esta división, además, podrían surgir estudios de recepción tanto del cine como del cómic, propuesta que comentaremos al final del presente trabajo:

- **Rema:** se trata de la forma abstracta del signo, sin el aporte de ninguna otra cualidad. Se define, por tanto, como la existencia real del signo. En palabras de Peirce, "un Rema es un Signo que, para su Interpretante, es un Signo de Posibilidad cualitativa, vale decir, se entiende que representa tal o cual clase de Objeto posible" (1986: 31). Por ejemplo, una imagen de la mansión de Bruce Wayne podría constituirse como rema, pues si no conocemos de antemano que se trata del hogar de este personaje y se nos presenta en la historia, cualquier lector de cómic podría pensar que se trata de una mansión como pudiera ser cualquier otra.



Imagen 46. Viñeta extraída de *Detective Comics* #802 (Lapham, 2005).

- **Proposición:** también llamado *dicisigno*, se basa en el contenido concreto que representa el signo, como, por ejemplo, un nombre propio. También se conoce como la matización de un signo, en palabras de Peirce (1986: 33). Ejemplos de proposiciones los encontramos en los nombres propios de los superhéroes escogidos en este estudio, pues si bien Batman y Superman son los nombres por los que se conoce a estos dos personajes, también pueden ser reconocidos por los nombres de sus propios *alter egos*, Bruce Wayne y Clark Kent, respectivamente.
- **Argumento:** signo que conlleva el proceso argumentativo por parte del interpretante. Se corresponde con el momento final en el que un signo es interpretado y comprendido (Peirce, 1986: 36). Un claro ejemplo de un argumento podría ser una viñeta de cómic en la que se nos presentara a Superman cerca de la Kryptonita. Esta viñeta, constituida como signo, representaría la pérdida de poderes de este superhéroe, pues el lector, conocedor de este hecho, podría interpretar y comprender que Superman pierde sus fuerzas cuando se encuentra cerca de este mineral.

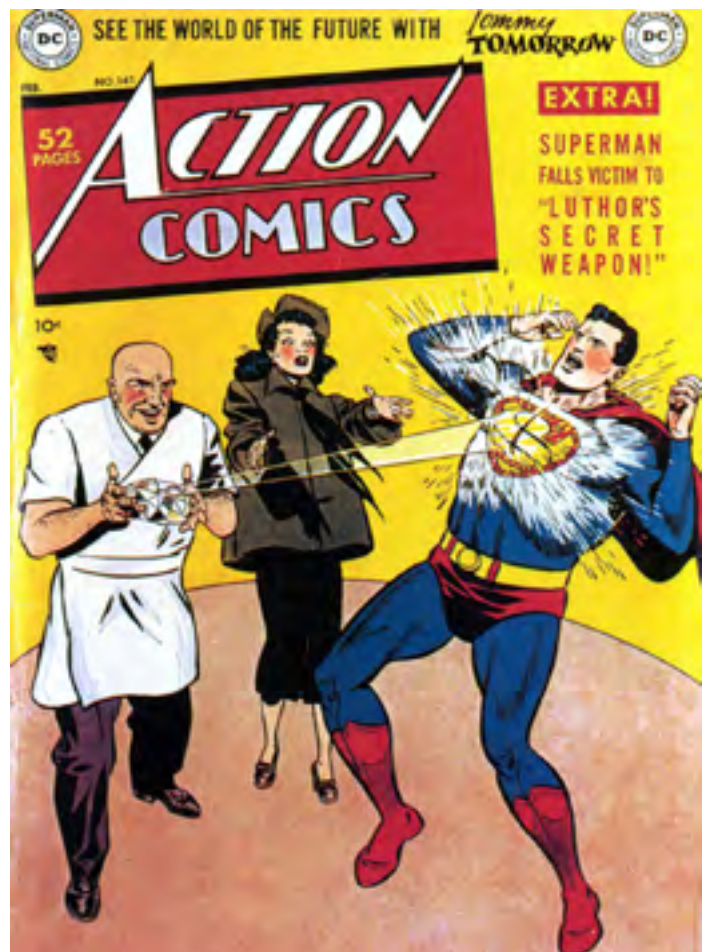


Imagen 47. Viñeta extraída de *Action Comics* #141 (Schwartz, 1950).

3.2.8. Tabla-resumen de tipos de signos

A continuación, presentamos una tabla que resume los conceptos semióticos que se han abordado hasta este punto del capítulo, de forma que cada uno de ellos queda situado según sus características basadas en la primeridad, segundidad o terceridad o si tiene una relación directa con el propio signo, con el objeto o con su interpretante:

	Signo	Objeto	Interpretante
Primeridad	Cualisigno	Icono	Rema
Segundidad	Sinsigno	Índice	Proposición
Terceridad	Legisigno	Símbolo	Argumento

Figura 3. Tabla que resume los conceptos semióticos. Elaboración propia a partir de las teorías de Charles S. Peirce.

3.3. Aplicación de las teorías semióticas de Charles S. Peirce

Para finalizar con la parte dedicada a la semiótica, y con objeto de completar el repaso teórico que precede a la sección analítica, repasamos en este apartado la forma en la que diversos autores han adoptado las fórmulas y teorías propuestas por Peirce para adaptarlas a sus propias concepciones del signo. En todos los casos, la imagen es la figura central que vertebra el estudio del signo y, como sucede con Eco, El Groupe μ o Muro, entre otros, estará enfocada al estudio del cómic como elemento semiótico. Por tanto, hemos considerado conveniente presentar sucintamente a estos autores, debido, principalmente, a la aplicación de las teorías semióticas de Peirce en sus estudios e investigaciones, para, seguidamente, exponer sus teorías sobre el cómic y la semiótica.

3.3.1. Umberto Eco⁴⁹

Umberto Eco, reconocido estudioso y divulgador de filosofía, sociología y semiótica, empezó a publicar muchos de sus artículos basados en la semiótica a partir de 1959, los cuales recogen las bases teóricas de Charles S. Peirce. En 1962, Eco llega a la Universidad de Turín como profesor, en la que impartirá materias relacionadas con la filosofía y la semiótica.

49. Así como hemos referenciado la parte de la biografía de Charles S. Peirce, en este caso, indicamos que la información sobre Umberto Eco se ha obtenido a partir del texto publicado por Karina Vicente en la obra *Seis Semiólogos en busca del lector* (1999). Por otra parte, destacamos la presencia de este autor pues, aunque no aplicamos sus teorías semióticas a nuestro análisis, merece una mención especial debido al uso que le da a las teorías semióticas de Peirce y su estrecha relación con el cómic.

Ya totalmente inmerso en el ámbito de la semiótica, Eco organizó el Primer Congreso Internacional de Semiótica en Milán en 1974. A partir de este momento, su nombre se extendió por todo el mundo y fue considerado como uno de los padres de la semiótica moderna. A su vez, a los 50 años, Eco compaginó sus investigaciones académicas con la escritura novelística, dando como fruto prestigiosas obras como *El nombre de la rosa* (1980) y *El péndulo de Foucault* (1984).

3.3.1.1. Las teorías semióticas de Umberto Eco

Según Eco, vivimos en un mundo conformado por signos. Cualquier entidad o cosa es parte de uno o varios signos que pueden ser interpretados. En su obra *Signo*, el autor ejemplifica una escena en la que un hombre, incluso viviendo en el campo y aislado del mundo, encontraría signos que representarían algo: “el color de las hojas le anunciaría el cambio de estación, una serie de franjas del terreno que se perfilan a lo lejos en las colinas le diría el tipo de cultivo para el que es apto [...]” (1994: 10). En este sentido, para estudiar y analizar el signo, también se debe analizar el mundo, pues todo aquello que nos rodea está formado por signos que nos ofrecen una cierta información, ya sea de forma directa o indirecta.

La aportación semiótica de Eco se desarrolla a través de dos canales a primera vista distantes, pero que, a lo largo de su análisis y estudio, se consolidan como ámbitos correlacionados dentro del campo de la semiótica. El primer canal lo conforman los estudios culturales y su relación con la lingüística; así, según el autor, “todo interpretante de un signo es una unidad cultural o unidad semántica. Estas unidades se constituyen de manera autónoma en una cultura, en un sistema de oposiciones” (1994: 177). El segundo canal se basa en la semiótica recogida de los estudios realizados por Peirce, basados, principalmente, en la lógica matemática, como antes se ha explicado. Por esta razón, se considera a la semiótica de Eco como una semiótica de carácter cultural, puesto que relaciona el signo con la lingüística puesta en práctica: “[l]a semiótica es la disciplina que estudia las relaciones entre el código y el mensaje, y entre el signo y el discurso. [...] La semiótica no es solamente una teoría; ha de ser también una forma de la praxis” (Eco, 1994: 19-20). En este sentido, como comenta Santaella (1992: 431), la semiótica de Eco se constituye como materia capaz del estudio de toda clase de signos, no solamente de los lingüísticos. Este relativo nuevo enfoque de entender el signo constituye un giro en los estudios semióticos, pues desde sus inicios hasta mitad del siglo XIX, con autores como Hjelmslev (1899) y Jakobson (1896), seguidores de las teorías semióticas de Saussure, el signo que conformaba el objeto de estudio era eminentemente lingüístico, como antes se comentaba. Así, esta visión de una inédita clase de signo abre nuevos debates sobre los límites de los estudios de semiótica.

3.3.1.2. El signo según Eco

Según las teorías semióticas de Eco, el *signo* es considerado como una herramienta para “transmitir una información, para decir, o para indicar a alguien algo que otro conoce y quiere que lo conozcan los demás también” (1994: 21). A partir de esta definición, podemos entender la consideración del signo desde dos perspectivas: la primera de ellas sería el signo como proceso de comunicación, puesto que ese mismo signo conforma un mensaje formulado por un emisor para ser interpretado por un receptor. A lo largo de este proceso, es el signo, o conjunto de signos, quienes conforman el mensaje en su totalidad. No obstante, el signo también constituye un proceso de significación, pues entre el emisor y el receptor debe haber un código que permita descifrar e interpretar el mensaje; por tanto, “la caracterización del signo como tal depende de la existencia de un código” (Eco, 1994: 36). Así, el signo se convierte en un elemento de representación comunicativa y significativa que tiene su base en el concepto de *código*. De esta forma, Eco llama a la interpretación de un signo descodificación y no propiamente interpretación, tal y como lo formuló Peirce.

Siguiendo la perspectiva semiótica de Eco, el signo es, por tanto, portador y representante de elementos culturales, ya que una cultura queda definida como una cadena de signos relacionados por un mismo hilo conductor. Además, “toda cultura se considera como un sistema de signos en el que el significado de un significante [...] se convierte en significante de otro significado o incluso en significante del propio significado” (1994: 187).

Eco (1994: 36) expone la existencia de una división primera, que predominó en los inicios del estudio del signo, en la que un signo podría ser *natural* o *artificial*. El primero de ellos respondería a las características de ser un signo emitido de manera inconsciente o espontánea por un emisor, de forma que no haya ningún rastro de intencionalidad. El segundo, por el contrario, sí posee el matiz de ser intencionado, pues dicho signo se ha producido por un emisor de forma consciente y con alguna finalidad.

No obstante, Eco reformula la división binómica de estos signos y pasa a llamarlos *signos comunicativos* y *signos expresivos*. Según el autor, “los primeros estarían codificados (existen reglas que establecen una correspondencia convencional entre significado y significante) [y] los segundos serían comprensibles por intuición, escaparían a la posibilidad de codificación” (1994: 41). Tal y como podemos observar y como se ha mencionado anteriormente, el concepto de *código* es esencial para entender el signo y todos los estudios semióticos de Eco, puesto que, sin unas convenciones previas entre emisor y receptor, no habría lugar para una decodificación signica.

Por otra parte, Eco recoge la división de los signos propuesta por Peirce en relación con el objeto que representa, y la modifica, pues comenta que las definiciones de *iconos*, *índices* y *símbolos* pueden plantear dificultades en su comprensión debido a su complejidad de significación. Por una parte, existe una delgada línea de diferenciación entre

los iconos y los índices, y Eco lo ejemplifica mediante el recurso de una fotografía: “una fotografía no solamente representa un objeto, de la misma manera que puede hacerlo un dibujo, sino que constituye implícitamente su huella y funciona como el círculo de vino que queda sobre la mesa y que testimonia la presencia de un vaso” (1994: 59). De esta forma, el autor pone en duda el proceso de representación de un signo cuando este hace referencia a su objeto de forma directa, ya que una conexión física como la que representa un índice también se da en los iconos, mediante los que se representa no únicamente una similitud física, sino también una semejanza de sus propiedades.

Finalmente, en su obra *El cómic hispánico*, Merino recoge una reflexión sobre Eco que nos parece pertinente compartir en este punto, debido a la información resumida que aporta de sus teorías, previamente presentadas en este apartado, y que servirá, además, como cierre al repaso de dicho autor:

De los cómics destacaba que en ellos se podían estudiar aspectos como la sucesión cinematográfica de las tiras, su ascendencia histórica, su relación con el cine, sus posibilidades narrativas, la unión o armonía entre palabra y acción gráfica, las innovaciones en la técnica de la onomatopeya o las posibles influencias pictóricas precedentes. Además destacaba que con el cómic nacía un nuevo repertorio icono-gráfico, que tenía a su vez la capacidad de visualizar la metáfora verbal. Se preocupaba por analizar el lenguaje del cómic destacando una iconografía tan característica que le hacía reivindicar una semántica del cómic, siendo el elemento fundamental de dicha semántica el signo convencional del bocadillo, y también mencionaba la importancia de los recursos onomatopéyicos. Otro de los aspectos que destacaba era que los elementos semánticos se componen de lo que él llama una gramática del encuadre característica de cada autor, y será la relación sucesiva de los encuadres la que genere una serie de leyes de montaje (2003: 83-85).

3.3.2. El Groupe μ

El Groupe μ , agrupación académica perteneciente a la Universidad de Lieja, en activo desde 1967 y popular por sus trabajos interdisciplinarios sobre semiótica, retórica y comunicación visual, recoge las teorías de Peirce y las adapta y modifica entendiendo que, en el plano de la semiótica, existen dos elementos clave que configuran el análisis de un objeto visual:

Para que se pueda hablar de semiótica, hacen falta dos planos —el de la expresión y el del contenido, segmentados siguiendo reglas que varían con cada semiótica particular— y que estos planos se correspondan. En una semiótica visual, la expresión será un conjunto de estímulos visuales, y el contenido será, simplemente, el universo semántico (Groupe μ , 1993: 41).

En este sentido, aunque se parte de la división trádica del signo propuesta por Peirce, el Groupe μ se centra, principalmente, en los dos aspectos arriba mencionados. A partir

de este momento, las imágenes serán el eje central de los estudios de semiótica visual, los cuales se vendrán aplicando a las propias características del cómic. Por otra parte, también recogen, y critican, algunas de las propuestas semióticas de Eco (las cuales hemos visto en el punto 3.3.1.), pues:

Las críticas formuladas por Umberto Eco estaban dirigidas esencialmente a la relación icónica; no habría que olvidar, no obstante, que su precisión dependía del valor atribuido a los elementos comprometidos en esta relación, pues si las definiciones ingenuas del iconismo peca de algo, es sobre todo de la ingenuidad con la que describen el objeto llamado a conocer los honores de la iconización: la idea de una “copia de lo real” es ingenua porque también lo es la idea misma de lo real. (Groupe μ , 1993: 115).

Así, se pone de manifiesto la dificultad de establecer normas para concretar y delimitar qué es un icono, qué alcance tiene dicho elemento y cómo se configura a partir de, por ejemplo, una imagen. Si bien es cierto que en el presente estudio entendemos el *icono* utilizando el sentido inicial que le otorgó Peirce en sus teorías semióticas, no dejaremos pasar la oportunidad de debatir algún ejemplo en el que su establecimiento como icono puede presentar alguna dificultad y, por consiguiente, confundirse con alguna de las otras dos derivaciones de un signo: un índice y un símbolo. En este sentido, y para profundizar en las teorías semióticas propuestas por el Groupe μ , vamos a atender a dos aspectos que, aunque directamente relacionados, requieren de una explicación por separado. En primer lugar, hablaremos de la concepción de la semiótica visual para este conjunto de semióticos, ya que en nuestro análisis del corpus vamos a aplicar conceptos desarrollados por los mismos, como, por ejemplo, el contraste y la iluminación de la imagen; por otra parte, analizaremos el papel que juega el color dentro de la propia semiótica visual, puesto que este elemento tiene una destacable relevancia en el estudio llevado a cabo aquí.

3.3.2.1. La semiótica visual

Como hemos comentado anteriormente, el Groupe μ centra su atención en los planos de la expresión y del contenido, por lo que, una vez se analiza cualquier imagen, tendremos en cuenta no solo las características formales de dicha imagen, sino todo lo que puede llegar a representar. En consecuencia, según su experiencia semiótica, existen dos tipos de signos visuales: “los signos que llamaremos icónicos —siguiendo la tradición— y los que llamaremos plásticos” (Groupe μ , 1993: 99). La definición que se propone de *signo icónico* es la siguiente:

Signos icónicos (visuales) equivalentes pueden manifestarse bajo apariencias diversas: tal foto puede ser más o menos borrosa, tal plano de la ciudad puede organizar los colores de una manera diferente a tal otro, con grano y papel distintos, dos pintores pueden emplear diferentemente la pintura que utilizan en dos obras figurativas (Groupe μ , 1993: 99).

Por otra parte, los signos plásticos se configuran a partir de las otras dos divisiones del signo propuestas por Peirce, es decir, si los signos icónicos se relacionan con el icono, los signos plásticos estarán en relación con el índice y el símbolo: “en el caso de lo plástico, podemos interrogarnos a propósito del lugar que ocuparía en una clasificación de los signos como la de Peirce: ¿índice?, ¿símbolo?, ¿los dos?” (Groupe μ , 1993: 100). La definición de estos dos conceptos continúa de la siguiente forma: “el signo plástico significa sobre el modo del indicio o del símbolo, y que el signo icónico tiene un significante cuyas características espaciales son comparables con las del referente” (Groupe μ , 1993: 107). De estas definiciones se desprende que, dentro del pensamiento semiótico del Groupe μ , existe una clara diferencia entre los iconos, por un lado, y los índices y símbolos, por otro, pues, aunque todos ellos son signos, parecen situarse en distintos planos de la representación.

Seguidamente, creemos conveniente hablar del contexto en el que se sitúa una imagen (signo), ya sea viñeta o fotograma, puesto que tendrá una influencia en el receptor y, a su vez, aportará información necesaria para su interpretación. Como expresa el Groupe μ “[c]uando yo muestro un objeto para hacer de él un signo, lo despojo de algunas de sus funciones y reorganizo el repertorio de sus características: es un contexto dado (en el que intervienen reglas lingüísticas, sociales, gestuales, etc.) el que opera esta modificación” (1993: 129). A partir de esta anotación, hemos considerado necesario tener en cuenta el contexto de las imágenes seleccionadas para el análisis llevado a cabo, principalmente dentro de la historia en la que se enmarcan, pues creemos que las características de cada imagen vienen dadas por dos elementos: el medio en el que aparecen y la historia o trama en las que se representan.

Para finalizar, destacamos un último elemento clave en la semiótica visual y necesario para su análisis. Se trata del propio receptor de la imagen y el efecto que le puede producir la misma una vez interpretada: “toda figura produce un efecto, y es incluso a través de éste [sic] cómo las figuras han sido descritas, analizadas y clasificadas” (Groupe μ , 1993: 256). Este efecto es el que nos interesa en nuestro estudio, pues tanto viñetas como fotogramas son signos que tienen un efecto en el receptor, y que está ligado al significado del *ethos*⁵⁰. Consideramos que se trata, pues, de unir el significado del signo con la interpretación del mismo, por lo que las posibilidades de representación son incontables, puesto que también pueden ser incontables las interpretaciones de un mismo signo. Como constata el Groupe μ :

La producción del *ethos* es, con toda seguridad, un fenómeno complejo, psicológico, y por lo tanto individual, basado al mismo tiempo en una estructura mítica colectiva —la cultura— y en estímulos semióticos precisos: la figura y lo que le rodea. Fenómeno que se complica todavía más si, además, se hace intervenir el juicio de valor, el cual se superpone tan bien a la descripción del efecto que se vuelven a menudo indisolubles (1993: 256).

50. El DRAE define este concepto como “conjunto de rasgos y modos de comportamiento que conforman el carácter o la identidad de una persona o una comunidad” (2021: en línea). En el caso que nos ocupa, el *ethos* hace referencia al efecto que una viñeta o un fotograma puede producir en un lector o un espectador.

En la Imagen 49 podemos observar una máquina de escribir. La representación de este objeto, por ejemplo, va ligada al ethos de la persona que lo interpreta como signo; es decir, para cada persona, la máquina de escribir representará una idea o un concepto, como “antigüedad”, “recuerdos” o “memoria”, por ejemplo.

Una vez repasados sucintamente algunos de los aspectos más relevantes de la semiótica visual, pasamos al análisis del color, cómo se configura en una imagen y qué efectos tiene sobre ella, pues se trata de un aspecto que aparece de forma recurrente en el análisis llevado a cabo y, por tanto, se configura como elemento clave en la presente investigación.



Imagen 48. Viñeta extraída de *Action Comics #848* (Nicieza, 2007).

3.3.2.2. El color

La aplicación del color a la imagen es uno de los principales elementos de análisis en el presente estudio. Así, el color tiene un papel esencial en esta tesis doctoral, puesto que nos vamos a referir de forma continua al color que presentan tanto las viñetas como los fotogramas seleccionados para llevar a cabo el análisis del corpus de trabajo. Por este motivo, vamos a presentar algunos presupuestos sugeridos por el Groupe μ centrados, principalmente, en la perspectiva teórica sobre el color, puesto que dichas teorías nos servirán de marco a partir del cual analizar los aspectos relacionados con dicho elemento. En este caso, “la aprensión que tenemos de un mensaje visual coloreado depende de dos cosas: de la física de los colores y del mecanismo de la percepción de éstos [sic]” (Groupe μ , 1993: 63). Es decir, en el ámbito del color aplicado a las viñetas de cómic, debemos atender tanto a la combinación de las diferentes tonalidades del color como a la forma en la que el lector puede interpretarlos,

hecho que está estrechamente ligado con las teorías semióticas de Peirce que relacionan el signo con la idea que se forma en la mente de la persona que lo interpreta. Un ejemplo de este hecho lo vemos en la Imagen 49, en la que el color verde se asocia, generalmente, con la Kryptonita, elemento perjudicial para Superman.



Imagen 49. Viñeta extraída de *Batman vs Superman* #78 (Kelly, 2011).

A continuación, presentamos una de las principales divisiones de los colores, debido, principalmente, a su uso común; se trata de la dicotomía *colores fríos* y *colores cálidos*. Como apunta Bleicher, “the color wheel can be divided into two basic areas, or groups, of warm and cool hues. The warm range is comprised of yellow, orange, red, and some hues of green. The cool hues normally include everything from blue-green to the various forms of blues and violets” (2011: 66). De esta forma, a lo largo del estudio nos referiremos a esta división y a los colores que se incluyen en cada una de los dos grupos.

Seguidamente, para analizar el color, sus efectos y el papel que juega en las viñetas que hemos seleccionado, creemos necesario presentar algunos conceptos que nos sirven para explicar, de forma más detallada y específica, el estudio que hemos llevado a cabo. Para ello, nos hacemos eco de lo que el Groupe μ comenta:

Todo color conduce igualmente a una mezcla entre dos preceptos: por un lado, está la luz monocromática, y por el otro, la luz blanca (“blanco energético”). La proporción de estas dos luces determina la saturación de los colores. Una cierta “tonalidad” corresponde a una cierta proporción de luz monocromática en la mezcla, proporción que puede acrecentarse hasta un máximo (diferente para cada color): el color está, entonces, saturado (1993: 64).

A partir del comentario anterior, creemos necesario tener en cuenta los conceptos de *tonalidad* y *saturación* a lo largo del análisis. En el caso que nos ocupa, la tonalidad de los colores será un elemento clave para entender cómo se representa e ilustra a los dos personajes seleccionados: Batman y Superman. Cada uno de ellos será ilustrado utilizando una gama de colores y tonalidades distinta, lo cual nos lleva a pensar que la concepción de los mismos también será diferente. La imagen 50 es un ejemplo de este hecho.



Imagen 50. Viñeta extraída de *Batman Vs Superman #78* (Kelly, 2011).

Por otra parte, otro concepto clave en el análisis y que vamos a exponer a continuación es el de *luminosidad*. En palabras del Groupe μ (1993: 65), este aspecto “mide la cantidad de energía radiante”, es decir, la luz que se proyecta sobre las imágenes y que se combina con la tonalidad y la saturación para crear el relleno colorido de la imagen. De esta forma, se constituye toda una teoría del color fundamentada sobre una base semiótica que permitirá al cómic ser uno de sus objetos de estudio. Debemos, además, atender al carácter simbólico de los colores, que puede variar según el ámbito en el que se interprete (como signo), debido a la relación comúnmente arbitraria que se construye entre el elemento coloreado y el color que se le ha otorgado. Este mismo fenómeno fue estudiado también por el Groupe μ , quienes ofrecen una interesante observación sobre el simbolismo de los colores:

Simbolismo de los colores, por ejemplo, que varía evidentemente según el contexto pragmático del enunciado: incluso en una cultura idéntica, el simbolismo no crea las mismas estructuras cuando se trata de la correspondencia amorosa, de la heráldica, de la propaganda política o de las vestiduras litúrgicas cristianas. Sistemas simbólicos, pero también sistemas lingüísticos, o equivalentes, que no se contentan con estructurar la percepción de los colores... En los dos casos, la relación es arbitraria y relaciona entre sí dos tipos de abstractos (1993: 176).

En la Imagen 51 podemos observar, justo en el centro de la viñeta, un traje de novia blanco. Hemos seleccionado este elemento porque se relaciona directamente con lo comentado en el párrafo anterior y sirve de ejemplo ilustrativo; es decir, en este caso, el traje es un sistema simbólico, ya que existen culturas en las que se utiliza otro color para vestir, tradicionalmente, a la novia el día de su boda, como puede ser el rojo en China⁵¹.



Imagen 51. Viñeta extraída de *Superman: The Wedding Album* (Jurgens, 1996).

Llegados a este punto, presentamos un concepto de gran importancia a lo largo del desarrollo del análisis que llevamos a cabo en el Capítulo 4. Se trata de los *cromemas*, es decir, las variables que presenta el propio color y, por extensión, su aplicación a cualquier imagen. A los cromemas pertenecen tres aspectos:

[T]res variables, que llamaremos cromemas. [...] Son la dominancia [...], la luminosidad o brillantez y la saturación. Toda unidad coloreada (lo que se puede llamar 'colores-sumas') se define, pues, por su posición en un espacio en tres dimensiones, estructurado por estas tres coordenadas (Groupe μ , 1993: 206).

51. Para más información sobre la relación entre los colores y la cultura, se recomienda la lectura de *Tutorial on the Importance of Color in Language and Culture* (Schirillo, 2001).

A partir de la nueva división del color (en cromemas) que acabamos de comentar, consideramos oportuno utilizar en nuestro análisis las tres variables propuestas, de manera que podemos ampliar, de modo notable y al detalle, el análisis de las diferentes viñetas y fotogramas que hemos seleccionado. De esta forma, destacamos el hecho de que, como indica el Groupe μ (1993: 209), en cualquier imagen coexisten dos planos de interpretación del color, es decir, se configura una relación entre el propio color y los diferentes atributos que presenta este color: dominancia (referida al grado de intensidad del color), luminosidad (la proporción de blanco o negro de un color) y saturación (el grado de pureza de un color). El Groupe μ lo plantea de la siguiente forma: “en términos semióticos hablaremos, pues, de una articulación de unidades, las primeras de las cuales están manifestadas (los colores), y las segundas son virtuales (los cromemas)” (1993: 211).

Seguimos el estudio realizado por el Groupe μ para detenernos en la psicología del color, esto es, el conjunto de ideas que un determinado lector puede interpretar de cualquier color. Como menciona Heller, “[c]onocemos muchos más sentimientos que colores. Por eso, cada color puede producir muchos efectos distintos; a menudo contradictorios. Un mismo color actúa en cada ocasión de manera diferente” (2008: 17-18). Este factor tiene una especial relevancia en nuestro caso, ya que, por una parte, está estrechamente ligado con la percepción e interpretación de los signos y, por otra, pone de manifiesto la relevancia del punto de vista tanto del lector de cómic como del espectador de una adaptación. Así, la interpretación de un color dependerá, en mayor o menor medida, del medio en el que se encuentra, puesto que “cada color está determinado por su contexto, es decir, por la conexión de significados en la cual percibimos el color [...] Un color puede aparecer en todos los contextos posibles y despierta sentimientos positivos y negativos” (Heller, 2008: 18). A su vez, Muro también comenta que “el color, constituido por el tono (el matiz que lo hace distinto a otros), se actualiza mediante modificaciones como la saturación (o grado de pureza de su color) y el brillo o luminosidad (o cantidad de luz que percibe el ojo al recibir un color)” (2004: 38).

Otra de las posibles interpretaciones de una imagen con color viene dada ya no solo por el propio color, sino por los cromemas que lo conforman, es decir, por su grado de intensidad, iluminación, brillo, saturación, claros y oscuros, etc. Para ejemplificar este aspecto, el Groupe μ recalca:

Un color /saturado/ puede (sin dejar de intervenir en la primera pareja) significar “energía” y “fuerza”, sin duda a través del término de “concentración”. Si encima este color es /brillante/, remitirá a esta forma particular de energía que llamamos de buena gana “resplandeciente”: la “felicidad” (1993: 217).

Podemos encontrar otros muchos ejemplos de este aspecto, como muestran los dos ejemplos que presentamos, Imágenes 52 y 53, en las que se observa la diferencia de brillo entre ambas viñetas. Si las observamos detenidamente, podríamos comentar que el brillo de la Imagen 53 se utiliza, principalmente, en las luces de las ventanas,

factor que resalta los tonos oscuros del resto de los edificios y del cielo para ilustrar el momento del día en el que se enmarca la viñeta, la noche. Por otra parte, la imagen 53 presenta un brillo en toda la imagen, con incidencia en la parte superior, de forma que parece simular el reflejo de los rayos de sol.



Imagen 52. Viñeta extraída de *Action Comics* #968 (Jurgens, 2017).



Imagen 53. Viñeta extraída de *Action Comics* #975 (Jurgens, 2017).

Un último aspecto que hemos considerado necesario para nuestro análisis es el concepto de *contraste*. Para entender dicho concepto, a la vez que para ponerlo en práctica en nuestro estudio, hemos recogido tres de las acepciones que aparecen en el DRAE (2019: en línea):

2. m. Oposición, contraposición o diferencia notable que existe entre personas o cosas.
7. m. Relación entre el brillo de las diferentes partes de una imagen.
8. m. Relación entre la iluminación máxima y mínima de un objeto.

Si tenemos en cuenta las definiciones anteriores, podemos aplicar dicho concepto al análisis de las imágenes seleccionadas como corpus de trabajo, por lo que, tanto en las viñetas como en los fotogramas, analizaremos el contraste entre los colores y los

diferentes cromemas de los mismos siempre y cuando sea relevante para el estudio llevado a cabo, puesto que, en algunos casos, como veremos, el color no será un elemento esencial en el análisis. No obstante, el Groupe μ (1993: 222) resalta los diferentes tipos de contrastes existentes, recogidos previamente por Itten (1978):

1. **Contraste del color en sí mismo:** entre colores “puros”, no alterados, en el máximo de su luminosidad.
2. **Contraste clarooscuro:** entre el blanco y el negro, o entre saturado e insaturado.
3. **Contraste caliente-frío:** el polo frío es el azul-verde y el polo caliente, rojo anaranjado.
4. **Contraste de complementarios:** cuya mezcla da el gris.
5. **Contraste simultáneo:** el ojo exige simultáneamente la complementariedad.
6. **Contraste de calidad:** entre colores rotos con negro o con blanco, o mezclados con su complementario.
7. **Contraste de cantidad:** por la dimensión de las manchas.



Imagen 54. Ejemplo de contraste clarooscuro. Viñeta extraída de *Detective Comics #951* (Tynion IV, 2017).



Imagen 55. Ejemplo de contraste de calidad. Viñeta extraída de *Batman: Black and White* (Macho, 2013).

Por último, queremos comentar un aspecto relacionado con el color y la interpretación que el receptor de una imagen pueda realizar. Se trata del concepto de *reborde*, es decir, la delimitación de la imagen en la que se enmarca. El Groupe μ (1993: 340) presenta una interesante reflexión al respecto:

El reborde no se define en ningún caso por su apariencia material, sino por su función semiótica. El reborde es un signo de la familia de los índices. Su significado podría ser glosado de la manera siguiente:

- a) Todo lo que está comprendido dentro de los límites del reborde recibe necesariamente un estatuto semiótico.
- b) Este conjunto de signos constituye un enunciado homogéneo, distinto de los que podrían ser percibidos en el espacio exterior a este límite.
- c) La atención del espectador debe enfocarse en este conjunto. Esta función de indicación podría ser desviada en tal o en cual dirección, y enriquecida con semantismos variados por procedimientos particulares [...]

Lo que nos interesa resaltar es el hecho de que, principalmente, el reborde tiene la función de enmarcar la imagen, de establecer unos límites que permiten al color existir dentro de la propia imagen, como podemos observar en la Imagen 55. El reborde, en el caso de las viñetas y los fotogramas, vendrá dado por el espacio que se le deja dentro de una misma página, en el caso del cómic, y del espacio dentro de la pantalla, en el del cine.

Para finalizar con este apartado, recogemos en la Figura 4 los principales elementos que hemos presentado, centrados en el color y los contrastes, y que utilizaremos en el Capítulo 4, dedicado al análisis del corpus seleccionado.

Características de los colores	Tipos de contrastes
Tonalidad o dominancia	Del color en sí mismo
Luminosidad	Clarooscuro
Contraste	Cliente frío
Fríos o cálidos	De complementarios
	Simultáneo
	De calidad
	De cantidad

Figura 4. Resumen de las principales características de los colores y tipos de contrastes.

3.3.3. Tendencias actuales sobre semiótica y cómic

El siguiente apartado lo hemos dedicado a las tendencias que relacionan la semiótica con el cómic en la actualidad, pues consideramos necesario conocer estudios pertenecientes a ambos ámbitos. Para ello, consideramos pertinente mencionar la obra de Muro, *Análisis e interpretación del cómic: ensayo de metodología semiótica* (2004), la cual está estrechamente ligada al estudio que hemos llevado a cabo, como veremos a continuación. Para ello, analizaremos algunas de sus propuestas, adaptán-

dolas a la presente tesis. La importancia de esta obra reside en la revisión que hace de algunas de las teorías semióticas más populares de la historia, las cuales adapta a uno de los medios en el que se centra este estudio, el cómic, por lo que nos ha aportado nuevos enfoques que consideramos oportunos mencionar en este apartado.

Uno de los autores más mencionados en la obra de Muro es Umberto Eco, puesto que, como ya se ha comentado en el apartado dedicado a este autor (3.3.1.), este dedica una parte notable de su obra al estudio de la semiótica en relación con el cómic. Como comenta Muro:

Ya Eco, en el movimiento dialéctico con que recorrió el mundo de los medios de comunicación masivos en *Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas* (1964), había puesto de relieve una evidencia: la existencia de un cómic no fungible como mero producto evasivo; un tipo de cómic que sustenta valores, de tipo "lírico" (*Krazy Kat* o *Peanuts*, por ejemplo) o "satírico" (los de Jules Feiffer); a esta aspiración le faltaba, para completar el cuadro, la referencia a cómics valiosos por su dibujo y estética gráfica y narrativa como los de Hogarth, Eisner o Brescia. Años más tarde, en *La estructura ausente*, animaba al estudio "semiótico exhaustivo" del cómic y otras series de mensajes dentro de lo iconográfico" (2004: 17).

Como podemos observar, las investigaciones de Eco, enmarcadas dentro de una interpretación ideológica, inician el recorrido del análisis e investigación en el cómic y de cómo este medio puede aportar distintas interpretaciones y ser abordado desde diferentes disciplinas. Así, "el sugestivo texto de Eco presenta interpretaciones sobre Steve Canyon, Superman y Peanuts y plantea las primeras consideraciones [...] sobre las condiciones de interpretación sistemática de los cómics" (Muro, 2004: 22).

Una vez sentadas las bases y las teorías sobre las que se apoya, Muro prosigue con su análisis del cómic como elemento artístico y, por consiguiente, como conjunto de signos: "[c]omo modelo, el texto artístico recrea una imagen de la realidad, y en este sentido sus signos se caracterizan [...] por su valor icónico" (2004: 29). Así, el presente estudio recoge, casi por completo, la afirmación del autor arriba mencionada; destacamos ese "casi" porque, en el caso que nos ocupa, y como ya hemos mencionado a lo largo de este capítulo dedicado a la semiótica, no solo tenemos en cuenta el valor icónico de los signos que conforman una viñeta de cómic, sino también los otros dos tipos de signos, a saber, el índice y el símbolo. Por otra parte, y en estrecha relación con la afirmación de Muro, destacamos otro comentario del mismo autor: "la condición fronteriza del cómic y su corta historia avivan su intertextualidad más allá de lo que suele ser propio de otras artes, incluido el cine" (2004: 32). El concepto de *intertextualidad* en el cómic viene dado por la interpretación de otros textos, entendidos a su vez como signos, por lo que, a partir de la anterior afirmación, consideramos tener dicho concepto presente en el estudio que llevamos a cabo, de forma que la imagen ilustrada de una viñeta (entendida como signo visual) se relaciona con la interpretación que el lector hace de la misma. De esta forma, "en el caso específico del cómic (como en el teatro o en el cine), se ha de contemplar también el que un mismo fragmento discursivo puede

servir de significante de dos o más categorías y relaciones, con las interferencias o repercusiones (y redundancias) que ello conlleva” (Muro, 2004: 74).

Por su parte, otro de los elementos clave en los estudios de Muro sobre el cómic se basan en la figura del receptor, es decir, en la forma en la que un lector de cómic interpreta no solo las imágenes que constituyen las viñetas, sino también todo el entramado de interpretación que el propio lector lleva a cabo de las imágenes que tiene delante. Como explica el autor, “el texto estético hace que la atención del receptor se detenga en su forma y se interese por su literalidad, por su tendencia a permanecer en los propios términos en que fue configurada, por una configuración que se muestra generadora de sentidos, que los alienta, pero también encauza” (2004: 34). Destaca, por tanto, la función visual del cómic entendido como texto artístico que debe guiar y servir de soporte al lector. Muro lo explica de la siguiente manera:

[E]l comienzo de un texto artístico [...] tiende a ser altamente significativo, por cuanto ha de aportar las coordenadas básicas de constitución del mundo ficcional y movilizar en el receptor el interés por conocer más, por recibir más información, y ha de promover sus expectativas al respecto (2004: 40).

A su vez, y de forma complementaria a esta reflexión, Bartual (2010: 105), en su tesis doctoral, plantea una interesante división sobre la relación existente entre el texto y la imagen percibidas por el lector de cómics. Tal y como hemos comentado en el apartado 3.2.2., dedicado a las subdivisiones del signo realizadas por Peirce, en este caso también vamos a comentar los tipos de relación entre texto e imagen aunque, para el análisis que vamos a llevar a cabo posteriormente, no aparecerán de forma explícita. La razón es, nuevamente, que la función de esta información es la de cumplir con el objetivo de construir un marco teórico completo para la presente tesis doctoral.

De esta forma, como comenta Bartual (2010: 107), y teniendo en cuenta el objetivo de conformar un marco teórico basado en la adaptación del cómic al cine, dependiendo de la función que el texto desempeña sobre la imagen, pueden existir los diferentes tipos de relaciones:

- a) **Imagen con función ilustrativa con respecto del texto.** La imagen sirve como elemento ilustrativo y el peso recae en el texto.
- b) **Texto con función ecfrásica con respecto de la imagen.** El texto que acompaña a la imagen es meramente descriptivo, y, en ocasiones, reitera lo que ya se observa en la imagen.
- c) **Texto con función represiva con respecto de la imagen.** Existe una complementariedad de significado entre el texto y la imagen.

d) **Texto con función de relevo de significación con respecto de la imagen.** El texto asigna a la imagen que acompaña un significado que no está contenido visualmente en ella.

e) **Texto con función rítmica con respecto de la imagen.** El tiempo de lectura del texto será similar al que se tarda en observar la imagen que acompaña.

f) **Texto con función de control temporal con respecto de la imagen.** El texto ayuda a definir el paso del tiempo entre viñetas en el caso en el que la imagen no pueda representarlo.

g) **Texto con función de sutura con respecto de la imagen.** El texto aclara o define los acontecimientos que han tenido lugar entre viñetas.

h) **Texto con función divergente con respecto de la imagen.** El contenido del texto se aleja del contenido de la imagen aunque forma parte del conjunto de sentido de la viñeta.

Por último, Muro comenta la configuración de la viñeta y su contenido a partir de aspectos propios de la semiótica visual, como la iconicidad, el proceso de creación del dibujo y el grado de narratividad, entre otros. En este sentido, “la iconicidad en el cómic presupone el dibujo como condición sine qua non. [...] Se constituye a su vez mediante líneas (simples y moduladas) y manchas o rellenos (o tramas) en blanco y negro o color” (2004: 85). Así, este aspecto de la semiótica (la iconicidad) estará presente, de forma continuada, en los estudios de Muro, teniendo en cuenta la relación de los signos (a través de las imágenes de las viñetas) con los aspectos que representan. Por otra parte,

Son frecuentes las realizaciones en el cómic que tratan de sugerir la profundidad, jugando, por lo general, con el grosor de la línea, los difuminados o los juegos con el color, para distinguir distancias por la nitidez de los objetos “enfocados”. Los resultados son la apariencia realista y las posibilidades narrativas del montaje en la misma imagen: ofrecer varias acciones simultáneas con cierta independencia (Muro, 2004: 89).

A partir de la afirmación anterior, el dibujo en el cómic tiene la misión de aportar la información necesaria para que el lector la interprete a través de dos formas: en aquellos cómics en los que no hay texto, la imagen lleva todo el peso de la narración, pues debe transmitir la información a partir de los elementos visuales que la conforman; por otra parte, si se presenta una combinación de texto e imagen, la transmisión de información suele estar dividida aunque, normalmente, nunca a partes iguales.

Atendiendo al ámbito de la narración, Muro confirma a través de su análisis lo siguiente:

Si el cómic coincide con la novela como relato, se distancia de ella (y se acerca al cine [...]) en la utilización de signos globales (conformados a partir de la confluencia de distintos códigos) y en la tendencia a la condensación y a favorecer los componentes progresivos, que se traduce en la contención de la materia argumental (limita las desviaciones de la trama principal y la presencia de tramas secundarias y, por supuesto, las narraciones intercaladas), en conferir mayor rigidez a su estructura y en acelerar el tiempo de configuración y evolución de sus personajes. Su iconicidad da paso a la modalidad mimética y con ella a la importancia sustancial de la figura física de espacios y personajes, y en estos a su gestualidad (2004: 40).

Si analizamos detenidamente las palabras anteriores, hay algunas cuestiones en las que deberíamos profundizar, pues son relevantes para nuestro estudio. Por una parte, la secuencialidad de la trama principal en los cómics, más específicamente en los cómics de superhéroes, no siempre sigue una progresión lineal, por lo que no siempre existe una limitación de tramas secundarias. En el caso de las series de cómics que hemos seleccionado para la elaboración de esta tesis, *Action Comics* y *Detective Comics*, existen numerosas tramas secundarias y relatos que se intercalan con la trama principal, hecho que ayuda a darle profundidad a dicha historia principal y que permite a los artistas, en mayor o menor medida, ofrecer detalles más específicos y mayor grado de información.

Por otro lado, resaltamos la importancia de la presencia y representación de los espacios y los personajes, pues de eso mismo trata nuestro estudio. La ilustración de estos elementos aporta una información definida y detallada al lector, por lo que la “modalidad mimética” que anunciaba Muro se convierte en elemento esencial para entender la viñeta (y, por extensión, la trama de la historia, en su totalidad). Como ya veremos en el análisis posterior contenido en el Capítulo 4, los rasgos de los trajes de superhéroes, la forma de vestir e, incluso, los elementos arquitectónicos de los edificios funcionan como piezas clave para entender la información de la viñeta de manera completa.

Además, si abordamos el campo de la estructura narrativa del cómic desde el punto de vista de la semiótica, existen algunos aspectos que debemos mencionar. Por una parte, para analizar un cómic, debemos tener constantemente presente su estructura, es decir, la composición de cada viñeta y la forma en la que esta organización de varias viñetas configura la totalidad del propio cómic. Esta estructura, según Muro, se entiende como sintáctica:

El cómic se configura como texto a base de viñetas que se estructuran entre sí con una finalidad, generalmente, narrativa y/o [sic] estética. Cuando en el cómic se pasa de la unidad básica, la viñeta, a unidades superiores, nos encontramos ante el nivel que podríamos denominar sintáctico (2004: 97).

Por consiguiente, y “aun constatando el hecho de que la viñeta ya puede ser considerada en sí misma un microrrelato, es notorio que el cómic fía su condición narrativa en la combinación de viñetas” (2004: 105); es decir, aunque una viñeta pueda considerarse como una narración completa en forma de cómic, normalmente es la agrupación de viñetas a la que se le atribuye la calidad o naturaleza de cómic. En este sentido, la estructura narrativa que engloba una o varias viñetas será la base de nuestra investigación, ya que para realizar el estudio que hemos llevado a cabo elegimos, entre los diferentes números de las series de cómics seleccionadas, las viñetas (o agrupación de ellas) que sirven como corpus de análisis.

3.4. Referentes culturales

3.4.1. Definición de los *referentes culturales*

Como ya se ha señalado en el apartado 0.1, dedicado a la justificación del estudio, las obras seleccionadas como corpus del presente trabajo son cómics y películas pertenecientes al género de superhéroes, en concreto, obras basadas en los personajes de Superman y Batman. Como también ya se ha venido explicando a lo largo del Capítulo 3, nuestra investigación se centra en el uso de la terminología peirceana como herramienta para realizar un análisis semiótico del corpus seleccionado. No obstante, dentro del propio corpus, hemos realizado una selección de los elementos que van a ser analizados, principalmente siguiendo unos criterios que presentaremos a continuación.

Antes de prestar atención a los referentes culturales que hemos seleccionado, consideramos oportuno abordar una definición del término *cultura*, pues dichos referentes, como su nombre indica, cobran entidad y sentido dentro de la dimensión cultural⁴². Así, recurrimos, de las muchas posibles, a la definición propuesta por Samovar y Porter (1997: 12-13):

the deposit of knowledge, experience, beliefs, values, attitudes, meanings, hierarchies, religion, notions of time, roles, spatial relations, concepts of the universe, and material objects and possessions acquired by a group of people in the course of generations through individual and group striving.

La definición de Samovar y Porter nos parece completa porque aborda un conjunto de elementos entre los cuales, en el caso que nos ocupa, ponemos de relieve el conocimiento, los significados y, en última instancia, los objetos materiales, como el cómic y el cine, elementos centrales en la presente tesis doctoral. A raíz de esta definición, también consideramos oportuno hablar del término *culturema* pues, como veremos

42. Se puede encontrar más información sobre el concepto de *cultura* y sus dimensiones en las obras de Podestá (2006), Alba (2013) y Vélez (2019), por ejemplo.

tras su definición, tiene un estrecha relación con los referentes culturales o, en ocasiones, como propone Igareda (2011: 37), pueden considerarse un mismo concepto. Nord define *culturema* como “a social phenomenon of a culture X that is regarded as relevant by members of this culture and, when compared with a corresponding social phenomenon in a culture Y, is found to be specific to culture X” (1997: 34). En este sentido, como podremos observar en el Capítulo 4, dedicado al análisis del corpus, encontraremos elementos en estrecha relación con la definición que hemos presentado de *culturema*, ya que tendrán connotaciones culturales y estas variarán en mayor o menor medida dependiendo de la cultura en la que se encuentren o se interpreten.

En el caso que nos ocupa, y debido al carácter semiótico de esta tesis, hemos optado por seleccionar referentes conocidos como culturales. Santamaria, de quien tomaremos prestada su clasificación de estos elementos, describe los *referentes culturales* como “los objetos y eventos creados dentro de una cultura determinada con un capital cultural distintivo [...], capaz de modificar el valor expresivo que se otorga a los individuos que están relacionados al mismo” (2001: 237). No obstante, cabría destacar que existen otras muchas definiciones de estos referentes que engloban aspectos culturales, como, por ejemplo, y sin ánimo exhaustivo, la definición aportada por Agost: “son aquellos referentes que hacen que una sociedad se diferencie de otra” (1999: 99). Otra definición que consideramos oportuna resaltar aquí es la ofrecida por Schäpers, quien opina que estos referentes culturales “sirven para configurar el mundo textual y lo caracterizan como propio de una cultura determinada” (2011: 84). Por otra parte, existen también diversas formas de nombrar a estos elementos; así, Pedersen (2011) los define como *Extralinguistic Cultural References* (ECR), debido a su uso más allá del ámbito lingüístico, y Tanqueiro (2001) los describe como *marcas culturales*. Como vemos, existen diferentes definiciones y terminología para referirse a estos elementos. En todo caso, en esta tesis doctoral entenderemos los referentes culturales como elementos representativos de una cultura, es decir, indicadores de cómo es, cómo cambia y cómo evoluciona, y que generan diferencias y similitudes con otras culturas.

A su vez, cabe mencionar en esta sección los procesos del entorno cognitivo, es decir, los procesos que se siguen para percibir y comprender cualquier elemento que nos rodea, ya sea un entorno cognitivo detectable o ilocalizable. Según Santamaria, estos factores se basan en dos procesos: “según si en la memoria han recogido información sobre el referente, o bien si el individuo no puede localizar ningún tipo de información relacionada con el *culturema*” (2001: 267). Así, en el análisis que vamos a realizar, vamos a tener en cuenta también estos procesos; es decir, seleccionaremos elementos que un consumidor de cómics y películas de superhéroes puede fácilmente reconocer y relacionar en ambos medios. Como consecuencia, el proceso cognitivo constituirá un factor decisivo para la selección de referentes culturales para ser analizados.

3.4.2. Clasificación de los referentes culturales

Santamaria, en su tesis *Subtitulació i referents culturals. La traducció com a mitjà d'adquisició de representacions mentals* (2001), propone una categorización⁵³ temática basada en referentes culturales, por lo que utilizaremos su propuesta como base fundamental de nuestra categorización, si bien realizaremos algunas modificaciones para que englobe todos los elementos del corpus que pretendemos analizar. En su tesis, Santamaria nos propone seis categorías, a saber: ecología, historia, estructura social, instituciones culturales, universo social y cultura material. Muchos de los elementos que se analizarán a continuación pertenecen a las categorías arriba nombradas. Debemos hacer mención también a la existencia de una categoría de referentes culturales dedicada a elementos lingüísticos; no obstante, consideramos que, debido a la naturaleza semiótica del presente trabajo, no haremos uso de ella en nuestra investigación, ya que no forma parte de nuestro objeto de análisis. Aún sí, abordamos dicha categoría con el fin de cumplir con el objetivo propuesto de construir un marco teórico completo para la investigación que hemos llevado a cabo. Mangiron, en su tesis *El tractament dels referents culturals a les traduccions de la novel·la Botxan: la interacció entre els elements textuais i extratextuals* (2006), añadió una categoría a la que llamó cultura lingüística, dado que necesitaba una agrupación de los elementos lingüísticos de su corpus basados en “sistemes d'escriptura, les frases fetes, [...] els jocs de paraules i les onomatopeies” (2006: 136). Así, como hemos comentado unas líneas más arriba, consideramos digna de mención esta aportación de Mangiron, por lo que, seguidamente, presentamos en la Figura 5 la siguiente propuesta resultante de unir la categorización de Santamaria y la propuesta añadida de Mangiron.

Tal y como podemos observar, existen numerosos tipos de referentes culturales para ser analizados y, dependiendo del tipo de estudio que se pretenda realizar, consideramos que la categorización puede variar en función de los objetivos de la investigación. De esta forma, en el siguiente apartado vamos a justificar la selección que hemos realizado de elementos culturales, teniendo en cuenta el tipo de análisis que vamos a llevar a cabo y el marco en el que se engloba la presente tesis.

53. Existen, no obstante, otras propuestas de división de los referentes culturales, como la de Nida (1945), la de Agost (1999), la de Molina (2006), la de Ranzato (2013) y la de Igareda (2011).

Categoría Temática	Categoría por área	Ejemplos
I. Ecología	1. Geografías - Topografía	Montañas, ríos
	2. Meteorología	Tiempo, clima
	3. Biología	Flora, fauna
	4. Ser humano	
II. Historia	1. Edificios	Monumentos, castillos
	2. Hechos	Eventos, revoluciones
	3. Personalidades	Autores, estadistas, artistas
III. Estructura social	1. Trabajo	Comercio, industria
	2. Organización	Ejecutivo, judicial
	3. Política	Organización, sistema electoral
IV. Instituciones culturales	1. Bellas artes	Arquitectura, pintura
	2. Arte	Cine, literatura, cómics
	3. Religión	Iglesia, festividades
	4. Educación	Sistema educativo, estudios
	5. Medios de comunicación	Televisión, prensa
V. Instituciones sociales	1. Condiciones sociales	Grupo, familias
	2. Geografía cultural	Poblaciones, estructura vial
	3. Transporte	Vehículos, transporte público
VI. Cultura medieval	1. Alimentación	Comida, restauración
	2. Indumentaria	Ropa y complementos
	3. Cosmética	
	4. Tiempo libre	Deporte, fiestas
	5. Objetos materiales	Muebles, objetos de casa
	6. Tecnología	Chips, motores
VII. Cultura lingüística	1. Sistema de escritura	Tipología textual
	2. Dialectos	
	3. Refranes y frases hechas	
	4. Juegos de palabras	Adivinanzas
	5. Insultos	
	6. Onomatopeyas	

Figura 5. Tabla de la categorización de los referentes culturales (elaboración basada en Santamaria y Mangiron).

3.4.3. Justificación de la selección de elementos culturales

Como ya se ha comentado en el apartado anterior, bajo nuestro punto de vista, creemos que la selección de los referentes culturales, que hemos presentado en la Figura 5 para su posterior análisis, va ligada al carácter del estudio que se vaya a realizar. En el caso del presente trabajo, hemos optado por escoger aquellos elementos que mejor se adaptan a los dos medios audiovisuales con los que trabajamos, el cómic y el cine, debido, principalmente, al carácter visual de los elementos seleccionados. Los exponemos a continuación:

1. El primer elemento cultural seleccionado pertenece a la subcategoría de *Edificios*, dentro de la categoría de Historia. No obstante, estos edificios que vamos a analizar también podrían pertenecer a la subcategoría de *Bellas artes*, dentro de Instituciones culturales. La razón de esta doble selección radica en la apreciación que hacemos de los edificios que aparecen en los cómics y en las películas de Batman y Superman. Por una parte, en algunas historias quedan reflejadas catedrales y castillos, entre otros edificios, de carácter histórico, en los que la concepción de estos mismos edificios influye en la historia que se narra. Por este motivo, estos elementos históricos conllevan una significación en este análisis. Por otra parte, en la subcategoría de *Arquitectura* también podemos encajar los edificios que van a ser analizados, ya no desde un punto de vista histórico, sino más bien desde una percepción estética y considerando cómo estas construcciones influyen en el argumento de la historia.
2. Otro referente cultural que se engloba en Bellas Artes, dentro de la categoría de Instituciones culturales, sería la *Tonalidad*, es decir, el uso y el significado del color tanto en el cómic como en el cine. Este elemento cobra gran importancia no solo dentro de un mismo medio, sino también en las adaptaciones de un medio a otro, pues el color y las tonalidades de la imagen son complementos necesarios de la palabra, ya sea escrita o hablada, tal y como se explicaba en el apartado 3.3.2.2.
3. Las principales ciudades en las que las historias de Batman y Superman tienen lugar también son consideradas como elementos culturales, por lo que las englobamos en la categoría de Universo social y, dentro del mismo, en la subcategoría de Geografía cultural. Una vez analizada su representación en los cómics y el cine, observaremos claras diferencias y similitudes entre ellas.
4. Los siguientes elementos culturales seleccionados pertenecen a la subcategoría de *Indumentaria*, dentro de la categoría de Cultura Material; son los trajes y los emblemas de los superhéroes seleccionados para este estudio: Superman y Batman. Las adaptaciones de estos elementos son especialmente relevantes si atendemos a factores de recepción (entendidos como los procesos que tienen lugar cuando un receptor recibe un estímulo) en las adaptaciones y a aspectos cognitivos, puesto que el receptor, tanto de cómics como de películas, se basa-

rá en estos elementos a la hora de encontrar referentes que están directamente conectados con toda aquella información que se deriva de los personajes de Batman y Superman.

Todos estos elementos culturales tienen, entre otros, un factor común y relevante para nuestra investigación que los convierte en representativos en el caso que nos ocupa: sus características visuales, que pueden ser adaptadas de múltiples maneras. En este sentido, hemos seleccionado estos elementos por su representabilidad en el cómic y en el cine; es decir, se trata de elementos comunes en las historias seleccionadas de Batman y Superman, por lo que el estudio de las adaptaciones de estos elementos culturales a la gran pantalla nos conducirá a unas conclusiones que buscarán dar respuesta a uno de los objetivos acerca de la posibilidad de utilizar la terminología propuesta por Peirce para analizar estos dos productos audiovisuales. Seguidamente, a partir de la tabla que hemos presentado sobre la categorización de elementos culturales (Figura 5), ofrecemos una nueva tabla (Figura 6) en la que recogemos únicamente aquellos elementos que vamos a analizar en nuestra investigación, con el objeto de concentrarlos en dos grandes grupos:

Categoría temática	Categoría por área	Ejemplos
II. Historia	1. Edificios	Gotham, Mansión Wayne, Metropolis, Krypton/Kandor y Daily Planet
VI. Cultura material	2. Indumentaria	Traje de Batman, traje de Bruce Wayne, traje de Superman y traje de Clark Kent

Figura 6. Selección de referentes culturales.

3.5. Coda

Hemos iniciado este capítulo con un prefacio sobre la disciplina de la Semiótica (punto 3.1.) y, seguidamente, una sucinta exposición de las bases de ciertos presupuestos semióticos propuestos por Peirce (puntos 3.2.1., 3.2.2. y 3.2.3.), de forma que hemos comentado sus principales características y peculiaridades, y las divisiones existentes del signo (puntos 3.2.4., 3.2.5., 3.2.6. y 3.2.7.). Para ello, nos hemos detenido en cada una de dichas divisiones, con explicaciones para ilustrarlas y con ejemplos referidos al marco en el que se engloba nuestro estudio. Este apartado finaliza con una tabla que resume los contenidos previamente expuestos (3.2.8.). Tras esto, hemos presentado las aplicaciones de las teorías expuestas de Pierce (punto 3.3.) y analizado los postulados de Eco (punto 3.3.1.) y del Group μ (punto 3.3.2.), quienes recogen ciertas teorías semióticas de Peirce para reformularlas. Acto seguido, hemos abordado las tendencias actuales de la Semiótica (punto 3.3.3.), centradas, principalmente, en la investigación de Muro, que se basa en el análisis semiótico del cómic. Esta recolección de propuestas semióticas nos sirve, como veremos en el siguiente capítulo, Capítulo 4, para llevar a cabo el análisis semiótico que nos hemos propuesto. Por último, hemos abordado la clasificación de los referentes culturales con una definición de los mismos (punto 3.4.1.), una clasificación que nos sirve de guía para realizar el análisis de los elementos seleccionados (punto 3.4.2.), y, finalmente, la justificación de los referentes culturales que forman parte de la investigación de esta tesis doctoral (punto 3.4.3.). Además, presentamos una tabla (Figura 6) que recoge los elementos seleccionados que van a ser analizados como parte del corpus de la presente investigación.

4

Metodología y criterios del corpus

capítulo 4

4.1. Prefacio

En este capítulo vamos a desarrollar tres aspectos: por una parte, la metodología, que afecta a todo el proceso de investigación y redacción de la presente tesis doctoral, desde las primeras lecturas introductorias hasta las cuestiones teóricas acerca del tema tratado, así como la redacción de las conclusiones extraídas a partir del análisis del corpus y el planteamiento de cuestiones futuras para la continuación de la investigación en esta línea de estudio. Por otra parte, se incluirán en este capítulo los criterios de selección de nuestro corpus de análisis, de forma que se presenten y se argumenten las razones por las que se ha escogido a Batman y a Superman como personajes para la realización de este estudio y los aspectos más relevantes relacionados con dichos parámetros de selección. Por último, analizaremos el corpus seleccionado a través de la presentación de viñetas y fotogramas y del comentario crítico por parte del investigador, basado en los procesos de adaptación comentados en el Capítulo 2 y en los conceptos semióticos descritos en el Capítulo 3.

4.2. Metodología

En este apartado se expondrá la metodología seguida, que engloba el proceso completo de investigación y redacción del estudio llevado a cabo, tanto desde las lecturas iniciales como de la redacción de las conclusiones finales.

4.2.1. Paradigma de la investigación

A continuación, vamos a exponer la descripción del paradigma sobre el que se basa nuestra investigación, de forma que se clarifique el tipo de estudio que hemos llevado cabo y sus principales características.

En primer lugar, y como se anunciaba en el capítulo introductorio de esta tesis doctoral, nuestro estudio podría enmarcarse dentro de los parámetros de una investigación empírica, entendida, según Williams y Chesterman, como una investigación que “seeks new data, new information derived from the observation of data and from experimental work; it seeks evidence which supports or disconfirms hypotheses or generates new ones” (2002: 58). En el caso que nos ocupa, hemos llevado a cabo un análisis a partir de la observación de las viñetas y fotogramas seleccionados. Posteriormente,

en consonancia con lo expuesto en la cita, dicho análisis nos ha permitido generar unas hipótesis para una futura investigación, que presentaremos, con mayor detalle, en el apartado 5.5. A su vez, la presente tesis cuenta también con una base teórica basada, principalmente, en algunos de los conceptos semióticos propuestos por Charles S. Peirce y en los procesos de adaptación, que nos ha permitido realizar el estudio empírico posterior. Por esta razón, también tenemos en cuenta el componente teórico o conceptual de esta investigación: “you cannot observe anything without some kind of preliminary theory (concept) of what you are observing” (Williams y Chesterman, 2002: 58).

Por otra parte, nuestra investigación se podría considerar, asimismo, *comparativa*, en la medida en la que utilizamos dos elementos, *viñeta* y *fotograma* en el caso que nos ocupa, para ser posteriormente contrastados entre sí. En palabras de Walk, un estudio de estas características “may be about two similar things that have crucial differences” (1998: en línea).

4.2.2. Preguntas de investigación

Seguidamente, procedemos a formular las preguntas de investigación de este estudio, pues nos ayudarán a clarificar lo que pretendemos investigar y su naturaleza. En primer lugar, recordaremos que la presente tesis doctoral se engloba dentro de dos áreas de investigación distintas, aunque, como comprobaremos a partir del análisis llevado a cabo, directamente relacionadas: los procesos de adaptación de medios audiovisuales (Capítulo 2) y la semiótica (Capítulo 3). Así, a partir del tema que pretendemos investigar, se derivan dos cuestiones principales: por un lado, una que tiene que ver con la posible aplicación de una selección de ciertos conceptos semióticos propuestos por Peirce a los medios audiovisuales, en este caso, el cómic y el cine; por otro lado, otra que gira en torno a la posibilidad de analizar el grado de fidelidad de las adaptaciones del cómic de superhéroes a la gran pantalla. De este modo, y una vez establecidos los principales campos en los que se basa nuestro estudio, concretamos, seguidamente, las preguntas de investigación que nos hemos planteado:

1. ¿Es posible utilizar una selección de los conceptos semióticos propuestos por Charles S. Peirce para analizar los signos que aparecen en las viñetas de los cómics y en los fotogramas de las películas de Batman y Superman?
2. ¿Serviría una categorización ajustada al proceso de adaptación del cómic a la gran pantalla para analizar el grado de fidelidad de dichas adaptaciones?

A partir de estas preguntas de investigación, presentamos en el siguiente apartado los objetivos pertenecientes a la fase analítica, dedicada específicamente al análisis del corpus seleccionado.

4.2.3. Objetivos de la fase analítica

Como ya se ha mencionado en el Capítulo 0, dedicado a la Introducción, nuestro objetivo principal es diseñar y llevar a cabo un estudio interdisciplinario del proceso de adaptación del cómic al cine y de la relevancia de ciertos conceptos semióticos, como el de *signo*, en el análisis de productos audiovisuales. Este objetivo principal tiene, a su vez, tres objetivos secundarios, uno de los cuales es:

- Realizar un estudio cualitativo sobre un corpus generado a partir de cómics de la editorial DC, en concreto, sobre los personajes de Batman y Superman y sus adaptaciones al cine.

Seguidamente, podemos desglosar este objetivo secundario en otros dos objetivos, que, en este caso, son de aplicación exclusiva en la fase analítica:

- Aplicar ciertos conceptos semióticos propuestos por Charles S. Peirce (véase Capítulo 3) para analizar los elementos seleccionados como signos, en este caso, viñetas y fotogramas.
- Aplicar las teorías de adaptación propuestas por Sánchez (véase Capítulo 2) para analizar el proceso de adaptación del cómic al cine.

Una vez establecidos los objetivos de la fase analítica, vamos a dedicar el siguiente apartado a la consideración de las hipótesis en nuestro trabajo.

4.2.4. Sobre las hipótesis de la investigación y alcance del estudio

Hernández Sampieri *et al.* comentan, sobre las hipótesis en los estudios cualitativos, como es el caso que nos concierne, que estas (2010: 365)

en raras ocasiones se establecen antes de ingresar en el ambiente o contexto y comenzar la recolección de los datos (Williams, Unrau y Grinnell, 2005). Más bien, durante el proceso, el investigador va generando hipótesis de trabajo que se afinan paulatinamente conforme se recaban más datos, o las hipótesis son uno de los resultados del estudio (Henderson, 2009). Las hipótesis se modifican sobre la base de los razonamientos del investigador y las circunstancias. Desde luego, no se prueban estadísticamente (Bogdan y Biklen, 2014, Staller, 2010 y Berg, 2008).

Por otro lado, en todo estudio se ha de tener en cuenta la relevancia de su alcance inicial. En este sentido, consideramos oportuno mostrar la Figura 7, en la que se recogen los tipos de alcance de un estudio y la consiguiente formulación o no de hipótesis.

Alcance del estudio	Formulación de Hipótesis
Exploratorio	No se formulan hipótesis
Descriptivo	Solo se formulan hipótesis cuando se pronostica un hecho o dato
Correlacional	Se formulan hipótesis correlacionales
Explicativo	Se formulan hipótesis causales

Figura 7. Formulación de hipótesis según el alcance del estudio⁵⁴

Así, una vez señalados los tipos de alcances de estudio existentes, consideramos que nuestra investigación, como se adelantaba en el Capítulo 0, es exploratoria, por lo que, como sugieren los citados autores, en el presente estudio no planteamos ninguna hipótesis *a priori*, puesto que sería atrevido pronosticar un hecho sobre un fenómeno del cual no existen datos ni información previa o estos son escasos. No obstante, como se ha comentado, una vez analizado el corpus de trabajo, tal y como puede suceder en el enfoque cualitativo (Hernández Sampieri *et al.* 2010: 370), sí que se formularán, como resultado de nuestras indagaciones, algunas hipótesis de trabajo relacionadas con las futuras líneas de investigación basadas en la presente tesis doctoral, que presentaremos en el Capítulo 5, dedicado a la exposición de las conclusiones obtenidas.

En definitiva, de acuerdo con lo comentado por Hernández Sampieri *et al.*, un estudio exploratorio es aquel en el que el investigador examina un tema de investigación poco abordado anteriormente o sobre el que existen muchas dudas. De esta forma, existen aproximaciones al tema de estudio, pero no hay ninguna que lo haya realizado en profundidad (2010: 78). Por tanto, y como se acaba de señalar, creemos que, en términos de alcance, nuestro estudio es, principalmente, exploratorio, puesto que, como ya hemos advertido en el Capítulo 2, no existe un gran número de estudios que hayan investigado el mismo fenómeno en el que nos encontramos, por lo que una de nuestras principales tareas ha sido la de explorar un fenómeno dentro de un ámbito del que apenas teníamos referencias previas ni otras investigaciones que nos sirvieran de guía.

4.1.5. Tipo y enfoque del estudio

Anteriormente hemos etiquetado nuestra investigación como, entre otras cosas, empírica. Seguidamente, presentamos la subdivisión que Williams y Chesterman hacen de los estudios empíricos: pueden ser *naturalistas*, si se investiga un fenómeno o proceso, o *experimentales*, si se interfiere deliberadamente en el orden natural de algún proceso. Nos centraremos aquí en la opción *naturalista*, pues se trata del tipo de estudio que aplicamos en nuestra investigación. Los autores aportan información más detallada sobre dicho tipo de estudio, y lo definen como aquel que se centra en un fenómeno en el que el observador no interviene en ningún proceso, sino que se limita a observar con un objetivo específico (2002: 57). A su vez, los estudios empíricos

54. En esta tabla se presenta la formulación de hipótesis en estudios cuantitativos con diferentes alcances (Sampieri *et al.* 2010: 92). No obstante, consideramos que nuestro estudio, principalmente cualitativo (como se verá en el apartado 4.1.5.), puede aprovecharse de esta información y adaptarla a su caso, ya que no partimos de ninguna hipótesis inicial, en línea con lo indicado por Hernández Sampieri *et al.* (2010) al principio de este apartado.

naturalistas se pueden subdividir, nuevamente, en *exploratorios* o *focalizados*. La principal diferencia entre ambos tipos es que, en el exploratorio, el observador no parte de ninguna hipótesis previa que aporte un enfoque determinado (como aquí ocurre), mientras que, en el focalizado, el estudio se centra en un hecho concreto a partir de unas hipótesis iniciales definidas (2002: 58). Por consiguiente, y presentadas las convenientes subdivisiones, consideramos que nuestra investigación responde, en su vertiente *empírica*, a un modelo *naturalista* y *exploratorio*.

Por último, Hernández Sampieri *et al.* argumentan sobre la diferencia entre enfoque *cualitativo*, *cuantitativo* y *mixto*. En el caso que nos ocupa, y como se ha avanzado, nuestro estudio pertenecería, principalmente, a la categoría de *cualitativo*, afirmación que basamos en las premisas de estos autores y su aplicación a la investigación llevada a cabo en la presente tesis doctoral. Así, hemos seleccionado las características propuestas por dichos autores (2010: 7-10) sobre el enfoque cualitativo que son relevantes en nuestro caso particular:

- “Aunque ciertamente hay una revisión inicial de la literatura, ésta [*sic*] puede complementarse en cualquier etapa del estudio y apoyar desde el planteamiento del problema hasta la elaboración del reporte de resultados”. Es decir, una vez hemos llegado a la fase de análisis de datos, podemos encontrarnos con algún factor específico que necesite una revisión de la literatura para completar el marco teórico de la investigación. En nuestro caso, hemos tenido que revisar constantemente los conceptos semióticos para deliberar sobre qué tipo de signo formaba cada una de las viñetas y los fotogramas seleccionados.
- “A veces es necesario regresar a etapas previas”. Puede darse el caso de que se observe una escasez en los datos obtenidos o, también, la posibilidad de valorar un cambio en la consideración de los aspectos a analizar. En nuestra investigación, ha habido algunas eras (véase apartado 1.2.) dentro de la historia de los cómics en las que hemos encontrado un número más reducido de viñetas para analizar y hemos vuelto a la búsqueda de otras nuevas.
- “La muestra, la recolección y el análisis son fases que se realizan prácticamente de manera simultánea”. En nuestro caso, mientras se realizó la recogida de elementos para el corpus de trabajo, también se inició el proceso de análisis; es decir, mientras se seleccionaban viñetas y fotogramas íbamos analizándolos desde el punto de vista de la semiótica.
- “El investigador comienza examinando los hechos en sí y en el proceso desarrolla una teoría coherente para representar lo que observa” (Esterberg, 2002: 54). Así, en el caso que nos ocupa, trabajamos a partir de un enfoque *inductivo*, en el que, a partir de los datos analizados, se podrían proponer teorías subjetivas e hipótesis para futuros estudios; sucede

lo contrario con el enfoque cuantitativo, pues parte, generalmente, de algunas “hipótesis que se intentan confirmar tras el estudio de la teoría” (Hernández Sampieri *et al.*, 2010: 104).

- “En la mayoría de los estudios cualitativos no se prueban hipótesis, sino que se generan durante el proceso y se perfeccionan conforme se recaban más datos; son un resultado del estudio”. Como hemos comentado en el punto 4.2.4., nuestro estudio no presenta hipótesis iniciales, aunque sí aparecerán algunas hipótesis al final de la investigación en estrecha relación con futuras líneas de trabajo, como ya se ha explicado.
- “El proceso de indagación es más flexible y se mueve entre las respuestas y el desarrollo de la teoría”. No se sigue un proceso unidireccional hasta obtener resultados, sino que las distintas fases se van sucediendo de forma simultánea. Como hemos comentado en este mismo apartado, la fase de recopilación del corpus de trabajo se iba desarrollando paralelamente a la fase de análisis.
- “La investigación cualitativa se fundamenta en una perspectiva interpretativa”. Por consiguiente, se podría esperar un enfoque subjetivo a lo largo de la investigación; es decir, a partir de los presupuestos semióticos de Peirce, hemos aportado nuestro punto de vista al análisis del corpus seleccionado y, como consecuencia, hemos extraído unas conclusiones con la misma naturaleza subjetiva.

Como hemos podido observar, nuestro estudio se enmarca dentro de un enfoque cualitativo, pues cumple con todas las características anteriores. No obstante, consideramos necesario demostrar, a nuestro juicio, por qué nuestra investigación no se puede basar en un enfoque cuantitativo, por lo que vamos a exponer y analizar, a continuación, las principales características de dicho enfoque, según lo indicado por los autores:

- “Una vez planteado el problema de estudio, el investigador o investigadora considera lo que se ha investigado anteriormente (la revisión de la literatura) y construye un marco teórico (la teoría que habrá de guiar su estudio) [...]”. En este caso, nuestro estudio no se basa en ninguna investigación anterior, ya que, como se ha comentado en la Introducción, no hay un gran número de publicaciones que hayan tratado el tema de los procesos de adaptación del cómic al cine en profundidad. No obstante, sí hemos encontrado otras investigaciones que versan sobre temas relacionados, como son los estudios de Peirce o Eco sobre el signo y la semiótica y los procesos de adaptación audiovisual.

- “Así, las hipótesis [...] se generan antes de recolectar y analizar los datos”. En el caso que nos ocupa, no podemos presentar hipótesis de investigación si se trata de un ámbito que no ha sido abordado previamente, por lo que, como se ha indicado en el apartado 4.1.4., las hipótesis aparecerán una vez realizado el análisis del corpus seleccionado, siendo estas un resultado del mismo.
- “Debido a que los datos son producto de mediciones se representan mediante números (cantidades) y se deben analizar a través de métodos estadísticos”. Como veremos en el apartado 4.1.7., nuestro estudio se basa en un conjunto audiovisual de cómic y cine, pero, evidentemente, se trata de una agrupación imposible de abarcar en una misma investigación, por lo que se debe reducir a una muestra más delimitada siguiendo unos parámetros definidos. Por tanto, nuestra investigación no puede basarse en ninguna cantidad numérica específica, ya que no existe un número determinado de elementos a analizar, sino que dependerá de la selección que se crea conveniente por parte del investigador.
- “La investigación cuantitativa debe ser lo más ‘objetiva’ posible. Los fenómenos que se observan y/o [sic] miden no deben ser afectados por el investigador”. Esta característica es completamente opuesta al enfoque que hemos aplicado a la investigación, puesto que el investigador analiza, opina, decide y presenta sus propias conclusiones a partir del análisis realizado, por lo que se basa en una aproximación de índole subjetiva.
- “Los estudios cuantitativos siguen un patrón predecible y estructurado (el proceso) y se debe tener presente que las decisiones críticas se efectúan antes de recolectar los datos”. En nuestro caso, nuestra investigación ha seguido un patrón estructurado, aunque no predecible, puesto que, a medida que avanzábamos con el análisis, hemos tenido que volver a buscar y contrastar elementos para ser analizados posteriormente. Por otra parte, las decisiones críticas se han efectuado mientras y tras la recolección de datos, ya que hemos necesitado generar un corpus definido para llevar a cabo el análisis crítico.

Una vez hemos comentado, a partir de las características expuestas anteriormente, que nuestro estudio puede ser considerado como *cualitativo*, en el siguiente apartado vamos a exponer el concepto de *triangulación* y cómo se aplica a nuestra investigación.

4.1.6. Triangulación

En este apartado, vamos a definir el concepto de *triangulación* y cómo se aplica a nuestra investigación. Denzin define la *triangulación* como “la combinación de dos o más teorías, fuentes de datos o métodos de investigación en el estudio de un fe-

nómeno singular” (1970: 51). A su vez, comenta la existencia de cuatro modelos de triangulación de investigación, dependiendo del tipo de aspectos en los que se centre (1970: 51):

- *Triangulación de fuentes de datos*: consiste en la consideración del punto de vista de los distintos grupos que conforman la realidad objeto de estudio.
- *Triangulación de investigador*: supone la participación de varios investigadores en el proceso de investigación, de forma que se aportan diferentes puntos de vista y formas de entender el estudio.
- *Triangulación teórica*: se basa en utilizar distintas teorías existentes sobre un tema en concreto a la investigación, con el objetivo de encontrar elementos complementarios que se pueden aplicar al estudio realizado y que, por consiguiente, pueden aportar un nuevo enfoque metodológico.
- *Triangulación metodológica*: consiste en la combinación de varios métodos de análisis de datos para ser aplicados a la investigación llevada a cabo.

En el caso que nos ocupa, en nuestro estudio hemos aplicado una *triangulación metodológica*, puesto que se han utilizado dos métodos⁵⁵ para analizar el corpus seleccionado: por una parte, los conceptos semióticos propuestos por Charles S. Peirce, basado en la representación de elementos como signos y, por otra parte, hemos aplicado las teorías sobre adaptación propuestas por Sánchez, de forma que hemos podido analizar el proceso de adaptación del cómic al cine.

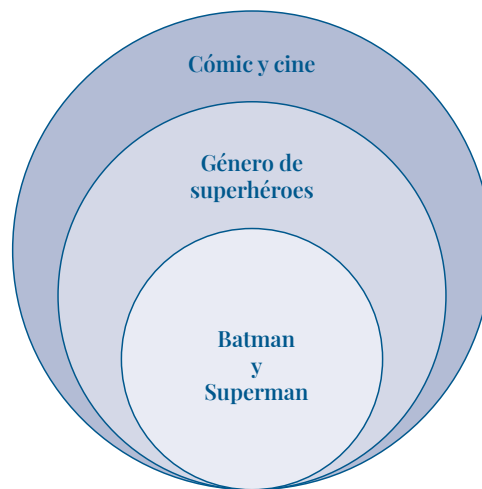
Por otra parte, también se produce una *triangulación teórica* en nuestra investigación, puesto que nos hemos basado en la teoría sobre la historia y las características del cómic y el cine de superhéroes, así como en los principios teóricos sobre semiótica elaborados por Charles S. Peirce, de los procesos de adaptación y de las categorizaciones de los referentes culturales.

4.1.7. Marco analítico

En este apartado vamos a explicar los conceptos de *universo*, *población* y *muestra* y qué función tienen en nuestra investigación. Hay autores, como Hernández Sampieri *et al.* (2010: 171), que coinciden en que *universo* y *población* son dos conceptos sinónimos, por lo que no se aprecia ninguna diferencia entre ambos. No obstante, autores como Fox sí llevan a cabo una distinción de ambos conceptos, por lo que hemos seleccionado las definiciones que propone dicho autor (1981: 368). Así, el concepto *universo* engloba un conjunto de personas o elementos con unos parámetros en común. En el caso que nos ocupa, nuestro universo englobaría el conjunto audiovisual

55. Aguilera define este concepto como un conjunto de procedimientos “que tienden al orden para convertir un tema en un problema de investigación y llevar a cabo la aprehensión de la realidad” (2013: 86). En este sentido, entendemos que ambas propuestas constituyen métodos de análisis, ya que se configuran como procedimientos para abordar y analizar un problema de investigación.

de cómic y cine. Seguidamente, en nuestro estudio, la *población*, entendida como un grupo más reducido y específico dentro del *universo*, viene dada por el género de los superhéroes. Por último, para llevar a cabo nuestra investigación, necesitábamos acotar, aún más, el corpus de análisis, para hacerlo así alcanzable. De esta forma, como comentan Hernández Sampieri *et al.* (2010: 173), la *muestra* será un “subgrupo de la población del cual se recolectan datos y debe ser representativo de esta”, por lo que, en nuestro caso, la *muestra* englobará a los personajes Batman y Superman, ya que los consideramos los personajes más representativos⁵⁶ de la editorial DC, tal y como comentamos en el apartado 4.3., dedicado a la presentación de los criterios de selección del corpus de trabajo.



MARCO ANALÍTICO		
UNIVERSO	POBLACIÓN	MUESTRA
Cómic y cine	Género de superhéroes	Batman y Superman

Figura 8. División del marco analítico.

4.1.8. Fases de la investigación

En este último punto de los dedicados a las cuestiones metodológicas presentamos, de forma sucinta, las fases que hemos seguido para dar forma al análisis global de nuestra investigación.

1. Definición del objeto de estudio: esta fase se basó en acotar el alcance de nuestro estudio y enmarcarlo dentro de un ámbito de investigación, en este caso, los medios audiovisuales.

2. Documentación sobre el objeto de estudio: en esta fase, consultamos las fuentes bibliográficas y cinematográficas que nos han servido tanto para escoger el corpus de trabajo como para extraer la información necesaria para nuestra investigación.

56. En el caso que nos ocupa, no entendemos el concepto *representativo* en sentido estadístico, sino, más bien, basado en la relevancia o popularidad (Capítulo 1) que se les atribuye a ambos personajes.

3. Confección del marco teórico: tras la revisión de la bibliografía, hemos seleccionado un conjunto de obras que nos han servido como referencia a lo largo de todo el proceso analítico, de forma que se cumpla el objetivo basado en la creación de un marco teórico sólido basado en la semiótica y los procesos de adaptación.

4. Selección del corpus y consolidación de la metodología: dedicamos esta fase a seleccionar las viñetas y los fotogramas que puedan ser representativos (en sentido cualitativo) y relevantes para nuestra investigación y, además, a presentar las características metodológicas de la presente tesis doctoral.

5. Análisis del corpus: en esta fase llevamos a cabo un análisis exhaustivo del corpus seleccionado, a partir de los conceptos teóricos que hemos presentado en la fase basada en la confección del marco teórico. Seguidamente, presentamos los resultados obtenidos tras el análisis.

6. Extracción de conclusiones y futuras líneas de trabajo: una vez terminado el análisis del corpus, hemos presentado las conclusiones de nuestra investigación para comentar si los objetivos propuestos se han cumplido o no. Además, hemos ofrecido nuestra visión sobre las posibles hipótesis de trabajo que puedan surgir tras el estudio y, a su vez, las líneas de trabajo que se podrían seguir derivadas de la presente tesis doctoral.

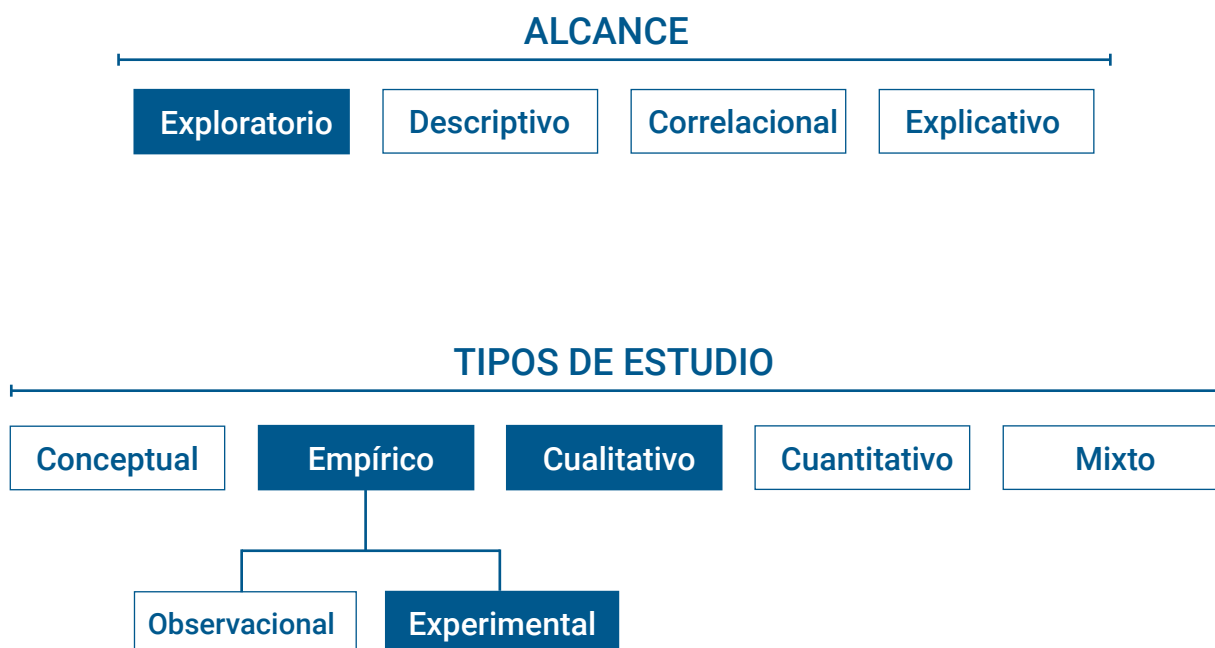


Figura 9. Esquema del alcance y el tipo de estudio en el que se basa la presente tesis doctoral.

4.3. Criterios de selección del corpus

A continuación, presentaremos los criterios de selección utilizados para la elección de los dos superhéroes que centran nuestra atención, teniendo en cuenta los factores de la siguiente lista de parámetros:

- Parámetro 1: eje temporal
- Parámetro 2: editorial DC
- Parámetro 3: Superman y Batman
- Parámetro 4: éxito comercial
- Parámetro 5: tipo de público

4.3.1. Parámetro 1: eje temporal

Tanto Superman como Batman representan un nuevo movimiento dentro de la historia del cómic, pues con la llegada de Superman en 1938, se inicia la concepción de los cómics de superhéroes como un nuevo género dentro del ámbito de la narrativa secuencial, tal y como se explicaba en el Capítulo 1. Si bien ya existían unos personajes denominados *héroes*, cuyas historias se basaban en resolver misterios y asesinatos, como, por ejemplo, *The Spirit*⁵⁷ o *Flash Gordon*⁵⁸, en 1938 aparece el concepto de *superhéroe*, es decir, un héroe con poderes especiales. Este factor no solo es decisivo para la selección de los dos personajes centrales de nuestra investigación, Batman y Superman, puesto que otro condicionante es el hecho de pertenecer a la Edad Dorada del cómic, iniciada a partir de los años 30 del pasado siglo⁵⁹. Tanto *The Spirit* como *Flash Gordon* serán los encargados de liderar este nuevo género y de allanar el terreno para la creación masiva de superhéroes que tendrá lugar a partir de los años 40 del pasado siglo.

Inicialmente, como ya se comentaba en el Capítulo 1, Superman tuvo un notable éxito entre los lectores habituales de cómics y tiras de prensa, lo que precedió a la creación de Batman en 1939; como bien expone Hernando (2014: 36) en *Batman: Serenata Nocturna*, Vin Sullivan, editor de DC por aquel entonces, aconsejó a un joven Bob Kane que creara otro personaje basado en Superman, pues las ventas se habían disparado con este nuevo personaje: “deberías empezar a dibujar personajes como Superman. [...] El anzuelo está preparado, sólo [*sic*] falta tirar de él”. A raíz de este logro y del que vendría con el éxito de Batman, la editorial DC creó más superhéroes incluyendo los conceptos artísticos seguidos en la concepción de Superman y Batman. Así, nacieron otros superhéroes como Wonder Woman, Flash, Green Arrow o Green Lantern. Por otro lado, Marvel, al comprobar el éxito rotundo que estaban teniendo estas series de cómics basadas en héroes con superpoderes, inició también un proceso de creación de superhéroes, tales como el Capitán América, Ironman y Hulk, entre otros.

57. Creado por Will Eisner en 1940, presenta historias policíacas y detectivescas. | 55. Creado por Alex Raymon en 1934, estas historias cultivaron el género de la ciencia ficción en el cómic. | 59. Recordamos que, en el presente estudio, utilizamos la clasificación de la historia del cómic propuesta por Duncan y Smith (2009).

Como se ha mencionado anteriormente en el Capítulo 1, centrado en la historia del cómic, la creación del *Código de los cómics*⁶⁰ provocó que muchas series de superhéroes de DC dejaran de publicarse, de las cuales únicamente sobrevivieron las de Superman, Batman y Wonder Woman. Pasaron los años y, mientras que Superman llegaba a los 700.000 ejemplares por cada número en el año 1963, Batman no llegaba a los 265.000 (Hernando, 2014: 119), pues los lectores consideraban que este superhéroe había perdido su esencia primera, dotada de una atmósfera más oscura y detectivesca. Así, en 1964, Bill Finger, junto con otros artistas, renuevan la imagen de Batman y deciden acabar con las alocadas aventuras de los años 50, que incluían extraterrestres y otras criaturas estafalarias; ahora, seguirían con las tramas urbanas y con la lucha contra los criminales de los bajos fondos, de forma que se recupera al Batman de principios de los años 40.

Por último, la creación de las adaptaciones de Superman y Batman (1977 y 1989, respectivamente) a la gran pantalla fomentó no únicamente la compra de los cómics de estos dos superhéroes, sino de cualquier producto de *merchandising* a la venta para cualquier tipo de público, como tazas, camisetas, pósters o mochilas.

De esta forma, el parámetro temporal se configura a partir de la diacronía de estos dos superhéroes, es decir, se tiene en cuenta la evolución de ambos desde su origen hasta nuestros días.

4.3.2. Parámetro 2: editorial DC

Actualmente, existe una gran cantidad de editoriales de cómics (véase apartado 2.4.) por todo el mundo, si bien las más reconocidas en nuestro entorno inmediato son DC y Marvel, ambas de origen estadounidense. Para la realización del presente estudio, hemos escogido DC por los siguientes tres motivos:

- El primero de ellos está directamente relacionado con la creación de Superman, considerado el primer superhéroe de los cómics, puesto que con la aparición de dicho personaje se inicia, como se ha explicado, el género de superhéroes en los cómics norteamericanos; además, este hecho sirvió de modelo para la posterior creación de un gran número de personajes con las mismas o similares características, tanto físicas como psíquicas, entendidas como la capacidad de poseer superpoderes y modelos de comportamiento propios de un superhéroe.
- El segundo motivo surge de la relevancia que dicha editorial tuvo en los inicios del *comic book*, puesto que Marvel no supuso una competencia real para DC hasta los años 50 y 60 del pasado siglo. Durante los años 40, la Trinidad de DC, formada por Superman, Batman y Wonder Woman, constituyó éxitos de ventas nunca vistos, pues ese género que se estaba gestando pareció gustar tanto a niños como a adultos. No obstante,

60. Véase el apartado dedicado a la historia de DC (1.3).

tras la Segunda Guerra Mundial, y tras la negativa influencia del Código de los cómics, estos tres personajes parecían estancados y Marvel, aprovechando el enfoque de involucrar a sus personajes principales en la guerra (un claro ejemplo es el Capitán América), obtuvo beneficios en las ventas y tuvo repercusión ya en los inicios de los 60, con la aparición de superhéroes como Hulk o Spiderman, ambos en 1962.

- La tercera razón tiene que ver con la constante renovación de sus personajes, puesto que esta editorial ha creado numerosos arcos argumentales sobre sus personajes principales, que han desembocado en cambios no únicamente en el aspecto visual, sino también en el narrativo. Así, como ya se ha mencionado en el capítulo dedicado a la historia de DC (véase apartado 1.3.), en junio de 2011 aparece la etapa de *Los Nuevos 52* y en mayo de 2016 la etapa de *DC Renacimiento*; estos dos eventos dieron lugar a la proliferación de, como decimos, nuevos arcos argumentales que sirvieron como base temática para las posteriores adaptaciones al cine y a la televisión.

4.3.3. Parámetro 3: Superman y Batman

Como ya se ha mencionado anteriormente, tanto Superman como Batman fueron los dos primeros superhéroes creados por la editorial DC que llegaron a la fama, en 1938 y 1939, respectivamente, y que fundaron las bases para el surgimiento del género de superhéroes en los cómics. Debido a este motivo, hemos seleccionado a estos dos superhéroes, pues su largo recorrido desde su creación nos ofrece la posibilidad de analizar un gran número de cómics y todas sus posteriores adaptaciones a la gran pantalla. A su vez, como se verá en el análisis incluido en este mismo capítulo, estos dos personajes se presentan como las dos caras de una misma moneda, pues Superman representa la luz y la esperanza y Batman, por el contrario, la oscuridad y la venganza. Un gran número de diferencias entre ambos superhéroes se ilustran a lo largo de las historias de los cómics, no solo en aquellos en los que actúan por separado, sino también en las historias en las que ambos colaboran para alcanzar un objetivo común. Desde sus inicios, Superman representa los valores morales de la sociedad basados en la justicia, el respeto y el buen hacer de la ciudadanía; por este motivo, para acercar a la gente común a este superhéroe, sus creadores decidieron dotarle de un *alter ego* llamado Clark Kent, de profesión periodista. Por otra parte, Bruce Wayne, *alter ego* de Batman, se aleja del comportamiento de Superman, pues se trata de un multimillonario que se toma la justicia por su cuenta. Fue creado como contrapunto a Superman, movido por sus propios valores y hecho a sí mismo para lograr su objetivo en la vida: vengar la muerte de sus padres.

Por otra parte, otro factor determinante por el que hemos optado por estos dos personajes es la repercusión que ambos tuvieron, y que tienen actualmente, en la sociedad. Tras la llegada de Superman en 1938, las ventas de cómics de la editorial DC aumentaron de forma notable, como analizaremos en el siguiente apartado. No obstante, no

solo tuvo repercusiones en las ventas, sino que también en la continua creación de fanzines⁶¹ de ambos personajes. Concretamente, el personaje de Batman tuvo tanto éxito que se formó el neologismo de *Batmanía* para describir el furor que causó este superhéroe por todo el mundo. Consecuentemente, DC no solo ha estado obteniendo cuantiosos beneficios del cómic y sus adaptaciones, sino que también del *merchandising* basado en estos dos personajes, como ya se ha explicado.

Por último, el factor de los elementos visuales en las historias, como, por ejemplo, el color, tanto en los cómics como en las adaptaciones, ha constituido una pieza clave para la selección de Superman y Batman; el primero de ellos por sus colores más claros y cálidos, y el segundo por una paleta de colores más oscuros (véase apartado 3.3.2.2.). Como hemos comentado en el Capítulo 0, en el análisis de esta tesis doctoral se propone un estudio de los elementos semiótico-visuales de las adaptaciones del cómic al cine, por lo que el color (en las viñetas, en los trajes, en la ambientación, etc.) será uno de los elementos más importantes a lo largo de este trabajo.

4.3.4. Parámetro 4: éxito comercial

Otro de los puntos de vista que hemos considerado para realizar la selección de estos dos personajes es su éxito comercial, tanto en cómics como en el cine. Para ello, en este apartado se consideran las ventas de cómics y la recaudación en cines de Batman y Superman.

Para ilustrar el éxito comercial que estos dos personajes han tenido a lo largo de la historia, hemos optado por considerar una tabla (Figura 10) extraída de Zaksite.com. A continuación, presentamos dicha tabla y su lectura⁶²:

AÑO	1966 (Año en el que Marvel entró en la lista de los más vendidos)	1969 (Año en el que finaliza el serial televisivo de <i>Batman</i>)	2009 (Año en el que el precio de la grapa de comic subió de 2,99\$ a 4,99\$)
TÍTULOS	1. Batman DC 898.470	1. Superman DC 511.984	1. Blackest Night 140.667
	2. Superman DC 719.976	2. Superboy DC 465.462	2. Captain America Reborn 108.240
	3. Superboy DC 608.386	3. Lois Lane DC 397.346	3. Batman and Robin 106.835
	4. Lois Lane DC 530.808	4. Action Comics DC 377.535	4. Green Lantern 103.579
	5. Jimmy Olsen DC 523.455	5. Spider-Man Marvel 372.352	5. Giant Size Old Man Logan 93.744
	6. World's Finest DC 513.201	6. World's Finest DC 366.618	6. New Avengers 85.526
	7. Action Comics DC 491.135	7. Batman DC 355.782	7. Green Lantern Corps 83.042
	8. Adventure Comics DC 481.234	8. Adventure Comics DC 354.123	8. Dark Avengers 79.662
	9. Justice League DC 408.219	9. Fantastic Four Marvel 340.363	9. Batman 76.936
	10. Detective Comics DC 404.339	10. Thor Marvel 266.368	10. Uncanny X-Men 73.523
	11. Metal Men DC 396.506	11. Incredible Hulk Marvel 262.472	11. Amazing Spider-Man 70.118
	12. Spider-Man Marvel 340.155	12. Daredevil Marvel 245.422	12. Ultimate Avengers 68.539
	13. Captain America Marvel 243.798	13. Thor 65.210	
		14. Amazing Spider-Man 62.517	

Figura 10. Ventas de las dos principales editoriales de cómic (DC y Marvel) en diferentes años.

61. Palabra compuesta formada a partir de *fan* y *magazine*, los fanzines se podrían definir como las publicaciones creadas por los propios aficionados a cualquier ámbito cultural, ya sea literatura, música, pintura, cine, etc., con bajo presupuesto y escaso alcance de difusión. | 62. Esta tabla ha sido extraída de la web: http://zak-site.com/Great-American-Novel/comic_sales.html

Como podemos apreciar en la Figura 10, la primera columna muestra la supremacía de DC durante los años 60 del pasado siglo, tras afrontar la crisis de los años 50, antes de que Marvel renovara sus series de cómic y creciera en popularidad. Los cómics de Batman y Superman se erigieron como los más vendidos en aquella década y produjeron grandes beneficios para la editorial. En la columna referente al año 1969, tras el gran éxito de la serie de Batman, DC seguía siendo la editorial con más ventas de cómics, aunque Batman ya no lideraba el *ranking*, dejando paso a la serie regular de cómics de Superman. Por último, la tercera columna da un salto de 40 años y nos sitúa en el año 2009, año en el que el precio del cómic aumenta en Estados Unidos y repercute en las series de cómic de DC, con Batman y Robin ocupando una tercera posición. Es notable la caída de ventas debido al incremento del precio del cómic, pues si contrastamos con las ventas del ejemplar más vendido en 1966, las ventas totales de cómics caen un 84,35 % en 2009. Consideramos que otro factor principal que causa este descenso, además del incremento del precio, es la gran cantidad de películas de superhéroes que aparecen en 2009, pues tanto Batman como Superman ya han adaptado muchas de sus historias del cómic a la gran pantalla. Como consecuencia, muchos de los lectores pueden haber dejado de comprar estas narraciones gráficas para ir a ver a sus personajes favoritos al cine y tener que evitar así seguir invirtiendo dinero en largas colecciones de series de cómics.

Para continuar con este parámetro de selección según el éxito comercial, prestaremos atención ahora al impacto económico que han tenido las adaptaciones de las historias de estos dos superhéroes al cine. Para ello, siguiendo el modelo que hemos expuesto para el éxito de ventas de los cómics de estos dos personajes, presentaremos dos tablas, cada una diseñada para un superhéroe, y seguidamente las interpretaremos. Las tablas han sido creadas de forma que reflejen el orden según el éxito de recaudación de cada personaje, situando en la primera posición la película con mayores recaudaciones y en última posición aquella con menor éxito en la gran pantalla⁶³:

Título	Recaudación
<i>El caballero oscuro</i> (Christopher Nolan, 2008)	\$ 533.345.358
<i>El caballero oscuro: la leyenda renace</i> (Christopher Nolan, 2012)	\$ 448.139.099
<i>Batman V Superman: El amanecer de la justicia</i> (Zack Snyder, 2017)	\$ 330.360.194
<i>Batman</i> (Tim Burton, 1989)	\$251.188.924
<i>Batman Begins</i> (Christopher Nolan, 2005)	\$ 205.343.774
<i>Batman: La Lego Película</i> (Chris McKay, 2017)	\$ 175.345.216
<i>Batman Forever</i> (Joel Schumacher, 1995)	\$ 184.031.112
<i>Batman Vuelve</i> (Tim Burton, 1992)	\$ 162.831.698
<i>Batman y Robin</i> (Joel Schumacher, 1997)	\$ 107.325.195
<i>Batman: la máscara del fantasma</i> (Bruce Timm, 1993)	\$ 5.617.391
<i>Batman: la broma asesina</i> (Sam Liu, 2016)	\$ 3.775.000

Figura 11. Recaudación de las películas de Batman

63. La información acerca de la recaudación en la gran pantalla ha sido extraída de la web oficial: <http://www.boxofficemojo.com>

Tal y como podemos observar, la película más taquillera es *El caballero oscuro* (2008), de Christopher Nolan. Esta película supuso un éxito de taquilla para la distribuidora Warner Bros. Pictures, además de recibir varias nominaciones a los Oscar. A su vez, se trata de uno de los filmes adaptados de cómic con mayor éxito de recaudación de la editorial DC. En el segundo puesto aparece la última parte de la trilogía creada por Nolan, por lo que podemos entender que esta saga de adaptaciones ha cosechado un notable éxito a escala mundial. La película *El amanecer de la justicia* (Zack Snyder, 2017), que reúne a Batman y a Superman, se sitúa en una tercera posición, un puesto bastante elevado pese a la gran cantidad de detractores que esta adaptación ha tenido, principalmente, entre los seguidores de las series de cómics de estos dos superhéroes⁶⁴. La película que menos recaudación ha conseguido es la de *Batman y Robin* (1997), un filme que trata de recoger el tono *pulp* de los inicios de este superhéroe, en un intento de oscurecer tanto al propio personaje como a la ambientación. Por tanto, la intención de unir dos movimientos cinematográficos parece no haber gustado a los seguidores del caballero de la noche. Finalmente, hemos resaltado tres adaptaciones de este superhéroe a películas animadas, *Batman: la máscara del fantasma* (1993), *Batman: la broma asesina* (2016) y *Batman: la Lego Película* (2017), aunque muchas de ellas ni siquiera fueron proyectadas en las salas de cine; por esta razón, en la Figura 11 hemos reflejado las tres adaptaciones más relevantes según su éxito comercial, aunque existen otros títulos. Por consiguiente, consideramos que este personaje goza, en general, de una buena consideración hacia sus adaptaciones, convirtiéndolo en uno de los personajes más exitosos de la editorial DC. Así, tras analizar el éxito de recaudación en la gran pantalla, creemos posible llegar al convencimiento de que Batman, al igual que veremos a continuación con Superman, se justifica como un personaje clave en el estudio de las adaptaciones del cómic al cine de la editorial DC.

Título	Recaudación
<i>El hombre de acero</i> (David S. Goyer, 2013)	\$ 291.045.518
<i>Supeman Returns</i> (Bryan Singer, 2006)	\$ 200.081.192
<i>Superman</i> (Richard Donner, 1978)	\$ 134.218.018
<i>Superman II</i> (Richard Lester, 1981)	\$ 108.185.706
<i>Superman III</i> (Richard Lester, 1983)	\$ 59.950.623
<i>Superman IV</i> (Sidney J. Furie, 1987)	\$ 15.681.020

Figura 12. Recaudación de las películas de Superman.

De manera similar a Batman, Superman es el segundo superhéroe que más éxito comercial ha conseguido a lo largo de la historia de sus adaptaciones. La más taquillera es *El hombre de acero* (2013) y, como observamos en la Figura 12, la saga de Superman ha sido la que menos recaudación ha obtenido tras su estreno. No obstante, tras ser el primer superhéroe en aparecer en una serie regular de cómic, una primera adaptación de este género a la gran pantalla, y como contrapunto a Batman, Superman se presenta como el otro personaje clave para el análisis de los procesos de adaptación con los que estamos realizando el presente estudio.

64. Larrad (2016) presenta en el siguiente artículo algunos motivos por los que dicha película no tuvo el éxito esperado: <https://www.cinemascomics.com/batman-v-superman-mal-mal/>

4.3.5. Parámetro 5: tipo de público

El último parámetro se ha basado en el tipo de público al que estos dos superhéroes van dirigidos. Para reflejar este criterio de selección, hemos optado por separar a estos dos personajes y considerarlos de forma independiente a partir de las obras de Hernando, *Superman, la creación de un superhéroe* (2013) y *Batman: serenata nocturna* (2004).

Como ya hemos comentado en el apartado 1.4.1., dedicado a la historia de Superman, se trata del primer superhéroe de este género, nacido con la misión de ser el reflejo de la sociedad estadounidense, una sociedad basada en los valores morales de respeto y justicia. Desde los inicios, representa la luz y la esperanza para superar los problemas, es decir, es el representante de las historias en las que el bien se superpone al mal y acaba triunfando. Debido a este papel, Superman se destina a ser leído, y posteriormente visto, por todo el conjunto de la sociedad; desde jóvenes lectores que ansían leer aventuras y situaciones de riesgo en las que los villanos siempre están al borde de la victoria pero que, tras actos de valor y mensajes de esperanza y justicia, encuentran la derrota, hasta los lectores más adultos que únicamente ven en este superhéroe un modelo de ciudadano, alguien a quien parecerse. No obstante, uno de los papeles principales de los cómics de superhéroes desde los inicios ha sido el de transportar al lector a otra realidad, a una nueva vida a través de las viñetas. Superman, desde su creación en 1938, ha conseguido ofrecer un gran número de historias variadas, desde etapas más aventureras y políticas hasta otras con un tono más violento y adulto. Por este motivo, Superman es considerado, sin tener en cuenta el hecho de que es uno de los pilares de la editorial, uno de los personajes con más lectores de DC, pues ofrece un amplio rango de historias temáticas.

Por otra parte, Batman presenta etapas más diferenciadas, las cuales van dirigidas a diferentes tipos de lectores. La primera etapa, la que se inicia con su creación en 1939, presenta a un personaje en el papel de detective, evitando la violencia en la medida de lo posible; recoge el carácter *pulp* de las tiras cómicas de los periódicos dominicales, con historias dinámicas y con situaciones graciosas. Muchas familias disfrutaron de estas historias, ya que las viñetas que se narraban, y que, en muchos casos, presentaban situaciones del día a día, divertían tanto a jóvenes como a adultos. A finales de la década de los 50, le sigue una etapa de contraste con Superman; DC va creando notables diferencias entre estos dos personajes para acabar presentándolos como antagonistas⁶⁵. De esta forma, la editorial ofrece a los lectores la posibilidad de disfrutar de estos dos superhéroes en una misma historia. Como resultado de este nuevo arco argumental, se acota el rango de público para estas ediciones, pues existen lectores a los que no les gusta el personaje de Superman y consideran que Batman queda relegado a un segundo plano. Como consecuencia, entre otras muchas más, a partir de los 70 las ventas de cómics decaen y los lectores buscan en Marvel la esencia primera de los superhéroes, es decir, la de los justicieros enmascarados que se presentaron a lo largo de la década de los 40. Por este motivo, la última etapa se reconoce como la vuelta al origen detectivesco de Batman. No obstante, impulsado por el rodaje de la

65. La primera aparición de Batman vs Superman en los cómics fue en 1958 en el número 95 de la serie *World's Finest*.

película *Batman* dirigida en 1989 por Tim Burton, consideramos que aparece un nuevo concepto de Batman, mucho más oscuro y violento, mostrando en numerosas ocasiones su sed de venganza. Así, Batman se define como el auténtico *caballero oscuro* y aumentan las ventas de cómics de este periodo, pues vuelve a reconocerse como el vigilante enmascarado de Gotham, y esto gusta tanto a lectores jóvenes, por las viñetas que muestran peleas a todo color contra sus enemigos, y a adultos, por su carácter más sociológico y reflexivo.

4.4. Aspectos relevantes relacionados con los parámetros de selección

En la actualidad, los medios de comunicación han adoptado la imagen como elemento representante de su voluntad de informar y comunicar, pues se reconoce en el lenguaje visual una herramienta que ofrece una larga lista de posibilidades en detrimento del tradicional lenguaje escrito u oral. En este sentido, “vivimos el predominio de la imagen” (Gasca, 1966: 13), un predominio centrado en la influencia que una simple imagen puede tener dentro del ámbito de los medios de masas. Además, como comenta Pantoja, “[e]l status [sic] de la imagen ha variado a lo largo del tiempo y en todo momento su influencia ha sido determinante” (2007: 185). Así, en este apartado nos centraremos en abordar la influencia de la sociedad en los productos audiovisuales en los que se centra esta tesis doctoral: el cómic y sus adaptaciones al cine. En nuestra investigación observamos que, a lo largo de sus diferentes etapas, el cómic se desarrolla como elemento narrativo y, a través de su evolución y la de sus adaptaciones, aparecen cambios ya no únicamente en la forma, sino también en el contenido del mismo, todo ello debido a las diferentes realidades sociales que directamente influyen en el proceso de creación de estas historias. Por consiguiente, aquí abordaremos la cuestión de qué cambios son los más reconocibles y trataremos de ofrecer una explicación, una razón por la que tanto los cómics como sus adaptaciones cambian a lo largo de su propia historia.

La sociedad, como conjunto, modifica los medios de comunicación de masas, los enriquece y los moldea de forma que se convierten en medios expresivos por y para la sociedad; en palabras de Gubern, “la moral social [...] ha desempeñado un papel determinante en la formación de los códigos vigentes en las comunicaciones de masas” (1974: 107). Así, consideramos que estos códigos se forman a partir de los deseos y necesidades de una sociedad en constante cambio, por lo que se reconoce la naturaleza dinámica de la difusión de los medios de masas. El estudio de estos medios, por tanto, se enfrenta constantemente a la necesidad de estar siempre actualizado, de ana-

lizar constantemente cómo, cuándo y por qué se producen los cambios y evoluciones y cuáles son las perspectivas de futuro de dichos medios expresivos. Como expresa Eco, “[e]n tal sentido, la investigación sobre los medios de masas no puede más que plantear de continuo conclusiones en condicional: debería concluirse esto, si se mantuvieran inalteradas estas condiciones” (1984: 200). No obstante, es la propia necesidad de cambio la que dirige estas investigaciones, de forma que, si la sociedad evoluciona, también lo harán los medios de masas.

Los cómics, ligados a la tradición de la cultura visual, consiguen “una eficacia de persuasión parangonable únicamente con aquellas grandes reproducciones mitológicas compartidas por toda una colectividad” (Eco, 1984: 255). Como se ha mencionado en apartados anteriores, el uso conjunto de la palabra y la imagen como medio de comunicación supuso toda una revolución social (véase Capítulo 2) con notable repercusión en otros medios estilísticos, como el cine o la literatura. De este modo, “los cómics son un producto de la tipología colectiva y del dominio absoluto” (Gasca, 1966: 19); es decir, se entiende al cómic como una representación de la sociedad en colectivo, una forma de expresión que recoge ideales, momentos y coyunturas de la época. Y en el caso que nos ocupa, serán los cómics de superhéroes los encargados de cumplir con ese deber de ser reflejo de la sociedad y, a la vez, presentar una nueva sociedad, una que aleje al lector de la realidad en la que vive y le transporte a una realidad soñada o imaginada. De esta forma, el cómic se convirtió, en sus inicios en los periódicos estadounidenses, en un medio de masas que cambió de forma radical a la sociedad de la época, pues creó e instauró el llamado efecto *cliffhanger*⁶⁶ en los lectores asiduos a las tiras cómicas. Esta ansiada espera dio pistas a los creadores de tiras cómicas sobre cómo debían originar nuevas historias, relatos visuales que evadieran a los lectores por un breve momento de su realidad y les llevaran a la realidad de la imagen que estaban consumiendo; “en los cómics seriados de publicación diaria [...] la estructura iterativa es una forma de redundancia introducida para facilitar que el lector reanude el hilo narrativo tras una perturbadora pausa de veinticuatro horas, aliviando su esfuerzo memorístico” (Gubern, 1974: 180). En este sentido, en palabras de Gasca, “hay un Superman latente debajo de cada sombrero” (1996: 17), pues desde la aparición de dicho superhéroe en 1938, los lectores han seguido consumiendo este tipo de narrativa, en la que creemos, o bien se ven reflejados, o bien les gustaría participar.

La aparición de nuevos superhéroes en los cómics fue en aumento y este hecho se manifestó no únicamente en las ventas de cómics, sino en la concepción que los lectores tenían del propio cómic como medio de expresión. Hemos hallado tres diferentes factores que aportarán una explicación acorde a los cambios que encontramos en los dos superhéroes centrales de este estudio, Batman y Superman, pues consideramos que debemos tenerlos presentes para llevar a cabo el análisis del corpus seleccionado, ya que haremos referencia en numerosas ocasiones a dichos factores: el primer factor se centra en el aspecto de la revolución científica y tecnológica; el segundo viene caracterizado por el proceso de adaptación del cómic al cine y, finalmente, el último factor se basa en la concepción del cómic de superhéroes como referente de los medios de comunicación de masas.

66. El Diccionario Cambridge define el término *cliffhanger* como “a story or a situation that is exciting because its ending or result is uncertain until it happens” (2020: en línea).

4.4.1. La ciencia y la tecnología

Por una parte, la influencia de la ciencia y los avances tecnológicos ha sido puesta de relevancia por estudiosos del cómic como Gubern, quien afirma que el primer superhéroe con superpoderes recibidos gracias a un proceso científico fue Doc Savage:

Doc Savage fue el primer superhombre científico de los años treinta, creado en marzo de 1933 [...] Con Doc Savage, que obtiene sus atributos sobrenaturales [...] de un avanzadísimo laboratorio científico, se entra ya de lleno en el ámbito de los poderes físicos que rebasan las capacidades del lector (1974: 191).

Así, con este nuevo personaje, se abre el camino de la ciencia y la tecnología a través del cómic. Como añade Gubern (1974: 191), esta “fascinación por la ciencia y la tecnología” permitirá a los creadores de cómics dotar a los superhéroes de cualquier poder deseado, puesto que los inventos científicos y los desarrollos biológicos ofrecen un amplio abanico de posibilidades, tanto en lo físico como en lo psíquico. De esta forma, podemos observar cómo, de los dos personajes seleccionados en esta tesis, Superman encarna la parte científica (especialmente dentro de la rama biológica, pues los poderes de Superman son innatos) y Batman la tecnológica.

Si nos inspiramos en la obra de Gubern (1974), podemos entender que existe una diferencia notable entre aquellos superhéroes que logran sus poderes de forma científica y aquellos que los logran utilizando la tecnología disponible a su alcance. Por otro lado, los personajes con superpoderes científicos se pueden dividir en dos grupos: los que reciben estos dones a partir de experimentos científicos y los que nacen o son creados con estos poderes. Así, en el primer grupo encontramos a Hulk y a Spiderman, por ejemplo, ambos dotados de superpoderes a causa de experimentos o accidentes científicos⁶⁷ (el primero de ellos dañado por rayos Gamma y el segundo mordido por una araña radioactiva). En oposición a este grupo, existen otros personajes como Superman o Magneto, nacidos con superpoderes (el primero con la capacidad de volar, súper fuerza y lanzar rayos láser por los ojos, y el segundo con la capacidad de moldear el metal a su voluntad). Por consiguiente, una notable diferencia entre estos dos grupos es el nivel de aceptación que cada superhéroe tiene de sus propios poderes. Así, Superman, tomado como un ejemplo de superhéroe con poderes innatos, es consciente, a lo largo de sus numerosas historias en cómic, radio, cine y televisión, de que es un ser diferente al resto de las personas que le rodean, por lo que adopta el papel de protector de la humanidad. De esta forma, el personaje se humaniza y pretende adaptarse al modelo de vida de cualquier persona. Se trata, por tanto, no únicamente de aceptar que cada superhéroe posee unas ciertas habilidades, sino del uso que cada uno hace de ellas.

Por otra parte, Gubern (1974) también incide en que los personajes que basan sus poderes en la tecnología son considerados como simples humanos capaces de utilizar complicados artilugios. De esta forma, este tipo de personajes se suelen relacionar

67. Los superpoderes de Superman se ven reflejados en el planeta Tierra, puesto que, en su país de origen, Krypton, estos superpoderes no son tales. Por esta razón la kryptonita le debilita y dificulta o impide el uso de estas habilidades.

con más facilidad con los lectores y espectadores, pues en todo momento son presentados como personas comunes y funcionan como una meta, una aspiración, ya que se utilizan como prueba de que cualquier persona con unos novedosos avances tecnológicos sería capaz de obtener estas habilidades. No es casualidad, en este caso, que los principales personajes de DC (Batman) y de Marvel (Ironman) que utilizan la tecnología como principal habilidad compartan ciertas similitudes: ambos poseen una gran fortuna, son inteligentes y destinan su capital a la investigación de avances tecnológicos, los cuales, en algunas ocasiones, servirán para uso propio. En este caso, la tecnología siempre estará presente en sus historias, ofreciendo al lector la capacidad de entender cómo y por qué motivo estos superhéroes utilizan estos avances tecnológicos.

Como se puede observar, la innovación científica y tecnológica siempre ha estado en conjunción con el género de los superhéroes, dotándoles de superpoderes y habilidades que atraen a los lectores y espectadores por igual. A su vez, los propios avances tecnológicos en ambos medios, cómic y cine, han permitido reflejar de forma más exhaustiva e impactante estos avances y su representación en las historias de superhéroes.

4.4.2. La adaptación del cómic al cine

En segundo lugar, el factor basado en las adaptaciones a la gran pantalla juega un importante papel en el desarrollo de los superhéroes, pues ambos medios tienen sus propios procedimientos y características. La evolución, por tanto, de los personajes en el cómic vendrá dada por un ritmo completamente diferente al del cine, puesto que “los héroes de los cómics son los más duraderos de la cultura icónica, porque son inmortales y no envejecen físicamente, como ocurre con las estrellas de cine” (Gubern, 1974: 190). El cine, por otra parte, se encarga de representar la realidad narrada en los cómics, por lo que una adaptación total parece imposible debido, precisamente, a los propios procedimientos y características de cada medio, de los que se ha hablado anteriormente en el Capítulo 2. Así, “el cine nunca representará al mundo tal como es, precisamente porque sólo [sic] puede representarlo, es decir, dar una configuración de tipo simbólico” (Casetti, 2010: 254). Como veremos en el apartado del análisis del corpus (4.5.), estos símbolos, junto a los iconos e índices propuestos por Peirce y detallados en el Capítulo 3, proporcionan no solo herramientas para el análisis de las adaptaciones del cómic al cine, sino también para la consideración de cómo estas adaptaciones se configuran y por qué motivo tienen sus propias características. La realidad del cómic y la del cine son dispares, puesto que cada medio ofrece unos procedimientos representacionales de la historia narrada y, en este sentido, un cómic, al igual que “un filme, no es nunca un duplicado de la realidad, [...] sólo [sic] representa algunos fragmentos seleccionados, los carga de sentido, los hace funcionales dentro de una historia o de una tesis y los reúne en un nueva unidad” (Casetti, 2010: 149).

No obstante, gracias al desarrollo de los elementos técnicos en la realización de estos dos medios, especialmente en el ámbito del cine, las posibilidades de representación

y adaptación han permitido su prolífica evolución, ofreciendo oportunidades a artistas del cine y del cómic para crear una multitud de posibilidades en las que reflejar su historia. Por ejemplo, en el caso de los superhéroes, las nuevas tecnologías aplicadas a la creación cinematográfica han permitido dotar visualmente a estos personajes de los superpoderes que poseen en las historias de cómic, de forma que el espectador podría rápidamente y de forma inequívoca asociar viñetas leídas en los cómics con escenas de una película. Si analizamos las palabras de Gubern, “[s]erían los cómics [...] quienes se encargarían de desarrollar una vasta familia de superhéroes que desafiaban las leyes biológicas y físicas, tarea imaginaria que resulta de mucha más fácil realización para un dibujante que para un estudio cinematográfico” (1974: 191-192); podemos observar que, en la actualidad, este problema de adaptación ha sido ya solucionado mediante el uso de las nuevas tecnologías y ciencias informáticas, por lo que se podría poner de manifiesto una clara evolución conjunta de ambos medios.

Así, el cine se convierte en medio adaptador de obras pertenecientes a otros medios, ya sea literatura, cómic o incluso música y teatro. No obstante, el cine “es capaz de unir lugares lejanos, de mezclar el ayer con el mañana, de acercar lo minúsculo a lo gigantesco, de superponer lo conocido y lo desconocido, de transformar lo previsto en insólito, creando, además, un universo con el que nos identificamos sin esfuerzo” (Casetti, 2010: 57). También Casetti comenta que ese esfuerzo inexistente del espectador hacia la gran pantalla constituye la pieza clave del cine, ya que al espectador de una película adaptada se le atribuye un papel más pasivo que el del propio lector de cómic; la razón es simple, pues ese espectador de una obra adaptada tiene a su alcance la obra original, por lo que, si es conocedor de la misma, la adaptación se constituirá como una sucesión de imágenes que requerirá del espectador una única tarea: la de relacionar, en la medida de lo posible y de su capacidad, lo que se proyecta en la cinta con lo expuesto en las viñetas. Esta relación del cine basado en una narración fue estudiada por Casetti (2010: 81), quien afirma que este hecho tiene lugar debido a que:

la narración satisface algunas de sus necesidades más profundas. La primera de ellas es hacer legible la realidad que hay que trasladar a la pantalla. [...] La segunda necesidad consiste en reorganizar el universo que se quiere representar, pues en sí se trata de un universo abierto y disperso, que debe encuadrarse entre un principio y un fin para adquirir estructura y perspectiva; [...] La tercera consiste en la composición de los materiales que se han utilizado, y que en sí mismos son susceptibles de cualquier utilización, pero que empleados en la pantalla requieren un rol preciso y un perfil completo, es decir, una forma.

Todas estas necesidades son aplicables no únicamente a la adaptación literaria, sino también a la adaptación del cómic, puesto que el cine se vale de sus herramientas propias para adaptar, en el caso que nos ocupa, una historia secuencial en viñetas.

En el próximo apartado analizaremos cómo la sociedad influye en estos medios del cómic y el cine, pero aquí destacamos cómo el cine se considera un reflejo de la so-

ciudad “a causa de su carácter de obra de un grupo destinada al consumo de masas; saca a la luz los aspectos subterráneos y escondidos, hasta acabar ilustrando de algún modo el inconsciente” (Casetti, 2010: 147). Ese inconsciente es también una ideología, la ideología del espectador, explicada como una “forma en que los individuos se representan a sí mismos y representan la realidad que los circunda y sus relaciones recíprocas” (Casetti, 2010: 216). Esta es la razón por la que consideramos oportuno dedicar un apartado a la relación de la sociedad con estos medios de comunicación de masas, puesto que sus adaptaciones están inevitablemente ligadas a los consumidores de estos medios y al conjunto de la sociedad en la que aparecen y son creados.

4.4.3. La influencia del cómic y el cine en la sociedad actual

Por último, analizaremos brevemente la influencia del cómic y el cine en la sociedad y viceversa, puesto que no únicamente existe una influencia y correlación entre el cómic y el cine, sino que ambos también se relacionan con la sociedad, desarrollándose como elementos pertenecientes a la categoría de medios de comunicación de masas. Eco, reconocido semiótico del cual hemos hablado en el Capítulo 3, ofrece también un interesante punto de vista con relación a la influencia de la sociedad en los medios de comunicación de masas, en especial del cómic, medio que utiliza constantemente como ejemplo. De esta forma, el autor afirma que el estudio del cómic como medio social debe “adaptar el periodo histórico, al ámbito cultural en que trabaja, el fenómeno obra de arte, decidir conferirle un cierto sentido, y sobre esta base elaborar sus definiciones, sus comprobaciones, sus análisis, sus reconstrucciones” (1984: 201). Como podemos observar, el proceso de adaptación siempre está presente, puesto que una de las funciones de los medios de comunicación de masas es adaptar la realidad, ya sea una realidad plasmada en otras obras o una realidad social vivida por el conjunto de la sociedad. Se trata de la representación de una sociedad como conjunto en medios consumidos por los integrantes de esa misma sociedad, por lo que la forma y el contenido de dichas adaptaciones debe ajustarse a lo que los consumidores quieren y necesitan. En este sentido, nos centraremos en este apartado en el análisis de la influencia de la sociedad en los cómics y sus adaptaciones a la gran pantalla, principalmente en la creación y las características de los superhéroes.

Desde la consolidación del superhéroe, tras la aparición de Superman como personaje principal de cómic y como género narrativo, han aparecido numerosos estudios⁶⁸ con relación al concepto de *superhéroe* como elemento narrativo y social. El principal motivo de este hecho es la concepción del superhéroe como reflejo de la sociedad en la que aparece y, a su vez, como un conjunto de roles a los que el humano medio aspira ser. De esta forma, “el personaje mitológico de los cómics [...] debe ser un arquetipo, la suma y compendio de determinadas aspiraciones colectivas, y por tanto debe inmovilizarse en una fijeza emblemática que lo haga fácilmente reconocible” (Eco, 1984: 261). Así, esos emblemas, que podemos entender como figuras convencionales que tienen una representación simbólica y que permiten el reconocimiento de los superhéroes por parte del lector y del espectador, serán también objeto de estudio en este trabajo, puesto que un análisis semiótico permitirá demostrar cómo esta “fijeza em-

68. Entre ellos, destacamos *Wonder Woman: El feminismo como superpoder* (2017), de Elisa McCausland, *Mito clásico y cultura popular: reminiscencias mitológicas en el cómic estadounidense* (2007), de Luis Unceta y *Superhéroes en la gran pantalla de la guerra contra el terror* (2015), de María Elisena Sánchez.

blemática” se instala en el reconocimiento de estos personajes por parte de la sociedad. En este punto, cabe destacar la especial relevancia de Superman como iniciador de un movimiento social generado por los superhéroes, es decir, la creación del género de superhéroes que se extiende no solo al cómic, sino también al cine, a la radio y a la televisión. Superman, desde sus inicios, encarnaba al perfecto justiciero norteamericano, haciendo prevalecer el bien y sirviendo de modelo a la sociedad estadounidense de aquel momento; de esta forma, Superman se convirtió en el ejemplo a seguir, principalmente de las clases trabajadoras, aquellas que realmente esperaban llegar a vivir en sus propias carnes el sueño americano. En palabras de Eco (1984: 258):

En una sociedad particularmente nivelada, en la que las perturbaciones psicológicas, las frustraciones y los complejos de inferioridad están a la orden del día; en una sociedad industrial en la que el hombre se convierte en un número dentro del ámbito de una organización que decide por él; en la que la fuerza individual [...] queda humillada ante la fuerza de la máquina que actúa por y para el hombre, y determina incluso los movimientos de éste [*sic*]; en una sociedad de esta clase, el héroe positivo debe encarnar, además de todos los límites imaginables, las exigencias de potencia que el ciudadano vulgar alimenta y no puede satisfacer. Superman es el mito típico de esta clase de lectores.

Así, como comenta Eco (1984: 237), el lector y espectador que consume una obra en la que aparece Superman se ve parcialmente involucrado en la misma, ya no por el hecho de sentirse protagonista, sino porque cabe la posibilidad de que se vea envuelto en esa, o parecida, situación. Como consecuencia, este superhéroe no es únicamente un modelo, sino que también actúa como elemento de reflexión, pues en la toma de decisiones ante los eventos que se narran el lector puede compartir las decisiones expuestas o, por el contrario, sentir que en su lugar hubiera optado por otra elección. Esta forma de interrelación entre el lector y el personaje queda etiquetada por Eco como fisiónomía intelectual, la cual podríamos entender como “aquel perfil que adopta el personaje, por el cual el lector consigue comprenderlo en todas sus motivaciones, coparticipar sentimentalmente en sus movimientos e identificarse con él intelectualmente, como si [...] tuviésemos entre manos un complejo tratado bio-psico-socio-histórico sobre dicho personaje” (1984: 228).

A su vez, Eco concibe que, no obstante, la evolución de los superhéroes también viene influida por la sociedad y por la necesidad que tiene de estos mismos personajes, de tal forma que, desde los inicios, no se concebía la inmortalidad de los personajes; es decir, los lectores y espectadores necesitaban ver en el superhéroe una persona de carne y hueso, alguien que sufre igual que ellos y con posibilidades de morir en alguna de sus aventuras. Como expresa el autor (1984: 265):

Superman es mito a condición de ser una criatura inmersa en la vida cotidiana, en el presente, aparentemente ligado a nuestras propias condiciones de vida y de muerte, por muy dotado de facultades superiores que esté. Un Superman inmortal dejaría de ser un hombre, para convertirse en

dios, y la identificación del público con su doble personalidad [...] caería en el vacío (1984: 265).

Como consecuencia, estos personajes, así como las situaciones que los rodean, irán en progresiva evolución en consonancia con la propia sociedad; es decir, será el conjunto de la sociedad quien determine cómo los superhéroes evolucionan y qué cambios aparecen en las historias de estos personajes. En este sentido, en el trabajo que llevamos a cabo analizaremos la diferencia existente desde la aparición de los dos superhéroes seleccionados (Superman y Batman) hasta la actualidad. Así, observaremos cómo estos superhéroes, en ocasiones, se convierten en auténticos justicieros para reflejar en las historias cómo cualquier persona, en algún momento, puede enfrentarse a alguna situación problemática en la que deba tomar alguna decisión de carácter extremo. Según menciona Gubern, “estos héroes justicieros [...] usurpan las funciones que incumben a la administración de justicia y violan los fundamentos de la convivencia social al arrogarse el derecho personal de determinar quiénes deben ser castigados y cómo deben ser castigados” (1974: 196).

Como podemos observar, la influencia de la sociedad conlleva un factor determinante en la evolución de los personajes de los superhéroes, tanto en el cómic como en el cine, por lo que en el presente estudio se analizarán, mediante el uso de las herramientas semióticas descritas en el Capítulo 3, la evolución de Superman y Batman en los medios del cómic y el cine.

4.5. Análisis del corpus

En este apartado, vamos a aplicar parte de la terminología presentada en la parte teórica de esta tesis doctoral, y para ello utilizaremos diversos ejemplos extraídos de los cómics previamente seleccionados y de sus adaptaciones a la gran pantalla, con la intención de probar que ciertos términos propuestos por Peirce, descritos en el Capítulo 3, constituyen una herramienta útil para analizar el proceso de adaptación del cómic al cine. A su vez, también pretendemos dar cuenta de que la categorización que hemos adaptado y modificado de Sánchez (2000), basada en la adaptación de la literatura al cine, también puede funcionar como modelo estructural para las adaptaciones del cómic.

Como punto de partida, tenemos que tomar en consideración la idea de que las películas basadas en cómics son productos que absorben un amplio abanico de influencias, tales como “vigilante archetypes, urban crime, action sequences and heightened reality, coming together and evolving into a genre with convention all of its own” (Burke,

2015: 98). En este sentido, se espera que las variantes en la forma de narrar historias plasmadas en cómics sean diferentes, teniendo en cuenta aspectos relevantes como el público al cual van dirigidas ciertas historias, el año y el lugar de publicación, y también el tipo de dibujo e imagen presentado tanto por el propio cómic como por la película. De alguna forma, las adaptaciones

sought to emulate, even replicate, panel borders, transitions and layouts; they attempt to freeze motion pictures, visualize sound, and interpolate a host of codes that had previously been considered unique to comics. Furthermore, some filmmakers have used the malleability of digital tools to bring a measure of comic book 'graphiation' to cinema (Burke, 2015: 221).

Para estructurar el análisis que vamos a llevar a cabo, procederemos a dividir las imágenes según la era referida a la historia de los cómics a la que pertenecen (véase Capítulo 1). De esta forma, se podrá observar de forma más clara cómo evoluciona la representación de estos objetos y será más sencillo comparar estas imágenes extraídas de los cómics con las imágenes obtenidas a partir de los fotogramas de las adaptaciones al cine.

4.5.1. Los espacios y la arquitectura

Este primer aspecto se basa en el espacio físico en el que se desencadena la acción, es decir, el lugar en el que acontece la historia presentada en el cómic o el cine. Destacamos en este punto un hecho relevante sobre DC: la editorial mezcla ciudades reales con imaginarias, de manera que presenta como resultado las ciudades de Gotham, Metrópolis, Atlantis, Smallville, Krypton, etc., ciudades ficticias creadas a partir de ciudades reales; de esta forma, por ejemplo y como se verá a continuación, Londres y Pittsburgh servirán de inspiración para crear Gotham en la gran pantalla, al igual que Toronto, Cleveland y Nueva York lo serán de Metrópolis. Una de las principales razones de este hecho se debe, tal y como afirma Burke, a la vuelta al estilo tradicional de presentar la arquitectura de la misma manera en la que se representaba en las primeras historias de sus personajes: "this may account for more recent DC comics adaptations returning to traditional large-scale action sequences" (2015: 43), lo que significa que las corrientes actuales estilísticas, cuando llega el momento de crear una nueva aventura para un personaje, toman prestados los lugares presentados en las primeras historias de los cómics. En este sentido, tanto directores como productores de cine basado en adaptaciones del cómic siempre deberán tener en consideración dónde y cómo ocurre la acción en las historietas y cómo trasladar todo este material al lenguaje cinematográfico: "[i]n adaptations such as Batman (Burton, 1989) [...] architecture and performers reinforce the depth of field by providing lines of perspective typically found in comics" (Burke, 2015: 258). Para analizar como signos (en el sentido peirceano) tanto el espacio como algunos de los edificios en las adaptaciones del cómic al cine, hemos seleccionado, para empezar, las dos ciudades en las que viven Batman y Superman y, por otra parte, algunos de los edificios más emblemáticos de dichas ciudades. Pre-

viamente al análisis, creemos necesario reflejar el comentario que realiza Serra sobre Gotham y Metrópolis, puesto que ofrece una visión global de lo que representan ambos espacios:

Metrópolis es diurna, y en las frecuentes ilustraciones [...] aparece homogénea, racional y cuadriculada, en perfecto estado modernista; Gotham, al contrario, es una ciudad de diferencias, con edificios entre el estilo gótico y el *art nouveau*, oscura y descrita a partir de los recorridos verticales de Batman. Si Metrópolis y Superman son un super-ego [*sic*], Gotham y Batman son un inconsciente” (2011: 37).

4.5.1.1. Los espacios y la arquitectura en Batman

4.5.1.1.1. Introducción

La ciudad de Gotham, espacio en el que el caballero de la noche actúa e imparte justicia, está ambientada e inspirada en diferentes ciudades del mundo, como Pittsburg (Pensilvania), Londres, Nueva York o Chicago debido, principalmente, a sus altos rascacielos y sus peligrosos barrios. Londres fue la primera ciudad que inspiró a Tim Burton para crear la ciudad de Gotham: “[Tim Burton] used London and false soundstage settings for their Gotham locations” (Saporito, 2015: en línea). A continuación, Joel Schumacher, quien tomó el relevo de las adaptaciones al cine de Batman, “showed [...] a cross between Manhattan and the Neo-Tokyo meeting of Akira (1988)” (Saporito, 2015: en línea). Pagnotta afirma que “Gotham City is a hybrid of New York and Chicago [...] in Nolan’s previous Batman movies” y, finalmente, la ciudad elegida como inspiración para la última película de la trilogía de Nolan fue Pittsburg: “[Nolan] experiences new ground with the conclusion to this trilogy by shooting a portion of the film in Pittsburgh, Pennsylvania” (2011: en línea).

La atmósfera gótica⁶⁹ es, precisamente, el elemento que da nombre a esta ciudad, por lo que el *interpretante* de este elemento, que a su vez es también un signo, podría, con toda probabilidad y como ser que interpreta el signo, deducir cómo se presentaría esta ciudad tanto en el cómic como en el cine. La razón es, principalmente, la obvia relación entre el nombre que denota la ciudad y su representación visual. Justamente, en estos dos medios (el cómic y el cine), la ciudad de Gotham se presenta como un lugar oscuro y sombrío, con un alto nivel de criminalidad y vandalismo, donde la corrupción y la violencia parecen haberse extendido como una plaga por toda la ciudad. Esta lúgubre ambientación que rodea y envuelve a la ciudad funciona también como un signo, específicamente, como un *símbolo* en términos peirceanos, puesto que la imagen que ofrece Gotham no es únicamente descriptiva, sino que también se presenta como un reflejo de lo que las tonalidades negras y grises significan en la imagen, es decir, oscuridad y peligro. De la misma forma, la arquitectura en Gotham también posee un significado,

69. El gótico es un movimiento artístico en el que se manifiesta el concepto de “estética de la luz”, es decir, los artistas góticos, especialmente los relacionados con la arquitectura, juegan con las luces y las sombras para crear entornos claro-oscuros. A las arquitecturas del gótico se les permite la vida y la espontaneidad, por lo que un edificio gótico puede entenderse como un organismo vivo. Esta idea de “arquitectura viviente” se recoge en los cómics de Batman, de forma que la propia ciudad de Gotham se convierte en un personaje más (Arteguías, 2019: en línea; Cultura Genial, 2019: en línea).

ya que tanto las iglesias, así como los rascacielos, las mansiones y el estilo gótico imperante en algunos edificios de la ciudad, se consideran *iconos* en las adaptaciones, es decir, son fieles representaciones de los elementos que los lectores pueden encontrar en los cómics. A su vez, estos *iconos* proporcionan una relación directa de similitud entre los elementos en ambos medios, por lo que podemos recalcar que el proceso de adaptación de la arquitectura en las historias de Batman, además de presentarse como una *adaptación como ilustración*, en términos propuestos por Sánchez (2000), también son signos con un significado específico, los cuales, en este caso, serán *iconos* debido a su naturaleza representativa de la realidad reflejada en los cómics. Sin embargo, al darse también el caso de que algunos de los edificios no son reales ni específicos en las historias de los cómics, podemos anotar que algunos de estos edificios también se adaptan como *adaptación libre*, como pueda ser el caso de la mansión Wayne, el lugar donde habita Bruce Wayne. En diferentes cómics, como se mostrará, aparece representada como un castillo medieval, como una casa de campo o como un lujoso caserío contemporáneo, hecho que, posiblemente, otorga mayor libertad para una adaptación abierta a los gustos de los directores y productores de cine.

4.5.1.1.2. Análisis

4.5.1.1.2.1. Gotham

A continuación, presentamos diversas imágenes extraídas de los cómics de Batman y mostramos cómo se han adaptado al cine los edificios y estructuras arquitectónicas que aparecen en ellas, de forma que podamos analizar el proceso de adaptación y qué tipo de signo peirceano conformaría cada uno de estos elementos visuales. Para ello, hemos seleccionado la serie *Detective Comics*, iniciada en 1937, ya que recorre prácticamente en su totalidad las etapas de la historia del cómic mencionadas en el Capítulo 1. Esta serie, a lo largo de todos sus números, se centra, principalmente, en la figura de Batman, por lo que, al ser anterior a la serie Batman, es decir, la que lleva el propio nombre del personaje, nos puede aportar mayor contenido para nuestro trabajo.

Comenzamos el análisis de la arquitectura en las historias sobre Batman con la propia ciudad en la que vive este superhéroe. Como comentábamos, Gotham siempre ha sido ilustrada como una ciudad oscura, presentada en numerosas ocasiones durante la noche, por lo que los tonos oscuros como el negro, azul o gris son los más comunes para ilustrar esta ciudad. Como podemos observar a continuación, la combinación de colores oscuros se adapta casi de manera idéntica en las películas de Batman.

Como ya se ha señalado, la serie *Detective Comics* se inició en 1937, por lo que es coetánea a la Era de la Proliferación, que termina un año después, en 1938. No obstante, Batman fue creado en 1939, por lo que el análisis de la ciudad de Gotham empezará en la **Era de la Diversificación**.

Tal y como vemos en la Imagen 56, ya en esta primera etapa en la que aparece Batman se ilustra la ciudad de Gotham de noche, con el fondo oscuro, normalmente con tonos negros y grises, y la luna en la parte superior de la viñeta. A lo largo de esta era,

este vigilante nocturno luchará contra el crimen de la ciudad, por lo que muchas de las escenas mostrarán a los lectores a Batman peleando y deteniendo a mafiosos, traficantes y asesinos. La ciudad, en el caso que nos ocupa, se establecería como un signo visual, tal como se ya se ha comentado, pues podría ser un *símbolo* o, también, un *índice*, pues Gotham tiene las mismas características que otras ciudades a las que representa, como pueden ser Nueva York o Washington. La creación de una ciudad nocturna como Gotham será un factor decisivo que influirá en la manera de referenciar a esta misma ciudad y otras ciudades dentro del universo DC, como, por ejemplo, Metropolis que, como veremos en el apartado 4.5.1.2.2.1., dedicado a dicha ciudad, siempre es considerada como elemento de contraste con Gotham.



Imagen 56. Viñeta extraída de *Detective Comics* #144 (Kane, 1949).



Imagen 57. Viñeta extraída de *World's Finest Comics* #9 (vv. aa., 1943)

El tono oscuro con el que se creó Gotham, así como el tema de las persecuciones, peleas y detenciones de mafiosos y atracadores en las historias de esta serie, se deben, principalmente, a dos factores. El primero de ellos es el inicio de la Segunda Guerra Mundial, puesto que, tal y como sucedió durante la Primera Guerra Mundial, los cómics tuvieron dos grandes objetivos: servir como propaganda política y, por otra parte, entretener a los lectores, ya fueran soldados alejados del campo de batalla o familias que se quedaban en la ciudad esperando a que sus seres queridos regresaran del frente. Como hemos comentado en el Capítulo 1, muchos superhéroes fueron ilustrados luchando contra el fascismo (véase la Imagen 57), de forma que el cómic, igual que otros medios de comunicación, se convirtió en un importante elemento cultural a lo largo de esta década. El segundo de ellos se basa en la notoria creación y expansión de nuevos géneros de cómics, como los de misterio y terror, hecho también comentado en el Capítulo 1 (destacamos, entre ellos, *Crime Does Not Pay* (1942), *Justice Traps*

the Guilty (1947) y los últimos números de la serie *Weird Tales* (1923 – 1951), historias basadas en los relatos de Poe, Lovecraft y Welles). Se podría considerar, por tanto, que todos estos géneros de cómics emergentes en esta era influyeron notablemente en los cómics de superhéroes, aportando nuevas ideas no solo para su continuidad, sino también para recrear ambientaciones y espacios que representaran una atmósfera sombría que suscitara en el lector una sensación de misterio e intranquilidad. De esta forma, Gotham fue adaptando esa paleta de colores oscuros, hecho que ayudó a empezar a ir conformando la misteriosa identidad de este superhéroe nocturno.



Imagen 58. Viñeta extraída de *Detective Comics* #280 (Kane, 1960).



Imagen 59. Viñeta extraída de *Detective Comics* #163 (Kane, 1950).

Seguidamente, la **Era del Atrincheramiento** (1950-1960) supuso, como ya se ha comentado, un duro golpe para los cómics de la época debido a la aparición de la televisión como medio de masas, relegando periódicos, revistas y cómics a un segundo plano. No obstante, Batman y Superman seguían en la cima de la editorial DC, por lo que no afectó tan negativamente a sus series regulares. Con relación a Gotham, tal y como podemos observar en la imagen 59, perteneciente a los primeros años de esta era, el lector puede observar que esta ciudad se sigue representando, con mayor frecuencia, durante la noche. De la misma forma, los creadores de las historias de Batman entendieron la importancia de la noche para este personaje y, de este modo, muchas de las viñetas más relevantes que relataban hechos importantes tenían lugar a lo largo de la noche, como también podemos observar en la imagen 58, perteneciente a la última parte de la Era del Atrincheramiento. Si atendemos a cómo se utiliza el color en las historias pertenecientes a esta época, observamos que el color de fondo siempre es negro (o gris muy oscuro), para indicar que la acción tiene lugar durante la noche, por tanto, se puede entender como *índice*. No obstante, para contrastar con ese color oscuro, se utiliza con asiduidad una paleta de colores claros y pastel, normalmente cálidos, de forma que se resalte la ambientación nocturna de la ciudad. Este juego de contrastes, como iremos viendo a lo largo del análisis de la re-

presentación de Gotham, seguirá siendo de máxima importancia para crear espacios y ambientaciones que ilustren la atmósfera nocturna que caracteriza a esta ciudad.

El nombre de la Era del Atrincheramiento, por tanto, tiene especial relevancia en la creación de espacios como Gotham, ya que, frente a la amenaza que suponía la televisión, los cómics, en especial las series protagonizadas por Batman y Superman, se esforzaron para mantener la continuidad de representación de estos lugares, permitiendo al lector encontrar dibujadas a Gotham y Metropolis de la misma forma que podría haberlas encontrado años atrás, en las historias que marcaban los inicios de estos personajes.

En la **Era de la Conexión** (1961 – 1969), la representación de Gotham adoptó un elemento que, a partir de esta época, encontraremos en la gran mayoría de viñetas en las que podemos ver a esta ciudad de noche: la luna. Si bien es cierto que en diferentes ocasiones ha aparecido en alguna de las etapas anteriores, podemos observar que tanto en las historias que conforman el inicio de esta etapa como en las historias del final, la luna suele estar presente en las viñetas en las que se ilustra la ciudad de Gotham de noche. En la imagen 60 y en la 61 vemos un claro ejemplo de este hecho.



Imagen 60. Viñeta extraída de *Detective Comics* #300 (Kane, 1962).



Imagen 61. Viñeta extraída de *Detective Comics* #388 (Broome, 1969).

Como podemos observar en las Imágenes 60 y 61, se siguen utilizando colores claros en las viñetas para resaltar el fondo oscuro que representa la noche, ilustrado con colores fríos como el negro, azul y gris. La luna, no obstante, suele aparecer en su fase plena, es decir, luna llena, puesto que es en dicha fase cuando el astro muestra mayor volumen. No obstante, destacamos que en esta etapa la luna siempre se muestra utilizando el color amarillo y no el blanco, color a través del cual también puede representarse dicho elemento. Esta combinación de colores juega un papel clave, pues resulta que la combinación del amarillo con el negro es también la combinación del traje y el logo de Batman, por lo que este hecho podría considerarse como un signo lingüístico; específicamente un *símbolo*, en la terminología peirceana.

Por otra parte, tal y como comentábamos anteriormente, la ciudad se sigue representando con elementos típicos de una gran ciudad en la que reside una gran cantidad de ciudadanos, como, por ejemplo, altos rascacielos y edificios emblemáticos, mucho tráfico, luces durante la noche y multitud de gente.

Con la llegada de la **Era de la Independencia** (1970–1977), la representación de los espacios y de los propios personajes se vio influida por el movimiento *underground* (véase punto 1.2.6.) que llegó al mundo del cómic a lo largo de los años 70. Algunos de los temas que imperaban en estas nuevas historias eran la violencia física, la corrupción y las drogas y, como consecuencia de su aparición en este medio, estos temas influyeron en la creación de nuevas historias en el género de los superhéroes. Los guionistas y dibujantes de la serie *Detective Comics* continuaron ilustrando Gotham de la misma forma que en las épocas anteriores, pues mantuvieron los colores y los tonos más oscuros en el fondo para representar a la noche, y los más claros para los edificios y estructuras que conforman la ciudad. Además, la luna, por su parte, se sigue manteniendo llena y de color amarillo por su significación al combinarse con el negro, tal y como vemos en la Imagen 62.

Todas estas características se mantendrán a lo largo de esta etapa, ya que, a pesar de la posible influencia de los cómics *underground* de la época, la representación de una ciudad de estas características no se verá afectada por esta nueva corriente en la serie regular *Detective Comics*, por lo que, desde el punto de vista semiótico y de los procesos de adaptación, podríamos considerar que no ha habido ningún cambio significativo. No obstante, sí tendrá repercusión en la creación de nuevas historias para Batman en la próxima década, como será el caso de *Batman: The Dark Knight Returns* (Miller, 1986) o *La broma asesina* (Moore, 1988).



Imagen 62. Viñeta extraída de *Detective Comics* #415 (Brown, 1971).



Imagen 63. Viñeta extraída de *Detective Comics* #484 (O'Neil, 1979).

La **Era de la Ambición** (1978 – 1986) se caracteriza por la notoria popularidad del cómic como medio expresivo y narrativo. Ponemos de relieve que cada vez se van combinando más técnicas de dibujo con mejores historias, por lo que se puede considerar que el cómic, ya en esta etapa, se va constituyendo como uno de los medios de masas más populares en todo el mundo.

En relación con la ciudad de Gotham, también se aprecian cambios en la forma de representarla. Si observamos con detenimiento la Imagen 63, perteneciente a una página entera de la serie *Detective Comics*, podemos observar algunas características.

La primera de ellas es el uso de los planos picados⁷⁰, desde un lugar elevado, para crear una sensación de profundidad en el lector, ilustrando así una ciudad vasta, repleta de altos rascacielos que recorren toda su extensión. Es notable destacar que en las etapas anteriores Gotham se representaba utilizando un plano contrapicado⁷¹, es decir, el ángulo se situaba en la parte inferior de la viñeta; este hecho ponía de relieve la altitud de los edificios, pero no la extensión de la propia ciudad. Por consiguiente, lo que se consigue mediante el uso de estos planos es resaltar la extensión de Gotham y, de esta forma, convertirla en *símbolo*, debido a la sensación de grandiosidad que puede generar en el lector.

70. El ángulo picado [...] tendrá la cámara por encima del objeto de forma clara. Dicho ángulo ofrece la sensación de inferioridad del objeto o personaje al quedar reducido su tamaño por la perspectiva (Caldera, 2002: 12) | 71. Este ángulo ofrece la sensación de mayor magnitud física, e incluso intelectual, del personaje sobre el que se está realizando la toma (Caldera, 2002: 12)

Otra de las características que podemos observar en la Imagen 63 es el uso de colores pastel para ilustrar el cielo nocturno, es decir, colores suaves que permiten contrastar el cielo con aquello relevante en cada viñeta. De esta forma, como vemos en la citada imagen, se utilizan tonos rosados y violetas para resaltar la figura de Batman, coloreadas con colores más oscuros (azul y gris). Por otra parte, también la propia ciudad de Gotham se ilustra con colores cálidos (en este caso, con un tono anaranjado), mediante los cuales se resalta la figura del superhéroe sobrevolando la ciudad.

Finalmente, otro rasgo a resaltar es el continuo uso de la luna como elemento de contraste en esta etapa y las que siguen. Los artistas parecen haber adoptado este cuerpo celeste como referente nocturno en las historias de Batman.

La última etapa que vamos a comentar pertenece a la **Era de la Reiteración**, que comprende desde 1986 hasta la actualidad. Como se trata de un periodo bastante extenso, hemos optado por subdividir esta etapa en otras tres: la primera de ellas se inicia en 1989, con la llegada de la adaptación al cine de la mano de Tim Burton, hasta el año 2000; la segunda comprende desde 2001 hasta 2012, e incluye las dos primeras películas de la trilogía de Batman dirigidas por Christopher Nolan; y, por último, la subetapa con la que concluimos empieza en 2012, con la última película de Nolan, hasta nuestros días.



Imagen 64. Viñeta extraída de *Detective Comics* #610 (Grant, 1990).

Iniciamos la primera subetapa con la Imagen 64, que presenta varios elementos para analizar semióticamente. El primero de ellos se basa en la representación de la noche. Como ya hemos comentado en otras etapas anteriores, en esta etapa se siguen manteniendo los tonos pastel para representar la noche, generalmente siendo el color rosado y malva los elegidos para esta función de contraste. Por otra parte, también comentado con anterioridad, se representa la luna en su fase llena, hecho que ayuda a ilustrar la parte del día en la que tiene lugar la acción de la viñeta.



Imagen 65. Viñeta extraída de *Detective Comics* #801 (Lapham, 2005).

El segundo elemento a tener en cuenta es el uso de la arquitectura gótica en la representación de los edificios de Gotham. Como ya se ha mencionado en este capítulo, la dotación de vida a los edificios estará presente a lo largo de todas las historias de Batman y, como elemento gótico principal, destacamos la aparición de gárgolas, tal y como vemos en la Imagen 65. Un factor relevante que influirá en las próximas historias de Batman a partir de 1989, y como se explicaba en el apartado 1.4.2., es la adaptación al cine del superhéroe de la mano de Tim Burton. En el próximo apartado, veremos cómo esta adaptación a la gran pantalla de la ciudad recoge elementos del gótico y los predispone de forma que los edificios de la ciudad cobran especial relevancia a lo largo de la narración.

Si continuamos con el recorrido por esta Era de la Reiteración, veremos un notable cambio en la forma de representar la ciudad de Gotham. De esta forma, y tomando como ejemplo la Imagen 65, vamos a analizar la evolución de dicha ciudad.

Si miramos con detenimiento la Imagen 65, podremos observar algunos cambios en la forma de representar Gotham, teniendo en cuenta cómo se ha ido representando a lo largo de las diferentes eras. En este caso, se dejan a un lado los tonos pastel para en-

carнар la noche sobre la ciudad y se opta por combinaciones de colores más brillantes en conjunción con el negro. Además, tal y como se observa en esta imagen, la luna ya no siempre va a ser un elemento representativo de la noche, puesto que los dibujantes y coloristas emplean la propia ciudad para describir al lector que la acción que está teniendo lugar en esa viñeta ocurre por la noche; por consiguiente, se utilizan recursos como las ventanas iluminadas con tonos claros con colores blancos y amarillos y los juegos de luces y sombras en los edificios.



Imagen 66. Viñeta extraída de *Detective Comics #853* (Williams, 2009).



Imagen 67. Viñeta extraída de *Detective Comics #4* (Daniel, 2012).

De la misma forma, en la imagen 66, también vamos a analizar la evolución de Gotham pues, tal y como se observa, en esta imagen ya no parece una simple ciudad, sino un conjunto de edificios que simulan los castillos y palacios de la era medieval. Desde el punto de vista de la semiótica visual, a partir de esta era (recordemos, la llamada Era de la Reiteración) la representación de Gotham se abrirá a un amplio abanico de posibilidades, de forma que los guionistas, dibujantes y coloristas podrán crear nuevos espacios para esta ciudad, dotándola de las características que cada autor considere oportunas para cada historia. Hasta este momento, por ejemplo, nunca habíamos visto una ciudad con las características que presenta esta imagen, por lo que, como ya hemos mencionado, esta última etapa conllevará múltiples formas de representar ciudades, espacios, personajes y situaciones.

Finalmente, la última subetapa estará marcada por el final de la trilogía de las películas de Batman dirigida por Nolan y por la influencia de la nueva etapa lanzada en DC titulada *Los Nuevos 52*. De esta forma, la serie de cómics que hemos escogido para elaborar nuestro corpus de trabajo (*Detective Comics*) ofrecerá una gran variedad de representaciones de la ciudad, tal y como se muestra en las imágenes 66 y 67.

Como podemos observar en estas dos ilustraciones, pertenecientes a diferentes etapas dentro de la continuidad DC, tanto el estilo como la representación de la ciudad son notablemente diferentes en cada una. Según hemos mencionado anteriormente, en esta última era, la Era de la Reiteración, el lector descubrirá una enorme variedad de representaciones de un mismo elemento, ya que los autores de esta serie de cómics irán variando con cada arco argumental dentro de la continuidad del personaje de Batman. De esta forma, cada representación de Gotham continúa siendo un signo, en términos semióticos, pues en cualquier situación se trata de una representación que el lector tendrá que interpretar. Por tanto, hemos escogido estas dos imágenes debido a las diferentes representaciones que pueden sustraerse de ellas. Por ejemplo, la Imagen 67 trata de ilustrar una ciudad como la que vimos tras la aparición de la película de Burton, *Batman* (1989), volviendo a crear una atmósfera de ciudad oscura, con poca luz y con humo; además, para no perder ese aire gótico del que ya hemos hablado, aparecen también los relieves de gárgolas aunque no definidas, sino más bien en formas de sombras que el lector podrá interpretar como tales. Por otra parte, la Imagen 68 se aleja del estilo gótico de la primera y nos muestra una Gotham más futurista, una ciudad más limpia, con más luz, influenciada, esta vez, por la trilogía de Nolan (2005-2012).



Imagen 68. Viñeta extraída de *Detective Comics* #993 (Robinson, 2018).

De esta forma, en términos semióticos, estas dos imágenes serían dos signos diferentes, teniendo en cuenta la entidad a la que representan. Por consiguiente, ambas ilustraciones se podrían considerar *símbolos*, pues a cada una de ellas se le atribuye una representación; la primera de ellas representa la tradicional atmósfera gótica de la ciudad, donde el lector de cómics podría interpretar este espacio como un lugar lúgubre y poco seguro. En cambio, en la segunda imagen, la ciudad de Gotham simboliza el progreso tecnológico, el futuro, aunque sigue siendo de noche, por lo que el peligro continúa acechando sus calles.

En líneas generales, hemos podido observar la clara evolución de la representación de Gotham desde sus inicios hasta nuestros días en la serie de cómics *Detective Comics*, es decir, el cambio generado a partir del uso de tonalidades más oscuras, con menor luminosidad y más contraste entre colores, para ofrecer un punto de vista más sombrío y nocturno. Seguidamente, presentamos algunos fotogramas en los que se observa cómo se ha adaptado Gotham a la gran pantalla.



Imagen 69. Fotograma extraído de *Batman* (Burton, 1989).



Imagen 70. Fotograma extraído de *Batman* (Burton, 1989).



Imagen 71. Fotograma extraído de *Batman* (Burton, 1989).



Imagen 72. Fotograma extraído de *Batman y Robin* (Schumacher, 1997).

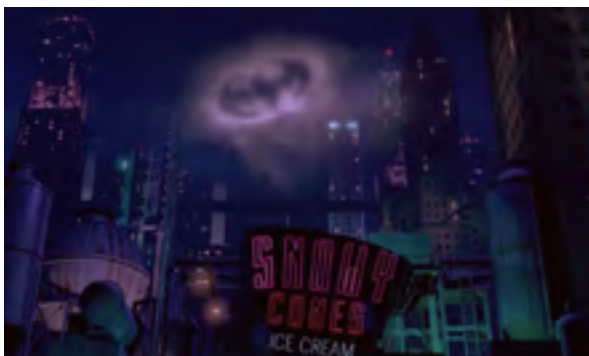


Imagen 73. Fotograma extraído de *Batman y Robin* (Schumacher, 1997).



Imagen 74. Fotograma extraído de *El caballero oscuro: la leyenda renace* (Nolan, 2012)

La principal característica que observamos tras el análisis de la adaptación de Gotham al cine es que se ha adaptado manteniendo la paleta de colores creada por los coloristas de los cómics de Batman. En este sentido, debido a la ambientación oscura que se le da a esta ciudad, Gotham actúa como un signo peirceano, específicamente como un *índice*, ya que la imagen que proyecta no es únicamente descriptiva, sino que también se trata de un reflejo de lo que estas tonalidades de color significan: peligro, amenaza, miedo, etc. De la misma forma, no solo la ciudad en sí misma tiene un significado, puesto que también los rascacielos, las iglesias, las mansiones y todo ese estilo gótico que envuelve a estos edificios conllevan una representación de significado. En este caso, se podrían considerar *iconos* de lo que los lectores pueden encontrar en los cómics de este personaje, ya que estos *iconos* proporcionan una relación directa de similitud entre los elementos de ambos productos. De esta forma, podemos destacar el hecho de que el proceso de adaptar la arquitectura en las historias de Batman, además de ser **adaptaciones como ilustración**, en términos propuestos por Sánchez (2000), conllevan signos con significación, los cuales, en este caso, son *iconos* debido a su naturaleza representativa.

Además de este análisis en términos propuestos por Peirce, consideramos necesario poner de manifiesto algunas características en relación con algunos elementos de Gotham en los cómics y en su posterior adaptación al cine, ya que uno de los objetivos del presente trabajo es realizar un estudio cualitativo sobre el corpus formado por la fuente origen, es decir, el cómic, y su adaptación al cine. Una de estas características es cómo ha evolucionado la adaptación de la representación de esta ciudad, desde un aspecto más fantástico a un aspecto más real, imitando claramente a ciudades como Nueva York o Manhattan. Una de las razones es el intento, principalmente en las películas *Batman* (Tim Burton, 1989) y *Batman y Robin* (Joel Schumacher, 1997), de volver al tono humorístico que utilizó la serie televisiva de Batman en los años 50, aunque dotándolo de una ambientación más tenebrosa. No obstante, consideramos que podría existir la necesidad de dar a este personaje un aire más adulto, una evolución que lo convirtiera realmente en un caballero de la noche, y, de esta forma, Christopher Nolan creó, en su trilogía de Batman (2005, 2008 y 2012), al superhéroe que el público buscaba, hecho que se reflejó en la buena acogida de los espectadores y su éxito de recaudación⁷².

Otra de las características dignas de mención es el amplio abanico de tonalidades que los ilustradores y entintadores utilizan para presentar a esta ciudad. El uso de tonalidades diferentes al negro, azul y gris (tonos cálidos, como el amarillo, naranja, marrón o rojo, ciertamente diferentes a los comúnmente utilizados en las historias de Batman) para indicar tanto al lector como al espectador que es de noche, o que está anocheciendo, también es clave en este análisis, puesto que hay adaptaciones que parecen haber tenido en cuenta esta gama de colores. En los siguientes casos (véanse Imágenes 75, 76 y 77), el uso de colores cálidos pone de manifiesto la posibilidad de expresar un grado de oscuridad, por lo que la ciudad de Gotham seguiría siendo un signo peirceano, en este caso, un *índice* que sigue ilustrando la ciudad en sí misma y todo aquello que la propia ciudad representa.

72. En dólares, estas fueron las cifras que consiguieron las tres películas que componen la trilogía: 205.343.774, 533.345.358 y 448.139.099, respectivamente (Box Office Mojo, 2019: en línea)



Imagen 75. Viñeta extraída de *The Dark Prince Charming* #14(Marini, 2018).



Imagen 76. Viñeta extraída de *Detective Comics* #853 (Williams, 2009).



Imagen 77. Viñeta extraída de *Detective Comics* #853 (Williams, 2009).

4.5.1.1.2.2. Mansión Wayne

El siguiente elemento que vamos a analizar es la representación del lugar de residencia de Bruce Wayne, el *alter ego* de Batman. Como se ha visto, la ciudad de Gotham se ha representado de múltiples maneras. De modo similar, también este edificio aparece ilustrado de diversas formas, por lo que resaltamos la importancia del análisis de dicho elemento. A continuación, presentamos algunas imágenes en las que aparece la mansión Wayne ilustrada de diferentes modos en la serie de cómics *Detective Comics*, según las eras explicadas en el Capítulo 1.



Imagen 78. Viñeta extraída de *Detective Comics* #145 (Kane, 1949).

Iniciamos el análisis del hogar de Bruce Wayne/Batman con la Imagen 78, perteneciente a la **Era de la Diversificación**. Como nos muestra dicha imagen, una de las primeras representaciones de la residencia de Batman se basaba en la idea de una casa de campo, un edificio notable situado en las afueras de Gotham. Nos encontramos en la primera etapa del personaje de Batman, en la que, en el caso de su residencia, no aparecerá de forma constante en la serie regular *Detective Comics*, sino de forma esporádica para situar a los personajes. Es más, en muy pocas historias de esta etapa la trama principal tiene lugar en este edificio, por lo que se le da una mayor importancia a la ciudad de Gotham y a sus espacios.

Si se analiza visualmente la Imagen 78, el lector podrá observar cómo se ilustra una mansión común, fácilmente reconocible y de directa referencia a otra mansión del mismo estilo, de forma que su aparición en la viñeta no conlleva ninguna dificultad de representación. Por consiguiente, esta mansión se considera un *índice*, pues, aunque no es una copia de otra mansión idéntica y con el mismo aspecto, sí se ciñe a la idea estereotipada que un lector pueda tener de una residencia con estas mismas características. Además de *índice*, también se podría considerar como *símbolo*, pues, en la actualidad y, como mínimo, en las culturas occidentales, una mansión se asocia con la

idea de dinero y lujo. Respecto a los colores utilizados en la vivienda de Bruce Wayne, estos se basan en tonos cálidos, principalmente el rojo para el tejado y el naranja para la fachada y las paredes del edificio. De esta forma, consiguen el contraste con el verde de los árboles y su alrededor y con el azul pálido del cielo.

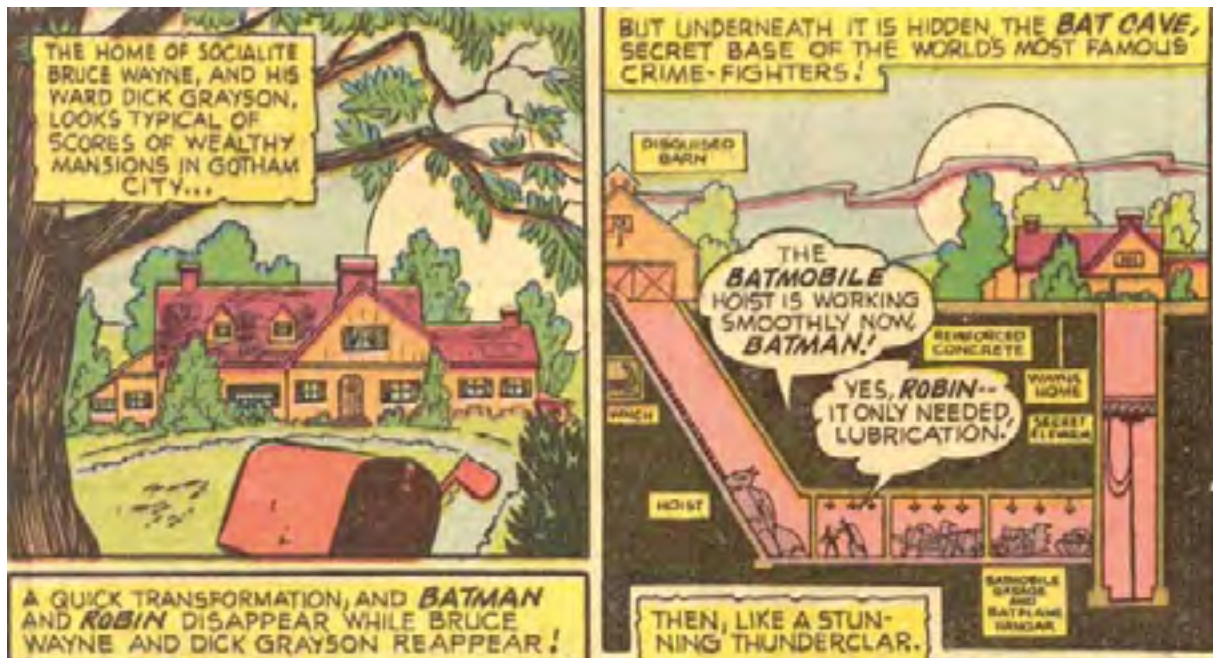


Imagen 79. Viñeta extraída de *Detective Comics* #159 (Kane, 1950)

Durante la **Era del Atrincheramiento**, que ocupa toda la década de 1950, se amplía la información sobre Bruce Wayne/Batman en lo referente a su hogar. En la Imagen 79 se describe, con todo detalle, la estructura interna de la Mansión Wayne, que incluye la Batcueva, de la que hablamos en el párrafo siguiente, e ilustra la forma de acceder a ella.

Si analizamos detenidamente la estructura exterior del edificio, comprobaremos que se sigue utilizando el mismo estilo de casa que en la era anterior, por lo que se mantiene la estructura de una lujosa casa de campo rodeada de naturaleza. De la misma forma, los colores y las tonalidades también se mantienen, creando así un efecto de continuidad. No obstante, como ya se ha comentado en el párrafo anterior, la información sobre la mansión Wayne aumenta, dando paso a la creación, y futura ampliación, del espacio subterráneo que será conocido como la Batcueva⁷³. En estos primeros años de representación de la Batcueva, simplemente se ilustra como una especie de galería interna dentro de la propia Mansión Wayne. Como vemos en la Imagen 79, se ofrece una visión esquematizada de este espacio. Por consiguiente, este lugar, en este caso preciso, podría designarse como un *índice*, pues se crea una relación entre el objeto al que representa, es decir, la propia Batcueva, con la mansión Wayne. Así, cuando se muestra este *índice*, el receptor de este signo lo puede relacionar con otro elemento; esto es, cuando un lector de cómics ve una ilustración de la Batcueva posiblemente conecta este espacio con la mansión Wayne, pues forma parte de la misma.

73. Se trata de un superficie subterránea en la que Bruce Wayne guardará, a lo largo de los años, tesoros, colecciones, armaduras y su Batmóvil.

A continuación, durante la **Era de la Conexión** (1961-1969), se mantiene la forma de representar el hogar de Bruce Wayne, es decir, una mansión alejada del núcleo urbano de Gotham. Las Imágenes 80 y 81 son ejemplos de esta continuidad, ambas pertenecientes a los primeros y últimos años de esta era, respectivamente.

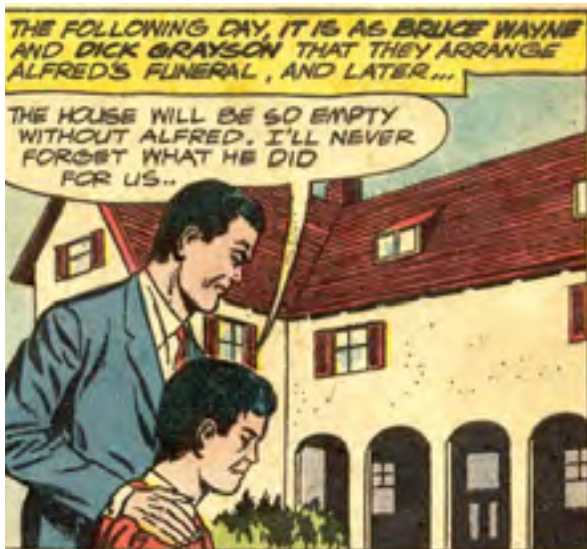


Imagen 80. Viñeta extraída de *Detective Comics* #328 (Kane, 1964).



Imagen 81. Viñeta extraída de *Detective Comics* #370 (Kane, 1967).



Imagen 82. Viñeta extraída de *Detective Comics* #456 (Maggin, 1976).

La **Era de la Independencia** (1970-1977) llega con algunos cambios en relación con la residencia de Batman. Por una parte, se mantiene la mansión Wayne como residencia habitual de este superhéroe, tal y como podemos observar en la Imagen 82, es decir, sigue siendo representada como una lujosa casa de campo.



Imagen 83. Viñeta extraída *Detective Comics* #463 (Conway, 1976).



Imagen 84. Viñeta extraída *Detective Comics* #422 (Brown, 1972)

Por otra parte, es en esta era en la que se crea otra residencia para el vigilante nocturno de Gotham, un ático en el centro de la misma ciudad (véanse Imágenes 83 y 84). Consideramos que uno de los motivos que llevaron a los guionistas de esta serie a crear dicho edificio es, por una parte, la cercanía al corazón de la ciudad, es decir, la rapidez de acción que tendría este superhéroe en caso de ser necesitado de inmediato. Por otra parte, creemos que es también una forma de reflejar el potencial económico de Bruce Wayne; es decir, al crear un gran edificio en el centro de la ciudad se le está dando una especial relevancia al personaje de Bruce Wayne, no a Batman, razón por la que este ático también sería un *símbolo* en términos semióticos, pues, al igual que la mansión, representa el alto estatus social al que Bruce Wayne pertenece.

Por último, ponemos de nuevo de relieve el continuo uso de la luna llena, especialmente más constante a partir de esta era, como signo, un *índice*, que representa la noche, y su color suave sirve como elemento de oposición frente al conjunto de tonos azules utilizado para ilustrar la noche en la ciudad.

Avanzamos por este análisis de la residencia de Batman y llegamos a la **Era de la Ambición** (1978-1986), en la que la ya comentada mansión a las afueras de Gotham sigue siendo el principal lugar de residencia de este superhéroe. Como podemos observar en la Imagen 85, sigue representada como una gran casa con numerosas habitaciones y un amplio jardín. Un único aspecto a resaltar, a partir de esta imagen, es la incorporación de la luna en su fase menguante, hecho que contrasta con las eras anteriores, en las que siempre aparecía la luna llena.



Imagen 85. Viñeta extraída *Detective Comics* #548 (Broderick, 1985).



Imagen 86. Viñeta extraída *Detective Comics* #613 (Grant, 1990).

Finalmente, llegamos la **Era de la Reiteración**, desde 1986 hasta nuestros días, aunque, teniendo en cuenta la gran extensión de esta era, también esta parte del análisis la dividiremos en tres etapas diferentes. La primera etapa abarca desde 1986 hasta la llegada de la aclamada trilogía de Nolan en 2005. La representación de la gran mansión situada en las afueras de la ciudad evoluciona en sus detalles a lo largo de esta era. Por ejemplo, como muestra la Imagen 86, el edificio está compuesto por una serie de columnas dispuestas en una fila y un amplio frontón que parece estar situado en el centro de la mansión. El estilo greco-romano aporta un nuevo matiz al diseño de este edificio, pues mediante este recurso se representa la magnanimidad y notoriedad que este tiene dentro de la historia narrada en el propio cómic. De esta forma, junto con la luna llena y la bandada de murciélagos volando alrededor de la mansión, se ilustra una viñeta en la que la noche aterradora cobra una especial relevancia.

Por otra parte, si atendemos al aspecto analítico del uso del color en esta imagen, vemos que se siguen utilizando tonos pastel para colorear el cielo y cómo esta elección contrasta con el color oscuro (negro y azul) que presenta el edificio.

Por todo lo comentado anteriormente, esta imagen representa un edificio que, semióticamente, puede ser un *índice*, si tenemos en cuenta la ambientación nocturna que le rodea, como la luna llena y los murciélagos, los cuales permiten al lector asociarlo con el miedo, o, por otra parte, un *símbolo*, pues, como ya ha sido comentado con anterioridad, la mansión denota lujo y poder económico.

La próxima etapa dentro de esta misma era comprendería el año 2005, desde el inicio de la trilogía de Nolan, hasta su finalización, en 2012. Observaremos, a continuación, la diversidad de formas de representación de este edificio, pues cada dibujante concibe la mansión Wayne de diferentes maneras, todas, eso sí, siguiendo el mismo patrón que ya siguieron representaciones anteriores. Por consiguiente, destacamos la notable variedad de representación de la mansión Wayne en esta etapa, en la que parece que los autores dan rienda suelta a su imaginación y llenan de diferentes detalles las viñetas que ilustran este edificio. Se trata, además, de la etapa previa al inicio del evento⁷⁴ de *Los Nuevos 52*, que se inicia en 2011 (véase apartado 1.3.) y que servirá como nuevo punto de partida para una buena parte de la línea superheróica de DC. Presentamos una selección de ilustraciones de la mansión Wayne pertenecientes a la última etapa dentro de la **Era de la Reiteración**.

Procederemos ahora al análisis de las Imágenes 87, 88 y 89 atendiendo a las particularidades del signo semiótico. La Imagen 89 nos muestra un edificio oscuro, situado junto a varios árboles, y un alto muro que parece rodear el área de la mansión. La imagen, no obstante, presenta diversos elementos que interpretaremos como signos y que son relevantes para el completo análisis del conjunto de la mansión Wayne. Por una parte, la iluminación del edificio es un *índice*, pues al representar todas las estancias iluminadas, el lector entiende que hay alguien en la mansión. Este hecho se puede trasladar a la vida real, pues una luz encendida en alguna vivienda suele indicar que hay alguien dentro de ella. De la misma forma, el uso de elementos decorativos en la Imagen 89

74. Los eventos son historias grandes y épicas que involucran a todos (o muchos) de los héroes y villanos de una serie, franquicia o universo (Martínez: 2021, en línea).

por encima del muro en forma de triángulo también se considera un *índice*, pues la ilustración nos indica que el inquilino está protegiendo su territorio. Finalmente, la gárgola situada en la entrada de la mansión podría definirse tanto como *icono*, *índice* o *símbolo*. Sería un *icono* si consideramos este aspecto arquitectónico como un mero elemento decorativo, de la misma forma como aparecen en otras historias de Batman y en sus adaptaciones al cine. No obstante, si tomamos la gárgola como referente de la corriente artística gótica en el campo de la arquitectura, sería un *índice*. Finalmente, sería un *símbolo* si consideramos a la gárgola como un guardián de la mansión; es decir, se trata de un vigilante que salvaguarda el hogar de Bruce Wayne.



Imagen 87. Viñeta extraída *Detective Comics* #851 (O'Neil, 2009).



Imagen 88. Viñeta extraída *Detective Comics* #853 (Williams, 2009).



Imagen 89. Viñeta extraída *Detective Comics* #825 (Din 2007).

La Imagen 87, siguiendo la tradición que presenta a la mansión Wayne como una lujosa casa en el campo, ilustra un edificio rodeado de árboles con un fondo completamente negro. El aspecto que nos gustaría resaltar de esta imagen es la gran cantidad de vegetación que rodea a la mansión, factor que puede generar la idea de que está situada fuera de Gotham y que, por tanto, podría entenderse como índice.

Por último, la Imagen 88 muestra nuevamente una versión de la mansión Wayne, aunque compuesta por algunos elementos notoriamente parecidos a las ilustraciones anteriores y otros que difieren completamente. Por ejemplo, se ha mantenido el aspecto

clásico del edificio en su estructura, al presentar un frontón sostenido por columnas griegas. De la misma forma, al igual que en la primera ilustración, aparece una cruz situada sobre el frontón, lo que otorga un componente religioso a las imágenes. Esta cruz, por consiguiente, es considerada como un *símbolo* en términos semióticos, pues representa la religión cristiana. Como notable diferencia, destacamos el momento del día en el que se nos presenta la mansión Wayne: si tenemos en cuenta las ilustraciones en las eras anteriores de este edificio, podemos observar el cambio que supone presentar el hogar de Bruce Wayne durante el día, hecho que permite a los dibujantes y coloristas añadirle detalles a su estructura.

Por último, la etapa final de esta era comprende desde el año 2012, año de finalización de la trilogía de Nolan, hasta la actualidad. A lo largo de esta etapa, como ya se ha comentado anteriormente en el apartado 1.3., tuvieron lugar dos eventos importantes dentro de la propia editorial DC: uno de ellos fue el evento de *Los Nuevos 52* y el otro fue llamado *Renacimiento*. A continuación, presentamos imágenes de la mansión Wayne pertenecientes a los dos eventos y continuaremos con el análisis semiótico de las mismas.

La Imagen 90 pertenece a los primeros números del ya mencionado evento *Los Nuevos 52*. Esta imagen nos muestra la mansión Wayne de forma muy similar a las representaciones previas de este edificio, por lo que las características que la convierten en un signo semiótico siguen siendo las mismas, es decir, puede ser un *índice*, si atendemos al valor que la propia mansión tiene como hogar de Batman, o un *símbolo*, si pensamos en este edificio como un elemento representativo de la riqueza y el lujo.



Imagen 90. Viñeta extraída *Detective Comics #825* (Dini, 2007).

Por otra parte, las próximas imágenes pertenecen al evento *Renacimiento*, la serie más actual de DC, iniciada en 2016. Esta nueva etapa goza de un gran número de autores, coloristas, guionistas, etc., por lo que, como veremos a continuación, la forma en la que se representa el hogar de Bruce Wayne variará notablemente entre todas las historias que conforman este nuevo evento.



Imagen 91. Viñeta extraída *Detective Comics* #981 (Tynion IV, 2018).



Imagen 92. Viñeta extraída *Detective Comics* #985 (Hill, 2018).

Las Imágenes 91 y 92 muestran diferentes vistas de la mansión Wayne, aunque fácilmente reconocibles tras haber visto las ilustraciones de las etapas anteriores. Hemos seleccionado estas dos imágenes, en primer lugar, para demostrar que, dado que en esta era hay diferentes autores, guionistas y dibujantes de cómics trabajando en la misma serie regular, existen diferentes maneras de ilustrar un mismo concepto. En el caso que hemos comentado, se sigue el canon de representar la mansión Wayne como un elegante edificio alejado del centro de Gotham, compuesta de los elementos arquitectónicos que hemos mencionado en anteriores ilustraciones. No obstante, el edificio que podemos ver en la Imagen 91 cambia la forma en la que estamos acostumbrados a ver la mansión Wayne, pues, en este caso, aparece de día, utilizando colores y tonalidades más claras y, además, se observa con más detalle el exterior de la propia casa. En relación con la representación del edificio, observamos que rompe con la tradición anterior de utilizar elementos griegos y elementos propios del gótico, como tejados a dos aguas y pináculos, y se sustituyen por estructuras más cúbicas, lo que ofrece una visión más robusta de la mansión, pudiendo ser, así, un *índice*.



Imagen 93. Viñeta extraída *Detective Comics* #979 (Tynion IV, 2018).



Imagen 94. Viñeta extraída *Detective Comics* #990 (Johns, 2018).

Para finalizar con el apartado en el que analizamos la mansión Wayne, vamos a analizar otra mansión que aparece en la continuidad de la serie *Detective Comics*. Se trata de la mansión Kane⁷⁵, y hemos optado por analizar este edificio porque contrasta completamente con el resto de imágenes que ya hemos observado relativas a la mansión Wayne. Como podemos observar en la Imagen 93, este tipo de edificio sí se relaciona con los castillos descritos en las novelas góticas (como las escritas por Edgar A. Poe o Howard P. Lovecraft), en los que la estructura de la mansión se basa en torreones llenos de pináculos situados sobre techos a dos aguas, que confieren a la casa la idea de que las habitaciones se amontonan unas sobre otras. Si analizamos esta mansión desde el punto de vista semiótico, podríamos definirla como *índice*, pues cumple con los rasgos de prototipo de casa encantada. Por último, también podría considerarse como un *símbolo*, ya que esta imagen refleja la idea de un lugar lúgubre y oscuro.

Como podemos observar en las anteriores imágenes, el hogar de Bruce Wayne se ha representado de múltiples maneras, entre ellas, un lujoso ático en la ciudad, una casa de campo y una especie de palacete. Para analizar cómo este edificio se ha adaptado a la gran pantalla, presentamos seguidamente distintos fotogramas extraídos de las diferentes películas de Batman.

Si analizamos detenidamente las imágenes referentes a las adaptaciones del hogar de Batman a la gran pantalla, podemos observar que, en la mayoría de ellas se ha optado por representarlo como una lujosa mansión, grande, abierta, con amplios espacios verdes. Si bien es cierto que, en numerosos cómics, como *Batman: Eterno* (2014), *Dark Prince Charming* (2018), *Thrillkiller* (1997) y *Lonely Place of Dying* (1990), este elemento arquitectónico se ha representado también siguiendo la estética de una mansión,

75. La mansión Kane es el hogar del tío de Bruce Wayne.

se podría entender que estos elementos se han **adaptado por ilustración**; es decir, en el cine, el concepto adaptado se ha plasmado de forma similar. Por otra parte, estas adaptaciones prácticamente fieles a los originales constituirían *iconos*, pues guardan una relación de similitud entre el objeto que aparece en los cómics y su representación en el cine. No obstante, cabe advertir de que una mansión no únicamente se podría definir como *icono*, puesto que el propio referente conlleva, en nuestro contexto cultural, un significado adicional: el de fortuna, riqueza y ostentación. De esta forma, la mansión Wayne es también un *símbolo*, un signo que va más allá de la mera representación de la similitud.



Imagen 95. Fotograma extraído de *Batman* (Martinson, 1966).



Imagen 96. Fotograma extraído de *Batman* (Burton, 1989).



Imagen 97. Fotograma extraído de *Batman Forever* (Schumacher, 1995).



Imagen 98. Fotograma extraído de *Batman y Robin* (Schumacher, 1997).



Imagen 99. Fotograma extraído de *El caballero oscuro: la leyenda renace* (Nolan, 2012).

4.5.1.2. Los espacios y la arquitectura en Superman

4.5.1.2.1. Introducción

En relación con los cómics y películas de Superman, los dos principales espacios que aparecen en las diferentes historias de este personaje serían Metrópolis y Krypton. Analizaremos estos dos elementos de manera que se ilustre cómo los dos espacios contrastan entre sí. Asimismo, prestaremos atención a la ciudad de Kandor y al edificio del Daily Planet, lugar de trabajo de Clark Kent.

Metrópolis se presenta al lector y a sus espectadores como una ciudad de luz, brillante, una tierra de oportunidades en la que fluyen la paz y la justicia por sus calles. Para ilustrar esta ciudad, tanto los creadores de cómics como los productores de cine se han basado, principalmente y como ya vimos, en la ciudad de Nueva York, debido a sus altos rascacielos y la luz que estos edificios pueden reflejar durante el día. Browne (2016: en línea) afirma que “New York city is the most obvious inspiration point for Metropolis: [...] [It] stands as symbol of optimism and progress”; de esta forma, veremos cómo Metrópolis se presenta como una ciudad que contrasta con Gotham, la ciudad de la oscuridad y el crimen. Se trata de una contraposición que, en los cómics, se evidencia claramente en el uso de los colores y de las tonalidades e, incluso, en el propio aspecto de la ciudad. Stamp (2013: en línea) comenta que la ciudad de Metropolis está construida a partir de las características del Art Déco⁷⁶. Así, a continuación, presentaremos algunas viñetas en las que aparece representada Metrópolis y algunos fotogramas que muestran cómo se ha adaptado al cine.

4.5.1.2.2. Análisis

Vamos a estructurar el análisis de la representación de Metrópolis, Krypton/Kandor y del edificio del Daily Planet de la misma manera que se ha hecho con Gotham y la mansión Wayne, es decir, a partir de las diferentes eras del cómic, que ya hemos comentado en el Capítulo 1. Por otra parte, de la misma forma que hemos escogido la serie *Detective Comics* para extraer el corpus de trabajo de la presente tesis, hemos hecho lo propio con la serie de *Action Comics* para Superman, puesto que es la primera serie regular de la editorial centrada en la figura de este superhéroe.

76. El término *Art Déco* deriva de una exposición de 1925 “Exposition Internationale des Arts Décoratifs et Industriels Modernes’ [...] held in Paris that extolled the virtues of Modern design and promoted a complete break from historical styles and traditions. Art Déco [...] combines traditional ideas of craft and decoration with streamlined machine age stylistics. Its geometric ornament is derived not from nature but from mechanization. The buildings are celebrations of the technological advancements that made skyscrapers possible in the first place. In the 1920s and 1930s, Art Déco was optimistic, it was progressive; it represented the best in mankind at the time – all qualities shared by Superman. Like the imposing Neo-Gothic spires and grotesque gargoyles of Gotham City that influence Batman’s darker brand of heroics, Metropolis is a reflection of its hero (Smithsonian, 2019: en línea).

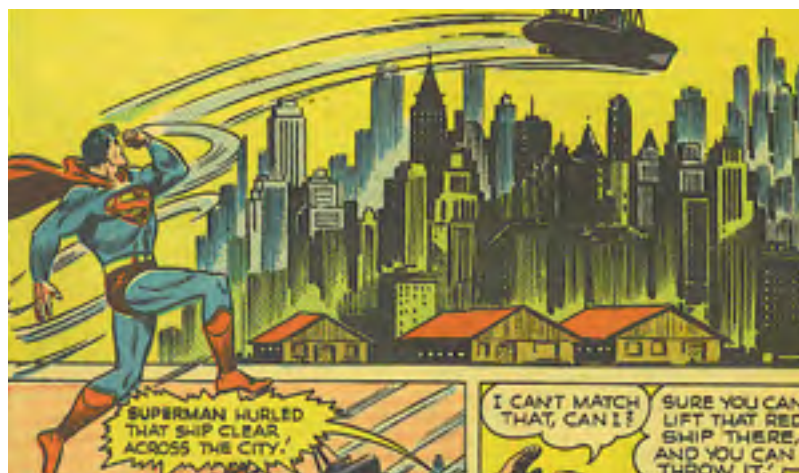
4.5.1.2.2.1. Metropolis

Iniciamos el análisis de la ciudad donde reside Superman/Clark Kent a partir de la **Era de la Diversificación** (1939 - 1949), pues, aunque Superman fue creado en 1938 (perteneciente a la Era de la Proliferación), no será hasta 1939 cuando se acuñe el nombre de *Metropolis*. Para ser más exactos, esta ciudad aparece mencionada por primera vez en el número 16 de *Action Comics*, aunque ya se ilustró desde los inicios de las aventuras de este superhéroe. Por tanto, hasta este momento, se desconocía el lugar en el que vivía Superman. Por esta razón, hemos empezado nuestro análisis desde esta era y lo continuaremos hasta los números más recientes. Como vemos en la Imagen 100, durante los inicios de los años 40 no se le daba mucha importancia a ilustrar la ciudad, pues el punto fuerte recaía en describir las acciones que tenían lugar. Así, se omiten detalles en los escenarios, como las ventanas o las farolas, para realzar la figura de Superman y los personajes con los que interactúa. No obstante, durante los últimos años de esta era, se empiezan a crear viñetas en las que se nos presenta la ciudad de Metropolis vista desde la lejanía, lo que ofrece al lector una visión global de lo que es la propia ciudad. La Imagen 101 nos muestra este hecho.

Imagen 100. Viñeta extraída de *Action Comics* #29 (Siegel y Shuster, 1940).



Imagen 101. Viñeta extraída de *Action Comics* #121 (Siegel y Shuster, 1948).



Como podemos observar, los edificios no aparecen detallados, sino más bien sirven como esbozo de la ciudad, de forma que el lector puede captar que se trata de una gran ciudad, llena de altos rascacielos. Es notable también empezar en este mismo punto a destacar las tonalidades y los colores utilizados tanto para el fondo de la viñeta como para los edificios que componen la ciudad. En este caso, el amarillo será el color más utilizado para definir el cielo/fondo de la viñeta, pues le confiere luminosidad y contraste con los rascacielos.

Si atendemos al análisis semiótico en términos peirceanos, al igual que Gotham, la propia Metropolis también se constituye como signo y, a su vez, de diferentes tipos: si atendemos al factor de que los dibujantes de la serie *Action Comics* han reflejado con exactitud algún edificio de la ciudad de Nueva York, esta ciudad sería un *icono*, pues la relación entre el dibujo y su referente es de completa igualdad. Será un *índice* si relacionamos la ciudad con la representación que evoca; Metropolis se construye en nuestra mente como una ciudad moderna y urbana. Finalmente, será un *símbolo* si tenemos en cuenta lo que esta ciudad representa: si anteriormente hemos comentado que Gotham simboliza la oscuridad, criminalidad y vida nocturna, Metropolis representa valores completamente diferentes; es decir, esta ciudad encarna la idea de justicia, tranquilidad y paz. Además, cada una tiene asociada una parte del día diferente: normalmente, Gotham aparece ilustrada durante la noche y Metropolis durante el día. Según veremos a lo largo del resto de eras, Metropolis se posiciona como antagonista de Gotham, de forma que estas dos ciudades contrastan mutuamente.

La **Era del Atrincheramiento** (1950 - 1960) llega con nuevas versiones de la ciudad de Metropolis y con nuevas formas de ilustrarla, atendiendo tanto a valores estéticos como relacionados con el color. De esta forma, hemos seleccionado las imágenes 102 y 103 para reflejar este hecho. Al observar estas dos imágenes podemos apreciar los colores y las tonalidades cálidas que se utilizan, y utilizarán a partir de ahora, para ilustrar los edificios que conforman esta ciudad. En este caso, se intenta dar luminosidad a la arquitectura de Metropolis, es decir, se centra en la idea de que esta ciudad es una gran urbe, donde su mayor actividad sucede a lo largo del día, todo lo contrario que en el caso de la ciudad de Gotham. Como ya hemos comentado, estos tonos tan claros y colores cálidos seguirán utilizándose a lo largo de toda la serie, pues Metropolis se establece como ciudad diurna y Gotham como ciudad nocturna, como ya se ha avanzado.

Seguidamente, si analizamos las imágenes seleccionadas de esta era (Imágenes 102 y 103), observaremos que Metropolis constituye un signo, de nuevo, atendiendo a la representación que se le da y en relación con lo que el receptor interpreta de la misma. Así, Metrópolis es un *icono* en tanto en cuanto muestra, de forma real, la ciudad de Nueva York; de hecho, alguno de los edificios que aparecen en las viñetas representan un edificio real de Nueva York. Por otra parte, será un *índice* si tenemos en cuenta que el conjunto de edificios de Metropolis representa la propia ciudad, esto es, los altos rascacielos nos hacen pensar en Metropolis como una vasta ciudad con millones de habitantes. Por último, esta ciudad se constituye como *símbolo* si consideramos los valores

que representa: una ciudad tan brillante, iluminada y siempre diurna crea la sensación de seguridad, de confianza. Se trata de una ciudad en la que prevalece la justicia y en la que es fácil cumplir tus sueños; es, en un claro paralelismo con Nueva York, una ciudad llena de posibilidades para todo el mundo, la ciudad de las oportunidades.



Imagen 102. Viñeta extraída de *Action Comics* #158 (Siegel y Shuster, 1951).



Imagen 103. Viñeta extraída de *Action Comics* #268 (Siegel y Shuster, 1960).

A continuación, durante la **Era de la Conexión** (1961 - 1969), dos factores relevantes para este estudio tendrán lugar, pues afectan de manera directa al análisis que estamos llevando a cabo. El primero de ellos será la aparición del edificio del Daily Planet cuando se pretenda ofrecer una visión global de Metropolis. Así, se convertirá ahora en un signo representativo de esta ciudad. De esta forma, el Daily Planet se concibe como un *índice*, pues cada vez que un lector de cómics vea este emblemático edificio, lo podrá interpretar como parte de la ciudad de Metropolis, como podemos observar en la Imagen 104. Por otra parte, destacamos también el concepto de Nueva York que se plasma en las viñetas de estos años, pues claramente sirve de inspiración para crear Metropolis (véase Imagen 105). En términos peirceanos, como ya hemos comentado con anterioridad, esta ciudad ilustrada como Nueva York es un *icono*, pues la imagen representa, con exactitud, a otro elemento.

Además, si atendemos a los aspectos relativos al color, comprobaremos que se siguen manteniendo los mismos tonos utilizados en las eras anteriores, es decir, colores cálidos y tonos pastel para ilustrar los edificios, de forma que se represente la luminosidad de la ciudad, y diferentes tonalidades de azul claro, para ilustrar un cielo diurno y despejado.



Imagen 104. Viñeta extraída de *Action Comics* #281 (Siegel y Shuster, 1961).



Imagen 105. Viñeta extraída de *Action Comics* #376 (Siegel y Shuster, 1969).

La **Era de la Independencia** (1970 -1977) llega con la continuidad de representación de Metropolis. Al igual que sucede con la era anterior, esta ciudad se sigue ilustrando a través de tonalidades claras de colores pastel cálidos para poner de relieve la luminosidad de los edificios que la componen y azules claros para expresar que la acción tiene lugar durante el día. No obstante, como aspecto reseñable de esta etapa hemos seleccionado las Imágenes 106 y 107, en las que se observan notables similitudes aun perteneciendo cada una de ellas a los inicios y al final de dicha era, respectivamente: 1971, Imagen 106, y 1977, Imagen 107. Ambas imágenes ilustran un mismo escenario, con Superman en el centro volando y el *skyline* de la ciudad de Metropolis como fondo. En ambas, la ciudad es una simple silueta, por lo que los dos elementos importantes son, por una parte, Superman, y por otra, la posición del Sol, de forma que parece que está amaneciendo.



Imagen 106. Viñeta extraída de *Action Comics* #476 (Bates, 1977).



Imagen 107. Viñeta extraída de *Action Comics* #397 (Infantino, 1971).

Así, ambas imágenes se podrían considerar *símbolos*, en términos semióticos, pues, al igual que sucede en el caso de imágenes anteriores, el cielo diurno sobre la ciudad transmite la idea de seguridad y tranquilidad.

Durante la **Era de la Ambición** (1978 - 1986) tiene lugar un hecho similar al que hemos analizado anteriormente. Las Imágenes 108 y 109 muestran una misma acción en diferentes años (1979 y 1986, respectivamente). Tras su análisis, observamos que se mantiene el mismo uso del color que en las eras anteriores, así como la posición de Superman en la imagen, de forma que se le representa sobrevolando Metropolis. La diferencia con la era anterior es el punto de vista desde el que se observa la acción. En este caso, las viñetas muestran la ciudad desde dentro, por lo que los edificios cobran especial relevancia para crear en el lector una sensación de altitud.



Imagen 108. Viñeta extraída de *Action Comics* #493 (Bates, 1979)



Imagen 109. Viñeta extraída de *Action Comics* #578 (Boldman, 1986).

Finalmente, la **Era de la Reiteración** (1986 - hasta la actualidad) es la más extensa de todas las que hemos comentado anteriormente, pues engloba más de treinta años. Por este motivo, al igual que hemos hecho en el análisis de Gotham en el apartado anterior, vamos a dividir esta era en tres etapas diferentes: la primera etapa la iniciamos en 1986, año en la que empieza la división de la Era de la Reiteración, hasta el año 2006, en el que se estrenó la película *Superman Returns*, dirigida por Bryan Singer. Esta primera etapa incluirá, por tanto, la última entrega de la saga Superman, *Superman IV*, dirigida por Sidney J. Furie. La segunda etapa se inicia en 2006 y continuará hasta 2016, año del estreno de la película *Batman vs Superman: el amanecer de la justicia*, dirigida por Zack Snyder. Además, esta etapa coincide también con el inicio del evento *Los Nuevos 52*. Finalmente, la última etapa se inicia en 2016 y continuará hasta la actualidad, englobando tanto el final de *Los Nuevos 52* como el último evento de la editorial DC: *Renacimiento*.

Las Imágenes 110 y 111 muestran los primeros ejemplos de esta era, en la que la diversidad de estilos de dibujo se hace evidente. En la Imagen 110, observamos un dibujo altamente esquematizado de lo que es Metropolis, utilizando únicamente líneas verticales y horizontales. No obstante, mantiene características ya vistas en otras eras, como la representación diurna de la ciudad.

Por otra parte, la Imagen 111 nos ofrece un nuevo punto de vista de la ciudad. En la imagen, se utilizan tonos cálidos, principalmente gamas de amarillo y dorado, para presentar la ciudad. Como ya hemos mencionado anteriormente, este factor preserva la idea de considerar Metropolis como una ciudad donde prevalecen la justicia y la seguridad en las calles. De esta forma, la imagen pretende envolver al lector en la acción, haciéndole partícipe de la misma, como si fuera él mismo el que estuviera corriendo las cortinas para observar el día tan claro que hay en la ciudad.



Imagen 110. Viñeta extraída de *Action Comics* #597 (Byrne, 1988).



Imagen 111. Viñeta extraída de *Action Comics* #761 (Kelly, 2000).

La segunda etapa dentro de la Era de la Reiteración, que hemos delimitado entre 2006 y 2016, continúa con el mismo método de representación de la ciudad. Si bien es cierto que aparecen diferentes versiones de Metropolis, hemos seleccionado la Imagen 112 como la representación idónea de esta etapa antes del inicio del evento de *Los Nuevos 52*, en la que vemos cómo todos los elementos que hemos mencionado en los análisis previos de Metropolis aparecen a continuación. Podríamos decir que esta imagen es un compendio de cómo se ha ido representando la ciudad desde sus inicios. Por tanto, se siguen manteniendo aspectos como los colores cálidos en los edificios y en la composición de Metropolis, las principales acciones ocurren durante el día y se sigue utilizando la figura de Nueva York como modelo de referencia.



Imagen 112. Viñeta extraída de *Action Comics* #839 (Johns, 2006).

Para finalizar con la segunda etapa, también hemos seleccionado la Imagen 113, en la que se observa un contraste de colores claros y oscuros en los edificios presentes en la imagen, de forma que los colores que denotan la luz del día se sitúan al fondo, poniendo de relieve el edificio del Daily Planet y la bandera norteamericana.



Imagen 113. Viñeta extraída de *Action Comics* #14 (Morrison, 2013).

Finalmente, vamos a analizar otras dos imágenes dentro de la última etapa que hemos comentado en el seno de la Era de la Reiteración (1986 hasta la actualidad). Destacamos el hecho de que en esta etapa hubo un cambio de evento en la editorial DC: se pasó del evento de *Los Nuevos 52* (que finaliza en julio de 2016) al evento de *Renacimiento* (iniciado en agosto de 2016 y que continúa en la actualidad). Es en esta etapa en la que abundan algunos cambios respecto a la representación de Metropolis en las etapas anteriores, como veremos a continuación. Tras analizar la Imagen 114, vemos que los comúnmente utilizados colores cálidos para representar el día y la luminosidad de la ciudad han cambiado a una paleta de colores fríos, por lo que se pierde esa sensación de calidez en el ambiente para dar paso a una descripción de Metropolis más fría y menos acogedora, como si hubiese cambiado a un tono más serio.



Imagen 114. Viñeta extraída de *Action Comics* #1000 (Jurgens, 2018).

No obstante, estos cambios no siempre se darán en todas las historias de Superman, pues, ante la gran magnitud de creación de obras de este superhéroe, también encontraremos representaciones de la ciudad en la que se mantiene la continuidad de eras anteriores y los colores continuarán siendo claros y luminosos, como podemos ver en la Imagen 115.



Imagen 115. Viñeta extraída de *Action Comics* #962 (Jurgens, 2016).

En consecuencia, hemos podido observar la clara evolución de la representación de la ciudad de Metrópolis desde sus inicios hasta nuestros días en la serie de cómics *Action Comics*. Seguidamente, presentamos una selección de fotogramas en los que podemos observar cómo se ha adaptado Metrópolis al cine.

Teniendo en cuenta la selección de imágenes que hemos presentado en la que la ciudad de Metrópolis aparece en el cine, y tras analizarlas semióticamente, podemos comentar que, hasta la última era, en todas ellas se ha presentado como una ciudad brillante, luminosa, con colores cálidos, inspirada principalmente en la ciudad de Nueva York. De esta forma, Metrópolis se ha **adaptado por ilustración**, es decir, desde el cómic hasta el cine, la ciudad se ha mantenido como representación de Nueva York. Por otra parte, estas adaptaciones prácticamente fieles a los originales en el cómic también se podrían considerar como *iconos*, pues guardan una relación de similitud entre el objeto que aparece en los cómics y su representación en la gran pantalla. Finalmente, también la propia ciudad de Metrópolis se constituye como un *símbolo*, pues se trata de un signo que va más allá de la mera representación de la similitud y conlleva un significado, en este caso, el de un espacio seguro, en el que prevalece la justicia y la tranquilidad ciudadana.



Imagen 116. Fotograma extraído de *Superman* (Donner, 1978).



Imagen 117. Fotograma extraído de *Superman Returns: El regreso* (Singer, 2006).



Imagen 118. Fotograma extraído de *El hombre de acero* (Snyder, 2013).



Imagen 119. Fotograma extraído de *Batman vs Superman: el amanecer de la justicia* (Snyder, 2016).

4.5.1.2.2.2. Krypton/Kandor

Krypton, a diferencia de Metropolis, se presenta como un planeta distópico y futurista⁷⁷ en el que la tecnología más avanzada forma parte del propio planeta y de las diferentes ciudades que hay en él, como Argo o Kandor. En este caso, Kandor será utilizada como ciudad central para representar al propio planeta Krypton. Así, el lector de cómics de Superman podrá observar edificios con una estructura alejada de la realidad, muy diferente a la arquitectura que podemos encontrar, por ejemplo, en Metropolis. Una característica que se deriva a partir de estas representaciones arquitectónicas es el hecho de que pueden ser adaptadas a la gran pantalla de forma más libre; **adaptaciones libres**, en términos propuestos por Sánchez (2000). De esta forma, Krypton puede convertirse en, semióticamente hablando, un *índice* o un *símbolo*. Se considerará como *índice* si su relación con el interpretante es de representación directa, englobando un significado propio. En cambio, será un *símbolo* si tenemos en cuenta todo aquello inmaterial que representa; tal y como hemos comentado: el avance tecnológico, el futuro y la distopía. Para ilustrar estos conceptos, presentamos, a continuación, algunas imágenes extraídas de los cómics de Superman, atendiendo a las diferentes eras mencionadas en el apartado referido a la historia del cómic (Capítulo 1), que servirán como hilo conductor del siguiente análisis.

De esta forma, la primera aparición del planeta Krypton, ya acuñado como tal, y de la ciudad más importante en él, Kandor, tendrá lugar en el año 1961, que se incluye en la **Era de la Conexión** (1961 - 1969). Es notable resaltar el hecho de que no será hasta la década de los 60 cuando aparezca dibujado el planeta natal de Superman, pues uno de los motivos es que su historia se fue construyendo poco a poco, a partir de los primeros números de *Action Comics*. Por consiguiente, no se trata de un personaje completo en sus inicios, como nos podrían parecer Batman o Wonder Woman, sino que se trata de un personaje que se va construyendo y ampliando su información a lo largo de los números de la serie de cómics. Teniendo en cuenta este factor, Krypton y Kandor no aparecerán, por tanto, con la misma frecuencia que Metropolis, ya que este último es el espacio que mejor representa a Superman.

En la Imagen 120 podemos observar la extraña estructura que tienen los edificios, utilizando diferentes formas y colores para representar la diversidad de construcciones que existen en dicha ciudad. En este caso, los edificios no podrían considerarse como *iconos*, pues no representan con similitud otras construcciones con las mismas características. No obstante, sí podrían definirse como *símbolos*, pues los edificios con estas características propias del estilo futurista conllevan la idea del avance tecnológico, es decir, sitúan al lector en una ciudad en la que la civilización es más avanzada tecnológica y científicamente que la nuestra. Por último, cabría debatir si este tipo de ciudad sería un *índice*, pues, a pesar de que dentro del universo de Superman la principal ciudad que posee estas características es Kandor, si el lector no se encuentra

77. "El futurismo es un movimiento artístico una de cuyas principales características se basa en la valoración del industrialismo y de la tecnología como progreso técnico. [...] Sus bases estaban en el futuro, en la velocidad, en la vida moderna, en la violencia (militarismo) y en la ruptura con el arte del pasado. [...] Los futuristas buscaban expresar el movimiento real" (Profe en historia, 2019: en línea). En el caso de Krypton, estas características se aplican a las construcciones que se reflejan en los cómics de Superman, de forma que los edificios tienen estructuras complejas, ofreciendo una sensación de movimiento.

dentro de este mismo contexto, difícilmente podrá asociarla con Kandor, ya que podría ser cualquier otra ciudad futurista, de cualquier otro cómic, de cualquier otro género, como, por ejemplo, el de ciencia ficción.



Imagen 120. Viñeta extraída de *Action Comics* #276 (Siegel y Shuster, 1961).

La siguiente aparición de la ciudad de Kandor en la que podemos tener una visión global de la misma la encontramos en el año 2006, ya en la **Era de la Reiteración** (1986 - hasta la actualidad). Como vemos, al contrario de lo que sucede con la ciudad de Metropolis, Kandor no aparece regularmente en la serie de cómics que nos sirve como corpus de trabajo, *Action Comics*. La razón es que la aparición de cada escenario depende de la historia que se desarrolla con cada personaje; por tanto, podemos entender que la mayoría de las historias de Superman suceden en Metropolis y, con un porcentaje notablemente menor, en Kandor. Por consiguiente, observaremos que el número de veces que aparece Kandor (o por extensión, el planeta Krypton) dentro de este análisis será menor que, por ejemplo, las imágenes que ilustran Metropolis. La imagen que indicamos a continuación (Imagen 122) muestra una visión completamente diferente a la anterior muestra seleccionada de Krypton (Imagen 120), pues hay casi cincuenta años de diferencia entre ambas. En la imagen observamos una tierra desolada por una aparente sequía, una ausencia de agua, que nos lleva a pensar en la superficie del planeta Marte. El color rojizo de la tierra en conjunción con las tonalidades cálidas del cielo aporta la sensación de un clima caluroso. En consecuencia, la imagen tendría valor de signo semiótico si atendemos a su carga significativa como índice, pues hace pensar al receptor de la ilustración en un lugar irreal fuera de nuestro planeta. De la misma forma, también sería un símbolo si tomamos en consideración las ideas que nos aporta la imagen y que relacionamos con convenciones establecidas; por ejemplo, la tierra baldía y seca nos hace pensar en un terreno pobre, al que no llega el agua, factor que relacionamos con la pobreza y la falta de recursos.

Finalmente, recogemos dos imágenes pertenecientes a la última etapa dentro de esta misma era, en la que la visión de la misma ciudad de Kandor mantiene la continuidad con la etapa anterior. De esta forma, en la Imagen 121 observamos el lugar en el que se sitúa dicha ciudad desde un punto de vista aéreo, imitando la tierra agrietada y los tonos cálidos del suelo que aparecen en la imagen de la etapa anterior. Por otra parte, la ciudad se representa con colores azules y blancos, como contrapunto a la tierra árida de la Imagen 122.



Imagen 121. Viñeta extraída de *Action Comics* #993 (Jurgens, 2017).



Imagen 122. Viñeta extraída de *Action Comics* #834

Imagen 123. Viñeta extraída de *Action Comics* #993 (Jurgens, 2017).



La segunda imagen, la Imagen 123, nos muestra una visión interior de la ciudad, más detallada, pero manteniendo los colores azules y tonalidades de blanco. De esta forma, teniendo en cuenta el uso del color y los elementos que aparecen en la imagen, como naves espaciales y edificios con estructuras poco comunes, esta imagen sería un signo semiótico, más concretamente un *índice*, si consideramos la imagen como un lugar que no pertenece a nuestra realidad. Además, también podría considerarse un *símbolo* si ponemos de relieve la visión futurista y tecnológica de la ciudad que presenta.

Como se ha mencionado anteriormente, la irregularidad de la representación de los edificios facilita la **adaptación libre** a la gran pantalla, de forma que, seguidamente, presentaremos algunas imágenes extraídas de las diferentes películas de Superman, para contrastar y analizar las adaptaciones.



Imagen 124. Fotograma extraído de *Superman* (Donner, 1978).



Imagen 125. Fotograma extraído de *Superman* (Donner, 1978).

Imagen 126. Fotograma extraído de *El hombre de acero* (Snyder, 2013).



Imagen 127. Fotograma extraído de *El hombre de acero*



Imagen 128. Fotograma extraído de *El hombre de acero* (Snyder, 2013).



Tras analizar las imágenes referidas al cómic y al cine, algunas de las impresiones que extraemos se basan en la percepción que los directores y productores de cine tienen sobre Krypton. Como vemos, en la primera adaptación al cine de Superman (Donner 1978), Krypton (Imagen 124) se presenta como un páramo de hielo, muy diferente a las representaciones del mismo en el cómic; no obstante, en *El hombre de acero* (Snyder, 2013), los edificios presentados sí parecen seguir la línea marcada por los cómics, puesto que, en ambos medios, se comparte un aspecto futurista y tecnológicamente avanzado. De la misma forma, se utilizarán en la película tonos claros y brillantes para representar a Krypton, aunque, posteriormente, sea destruida y se realice un cambio a tonos más oscuros. Al igual que ocurre con Metropolis, el uso de tonos claros transmite al lector una sensación de paz, de tranquilidad; esa es la idea que los

creadores parecen querer aportar, puesto que Krypton siempre aparece representado de esta forma, aunque luego se relate su destrucción y se cambie la paleta de colores para ilustrar la guerra y la aniquilación. De esta forma, las adaptaciones de Krypton y Kandor se podrían considerar como completas adaptaciones libres, pues en ningún caso guardan una relación de similitud con el cómic en el que aparecen ilustradas. Krypton, como nos muestran las ilustraciones que hemos analizado, se presenta en los cómics como un planeta desértico, en el que abundan los tonos cálidos, lo que da la sensación de tener una alta temperatura. En cambio, en su adaptación a la gran pantalla, Krypton es un planeta congelado, en el que el color predominante es el blanco para representar el hielo que lo conforma. Por otra parte, también la representación de la ciudad de Kandor cambia por completo, puesto que este tipo de estructuras tan irregulares que se muestran en el cine permite a los cineastas modificar la apariencia de la ciudad, por lo que no se contempla la necesidad de crear un espacio idéntico al de sus originales en el cómic.

4.5.1.2.2.3. *Daily Planet*

Como último elemento dentro del análisis de los espacios y la arquitectura en los cómics de Superman, hemos seleccionado el emblemático edificio del Daily Planet, el periódico en el que trabaja Clark Kent en Metropolis. La razón principal de la selección de este elemento es la estructura del propio edificio, pues, a pesar de que se trata de una construcción simple, similar a un rascacielos, la característica que lo define se encuentra en la parte superior: sobre la azotea del edificio reposa un gran globo dorado con unas anillas que representan al planeta. Por consiguiente, a continuación, y siguiendo la misma estructura que en los análisis de los edificios anteriores, vamos a analizar cómo se ha ilustrado este edificio a través de las diferentes eras en la serie de cómics *Action Comics* y qué signos semióticos se desprenden de dicho análisis, para finalmente considerar cómo se ha adaptado al cine.



Imagen 129. Viñeta extraída de *Action Comics* #153 (Siegel y Shuster, 1951).

La primera aparición formal del Daily Planet (véase Imagen 129) la encontramos en la **Era del Atrincheramiento** (1950 - 1960). En la imagen observamos una pequeña esfera de metal en la parte superior del edificio, que dará nombre a esta construcción. En esta era el globo planetario aún no cobra una especial relevancia, por lo que su aparición en las historias de Superman será puntual. En este caso, el edificio no podría considerarse semióticamente como un *icono*, pues no refleja similitud con otro objeto de la realidad, al igual que tampoco sería un *símbolo*, pues en dicha era aún no se le atribuye ningún significado más allá del mero indicativo. Por tanto, el edificio del Daily Planet en esta imagen podría ser únicamente un índice, ya que la propia esfera pasa a representar la totalidad del edificio.

Durante la **Era de la Conexión** (1961 - 1969), aumenta la relevancia del globo situado en la azotea del edificio, así como su tamaño, como podemos observar en las Imágenes 130 y 131. Así, este edificio se convertirá en una insignia para Metropolis, un lugar que aparecerá de forma recurrente a lo largo de la serie regular de *Action Comics*. Como consecuencia, la ilustración de este edificio y su globo en la zona superior provocará que los guionistas y dibujantes de esta serie de cómics tengan en cuenta la ciudad, es decir, aparecerá representada con más definición y detalle, incluyendo vistas aéreas y panorámicas de Metropolis. El Daily Planet continuará considerándose un *índice*, teniendo en cuenta que la esfera representa al conjunto del edificio. No obstante, a partir de esta era, también podría considerarse como un *símbolo*, pues tanto la esfera como el edificio representarán la comunicación en Metropolis; es decir, los ciudadanos conocen lo que sucede en la ciudad gracias a este periódico y, por extensión, la gran esfera que lo representa.



Imagen 130. Viñeta extraída de *Action Comics* #272 (Siegel y Shuster, 1961).



Imagen 131. Viñeta extraída de *Action Comics* #382 (Siegel y Shuster, 1969).

Más tarde, durante la **Era de la Independencia** (1970 - 1977), la estructura del edificio se mantiene y el único elemento que cambiará será la gran esfera que lleva su nombre, pues, a partir de este momento, el globo que representa un planeta será siempre amarillo o dorado. Como podemos observar en la Imagen 132, a lo largo de esta etapa sigue siendo una figura de especial relevancia dentro de las historias de este superhéroe, dado que, como vemos en dicha imagen, ocupa un lugar central en la viñeta. De esta forma, al igual que sucede en la era anterior, el edificio del Daily Planet y su planeta dorado situado en la parte superior siguen siendo un *índice*, pues el propio planeta representa la totalidad del edificio, y un *símbolo*, pues esta construcción funciona como elemento de difusión comunicativa que abarca a toda la ciudad de Metropolis.



Imagen 132. Viñeta extraída de *Action Comics* #388 (Siegel y Shuster, 1970).

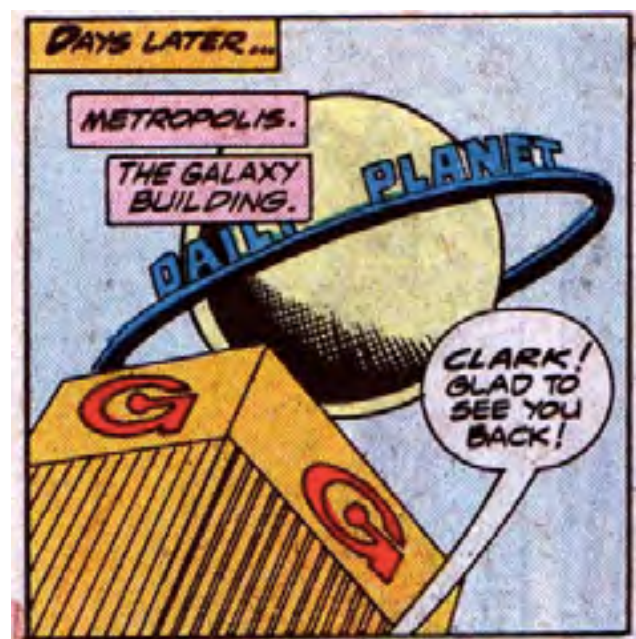


Imagen 133. Viñeta extraída de *Action Comics* #582 (Boldman, 1986).

A lo largo de la **Era de la Ambición** (1978 - 1986) se mantendrán las mismas características relativas a la esfera del edificio del Daily Planet, con un planeta coloreado con tonos amarillos y, en este ejemplo, rodeado de una anilla azul con las letras en mayúscula. Un factor que sí cambia en esta etapa es la letra G que aparece por debajo de la esfera (véase Imagen 133). El motivo lo encontramos dentro de la propia historia de Superman, en el momento en que el grupo de comunicación Galaxy era dueño del edificio y Clark Kent era presentador de informativos.

Finalmente, llegamos a la era más amplia, la **Era de la Reiteración**, que abarca desde el año 1986 hasta la actualidad. Dividiremos también esta era en tres etapas, de la misma forma que en otros apartados. La primera de ellas empieza en 1987, año de estreno de la película *Superman IV* (Sidney J. Furie, 1987). Según vemos en la Ilustración 134, el edificio del Daily Planet se sigue representando como un alto rascacielos sobre el que descansa un orbe amarillo en la parte superior. En la ilustración se observa un plano contrapicado que ofrece al lector una sensación de profundidad y altitud, dotando al edificio de una altura considerable. Por otra parte, en la Imagen 135, vemos un cambio notable en la esfera del Daily Planet: la esfera que lo representa brilla como si tuviera luz propia, por lo que este elemento sirve como reclamo a la vista del lector, ya que lo primero que verá en esa imagen será el brillo de ese edificio. En términos semióticos, el edificio del Daily Planet sigue sin ser un *icono*, pues no hay otro referente al que se asemeje, a excepción de otras representaciones más antiguas de este elemento. No obstante, sigue siendo un *índice*, pues el planeta continúa siendo la insignia del edificio, y también un *símbolo*, pues no solo se trata del medio de comunicación por excelencia en Metropolis, sino que, tras la repetida aparición de este emblemático edificio a lo largo de todas las eras, ya se ha convertido en un elemento indispensable dentro de la ciudad, por lo que la aparición del propio edificio ya refleja la idea de que la acción está teniendo lugar en Metropolis y no en cualquier otra ciudad dentro del universo DC.



Imagen 134. Viñeta extraída de *Action Comics* #594 (Byrne, 1987).



Imagen 135. Viñeta extraída de *Action Comics* #594 (Byrne, 1987).

La siguiente etapa se inicia a partir del estreno de la película *Superman Returns*, en 2006 y dirigida por Bryan Singer, y, aunque se mantiene la esencia del edificio del Daily Planet, en esta etapa vamos a encontrar varios ejemplos que se diferencian de otras eras. En la imagen 136 observamos un plano en el que se detalla con precisión el orbe del Daily Planet, junto con unos tonos muy claros que resaltan la luz que emana de la reluciente esfera. Aparece, además, el rostro de Superman reflejado en el orbe, factor que da la sensación de que esta estructura está fabricada de un material liso y reflectante, como pueda ser el metal o incluso, debido al color, el oro. Por otra parte, en la imagen 137 se nos muestra un planeta que mantiene la continuidad del color pero que difiere de las anteriores representaciones en las líneas que se dibujan en su superficie, creando el relieve de lo que se podría considerar un país o un continente (podríamos intuir quizá el relieve de todo el continente americano, aunque de forma irregular).



Imagen 136. Viñeta extraída de *Action Comics* #834 (Simone, 2006)



Imagen 137. Viñeta extraída de *Action Comics* #840 (Johns, 2006)

Así, en ambos casos, las dos muestras del Daily Planet serían *índices*, pues representan la totalidad del edificio del periódico local y, también, como ya se ha mencionado en eras anteriores, serían *símbolos*, pues representan no ya solo la totalidad de la ciudad de Metropolis, sino la idea de información que representa la brillante esfera.

Por último, la última etapa se inicia con el estreno de la película de *Batman vs Superman* (Zack Snyder), en 2016, hasta la actualidad. La imagen que hemos seleccionado (véase Imagen 138) como primera representación de esta etapa ilustra al Daily Planet como uno de los edificios más altos de Metropolis, incluyendo el brillante orbe en la parte superior. Como hemos visto hasta ahora, cabe destacar que, en la gran mayoría de representaciones de este edificio, siempre es de día, normalmente soleado, de forma que los rayos alcanzan esta esfera y produce reflejos brillantes. Por otra parte, en la Imagen 139 no únicamente se magnifican las grandes dimensiones del planeta dorado, sino que también se utiliza un plano picado, de forma que el lector puede percibir la altitud de dicho edificio. A partir del análisis de las imágenes, podemos poner de relieve la idea de que, a lo largo de las eras en las que se ha representado el edificio del Daily Planet, en ningún caso, en términos semióticos, se le puede considerar un *icono*, pues no parece existir ningún otro elemento en la realidad que se le asemeje, dejando a un lado la representación en el cine, aspecto del cual hablaremos a continuación. Por tanto, lo que sí encarnan las imágenes referidas a este edificio serían *índices* y *símbolos*, pues, por una parte, un único elemento define al conjunto del edificio y, por otra, la propia presencia del edificio nos lleva directamente a especificar un lugar (Metropolis) y una idea (seguridad e información en una ciudad soleada), como se viene considerando.

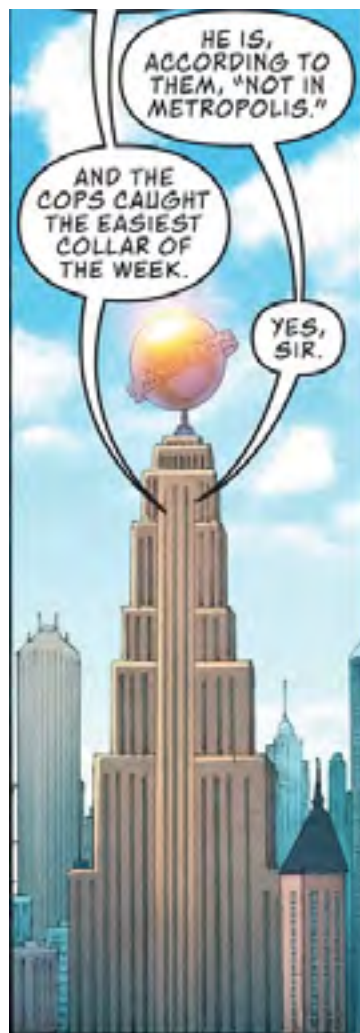


Imagen 138. Viñeta extraída de *Action Comics* #594 (Byrne, 1987).

Imagen 139. Viñeta extraída de *Action Comics* #594 (Byrne, 1987).



Una vez analizadas las imágenes del Daily Planet extraídas de la serie de *Action Comics*, vamos a añadir algunas imágenes de este edificio en las diferentes películas de Superman y analizaremos la forma en la que se han adaptado a la gran pantalla.

En la primera película protagonizada por Superman, en 1978, encontramos que el edificio del Daily Planet no tiene ningún orbe dorado en la parte superior, sino que se nos presenta como un edificio común (véase Imagen 140). El aspecto más curioso lo encontramos una vez avanza la película, puesto que el famoso orbe que se ilustra en los cómics aparece, en la película, dentro del propio edificio (véase Imagen 141).



Imagen 140. Fotograma extraído de *Superman* (Donner, 1978).



Imagen 141. Fotograma extraído de *Superman* (Donner, 1978).

En términos de adaptación, por tanto, se trataría de una **adaptación libre**, pues no se ha seguido el modelo del concepto original, de la misma forma que, en términos semióticos, no podría considerarse ni un *icono*, pues no guarda ninguna relación de similitud, ni un *símbolo*, ya que no hay ninguna convención que relacione este signo con cualquier otro elemento previo. En todo caso, cabría debatir la posibilidad de considerarlo como un *índice*, si tenemos en cuenta que este globo terráqueo interior podría representar la totalidad del edificio del Daily Planet. No obstante, también podríamos definir el globo terráqueo como un *icono*, pues se pone de manifiesto la relación de similitud

entre el globo del Daily Planet y el planeta Tierra. Y así, a partir de esta representación del edificio en la primera película de Superman, seguirá apareciendo con las mismas características a lo largo de las tres películas siguientes que conforman la saga, desde *Superman II* (Richard Lester, 1978) hasta *Superman IV* (Sidney Furie, 1987).

Por último, en la película de *El hombre de acero* (2016), aparece un edificio del Daily Planet que sigue con la continuidad de las anteriores películas, es decir, se omite el gran globo dorado en la parte superior y se sustituye por un letrero en la parte más alta en el que se puede leer "DAILY PLANET" (véase Imagen 142). De esta forma, la adaptación sigue siendo libre, y, al igual que sucede con la anterior adaptación al cine, cabría debatir si se trata de un *índice*, puesto que en ningún caso podría ser ni un *icono* ni un *símbolo*.



Imagen 142. Fotograma extraído de *El hombre de acero* (Snyder, 2013).

4.5.1.3. Palabras finales: espacios y arquitectura

Como podemos observar en el análisis previo, los espacios y la arquitectura son signos fácilmente adaptables como **ilustración** y **transposición**, puesto que las características de una ciudad pueden ser adaptadas a diferentes medios visuales; por tanto, también pueden considerarse signos, tanto *iconos* como *símbolos*, dependiendo del proceso de adaptación que se elija y de las propias características y posibilidades de cada medio. De este modo, si una ciudad se representa tal y como es en realidad, esta constituirá un *icono*, ya que reflejará las similitudes entre la ciudad original y la repre-

sentada; por el contrario, si la ciudad representa no solo un lugar físico, sino que tiene un significado añadido, se podría considerar un *símbolo*. A su vez, las adaptaciones como **interpretación** también tendrían cabida en la representación de los espacios, puesto que los adaptadores tienen la opción de escoger un espacio específico de un cómic y adaptarlo a la gran pantalla de infinitas maneras, ya sea expandiéndolo o reduciéndolo, así como cambiando sus tonalidades y colores predominantes. Como hemos podido detectar, las adaptaciones como **interpretación** y **transposición** parecen constituir una pieza clave en el género del cine de superhéroes, donde los productores y directores tienen libertad suficiente para interpretar, y reinterpretar, la información extraída de los cómics, es decir, de la fuente, original.

4.5.2. Los trajes

En este apartado vamos a analizar la evolución de los trajes de Batman y Superman a través de las diferentes eras que ya hemos comentado en el capítulo referido a la historia de los cómics (Capítulo 1). De la misma forma que en el previo análisis de los espacios y de la arquitectura, vamos a ofrecer ejemplos de cada era y analizarlos desde una perspectiva semiótica para después, una vez presentados los fotogramas relacionados con dichas imágenes, analizar las adaptaciones dependiendo del grado de fidelidad que se ha mantenido.

4.5.2.1. Introducción

El vestuario de los superhéroes es uno de los rasgos más importantes que definen al propio personaje. En el caso que nos ocupa, tanto Batman como Superman llevan dos tipos de vestuario: la ropa que utilizan en su día a día, como personas corrientes, y los trajes que se enfundan para convertirse en superhéroes. Este rasgo distintivo no es únicamente ilustrativo, pues en muchas ocasiones, llevar puesto el traje de superhéroe, o no llevarlo, da paso a que el protagonista tenga una actitud o relación diferente con el resto de personajes que conforman su historia. Por otra parte, fuera del marco diegético del propio cómic, el traje funciona como representación total de estos personajes (Batman y Superman), ya que los emblemas y los colores que llevan dichos trajes se han convertido en un elemento cultural. Por ejemplo, en relación con el *merchandising*, existe una gran variedad de objetos que llevan dibujado un óvalo horizontal amarillo y un murciélago negro en su interior; en este caso, una gran parte de la población podría relacionarlo con Batman. Así, hemos considerado que el vestuario de los superhéroes constituye también un elemento clave para entender su evolución desde los inicios hasta la actualidad, ya que se trata de un rasgo definitorio que va ligado a la evolución del propio personaje. Por consiguiente, en los siguientes apartados presentamos los diferentes trajes que han llevado Batman y Superman desde su origen y, posteriormente, adjuntaremos imágenes extraídas de las películas de estos superhéroes para analizar la forma en que se han adaptado.

4.5.2.2. Análisis

4.5.2.2.1. Los trajes de Batman

Si hubiera que escoger una frase para definir el estilo de traje que lleva Batman sería la de “en constante cambio y evolución”, pues, como veremos a continuación, el vestuario de este superhéroe ha ido sufriendo notables cambios a lo largo de las eras del cómic, de forma que existe una gran diferencia entre los trajes presentados en sus primeras historias y los trajes que luce en las más recientes. Como comenta Serra:

Es indicativo el hecho de que Batman vaya disfrazado de animal y que, en diferentes tradiciones, el volverse semejante animal sea visto como liberación de las normas y de las prohibiciones, es decir, que se acomuna la condición animal a aquella de loco. [...] A través de su camuflaje animal, Batman resulta imprevisible y provoca el mismo efecto que el loco causa sobre una persona normal: engendra incertidumbre y, por eso, da miedo” (2011: 40).

Los ejemplos que vamos a analizar han sido extraídos de la serie regular de cómics *Detective Comics*, una de las más largas de la editorial DC, como se ha explicado. Iniciamos este análisis en la **Era de la Diversificación** (1939 - 1949), exactamente en 1939, año en el que apareció Batman por primera vez en los cómics (véase Imagen 143).



Imagen 143. Viñeta extraída de *Detective Comics* #31 (Kane, 1939).

Como podemos observar, estas primeras imágenes ya sentarán las bases para ilustrar el vestuario que lucirá Batman a partir de 1939: una gran capa oscura que simula el vuelo de un murciélago cuando el personaje salta o realiza alguna acrobacia, un traje gris claro que contrasta con la capa, unos calzones oscuros como los que llevaban los héroes de aquella época, guantes oscuros a juego con la capa y los calzones y,

por último, una capucha que le cubre medio rostro, pero con una especie de orejas puntiagudas que simulan los auriculares de un murciélago. Todos estos elementos se irán modificando y alterando a lo largo de todos los números de *Detective Comics*, que dependerán tanto de la historia que se narre como de los ilustradores, entintadores y coloristas que se encarguen de continuar con esta serie.



Imagen 144. Viñeta extraída de *Detective Comics* #104 (Kane, 1945).

Dentro de esta misma era, hemos seleccionado una viñeta (véase Imagen 144) en la que se ve la totalidad del atuendo que lleva Batman, pues en la imagen anterior no se aprecian con claridad todos los detalles. Si observamos detenidamente la imagen, podemos comprobar que existen algunos cambios en relación con la primera aparición de este superhéroe, en este caso, seis años después. El primer cambio lo encontramos en el color de la capa, los guantes y la capucha cuando se ilustra al superhéroe de cerca. Del negro cambia a un azul pálido, quizá para darle una mayor luminosidad y así que sirva de contraste entre el traje en un lugar interior y otro exterior. El segundo elemento, siguiendo con la consideración del color, lo encontramos en los calzones, pues, a pesar de que tanto la capa, la capucha y los guantes han cambiado de color, no ha sido ese el caso de este objeto, y se ha mantenido utilizando el color negro original. El siguiente elemento que vamos a analizar es el dibujo del murciélago negro estampado en su traje, pues a partir de esta era se convertirá en uno de los elementos más importantes relacionados con el propio personaje. Desde el punto de vista de la semiótica, este elemento visual se podría considerar un *índice*, ya que no plasma con fidelidad la imagen de un murciélago (en cuyo caso sería un *icono*), pero sí ilustra la silueta de dicho animal, por lo que el receptor de esta imagen podría relacionar fácilmente este signo con el objeto que quiere representar. Por otra parte, también constituirá un *símbolo*, pues será a partir de esta era en la que, por convención en la historia del cómic, se asociará al murciélago con Batman. Para finalizar, el último elemento de esta era

que vamos a analizar es el hecho de ilustrar los ojos blancos, como si la capucha también los cubriera. La principal razón es pasar de incógnito y así evitar que el resto de personajes descubran que Batman es Bruce Wayne. De esta forma, la capucha con los ojos blancos se convierte en un signo, específicamente un *símbolo*, pues el lector lo interpreta, a partir de una previa convención establecida de significación, como un intento de esconder la identidad.

La **Era del Atrincheramiento** (1950 - 1960) llega con cambios mínimos en el traje de Batman, pues se intenta mantener el mismo tipo de traje que en la era anterior, así como todos los elementos que lo conforman. Por consiguiente, tal y como vemos en la Imagen 145, el traje del superhéroe mantiene los colores iniciales en su origen poniendo de relieve tres elementos fundamentales: el cinturón amarillo, que podría describirse como multiusos, pues parece que tiene diferentes compartimentos y aplicaciones; la imagen de un murciélago negro en su pecho como indicador de identidad y, por último, la capucha con orejas puntiagudas y que le cubre los ojos de blanco. No obstante, sí existe un elemento que se diferencia de la representación inicial del personaje: se trata de las púas situadas en los guantes, en la parte del antebrazo, lo que le confiere una imagen más violenta o amenazadora. Esta nueva característica seguirá utilizándose a lo largo de las siguientes eras y dará paso a cambios del mismo estilo en el traje.



Imagen 145. Viñeta extraída de *Detective Comics* #275 (Kane, 1960).

La **Era de la Conexión** (1961 - 1969) llega con nuevos cambios en el traje de Batman, especialmente en el número 327 de la serie de cómics *Detective Comics*, en la que se anunciaba el cambio de imagen de Batman a través del logotipo. Si tenemos en cuenta la Imagen 146, uno de los cambios que podemos observar es, como se ha anunciado, el emblema que lleva el superhéroe en el pecho, pues ahora la representación del murciélago negro está envuelta en un óvalo amarillo. La razón principal de este cambio

la encontramos en el uso del color, ya que se utiliza el amarillo para resaltar la figura del murciélago, mucho más oscura, además de servir de apoyo al cinturón, también amarillo, que se continúa utilizando desde su primera aparición. Por otra parte, la capa también se diferencia de la era anterior en su longitud, puesto que es mucho más corta, aunque sí mantiene los colores originales de los orígenes.



Imagen 146. Viñeta extraída de *Detective Comics* #370 (Kane, 1967).

En la siguiente era, la **Era de la Independencia** (1970 - 1977), no se distinguen grandes cambios en relación con las eras anteriores, pues, a grandes rasgos, se mantiene el color gris para el traje y el azul para los guantes, botas, capa y máscara. Se observa también en la Imagen 147, de forma más o menos clara, el mantenimiento de los ojos blancos del superhéroe, así como las púas incrustadas en los guantes. No obstante, vamos a poner de relieve un elemento que poco a poco irá expandiéndose en las diferentes representaciones de todos los superhéroes, como Superman en DC o el Capitán América en Marvel: se trata de la cosificación⁷⁸ del cuerpo masculino en los propios trajes de los superhéroes. Será a lo largo de esta década cuando los trajes de los superhéroes comenzarán a incluir este tipo de características, pues la forma física de cada personaje determinará, en gran medida, su representación y cómo se ilustra. La imagen, por tanto, resalta la figura musculosa de Bruce Wayne, lo que le confiere un aspecto de fortaleza y dureza, alguien con altas capacidades físicas y también apto para realizar otras acciones que impliquen un cierto esfuerzo físico, como, por ejemplo, correr, saltar, trepar o reptar. De esta forma, en términos semióticos, la representación de los músculos en el superhéroe podría considerarse como un *índice*, ya que los propios músculos son indicadores de un cuerpo trabajado, de alguien sano y fuerte. Por otra parte, también se podría destacar como *símbolo*, pues tanto la sociedad actual como la de hace 50 años sigue relacionando los músculos con la idea de fortaleza y seguridad y es principalmente esta segunda idea la que los autores y dibujantes de cómics podrían pretender reflejar con sus personajes; un superhéroe tiene que desprender una sensación de seguridad y uno de los recursos más frecuentemente utilizados, como acabamos de comentar, es la representación de un cuerpo musculado.

78. El DRAE define este concepto como “reducir a la condición de cosa a una persona” (2019: en línea)



Imagen 147. Viñeta extraída de *Detective Comics* #467 (Buckler, 1977).



Imagen 148. Viñeta extraída de *Detective Comics* #481 (O'Neil, 1978).

A lo largo de la **Era de la ambición** (1978 - 1986) no se observan grandes cambios respecto a la era anterior, aunque sí pequeños detalles que hacen que Batman vaya evolucionando gradualmente, a través de las distintas eras que vamos enunciando. En este caso, vamos a poner de relieve tres aspectos que se manifiestan de forma notable. El primero de ellos es la continuidad en la ilustración de la forma física del personaje a través de su traje, de forma que la figura de los músculos queda resaltada y percibimos el traje como una prenda ajustada a su cuerpo (véase Imagen 148). Por otra parte, el segundo aspecto que vamos a considerar es la forma en la que se han exagerado las púas en los guantes y las orejas de murciélago en la capucha. Estos dos elementos tienen una finalidad decorativa, aunque, teniendo en cuenta los conceptos semióticos de Peirce, ambos serían *símbolos*, pues, posiblemente, trasladan al lector la idea de violencia y agresividad.

Para finalizar con esta era, el último elemento que vamos a analizar es el cinturón. Si observamos detenidamente la Imagen 148, podemos comprobar que, de forma más explícita que en eras anteriores, el cinturón parece contar con una especie de hebillas que, con toda posibilidad, le permitirán disponer de su gama de artilugios para el combate. En general, como hemos visto a lo largo de las eras anteriores, la imagen de Batman va cambiando lentamente, dando especial relevancia a los detalles de los complementos de su traje.



Imagen 149. Viñeta extraída de *Detective Comics* #611 (Grant, 1990).

Por último, llegamos a la etapa más extensa y aquella en la que más cambios se aprecian en el traje del guardián de la noche. Se trata de la **Era de la Reiteración** (desde 1986 hasta la actualidad). De la misma forma que hemos hecho con el apartado de los espacios y de la arquitectura, vamos a subdividir esta era en tres etapas diferenciadas, pues la extensión de la misma es bastante mayor a la del resto de las otras eras y, de esta forma, podremos llevar a cabo un análisis más minucioso de los trajes de este superhéroe. La primera etapa la iniciamos en el año 1989, año de estreno de la película *Batman*, de Tim Burton, y finaliza en 2005, con el estreno de la primera parte la trilogía de Christopher Nolan, *Batman Begins*. En la Imagen 149 podemos ver una representación de Batman extraída de los primeros años de esta era, en 1990, muy influenciada por las etapas anteriores pero diferente en relación con el uso de colores. En este caso, se mantiene el color gris para colorear la parte principal del traje, pero, a partir de esta etapa, el color azul claro utilizado en las botas, guantes, capucha y capa cambia a un tono azul más oscuro, acorde con los contrastes de luz y sombra que veremos en las diferentes viñetas en las que aparece el personaje. Esta característica de oscurecer a Batman irá formando, gradualmente, no solo el concepto del propio superhéroe, sino que también se propagará a su representación en la gran pantalla. De la misma forma que sucedía con la mansión Wayne, utilizar colores más oscuros para ilustrar al personaje tiene una connotación signífica, pues según las teorías de Peirce, cuando un signo nos lleva a interpretar una idea o concepto relacionado con la misma según convenciones o creaciones propias de una sociedad, nos encontramos ante un *símbolo*. Así, el uso de colores más oscuros en el traje de este superhéroe sería un *símbolo*, pues el vestuario oscuro transmite al lector la idea de misterio, intriga y, en ocasiones, peligro.

Por otra parte, la Imagen 150 forma parte de los últimos años de esta etapa, en 2003, y se perciben cambios notables tanto en la forma de ilustración de Batman como en su significado en términos semióticos. Algunos elementos se mantienen intactos con respecto a las eras anteriores, como, por ejemplo, el uso del color gris como base del traje del personaje, así como todos los elementos que lo conforman. No obstante, analizaremos ahora algunos de los cambios más relevantes, atendiendo a aspectos propios de la semiótica visual. Iniciamos el análisis con el cambio de color de los complementos del traje: las botas, guantes, capa y capucha. Hasta esta etapa se habían ilustrado con tonos azules, más claros o más oscuros, dependiendo de la situación, la iluminación o la decisión del propio dibujante. Ahora, se ilustrarán con el color negro, otorgándole un tono mucho más oscuro que le permitirá contrastar con los colores más claros que se presentan en el resto de la viñeta. Por otra parte, aunque se sigue poniendo de relieve la silueta de los músculos a través del traje ajustado, se intentará, a partir de esta etapa, definir con mayor precisión los músculos del superhéroe, de forma que quede constancia, y de forma relevante, la imponente apariencia física de Batman. De la misma forma, este aspecto se aplicará al resto de superhéroes pertenecientes a DC y a Marvel, entre otros, lo que constituirá un factor característico en la creación y representación de estos personajes: las atribuciones físicas de cada superhéroe serán un rasgo definitorio que se expandirá a través de todo el género de superhéroes, ilustrando a hombres y mujeres fuertes, con altas capacidades físicas y cuerpos musculados puestos de relieve a través del traje que llevan. Serán, por tanto, elementos semióticos descritos como *índices*, pues, como se decía, unos músculos definidos están ligados a un cuerpo fuerte y sano y, por otra parte, como *símbolos*, pues los cuerpos dotados de estas características nos hacen pensar en poder, fuerza y valentía, rasgos requeridos para ser un superhéroe.



Imagen 150. Viñeta extraída de *Detective Comics* #785 (Brubaker, 2003).

Y, finalmente, el último rasgo que vamos a analizar es la representación del cinturón, que a partir de este momento empezará a cobrar una especial relevancia en las historias de este personaje. De esta forma, el cinturón ya no solo se concibe como un elemento decorativo que acompaña al traje; ahora se trata de un complemento con utilidad para el personaje, es decir, se convierte en una herramienta. Por consiguiente, veremos en distintas ocasiones la forma en la que el cinturón cobra especial relevancia en algunas escenas de acción en las que Batman hace uso del mismo. Así, si abordamos este elemento como signo semiótico, podemos determinar que se trata de un índice, ya que un cinturón con esas características nos transporta a otro elemento, en este caso, a una herramienta con un uso determinado. Por otra parte, no podríamos considerarlo ni icono ni símbolo, puesto que no es la representación similar de otro objeto conocido ni tampoco se tiene un significado consensuado previamente sobre este concepto.

La siguiente etapa dentro de la Era de la Reiteración empieza en 2005, con la llegada de la trilogía de Christopher Nolan con la película *Batman Begins*. Para ilustrar esta etapa, hemos seleccionado cuatro viñetas muy diferentes entre ellas, en las que vamos a poder observar la evolución que sufre el traje de Batman y cómo estos cambios se analizan a partir de las teorías semióticas propuestas por Peirce. Así, la primera imagen (Imagen 151) nos ofrece una versión de Batman altamente relacionada con la etapa anterior, manteniendo el color gris para la base del traje y el negro para los elementos complementarios (capucha, guantes, calzón, botas y capa). Por otra parte, también se mantendrá la representación del cinturón como un complemento multiusos y los guantes también estarán decorados con púas.



Imagen 151. Viñeta extraída de *Detective Comics #800* (Gabrych, 2005).

A continuación, vamos a poner de relieve un factor ya comentado con anterioridad: se trata de la apariencia física de Batman, explotada a partir de la definición de los músculos a través del propio traje y de las diferentes posturas con las que se ilustra a este superhéroe. Como podemos ver en la Imagen 151, se representa al personaje con

una postura que permite lucir su forma física y, en este caso, además, propinando una patada, acción que denota poder y violencia. No obstante, como ocurre en esta etapa, la cantidad de autores e ilustradores de la serie de cómics *Detective Comics* aumenta de forma exponencial, por lo que las representaciones de este personaje serán múltiples. Así, hemos seleccionado la Imagen 152 para justificar este hecho y, además, para que sirva como oposición a la imagen que hemos analizado anteriormente (Imagen 151). En esta imagen (Imagen 152) existen dos aspectos que conviene analizar relativos al traje del propio Batman. Por una parte, se han mantenido los colores y los tonos del traje de la etapa anterior, aunque, como segundo factor, destacamos que, en este número, se ha optado por no definir la constitución física del personaje. Se trata, pues, de darle más importancia al entorno y a los elementos ambientales que al propio superhéroe. Estas licencias gráficas se darán especialmente a lo largo de esta era, en la que las posibilidades son infinitas y en la que los lectores ya están acostumbrados a leer diferentes números con diferente equipo técnico, por lo que son conscientes de que cada cierto tiempo se encontrarán con una forma diferente de ilustrar las historias de Batman.



Imagen 152. Viñeta extraída de *Detective Comics* #816 (McCarthy, 2006).

Las últimas dos imágenes seleccionadas pertenecen a los últimos años de esta etapa, ambas de 2012, en la que encontramos también varios aspectos que deben ser comentados y analizados. La primera imagen (véase Imagen 153) nos muestra a un Batman más sombrío y oscuro, alterando el color gris claro de la base del traje que lucía en eras anteriores. Ahora, el conjunto de traje y complementos se basa en tonos negros y grises y azules oscuros, lo que le conferirá, aún más, el aspecto de guardián de la noche. Otro elemento que ha cambiado es el uso de las púas afiladas en los guantes. Ahora estos mismos guantes parecen ser de material metálico, por lo que las púas no se ponen tan de relieve. Por último, un aspecto que sí se ha mantenido (y que se mantendrá de forma continuada a partir de este momento) es la representación de la forma física del personaje; es decir, los músculos quedan definidos por el material tan ajustado del que parece estar hecho el traje.



Imagen 153. Viñeta extraída de *Detective Comics* #3 (Daniel, 2012).



Imagen 154. Viñeta extraída de *Detective Comics* #12 (Daniel, 2012).

La segunda imagen (Imagen 154) ha sido seleccionada por el notable cambio que sufre el traje de Batman el cual, como veremos posteriormente, servirá de inspiración para su adaptación a la gran pantalla. En este traje se observa una clara evolución hacia el ámbito de la guerra, pues vemos un traje con aspecto de armadura. Se mantienen algunos elementos, como los colores grises y negros, que son los que forman la paleta de colores principal de este traje, y la anterior composición del traje, es decir, siguen apareciendo los complementos que dan la sensación de totalidad al traje: guantes, botas, máscara, calzones y cinturón. No obstante, para consolidar el aspecto de una armadura, se ha optado por el recurso de utilizar reflejos brillantes sobre el traje de forma que parece una coraza, además del cambio de forma de la capa que, tal y como vemos en la imagen, se sustituye por dos alas también de aspecto metálico. En este caso, es interesante analizar este traje basado en una armadura desde el punto de vista de la semiótica, pues se trata de un cambio notable en la evolución del traje de Batman. De esta forma, este tipo de traje podría considerarse como un *índice* y un *símbolo*, pues, por una parte, la armadura realza la forma física del personaje, emulando los músculos definidos, de forma que se asemeja al cuerpo de una persona deportista; por otra parte, interpretamos la función de una armadura como signo y, por consiguiente, se establece una relación simbólica entre el traje y la función que aporta al personaje; es decir, si el traje es una armadura, Batman estará más protegido que utilizando su traje convencional.

Para terminar con esta era, la última etapa será la que se inicia con la llegada de la película de *Batman vs Superman: el amanecer de la justicia* en 2016, dirigida por Zack Snyder, y que perdurará hasta la actualidad. En esta etapa ponemos de relieve la nota-

ble continuidad que se observa cuando se ilustra el traje de Batman, pues, tal y como vemos en las Imágenes 155 y 156, el traje aparentemente tiene las mismas características, pese a que hay una diferencia entre ellas de tres años. Un elemento clave de esta etapa es el motivo del color de la capa, la capucha, los guantes y las botas, ya que se ilustran nuevamente de color azul. Hemos utilizado la palabra “nuevamente” porque este uso de tonalidades azules tiene la función de evocar al Batman del pasado, desde sus orígenes, en los que se utilizaba el color azul en estos complementos. Como vemos en la Imagen 155, el color negro sigue siendo representativo de este personaje en gran parte de las historias. No obstante, en la Imagen 156, el color azul se complementa con el gris del resto del traje, y esta combinación hace que el lector pueda reconocer este conjunto cromático basado en el origen de este superhéroe. Así, vemos cómo estos dos trajes se considerarían *índices*, pues reflejan, en el siglo en el que nos encontramos, los dos estilos diferentes que el personaje ha representado desde sus orígenes; se trata, por tanto, de signos que recuerdan a otros signos pasados y hacen que el lector pueda interpretar y reconstruir el significado de los mimos. Por otra parte, también son *símbolos*, en tanto que estos dos colores (negro y azul) representan la oscuridad que envuelve al personaje, el aura de misterio que se desprende del mismo.



Imagen 155. Viñeta extraída de *Detective Comics* #937 (Tynion IV, 2016).



Imagen 156. Viñeta extraída de *Detective Comics* #987 (Hill, 2018).

Por último, destacamos las Imágenes 157 y 158, pertenecientes a los años más cercanos a la realización de la presente tesis doctoral. Estas últimas ilustraciones, que marcarán el final del análisis de los trajes de Batman, se construirán como el canon a seguir en la serie regular de cómics *Detective Comics*, la cual hemos tomado como



Imagen 157. Viñeta extraída de *Detective Comics* #1006 (Tomasi, 2019).

base del corpus de trabajo. Por consiguiente, si analizamos la Imagen 157, podemos observar que se han mantenido casi de forma similar los elementos que conformaban el traje de Batman en la **Era de la Diversificación**, que englobaba la creación del personaje. De esta forma, vamos a destacar tres elementos que sirven como elementos de continuidad en el traje y se relacionan con los primeros diseños que aparecieron en la serie de cómic que hemos mencionado anteriormente. El primer aspecto que vamos a analizar son los colores usados en el propio traje y en los complementos, ya que, como principal característica, destacamos el uso del color azul y negro de la capa, muy en consonancia con las primeras ilustraciones de Batman en 1939. Además, la misma tonalidad se aplica a la capucha, a los guantes y a las botas, confiriéndole al traje una sensación de armonía del color. La base del traje, por otra parte, se mantiene mediante el uso de tonos grises, que contrastan con los tonos azules de los complementos. El segundo elemento que comentaremos es el logo situado en el pecho del superhéroe. Si lo contrastamos con el logo que aparece en las primeras imágenes de Batman, veremos que se han mantenido de forma similar los colores que representan al murciélago. Por último, destacamos que, de la misma forma que ocurre con otros trajes del personaje, este también marca y define la complejidad física del mismo, resaltando sus músculos. Por consiguiente, podemos quizá entender que estos tres últimos aspectos que hemos analizado son recurrentes a lo largo de toda la historia del personaje. De esta forma, el traje, entendido como signo semiótico, se nos presenta de dos formas: por un parte, es un *índice*, pues este traje se considera una evolución de los trajes

aparecidos con anterioridad; es decir, es un signo basado en otros que ya han aparecido (por esta razón, no se podría considerar un *icono*, pues no es un reflejo exacto de los trajes anteriores, sino más bien una continuidad o evolución de los mismos). A su vez, también puede ser un *símbolo*, puesto que, como se ha venido comentando en otros trajes, el rostro oculto y los tonos oscuros del traje pueden crear en el lector una sensación de misterio que, en muchas ocasiones, se plasma en la propia historia. Además, el uso de elementos visuales diegéticos, como puedan ser, en este caso, las gárgolas o el gran rosetón iluminado del fondo, ayudan a la posible construcción de esta ambientación en la mente del lector.



Imagen 158. Viñeta extraída de *Detective Comics* #998 (Tomasi, 2019).

Por otra parte, hemos seleccionado la Imagen 158, también perteneciente a este último año, debido, principalmente, a la representación de la capa y de algunos complementos como los guantes y la capucha. En este caso, los dibujantes de esta viñeta pueden pretender exagerar las características de estos elementos, de forma que la capa, manteniendo de forma continua las tonalidades de azul y negro, parece que tiene una longitud superior al resto de representaciones de ese mismo complemento. Además, la forma en la que parece ondear al viento podría crear una sensación en el lector de empoderamiento del personaje, ayudado de las afiladas púas que se observan en los guantes y de las orejas puntiagudas de la capucha, sensiblemente más grandes y afiladas que en otras capuchas que hemos visto con anterioridad. Por tanto, esta exageración de los complementos del traje de Batman hace que estos funcionen como *símbolos* que ilustran formas de poder crear en el lector, a partir de la propia viñeta y únicamente a través de elementos visuales, la idea del miedo, el poder y la venganza.

La última imagen (Imagen 159) que presentamos referida al traje de Batman ha sido seleccionada debido a la importancia visual que tiene, ya que en ella se muestran diferentes trajes de Batman que se han usado a lo largo de su trayectoria en la serie de cómics *Detective Comics*. Utilizaremos, por tanto, esta viñeta para anotar algunas similitudes y diferencias entre los diferentes trajes, que nos servirá como recopilación



Imagen 159. Viñeta extraída de *Detective Comics* #999 (Tomasi, 2019).

y cierre de este apartado dedicado al traje de Batman. Tal y como vemos en la imagen, todos los trajes comparten los mismos colores para la base y para los complementos, es decir, la base del traje es completamente de color gris, y la capa, los guantes y los calzones combinan los tonos azules y negros que sirven como contraste. Otra similitud la encontramos en el cinturón, puesto que todos ellos comparten el amarillo como color principal, si bien algunos difieren en la forma de ser representados según la utilidad del mismo. Otra semejanza la encontramos en la forma física ya plasmada en los trajes, de forma que la propia estructura de la vestimenta refleja la constitución física del personaje. Por otra parte, la diferencia más notable entre estos trajes la encontramos en el logo situado en el pecho, puesto que, tal y como podemos observar, cada uno tiene un diseño diferente. El motivo de esta viñeta, por tanto, se basa en ofrecer al lector, de forma visual y comprensiva, un breve recorrido por los trajes llevados por Batman, por lo que se percibe la evolución tanto de los trajes como del propio logo.

Una vez analizadas las imágenes referidas a la evolución de los trajes de Batman en la serie de cómics *Detective Comics*, vamos a mostrar, acto seguido, una serie de fotografías que ilustran cómo se muestra el traje de Batman en la gran pantalla, a partir de las películas originales en las que este personaje es el principal protagonista.

Iniciamos este análisis con la Imagen 160, extraída de la primera película dedicada a Batman, titulada con el mismo nombre, en 1989. Hemos empezado por este filme y no por el de 1966 teniendo en cuenta que la anterior cinta es una continuación del serial de 1943, la cual recoge por completo la estética y la temática de las primeras historias de este superhéroe en los cómics, por lo que las notables diferencias y similitudes empiezan, realmente, con la película estrenada en 1989.

En la imagen observamos un traje ciertamente similar al representado a partir de la **Era de la Ambición** y posteriores, pues es en este momento en el que se deja al margen el traje original hecho con un material semejante a la tela sintética y se opta por

un material más resistente. Por tanto, tanto el propio traje como la capucha serán representados utilizando el mismo material, dejando la tela para la ilustración de la capa, de forma que le pueda dar movilidad al conjunto del traje. A su vez, el logotipo se basa en el que apareció en los cómics por primera vez a lo largo de la **Era de la Conexión**, compuesto por un óvalo amarillo y la silueta de un murciélago en negro dentro del mismo. Por otra parte, atendiendo a los colores de la imagen, existen dos aspectos que merecen una mención. El primero de ellos es el color negro que se ha empleado en todo el conjunto del traje a excepción del cinturón y del logotipo en el pecho. Es notable este cambio de color, puesto que, si nos basamos en la representación del cómic, a lo largo de las etapas que hemos analizado previamente observamos que el color predominante es el gris, tanto con tonos oscuros como con claros. Este primer ejemplo parece reforzar la idea de que las adaptaciones de superhéroes a los medios audiovisuales suelen ser más oscuras que las ilustraciones que observamos en las fuentes originales, es decir, en los cómics. El segundo elemento a destacar es el color amarillo utilizado para el cinturón, pues este elemento sí que mantiene la continuidad de representar de forma similar al personaje.

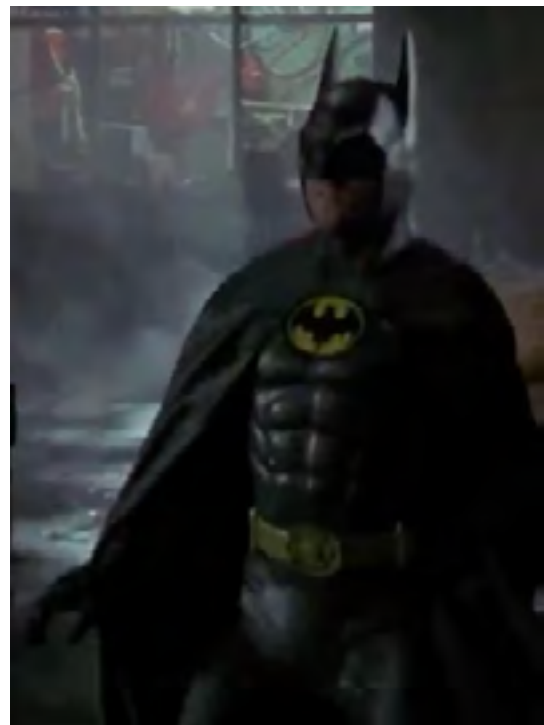


Imagen 160. Fotograma extraído de *Batman* (Burton, 1989).

Esta adaptación a la gran pantalla del personaje de Batman, tal y como hemos podido observar, recogerá elementos pertenecientes a diferentes eras, hecho que dotará al personaje de diferentes características y formas de ser representado. Se trata, parece, de adaptar aquellos aspectos del cómic que más interesan y trasladarlos, en la medida de lo posible, al ámbito del cine.

Atendiendo a motivos visuales, hemos optado por no mencionar la película *Batman Vuelve* (Tim Burton, 1992) en este apartado de los trajes, pues se trata de una secuela de la película de *Batman* (Tim Burton, 1989), por lo que tanto los escenarios como los personajes son los mismos y, por extensión, el traje de Batman es exactamente idéntico al de la película que le precede.

La siguiente película que se estrenó fue *Batman Forever* (Joel Schumacher, 1995) y en esta aparecen dos modelos que cabría destacar. El primero de ellos (véase Imagen 161) mantienen la estética del traje de la película anterior, *Batman Vuelve*, añadiéndole unos pequeños cambios. El primer detalle diferente es el cinturón que lleva tanto en la primera película como en los cómics, pues se ha optado por dejar de lado el color amarillo y fusionarlo con el color negro del resto del traje, de forma que se crea una uniformidad tonal en todo el atuendo. Por otra parte, también es diferente el logotipo que el personaje lleva en el pecho, puesto que, igual que ha sucedido con el cinturón, se ha eliminado el color amarillo del óvalo y únicamente se ha mantenido la silueta del murciélago. Además, se han exagerado las púas de los guantes en los antebrazos, de forma que le aportan, al igual que en los cómics, un aspecto más violento y aterrador. Por otra parte, el segundo modelo (véase Imagen 162) se aleja del traje negro que hemos visto y se presenta como un traje metalizado con tonos grises. Este traje sigue las mismas características que el de la Imagen 161, a diferencia del color que lo compone y del logotipo en el pecho, que, en este caso, desaparece.

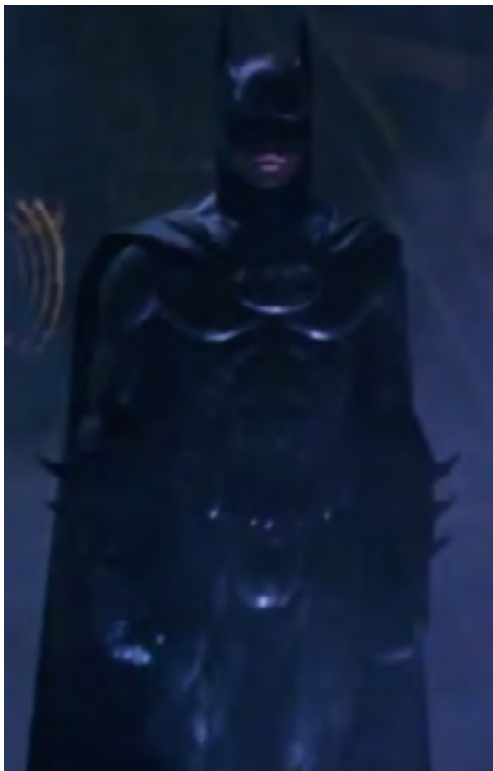


Imagen 161. Fotograma extraído de *Batman Forever* (Schumacher, 1995).



Imagen 162. Fotograma extraído de *Batman Forever* (Schumacher, 1995).

Tras *Batman Forever*, llegaría *Batman y Robin* (Joel Schumacher, 1997), y en esta película, al igual que en la anterior, se presentan dos trajes diferentes para el superhéroe. En el primero de ellos (véase Imagen 163) observamos algunas diferencias con respecto a los trajes mostrados anteriormente, por lo que, a continuación, vamos a destacar la representación de la máscara, el logotipo, el cinturón y la composición general del traje. La máscara, en esta película, pondrá de relieve los ojos sobre un fondo negro, y por extensión la mirada del personaje, hecho que no ocurre en los cómics, pues como ya hemos visto en el análisis previo, la mayoría de las veces se ha representado en estos a Batman con los ojos en blanco tras la máscara. El logotipo, por otra parte, sí parece haberse mantenido igual con respecto a la película anterior, pues se ha obviado el óvalo amarillo de la película *Batman* (Tim Burton, 1989) y se ha puesto de relieve la silueta del murciélago de color negro. De forma similar, el estilo del cinturón también se aleja de la primera adaptación con tonos amarillos y mantiene el color negro en conjunción con el traje de la versión anterior. Por último, la composición del traje se mantiene fiel tanto a la película anterior como a diversas representaciones del cómic, pues sigue aparentando una armadura hecha con un material resistente, como cuero o caucho. No obstante, un elemento a destacar es la inclusión de pezoneras en el traje, hecho que generó numerosas críticas entre periodistas y fans del superhéroe.



Imagen 163. Fotograma extraído de *Batman y Robin* (Schumacher, 1997).



Imagen 164. Fotograma extraído de *Batman y Robin* (Schumacher, 1997).

Si seguimos con el análisis del segundo traje de Batman en *Batman y Robin* podremos observar notables diferencias tanto en la composición del traje como en los colores que lo conforman (véase Imagen 164). Para iniciar la reflexión, tomaremos como re-

ferencia el primer traje que aparece en la película y que acaba de ser analizado unas líneas más arriba (Imagen 163), pues es el traje que supone la continuidad en Batman. Así, el segundo traje difiere principalmente en los detalles plateados que se le añaden, pues parecen ser simplemente decorativos, ya que no aportan ninguna función extra. Un notable cambio es el logotipo del murciélago en el pecho del personaje, pues en el segundo traje (Imagen 164), la silueta del murciélago ocupa la totalidad del pecho, y el color que lo representa pasa a ser de negro a plateado. Por otra parte, destacamos el uso del color plata en el traje, pues esta intencionalidad de otorgarle una similitud con una armadura será tomada como influencia en las próximas películas.

Con la llegada de la trilogía dirigida por Christopher Nolan, iniciada con la película *Batman Begins* (2005), el traje mantiene las características de los filmes anteriores con leves cambios, como podemos observar en la Imagen 165. Si escrutamos la imagen, observamos cómo el traje mantiene los colores negros y grises de las versiones predecesoras y, a su vez, también muestra el aspecto de una resistente armadura. El cinturón, por el contrario, se representa con tonos grises, de forma que contrasta con el resto del traje, hecho que permite poner de relieve este elemento, que será utilizado por Batman como cinturón multiusos. Estas mismas características se verán reflejadas en las otras dos películas que conforman la trilogía, es decir, *El caballero oscuro* (2008) y *Batman: la leyenda renace* (2012), por lo que hemos optado por no incluir imágenes de dichos filmes, puesto que el traje no sufre cambios relevantes dignos de ser mencionados.



Imagen 165. Fotograma extraído de *Batman Begins* (Nolan, 2005).

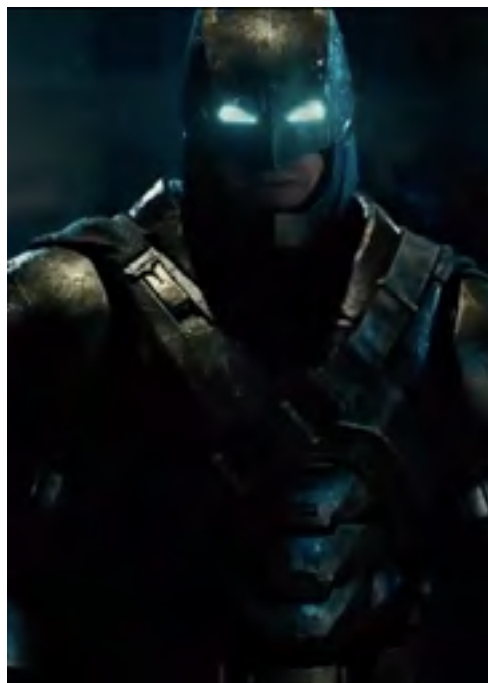


Imagen 166. Fotograma extraído de *Batman vs Superman: el amanecer de la justicia* (Snyder, 2015).

Finalmente, el último traje que vamos a analizar aparece en la última película en la que Batman es co-protagonista, *Batman vs Superman: el amanecer de la justicia* (Zack Snyder, 2015)⁷⁹. El traje que utiliza cambia completamente del utilizado en filmes anteriores (véase Imagen 166), de forma que, en esta entrega, el traje se compone de una armadura blindada que le ofrece una gran protección frente a su principal adversario: Superman. Destacamos el hecho de que el traje en esta película ha recogido la estética del que aparece en el cómic de Frank Miller, *Batman: The Dark Knight Returns* (1986). Esta obra incorpora no solo una armadura al conjunto del traje, tal y como podemos observar en las Imágenes 167 y 168, sino también un casco reforzado con luces en los ojos, que simulan los típicos ojos blancos que aparecen a lo largo de toda la serie *Detective Comics*.



Imagen 167. Viñeta extraída de *The Dark Knight Returns* (Miller, 1986).



Imagen 168. Viñeta extraída de *The Dark Knight Returns* (Miller, 1986).

Seguidamente, a partir de los procesos de adaptación propuestos por Sánchez, podemos anotar que, principalmente, y como hemos podido comprobar, el traje de Batman suele adaptarse **por transposición y por interpretación**. Será por transposición en los casos en los que se adapta el traje a partir del cómic, aunque con leves cambios debido al lenguaje cinematográfico al que se está traduciendo. Por otra parte, será por interpretación en aquellos casos en los que el traje se configure a partir de cambios en su composición pero que no afectan al traje original presentado en el cómic.

4.5.2.2.2. Los trajes de Bruce Wayne

Para finalizar con el análisis del traje de Batman, vamos a mostrar, seguidamente, una serie de imágenes extraídas de la serie de cómics *Detective Comics*, en las que ponemos relieve la forma de vestir del *alter ego* del propio Batman, Bruce Wayne. Para ello, hemos seguido la misma estructura del análisis anterior del traje de Batman, de forma que el análisis tenga coherencia y uniformidad.

79. No hemos incluido la película *The Batman* (Matt Reeves, 2022), puesto que la fecha del estreno coincidía con la finalización de la presente tesis doctoral.

Iniciamos el recorrido con la Imagen 169, perteneciente a la **Era de la Diversificación**, la cual nos muestra a Bruce Wayne vestido con un traje de gala, compuesto por una camisa blanca, una americana y una pajarita azul. El pelo, además, mantiene el color negro con reflejos azules que ya presentaba Clark Kent en la primera aparición del personaje de Superman en la serie de cómics *Action Comics*, como veremos en el apartado 4.5.2.2. Desde un punto de vista semiótico, el traje masculino, en ciertos contextos culturales, puede constituir un *icono*, *índice* o *símbolo* según la interpretación que se haga del mismo. Puede ser un *icono* si tenemos en cuenta la uniformidad de representación de un traje masculino, puesto que, comúnmente, este consta de una americana y un pantalón recto, pudiendo ser, eso sí, de diferentes colores. Será un *índice* si relacionamos el propio concepto de traje con otro concepto directamente relacionado, como pueda ser el de *celebración*, *evento u ocasión especial*. Por último, lo definiríamos como *símbolo* si tenemos en cuenta la idea que nos transmite un traje masculino, nuevamente, en ciertos contextos culturales: riqueza, estatus social o, simplemente, elegancia.



Imagen 169. Viñeta extraída de *Detective Comics #48* (Kane, 1940).



Imagen 170. Viñeta extraída de *Detective Comics #210* (Kane, 1954).

A lo largo de la siguiente era, la **Era del Atrincheramiento**, ponemos de relieve dos imágenes pertenecientes al inicio y al final de dicha era. La primera de ellas (Imagen 170), muestra a Bruce Wayne llevando un traje de características similares a las que se observan en la Imagen 169, por lo que inferimos que se ha mantenido el estilo de traje elegante. Aun así, existe un cambio: el uso de una corbata negra que contrasta con la camisa blanca que lleva debajo del traje. A partir de esta imagen, hemos optado por mencionar las características semióticas del traje siempre y cuando sean relevantes o tengan un matiz especial que lo diferencie con respecto a lo que hemos comentado en el primer ejemplo de traje (Imagen 169): es decir, haremos alusión al traje como signo en aquellos casos en los que difieran de la primera interpretación que hemos explicado en la recién citada imagen.

La Imagen 171 ilustra a Bruce Wayne siguiendo el mismo modelo que la imagen anterior, con un traje idéntico y con la única diferencia de que se detallan los botones negros en el cuello de la camisa.



Imagen 171. Viñeta extraída de *Detective Comics* #280 (Kane, 1960).



Imagen 172. Viñeta extraída de *Detective Comics* #385 (Kanigher, 1969).



Imagen 173. Viñeta extraída de *Detective Comics* #287 (Kane, 1961).

La siguiente era, llamada **Era de la Conexión**, aporta algunos detalles nuevos al traje de Bruce como, por ejemplo, la chaqueta de color verde que aparece en la Imagen 172 o el lazo y la camisa con volantes de la Imagen 173. No obstante, son detalles que no aportan nueva información sobre el personaje ni son, desde el punto de vista semiótico, relevantes para el estudio que llevamos a cabo.

La siguiente imagen (Imagen 174) pertenece a la **Era de la Independencia** y, al igual que sucede con las imágenes anteriores, se observan alteraciones mínimas para representar a Bruce Wayne. Destacamos, en este caso, un nuevo cambio en el color de la americana que lleva Bruce, pues, en esta ocasión, es marrón, aunque se mantiene la camisa blanca y la corbata negra. El uso de diferentes colores en el pantalón del traje no parece ser, por tanto, un aspecto que pueda influir o afectar a la propia historia, siempre y cuando no se mencione específicamente en la misma.



Imagen 174. Viñeta extraída de *Detective Comics* #396 (Robbins, 1970).



Imagen 175. Viñeta extraída de *Detective Comics* #488 (Burkett, 1980).

Avanzamos en este recorrido sobre el traje de Bruce Wayne y llegamos a la **Era de la Ambición**, de la que hemos seleccionado dos imágenes pertenecientes a los primeros y últimos años de dicha era, debido a las notables diferencias que existen entre ellas. En la primera imagen que hemos seleccionado (Imagen 175), Bruce lleva el tipo de atuendo que ya hemos podido observar en eras anteriores, es decir, el formado por americana y pantalón del mismo tono y camisa blanca. En esta ocasión, se le ha añadido al conjunto una especie de tirantes o adornos de la camisa de color azul claro, en contraste con el tono de azul más oscuro del resto del vestuario.

Por otra parte, la Imagen 176 cambia por completo el estilo de vestir de Bruce, pues se sustituye el traje que normalmente llevaba en las eras anteriores por un estilo más casual, en este caso, un jersey rojo sobre una camisa blanca. Creemos que este cambio puede estar motivado por dos razones relacionadas entre ellas. La primera es la probable necesidad de acercar el personaje al lector, esto es, presentar a Bruce con ropa que cualquiera podría llevar también en su día a día; el lector podría relacionarse con el propio Batman. De esta motivación deriva la segunda razón, basada en resaltar la parte más humana y corriente de este superhéroe. Por este motivo, puede que el citado no solo se vea representado por la forma de vestir, sino también por la vida corriente que lleva este superhéroe.



Imagen 176. Viñeta extraída de *Detective Comics #488* (Burkett, 1980).

Llegamos a la última era, la **Era de la Reiteración**, la cual, al igual que hemos hecho anteriormente, vamos a separar en tres etapas, de forma que la estructura del análisis sea comprensible y fácil de seguir.

La primera etapa, como ya se ha comentado anteriormente, comprende desde 1989 hasta 2005. La primera imagen seleccionada (Imagen 177) pertenece a los inicios de esta primera etapa, en la que se aprecia una vuelta al traje, aunque con la diferencia del uso de una camiseta blanca en lugar de la común camisa blanca. En este caso, la intención de esta vestimenta parece querer mostrar una versión más informal del típico conjunto americana-pantalón que Bruce solía llevar en las primeras historias. Por otra parte, la segunda imagen (Imagen 178) vuelve al estilo tradicional del traje, compuesto por americana, pantalón, camisa blanca y, en este caso, corbata roja. Destacamos, por tanto, dos aspectos de esta etapa. El primero de ellos se basa en la continuidad de seguir innovando y creando nuevos estilos para Bruce Wayne, de forma que siguen apareciendo trajes como signos, ya sean *iconos*, *índices* o *símbolos*, dependiendo de

la interpretación del lector. El segundo aspecto a resaltar es la forma en la que, en algunas historias, se vuelve al atuendo de estilo tradicional, siendo, en estos casos, *iconos* de trajes anteriores, pues la relación de similitud de la nueva imagen se establece en base a otra imagen anterior. Además, de este hecho se deriva el título de la era en la que nos encontramos (Reiteración), por lo que se pone de manifiesto la intención de los autores y guionistas del cómic de volver, en algunos casos, a la visión tradicional del personaje.



Imagen 177. Viñeta extraída de *Detective Comics* #596 (Wagner, 1989).



Imagen 178. Viñeta extraída de *Detective Comics* #783 (Bolles, 2003).



Imagen 179. Viñeta extraída de *Detective Comics* #815 (McCarthy, 2006).



Imagen 180. Viñeta extraída de *Detective Comics* #39 (Manapul, 2015).

La segunda etapa dentro de la **Era de la Reiteración** comprende desde 2005 hasta 2016, y también hemos seleccionado dos imágenes que aportan información destacable para el análisis que realizamos. Tal y como sucede en la etapa anterior, en esta también se muestran dos trajes diferentes para Bruce Wayne; así, en la Imagen 179 vemos al personaje vestido con una indumentaria compuesta por americana, camisa blanca y pajarita negra que nos retrotrae a eras anteriores en la que utiliza este mismo conjunto, si bien alterando algunos colores. Por otra parte, la segunda imagen (Imagen 180) nos muestra una combinación que no habíamos visto con anterioridad en las historias de Batman: se trata de una chaqueta, aparentemente de cuero, y un pañuelo o bufanda al cuello. Esta forma de vestir parece darle un aire más fresco y juvenil al personaje, de forma que el lector puede ser capaz de reconocer a Bruce Wayne con un aspecto más jovial.

Para finalizar, presentamos la última etapa dentro de esta era, que tiene como año de inicio 2016, en el que comienza el evento *Renacimiento*, y que llegará hasta la actualidad. En este caso, presentamos tres imágenes que aportan datos relevantes al estudio que hemos efectuado. De esta forma, las tres imágenes nos muestran a Bruce Wayne enfundado en un elegante traje, aunque vamos a analizar cada una de ellas de forma individual. En la primera imagen (Imagen 181), Bruce lleva el típico traje negro sobre una camisa blanca y una pajarita a conjunto. Tal y como se ha mencionado anteriormente, nos encontramos en la Era de la Reiteración, por lo que, en este caso, volvemos a ver a Bruce con un traje sencillo, aunque con el cambio de incorporar una pajarita en lugar de una corbata, tal y como sucedía en las primeras eras. La segunda imagen (Imagen 182) ofrece al lector una versión no tan formal de Bruce Wayne, en la que vemos un traje negro y una camisa totalmente negra, y que incluye un cinturón del mismo color, lo que se asemeja al traje que lleva cuando es Batman, basado principalmente en colores



Imagen 181. Viñeta extraída de *Detective Comics #943* (Tynion IV, 2016)

oscuros. Por último, en la Imagen 183 el protagonista vuelve al estilo tradicional de las primeras eras, una vez más, haciendo referencia a la era en la que nos encontramos, la Era de la Reiteración, basada en la vuelta a los estilos iniciales del personaje. En este caso, Bruce luce un traje de color azul oscuro combinado con una camisa blanca y una corbata negra y, así, puede transportar al lector a los inicios del personaje.



Imagen 182. Viñeta extraída de *Detective Comics* #958 (Tynion IV, 2017).



Imagen 183. Viñeta extraída de *Detective Comics* #993 (Robinson, 2018).

A continuación, vamos a presentar varios fotogramas extraídos de las películas en las que Bruce Wayne tiene un papel protagonista, para así analizar cómo los trajes que lleva se han adaptado del cómic a la gran pantalla.



Imagen 184. Fotograma extraído de *Batman* (Martinson, 1966).



Imagen 185. Fotograma extraído de *Batman* (Martinson, 1966).



Imagen 186. Fotograma extraído de *Batman* (Burton, 1989).



Imagen 187. Fotograma extraído de *Batman Forever* (Schumacher, 1995).



Imagen 188. Fotograma extraído de *Batman Forever* (Schumacher, 1995).

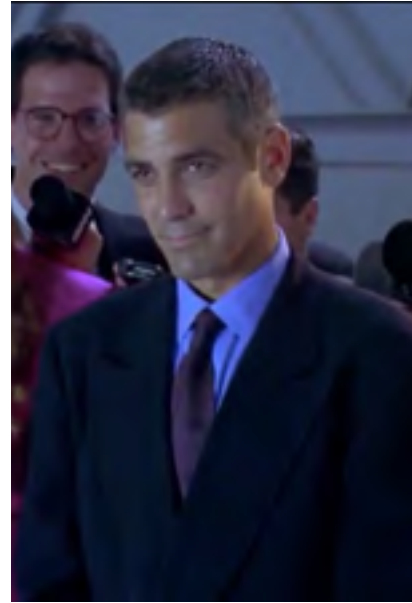


Imagen 189. Fotograma extraído de *Batman y Robin* (Schumacher, 1997).



Imagen 190. Fotograma extraído de *Batman* (Martinson, 1966).



Imagen 191. Fotograma extraído de *Batman* (Burton, 1989).



Imagen 192. Fotograma extraído de *Batman* (Martinson, 1966).



Imagen 193. Fotograma extraído de *Batman* (Burton, 1989).

Una vez presentados los fotogramas seleccionados de las diferentes películas de las que Bruce Wayne es protagonista, vamos a comentar cómo se han ilustrado y, por tanto, adaptado a la gran pantalla.

En esta ocasión, a diferencia del traje de Batman, analizado en el apartado anterior, hemos incluido el traje que lleva Bruce Wayne en la película *Batman* (Leslie H. Martinson, 1966) puesto que simula el elegante atuendo que llevaba el propio personaje en las primeras historietas de cómic. No obstante, hemos desestimado presentar fotogramas de las películas *El caballero oscuro* (Christopher Nolan, 2008), *El caballero oscuro: la leyenda Renace* (Christopher Nolan, 2012) y *La liga de la justicia* (Zack Snyder, 2017) debido a que los mismos actores aparecen en las películas previas, por lo que no existen diferencias entre los trajes que lleva Bruce Wayne en las películas seleccionadas y sus continuaciones. De esta forma, en las imágenes seleccionadas vemos dos estilos diferentes de vestimenta: por una parte, como podemos observar en las Imágenes

185, 186, 187, 189, 191 y 193, se ha optado por el estilo más clásico de traje, es decir, una americana oscura (habitualmente negra, azul o gris oscuro) combinada con un pantalón del mismo color y una corbata o pajarita como complemento. La camisa, por el contrario, presenta diferentes tonalidades, puesto que, aunque el blanco parece ser el color más común, también aparecen camisas azules, negras o grises.

Desde un punto de vista semiótico, estas adaptaciones a la gran pantalla de los trajes con tonalidades más oscuras podrían concebirse como *iconos*, puesto que son una representación similar a los trajes presentados en los cómics, tanto en los orígenes del personaje como en sus historias más recientes. No obstante, las camisas de colores pueden aportar un tono más elegante, por lo que se pueden configurar como *índices* o *símbolos*.

Por otra parte, las Imágenes 184, 187, 190 y 192 presentan ciertos matices que diferencian los trajes de aquellos ya comentados anteriormente, que siguen el modelo establecido en las historias de cómic de Batman. Así, en la Imagen 184 podemos observar a Bruce Wayne vestido con una americana azul oscuro y con una camisa blanca desabrochada por la parte superior, factor que podría sugerir un estilo menos formal y más desenfadado, añadiendo al conjunto un pañuelo en el cuello. Podríamos considerar este traje como un *símbolo*, pues en diferentes culturas, como la europea o la estadounidense, por ejemplo, el hecho de llevar un elegante traje con un pañuelo al cuello suele denotar un cierto reconocimiento social relacionado con la fortuna y la elevada clase social. La Imagen 187 muestra un cambio en los colores oscuros del traje, pues, en esta ocasión, la americana es marrón, combinada con una corbata roja. La Imagen 190 presenta una americana de color gris oscuro decorada con un patrón de rayas blancas, que resalta con el color gris de la camisa y la pajarita. Por último, en la Imagen 192 vemos un conjunto compuesto por un chaleco negro y una camisa oscura, hecho que contrasta con las imágenes anteriores, pues es la primera vez que se presenta a Bruce Wayne vestido de esta forma. La Imagen 192 funciona también como *símbolo*, pues el chaleco puede transmitir la idea de una ligera formalidad si hablamos de la forma de vestir.

Tras el análisis basado en cómo se representa el traje de Batman en las películas en las que aparece, abordaremos ahora el tema del grado de fidelidad de la adaptación cinematográfica, tomando como fuente original el cómic. Según hemos visto, la primera adaptación a la gran pantalla de este superhéroe recoge su inspiración del Batman de la Era de la Independencia, por lo que la adaptación que tiene lugar en este caso sería **por transposición**, ya que el traje se ha adaptado siguiendo el conjunto representado en el cómic, aunque con leves cambios como, por ejemplo, la diferencia de colores entre el azul en el cómic y el negro en la película. A partir de este momento, el resto de trajes irán evolucionando hacia tonos más oscuros, siendo el gris y el negro los colores principalmente utilizados. Además, el aspecto de la indumentaria será, cada vez con mayor frecuencia, similar al de una armadura, por lo que se deduce que sirve como protección para los combates. De esta forma, se establecerá la representación del traje de Batman como una armadura tanto en el cómic como en el cine, por lo que,

al igual que sucedía con el primer atuendo, la adaptación de estos trajes se producirá también **por transposición**, principalmente debido al hecho de que se toma la armadura como base y se irán añadiendo pequeños cambios en cada número de cómic o película. Por último, destacamos que, en líneas generales, ninguna adaptación del traje de Batman al cine se ha hecho mediante **adaptación libre**, pues tanto el diseño como las características del propio traje quedaron establecidos en la primera película y su continuidad se ha mantenido a lo largo de todas las producciones.

En cuanto al traje de Bruce, como ya se ha apuntado anteriormente, se adaptará principalmente **por ilustración y transposición**, ya que, en la totalidad de los casos, la esencia del atuendo o bien se mantiene de forma idéntica a la de los cómics, o bien sufre ligeras modificaciones, aunque no llegarían a considerarse como **adaptaciones libres**.

4.5.2.2.3. Los trajes de Superman

Iniciamos el análisis del traje de Superman con el primer número de la serie regular de cómics *Action Comics*, perteneciente a la Era de la Proliferación (1934 - 1938). Este primer número dedicado exclusivamente a las aventuras de este superhéroe sentará las bases de representación del traje de dicho personaje, tanto en forma y aspecto como en color. Así, tal y como vemos en la Imagen 194, se instauran los colores azul y rojo como los representativos de Superman. Será a partir de este momento cuando ambos colores serán los que refieran a la figura de este superhéroe. De este modo, se establecerá el siguiente patrón de colores, el cual se convertirá en el canon de representación de este personaje: la base del traje será de color azul y la capa, las botas y el calzón serán de color rojo, como contraste al color del resto del atuendo. Además, llevará un cinturón amarillo y un emblema en el pecho también de color amarillo, aunque aún no llevará la S que todos podemos reconocer. Serra ofrece una general, pero interesante, reflexión sobre esta figura:

Sus características personales poseen las marcas de luminosidad y/o [sic] de la transparencia: su fuerza y sus superpoderes provienen del sol y, puesto que su cuerpo funciona como una batería solar, sus células contienen luz, su ánimo es abierto y generoso, su conciencia es inmaculada; también el disfraz que lleva es de colores brillantes y, cuando está en acción, no lleva ningún tipo de máscara (2011: 33).

Un elemento notable en esta primera ilustración es la complexión física que ya muestra el personaje, es decir, desde su primera aparición Superman ya se representaba con una buena forma física, por lo que, ya a partir de este primer número, se mostrará continuamente a este superhéroe con una complexión musculosa definida. Un último aspecto a destacar es el color del cabello, en este caso azul, que se mantendrá a lo largo de varios años, hasta su cambio a color negro.

La aparición de Superman, como ya se ha comentado en el apartado 1.3., dedicado a la historia de DC, supone el origen de una nueva forma de entender el cómic, puesto que este superhéroe servirá como referente para muchos jóvenes y adultos, por lo que

su imagen llegará a ser conocida mundialmente. De esta forma, en su aparición en el cómic se destacó no únicamente su apariencia física y su traje, sino todo el ideario que le mostraba como el encargado de ayudar a todas las personas que pudieran requerir de su intervención. Como comenta Serra, “Superman viste un disfraz que retoma los mismos brillantes colores de la bandera estadounidense [...] Este tipo de estrategia comunicativa intenta tranquilizar a la gente sobre el hecho de que siempre hay alguien que los protege” (2011: 34).



Imagen 194. Viñeta extraída de *Action Comics* #1 (Siegel y Shuster, 1938).



Imagen 195. Viñeta extraída de *Action Comics* #1 (Siegel y Shuster, 1938).

A lo largo de la **Era de la Diversificación** (1939 - 1949) veremos a un Superman que mantiene los colores presentes en su primera aparición en 1938, por lo que se convertirá en la representación canónica de dicho personaje. En la Imagen 195 podemos observar que Superman lleva el mismo traje que en la era anterior y, por tanto, los mismos colores. No obstante, hay dos elementos dignos de ser analizados: el primero de ellos es el hecho de que se ha mantenido la complexión del personaje; es decir, utilizando un traje ajustado, se resalta la buena condición física del sujeto, hecho ya relevante en su primera aparición. El segundo elemento hace referencia al emblema en su pecho: a partir de este momento, tendrá, principalmente en los cómics, la misma forma y los mismos colores, es decir, una S mayúscula roja sobre un fondo amarillo.

Continuamos nuestro análisis con la Imagen 196, perteneciente a la **Era del Atrincheramiento** (1950 - 1960). A lo largo de esta era se mantiene de forma idéntica la representación del personaje de la era anterior, respetando tanto la composición del traje como los colores que lo ilustran. Por tanto, se podría entender que se ha creado una continuidad del superhéroe.



Imagen 196. Viñeta extraída de *Action Comics* #143 (Siegel y Shuster, 1950).



Imagen 197. Viñeta extraída de *Action Comics* #273 (Siegel y Shuster, 1961).

Si atendemos a conceptos de la semiótica visual, concluimos que este traje podría considerarse un *icono*, pues se muestra de forma idéntica al traje que aparece en la era anterior. Únicamente en aquellos casos en los que el traje es idéntico entre las diversas eras se podría considerar como tal. Por consiguiente, no solo vamos a ver *iconos* en la representación de los espacios y de la arquitectura, tal y como ya se ha analizado en el apartado anterior, sino también en la representación y la composición de los trajes de superhéroes.

Seguidamente, de la **Era de la Diversificación** (1961 - 1969) hemos destacado dos imágenes que ilustran algunos cambios dentro de la continuidad de la representación del personaje. La primera de ellas (véase imagen 197), perteneciente al primer año de esta era, muestra a un Superman con las mismas características que en la era anterior, aunque, en este caso, presenta un cambio significativo: se añade el emblema de la S mayúscula también en la capa, aunque únicamente estará coloreado en amarillo. Creemos que uno de los motivos de este cambio en la capa viene alentado por la creación de un gran número de superhéroes con algunas características similares que ya existen en la década de los 60. Se trata, por tanto, de un rasgo identificativo.

La segunda imagen pertenece a los años finales de esta era y es la Imagen 198, en la que consideramos que hay algunos detalles que deben ser comentados. Por un lado, se perfilan las facciones de Superman, pues a partir de esta época se ilustran planos más

cercanos al personaje, lo que permite dotarle de características faciales. Por otro lado, aparecerá uno de los elementos que más tarde se adaptará a las primeras películas del superhéroe: se trata del pequeño rizo de pelo en la frente. Este detalle será un elemento representativo a lo largo de los largometrajes de Superman protagonizados por Christopher Reeve y Brandon Routh, como se verá más adelante en algunos fotogramas.



Imagen 198. Viñeta extraída de *Action Comics* #375 (Siegel y Shuster, 1969)



Imagen 199. Viñeta extraída de *Action Comics* #478 (Conway, 1977).



Imagen 200. Viñeta extraída de *Action Comics* #384 (Siegel y Shuster, 1970).

Llegamos a la **Era de la Independencia** (1970 - 1977) y con ella surgen algunos pequeños aspectos que analizar en el traje de Superman. Las dos imágenes seleccionadas para analizar el traje dentro de esta era (véase las Imágenes 199 y 200) pertenecen al primer y último año de la misma, respectivamente, de forma que podremos observar si existen, o no, diferencias dentro de una misma era. En este caso, como muestran las citadas imágenes, se mantiene la composición del traje, así como los colores que lo ilustran. Uno de los elementos que destacamos de esta era es, principalmente, la inclusión de detalles más específicos tanto en el atuendo como en el propio Superman. Por una parte, resaltamos el cuerpo más definido del superhéroe. Según parece, a partir de esta década se ilustrarán los trajes de forma que permiten definir con mayor calidad los músculos del personaje, otorgándole así una imagen a Superman en la que su apariencia es aún más musculosa que en representaciones anteriores. Por otra parte, es necesario comentar que también su rostro mejora con la inclusión de algunos detalles, como unas líneas de expresión más definidas, el pelo, que dependiendo del número será negro o azul, y los ojos, a través de los que se entenderá con mejor claridad el estado de ánimo del superhéroe..

Con la **Era de la Ambición** (1978 - 1986) llegará el aspecto definitivo de Superman, es decir, la representación del personaje que servirá como inspiración tanto para los siguientes números de esta serie de cómic como para futuras adaptaciones a la gran pantalla. Así, en la Imagen 201, podemos ver a un Superman de alta estatura enfundado en un traje tan ajustado que define perfectamente su musculado cuerpo. Se trata, por tanto, de ofrecer una visión prototípica de *héroe*, es decir, un personaje con una buena apariencia física que sea capaz de ayudar y evitar el peligro de cualquier forma. Esta representación visual del concepto de superhéroe se extenderá al resto de *superhéroes*, tanto si pertenecen a Marvel como a DC.



Imagen 201. Viñeta extraída de *Action Comics* #485 (Bates, 1978).

Finalmente, vamos a analizar la etapa más extensa y en la que aparecen múltiples representaciones del traje de Superman, aunque siempre siguiendo la línea estética de la era anterior: se trata de la **Era de la Reiteración** (desde 1986 hasta la actualidad). De la misma forma que hemos hecho con el análisis de los trajes de Batman, vamos a dividir esta era en tres etapas diferentes. La primera de ellas engloba el inicio de la era hasta 2006, año en el que aparece *Superman Returns* (Bryan Singer, 2006). Hemos seleccionado la Imagen 202 por diferentes motivos. El primero de ellos es la composición del traje, puesto que, aunque sigue los mismos estándares de representación de eras anteriores, en este caso veremos un emblema que ocupa casi la totalidad de su pecho, de forma que la S que representa a este personaje esté bien visible para el lector. Además, también destacamos la representación de Superman, pues, a partir de este momento, observaremos cómo en las viñetas en las que está volando por el aire se ilustra con mayor detalle, de forma que sirve como muestra del superhéroe en su mejor momento.



Imagen 202. Viñeta extraída de *Action Comics* #592 (Byrne, 1987).



Imagen 203. Viñeta extraída de *Action Comics* #839 (Johns, 2006).

Si avanzamos hasta la siguiente etapa dentro de esta misma era, nos situamos en un espacio de tiempo que abarca desde la llegada de la película *Superman Returns* (Bryan Singer, 2006) hasta el estreno de la película *Batman VS Superman* (Zack Snyder, 2017). Para analizar esta etapa, hemos seleccionado dos imágenes que presentan elementos dignos de ser mencionados. La primera de ellas (Imagen 203) muestra a

Superman en el cielo adoptando una postura que se convertirá en canónica, pues en esta era veremos al personaje utilizar esta misma pose, simulando la Imagen 201, que hemos analizado en la Era de la Ambición. Esta posición de brazos tiene una connotación sígnica. Más específicamente, sería un *símbolo* en términos peirceanos, pues tiene un significado propio: se puede asociar esta posición con un comportamiento de seguridad en uno mismo y firmeza. Por consiguiente, si se representa a Superman con esta postura, se está representando no solo al personaje, sino también su reacción ante los acontecimientos que tienen lugar en la viñeta. Por otra parte, la Imagen 204, también perteneciente a esta misma era, muestra un notable cambio que se verá reflejado no solo en posteriores ilustraciones del personaje, sino también en la forma en la que se adaptará al cine. Se trata del calzón rojo que lleva desde los inicios y que, hasta esta era, había sido un elemento que caracterizaba a este superhéroe. La Imagen 204 muestra ahora un calzón azul, que se fusiona con el resto del traje, de forma que le da una mayor uniformidad cromática.



Imagen 204. Viñeta extraída de *Action Comics* #14 (Morrison, 2013).



Imagen 205. Viñeta extraída de *Action Comics* #50 (Pak, 2016).

Por último, para finalizar con esta etapa, y a su vez con la era, vamos a analizar ilustraciones pertenecientes al periodo que comprende el estreno de la película *Batman VS Superman* (2016) hasta la actualidad. Las ilustraciones que hemos seleccionado muestran elementos que cambian o evolucionan en relación con otras etapas y eras,

por lo que vamos a analizar aspectos relevantes en la construcción del personaje. Además, ponemos de relieve el hecho de que, a lo largo de esta etapa, se suceden diferentes autores y dibujantes, por lo que habrá diferentes formas de representar e ilustrar las historias de este superhéroe. De la primera imagen que vamos a analizar (Imagen 205) destacamos la simplicidad o minimalismo del traje; es decir, en este caso, se ha suprimido levemente la forma en la que la vestimenta definía los músculos del personaje para dar lugar a un conjunto más sencillo, aunque manteniendo los colores y la composición.

Por otra parte, la Imagen 206 muestra un Superman que mantiene la continuidad de la etapa anterior; esto es, el traje completamente azul con la capa, las botas y una especie de cinturón de color rojo, y su gran emblema ocupando casi la totalidad del pecho. Aprovechamos, además, esta imagen para comentar un hecho que ha tenido lugar desde los inicios de este personaje hasta ahora, y que tiene que ver con la relación de los escenarios con el propio traje. Tomando como ejemplo la Imagen 206, observamos que, atendiendo a los colores propios del atuendo de Superman, la gran mayoría de los escenarios en los que sucede la acción tienen dos características en común. La primera de ellas consiste en los tonos pastel que se utilizan para resaltar el brillo del traje, de forma que, aunque esté siempre en un plano cercano, es lo primero que el lector reconoce cuando llega a la viñeta. Por otra parte, la segunda característica consiste en el uso del color y las tonalidades; el color principal del traje es el azul, por lo que se utilizan colores cálidos para el fondo, de forma que sirven de contraste para poner de relieve la figura del superhéroe. Se trata, por tanto, de dotar a la escena de estrategias visuales basadas en el color.



Imagen 206. Viñeta extraída de *Action Comics* #996 (Jurgens, 2018).



Imagen 207. Viñeta extraída de *Action Comics* #1014 (Bendis, 2019).

Finalmente, llegamos a la última imagen (véase Imagen 207) de esta etapa, en la que vamos a comentar dos aspectos que consideramos relevantes para el análisis. El primero de ellos se centra en la aparición, nuevamente, del calzón rojo con el que se ilustró por primera vez. La razón de este cambio, puesto que en las etapas anteriores se había eliminado el rojo, puede radicar en la idea de regresar a los orígenes, es decir, un intento de volver a representar e ilustrar a Superman tal y como lo hicieron sus creadores, Jerry Siegel y Joe Shuster. Por otra parte, mencionamos, de nuevo, la forma física del personaje, puesto que, una vez hecho el recorrido de su evolución desde sus orígenes hasta la actualidad, observamos que la tendencia común es la de representar, de forma más o menos específica, la corpulencia del personaje y el cuerpo musculoso que posee, imagen capaz de transmitir al lector una idea de fuerza y valentía, como antes se comentaba.

Una vez considerados los trajes de Superman, vamos a aplicar los conceptos semióticos de Peirce a dicho análisis, de forma que podamos demostrar que estas teorías sirven como herramienta analítica en los medios audiovisuales y, en este caso en concreto, el cómic. Por consiguiente, empezamos con el término de *icono*; como bien se ha explicado en el Capítulo 3, el icono es un *signo* que representa a otro elemento a través de una relación de similitud, es decir, una fotografía de la Torre Eiffel sería un icono de la propia Torre Eiffel, ya que representa con exactitud ese mismo objeto. Si aplicamos este concepto a los trajes de Superman, podemos discernir que el traje se convierte en *icono* de era en era, siempre y cuando se mantengan las características de la era anterior, ya sean los colores o la forma del propio traje; es decir, si un traje preserva las mismas características que otro traje anterior, se podrá considerar un *icono*.

Por otra parte, el traje puede ser considerado como *índice* si la relación con el objeto al que representa es casual o consecutiva, esto es, si existe una relación del traje con otro elemento que se derive del mismo. Un ejemplo de este caso lo encontramos en la propia composición del traje; esto es, debido al tipo de material con el que está tejido, los músculos se perciben de forma detallada a través de la vestimenta, por lo que, en prácticamente todas las representaciones de Superman, su traje es un *índice*, pues se pone de manifiesto la relación entre el traje y la constitución física del personaje.

Por último, el traje será un *símbolo* si, a partir del propio traje, el lector lo relaciona con otro elemento o concepto, ya tenga una relación directa o no. Es el caso, por ejemplo, del emblema que lleva en el pecho, pues el lector relaciona directamente ese signo con Superman, aunque no tenga ninguna relación directa ni referencia visual de similitud con el objeto, en este caso, el propio Superman. Otro ejemplo de símbolo viene dado a través del uso del color que se ha comentado en este análisis, pues dentro del mundo de los superhéroes, los colores rojo y azul son los que definen a Superman, así como el gris y el negro a Batman, el verde a Flecha Verde y el rojo, azul y amarillo a Wonder Woman. Por tanto, podemos considerar los colores como característica simbólica del traje de superhéroe como elemento signico.

Así, tal y como hemos tratado de demostrar, las teorías semióticas propuestas por Peirce parecen poder servir como herramienta analítica aplicada al cómic de superhéroes. A continuación, y teniendo en cuenta estas mismas teorías semióticas y las teorías de la adaptación propuestas por Sánchez (2010), vamos a analizar diversos fotogramas extraídos de las películas basadas en la figura de Superman, atendiendo a ciertos aspectos que se derivan a lo largo del proceso de adaptación.



Imagen 208. Fotograma extraído de *Superman* (Donner, 1978)



Imagen 209. Fotograma extraído de *Superman* (Donner, 1978)

Comenzamos esta parte del análisis con las primeras películas de Superman, y hemos seleccionado dos imágenes (Imágenes 208 y 209) representativas de las cuatro primeras películas (*Superman*, *Superman II*, *Superman III* y *Superman IV*, dirigidas por Richard Donner, Richard Lester y Sidney Fury en 1978, 1981, 1983 y 1987, respectivamente) y que suponen, a su vez, las primeras adaptaciones de este personaje a la gran pantalla.

Hemos seleccionado únicamente estas dos imágenes como muestras de esta saga de películas debido a que tanto el actor como el traje son los mismos en los cuatro filmes y, por tanto, no hemos considerado necesario incluir imágenes de todos ellos. Así, si analizamos la primera imagen (208), podemos observar que el traje se basa en su totalidad en el mismo atuendo que aparece en los orígenes del personaje. Es decir, el traje se basa, en términos propuestos por Sánchez (2000), en una **adaptación por ilustración**, ya que se ha adaptado de la misma forma desde el medio original. Además, si abordamos este análisis de la adaptación desde el punto de vista de la semiótica, podemos asumir que se trataría de un *icono*, pues el traje en el cine representa, de forma idéntica, el traje aparecido en los cómics.

A su vez, hemos escogido la Imagen 210, en la que aparece un primer plano de Superman, por la siguiente razón: siempre se ha representado a este personaje con los ojos azules. Es un factor relevante, puesto que, como vemos en la citada imagen, en la película se ha mantenido este aspecto, por lo que se trata, también, de una **adaptación por ilustración** del propio cómic (véase Imagen 209). A su vez, del mismo modo que sucede con el traje, el hecho de representar a este personaje con los ojos azules tiene un significado, por lo que este elemento podría ser un *icono* o un *símbolo*; será un icono si se representa de forma exacta, es decir, tal y como sucede en la imagen 209, y, por otra parte, será un *símbolo* si tenemos en cuenta la relación existente entre los ojos azules y los personajes buenos de los cuentos⁸⁰.



Imagen 210. Viñeta extraída de *Action Comics #1017* (Bendis, 2019)



Imagen 211. Fotograma extraído de *Superman Returns* (Singer, 2006)



Imagen 212. Fotograma extraído de *Superman Returns* (Singer, 2006)

80. En el caso que nos ocupa, podemos hacer referencia a los príncipes de Disney, muchos de los cuales tienen ojos azules para hacer notable su buena personalidad: Erik, de *La Sirenita* (John Musker, 1989), Adam, de *La bella y la bestia* (Gary Trousdale, 1991) o John Smith, de *Pocahontas* (Enrique Goldborvert, 1995), entre otros.

En las siguientes líneas, vamos a prestar atención a la película que siguió a la saga protagonizada por Christopher Reeve, esta vez con Brandon Routh como Superman: *Superman Returns* (Bryan Singer, 2006). De esta cinta vamos a centrarnos únicamente en el traje, puesto que, como vemos en las Imágenes 211 y 212, se siguen manteniendo las mismas características del traje que podemos observar en los cómics, de forma que se conserva la categoría de **adaptación como ilustración** y, a su vez, siguen siendo *iconos* en relación con el cómic. Si bien podemos apreciar cambios mínimos, como pueden ser un emblema más pequeño en el pecho o la aparición del mismo emblema en amarillo en el cinturón, no se trata de cambios relevantes que puedan influir en el propio traje.



Imagen 213. Fotograma extraído de *El hombre de acero* (Snyder, 2013).

La siguiente película de Superman, *El hombre de acero* (David S. Goyer, 2013), protagonizada por Henry Cavill, presenta algunos cambios con respecto al cómic que deben ser analizados. El primero de ellos lo encontramos en la composición del traje (véase Imagen 213), puesto que, en esta adaptación, se mantienen todas las partes del atuendo excepto el calzón rojo, que aquí ya no existe, por lo que la parte azul del traje constituye ya todo un conjunto en esta adaptación. Por otro lado, otro cambio relevante son los colores de la vestimenta. Si observamos detenidamente la Imagen 213, vemos que ya no se utilizan los tonos claros de azul y rojo de los trajes previos, sino que se han sustituido por unos más oscuros. Este cambio parece conceder, tanto al ropaje como

al propio personaje, una sensación de seriedad, hecho que es posiblemente transmitido como tal a los espectadores. Así, no solo es el propio traje el que sufre este oscurecimiento, acercándose a la estética de Batman, puesto que también la propia historia de la película sufre este cambio. Por consiguiente, tanto el traje como las historias de Superman se vuelven más oscuras y dramáticas, alejándose de la idea primera de este superhéroe de finales de los años 30 del pasado siglo y convirtiéndolo en un personaje actual y más humano. Por otra parte, el tercer aspecto que hemos optado por recalcar es la forma física que la propia indumentaria pone de relieve. De la misma forma que aparece en los cómics, y que ya hemos podido ver en el análisis previo del traje en la serie de cómics *Action Comics*, la definición de la forma física del personaje es un aspecto constante en todas las historias y en la mayoría del conjunto de eras del cómic que hemos analizado. Así, teniendo en cuenta los conceptos semióticos de Peirce que estamos aplicando en este análisis, podemos entender que tanto el uso del tono de color más oscuro como la definición de los músculos son signos, más concretamente *símbolos*, pues, por una parte, una de las connotaciones de los colores más oscuros, en la cultura occidental, es la seriedad y, por otra, los músculos definidos se suelen relacionar con la fuerza y la valentía, como se viene indicando.

Finalmente, llegamos a la última película en la que Superman es protagonista, *Batman VS Superman* (Zack Snyder, 2016). En esta película hay pocos cambios dignos de comentar, puesto que tanto el traje como el actor que interpreta al personaje son los mismos. En todo caso, destacamos la complexión de Henry Cavill (véase Imagen 214), ya que en esta película su tono muscular ha aumentado y, de esta forma, representa mejor al Superman de los cómics de algunas eras, como el que aparece en la Era de la Ambición (1978-1986) y de la Reiteración (1986 hasta la actualidad).



Imagen 214. Fotograma extraído de *Batman vs Superman: el amanecer de la justicia* (Snyder, 2015).

En definitiva, si llevamos a cabo un rápido recorrido por la evolución del traje de Superman adaptado a la gran pantalla, podemos observar dos importantes fenómenos. El primero de ellos es el paso de una simple prenda de tela a una creada a partir de un tipo de material resistente muy parecido al de una armadura, de forma que se ajusta al cuerpo del personaje dejando apreciar su perfecta condición física, como podemos observar, por ejemplo, en la Imagen 206. Por otra parte, también los colores sufren una modificación, pues en las adaptaciones que se inician con la saga protagonizada por Christopher Reeve vemos un traje con colores claros y luminosos (Imagen 208) y, llegados a las últimas adaptaciones, vemos que esos mismos colores han evolucionado hacia colores más oscuros (Imagen 214).

A continuación, y para finalizar con el análisis del traje de Superman, vamos a mostrar una serie de imágenes extraídas de la serie de cómics *Action Comics*, en las que ponemos de relieve la forma de vestir del *alter ego* de Superman, Clark Kent. Para ello, hemos seguido la misma estructura del análisis anterior del traje de Superman, Batman y Bruce Wayne.



Imagen 215. Viñeta extraída de *Action Comics* #29 (Siegel y Shuster 1940).

4.5.2.2.4. Los trajes de Clark Kent

Iniciamos este recorrido con la Imagen 215, perteneciente a la **Era de la Proliferación**, en la que el personaje de Clark Kent lleva una americana azul, una camisa blanca y, como complemento, una corbata roja y un sombrero marrón adornado con una cinta negra. En este caso, se nos presenta el código de vestimenta que el personaje de Clark Kent utilizará cuando no lleva puesto el traje de superhéroe, por lo que, de esta forma, se sientan las bases de cómo aparecerá Clark Kent en las historias de la serie de cómics *Action Comics*. Las gafas, además, serán un complemento recurrente en la representación de este personaje, puesto que tendrá la función de evitar que Clark

Kent sea reconocido por el resto de personajes. Por consiguiente, desde el punto de vista de los estudios semióticos, convenimos que este tipo de traje posee las mismas características que ya hemos comentado anteriormente en el apartado dedicado al análisis del traje llevado por Bruce Wayne. Así, reproducimos lo señalado previamente en la página 213 de la presente tesis doctoral:

Puede ser un *icono* si tenemos en cuenta la uniformidad de representación de un traje masculino, puesto que, comúnmente, se basa en una americana y un pantalón recto, pudiendo ser, eso sí, de diferentes colores. Será un *índice* si relacionamos el propio concepto de traje con otro concepto directamente relacionado, como pueda ser el de celebración, evento u ocasión especial. Por último, lo definiríamos como *símbolo* si tenemos en cuenta la idea que nos transmite un traje masculino, nuevamente, en ciertos contextos culturales: riqueza, estatus social o, simplemente, elegancia.

Teniendo en cuenta el análisis semiótico previo, en las imágenes sucesivas nos limitaremos a comentar aspectos que difieran de las consideraciones arriba presentadas, puesto que, de no proceder así, repetiríamos de forma sistemática la misma información en muchas de las imágenes que en las próximas páginas se van a presentar.

En la siguiente era, **Era de la diversificación**, hemos seleccionado la Imagen 216, que sigue con la misma estética que la imagen seleccionada de la Era de la Proliferación. Se seguirá utilizando el color el azul para colorear la americana del personaje, combinada con una camisa blanca y una corbata roja. A su vez, también se incluyen las gafas, que le dotan de la personalidad de Clark Kent y, por otra parte, se mantienen los reflejos de color azul en el pelo, los cuales también se pueden ver en las primeras historias en las que aparece Bruce Wayne en la serie de cómics *Detective Comics*, como antes se mencionaba.



Imagen 216. Viñeta extraída de *Action Comics* #169 (Siegel y Shuster 1952).

Las siguientes imágenes (Imágenes 217 y 218) se incluyen dentro de la **Era del Atrinchamiento** y pertenecen al inicio y al final de la misma, por lo que podemos observar alguna diferencia y ciertas similitudes. Ambas imágenes comparten el estilo del traje que lleva el personaje, es decir, una americana lisa con un camisa blanca y una corbata, gafas y sombrero como complementos. No obstante, la notable diferencia es el color y el estilo de la corbata: pese a que no supone un factor relevante en la historia, destacamos el hecho de que se rompe la tradición de la corbata roja para sustituirla por una amarilla, además más fina que la anterior. Se trata, por tanto, de un elemento que resalta un cambio en la forma de representación del personaje desde sus inicios.



Imagen 217. Viñeta extraída de *Action Comics* #183 (Siegel y Shuster 1953).



Imagen 218. Viñeta extraída de *Action Comics* #260 (Siegel y Shuster 1960).



Imagen 219. Viñeta extraída de *Action Comics* #276 (Siegel y Shuster 1961).



Imagen 220. Viñeta extraída de *Action Comics* #375 (Siegel y Shuster 1969).

A lo largo de la **Era de la Conexión**, también hemos seleccionado dos imágenes (Imágenes 219 y 220), que delimitan el inicio y el final de la misma, respectivamente, puesto que ambas presentan ciertos aspectos que analizar. La principal similitud que podemos observar entre las dos imágenes es el traje que lleva el personaje de Clark Kent: se utilizan las mismas prendas, los mismos colores y la misma postura en la que se pretende resaltar el logotipo de Superman. Al tratarse de la Era de la Conexión, parece haber un intento de conectar con lo anterior, de seguir, en la medida de lo posible, con todo aquello que ya ha sido establecido en las eras anteriores. En términos semióticos, ambas ilustraciones podrían concebirse como *iconos*, pues las dos plantean una estética similar, dejando, por otra parte, claramente visible el traje de Superman.

Seguidamente, llegamos a la **Era de la Independencia**, en la que hemos destacado tres imágenes que sirven como recapitulación de los trajes llevados por Clark Kent en esta misma era. Las dos primeras imágenes (Imágenes 221 y 222) se sitúan en el inicio y el final de la era, respectivamente, y observamos que en ambas se mantiene el traje de eras anteriores, tanto en estilo como en color, además de los complementos ya típicos del personaje (corbata y gafas de vista). No obstante, la última imagen (Imagen 223) sí presenta algunos cambios respecto a la visión tradicional que venimos viendo desde el inicio del análisis. En este caso, hay un aspecto destacable, y es el cambio de colores en el traje: vemos a Clark Kent llevando una americana marrón a cuadros y una corbata verde como complemento. Semióticamente, por tanto, esta forma de representación del traje ya no sería un *icono*, pues no se establece ninguna relación de similitud con otra representación, y pasaría a ser un *índice*, ya que recoge la idea de traje formada previamente y se reelabora, es decir, en este caso se realiza un cambio de color.



Imagen 221. Viñeta extraída de *Action Comics* #384 (Siegel y Shuster, 1970).



Imagen 222. Viñeta extraída de *Action Comics* #484 (Bates, 1978).



Imagen 223. Viñeta extraída de *Action Comics* #393 (Siegel y Shuster, 1970).

Las imágenes 224 y 225, que se incluyen dentro de la **Era de la Ambición**, mantienen la forma, el color y el estilo de traje de las eras anteriores, por lo que hemos optado por mostrarlas para confirmar que se trata de una representación continua de años anteriores. Además, tal y como hemos hecho anteriormente, cada una representa el inicio y el final de la era, respectivamente.



Imagen 224. Viñeta extraída de *Action Comics* #493 (Bates, 1979).

Imagen 225. Viñeta extraída de *Action Comics* #578 (Boldman, 1986).

Por último, llegamos a la **Era de la Reiteración**, la más larga y de la que hemos seleccionado más imágenes para comentar, puesto que, como decimos, es la etapa más extensa y con más cambios en todo el recorrido del traje de Clark Kent. Para ello, al igual que en el análisis de los trajes de Bruce Wayne, hemos dividido esta dilatada era en tres etapas: la primera tiene su inicio en 1986 y dura hasta 2006, año en que se inicia el evento de la editorial DC *Los Nuevos 52* y el estreno de la película *Superman Returns* (Brian Singer, 2006). La segunda etapa llegará hasta el año 2016, año en el que aparece otro gran evento en DC, *Renacimiento*, y que coincide con el estreno de la película *Batman vs Superman: el amanecer de la justicia* (Zack Snyder, 2016). Finalmente, la última etapa comprende las historias publicadas entre 2016 y la actualidad.

A lo largo de la primera etapa, hemos seleccionado 4 viñetas que ilustran, de diferente manera, la forma en la que viste el personaje de Clark Kent. En la primera de ellas (Imagen 226), Clark lleva una camisa amarilla complementada con unos tirantes y una corbata marrón, lo que le confiere un estilo menos formal que en etapas anteriores, en las que llevaba de forma continua una americana. Ponemos de relieve la corbata desanudada, elemento que, semióticamente, sería un *símbolo*, pues en la mente del lector se podría formar la idea de la falta de formalidad, aspecto que hemos comentado con anterioridad.



Imagen 226. Viñeta extraída de *Action Comics* #592 (Byrne, 1987).



Imagen 227. Viñeta extraída de *Action Comics* #597 (Byrne, 1988).

La siguiente imagen (Imagen 227) presenta otro tipo de formalidad, diferente a la que inspira una americana y un pantalón de traje. Así, se sustituye la americana por un jersey, lo que nos parece indicar que la acción puede tener lugar en una estación fría y, por tanto, este traje funciona también como un signo, en este caso, un *índice*.

En estas dos ocasiones las imágenes reflejan un notable cambio con respecto a las eras anteriores, puesto que empiezan a aparecer nuevas historias sobre Clark Kent en las que el traje formado por americana y pantalón no será utilizado constantemente, sino que se dará paso a nuevas formas de vestir al personaje, acercándose o alejándose a la formalidad de la indumentaria dependiendo de los hechos que se estén narrando. Se trata, por tanto, de dotar al personaje de nuevas formas representación.



Imagen 228. Viñeta extraída de *Action Comics* #709 (Michelinie, 1995).



Imagen 229. Viñeta extraída de *Action Comics* #822 (Austen, 2005).

Las siguientes dos imágenes (Imágenes 228 y 229) han sido seleccionadas debido a la vuelta a los orígenes que suponen, es decir, aunque existen nuevas formas de vestir a Clark Kent, el traje siempre estará presente en alguna historia, pues forma parte del origen, de la marca, del propio personaje.

Seguimos con el recorrido del traje de Clark Kent analizando las siguientes imágenes pertenecientes a la segunda etapa de la Era de la Reiteración. Hemos seleccionado las siguientes cuatro ilustraciones porque aportan ciertas diferencias y similitudes con todos los trajes vistos anteriormente, por lo que nos servirán de ejemplos con una gran cantidad de información para nuestro análisis. La primera imagen (Imagen 230) sirve como elemento de continuidad basado en otros trajes de Clark Kent, por lo que en esta imagen la vestimenta se ilustra con una americana azul, camisa blanca y corbata negra.



Imagen 230. Viñeta extraída de *Action Comics* #834 (Simone, 2006).



Imagen 231. Viñeta extraída de *Action Comics* #836 (Kelly, 2006).

La siguiente imagen (Imagen 231) cambia totalmente el paradigma de representación del personaje, pues, como podemos observar, lleva una cazadora marrón sobre una camiseta negra ajustada y combinada con unos pantalones marrones ceñidos. Este tipo de ropa tan ajustada permite ilustrar con detalle su tono muscular, poniendo de relieve la buena forma física del personaje, de la misma forma que sucede cuando lleva el traje de superhéroe. Como consecuencia, este estilo de prenda podría considerarse un *símbolo*, pues la definición del tono muscular puede llevarnos a la idea del ejercicio físico y la buena salud. Por otra parte, y como aspecto opuesto, hemos seleccionado la Imagen 232, en la que la ropa que lleva Clark Kent es holgada y, a nuestro parecer, informal. En este caso, la chaqueta desabrochada sobre una camiseta blanca arrugada con el letrero del Daily Planet sobre una esfera amarilla y unos pantalones marrones

holgados le confiere un aspecto ciertamente casual, todo lo opuesto a los trajes que acostumbrábamos a ver en eras anteriores. De esta forma, la Imagen 232 presenta ciertos aspectos que se pueden analizar desde el punto de vista de la semiótica. El primero de ellos es la propia ropa holgada, tal y como aparece en la imagen escrita, pues podría tratarse de un *símbolo* que llevara al lector a la idea de concebir esta forma de vestir como poco formal, alejada de los trajes ya llevados por este personaje. A su vez, la propia imagen podría entenderse como *índice*, pues las letras que forman *Daily Planet* sobre la esfera amarilla de la camiseta se relaciona directamente con el edificio del Daily Planet (analizado en el apartado 4.5.1.2.2.3., dedicado a la arquitectura en los cómics de Superman).



Imagen 232. Viñeta extraída de *Action Comics* #838 (Johns, 2006).



Imagen 233. Viñeta extraída de *Action Comics* #41 (Pak, 2015).

Para terminar con esta etapa, hemos destacado la Imagen 233, con algunos aspectos a tener en cuenta. El primero de ellos es la vuelta a la ropa ajustada que hemos visto durante los inicios de esta etapa, llevando así una camiseta azul ajustada con el logo de Superman (una S mayúscula roja sobre un pentágono negro) y unos vaqueros. Destacamos, además, el uso de dicho color en ambas prendas, puesto que nos transporta directamente al color azul del propio traje de Superman, por lo que el uso del color azul en esta viñeta sería un *índice*. De la misma forma, la S mayúscula en el pecho de Clark Kent también es un *símbolo*, pues es un elemento característico de este personaje que le representa en su totalidad.

Finalmente, llegamos a la tercera y última etapa de esta era, en la que hemos seleccionado otras tres imágenes para analizar. La primera (Imagen 234) muestra a Clark Kent vestido con una camisa a cuadros verde, pantalón marrón, complementado con un cinturón también marrón y una corbata de este mismo color. En este caso, el estilo sigue una línea formal, dejando al margen la americana que solía llevar en otras eras y optando por una camisa por dentro del pantalón. Algo parecido sucede con la Imagen 235, pues aquí observamos el uso de la americana aunque no forma parte del conjunto de un traje, sino más bien como un complemento que dota de formalidad al conjunto de camisa sin corbata por dentro del pantalón vaquero de color azul. Por tanto, podemos considerar que se mantiene la formalidad de vestir en cierto grado, si bien es cierto que se distancia levemente del uso del traje completo (americana y pantalón) de otras eras.



Imagen 234. Viñeta extraída de *Action Comics* #957 (Jurgens, 2016).



Imagen 235. Viñeta extraída de *Action Comics* #963 (Jurgens, 2016).

Por último, la Imagen 236 vuelve a recoger el estilo formal aparecido en los orígenes de Clark Kent, por lo que destacamos de la ilustración una americana azul sobre una camisa blanca y, como complemento, un corbata azul. Por tanto, ponemos de relieve de esta etapa y por extensión, de la Era de la Reiteración, la gran variedad existente para ilustrar la manera en la que viste el personaje de Clark Kent. Como indica el propio nombre de la era en la que nos encontramos, se trata de reiterar, de volver a la idea y al concepto de vestir de Clark Kent, y considerarlo como una opción para representarlo que puede combinarse con otros aspectos que se alejen de la formalidad del *traje* como concepto.



Imagen 236. Viñeta extraída de *Action Comics* #1006 (Bendis, 2019).

A continuación, vamos a presentar diferentes fotogramas de las películas de Superman en las que aparece el traje que lleva el personaje de Clark Kent, para analizar la forma en la que este se ha adaptado de las historias de la serie de cómics *Action Comics* al cine. Previamente al comentado análisis, hacemos hincapié en el hecho de que no vamos a incluir fotogramas de todas las películas en las que aparece Clark Kent, puesto que, en varias ocasiones, aparece el mismo actor para realizar el papel del propio Clark Kent, por lo que sería redundante comentar la misma forma de vestir en las diferentes películas, tal y como sucede, por ejemplo, en las primeras cuatro películas de Superman. Una vez puesto de manifiesto este aspecto, procedemos a la presentación de las imágenes seleccionadas.



Imagen 237. Fotograma extraído de *Superman* (Donner, 1978).



Imagen 238. Fotograma extraído de *Superman Returns* (Singer, 2006).



Imágenes 239 y 240. Fotogramas extraídos de *El hombre de acero* (Snyder, 2013).



Imagen 241. Fotograma extraído de *Batman vs Superman: el amanecer de la justicia* (Snyder, 2015).

Una vez presentadas las imágenes de los fotogramas en los que aparece el traje de Clark Kent, pasamos a su análisis y comentario. Como se puede apreciar, en las películas de Superman se ha optado por presentar al personaje vestido de manera formal, utilizando americanas, camisas, gafas, y corbatas como complemento. Si bien hay diversidad en los colores y los estilos de dichas prendas, todas ellas están relacionadas con los trajes que aparecen en los cómics, es decir, se ha optado por adoptar el estilo formal de los cómics y aplicarlo a los trajes que podemos ver en la gran pantalla. Por otra parte, destacamos también el hecho de que se obvian los estilos más casuales, pues en ningún caso veremos en las películas de Superman a Clark Kent vestido con ropa ancha o una simple camiseta. Por último, queremos destacar el cambio de personalidad que el traje parece provocar en el personaje: cuando Clark Kent se presenta con el estilo formal que le otorgan los tipos de traje que hemos analizado anteriormente, su personalidad se vuelve más introspectiva, tímida y callada. No obstante, cuando lleva el traje de Superman, todas esas cualidades se transforman y pasa a ser un personaje valiente, decidido y orgulloso. Aún así, como comenta Serra, “en general, podemos decir que, a través de una estrategia «transparente», Superman intenta producir confianza en su figura y en sus acciones” (2011: 35).

4.5.2.3. Palabras finales: trajes

Hemos analizado el concepto de traje desde el punto de vista de la semiótica y cómo funciona en las viñetas que hemos seleccionado, por lo que, ahora, vamos a considerar cómo este concepto se ha adaptado del cómic a la gran pantalla. Si observamos las imágenes y, atendiendo a los aspectos basados en el grado de fidelidad de adaptación de un medio a otro, consideramos que existen algunos elementos dignos de mención. Por una parte, en términos propuestos por Sánchez (2000), observamos que el concepto de *traje* parece encajar en el tipo de **adaptación por ilustración**, puesto que este elemento es fácilmente adaptable entre diferentes medios, ya que, sin especificar el color, el estilo y la forma de representarlo no suelen variar entre ellos, por lo que este tipo de adaptación entre varios medios se da, comúnmente, de forma similar.

4.5.3. Recapitulación de los resultados

Para concluir este capítulo, presentamos, seguidamente, nueve tablas que resumen el contenido del análisis del corpus que hemos llevado a cabo, de forma que se evidencien tanto los conceptos semióticos utilizados como los procesos de adaptación del cómic al cine. Recalamos que, en el caso que algún elemento no exista o no se pueda analizar debido a la era en la que apareció, utilizaremos el signo de conjunto vacío (\emptyset) para indicarlo. En las tablas, podemos observar una primera columna que refleja las ocho eras de la historia del cómic que se han detallado en el Capítulo 1. La segunda columna se configura a partir de los conceptos semióticos de los que se deriva el signo. Por último, en la tercera presentamos los procesos de adaptación seguidos en cada caso y qué tipo de signo presenta cada adaptación.

GOTHAM		
Eras	Signo semiótico	Proceso de adaptación
INVENCIÓN	\emptyset	- Adaptaciones como ilustración - Semiótica: iconos e índices
PROLIFERACIÓN	\emptyset	
DIVERSIFICACIÓN	índice	
ATRINCHERAMIENTO	índice	
CONEXIÓN	índice / símbolo	
INDEPENDENCIA	índice / símbolo	
AMBICIÓN	índice / símbolo	
REITERACIÓN	índice / símbolo	

Figura 13. Repaso de los conceptos semióticos y los procesos de adaptación de Gotham.

MANSIÓN WAYNE		
Eras	Signo semiótico	Proceso de adaptación
INVENCIÓN	∅	- Adaptaciones como ilustración - Semiótica: iconos, índices y símbolos
PROLIFERACIÓN	∅	
DIVERSIFICACIÓN	índice / símbolo	
ATRINCHERAMIENTO	índice	
CONEXIÓN	índice	
INDEPENDENCIA	índice / símbolo	
AMBICIÓN	índice / símbolo	
REITERACIÓN	icono / índice / símbolo	

Figura 14. Repaso de los conceptos semióticos y los procesos de adaptación de la Mansión Wayne.

METROPOLIS		
Eras	Signo semiótico	Proceso de adaptación
INVENCIÓN	∅	- Adaptaciones como ilustración - Semiótica: iconos, índices y símbolos
PROLIFERACIÓN	∅	
DIVERSIFICACIÓN	icono / índice / símbolo	
ATRINCHERAMIENTO	icono / índice / símbolo	
CONEXIÓN	índice / símbolo	
INDEPENDENCIA	índice / símbolo	
AMBICIÓN	índice / símbolo	
REITERACIÓN	índice / símbolo	

Figura 15. Repaso de los conceptos semióticos y los procesos de adaptación de Metropolis.

KRYPTON / KANDOR		
Eras	Signo semiótico	Proceso de adaptación
INVENCIÓN	∅	- Adaptaciones libres - Semiótica: índices y símbolos
PROLIFERACIÓN	∅	
DIVERSIFICACIÓN	∅	
ATRINCHERAMIENTO	∅	
CONEXIÓN	índice / símbolo	
INDEPENDENCIA	∅	
AMBICIÓN	∅	
REITERACIÓN	índice / símbolo	

Figura 16. Repaso de los conceptos semióticos y los procesos de adaptación de Krypton y Kandor.

DAILY PLANET		
Eras	Signo semiótico	Proceso de adaptación
INVENCIÓN	∅	- Adaptaciones libres - Semiótica: índices y símbolos
PROLIFERACIÓN	∅	
DIVERSIFICACIÓN	∅	
ATRINCHERAMIENTO	índice	
CONEXIÓN	índice / símbolo	
INDEPENDENCIA	índice / símbolo	
AMBICIÓN	índice / símbolo	
REITERACIÓN	índice / símbolo	

Figura 17. Repaso de los conceptos semióticos y los procesos de adaptación del Daily Planet.

TRAJE BATMAN		
Eras	Signo semiótico	Proceso de adaptación
INVENCIÓN	∅	- Adaptaciones por ilustración - Semiótica: índices y símbolos
PROLIFERACIÓN	∅	
DIVERSIFICACIÓN	índice / símbolo	
ATRINCHERAMIENTO	índice / símbolo	
CONEXIÓN	índice / símbolo	
INDEPENDENCIA	índice / símbolo	
AMBICIÓN	índice / símbolo	
REITERACIÓN	icono / índice / símbolo	

Figura 18. Repaso de los conceptos semióticos y los procesos de adaptación del traje de Batman.

TRAJE BRUCE WAYNE		
Eras	Signo semiótico	Proceso de adaptación
INVENCIÓN	∅	- Adaptaciones por ilustración - Semiótica: iconos, índices y símbolos
PROLIFERACIÓN	∅	
DIVERSIFICACIÓN	icono / índice / símbolo	
ATRINCHERAMIENTO	icono / índice / símbolo	
CONEXIÓN	icono / índice / símbolo	
INDEPENDENCIA	icono / índice / símbolo	
AMBICIÓN	icono / índice / símbolo	
REITERACIÓN	icono / índice / símbolo	

Figura 19. Repaso de los conceptos semióticos y los procesos de adaptación del traje de Bruce Wayne.

TRAJE SUPERMAN		
Eras	Signo semiótico	Proceso de adaptación
INVENCIÓN	∅	- Adaptaciones por ilustración - Semiótica: índices y símbolos
PROLIFERACIÓN	∅	
DIVERSIFICACIÓN	índice / símbolo	
ATRINCHERAMIENTO	índice / símbolo	
CONEXIÓN	índice / símbolo	
INDEPENDENCIA	índice / símbolo	
AMBICIÓN	índice / símbolo	
REITERACIÓN	icono / índice / símbolo	

Figura 20. Repaso de los conceptos semióticos y los procesos de adaptación del traje de Superman.

TRAJE CLARK KENT		
Eras	Signo semiótico	Proceso de adaptación
INVENCIÓN	∅	- Adaptaciones por ilustración - Semiótica: iconos, índices y símbolos
PROLIFERACIÓN	∅	
DIVERSIFICACIÓN	icono / índice / símbolo	
ATRINCHERAMIENTO	icono / índice / símbolo	
CONEXIÓN	icono / índice / símbolo	
INDEPENDENCIA	icono / índice / símbolo	
AMBICIÓN	icono / índice / símbolo	
REITERACIÓN	icono / índice / símbolo	

Figura 21. Repaso de los conceptos semióticos y los procesos de adaptación del traje de Clark Kent.

5

Conclusiones

capítulo 5

5. 1. Prefacio

En este capítulo, el último de esta tesis doctoral, procederemos a exponer las conclusiones derivadas, en general, de todo el trabajo realizado y, en particular, del análisis que hemos llevado a cabo previamente, a partir de las reflexiones extraídas sobre los resultados de la investigación. Tras ello, comprobaremos si se han cumplido los objetivos que nos plantábamos al inicio del estudio. Tras ello, ofreceremos una reflexión sobre el trabajo realizado y señalaremos las limitaciones del estudio que hemos llevado a cabo. Por último, propondremos futuras líneas de investigación relacionadas con la presente tesis doctoral, basadas en el planteamiento de las hipótesis generadas *a posteriori*, es decir, una vez se ha llevado a cabo el análisis del corpus seleccionado, cumpliendo así con los supuestos metodológicos presentados en el Capítulo 4.

5.2. Reflexiones sobre los resultados de la investigación

Sobre el género de superhéroes en cómic y cine

Una de las cuestiones de mayor calado que hemos abordado en esta investigación es la presentación de las características del cómic y del cine de superhéroes: en el caso del primero, el cómic de superhéroes, iniciado a partir de 1939, con la aparición de Superman, y en el caso del segundo, el cine de superhéroes, con su gestación como género emergente aproximadamente a finales de los años 90 y principios de 2000. A partir de este estudio, y tras un capítulo introductorio, en el Capítulo 1, hemos podido observar la evolución del cómic a través de diferentes eras, propuestas por Duncan y Smith (2009), que nos han servido para estructurar la historia del cómic de forma más detallada y para organizar la secuencia del análisis de los distintos elementos abordados a lo largo de buena parte del Capítulo 4. Tal y como hemos advertido en el apartado 1.2., seleccionamos esta división (y no la comúnmente conocida que se basa en tres edades: oro, plata y bronce) porque considerábamos que podía aportar información más detallada y específica de cada uno de los aspectos que componen el conjunto de las eras, como así ha sido.

Seguidamente, también en el Capítulo 1, hemos presentado las principales características de DC (apartado 1.3.), la editorial de cómics que creó a los dos personajes en los que se centra la presente tesis doctoral, Batman y Superman. Como ya se ha comentado, ambos se configuran como los dos primeros superhéroes, dando pie a la creación

del género de superhéroes dentro del mundo del cómic. A lo largo del apartado 1.4., hemos comentado las características más relevantes de estos dos personajes, de forma que hemos podido introducir algunos de los elementos que se han analizado posteriormente, como, por citar uno, los trajes.

Por otra parte, hemos comentado algunos aspectos importantes sobre el cine de superhéroes, considerado como tal a finales de los años 90, como ya se ha señalado en el apartado 2.2. Por consiguiente, hemos considerado necesario comentar aspectos que resultarían relevantes en el análisis posterior, entre otros, la complejidad física de los superhéroes. Además, hemos considerado pertinente presentar tanto las principales editoriales de cómics que publican las historias de DC (apartado 2.4.) como las productoras de cine más importantes que trabajan con filmes de superhéroes (apartado 2.5.).

Sobre la metodología empleada

Como hemos visto en el Capítulo 4, existe un gran abanico de métodos para afrontar una investigación. En este caso, recordamos, nuestro tipo de estudio ha tenido un alcance exploratorio, ya que hemos planteado un problema no abordado o escasamente tratado previamente, es decir, el análisis de la adaptación del cómic al cine. En consecuencia con este alcance y con la naturaleza cualitativa de nuestra metodología, no se han formulado hipótesis en la etapa inicial, sino que estas surgen, como vamos a observar en el apartado 5.4., una vez hemos llevado a cabo el análisis del corpus seleccionado.

A su vez, nos hemos basado en dos tipos diferentes de estudios: en primer lugar, se ha desarrollado un estudio empírico-experimental, porque nos hemos centrado en la recolección de información a partir de la observación y un posterior trabajo experimental. En el caso que nos ocupa, una vez llevada a cabo la revisión bibliográfica en los Capítulos 1, 2 y 3, hemos seleccionado el corpus de trabajo basándonos en el marco teórico establecido y teniendo en cuenta el tipo de fase analítica que íbamos a llevar a cabo con posterioridad. También ha sido este un estudio cualitativo, como antes se mencionaba, puesto que ha ofrecido una perspectiva interpretativa a partir de la información que hemos recabado en la fase de recogida de datos. En este sentido, a partir de los conceptos semióticos de Peirce explicados en el Capítulo 3, hemos analizado el corpus seleccionado a través de una interpretación propia de los resultados basada en el marco teórico que hemos comentado previamente, tal y como contempla el enfoque cualitativo.

Así, una vez hemos empleado estos procesos metodológicos, podemos concluir que, por una parte, llevar a cabo un estudio empírico-experimental nos ha permitido abordar con resultado positivo las preguntas de investigación planteadas en el Apartado 4.2.2.; en este sentido, hemos utilizado los conceptos semióticos propuestos por Peirce y los diferentes tipos de adaptación creados por Sánchez de forma experimental, es decir,

hemos aplicado dichos elementos al análisis de las viñetas y los fotogramas seleccionados para comprobar qué ocurre una vez se ha llevado a cabo dicho proceso. Por otra parte, el enfoque cualitativo de dicho estudio nos ha permitido abordar el análisis del corpus seleccionado, aportando nuestro propio enfoque y obteniendo unas conclusiones que hemos podido interpretar de manera subjetiva, algo que contempla dicho enfoque. Además, como se ha comentado y recordaremos en el apartado 5.4., el estudio cualitativo no suele presentar hipótesis *a priori*, sino más bien una vez llevado a cabo el análisis, por lo que, en este caso, cumplimos con esta característica y presentaremos hipótesis al final de la presente tesis doctoral, entendidas como un resultado más de la misma.

Sobre la semiótica como herramienta analítica

Reflexionemos, en este apartado, sobre el papel de la semiótica como herramienta para analizar viñetas y fotogramas. Como hemos mostrado en el Capítulo 3, existen diferentes divisiones del *signo* propuestas por Peirce, aunque, en este caso, hemos seleccionado únicamente una, por motivos prácticos y de alcance, para llevar a cabo el análisis del corpus seleccionado: la división que concibe el signo como *icono*, *índice* o *símbolo*.

De esta forma, y como hemos podido observar a lo largo del análisis (recogido en el Capítulo 4) de los referentes culturales seleccionados en el Capítulo 3 (es decir, los espacios y la arquitectura, por un lado, y los trajes, por otro), los edificios y ciudades suelen concebirse como *iconos* si presentan las mismas características en el cómic y en el cine; como *índices* si tienen algún elemento que los convierte en indicios de cierta información, como el color o elementos que lo componen y, por último, como *símbolos*, si conducen al lector o espectador a relacionar dichos elementos con otras ideas de forma arbitraria. Por otra parte, los trajes que hemos analizado también se convierten en signos, y son *iconos* si aparecen representados de la misma forma en las viñetas y en los fotogramas; son *índices*, si, al igual que sucede con los edificios, tienen algún elemento que los convierte en indicios de información añadida y, por último, son *símbolos* si el propio traje nos lleva a pensar en otros conceptos como fuerza, protección o seguridad.

Sobre los resultados de investigación

Nos centraremos aquí en la información que hemos detallado en el apartado 4.5.3., es decir, los resultados obtenidos a partir del análisis del Capítulo 4. En primer lugar, creemos necesario hacer hincapié en la relevancia de la presente investigación, puesto que, como ya se ha mencionado, se trata de una propuesta que entendemos innovadora y que aplica conceptos semióticos y teorías de la adaptación del cómic al cine. Así, hemos dividido el análisis en dos partes, según los elementos analizados: por una parte, se han analizado las ciudades y los principales edificios de los escenarios en los que viven y actúan los dos personajes protagonistas de la presente investi-

gación, Batman y Superman. Como ya se ha detallado, estos elementos pueden actuar como signo, más específicamente como *icono*, *índice* y *símbolo*, dependiendo de su relación con el objeto al que representan. De esta forma, a lo largo del análisis hemos comentado cómo se concibe cada viñeta y su adaptación a la gran pantalla a partir de criterios semióticos. Seguidamente, hemos analizado los trajes de los dos personajes arriba mencionados, tanto la ropa que visten cuando se presentan como personas ordinarias como la que llevan puesta en su versión de superhéroes. Al igual que sucede con el espacio, también los trajes pueden considerarse *iconos*, *índices* y *símbolos*, dependiendo de la situación en la que aparecen y la interpretación que se haga de ellos, tal y como se viene comentando en diversas partes de este trabajo.

5.3. Cumplimiento de los objetivos

A lo largo de este apartado comprobaremos si los objetivos, tanto los generales como los específicos, establecidos al inicio de esta tesis doctoral, se han cumplido.

5.3.1. Objetivo general

En este apartado vamos a recordar cuál era el objetivo general planteado en el Capítulo 0 de la presente investigación y, seguidamente, a describir si se ha cumplido o no y las razones que han llevado a ello.

Nuestro objetivo general era: **diseñar y llevar a cabo un estudio del proceso de adaptación del cómic al cine, en concreto, de las obras centradas en los personajes de Superman y Batman de la editorial DC, y de la relevancia de ciertos conceptos semióticos, como el de *signo*, en el análisis de productos audiovisuales.** En el caso que nos ocupa, hemos creído necesario realizar un recorrido por la historia del cómic y de la editorial de cómics a la que pertenecen los dos personajes seleccionados, la editorial DC, así como aproximarnos al cine de superhéroes y al concepto de *adaptación* del cómic al cine, cuestiones que hemos abordado, respectivamente, en los Capítulos 1 y 2. A partir de este primer acercamiento, en los Capítulos 3 y 4 hemos optado por, primero, presentar ciertos postulados y conceptos semióticos y, segundo, aplicarlos al análisis del corpus seleccionado. En este segundo caso, hemos usado ciertos conceptos explicados en el Capítulo 3 como herramientas analíticas para analizar, por una parte, el comportamiento como signos de las imágenes y, por otra, el grado de fidelidad de las adaptaciones realizadas. Así, a lo largo del Capítulo 4 hemos presentado el análisis que hemos llevado a cabo, aplicando la metodología explicada en el mismo capítulo y utilizando como corpus de trabajo viñetas y fotogramas seleccionados a partir de las películas en las que Batman y Superman son protagonistas, así como los números de las series de cómics *Detective Comics* y *Action Comics*, de las cuales también serán los personajes principales. Creemos, por tanto, conseguido el objetivo general.

5.3.2. Objetivos específicos

Una vez comprobado el grado de consecución total del objetivo general planteado en esta tesis doctoral, examinaremos ahora si los objetivos específicos de nuestra investigación se han cumplido igualmente.

- **Objetivo específico 1: efectuar una revisión bibliográfica sobre los procesos de adaptación y el grado de fidelidad entre adaptaciones.** A lo largo del Capítulo 2, y a partir de la categorización de Sánchez (2000), hemos podido derivar una nueva taxonomía basada en la relación entre el cómic y su adaptación a la gran pantalla.
- **Objetivo específico 2: llevar a cabo una revisión bibliográfica del concepto *signo* y de las principales teorías semióticas propuestas por Charles S. Peirce.** Este objetivo se ha atendido en el Capítulo 3, en el que ofrecemos un recorrido por las principales teorías semióticas, centradas en la figura de Charles S. Peirce, así como por sus propias teorías sobre el signo. Después, hemos comentado otras tendencias más actuales sobre semiótica, que basan sus teorías en las propuestas por el propio Peirce, y su posible relación con los medios audiovisuales, principalmente el cómic y el cine, como puedan ser Umberto Eco, el Group μ y Muro.
- **Objetivo específico 3: ejecutar una fase de investigación en el que se analice el corpus seleccionado, a partir de un estudio cualitativo, formado por cómics de la editorial DC sobre los personajes de Batman y Superman y sus adaptaciones al cine.** El Capítulo 4 incluye en su totalidad el estudio de los elementos seleccionados, los espacios y la arquitectura, por un lado, y los trajes, por otro, en el caso que nos ocupa, en el que aplicamos tanto las teorías semióticas de Peirce como las teorías de adaptación de Sánchez para analizar la forma a través de la cual se adaptan dichos elementos de la viñeta al fotograma.

Consideramos, de este modo, conseguidos los diferentes objetivos específicos.

5.4. Limitaciones de esta investigación

Una vez hemos comentado el cumplimiento de los objetivos establecidos al inicio de la presente tesis doctoral, abordamos ahora las limitaciones de nuestro estudio.

En primer lugar, creemos necesario hablar de las limitaciones del propio corpus de trabajo, puesto que, tanto Batman como Superman han sido, y son, los dos personajes más importantes de la editorial DC, por lo que recopilar el número total de historias creadas para estos superhéroes a lo largo de casi 80 años constituiría una labor titánica. De esta forma, al elegir las series continuadas de *Detective Comics* y *Action Comics*, éramos conscientes del hecho de que estábamos dejando al margen otras obras que no pertenecían a la continuidad de ambas series pero que, en cierta forma, han sido relevantes a la hora de concebir a estos dos personajes. Estas obras, no obstante, también podrían aportar más información sobre los elementos seleccionados para ser analizados, a saber, los espacios y la arquitectura y los trajes, pero, como acabamos de mencionar, la inclusión total de estas obras sería inabarcable en este estudio. De esta forma, la acotación del corpus de trabajo ha servido para delimitar la extensión del análisis y nos ha permitido centrarnos de forma más específica en la evolución de los dos superhéroes a lo largo de las dos series que hemos mencionado anteriormente.

Por otra parte, también reconocemos las limitaciones basadas en la semiótica como herramienta analítica, pues, aunque hemos utilizado una parte (división) de las teorías semióticas propuestas por Peirce, existen otras divisiones, como vamos a comentar en el apartado 5.5., que podrían ser validadas como herramientas de análisis para ser aplicadas a los medios audiovisuales, como es el caso que nos ocupa, el cine y el cómic.

Así, a partir de las limitaciones que hemos encontrado en nuestro estudio y de los resultados que hemos obtenido tras el análisis del corpus seleccionado y de la posterior validación de los objetivos, vamos a comentar algunas propuestas para futuras investigaciones, las cuales se pueden desprender de algunas hipótesis que hemos formulado como resultado de toda la labor realizada.

5.5. Hipótesis y propuestas para futuras investigaciones

Para finalizar con el estudio que aquí hemos afrontado, creemos necesario aportar nuevos planteamientos de investigación que se basen en la nuestra para continuar con el análisis del cómic, del cine y de sus adaptaciones, desde un punto de vista semiótico. Así, tal y como se ha mencionado en el apartado 4.2.4., dedicado a la con-

sideración de hipótesis, y siguiendo las razones allí expuestas, es en este momento, una vez analizado el corpus de trabajo, cuando nos surge la posibilidad de plantear hipótesis de trabajo futuro.

En primer lugar, creemos que sería interesante abordar una línea de investigación centrada en la aplicación a otros ámbitos de la categorización que hemos propuesto en esta tesis doctoral, es decir, una categorización basada en la adaptación del cómic al cine. Por tanto, y como primera hipótesis, consideramos que **una clasificación como la aquí propuesta será útil para poder abordar cualquier otro estudio que pretenda ahondar en el proceso de adaptación de la viñeta al fotograma desde una perspectiva semiótica.**

Por otra parte, otra posibilidad se centra en la creación de una línea de investigación basada en el uso de otras divisiones de conceptos semióticos propuestos por Pierce, es decir, en lugar de utilizar la división que hemos puesto en práctica y que incluye *iconos, índices y símbolos*, se podría recurrir, por ejemplo, a aquella que incluye *qualisignos, legisignos y sinsignos*, o aquella que incluye *remas, proposiciones y argumentos*. De esta forma, como podemos observar, existen todavía múltiples formas de analizar estos productos a partir de teorías semióticas. Así, pensamos que **estos nuevos conceptos como herramientas analíticas servirán para llevar a cabo otro tipo de investigación.** Por tanto, otro posible objetivo futuro sería la implementación de estos conceptos en el estudio de las adaptaciones del cómic al cine.

Por último, el tipo de estudio aplicado a los dos personajes seleccionados, Batman y Superman, podría hacerse extensible a otros personajes de la misma condición, es decir, considerados superhéroes. En esta investigación nos hemos centrado en dos paladines de la editorial de cómics DC, por lo que, inevitablemente, nos preguntamos qué ocurriría si extrapoláramos el mismo tipo de estudio a otros personajes de esta misma editorial o, incluso, a los de la otra gran editorial de cómics mencionada en el Capítulo 1: Marvel. Como tercera hipótesis, sospechamos que, de llevarse a cabo tal labor, **los resultados serán semejantes a los obtenidos en nuestra investigación,** ya que las características de los objetos de esa exploración son, al menos *a priori*, similares a los que hemos expuesto aquí, por lo que cabe esperar comportamientos semióticos parecidos en el proceso de adaptación.

Finalmente, y llegados a este punto, damos por concluida esta tesis doctoral con estas propuestas para futuras investigaciones que den cuenta de nuestra inquietud investigadora. Así, consideramos que todavía queda mucho por investigar en este ámbito, siendo conscientes de la complejidad que este tipo de estudio conlleva y de la necesidad de contar con la ayuda de otros investigadores que permitan seguir arrojando luz a las diferentes preguntas de investigación que podrían ir surgiendo.



Bibliografía

Teoría del cómic, cine y adaptación

- ACANTARILLA HIDALGO, Fernando José (2014). *El siglo XX en viñetas: relaciones internacionales y humanismo en el cómic europeo*. Tesis Doctoral. Universidad Pompeu Fabra. Barcelona.
- AGOST, R. (1999). *Traducción y doblaje: palabras, voces e imágenes*. Ed. Ariel. Barcelona
- ALTARRIBA, Antonio (2018) *Cincuenta años críticos*. En Nuevas visiones sobre el cómic. Coord: Julio A. Gracia Lana y Ana Asión Súnier. Prensas de la Universidad de Zaragoza.
- ÁLVAREZ, Adrián (2019). *Las ventas de cómic norteamericano se han recuperado de la crisis de los 90... pero aquí nadie ha aprendido la lección*. En línea, recuperado de www.xataca.com
- Arteguías (3 de febrero de 2019). *Arte y arquitectura gótica*. <http://arteguias.com/gotica.htm>.
- Arte y arquitectura gótica. [En línea], <<http://arteguias.com/gotica.htm>>, [Consulta: 3 de febrero de 2019].
- BARTUAL MORENO, Roberto (2010). *Poética de la narración pictográfica: de la tira narrativa al cómic*. Tesis Doctoral. Universidad Autónoma de Madrid.
- BARTUAL MORENO, Roberto (2008). *¿Es el cómic el único arte secuencial? Ecos de la secuencia en el arte pictórico*. Revista Digital Universitaria. Recuperado de: revista.unam.mx. ISSN: 1607-6079.
- BLEICHER, Steven (2011). *Contemporary Color. Theory and Use*. Delmar. Canada.
- BLUESTONE, George (1957). *Novels into film*. The John Hopkins University Press. Baltimore.
- BOTELLA C. Y GARCÍA Y. (2019). *La intertextualidad en Zootrópolis. ¿Cosa de niños?* En Trans Revista de Traductología, núm. 23 (2019). UMA Editorial.
- BRANCATO, Sergio (1994). *Fumetti. Guida ai comics nel sistema dei medi*. Datanews, Roma.
- BROWN, Jeffrey A. (2017). *The Modern Superhero in Film and Television*. Ed. Routledge
- BROWNE, Ben (2016) *10 Things You Didn't Know about Metropolis*. [En línea], <<http://screenrat.com>>, [Consulta: 27 de febrero de 2019].
- BURKE, Liam (2015). *The Comic Book Film Adaptation: Exploring Modern Hollywood's Leading Genre*. University Press of Mississippi.
- CALDERA SERRANO, Jorge (2002). *Incidencia angular y planos en la descripción de imágenes en movimiento para los servicios de documentación de las empresas televisivas*. En Biblios. Revista de bibliotecnología y ciencias de la información, núm 13.
- Cambridge Dictionary. Cliffhanger. Recuperado en 13 de mayo, en <https://dictionary.cambridge.org/es/>
- CASETTI, Francesco (2010). *Teorías del cine*. Editorial Cátedra. Madrid.
- CASTILLO VIDAL, Jesús (2004). *Fundamentos teóricos del análisis de contenido en la narración secuencial mediante imágenes fijas: el cómic*. En: El profesional de la información. Barcelona.
- DODS, Eric (29 de abril de 2014). *How Superhero Movies Are Saving Hollywood*. <https://time.com/79410/justice-league-superhero-universe/>

- DUNCAN, Randy; Matthew J. Smith (2009). *The Power of Comics: History, Form and Culture*. The Continuum International Publishing Group. London.
- ECC. *¿Preparados para el Renacimiento? ¡Avance del plan de publicación!* <https://www.ecccomics.com/contenidos/preparados-para-el-renacimiento-avance-del-plan-de-11199.aspx>
- Eco, Umberto (2016). *Apocalípticos e integrados*. Ed. De Bolsillo. Barcelona.
- En línea: <http://www.dccomics.com/comics/dc-universe-rebirth-2016/dc-universe-rebirth-1>
- En línea: <https://www.ecccomics.com/contenidos/preparados-para-el-renacimiento-avance-del-plan-de-11199.aspx>
- EISNER, Will (2003). *La narración gráfica*. Norma Editorial. Barcelona.
- EISNER, Will (2003). *El comic y al arte secuencial*. Norma Editorial. Barcelona.
- FERNÁNDEZ RODRÍGUEZ, Nerea (2017). *Pervivencia y evolución del concepto de héroe literario en el cómic norteamericano de superhéroes: apolíneos, dionisiacos, y prometeicos*. Tesis doctoral Universidad de La Rioja. Logroño.
- FLEISHMAN, Avrom (1992). *Narrated Films: Storytelling Situations in Cinema History*. The John Hopkins University Press. Baltimore.
- GARCÍA-ESCRIVÁ, Vicente (2018). *Transmediality in Digital Hollywood: The Case of Superhero Films*. En Actas de las Jornadas Científicas Internacionales sobre Análisis del discurso en un entorno transmedia. Colección Mundo Digital de Revista Mediterránea de Comunicación. Universidad de Alicante.
- GARCÍA, Sergio (2016). *Narraciones transmedia de no ficción. El caso de "Knoy 2012"*. Tesis doctoral. Universidad de Alcalá.
- GARCÍA, Santiago (2010) *La novela gráfica*. Astiberri Ediciones. Bilbao.
- GASCA, Luis (1966). *Tebeo y cultura de masas*. Editorial Prensa Española. Madrid.
- GUBERN, Román (1972). *El lenguaje de los cómics*. Ediciones Península. Barcelona.
- GUBERN, Román (1974). *Mensajes icónicos en la cultura de masas*. Editorial Lumen. Barcelona.
- GUERRERO-PICO, Mar y Scolari, Carlos A. (2016). *Narrativas transmedia y contenidos generados por los usuarios: el caso de los crossovers*. Cuadernos Info, vol. 38. Universidad Pontificia Católica de Chile.
- GUERRERO, María del Mar (2016). *Historias más allá de lo Hilmado: fan Hiction y narrativa transmedia en series de televisión*. Tesis doctoral. Universitat Pompeu Fabra.
- HATIM, Basil y Mason, Ian (1990). *Discourse and the Translator*. Ed. Longman. Londres
- HELLER, Eva (2008). *La psicología del color*. Editorial GG.
- HENAO, Estefanía (2018). *A viñetas: ensayos sobre la lectura, estudio y creación del cómic*. Universidad de Antioquía. Medellín.
- HENRY, Matthew (1994). *The Triumph of Popular Culture: Situation Comedy, Postmodernism and the Simpsons*. Studies in Popular Culture, 1, pág. 85-99.

HERNÁNDEZ, Manuel (2013). *La narrativa cross-media en el ámbito de la industria japonesa del entretenimiento: estudio del manga, el anime y los videojuegos*. Tesis doctoral. Universidad de Murcia.

HERNÁNDEZ-SANTAOLALLA, Víctor (2018). *Los efectos de los medios de comunicación de masas*. Editorial UOC. Barcelona.

HERNANDO, David (2004). *Batman: serenata nocturna*. Ed. Timun Mas.

HERNANDO, David (2013). *Superman: la creación de un superhéroe*. Timun Mas.

HUTCHEON, Linda (2006) *A Theory of Adaptation*. Ed. Routledge. New York.

<http://www.boxofficemojo.com/>

<http://zaksite.com/>

IGAREDA, Paula (2011). *Categorización temática del análisis cultural: una propuesta para la traducción*. Íkala, revista de lenguaje y cultura. Vol. 16 núm 27.

Imaginario, Andrea (2018) *Arte Gótico: características y principales obras*. [En línea] <<http://culturagenial.com/es/arte-gotico-obras-caracteristicas/>>; [Consulta: 3 de febrero de 2019].

JENKINS, HENRY (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. ED. PAIDÓS. BARCELONA.

KOOLE, Sander L. (2012). *The Birth and Death of the Superhero Film*. En *Death in Classic and Contemporary Films*. Ed. Palgrave Macmillan.

LARRAD, David (2016). *Batman v Superman, todo mal. ¡TODO MAL!* En línea, recuperado de www.cinemascomics.com/batman-v-superman-mal-mal/

LEBEL, Sabine (2009). *Tone down the boobs, please! Reading the special effect body in superhero movies*. CineAction, vol. 77.

LEFEVERE, André (1992). *Translation, Rewriting & the Manipulation of Literary Fame*. Ed. Routledge. London - New York.

LEITCH, Thomas (2007) *Film Adaptation and Its Discontents: From Gone with the Wind to The Passion of the Christ*. The Johns Hopkins University Press. Baltimore.

LEMKE, Jay L. (1985). *Ideology, Intertextuality, and the Notion of Register*. En Benson, J. D. y Greaves, W. S. (eds.) *Systemic Perspectives on Discourse*. Vol. 1, Norwood

LÓPEZ CATALÁN, Celestino Jorge (2016). *Las adaptaciones cinematográficas de cómics en Estados Unidos (1978-2014)*. Tesis doctoral. Universitat de València.

LOSADA, Mario (2019). *Conoce cuáles son los 10 cómics más vendidos de todos los tiempos*. En línea, recuperado de www.lascosasquenoshacenfelices.com.

LOTHE, Jakob (2000). *Narrative in Fiction and Film*. Oxford University Press.

MANGIRON, Carme (2006). *El tractament dels referents culturals a les traduccions de la novel·la Botxan: la interacció entre els elements textuais i extratextuais*. Tesis doctoral. Universitat Autònoma de Barcelona.

MANZANO ESPINOSA, Cristina (2008). *La adaptación como metamorfosis: transferencias entre el cine y la literatura*. Editorial Fragua. Madrid.

- MARTÍN MARTÍNEZ, Antonio (2001). *El cómic norteamericano en España*. Gaceta de Prensa Española, nº 171.
- MARTÍNEZ, Abigail (14 de enero de 2021). *¿Qué es un Comic-Book Event?* <https://gogocatrina.com/comics/que-es-un-comic-book-event/>
- MARTÍNEZ SIERRA, J. J. (2004). *Estudio descriptivo y discursivo de la traducción del humor en textos audiovisuales. El caso de Los Simpson*. Tesis doctoral. Universidad Jaume I. Castellón.
- McFARLANE, Brian (1996). *Novel to film*. Clarendon Press. Oxford.
- MERINO, Ana (2003). *El cómic hispánico. Cátedra, Signo e imagen*. Madrid.
- MOIX, Terenci (2007). *Historia social del cómic*. Ed. Bruguera. Barcelona.
- MONTESINOS, Gabriel (2017). *Más allá de imagen y palabra. El potencial narrativo de la obra de Antonio Altarriba El arte de volar*. Universidad de Sevilla.
- MURO MUNILLA, Miguel Ángel (2004). *Análisis e interpretación del cómic: Ensayo de metodología semiótica*. Servicio de publicaciones de la Universidad de La Rioja. Logroño.
- NORD, Christiane (1997). *Translating as a Purposeful Activity*. Manchester: St Jerome.
- NOLAN, Christopher. [En línea], <<https://www.boxofficemojo.com/people/chart/?view=Director&id=christophernolan.htm>> [Consulta: 23 de febrero de 2019].
- PAGNOTTA, Brian (2011). *Gotham City's Architecture Portrayed in Pittsburgh, Pennsylvania*. [En línea], <<http://archdaily.com>>, [Consulta: 2 de febrero de 2019].
- PANTOJA CHAVES, Antonio (2007). *La imagen como escritura. El discurso visual para la historia*. En Norba. Revista de Historia. Vol 20, 185-208. Universidad de Extremadura.
- PARKER, John R. (30 de noviembre de 2015). *Bring Us A Dream: What Sets Neil Gaiman's 'The Sandman' Apart?* <https://comicsalliance.com/tribute-gaiman-the-sandman/>
- PEDERSEN, J. (2011). *Subtitling Norms for Television: An Exploration Focusing on Extralinguistic Cultural References*. Amsterdam: John Benjamins.
- PEREGRINA CASTAÑOS, Mikel (2014). *El cuento español de ciencia ficción (1968-1983): Los años de "nueva Dimensión"*. Tesis doctoral. Universidad Complutense de Madrid.
- PONS MORENO, Álvaro (2013). *La adaptación de cómics al cine en Francia y EEUU: del homenaje artístico a la franquicia mercadotécnica*. Revista L'Atalante. València.
- Real Academia Española. (s.f.). Comic. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado en 15 de abril de 2016, de <https://dle.rae.es/cómic>
- Real Academia Española. (s.f.). Género. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado en 15 de abril de 2016, de <https://dle.rae.es/género>
- Real Academia Española. (s.f.). Historieta. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado en 15 de abril de 2016, de <https://dle.rae.es/historieta>
- Real Academia Española. (s.f.). Medio. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado en 15 de abril de 2016, de <https://dle.rae.es/medio>
- Real Academia Española. (s.f.). Tebeo. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado en 15 de abril de 2016, de <https://dle.rae.es/tebeo>

REVERT, Jordi (2020). *La intermedialidad entre cómic y cine en la era digital*. Tesis doctoral. Universitat de València.

REVERTER OLIVER, Beatriz (2019). *Inclusión del alumnado con discapacidad sensorial y traducción audiovisual en las aulas de inglés de las eeoii de la comunitat valenciana*. Tesis doctoral. Universitat de València

ROBB, Brian J. (2014). *A Brief History of Superheroes*. En *Book and Boots. Reflections on books and art*. En línea.

RODRÍGUEZ MILÁN, Juan (25 de agosto de 2013). *El superhéroe: deHiniación e historia en el cómic*. <https://comicparatodos.wordpress.com/2013/08/25/el-superheroe-definicion-e-historiaen-el-comic/>

RODRÍGUEZ, Francisco (2019). *Cómic y traducción: preliminar teórico-práctico de una disciplina*. Ed. Sínderesis. Madrid.

RODRÍGUEZ MILÁN, JUAN (25 de agosto de 2013). *El superhéroe: definición e historia en el cómic*. <https://comicparatodos.wordpress.com/2013/08/25/el-superheroe-decinicion-e-historiaen-el-comic/>

RODRÍGUEZ RODRÍGUEZ, Francisco (2019). *Cómic y traducción: preliminar teórico-práctico de una disciplina*. Ed. Sínderesis. Madrid.

RODRÍGUEZ MORENO, José Joaquín (2015). *Una nueva mirada al ocaso de los superhéroes durante la edad dorada del "comic book" estadounidense (1944-1949)*. Revista Ubi Sunt? nº29, pág. 141-152.

SAÉZ DE ADANA, Francisco (2021). *Una historia del cómic norteamericano*. Ed: La Catarata.

SÁNCHEZ NORIEGA, José Luís (2000). *De la literatura al cine*. Ed. Paidós. Barcelona, España.

SANTAMARIA, L. (2001a). *Subtitulació i referents culturals. La traducció com a mitjà d'adquisició de representacions mentals*. Tesis doctoral. Universitat Autònoma de Barcelona.

SANTAMARIA, L. (2001b). *Función y traducción de los referentes culturales en subtitulación*. En Lorenzo, L. et ál. (Eds). *Traducción subordinada (II): el subtitulado*. (pp. 237 – 248). Vigo. Publicacions de la Universidade de Vigo.

SANTIAGO, José Andrés (2010). *Manga: el cuadro Hlotante de la viñeta japonesa*. Ed. Comanegra.

SAPORITO, Jeff (2015) *Why was Pittsburgh used as Gotham City for the majority of "The Dark Knight Rises"?* The Take. <https://the-take.com/read/why-was-pittsburgh-used-as-gothamcity-for-the-majority-of-the-dark-knight-rises>

SCHÄPERS, Andrea (2011). *La Alemania vista por Heinrich Heine en sus Reisebilder a través de las referencias culturales en las traducciones españolas*. Madrid: Universidad Pontificia de Comillas.

SCHIRILLO, J. A. (2001). *Tutorial on the Importance of Color in Language and Culture*. En *Color: Research and Application*. Ed. John Wiley & Sons.

SCHODT, Frederik L. (1983). *Manga, Manga! The World of Japanese Comic*. Ed. Kodansha International.

SCOLARI, Carlos (2013). *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Ed. Deusto Barcelona.

- SERRA, Marcelo (2011). *La semiosfera de los cómics de superhéroes*. Tesis Doctoral. Universidad Complutense de Madrid.
- STAM, Robert (2000). *Beyond Fidelity: The Dialogics of Adaptation*. En James Naremore. Ed. Rutgers.
- STAMP, Jimmy (12 de junio de 2013). *The Architecture of Superman: A Brief History of the Daily Planet*. Smithsonian Magazine. <https://www.smithsonianmag.com/arts-culture/thearchitecture-of-superman-a-brief-history-of-the-daily-planet-22037/>
- TANQUEIRO, Helena (2001). *Autotradução: autoridade, privilegio e modelo*. Tesis doctoral. Universitat Autònoma de Barcelona.
- TAPIA VÉLEZ, Alba (2018). *El cómic como recurso didáctico. Una propuesta interdisciplinar en educación primaria desde la plástica*. Tesis doctoral. Universidad de Cantabria.
- TENDERICH, Burghardt (2014). *Transmedia Branding*. EIMO. Nierstein.
- TRABADO, José Manuel (2012). *Antes de la novela gráfica. Clásicos del cómic en la prensa norteamericana*. Ed. Cátedra. Madrid.
- VARILLAS, Rubén (2009). *La arquitectura de las viñetas. Texto y discurso en el cómic*. Viaje a Bizancio Ediciones.
- VILCHES, Gerardo (2014) *Breve historia del cómic*. Ed. Nowtilus.
- VILCHES, Gerardo (2019) *Memoria y viñetas. La memoria histórica en el aula a través del cómic*. Coord: David F. Arriba. Desfiladero Ediciones, Valencia.
- VV.AA. (2014) *DC Comics: crónica visual definitiva*. Ediciones DK.

Semiótica y metodología de la investigación

- AGUILERA, Rina Marissa (2013). *Identidad y diferenciación entre Método y Metodología*. Revista de Estudios Políticos, vol. 28. Universidad Nacional Autónoma de México.
- BEUCHOT, Mauricio (2014). *Charles Sanders Peirce: Semiótica, iconicidad y analogía*. Ed. Herder. México.
- BOBES NAVES, María del Carmen (2008). *La semiótica como teoría lingüística*. Ed. Gredos. Madrid.
- DENZIN, Norman K. (1970). *Sociological Methods: a Source Book*. Aldine Publishing Company. Chicago.
- Eco, Umberto (1974). *La estructura ausente*. Editorial Lumen. Barcelona.
- Eco, Umberto (1984). *Apocalípticos e integrados*. Editorial Lumen. Barcelona.
- Eco, Umberto (1994). *Signo*. Ed. Labor S.A. Barcelona.
- Fox, David J. (1981). *El proceso de investigación en Educación*. Ed. Eunsa, Pamplona.
- GROUPE μ (1992). *Tratado del signo visual*. Ed. Cátedra.

Grupo de Estudios Peirceanos (2004). *L 463: Letter to Lady Welby*. En línea. Universidad de Navarra.

HELLER, Eva. (2008) *La psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Editorial Gustavo Gili, Barcelona.

KARAM, Tanius (2014). *Introducción a la semiótica de la imagen*. Portal de la Comunicación Incom-UAB: El Portal de los estudios de comunicación. Barcelona.

LOZANO, Eleonora (2010). *La interpretación y los actos de habla*. Mutatis Mutandis: Revista latinoamericana de Traducción. Universidad de Antioquia.

PEIRCE, Charles S. (1986). *La ciencia de la semiótica*. Ed: Nueva Visión. Argentina.

SAMOVAR, Larry A. y Porter, Richard E (1997). *Understanding Intercultural Communication: An Introduction and Overview*. Ed. Intercultural Communication. Belmont, USA.

SAMPIERI HERNÁNDEZ, R. et al. (2010). *Metodología de la investigación*. Ed. McGraw Hill.

SÁNCHEZ RIVERA, Sonia E. (2008). *Semiótica y lingüística. Por una interpretación del cambio cultural*. En Praxis Pedagógica, Revista de la Facultad de Educación de la Corporación Universitaria Minuto de Dios, vol. 9.

SANTAELLA, Lucía (1992). *Peirce y la literatura: el estado de la cuestión*. En Signa: revista de la Asociación Española de Semiótica, vol. 1.

SANTAELLA, Lucia; Winfried Nöth (2003). *Imagen: comunicación, semiótica y medios*. Edition Reichenberger.

SAUSSURE, Ferdinand (1995). *Curso de lingüística general*. Alianza Editorial. Madrid.

THÜRLEMANN, Felix (1990). *Vom Bild zum Raum. Beiträge zu einer semiotischen Kunstwissenschaft*. Köln: Dumont.

Vicente, Karina y Victorino Zecchetto (1999). *Charles Sanders Peirce*. Recopilado en Seis semiólogos en busca del lector. La Crujía Ediciones.

WALK, Kerry (1998). *How to Write a Comparative Analysis*. En línea. Recuperado de writing-center.fas.harvard.edu/pages/how-write-comparative-analysis.

WILLIAMS, Jenny y Chesterman, Andrew (2002). *The Map: A Beginner's Guide to Doing Research in Translation Studies*. Ed. Routledge.

Cómics

Números de Action Comics:

AUSTEN, Chuck (2005) *Action Comics #882*. DC Comics. California, EEUU.

BATES, Cary (1977) *Action Comics #476*. DC Comics. California, EEUU.

BATES, Cary (1978) *Action Comics #484*. DC Comics. California, EEUU.

BATES, Cary (1978) *Action Comics #485*. DC Comics. California, EEUU.

- BATES, Cary (1979) *Action Comics #493*. DC Comics. California, EEUU.
- BENDIS, Brian Michael (2018) *Action Comics #1001*. DC Comics. California, EEUU.
- BENDIS, Brian Michael (2019) *Action Comics #1003*. DC Comics. California, EEUU.
- BENDIS, Brian Michael (2019) *Action Comics #1006*. DC Comics. California, EEUU.
- BENDIS, Brian Michael (2019) *Action Comics #1014*. DC Comics. California, EEUU.
- BENDIS, Brian Michael (2019) *Action Comics #1017*. DC Comics. California, EEUU.
- BOLDMAN, Craig (1986) *Action Comics #578*. DC Comics. California, EEUU.
- BOLDMAN, Craig (1986) *Action Comics #582*. DC Comics. California, EEUU.
- BYRNE, John (1987) *Action Comics #592*. DC Comics. California, EEUU.
- BYRNE, John (1987) *Action Comics #594*. DC Comics. California, EEUU.
- BYRNE, John (1988) *Action Comics #597*. DC Comics. California, EEUU.
- BYRNE, John (1988) *Action Comics #597*. DC Comics. California, EEUU.
- CONWAY, Gerry (1977) *Action Comics #478*. DC Comics. California, EEUU.
- INFANTINO, Carmine (1971) *Action Comics #397*. DC Comics. California, EEUU.
- JOHNS, Geoff (2006) *Action Comics #838*. DC Comics. California, EEUU.
- JOHNS, Geoff (2006) *Action Comics #839*. DC Comics. California, EEUU.
- JOHNS, Geoff (2006) *Action Comics #840*. DC Comics. California, EEUU.
- JURGENS, Dan (2016) *Action Comics #957*. DC Comics. California, EEUU.
- JURGENS, Dan (2016) *Action Comics #962*. DC Comics. California, EEUU.
- JURGENS, Dan (2016) *Action Comics #963*. DC Comics. California, EEUU.
- JURGENS, Dan (2017) *Action Comics #968*. DC Comics. California, EEUU.
- JURGENS, Dan (2017) *Action Comics #975*. DC Comics. California, EEUU.
- JURGENS, Dan (2017) *Action Comics #993*. DC Comics. California, EEUU.
- JURGENS, Dan (2018) *Action Comics #996*. DC Comics. California, EEUU.
- JURGENS, Dan (2018) *Action Comics #1000*. DC Comics. California, EEUU.
- KELLY, Joe (2000) *Action Comics #761*. DC Comics. California, EEUU.
- KELLY, Joe (2000) *Action Comics #770*. DC Comics. California, EEUU.
- KELLY, Joe (2006) *Action Comics #836*. DC Comics. California, EEUU.
- MICHELINIE, David (1995) *Action Comics #709*. DC Comics. California, EEUU.
- MORRISON, Grant (2013) *Action Comics #14*. DC Comics. California, EEUU.
- NICIEZA, Fabian (2007) *Action Comics #848*. DC Comics. California, EEUU.
- PAK, Greg (2015) *Action Comics #41*. DC Comics. California, EEUU.

- PAK, Greg (2016) *Action Comics #50*. DC Comics. California, EEUU.
- SIEGEL, Jerry; Joe Shuster (1938) *Action Comics #1*. DC Comics. California, EEUU.
- SIEGEL, Jerry; Joe Shuster (1940) *Action Comics #29*. DC Comics. California, EEUU.
- SIEGEL, Jerry; Joe Shuster (1948) *Action Comics #117*. DC Comics. California, EEUU.
- SIEGEL, Jerry; Joe Shuster (1948) *Action Comics #121*. DC Comics. California, EEUU.
- SIEGEL, Jerry; Joe Shuster (1950) *Action Comics #143*. DC Comics. California, EEUU.
- SIEGEL, Jerry; Joe Shuster (1951) *Action Comics #153*. DC Comics. California, EEUU.
- SIEGEL, Jerry; Joe Shuster (1951) *Action Comics #158*. DC Comics. California, EEUU.
- SIEGEL, Jerry; Joe Shuster (1952) *Action Comics #169*. DC Comics. California, EEUU.
- SIEGEL, Jerry; Joe Shuster (1953) *Action Comics #183*. DC Comics. California, EEUU.
- SIEGEL, Jerry; Joe Shuster (1960) *Action Comics #260*. DC Comics. California, EEUU.
- SIEGEL, Jerry; Joe Shuster (1960) *Action Comics #268*. DC Comics. California, EEUU.
- SIEGEL, Jerry; Joe Shuster (1961) *Action Comics #272*. DC Comics. California, EEUU.
- SIEGEL, Jerry; Joe Shuster (1961) *Action Comics #273*. DC Comics. California, EEUU.
- SIEGEL, Jerry; Joe Shuster (1961) *Action Comics #276*. DC Comics. California, EEUU.
- SIEGEL, Jerry; Joe Shuster (1961) *Action Comics #281*. DC Comics. California, EEUU.
- SIEGEL, Jerry; Joe Shuster (1969) *Action Comics #375*. DC Comics. California, EEUU.
- SIEGEL, Jerry; Joe Shuster (1969) *Action Comics #376*. DC Comics. California, EEUU.
- SIEGEL, Jerry; Joe Shuster (1969) *Action Comics #382*. DC Comics. California, EEUU.
- SIEGEL, Jerry; Joe Shuster (1970) *Action Comics #384*. DC Comics. California, EEUU.
- SIEGEL, Jerry; Joe Shuster (1970) *Action Comics #388*. DC Comics. California, EEUU.
- Siegel, Jerry; Joe Shuster (1970) *Action Comics #393*. DC Comics. California, EEUU.
- SIMONE, Gail (2006) *Action Comics #834*. DC Comics. California, EEUU.

Números de Detective Comics:

- BOLLES, Paul (2003) *Detective Comics #783*. DC Comics. California, EEUU.
- BROOME, John (1969) *Detective Comics #388*. DC Comics. California, EEUU.
- BROWN, Bob (1971) *Detective Comics #415*. DC Comics. California, EEUU.
- BROWN, Bob (1972) *Detective Comics #442*. DC Comics. California, EEUU.
- BRODERICK, Pat (1985) *Detective Comics #548*. DC Comics. California, EEUU.
- BRUBAKER, Ed (2003) *Detective Comics #785*. DC Comics. California, EEUU.

- BUCKLER, Rich (1977) *Detective Comics #467*. DC Comics. California, EEUU.
- BURKETT, Cary (1980) *Detective Comics #488*. DC Comics. California, EEUU.
- CONWAY, Gerry (1976) *Detective Comics #463*. DC Comics. California, EEUU.
- DANIEL, Tony S. (2012) *Detective Comics #3*. DC Comics. California, EEUU.
- DANIEL, Tony S. (2012) *Detective Comics #4*. DC Comics. California, EEUU.
- DANIEL, Tony S. (2012) *Detective Comics #12*. DC Comics. California, EEUU.
- DINI, Paul (2007) *Detective Comics #825*. DC Comics. California, EEUU.
- GABRYCH, Andersen (2005) *Detective Comics #800*. DC Comics. California, EEUU.
- GRANT, Alan (1990) *Detective Comics #610*. DC Comics. California, EEUU.
- GRANT, Alan (1990) *Detective Comics #611*. DC Comics. California, EEUU.
- GRANT, Alan (1990) *Detective Comics #613*. DC Comics. California, EEUU.
- HILL, Bryan (2018) *Detective Comics #985*. DC Comics. California, EEUU.
- HILL, Bryan (2018) *Detective Comics #987*. DC Comics. California, EEUU.
- JOHNS, Geoff (2018) *Detective Comics #990*. DC Comics. California, EEUU.
- KANE, Bob; Bill Finger (1939) *Detective Comics #31*. DC Comics. California, EEUU.
- KANE, Bob; Bill Finger (1940) *Detective Comics #48*. DC Comics. California, EEUU.
- Kane, Bob; Bill Finger (1945) *Detective Comics #104*. DC Comics. California, EEUU.
- Kane, Bob; Bill Finger (1949) *Detective Comics #144*. DC Comics. California, EEUU.
- KANE, Bob; Bill Finger (1949) *Detective Comics #145*. DC Comics. California, EEUU.
- KANE, Bob; Bill Finger (1950) *Detective Comics #159*. DC Comics. California, EEUU.
- KANE, Bob; Bill Finger (1950) *Detective Comics #163*. DC Comics. California, EEUU.
- KANE, Bob; Bill Finger (1954) *Detective Comics #210*. DC Comics. California, EEUU.
- KANE, Bob; Bill Finger (1960) *Detective Comics #275*. DC Comics. California, EEUU.
- KANE, Bob; Bill Finger (1960) *Detective Comics #280*. DC Comics. California, EEUU.
- KANE, Bob; Bill Finger (1962) *Detective Comics #300*. DC Comics. California, EEUU.
- KANE, Bob; Bill Finger (1964) *Detective Comics #328*. DC Comics. California, EEUU.
- KANE, Bob; Bill Finger (1967) *Detective Comics #370*. DC Comics. California, EEUU.
- LAPHAM, David (2005) *Detective Comics #801*. DC Comics. California, EEUU.
- MAGGIN, Elliot S. (1976) *Detective Comics #456*. DC Comics. California, EEUU.
- MANAPUL, Francis (2015) *Detective Comics #39*. DC Comics. California, EEUU.
- MCCARTHY, Trevor (2006) *Detective Comics #815*. DC Comics. California, EEUU.
- MCCARTHY, Trevor (2006) *Detective Comics #816*. DC Comics. California, EEUU.

- MOENCH, Doug (1986) *Detective Comics #559*. DC Comics. California, EEUU.
- O'NEIL, Denis (1978) *Detective Comics #481*. DC Comics. California, EEUU.
- O'NEIL, Denis (1979) *Detective Comics #484*. DC Comics. California, EEUU.
- O'NEIL, Denis (2009) *Detective Comics #851*. DC Comics. California, EEUU.
- ROBBINS, Frank (1970) *Detective Comics #396*. DC Comics. California, EEUU.
- ROBINSON, James (2018) *Detective Comics #993*. DC Comics. California, EEUU.
- TOMASI, Peter (2019) *Detective Comics #998*. DC Comics. California, EEUU.
- TOMASI, Peter (2019) *Detective Comics #999*. DC Comics. California, EEUU.
- TOMASI, Peter (2019) *Detective Comics #1006*. DC Comics. California, EEUU.
- Tynion IV (2016) *Detective Comics #937*. DC Comics. California, EEUU.
- Tynion IV (2016) *Detective Comics #943*. DC Comics. California, EEUU.
- Tynion IV (2017) *Detective Comics #951*. DC Comics. California, EEUU.
- Tynion IV (2017) *Detective Comics #958*. DC Comics. California, EEUU.
- Tynion IV (2018) *Detective Comics #979*. DC Comics. California, EEUU.
- Tynion IV (2018) *Detective Comics #981*. DC Comics. California, EEUU.
- WAGNER, John (1989) *Detective Comics #596*. DC Comics. California, EEUU.
- Williams, Scott (2009) *Detective Comics #853*. DC Comics. California, EEUU.

Otros Cómics:

- KELLY, Joe (2011) *Batman Vs Superman #78*. DC Comics. California, EEUU.
- JURGENS, Dan (1996) *Superman: The Wedding Album*. DC Comics. California, EEUU.
- MACHO, David (2013) *Batman: Black and White*. DC Comics. California, EEUU.
- WOLFMAN, Marv, George Pérez, Dick Giordano (1985) *Crisis on Infinite Earths*. DC Comics. California, EEUU.

Películas

- BURTON, Tim (1989) *Batman*. [Película]. EE.UU - Reino Unido: Warner Bros.
- BURTON, Tim (1992) *Batman Vuelve*. [Película]. EE.UU - Reino Unido: Warner Bros.
- DONNER, Richard (1978) *Superman*. [Película]. EE.UU: Warner Bros.
- FURIE, Sidney J. (1987) *Superman IV*. [Película]. Reino Unido: Warner Bros.
- MARTINSON, Leslie H. (1966) *Batman*. [Película]. EE.UU: 20 Century Fox.

LESTER, Richard (1980) *Superman II*. [Película]. EE.UU: Warner Bros.

LESTER, Richard (1983) *Superman III*. [Película]. EE.UU: Warner Bros.

NOLAN, Christopher (2005) *Batman Begins*. [Película]. EE.UU - Reino Unido: Warner Bros.

NOLAN, Christopher (2008) *El caballero oscuro*. [Película]. EE.UU - Reino Unido: Warner Bros.

NOLAN, Christopher (2005) *El caballero oscuro: La leyenda renace*. [Película]. EE.UU - Reino Unido: Warner Bros.

SCHUMACHER, Joel (1995) *Batman Forever*. [Película]. EE.UU : Warner Bros.

SCHUMACHER, Joel (1997) *Batman y Robin*. [Película]. EE.UU : Warner Bros.

SINGER, Bryan (2006) *Superman Returns*. [Película]. EE.UU: Warner Bros.

SNYDER, Zack (2016) *Batman v. Superman: El amanecer de la justicia*. [Película]. EE.UU: Warner Bros.

SNYDER, Zack (2013) *El hombre de acero*. [Película]. EE.UU - Reino Unido: Warner Bros.



Cartelera de las películas de Batman y Superman

anexo I



Cartel de *Batman*
(Tim Burton, 1989)



Cartel de *Batman vuelve*
(Tim Burton, 1992)



Cartel de *Batman Forever*
(Joel Schumacher, 1995)



Cartel de *Batman y Robin*
(Joel Schumacher, 1997)



Portada de *Batman Begins*
(Christopher Nolan, 2005)



Cartel de *El caballero oscuro: la leyenda renace*
(Christopher Nolan, 2012)



Cartel de *Batman vs Superman: el amanecer de la justicia*
(Zack Snyder, 2016)



Cartel de *Superman II*
(Richard Lester, 1980)



Cartel de *Superman III*
(Richard Lester, 1983)



Cartel de *Superman IV*
(Sidney J. Furie, 1987)



Cartel de *Superman Returns*
(Bryan Singer, 2006)



**Cartel de *El hombre de acero*
(Zack Snyder, 2013)**

II. A

Fichas personajes DC

anexo II

A continuación presentamos a los personajes de DC más relevantes relacionados con los dos superhéroes principales de la presente tesis doctoral, Batman y Superman. Para ello, a partir de la obra *DC Comics. La Enciclopedia: Nueva Edición* (VV. AA., 2021), que nos ha servido como fuente de información para recoger los datos de los personajes, describimos las principales características de los aliados más cercanos a los dos superhéroes arriba mencionados, así como las de sus principales enemigos.



Acertijo

Nombre real
Edward Nygma

Lugar de residencia
Gotham

Poderes · Habilidades

- _ Experto en crear trampas mortales
- _ Brillante intelecto
- _ Un lince para la informática y la electrónica
- _ De moral corrupta con gusto por el engaño
- _ Lleva un bastón en forma de interrogante con el que dispara ráfagas eléctricas o crea hologramas
- _ Usa redes inspiradas en los crucigramas y bombas en forma de piezas de puzzle

Viñeta extraída de *Detective Comics* #140 (Finger, 1948).



Viñeta extraída de *Joker's Asylum II: The Riddler* (Calloway, 2010).

Acertijo

Edward Nygma (que entonces se hacía llamar Nygma) halló su billete a la fama como empleado de Industrias Wayne. Trabajó como asesor de Philip Kane, el tío de Bruce Wayne, que se hizo cargo de la corporación cuando Bruce dejó Gotham para instruirse como Batman y, desde ese puesto, empezó a maquinarse su toma de la ciudad.

Era un experto estratega con un conocimiento impecable de la historia, y no tardó mucho en convertirse en un supervillano, adoptar el nombre de Acertijo y dejar sin electricidad a toda Gotham con la ayuda del también criminal Doctor Muerte.

En su mente retorcida, Acertijo pretendía acelerar la evolución obligando a los habitantes de Gotham a “ser listos... o morir”. Mientras una supertormenta amenazaba la urbe, Acertijo voló sus muros de contención y varó sus zepelines. Controlaba por completo los paneles de energía, y creó una distopía en la que inundaban los túneles de Gotham y sus puentes estaban amañados para explotar. Robó la investigación de la doctora Pamela Isley (que luego sería Hiedra Venenosa), y la usó para convertir la ciudad en un erial cubierto de vegetación, con toda la población secuestrada. Pero Batman, con la ayuda de Lucius Fox y James Gordon, aceptó su reto de ingenio e incluso ganó al supervillano

antes de que causara la total devastación de Gotham. La ciudad quedó liberada, y Acertijo fue encerrado en el Asilo Arkham, en lo que fue la primera de sus muchas estancias en la infame penitenciaría.

Acertijo le hizo la vida imposible a Batman en múltiples ocasiones, como cuando se enfrentó al Joker en la “Guerra de bromas y acertijos”, colaboró con el genio criminal conocido como el Diseñador para descubrir la mejor manera de derrotar a Batman o trabajó como un falso detective de policía al que había lavado el cerebro cuando Bane tomó brevemente las riendas de Gotham. Sin embargo, por brillantes que sean las maquinaciones de Acertijo, Batman siempre va varios pasos por delante.



Alfred Pennyworth

Nombre real

Alfred Pennyworth

Lugar de residencia

Gotham

Poderes · Habilidades

- _ Experto en el uso del batordenador
- _ Muy inteligente y estrategia brillante
- _ Detective capaz
- _ Buen actor con talento para el maquillaje y el vestuario
- _ Hábil cirujano con formación militar



Viñeta extraída de *Batman: Pennyworth RIP* (Tynion IV, 2020).

Viñeta extraída de *Batman Annual #13* (Dooley, 1989).

Alfred Pennyworth

Alfred era un actor cuya vida dio un giro radical al ocupar el puesto de su padre en la Mansión Wayne. Jarvis Pennyworth fue el mayordomo principal de Thomas y Martha Wayne y el pequeño Bruce. Pero su destino quedó sellado cuando ignoró un mensaje del Tribunal de los Búhos, una corrupta sociedad secreta que le ordenó llevar a Martha a un lugar para encargarse de ella. Al ver que el mayordomo hacía caso omiso a sus órdenes, el Tribunal mandó a uno de sus Garras asesinas para acabar con él. Alfred nunca recibió la nota de advertencia que Jarvis le escribió, y relevó a su padre en el hogar de los Wayne. Se tomó muy en serio sus deberes de mayordomo y, cuando Joe Chill mató a Thomas y Martha, hizo cuanto pudo por criar al joven Bruce en un entorno seguro. No obstante, a medida que Bruce fue creciendo, Alfred se inquietó ante su resuelta determinación de mejorar Gotham.

Bruce viajó al extranjero para prepararse para su misión de vigilante y, cuando volvió a casa, Alfred seguía allí. Aunque no siempre aprobó la vida de Bruce como luchador contra el crimen, siempre le fue leal. Cuando James Gordon, el aliado de Batman, tomó el relevo de Bruce Wayne como el Caballero Oscuro, Alfred organizó el Movimiento de los Robin para que prote-

gieran Gotham. Más tarde, Bruce regresó como Batman, y Alfred se vio arrastrado a la acción cuando Bane asumió el control sobre Gotham y aprovechó la ausencia de Batman y de Catwoman para irrumpir en la Mansión Wayne. Le rompió el cuello a Alfred en presencia de Robin, para demostrar que la familia Batman no era bienvenida en la ciudad. Aunque Batman derrotó a Bane, aún no ha superado el dolor de la pérdida de Alfred, a quien había llegado a considerar un segundo padre.



Aquaman

Nombre real

Arthur Curry

Lugar de residencia

Bahía de la Amnistía - Atlantis

Poderes · Habilidades

- _ Fuerza, reflejos y energía superhumanos debido a su fisiología híbrida atlante
- _ Control telepático sobre los organismos marinos
- _ Respiración bajo el agua y resistencia a la presión
- _ Resistencia a la energía y el calor

A lo largo de los siglos, la legendaria ciudad de Atlantis ha generado diversos mitos, tras los cuales se halla una realidad aún más extraordinaria. Esta fantástica ciudad submarina es el hogar de una avanzada civilización cuyos habitantes guardan los océanos y recelan de cualquiera que viva en la superficie.

Atlanna, reina de Atlantis, salvó la vida del farero Tom Curry cuando este dejó su puesto para salvar un barco que se hundía durante una tempestad. Los dos se enamoraron y ella no tardó en quedar embarazada. Dio a luz a su hijo, Arthur, y permaneció en la superficie para ayudar en su crianza durante unos años. Pero para ella era imposible abdicar del trono y se separó de Tom, dejando a su hijo con él para regresar a Atlantis, donde, más tarde, tendría otro hijo: Orm.

Por medio de accidentes y de prueba y error, Arthur fue aprendiendo su capacidad de respirar bajo el agua y comunicarse con la vida marina. Al morir su padre, él se propuso encontrar Atlantis y, durante su búsqueda, conoció al atlante Vulko, quien le habló de su herencia y le condujo a Atlantis. Sin preparación para ser un rey, Arthur abandonó por un tiempo y encontró más gente como él, los Otros. Arthur no tardó en convertirse en el héroe Aquaman. Miembro fundador de la Liga de la Justicia, combatió al Amo del Océano y Manta Negra, y encontró el amor junto a

Viñeta extraída de *Aquaman* #52 (DeConnick, 2020).

Aquaman

Mera, princesa del reino de Xebel, a la que en principio su pueblo le había ordenado asesinarlo.

Aquaman y Mera se establecieron durante un tiempo en el hogar de infancia de Arthur, en la Bahía de la Amnistía. Aquaman no tardó en verse obligado a luchar contra su hermano Orm cuando el Amo del Océano intentó iniciar una guerra con el mundo de la superficie. Más tarde combatió al poderoso Rey Difunto, y finalmente volvió a ser rey de Atlantis.

A pesar de todo, el enmarañado misterio sobre la ascendencia de Aquaman persistía. Tras buscar a su madre, Atlanna, a través de los portales dimensionales, Aquaman y Mera la encontraron... tan solo para oírla negar que él fuera su hijo. Con la ayuda de Detective Marciano y Gorila Grodd, lograron convencerla de la verdad, pero no antes de que ella intentara sacrificarlos al dios volcán Karku.

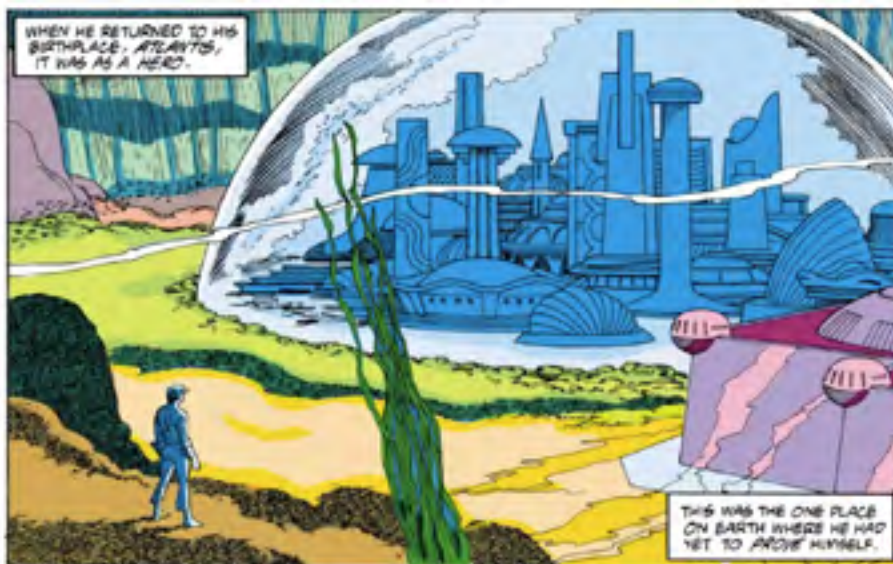
Cuando la sociedad secreta N.E.M.O. implicó a un grupo atlante llamado el Diluvio en un ataque a un buque de EE.UU., las ya tensas relaciones entre Atlantis y EE.UU. se agravaron. Aquaman fue arrestado y luego liberado por Mera, y restaurar las relaciones internacionales supuso derrotar al nuevo líder de N.E.M.O., Manta Negra. Pero, en el proceso, Aquaman rindió Atlantis a EE.UU.

Aunque ese acto dio como resultado la paz, no gustó a los atlantes, que tramaron un golpe de estado dirigido por Corum Rath, líder del Diluvio. Rath recibió el reino mientras Aquaman era acuchillado, y supuestamente muerto, por el comandante de la Deriva, Murk. Pero no fue una herida fatal. Después de dejarse crecer el pelo y la barba, Aquaman resurgió como protector de la zona marginada de Atlantis conocida como Novena Flota, junto con su nueva aliada, Delfín. Formando una alianza con las bandas de la Novena lideradas por el infame Rey Tiburón, Aquaman y Mera combatieron y derrotaron a Rath, que se había fortalecido con la magia maligna llamada Oscuridad Abisal. Entonces, la Viudedad de Atlantis, sabedora de que Arthur y Rath polarizaban a la nación, eligió a Mera para reinar.

Pero los problemas de Atlantis estaban lejos de terminar. El reino fue atacado por el Triunvirato de los Dioses Marinos, tres antiguos dioses de los mares de mundos distantes llamados capitán Gall, comandante Droque y almirante Tyde. Junto a su secuaz Manta Negra, inundaron el planeta con un agua que convertía a quienes tocaba en feroces criaturas marinas. Cuando Aquaman empezaba a hacer entrar en razón a los dioses invasores, Manta Negra se volvió contra ellos y mató a Gall y Droque. Aquaman logró detenerlo, pero fue dado por muerto en la confrontación.



Viñeta extraída de *Aquaman* #42 (Giordano, 1968).



Viñeta extraída de *The Legend of Aquaman* (Giffen, 1989).

Aquaman

En realidad, había sido salvado por la insólita mano de Anti-Monitor. Aquaman continuó viéndose con Mera, hasta que ella supo que estaba embarazada. Tuvieron una discusión por los miedos de Arthur, y Mera lo rechazó. Poco después, un Aquaman amnésico fue arrojado a la orilla del pueblo Aguas Ignotas y se encontró enfrentado a la diosa Namma. Tras salir victorioso, quedó marcado con un extraño tatuaje en el pecho.

Con la ayuda de otros dioses antiguos, Arthur recuperó la memoria y regresó a la Bahía de la Amnistía, donde se hizo mentor de Aqualad (Jackson Hyde). Nació su hija Andy, y Aquaman la acogió, sorprendido de sentir una gran alegría y no el pánico que había esperado. Ahora padre de familia, Aquaman sigue luchando una batalla aparentemente interminable para proteger la tierra y el mar.



Viñeta extraída de *Aquaman* #19 (Johns, 2013).



Bane

Nombre real

Bane

Lugar de residencia

Gotham

Poderes · Habilidades

- _ Fuerza, peso, resistencia y energía aumentadas debido al uso del superesteroide Veneno
- _ Enorme inteligencia
- _ Maestro estratega
- _ Voluntad indomable
- _ Luchador experto y líder natural

Viñeta extraída de *Bane: Conquest* (Dixon, 2017).



Viñeta extraída de *Action Comics* #666 (Dixon, 1993).

Bane

Con su increíble físico y su fuerza prodigiosa, Bane es mucho más que una simple amenaza física para Batman. Recluido injustamente, entrenó su mente y su cuerpo hasta la perfección. Con la ayuda del superesteroide Veneno, se convirtió en uno de los hombres más peligrosos con los que se ha enfrentado jamás el Caballero Oscuro: una combinación perfecta de músculo y cerebro.

Poco se sabe sobre el pasado del hombre que todos conocen simplemente como Bane. Con su verdadero nombre —si alguna vez lo tuvo— perdido en la bruma de la leyenda, la historia de Bane empieza en un complejo penitenciario llamado Peña Dura, en la corrupta isla caribeña de Santa Prisca. Aunque no se ha demostrado, muchas leyendas afirman que nació entre los muros de la prisión y se vio obligado a pasar su vida allí, cumpliendo la sentencia que su misterioso padre evitó huyendo de la “justicia”.

Siendo niño, Bane fue confinado en aislamiento, casi ahogándose cada noche cuando el agua inundaba su celda. Sobreviviendo a las criaturas que llegaban con la marea, Bane empezó a concentrar su mente y su cuerpo, entrenándose para una guerra por venir. Esa guerra se vislumbraría más cercana cuando, ya adulto, fue elegido

para un programa experimental en el que le inyectaron el superesteroide Veneno. Convertido en un portento de fuerza, escapó y se dirigió a Gotham para reclamarla como suya. Genio de la estrategia, retó a Batman y lo venció, rompiéndole la espalda; pero, posteriormente, el protector de Gotham arrancararía la ciudad de sus garras.

A lo largo de los años, Bane ha intentado apoderarse de Gotham varias veces más, como cuando se impuso a Killer Croc por el control de la ciudad mientras el Sindicato del Crimen sacó brevemente del mapa a la Liga de la Justicia. Pero tal vez sus intentos recientes hayan sido los más crueles: no solo manipuló a Catwoman para dejar a Batman en el altar en la que habría sido la noche de su boda, sino que además se asoció con un Batman de un universo alternativo (Thomas Wayne) y asesinó a Alfred Pennyworth durante la exitosa ocupación de Gotham. Entonces, Bane llegó a controlar cada rincón de la ciudad, permitiendo que otros supervillanos actuaran como fuerza policial. Sin embargo, Batman y Catwoman se abrieron paso a través de esa “Ciudad de Bane” y derrotaron al descomunal villano. Thomas Wayne traicionó a su supuesto aliado y disparó contra Bane, aunque este sobrevivió al ataque.



Batgirl

Nombre real

Barbara Joan Gordon

Lugar de residencia

Gotham

Poderes · Habilidades

- _ Experta artista marcial y gimnasta entrenada en parte por Batman
- _ Muy atlética y ágil
- _ Memoria eidética
- _ Sumamente inteligente y con conocimientos avanzados de informática
- _ Líder natural
- _ Sus armas incluyen un cinturón totalmente equipado, un traje protector y una batmoto

Barbara creció a la sombra del caballero blanco de Gotham, James Gordon. Idolatrando -con razón- a su padre, solía empapelar las paredes de su cuarto con artículos de prensa que registraban la lucha de Gordon contra la corrupción y el crimen en la ciudad. Apasionada, Barbara deseaba seguir el ejemplo de su padre, pero a su modo. Aprendió ballet y judo, y aprovechó su memoria fotográfica estudiando criminología.

Fue durante una visita al Departamento de Policía de Gotham City como parte de su trabajo para la asignatura de *Introducción a la Criminología* cuando Barbara vio por primera vez la vocación de su vida. Mientras visitaba el recinto con su hermano menor James Jr., Barbara vio un modelo a tamaño real del batitraje creado por el equipo SWAT basándose en declaraciones de testigos sobre el elusivo Batman. Interesada como estaba en el trabajo de su padre, Barbara quedó totalmente fascinada por el Caballero Oscuro de Gotham, y quiso aprender todo lo posible sobre el vigilante. Pero quién le iba a decir que tendría la oportunidad de calzarse las botas de Batman ese mismo día. La policía escoltaba a un gigantesco criminal llamado Harry X y, después de pasar ante Barbara, el villano escapó con la ayuda de unos cómplices armados. Barbara aprovechó el caos de la situación y se enfundó el batitraje del GCPD para abatir a Harry X sin exponer su identidad. Cuando inmediatamente después se encontró cara a cara con Batman, el héroe alabó su acción. Todo aquello resultó muy emocionante para Barbara, que no tardó en vestir su propio traje azul y gris y en aprender de primera mano los pormenores de la lucha contra el crimen como Batgirl.

Viñeta extraída de *Batman: Batgirl* (Pocket, 1997).

Batgirl

Sin embargo, tras formar equipo con Robin y combatir a villanos como Polilla Asesina, el primer capítulo de la vida de Batgirl como superheroína estaba a punto de sufrir un brusco frenazo. Cuando el villano Joker irrumpió en el apartamento de Barbara durante su último plan letal contra Jim Gordon, disparó a Batgirl en la columna vertebral, reduciéndola a una silla de ruedas. Pero Barbara aprovechó al máximo ese tiempo, utilizando su pericia informática para crear al personaje virtual de Oráculo, gurú de la información. Mediante el uso de la tecnología más avanzada y con un inquebrantable deseo de superación, Barbara volvió a andar. Pronto estuvo otra vez en forma para pelear, y adoptó un nuevo uniforme de Batgirl más a juego con el equivalente blindado de Batman.

De vuelta a la vida superheroica, la vida de Batgirl no redujo el ritmo lo más mínimo. Renuente al principio a comprometerse con un equipo, Barbara se unió al cabo a las vigilantes llamadas Aves de Presa. Se cruzó con gran cantidad de

nuevos adversarios, como Grotesco y Gretel, y halló una archienemiga bajo la forma de Knightfall. Más tarde se trasladó a Burnside y se convirtió en defensora de ese barrio de Gotham, usando las redes sociales en su beneficio. Allí abrió su propia empresa, Energía Limpia Gordon, adoptó un práctico uniforme similar a una chaqueta y creó una red de letales amigos y colaboradores.

Cuando su práctico uniforme de Burnside quedó hecho trizas durante un combate con un nuevo Grotesco, Barbara se puso un viejo prototipo que conservaba en casa de su padre solo para emergencias. Decidida a dejar atrás sus días de Burnside y empezar de nuevo en la lucha contra el crimen, alquiló un apartamento en el ruinoso vecindario de los Narrows. Mantiene una guarida superheroica de su época como Oráculo en la Torre del Reloj, situada en la Vieja Gotham, y goza de la colaboración ocasional de Canario Negro y Cazadora, sus más estrechas aliadas de Aves de Presa.



Viñeta extraída de *Batgirl* #44 (Castellucci, 2019).



Batman

Nombre real
Bruce Wayne

Lugar de residencia
Gotham

Poderes • **Habilidades**

- _ Experto en artes marciales
- _ Acróbata, gimnasta y atleta dotado
- _ Artista del escapismo
- _ Sumamente inteligente, con conocimientos avanzados en tecnología
- _ Líder natural
- _ Maestro estratega
- _ Su armamento incluye un cinturón equipado y un traje blindado
- _ Posee vehículos terrestres, acuáticos y aéreos personalizados

Viñeta extraída de *Detective Comics* #1018 (Tomasi, 2020).

Cuando Bruce Wayne insistió a sus padres para que le llevaran a ver la película *La marca del Zorro*, no tenía ni idea de que su vida estaba a punto de cambiar para siempre. Mientras la familia caminaba desde el cine hacia una oscura calle de Park Row en Gotham, un ladrón salió de las sombras apuntando con un arma a los Wayne. En un sencillo atraco que salió mal, el criminal Joe Chill disparó y mató a Thomas y Martha Wayne, dejando huérfano al joven Bruce en un instante. Recuperado del trauma de la pérdida, Bruce juró ante la tumba de sus padres que dedicaría su vida a luchar contra los criminales que atacaran a los inocentes. Aunque no era consciente de ello, esa noche Bruce Wayne se convirtió realmente en Batman.

Tras breves estancias en algunas escuelas, entre ellas la Academia Gotham, Bruce viajó por el mundo aprendiendo las herramientas de trabajo para la lucha contra el crimen que tenía la intención de librar. Con 21 años estudió los pormenores de los artefactos tecnológicos bajo la guía del inventor Serguéi Alexandrov; del criminal brasileño don Miguel aprendió a manejar coches en situaciones de vida o muerte; y dedicó mucho tiempo a estudiar artes marciales con maestros como Shihan Matsuda en el Himalaya. Sin embargo, Bruce no se detuvo ahí: profundizó en criminología, química e incluso interpreta-

Batman

ción, comprendiendo que su futuro requería el dominio de una vasta cantidad de habilidades especializadas. Mientras tanto, entrenaba su mente y su cuerpo hasta el límite de la perfección, practicando con frecuencia sus técnicas de lucha contra docenas de oponentes al mismo tiempo. Y, consciente de que era una tarea de toda la vida alcanzar el nivel que deseaba, regresó a Gotham para comenzar su misión de limpiar la corrupta ciudad.

Bruce Wayne tuvo la suerte de nacer en una familia adinerada. Heredero natural de la fortuna de los Wayne y de su corporación principal, Empresas Wayne, el idealista Bruce representaba una amenaza para los métodos de negocio establecidos por la compañía. Y aunque no tenía intención de convertir su regreso a Gotham en una noticia, su tío Philip Kane lo hizo por él, tan feliz de ver a su sobrino regresar de sus misteriosos viajes como inseguro respecto al joven, e inmediatamente empezó a conspirar contra él.

Al margen de sus obligaciones empresariales, Bruce comenzó su campaña contra el crimen, pero no tardó en comprender que, en una ciudad tan corrupta como Gotham, necesitaría alguna ventaja. En una de sus primeras salidas, con solo un gorro de lana y una cicatriz falsa como disfraz, Bruce se topó con Selina Kyle y su ami-

ga Holly Robinson, e intentó salvar a Holly de su proxeneta. En la reyerta que siguió, fue acuchillado por Holly y disparado por la policía, y apenas logró regresar vivo a casa. Refugiado en la Mansión Wayne y sentado en la butaca de su padre, sabía que, si tocaba la campanilla junto a la mesa, su viejo amigo y mayordomo Alfred Pennyworth atendería sus heridas. En ese momento, la visión de un murciélago en el estudio interrumpió sus pensamientos. Allí, al borde de la muerte, Bruce Wayne supo que, para infundir el miedo en el corazón de los criminales de Gotham, tenía que convertirse en la única cosa que le había aterrorizado de niño: un murciélago.

Enfundado en su primera versión de batitraje, Bruce Wayne se convirtió en Batman. Combatió y derrotó a la banda de Capuchas Rojas y después puso la mira en otras organizaciones criminales de Gotham.

Batman iba a pasar pronto la prueba definitiva cuando un supervillano conocido como Acertijo se hizo con el control de Gotham, provocando un apagón justo cuando se aproximaba una supertormenta. El resultado fue una ciudad aislada, regida por un criminal que planeaba borrarla por completo del mapa. Colaborando directamente con el capitán de policía James Gordon y con Lucius Fox, científi-

co de Industrias Wayne, Batman redujo al excéntrico supervillano, ganándose con este evento, más tarde conocido como *Origen*, su legendaria reputación de Caballero Oscuro de Gotham.

A medida que proseguía su carrera, Batman fue adaptando su traje para servir mejor a sus necesidades. Pronto se convirtió en miembro fundador de la Liga de la Justicia, junto a otros héroes legendarios como Superman y Wonder Woman. Se asoció con un exacróbata huérfano, Dick Grayson, que fue el primero de los cinco jóvenes en adoptar el título de Robin, entrenados personalmente por el Caballero Oscuro.

La creación de un pequeño ejército de aliados a lo largo de los años —junto con una experiencia cercana a la muerte y un viaje en el tiempo— inspiró a Batman para llevar su obra a una escala global y crear Batman Inc., una organización financiada por Industrias Wayne que estableció a representantes de Batman en diversos países.

En tiempos más recientes, Batman repelió un prolongado ataque de Bane, que intentaba quebrarlo física y mentalmente. Bane se apoderó de Gotham y usó al Psicopirata para lavar el cerebro a otros infames enemigos de Batman con el fin de convertirlos en la fuerza policial de la ciudad. Bane logró incluso matar a Alfred, fiel mayordomo y figura paterna para Batman. Con la ayuda de Catwoman, Batman batió a Bane y a su sorprendente socio criminal: Thomas Wayne, el Batman de la línea temporal alternativa en *Flashpoint*.

Más recientemente, el Joker llevó su acción a gran escala y lanzó una guerra total contra Batman llenando las calles de ejércitos de esbirros payasos. Revelando de manera concluyente que conocía la identidad secreta de Batman, Joker lanzó una OPA hostil sobre Industrias Wayne y *jokerizó* la tecnología de Batman, lo envenenó y casi logró matarlo. Sin embargo, Batman se recuperó y detuvo a las fuerzas del Joker abrazando lo único que este nunca podría poseer: una auténtica familia.

Con el paso de los años, el Caballero Oscuro se ha convertido en la criatura de la noche que se propuso ser, temido por los criminales en Gotham y más allá.



Viñeta extraída de *Detective Comics* #490 (O'Neil, 1980).

Batman



Viñeta extraída de *Detective Comics* #32 (Manapul,2014).



Viñeta extraída de *Detective Comics* #1039 (Tamaki, 2021).



Catwoman

Nombre real

Selina Kyle

Lugar de residencia

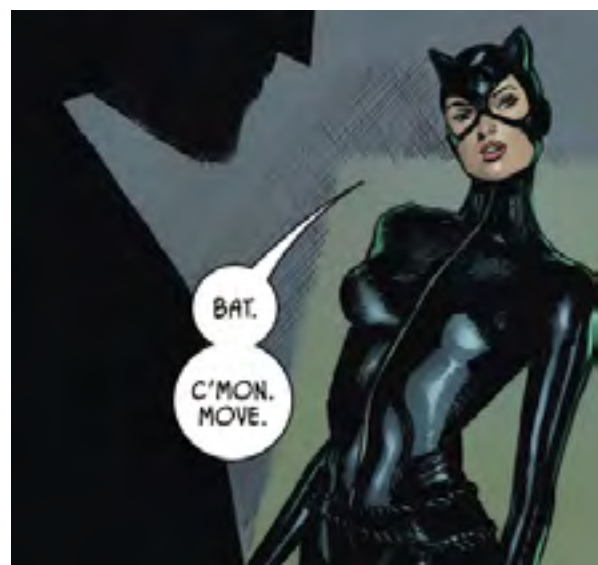
Gotham

Poderes • Habilidades

- _ Maestra de robo con escalo
- _ Luchadora formidable, experta en boxeo, acrobacia y varias artes marciales
- _ Sus armas incluyen el látigo y los guantes con uñas de diamante
- _ Lleva gafas protectoras

La vida de Selina Kyle comenzó con una clara desventaja. En su niñez fue de casa de acogida en casa de acogida hasta que halló una residencia más permanente en el Hogar Social Oliver, regentado por la desaprensiva Srta. Oliver. Los chicos del hogar eran obligados a entrar en joyerías y casas para robar tesoros para la estricta señorita. Mientras aprendía el arte del robo, Selina desarrolló una vena rebelde, ocultando a menudo caros objetos en su osito de peluche de cara al futuro.

Varios años después, tras dejar el Hogar Oliver, Selina intentó construirse un futuro mejor, legal, por sí misma, y encontró un lucrativo empleo trabajando para la ciudad. Pronto comenzó a aprovechar su



Viñeta extraída de *Detective Comics* #780 (Brubaker, 2003).

Viñeta extraída de *Batman/Catwoman* #2 (King, 2022).

Catwoman

acceso a los archivos de Gotham para investigar su propia historia. Pero cavó demasiado profundo en su pasado, y su jefe, al saberlo, la arrojó desde un tejado. Selina salvó su vida gracias a un toldo felizmente situado, y recuperó la conciencia rodeada por un conjunto de gatos que intentaban despertarla. El incidente la espoleó a volver a su vida de ladrona; se hizo un traje con la misma lona del toldo que rompió en su caída y puso rumbo hacia una vida delictiva como Catwoman.

No tardó mucho en atraer la atención de Batman y, como presagio al romance que más tarde compartirían, su primer encuentro se produjo en el día de San Valentín. En esa ocasión, Batman impidió que Catwoman robara en el Proyecto Sunnyside de viviendas sociales. Los sucesos de esa noche causaron un gran impacto en Selina: entendió que, aunque no podía dejar su vida delictiva, sí podía elegir robar a los ricos en vez de a los menos afortunados.

Al poco, los flirteos de tejado y los roces verbales y físicos entre Catwoman y Batman desembocaron en un romance en toda regla. Sin embargo, mientras que Batman conocía la identidad secreta de Selina, esta nunca supo el verdadero nombre del Caballero Oscuro, a pesar de la intimidad de su relación. Con todo, los actos delictivos de Catwoman eran moti-

vo de disputa constante entre los dos, y muy pronto regresaron a sus respectivos estatus de solitarios, asociándose o enfrentándose tan solo ocasionalmente.

Aunque suele trabajar en solitario, en cierto momento Catwoman fue reclutada por el grupo de superhéroes del gobierno, la Liga de la Justicia de América. Elegida por sus antecedentes delictivos, era la candidata ideal para ayudar a la JLA (Justice League of America) a introducirse en la Sociedad Secreta, un grupo de supervillanos unidos bajo el liderazgo del enigmático Infiltrado.

La JLA no logró la permanencia de su inspiradora —la Liga de la Justicia—, y entonces Catwoman se vio inmersa en un tipo de organización totalmente distinta: la familia mafiosa Calabrese. Después de averiguar que su padre, el antiguo capo de la familia Rex “el León” Calabrese, seguía vivo y preso, Selina decidió tomar las riendas del negocio familiar, creyendo que, si podía controlar el crimen organizado en Gotham, sería capaz de conseguir de paso que la ciudad fuera más segura. Pero, finalmente, no fue capaz de traicionar sus instintos naturales, y al poco tiempo entregó el mando de las operaciones del sindicato criminal a su prima Antonia, y ella retomó su satisfactorio papel de Catwoman a tiempo completo.



Cyborg

Nombre real

Victor Stone

Lugar de residencia

Detroit

Poderes · Habilidades

- _ CI de genio
- _ Los implantes le proporcionan una fuerza sumamente aumentada
- _ El chasis blindado y la carne impregnada de promethium le otorgan resistencia al daño
- _ Sensores y procesadores integrados interceptan señales y controlan sistemas a distancia
- _ Crea boom tubos para transportarse o volar con sus botas con propulsores
- _ Sus brazos se pueden reconfigurar como armas de energía o proyectiles

Viñeta extraída de *Cyborg #2*
(Semper Jr., 2016).

Vic Stone obtuvo la atención que tanto ansiaba como futura estrella del fútbol americano profesional, pero esto lo llevó a chocar con su padre, que insistía en que estudiara una carrera científica. Vic fue a STAR Labs para enfrentarse a su padre, que trabajaba intentando descifrar una "Madre Caja": un ordenador extraterrestre sintiente. Vic y Silas, su padre, discutieron. Entonces la Madre Caja explotó, generando un portal boom tubo del que surgió un rayo rojo de energía que golpeó a Vic. Su padre lo arrastró a la Sala Roja, que alojaba tecnología experimental. Sustituyó las partes dañadas del cuerpo de Vic con sistemas cibernéticos e injertos de piel de promethium, incorporando la energía de la Caja Madre en el nuevo cuerpo de Vic. Cuando un parademonio de Apokolips penetró en la Sala Roja, el brazo de Vic se reconfiguró automáticamente en un cañón de ruido blanco y lo desintegró.

El ataque sobre STAR Labs no fue un incidente aislado: en todo el mundo se estaban abriendo boom tubos que expulsaban parademonios. Vic observó que su sistema cibernético podía captar comunicaciones de las Madres Cajas e incluso generar sus propios boom tubos. Entonces, su Madre Caja se activó y lo transportó a Metropolis, donde se habían reunido superhéroes de todo el mundo para enfrentarse a Darkseid. En un combate épico, Ciborg generó un boom tubo que devolvió a Darkseid a Apokolips y acabó con la invasión. Tras el ataque, Superman, Green Lantern, Wonder Woman, Aquaman y Flash crearon un grupo para defender la Tierra, y Cyborg se

Cyborg

unió a ellos como miembro fundador de la Liga de la Justicia. A lo largo de los años, Cyborg ha permanecido con el equipo y ha combatido a toda una serie de supervillanos y poderosos enemigos.

Cuando el maligno Sindicato del Crimen atacó a la Liga de la Justicia, los sistemas cibernéticos de Vic fueron controlados por una inteligencia artificial, creando una entidad maligna llamada Red. Vic fue instalado en un nuevo cuerpo, abatió a Red, y el Sindicato del Crimen fue derrotado.

En su carrera en solitario, Vic combatió contra una invasión de alienígenas Tecnosapiens y contra otras amenazas cibernéticas como Malware y Anomalía. Él y su padre comenzaron a trabajar juntos en STAR Labs Detroit, intentando recomponer su tensa relación personal. Durante una misión por el espacio exterior con la

Liga de la Justicia, Victor supo del Sector Fantasma, una sección del espacio poblada por planetas antaño miniaturizados y ahora guardados en el planeta Colu. Vic quiso viajar allí; para ello empleó una nave de Brainiac remodelada, y se le unieron sus aliados Starfire y Azrael, así como la Linterna Verde Jessica Cruz.

Esta informal Liga de la Justicia Odisea pronto se topó con una extraña profecía y con las maquinaciones de Darkseid. Este intentaba usar tecnología de Epoch, el Señor del Tiempo, para reescribir todo el Multiverso a imagen de su recientemente destruido planeta natal Apokolips. Si bien Darkseid logró restaurar Apokolips e incluso controlar a Cyborg por un tiempo como sirviente, los héroes aprovecharon la tecnología de viaje temporal y evitaron que el malvado Nuevo Dios tuviera éxito en sus planes.

Viñeta extraída de DC Special: Cyborg (Sable, 2008).





Darkseid

Nombre real

Uxas

Lugar de residencia

Apokolips

Poderes · Habilidades

- _ Intellecto formidable, fuerza y resistencia divinas
- _ Dispara por los ojos rayos omega autodirigidos
- _ Acceso a la tecnología avanzada apokoliptiana, incluidas las Madres Cajas
- _ Proyecta boom tubos para el teletransporte interdimensional

El ser que luego sería Darkseid se llamó Uxas en el pasado; era el hijo menor de Yuga Khan, uno de los legendarios Dioses Antiguos. Resentido contra su autoridad, el rebelde y taimado Uxas susurraba mentiras y palabras de odio a los oídos de los dioses. Bajo su influencia maligna, los Dioses Antiguos lucharon entre sí y se mataron; y una vez muertos, Uxas robó sus poderes para convertirse en un Nuevo Dios: Darkseid. Aprovechando la ocasión, hizo la guerra a sus debilitados ancestros, persuadiendo a Izaya, su benevolente hermano mayor, para que se le uniera a regañadientes, y convirtiendo a su padre, Yuga Khan, en su enemigo. Cuando padre e hijo chocaron finalmente, Uxas mató a Yuga Khan, poniendo fin al reinado de los Dioses Antiguos.

Después, el agonizante dios del cielo pasó los últimos restos de su poder a Izaya, transformándolo también en un Nuevo Dios. Izaya intentó convencer a Darkseid de iniciar juntos una nueva era de la iluminación, pero él lo rechazó y destruyó su mundo. Entonces Izaya se marchó para crear un planeta llamado Nueva Génesis, el cual presidiría como Highfather, mientras que Darkseid creaba Apokolips, un mundo-infierno industrial poblado por soldados parademonios creados mediante ingeniería y por acólitos del Nuevo Dios.

Luego Darkseid se embarcó en una campaña de conquista multidimensional, buscando la Ecuación Anti-Vida, fórmula cósmica que le permitiría suprimir el libre albedrío y controlar la realidad. Mundo tras mundo cayeron a sus pies, con sus habitantes esclavizados o usados para alimentar fábricas de reciclaje de carne. Sin embargo, el mundo alternativo de Tierra-2 consiguió

Viñeta extraída de *Superman #3* (Byrne, 1987).

Darkseid

impedir la invasión, si bien sus encarnaciones de Batman, Superman y Wonder Woman se sacrificaron para lograrlo.

Entonces los ejércitos de Darkseid atacaron Tierra-0, usando boom tubos para crear portales de teleportación y atacar múltiples puntos de forma simultánea. Fueron combatidos por los campeones del mundo, incluidos Superman, Wonder Woman, Green Lantern (Hal Jordan), Flash, Aquaman y Cyborg. Los héroes aguantaron el ataque de los parademonios, pero cuando Darkseid surgió de un boom tubo, se vieron superados. Y cuando ya reclamaba la victoria, los campeones de la Tierra se reagruparon y lanzaron un furioso contraataque, hiriendo al señor oscuro. Superman empujó a Darkseid a un boom tubo y lo envió de vuelta a Apokolips.

Muy debilitado, Darkseid se encerró en la Cámara de Mobius, en el núcleo de Apokolips, y aprovechó la energía del planeta para curarse. Con Apokolips deteriorándose, Darkseid se dirigió hacia Tierra-2 con la idea de emplear sus energías para recargar su mundo. Darkseid empleó un terraformador para comenzar a cosechar Tierra-2 y recargar Apokolips. Un pequeño grupo de héroes de Tierra-2 se enfrentó a él, pero no fueron rival para el villano. Darkseid declaró la guerra a Tierra-0, pero Mr. Milagro y Myrina Black (una amazona que

había dado a luz en secreto a su hija) se lo opusieron. Myrina había enviado a la niña, Grail, en busca de un ser que pudiera derrotar a Darkseid, y ella había regresado con la fuerza aniquiladora cósmica Anti-Monitor.

Darkseid y el Anti-Monitor se enfrentaron en la Tierra y su lucha amenazó con destruir el planeta. Mientras luchaban, el Anti-Monitor reveló que la Ecuación Anti-Vida (el poder definitivo que Darkseid ansiaba) fluía por sus venas; y empleó a Corredor Negro (la encarnación de la misma muerte) para acabar con Darkseid.



Viñeta extraída de *Justice League* #23.1 (Pak, 2013).



Dos Caras

Nombre real
Harvey Dent

Lugar de residencia
Gotham

Poderes · Habilidades

- _ Su peligrosa doble personalidad lo hace impredecible
- _ Experto conocimiento de procedimiento policial y legal
- _ Extremadamente inteligente y brillante estratega
- _ Confía en una moneda para tomar decisiones



Viñeta extraída de *Batman: Two Faces* Lanning, 1998).

Viñeta extraída de *Two-Faces: Year One* (Sable, 2008).

Dos Caras

Dent llevaba una vida envidiable en Gotham. Lo tenía todo. Era un excelso y apuesto abogado defensor casado con una hermosa mujer llamada Gilda. Gracias a su erudición en los tecnicismos de la ley dejó en la calle a algunos de los peores criminales de la ciudad. Pero, después de trabajar para el infame clan McKillen, Dent reconsideró sus prioridades. Las gemelas Shannon y Erin McKillen eran amigas de Bruce Wayne desde la infancia, pero con los años se dieron al crimen, e incluso llegaron a contratar a un matón para que despachara al comisario James Gordon. Tras ese fallido homicidio, Dent recibió la visita de su viejo amigo Bruce Wayne. Wayne admiraba su talento legal, y quería que se presentara a fiscal de distrito e invirtiera su experiencia en poner entre rejas a los delincuentes en lugar de dejarlos libres. Dent accedió, y al poco tiempo se halló colaborando con Gordon y Batman con el punto de mira en las hermanas McKillen.

Cuando por fin encarcelaron a las McKillen, gracias al trabajo ejemplar de Harvey como fiscal, Shannon dio su vida para que Erin pudiera fugarse. Una de las primeras cosas que esta hizo al escapar fue pasar por el despacho de Dent a propinarle una venganza salvaje. Y es que, para Erin, aquel abogado hipócrita era el responsable de la muerte de su hermana. La villana

apuñaló y mató a Gilda y dejó inconsciente a Harvey. Cuando este despertó, estaba atado a su escritorio y Erin le vertió ácido en la cara, dejándole una cicatriz de por vida. Entonces fue cuando Harvey adoptó el nombre de Dos Caras. Y enseguida mostró su talento como astuto —aunque psicótico— maestro del crimen que toma decisiones lanzando una moneda, alguien por siempre dividido entre su noble personalidad y su lado oscuro.

El descenso a la locura de Dos Caras fue a más con los años. Tras fracasar en un intento de suicidio, Dos Caras se llenó de cicatrices el lado izquierdo del cuerpo, en un demente intento de experimentar el bien y el mal totales. Durante un tiempo dirigió incluso su propia secta de seguidores fanáticos, hasta que Batman volvió a encarcelarlo.



Espantapájaros

Nombre real

Doctor Jonathan Crane

Lugar de residencia

Gotham

Poderes · Habilidades

- _ Genio
- _ Brillante químico y psiquiatra
- _ Entre sus armas se cuenta un gas del miedo que hace vivir a sus víctimas sus peores pesadillas

Jonathan Crane nació abocado al miedo, pues creció de un modo horrendo bajo la tutela de su cruel padre científico. Su madre murió siendo él pequeño, y lo crió su padre, que vivía obsesionado por todas las facetas del terror, macabra pasión que heredaría. Cuando Jonathan era solo un crío, su padre le conectaba a monitores para controlar su ritmo cardíaco y lo empujaba bajo una trampilla a un cuarto en penumbra lleno de objetos tétricos propios de una película de terror gótico. En cuanto lo liberaba, el chico corría aterrado tan rápido como podía hasta un campo de maíz cercano, gritando y asustando a los pájaros.

Jonathan era un chico tímido, víctima de burlas, y se centró en sus estudios. Acabó siendo profesor de psicología, pero lo despidieron porque sus métodos de enseñanza horrorizaban a sus alumnos. Entonces abrió una consulta, pero, tras atacar a un paciente, aceptó a su "verdadero yo" y tomó el nombre y el traje del espantapájaros de la granja familiar. Se embarcó en una carrera criminal en la que usaba sus toxinas del miedo, diseñadas para aterrozar a sus víctimas. Al ganar notoriedad en Gotham, Acertijo (Enigma) lo reclutó

Viñeta extraída de *World's Finest #3* (Finger, 1941).

Espantapájaros

en su bando en la infame “Guerra de bromas y acertijos”, y se convirtió en un falso inspector de policía con el cerebro lavado durante la reciente toma de Gotham por parte de Bane. De vez en cuando, se diversifica: ha llevado su sello de terror a Blüdhaven para aterrorizar a Nightwing.



Viñeta extraída de *Scarecrow (Villains)* (Milligan, 1998).



Flash

Nombre real

Barry Allen

Lugar de residencia

Central City

Poderes · Habilidades

- _ Supervelocidad, superresistencia y factor de curación acelerado
- _ Puede pensar superrápido, valorando los posibles resultados de una situación, y leer libros en un instante
- _ Puede hacer vibrar su estructura molecular lo bastante rápido como para atravesar objetos

La vida del joven Barry Allen cambió para siempre cuando su madre fue asesinada y su padre, Henry Allen, fue acusado del crimen. Barry nunca creyó en la culpabilidad de su padre, y después, ya de adulto, trabajó como científico forense en el departamento de policía de Central City. Una noche, mientras trabajaba en el laboratorio, descargó un rayo que bañó al joven investigador en una extraña mezcla de sustancias. Se despertó en el hospital, envuelto en vendas, y pronto descubrió que el accidente le había otorgado asombrosos poderes de velocidad.

Barry, que quemó cientos de deportivas mientras ponía a prueba sus poderes, dio por casualidad con un futuro alternativo regido por el malvado Rey Tortuga. Allí conoció también a su yo futuro, que le habló de su vida como Flash, un nombre inspirado por los cómics que Barry leía de niño. El Flash futuro ayudó a Barry a volver a su era con un dispositivo llamado rueda cósmica.

Viñeta extraída de *The Flash Rebirth* (Williamson, 2016).

Flash

Aún conmocionado por la aventura, Barry se reunió con su novia, Iris West, para tomar un café, pero acabó salvándola del Tortuga del presente. Barry desarrolló varios prototipos de traje de Flash, pero no se decidió por uno hasta que el Rey Tortuga del futuro llegó al presente y obligó a Flash a derrotarlo.

A lo largo de su carrera, Flash se ganó muchos enemigos, toda una sucesión de villanos variopintos. Siguió aprendiendo acerca de sus poderes y descubrió que había conectado con la Fuerza de la Velocidad, un poder antiguo y misterioso que había provocado la extinción de los mayas y acelerado la evolución de un grupo de gorilas en África oriental.

Cuando alguien empezó a matar a gente vinculada con la Fuerza de la Velocidad, el asesino —que se llamaba a sí mismo Flash Reverso— resultó ser Daniel, hermano menor de Iris West, que había intentado robar energía de la Fuerza de la Velocidad para viajar por el tiempo y alterar su propio pasado. Flash consiguió vaciar la Fuerza de Daniel e impedir cambios en la línea temporal. Más tarde, Barry se enteró de que el Profesor Zoom (Eobard Thawne), velocista viajero temporal, era el responsable de la muerte de su madre. Aunque derrotó a Thawne, se volvió a enfrentar a él en múltiples ocasiones.

Flash vive en un estado de aceleración constante. Cuando la organización criminal Agujero Negro provocó una tormenta eléctrica en Central City, muchos civiles accedieron a la Fuerza de la Velocidad y se transformaron en velocistas. Entre ellos había colegas de Barry, como el oficial de policía August Heart, la joven Avery Ho y la doctora Meena Dhawan, científica de STARS Labs. Wallace West, sobrino de Barry, ya era velocista, pero la tormenta aumentó sus poderes. Aunque la mayoría de los velocistas potenciales renunciaron a sus poderes mediante una conexión con la Fuerza de la Velocidad que compartían con Barry, Avery conservó los suyos y se convirtió en un nuevo Flash, que luego se unió a la Liga de la Justicia de China. Wallace se convirtió en el nuevo y heroico Kid Flash, y en un pilar de los Jóvenes Titanes. En cambio, los planes de August para su velocidad eran de todo menos heroicos. La usó para matar al sospechoso del asesinato de su hermano, y luego siguió asesinando como el villano Godspeed, hasta que Flash lo detuvo.

Eobard Thawne secuestró a Iris, la llevó al siglo XXI y desenmascaró a Barry, para sorpresa de Iris. Ella y Flash regresaron al presente, pero no antes de que el villano expusiera a Flash a la Fuerza de la Velocidad Negativa.



Viñeta extraída de *The Flash* #22 (Manapul, 2013).

Cuando Barry regresó a su tiempo, la Dra. Meena Dhawan absorbió la energía negativa y, como resultado, se convirtió en el Flash Negativo. Constantemente obligado a frustrar los planes de enemigos de siempre, como los Villanos y Thawne, redescubriendo a antiguos amigos, como Wally West, Impulso, Jay Garrick, Max Mercury y Jeeze Quick, y enfrentándose a enemigos nuevos, como Paradox, Flash no tiene otra opción que adaptarse al vertiginoso ritmo de su vida.



Viñeta extraída de *The Flash: Rebirth* #1 (Johns, 2009).

Flash



Viñeta extraída de *Flashpoint* #5 (Johns, 2011).



Flecha Verde

Nombre real

Oliver Queen

Lugar de residencia

Seattle

Poderes · Habilidades

- _ Arquero experto y artista marcial muy entrenado
- _ Excelentes habilidades de caza
- _ Carcaj con flechas hi-tech y acceso a la fortuna de Queen Industries

Oliver “Ollie” Queen era el heredero de la fortuna de la familia Queen. Se crió en Seattle, ciudad que había fundado su antepasado, el arquero Robin Queen. A pesar de tenerlo todo, Ollie parecía volver la espalda a sus derechos de nacimiento. Su padre, Robert, propietario de Industrias Queen, intentó inculcarle responsabilidad —ya fuera creando puestos para él en la empresa o impartándole lecciones de arqueología—, pero fracasó: Oliver prefería la fiesta. Finalmente, le dio un trabajo administrativo en una plataforma petrolífera; pero, en vez de trabajar, Oliver montó en ella una lujosa fiesta. Entonces, unos terroristas atacaron la plataforma, y Oliver pensó que podría salvar a todo el mundo. Arrancó de un flechazo el detonador de la mano del líder de los terroristas, pero el dispositivo golpeó en el lateral de la plataforma y detonó una sucesión de bombas.

Solo sobrevivieron Oliver y Tommy Merlyn, su mejor amigo. El mar arrastró a Oliver hasta una isla desierta y, dado por muerto, se vio obligado a usar sus habilidades para sobrevivir. Cuando abandonó la isla, Oliver era un arquero experto y un hombre nuevo. Volvió a Seattle y descubrió que su padre había fallecido. Pronto empezó a usar a escondidas los recursos de Industrias Queen, además de su fortuna personal, para alimentar sus actividades como el justiciero Green Arrow. Se asoció con el joven ladrón y genio de la tecnología Roy Harper, que se convirtió en su ayudante, y Speedy, que desarrolló unas flechas especiales en el carcaj de Ollie. Sin embargo, Ollie no pudo ser la figura paterna que Roy tanto necesitaba, y Roy se hundió en el alcohol y las drogas hasta que acabó abandonando a su mentor.

Viñeta extraída de *Green Arrow #1* (Barr, 1983).

Flecha Verde

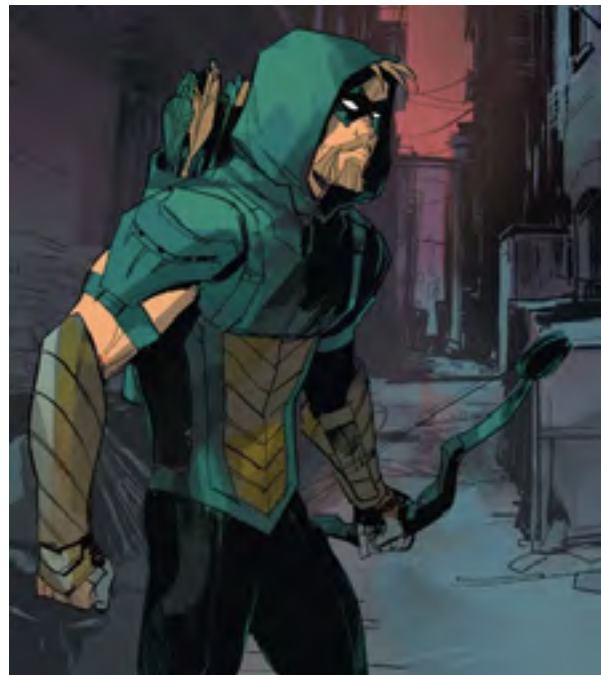
Oliver se unió brevemente a la Liga de la Justicia de América y, luego, a la Liga de la Justicia Unida. Luchó contra villanos como Komodo, descubrió la participación de su padre en el Clan de la Flecha e incluso averiguó que su padre seguía vivo. En el pasado, Robert Queen había tenido una aventura con la asesina Shado y tuvieron una hija, Emiko, que Komodo secuestró y crió como si fuera su hija. Robert murió salvando la vida de Emiko, la cual, para vengarse, mató a Komodo. En cuanto a Oliver, en lugar de asumir su función como líder del Clan de la Flecha, decidió centrarse en Seattle y en su guerra contra el crimen.

La guerra no había hecho más que empezar. Green Arrow descubrió que Cyrus Broderick, su mentor y el director financiero de Industrias Queen, colaboraba con una organización criminal llamada el Noveno Círculo. Básicamente, se trataba de un banco que financiaba a supervillanos y terroristas y que incriminó a Oliver en un asesinato para que Broderick se pudiera hacer con el control absoluto de Industrias Queen. Arruinado y perseguido por la justicia, Oliver se unió a Canario Negro, Emiko (que ahora se hacía llamar Red Arrow), el genio informático Henry Fyff, su antiguo aliado John Diggle e incluso su anterior ayudante, Speedy, que ahora se llamaba Arsenal.

Green Arrow sufrió muchos percances en una lucha larga y costosa. El Noveno Círculo logró instalar a su propio alcal-

de en Seattle y rebautizó la ciudad como Star City, la cual convirtieron en la primera ciudad metropolitana en todo el país propiedad de una empresa. Sin embargo, Green Arrow logró demostrar su inocencia y contribuyó a que Seattle recuperara su antiguo nombre y prestigio. Aunque también recuperó su empresa, descubrió que su madre, Moira Queen, formaba parte de una conspiración criminal. Después de un enfrentamiento con una agencia del gobierno y de la separación de Canario Negro, Green Arrow fue reclutado por Batman para que se uniera a un equipo de detectives que investigaba la amenaza de una nueva organización de espías llamada Leviatán. Con Seattle relativamente a salvo, Green Arrow ha pasado a actuar en el plano mundial.

Viñeta extraída de Green Arrow Rebirth (Percy, 2016).





General Zod

Nombre real

Dru-Zod

Lugar de residencia

Jekuul

*Podere*s • *Habilidades*

- _ Bajo un sol amarillo, posee todas las capacidades solares de un kryptoniano: superfuerza, velocidad, vuelo, invulnerabilidad y sentidos mejorados
- _ Posee una aguda mente de estrategia
- _ Alta formación en las artes marciales kryptonianas

El General Zod, un militar extremista de Krypton, fue enviado a la dimensión de la Zona Fantasma por crímenes contra su propio pueblo. Desterrado a un mundo de fantasmas espectrales y a los estragos de un espacio en el que no existe el tiempo, el castigo de Zod acabó beneficiándolo; cuando Krypton explotó, él permaneció a salvo, lejos del planeta. Cuando por fin escapó de su prisión, vino a la Tierra como igual y enemigo de Superman.

Medio enajenado por su estancia en la Zona Fantasma, cuando Zod llegó a la Tierra por primera vez entró en conflicto con Superman, con quien se enfrentó en repetidas ocasiones hasta que el Hombre de Acero lo volvió a encerrar en la Zona Fantasma. El Escuadrón Suicida, un grupo gubernamental de operaciones encubiertas integrado por supervillanos, liberó de nuevo a Zod, y Amanda Waller, que lideraba el Escuadrón, le implantó una bomba de kryptonita en el cráneo con la amenaza de hacerla detonar si no cumplía sus órdenes. Zod usó su visión láser para rebanarse el cráneo y extraerse la bomba antes de escapar junto con el Escuadrón de la Venganza contra Superman liderado por Superman Cíborg. Zod colaboró con el equipo de Superman Cíborg, que le había permitido encontrar a sus seres queridos atrapados en la Zona Fantasma, hasta que se hizo con el proyector de la Zona

Viñeta extraída de Action Comics #23.2 (Pak, 2013).

General Zod

Fantasma de Superman. Entonces, Zod liberó a su esposa Ursa y a su hijo Lar-Zod y abandonó la Tierra con destino al planeta Jekuul junto con la inteligencia artificial kryptoniana conocida como Erradicador. Allí, Zod vivió como un rey bajo los dos soles amarillos de Jekuul, cuya población nativa se le sometió voluntariamente porque creía que era un dios.

Decidida a transformar Jekuul en el Nuevo Krypton, la llamada Casa de Zod pronto sufrió el ataque del Green Lantern Corps. Sin embargo, luego se alinearon contra los letales Darkstars. A continuación, Zod supo de Rogol Zaar, el ser que se atribuía la responsabilidad de la destrucción de Krypton. Aunque aparentemente se alió con Zaar (junto con quien había escapado de la Zona Fantasma), en realidad Zod trabajaba para llevarlo ante la justicia. Tras la derrota de Zaar, Superman y Zod abandonaron su incómoda alianza, y Superman permitió que Zod regresara a su planeta para crear el Nuevo Krypton de sus sueños.



Viñeta extraída de *Adventure Comics* #283 (Bernstein, 1961).



Green Lantern

Nombre real

Harold "Hal" Jordan

Lugar de residencia

Coast City

Poderes · Habilidades

_ Una voluntad indomable comanda un anillo de poder capaz de materializar constructos de luz sólida, traducir idiomas, facilitar el vuelo planetario e intergaláctico, y proteger contra entornos hostiles y ataques enemigos

Al parecer, el joven Hal perdió el sentido del miedo cuando vio a su padre, piloto, morir en un accidente de aviación. Años después, empeñado en seguir los pasos de su padre, se encontró con un alienígena agonizante, Abin Sur, que le pidió que lo sustituyera en el Green Lantern Corps, un cuerpo de policía intergaláctico que protegía el universo desde hacía innumerables generaciones.

Hal aceptó y fue convocado para ser entrenado en los cuarteles del Cuerpo en el planeta Oa. Al acabar su entrenamiento, fue asignado a Thaal Sinestro de Korguar, considerado el más grande Green Lantern por su habilidad sin igual para mantener el orden en su sector espacial. Sinestro hizo amistad con el idealista e impulsivo terrestre, y tuteló su transición de recluta a oficial cualificado; sin embargo, su relación se agrió cuando Hal descubrió por qué el sector 1417 era tan pacífico: Sinestro lo había conquistado y lo gobernaba como dictador absoluto.

Tras una tremenda batalla, Hal liberó Korguar, y los Guardianes desterraron a Sinestro al universo de Antimateria, donde el renegado colaboró con los Armeros de Qward para desarrollar anillos de poder amarillo. Armado con esta nueva arma, Sinestro se enfrentó a Green Lantern repetidamente y acabó formando su propio Corps para aterrorizar al universo con materia positiva.

Jordan destacó durante años; él fue uno de los miembros fundadores de la Liga de la Justicia y venció múltiples amenazas, aunque con un gran coste para su vida privada. Sus relaciones personales y románticas se iban a pique, y él empezó a cuestionar los mandatos de sus maestros

Viñeta extraída de *Green Lantern: Earth One* (Hardman, 2008).

Green Lantern

y a tomarse frecuentes permisos, durante los que vagaba por EEUU en busca de realización personal y nuevas perspectivas.

La llamada del deber devolvió a Hal al Corps; pero, cuando Coast City fue destruida, se vino abajo. El dolor lo llevó a ser poseído por el parásito amarillo del miedo Parallax, que lo indujo a eliminar el Cuerpo.

Cuando por fin recuperó la cordura, Hal retomó su alianza con el Green Lantern Corps con dedicación renovada. Luego, cuando perdió su anillo de poder, forjó otro con pura fuerza de voluntad. Regresó a la batalla justo a tiempo para ayudar a sus compañeros en la lucha contra Siniestro, que había establecido al Siniestro Corps en Mundoguerra, un planeta artificial. Una vez evacuado Mundoguerra, Hal y Siniestro lucharon hasta la muerte aparente de ambos. Sin embargo, el White Lantern Kyle Rayner resucitó a Hal con el anillo que había forjado.

Hal participó en docenas de misiones más como el miembro de mayor confianza del Green Lantern Corps, y se enfrentó a los Darkstars, al Siniestro Corps y, tras el traslado de los Green Lanterns del planeta Mogo al Nuevo Oa, derrotó incluso al Controlador Mu y a su flota de Blackstars.

Cuando los Jóvenes Guardianes sustituyeron a los ancianos de los Guardianes del Universo, Hal fue destinado de nuevo a la Tierra, donde pudo recuperar su personalidad de llanero solitario. Jordan se enfrenta ahora a amenazas increíbles y a supervillanos capaces de distorsionar la realidad, y sigue brillando como uno de los mayores superhéroes de la Tierra y como el Green Lantern más admirable.

Viñeta extraída de Green Lantern: Secret Files and Origins (Raab, 2002).





Harley Quinn

Nombre real

Harleen Quinzel

Lugar de residencia

Gotham

*Podere*s • *Habilidades*

- _ Impredecible debido a su propia locura
- _ Luchadora muy ágil y eficaz
- _ Muy inteligente, con conocimientos de psiquiatría
- _ Experta en manipular a los demás
- _ Entre sus armas se cuentan un mazo gigante y elementos relacionados con los payasos

Viñeta extraída de *Batman: Harley Quinn* (Dini, 1999).

La dramática transformación de la Dra. Harleen Quinzel en la supervillana Harley Quinn es un relato que ha cambiado con los años debido a las revisiones de la propia Harley y a su gusto por la exageración. Según su última versión, Harleen creció en un vecindario bastante tranquilo de Brooklyn (Nueva York), tuvo varios hermanos y cierta vena delictiva. Pronto conoció a un chico de parecida condición, Bernie Blash, que demostró ser aún más inestable que ella. Con el fin de ganarse su afecto, Bernie arrojó de su coche a su compañera de clase Bonnie Harper al paso de un camión. Bonnie se había metido con Harleen en el instituto, y esta quedó conmovida por el *romántico* gesto de Bernie. Cuando él fue arrestado, Harleen entró en casa de sus padres y robó un castor disecado para recordarle, castor con el que hablaba como si de una persona se tratase. El corazón de Harleen acabó de romperse cuando Bernie fue asesinado en el centro de detención juvenil.

Concentrada en sus estudios, Harleen obtuvo varias becas para la Universidad de Gotham. Se graduó la primera de su clase y encontró trabajo como psiquiatra en un importante hospital de Gotham. Fascinada por la mente criminal, se trasladó luego al Asilo Arkham.

La Dra. Quinzel afirma que, cuando trabajaba en el Asilo Arkham, le molestaba que los internos no se sinceraran con ella, así que convenció al alcaide para que le permitiera unirse a la población interna del asilo en un intento de acercarse a ellos como una igual. Para ello, se tiñó el cabello de rojo y negro y fingió tener un desequilibrio mental, lo que llamó la atención del Joker. Se enamoró del supervillano y se escaparon juntos del Asilo.

Harley Quinn

Luego, el Príncipe Payaso del Crimen la arrojó a un tanque de sustancias químicas que le tiñeron la piel de un blanco intenso y le hicieron perder el juicio totalmente. Adoptó el nombre de Harley Quinn y, durante un tiempo, fue la principal cómplice del Joker y actuó de forma más perturbada de lo normal para conservar su atención. Sin embargo, se acabaron separando (bastante violentamente). Harley fue pasando de una ocupación a otra, y trabajaba para el gobierno de EEUU como parte del Escuadrón Suicida cuando la arrestaban, y era casera en Coney Island (Brooklyn) cuando no. Superó por completo la relación con el Joker y tejió una red de apoyo junto con otros desadaptados de Brooklyn. Sin embargo, recibió un golpe trágico cuando su madre perdió la batalla contra el cáncer.

Tras ser falsamente acusada de asesinato en el Santuario, un centro terapéutico para superhéroes, Harley decidió dar otro giro a su vida y convertirse en una heroína de verdad; e incluso colabora de manera esporádica con las Aves de Presa. Barajó la idea de salir con Booster Gold, pero aún no ha dado el paso y ha preferido luchar junto con Batman durante la última campaña de terror del Joker, la llamada *Guerra del Joker*.

Viñeta extraída de *Harley Quinn: Villain of the Year* (Russell, 2019).





Hiedra Venenosa

Nombre real

Pamela Lillian Isley

Lugar de residencia

Gotham

Poderes · Habilidades

- _ Controla y manipula la vida vegetal
- _ Es inmune a venenos y toxinas, y sus besos transmiten ambos
- _ Desprende feromonas de naturaleza vegetal que hacen que la gente caiga hechizada a sus pies
- _ Muy inteligente y versada en botánica y química

Pamela creció en un hogar donde había malos tratos. Su madre era aficionada a la jardinería, una actividad de la que Pamela también aprendió a disfrutar. Su padre pegaba a su madre con gran frecuencia; luego, le regalaba flores a modo de disculpa, y ella le perdonaba. Al final, él la mató y la enterró en el jardín. Cuando lo detuvieron, Pamela se quedó sola.

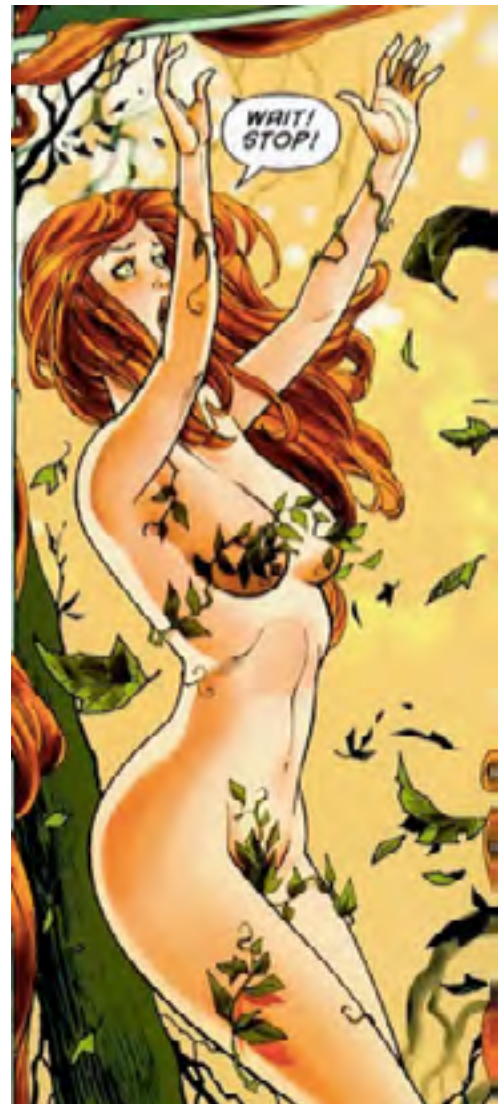
En la universidad, Pamela sintió un interés creciente por la química y desarrolló unas píldoras de feromonas ilegales por las que la expulsaron temporalmente. Sin embargo, usó las pastillas y su encanto natural para seducir al decano y convencerlo de que retirara los cargos. Su padre fue su siguiente objetivo. Lo visitó en la cárcel, se pintó los labios con un pintalabios tóxico y, antes de marcharse, lo besó. Lo encontraron muerto poco después.

Pamela entró como becaria en Industrias Wayne, donde perfeccionó su tecnología de feromonas. Durante un forcejeo en el laboratorio, acabó salpicada con sustancias químicas que le dotaron de la capacidad de controlar sus plantas. Poco después se embarcó en una carrera criminal, convencida de que su destino era crear una utopía basada en las plantas, al mismo tiempo que destruía el mundo de los hombres.

Viñeta extraída de *Batman: Poison Ivy* (Moore, 1997).

Hiedra Venenosa

Hiedra Venenosa murió en el Santuario, a donde había ido en busca de ayuda, cuando Flash (Wally West) perdió el control sobre sus poderes. No obstante, pudo volver a crecer y emergió más parecida que nunca a una planta y con la piel teñida de verde. Más adelante, Lex Luthor la ayudó a recuperarse por completo. Mientras, parte de ella había emprendido un viaje por carretera con Harley Quinn, que confundió al clon con la verdadera Hiedra Venenosa. Esta, dolida al creerse abandonada por su amada Harley, se alejó de ella y de su nueva dirección heroica para regresar a sus raíces de villana.



Viñeta extraída de *Joker's Asylum: Poison Ivy* (Krul, 2008).



James Gordon

Nombre real

James Worthington Gordon

Lugar de residencia

Gotham

Poderes · Habilidades

- _ Líder natural experto en el procedimiento policial
- _ Luchador entrenado y exmarine
- _ Largo historial de colaboración con Batman y sus aliados
- _ Detective avezado
- _ Sus armas incluyen armamento policial
- _ Previamente utilizó una armadura robótica de Batman dotada de diverso equipamiento de combate no letal de alta tecnología para combatir el crimen

James Gordon, padre de familia, fue trasladado de la policía de Chicago a Gotham poco antes de la muerte de los padres de Bruce Wayne. Tres semanas después de su traslado, Gordon aún estaba tomando el pulso a la situación, descubriendo lo corrupto que era en realidad el cuerpo de policía. Tras una dura época en Chicago, Gordon buscaba lo mejor para su joven familia, que incluía a su esposa Barbara y sus dos hijos, Barbara y James Jr. Cuando descubrió una pelea ilegal de perros montada por la policía —tan solo una muestra de la corrupción que recorría todo el escalafón del GCPD hasta llegar el comisario Loeb—, Gordon se enfrentó a sus compañeros, aun después de ser atacado por uno de los perros. Policía duro, se marchó con sus heridas y siguió su ronda, para hallar a los Wayne muertos a tiros en un callejón cercano.

A partir de ese día, Jim luchó contra la corrupción en su ciudad, y ascendió a teniente durante el “Año Cero” de Gotham, aproximadamente cuando Batman hizo su primera aparición. En esa época, Gordon hizo varias visitas al recién regresado Bruce Wayne, tal vez sospechando que aquel joven podría tener algún vínculo con el nuevo vigilante de la ciudad. Pese a que Batman y Gordon conservaban sus dudas respecto a sus mutuas intenciones, empezaron a colaborar, ayudándose en la lucha

Viñeta extraída de *Detective Comics #27* (Kane, 1939).

James Gordon

contra Acertijo y salvando la ciudad de la destrucción. Este acto de valor le valió a Gordon el ascenso a comisario, cargo que conservó hasta que, tras su incriminación en un asesinato, fue sustituido temporalmente por Jason Bard. Gordon recuperó el cargo, pero entonces fue corrompido por una versión malvada de Batman procedente del Multiverso Oscuro, el Batman que ríe. Este Batman malvado, que a su vez había sido infectado por el Joker, infectó a Jim. Gordon volvió a perder su trabajo, y esta vez fue sustituido por su amigo Harvey Bullock. Ahora, como civil, intenta expiar sus pecados y reparar el vínculo con su hija Barbara.



Viñeta extraída de *Batman: No Man's Land #1* (Gale, 2011).



Joker

Nombre real
Desconocido

Lugar de residencia
Gotham

Poderes • **Habilidades**

- _ Acciones y métodos impredecibles debido a su locura extrema
- _ Líder carismático y estratega brillante; luchador ágil e incansable
- _ Genio retorcido
- _ Experto en química
- _ Ha usado el compuesto dionesium para curar las heridas
- _ Su arsenal incluye diversos artefactos letales inspirados en las payasadas y las bromas, así como la toxina mortal conocida como Veneno del Joker

Viñeta extraída de *Joker: Endgame* (Tynion IV, 2015).

Poco se sabe sobre el verdadero pasado del Joker, un loco que ha generado numerosas leyendas en torno a su demencial persona. Según algunas, es un antiguo embaucador tan antiguo como la propia Gotham. El mundo solo conoce las historias contradictorias que ha contado él mismo, a menudo para manipular a quienes pueden llegar a oír alguno de sus retorcidos planes. Según el propio Joker — el relator menos de fiar del mundo—, tuvo una dura niñez, criado en parte por su desequilibrada tía Eunice, que lo limpiaba restregándolo con lejía. Un día, el joven Joker volvió de clase tras recibir una paliza de una compañera y, una vez en casa, su furibunda tía le dio otra. El niño estaba escuálido, muy mal alimentado, y era blanco habitual de las burlas de sus compañeros. Su único consuelo en esa época era un mono de peluche al que llamaba Gaggy. Gran parte de su pasado permanece envuelto en el misterio, pero Batman cree que, al llegar a la edad adulta, el trastornado criminal pudo formar parte de la famosa Banda de Capuchas Rojas, una brutal organización resuelta a adueñarse del hampa de Gotham y que ascendió al poder en la misma época en que Batman emergió como luchador contra el crimen.

A pesar de su falta de experiencia, Batman logró derrotar a la Banda de Capuchas Rojas durante un enfrentamiento en una planta de procesamiento llamada ACE. Allí fue donde el supuesto líder de la banda cayó a un tanque de sustancias químicas. Tras ello, Batman intentó averiguar la identidad de ese Capucha Roja, pero topó con nuevos enigmas a cada paso. Poco después, apareció en Gotham el misterioso Joker.

Joker

El Joker tenía la piel blanqueada, el pelo verde y un perverso sentido del humor que solo podía proceder de la locura más profunda. Mientras cometía un crimen tras otro, iba revelando no solo su obsesión con los payasos, sino también con el propio Batman. Se diría que sentía el deber de mejorar al Caballero Oscuro desafiándolo en toda ocasión. El Joker mató al segundo Robin, Jason Todd, disparó y le ocasionó una parálisis a Batgirl (Barbara Gordon), y se lo conoce como el archienemigo de Batman.

Cuando el Joker liberó un virus sobre Gotham que convirtió a sus ciudadanos en peones zombificados, Batman consiguió eliminar el virus, pero se enfrentó al Joker en un combate que casi les costó la vida a ambos. Tras ello, el Joker reapareció en

Gotham, al igual que Batman, gracias a un misterioso metal llamado dionesium, y desde entonces el villano ha llevado su conflicto a otro nivel.

Ahora que conoce la identidad secreta de Batman, el Joker lanzó *La Guerra del Joker*, una adquisición extremadamente hostil de las acciones de Industrias Wayne. Con la ayuda de su nueva compinche, Punchline, el Joker conquistó Gotham y estuvo a punto de matar a Batgirl, casi trastornó mentalmente a Batman e incluso se apoderó de la mente de Nightwing. Los héroes, que se unieron gracias al liderazgo de Batman (y a la rápida actuación de la antigua novia del Joker, Harley Quinn), vencieron al Príncipe Payaso del Crimen, a pesar de que llevaba un traje de Batman (uno adaptado a su gusto).

Viñeta extraída de *Joker* (Azzarello, 2008).





Killer Croc

Nombre real

Waylon Jones

Lugar de residencia

Gotham

Poderes • Habilidades

- _ Tiene la piel más resistente debido a una extraña enfermedad dermatológica
- _ Fuerza y resistencia aumentadas
- _ Excelente luchador con historial de combate a cocodrilos
- _ Dientes y uñas afilados

Viñeta extraída de *Batman* #358 (Conway, 1983).

Waylon Jones siempre fue diferente. Criado en un vecindario pobre de Gotham, llevó una vida solitaria con su tía Flowers. Sin padres, Waylon solo tenía el modelo de su tía, pero ella lo despreciaba debido a su aspecto: Waylon había nacido con una rara enfermedad que hacía que se le formaran escamas en el cuerpo y protuberancias córneas en la cabeza, y que tuviera los dientes aserrados y las uñas, largas y afiladas. Los chicos del barrio le pusieron el cruel apodo de *Croc* (*Cocodrilo*). Cuando empezaron a aparecerle las escamas, su tía intentó quitárselas frotando, pero no logró darle un aspecto tan normal como el de los chicos y chicas que se burlaban de él.

Años después, Waylon se marchó a Jacksonville (Florida) y trabajó combatiendo a cocodrilos en el Circo de Eddie Geisel. Entonces, su cuerpo estaba totalmente cubierto de duras escamas verdes, y lo llamaban *Killer Croc*. Frustrado por la exigua paga de Geisel, mordió literalmente la mano que le daba de comer, dejó el circo y regresó a Gotham para convertirse en ladrón. No tardó en cruzarse con Batman y el Robin original durante el asalto a una joyería. Los héroes lo llevaron ante la justicia, pero el feroz villano se fugaría del Asilo Arkham una y otra vez (en una de esas ocasiones, devorando incluso la mano de Aaron Cash, uno de los guardas más duros de Arkham).

Killer Croc

Cuando lo reclutó la Fuerza Especial X, el secreto Escuadrón Suicida del gobierno, Killer Croc efectuó varias operaciones secretas y empezó una relación condenada al fracaso con otra convicta de Belle Rêve, la Encantadora. Esta murió aparentemente en una misión, y mientras Killer Croc la lloraba decidió quedarse con los buenos, tras ganarse la libertad gracias a sus misiones para el Escuadrón Suicida.

Se unió durante un tiempo a un grupo de congéneres monstruosos de Gotham, y dirigió el Tusk's Hotel, en el nuevo barrio de Monstertown. Su encontronazo con Batman le granjeó otra temporada en el Asilo Arkham. Sin embargo, tanto él como Batman tienen la esperanza de que algún día se rehabilite por completo.

Viñeta extraída de *Joker's Asylum II: Killer Croc* (Reicht, 2010).





Lex Luthor

Nombre real

Alexander Joseph "Lex" Luthor

Lugar de residencia

Metropolis

Poderes · Habilidades

- _ Intelecto genial
- _ Cuenta con vastos recursos a su disposición
- _ Contactos en el mundo de los negocios y los círculos criminales
- _ Lleva trajes de guerra de tecnología avanzada
- _ Antiguamente mezclado con ADN marciano

Lex Luthor creció en Smallville (Kansas), y conoció a Clark Kent cuando eran jóvenes, pero pasó años sin darse cuenta de que su mayor quebradero de cabeza —el futuro Superman— llevaba todo aquel tiempo frente a sus narices. De niño, Lex dio pronto muestras de su gran intelecto. Su padre, Lionel, era científico y había descubierto una antigua raza de depredadores en la cúspide de la cadena alimentaria que compartían ADN humano y marciano. Localizó y apresó al joven marciano J'onn y experimentó con él. Dejó que Lex lo acompañara al laboratorio, y este empezó a comunicarse con J'onn; se hicieron amigos, y Lex lo ayudó a escapar cuando Lionel se decidió a eliminar al alienígena. El recuerdo de ese evento fue borrado de la mente de Lex y de la de su padre cuando Lionel fue traicionado por su socio, Vandal Savage. Ello hizo que Lionel se volcara en la bebida, al darse cuenta de que en su vida faltaba algo.

En Smallville, Lex se tornó extrañamente arrogante y altivo. Era un alumno mayor al que Clark Kent y sus amigos, Pete Ross y Lana Lang, evitaban. Lex y su enfermiza hermana Lena llevaban una vida dura por culpa de su padre, que ahora era un maltratador. Una noche, cuando huía de una de las invectivas ebrias de Lionel, Lex tropezó en su patio y se cayó sobre un fragmento de kryptonita. Este y el concepto de la vida extraterrestre lo fascinaron.

Lex dio buen uso a su intelecto, se convirtió en un empresario multimillonario y fundó su cuartel general de LexCorp en Metropolis. Dirigió un programa en el que concedía una entrevista con sus "ingenieros de vida" a cualquier afortunado que aguardara a las puertas de su edificio. Ello le daba una pátina de empresario al-

Viñeta extraída de *Lex Luthor: Man of Steel #1* (Azzarello, 2005).

Lex Luthor

truista. Lex triunfó en casi todos los frentes y, para cuando Superman apareció en Metropolis, ya era dueño del 78 % de la ciudad. Cuando Parásito se creó dentro de su edificio, Lex conoció a Superman, quien detuvo a aquella criatura sorbedora de energía. Luthor no entendía la motivación de Superman, pero no le gustaba que lo eclipsaran en su ciudad, y así nació su rivalidad contra el Hombre de Acero.

Con los años, Luthor ha pasado temporadas como héroe y como villano, e incluso ha ingresado en la Liga de la Justicia tras liderar la derrota del conquistador de planetas Sindicato del Crimen, de Tierra-3. Creó a su propio Superman en forma de Bizarro y, cuando eso fracasó, hizo un traje de batalla basado en Superman y trató de reemplazar en persona al Hombre de Acero. Pero no se puede sustituir a Superman, y Luthor fue derrotado hasta por su propia hermana cuando Lena Luthor se convirtió en la supervillana Ultrawoman.

En su enajenada sed de poder, Luthor formó la Legión de la Condena, y ayudó a liberar a Perpetua, la entidad cósmica conocida como la madre del Multiverso. Lex "murió" y renació como uno de los depredadores de la cúspide de la cadena, e incluso absorbió al Detective Marciano en la forma del poderoso ser Apex Lex. Perpetua recompensó a Lex canalizando en

él los poderes del resto de su cautiva Legión de la Condena y haciéndolo más fuerte de lo que nunca soñó. No obstante, lo traicionó al reemplazarlo como su mano derecha por un malvado Bruce Wayne (infectado por el Joker) del Multiverso Oscuro. Dicho "Batman que ríe" irrumpió en el último momento y robó todo por lo que había trabajado Lex. No obstante, aunque traicionado, despojado de sus poderes y destronado, Lex sobrevivió al gobierno de realidad alterada de Perpetua y continua tramando su regreso a la gloria.

Viñeta extraída de Action Comics #23.3 (Soule, 2013).





Lois Lane

Nombre real

Lois Lane

Lugar de residencia

Metropolis

*Podere*s • *Habilidades*

- _ Curiosidad insaciable
- _ Excelente razonamiento deductivo y talento detectivesco
- _ Entrenada en combate militar sin armas
- _ Tiene contactos e informantes por todo el mundo

Lois Lane creció en bases militares de EE.UU. repartidas por todo el mundo, siempre de acá para allá a medida que su padre, el militar Sam Lane, ascendía hasta el rango de general. Es sumamente protectora con su hermana Lucy, aunque no están tan unidas como quisiera Lois.

Sam Lane la animó a descollar en la actividad física. La entrenó en el combate sin armas y en el uso de armas cortas, y se aseguró de que fuera una piloto cualificada. De este modo, Lois creció con una gran seguridad en sí misma y siempre ávida de conocimiento, algo que resultó cada vez más problemático a medida que su padre era promovido a puestos de mayor responsabilidad.

Cuando se hizo con un puesto de periodista en el Daily Planet de Metropolis, Lois conoció a su torpe colega reportero Clark Kent, y no pudo evitar acabar admirando su calidez y su sensibilidad para con los débiles y oprimidos; apreciaba su agudamente y su amor por la verdad, pero a menudo tenía la sensación de que le ocultaba algo. Lois ya era una reputada periodista cuando se convirtió en toda una celebridad la primera vez que Superman apareció en Metropolis: ella bordó la exclusiva y le dio al héroe su famoso nombre. Lois narró junto con Clark Kent casi todas las aventuras de Superman, entusiasmó a los lectores del Planet y contribuyó a que aumentaran las suscripciones al periódico.

Lois y Clark acabaron enamorándose, tal vez porque trabajan codo con codo como amistosos rivales. Clark le propuso matrimonio, y también le desveló su doble vida como Superman. La pareja pasó junta por penas y alegrías, incluida la muerte temporal de Superman a manos del monstruo

Viñeta extraída de *Action Comics* #1007 (Bendis, 2019).

Lois Lane

Juicio Final. Al final se casaron y se trasladaron a California durante una temporada para que su hijo recién nacido, Jonathan Kent, tuviera una vida más tranquila.

Pronto volvieron a Metropolis, y Lois reanudó su ajetreada vida de reportera. Pero las cosas se complicaron cuando ella también estuvo en el candelerero: las cámaras la sorprendieron besándose con Superman, y empezaron a circular rumores de que le era infiel a su marido. Lois parecía indiferente a las crueles críticas que recibía allí donde fuera, y al final el problema se resolvió cuando Superman desveló al mundo su identidad secreta.

Lois siempre es la primera en enterarse de las primicias, y ha creado una estrecha relación laboral con Renée Montoya, la segunda justiciera en adoptar el nombre de Question. Renée era uno más de los detectives con los que Lois colaboraba cuando investigó la amenaza de la misteriosa organización Leviatán, grupo dedicado a eliminar de forma sistemática las agencias de espionaje de todo el mundo. Pronto se supo que el exhéroe Mark Shaw era su responsable, pero la verdad no salió a la luz hasta que el padre de Lois murió entre el caos de un hostil asalto al poder.

Viñeta extraída de *Lois Lane* #3 (Rucka, 2019).





Richard Grayson

Nombre real

Richard Grayson

Lugar de residencia

Blüdhaven

*Podere*s • *Habilidades*

- _ Gran talento en artes marciales, instruido por Batman
- _ Experto acróbata, gimnasta y escapista
- _ Muy atlético y ágil
- _ Muy inteligente y con conocimientos avanzados en tecnología
- _ Líder y estratega natural
- _ Sus armas incluyen los bastones Escrima y tiene acceso a los dispositivos y la tecnología de la batcueva

Viñeta extraída de *Nightwing* #90 (Taylor, 2021).

Como la joven estrella del popular número de circo de los Grayson Voladores, Dick conoció pronto la emoción de desafiar a la muerte. Fue el único hijo de John y Mary Grayson, los artistas sénior del arriesgado espectáculo familiar del circo Haly. Sus padres lo adoraban y él se esforzó por ser el mejor de los hijos.

Por desgracia, estaba destinado a una vida con unos altibajos comparables a las famosas montañas rusas de Amusement Vile, en Gotham. Nada lo marcó tanto como la noche en que vio a sus padres caer en picado al suelo durante su célebre número de trapecio. Un mafioso llamado Anthony Zucco había saboteado su equipo, y los Grayson sénior murieron frente a un numeroso público que incluía al multimillonario Bruce Wayne.

Bruce reconocía en Dick algo de sí mismo, y decidió ser su tutor. Dick, llevado por la sed de justicia, deseaba castigar a los responsables de la muerte de sus padres, y demostró ser tan brillante y capaz como esperaba Bruce. A fin de ayudarlo a superar el dolor, Bruce le desveló que era Batman y le dio acceso a la batcueva bajo la mansión Wayne. Poco antes del homicidio de sus padres, Dick había visto a Zucco amenazando al propietario del circo; con la instrucción de Batman, se convirtió en el joven héroe y justiciero Robin, y luchó contra matones como Zucco.

Nightwing

Después de pasar varios años luchando contra el crimen junto a Batman, Grayson sintió el *prurito de volar del nido* y colaborar con otros jóvenes héroes, y acabó fundando los Jóvenes Titanes. Con todo, poco después se estableció en solitario como Nightwing. Primero adoptó un traje azul y amarillo, y después, uno rojo y negro con un blindaje similar al del batitraje de Batman y dispositivos parecidos a los del cinturón de herramientas del Caballero Oscuro, entre ellos un garfio, así como varios elementos personales, como su arma favorita, los bastones Escrima.

Cuando Grayson supo que Zucco vivía y se hacía llamar Billy Lester, asistente del alcalde de Chicago, Nightwing se trasladó a esa ciudad por un tiempo, resuelto a llevarlo ante la justicia. Pero el destino quiso que uniera fuerzas con su enemigo para luchar contra un mal mayor, el villano maniaco llamado el Bromista. Una vez lo derrotaron, Nightwing metió por fin a Zucco entre rejas.

Cuando el Sindicato del Crimen, que se componía de villanos de Tierra-3, secuestró a Nightwing, este fingió su muerte durante un tiempo y aprovechó la oportunidad para unirse a Spyral, una organización clandestina que seguía de cerca a los superhéroes del mundo. Sin embargo, Dick, que ahora era el Agente 37, trabajaba en

realidad de topo para Batman sin que lo supieran sus jefes, con el fin de acabar con el régimen corrupto de Spyral y dar paso a una nueva era en la agencia. Sin embargo, Nightwing no se pudo alejar de la vida de superhéroe durante demasiado tiempo, y pronto vistió una versión de su traje y se trasladó a Blüdhaven para labrarse un nombre. Aún protege su ciudad de adopción y se enfrenta a amenazas como Blockbuster, Raptor o el Tribunal de los Búhos, pero eso no impide que, de vez en cuando, compruebe cómo van las cosas en Gotham y en el seno de la familia Batman.

Viñeta extraída de *Nightwing #4* (Dixon, 1997).





Pingüino

Nombre real

Oswald Chesterfield Cobblepot

Lugar de residencia

Gotham

Poderes · Habilidades

- _ Estratega brillante y despiadado
- _ Tiene conexiones con casi cada facción del mundo criminal de Gotham
- _ Sus armas incluyen paraguas trucados y letales invenciones inspiradas en los pingüinos

La familia Cobblepot es una célebre institución en Gotham, tan antigua como los Wayne, pero marcada por décadas de corrupción. Oswald Chesterfield Cobblepot nació entre esa vida lujo, pero con una nariz puntiaguda y otros rasgos que recordaban a un pingüino, motivo de burla por parte de sus compañeros de clase, de sus hermanos y hasta de su cruel padre. No obstante, su madre lo adoraba y lo llamaba su “precioso niño”.

Con la única compañía de sus pajarillos, y con una mente brillante para la tecnología y la estrategia, Oswald maquinó contra quienes le habían hecho daño. Él fue el responsable de la muerte de sus tres hermanos, así como de la de su padre, que murió de una neumonía. Aparentemente inocente a los ojos de la ley y de su madre, Oswald intervino en todas esas muertes. Tras fallecer su padre, su madre lo obligó a llevar un paraguas siempre encima, pues temía perder a su último hijo del mismo modo que perdió a su esposo.

Viñeta extraída de *Joker's Asylum #1* (Aaron, 2008).

Pingüino

El nombre de Cobblepot perdió su antiguo lustre y Oswald se embarcó en una carrera criminal. Aprovechó la escasa autoridad que aún conservaba su legado familiar y se estableció como jefe del hampa de Gotham. Enseguida tuvo de todo entre manos, desde robo de joyas hasta tráfico de armas ilegales. Asimismo, abrió como tapadera la Sala Iceberg, un club nocturno flotante. Por fin podía codearse con criminales y con la élite de Gotham, aumentando la infamia de su apellido.

Viñeta extraída de *Detective Comics* #58 (Finger, 1941).





Robin

Nombre real

Damian Wayne

Lugar de residencia

Gotham y Brooklyn

Poderes • Habilidades

- _ Maestro en artes marciales y asesino instruido por la Liga de Asesinos, Batman y Nightwing
- _ Detective muy inteligente
- _ Muy atlético, con formación gimnástica
- _ Poseyó por poco tiempo los poderes de Superman
- _ Cuenta con un traje acorazado con cinturón de herramientas y acceso al equipo de la batcueva

Viñeta extraída de Robin Rises: Omega (Tomasi, 2014).

Batman y el terrorista Ra's al Ghul llevan muchos años luchando. Ra's quiere "salvar el planeta" erradicando a una elevada porción de su población, pero para Batman la vida humana es lo primero, por lo que ha frustrado los planes del villano en numerosas ocasiones. No obstante, pese a la hostilidad entre el Caballero Oscuro y "la Cabeza del Demonio", ambos comparten un amor mutuo por Talia al Ghul, la hija de Ra's.

Uno de los escauceos amorosos de Batman con Talia tuvo como resultado en el nacimiento de un hijo que acabaría llamándose Damian Wayne. Talia aceleró su crecimiento por medios artificiales y supervisó su educación, instruyéndolo en las múltiples artes letales conocidas por la Liga de Asesinos de Ra's al Ghul. Antes de cumplir diez años, Damian ya dominaba el violín, había decapitado a un tigre, arponeado a un tiburón y matado a humanos y Man-Bats por igual. Se había convertido en un asesino que henchía a su madre de orgullo.

A sabiendas de que su hijo podía ser el heredero del imperio Al Ghul, Talia se lo presentó a Batman con la esperanza de que este lo guiara para convertirlo en algo más que la suma de lo que podían enseñarle los maestros de la Liga de Asesinos. El propio Ra's había querido que Batman heredara su imperio, pero Talia sabía que eso era imposible, así que le pareció que lo mejor que podía hacer era imbuir a Damian de algunas cualidades de Bruce Wayne.

Batman se ha enfrentado a muchos desafíos, pero *domar* a Damian fue de los más difíciles. Al principio, la ética del Caballero Oscuro desconcertó al chico, pero, tras ver a su padre en acción, este se dio cuenta de que era un noble guerrero.

Robin

Damian Wayne adoptó de forma oficial el título de Robin cuando Bruce acabó viajando en el tiempo tras un conflicto con Darkseid. Dick Grayson comprendió que Gotham necesitaba a Batman, y asumió su papel, con Damian de Robin. Ambos se enfrentaron a nuevos villanos, como Mr. Toad y el Profesor Pyg, hasta que Bruce Wayne volvió y reclamó su papel de Batman.

Durante su tiempo con Grayson, Damian adquirió un auténtico respeto por él, pero se emocionó al convertirse en compañero de su padre, si bien libró un duro conflicto consigo mismo, sobre todo cuando tuvo que eliminar al criminal Nadie. A pesar del grave traspies de su hijo, Batman se negó a abandonarlo a su suerte y luchó por reforzar el vínculo que los unía. Cuando lo mató el villano El Hereje, Bruce Wayne no solo se quedó sin compañero; también sin hijo. Fue un momento desgarrador en la vida del Cruzado de la Capa.

Pero Batman estaba resuelto a recuperar a su hijo, y viajó a Apokolips, donde consiguió resucitarlo. Entonces, Robin decidió recorrer el mundo para corregir sus errores del pasado, cometidos mientras trataba de demostrar su valía a la Liga de los Asesinos.

Robin se alió en varias aventuras con el hijo de Superman, Superboy (Joe Kent), pero, cuando este se unió a la Legión de Superhéroes, Robin se quedó sin su guía moral. Damian formó a otros Jóvenes Titanes, pero en vez de entregar a los villanos

a la autoridades, empezó a encarcelarlos bajo la guarida del equipo. Sin embargo, los poderosos villanos resultaron ser demasiado fuertes, por lo que Robin adoptó un enfoque más osado. Asesinó al líder sectario Hermano Sangre, pues pensaba que la muerte era la única solución para acabar con los villanos profesionales. Batman discutió con él y Robin renunció como Chico Maravilla y se arrancó la "R" del uniforme.

Su dimisión no supuso el fin de las aventuras de Robin, pero cambió la dinámica familiar; puede que ahora a Batman le resulte imposible volver a confiar en su hijo.



Viñeta extraída de *Robin Plus* #1 (Waid, 1996).



Supergirl

Nombre real

Kara Zor-El

Lugar de residencia

National City

Poderes · Habilidades

_ Superfuerza, velocidad, vuelo, invulnerabilidad, sentidos mejorados
_ Dispara superllamas, se regenera y posee curación acelerada derivada de la exposición directa y cercana a la energía de un sol amarillo

El científico kryptoniano Zor-El rivalizaba con su hermano Jor-El. Con Krypton al borde de la destrucción, Jor-El lanzó a su hijo Kal-El hacia el lejano planeta Tierra para salvar la vida del niño. Zor-El hizo lo mismo con su hija Kara, y llegó a un acuerdo con el supervillano Brainiac para salvar y conservar su ciudad, Argo City. Sin embargo, Argo fue destruida igualmente, y Zor-El se convirtió en un fantasma atrapado en la máquina que es Brainiac.

Entre tanto, la nave de Kara se estrelló en Siberia. Ella se vio abrumada, incapaz de controlar los poderes que había adquirido debido a la exposición al sol amarillo de la Tierra. Tras recuperar su cordura, conoció a su primo, el niño Kal-El, y supo que, de alguna manera, él había llegado años atrás y se había convertido en el héroe llamado Superman. Ella no tardaría en imitarlo como la heroica Supergirl.

Al cabo de unos meses de estar en la Tierra, Kara perdió sus poderes, y entonces llegó a un acuerdo con la directora del Departamento de Operaciones Extranormales, Cameron Chase, que accedió a enviar a Kara hacia el Sol para recuperar sus poderes, a cambio de un precio. Preocupada porque Kara se convirtiese en un peligro para los terrestres, Chase asignó su caso a un matrimonio de agentes, Jeremiah y Eliza Danvers. Kara viviría con ellos y

Viñeta extraída de *Supergirl* #1 (Orlando, 2016).

Supergirl

adoptaría la identidad de Kara Danvers, de 16 años. Apuntada en la Escuela Superior de National City, Kara creyó que sería fácil adaptarse a la vida de una cultura tan primitiva en comparación con aquella que ella conocía. Pero Kara, muy dotada para la ciencia de Krypton, descubrió que tendría que aprender a adaptarse a las rudimentarias herramientas de la Tierra. En Krypton no se hablaba inglés, y el solo hecho de conseguir comunicarse se convertía en una tarea hercúlea para la Chica de Acero. Sus compañeros, a menudo, se sorprendían por su extraño acento.

Cuando su trabajo en física llamó la atención de Cat Grant, la jefa de Catco World-Wide Media, Kara obtuvo un trabajo junto a su compañero de clase Ben Rubel, con quien acabaría saliendo. No obstante, este trabajo siempre fue secundario respecto a proteger National City, por la cual se enfrentó a su padre en forma de un corrupto Superman Cíborg, así como a la emperatriz Esmeralda y a Magog. No tardó en chocar con la misma DEO (Departamento de Operaciones Extranormales) y acabó separándose de ella.

Con viajes por el espacio, infecciones procedentes del Multiverso Oscuro o la muerte de Eliza Danvers, la vida de Supergirl seguía un ritmo frenético incluso para alguien con supervelocidad. Mientras se desarrolla un nuevo capítulo en su vida, la Chica de Acero continúa dedicándose a defender su planeta adoptivo.



Viñeta extraída de *Supergirl* #2 (Kupperberg, 1982).



Superman

Nombre real

Clark Kent

Lugar de residencia

Metropolis

Poderes · Habilidades

- _ Superfuerza, velocidad, vuelo, invulnerabilidad, sentidos mejorados
- _ Dispara superllamas, se regenera y posee curación acelerada derivada de la exposición directa y cercana a la energía de un sol amarillo

Hace años, el planeta Krypton se encontraba al borde de la destrucción, debido a devastadores terremotos y otros desastres. Krypton era una civilización muy avanzada, que giraba en torno a un sol rojo, y que había caído en una profunda crisis. Cuando el científico Jor-El pidió al Consejo Kryptoniano evacuar el planeta, lo tildaron de alarmista y lo ignoraron. Tras una última súplica, Jor-El y su esposa se quedaron sin opciones. Con la destrucción a su alrededor, pusieron a su hijo único, el bebé Kal-El, en una pequeña nave programada para llevarlo con seguridad al planeta Tierra. Jor-El había hecho cálculos y sabía que el sol amarillo de la Tierra sobrecargaría las células de Kal-El, permitiéndole prosperar de un modo que jamás podría en Krypton.

La nave se estrelló en la Tierra, donde la vieron Jonathan y Martha Kent, unos granjeros de Kansas sin hijos deseosos de tener un bebé. Ambos rescataron al niño sideral, lo llamaron Clark y lo criaron como a un muchacho corriente en su pueblo de Smallville. Pero Clark crecía, y empezó a manifestar su verdadera naturaleza. Su velocidad y fuerza física crecieron de forma exponencial. Nunca caía enfermo y, según avanzaba su adolescencia, sus sentidos eran cada vez más agudos que los de sus compañeros. Clark supo enseguida que había que ayudar al que

Viñeta extraída de *Action Comics #48* (Siegel y Shuster, 1942).

Superman

lo necesitara y que su deber era hacer lo correcto. Gracias al amor, la cercanía y la conciencia social de sus padres, creció con el recto sentido de la moral que moldearía su vida adulta.

En el instituto, al que asistió con sus amigos Pete Ross y Lana Lang, Clark hizo todo lo posible por ocultar sus poderes en constante desarrollo, sobre todo de la mirada de un curioso estudiante llamado Lex Luthor. Sin embargo, cuando un tornado alcanzó la ciudad durante una feria, Clark usó sus poderes para salvar a Lana y descubrió que podía volar. Mientras él y Lana comenzaban un romance de adolescencia, Clark veía que era demasiado poderoso para Smallville y pronto empezó a explorar el mundo.

Durante sus viajes se dio cuenta de que la verdad y la justicia eran muy importantes para él. Con el objetivo de dar a conocer esa verdad, Clark se trasladó a Metropolis para ganarse la vida como periodista. Consiguió un puesto de trabajo en el Daily Planet, a las órdenes de Perry White, y conoció también a la periodista Lois Lane y al fotógrafo Jimmy Olsen. A estas alturas, Clark había adoptado unos modales suaves, sin importarle que su franqueza de chico del Medio Oeste se confundiera con la ingenuidad en la gran ciudad. Años atrás había aprendido a ocultarse tras

unas gafas y una postura relajada, a fin de disimular su fuerza y potencia naturales.

Este Clark Kent callado y tranquilo contrastaba con el hombre de la capa roja que pronto se revelaría. Clark, asignado junto a Lois a investigar la última empresa de Lex Luthor, se vio obligado a actuar cuando Lois cayó desde una cornisa. Después de vestirse con su traje azul y rojo con el emblema en forma de "S" de los El en el pecho, Clark voló al rescate de Lois y de un helicóptero en caída libre. Lois quedó maravillada, y en su reportaje para el Daily Planet del día siguiente acuñó el nombre de "Superman".

Sus proezas causaron sensación e inspiraron a otros metahumanos y héroes enmascarados a salir de las sombras y actuar bajo la mirada de un público adador —y de las autoridades federales y militares, cada vez más nerviosas.

Cuando el déspota Darkseid invadió la Tierra, Superman se unió a Batman, Wonder Woman y otros, en la primera encarnación de la Liga de la Justicia.

A lo largo de los años, Superman ha luchado contra incontables amenazas: desde los malvados planes orquestados por el aparentemente altruista millonario Lex Luthor hasta las travesuras de Mr. Mxyzptlk,

de la Quinta Dimensión, o los ataques del kryptoniano rebelde, el general Zod. La relación entre Superman y Lois siguió floreciendo pese al caos, y al final él le reveló su identidad secreta.

Cuando Superman se enfrentó a la bestia Juicio Final se encontró ante su mayor desafío hasta entonces. La bestia acabó matándolo, pero con la ayuda de la tecnología kryptoniana y un enlace con su padre, Jonathan Kent, Clark regresó al mundo de los vivos. Posteriormente se casó con Lois, pero al poco tiempo sufrió un cambio de poderes y se convirtió en un ser de energía pura, y necesitó un traje azul de contención especial. Como siempre, el Hombre de Acero se adaptó y acabó recuperando su forma previa.



Viñeta extraída de *Action Comics* #960 (Jurgens, 2016).

Superman



Viñeta extraída de *Action Comics* #902 (Cornell, 2011).



Viñeta extraída de *Action Comics* #984 (Jurgens, 2017).



Wonder Woman

Nombre real

Diana

Lugar de residencia

Washington D.C. — Themyscira

Poderes · Habilidades

- _ Fuerza, velocidad y resistencia divinas iguales a las de los dioses olímpicos
- _ Experta en muchas formas de combate con y sin armas
- _ Vuelo
- _ Su Lazo de la Verdad obliga a quienes enlaza a decir la verdad
- _ Puede hablar con animales

Diana de Themyscira defiende, ante todo, la verdad. Sin embargo, no fue hasta hace poco cuando se dio cuenta de que estaba viviendo en una mentira. Diana nació en la isla de Themyscira, hija de Zeus y de la reina amazona Hipólita. Sin embargo, durante décadas le ocultaron su origen para protegerla de la ira de Hera, esposa de Zeus, quien perseguía y mataba a los hijos ilegítimos de su marido. Esto dio origen a la leyenda de que la reina Hipólita había esculpido a Diana con arcilla.

Al crecer en Themyscira como la única niña del pueblo, Diana fue amada por las Amazonas y mimada por Hipólita. Aunque sobresalía en las técnicas de guerra, sus pensamientos eran siempre de paz. Fue este amable corazón el que se apiadó del estadounidense Steve Trevor, cuando él y otros cinco Seals de la Marina de la EEUU se estrellaron en la costa de la isla. Sus amigos murieron en el accidente, pero Steve se recuperó en parte gracias al Rayo Púrpura de las Amazonas y al saber médico de Epíone.

Mientras Diana intimaba con Steve, el Consejo de Themyscira hablaba de los soldados que habían caído en el suelo sagrado. No había hombres en Themyscira, y la reina Hipólita debía decidir si era una invasión o, quizás, obra de su viejo enemigo, Ares, dios de la guerra. Para ello, el Consejo decidió enviar a una campeona al "Mundo de los Hombres". La embajadora escogida acompañaría a Steve Trevor y evaluaría esta nueva amenaza para el modo de vida de las Amazonas. Para escoger con justicia su guerrera, Hipólita avanzó la celebración de los juegos tradi-

Viñeta extraída de *Wonder Woman: Earth One* (Morrison, 2016).

Wonder Woman

cionales, competencias que demostrarían qué amazona era la más digna. Sin embargo, la ganadora perdería su inmortalidad natural y nunca podría regresar a Themyscira.

Hipólita sabía el resultado aun antes de que empezaran los juegos. Tal y como había predicho, Diana quedó entre las tres finalistas tras la fase inicial de la competición. Para escoger a la vencedora, Hipólita pidió a cada una de las finalistas que desviara una bala de arma procedente del avión de Steve Trevor. Solo Diana consiguió desviar la bala con sus brazaletes, y pronto Trevor y ella abandonaron la isla rumbo a EE. UU. a bordo de su avión.

Vestida de rojo, blanco, azul y dorado, con un águila en el pecho, Diana recibió el Perfecto Dorado, el Lazo de la Verdad, una cuerda irrompible con encantamientos de los dioses griegos. Ella y Steve regresar a EE. UU., Diana conoció a la teniente Etta Dandy y una experta convocada para traducir el antiguo lenguaje de Diana, la Dra. Barbara Ann Minerva. Diana reveló a la Dra. Minerva que los dioses griegos la habían visitado y le habían concedido "dones", incluida una fuerza increíble.

Cuando Diana detuvo un tiroteo en un centro comercial iniciado por el perverso Grupo Sear, descubrió que podía volar y

moverse a supervelocidad. También se dio cuenta de que su lazo la ayudaba a hablar con sus nuevos amigos estadounidenses y con los animales. Minerva y Diana averiguaron que el Grupo Sear estaba dirigido por un villano que parecía ser Ares, dios de la guerra. Diana le derrotó y detuvo su plan de ataque químico, para descubrir más tarde que este Ares era un engaño creado por Phobos y Deimos, hijos de Ares. Tras salvar a las Naciones Unidas del ataque, Diana se ganó un nombre superheroico propio: Wonder Woman.

Pronto Diana ayudaría a fundar la Liga de la Justicia, a fin de repeler una invasión del malvado Nuevo Dios Darkseid, de Apokolips. Se convirtió en leyenda por derecho propio al derrotar a Cheetah, Circe, la Dra. Veneno, Giganta y decenas de amenazas más. Si bien al principio tuvo una relación con Trevor, pronto se enamoró de Superman, aunque esa relación acabó cuando esta versión de Superman murió, para fusionarse posteriormente con el Superman de la realidad anterior al evento Flashpoint. Más tarde, retomó su relación con Steve cuando él le construyó un hogar en la costa de Virginia.

La vida de la hija de Zeus es complicada. Durante los años, Wonder Woman creyó que podía ir y venir de Themyscira a voluntad. Conforme le volvían los recuerdos

del pasado, supo que le habían manipulado la mente y que estaba destinada a no ver nunca más a su madre. También había creído que había entrenado con Ares, dios de la guerra, y aceptado su rol cuando él murió. Eso fue otra manipulación de la realidad que ni siquiera podría comprender del todo.

Cuando la medio amazona Grail, hija del supervillano Darkseid, mató a Hércules, hermanastro de Diana, Wonder Woman supo de que tenía un gemelo llamado Jason. Buscó a Jason y se enteró de que el general Filipo lo había sacado de Themyscira y entregado a un inmortal del mundo exterior llamado Glauco para que lo criase como hijo propio. Sin embargo, cuando Diana conoció a Jason, él la traicionó y se puso del lado de Grail. Aunque, posteriormente, Jason reconoció su error, Grail consiguió completar su misión: devolvió la juventud a Darkseid usando la energía de Zeus. Darkseid y Zeus se enfrentaron, y Zeus murió en la batalla. En un mismo momento, Wonder Woman había ganado un hermano pero había perdido a un padre.

Jason adoptó un armadura divina y luchó valientemente junto a Diana, pese a su conducta poco refinada. Cuando los misteriosos Dioses Oscuros atacaron la Tierra, Jason permitió que las poderosas entidades se lo llevaran para que Diana y la Liga de la Justicia siguieran libres. Pese a este nuevo golpe, Wonder Woman continuó luchando, enfrentándose a amenazas nuevas e incluso liderando un equipo de héroes mágicos: la Liga de la Justicia Oscura.

Con la ayuda de la espada encantada de Antíope, Diana pudo hallar el camino de regreso a la auténtica Themyscira. Allí se reunió con su madre, y ahora tiene la capacidad de viajar al mundo exterior y volver a voluntad. Cuando Cheetah, empleando la mítica espada Matadioses, quebró los brazaletes de Diana, Hipólita le dio unos aún más fuertes en una de sus muchas visitas a Isla Paraíso.

Con su pasado restaurado y un futuro brillante, Wonder Woman sigue firme en su interminable lucha por la justicia y la equidad.

Wonder Woman



Viñeta extraída de *Wonder Woman Plus* (Priest, 1997).

