

Quaderns de cine

n15
Any 2020



Cine y cómic

QUADERNS DE CINE

Cine y cómic
N. 15, any 2020

Francisco J. Ortiz
(coord.)

VICERECTORAT DE CULTURA, ESPORT I LLENGÜES
UNIVERSITAT D'ALACANT

Rector de la Universitat d'Alacant:
MANUEL PALOMAR

Vicerector de Cultura, Esport i Llengües de la Universitat d'Alacant:
CARLES CORTÉS ORTS

Director del Servei de Cultura de la Universitat d'Alacant:
FAUST RIPELL DOMÉNECH

Director: Juan A. Ríos Carratalá
Secretari: Israel Gil
Comité de Redacció:
Natalia Contreras de la Llave
Isabel Lifante Vidal
Emilio Soler Pascual

Consell Assesor:
María de los Ángeles Llorca Tonda
Mercedes Martínez-Abarca Oliver
Pedro Payá López
José Raventós Bonvehi
María Jesús Ortiz Díaz-Guerra
Jorge Moya Ballester
Francisco Javier Mora Contreras
Silvia García Ponzoda
John D. Sanderson
Dulcinea Tomás Cámara
Miguel Á. Lozano Ortega
Catalina Iliescu

"Cine y cómic"
Francisco J. Ortiz (coord.)

Aula de Cine
Servei de Cultura
Vicerektorat de Cultura, Esport i Llengües
Universitat d'Alacant

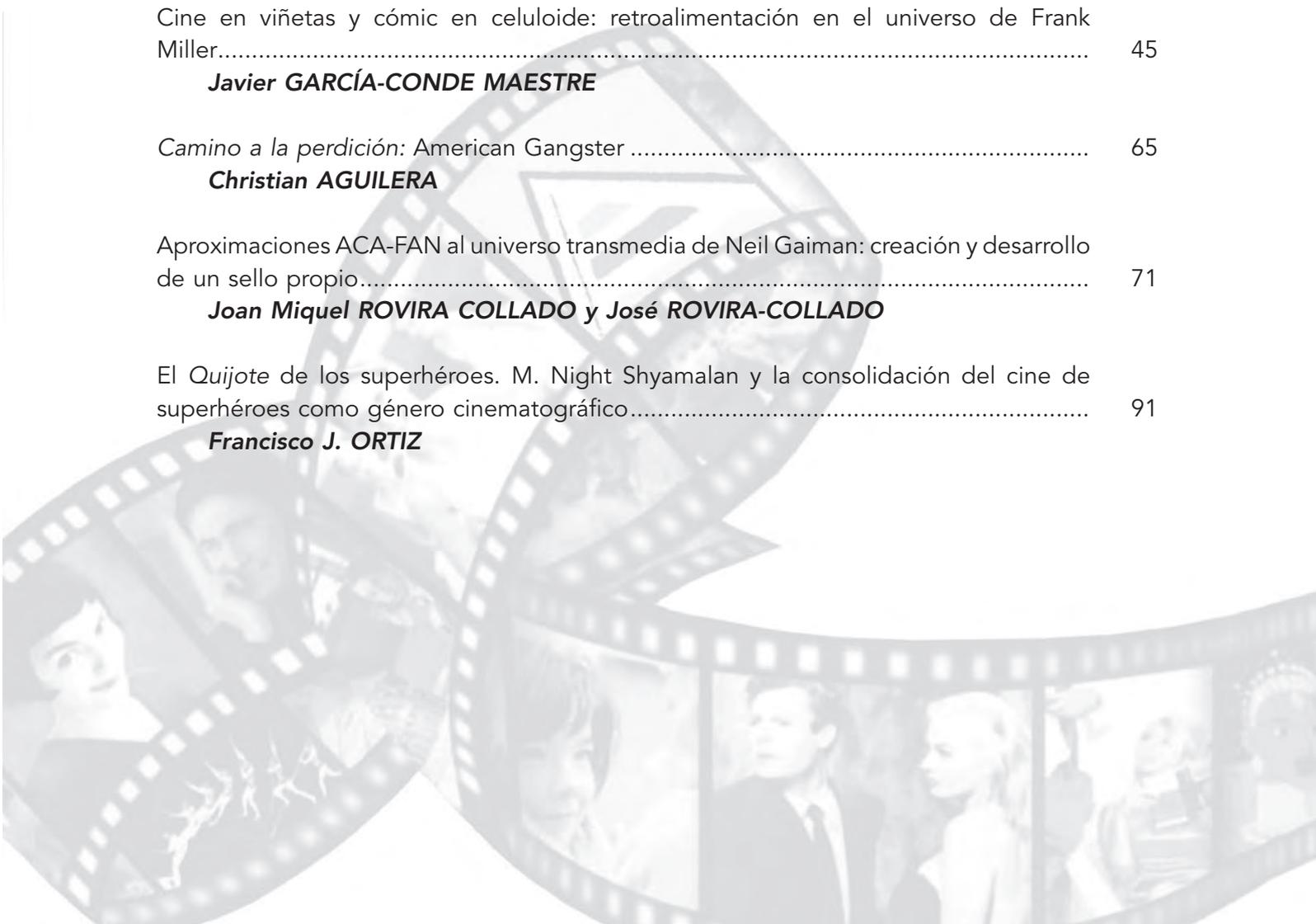
Portada: Samuel L. Jackson en *Unbreakable* (*El protegido*, M. Night Shyamalan, 2000)

ISSN: 1888-4571
Dipòsit Legal: MU-2192-2007
Fotocomposició: Pàgina Maestra, Murcia

Cap part d'aquesta publicació pot ser reproduïda, emmagatzemada o transmesa en cap manera o per cap mitjà, ja siga elèctric, químic, mecànic, òptic, d'enregistrament o fotocòpia, sense el permís previ de l'editor.

ÍNDICE

Presentación	7
Francisco J. ORTIZ	
Cine y cómic	
El cambio de paradigma en el cine de cómic	15
Jorge DE PRADA ARÉVALO	
En el cómic nadie puede oír tus gritos: a propósito de las adaptaciones del cine al cómic	25
Eduard BAILE LÓPEZ	
Cine en viñetas y cómic en celuloide: retroalimentación en el universo de Frank Miller.....	45
Javier GARCÍA-CONDE MAESTRE	
Camino a la perdición: American Gangster	65
Christian AGUILERA	
Aproximaciones ACA-FAN al universo transmedia de Neil Gaiman: creación y desarrollo de un sello propio.....	71
Joan Miquel ROVIRA COLLADO y José ROVIRA-COLLADO	
El Quijote de los superhéroes. M. Night Shyamalan y la consolidación del cine de superhéroes como género cinematográfico.....	91
Francisco J. ORTIZ	





Presentación

PRESENTACIÓN

Francisco J. ORTIZ

(Universidad de Alicante)

Es un dato corroborado que el cine nació en el año 1895 en Francia con las primeras proyecciones públicas de las películas de los hermanos Auguste y Louis Lumière. Por el contrario, en cuanto a la fecha del nacimiento del cómic, esta es una cuestión que todavía se debate hoy; y si bien diversos especialistas destacan al suizo Rödolphe Töpffer como pionero de la narrativa gráfica secuencial en la primera mitad del siglo XIX, parece ya un hecho generalmente aceptado que aquella alcanza su estatus de forma de expresión definida como tal en las páginas de la prensa estadounidense de finales del mismo siglo. Incluso algunos se han atrevido a datarlo con exactitud en ese mismo 1895 con el inicio de la publicación de la obra de Richard F. Outcault *Hogan's Alley*, más conocida como *The Yellow Kid*, en las páginas del *New York World* de Joseph Pulitzer primero y el *New York Journal* de William Randolph Hearst poco después.

Por tanto, cine y cómic ven la luz prácticamente al mismo tiempo, y cualquier estudio riguroso a propósito de las relaciones que se establecen entre ambas disciplinas artísticas se verá en la obligación de bucear en las procelosas aguas de sus orígenes comunes. Pero no cabe duda de que en lo que llevamos de siglo XXI la vinculación entre ellas vive una época gloriosa no solo desde un punto de vista puramente crematístico, sino también como medio de expresión artística de sus autores. El principal culpable de todo ello es el comúnmente llamado «cine de superhéroes», que gracias a las adaptaciones de títulos de Marvel y DC, así como de otras editoriales independientes, ha colonizado el panorama del entretenimiento audiovisual y ha abierto la puerta a que sus respectivos universos de ficción invadan no solo las pantallas de todo el mundo, sino también las plataformas audiovisuales de pago con numerosas películas y series, bien de producción propia, bien adquiridas para su exhibición. Un buen ejemplo de ello es la recepción de dos películas estrenadas en 2019: *Avengers: Endgame*, culminación del proyecto que Marvel Studios arrancase once años atrás, se convierte a las pocas semanas de su estreno y con una recaudación internacional de más de 2.797 millones de dólares estadounidenses en la película más taquillera de la historia del cine; por su parte, *Joker* –una suerte de reinterpretación libre y no canónica del enemigo por antonomasia de Batman– se hace contra todo pronóstico con el galardón principal del Festival de Cine de Venecia, y su descomunal éxito en la taquilla mundial la convierte en un fenómeno sociológico global cuyo alcance se ve ratificado después por nada menos que once nominaciones a los premios Oscar de la Academia de Hollywood.



Joker

Pero el vertido de obras concebidas y publicadas en el ámbito del cómic al lenguaje cinematográfico plantea una cuestión que alcanza mucho más allá de esta temática superheroica. Desde los estrenos a comienzos del nuevo milenio de adaptaciones independientes como *Ghost World* (2001) y *American Splendor* (2003) y de una producción de primera clase como *Road to Perdition* (2002), el modo en el que el séptimo arte se aproxima al noveno se ha amplificado y cuenta ya con hitos insoslayables como la Palma de Oro del Festival de Cannes para *La vie d'Adèle* (adaptación de la novela gráfica *Le bleu est une couleur chaude* de Julie Maroh) en 2013. A modo de ejemplo, y sin ánimo de ser exhaustivos, señalaremos que en los primeros veinte años del presente siglo se han estrenado otras adaptaciones tan variopintas como *From Hell* (2001), *Josie and the Pussycats* (2001), *Monkeybone* (2001), *Oldboy* (2003), *The League of Extraordinary Gentlemen* (2003), *Blueberry* (2004), *L'enquête corse* (2004), *A History of Violence* (2005), *V for Vendetta* (2005), *Art School Confidential* (2006), *30 Days of Night* (2007), *Persepolis* (2007), *Surrogates* (2009), *Whiteout* (2009), *Les aventures extraordinaires d'Adèle Blanc-Sec* (2010), *Scott Pilgrim vs. the World* (2010), *Tamara Drewe* (2010), *The Losers* (2010), *Cowboys & Aliens* (2011), *Poulet aux prunes* (2011), *Priest* (2011), *The Adventures of Tintin* (2011), *2 Guns* (2013), *Oblivion* (2013), *Snowpiercer* (2013), *I, Frankenstein* (2014), *The Diary of a Teenage Girl* (2015), *Atomic Blonde* (2017), *Ghost in the Shell* (2017), *I Kill Giants* (2017), *My Friend Dahmer* (2017), *Alita: Battle Angel* (2019), los dípticos *Sin City* (2005-2014), *300* (2006-2014) y *RED* (2010-2013), y las producciones de Netflix *Polar* (2019) y *Extraction* (2020). Incluso dentro de los márgenes de la cinematografía española, y al margen de las películas protagonizadas por personajes autóctonos tan populares como Mortadelo y Filemón, Zipi y Zape, Anacleto o Superlópez, podemos señalar propuestas tan dispares como *Lisístrata* (2002), *Estigmas* (2009), *María* y yo



La vie d'Adèle



L'arroseur arrosé



Sin City

(2010), *Arrugas* (2011), *Capitán Trueno y el Santo Grial* (2011), *Memorias de un hombre en pijama* (2018), *Sordo* (2019) o *Buñuel y el laberinto de las tortugas* (2019); esta última un film de animación con un recorrido internacional plagado de premios y menciones honoríficas en su haber.

Al comienzo de esta presentación se hacía referencia a la necesidad de una línea de investigación permanente que atienda al origen común del cine y la historieta. Precisamente a estos primeros pasos compartidos alude el guionista de cómics y divulgador Jorge de Prada Arévalo en el comienzo de su artículo «El cambio de paradigma en el cine de cómic», una completa panorámica del estado de la cuestión que arranca rescatando del olvido el hecho de que el seminal cortometraje de Louis Lumière *L'arroseur arrosé* adapta una tira de prensa publicada por Hermann Vogel en la publicación francesa *L'assiette de beurre* en una fecha tan temprana como el citado 1895. Pero como señala el título del texto, De Prada centra pronto su atención en cómo ha cambiado la perspectiva de la industria cinematográfica a la hora de acercarse al mundo del cómic, el cual ha terminado convirtiéndose en una granja de ideas de la que aquella obtiene nuevas historias que tratarán de conquistar el interés de los espectadores de todo el mundo.

De manera opuesta a lo planteado en este primer texto del dossier, que contempla el trasvase de personajes y relatos desde el cómic al cine, el profesor de la Universidad de Alicante Eduard Baile López focaliza su atención en el camino inverso, del que contamos con muchos menos ejemplos y sin duda por ello no ha sido estudiado hasta la fecha como merece. En su texto «En el cómic nadie puede oír tus gritos. A propósito de las adaptaciones del cine al cómic», Baile propone así una línea de investigación que, como el propio ensayo sugiere, debería contar con una cierta continuidad más adelante; y para promoverla, establece un sugerente corpus de obras analizadas de entre las que destaca *Alien: The*



How to Talk to Girls at Parties

Illustrated History de Archie Goodwin y Walter Simonson, cómic facturado como adaptación de la película *Alien* (1979), de Ridley Scott, en el mismo año de su estreno.

Después de estos dos artículos de carácter general, el presente dossier cuenta con tres textos centrados en autores y filmes concretos. El primero de ellos es el artículo «Cine en viñetas y cómic en celuloide: retroalimentación en el universo de Frank Miller», donde Javier García-Conde Maestre –uno de los fundadores de Unicómic, las Jornadas de Cómic de la Universidad de Alicante– realiza un exhaustivo recorrido por la carrera profesional de este autor estadounidense en las industrias del cómic y del cine. La elección queda justificada al tratarse de una figura fundamental para el tema que nos ocupa en la medida en que es uno de los pocos casos en que un autor de cómics –que, además, se ha visto adaptado al cine en varias ocasiones– da el salto a la industria de Hollywood ejerciendo las labores de guionista primero para pasar después a dirigir él mismo; en su caso, tres filmes como *Sin City* (2005) y *Sin City: A Dame to Kill For* (2014), junto a Robert Rodriguez, y *The Spirit* (2008) en solitario. Además, su devenir profesional también acoge en cierta medida el sentido contrario sugerido por Baile López, pues argumentos y conceptos desestimados en las producciones fílmicas acaban viendo la luz en el terreno de las viñetas.

Por su parte, el crítico de cine Christian Aguilera –autor de una serie de muy recomendables monografías dedicadas a cineastas tan fundamentales como Stanley Kubrick, Joseph L. Mankiewicz, Milos Forman, Fred Zinnemann o Robert Altman– ha elegido la citada *Road to Perdition* como ejemplo paradigmático de las adaptaciones fílmicas de cómics de lo que llevamos de siglo que transitan senderos ajenos al mundo, solo aparentemente hegemónico, de los superhéroes. Así, en el texto titulado «Camino a la perdición: American Gangster», Aguilera analiza la película en cuestión, dirigida por Sam Mendes y protagonizada por estrellas de la talla de Tom Hanks y Paul Newman, y uno de los primeros títulos basados

en un cómic que fueron recibidos con parabienes generalizados por parte de una crítica especializada a la que no afectó prejuicio alguno derivado de su origen historietístico.

El tercer y último artículo dedicado a un concepto clave a la hora de analizar las adaptaciones cinematográficas de novelas gráficas se centra en la figura de Neil Gaiman; y cuenta con las firmas de Joan Miquel y José Rovira Collado, ambos especialistas en el medio y vinculados de un modo u otro a la Universidad de Alicante. En el artículo «Aproximaciones ACA-FAN al universo transmedia de Neil Gaiman: creación y desarrollo de un sello propio», sus autores desgranar la carrera profesional del escritor británico, que se desarrolla en ámbitos tan diversos como el cómic, la literatura, el cine y la televisión generando un universo transmedia: desde sus primeros trabajos en DC Comics hasta recientes adaptaciones de su obra como la película *How to Talk to Girls at Parties* (2017) o las series televisivas *American Gods* y *Good Omens*, pasando por el film basado en el relato ilustrado *Stardust* (2007) o su vinculación con el trabajo gráfico y audiovisual del ilustrador Dave McKean. Merece especial atención que los responsables de este artículo propongan la existencia de un reconocible «Sello Gaiman» que incluso puede aplicarse a obras no realizadas por él.

Para culminar el dossier, el docente de la Universidad de Alicante que firma estas líneas trata un caso tan particular como el de M. Night Shyamalan, cineasta especializado en el cine fantástico y de terror que, en tres de sus películas, se acerca a la tipología del cómic de superhéroes desde una propuesta original que no adapta ningún material previo. Lo que se propone en el artículo «El Quijote de los superhéroes. M. Night Shyamalan y la consolidación del cine de superhéroes como género cinematográfico» es que la llamada «Eastrail 177 Trilogy» integrada por *Unbreakable* (2000), *Split* (2016) y *Glass* (2019) es una relectura de la inmortal obra de Miguel de Cervantes en clave superheroica, que dignifica en cierta medida al género en los cómics y consolida la consideración del llamado «cine de superhéroes» como un género cinematográfico por derecho propio.

Como se ve, la propuesta de este dossier es amplia y plural, pero ni mucho menos agota unas posibilidades de estudio que sin duda fructificarán en el futuro en forma de tesis doctorales, artículos académicos e incluso, si su recepción así lo aconseja, un segundo dossier en una próxima entrega de *Quaderns de cine*.

Por último, no puedo dar por finalizada esta presentación sin mostrar mi agradecimiento al esfuerzo e interés de todos aquellos que han colaborado con sus investigaciones en este número; así como tampoco puedo dejar de agradecerle su confianza a Juan A. Ríos Carratalá, antiguo profesor del que esto suscribe en unas clases universitarias de Historia del Teatro Español del Siglo XX en las que afortunadamente el mejor cine nacional se colaba de forma constante introducido por el mejor de los presentadores posibles. Sin su dedicación, *Quaderns de cine* no sería una realidad, y el presente dossier no habría podido ver la luz jamás.



Cine y cómic

EL CAMBIO DE PARADIGMA EN EL CINE DE CÓMIC

Jorge DE PRADA ARÉVALO

(Unicómic)

RESUMEN

De cómo la industria del cómic está quedando como granja de ideas para las producciones cinematográficas. Desde las primeras adaptaciones, su imposibilidad técnica a la hora de ser trasladadas al cine, los cineastas que amaban el cómic hasta que las grandes editoriales de cómic quedan como reductos de donde extraer ideas para películas y otros medios audiovisuales. De la adaptación a la granja de ideas.

Palabras clave: *Marvel, DC, cine, adaptación, granja de ideas.*

Es de sobra conocido que el cine y el cómic guardan una estrecha relación: esta simbiosis casi natural fue evolucionando desde la creación del cine como medio comercial en 1895 con los hermanos Lumière, Edison, Charles Pathé y Georges Méliès hasta las primeras décadas del siglo XX cuando la industria se afianza y comienza a surgir una industria del cine más corporativa. Ya con los pioneros del séptimo arte, tenemos el cortometraje de apenas 45 segundos rodado por Louis Lumière *L'arroseur arrosé* (1895), que no solo tiene el honor de ser la primera producción cinematográfica como tal: se trata también de la primera película cómica, llegando a ser la primera vez que se paga a un actor, se usa un argumento, se crea un cartel publicitario y se cobra entrada al público. Es curiosamente una adaptación de una tira de prensa publicada en Francia por Hermann Vogel en *L'assiette de beurre*. Por supuesto, un año más tarde se produce otro hito importante: se inaugura la costumbre de realizar *remakes* volviendo a rodar otra versión del mismo argumento.

Fue en 1905 cuando Winsor McCay crea *Little Nemo in Slumberland* publicado en el *New York Herald*. *Little Nemo* bebe gráficamente de las películas de estudio que ya por aquel entonces empiezan a experimentar con el guion, el encuadre y el montaje. Las aventuras de Nemo superan con creces lo que se podía ver durante aquellos años en las salas del cine, debido a lo limitado de los recursos técnicos frente a la ilimitada imaginación y arte de su autor. Pronto la exitosa creación de McCay llega a otros formatos: postales, juegos, libros, ropa, una obra de Broadway y por supuesto una de las primeras adaptaciones al cine de una obra de cómic.

Fotograma de *Little Nemo* (1911)

Little Nemo (1911) es un pequeño corto de apenas minutos donde el protagonista es el propio Winsor McCay, que debe hacer en el plazo de un mes cuatro mil dibujos para producir un segmento animado; por supuesto este puede verse al final del corto. Estamos ante un primer encuentro entre el séptimo y el noveno arte; uno muy tímido, pero que muestra cómo ambas disciplinas se relacionaban y retroalimentaban.

No podemos olvidarnos de dos tempranas y prácticamente desconocidas adaptaciones que ya en la segunda década del siglo XX marcarían el modo en el que los grandes estudios se aproximarían al cómic. Hablo de *Ella Cinders*, película protagonizada por Colleen Moore que adapta las tiras cómicas del mismo nombre que tan solo con meses de diferencia se venían publicando en *Cartoon & Movies Magazine*. Adaptación de una adaptación ya que el cómic original reimagina el cuento de *Cenicienta* en los años veinte con una estética propia de aquellos tiempos. Sus autores son Bill Conselman al guion y Charles Plumb a los lápices. Las primeras tiras cómicas de este personaje son trasladadas muy pronto, en lo que parece una estrategia de mercadotecnia al cine.

La otra es una adaptación de recorrido largo: primero en la cultura popular, luego al cine y finalmente al cómic en varias iteraciones en sentido contrario. Esto nos sirve una vez más para ilustrar esa estrecha relación entre los dos artes ya en sus primeros años de creación. Es *Little Annie Rooney*, personaje perteneciente al acervo cultural irlandés y al *music hall* que es protagonista de canciones, una película protagonizada por la legendaria Mary Pickford, una tira cómica propiedad de King Features y finalmente un corto animado de los estudios Fleischer, los mismos que adaptarían a serial cinematográfico las aventuras de Superman.

El tropo de huerfanita da para mucho e incluso con la evolución del mismo veríamos nacer a otro personaje de papel: *Little Orphan Annie*. No es raro comprobar cómo el Hollywood de la época estaba dirigido por auténticos piratas que apenas respetaban el *copyright* favoreciendo las producciones derivadas sin ningún tipo de control, aunque si bien es cierto que fue a partir de los años veinte cuando los estudios empiezan a enrolar en sus filas a la figura del abogado que velaría por los intereses de las compañías y sus marcas.

Es imposible contemplar el éxito de Mickey Mouse o Félix el Gato sin tener en cuenta la larga tradición del género *funny animals* tan empleado en el cómic norteamericano. Obras como *Krazy Kat* de Hermann saltan de las tiras cómicas a la pantalla imitando el ejemplo de *Little Nemo*, mientras que Mickey o Félix son trasladados a su vez al cómic.

Llegados a este punto se hace necesario contextualizar algunos conceptos, como el de *narrativa transmedia*: acuñado en 1991 por la académica Marsha Kinder de la Universidad del Sur de California, aunque popularizado por Henry Jenkins en su obra *Convergence Culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Para Jenkins el transmedia es la suma de la estrategia de la industria y las tácticas de los usuarios o el resultado de la tensión entre el canon y el *fandom*. Son en resumen aquellas ficciones que trascienden su medio, por ejemplo del cine al cómic o del cómic al cine, creando un corpus narrativo complementario y permeable. La narrativa transmedia se nutre de las creaciones de autores que trabajan en un medio determinado, llamado *nave nodriza* por Jenkins. Salvo por *Little Anne Rooney*, vemos que en ejemplos anteriores el cómic constituye en principio esa nave nodriza de donde derivan las adaptaciones al cine; a partir de los años dos mil el concepto de *nave nodriza* en relación con el cómic y el cine quedaría cada vez más desdibujado.

Para ilustrar esta circunstancia, veamos varios ejemplos: las primeras adaptaciones de *Batman* trasladan casi al pie de la letra las tramas, los tropos y los detalles argumentales del cómic (en la serie de 1949 los nombres Bruce Wayne y Dick Grayson, los aliados Gordon y Vicky Vale; y en la adaptación de Tim Burton repiten Vicky Vale, Gordon y el villano Joker). Es cierto que en ocasiones se salen del canon oficial quedando así como nave nodriza principal el cómic. Pero sin embargo son cada vez más las películas y productos en principio derivados que sirven como fuente principal en sentido contrario: del cine al cómic. Personajes como Harley Quinn o René Montoya (ambas creadas en 1992 para la serie animada de Batman) han saltado de la televisión al cómic primero y finalmente al cine: *Aves de Presa y la fantabulosa emancipación de Harley Quinn* (2020), donde además reinventan por completo personajes como la propia René, la Cazadora o en un sentido muy radical a Cassandra Cain, que prácticamente es un personaje distinto a su homóloga en cómic. No menos importante es cómo diseños de conceptos como Blade, Guardianes de la Galaxia u otros cambian drásticamente al ver la editorial que lo representado en cine funciona para el público moderno.

Vemos que en las primeras tres décadas de cine y cómic esta interrelación se basa en tímidas adaptaciones a menudo para público infantil y siempre de forma independiente unas de otras. Pero cierto inmigrante llegaría al mundo del cómic para cambiarlo para siempre.

Creado por dos chavales aficionados a la ciencia ficción (un género del que beben en sus inicios la casi totalidad de los primeros superhéroes), Superman pone patas arriba muchas convenciones de los tebeos y a base de superfuerza cambia la percepción que tiene el público de estos.

La influencia de los tebeos de superhéroes en el cine es patente hoy en día, pero antes de los grandes *blockbusters* basados en cómics su relación era más asimétrica, siendo los



Comparativa de Harley Quinn interpretada por Margot Robbie y la versión actual del personaje

cómics quienes se inspiraban en el cine. No estamos hablando de adaptaciones sino de inspiración.

El *comic book* norteamericano tiene sus raíces muy hundidas en la literatura *pulp* de la época. Editoriales como National Comics (más adelante DC) o Timely Comics (Marvel) publicaban paralelamente esta clase de historias. Pero por supuesto el medio, ya maduro, no temblaba a la hora de coger prestados clichés o aspectos de otras historias, las cuales habían sido popularizadas por el cine. Ejemplos los tenemos en Superman, que bebe tanto de la tradición judía (Moisés, el Golem, etcétera) como de ficciones literarias al estilo de John Carter, de las cuales existen adaptaciones cinematográficas en aquella época. En la misma editorial tenemos a Batman, un personaje creado por Bob Kane y Jerry Finger –aunque Kane durante muchos años se atribuyó tramposamente la autoría total del cruzado enmascarado, finalmente se ha logrado reivindicar la autoría de Finger–. Batman es una amalgama producida por la suma de estos dos y de otros creativos: aunque es harto complicado saber con certeza quién aportó más al personaje, bien es cierto que existen declaraciones de cuál fue la aportación de cada uno. Kane declara que la inspiración le vino de un diseño de planeador de Leonardo da Vinci, además de las películas *La marca del Zorro* y *The Bat Whispers*. Para citar un último ejemplo citaremos un personaje cuyo potencial a la hora de generar historias variadas empieza a descubrirse ahora: el Joker. Para la creación de este villano sus creadores Kane, Finger y Robinson se basaron en el actor Conrad Veidt caracterizado como Gwynplaine en la película de 1928 *El hombre que ríe*. Vemos que el cómic, visto como el cine de los pobres, aún se inspiraba en el cine a la hora de crear

historias y personajes. Pero bien es cierto que el medio al igual que la literatura era prolijo en ideas originales, algunas de las cuales eran difíciles de llevar a la pantalla de cine por las dificultades técnicas. Estamos en 1940 y la forma en la que el cine y el cómic se relacionaban estaba a punto de cambiar.

De este boom de los superhéroes nace una industria que hoy en día produce miles de dólares en ganancias gracias tanto al propio medio impreso como a una infinidad de productos derivados. Todo esto empieza con Superman. Entre 1930 y 1950 coincidiendo con las proyecciones en cine de los *Saturday serials* se ruedan al menos siete producciones basadas en creaciones de Marvel, DC, Fawcett y otros, aunque el auge de la televisión y la infantilización del medio que ya veía venir a Fredric Wertham y sus consecuencias acabarían con estas producciones. Durante veinte largos años los superhéroes son relegados al absurdo más infantil en la caja tonta y en papel.

Fue en 1967 cuando vuelve a producirse otro cambio sustancial. Sin olvidarnos de que pronto en los emergentes años setenta surgirían nuevos talentos en el mundo del cine que habían crecido leyendo cómics tanto de superhéroes como de terror, de crimen e incluso el *underground*. Esta circunstancia se iba a ver reflejada en los siguientes veinte años.

El conglomerado que hoy en día produce y gestiona las marcas intelectuales de DC comienza a formarse a finales de los años sesenta. La empresa inmobiliaria Kinney Parking Company va expandiendo su actividad a otros negocios (como una agencia de talentos, alquiler de coches, construcción, funeraria) y, finalmente, en 1967 adquiere el estudio Warner Bros, por aquella época en bancarrota. Antes de comprar un estudio de cine adquiere otra chuchería con la que jugar: DC.

Durante los setenta comienza a hablarse de una adaptación de gran presupuesto de Superman. DC experimenta un crecimiento amparado por la reciente fusión de todos los activos del entretenimiento de Kinney, que es renombrada y convertida finalmente en Warner Communications Inc. DC queda bajo el paraguas de Warner y es a día de hoy el único estudio que manufactura sus adaptaciones.

No nos olvidamos de Marvel, que desde 1963 revoluciona el mundo del tebeo con productos que uno de sus principales adalides (sin olvidarnos de Jack Kirby o Steve Ditko), Stan Lee, pretende llevar a la pantalla: así comienza un largo peregrinaje de cincuenta años hasta ver sus obras adaptadas fielmente. Este camino le daría más de un éxito, pero a la vez muchos disgustos, ya que para la época adaptar las atrevidas propuestas formales y argumentales de sus obras era muy costoso, siendo los resultados pobres comparados con sus versiones en papel impreso en cuatricromía. La imaginativa creatividad tanto de Lee como de Ditko, y no digamos ya de Kirby, resulta complicada de adaptar en lo que respecta a los efectos especiales.

Mientras DC contaba con un gran estudio que lo respaldaba, Marvel tenía a Stan Lee, un escritor y guionista de cine frustrado que amaba al cómic y lo defendía ante productores que no acababan de entender y comprar sus ideas. Salvo excepciones en televisión, las oscuras y pobres adaptaciones no reflejaban ni el potencial de sus personajes ni eran fieles a sus obras, cambiando a menudo y por capricho detalles como nombres o el propio trasfondo original. La imaginación de Stan Lee, todo un hombre de empresa con una enorme visión de negocio, le hacía crear personajes como She Hulk para evitar que la CBS, que por aquel entonces emitía *Hulk*, creara una versión femenina del mismo, con lo que no podría poseer los derechos del personaje; o defender a capa y espada a uno de sus personajes favoritos, Ant Man, ante los productores de New World Pictures que no veían el potencial

al personaje... Con los años y el equipo adecuado ha resultado ser uno de los personajes más rentables.

El éxito de *Superman* vendría a cambiar la percepción de las adaptaciones de superhéroes. Siendo una película de gran presupuesto, Richard Donner demuestra que se puede ser más o menos fiel a la obra original. Para muchos de nuestra generación Christopher Reeve encarna a la percepción al visitante de Krypton. Esto animará a otros cineastas a emprender proyectos basados o inspirados en tebeos. A lo largo del mundo comienzan a surgir adaptaciones cinematográficas, sobre todo en animación con alguna ocasional incursión en el cine *live action*.

Los ochenta pertenecen a DC en cuanto a éxito de taquilla aun y todo con pocas producciones (saga de *Superman* y *Batman*), yendo a la zaga Marvel con mayor dificultad para producir un film de alto presupuesto. Se ha dicho ya que por esta época muchos cineastas debían parte de su bagaje cultural al mundo del cómic. Algunos de los citados son Steven Spielberg, Martin Scorsese, George A. Romero o George Lucas. Es curioso y parece demostrar la importancia del cómic sobre el cine que en esta época hay producciones de clara inspiración comiquera como la dupla *Creepshow*, que rinde homenaje a la editorial EC y su *Tales from the Crypt*; o *Condorman*, una película de la factoría Disney. Estas tres películas no adaptan personajes o cómics concretos sino más bien formas de narrar y tropos que habían nacido entre viñetas.

El creador de *Star Wars* bebe de muchas fuentes de inspiración a la hora de crear mundos ficticios. Por supuesto, el creador de *La guerra de las galaxias* es un confeso lector de tebeos: aunque no está probado, se dice que parte de la imaginaria de *Star Wars* está prestada de *Valerian*, cómic francés publicado años antes que la saga galáctica. Otra de las incursiones de Lucas en el tebeo la tenemos en la fallida *Howard, un nuevo héroe*, película que no se reivindica lo suficiente y que es un fallido esfuerzo por adaptar un cómic demasiado brillante para el cine. El material creado por Steve Gerber es irónico, crítico y valientemente ácido: analiza y disecciona con valentía la realidad de los setenta no dejando títere con cabeza. Mientras, Lucas –que es fan de la obra original– debe dejar el desarrollo del film a una guionista (la por otra parte genial Gloria Katz, autora de los guiones de *Indiana Jones y el templo maldito* o *American Graffiti*) incapaz de comprender el material original. Esto da como resultado un film que a ratos no sabe a qué público está dirigido, si a adultos o a niños, y cuya seña de identidad se pierde entre bobadas y tetas de pato.

Alejados de los ochenta, se experimenta un receso en las producciones de superhéroes tras la bajada de taquilla de *Batman vuelve* a la mitad con respecto a su predecesora. No obstante, Marvel aprovecha el tirón con telefilms y películas del mercado del vídeo.

Para los noventa y con otro salto en la calidad de los efectos especiales, los estudios están ansiosos por hacerse con franquicias basadas en cómic. Esto coincide con varios factores: el mercado norteamericano se diversifica, surgiendo varias compañías de cómic independientes, desde Image y Valiant –surgidas de antiguos artistas de Marvel– a Dark Horse, que da total libertad creativa y propiedad de los personajes. Y otro factor muy importante: los noventa saludan a Marvel con una crisis brutal que la lleva a la bancarrota. Lo cual tratan de solucionar en parte con una decisión fatal: vende los derechos cinematográficos de sus personajes más punteros, los mutantes y Spiderman. Irónicamente, a la vez crea una división especial para llevar al cine sus propios personajes: Marvel Films (1993).

A finales de los noventa el panorama de las adaptaciones cinematográficas de cómics era desigual: por un lado el público y los productores parecían perder interés en los personajes



Fotograma de *Vengadores: Infinity War* y viñeta de cómic *Infinity*

de DC, mientras que Marvel había conseguido un éxito sin precedentes con *Blade* (1998), un cazador de vampiros que no parecía provenir del medio. Mientras tanto, en Europa y en Estados Unidos comienzan a surgir adaptaciones de tebeos, alentados quizá por los avances en efectos especiales, en especial el CGI. Y los estudios en busca de nuevas ideas adaptan todo tipo de cómics de distinta temática, desde lo *indie* a las compañías independientes. El medio, habiendo demostrado ya con creces un alto nivel de madurez, dota a Hollywood de historias alejadas ya del maniqueísmo propio de los héroes Marvel o DC: historias como *Camino a la perdición*, *American Splendor* o *Ghost World*, entre otras muchas.

Es en los años dos mil cuando se produce el cambio de paradigma: los estudios cinematográficos descubren que no solo es más sencillo adaptar una historia de otro medio, sino que es más lucrativo puesto que el trabajo de mercadotecnia ya está hecho. Para aquel entonces el cómic tiene más de ochenta años de historia y una cantidad tal de contenido muy valioso para los productores de cine. Si algo funciona en papel funciona para el público *mainstream*, como es el caso de *Avengers: Infinity War* que adapta principalmente los cómics de Marvel guionizados por Jim Starlin y dibujados por George Pérez, y que en los noventa fueron de los más vendidos.

Mundo aparte es el mercado asiático, con una tradición mucho más orgánica entre cine y cómic. Fijándonos solo en el mercado japonés, donde se respetan más los derechos de

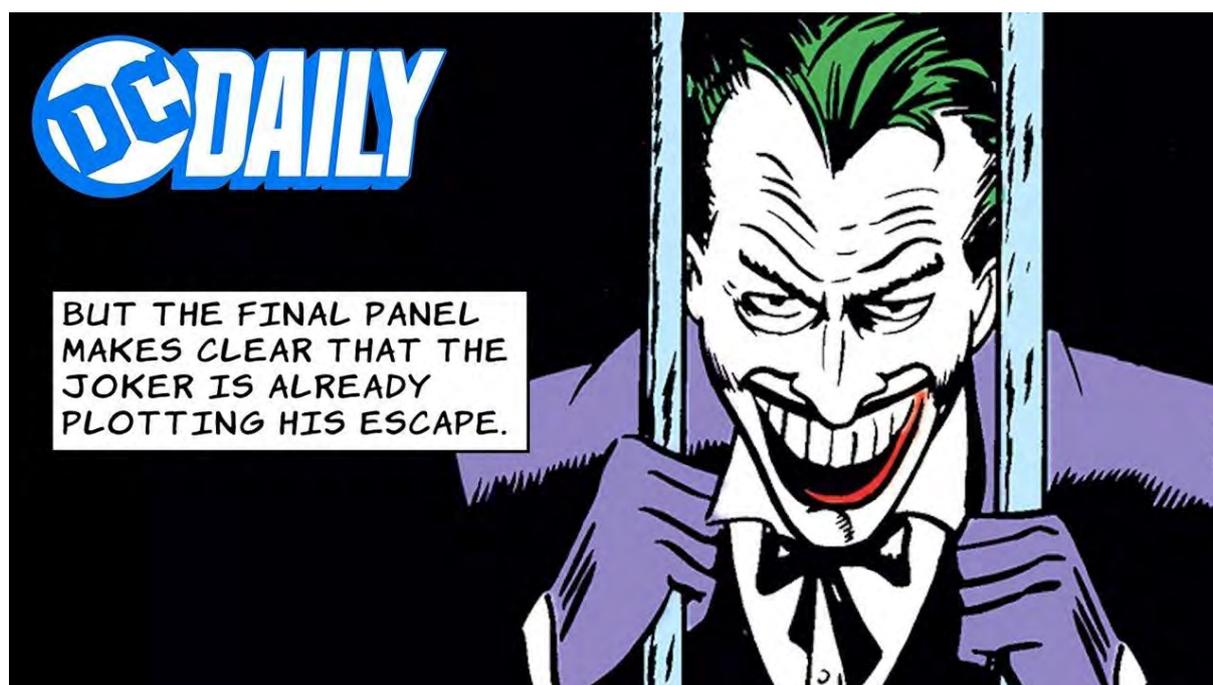


Conrad Veidt como *El hombre que ríe* (1928)

autor si lo comparamos con la experiencia norteamericana, tenemos el ejemplo de Osamu Tezuka, *mangaka* cuyas influencias están en la propia Disney y que llegados los años sesenta funda su propia compañía de animación para producir películas y series basadas en sus obras, como *Astroboy* o *Kimba el León Blanco* (1950), que por cierto inspiró a Disney a la hora de crear *El Rey León* (1993). Del cómic, a la serie de animación, al cine. La productora del Dios del Manga fue la primera de una industria que en Japón mueve millones de yenes.

En Europa, cuyo mayor representante sería ante todo Francia (sin olvidarnos de España e Italia), se suben a la ola de adaptaciones alejándose del modelo norteamericano. Aquí se trata de ser fiel a la obra adaptada más que crear un producto paralelo a la misma. Entre 1967 y 2018, se realizan hasta doce títulos de *Astérix*, creado por Goscinny y Uderzo, primero en dibujos animados para más tarde atreverse con unas muy dignas adaptaciones en *live action* y finalmente en animación 3D. En el caso de *Tintín* de Hergé, personaje mucho más longevo pero no tantas veces adaptado, hay apenas siete producciones cinematográficas. Un visionado de cualquiera de estas obras pone de manifiesto lo dicho: el cuidado con el que los cineastas franceses se aproximan a las obras originales.

En España, un país con una gran tradición tebeística y cinematográfica, la relación entre las dos disciplinas es más pobre de lo que cabría esperar. Tan solo en los últimos años se ha visto aumentada la producción cinematográfica de personajes de tebeo, y como hemos dicho ya alentados por el éxito en Estados Unidos de este tipo de cine. Es curioso que en los buenos tiempos del tebeo español, capitaneados por Bruguera, apenas haya películas basadas en su catálogo de personajes. Podemos contar tan solo una, *Las aventuras de Zipi y Zape* (1981), que aunque se mantiene fiel a la obra de Escobar es un producto más



El Joker en su primera aparición (1940)

dirigido a explotar la moda de los grupos infantiles. Pasarían más de veinte años, en 2013, hasta volver a ver a estos traviosos hermanos primero en *Zipi y Zape y el club de la canica* y después en 2016 con *Zipi y Zape y la isla del capitán*; ambos productos modernizados tanto que tienen más que ver con *Harry Potter* o *Los Goonies* que con sus homólogos creados en 1948. Pero si hay un tebeo español que goza aún a día de hoy de buena salud editorial, ese es *Mortadelo y Filemón*. Por ello existen hasta cuatro incursiones en el cine de la creación de Ibáñez, todas muy dignas y fieles pero a la vez muy dispares debido a la visión distinta de dos directores como Javier Fesser y Miguel Bardem, que son los últimos en aproximarse a estos personajes. Los dos últimos ejemplos de adaptaciones de personajes de Bruguera los tenemos en *Anacleto, agente secreto* del genial Vázquez y *Superlópez* del insigne Jan. Tanto una como otra parten de la obra original para contar algo nuevo, siendo quizá el caso de la obra de Jan la que se mantiene más fiel argumentalmente.

Por fijarnos en otras creaciones de España, tenemos a principios de los dos mil el proyecto de adaptar *Capitán Trueno* a la gran pantalla, epopeya que finalmente llega a buen puerto en el año 2016 después de pasar por las manos de directores como Juanma Bajo Ulloa o Juan Piquer Simón hasta ser adaptado con estrepitoso fracaso por Antonio Hernández, que emplea los personajes creados por Víctor Mora y Miguel Ambrosio Ambrós.

Poco más cabe añadir en cuanto a las adaptaciones en España: poseemos un gran legado, pero muy pocas obras adaptadas o al menos con éxito de crítica y público, aunque en los últimos años la preeminencia de canales de televisión bajo demanda hacen posibles nuevos productos, sobre todo en forma de serie.

Cuando en los noventa Marvel sale a bolsa, era vista como una «Mini-Disney en términos de propiedad intelectual». En 2009, Disney adquiere Marvel Comics. Ya en 2008 su división de cine, Marvel Studios, había iniciado un ambicioso plan de universo cinematográfico compartido: el llamado Marvel Cinematic Universe. Cuenta Bob Iger en su biografía una

curiosa conversación con Steve Jobs acerca de Marvel Comics. En un momento dado Jobs le pregunta si es el próximo Pixar. Marvel era mucho más que Pixar, con más años de antigüedad y con una ingente cantidad de personajes creados en sus páginas. Disney dispone hoy en día de una granja de ideas donde empezar a cocinar sus próximos éxitos en salas.

En cuanto a DC/Warner, en 2000 se fusiona con AOL, una empresa de servicio de Internet, y en 2015 es comprada por Verizon. El entramado del que DC forma parte es aún más complicado que el de Marvel/Disney. Ambas compañías comparten sin embargo esa ingente cantidad de propiedades intelectuales de las que sacar nuevos productos más allá del cómic.

Los gigantescos avances en CGI dados desde los años noventa han facilitado enormemente el creernos no solo que un hombre pueda volar sino además columpiarse por Nueva York usando telas de araña, llevar una armadura robótica o tener garras en los antebrazos (aunque sea anatómicamente imposible), entre muchas otras cosas. El increíble presupuesto que los estudios Marvel dedican a sus efectos especiales (sin olvidar afortunadamente el cariño por sus historias) ha hecho posibles grandes epopeyas como *Vengadores: Infinity War*, basada en el cómic del mismo nombre de donde recoge parte del argumento e incluso traslada directamente a viñetas. Otro caso distinto es su continuación, *Vengadores: Endgame*, que crea de cero una historia que bien podríamos haber visto publicada por Marvel. Es esta compañía la que ha marcado el ritmo haciendo lo que ha hecho durante años en cómic: crear su propio universo cinematográfico compartido (aunque hay que decir que no es la primera compañía que lo hace, ese honor lo tiene la Toho y su universo de monstruos cuyo rey es Godzilla).

Las demás compañías han ido por detrás tratando de imitar su modelo. En el caso de DC/Warner, una lástima ya que posee tanto contenido para adaptar como su competidora directa y, además, posee el cien por cien de sus activos; al contrario que Marvel, que aún arrastra las consecuencias de haber vendido los derechos de Spiderman.

A día de hoy se continúan creando cómics excelentes, de muchas temáticas y géneros. Los estudios, viendo el éxito cosechado en pantalla y la diversidad del medio, están atentos al que pueda ser el próximo bombazo tanto en los medios *on demand*, series de TV y por supuesto para el cine. En el 2018 y en Estados Unidos, se superaron los más de ochenta millones de ejemplares vendidos en cuanto a cómic de superhéroes, hablando de las ventas desde su distribuidora oficial Diamond. Se dice que se ha superado el crack de los noventa. Estas cifras, aunque excelentes, no tienen comparación con las de aquella época en la que tan solo en el mes de abril de 1993 se vendieron más de la mitad de esa cifra. La mayor diferencia es que tanto DC/Warner/AOL como Marvel/Disney ven a día de hoy a su sección editorial como granja de ideas, fuente de inspiración para sus proyectos audiovisuales. Confiamos, pues, que los grandes estudios propiedad de esos gigantescos conglomerados, los cuales miran más por el beneficio económico que por la creación cultural, deleguen sus propiedades intelectuales en artistas que amen ambos medios y que respeten no solo las historias de papel sino además a sus creadores, que han sido y serán siempre los pioneros. Aunque sin duda el cómic sufrirá en los próximos años las transformaciones a las que está sujeto desde su creación, la forma de distribuirse y su medio, volviéndose más digital aún, le quedan muchos más años de vida, maravillando a generaciones venideras de lectores que en un futuro podrán disfrutar de nuevas historias como espectadores o creadores en ese medio amigo que es el cine.

EN EL CÓMIC NADIE PUEDE OÍR TUS GRITOS: A PROPÓSITO DE LAS ADAPTACIONES DEL CINE AL CÓMIC¹

Eduard BAILE LÓPEZ

Dept. de Filologia Catalana-Aula de Còmic (Universitat d'Alacant)

RESUMEN

En este artículo se propone un acercamiento a las adaptaciones del cine al cómic, a menudo dejadas de lado en comparación con el fenómeno inverso, más habitual y de mayor impacto mediático. Ciertamente, el camino que lleva del celuloide a las viñetas suele estar plagado de obras olvidables, a menudo fruto tan solo de intereses publicitarios, pero pensamos que, bajo una premisa intermedial, se puede proponer un compendio breve de ejemplos merecedores de análisis. Así pues, queremos presentar una propuesta de diez ítems que se constituyen como una suerte de canon artístico expuesto al debate. Posteriormente, una de las obras escogidas, *Alien: The Illustrated Story* (1979), será objeto específico de reflexión como ítem modélico.

Palabras clave: *cómic, cine, adaptación, intermedialidad.*

1. LOS CAMINOS QUE CONDUCEN A LAS ADAPTACIONES (EN CÓMIC) SON INESCRUTABLES

La valoración y la conveniencia de adaptar una obra de un medio a otro ha sido, a menudo, un tema controvertido, bien por juicios apriorísticos de muy dudosa profundidad respecto a las cualidades supuestamente inherentes a cada arte (abandonemos ya el debate sobre la alta y la baja cultura) o bien, en un plano de crítica intelectual más honesta, por las dificultades de traslación si fuera la circunstancia de que uno de los ítems estuviera

¹ La elaboración de este artículo se integra dentro del proyecto europeo *Investigation on Comics and Graphic Novels in the Iberian Cultural Area* (CA19119-iCOOn-MICS) y de la red de docencia universitaria *Coneixement del cànon artístic del còmic a les aules universitàries: possibilitats didàctiques. Anàlisi comparada de diverses universitats* (REDI3CE4698), perteneciente al programa I3CE d'Investigació en Docència Universitària del curso 2019-2020 en la Universitat d'Alacant.

íntimamente ligado a las peculiaridades del lenguaje de su medio primitivo. En todo caso, es un hecho incontrovertible que las adaptaciones son susceptibles de ser analizadas con rigor para, así, comprobar si responden únicamente a la táctica comercial del *merchandising* (esto es, entender que una adaptación sirve para promocionar la obra original en la misma medida en que lo hace una camiseta o una taza) o si, por el contrario, funcionan como artefactos culturales autónomos, bien porque superan sus orígenes espurios o porque ya parten desde el principio de una voluntad autoral insoslayable.

En este sentido, cabe decir que el propósito de este artículo remite, precisamente, a esta última vía, la de llamar la atención sobre adaptaciones que cuentan con la suficiente enjundia para ser consideradas como algo más que receptáculos vacíos de significado real al margen del ítem primigenio en el que se basan². Más concretamente, queremos focalizar en versiones de filmes vertidos al cómic, un proceder que se suele caracterizar en mayor medida por la creación de artefactos inanes³ que solo adquieren sentido como parte de la estrategia de provocar en el consumidor la necesidad de comprar cualquier producto relacionado con el objeto primario, que por haber dado lugar a, si no obras maestras, al menos a unos cuantos ejemplos dignos. Sin embargo, lo cierto es que, absorbidos por la costumbre ya casi consuetudinaria⁴ de trasladar sagas historietísticas⁵ a las salas cinematográficas y a las plataformas digitales, puede que hayamos descuidado la atención por el fenómeno inverso y, así, puede que también hayamos dejado de valorar algunas versiones en la medida en que lo merecen.

Así pues, en las líneas subsiguientes defenderemos que en la traslación del medio fílmico al campo de las viñetas es posible focalizar sobre ítems de calidad contrastada y que disponen, por sí mismos, de alicientes que los configuran como lecturas primordiales. Por esto, bajo una premisa sencilla de criterios analíticos vinculados con el concepto del *canon* artístico, haremos memoria breve (una propuesta de selección cualitativa, por así decir) de una decena de ejemplos interesantes para, posteriormente, priorizar una obra concreta (*Alien: The Illustrated Story*, pergeñada en 1979 por Archie Goodwin y Walter Simonson) que consideramos modélica, sin que ello obste para reconocer que en futuras pesquisas (¿tal vez en una monografía?) quizá quepa proponer una panorámica de mayor espectro y que ponga luz y taquígrafos sobre un mayor número de artefactos.

Asimismo, pensamos que el hecho de plantear un análisis de obras vertidas de un medio a otro abre las puertas a comentarios sugerentes sobre conceptos diversos característicos o, al menos, fronterizos, con la perspectiva intermedial. Sin ánimo, por descontado, de entrar en disquisiciones teóricas complejas que merecerían ser objeto central en otro tipo de artículo, ciertamente la confrontación entre el medio cinematográfico y el historietístico nos facultará para verter ocasionalmente gotas vinculadas con la *narrativa transmedia* (Jenkins,

2 Aunque, por supuesto, este segundo factor también podría ser igualmente digno de reflexión, solo que por otros motivos: a nuestro juicio, la crítica académica, lo es no por el objeto de estudio sino por el enfoque riguroso del análisis.

3 No exentos de disfrute: ¡*Llévese la película a casa!* era la frase (o una similar) que, frecuentemente, rezaba en portada del tebeo.

4 Quizá también por un complejo de inferioridad derivado de aquella deleznable letanía del cómic como *el cine para los pobres*.

5 *Manga y anime* al margen, eminentemente las franquicias superheroicas y, en menor medida, las de la *bande dessinée*, es decir, los personajes por encima de las historias (Dixon y Graham, 2017).



La criatura de pesadilla diseñada por H. R. Giger para enturbiar los sueños de los tripulantes de la nave *Nostromo*

2003; Scolari, 2013)⁶. Esto, a su vez, constituye la argamasa del concepto de la *lectura multimodal* (extensión del modelo de Kress y van Leeuwen, 2001, elaborada originalmente sobre la comunicación oral), es decir, la asunción de que el modo de aproximación a una manifestación cultural debe ser entendida según un prisma de interpretación acumulativa⁷.

6 En cierta manera, lo transmedia remite también a la *intertextualidad* (Kristeva, 1978; Genette, 1989), solo que pone el foco sobre la realidad mutante de las vías desde las que el lector/espectador oyente accede a cualesquiera artefactos culturales.

7 Una iteración no substituye a la otra sino que ambas representan piezas diferentes del rompecabezas: dónde colocarlas y cómo descifrarlas ya dependerá de los intereses de la investigación o, en caso de enfoque didáctico, de la finalidad de la implementación.

Finalmente, señalemos que el panorama resultante de que sea el cómic el medio meta de las adaptaciones seleccionadas, un ámbito en el que, por contraste (al menos, prototípicamente), es el lector el que determina en última instancia el ritmo y en el que se puede jugar con el nivel de iconicidad de la representación visual (que, además, parte de una materialidad *ex novo*, como destaca Altarriba, 2008)⁸, permite concebir su lenguaje específico como herramienta óptima para construir un proceso de lectura complejo en cuyo desciframiento, al sustentarse eminentemente en la *solidaridad icónica* (Groensteen, 1999: 82), se genera un espacio abierto (Yus, 1997; Ahmed, 2016) a la intervención del lector (*intentio lectoris*), que asume una posición de hacedor final del sentido en tensión con la voluntad del autor (*intentio autoris*).

2. ¿QUÉ ES ADAPTACIÓN?, DICES MIENTRAS CLAVAS EN LAS VIÑETAS TU PUPILA EN CUATRICOMÍA

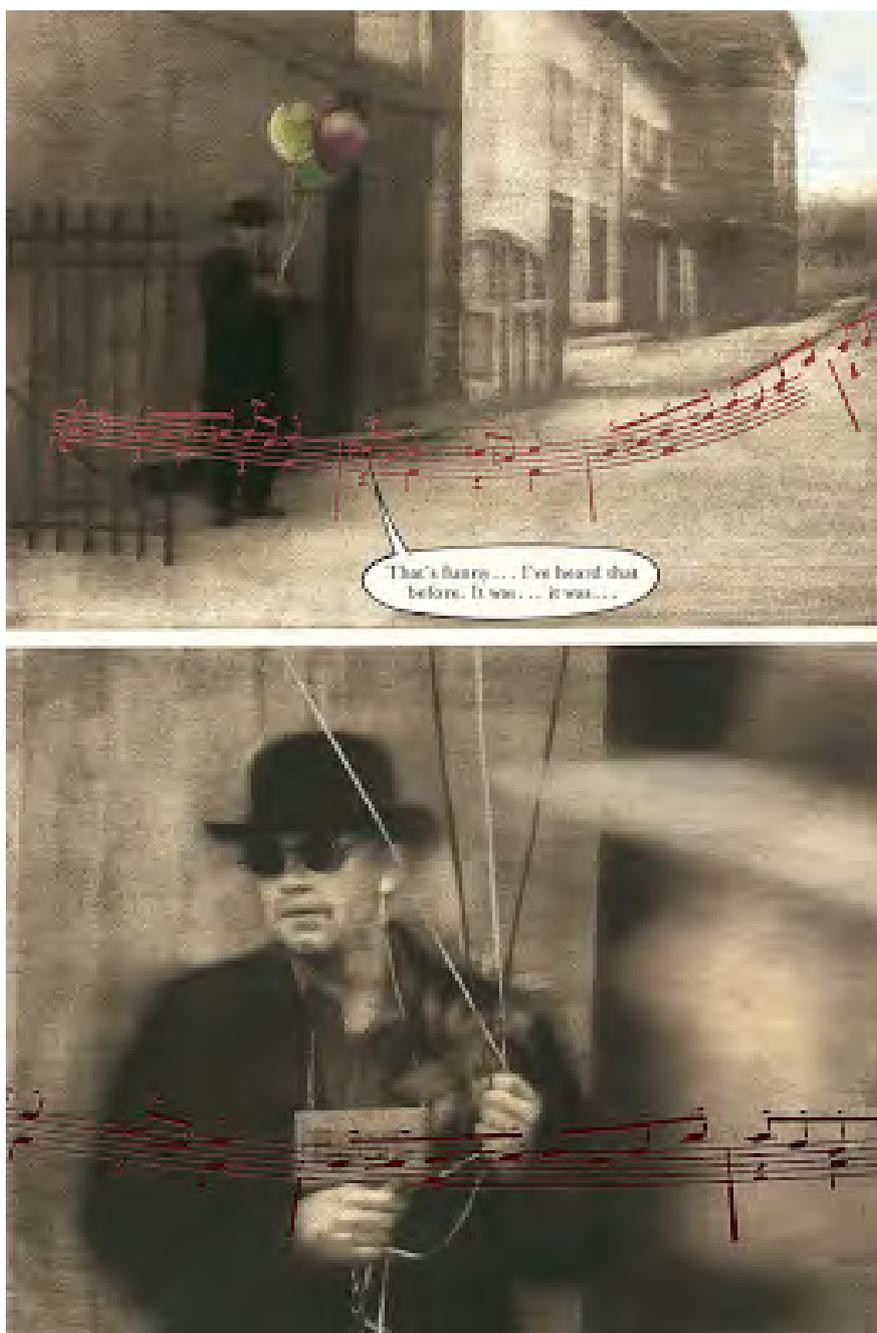
Como ya hemos aludido antes, el debate en torno a la definición de qué es exactamente una adaptación se ha vinculado a menudo con el campo de la *intertextualidad*, puesto que en él se pone de manifiesto que las creaciones culturales no responden a motivaciones aisladas sino a interrelaciones constantes: cada obra previa actúa, en cierta manera, de abono enriquecedor de los artefactos venideros. En otros términos: nada es atemporal, ni crece en un vacío o en una torre de marfil inaccesible. Antes al contrario, cada ítem artístico está fuertemente determinado por su lugar en el tiempo, y eso incluye tanto lo que le es coetáneo como lo que le precede. Ocupa, en definitiva, un lugar en un telar que no cesa nunca de ser tejido.

No obstante, este artículo dista mucho de pretender llegar a un esclarecimiento semántico⁹ de la adaptación de manera que, para fortalecer la apuesta por analizar aquellas versiones historietísticas que consiguen un grado de autonomía suficiente, optamos tan solo por remitir a la consideración de la adaptación como *práctica transposicional* (Sanders, 2005: 22), es decir, como *acto de revisión*. Así, pues, entendemos que, en buena medida, el trayecto hacia el éxito artístico se vincula con la intencionalidad autoral de asumir como propio el objeto original (hubiera o no en inicio un encargo empresarial) y, una vez completada esta especie de suplantación identitaria, establecer un diálogo de igual a igual. Si a este planteamiento añadimos, por mor del objeto central de este artículo, la intermedialidad (de ahí que hayamos también apuntado al fenómeno transmedia), se agudiza la idea de la apropiación¹⁰, más si cabe al tener en cuenta que el cómic, como arte de tensiones (Hatfield, 2009), aporta una gramática con un marcado carácter propio.

8 Bajo dicho parapeto, el de la pureza prometeica del fuego creador de los historietistas, se pueden cobijar perspectivas críticas que recurran a premisas tan sugerentes como la del *Punctum* de Barthes (1990) o la *iconicidad como ilusión de realidad* (Greimas y Courtés, 1982: 176-178; Zunzunegui, 2010: 55-97).

9 Por bien que se trata de referencias bibliográficas centradas en las relaciones con la literatura, es recomendable atender a Yexus (1996) y a Berone (2008) como visiones sugerentes sobre la *adaptación como problema*, en alusión a las dificultades derivadas de cambiar de medio y, por consiguiente, de lenguaje.

10 En pureza, Sanders (2005: 35) diferencia entre *adaptación* y *apropiación* en tanto que en este segundo caso la relación con el objeto original desemboca en la interpolación y en la crítica por oposición al planteamiento dialógico de aquel. Nosotros, sin embargo, consideramos que no son necesariamente conceptos estancos y que, en consecuencia, una buena adaptación no está exenta de un alto grado de apropiación, por más que haya obras que, efectivamente, se han empapado tanto de singularidad que las huellas del diálogo ya son casi imperceptibles (como botón de muestra, señalemos el caso notable de *Apocalypse Now* de Francis Ford Coppola respecto a *Heart of Darkness* de Joseph Conrad).



Contrastes intermediales: plasmación de la melodía de *Peer Gynt* en *M* (1990-1992) de Jon J Muth

En esta línea, ahondando en ideas ya aludidas en la introducción, valoramos que los elementos característicos del lenguaje del cómic frente al cine¹¹, que confluyen en el sincretismo conceptual de la *solidaridad icónica* (¿en el montaje, por lo que atañe al cine?), esto es, un proceso de lectura que remite más a lo sensorial intuitivo que a lo lineal

11 La manera de plasmar la sincronía y la diacronía en relación al espacio y al tiempo; el nivel de iconicidad del trazo; la materialidad *ex novo* de los signos; las metáforas visuales y las onomatopeyas, etc. (Matly, 2018, bajo una visión que remite más a la funcionalidad que a la semántica) frente al ángulo y movimiento de la cámara; el sonido; la iluminación; la realidad material que es capturada en pantalla, incluyendo aquí a los actores, etc. (Hill y Gibson, 1998; Cassetti, 2002).

narrativo¹², nos facultan para defender una idea de las adaptaciones al cómic como un modelo referencial de apropiación multimodal vía la interdisciplinariedad inherente a la integración prototípica de imagen y texto¹³.

Sin duda, como señala Sousanis (2015: 54), el medio en el que se piensa (se crea) afecta a nuestro modo de aprehender el conocimiento. De acuerdo a este presupuesto y parafraseando a Barthes (1973), estimamos que la piedra Rosetta del cómic como experiencia lectora reside en que el control del ritmo por parte del lector es, por contraste con el cine¹⁴, el factor determinante para crear un contexto favorecedor de la conversión de la adaptación en objeto de significado, dado que el objeto por sí mismo no está concluso sino abierto a negociación con respecto al planteamiento del historietista.

3. HACIA UN CANON DE ADAPTACIONES (DEL CINE AL CÓMIC) PARA GOBERNARLOS A TODOS

Dista mucho de la intención de este artículo plantear en sentido estricto una propuesta de canon artístico de adaptaciones del cine al cómic, esto es, de una selección de ítems bajo una premisa de exigencia cualitativa para determinar qué obras son aquellas que merece la pena preservar como lecturas referenciales. No obstante, dejando de lado que, entre otras consideraciones, es conveniente llegar al consenso mediante el cruce de visiones diversas para no caer en selecciones lastradas por el gusto personal, sí que queremos aprovechar este púlpito para destacar algunas obras que, indudablemente, representan un foco de interés en tanto que cómics meritorios como tales y no solo por su remisión al original. En el futuro, si contamos con la oportunidad, tal vez podamos tomar este breve listado para, junto con otros investigadores, construir una selección de mayor complejidad.

En todo caso, apuntemos que, para poder acometer esta sucinta selección (y, asimismo, ofrecer un marco para el análisis de una obra en concreto en el apartado 4 de este artículo), hemos tomado como punto de partida unos criterios desarrollados por el grupo Unicómic de la Universitat d'Alacant, al que pertenecemos en la faceta de coordinación académica (Rovira-Collado, 2017: 12-14)¹⁵:

12 Obviamente, cuando confrontamos peculiaridades de lenguaje remitimos a lo más frecuente, en el caso del cine a la deuda adquirida con la narrativa decimonónica por parte de D. W. Griffith en adelante (Gimferrer, 2005: 19). No obstante, admitimos un rendija de crítica contra nuestra visión por la cual se deslizarían otras maneras de entender el montaje fílmico: tomando prestado el título de una película de José Luis Guerín, el lenguaje de un medio siempre está *en construcción*. En todo caso, permítanos el lector de este artículo la licencia de establecer un paradigma metodológico adecuado a nuestro objeto de estudio y dejemos para textos futuros la depuración del mismo.

13 O en su ausencia: así, por ejemplo, el caso de los cómics mudos, que no disponen de texto alfabético pero sí de guion puesto que en la historieta el dibujo ya asume esa condición.

14 Como ya hemos advertido en la nota 12, por necesidades metodológicas derivadas de la acotación que supone un artículo en contraste con una monografía, en la que se pueden matizar mejor las aseveraciones, aquí resaltamos las características convencionales de los lenguajes respectivos.

15 En origen, estos criterios parten de premisas vinculadas al mundo de la literatura infantil y juvenil, dado que a medio-largo plazo el grupo Unicómic, conformado por docentes de la Universitat d'Alacant en la Facultad de Educación, pretende establecer un paradigma de canon escolar del cómic según niveles educativos. No obstante, esto no es óbice para que dicho catálogo de criterios no se pueda aplicar, debidamente modificado, a otros contextos. Así pues, para este trabajo hemos aplicado una visión semiótica deudora de monografías como Muro Munilla (2004), Varillas (2009), Jiménez Varea (2016) y Bordes (2017), todas ellas fondeantes en la consideración del cómic como medio específico y que se caracteriza por conformar sus valores narratológicos en función de la idea de arquitectura gráfica.

Tabla 1. Criterios de valoración de las adaptaciones del cine al cómic

EJE DE VALORACIÓN CRÍTICA	DESCRIPCIÓN
Autoría	<ul style="list-style-type: none"> • Creadores participantes. • Función de cada uno. • Trayectoria profesional y características autorales. • Sinergias del equipo creativo.
Continente	<ul style="list-style-type: none"> • Formato: álbum, <i>comic book</i> (grapa), integral, webcómic... • Cubierta, portada, contraportada y guardas.
Elementos narratológicos	<ul style="list-style-type: none"> • Argumento. • Tema principal y/o secundarios. • Ideología. • Construcción del significado. • Elementos diegéticos del relato: personajes, espacio, tiempo, acción... • Elementos extradiegéticos del relato: punto de vista, focalización, ocularización, niveles narrativos, voz narrativa... • Géneros formales: biografía, memorias... • Géneros temáticos: terror, <i>western</i>... • Paratextos.
Propuesta gráfica	<ul style="list-style-type: none"> • Formato de página y viñetas. • Estilo de dibujo. • Componentes específicos: cartelas, bocadillos, líneas cinéticas... • Encuadres. • Paleta de colores. • Rotulación. • Metáforas visuales. • Elipsis. • Tipo de relación que se establece entre texto e imagen. • Monosemia/polisemia interpretativa a partir de las explicaturas/ implicaturas visuales. • Interdisciplinariedad. • Valores sensoriales.

A partir, pues, de este eje crítico, cabe abordar brevemente un recorrido por diez propuestas de adaptaciones del cine al cómic que, a nuestro juicio, serían candidatas plausibles a figurar en una selección artística¹⁶. Como ya hemos dejado entrever desde el resumen mismo, se trata tan solo de poner sobre la mesa un listado a manera de sugerencia sobre el que poder crecer. Queda, pues, para un texto más ambicioso el análisis detallado de cada obra, si bien aportamos algunas notas urgentes:

¹⁶ El lector atento percibirá que la selección remite a obras que, si bien pueden tener un origen serializado, en su forma completa se constituyen como ítems cerrados, accesibles en un único volumen para la posteridad (bien se podría argumentar que son artefactos que o remiten directamente a la etiqueta *novela gráfica*, según García, 2010, o la preconizan, en el caso de los más antiguos). En consecuencia, indiquemos que queda en el debe de este artículo otras opciones vinculadas al fenómeno de las franquicias y que, por consiguiente, podrían abrir las puertas a explorar el concepto de los universos expandidos, tal vez tomando como referencia iniciática el 2001: *A Space Odyssey* (1976) de Jack Kirby, al que siguió una serie regular de apenas unos pocos números.

Tabla 2. Propuesta de canon artístico de adaptaciones del cine al cómic

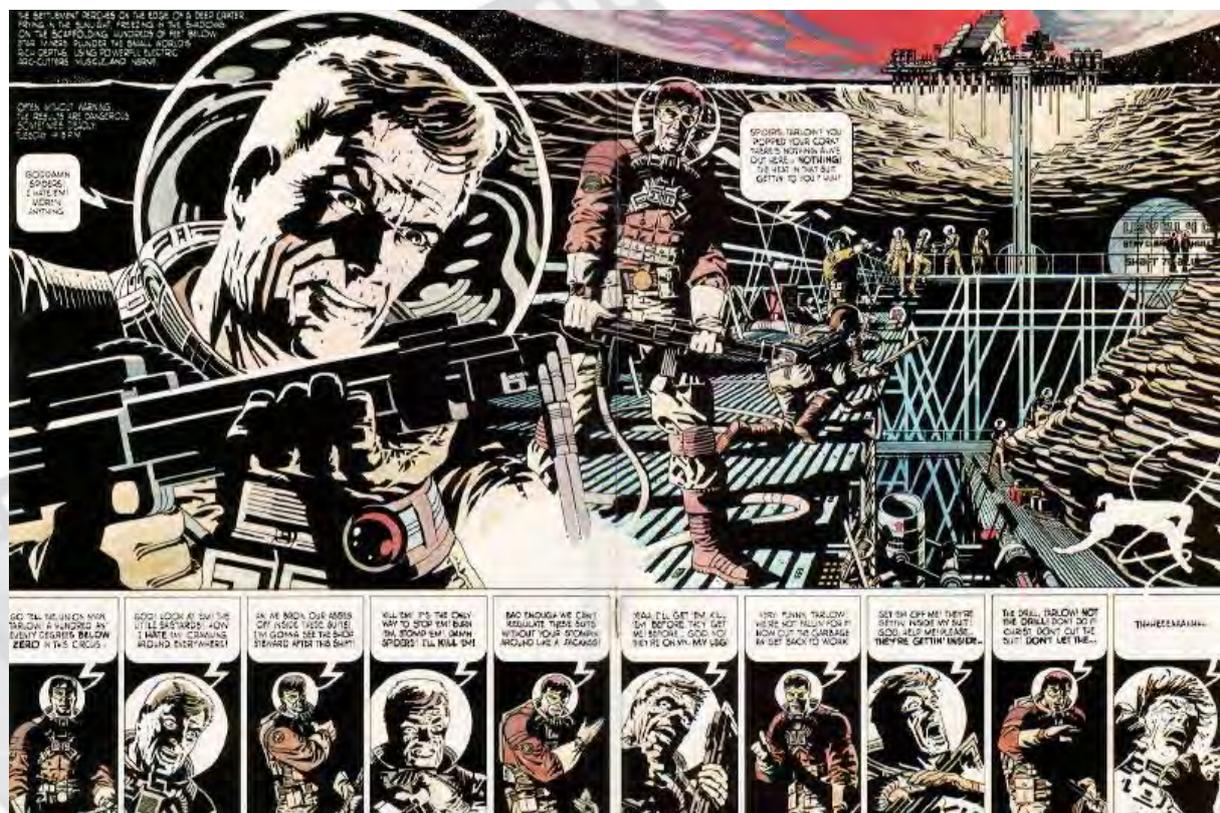
Obra seleccionada	Breve comentario sobre el motivo de selección
<p><i>Alien: The Illustrated Story</i> (1979) de Archie Goodwin (guion) y Walter Simonson (dibujo).</p> <p>Basada en <i>Alien</i> (1979), dirigida por Ridley Scott.</p>	<p>Obra escogida para el análisis específico en el apartado 4 del presente artículo.</p> <p>Última edición en español: Diábolo Ediciones, Madrid, 2012.</p>
<p><i>Outland</i> (1981-1982) de Jim Steranko (autor completo).</p> <p>Basada en <i>Outland</i> (1981), dirigida por Peter Hyams.</p> <p>Conocida en España como <i>Atmósfera cero</i>.</p>	<p>Trabajo excepcional de diseño de página, en la que Steranko incrusta una disposición tal (doble <i>splash page</i> en la parte superior combinada con secuencias de viñetas consecutivas en la parte inferior) que consigue aunar la sensación de movimiento de los fotogramas originales y la sincronización de las diversas acciones.</p> <p>Asimismo, cabe destacar un grado de iconicidad del dibujo que, sin abandonar un figurativismo vagamente realista, remite a lo geométrico y, así, ahonda en la sensación de angustia reminiscente del filme, un remedo notable en clave de ciencia ficción del western <i>High Noon</i> (1952), traducida como <i>Solo ante el peligro</i>, vía el recurso a la ambientación opresiva de la inmensidad del espacio.</p> <p>Última edición en español: Eurocómic, Fuenlabrada, 1982 (descatalogado).</p>
<p><i>Creepshow</i> (1982) de Stephen King (guion) y Bernie Wrightson (dibujo).</p> <p>Basada en <i>Creepshow</i> (1982), dirigida por George A. Romero.</p>	<p>Puesto que la película ya es, por sí misma, un homenaje a las historias cortas de terror con <i>twisted ending</i> de la EC Comics de los años cincuenta (con efectos evocadores del tipo de impresión y de color, la enmarcación de la pantalla en viñetas, etc.), la adaptación retoma esa influencia y puede ser considerada, en verdad, como una especie de almanaque extra de aquellas cabeceras como <i>Tales from the Crypt</i> y otras.</p> <p>La morbosidad a medio camino entre el terror y el descreimiento paródico se apoya en el dibujo enfermizo pero, a su vez, humorístico y un tanto caricaturesco, de Bernie Wrightson, heredero de Graham 'Ghastly' Ingels, uno de los estandartes de la series originales. Complementariamente, añadamos que la portada está firmada por Jack Kamen, artista de la EC.</p> <p>Última edición en español: Planeta Cómic, Barcelona, 2019.</p>

Obra seleccionada	Breve comentario sobre el motivo de selección
<p>M (1990-1992) de Jon J Muth (autor completo).</p> <p>Basada en M - <i>Eine Stadt sucht einen Mörder</i> (1931) de Fritz Lang.</p>	<p>Aparentemente lastrada por el dibujo de base fotográfica de Muth, esta adaptación sobresale por la capacidad de evocar la crudeza mediante una atmósfera malsana e inquietante. En cierta manera, el estatismo (ocasionalmente retorcido por secuencias rápidas y emborronamientos de la imagen tal que una fotografía ajada) se revela como herramienta útil para rememorar el paroxismo de los ojos de Peter Lorre encarnando a un asesino en serie de niños.</p> <p>La ausencia de sonido, algo no baladí en la adaptación de un filme que juega con la famosa melodía identificativa del <i>Peer Gynt</i> de Edvard Grieg como <i>leitmotiv</i> que anuncia al psicópata, se hace patente inevitablemente pero el autor consigue compensarlo mediante notas discordantes como el uso marginal de colores vivos incrustados en el sepia habitual y, también, el recurso de la tipografía característica de la anotación musical, que se dispersa por la página como si estuviera en movimiento.</p> <p>Última edición en español: Rossell, Girona, 2009.</p>
<p><i>Bram Stoker's Dracula</i> (1992) de Roy Thomas (guion) y Mike Mignola (dibujo).</p> <p>Basada en <i>Bram Stoker's Dracula</i> (1992), dirigida por Francis Ford Coppola.</p>	<p>Si bien se puede alegar que Roy Thomas peca de verbosidad en algunos momentos (reminiscencias, seguramente, de su formación como guionista para Marvel de los sesenta en adelante, cuando abundaba el sentido prosístico en cartelas y bocadillos), no es menos cierto que demuestra una pericia de artesano consumado a la hora de modelar una narrativa clara (casi clarividente, incluso).</p> <p>En todo caso, el rey de la función es Mignola, que aborda el grafismo con un sentido de la atmósfera que raya la excelencia en cuanto a lo ominoso y resulta, además, muy adecuado para evocar el romanticismo estilizado del mito vampírico.</p> <p>Última edición en español: Norma, Barcelona, 2019.</p>
<p><i>Batman</i> (1989) de Dennis O'Neil (guion) y Jerry Ordway (dibujo).</p> <p>Basada en <i>Batman</i> (1989), dirigida por Tim Burton.</p>	<p>Ciertamente, de todas las obras seleccionadas, se trata de la más dependiente de sus orígenes como encargo empresarial para apoyar el estreno de la película en que se basa. Es por ello que, narrativamente, por bien que muestra un alto grado de artesanía merced al hábil Dennis O'Neil, no accede a un grado suficiente de autonomía. Sin embargo, el dibujo brillante de Jerry Ordway consigue que aquello que, precisamente, podría jugar más en su contra, esto es, la sensación de estar reproduciendo los fotogramas mecánicamente en viñetas, se convierta en un punto a favor: nunca la sensación de llevarse la película a casa en papel fue más cierta. Sin duda, es el ejemplo más depurado de orfebrería <i>mainstream</i> en torno a una adaptación.</p> <p>En esta línea, la sobriedad en el despliegue de tropos gráficos, el control preciso de la focalización y el dominio excelente de la anatomía le otorgan una pátina de manual para la posteridad.</p> <p>Última edición en español: ECC, Barcelona, 2020.</p>

Obra seleccionada	Breve comentario sobre el motivo de selección
<p><i>El gabinete del Dr. Caligari</i> (2012) de Diego Olmos (autor completo). Basada en <i>Das Cabinet des Dr. Caligari</i> (1920), dirigida por Robert Wiene.</p>	<p>La locura geométrica del expresionismo alemán es fagocitada por Diego Olmos en un dibujo marcadamente expresivo que no huye sino que, todo lo contrario, abraza el carácter teatral del original para, así, desembocar en esa misma sensación de incerteza ante el espejismo y lo real.</p> <p>Asimismo, mediante la exageración facial confluye con el filme en el logro de evocar expresividad en compensación por la falta de sonido.</p> <p>Última edición en español: EDT, Barcelona, 2012 (descatalogado).</p>
<p><i>Der Himmel über Berlin</i> (2015) de Sebastiano Toma y Lorenzo Toma (obra a cuatro manos).</p> <p>Basada en <i>Der Himmel über Berlin</i> (1987), dirigida por Wim Wenders.</p> <p>Conocida en España como <i>El cielo sobre Berlín</i>.</p>	<p>De procedencia teatral, los autores, padre e hijo, presentan una propuesta gráfica que combina la reproducción precisa del filme original y, a la vez, la construcción de un edificio propio, mediante un dibujo que remite a una base fotográfica pero que se plasma sobre el papel un tanto deslavazado (para bien), combinando lápiz y pintura, además de la elección de colores crema de corte melancólico.</p> <p>Lo artificioso (no en un sentido peyorativo) de Wenders, ese entramado intelectual expuesto a los cuatro vientos, se refuerza a través de la concepción dramaturgica de la página, que se convierte en un escenario donde hacer pasar en círculos a los personajes.</p> <p>Última edición en español: Libros del Zorro Rojo, Barcelona, 2016.</p>
<p>(La novela gráfica) <i>Potemkin. Homenaje a la película de Sergei Eisenstein</i> (2018) de Pablo Auladell (autor completo).</p> <p>Basada en <i>Bronenosets Potyomkin</i> (1925), dirigida por Sergei Eisenstein.</p> <p>Conocida en España como <i>El acorazado Potemkin</i>.</p>	<p>La aportación más notable del alicantino Pablo Auladell reside, probablemente, en la voluntad de transportar intermedialmente el sentido del montaje rítmico de Eisenstein, que da cobertura a aquella idea del cine como una <i>bella mentira</i>.</p> <p>Sin embargo, a pesar de que se trata de un cómic que ya en el título se revela como homenaje, Auladell no renuncia a hacer acopio de recursos netamente historietísticos como el contraste de la tonalidad grisácea salpicada de rojos ocasionales y que evocan la revolución, el cambio, la violencia. Asimismo, el trazo de solemnidad hierática renacentista a lo Piero della Francesca, característico del autor, no es dejado de lado sino fusionado, por más contradictorio que parezca, con el dolor y la rabia de ese pueblo ruso que entraba en el siglo XXI anclado todavía en la Edad Media.</p> <p>Última edición en español: Libros del Zorro Rojo, Barcelona, 2018.</p>

Obra seleccionada	Breve comentario sobre el motivo de selección
<p><i>King Kong</i> (2019) de Michel Piquemal (guion) y Christophe Blain (dibujo).</p> <p>Basada en <i>King Kong</i> (1933), dirigida por Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack.</p>	<p>Entre los ítems seleccionados, tal vez sea el que vuela más libre respecto a su referente original gracias a una meditada intersección entre el álbum ilustrado y el cómic, en lo que redunda la elección de una paleta de colores que varía de más oscuridad a más claridad según se acerque a un medio u otro. Además, se debe destacar la opción por condensar en unos pocos paneles la trama y confiar, así, en abundantes ilustraciones a toda página que evocan la sensación paisajística, lo exótico.</p> <p>Por otra parte, el dibujo aparentemente suelto y liberado de Blain conduce a un alto nivel de plasticidad, reminiscente del movimiento. En cuanto a la labor de Piquemal, sus textos prosísticos ornamentan la página con un ritmo narrativo similar al de las cartelas del cine mudo.</p> <p>Última edición en español: Yermo Ediciones, Barcelona, 2019.</p>

Planteado ya el canon mínimo, el apartado siguiente se centrará en exponer un comentario concreto de una de las obras escogidas. Rogamos, al lector de este artículo, que lo tome como una muestra práctica de la aplicación (superficial, por primeriza) de los criterios de la tabla 1 para justificar académicamente la selección.



Una doble splash page en *Outland* (1981-1982) de Jim Steranko

4. LECCIÓN DE ANATOMÍA: ANÁLISIS ESPECÍFICO DE *ALIEN: THE ILLUSTRATED STORY* (1979)¹⁷

De todas las obras que hemos sugerido para conformar un canon de excelencia de adaptaciones de películas al cómic, hemos escogido *Alien: The Illustrated Story* (1979) por su valor, digamos, fundacional: hasta donde llega nuestro conocimiento, es la versión más antigua en que los historietistas muestran una voluntad que va más allá de lo funcional para desembocar en un artefacto disfrutable por sí mismo, si bien el diálogo con la fuente de la que nace redundante en el placer estético. Esta condición, por descontado, le otorga un carácter modélico (de estándar de calidad, por así decir) que, a nuestro juicio, justifica que la resaltemos especialmente, si bien se trata, si se nos permite el latinajo, de un caso de *primus inter pares*.

A estas alturas, poco se puede añadir para resaltar la transcendencia del filme dirigido por Ridley Scott en 1979 a partir de un guion de Dan O'Bannon. Obra maestra tanto de la ciencia ficción como del terror, debe su fama a diversos motivos pero, a juicio nuestro, fundamentalmente por dos aspectos: por un lado, el magnífico decorado, incluyendo la nave *Nostramo*, que se convierte en herramienta imprescindible para lograr el ambiente enrarecido (de tensión al borde del estallido) y que, en verdad, casi se configura como un personaje más de la trama, esto es, se concibe el *locus* donde circulan los personajes como actante; por otro, el diseño del monstruo al que alude el título, surgido de una pesadilla lovecraftiana abismal y ancestral, y que evoca, a un tiempo, a los demonios grotescos de los libros medievales miniados y al miedo al futuro incierto vía un organismo vivo que, sin embargo, se asemeja más en su configuración a la frialdad de las máquinas. Mediante ambas plasmaciones, aquella elaborada por los artistas conceptuales Ron Cobb y Chris Foss, y la segunda, resultado de la enfermiza creatividad de H. R. Giger, todo un referente iconográfico de los temores finiseculares de una humanidad que ha *matado* a Dios, la película accede a una dimensión casi nunca igualada, mucho menos superada (¿quizá *The Thing* (1982) de John Carpenter?), de paranoia e incertidumbre que se aloja, al acecho para destruir, en el interior del espectador como metáfora de la aberración alienígena misma.

Asimismo, cabe mencionar elogiosamente la decisión de mantener unos diálogos sucintos, más sugerentes que taxativos, a veces entrecortados (el anacoluto como instrumento comunicativo), entregados al doble sentido y que demandan al espectador grandes dotes de descodificación de las inferencias. En consonancia, el trabajo actoral remite a la contención dramática (se calla más que se dice, o mejor aún, se dice mucho mediante el silencio), a pesar de momentos puntuales que, precisamente, triunfan por contraste como la escena icónica de la muerte de Kane (interpretado por John Hurt) u, obviamente, el clímax final protagonizado por la teniente Ripley (Sigourney Weaver), por otra parte un personaje avanzado a su tiempo en función de su preconización de las heroínas fuertes que comienzan a ser moneda de cambio habitual en la ficción pop del siglo XXI. En esta misma línea de reposo interpretativo preñado de connotaciones semánticas, destaquemos también al capitán Dallas (Tom Skerritt), una suerte de héroe del *western* a la manera tranquila y de liderazgo compasivo y, al tiempo, convincente, de James Stewart.

¹⁷ Las referencias bibliográficas que proporcionan el fondo de datos sobre el cual reposar la reflexión personal son: por lo que respecta al cómic, Nolen-Weathington y Ash (2006), y Callahan (2012); en cuanto a la película, McIntee (2005) y Barker, Egan, Ralph y Phillips (2016).



La *Nostromo* surcando el espacio como un sarcófago premonitorio del fatal desenlace

Además de los logros artísticos, *Alien* es también un referente comercial que, en puridad, ha dado lugar a una franquicia identificable con aquello que denominamos como *universo expandido*: secuelas al filme original, novelas, videojuegos, juguetes y, por descontado, cómics. No solo la adaptación aquí comentada, del mismo año 1979, sino toda una sucesión de cabeceras que, a pesar de que en algunos casos cuentan con aportaciones reseñables, dejaremos fuera de este subapartado por no dispersar el análisis. Así, la historieta concreta sobre la que ponemos el foco entre todas las adaptaciones escogidas es la de, ya lo hemos adelantado, *Alien: The Illustrated Story* con Archie Goodwin¹⁸ al

18 Guionista y editor ampliamente reconocido en la industria historietística de los EEUU, cabe destacar su trabajo como escritor principal, así como editor, de títulos de terror de la editorial Warren entre 1964 y 1967. Posteriormente, entre 1976 y 1977 fue *editor-in-chief* de Marvel Comics y, ya en la década de los ochenta, dirigió el magazine *Epic Illustrated*, editado bajo el sello Epics Comics, que también supervisó. Además de por sus guiones de terror y la propia adaptación de *Alien*, Goodwin es reconocido como autor por su trabajo para *Star Wars* (llevó la batuta inicial de la versión en *comic book* mensual para Marvel desde 1977) y su colaboración con Walter Simonson para el serial *Manhunter* (1973-1974) en la editorial DC Comics.



Ejemplo del diseño de página a manera de palimpsesto de viñetas

guion y Walter Simonson¹⁹ en calidad de dibujante y responsable del grafismo en general. Esta adaptación, conformada por sesenta y cuatro páginas, fue publicada por primera vez por la revista *Heavy Metal*, si bien ha contado con sucesivas ediciones acompañadas de material extra (a la manera de las ediciones literarias críticas) que dan fe de su condición de clásico del medio.

En relación al ambiente opresivo del filme, se debe poner en valor el diseño de página de la adaptación. En este sentido, asistimos a menudo a una acumulación extraordinaria de viñetas que ralentizan el ritmo y contribuyen, así, a implementar una letargia ominosa; al mismo tiempo, frecuentemente ese haz de paneles se enmarca en *splash pages* (a veces, dobles), que sirven de tapiz y que aceleran el paso de la trama, lo que da como resultado una especie de palimpsesto que se desborda informativamente. Desde un punto de vista temporal en relación al proceso lector, este mecanismo permite que no sea necesario evocar la película fotograma a fotograma sino condensar la información de una manera diacrónica (las viñetas reflejan un punto en el tiempo; la *splash page* de fondo, otro), diferente de la temporalidad cinematográfica. Se pone en juego, pues, el potencial de expresar una simultaneidad de acciones que es inherente al uso extremo de la página de cómic como mapa del relato. Ante este alarde técnico, que no es tal pues no denota virtuosismo sino eficacia narrativa (sensorial, más que lineal), se siente la tentación de aplaudir estrictamente la planificación visual de Simonson, pero sin duda, atendiendo al trabajo previo de ambos como equipo en el serial *Manhunter* para DC Comics entre los números 437 y 443 de *Detective Comics* (1973-1974), Goodwin no es ajeno a la decisión y plantea un *script* historietístico que le encaja como un guante al dibujante.

En esta línea, deseamos fijarnos en la decisión de no añadir texto innecesario en cartelas (apenas hay un pequeño remedo de narrador omnisciente en píldoras extremadamente breves y marginales, algo más prominentes al principio para aclarar el *dramatis personae* y la ubicación general) y, en consecuencia, dejar vía libre a que fluya lo visual, con el apoyo, en todo caso, de unos diálogos aún más reducidos a la mínima expresión que en la película, si es posible²⁰. Como consecuencia colateral notable, el silencio inherente al cómic como medio, por contraste con el cine, se resalta más por lo ajustado y preciso de las verbalizaciones. En una línea similar, Simonson, reconocido como uno de los mejores diseñadores de onomatopeyas en la historia del cómic americano (no solo por su valor plástico sino también por su uso como recurso narrativo, por ejemplo, para dirigir el ojo del lector), se muestra prudente y, por ello, destacan sobremanera las apariciones esporádicas en remisión, por ejemplo, a ruidos mecánicos de la nave. Por contraste, tal escasez se compensa, con suma sutileza, gracias al recurso algo más reiterado de las líneas cinéticas.

And last but not least, apuntemos el delicado equilibrio entre la referencia a los actores reales y la conservación del trazo propio del dibujante como signo fehaciente de la consecución de un grado de iconicidad lo suficientemente figurativo como para no alienar

19 Autor completo, a pesar de que se inició sobre todo como dibujante, la obra maestra de Walter Simonson remite, sin duda, a su etapa en la cabecera *The Mighty Thor* (primero, asumiendo tanto guion como dibujo, después en colaboración con Sal Buscema con este como responsable gráfico) para Marvel entre 1983 y 1987. Asimismo, en 1972 creó *Star Slammers*, que, bajo sucesivas iteraciones, se ha convertido en un clásico de la ciencia ficción crítica con el panorama paramilitar, reminiscente, tal vez del *Starship Troopers* de Robert A. Heinlein.

20 Mencionemos que la rotulación original se debe al mismo Simonson en colaboración con John Workman, otro referente del medio en los EEUU.



Uno de los escasos usos, pero brillantes, de las onomatopeyas en *Alien: The Illustrated Story* (1979)

al espectador ahora devenido lector, pero sin renunciar a la idiosincrasia del grafismo global. En esta misma senda cabría incluir un uso expresivo del color²¹, que, en líneas generales, tiende a una cierta aridez vinculable con la pauta sombría de lo que se narra pero que, eventualmente, recurre a estallidos de colores para romper la monotonía y mantener alerta al leyente.

²¹ Responsabilidad colectiva de Polly Law, Bob K. LeRose, Deb Pedlar, Louise Simonson y el propio Walter Simonson, que actúa como supervisor final.



Actores reconocibles pero sin traicionar el trazo característico de Walter Simonson

5. TO BE CONTINUED: CONCLUSIONES PROVISIONALES

Al contrario de cierta cantinela que tiende a describir los tiempos recientes como marco de degradación de la sensibilidad artística, defendemos que lo que verdaderamente caracteriza a la contemporaneidad es la democratización de la experiencia cultural (Lipovetsky y Serroy, 2016: 280). Esto es: se publica más que nunca y, además, el consumidor cuenta con una facilidad de acceso extremadamente mayor que en el pasado, por lo que en justicia lo que corresponde al crítico es leer con detenimiento y analizar concienzudamente para rescatar el oro del barro, en lugar de dejarse embargar por lamentos plañideros influidos por el manido discurso de la (supuesta) alta cultura. Así, en un contexto, cierto es, tan sometido a los vaivenes caprichosos de la mercadotecnia como es el de la cultura industrial, al que pertenecen tanto el cómic como el cine, cabe atender con perspicacia a aquellas obras que sobresalgan de lo anodino y que, por tanto, ofrezcan valores superadores de lo meramente circunstancial para, así, constituirse en referentes perdurables.

En el contexto específico de las adaptaciones del cine al cómic, que ha sido objeto del presente trabajo, sin duda abundan los ejemplos que apenas presentan más interés que no sea el de soporte comercial del filme original (algo, por otra parte, perfectamente lícito y cuyo estudio, como ejercicio académico, podría ser tremendamente sugestivo), pero una mirada pausada a la producción de las últimas décadas y, especialmente, del último decenio, nos pone sobre la pista de ítems valiosos. En este sentido, ha sido el propósito de nuestro artículo colocar, mediante una selección breve, una primera piedra de un edificio en torno al concepto del canon artístico y que resta pendiente de depuración y, si cabe, de finalización pasando del personalismo al consenso entre expertos. No obstante, no nos quedemos en la anécdota de los artefactos escogidos²² y, por el contrario, abogemos por estimar como metodología altamente productiva aquella que, partiendo del paradigma intermedial, pone el foco sobre el carácter interdisciplinario del cómic y, en consecuencia, en su enigmático proceso de lectura, en el que el lector adquiere un rol tal vez más significativo que en otros medios.

Por otra parte, valga este trabajo como acicate para investigaciones futuras que no solo amplíen la selección sino que la justifiquen a partir de reflexiones concretas sobre cada obra y, así, iniciar un camino de perfección que conduzca a un concepto multimodal de la lectura, sin duda uno de los grandes retos del presente cultural.

6. BIBLIOGRAFÍA CITADA

- AHMED, M., *Openness of Comics: Generating Meaning within Flexible Structures*, Jackson, University Press of Mississippi, 2016.
- ALTARRIBA, A., «La historieta, un medio mutante», *Quimera*, 293 (2008); <<http://www.antonioaltarriba.com/wp-content/uploads/2012/04/H00EC06.pdf>> [consulta: 13 abril 2020].
- BARKER, M., EGAN, K., RALPH, S. y PHILLIPS, T., *Alien Audiences: Remembering and Evaluating a Classic Movie*, Londres, Palgrave Macmillan, 2016.
- BARTHES, R., *Le plaisir du texte*, París, Éditions du Seuil, 1973.
- , *La cámara lúcida. Nota sobre la fotografía*, Barcelona, Paidós Ibérica, 1990.
- BERONE, L., «La literatura en pedazos: el problema de la adaptación», *Tebeosfera*, 1(2) (2008); <http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/la_literatura_en_pedazos.html> [consulta: 27 marzo 2020].
- BORDES, E., *Cómic, arquitectura narrativa*, Madrid, Cátedra, 2017.
- CALLAHAN, T., «Revisiting Goodwin & Simonson's *Alien*», *Comic Book Resources*, (2012); <<https://www.cbr.com/revisiting-goodwin-simonsons-alien/>> [consulta: 13 marzo 2020].
- CASETTI, F., *Communicative Negotiation in Cinema and Television*, Milán, Vita e Pensiero, 2002.
- DIXON, W. W. y GRAHAM, R., *A Brief History of Comic Book Movies*, Londres, Palgrave Macmillan, 2017.
- GARCÍA, S., *La novela gráfica*, Bilbao, Astiberri, 2010.
- GENETTE, G., *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*, Madrid, Taurus, 1989.
- GIMFERRER, P., *Cine y literatura*, Barcelona, Seix Barral, 2005.

²² Por bien que la pasión por las listas, Umberto Eco mediante, remite a un *placer culpable* que potencia la reflexión y desafía al conformismo puesto que nos obliga a elegir y, por tanto, a descartar.

- GREIMAS, A. J. y COURTES, J., *Semiótica. Diccionario razonado de la teoría del lenguaje*, Madrid, Gredos, 1982.
- GROENSTEEN, T., *Système de la Bande Dessinée*, París, Presses Universitaires de France, 1999.
- , *Un objet culturel non identifié: la bande dessinée*, Angulema, Éditions de l'an 2, 2006.
- HATFIELD, C., «An Art of Tensions», *Alternative Comics: An Emerging Literature*, Jackson, University Press of Mississippi, 2005, pp. 32-67.
- HILL, J. y GIBSON, P. C., *The Oxford Guide to Film Studies*, Nueva York, Oxford University Press, 1998.
- JENKINS, H., «Transmedia Storytelling. Moving Characters from Books to Films to Video Games can Make them Stronger and more Compelling», (2003); <<http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling>> [consulta: 12 abril 2020].
- JIMÉNEZ VAREA, J., *Narrativa gráfica: narratología de la historieta*, Madrid, Fragua, 2016.
- KRESS, G. R. y VAN LEEUWEN, T., *Multimodal Discourse. The Modes and Media of Contemporary Communication*, Londres, Arnold, 2001.
- KRISTEVA, J., *Semiótica*, 2 volúmenes, Madrid, Fundamentos, 1978.
- LIPOVETSKY, G. y SERROY, J., *La estetización del mundo. Vivir en la época del capitalismo artístico*, Barcelona, Anagrama, 2016.
- MATLY, M., «Hacia un análisis funcional del cómic», *LIJ Ibero*, 6 (2018), pp. 37-51.
- MCINTEE, D., *Beautiful Monsters: The Unofficial and Unauthorized Guide to the Alien and Predator Films*, Surrey, Telos Publishing, 2005.
- MURO MUNILLA, M. Á., *Análisis e interpretación del cómic: ensayo de metodología semiótica*, Logroño, Universidad de La Rioja, 2004.
- NOLEN-WEATHINGTON, E. y ASH, R., *Modern Masters Volume 8: Walter Simonson, Raleigh*, TwoMorrow's Publishing, 2006.
- ROVIRA-COLLADO, J., «Canon artístico y criterios de selección de historietas: las propuestas de Unicómic», *Umbral. Literatura para infancia, adolescencia y juventud*, 12(3) (2017), pp. 3-19.
- SANDERS, J., *Appropriation and Adaptation*, Nueva York, Routledge, 2005.
- SCOLARI, C. A., *Narrativas Transmedia. Cuando todos los medios cuentan*, Barcelona, Deusto, 2013.
- SOUSANIS, N., *Unflattening*, Cambridge / Londres, Harvard University Press, 2015.
- VARILLAS, R., *La arquitectura de las viñetas. Texto y discurso en el cómic*, Sevilla, Viaje a Bizancio Ediciones, 2009.
- YEXUS, «Literatura en viñetas», *CLIJ*, 85 (1996), pp. 60-63.
- YUS RAMOS, F., *La interpretación y la imagen de masas*, Alicante, Institut de Cultura «Juan Gil-Albert» / Generalitat Valenciana. Conselleria de Cultura, Educació i Ciència, 1997.
- ZUNZUNEGUI, S., *Pensar la imagen*, Madrid, Cátedra / Universidad del País Vasco, 2010.

CINE EN VIÑETAS Y CÓMIC EN CELULOIDE: RETROALIMENTACIÓN EN EL UNIVERSO DE FRANK MILLER

Javier GARCÍA-CONDE MAESTRE

RESUMEN

Frank Miller revolucionó el lenguaje narrativo de los cómics de superhéroes con una mezcla de influencias cinematográficas que abarcaban desde el cine negro a las películas asiáticas de artes marciales. En la cumbre de su carrera fue tentado por Hollywood y, aunque las primeras experiencias como guionista no cumplieron sus expectativas, el *boom* de las adaptaciones de cómics al cine le dio una segunda oportunidad, esta vez como director. La alternancia entre ambos medios desde los años noventa le ha permitido utilizar recursos de uno en el otro, y viceversa, así como reciclar elementos argumentales en ambas direcciones.

Palabras clave: *Frank Miller, cómic, cine, género negro, ciencia ficción.*

Si hay dos nombres en el panorama del cómic norteamericano convencional que han llevado al cinéfilo a profundizar en la obra original adaptada, estos son Alan Moore y Frank Miller. Mientras el primero renegó primeramente de cualquier adaptación potencial de su obra a la gran pantalla, para pasar después a hacerlo de cualquier secuela impresa y finalmente del cómic en general, Frank Miller ha dado su beneplácito para cualquier adaptación e incluso ha coqueteado delante y detrás de las cámaras en adaptaciones propias o ajenas. Seguiremos su carrera, claro ejemplo de posmodernidad, donde las fronteras entre uno y otro medio se llegan a convertir en auténticas giratorias.

Frank Miller siempre tuvo claro que quería ser dibujante de cómics. Además de este medio de expresión, otras aficiones que cultiva durante su juventud y que acabarán condicionando su carrera son el género negro, tanto novelas como cine, y las películas de artes marciales.

Pronto marcharía a Nueva York, y tras varios trabajos esporádicos en distintas editoriales acaba asentándose en Marvel. Allí se sentirá fascinado por el personaje de Daredevil y acaba encargándose, primero como dibujante y muy pronto como autor completo, de su colección. Como esta se encuentra al borde del cierre se le concede carta blanca para hacer lo que se le antoje: desde el principio aleja la colección del género superheróico para narrar historias de guerras entre bandas, asesinos a sueldo, tráfico de drogas y policías corruptos.

En uno de sus primeros guiones, *Daredevil 169*, comienzan a reflejarse sus filias cuando parte de la acción transcurre en un cineclub donde se proyecta *El halcón maltés*, analizada en profundidad por dos cinéfilos que acaban tomados como rehenes. Igualmente, en el número 185, la acción viene narrada en primera persona por Foggy con la retórica propia del cine negro.

En cuanto al apartado gráfico, convierte la colección en un campo de experimentación. Estamos a finales de los años setenta y el cómic norteamericano de superhéroes seguía, con alguna variación, una estructura narrativa de nueve viñetas por página. En el caso de Miller, si la escena es eminentemente vertical utiliza viñetas verticales, si se requiere un silencio incluso eliminará la viñeta. Los personajes ya no se ven encorsetados por los límites de la viñeta.

La narrativa cinematográfica tampoco queda fuera. Tradicionalmente, por un lado, la posibilidad del lector de controlar el ritmo de lectura hacía posible situar a varios personajes en una misma viñeta y, por otro, una pelea tampoco tenía que estar totalmente desarrollada. Miller, sin embargo, cuida las escenas de acción, sobre todo las de lucha, estableciendo una coreografía detallada en cada una de ellas, donde cada movimiento en cada viñeta viene condicionado por la viñeta anterior, y condiciona a su vez la siguiente. En esto no solo influye el cine: su admirado Will Eisner ya dominaba esta técnica décadas antes. Sin embargo, es evidente la influencia del cine oriental, incluso en la utilización de viñetas panorámicas, como una pantalla cinematográfica. En las últimas páginas del cómic *Lobezno*, con guion a cargo de Chris Claremont, la lucha final con el villano representa un *storyboard* perfecto.

No solo la proporción de la viñeta se ve influenciada por el cine. Aquí vemos la utilización de un *trávelin* para dirigir la atención del lector a su antojo a lo largo de lo que en realidad sería una gran viñeta (Figura 1).

La época dorada de Miller se caracteriza por un ir y venir entre Marvel y DC redefiniendo personajes y estilos. En DC realiza *Ronin*, dejando el género negro y pasando a la ciencia-ficción y potenciando aún más su fervor por la cultura medieval japonesa. Aunque su mayor mérito en DC sería resucitar otro personaje moribundo: Batman. Esta vez no es un personaje secundario, sino uno de los pilares de la editorial. Alan Moore publicaba casi al mismo tiempo el tebeo de superhéroes para adultos definitivo: *Watchmen*, pero sus personajes, aun basados en otros existentes, eran originales. La revolución de Miller consistió en aplicar esa evolución a un personaje icónico de la cultura pop, lo que llevaría a que los superhéroes en general abandonasen su habitual público adolescente para conquistar poco a poco a un público más maduro. En *El regreso del caballero oscuro* se contó su última historia, y en *Batman: Año uno* su origen, dentro del reinicio del Universo DC en los años ochenta. *El regreso del caballero oscuro* es, sin duda, una de las obras capitales de su autor y considerada aún hoy por muchos como el mejor cómic de Batman.

En Marvel principalmente se encargaría de *Daredevil*, primeramente con aquella etapa inicial; y, tras su regreso años más tarde, con la célebre saga *Born Again*, en la que Matt Murdock es vendido por un personaje muy querido, lo que desencadena su pasión, muerte y resurrección simbólicas, mientras otro célebre personaje reniega de él. En definitiva, una manifestación de la educación católica de Miller. Por otra parte, no podemos olvidar el personaje de Elektra, creado por él mismo y a la que, después de matarla en su primera etapa de *Daredevil*, rescataría en la serie limitada *Elektra: Asesina*, publicada por el sello Epic junto a Bill Sienkiewicz, con quien ya había colaborado en una novela gráfica de *Daredevil*. En este sello Epic se publicaban historias con un enfoque más adulto y una mayor



Figura 1. Trávelin cinematográfico traducido a viñetas. (Daredevil USA #181; 1982)

calidad técnica, así como algo alejadas de la continuidad Marvel, en caso de narrar historias de superhéroes.

En esta ocasión se narra una historia situada en el pasado de Elektra. Una historia sobre ciborgs psicópatas supuestamente al servicio de las fuerzas del orden desde el punto de vista de uno de estos ciborgs, John Garrett. Garrett fue posteriormente introducido en el universo Marvel convencional, e incluso fue un personaje habitual durante la segunda temporada de la serie de televisión *Agentes de S.H.I.E.L.D.*, interpretado por Bill Paxton, donde se le da una vuelta de tuerca al tema de los implantes cibernéticos.

Al mismo tiempo que se publica *Elektra: Asesina*, se estrena en los cines una película de bajo presupuesto llamada *RoboCop*, dirigida por el recién aterrizado desde Holanda Paul Verhoeven y protagonizada por el novato Peter Weller. En ella, un policía muerto en acto de servicio es transformado en un agente de la ley cibernético al servicio de la OCP, empresa privada que gestiona la Policía de Detroit.

La película posee varios puntos en común con trabajos anteriores de Frank Miller. El personaje biónico de Garrett sería lo más obvio, pero coincide aún más con *El regreso del caballero oscuro*. Por ejemplo, se utiliza en general la televisión de modo similar a como lo hizo Miller, situando al espectador en el contexto sociopolítico en el que transcurre la película. Sorprendentemente, todo esto es casual. En los agradecimientos finales de los créditos no aparece el nombre de Frank Miller y sí el de Howard Chaykin. Chaykin había publicado unos años atrás *American Flagg!*, donde ya se hacía un uso similar de la televisión, por lo que es más probable que ambos bebieran de la misma fuente.

Aunque sí hay una escena prácticamente idéntica en *RoboCop* y *El regreso del caballero oscuro*, y es la situación con rehenes en el ayuntamiento, donde un tal Ron Miller es detenido por RoboCop atravesando una pared para agarrar al villano y que recuerda sospechosamente a la resolución del secuestro del hijo de un millonario en el cómic. (Figura 2).

Casualidades o no, hay además otros puntos que conectan la película con la obra de Miller. Paul Verhoeven afirma que *RoboCop* es «fascismo para liberales. El filme tiene un punto de vista liberal y lo presenta del modo más violento que se puede imaginar». Sin duda es algo en lo que coincide con varios trabajos de Miller. La lectura a múltiples niveles a partir de una historia en apariencia ligera es otro punto común. Por otra parte, Verhoeven enfoca la historia como una metáfora del nuevo Mesías, contándonos su pasión, muerte y resurrección, como ya hiciera Miller con Daredevil en su *Born Again*, llegando incluso al final de la cinta a hacerle caminar sobre las aguas.

Sea como fuere, a partir del éxito insospechado de la película, Orion Pictures acelera la producción de la segunda parte. Verhoeven y Numeier recomiendan dejar que se calmen las aguas y hacer algo con calidad. El estudio decide prescindir de ellos y encarga el guion de la secuela a Frank Miller.

Miller acepta y envía un primer acercamiento que es clasificado como «infilmable». Las reescrituras se iban sucediendo, la esencia se fue perdiendo y el guion definitivo seguía sin ser apropiado. Finalmente, el estudio contrató los servicios de Walon Green, escritor de manuscritos tan duros como *Grupo salvaje* de Sam Peckinpah o *Carga maldita* de William Friedkin, para escribir un guion final. De esta manera gran parte de la denuncia social tanto de la primera parte como de la idea original de Miller desaparecía en el proceso. Sin embargo, los niveles de violencia inherentes en ambos siguieron presentes, aunque reducidos en parte para mantener la clasificación R (menores acompañados) en lugar de PG-17 (no autorizada a menores de 17 años).

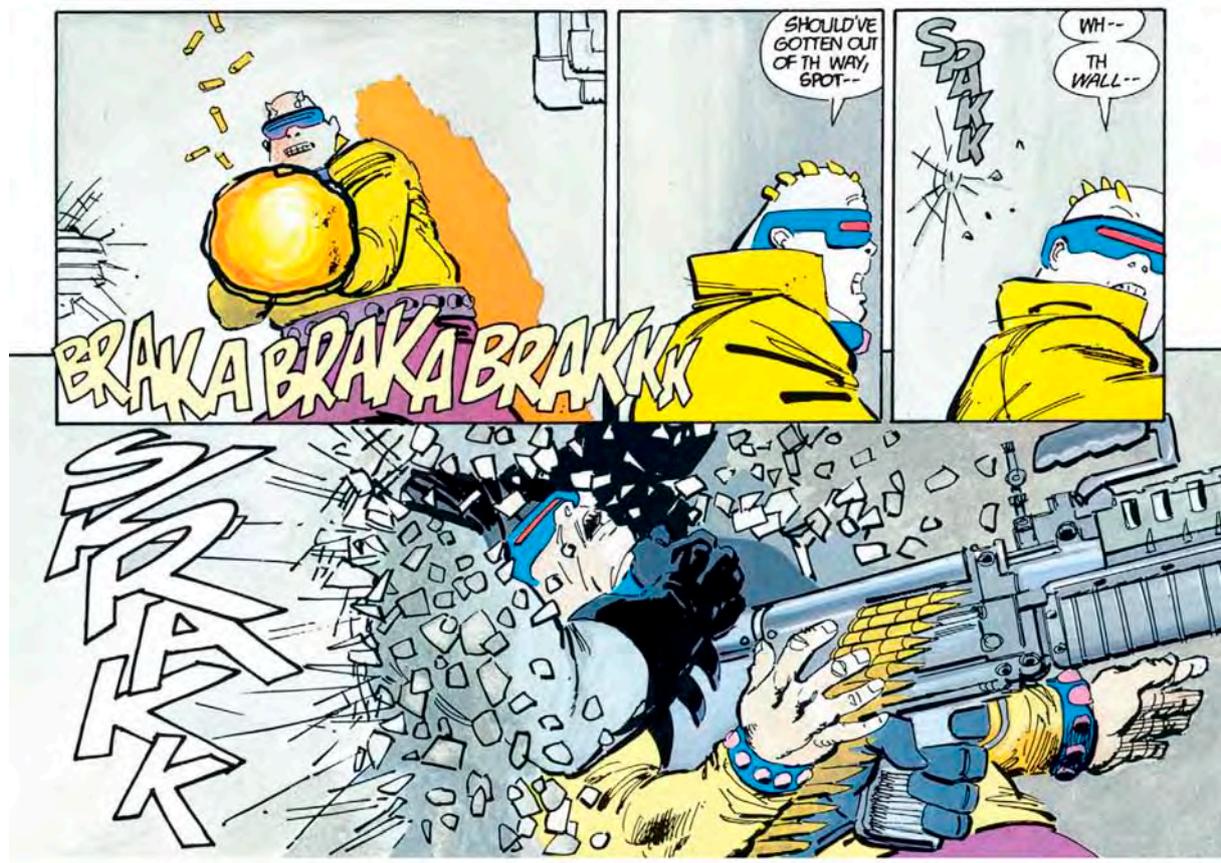


Figura 2. Similitudes casuales entre *Return of the Dark Knight* (1986) y *RoboCop* (1987)

En el resultado final, de todos modos, queda bastante de la marca de la casa de Miller. Asistimos a una abundancia de personajes secundarios tan importantes que RoboCop apenas aparece. Algunos de estos personajes secundarios, de todos modos, son geniales. En particular los villanos.

La OCP decide repetir el éxito de RoboCop, iniciando el proyecto *RoboCop 2*. Después de varios fracasos con la elección de los policías que compondrían la parte humana, se decide introducir el cerebro de un sádico traficante adicto a la droga de diseño Nuke y utilizar esta droga para poder controlarle mejor, dando lugar probablemente al primer robot drogadicto de la historia. Casi tan interesante es su lugarteniente, un crío con tendencias homicidas realmente terrorífico.

Por otra parte, se aprecian diversas situaciones recicladas de otras obras de Miller. Sobre todo de *Elektra: Asesina*, como por ejemplo RoboCop desmembrado recordando en varios momentos a Garrett; asistimos a conversaciones sobre comida entre médicos durante las operaciones con pacientes a punto de fallecer; se utilizan las propias partes biónicas para contrarrestar un ataque con tases; se utiliza el cerebro de un psicópata para construir un ciborg con alta capacidad destructiva; el combate final entre el superciborg y las fuerzas del orden se da durante un acto público, y la destrucción del cerebro se revela como el único modo de acabar con él.

La película fue vapuleada por la crítica y Miller se explayó a gusto sobre lo maltratado que se sentía por el resultado final. Aun así, y sin estar a la altura de su predecesora, es una película inteligente con momentos brillantes, aunque irregular.

Justo después del estreno de *RoboCop 2*, Miller publica junto a Dave Gibbons *Give Me Liberty* a través de la editorial Dark Horse, con diversos elementos rescatados directamente de los primeros tratamientos descartados de *RoboCop 2*. Una historia futurista con notas de denuncia social en la que asistimos a una guerra en el Amazonas y en la que la protagonista, Martha Washington, una niña de raza negra con un don especial para los ordenadores, se ve obligada a alistarse en el P.A.X., un cuerpo militar que le permite borrar su historial delictivo.

En una de las tramas secundarias el presidente, con un sospechoso parecido con el presidente de la OCP de la saga *RoboCop*, sufre un atentado y se consigue salvar únicamente su cerebro, que será trasplantado a un cuerpo robótico. (Figura 3).

Pero Miller aún estaba lejos de terminar su relación amor/odio con RoboCop. Ya sea para compensarle por el destrozo del guion de la segunda entrega, o porque realmente esperaban reventar la taquilla, Orion Pictures le encarga a Miller el guion de *RoboCop 3* antes de llegar a estrenar la segunda entrega con la idea de comenzar a rodar enseguida. Miller vuelve a introducir elementos descartados de su anterior guion y profundiza en la privatización de las fuerzas del orden. La OCP crea el Cuerpo de Rehabilitación, formado por voluntarios cuyo historial delictivo será eliminado si ayudan a desalojar, de manera similar a como se hizo con los judíos, los barrios más desfavorecidos para ser demolidos.

En cuanto a los lugares comunes de Miller, encontramos unos cuantos, como la obsesión por la cultura japonesa presente en casi toda su obra, aquí representada por la fusión OCP/Kanemitsu; el androide japonés enviado a destruir a RoboCop, que recuerda en muchos aspectos al protagonista de *Ronin*; el Cuerpo de Rehabilitación, que recuerda al P.A.X. de *Give Me Liberty*, tanto en uniformes como en política de reclutamiento; la guerra del Amazonas, que ya aparecía en *Give Me Liberty*; una hacker infantil, como Martha Washington; y un personaje femenino de raza negra llamado Bertha Washington.

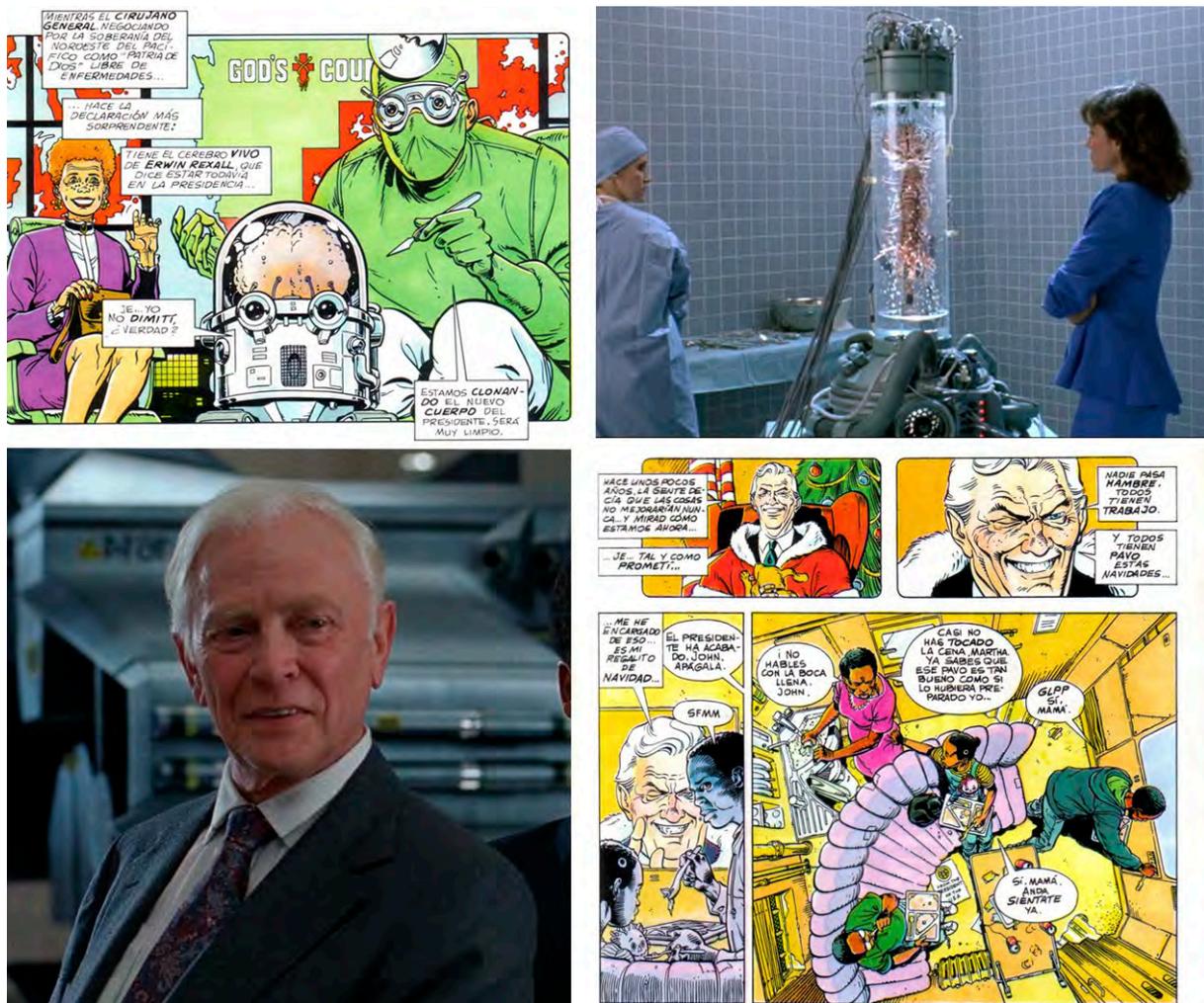


Figura 3. *RoboCop 2* (1990) y *Give Me Liberty* (1990): reciclaje de ideas

Aunque el argumento pueda parecer en principio interesante, asistimos a un auténtico cataclismo. Jon Davison, productor de las dos entregas anteriores, se desvinculó totalmente; así como Peter Weller, su protagonista, que optó por marcharse a rodar *El almuerzo desnudo* con David Cronenberg. El estudio, al borde de la bancarrota, decidió rebajar su calificación moral de R a PG-13 para aumentar el rango de edad y recaudar más dinero. El humor negro que tenían las dos primeras entregas es sustituido por la autoparodia más burda. Aun así, tardó dos años en poder estrenarse y el batacazo fue tremendo.

El desastre fue tan grande que el defraudado Miller se alejó totalmente de la industria cinematográfica. Incluso años más tarde, en una entrevista a la revista *Wizard*, como respuesta a la pregunta de si sería posible ver en un futuro adaptaciones de alguna de sus obras, respondió que la única manera que veía era dirigiéndolas él mismo, por lo que no era probable.

Exactamente diez años más tarde del estreno de *RoboCop 3*, en 2003, la editorial independiente Avatar Press publicó la serie limitada *RoboCop*, anunciada como la adaptación del guion original de Miller para *RoboCop 2*. Steven Grant, famoso por escribir la serie limitada *El Castigador: Círculo de sangre*, ilustrada por Mike Zeck, figura como adaptador secuencial en lugar de como escritor; mientras que el dibujo recae en el español Juan José Ryp.

Si aceptamos que este era el guion original vemos que, efectivamente, no era filmable. Al menos a finales de los ochenta, y menos para un estudio pequeño. Demasiados escenarios destruidos y efectos especiales. Por no hablar de las innumerables tramas secundarias. En él seguimos dando vueltas al derribo del Viejo Detroit. Al aplicarse los desahucios vemos a RoboCop entrando en conflicto con las directrices «Cumplir la ley» y «Proteger al inocente». Se decide crear un nuevo RoboCop más controlable y con menos integridad ética. Para ello se usa a un agente del Cuerpo de Rehabilitación herido, Kong, un individuo enorme adicto a las anfetaminas con bastantes reminiscencias del personaje de Nuke de *Born Again* (Nuke era, además, el nombre de la nueva droga ficticia que aparecía en la película final).

Es interesante que en las noticias y en los anuncios aparezca la Corporación Sawa de *Ronin*; y tanto los productos gigantes Behemot como la refinería en Texas incendiada mediante el proyecto Guerra de las Galaxias finalmente verían la luz en *Give Me Liberty*. La clave de denuncia de las corporaciones, la indefensión del ciudadano ante los poderes fácticos y la decadencia de la sociedad a través de la televisión son efectivamente mayores que en la versión final.

Posteriormente, la editorial Boom! haría lo mismo con el guion de *RoboCop 3* en la colección *RoboCop: Último asalto*, de nuevo con Grant a los textos y el turco Korkut Öztekin a los lápices. La historia se sitúa tiempo después de la segunda entrega, con su compañera Lewis ya fallecida y Murphy viviendo al margen de la ley, impidiendo los desahucios, autorreparándose en un almacén abandonado. Allí es localizado por fin por Marie, una experta en tecnología e informática obsesionada con el logro de RoboCop que lleva tiempo buscándole. La trama conducirá a la destrucción de RoboCop y la creación de un nuevo cuerpo, más avanzado. Por su parte, Marie será asesinada, pero sus pautas cerebrales toman el control de los ordenadores de la OCP y termina en un cuerpo robótico.

La historia en sí sigue estando muy alejada de las mejores obras de Miller, aunque comparada con la película es una mejora considerable. El personaje de Marie, que acabaría siendo desdoblado en la repelente niña informática y la doctora Lazarus, no tiene un nombre elegido al azar, e incluso luce una cruz al cuello en todas y cada una de sus representaciones (Figura 4). Se produce un proceso de calvario, muerte y resurrección similar, aunque más físico, al de *Born Again*, continuando la alegoría religiosa comenzada en la primera entrega por Verhoeven.

Pero aún quedaría más material sobre el policía cibernético. Mientras *RoboCop 3* permanecía en el limbo esperando a poder ser estrenada, y demostrando que aún albergaba esperanzas para el personaje, Miller publica *Robocop versus Terminator* junto a Walter Simonson. Aprovechando que los derechos de ambas películas pertenecían a Orion Pictures se lanzó este pastiche, algo muy habitual en la época (*Aliens vs. Predator* fue el más famoso), y que fue además la base de un videojuego bastante popular en su momento.

Con una premisa cogida por los pelos asistimos a una serie de sucesivos viajes en el tiempo hacia adelante y hacia atrás. Con cada viaje se va liando la madeja, unas veces la victoria es para unos, otras veces para otros. Por el camino se van alterando ambas líneas temporales saltándose a la torera, de paso, cualquier regla sobre las paradojas temporales. Miller demuestra con su trabajo en *RoboCop* que domina las claves del género negro, pero la ciencia-ficción dura no es, definitivamente, su campo.

Tras el desastre en su intento de introducirse en Hollywood, Frank Miller vuelve como autor completo al mundo del cómic. Y no podría haber una opción más lógica que los



Figura 4. Las diversas encarnaciones de Marie en *RoboCop: Último asalto* (2013)

personajes de Matt Murdock y Elektra, con *Elektra Lives Again* y *El hombre sin miedo*, ésta junto a John Romita Jr.

Siempre se ha dicho de esta última colección que era un guion no utilizado para una película, aunque no sea exactamente así. Sí es cierto que a Miller se le pidió, a finales de los ochenta, lo que se llama un *plot* (una base) para una serie de televisión sobre el personaje que no llegó a realizarse. Al mismo tiempo, Romita le expresó su interés en trabajar juntos, puesto que seguía dándole vueltas a esa historia no utilizada, decidieron hacer una «biblia» de *Daredevil*: actualizar el origen, un tanto caótico con las sucesivas revisitaciones, desde el que partir de cero en la colección. Pero el salto a Hollywood se interpuso en el camino y la serie se había postergado hasta entonces.

Y así llegamos a las dos obras más importantes de su retorno al mundo del cómic: *Sin City* y *300*. En 1998, publica este homenaje a la película de 1962 *El león de Esparta*, de Rudolph Maté, sobre la batalla de las Termópilas. Incluso el extraño formato horizontal de la obra es un homenaje al formato panorámico del CinemaScope. Miller afirma que fue esta historia la que le descubrió la verdadera naturaleza del héroe: alguien que no siempre gana y que en ocasiones tiene que arriesgarlo todo por sus ideales.

Son numerosas las referencias a este momento histórico en su obra anterior: en *El regreso del caballero oscuro* aparece una actriz pornográfica que se llama Hot Gates (la denominación anglosajona para las Termópilas), se nombraba en el guion de *RoboCop 2*, lo cita Martha Washington, es clave en el desenlace de *Sin City: La gran masacre*, y en una alucinación en *Sin City: Ida y vuelta al infierno* uno de los personajes es percibido como Leónidas con una metralleta. Era lógico que antes o después acabara adaptándolo.

Pero, sin duda, su obra cumbre en esta época será *Sin City*, que comenzó a publicarse en 1991. Nos dejamos de homenajes e influencias para entrar de lleno y abiertamente en el género negro, fusionando tanto su tradición escrita como cinematográfica. Una primera obra por entregas, en la mejor tradición de las novelas *pulp*, es seguida por diversas miniseries cuyos personajes se entrecruzan. Los rumores de adaptaciones al cine se suceden con intermitencia prácticamente desde la publicación de la primera historia.

Sin City se alargaría hasta 1999, justo en un momento en el que sucede algo que cambiaría la relación cómic/cine: Marvel se encuentra al borde de la bancarrota y para poder salvar la empresa reparte los derechos de autor de casi todos sus personajes entre los grandes estudios de Hollywood.

Daredevil queda en manos de 20th Century Fox, junto a *X-Men* y *Los 4 Fantásticos*, contando las tres con un presupuesto bastante reducido. El director elegido para *Daredevil* fue Mark Steven Johnson. Cuando este presentó su película al estudio, apoyado por Avi Arad (entonces responsable de la división cinematográfica de Marvel) el estudio decidió cortarlo, dada su excesiva duración: 120 minutos. El productor Gary Foster afirmó que «prefería velocidad antes que escenas bien filmadas, interpretadas o dirigidas que iban a bajar el ritmo de la película. [...] El contenido intelectual no es tan importante como la experiencia emocionante y rápida de este tipo de películas».

Por lo tanto, se le quitaron a la película unos treinta minutos y se centraron en la acción. Se mutiló lo concerniente al personaje de Kingpin (el villano), al de Elektra (la chica), al de Ben Urich (una trama que amenaza con sacar a la luz la identidad secreta del héroe) y se eliminó por completo una trama secundaria protagonizada por Foggy (amigo, socio y compañero de investigación), que unificaba el resto de tramas. Además, dado que las escenas de lucha no hubiesen permitido una calificación PG-13, se suavizaron y recortaron. Así que, en definitiva, tenemos una película sin argumento ni desarrollo de personajes para poder ver una cinta de acción sin peleas.

Mucho más interesante resulta la versión del director aparecida en formato doméstico más tarde. Tampoco es que ponga la película a la altura de *Casablanca*, no nos engañemos, pero es cierto que es de esas raras ocasiones en las que el montaje alternativo es ciertamente otra película totalmente diferente, con una considerable mejora, y no un simple sacacuartos.

Johnson no se anda con rodeos y adapta la etapa de Miller al frente de la colección. Nos cuenta el origen del personaje, nos muestra su trabajo como abogado de la Cocina del Infierno, su relación con Foggy (Jon Favreau es de lo mejor de la película), cómo aplica su propia justicia cuando no puede hacerlo en los tribunales, cómo ambas facetas se unen en el intento de sacar a la luz al misterioso Kingpin, introduce al personaje de Elektra y se inicia la imposible historia de amor, entra en escena Bullseye y llegamos al final que todos conocemos.

Lorenzo Díaz afirmó en el prólogo de la primera edición española de *El hombre sin miedo* de Miller y Romita de Forum: «este trabajo, en lugar de contar una sola historia cuenta dos y ese mérito ha acabado por perjudicarlo» (DÍAZ: 1994, 3). Ese mismo error se

aplica a la película, ampliado, puesto que mientras aquel contaba solo el principio de ambas historias en 150 páginas aquí quiere contar el principio y el final, y la ajustada duración de una película no da más de sí.

La película tiene otros defectos. En cuanto al reparto, Ben Affleck fue el más vapuleado por los fans, aunque el actor que realmente falla es Michael Clarke Duncan, no porque fuese un actor negro como se criticó en su momento por los más puristas, lo que francamente resulta indiferente; sino porque su interpretación retorna al malo *de tebeo* de otras épocas y no resulta amenazador, a pesar de su tamaño.

Los efectos digitales tampoco son de lo mejor del cine de superhéroes, pero hay que ponerse en situación: recordemos el presupuesto mínimo de la película y la época en la que nos encontramos. Si bien es cierto que cuando se utilizan actores reales la cosa mejora muchísimo. La pelea inicial (sin censurar) en el bar de Josie podría enseñar al afamado Christopher Nolan un par de cosas en cuanto a cómo dirigir escenas de acción.

A pesar de todos sus defectos, la película no es tan mala como la fama que le precede, y es entretenida y respetuosa con el personaje. El propio Miller estaba bastante contento con muchos aspectos del montaje original; y es recomendable que aquel que no haya visto el montaje del director le eche un vistazo antes de volver a opinar de nuevo sobre ella.

Después del fracaso de la película en las salas se descartó una secuela directa y se optó por darle una película en solitario a Elektra. Años más tarde, Jennifer Garner diría que la hizo porque su contrato la obligaba, pero siendo consciente de lo horrible que era.

Un par de años después de *Daredevil* Robert Rodríguez, tal vez recordando aquella entrevista de *Wizard*, consigue convencer a Miller para dirigir a cuatro manos la adaptación de *Sin City*. Se haría todo en pantalla verde, tratando el color para convertirlo en blanco y negro y añadiendo los fondos digitalmente. El maquillaje y la utilización de fondos convierten la película en una experiencia interesante tanto para aficionados a la obra original como para extraños.

Esto, realmente, no es diferente de lo que se hizo con *Mary Poppins* cuarenta años antes. El mismo principio con nueva tecnología. Ni siquiera en su momento era pionera: *Sky Captain y el mundo del mañana* ya se había estrenado un año antes, rodada de la misma manera pero recreando los seriales de los años cuarenta en lugar de los cómics.

En los créditos no aparece ningún escritor o guionista, solo se especifica: «Basado en la novela gráfica de Frank Miller». La idea era utilizar los cómics como *storyboard* y recrear plano a plano el cómic (Figura 5). Precisamente la mayor virtud de la película se convierte en su mayor defecto para algunos de sus seguidores: no aporta nada nuevo.

Dado que una sola historia no hubiera cubierto la duración de una película convencional, se decide entrelazar varias de ellas. No deja de ser curiosa la elección de series. Por supuesto, *El duro adiós*, la historia inicial que desencadenó todo, es una de ellas; junto a *Ese cobarde bastardo*, consideradas ambas las dos mejores historias. Pero para cerrar el trío se escoge *La gran masacre*, secuela de menos calidad de *Moriría por ella*, que se deja premeditadamente para la segunda entrega. La acertada elección del reparto se sumaba a los aciertos y daba como resultado final una de las mejores adaptaciones del cómic al cine.

Nueve años más tarde se lanzó una secuela tardía que adaptaba, como siempre se dijo, *Moriría por ella*, e incluía dos historias totalmente nuevas. El mayor inconveniente era que las historias que quedaban por adaptar no estaban a la altura de las iniciales, pero aun así son mejores que lo que escribió el mismo Miller para completar la película.



Figura 5. *Sin City* (2005): cómo utilizar un cómic como storyboard de su propia adaptación

El considerable retraso añadía el inconveniente de que varios de los actores habían fallecido y otros tuvieron que ser sustituidos por problemas de agenda. Si tenemos en cuenta este problema, añadimos el tema del guion y el hecho de que el maquillaje esta vez fuera horrible, tenemos como resultado final un producto que no está a la altura de la primera entrega, lo que hizo (tal vez injustamente) que solo haya llegado a nuestro país mediante plataformas de video bajo demanda, y en fechas recientes.

El *boom* de adaptaciones de superhéroes ya se había desatado y DC no quiere quedarse atrás, por lo que activa un proyecto para relanzar a su personaje estrella: Batman. La franquicia había caído en el olvido después del desastre de *Batman y Robin*. Lo cierto es que la serie no había bebido demasiado de la obra de Miller, pero el nuevo proyecto, a cargo de Darren Aronofsky, pretendía partir del potente *Batman: Año uno*, con guion del mismísimo Miller, de nuevo bien avenida con el séptimo arte. Este proyecto pretendía reinventar el personaje y mostrar algo nuevo. Tanto, que se eliminaban prácticamente todos los puntos que definían tanto a Batman como a Bruce Wayne.

Finalmente, los tira y afloja entre Aronofsky y Miller hicieron embarrancar el proyecto, que fue retomado por Christopher Nolan y renombrado como *Batman Begins*. La película parte del trabajo de Miller, así como de muchos otros acercamientos a los primeros años del personaje, e incluso escenas de la película de animación *Batman: La máscara del fantasma*, de Bruce Timm.

Dos años después de *Batman Begins* se toma otra de sus obras icónicas de los últimos años para llevarla a la gran pantalla: *300*, en la que el propio Miller colaboraba como productor. La cinta sigue fielmente el argumento del cómic pero, ciertamente, la serie de Miller es de lectura muy rápida, por lo que se añade una subtrama con la reina Gorgo intentando conseguir el apoyo del senado espartano para su marido, dando peso al personaje femenino y potenciando la relación con su marido.

Si esa variación con respecto a la obra original es más que justificable, no lo son en absoluto otros añadidos que hace el director y que desvirtúan el concepto. En ningún momento se dice que el cómic sea un ensayo histórico y se toma bastantes licencias en algunos detalles, pero es cierto que Miller llevó a cabo un gran trabajo de documentación y ambientación desvirtuados con múltiples anacronismos en pos del efectismo que, junto a los toques de cine de terror de Zack Snyder, que venía de rodar *Amanecer de los muertos*, sobran.

En su momento se acusó de haber realizado una película xenófoba y racista que atacaba al pueblo iraní. Aunque con los años, y sobre todo a partir del 11-S, Miller se ha radicalizado en sus posturas, tanto en el cómic como en la película *300* vemos la representación de un hecho histórico con dos bandos enfrentados, narrado desde el punto de vista de uno de ellos, como siempre se ha hecho y se hará en literatura y cine, y exagerado como cualquier narración subjetiva. En ella, un pueblo intenta defenderse de una invasión real; intentar encontrar paralelismos entre la Persia de entonces, siglos antes del Islam, y el Irán de hoy resulta demasiado paranoico. Aunque es cierto que en estos tiempos de corrección política desmesurada, algo de paranoia siempre flota en el ambiente.

Dado el éxito de la colección, Miller se había comprometido a publicar una secuela. Llegó a terminar tres números, pero no acabó publicándose hasta 2018. Ante el inesperado éxito en taquilla la productora no quería esperar y se lanzó a rodar una secuela anunciada como «Basada en la novela gráfica de Frank Miller». En realidad cogía el mismo hecho histórico que debería haberse narrado en la serie y se escribió desde cero, dando lugar a *300: El origen de un imperio*.

En 2008, y dado el éxito de *Sin City* y *300*, Miller debuta como director en solitario aunque en lugar de optar por adaptar una de sus propias obras decide homenajear a su maestro Will Eisner rodando una adaptación de su mítica creación *The Spirit*. Utilizando la misma técnica de pantalla verde, lo que hace Miller realmente es narrar una historia más propia de *Sin City*, en lugar de respetar la iconografía propia del personaje. En su intento de crear una atmósfera atemporal introduce anacronismos como móviles, portátiles, helicópteros y armas modernas, creando un resultado final totalmente inverosímil.

Hay muchos planos homenaje, referencias a portadas de la colección, perspectivas. Guiños a Kurosawa, Leone, Kubrick... Pero todo queda en la estética, no en la esencia o la narrativa. Gran narrador como ha sido en el mundo del cómic, comete el mayor error de un adaptador al no comprender que lo que funciona en un medio no siempre funciona en el otro.

Pero aún quedaban clásicos por adaptar. Un año antes, Warner había fundado el sello DC Universe desde el que producían largometrajes de animación. Coincidiendo con el capítulo final de la saga de Nolan se lanzó *Batman: Año uno*. La película sigue casi palabra por palabra lo contado por Miller en su célebre historia. El mayor problema de la película, sin embargo, es el hecho de volver a contar, otra vez, un origen que nos sabemos de memoria y del que ya habíamos visto una buena parte en la versión que se estaba viendo en esos momentos en la gran pantalla.

Lanzar esta película, aunque sonara a reiterativo, sin embargo, no suponía una casualidad. La idea era abrir boca para el proyecto más ambicioso del estudio hasta la fecha: la adaptación completa de *El regreso del caballero oscuro* en un díptico lanzado con apenas cuatro meses de diferencia entre cada entrega. No era, de todos modos, la primera vez que Bruce Timm adaptaba esta obra, aunque solo fuera algún fragmento. En un capítulo de la serie *Las nuevas aventuras de Batman y Robin* se nos daba una visión muy oscura, en la que se narra la derrota del líder mutante a manos de Batman, precedida por aquel momento ya comentado en el que Batman atraviesa una pared para atrapar a los secuestradores. La voz de Batman la pone Michael Ironside, que originalmente iba a ser RoboCop, pero era demasiado alto y grande para añadirle la armadura.

Y cuando llega la hora de elegir al reparto para encarnar a este Batman crepuscular se cierra el círculo que comenzó en 1987. Qué mejor actor para protagonizar esta obra que Peter Weller, RoboCop, terminando así de entrelazar a estos dos personajes con tantos puntos en común. Y vuelve a interpretar la escena que ya apareciera en aquella película, atravesando la pared para evitar un secuestro, planteando la típica pregunta: «¿Qué fue antes, el huevo o la gallina?».

La producción de la nueva adaptación completa sigue la trama más o menos fielmente, pero elimina la voz en *off*, los textos de apoyo que tantos matices aportan a la obra de Miller. Por otra parte, con la mejora de las técnicas de animación este estudio de animación ha ido dotando de un gran dinamismo a las escenas de acción, a años luz de la rigidez y



Figura 6. (De izquierda a derecha y de arriba a abajo): *Las nuevas aventuras de Batman* (1997), *El regreso del caballero oscuro* (2012) y *Batman v Superman: El amanecer de la justicia* (2016)

el acartonamiento de los años ochenta y noventa. Esta mejora se ha convertido en defecto con el paso de los años, con peleas cada vez más alargadas que, en *El regreso del caballero oscuro*, llegan a ser en su mayoría tediosas. Aun así, dada la amplitud de la obra original, es una adaptación más que digna y que seguramente será lo más fiel que vayamos a ver nunca.

En el año 2016 se estrenó *Batman v Superman: El amanecer de la justicia*, dirigida por Zack Snyder (el responsable de *300*) y escrita por David Goyer, responsable de los guiones de la trilogía de *Batman* de Nolan. El argumento principal coge básicamente las últimas páginas de *El regreso del caballero oscuro*, pero sacadas de contexto; de modo que visualmente puede recordarnos al original, pero no en esencia. A su alrededor construye el resto de la historia, insertando otros momentos de la citada obra como, en un alarde de originalidad y capacidad de sorpresa, la escena en la que Batman atraviesa la pared y que ya hemos nombrado aquí multitud de ocasiones (Figura 6).

Y así llegamos al momento actual, con otra película de Batman en rodaje, por fin, tras numerosos problemas. Mientras el proyecto incluía a Ben Affleck como director-escritor-actor parecía que Miller volvería a ser la influencia más directa. Pero con el cambio como director-escritor por Matt Reeves parece que se ha girado más hacia una historia *neo noir* de detectives y no de superhéroes (por fin, por otra parte) que va a beber de las mismas fuentes de las que bebía Miller sin seguirle a él directamente.

La buena estrella de Miller en el mundo del cómic empezó a declinar después de su primer contacto con el cine y, salvo *Sin City* y *300*, ninguna de sus obras tuvo la repercusión de sus trabajos de los años ochenta. Sin embargo, una nueva faceta surgió ante él con el *boom* de las adaptaciones de cómics, tal vez arruinada también por el desastre que supuso *The Spirit*. Esperemos que en algún momento, sea en el medio que sea, este hombre que tantos buenos momentos nos ha hecho pasar y tantas imágenes icónicas ha creado recupere el pulso narrativo. Lo que no se puede negar es la capacidad de fascinación que aún genera ni que jugó, a ambos lados de la ecuación, un papel clave en la relación cómic y cine y en el *boom* de adaptaciones que vivimos actualmente.

BIBLIOGRAFÍA

- [s.f.] (1996/07). *Wizard: The Guide to Comics n° 59*, Wizard Press.
- CHAYKIN, H. (1983-1989): *American Flagg! n° 1-14*, Illinois, First Comics.
- CLAREMONT, C., MILLER, F., RUBINSTEIN, J., WEIN, G. (1982): *Wolverine Vol. 1 n° 1-4*, Nueva York, Marvel Comics.
- DÍAZ, L. (1994), «Prólogo» *El hombre sin miedo*, Colección One-Shot n° 5, Barcelona, Forum, p. 3.
- GRANT, S., DUFFY, J., ZECK, M., VOSBURG, M., BEATTY, J., SHAREN, B. (1986): «El Castigador: Círculo de sangre» *El Castigador Vol. 1 n° 1-5*, Nueva York, Marvel Comics.
- GRANT, S., ÖZTEKIN, K., SHALVEY, D. (2013-2014): *RoboCop: último asalto n° 1-8*, Los Angeles, Boom! Studios.
- GRANT, S., RYP, J. J., MCKINLEY, A., WALLER, G., SWEENEY, M. (2003-2006): *RoboCop n° 1-9*, Illinois, Avatar Press.
- MILLER, F. (1992): *Sin City: El duro adiós*, Milwaukie, Dark Horse Comics.
- MILLER, F. (1993-1994): *Sin City: Moriría por ella n° 1-6*, Milwaukie, Dark Horse Comics.
- MILLER, F. (1994-1995): *Sin City: La gran masacre n° 1-5*, Milwaukie, Dark Horse Comics.

- MILLER, F. (1996): *Sin City: Ese cobarde bastardo*, Milwaukie, Dark Horse Comics.
- MILLER, F., GIBBONS, D., SMITH, R. (1990-1991): *Give Me Liberty n° 1-4*, Milwaukie, Dark Horse Comics.
- MILLER, F., JANSON, K., VARLEY, L. (1986): *El regreso del Caballero Oscuro n° 1-4*, Nueva York, DC Comics.
- MILLER, F., JANSON, K., WEIN, G. (1981): *Daredevil Vol. 1 n° 169*, Nueva York, Marvel Comics.
- MILLER, F., JANSON, K., WEIN, G. (1982): *Daredevil Vol. 1 n° 181*, Nueva York, Marvel Comics.
- MILLER, F., JANSON, K., WEIN, G. (1982): *Daredevil Vol. 1 n° 185*, Nueva York, Marvel Comics.
- MILLER, F., MAZZUCHELLI, D., LEWIS, R. (1987): «Batman: Año uno» *Batman Vol. 1° 404-407*, Nueva York, DC Comics.
- MILLER, F., MAZZUCHELLI, D., SCHEELE, C., LEWIS, R. (1986): «Born Again», *Daredevil Vol. 1 n° 227-233*, Nueva York, Marvel Comics.
- MILLER, F., ROMITA JR., J., WILLIAMSON, A., SCHEELE, C. (1993-1994): *El hombre sin miedo n° 1-5*, Nueva York, Marvel Comics.
- MILLER, F., SIENKIEWICZ (1986-1987): *Elektra: Asesina n° 1-8*, Nueva York, Marvel Comics.
- MILLER, F., SIMONSON, W. (1992): *RoboCop vs Terminator*, Milwaukie, Dark Horse Comics.
- MILLER, F., VARLEY, L. (1983-1984): *Ronin n° 1-5*, Nueva York, DC Comics.
- MILLER, F., VARLEY, L. (1990): *Elektra Lives Again*, Nueva York, Marvel Comics.
- MILLER, F., VARLEY, L. (1998): *300 n° 1-5*, Milwaukie, Dark Horse Comics.
- MILLER, F., VARLEY, L. (1999-2000): *Sin City: Ida y vuelta al infierno n° 1-9*, Milwaukie, Dark Horse Comics.
- MILLER, F., VARLEY, L. (2018): *Xerxes n°1-5*, Milwaukie, Dark Horse Comics.
- STRADLEY, R., NORWOOD, P., WAGNER, C., STORY, K., CAMPANELLA, R. (1990-1991): *Aliens vs. Predator Vol. 1 n° 1-4*, Milwaukie, Dark Horse Comics.

Filmografía

A) Cine

- (2004) *Giving the Devil His Due: The Making of the 'Daredevil' Director's Cut*, EE.UU., 20th Century Fox.
- ABRAHAM, M., BERNSTEIN, A., BLISS, T. A., JONES, D. E., MESSINA, M. D., NEWMAN, E., RUBINSTEIN, R. P. (productores), SNYDER, Z. (director). (2004). *Amanecer de los muertos (Dawn of the Dead)*. EE.UU., Japón, Canadá, Francia, Strike Entertainment, New Amsterdam Entertainment, Metropolitan Filmexport, Toho-Towa.
- ADDIE, S., ARAD, A., FEIGE, K., FOSTER, G., JOHNSON, M. S., LEE, S., MCLAGLEN, J., MILCHAN, A., O'CONNOR, B. (productores), BOWMAN, R. (director). (2005). *Elektra (Elektra)*, EE.UU., 20th Century Fox, Regency Enterprises, Marvel Enterprises, New Regency Pictures, Horseshoe Bay Productions, Epsilon Motion Pictures, Elektra Productions, SAI Productions.
- ANDRICK, J., BURNS, M., DEL PRETE, D., DESANTO, F. J., LISCHAK, B., MAIER, S., McDONOUGH, L., MELNIKER, B., PASEORNEK, M., PRITZKER, G., SADEGHI, M., USLAN, M. E., WALPOLE, A. (productores), MILLER, F. (director). (2008). *The Spirit (The Spirit)*, EE.UU., Lionsgate, Dark Lot Entertainment, MWM Studios, Continental Entertainment Group (CEG).
- ARAD, A., ATLAN, N., BARNATHAN, M., CLEARY, L., EICHINGER, B., FANGER, R., FEIGE, K., GORDER, D., LEE, S., RADCLIFFE, M., WILLIAMS, K., WINTER, R. (productores), STORY, T. (director). (2005). *Los 4 fantásticos (Fantastic Four)*, EE.UU., Alemania, Twentieth Century Fox,

- Constantin Film, Marvel Enterprises, 1492 Pictures, Bernd Eichinger Productions, Kumar Mobilengesellschaft mbH & Co. Projekt Nr. 3 KG.
- ARAD, A., COURTNEY, CROSS TRUJILLO, B., BEIGE, K., FOSTER, G., LEE, S., MILCHAN, A., WILLIAMS, BERNARD, WINTHER, K. H., CARRARO, B., DEVAN, B. (productores), JOHNSON, M. S. (director). (2003). *Daredevil (Daredevil)*. 20th Century Fox, Marvel Enterprises, New Regency Pictures, Horseshoe Bay Productions, Epsilon Motion Pictures, Regency Enterprises.
- ARAD, A., DESANTO, T., DONNER, R., EDELMAN, M., FEIGE, K., LEE, S., NIMERFRO, S., SHULER DONNER, L., SIMON, J., TODMAN JR., B., WINTER, R. (productores), SINGER, B. (director). (2000). *X-Men (X-Men)*, EE.UU., 20th Century Fox, Marvel Enterprises, Donners' Company, Bad Hat Harry Productions
- AVELLAN, E., BESPALOV, M., BESPALOV, S., BOYKO, O., BURLINGHAM, A., ENGLEBARDT, S., EWINGR, M. P., FIELDS, A., GODFREY, W. M., HADIDA, S., HADIDA, V., HAUSFATER, J., JAM, K., JOHNSONR, W. D., KAUFMAN, A., KLIMOV, A., L'HEUREUX, S., MADISON, M., MANUEL, M. C., MILLER, F., NELSON, K., O'NEAL, T., PROPER, T., RAINONE, F., RODNYANSKY, A., RODRIGUEZ, R., SMITH, T., STEWART, A., TETEREV, B., THOMAS, S., WEINSTEIN, B., WEINSTEIN, H. (productores), MILLER, F., RODRIGUEZ, R. (directores). (2014). *Sin City: Una dama por la que matar (Sin City: A Dame to Kill For)*. EE.UU., Aldamisa Entertainment, Demarest Films, Dimension Films, Miramax, Solipsist Film, The Fyzz Facility, The Weinstein Company, Troublemaker Studios.
- AVELLAN, E., SCOTT, B., WEINSTEIN, B., WEINSTEIN, H. (productores), MILLER, F., RODRIGUEZ, R., TARANTINO, Q. (directores). (2005). *Sin City: Ciudad del pecado (Sin City)*. EE.UU., Dimension Films, Troublemaker Studios.
- AVNET, J., BRETON, B., DE LAURENTIIS, A., DE LAURENTIIS, R., FROST, S., GORDON, R., HABER, B., HARGETT, H., LAW, J., OGLESBY, M. (productores), KERRY CONRAN (director). (2004). *Sky Captain y el mundo del mañana (Sky Captain and the World of Tomorrow)*, EE.UU., vino Unido, Italia, Paramount Pictures, Brooklyn Films II, Riff Raff Film Productions, Blue Flower Productions, Filmauro, Natural Nylon Entertainment.
- BARTELME, J., CROWLEY, P., DAVISON, J., TIPPETT, P. (productores), KERSHNER, I. (director). (1990). *RoboCop 2 (RoboCop 2)*. EE.UU., Orion Pictures.
- BARTELME, J., CROWLEY, P., LA MARCA, A. G. (productores), DEKKER, F. (director). (1993). *RoboCop 3 (RoboCop 3)*. EE.UU., Orion Pictures.
- BLANKE, H., WALLIS, HAL, B. (productores), HOUSTON, J. (director) (1941). *El halcón Maltés (The Maltese Falcon)* EE UU., Warner Bros.
- BURNETT, A., FUKUDA, N., JEUN, M., MELNIKER, B., RADOMSKI, E., RUEGGER, T., SEO, K., TIMM, B., USLAN, M. E., YOUN, J. (productores), RADOMSKI, E., TIMM, B., ALTIERI, K., KIRKLAND, B., PAUR, F., RIBA, D. (directores). (1993). *Batman: La mascara del fantasma (Batman: Mask of the Phantasm)*. EE.UU., Warner Bros. Animation.
- BURNETT, A., HIRUMA, T., MACASERO, M., MELNIKER, B., REGISTER, S., TIMM, B., USLAN, M. E. (productores), OLIVA, J. (director). (2012). *Batman: El regreso del caballero oscuro. Primera parte (Batman: The Dark Knight Returns, Part 1)*. EE.UU., Warner Premiere, DC Entertainment, Warner Bros. Animation.
- BURNETT, A., HIRUMA, T., MACASERO, M., MELNIKER, B., REGISTER, S., TIMM, B., USLAN, M. E. (productores), OLIVA, J. (director). (2013). *Batman: El regreso del caballero oscuro. Segunda parte (Batman: The Dark Knight Returns, Part 2)*. EE.UU., Warner Premiere, DC Entertainment, Warner Bros. Animation.

- BURNETT, A., CARLIN, M., MACASERO, M., MELNIKER, B., MONTGOMERY, L., REGISTER, S., TIMM, B., USLAN, M. E. (productores), LIU, S., MONTGOMERY, L. (directores). (2011). *Batman: Año uno (Batman: Year One)*. EE.UU., Warner Premiere, DC Entertainment, Warner Bros. Animation.
- CANTON, S.B., COLLER, W., EWING, M. P., FLORES, C. F., GARCIA, A., GOLDMANN, JASHNI, J., JONES, S., MILLER, F., NUNNARI, G., SHARON, R., SNYDER, D., THOMAS, S., TULL (productores), MURRO, N. (director). (2014). *300: El origen de un imperio (300: Rise of an Empire)*. EE.UU., Warner Bros., Legendary Entertainment, Cruel & Unusual Films, Atmosphere Entertainment MM, Hollywood Gang Productions, Nimar Studios.
- CANTON, S.B., COLLER, W., FAY, W., FLORES, C. F., GOLDMANN, B., MEDNICK, S., MILLER, F., NUNNARI, G., PERROTTA, J., PETER-CONTESE, N., SILVER, J., SNYDER, D., THOMAS, S., TULL, T., WAISBREN, B. (productores), SNYDER, Z. (director). 2006. *300 (300)*. EE.UU., Canadá, Bulgaria, Warner Bros., Legendary Entertainment, Virtual Studios, Hollywood Gang Productions, Atmosphere Entertainment MM, Mel's Cite du Cinema, Nimar Studios, Pixar Animation Studios.
- CHRISTIE, T., COLLER, W., GOYER, D. S., JOHNS, G., JOHNSON, W., KANEMOTO, C., MELNIKER, B., MNUCHIN, S., MORIARTY, S., NOLAN, C., ROVEN, C., ROWE, J., SNYDER, D., THOMAS, E., USLAN, M. E., WERTHEIM, A., WILSON, G. (productores), SNYDER, Z. (director) (2016). *Batman v Superman: El amanecer de la Justicia (Batman v Superman: Dawn of Justice)*. EE.UU., Warner Bros., Atlas Entertainment, Cruel & Unusual Films, DC Comics, DC Entertainment, RatPac-Dune Entertainment, Zak Productions.
- CUMMINGS, D. (productor y director). (1987). *The Making of 'RoboCop'*, EE.UU., Cummings Entertainment Corp.
- DAUTERIVE, M. E., MACGREGOR-SCOTT, P., MELNIKER, B., ASLAN, M. E. (productores), SCHUMACHER, J. (director). (1997). *Batman y Robin (Batman & Robin)*. EE.UU., Reino Unido, Warner Bros., PolyGram Filmed Entertainment.
- DAVISON, J., LIM S., NEUMEIER, E., SCHMIDT, A., TIPPETT, P. (productores). VERHOEVEN, P. (director). (1987). *RoboCop (RoboCop)*, EE.UU., Orion Pictures.
- FELDMAN P., SICKNER, R. N. (productores), PECKINPAH, S. (director). (1969). *Grupo salvaje (The Wild Bunch)*, EE.UU., Warner Bros./Seven Arts.
- FRANCO, L., MELNIKER, B., ORLEANS, L., ROVEN, C., THOMAS, E., TKACH, C. A., USLAN, M. E. (productores), NOLAN, C. (director). (2005). *Batman Begins (Batman Begins)*. EE.UU., Warner Bros., Syncopy, DC Comics, Legendary Entertainment, Patalex III Productions Limited.
- FRIEDKIN, W., SMITH, B. S. (productores), FRIEDKIN, W. (director). (1977). *Carga maldita (Sorcerer)*. EE.UU., Film Properties International N.V., Paramount Pictures, Universal Pictures.
- LIPPINCOTT, C. M., MARKS, B., MUNAFO, T., NICOLETTI, S., PRESSMAN, E. R., VAJNA, A. G. (productores), CANNON, D. (director). (1995). *Juez Dredd (Judge Dredd)*. EE.UU., Hollywood Pictures, Cinergi Pictures Entertainment, Edward R. Pressman Productions.
- MARTINELLI, G., THOMAS, J. (productores), CRONENBERG, D. (director). (1991). *El almuerzo desnudo (The Naked Lunch)*, Canada, Reino Unido, Japón, Recorded Picture Company (RPC), Téléfilm Canada, Ontario Film Development Corporation, Film Trustees Ltd., Pierson, Heldring & Pierson N.V., Nippon Film Development and Finance, Naked Lunch Productions.
- MATÉ, R., ST. GEORGE, G. (productores), MATÉ, R. (director). (1962). *El león de Esparta (The 300 Spartans)*. EE.UU., 20th Century Fox.

.....
WALSH, B. (productor), STEVENSON, R. (director). (1964). *Mary Poppins (Mary Poppins)*, EE.UU., Walt Disney Productions.

B) *Televisión*

ALEXANDER, H., BURNETT, A., DINI, P., MACCURDY, J., TIMM, B. (productores). (1997). *Las nuevas aventuras de Batman (The New Batman Adventures)*. EE.UU., Warner Bros. Animation, DC Comics, Warner Bros. Television.

BELL, J., BROWN, G. A., LEE, S., LOEB, J., TANCHAROEN, M., WHEDON, J. WHEDON, J. (productores) (2013). *Agentes de S.H.I.E.L.D. (Agents of S.H.I.E.L.D.)*. EE.UU., ABC Studios, Marvel Television, Mutant Enemy.

C) *Guiones no rodados*

MILLER, F. (escritor). *Batman: Year One (2002)*. <http://leonscripts.users5.50megs.com/scripts/BATMANYEARONEscript.htm>



CAMINO A LA PERDICIÓN: AMERICAN GANGSTER

Christian AGUILERA

RESUMEN:

Tras su sorprendente debut con *American Beauty* (1999), ganadora de varios Oscar, el británico Sam Mendes, hasta entonces ligado al mundo del teatro, no defraudó con su siguiente film, una historia ambientada en los años de la Depresión en los Estados Unidos que cuenta con la participación de Paul Newman y Tom Hanks. *Camino a la perdición* (2002) encontró su fuente de inspiración en un cómic y supuso la consolidación de Mendes, el mismo director que nos deslumbró con una propuesta titulada de manera escueta *1917* (2019), un relato que acontece en Europa durante la Primera Guerra Mundial y que deviene toda una proeza a nivel visual. En el presente artículo damos cuenta del contenido y del «continente» del segundo largometraje dirigido por Sam Mendes, en que una vez más la plasticidad y el preciosismo de sus imágenes nos ayudan a definir los contornos de su cine.

Palabras clave: *cómic, adaptación, Max Allan Collins, Richard Piers Rayner, Sam Mendes, Gran Depresión.*

1. LA ADAPTACIÓN DE LA NOVELA GRÁFICA DE COLLINS & RAYNER

En el arranque del tercer milenio, se acentuó si cabe aún más la práctica común a muchos de los productores instalados en el neo-Hollywood de priorizar el visionado de una determinada película –a menudo proveniente del continente europeo o del asiático–, o de seguir la actualidad de las publicaciones de novelas gráficas y de *comic books* en el mercado editorial antes de someterse al ejercicio de largas, incluso maratonianas, sesiones de lecturas de novelas o relatos cortos. En esta tesitura se situaría Dean Francis Zanuck (n. 1972), nieto del legendario Darryl F. Zanuck (1902-1979), al que tan solo pudo conocer durante su infancia.

A Dean Zanuck se debe que la novela gráfica *Road to Perdition* (1998), de Max Allan Collins y Richard Piers Rayner, entrara por la puerta grande de la industria cinematográfica con arreglo a una adaptación servida por el guionista David Self que, a las primeras de cambio, tuvo todas las prerrogativas para que recayera en manos de Steven Spielberg. Richard Zanuck, el padre de Dean, fue el emisor a la hora de sugerir la lectura de la novela gráfica de marras a Spielberg. Aunque este último aceptó el envite, su abultada agenda, repleta de proyectos, le imposibilitó comprometerse a corto plazo con la cúpula de mando

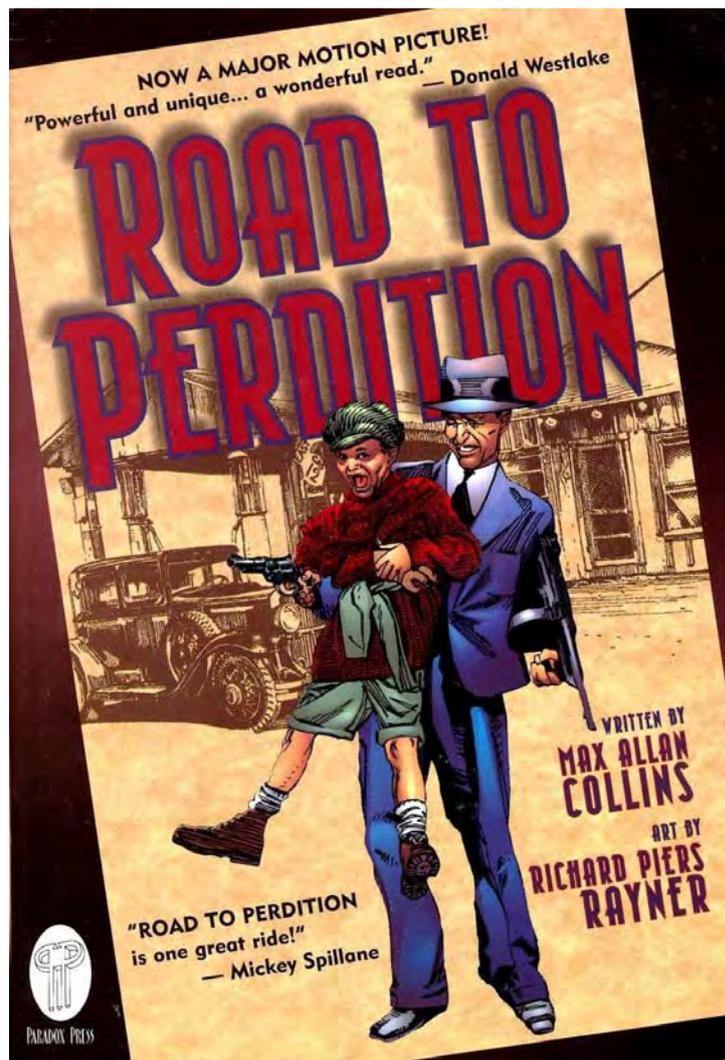
de la Fox de la que formaban parte los herederos de Darryl F. Zanuck. Presto a favorecer a algunos de sus colegas que se situaban en la órbita de Dreamworks, Spielberg no tuvo reparos a que el proyecto de *Road to Perdition* acabara recayendo en Sam Mendes (n. 1965), cuyo *curriculum vitae* relativo al espacio cinematográfico sugería que la precipitación no formaba parte de su forma de operar.

Tras el estreno de su film de debut, *American Beauty* (ídem, 1999), Mendes recibió ofertas por doquier, pero meditó cada uno de los pasos a dar, esperando el proyecto idóneo con el fin de consolidar su incipiente singladura cinematográfica. Aquella determinación mostrada en el amanecer del siglo XXI derivó en la necesidad de hacer un «traje a medida», esto es, rodearse de un equipo técnico afín –entre otros, el director de fotografía Conrad L. Hall y el compositor Thomas Newman– y afinar al máximo al escoger el reparto. En este sentido, Richard Zanuck sintonizaba con la elección de Hall –pieza fundamental en el engranaje de una producción que nace de una novela gráfica– y de Paul Newman (en el papel del mafioso de apariencia noble John Rooney, difícilmente hubiese podido tener un mejor huésped la *criatura* creada al alimón por Collins & Rayner), con quienes había colaborado en el pasado. Muestra inequívoca de su compromiso para con el proyecto fue que Newman se dejó acompañar en el set de rodaje por Frank McCourt –el autor de la novela que dio pie a *Las cenizas de Ángela* en periodo finisecular de la mano de otro director inglés, Alan Parker–, asesorándolo en la adecuación del acento irlandés, esencial para que ganara autenticidad su *performance*.

Al igual que *Las cenizas de Ángela* (*Angela's Ashes*, 1999), cabía concentrar notables esfuerzos en no errar a la hora de encontrar al actor que encarnara a uno de los personajes que ocupan un espacio de centralidad en el relato, Mike Sullivan Jr. –el nieto de John Rooney e hijo de Mike Sullivan Sr. (Tom Hanks)–. A tal efecto, el californiano Tyler Hoechlin se significó como una de las revelaciones de *Road to Perdition* (2002), estrenada en nuestro país como *Camino a la perdición*, un título que desvirtúa el verdadero significado del original. Richard Zanuck dijo de Tyler Hoechlin que era «el nuevo Tyrone Power». Presumiblemente, su progenitor no le hubiese corregido ante semejante apreciación. El *mogul* Darryl Zanuck había conocido a Power antes del ingreso de ambos en la Fox, en aquellos años treinta en los Estados Unidos que *Road to Perdition* recrea con el sentido de mostrar la última expresión de un país que aceleraba su ritmo de producción de edificios, naves industriales y demás construcciones arquitectónicas que acabaron transformando de manera definitiva la fisonomía del país.

Por fortuna para el equipo de producción de *Road to Perdition*, la ciudad de Chicago –uno de los puntos neurálgicos del relato cinético– en el alumbramiento del siglo XXI conservaba prácticamente intacta la *fisonomía* de algunos de sus edificios más emblemáticos. La ciudad más poblada del estado de Illinois había sido plaza habitual en historias de gánsteres de los años treinta, algunas de las cuales con la participación (no acreditada) en la producción por parte de Darryl Zanuck, en propuestas de notable popularidad, caso de *El enemigo público* (*The Public Enemy*, 1931) bajo las huestes de la Warner Bros.

Sin lugar a dudas, Al Capone (1899-1947) sirvió de molde para distintos líderes de organizaciones mafiosas que formarían parte de la historia del cine de gánsteres a lo largo de los años treinta y cuarenta. Ya entrados en la era sonora, la United Artists propiciaría la producción y distribución de *Scarface, el terror del hampa* (*Scarface: The Shame of a Nation*, 1932), en que todos los datos apuntaban a que la novela de partida escrita por Armitage Trail fundamentó el personaje de Tony Camonte en aspectos que guardan un



indudable parentesco con la realidad de Capone, especialmente activo en Chicago en los años de vigencia de la «ley seca». El trasunto de Capone adoptaría el rostro de Paul Muni, garantizándose de esta forma los responsables de la producción que los «tentáculos» del mafioso oriundo de Nueva York no podían dinamitar el curso de la carrera comercial del film dirigido por Howard Hawks con una batería de presiones, léase querellas, demandas judiciales e incluso chantajes. La situación cambió diametralmente años después del deceso de Capone, abriéndose la veda a que en la gran pantalla un actor diese vida al más famoso de los gánsteres que operaron en los Estados Unidos en el siglo pasado sin emplear el recurso de un nombre «encubierto». Sería el caso de *Camino a la perdición*, pero después de sopesar la conveniencia de mantener la escena en que Al Capone (Anthony La Plagia) se muestra a cámara con sus habituales dosis de vehemencia, Sam Mendes y los productores acordaron eliminarla para el montaje definitivo que pudo verse en salas comerciales a partir de meses después del atentado del 11-S. Varias de las ediciones digitales del film que han llegado a comercializarse recogen en el apartado de los extras de *Road to Perdition* aquellas escenas eliminadas –un total de once– que de incluirse cada una de las mismas arrojaría un montaje de unas dos horas y media de metraje. Durante el proceso de montaje, empero, se optó por que la versión con la que se daría a conocer *Camino a la perdición* apenas superaría los ciento veinte minutos de metraje.

2. EL VIAJE DE LOS SULLIVAN

A la espera de la publicación de un eventual *director's cut* de *Road to Perdition*, en que uno de los mayores alicientes debería corresponder a la aparición de Al Capone en uno de los pasajes intermedios de la película, el segundo largometraje dirigido por Sam Mendes responde a los estímulos propios de un cine de corte clásico que se vale de la tecnología digital para recrear un espacio del pasado que razona sobre un cierto sentido de la Mítica de un periodo ampliamente estudiado de los Estados Unidos. De ahí que el diseñador de producción Dennis Gassner –buen conocedor de aquel periodo merced a su contribución a films como *Barton Fink* (ídem, 1991), *Bugsy* (ídem, 1991) y *El gran salto* (*The Hudsucker Proxy*, 1994)– se empleara a fondo a la hora de documentarse sobre esos espacios (interiores y exteriores) transitados por organizaciones criminales que hicieron de Chicago su centro de operaciones.

Las rivalidades entre bandas para marcar sus propios territorios de actuación estaban a la orden del día en la megalópolis que la cámara del veterano Conrad L. Hall capta en su último crédito cinematográfico, ya que le sobrevino la muerte durante la fase de postproducción. Gassner, Mendes y Hall se emplearon a fondo en la búsqueda de una unidad de estilo que vino derivada, entre otras cuestiones, por el empleo de un cromatismo en el que predominan los tonos verdosos en combinación con los blancos, no en vano los colores de la bandera irlandesa. Por consiguiente, una forma sutil de testimoniar la significación de la comunidad foránea más mayoritaria en Chicago a la que pertenecen los Sullivan, los Rooney y los McGovern, clanes familiares guiados por un sentimiento de camaradería pero también de rivalidad.

Asimismo, el *score* concebido por Thomas Newman adopta unos modismos inherentes al folclore celta que va puntuando la acción de una historia que desemboca en una de las secuencias más imaginativas que me sobreviene a la memoria en lo que llevamos de siglo. La cámara administrada por Mendes y Hall capta en plano medio a Mike Sullivan Jr. contemplando el mar a través de una amplia puerta corredera de cristal de una de las estancias diáfanas de un bungalow. Sin que la cámara registre un solo movimiento, en la parte izquierda del encuadre aparece la silueta de su hijo saludándolo. Instantes más tarde, Sullivan Sr. recibe por la espalda el impacto de varios disparos ejecutados por Maguire (Jude Law, encadenando una racha de excelentes *performances* para Andrew Niccol, Clint Eastwood, Anthony Minguella y Steven Spielberg). El sonido de las olas del mar sirve de *fondo musical* para la secuencia en que observamos cómo la cámara fotográfica de Maguire «inmortaliza» la estampa de Sullivan Sr. agonizando. En esa *sesión* fotográfica realizada a plena luz del día Maguire parece ensimismado en sus pensamientos, recreándose en el dolor que causa a Sullivan Sr. y, por tanto, bajando la guardia ante cualquier otra eventualidad. Un momento de descuido que aprovecha el adolescente Mike para apuntar con un arma a Maguire. Este trata de persuadirle de que le entregue la pistola, avanzando lentamente hacia él. Tiempo suficiente para que el personaje encarnado por Hanks, en un último suspiro, logre armar su brazo derecho y propiciar un disparo certero que provoca que su «verdugo» se desplome como si se tratara de un muñeco. Un trávelin de retroceso pausado sirve para irnos alejando de ese escenario bañado en sangre y dejar paso a un epílogo en que toma el mando el valor de la reflexión. Lo hace a través de la narración en *off* del propio Michael, quien lejos de juzgar sobre la bondad o maldad de Mike Sullivan responde con una *nota* escueta para los que quieran escuchar su versión: «Era mi padre». Él prefiere preservar el recuerdo de



aquella persona a la que amó y seguir su propia senda, ajena a cualquier dinámica gansteril. A lo largo de seis semanas del invierno de 1931 ya tuvo suficiente para saber cuál debía ser su lugar en la vida.

En esa sencillez expositiva, no me cabe duda, que Spielberg se reconocería, así como el resto de un metraje que tiene otro de sus *high-points* en la interpretación al piano a cuatro manos por parte de Mike Sullivan y John Rooney, encarnados por unos soberbios Tom Hanks y Paul Newman, este último en su virtual despedida del medio que le elevó a la categoría de estrella. Durante el rodaje Conrad Hall, siendo consciente de su precario estado de salud, dejó verter unas lágrimas mientras observaba a Newman en acción a través del visor de su cámara. Lágrimas que se proyectarían en una legión de espectadores al final de



la sesión conscientes de que el recorrido vital de Newman tocaba a su fin. Lo hizo el 26 de septiembre de 2008, a la edad de ochenta y tres años, constituyendo todo un broche de oro su presencia en la gran pantalla en *Camino a la perdición* con un papel que destila encanto, bondad, pero al mismo tiempo temor e incertidumbre; y que le valió su enésima nominación a los Oscar, en esta ocasión en la categoría de secundario. Una vez más, un septuagenario Paul Newman se iría de vacío de la ceremonia de los premios instaurados por la Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas; no así Conrad Hall, a quien va dedicado el film y que en buena lid cabría calificar de «coautor» de *Road to Perdition*, junto a Sam Mendes.

APROXIMACIONES ACA-FAN AL UNIVERSO TRANSMEDIA DE NEIL GAIMAN: CREACIÓN Y DESARROLLO DE UN SELLO PROPIO

Joan Miquel ROVIRA COLLADO

(Unicómic)

José ROVIRA-COLLADO

(Universidad de Alicante)

RESUMEN

Neil Gaiman es uno de los escritores ingleses de literatura fantástica más galardonado en los últimos treinta años. Su escritura engloba tanto la novela, el relato corto, el cómic y el álbum ilustrado, radionovelas, cine o series de televisión. Desde sus primeras creaciones, como *Neverwhere* o *Sandman*, hasta las últimas adaptaciones televisivas como las series de televisión *Buenos presagios* o *American Gods*, el autor ha desarrollado un universo fantástico personal con unas características propias. Además, podemos destacar las posibilidades transmedia de sus narraciones, que se adaptan y amplían en distintos medios de expresión artística. Todo esto nos lleva a proponer el concepto de «Sello Gaiman», que incluye no solamente las obras escritas por él mismo, sino un amplio espectro de producciones donde él ha colaborado y que constituyen uno de los universos fantásticos más relevantes del siglo XXI.

Palabras clave: *narrativa gráfica, narrativas transmedia, sello editorial, adaptaciones intermodales.*

1. NEIL POR SÍ MISMO

Seguramente fue allá por 2009, cuando desde la Universidad de Alicante desarrollamos algunas actividades con la Red Internacional de Universidades Lectoras (<http://universidadeslectoras.es/>), que descubrimos el primer número de la revista *Imaginario* (2009), que dedicaba su portada al autor inglés Neil Gaiman. Aunque ya desde la asociación Unicómic. Jornadas del cómic de la Universidad de Alicante (Rovira Collado y Rovira-Collado, 2012) llevábamos diez años dedicando unas jornadas académicas al mundo de la narración

gráfica para reconocer su importancia en la sociedad actual, aquel número nos confirmó que se podía trabajar desde una perspectiva académica las lecturas que nos apasionaban.

En el siguiente trabajo, centrado en las relaciones entre cómic, literatura y cine y televisión que se producen a lo largo de toda la obra de Gaiman, hacemos una revisión personal, desde la perspectiva de investigadores que además son aficionados acérrimos del autor, ACA FAN, para Henry Jenkins (2006), en la que reconocemos al autor de Portchester como una figura central del imaginario fantástico desde finales de los años ochenta. Solamente hace falta visitar su web personal para revisar la infinidad de premios y reconocimientos que ha recibido y sigue recibiendo por toda su obra en las distintas vertientes de la misma.

Nuestra investigación se centra en definir un sello propio en toda la obra de Gaiman, y se realiza un análisis de esta en distintas secciones donde se analizan estas relaciones multimodales (Kress y Van Leeuwen, 2001) entre escritura, cómic y cine (García, 2013), para finalizar con una reflexión acerca de los productos más recientes o futuros, ya sean literarios, cinematográficos y de narrativa gráfica. Al ser tanta la amplitud de la obra, además de las referencias bibliográficas se ha decidido acompañar nuestra investigación con múltiples referencias digitales a noticias sobre la obra de Gaiman. Aunque no todas sus obras tengan un diseño transmedia entre distintos soportes y lenguajes, partiremos de los planteamientos del citado Jenkins (2003 y 2008), ampliados por Scolari (2013), para analizar estas historias que fluyen entre distintas plataformas.

En la propia web del autor podemos ver clasificada toda su producción artística en seis categorías: *Audio, Libros, Cómic, Películas, Televisión y Teatro*.

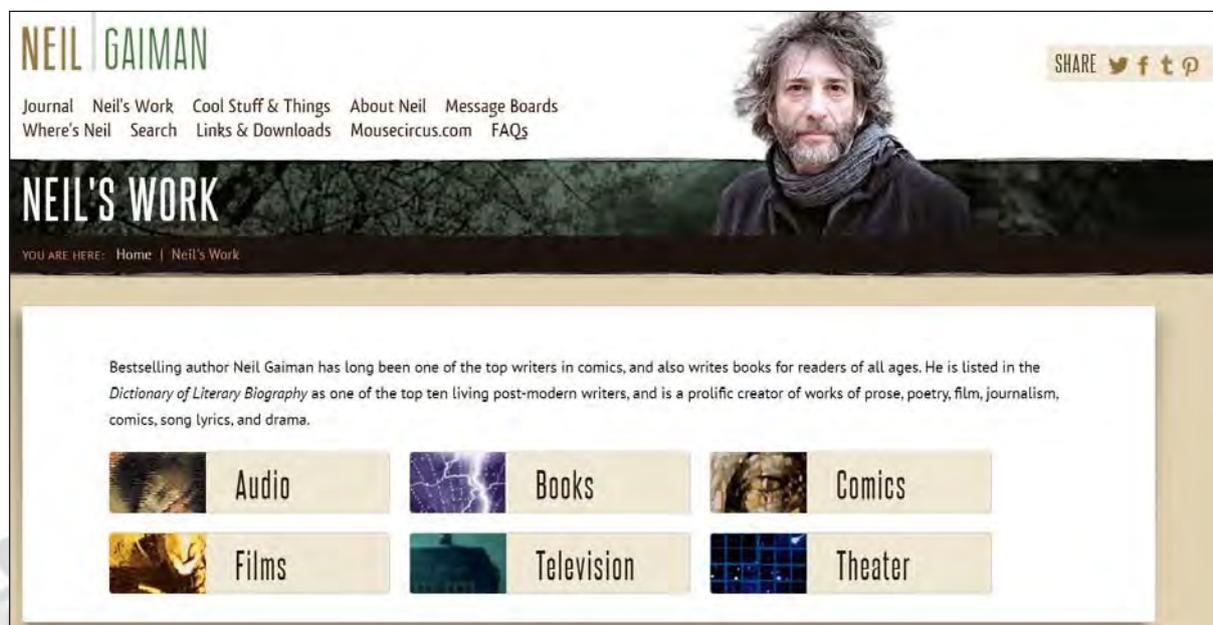


Figura 1. Producción artística de Neil Gaiman. Fuente: <https://www.neilgaiman.com/works/>

El objetivo principal de este trabajo, recordemos realizado desde una perspectiva personal y sin una intención de exhaustividad, ya que la inmensa obra del autor lo impide, es definir un sello personal alrededor de la obra de Gaiman. Al igual que existen universos transmedia vinculados a una franquicia específica, como *Marvel* (Baile López, Rovira-Collado y Vidal Martín-Toledano, 2016) o *Star Wars* (Rovira-Collado y Baile, 2018), podemos considerar que toda la producción de Gaiman nos ofrece un universo propio a través de distintos

medios o formatos. Como veremos, las vertientes de la obra son muy amplias y variadas, pero desde nuestra perspectiva ya ha conseguido generar una marca personal que identifica todas las producciones artísticas donde colabora el autor. El giro transmedia del relato a través de múltiples formatos (Rodríguez, 2014) es total en este autor, porque con las últimas adaptaciones televisivas, el que fuera conocido como escritor o guionista de cómic, es ahora el productor o creador de personajes fundamentales en el imaginario actual como puede ser Sandman, el dios del sueño.

Esta intención en generar un sello propio la podemos encontrar en una de las secciones de la citada web, referida a su bibliografía.



Figura 2. Bibliografía Visual de Neil Gaiman. Fuente <https://www.neilgaimanbibliography.com/>

En esta web podemos encontrar recopiladas gran parte de las investigaciones realizadas en torno al autor, así como distintos análisis de su obra y su arte (Campbell, 2015).

Tabla 1. Categorías de la Bibliografía de Neil Gaiman.

Fuente: <https://www.neilgaimanbibliography.com/>

All Publications
Works by Gaiman <u>Appreciations</u> ; <u>Art</u> ; <u>Articles</u> ; <u>Audio Recordings</u> ; <u>Books</u> ; <u>Comics</u> ; <u>Comic Adaptations</u> ; <u>Encyclopedia Entries</u> ; <u>Essays</u> ; <u>Films</u> ; <u>Interviews</u> ; <u>Introductions</u> ; <u>Introductions To His Own Work</u> ; <u>Letters</u> ; <u>Photography</u> ; <u>Poetry and Lyrics</u> ; <u>Scripts</u> ; <u>Short Stories</u> ; <u>Short Story and Article Collaborations</u> ; <u>Everything Else</u>
Reviews by Gaiman <u>Books</u> ; <u>Comics</u> ; <u>Films</u>
<u>About Neil Gaiman</u> <u>Books About Gaiman and His Work</u> ; <u>Books Interviewing Gaiman</u> ; <u>Books Quoting and Magazines With Original Quotes by Gaiman</u>

2. DE OFICIO ESCRITOR

En homenaje a su perfil de Twitter *@neilhimsself*, donde demuestra que es un contador de historias adecuado al tiempo que le ha tocado vivir, queremos recordar que la profesión de Gaiman es la de escritor, o como bien planteaba David Caro (2003), de cuentacuentos. Aunque sus personajes e historias ya han conseguido una representación iconográfica a través de las ilustraciones o fotogramas (Romero Jódar, 2012), todo parte de la imaginación del autor, que plasma en distintos textos. Gaiman ha demostrado ser un narrador extraordinario, que navega entre diversos medios como guionista de cómic, novelas, novelas cortas, cuentos, cuentos ilustrados, películas y series de televisión. Y en cualquiera de ellos demuestra que lo que se le da bien es contar historias. Nacido en Portchester (Inglaterra) en 1960, ha recibido los premios más prestigiosos de la literatura como el Hugo, Bram Stoker, Nebula o Eisner, entre muchos otros.

Es tal la relevancia de sus reconocimientos, que entre todos ellos podemos destacar alguna curiosidad como que es el primer autor en ganar las medallas Newbery y Carnegie, dos de las principales distinciones de la literatura infantil en inglés por el mismo trabajo, *El libro del cementerio*¹. O como cuando la historia «Sueño de una noche de verano», ilustrada por Charles Vess, en el número 19 de la serie *Sandman*, ganó el busto de H. P. Lovecraft como mejor narrativa breve en 1991 del World Fantasy Award; este prestigioso galardón tuvo que modificar las bases del concursos ediciones posteriores para que ni cómics, ni novelas gráficas, ni historietas lo volvieran a ganar, generando una gran polémica el día de los premios como nos cuenta Harlan Ellison².

3. PRESTIGIO COMO GUIONISTA DE CÓMICS

Gaiman empezó a darse a conocer como guionista en Estados Unidos por su obra *Orquídea Negra* (1988) junto a Dave McKean, con el que antes ya había realizado *Casos violentos* (1988). Tampoco debemos olvidar que fue el encargado de continuar el trabajo de Alan Moore con guiones para *Miracleman* junto con Mark Buckingham.

Pero el hito principal donde su reconocimiento empezó a crecer exponencialmente fue su reinterpretación del clásico personaje de DC, Sandman. La editora Karen Berger quería empezar a explotar el potencial de los nuevos guionistas provenientes de Inglaterra encabezados por Alan Moore, generando el sello Vertigo³ y le dieron libertad en este nuevo proyecto. *Sandman* cuenta la historia de la personificación del dios del Sueño y su representación en las distintas culturas o representaciones, como Oneiros, Morpheus o Kai'ckul. Lo que nació en un principio como una obra de terror, sirve como pilar central para crear una mitología fantástica propia (Espino Martín, 2002; Hume, 2013; Zanón Fernández, 2013), usando para ello referentes, relatos y reescrituras de distintas mitologías, religiones, leyendas o cuentos populares que sirven para la narración de nuestro autor. Los setenta

1 Flood, A. (2010). Neil Gaiman wins Carnegie medal, *The Guardian*. Recuperado de <https://www.theguardian.com/books/2010/jun/24/neil-gaiman-carnegie-graveyard-book>.

2 Ellison, H. (2016). Introducción, *Sandman. Tomo 4: Estación de nieblas*. ECC. Recuperado de: <https://www.ecccomics.com/contenidos/estacion-de-nieblas-10484.aspx>.

3 Las XXIII Jornadas del Cómic de Avilés homenajearon en 2018 a este sello fundamental del cómic norteamericano que ensalzó las figuras de Alan Moore, Neil Gaiman o Grant Morrison. Noticia en https://elpais.com/cultura/2018/09/17/ka_boom/1537208571_878247.html.

y cinco números de la serie se publicaron entre 1989 y 1996, ilustrada por una amplia gama de ilustradores de muy variados estilos, organizados por varios arcos argumentales o episodios sueltos, y ha recibido innumerables premios y reconocimientos durante años. Este mismo universo ha tenido obras complementarias y diversas continuaciones del propio Gaiman, como el personaje de Muerte y los Eternos, dioses de esta mitología y hermanos del protagonista; junto a obras que continúan aspectos y personajes del universo, con mayor o menor implicación de Gaiman. La construcción de este nuevo imaginario enriquece el tradicional cómic de superhéroes, con una intencionalidad artística mayor y con infinidad de referencias literarias. Marcello Serra plantea que Sandman «funciona como un espacio híbrido, donde referencias y estilos de otros campos de la expresión entran en contacto con la tradición y la memoria del cómic de superhéroes» (2011, 4).

Para el trigésimo aniversario de la obra se lanzaron una serie de títulos bajo una línea común denominada *The Sandman Universe*⁴, con obras como *Lucifer*, *The Dreaming*, *House of Whispers* y *Books of Magic*. Con la línea *The Sandman Universe* podemos vislumbrar esa idea del Sello Gaiman, que ya hemos anticipado. Entre estas historias complementarias tenemos que hablar de la primera obra relacionada con *Sandman*, que deja el medio del cómic para ser una antología de cuentos infantiles: *The Sandman. El libro de los sueños*, editado por Neil Gaiman y Ed Kramer en 1996 y que cuenta con nombres como Caitlín R. Kiernan, Clive Barker, Gene Wolfe, Barbara Hambly o Tori Amos. La configuración de un espacio transmedia de autor ya está en marcha y este personaje eterno dará mucho que hablar.

4. Y LLEGÓ LA TELEVISIÓN

La primera aproximación de Gaiman al medio audiovisual fue a través de los guiones para la serie de televisión de la BBC *Neverwhere* en 1996. Posteriormente, convirtió esa historia en una novela, pudiendo explicar mejor aspectos de la historia que no se habían podido desarrollar en la serie.⁵ En 2015, pudo reeditar una nueva versión de la novela con todo lo que le hubiera gustado incluir antes (Zinnatullina, Zueva y Popp, 2018). La historia de *Neverwhere* es uno de los ejemplos clarísimos de la narrativa transmedia de Gaiman, ya que en 2005 se adaptó al cómic por Mike Carey y Glenn Fabry, ampliando esa visión de un Londres gótico (Meteling, 2017). Posteriormente, esta obra además ha tenido diversos proyectos para su adaptación al cine o una nueva serie de televisión, y en 2013 sí encontramos una radionovela en Radio 4 de la BBC⁶ con un reparto de cine (James McAvoy, Natalie Dormer, Anthony Head, Benedict Cumberbatch, Christopher Lee y el propio Neil Gaiman); de esta adaptación radiofónica se hizo un tráiler que produjo gran confusión entre muchos de los aficionados pensando en una posible película⁷. Ya hemos trabajado sobre la transmedialización de los tráileres, o en este caso, booktrailer, sobre todo para relatos fantásticos (Rovira-Collado, 2016).

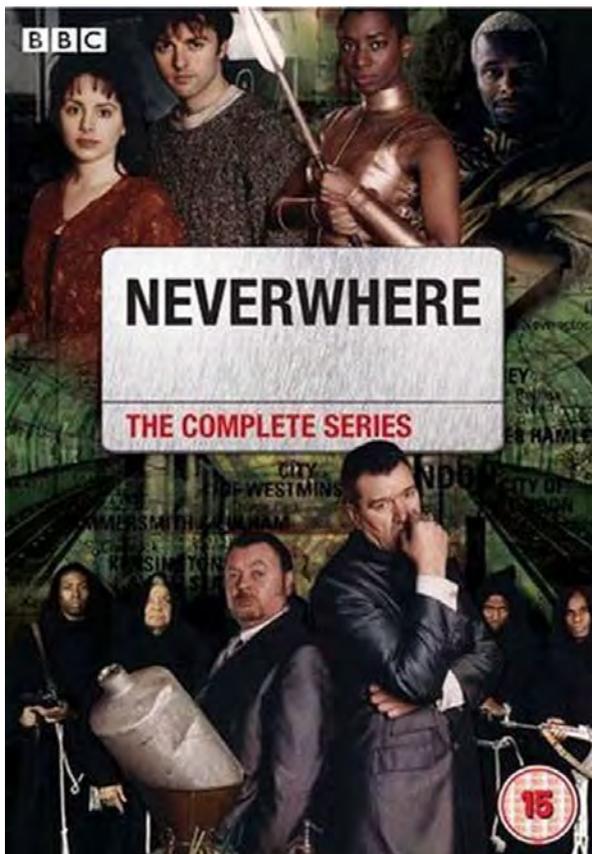
Con *Neverwhere* podríamos definir el inicio de Neil Gaiman como una marca transmedia, con historias que se interrelacionan en diversos medios, novelas, relatos cortos, diseño de

4 Noticia sobre el lanzamiento en <https://www.lacasadeel.net/2018/03/nuevas-historias-the-sandman.html>.

5 Sobre esta adaptación ver: <https://elantrodelosvampirosyotrosmonstruos.blogspot.com/2016/02/neverwhere-de-neil-gaiman-una-puerta-la.html>.

6 Disponible en <https://www.bbc.co.uk/programmes/b01r522y/clips>.

7 Tráiler de la radionovela *Neverwhere* BBCC 2014: <https://www.youtube.com/watch?v=lfBaC-O0amY>.



Neverwhere

personajes, adaptaciones al cómic, radionovelas de sus obras, guiones para cine o series de televisión. A Gaiman ya se le reconoce no solo como guionista de cómic, sino por ser un narrador de historias en cualquier tipo de medio.

5. UN GRAN AUGURIO TRANSMEDIA

Antes de *Neverwhere*, encontramos otra importante propuesta literaria. *Buenos presagios* (*Good Omens*) fue la primera novela de Gaiman, escrita en 1990 junto con otro de los grandes nombres de la fantasía, Terry Pratchett, autor de la saga *Mundodisco* entre otras muchas. Casi desde su publicación la novela recibió distintas propuestas para ser adaptada al cine o la televisión, e incluso se empezó a trabajar en una segunda novela; aunque cuando Terry Pratchett murió en 2015, Gaiman decidió dejar de trabajar en la adaptación por respeto a su amigo. Pero pronto Gaiman recibió un mensaje a modo de herencia, en el que Pratchett le pedía que terminara todos los proyectos que habían iniciado juntos, por lo que la adaptación pasó a ser una prioridad, a la que en 2017 Amazon dio luz verde⁸. Incluso encontramos la participación del autor en la serie, con un pequeño cameo, junto con un homenaje a Terry Pratchett a través de la presencia de su genuino sombrero⁹.



Figura 3: Fotograma de *Good Omens* David Tennant, Michael Sheen. (Amazon, 2019)

Extrañamente con todo lo relacionado con la obra de Gaiman, todavía no hay adaptación al cómic de esta historia, pero disponemos de otra adaptación a radionovela en la BBC 4 en 2014, que también incluye diversas ilustraciones y viñetas de autores como Sean Phillips o Simon Gurr¹⁰.

8 Noticia en *Fotogramas* sobre el estreno de la serie en Amazon (2019): <https://www.fotogramas.es/series-tv-noticias/a26342441/good-omens-trailer-sinopsis-reparto-estreno-neil-gaiman-amazon/>.

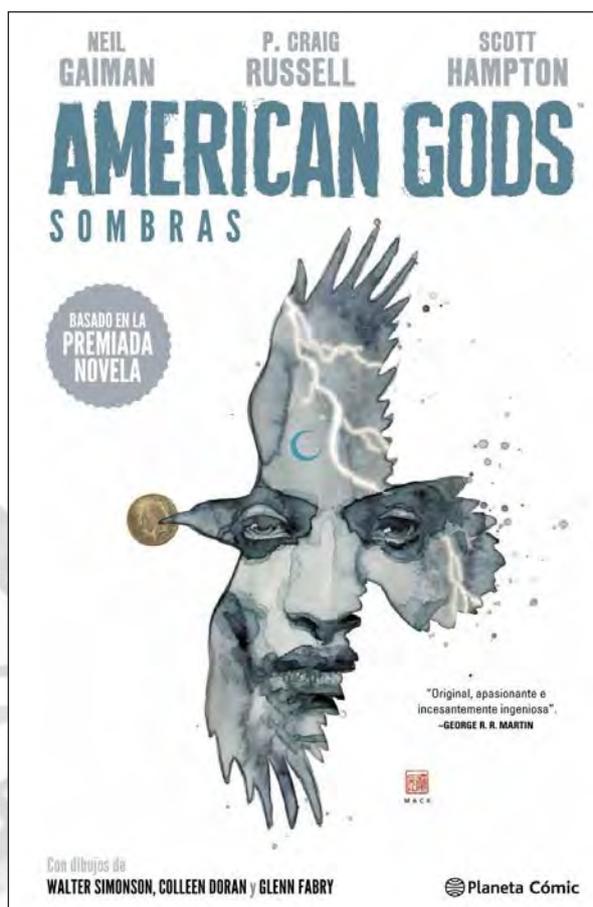
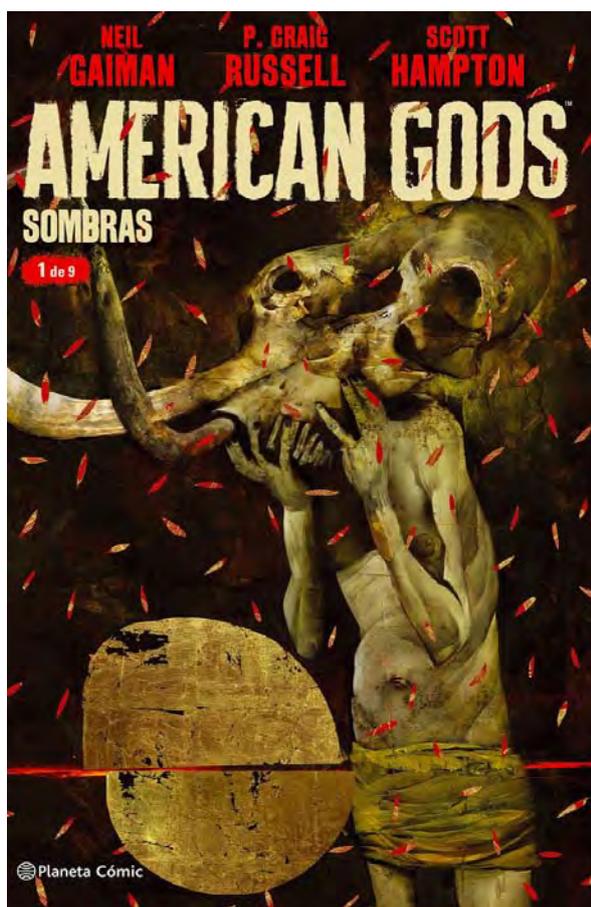
9 Noticia sobre este cameo y el homenaje a Pratchett en *Radiotimes*: <https://www.radiotimes.com/news/on-demand/2020-02-05/neil-gaiman-has-the-perfect-cameo-in-good-omens-with-a-special-place-for-terry-pratchetts-hat/>.

10 Disponible en <https://www.bbc.co.uk/programmes/b04knt4h>.

6. UNA MITOLOGÍA AMERICANA

En 2001, Gaiman publicó su novela más aclamada, *American Gods*, adaptada como serie de televisión en 2017 por Bryan Fuller y Michael Green para Starz y lanzada en España por Amazon Prime, después de diversos proyectos previos. Ya ha presentado su segunda temporada y en principio están planteadas cinco temporadas (Rovira, 2017).

La novela cosechó diversos premios como Hugo, Nebula, Locus o Bram Stoker, demostrando que Gaiman no era un simple guionista de cómics, sino un escritor fantástico (Pérez Amezcua, 2019). En 2011 se reeditó la obra con una ampliación de más de doce mil palabras.



Esta adaptación televisiva tiene previsto recoger también elementos de la otra novela hermana *Los hijos de Anansi*, escrita en 2005. Gaiman también ha colaborado como guionista, productor ejecutivo y a partir de la segunda temporada como *co-showrunner*, asumiendo las funciones de productor ejecutivo y guionista junto con Jesse Alexander con la retirada de Fuller y Green, y también está trabajando con Charles H. Eglee en la tercera temporada¹¹.

También encontramos una adaptación al cómic: *American Gods: Shadows*, en la editorial Dark Horse en 2017¹², siendo la adaptación del texto a guion, con bocetos de P.

¹¹ Sobre la renovación de *showrunner*: <https://fueradeseries.com/american-gods-temporada-3-renovacion-showrunner-2a7bfe6c153e>.

¹² Reseña de la edición española en <http://www.eslahoradelastortas.com/american-gods-sombras/>.

Craig Russell y dibujos de Scott Hampton, junto con colaboraciones como Walter Simonson, Colleen Doran y Glenn Fabry. La adaptación al cómic es mucho más literal a diferencia de la serie de televisión, que en ocasiones cambia la cronología de los hechos y los ritmos a un formato televisivo.

Esta adaptación de *American Gods* nos permite observar el auge de las series de televisión con respecto a *Neverwhere*: un presupuesto mucho mayor, una producción más cuidada y en donde parece que las historias de Gaiman tienen un mayor recorrido, como también vemos en la citada adaptación de *Buenos presagios*, en 2019. El escritor se convierte en productor, actor y guionista de televisión.

Con la obra de Gaiman está ocurriendo un fenómeno muy interesante. Mientras que la industria del cine busca cada vez más historias basadas en cómic, los libros de Gaiman suelen adaptarse siempre a cómic; seguramente por la legión de fans que Gaiman tiene por *Sandman*, que aseguran la buena acogida de cada una de estas obras.

7. EXPANSIÓN DEL SELLO GAIMAN

El escritor o guionista de cómics entra de lleno en la industria del espectáculo y con las nuevas plataformas digitales amplía sus actividades. Y la participación de Gaiman en cualquier proyecto ya se va convirtiendo en un sello de calidad.

No podemos olvidar su participación e influencia en otras series de televisión, por ejemplo, la exitosa serie de *Lucifer* que comenzó en 2016 en Fox y luego pasó a Netflix. Como ya hemos mencionado tiene su paternidad en el personaje que introdujo Gaiman en la serie *Sandman* y que posteriormente desarrolló Mike Carey en la serie propia con Scott Hampton como primer dibujante, al que continuaron otros autores dentro de la esfera de Gaiman.

Recordemos que Mike Carey fue el encargado de adaptar el libro de *Neverwhere* a cómic y Scott Hampton es el dibujante principal de la adaptación al cómic de *American Gods*. Aunque poco tiene que ver la serie de televisión *Lucifer* con lo desarrollado por ambos guionistas, podemos comentar que Neil Gaiman fue el encargado de poner la voz a «Dios» en el capítulo «Once Upon a Time» de la tercera temporada en 2018.

También encontramos su sello en otras series, como en sus inicios como guionista del capítulo 8 de la quinta temporada de *Babylon 5* «Day of the Dead» en 1998.

Pero, sobre todo, Gaiman ha sido guionista de dos capítulos acreditados de *Doctor Who*: «The Doctor's Wife» en 2011, que ganó el premio Ray Bradbury a la mejor representación dramática corta dentro de los premios Hugo (2013), y «Nightmare in Silver» en 2013; junto con otro capítulo no acreditado, «Rain Gods» en 2013; pudiendo considerarse un gran reconocimiento para cualquier autor inglés de literatura fantástica.

También se estrenó recientemente *Historias probables de Neil Gaiman (Likely Stories)* adaptando cuatro relatos del autor en 2016. La sinopsis de la serie –«ambientadas en Londres, estas cuatro historias están caracterizadas por ser oscuras y tenebrosas [...]». El espectador viaja así a un mundo donde se mezcla la fantasía y la realidad y acompañará a los protagonistas en su curioso y extraño viaje»¹³– nos muestra que ya el autor ha generado su propio sello de identidad. Como curiosidad podemos destacar que Neil Gaiman aparece en cada uno de los episodios con guiños a su propia obra.

13 Sinopsis de la serie: <http://www.sensacine.com/series/serie-19942/>.

Si se trata de apariciones en series de televisión y su relevancia transmedia, Gaiman también apareció en la popular serie *The Big Bang Theory* en el episodio 21 de la temporada 11, en 2018, como él mismo. Pero seguramente su participación más popular fueron sus apariciones en *Los Simpson*: en 2011 como él mismo en «The Book Job», y en 2017 dando voz al personaje de Snowball en el capítulo «V Treehouse of Horror XXVIII» acreditado como Nails Ghouman¹⁴.

Y no podemos dejar de mencionar su aparición y participación en distintos documentales y cortos sobre sus obras o como referente en el mundo de la fantasía y el terror sobre otros autores, especialmente *A Short Film about John Bolton* (2003)¹⁵ que escribe y dirige; *Statuesque* (2009), corto que también escribe y dirige; la entrevista en *Lovecraft: Fear of the Unknown* (2008); o *Temple of Art* (2015) de Allan Amato y Olga Nunes, del que es también productor ejecutivo.

8. NAVEGANDO DESDE EL OCÉANO DEL CÓMIC HASTA EL CAMINO DEL CINE Y LA TELEVISIÓN

Pero en ese océano multiplataforma, al final del camino encontramos el cine y sus relaciones transmedia en la obra de Gaiman, donde se establecen mil vínculos intertextuales que demuestran la relevancia de nuestro autor en los últimos veinte años y se van planteando distintas posibilidades para ampliar este enorme universo creativo.

El propio autor ya nos expresó en cierta manera su relación con Hollywood en el relato «El estanque de los peces de colores y otras historias», recopilado en el libro *Humo y espejos* (1999, 63-90); en donde un escritor inglés llega a Los Ángeles para trabajar como guionista. No olvidemos citar la referencia directa al álbum ilustrado *El día que cambié a mi papá por dos peces de colores* (1997), de Gaiman, con ilustraciones de Dave McKean.

Encontramos a Gaiman en muchas producciones, aunque sea de forma tangencial. Por ejemplo, participó como guionista de uno de los primeros números de la serie *Spawn* (n.º 9, 1993) de Todd McFarlane, co-creando personajes como Cagliostro, Ángela y Medieval Spawn. Además, hizo el guion de una miniserie protagonizada por Ángela y dibujada por Greg Capullo. En la película *Spawn*, de 1997, Ángela hizo un pequeño cameo, y Cagliostro tuvo un papel relevante, pero no se acredita a Gaiman como co-creador de estos personajes, como tampoco en otras producciones derivadas como el videojuego.

Pero, sobre todo, debemos de recordar los diversos conflictos legales que han arrastrado sobre la propiedad de estos personajes Neil Gaiman y Todd McFarlane y que incluyen también los derechos de *Miracleman*. Ángela terminó en 2013 en el Universo Marvel (Baile López, Ortiz Hernández, Rovira-Collado y Vidal Martín-Toledano, 2015) como una hermana perdida de Thor, y Neil Gaiman colaboró en el guion junto con Brian Michael Bendis en su participación en *Los Guardianes de la Galaxia...* ¿Podría Ángela aparecer en el Universo Cinemático de Marvel (MCU)?

La colaboración de Gaiman con el Universo Marvel incluyó en 2007 una nueva miniserie con dibujo de John Romita Jr. sobre *Los Eternos* creados por Jack Kirby en 1976, de la que existe una adaptación como versión audiovisual en 2014¹⁶. En la próxima fase del MCU está

14 Ficha del capítulo disponible en https://www.imdb.com/title/tt6890620/?ref=nm_flmg_act_6.

15 Ficha del corto disponible en <https://www.imdb.com/title/tt0420181/>.

16 Tráiler de esa adaptación del cómic: <https://www.youtube.com/watch?v=ti9tFOUYjk0>.

prevista una película de los Eternos en 2021. ¿Cuánto veremos de esta serie en la nueva película?

También escribió en 2003 los guiones de *1602* con dibujos de Andy Kubert y portadas de Scott McKowen, donde Gaiman plantea un universo Marvel alternativo, cuatrocientos años antes del que conocemos, con la representación de los personajes clásicos en esta nueva situación y ambientada entre Inglaterra y el Nuevo Mundo. De esta serie se ha hecho una continuación con Ángela como protagonista, pero sin la participación de Gaiman, y está entre las opciones de desarrollo para la nueva plataforma digital de Disney+. Precisamente sobre esta posible serie y el martillo de Thor son las conversaciones que se producen en el citado cameo de Gaiman en *The Big Bang Theory*.

Además de sus propias creaciones y aportaciones, Neil Gaiman ha sido una clara influencia para otros creadores. Eric Kripke siempre ha reconocido la influencia de *Sandman* o de *American Gods* en su serie *Supernatural* (2005), no en vano uno de los proyectos que se plantearon para adaptar *Sandman* al cine fue con Eric Kripke. Kevin Smith no pudo más que incluir en sus agradecimientos a Gaiman en su película *Dogma* (1999) por su influencia, pero además la colaboración con Kevin Smith se amplió en la película de animación *Jay and Silent Bob's Super Groovy Cartoon Movie* (2013)¹⁷ donde le reservaron un papel a Neil Gaiman dando voz a Albert the Manservant, como parodia de Alfred Pennyworth.

Un aspecto polémico y bastante discutido es la influencia de Timothy Hunter, protagonista de *Los libros de la magia* (1988), en el personaje de Harry Potter. Esta es una miniserie editada por Vertigo con guion de Gaiman y dibujantes como John Bolton, Scott Hampton, Charles Vess y Paul Johnson. Cuando se publicó *Harry Potter* en 1997 y sobre todo con la divulgación de su imagen en el cine, muchos se acordaron de Tim Hunter, por esa imagen de joven tímido con grandes gafas redondas, pelo oscuro desaliñado, acompañado de una lechuza y que tiene el potencial de convertirse en el mago más poderoso del mundo. Aunque se intentó incluir a Gaiman en algunas de las campañas de acusación de plagio contra J.K. Rowling, nuestro autor siempre ha aclarado que las cosas que realmente tienen en común son obvias y superficiales, y que en todo caso los dos estarían homenajeando a T. H. White y su serie de novelas *El rey que fue y será* (*The Once and Future King*)¹⁸, publicada entre 1938 y 1940.

9. GAIMAN Y EL CINE

Más allá de las anécdotas citadas, los personajes creados y las adaptaciones entre distintos formatos, vamos a analizar una serie de películas¹⁹ donde la participación de Gaiman ha sido muy relevante.

9.1. La princesa Mononoke (1997)

Aunque esta fue la película del estudio Ghibli que dio a conocer en 1997 a Hayao Miyazaki en Estados Unidos, pocos saben que la adaptación del guion al inglés fue de Neil Gaiman. Esto era algo no muy conocido, ya que Miramax eliminó su nombre de los títulos de

17 Tráiler disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=la017NRDjyM>.

18 Sobre la comparación de ambas obras, consultar: <https://lacovacha.mx/covachos/opinion-harry-potter-y-las-comparaciones-con-books-of-magic/>.

19 Partimos de la selección recogida en <https://www.filmmelior.com/es/mx/list/neil-gaiman-sus-historias-en-el-cine>.

crédito, hasta que Gaiman explicó su versión a través de su cuenta de Twitter. Disney quería participar del éxito de la película y encargó a su filial Miramax la distribución en el mercado occidental, apostando por una gran cantidad de nombres reconocidos para las voces de los personajes, y propusieron a Quentin Tarantino la adaptación del guion. Como él no pudo realizarla, propuso el nombre de Neil Gaiman. Entre las distintas desavenencias entre el estudio Ghibli y Miramax sobre el proceso de adaptación, Miyazaki exigió que eliminaran a algunos ejecutivos de la empresa norteamericana del póster y créditos y entre los nombres decidieron que el de Neil Gaiman era el más prescindible²⁰.

Debemos tener en cuenta que, en España, como en gran parte del mercado occidental, las primeras traducciones audiovisuales provienen de las versiones norteamericanas y no de los originales japoneses, por lo que la versión que nos llegó era la traducción del trabajo de Gaiman.

Para esta traducción Gaiman realizó un importante trabajo de investigación. El objetivo era familiarizarse con la cultura y el folclore japonés, destacando el interés que le produjo la fábula titulada *La zorra, el monje y el Mikado de los Sueños de Todas las Noches*.

Esta historia encaja perfectamente en el universo de *Sandman*, y cuando se le pidió una nueva historia para conmemorar el décimo aniversario, Gaiman escribió un cuento con ilustraciones de Yoshitaka Amano titulado «Los Cazadores de Sueños» (1999). En un principio parecía que quería aprovechar este cuento, pero en el epílogo de la obra, él mismo reconoce que en realidad era una historia que, si bien estaba profundamente influida por cuentos y leyendas tradicionales japoneses, era una creación propia²¹. Pero esta historia y la influencia de la cultura japonesa no quedó aquí: para el vigésimo aniversario del dios del Sueño se decidió recuperar la historia para adaptarla a cómic por P. C. Russell (2008) en una nueva versión ilustrada de cuatro tomos.

9.2. La máscara de cristal (2005)

La primera película con un trabajo directo de Gaiman fue *La máscara de cristal* (*Mirromask*), largometraje de 2005 dirigido por Dave McKean y con guion de los dos y producida por la mítica productora de Jim Henson.

Estos dos artistas se relacionan constantemente como ya hemos visto, ya sea por las colaboraciones en cómics, cuentos ilustrados o relatos como *Coraline*; y antes de esta película ya habían preparado un corto en 2002 basado en el cómic de ambos *Signal to Noise* (1989), planteado como piloto de la película que nunca pudieron realizar.

Pese a toda la trayectoria conjunta de los autores, esta película no está basada en ningún cómic, ni hay ninguna adaptación posterior al cómic, pero podemos destacar la influencia de todos los mundos e historias conjuntas de ambos autores. Lo que sí se realizó es un libro infantil ilustrado, escrito por Gaiman y con las ilustraciones de McKean, y un libro titulado *La alquimia de Mirromask* (2005) con el guion gráfico, el guion completo, fotografías y textos de archivos de ambos autores, configurando un diario similar al que la protagonista usa como ayuda en la película.

²⁰ Sobre este episodio, podemos consultar <https://www.tonica.la/lux/Quentin-Tarantino-recomendo-a-Neil-Gaiman-para-adaptar-La-Princesa-Mononoke-20190813-0014.html> <https://hipertextual.com/2019/08/neil-gaiman-princesa-mononoke-creditos>.

²¹ Sobre la creación de este relato, podemos consultar <http://revistacultural.ecosdeasia.com/neil-gaiman-yoshitaka-amano-y-los-cuentos-de-hadas-del-japon/>.



Otra de las colaboraciones entre Neil Gaiman y Dave McKean que no queremos dejar de comentar es el libro infantil *Los lobos de la pared* (2003), que fue adaptado a corto de animación de realidad virtual en 2018²². La experimentación estética y tecnológica es una constante de ambos autores y forma parte también del Sello Gaiman.

9.3. *Stardust* (2007)

Dirigida por Matthew Vaughn, y basada en la exitosa novela de Gaiman galardonada con el premio Mythopoeic Awards, *Stardust* nace originalmente como una obra a medio camino entre el cómic y el cuento ilustrado, con ilustraciones de Charles Vess (De Almeida y Cavalheiro, 2020). Normalmente se trata como cómic, ya que fue DC en su sello Vertigo quién lo editó en primera ocasión en 1997 en cuatro partes, y en 1998 en un tomo único. En España, Norma Editorial lo publicó en 1998. Posteriormente Gaiman adaptó la historia a novela sin ilustraciones en 1998 editado por Spike Avon Book. En España primero la publicó Norma en 2001 y Roca en 2007, ya usando la portada de la película como reclamo. También se adaptó a radionovela en 2016 por la BBC²³. La participación de actores y actrices consagrados como Michelle Pfeiffer, Robert De Niro o Peter O'Toole demuestra el interés suscitado por esta producción británica. La fantasía de Gaiman (Casas, 2007), se llena de intertextualidad a lo largo de todo el relato, siendo un relato de aventuras con el sello del autor.

9.4. *Beowulf: la leyenda* (2007)

En esta película de animación dirigida por Robert Zemeckis, Gaiman se encargó junto con Roger Avary de adaptar el poema épico *Beowulf* a un guion cinematográfico. Entre los objetivos de esta adaptación se reconoce que los guionistas querían realizar su propia interpretación de las motivaciones de Grendel, y también qué sucede cuando Beowulf estaba en la cueva de la madre de Grendel, alegando que Beowulf no es un narrador fiable en esa parte del poema, ayudando a conectar los distintos actos. De esta versión y basado en su guion, Chris Ryall y Gabriel Rodríguez se encargaron de realizar el cómic oficial de la película. Manuel Barrero (2007) hace una completa reseña de la película y su cómic, además de otras adaptaciones del poema al cómic de mayor o menor éxito a lo largo de los años. Sin embargo, la más reciente y aclamada en nuestro país es la versión de Santiago García y David Rubín, publicada por Astiberri en 2013. Esta versión hispana fue nominada a mejor adaptación desde otro medio en los Premios Eisner de 2018 y posiblemente también deba parte de su interés a la reinterpretación previa del mito por parte de Avary y Gaiman. Es indiscutible la relevancia de este poema anglosajón, localizado entre los siglos VIII y X como texto heroico canónico y casi fundacional de la literatura inglesa, pero la visión de Gaiman ha permitido traerlo al siglo XXI, además de generar otras obras como la novela de Caitlín R. Kiernan (2007) también basada en el guion de Gaiman y Avary (Conde Silvestre, 2009).

²² Este corto fue estrenado en el Festival de Sundance de 2018, como se recoge en <https://www.elisayuste.com/lij-gran-pantalla-rv/>.

²³ Accesible en <https://www.bbc.co.uk/programmes/b07xs1fd>

9.5. Los mundos de Coraline (2009)

Dirigida por Henry Selick, es seguramente el mayor éxito relacionado con Gaiman y el cine. Se trata de una de sus novelas más conocidas junto con *American Gods*, y su nombre se dio a conocer a un público mayoritario por esta adaptación. La novela fue publicada en 2002, obteniendo los premios Hugo, Nebula a mejor novela corta y Bram Stoker a la mejor novela para jóvenes lectores, y cuenta con las ilustraciones de Dave McKean, reforzando esa relación ya citada. En 2008 se publicó una adaptación al cómic realizada por P. Craig Russell, donde adapta a su propio estilo y narrativa la obra, pero se mantiene muy fielmente el texto de la novela. Sin embargo, las ilustraciones permiten nuevas interpretaciones, como la distinta edad que aparenta la protagonista de esta historia de terror.

La película fue un gran éxito de público y crítica, incluidos premios y nominaciones a los Globos de Oro y los Oscar, pero existen varias diferencias entre ellas: la más comentada es el personaje de Wybourne, amigo de la protagonista que en la novela es solo mencionado como vecino, y que aquí tiene una gran importancia sustituyendo en muchas ocasiones el protagonismo del gato en la novela. Aunque la trama varía y existen otras diferencias como la utilización de la muñeca para espiar a los niños, la esencia de la obra se mantiene y estamos viendo realmente la misma historia con otros elementos.

Además de estas tres obras, en 2009 también se realizó un musical²⁴ de David Greenspan y Stephin Merritt y un videojuego (Papaya Studio) basado directamente en la iconografía de la película.

Nos encontramos ante una clara propuesta transmedia, donde una misma historia creada en 2002 se adapta perfectamente a cinco medios distintos y que recogen la personalidad de cada uno de sus creadores, pero que todas mantienen el «Sello Gaiman».

9.6. Cómo enamorar a una chica punk (2018)

Dirigida por John Cameron Mitchell, es la última película estrenada de la que hablaremos, que adapta el relato corto de Gaiman «Cómo hablar con las chicas en las fiestas» («How to Talk to Girls at Parties») que se publicó dentro del libro *Objetos frágiles (Fragile Things)*, en 2006 y que recibió el premio Locus. Antes de esta versión cinematográfica existe una adaptación al cómic en 2016 con los dibujos de Gabriel Bá y Fábio Moon, que hacen un trabajo excepcional para dibujar la historia, y que funciona igual de bien como literatura o narrativa gráfica.

Lo que en el breve relato y en el cómic muestra una breve historia de dos chicos que se confunden de fiesta y encuentran un montón de chicas que no terminan de entender, con breves referencias al punk, partiendo de los propios gustos adolescentes del escritor, en la película se convierte en un elemento central de la trama como reivindicación del género, aunque se trate de un punk algo edulcorado, hasta convertirse en una comedia romántica con dos amantes que vienen de muy diferentes mundos. El guion de la película es de Philippa Goslett y del propio director John Cameron Mitchell, y cuenta con la participación de Alex Sharp, Elle Fanning y Nicole Kidman entre sus actores y actrices.

²⁴ Reseña del musical *Coraline* (2009): <http://blogs.slj.com/afuse8production/2009/05/21/coraline-the-musical-a-theatrical-revue-review/>.

10. BUENOS PRESAGIOS PARA EL FUTURO DEL SELLO

Hemos visto que cualquiera de las historias de Neil Gaiman en cualquiera de sus medios puede dar el salto a otros medios diversos, de cómics a series, relatos a películas, novelas a series; y de una manera muy recurrente cualquier creación podrá ser un cómic, donde las legiones de fans que cultivó en este medio aseguran una buena acogida. Este ha sido un análisis de académicos aficionados a su obra, que cuenta con millones de seguidores de todo el mundo.

Neil Gaiman llegó a ser descrito por la revista *Forbes* como «el autor de *best sellers* del que no has oído hablar nunca»²⁵ y esto se ha ido modificando de diferente manera como por ejemplo: «el escritor más famoso del que nunca se ha oído hablar»²⁶, y en cierta manera parecía cierto. Gaiman contaba con una legión de fans, pero era desconocido para una gran parte del público que sí conocía su obra. Sus primeros pasos en el cine hicieron que empezara a ser más conocido, pero éxitos como *Coraline* quedan más en la fama de su director que en el autor de la obra, aunque después muchas de sus obras vengan acompañadas de «del autor de *Coraline*», por el éxito comercial que tuvo.

Sin embargo, tal como demuestra el éxito de las últimas adaptaciones televisivas, las posibilidades transmedia del autor lo han convertido en una apuesta segura en estos momentos. Por ejemplo, sobre el libro *Mitos nórdicos (Norse Mythology)*, publicado en 2017, uno de sus últimos éxitos, ya se ha anunciado su adaptación al cómic²⁷ en dieciocho números con la participación otra vez de P. Craig Russell, junto con ilustraciones de Mike Mignola y Jerry Ordway entre otros. Esta nueva reinterpretación mitológica demuestra la capacidad de Gaiman para generar nuevos relatos a través de un completo proceso de documentación (Vilar Oliveira, 2017, 192-194)... ¿Veremos en un futuro una serie o película, de esta nueva narración de los clásicos dioses nórdicos?

Pero existen dos grandes proyectos cinematográficos en distinto proceso de adaptación. En primer lugar, la adaptación cinematográfica del libro infantil *El libro del cementerio*, publicado en 2008, con ilustraciones nuevamente de Dave McKean en la versión original y por Chris Riddell en su edición en español²⁸. En 2014, fue adaptado al cómic por P. Craig Russell junto con distintos dibujantes como Kevin Nowlan, Tony Harris, Scott Hampton, Galen Showman, Jill Thompson y Stephen B. Scott (Chang, 2015). Desde hace años han sonado distintos proyectos de película con nombres como Neil Jordan²⁹ como director y guionista en 2010, una posible versión animada de nuevo con Henry Selick³⁰ a la cabeza, aunque también se barajó en 2013 el nombre de Ron Howard³¹ como encargado de realizarla.

En segundo lugar, la esperada adaptación de *Sandman*, acabando prácticamente donde comenzamos. Si este cómic es posiblemente la obra más reconocida de este escritor

25 Entrevista al autor en 2015: <http://www.adriasnews.com/2014/08/neil-gaiman-entrevista.html>.

26 Entrevista al autor en 2013: https://elpais.com/elpais/2013/12/12/icon/1386878728_230511.html.

27 Sobre la adaptación de Dark Horse, ver <https://www.latercera.com/mouse/dark-horse-convertira-comic-norse-mythology-neil-gaiman/>.

28 Reseña en https://sagacomic.blogspot.com/2010/01/el-libro-del-cementerio_14.html.

29 Noticia de 2010: http://www.comicdigital.com/2492_1-El-Libro-del-Cementerio-de-Neil-Gaiman-tendra-su-propia-pelicula.html.

30 Noticia de 2012: <https://www.defanafan.com/2012/04/henry-selick-dirigira-el-libro-del.html>.

31 Noticia sobre la posible adaptación en 2013: <https://www.scifiworld.es/cine/cine/el-libro-del-cementerio-ron-howard-negocia>.

polifacético (Ortiz, 2014), podemos decir que, desde su publicación, hace más de treinta años se han oído proyectos para adaptarla al cine. Los últimos nombres que se oyeron fueron algunos como Joseph Gordon-Levitt, David S. Goyer, Jack Thorne y Eric Heisserer. Pero finalmente parece que *Sandman* se adaptará a serie de televisión por Netflix, que ya ha anunciado una primera temporada y en la que Neil Gaiman estará muy implicado como se puede ver en un hilo de Twitter³². En esta serie están implicados Allan Heinberg como *showrunner* y David S. Goyer y el propio Gaiman como productores ejecutivos. Los aficionados esperamos su estreno con muchas expectativas.



Figura 4: Ilustración Kelley Jones «A Dream of a Thousand Cats», *Sandman* 18, Agosto 1990

Pero mientras esperamos esta producción que seguramente sufrirá retraso por la crisis actual del Covid-19³³, podemos recomendar un cortometraje basado en esta obra, titulado: *Sandman: 24 Hour Diner*, realizado en 2017 por los canadienses Nicholas Brown y Evan Henderson y que adaptan la historia «24 Hours» una de las primeras historias que recoge la serie *Sandman* (n.º 6, 1989) cuando estaba más orientado al cómic de terror. La adaptación recoge perfectamente el tono violento y la estética gore que tan bien ilustró en los comics Mike Dringenberg. Esta adaptación ha recibido muy buenas críticas e incluso Neil Gaiman dio su aprobación a la misma; es decir, recibió el *seal of approval*³⁴.

32 Detalles sobre esta adaptación a la televisión: <https://www.lacasadeel.net/2019/07/primeros-detalles-de-la-adaptacion-de-sandman-que-prepara-netflix.html>.

33 El inicio de la serie estaba previsto para mayo de 2020 en el Reino Unido: <https://pulpfictioncine.com/contenido/9103/sadman-de-netflix-se-empezaria-a-grabar-en-mayo>.

34 Tenemos acceso al corto en la siguiente web, que también recoge el reconocimiento del propio Gaiman: <https://www.joblo.com/movie-news/cool-videos-sandman-fan-film-that-got-neil-gaiman-s-seal-of-approval-267-02>.

Como hemos visto, la construcción de un Sello Gaiman va vinculada en un principio al sello *Sandman*. Después del éxito de la serie regular, la editorial DC y su sello Vertigo aprovecharon el éxito con el sello *Sandman Presents* donde se incluyeron muchas historias, *spin-offs* de personajes de la saga, y toda una continuación del universo de Gaiman, incluyendo éxitos como el de *Lucifer* hasta las últimas propuestas del trigésimo aniversario.

Ese sello *Sandman* ya empezaba a ser acompañado por un Sello Gaiman desde el final de la serie, como se vio en la obra *Mr. Hero. The Newmatic Man* (1996), obra presentada como «Neil Gaiman's Mr Hero The Newmatic Man», creado para la editorial Tekno Comix donde Gaiman junto con otros ilustres como Leonard Nimoy aportan ideas pero que eran desarrolladas por otros autores³⁵.

También en otras publicaciones se puede reconocer ese sello de Neil Gaiman, como en la presentación de libros y audiolibros de gusto del autor con el sello *Neil Gaiman Presents*³⁶ donde esta presentación ocupa casi tanto como el título o el nombre del autor o autora.

El universo transmedia de Gaiman es enorme y abarca desde los infinitos salones del sueño y las reinterpretaciones de distintas mitologías hasta creaciones infantiles que terminan encantando a todos los públicos. El cine y las series de televisión están dando la notoriedad merecida al autor, y pronto esa presentación intertextual de nuevas obras o adaptaciones, introducida muchas veces por «Del creador de...» como reconocimiento a su obra frente a su figura, podrá ser sustituida por su propio sello, el de uno de los autores principales de la literatura fantástica en la actualidad.

11. BIBLIOGRAFÍA

- BAILE LÓPEZ, E.; ORTIZ HERNÁNDEZ, F. J.; ROVIRA-COLLADO, J. y VIDAL MARTÍN-TOLEDANO, J. (2015), «Del cómic a la narración transmedia en la formación universitaria. Mapa transmedia de *Los Vengadores*». *XIII Jornadas de Redes de Investigación en Docencia Universitaria. Nuevas estrategias organizativas y metodológicas en la formación universitaria para responder a la necesidad de adaptación y cambio*. Alicante: Universidad de Alicante (pp. 501-513). <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/49134> [consulta: 4 mayo 2020].
- BAILE LÓPEZ, E.; ROVIRA-COLLADO, J. y VIDAL MARTÍN-TOLEDANO J. (2016), «Avengers Assemble! Análisis transmediático de la saga de sagas superheroica». En Encabo, E. Urraco, M. y Martos, A. (Eds.), *Sagas, distopías y transmedia: ensayos sobre ficción fantástica*. León: Marcial Pons, pp. 163-174.
- BARRERO, M. (2007), «El Beowulf de Gaiman». *Tebeosfera*. <https://tebeosfera.blogspot.com/2007/11/el-beowulf-de-gaiman.html> [consulta: 4 mayo 2020].
- CAMPBELL, H. (2015), *El arte de Neil Gaiman*. Barcelona: Norma.
- CARO, D. (2003), «Neil Gaiman y la cadena infinita» *Tebeosfera*, <https://www.tebeosfera.com/1/Documento/Articulo/Guionistas/Neil/Gaiman.htm> [consulta: 4 mayo 2020].
- CASAS, Q. (2007), «Les fantasies de Neil Gaiman: *Stardust*». *Benzina: Revista d' excepcions culturals*, 21.

³⁵ Sobre esta propuesta editorial: <https://buffetcritico.wordpress.com/2016/06/26/un-campeon-de-vapor-inmaculado-neil-gaimans-mr-hero-the-newmatic-man/>.

³⁶ En la web encontramos libros presentados bajo este lema, producidos por el propio autor: https://www.audible.com/ep/Neil_Gaiman_Presents.

- CONDE SILVESTRE, J. C. (2009), «Estrategias y recursos para la reelaboración de un poema heroico medieval en el siglo XXI: los beowulfs de Robert Zemeckis y Caitlín R. Kiernan». En *Miscelánea Medieval Murciana*, XXXIII, pp. 9-31. <https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/16608/1/1033114160211PB.pdf> [consulta: 4 mayo 2020].
- CHANG, T. Ch. (2015), «I am nobody: fantasy and identity in Neil Gaiman's *The Graveyard Book*». *Journal of English Studies* 13, pp. 7-18.
- DE ALMEIDA, R. y CAVALHEIRO, M. G. (2020), «O insólito em *Stardust*: análise intermediática». *Letras de Hoje: Estudos e debates de assuntos de lingüística, literatura e língua portuguesa*, vol. 55, 1, pp. 94-106, <http://dx.doi.org/10.15448/1984-7726.2020.1.33394>
- ESPINO MARTÍN, J. (2002). «La reinterpretación del mito clásico en el comic-book U.S.A. Un análisis del mito en el *Sandman* de Neil Gaiman y el *Epicurus el Sabio* de Messner-Loebs». Alvar Ezquerro, C. (coord.) *El mito, los mitos*, Madrid: Sociedad Española de Literatura General y Comparada, pp. 45-54.
- GARCÍA, J. M. (2013). «Cine y cómic. Los encuentros y desencuentros de una pareja condenada a entenderse». *CuCo, Cuadernos de cómic* 1, pp.195-221. http://cuadernosdecomic.com/docs/revista1/cine_comic_garcia.pdf [consulta: 4 mayo 2020].
- HUME, K. (2013), «Neil Gaiman's *Sandman* as Mythic Romance». En *Genre: Forms of Discourse and Culture*, vol. 46, 3, pp. 345-365.
- JENKINS, H. (2003), «Transmedia Storytelling. Moving Characters from Books to Films to Video Games can Make them Stronger and more Compelling». *MIT Technology Review* <https://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling> [consulta: 4 mayo 2020].
- JENKINS, H. (2006), «Confesiones de un Aca/Fan». *Fans, blogueros y videojuegos. La cultura de la colaboración*. Barcelona: Paidós. pp. 3-12.
- JENKINS, H. (2008), *Convergence culture. La cultura de la convergencia en los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- KRESS, G. y VAN LEEUWEN, T. (2001), *Multimodal Discourse. The Modes and Media of Contemporary Communication*. Londres: Arnold.
- METELING, A. (2017), «Gothic London: On the Capital of Urban Fantasy in Neil Gaiman, China Miéville and Peter Ackroyd». *Brumal. Revista de Investigación sobre lo Fantástico*, vol. 5, 2, pp. 65-84. <https://doi.org/10.5565/rev/brumal.416>
- ORTIZ, F. J. (2014), «La comicoteca, *Sandman*». *Abandonad toda esperanza*, <http://abandonadtodaesperanza.blogspot.com/2014/03/la-comicoteca-sandman-vol-3-pais-de.html> [consulta: 4 mayo 2020].
- PÉREZ AMEZCUA, L. A. (2019). «Mito y mistagogía hipermoderna en *American Gods*». LOSADA, J. M. y LIPSCOMB (eds.), *Myth and Audiovisual Creation* Berlín: Logos Verlag, pp. 127-138.
- Red Internacional de Universidades Lectoras, (2009). «Neil Gaiman, Veinte años modelando sueños», *Revista Imaginarios* 1 <https://issuu.com/imaginarios/docs/imaginarios01> [consulta: 4 mayo 2020].
- RODRÍGUEZ FERRÁNDIZ, R. (2014). «El relato por otros medios ¿un giro transmediático?». *CIC. Cuadernos de Información y Comunicación*, vol. 19, pp.19-37. <https://doi.org/10.5209/rev.CIYC.2014.v19.43901>.
- ROMERO JÓDAR, A. (2012), *The iconical discourse community, the narrative iconical subgenres and the trauma graphic novel in English*. [tesis doctoral] Universidad de Zaragoza.

- ROVIRA, J. M. (2017), «Qué puedes encontrar en *American Gods*, la novela de Neil Gaiman». *Fuera de Series*. Recuperado de <https://fuera deseries.com/qu%C3%A9-puedes-encontrar-en-american-gods-la-novela-de-neil-gaiman-7c80cb5f480a> [consulta: 4 mayo 2020].
- ROVIRA-COLLADO, J. (2016), «El booktrailer y el booktuber como estribillos transmedia de sagas fantásticas». Encabo, E. Urraco, M. y Martos, A. (eds.), *Sagas, distopías y transmedia: ensayos sobre ficción fantástica*, León: Marcial Pons, pp. 59-75.
- ROVIRA-COLLADO, J. y BAILE-LÓPEZ, E. (2108). «Fuerza y superpoderes de los lectores en universos transmedia comerciales: libros y cómics en *The Avengers* y *Star Wars*». SEGARRA-SAAVEDRA, J., HIDALGO-MARÍ, T., RODRÍGUEZ-FERRÁNDIZ, R. (coords.). *Actas de las Jornadas Científicas Internacionales sobre Análisis del discurso en un entorno transmedia*. Alicante: Universidad de Alicante, 2018. (Colección Mundo Digital de Revista Mediterránea de Comunicación; 11), pp. 45-59 http://dx.doi.org/10.14198/MEDCOM/2017/11_cmd.
- ROVIRA COLLADO, J. M. y ROVIRA-COLLADO, J. (2012) «15 anys de còmic-vinyetes a la Universitat d'Alacant: Unicòmic com a model acadèmic de didàctica i promoció de la lectura». *Ítaca. Revista de Filologia* 3 (2012), pp. 223-248. <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/26853> [consulta: 4 mayo 2020].
- SERRA, M. (2011), *La semiosfera de los cómics de superhéroes*, [tesis doctoral], Universidad Complutense de Madrid. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=97233> [consulta: 4 mayo 2020].
- SCOLARI, C. (2013). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto.
- VILAR OLIVEIRA, L. (2017). «Os Mitos nórdicos segundo Neil Gaiman». *Anuário de literatura: Publicação do Curso de Pós-Graduação em Letras, Literatura Brasileira e Teoria Literária*, vol. 22, 1, pp. 192-196.
- ZINNATULLINA, Z.R., ZUEVA, E.V., POPP, I. A. (2018), «Series de television y su novelización: *Neverwhere* por Neil Gaiman». *Orbis: revista de Ciencias Humanas*, Año 14, nº. extra 41, 1, pp. 19-26.
- ZANÓN FERNÁNDEZ, E. (2013), «El mito como temática superventas en el cómic de finales del siglo XX: el extraño caso de Neil Gaiman y su *The Sandman*». Lipscomb, A. y Losada Goya, J. M., (coord.) *Mito e interdisciplinarietà: Los mitos antiguos, medievales y modernos en la literatura y las artes contemporáneas*, Bari: Levante Editori, pp. 353-362.

EL *QUIJOTE* DE LOS SUPERHÉROES M. Night Shyamalan y la consolidación del cine de superhéroes como género cinematográfico

Francisco J. ORTIZ
(Universidad de Alicante)

RESUMEN:

En lo que va de siglo XXI, las películas basadas en cómics protagonizados por superhéroes vienen experimentando un crecimiento exponencial en cuanto a popularidad y rendimiento en taquilla sin parangón en la historia del cine; tanto es así que se viene planteando la posibilidad de que nos encontremos ante un nuevo género cinematográfico con sus propios estilemas temáticos y visuales. Por otra parte, el interés generalizado que despiertan estas historias ha terminado generando propuestas afines pero de carácter original; esto es, creaciones fílmicas no basadas en un material previo. De entre todas estas producciones de nuevo cuño destacan tres títulos dirigidos por el cineasta M. Night Shyamalan, cuyas respectivas tramas interrelacionadas conforman un relato que puede interpretarse como una relectura del *Quijote* de Cervantes en clave superheroica, y que ha servido para consolidar un nuevo género audiovisual –no olvidamos la televisión, medio en el que en buena medida germinaron las primeras semillas del mismo– reconocido como tal.

Palabras clave: *secuela, universo compartido, Eastrail 177 Trilogy, Unbreakable Trilogy, Glass Trilogy.*

1. EL CALDO DE CULTIVO DE UN NUEVO GÉNERO CINEMATográfico (1978-1999)

Las primeras versiones de carne y hueso de los personajes superheroicos de las viñetas, consideradas hoy en conjunto como artefactos audiovisuales de estética *naïf*, llegaron al público (estadounidense primero, del resto del mundo después) a través de la pequeña pantalla y en formato de *Saturday serial* («serie de los sábados») a lo largo de la década de los cuarenta: el primero de aquellos seriales en blanco y negro –que además del material de base bebían también de otros productos previos ajenos al género como *Flash Gordon* (1936) o *Buck Rogers* (1939), ambos de ciencia ficción– fue *Adventures of Captain Marvel*

(1941); a este le siguieron otros como *Batman* (1943), *Captain America* (1944) o *Superman* (1948). Tiempo después, la irrupción del color traería consigo un estallido pop en la serie *Batman* de 1966; seguida de *The Amazing Spider-Man* y *The Incredible Hulk*, las discretas adaptaciones de Marvel Comics emitidas ambas a partir de 1977.

Pero sería Superman, considerado el primer superhéroe en ver la luz en el terreno del cómic en *Action Comics #1* con fecha de junio de 1938, quien protagonizaría cuatro décadas más tarde la primera adaptación cinematográfica para la gran pantalla de un cómic de superhéroes tal y como se entiende este concepto. Nos referimos, claro está, a *Superman* (1978), dirigida por Richard Donner y protagonizada por el malogrado Christopher Reeve; un film que daría pie a tres secuelas de interés decreciente (1980, 1983 y 1987) y un *spin-off* menor protagonizado por la prima del Hombre de Acero: *Supergirl* (1984).

Poco más de una década después de aquel estreno de relevancia capital, la sociedad asistiría a un renacer del género en los cines gracias al éxito internacional de la adaptación del segundo superhéroe, Batman, que fue creado como contrapunto del anterior en mayo de 1939 en las páginas de *Detective Comics #27*. En efecto, la cinta *Batman* (1989), dirigida por Tim Burton y protagonizada por Michael Keaton, disfrutó de un éxito tal en la taquilla de todo el mundo que terminó generando a lo largo de los años noventa del siglo pasado, además de tres secuelas oficiales, un número considerable de nuevas adaptaciones (algunas adscritas al género superheroico sin ambages, otras con algunos elementos comunes a él): *Captain America* (1990), *Dick Tracy* (1990), *Teenage Mutant Ninja Turtles* (1990), *The Rocketeer* (1991), *The Crow* (1994), *The Fantastic Four* (1994), *The Mask* (1994), *The Shadow* (1994), *Timecop* (1994), *Judge Dredd* (1995), *Tank Girl* (1995), *Barb Wire* (1996), *The Phantom* (1996), *Men in Black* (1997), *Spawn* (1997), *Steel* (1997), *Blade* (1998) o la paródica *Mystery Men* (1999) son algunos de los ejemplos que demuestran la fiebre por los héroes de los tebeos que se vivió durante aquel período.

No obstante, puede señalarse el año 2000 como un verdadero punto y aparte previo a la fundación de lo que hoy en día nadie duda en considerar como un género cinematográfico por derecho propio, o al menos como un subgénero o una vertiente más dentro del cine fantástico o el de ciencia ficción: el cine de superhéroes. Escogemos esta fecha por ser la del estreno de *X-Men*, primer film basado en un cómic del género (concretamente, de la editorial Marvel Comics) cuyos excelentes resultados en taquilla generaron una serie de sinergias que perduran hasta el día de hoy y que –pese a finalizaciones de contratos, traspasos de derechos legales y abandonos personales varios– no presentan visos de concluir; tan solo, en todo caso, revelan una clara tendencia a redefinirse y/o reiniciarse.

Resulta curioso que fuese en ese mismo año 2000 cuando el cineasta estadounidense de origen indio M. Night Shyamalan estrena *Unbreakable* (en España, *El protegido*), película que en un primer momento fue saludada como un *thriller* fantástico cuya pretensión primordial parecía ser la de repetir la exitosa fórmula de la inmediatamente anterior *The Sixth Sense* (1999) con otra fábula fantástica de sorprendente *twist* final¹. Esto, sin dejar de ser cierto en parte, pronto se antojó como un juicio impreciso o insuficiente para explicar lo que de

1 Como señalan Gómez-Tarín y Rubio Alcover, «Shyamalan iba a quedar definitivamente asociado a la poética del *twist* (el final-sorpresa) merced a [...] *El protegido* (*Unbreakable*, 2000). Ello no significa que esta asociación de un recurso más bien populista con su sello no fuera en parte injusto, ya que eso era tan cierto como que tanto esta pieza como *El sexto sentido* acreditaban otros rasgos bastante menos frecuentes y cómodos para con el espectador medio de un cine *mainstream* [...] como son un ritmo inusualmente moroso y una melancolía a tono con el tema, sumamente lúgubre» (2013: 5).

forma sibilina escondía aquella cinta: un relato que, si bien era inédito hasta la fecha, podía adscribirse al género que nos ocupa; y que además, con el paso del tiempo, se revelaría también como el germen de una mitología original y propia².

2. UNBREAKABLE (2000): LA FORJA DE UN (SUPER)HÉROE

La sinopsis de esta primera aproximación de Shyamalan al género superheroico es la siguiente: David Dunn (Bruce Willis) es padre de familia y trabaja como vigilante de seguridad en un estadio deportivo de Filadelfia. Tanto su vida familiar como su carrera profesional están en crisis: su matrimonio con Audrey (Robin Wright Penn) hace aguas, lo que parece que empieza a afectar a su hijo Joseph (Spencer Treat Clark); y la decisión de mudarse en solitario implica encontrar otro trabajo en otra ciudad. En uno de sus trayectos realizados a tal fin, el tren en el que viaja descarrila con resultados devastadores: todos los pasajeros fallecen, con la única excepción de David. Es entonces cuando entra en escena Elijah Price (Samuel L. Jackson), propietario de una galería especializada en el noveno arte que padece una extraña patología: osteogénesis imperfecta, conocida comúnmente como «enfermedad de los huesos de cristal», y que le convierte en un ser extremadamente frágil. Este, convencido de que David representa el extremo diametralmente opuesto a él mismo, tratará de convencerle de que ha sobrevivido a la catástrofe porque cuenta con habilidades especiales parecidas a las de los superhéroes de los cómics que tanto venera y que para él son «una nueva forma de saber oculto» (Navarro, 2004: 52).

Unbreakable se estrenó tan solo un año después de *The Sixth Sense*, por lo que es fácil intuir que se trataba de un proyecto largamente acariciado y con muchas horas de trabajo detrás en el momento en el que arranca su preproducción. Un proyecto que, además y ya desde entonces, formaba parte de una propuesta más amplia y ambiciosa: la de una trilogía. Pueden desmentirse fácilmente aquellos rumores que apuestan a que la relación de las posteriores *Split* (2016) y *Glass* (2019) con *Unbreakable* es una vinculación que solo existe a posteriori: en su estudio dedicado al realizador y publicado en 2012 –esto es, cuatro años antes del estreno de *Split* y siete del de *Glass*–, Ramón Monedero ya señalaba: «Night estaba tan convencido de que *El protegido* iba a ser un éxito tan o más descomunal que *El sexto sentido* que en un primer momento, la película iba a ser la primera parte de una trilogía. Su raíz brotaba de la cultura de los cómics, y todos sabemos lo bien que suelen funcionar las adaptaciones del cómic al cine, al menos durante los últimos años» (2012: 108).

Por tanto, y aunque sus secuelas fueron tardías y llegaron –en la línea del cine de su autor, muy dado a las sorpresas– cuando nadie las esperaba ya, *Unbreakable* puede y debe verse como la primera entrega de una saga... por más que tras el estreno del film, y quizá porque su resultado en taquilla no fue tan satisfactorio como el de *The Sixth Sense*, el propio Shyamalan llegase a manifestar: «no soy la clase de persona que quiere hacer secuelas o ser

2 Algunas voces han acusado a Shyamalan de basarse en trabajos ajenos sin reconocerlo: es el caso del director de cine (y guionista de historietas ocasional) Kevin Smith, que señaló ciertas similitudes entre *Unbreakable* y el cómic *Mage: The Hero Discovered* de Matt Wagner; o el crítico de cine Elvis Mitchell, que atendió a una cuestión menor comparando el aspecto del protagonista de la primera vestido con su impermeable verde con El Espectro de DC Comics. No obstante, ninguna de estas acusaciones llegó a más en términos legales. (Vid. Alarcón, 2011: 250).

conocido sólo por una clase de películas. Quiero que cada uno de mis films sean originales y distintos [sic]» (2012: 108).

En efecto, la cinta que nos ocupa puede verse como el inicio de una obra en tres actos que responde a un concepto básico del cómic de superhéroes: el llamado *secret origin* («origen secreto»); esto es, el relato del nacimiento y la constitución del héroe en cuestión³. Un protagonista que, en esta ocasión, nace como consecuencia de los actos de quien será su némesis y por tanto villano principal de la función⁴.

También debemos al citado Ramón Monedero esta acertada reflexión a propósito de la primera «película de superhéroes» de Shyamalan:

El protegido es, esencialmente, una película de perspectivas, o mejor aún, de nuevas perspectivas; y la primera de ellas la podemos apreciar en la misma forma en la que el film se aproxima al mundo de los superhéroes. En realidad, la película de M. Night Shyamalan poco tiene que ver con las habituales adaptaciones que el cine de Hollywood hace de los cómics. Si la relación, que desde prácticamente su origen, ha mantenido el cine con los cómics se ha asentado fundamentalmente en traspasar, con mayor o menor fortuna, el espíritu de un cómic a la gran pantalla, *El protegido* aboga en cambio por una aproximación en perspectiva al propio concepto del cómic, como creación artística en sí misma. Esta es una de las razones por la que la película, al menos en su momento, no fue del todo asimilada por los fans de los cómics y por extensión, [sic] por los admiradores del cine de superhéroes en general. *El protegido* no perseguía tanto plasmar en la pantalla una sucesión de viñetas convertidas en imágenes en movimiento como plantear un acercamiento algo más abstracto a la propia mecánica, a la propia filosofía de los cómics⁵ (2012: 112).

3 Estas primeras aventuras de un personaje, no siempre narradas en su primera aparición impresa en el ámbito de los cómics, han sido trasladadas en repetidas ocasiones al cine: baste recordar el origen de Superman, representado en la citada *Superman* y en *Man of Steel* (2013); el de Batman, quizá el más recreado tanto en las viñetas como en la gran pantalla, en presente o a modo de *flashback*, y visto en filmes como la mencionada *Batman*, *Batman Begins* (2005) o *Batman v Superman: Dawn of Justice* (2016); o el de Spiderman, narrado en la cinta homónima de 2002 y, en cierta medida, en *The Amazing Spider-Man* (2012). Cuando el relato abarca también las primeras andanzas como justiciero del personaje principal, se suele emplear otra etiqueta muy habitual en los cómics del género: la de *year one* («año uno»); siendo la historia más recordada la de *Batman: Year One* del guionista Frank Miller y el dibujante David Mazzucchelli.

4 La presencia de un giro de guion que revela que el superhéroe se origina como consecuencia de la acción del supervillano es un recurso que ya pudo verse en el citado *Batman* de Tim Burton, donde se descubría finalmente que el personaje de Jack Napier / Joker (Jack Nicholson) había sido el asesino de los padres de un pequeño Bruce Wayne, futuro Batman, años atrás. Una coincidencia esta que es invención de los guionistas Sam Hamm y Warren Skaaren, y que por tanto no proviene del cómic adaptado.

5 También tendría en vista un objetivo igual de ambicioso el director Ang Lee a la hora de realizar su particular aportación al género: *Hulk* (2003), donde el relato adquiriría en ocasiones la apariencia visual de viñetas mediante el recurso de la *split screen* o «pantalla partida». El resultado, si bien menos satisfactorio que en el caso de Shyamalan, no mereció los varapalos generalizados que recibió en su día por parte de la crítica especializada y muy especialmente de los espectadores. Mejor tratada en líneas generales fue *Watchmen* (2009), en la que el realizador Zack Snyder trató de calcar en buena medida muchas de las viñetas del cómic homónimo de Alan Moore y Dave Gibbons.

En efecto, desde su mismo arranque la película no oculta en ningún momento su deuda con el universo de los cómics impresos, pues empieza con un texto introductorio que, entendido como imagen en su totalidad, puede recordar a las cartelas de la narrativa gráfica secuencial [Figura 1]⁶.

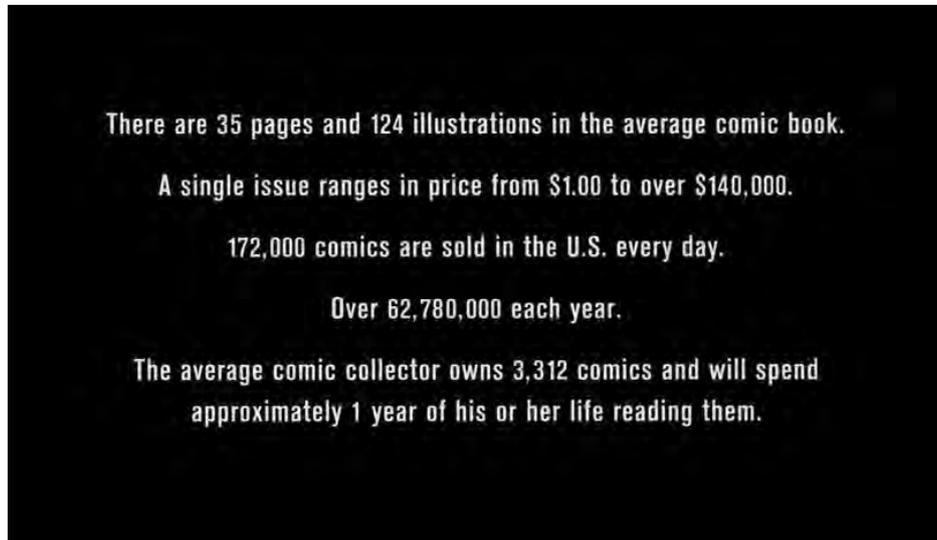


Fig. 1. Texto introductorio del film *Unbreakable*

A continuación, aparece en escena, en manos de un joven Elijah, un número del apócrifo *Active Comics* (obvio homenaje al *Action Comics* que acogió las primeras aventuras de Superman en los quioscos) [Figura 2]; un ejemplar en el que se advierte la leyenda *Limited Edition* («Edición limitada») que servirá para dar nombre a la galería de arte especializada en cómics que regentará su dueño muchos años después [Figura 3].



Fig. 2. Un joven Elijah recibe un cómic como regalo de su madre

6 Traducción al castellano: «Cada cómic tiene una media de 35 páginas y 124 ilustraciones. El precio de cada ejemplar oscila entre 1 y 140.000 dólares. En Estados Unidos se venden 172.000 cómics al día. Unos 62.780.000 al año. Cada coleccionista posee una media de 3.312 cómics y pasaría aproximadamente un año de su vida leyéndolos».



Fig. 3. Fachada de Limited Edition, la galería de arte propiedad de Elijah Price

Por añadidura, y además de aludir al tema de la dualidad y los extremos contrapuestos (que alcanza, como veremos luego, al propio diseño conceptual de toda la trilogía como tal), los continuos reflejos de personajes en espejos, cristales, ventanas o pantallas de televisión sugieren los encuadres de las viñetas propios del cómic. Por si esto fuera poco, la construcción de muchos de los planos en los que aparecen tanto David Dunn como Elijah Price responde también a la presencia de un eje de simetría vertical e invisible que divide la pantalla en dos, subrayado por los sempiternos colores que definen a ambos personajes: verde y púrpura, respectivamente [Figura 4].



Fig. 4. Elijah trata de convencer a David de que este posee poderes sobrehumanos

Por otra parte, y ya en términos puramente argumentales, de la historia de *Unbreakable* y de su personaje principal deben destacarse una serie de elementos comunes a los cómics de superhéroes:

- a) *Un nombre aliterativo*: el protagonista de *Unbreakable* responde al nombre de David Dunn, una aliteración que se origina como recurso en el universo de la animación para niños: baste recordar a Mickey Mouse (el ratón Mickey), Donald Duck (el pato Donald), Bugs Bunny, Road Runner (el Correcaminos) o Mighty Mouse (Super Ratón), este último una parodia infantil del propio Superman. Este recurso fonético es muy habitual en el universo de los cómics de superhéroes, ya se manifieste en los nombres civiles de los personajes y/o en sus respectivos alias de superhéroe o supervillano. El fallecido Stan Lee, guionista y editor en jefe de Marvel y cocreador de muchos de sus personajes más populares, explicitó su querencia por los nombres aliterativos como un recurso mnemotécnico para recordarlos mejor: citemos algunos como Reed Richards / Mr. Fantástico, Susan Storm / Mujer Invisible, Peter Parker / Spiderman, Bruce Banner / Hulk, Scott Summers / Cíclope, Matt Murdock / Daredevil, Stephen Strange / Doctor Extraño, Silver Surfer (en España, Estela Plateada), etcétera. En cuanto a su rival DC, ténganse en cuenta sobre todo los casos del álgter ego civil de Superman, Clark Kent; su enemigo más encarnizado: Lex Luthor; o cuatro mujeres con las que en un momento u otro el primero mantuvo una relación sentimental: Lois Lane, Lana Lang, Lori Lemaris y Wonder Woman, esta última un personaje protagonista *per se*. Sin olvidar a otros superhéroes de la compañía como Blue Beetle, Mister Miracle, Beast Boy, J'onn J'onzz / Detective Marciano, Wally West / Flash, Buddy Baker / Animal Man, Guy Gardner / Linterna Verde, Boston Brand / Deadman, Zatanna Zatara o grupos como Teen Titans (Jóvenes Titanes) o Suicide Squad (Escuadrón Suicida).
- b) *Un alias*: al tratarse del relato del origen del héroe, además reacio a asumir su condición como tal, David Dunn no cuenta con un alias superheroico propiamente dicho. No será hasta una de las primeras secuencias de la posterior *Glass* que descubramos que la prensa ha decidido rebautizarlo (¿definitivamente?) con el alias de The Overseer («El Protector»)⁷.
- c) *Unos poderes específicos*: David Dunn presenta dos poderes claramente diferenciados: por un lado, invulnerabilidad (no recuerda haber enfermado nunca, por ejemplo); por otro, una suerte de cognición extrasensorial a partir del contacto físico con aquellos que han obrado mal. Estos poderes (especialmente el primero) se han contemplado ya, por supuesto, entre la amplísima lista de habilidades censadas en el ámbito del cómic de superhéroes.
- d) *Un aliado*: esta figura está representada en el film por Elijah Price, si bien en el universo de los cómics suelen jugar dicho rol personajes en edad adolescente con el fin de potenciar la identificación del lector juvenil. De esta clase de personajes, llamados *sidekicks* en el mercado anglosajón y *compañeros* en el hispano, muy probablemente sea el ejemplo más célebre Robin, el Chico Maravilla, discípulo

7 En esta secuencia, una de las más humorísticas del film, Joseph Dunn le recuerda a su padre que antes había recibido sobrenombres más ridículos, como The Tip-Toe Man («El Hurtadillas») o The Enforcer («El Merodeador»).

de Batman en muchas de sus aventuras y visto en el cine en las adaptaciones dirigidas por Joel Schumacher. También podemos mencionar, en el seno de Marvel, compañeros como Bucky Barnes luchando codo a codo con el Capitán América o Rick Jones acompañando a diversos héroes en sus andanzas.

- e) *Una némesis principal*: aunque luego se ampliará la nómina con la presentación del personaje central de *Split*, y dado que la naturaleza como villano de Elijah Price / Don Cristal no se revela hasta el acto final, la trama cuenta con un supervillano en realidad menor: el llamado The Orange Man («El Hombre Naranja»), un peligroso psicópata que ataca a familias enteras en su propia casa y al que El Protector derrotará en su primera incursión nocturna como superhéroe.
- f) *Un traje específico*: aunque desde sus mismos orígenes la vestimenta de los superhéroes en las viñetas que les vieron nacer ha hecho gala de diseños ostentosos y colores llamativos, en su aproximación hiperrealista al género Shyamalan rechaza esta opción; no obstante, no reniega convertir el chubasquero con capucha de su personaje principal en un *traje* de superhéroe *sui generis*, pero reconocible como tal.
- g) *Un punto débil*: como le ocurre a David Dunn con un elemento tan común como el agua, todo superhéroe que se precie tiene un talón de Aquiles. Este recurso se creó con la doble intención de humanizar a personajes que hasta el momento eran poco menos que dioses y posibilitar que sus vidas corrieran algún riesgo, facilitando así la identificación con el lector y enriqueciendo la emoción de sus aventuras. El paradigma de este recurso narrativo es la kriptonita en todas sus variantes: un mineral extraterrestre que debilita a Superman, le arrebató sus poderes, altera su conducta e incluso puede llegar a matarlo.
- h) *Una identidad secreta*: en una de las últimas secuencias del film, ambientada en la cocina de su hogar, David Dunn dirige a su hijo Joseph un discreto gesto con el que le pide que mantenga en secreto lo que sabe de los poderes y las acciones heroicas de su progenitor. En efecto, la mayoría de superhéroes de los cómics se cuidan mucho de revelar públicamente cuál es su identidad civil, con el fin de proteger a sus seres queridos de posibles acciones criminales por parte de sus enemigos. Las dualidades Clark Kent / Superman, Bruce Wayne / Batman o Peter Parker / Spiderman son ejemplos paradigmáticos de ello.

Pese a las expectativas puestas de cara a su estreno, y aunque quedó lejos de resultar un fracaso, *Unbreakable* estuvo muy lejos de ser tan rentable como *The Sixth Sense*, y Shyamalan se vio obligado a aparcar durante un largo tiempo la continuación de la historia tal y como la tenía pensada. En el ínterin que se produjo hasta el estreno de *Split* en 2016, el realizador dirigiría con resultados desiguales siete películas más, todas ellas adscritas de una forma u otra al género fantástico o al terror pero ajenas al mundo de los superhéroes: *Signs* (2002), *The Village* (2004), *Lady in the Water* (2006), *The Happening* (2008), *The Last Airbender* (2010), *After Earth* (2013) y *The Visit* (2015). Sería precisamente durante la gestación de esta última que su asociación con Blumhouse, la productora de Jason Blum especializada en cine de terror de presupuesto medio y buen rendimiento en taquilla, abriría la puerta a retomar la historia de David Dunn y Elijah Price... aunque en un primer momento nadie se enterase de ello.

3. SPLIT (2016): EL NACIMIENTO DE UN (SUPER)VILLANO

Split (estrenada en España con el título de *Múltiple*) nos presenta a un individuo que, como Elijah Price, padece un trastorno, este mental, de carácter inusual: el de personalidad múltiple. Veintitrés son, inicialmente, las identidades conocidas de quien luego sabremos que en realidad se llama Kevin Wendell Crumb (James McAvoy); a estas parece que se sumará en breve una más, la más temible de todas: The Beast («La Bestia»). La llegada de esta es lo que más temen tres chicas adolescentes: Casey (Anya Taylor-Joy), Claire (Haley Lu Richardson) y Marcia (Jessica Sula), secuestradas por Dennis, otra de las personalidades más peligrosas de Kevin. Mientras las tres muchachas tratan de escapar de su cautiverio, la veterana doctora Karen Fletcher (Betty Buckley), especialista en dicho trastorno mental y particularmente interesada en cómo este afecta al organismo vivo que lo sufre, trata de ayudar a su paciente.

Split ha sido considerada como la primera «secuela secreta» de la historia del cine⁸, pues su naturaleza de continuación no se revela durante la preparación y/o la promoción del film; de hecho, ni siquiera se establece el vínculo entre ella y su predecesora en los primeros compases del relato. Muy al contrario, el nexos entre ambas no sale a la luz hasta la última escena de la película, apenas unos segundos antes de que hagan acto de presencia los títulos de crédito finales, en lo que Roberto García-Ochoa Peces califica de «revolucionario giro final» (AA.VV., 2019: 366). Además, vista y analizada la trilogía en su totalidad, este episodio central es en términos argumentales el más ajeno al género superheróico; y, si se elimina su última secuencia, funciona como un film de terror psicológico *stricto sensu*.

Esta decisión, en cierta medida arriesgada pero que por otro lado dota a la propuesta de un valor histórico indiscutible, no desentona en una filmografía como la de Shyamalan, proclive –además de a los sorprendentes *twists* finales, como ya se ha visto– a una reflexión a propósito de los géneros cinematográficos que se suele manifestar a partir de dichos giros inesperados: recordemos que *Unbreakable* y *Signs* tampoco se promocionaron como sendas muestras de «cine de superhéroes» y «cine de ciencia ficción» respectivamente, sino como *thrillers* fantásticos y de misterio en la línea de *The Sixth Sense*; y, muy especialmente, que la decepción generalizada que supuso para buena parte de su público la por otro lado magistral *The Village* se debe a que su adscripción al género del cine de terror –tal y como fue publicitada– quedó en entredicho al revelarse su verdadera naturaleza de drama que reflexionaba sobre cuestiones político-sociales.

Pese a todo lo dicho, y al margen del interés extradiegético de tan inusual propuesta, nuestro análisis de *Split* debe focalizarse en su pertenencia a una mitología propia que arranca en *Unbreakable* y culmina (al menos por el momento) en *Glass*. De hecho, y como ya hemos visto, el film corresponde al segundo acto que quedó fuera durante la redacción del guion definitivo de *Unbreakable*, dado que Shyamalan no podía olvidarse de narrar el origen del que sería uno de los principales antagonistas del protagonista de aquella. A ello se refiere Tonio L. Alarcón al escribir a propósito de la primera entrega de la trilogía lo siguiente:

8 El especialista Roberto García-Ochoa Peces, antes de ver *Glass*, plantea también la posibilidad de que *Split* sea más un *spin-off* (esto es, un relato derivado) que una secuela o continuación directa de *Unbreakable* (AA.VV., 2019: 362). Pero tras ver la conclusión de la saga nos decantamos sin lugar a dudas por esta última opción.

una historia de superhéroes que, siguiendo una estructura clásica de tres actos, se acercaría al género de forma realista y verosímil, desde una perspectiva adulta. Sin embargo, al darle vueltas a la misma, [Shyamalan] se dio cuenta de que le resultaba mucho más interesante el primer segmento, la narración del origen de su personaje principal y de sus antagonistas (2011: 249).

De hecho, y tal como explica el propio Alarcón, «a mediados del año 2010, Shyamalan anunció que había decidido reaprovechar la idea en la que se iba a basar la [...] secuela –y que habría servido para presentar a un nuevo villano– para una de las películas de la serie *The Night Chronicles*, producidas por Shyamalan a partir de ideas propias, desarrolladas por otros guionistas» (2011: 251). No obstante, de aquel proyecto como tal nunca más se supo, y afortunadamente terminó dando pie al film dirigido por él mismo que ahora nos ocupa; una película cuya razón de ser responde a una doble funcionalidad: servir de carta de presentación de un nuevo supervillano, y al mismo tiempo ejercer de puente entre el «Año Uno» del superhéroe (visto en *Unbreakable*) y la verdadera conclusión de la historia (narrada en *Glass*).

Dicho supervillano es Kevin Wendell Crumb, un individuo que cuenta con veinticuatro personalidades diferentes. Al margen de la temible La Bestia, las dominantes parecen ser tres: Barry, un aspirante a diseñador de moda de carácter afable y gestos afeminados cuyo propósito principal parece ser defender a Kevin y mantener a raya al resto de personalidades; Dennis, un sujeto que padece un trastorno obsesivo compulsivo a propósito del orden y la limpieza y que experimenta una peligrosa parafilia: la de obligar a chicas adolescentes a desnudarse y bailar para él; y Patricia, una mujer de comportamiento correcto y educado pero que junto con Dennis rinde culto al advenimiento de La Bestia. Al margen de estas tres identidades, también está muy presente la de Hedwig, un niño de nueve años de gran verborrea y aficionado a bailar temas de hip hop.

Veamos a continuación cómo se plasman en *Split* los tropos habituales del género ya especificados al hilo de su presencia en *Unbreakable*:

- a) *Un nombre aliterativo*: el nombre real del protagonista es Kevin Wendell Crumb; un enunciado aliterativo si, siguiendo una costumbre muy arraigada en Estados Unidos, se obvia el segundo nombre tal y como se escucha en el noticiario televisivo del final de *Split* o en la prensa digital que muestra *Glass*. Como era de esperar, en el recurrido Universo Marvel el fenómeno de la repetición de fonemas se da también entre los supervillanos, como es el caso del Doctor Doom (en España, Doctor Muerte), Green Goblin (Duende Verde), Otto Octavius / Doctor Octopus, Curt Connors / El Lagarto, Sebastian Shaw o Michael Morbius. Este recurso se manifiesta también en personajes civiles de carácter más o menos secundario dentro del mismo Universo Marvel como J. Jonah Jameson, Robbie Robertson, Betty Brant, Pepper Potts, Happy Hogan, Moira McTaggart, etcétera. Debe mencionarse también que la aliteración del nombre de Kevin Crumb se repite en el de su antagonista ocasional: Casey Cooke, la única de las tres chicas secuestradas que sobrevive al final del relato.

- b) *Un alias*: aunque las veinticuatro personalidades de su personaje principal responden a otros tantos alias⁹, Kevin Wendell Crumb es bautizado por la prensa al final del relato con el sobrenombre de The Horde («La Horda»); el cual, obviamente, alude a su personalidad múltiple¹⁰.
- c) *Unos poderes específicos*: la *habilidad* del personaje de Kevin que le define como tal es precisamente el DID («Dissociative Identity Disorder»), en español «trastorno de la personalidad múltiple» (o «trastorno de la identidad disociativa»). Al margen de ello, el grueso de personalidades manifestadas por su psique escindida no parecen poseer habilidades especiales¹¹; pero la más poderosa de ellas, a la que apodan La Bestia, sí parece ser capaz de sobrevivir a disparos a bocajarro, atravesar gruesos muros, subir paredes sin esfuerzo y desplazarse a una velocidad sobrehumana sobre sus cuatro extremidades.
- d) *Un aliado*: el personaje del film más cercano a este perfil es la Dra. Karen Fletcher, que ejerce de psiquiatra de Kevin y sus múltiples personalidades.
- e) *Una némesis principal*: como ya se ha sugerido, *Split* es el relato secreto de presentación de la némesis de David Dunn: Kevin Wendell Crumb / La Horda, que por el momento y en el arranque de la posterior *Glass* tomará el relevo de Elijah Price / Don Cristal como principal enemigo de aquel.
- f) *Un traje específico*: al margen de que cada personalidad elige en la medida de lo posible un atuendo propio para salir al exterior, La Bestia opta –como contraposición a la discreta vestimenta de El Protector y más aún del llamativo atuendo de Don Cristal– por la desnudez como método para expresar su poderoso vigor físico.
- g) *Un punto débil*: los supervillanos de los cómics también suelen tener algún punto débil que los humaniza de cara a los lectores. En el caso de La Horda, como le ocurre a David Dunn con el agua, es escuchar a alguien pronunciar su verdadero nombre. Esto responde a que la toma de conciencia de su identidad primigenia produce un *shock* mental que le debilita considerablemente.

9 Los créditos finales de *Glass* recogerán veinte nombres vinculados a la interpretación de James McAvoy, frente a los ocho que mencionan los de *Split*: Patricia, Dennis, Hedwig, The Beast [La Bestia], Barry, Heinrich, Jade, Ian, Mary Reynolds, Norma, Jalin, Kat, B.T., Kevin Wendell Crumb, Mr. Pritchard, Felida, Luke, Goddard, Samuel y Polly. A estos habría que sumar el de Orwell, presente en *Split* pero no en *Glass*. La nómina de veinticuatro identidades diferentes puede completarse con Bernice, Raket y Ansel gracias a los nombres de los archivos digitales presentes en el escritorio del ordenador de Kevin visto en algunas secuencias de *Split*. Para más información, consúltese: <https://www.culturaocio.com/cine/noticia-glass-hedwig-bestia-todas-personalidades-horda-habita-dentro-kevin-wendell-crumb-20190122123654.html>.

10 En su ensayo «El trauma del villano», el Doctor en Comunicación Audiovisual Aarón Rodríguez Serrano opta por referirse a este personaje tomando por alias el título español de *Split*: «ese ser escindido al que denominaremos, genéricamente, Múltiple» (AA.VV., 2019: 367). Esta decisión, verdaderamente inusual, subraya por otro lado la correspondencia del diseño conceptual de la trilogía con cada uno de los protagonistas de sus distintos capítulos. De este modo, suponemos que Rodríguez Serrano aceptará referirse a David Dunn como Irrompible (traducción literal de *Unbreakable*), o tal vez incluso como El Protegido (Vid. AA.VV., 2019, pp. 367-373).

11 A otro personaje de los cómics del género que padece el mismo trastorno le sucede lo contrario: la joven Kay Challis, alias Crazy Jane, es capaz de manifestar hasta 64 personalidades de las cuales muchas presentan poderes sobrehumanos específicos. Este personaje del Universo DC, creado en 1989 por el guionista Grant Morrison y el dibujante Richard Chase en *The Doom Patrol* vol. 2 #19, podría haber supuesto una inspiración para Shyamalan a la hora de concebir a La Horda. Casualmente, Crazy Jane ha contado con una reciente encarnación en imagen real en la serie *Doom Patrol*, estrenada el mismo año que *Glass*.

h) *Una identidad secreta*: este tropo es en buena media inaplicable a un personaje con más de una veintena de personalidades distintas, pero bien es cierto que en su relación de psiquiatra y paciente con la Dra. Fletcher aquel suele utilizar la amable identidad de Barry; o incluso en alguna ocasión en que en realidad es otra la personalidad dominante, esta se hace pasar por la anterior [Figura 5].



Fig. 5. La Dra. Fletcher dialoga con su paciente y trata de averiguar cuál de sus personalidades es la dominante

A este listado de aspectos se suma uno más, verdaderamente determinante para el asunto tratado, pero que lógicamente no podía aparecer en el «Episodio I» y entonces único de esta saga:

i) *Un universo compartido*: una de las principales características de los universos superheroicos de los cómics en general, y de los de DC y Marvel en particular, es que sus respectivas historias se desarrollan en un mundo de ficción conectado. Así, en una colección protagonizada por un superhéroe o grupo de superhéroes en particular pueden (y suelen) aparecer personajes de otras cabeceras de la compañía; ya sean estos héroes, villanos o civiles de mayor o menor importancia. Como ya se ha señalado, esta característica de *Split* solo se revela en su última escena con la aparición sorpresa, a modo de cameo, de Bruce Willis retomando su personaje de *Unbreakable* [Figura 6]¹².

12 Si *Glass* no se hubiese llegado a rodar jamás, esta secuencia sugeriría igualmente que los personajes de *Unbreakable* y *Split* habitan un mismo universo compartido; pero habría quedado como un mero guiño cómplice dirigido al espectador iniciado, al estilo de lo que ha sugerido –pero sin llegar a expresarlo del todo– otro cineasta clave de la posmodernidad, Quentin Tarantino, en películas escritas (y no siempre dirigidas) por él como *Reservoir Dogs* (1992), *True Romance* (1993), *Natural Born Killers* (1994), *Pulp Fiction* (1994), *From Dusk Till Dawn* (1996), *Kill Bill* (2003-2004), *Inglourious Basterds* (2009) o *The Hateful Eight* (2015).



Fig. 6. David Dunn reaparece por sorpresa en la última escena de *Split*

Sin llegar a convertirse en un fenómeno mundial al nivel de *The Sixth Sense*, *Split* funcionó lo suficientemente bien en taquilla como para asegurar la continuación del proyecto superheróico de Shyamalan, de nuevo bajo el auspicio del productor Jason Blum. Pero en esta ocasión no tendríamos que esperar tanto para poder ser testigos del siguiente (y quizás último) capítulo.

4. *GLASS* (2019): EL ÚLTIMO TRIUNFO DE UNA MENTE MAESTRA

Al comienzo de *Glass* (estrenada en España con el mismo título pero con el añadido del subtítulo *Cristal*) descubrimos que David Dunn, que sigue ejerciendo de justiciero y al que los periódicos han bautizado como El Protector, ha perdido a su esposa víctima de un cáncer letal. Tampoco sigue trabajando como guarda de seguridad en el estadio, pues unos años atrás decidió montar Dunn Home Security, una empresa propia dedicada a la instalación de sistemas de seguridad doméstica. De vez en cuando le ayuda su hijo Joseph, el cual cursa sus estudios en el mismo instituto al que también acude Casey, la única superviviente del secuestro de tres chicas por parte de una de las personalidades de Kevin Wendell Crumb. Por otro lado, este último sigue libre y ha vuelto a secuestrar a un grupo de jóvenes, esta vez unas animadoras. Cuando David descubra su paradero y trate de detenerlo y rescatar a sus prisioneras, ambos caerán en las manos de las fuerzas de la ley y acabarán bajo la tutela de la doctora Ellie Staple (Sarah Paulson) en el seno de Ravenhill Memorial, una institución mental donde también está recluido desde su detención años atrás otro paciente aparentemente enajenado: Elijah Price.

Al contrario que *Split* y su condición de *secuela secreta*, *Glass* se anunció desde un primer momento no solo como la continuación de las anteriores, sino como el cierre de una trilogía que aglutinaría elementos de aquellas. Pero si bien es cierto que estamos ante una película de protagonismo a tres bandas repartido con los roles de Bruce Willis y James McAvoy, el rey de la función parece ser el Elijah Price encarnado por Samuel L. Jackson desde el mismo título del film, que alude a su áter ego de Mr. Glass («Don Cristal»). Llegado este punto, recordemos la importancia del diseño simétrico de la saga, en la que cada uno de los títulos, siempre una única palabra, está vinculado a cada uno de los personajes

principales: *Unbreakable* («irrompible») hace alusión a David Dunn, mientras que *Split* (que puede traducirse de múltiples maneras: «fragmentado», «escindido», «dividido», «partido», incluso el más genérico «roto») hace referencia a la mente de Kevin Wendell Crumb¹³. Esta continuidad simétrica aparece representada visualmente en los diferentes carteles, tanto los originales estadounidenses como los diseñados para el mercado internacional, de los tres filmes [Figura 7].



Fig. 7. Los carteles rotos de la trilogía: los estadounidenses de *Split* y *Unbreakable* y el español de *Glass*

Otro elemento clave del film *Glass* es que en él, al tratarse del cierre de la historia, ya no es necesario que Shyamalan se reserve ninguna información fundamental; por ello, el guionista y realizador salpica todo el relato de homenajes y referencias bastante explícitas al mundo de los cómics. Llama la atención, especialmente, la presencia de tiendas especializadas en cómics como las que salpican la geografía mundial, y muy especialmente los Estados Unidos. Estos espacios se convierten en lugares de reflexión y revelación para los personajes principales, tal y como había ocurrido ya en *Unbreakable*: en una recordada secuencia de aquella, el personaje de Elijah cobraba conciencia como villano de la historia [Figura 8]. Aquí son Casey, Joseph y la Dra. Staple quienes visitan sucesivamente esta suerte de negocio: la primera encontrará en uno de los cómics adquiridos un personaje similar a La Bestia que tanto la atemorizó en el pasado; el hijo de David hallará la clave para investigar la identidad de los padres de Kevin (mientras al espectador se le sugiere una vez más la dualidad héroe / villano representada con los colores verde y púrpura correspondientes a David y Elijah) [Figura 9]; y la psiquiatra advertirá el *verdadero plan* que nunca revela una *mente maestra* como la de Don Cristal.

¹³ Llegado este punto es de justicia denunciar los muy poco afortunados títulos de ambos filmes en España: salvo que se fuerce el sentido del término para justificar que se trata de alguien salvaguardado por sus propias habilidades, *El protegido* sugiere la lectura de una conciencia sobrenatural, si no directamente divina, que vela por su protagonista... lo cual es algo inexistente en el relato. Menos grave parece el caso de *Múltiple*, aludiendo al trastorno de personalidad de su personaje central; pero haberla titulado *Fragmentado* o *Partido* mantendría mejor la continuidad con los títulos de *Irrompible* (este, por otra parte, finalmente desdeñado) y *Cristal*.



Fig. 8. Elijah Price cobra conciencia de su naturaleza en *Unbreakable*



Fig. 9. Joseph Dunn y su reveladora visita a una tienda de cómics en *Glass*

Al hilo de esta vinculación de *Glass* con los cómics de superhéroes, fijémonos a continuación en cómo se representan en sus fotogramas los tropos del género analizados ya en relación a su concurso en *Unbreakable* y *Split*:

- a) *Un nombre aliterativo*: se mantienen los ejemplos ya vistos en la saga, pero en el caso de los nuevos personajes este aspecto es dejado de lado incluso en los apelativos de las distintas identidades de Kevin Wendell Crumb que van saliendo a la luz por vez primera. No obstante, se descubre que el padre de Kevin se llamaba Clarence W. Crumb; y sí se detecta una cierta resonancia común entre los nombres de Elijah (Price) y Ellie (Staple), el único personaje nuevo de entre los principales del relato; lo cual aporta una interesante lectura a la cinta una vez se conoce su desenlace.
- b) *Un alias*: como ya se ha señalado con anterioridad, el *nom de guerre* criminal de Elijah Price es Don Cristal, inspirado por el cruel apodo con el que algunos niños se referían a él en tiempos pretéritos (tal y como se cuenta en la última y reveladora escena de *Unbreakable*).
- c) *Unos poderes específicos*: frente a las habilidades esencialmente físicas de El Protector y La Bestia, Don Cristal cuenta con una mente privilegiada como habilidad principal. Tanto es así que en un momento determinante del relato se sugiere su adhesión a una tipología fundamental del género superheróico: la de «Mastermind» («Mente maestra»). A esta clase de personajes –en la que muy bien podría incluirse también a la propia Dra. Staple– pertenecen supervillanos tan veteranos como Lex Luthor, el Joker o, claro está, el propio Mente Maestra creado por Stan Lee y Jack Kirby en las páginas de uno de los primeros números de *Uncanny X-Men*.
- d) *Un aliado*: Don Cristal carece de compañeros del crimen como tales, pero su naturaleza de *mente maestra* le permite manipular a otros personajes y convertirlos en aliados contra su voluntad. No obstante, sí aparece un *sidekick* en la más pura tradición de los cómics: Joseph Dunn, ya adolescente, se ha convertido en el compañero de peripecias de El Protector y el único que conoce su identidad civil. Ambos se comunican a través de micrófonos, mientras Joseph se mantiene frente al monitor del ordenador en la base de operaciones en la que se ha convertido la parte trasera de la tienda que regenta su progenitor.
- e) *Una némesis principal*: si en un principio la contraposición de opuestos parece representada por el duelo El Protector vs. La Horda, hacia el tercio final se revela una nueva pareja de opuestos: Don Cristal vs. Dra. Staple; esta última como representante de la Black Cover Society, una sociedad secreta que durante diez mil años se ha ocupado de alejar de la opinión pública la existencia de personas con habilidades especiales, ya sea convenciendo a estas de que carecen de dichas aptitudes o bien eliminándolas como último recurso.
- f) *Un traje específico*: hasta su reclusión en el centro psiquiátrico, se mantienen los atuendos de El Protector y de las distintas personalidades de La Horda vistos con anterioridad; pero incluso tras su ingreso entre los muros de dicha institución se mantienen los colores característicos de los tres personajes principales: verde, púrpura y amarillo [Figura 10]; unos colores que se corresponden también con los personajes secundarios vinculados a los anteriores [Figura 11]. Por su parte, a la Dra. Staple le correspondería otro color recurrente y compartido con algunos espacios de su lugar de trabajo: el rosa.



Figs. 10 y 11. El cromatismo es un aspecto muy cuidado a lo largo de toda la trilogía

- g) *Un punto débil*: el de Don Cristal es, por supuesto, la enfermedad ósea que le define como personaje y como metáfora de una suerte de condición humana.
- h) *Una identidad secreta*: la ruptura de este estilema del género es fundamental en la resolución del relato, en la medida en que tras el fallecimiento de los personajes principales la cuestión de la identidad secreta deja de tener sentido y, precisamente, su anulación frente a la opinión pública es aquello que trataban de impedir los verdaderos (super)villanos del relato.

- i) *Un universo compartido*: tras el apunte sutil de la coda final de *Split*, este tropo cobra su importancia fundamental en *Glass*, al reunir a los personajes de las dos entregas anteriores: no solo a los héroes y villanos de la trama (esto es, El Protector, Don Cristal y La Horda), sino también a civiles de importancia fundamental: de *Unbreakable*, Shyamalan rescata a Joseph Dunn, el hijo de David; y a la señora Price (Charlayne Woodard), madre de Elijah. En cuanto a *Split*, recupera a Casey Cooke y, en *flashbacks*, a Penelope Crumb (Rosemary Howard), la madre de Kevin... presente también junto a su hijo, encarnados ambos por intérpretes distintos y siempre según algunas teorías interpretativas no desmentidas, en la *set piece* de *Unbreakable* en la que David Dunn hace uso de su habilidad precognitiva en busca de algún criminal al que castigar hasta que descubre a El Hombre Naranja. Mención especial merece el personaje de Jai, encarnado por el propio realizador y presente en las tres películas¹⁴: a partir de su conversación con David y Joseph, se descubre que quien aparece aquí como cliente de Dunn Home Security era el vigilante de las cámaras de seguridad del edificio de la Dra. Fletcher en *Split*... y también el sospechoso de traficar con drogas en el estadio donde trabajaba el protagonista en *Unbreakable*. Un recurso este que sirve a Shyamalan, además de para firmar sus trabajos con un guiño cómplice al estilo de su maestro Alfred Hitchcock, para dotar todavía de una mayor cohesión a su particular universo superheroico.

5. LA CONSOLIDACIÓN DEL CINE DE SUPERHÉROES COMO GÉNERO CINEMATOGRAFICO (2000-2019)

Un género no existe como tal hasta que ha sido lo suficientemente codificado como para generar continuaciones, remodelaciones, pastiches y demás refritos; ya sean estos imitaciones, homenajes o parodias. Así pues, y se ha repetido hasta la saciedad, la novela de caballerías *no existía* –al menos en cuanto a su recepción actual– hasta que Miguel de Cervantes no la parodió en su *Quijote*. De igual manera, y aunque las películas protagonizadas por superhéroes vienen realizándose de forma intermitente desde hace varias décadas y de continuo durante los últimos veinte años, podría decirse que no ha sido hasta el año 2019, con la culminación de la trilogía superheroica de M. Night Shyamalan, que pueda hablarse del «cine de superhéroes» como un género a considerar como tal.

Por supuesto, esto no podría haberse conseguido en una fecha tan temprana para el asunto que nos ocupa como es el año 2000, cuando vieron la luz tanto la en muchos sentidos seminal *X-Men* de Bryan Singer como un trabajo tan adelantado a su tiempo como *Unbreakable*. Así lo considera también Monedero, que en 2012 compara el film de Shyamalan con su anterior *The Sixth Sense* en los siguientes términos:

¹⁴ Shyamalan se ha reservado un papel como intérprete en diez de sus trece largometrajes: al margen del rol protagonista de su olvidado debut, *Praying with Anger* (1992), su presencia responde a tres clases: puede ser secundaria pero fundamental en el relato, como en *Signs* y muy especialmente *Lady in the Water*; episódica, como en *The Sixth Sense* y las tres películas sobre las que versa este artículo; o apenas vista y/o escuchada, como en *The Village*, *The Happening* y *The Last Airbender*. A este respecto, véase Pons Florit, T. (2019). Cameos, el rostro como firma. En AA.VV. (2019), pp. 233-237; si bien en este artículo, a todas luces escrito antes de poder ver *Glass* (a la que ni siquiera cita), el autor –de forma comprensible, por otra parte– no identifica las apariciones de Shyamalan en *Unbreakable* y *Split* como las de un único personaje.

la relación de los cómics con el resto de los medios de expresión, el cine, el teatro o la literatura está prácticamente en pañales. Por si esto fuera poco, mientras todo el mundo se ha emocionado con una historia de fantasmas, lo cierto es que no todo el mundo lee cómics y lo que es más, hay a quien ni si quiera [sic] le interesa esa cultura. No quiero decir con esto que Shyamalan estuviera apuntando a un sector del público minoritario, que no lo creo, lo que trato de explicar es que la madurez del cómic tal vez no estaba todavía preparada para que nadie subvirtiera sus códigos. O dicho de otro modo, *El protegido* es una película adelantada a su tiempo porque hizo con los cómics lo que *El sexto sentido* con los fantasmas (2012: 116-117).

En los mismos términos se refiere Noel Ceballos en un ensayo publicado en 2019 y titulado precisamente «*El protegido* fue una película adelantada a su tiempo»; un texto en el que su autor se refiere a la misma, además de como un «tratado sobre el comic-book entendido como mitología posmoderna», como algo para lo que «el gran público aún no estaba preparado».

Ni que decir tiene que la situación al respecto una vez alcanzado el año 2019, cuando coinciden en los cines de todo el mundo los estrenos de *Glass* y *Avengers: Endgame* -a la sazón el mayor logro de Marvel Studios hasta la fecha, y no solo por tratarse de la película más taquillera de la historia-, es bien distinta: la división de Marvel Comics encargada de llevar aquellos personajes propios de los que ostenta los derechos para su explotación audiovisual desarrolla a lo largo de un período de once años el llamado Marvel Cinematic Universe («Universo Cinematográfico Marvel») alumbrando nada menos que veintitrés largometrajes desde 2008 (año de estreno de la inaugural *Iron Man* y *The Incredible Hulk*) a 2019 (cuando llegan a los cines la citada *Avengers: Endgame* y *Spider-Man: Far from Home*, esta última a modo de epílogo de la llamada «Fase 3»); además de doce series, producidas la mitad de ellas por Netflix hasta que la recientemente creada Disney+ recoge el testigo para anunciar de inmediato ocho seriales más a estrenarse hasta 2022¹⁵. Por no hablar de los proyectos desarrollados con resultados desiguales por otras productoras, pero basados igualmente en personajes de la compañía como Spiderman, Los 4 Fantásticos, Daredevil, Elektra, el Motorista Fantasma, el Castigador, Blade o todos los relacionados con el concepto X-Men, casi un microuniverso propio; hasta llegar a la excelente cinta de animación *Spider-Man: Into the Spider-Verse* (2018).

En cuanto a DC Comics, no puede alcanzar la ventaja que le lleva su más directa rival, pero trata de configurar como contrapartida al imperio de aquella el denominado DC Extended Universe («Universo Extendido de DC»), y es capaz de estrenar la cifra nada desdeñable de ocho títulos desde 2013 (año de estreno de *Man of Steel*) hasta comienzos de 2020 (cuando ve la luz *Harley Quinn: Birds of Prey*)¹⁶. Además, se realizan otras películas basadas en personajes del Universo DC que quedan fuera de este canon audiovisual, sumando al menos una decena de títulos en lo que va de siglo y siendo las más destacadas las integrantes de la trilogía consagrada al personaje de Batman (2005-2012) por parte del

15 Para más información, se aconseja consultar la muy completa entrada de *Wikipedia* en castellano dedicada al Universo Cinematográfico Marvel: https://es.wikipedia.org/wiki/Universo_cinematogr%C3%A1fico_de_Marvel.

16 Resulta aconsejable consultar la entrada de *Wikipedia* en castellano consagrada al Universo Extendido de DC: https://es.wikipedia.org/wiki/Universo_extendido_de_DC.

realizador Christopher Nolan y la aplaudida *Joker* que dirige Todd Phillips en 2019. Todo ello sin contar el llamado DC Animated Movie Universe («Universo de Películas Animadas de DC»), donde la compañía sí le saca una considerable ventaja a Marvel en la producción de largometrajes de animación destinados a ser exhibidos en formato doméstico.

A estas versiones cinematográficas de los cómics que forman parte de los Universos Marvel y DC habría que añadir otras adaptaciones de cómics más o menos pertenecientes al género, pero ajenos a las dos grandes empresas del sector. Este es el caso de los títulos integrados en el llamado Universo Millarworld generado por el guionista Mark Millar, de los que ya se han filmado *Wanted* (2007), el díptico *Kick-Ass* (2010-2013) y tres títulos de la saga *Kingsman* (2014, 2017 y 2020); así como los filmes protagonizados por Hellboy (2004, 2008 y 2019), el Juez Dredd (2012) y Bloodshot (2020). Y, muy especialmente, hay que tener en cuenta aquellas películas que, como las que integran la trilogía de Shyamalan, parten de guiones originales y por tanto no inspirados (al menos, explícitamente) en material previo alguno: frente a la inmediata explotación a rebufo del éxito del *Superman* de 1978 –con títulos como la española *Supersonic Man* (1979) o la producción Disney *Condorman* (1981)– y el caso prácticamente único de la temprana *Darkman* (1990) de Sam Raimi –una rareza singular en su día, tanto o más adelantada a su tiempo que *Unbreakable*, y que dio pie a dos secuelas estrenadas directamente en vídeo–, habría que citar en lo que llevamos de siglo las discretas *My Super Ex-Girlfriend* (2006), *Hancock* (2008) y *Push* (2009); las *indies* *Special* (2006), *Defendor* (2008) y *Super* (2010); la reivindicable *Chronicle* (2012); y el espléndido díptico de animación *The Incredibles* (2004-2018).

Así pues, estamos viviendo lo que Alicia Albares denomina «la era de Marvel y DC, el frenesí de las franquicias y la sobre explotación de personajes conocidos popularmente por las viñetas» (AA.VV., 2019: 87)¹⁷. A partir de todo ello, parece obvio que puede hablarse –y así sucede en los medios de comunicación en general y en la prensa especializada en particular– de un «cine de superhéroes» como concepto claramente reconocible. Y aunque afirma dejar la cuestión «para otro día», el crítico de cine Tomás Fernández Valentí plantea a las claras el asunto que nos ocupa; es decir, si el cine de superhéroes

realmente es un género (diferenciable de las dos ramas del árbol del fantástico, el terror y la ciencia ficción, y al mismo nivel que la comedia, el western o el policíaco, pongamos por caso), un subgénero (una derivación de la ciencia ficción, entendida como digresión sobre la ciencia en un contexto mítico) o una variante genérica (una rama, de nuevo, de la ciencia ficción, pero con una existencia paralela y sin integrarse por completo en ella) (2019: 6).

Lo que sí dejaremos *para otro día* es, siguiendo las declaraciones de este crítico, si es verdad que estamos ante «un cine, el de superhéroes [...], que si de algo cojea, en sus líneas generales y salvo contadas excepciones, es por su ausencia de estilo» (2019: 6); siendo «un cine sin estilo, o por lo menos, un cine que todavía no ha hallado su propia y reconocible estética» (2019: 7).

¹⁷ La autora continúa en estos términos: «El cómic se estaba poniendo de moda y Shyamalan lo comprendió, emprendiendo su propia y exquisita manualidad cinematográfica basada en el mismo, pero desde su mirada única» (*Ídem*).

Estilo no es, desde luego, algo de lo que carezca el cine de Shyamalan en general y la hoy renombrada como «Eastrail 177 Trilogy» («Trilogía Eastrail 177»)¹⁸ en particular¹⁹. Esta obra ya está integrada en el seno de la cultura popular que comparten los aficionados al género. Tanto es así que en 2018, meses antes del estreno de *Glass*, su director y principales intérpretes presentaron el proyecto en la Comic-Con de San Diego (la convención anual más importante del medio) [Figura 12] ante el fervor de una legión de aficionados. Además, en dicho acto se mostró y regaló a los asistentes el afiche del film dibujado nada menos que por Alex Ross²⁰, que muestra con su habitual estilo hiperrealista –muy apropiado dado el parejo propósito de Shyamalan– a los personajes principales de la trilogía y otros guiños al universo de las viñetas superheroicas [Figura 13].



Fig. 12. Presentación de *Glass* en la Comic-Con de San Diego

18 Este término alude al ferrocarril que sufre un catastrófico accidente al comienzo de *Unbreakable*, que luego se descubrirá provocado por Elijah Price y determinante –tal y como se nos revela en *Glass*– para que un entonces joven Kevin Wendell Crumb termine por manifestar el trastorno de personalidad múltiple que le convertirá en La Horda; es, por tanto, un elemento de importancia capital en la trama de la trilogía al completo. Dicho término se ha empleado por parte de la prensa especializada y los seguidores más acérrimos de Shyamalan y su obra, pero no ha trascendido por el momento a la opinión pública. Por ello, muchos se refieren a esta serie de filmes como la «Unbreakable Trilogy» (dado que el personaje de David Dunn es el único presente en todos ellos) o aún más habitualmente como la «Glass Trilogy» (por ser el tercero y último el que le dota de sentido final, y el personaje de Don Cristal el verdadero agente activo detrás de los acontecimientos); que nadie parezca referirse a ella como «Split Trilogy» subraya, todavía más si cabe, el carácter secreto y a contracorriente del capítulo central.

19 Respecto al estilo visual del realizador, véase el muy ilustrativo ensayo de Reséndiz (2019).

20 A pesar de que la industria del cómic superheroico hace gala de una constante representación de lo fantástico (incluido el gusto, no siempre exento de polémica, por las anatomías imposibles), el artista estadounidense Alex Ross, de estilo hiperrealista, ha conseguido hacerse un hueco en su mercado con títulos fundamentales como *Marvels* y *Kingdom Come*, escritos respectivamente por Kurt Busiek y Mark Waid, y donde el dibujante plasma con su reconocible trazo a la plana mayor de los Universos Marvel y DC.



Fig. 13. La ilustración de Alex Ross realizada para la ocasión

A la hora de analizar la relación de la obra de Shyamalan con los cómics, hacemos nuestras unas palabras de Antonio José Navarro que, si bien están referidas únicamente a *Unbreakable* (el estudio del que se extraen se publicó en 2004, cuando *Split* y *Glass* solo existían en la mente de su futuro artífice), pueden aplicarse a la trilogía al completo: a nuestro parecer, estaríamos pues ante una propuesta

cuya máxima osadía, al menos para los tiempos que corren, es utilizar ciertos elementos culturales poco «nobles» –cf. los cómics de superhéroes– para articular una reflexión nada moderna sobre la búsqueda de lo trascendente y el sentimiento de pérdida, de fragmentación, entre el Héroe (David Dunn) y el Único (Elijah Price), sobre lo romántico, en definitiva, como una poética esencialmente heroico-trágica (2004: 53).

No obstante, y habiendo visto ya completado el proyecto inicial de Shyamalan, añadimos una lectura más: la de la cita cervantina del comienzo de este epígrafe, de ningún modo gratuita. Porque vista en su totalidad, es fácil interpretar la historia de la «Eastrail 177 Trilogy» como una relectura en clave superheroica de los personajes más populares de la literatura española de todos los tiempos y de la obra de la que surgen. Así, Elijah Price actúa como un Alonso Quijano de la era de la globalización e Internet que enloquece fruto de la lectura de historietas de superhéroes a cuyas narraciones trata de acomodar la realidad que le rodea; por su parte, David Dunn funciona como un Sancho Panza reacio a las enseñanzas de su nuevo amigo, pero que termina dejándose arrastrar por las fantasías de aquel. La diferencia fundamental es que, en esta relectura contemporánea del mito literario, el caballero andante no solo es un (super)villano, sino que además viene a demostrar(se) finalmente –signo de la incertidumbre que define la era posmoderna– que tenía razón.

De este modo, puede decirse que si con el *Quijote* no solo nacía la novela moderna sino que también se dignificaban las novelas de caballerías que en principio pretendía parodiar, rescatándolas del olvido de paso, con la «Eastrail 177 Trilogy» se termina de codificar el llamado «cine de superhéroes» como género cinematográfico por derecho propio.

Por lo demás, y aunque curiosamente el cine de Shyamalan ha sido parodiado en repetidas ocasiones –las entregas primera, tercera y cuarta de la saga *Scary Movie* acogen referencias nada veladas a *The Sixth Sense*, *Signs* y *The Village* en tanto que tropos narrativos y visuales sobradamente reconocibles para el espectador iniciado²¹–, la «Eastrail 177 Trilogy» todavía no ha sido objeto de burlas más o menos incisivas. Decimos *todavía* porque, conforme vaya evolucionando el género, todo se andará... Incluida una investigación más profunda de las características de una trilogía que, dado lo reciente del estreno de su última entrega, todavía no ha sido estudiada como merece²².

21 Véase al respecto el artículo «Every Movie “Spoofed” in the Scary Movie Franchise» de Adam K. Raymond para *Vulture*: <https://www.vulture.com/2013/04/scary-movie-franchise-every-film-spoofed-referenced.html>.

22 La mayoría de trabajos de cierta enjundia sobre la filmografía de M. Night Shyamalan escritos en castellano son trabajos publicados de forma temprana que por tanto no incluyen un análisis pormenorizado de *Split*, mucho menos de la reciente *Glass*. A modo de ejemplo revelador, citaremos que en el muy interesante TFD «El ciclo del fantástico en M. Night Shyamalan» (2011) de Lourdes Domingo Domingo (Departamento de Comunicación de la Universidad Pompeu Fabra de Barcelona), una búsqueda de términos concretos en su versión en PDF de 227 páginas arroja los siguientes resultados: *fantástico*: 510 coincidencias; *trascendental(es)*: 95 coincidencias; *superhéroe(s)*: 5 coincidencias. Aclaremos que la importancia del término *trascendental* radica en que la autora defiende, como Navarro (2004), la tesis de que el cine de Shyamalan es una muestra de lo que podría denominarse *fantástico trascendental*, aludiendo al estilo que el también guionista y realizador Paul Schrader advertía en la obra de tres cineastas fundamentales en su libro, ya un clásico de la teoría cinematográfica, *Transcendental Style in Film: Ozu, Bresson, Dreyer* (1972).

6. PRESENTE Y FUTURO INMEDIATO DEL CINE DE SUPERHÉROES... Y DE M. NIGHT SHYAMALAN

A mediados del mes de marzo de 2020, la crisis sanitaria mundial provocada por el contagio masivo del coronavirus COVID-19 cierra las salas de cine de todo el mundo y retrasa los estrenos anunciados de la producción fílmica mundial en bloque. Entre estos estrenos se encontraban los de las nuevas películas basadas en personajes de Marvel y DC, ambos por cierto femeninos: *Black Widow* y *Wonder Woman 1984* respectivamente. Estos aplazamientos afectan en cadena a los siguientes proyectos de ambas compañías, que ahora cuentan con nuevas fechas de estreno hasta diciembre de 2022. También los rodajes de las series de la franquicia Marvel destinadas a distribuirse a través de la plataforma audiovisual Disney+ han visto atrasados sus rodajes o estrenos según sea el caso.

Al margen de Marvel y DC, otros superhéroes de papel esperan su turno para ser adaptados al cine. Este es el caso de algunos de los integrantes del llamado Universo Valiant, propiedad de la pequeña editorial del mismo nombre, y que en el momento de redactar estas líneas prepara su desembarco en la gran pantalla. Así, a la ya estrenada *Bloodshot* podrían sumarse adaptaciones de series como *X-O Manowar*, *Quantum & Woody* o *Faith*, cuyos derechos ya están en manos de diversas productoras.

Por su parte, de M. Night Shyamalan se han anunciado dos nuevos filmes para 2021 y 2023. Dos películas de las que, como viene ocurriendo con sus últimos proyectos, la nueva información se difunde con cuentagotas y que se rodarán arropadas por el más absoluto secretismo por parte de todos los implicados. Por ahora solo ha trascendido que las vuelve a producir Universal Pictures; que de nuevo parten de guiones originales del propio realizador; que una de ellas se titulará *Labor of Love*; y que la otra contará con la presencia de los intérpretes Vicky Krieps, Thomasin McKenzie, Aaron Pierre, Eliza Scanlen y Alex Wolff, careciendo por el momento de estrellas en su reparto. Tampoco se ha dicho que ninguno de estos filmes tenga nada que ver con el género del cine de superhéroes, y menos aún con su «Eastrail 177 Trilogy». Pero en un principio tampoco *Split* parecía tener vinculación alguna con *Unbreakable...* por lo que apostar a que un cineasta tan dado a sorprender a su público como M. Night Shyamalan haya abandonado definitivamente el género que nos ocupa sería arriesgarse demasiado.

7. BIBLIOGRAFÍA CITADA

- AA.VV. (2019), *M. Night Shyamalan. El cineasta de cristal*, Córdoba, Berenice.
- ALARCÓN, T. L. (2012), *Superhéroes. Del cómic al cine*, Madrid, Calamar.
- CEBALLOS, N. (2019), «El protegido fue una película adelantada a su tiempo». En *GQ*, 17/I/2019; <https://www.revistagq.com/noticias/cultura/articulos/el-protegido-shyamalan-adelantada-a-su-tiempo/32740> [consulta 3 junio 2020].
- DOMINGO DOMINGO, L. (2011), *El ciclo del fantástico en M. Night Shyamalan*. Barcelona, Universitat Pompeu Fabra; https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=8&ved=2ahUKEwjI8Yv8hanpAhXdAGMBHf86B8QQFjAHegQICBAB&url=https%3A%2F%2F repositori.upf.edu%2Fbitstream%2Fhandle%2F10230%2F12804%2FTFD_MariaLourdesDomingo.pdf%3Fsequence%3D1%26isAllowed%3Dy&usg=AOvVaw2K7YK3vP8BTXFDdLro_oL2 [consulta 3 junio 2020].

- FERNÁNDEZ VALENTÍ, T. (2019), «Cine de superhéroes: cuestión de estilo». En *Dirigido Por* 504, XI/2019, pp. 6-7.
- GÓMEZ-TARÍN, F. J. & RUBIO ALCOVER, A. (2013), «Del cineasta al imaginador. La narrativa lúdica como estrategia de supervivencia en el último M. Night Shyamalan». En: *Actas - V Congreso Internacional Latina de Comunicación Social*. San Cristóbal de La Laguna, Universidad de La Laguna; https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=17&ved=2ahUKEwjy0_irianpAhWR5OAKHfzGB0E4ChAWMAZ6BAGHEAE&url=http%3A%2F%2Fwww.revistalatinacs.org%2F13SLCS%2F2013_actas%2F035_Gomez.pdf&usg=AOvVaw3FV6aaCRd5vkd6HW8Rv6pV [consulta 3 junio 2020].
- MONEDERO, R. (2012), *M. Night Shyamalan. En ocasiones veo muertos*, Madrid, Encuentro.
- NAVARRO, A. J. (2004), «M. Night Shyamalan. El fantástico trascendental». En *Dirigido Por* 337, II/2004, pp. 44-58.
- RESÉNDIZ, L. (2019), «Las dos carreras de M. Night Shyamalan». En: *Letras Libres*, 1/II/2019; <https://www.letraslibres.com/espana-mexico/cinetv/las-dos-carreras-m-night-shyamalan> [consulta 3 junio 2020].





Universitat d'Alacant
Universidad de Alicante