

Cine y cómic

JORDI REVERT

Cine y cómic

 **CÁTEDRA**
Signo e Imagen

Director de la colección: Jenaro Talens

1.ª edición: 2023

Diseño de cubierta: aderal

Ilustración de cubierta: Gal Gadot como Diana Prince en la película *Wonder Woman*,
dirigida por Patty Jenkins en 2017 © Everett / Cordon Press

Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley, que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaran, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica, o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización.



© Jordi Revert, 2023

© Ediciones Cátedra (Grupo Anaya, S. A.), 2023

Juan Ignacio Luca de Tena, 15. 28027 Madrid

Depósito legal: M. 26.585-2022

I.S.B.N.: 978-84-376-4534-6

Printed in Spain

*A Hergé,
sus viñetas me inculcaron el amor por la aventura.*

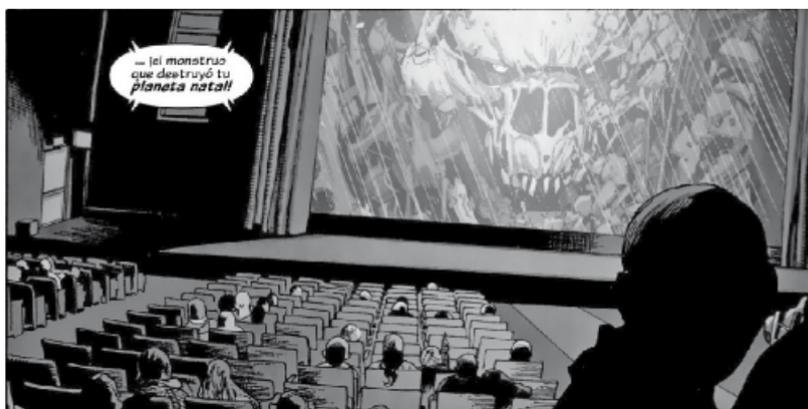
*A Alba,
por ser la luz que me guía, página tras página.*

Introducción

UN SUPERHÉROE CADUCADO Y UN CINE CASI VACÍO

En las primeras páginas de la primera entrega de *Superior* (Mark Millar y Leinil Yu, Icon Comics, 2010-2012)¹, el superhéroe que da nombre al cómic hace frente, en una Nueva York nocturna y lluviosa, a su enemigo Abraxas. El conflicto se resuelve en pocas páginas: Superior rescata a la chica, derrota a su adversario aplastándolo con un tren y es sorprendido por el Aniquilador, un monstruo creado por Abraxas que destruyó su planeta natal y que ahora amenaza con hacer lo mismo con Manhattan. En la séptima página del cómic, la primera viñeta desvela que la batalla está teniendo lugar en una película: el panel muestra el patio de butacas de un cine semivacío y al monstruo asomándose en la pantalla. En la siguiente viñeta, dos adolescentes comentan lo que están viendo mientras toman un refresco y palomitas. Uno de ellos le pregunta al otro que qué opina, y este contesta que los efectos están bien, pero que el personaje de Superior es ya muy antiguo y que está cansado de los viejos superhéroes. Añade que no le extraña que el actor que interpreta a Superior no consiga otro trabajo. En pocas viñetas, el cómic de Mark Millar y Leinil Yu está: 1) realizando un nada complaciente diag-

¹ En el presente estudio se utilizará el siguiente modelo de citación para cómics y novelas gráficas: *Título del cómic en español (Título del cómic en el idioma original, Título de la serie, Volumen, Número, Autores, Editorial, Fecha de publicación)*. Si a lo largo de su historia el cómic en cuestión ha sido publicado por diferentes entidades editoriales, estas aparecerán consignadas en el correspondiente ítem de Editorial.



Las primeras viñetas de *Superior*, de Mark Millar y Leinil Yu.

nóstico de los tiempos que corren para la mitología de aquellos superhéroes que han quedado fuera de la revitalización mercadotécnica de Marvel o DC; 2) asentando la desmitificación como primer paso para una deconstrucción y reinención de los lugares comunes del relato superheróico, en la que su protagonista, un adolescente con una tara física, se convertirá en ese superhéroe que la ficción cinematográfica solo puede simular. Pero, sobre todo, *Superior* no ofrecería estas lecturas si no fuera porque establece un vínculo entre cómic y cine que permite trasvases entre dos regímenes representacionales dentro de la misma historia. Es, de hecho, una perfecta ilustración de cómo ambas expresiones artísticas permanecen en contacto y se mantienen como mutuos referentes en un diálogo cultural.

1895: EL AÑO DEL ALUMBRAMIENTO

A finales del siglo XIX, cine y cómic encontraron sus respectivos hitos que acabarían trascendiendo como su punto de partida y nacimiento oficial. El primero en la proyección de los hermanos Lumière en el Salon Indien du Grand Café, el 28 de diciembre de 1895. El segundo en la aparición, también en 1895, de la versión en color² de la viñeta *Hogan's Alley* (Richard F. Outcault, *New York World*, 1895-1898)³ en los suplementos cómicos dominicales del *New York World*, de Joseph Pulitzer, y en el protagonismo que adquiriría Mickey Dugan, apodado Yellow Kid⁴. Por supuesto, la afirmación de que sendos acontecimientos marcan el pistoletazo de salida para ambas formas artísticas es alta-

² El matiz es importante, pues, como indica Santiago García, el *New York World* venía publicando *Hogan's Alley* desde 1889. Sin embargo, fue en 1894 cuando empezó a utilizar una prensa en color y en 1895 cuando se introduce la viñeta en el suplemento cómico dominical. Evidentemente, sin el color la fama de Mickey Dugan como Yellow Kid no habría sido posible (García, 2010: 61).

³ En 1896, William Randolph Hearst, magnate al frente del *New York Journal*, contrató a buena parte del personal del *World*, entre ellos a Outcault. La consecuente disputa legal se resolvió con el reconocimiento de la pertenencia de los derechos de la tira al *World* —que siguió publicando *Hogan's Alley* con otro autor—, mientras que Outcault siguió dibujando a Mickey Dugan bajo el título *McFadden's Flat* (García, 2010: 61).

⁴ El apodo, debido al color de la casaca con la que vestía el personaje, daría a su vez origen al apelativo «periodismo amarillo», en referencia al periodismo sensacionalista que promovían las dos grandes cabeceras, el *New York World* de Pulitzer y el *New York Journal* de Hearst, en su carrera por incrementar ventas.

mente discutible. El cine, tal y como lo concibieron los Lumière, venía precedido por el kinetoscopio de Edison —y, en general, por lo que Tom Gunning acuñó como *cine de atracciones* (Gunning, 1986). Por su parte, *Hogan's Alley* distaba de ser la primera manifestación de lo que hoy conocemos como el lenguaje del cómic, pues durante la primera mitad del siglo el profesor, pintor y escritor suizo Rodolphe Töpffer ya había experimentado con el lenguaje verbo-icónico y un autor como Georges Colomb, alias Christophe⁵, había trabajado unos años antes de Outcault en sus posibilidades expresivas, amén de una larga serie de litógrafos y caricaturistas de los que se dará cuenta más adelante y que propiciaron los primeros pasos del medio. Con todo, la utilización por parte de Outcault de un recurso como el bocadillo, o el hecho de que su creación fuera lanzada en un medio de difusión masiva, son claves en la consideración de su *Yellow Kid* como fundacional del cómic, del mismo modo que la lógica y el contexto que los Lumière otorgaron al consumo de las imágenes en movimiento son decisivos en la definición del cine y la industria que iba a emerger en torno a este. Ambos encontrarían, en paralelo, el camino para conectar con un público amplio, el mismo que los llevaría a consolidarse como medios de comunicación cardinales en la cultura del siglo xx. La anecdótica coincidencia temporal no debería distraer la atención de concomitancias más estimulantes: aquellas que los aproxima en tanto que lenguajes. Cine y cómic son artes que se apoyan en lo visual y, por tanto, hallan más puntos en común que los que encuentran otras formas artísticas. No es menos cierto que ambos se fundamentan en una narrativa de tipo secuencial, o que incluso *a priori* se podría articular una cierta equiparación entre sus unidades expresivas, el plano y la viñeta, como marco de la imagen en sus derivas. Y por supuesto, son también considerables las diferencias ontológicas que distinguen a uno de otro, desde el carácter audiovisual de uno frente al verbo-icónico del otro hasta los distintos grados de concentración de sentido, pasando por el grado de participación del receptor, la percepción del tiempo o la función elíptica dentro de la secuencialidad. Rasgos, en definitiva, susceptibles de posibilitar puentes entre un medio y otro. Sin embargo, son las afinidades entre uno y otro las que

⁵ En su artículo «The Comic Strip and Film Language», Francis Lacassin ofrece numerosos ejemplos de dicha exploración, que en algunos casos no solo suponía un precedente respecto al lenguaje desarrollado por el cómic, sino que incluso adelantaba tipos de encuadres que utilizaría el cine (Lacassin, 1972).

explican por qué prácticamente desde el principio mantuvieron una fructífera relación en la que ambos iban a influirse. Esto se haría patente desde los años 30 y 40, cuando el *pulp*, la *daily*, la *Sunday* y el formato *comic book* se convirtieron en fuente habitual de adaptaciones para los seriales cinematográficos que se proyectaban antes de los largometrajes en los cines⁶. Desde esas primeras versiones de Batman, Superman o el Capitán América para la gran pantalla, ambos medios no han dejado de dialogar para encontrar en sus trasvases puntos de intercambio y también de fricción. Un diálogo que se ha mantenido constante pero también mutante, alterado por las leyes de la mercadotecnia, las sinergias industriales y otros factores no menos relevantes que quedarán constatados en el transcurso de este libro. Lo interesante, por el momento, es recalcar esa estrecha relación que no solo ha perdurado, sino que ha alcanzado un estadio clave en su evolución. En la actualidad, el advenimiento de la tecnología digital ha transformado radicalmente las fases de producción y posproducción. La imagen analógica, en esencia inalterable y fijada por el soporte de película, ha quedado sustituida por la imagen cifrada en el bit, en el código binario, perfectamente manipulable ya no solo *a posteriori*, sino también en el mismo momento de la filmación. Esto implica que su naturaleza se ha modificado profundamente y con ella sus posibilidades. También su función referencial. La imagen digital puede permitirse la multiplicidad y el vaciado de significado, recuperar una pretendida cercanía con lo real o alejarlo definitivamente. En un pasaje del documental *Sans soleil* (Chris Marker, 1983), uno de los narradores alude a la máquina sintetizadora de imágenes de alguien llamado Hayao, a la que este último llama *La Zona* —en homenaje al cineasta Andréi Tarkovski y a la célebre *Zona de Stalker* (Andréi Tarkovski, 1979), o en homenaje aún más directo a la novela corta *Pícnic junto al camino*, de Arkadi y Borís Strugatski, en la cual esta se basa— y cuyas imágenes describe así:

Si las imágenes del presente no cambian, entonces cambia las imágenes del pasado. Me mostró los conflictos de los 60 tratados con su sintetizador: imágenes que son menos decepcionantes, dice con la convicción de un fanático, que aquellas que ves en televisión. Al

⁶ Véase el artículo de Diego Mollá, «Las adaptaciones del pulp, la daily, la Sunday y el comic book en los seriales norteamericanos de los años treinta y cuarenta» (Mollá, 2013).

menos se proclaman como lo que son: imágenes. No la forma portátil y compacta de una realidad ya inaccesible.

La secuencia invita a una reflexión sobre la erosión del significado en medio del consumo masivo de imágenes, pero resulta llamativo cómo atribuye un papel liberador a esa abstracción digital identificada en las formas que arroja ese sintetizador. Al mismo tiempo, es imposible eludir la responsabilidad que los formatos digitales han tenido en esa compactación y masificación de la imagen a la que alude en última instancia, la cual no ha hecho sino aumentar desde entonces. En resumen, la fisonomía de esa imagen ya no puede ser considerada fija, sino cambiante y, a menudo, inasible.

Dicha transformación ha permitido, entre otras cosas, que se convierta en un tapiz mutable en el que la experimentación visual ha encontrado nuevas derivas. En un extremo podríamos situar la abstracción pura, alejada de citas y de referencias posibles a otros sistemas expresivos. Al inicio, y en escenas puntuales de *Embriagado de amor* (*Punch-Drunk Love*, Paul Thomas Anderson, 2002), vemos en pantalla una danza de formas y colores que se redefinen mientras también lo hace la música, punto de encuentro de sonidos discordantes que aluden a diversos momentos de la narración. Esa compleja conjugación corresponde a la obra del artista abstracto Jeremy Blake, y en su transposición a la pantalla propone al espectador un ejercicio de libres asociaciones que tanto permiten apuntar a la estructura formal como a la temperatura emocional de los personajes, empezando por un Barry (Adam Sandler) que debe lidiar con sus problemas psicológicos al tiempo que encuentra el amor al conocer a Lena (Emily Watson). En el otro extremo, la deriva digital de la imagen cinematográfica permite establecer un diálogo con la naturaleza de las imágenes en otros medios. Esto ha repercutido de manera decisiva en las relaciones entre cine y cómic, en particular en la forma en la que se han dado los trasvases de uno a otro. En la nueva arena del cine digital, ese diálogo ya no solo se produce bajo los tradicionales mecanismos de la adaptación, en los que resultaba primordial la adecuación del texto original a la ontología del cine: por vez primera, esa dependencia se ha roto en favor de intercambios bidireccionales. Así, y como se verá más adelante, hay cineastas que han consagrado parte de su obra precisamente a explorar vías para la hibridación entre un medio y otro, entendiendo el plano cinematográfico como un espacio idóneo para aproximarse al

timing y concentración —o fragmentación, según el caso— de sentido característica de la viñeta.

Esta es la idea que motiva el camino que aquí se inicia. En las páginas que siguen se llevará a cabo un estudio concienzudo de las relaciones entre cine y cómic, el cual pretende argumentar que la digitalización que ha experimentado la imagen en las tres últimas décadas, ya efectiva en la práctica totalidad del cine *mainstream* occidental, ha posibilitado nuevas miradas y sensibilidades hacia la intermedialidad entre ambos medios. Se trata de un viaje exhaustivo que tiene como objetivo detectar el modo en que esos vínculos se han establecido y evolucionado, poniendo el énfasis en una era digital en la que la naturaleza de la imagen audiovisual se ha visto vertiginosamente transformada. Para ello, cabe primero acotar el terreno. Por evidentes motivos de extensión, el estudio se centrará en el cómic occidental y sus adaptaciones, abarcando en esta demarcación tanto el cómic americano como las principales potencias del cómic europeo —es decir, el cómic francófono, el británico y el español, con fugas al cómic italiano o al alemán, entre otros—, pero excluyendo en la selección el cómic asiático y, en particular, el japonés. Este último requeriría de una investigación aparte, pues se trata de una tradición en la que los puntos de encuentro entre *manga* y *anime* son prácticamente inagotables —las obras de Katsuhiro Ôtomo, Osamu Tezuka, Akira Toriyama, Masashi Kishimoto, Go Nagai o Yoshito Usui, por mencionar solo a unos pocos—, pero también entre el *manga* y la ficción de acción real —los trabajos de Tsugumi Ôba o Masamune Shirow. En definitiva, no resulta viable atender a la idiosincrasia y vastedad de una industria japonesa que ha funcionado con sus propias reglas y en parámetros distintos a los de la tradición occidental. Del mismo modo cabe destacar que, aunque no sean tratadas en lo sucesivo, existen potencias cinematográficas con infraestructuras y volúmenes de producción lo bastante importantes como para haber creado su propia tradición. Es el caso, por ejemplo, de un cine turco pródigo en adaptaciones de los cómics de aventuras de Karaođlan, personaje creado por Suat Yalaz que ambienta sus andanzas durante el imperio de Genghis Khan, y Tarkan, guerrero huno creado por Sezgin Burak⁷. Del mismo modo, el cine filipino ha tenido su propio género de superhéroes, en el que destacan las películas basadas en los cómics de

⁷ Por no mencionar el ingente cine de serie B turco consagrado a versiones de grandes éxitos de Hollywood entre los que, por supuesto, se encuentran numerosas figuras de los cómics de Marvel y DC.

Captain Barbell, Darna, Dyesebel y Lastikman, todos ellos creados por Mars Ravelo, nombre capital de la viñeta filipina. El cine coreano, por su parte, ha encontrado en su *boom* creativo y comercial un espacio propicio para adaptar títulos *manhwa* o cómic coreano, si bien su focalización en el medio es sensiblemente menor que la de sus vecinos nipones y es en eventuales adaptaciones de obras gráficas ajenas a la cultura coreana donde cineastas de prestigio, como Chan-Wook Park o Bong Joon-Ho, han conquistado reconocimientos y taquillas más allá de sus fronteras, como así lo acreditan sus respectivas *Oldboy* (*Oldeuboi*, Chan-Wook Park, 2003)⁸ y *Rompenieves* (*Snowpiercer*, Bong Joon-Ho, 2013)⁹. Dentro de Europa cabe señalar que los países escandinavos han disfrutado también de su propia, aunque escueta historia de trasvases, particularmente apoyada en el formato de las tiras cómicas convertido en comedia. En el caso danés es la tira familiar *Far til Fire* (Kaj Engholm y Olaf Hast, 1948-1988), que llegó a disfrutar de una adaptación anual al cine, el principal referente a tener en cuenta. En Finlandia cabría destacar las viñetas de *Pekka Puupää* (Ola «Fogeli» Fogelberg, 1920-1975), objeto de hasta 13 adaptaciones durante la década de los 50. Y en Suecia merecen mención aparte los largometrajes —hasta ocho en total— inspirados en Mandel Karlsson, protagonista de las tiras cómicas *91: an* (Rudolf Petersson: 1932-). Similar es el caso de los Países Bajos, donde la dupla de la tira *Sjors & Sjimmie* (Frans Piët, 1938-1999) —a su vez una adaptación de la tira estadounidense *Winnie Winkle* (Joseph Medill Patterson y Martin Branner, Chicago Tribune Syndicate, 1920-1926)— fue llevada a la pantalla varias veces. Por último, se aparta de la selección la nada desdeñable producción latinoamericana relacionada con el cómic, concentrada en dos potencias como Argentina y México. Sin citar más ejemplos, baste recordar las historietas de *Chanoc* (Martín de Lucenay y Ángel Mora, Publicaciones Herrerías, 1959-), que no solo llegarían a tener sucesivas versiones cinematográficas, sino que en alguna de ellas incluso compartió aventuras con el luchador y actor mexicano El Santo y con el hijo de este¹⁰.

⁸ Adaptación del *manga Old Boy* (*Ōrudo Bōi Rūzu Senki*, Garon Tsuchiya y Nobuaki Minegishi, Futabasha, 1996-1998).

⁹ Adaptación del cómic francés *Le Transperceneige* (Jacques Lob y Jean-Marc Rochette, Casterman, 1982), a la que seguiría, en 2020, la serie *Snowpiercer: Rompenieves* (*Snowpiercer*, Graeme Manson y Josh Friedman, TNT, 2020-).

¹⁰ *Chanoc y el hijo del Santo contra los vampiros asesinos* (Rafael Pérez Grovas, 1981).

Determinado, pues, el punto de partida, se empezará por buscar una definición satisfactoria de intermedialidad a partir de lo dicho por otros autores. Esto resulta primordial en un posterior análisis que permita entrar en matices dentro de una globalidad intermedial, y para ello se indagará en los orígenes del término *intermedia*, se pondrán sobre la mesa diferentes concepciones en la intersección de los medios de expresión artística y se trazarán las fronteras —a menudo difusas— de lo intermedial con lo transmedial, lo intramedial y el *cross-media*. Pero, sobre todo, se remarcará la distinción con la intertextualidad, pues al fin y al cabo es la base a partir de la cual surgen el debate y las diversas líneas teóricas que asientan el resto de las relaciones mediales. Lo siguiente será remontarse a los precedentes del cómic y a la evolución de sus elementos a través de los siglos, hasta desembocar en el lenguaje verbo-icónico que hoy conocemos.

En un segundo estadio se propondrá un repaso, sucinto pero lo más completo posible, al historial de trasvases entre cómic y cine desde que ambos empezaran a funcionar como medios en la última década del siglo XIX —desde luego, aún sin legitimidad como tal, pero sí con cierta autonomía expresiva. Ese trayecto se detendrá en las diversas fases de esas relaciones intermediales, empezando por las primeras adaptaciones a cortos de animación, para luego pasar al modelo consolidado por los seriales cinematográficos hacia los años 30 —si bien el modelo estaba en funcionamiento desde la década de los 10—, la reducción de adaptaciones durante el periodo de autocensura y auge del cómic *underground*, el *boom* de la televisión y su papel como recipiente de las principales ficciones —animadas o no— sobre los cómics de superhéroes de Marvel y DC, las esporádicas miradas al medio gráfico en la decadencia del Hollywood clásico y la aparición del Nuevo Hollywood, los esfuerzos de los estudios europeos por adaptar cómics señora del viejo continente —especialmente en el ámbito francófono—, el cambio de modelo de *blockbuster* representado en *Superman* (Richard Donner, 1978)¹¹, la aparición de la novela gráfica y los primeros acerca-

¹¹ Adaptación de los cómics del celeberrimo personaje de Jerry Siegel y Joe Shuster, *Superman* (Jerry Siegel y Joe Shuster, DC Comics, 1933-).

mientos desde el cine, el desembarco de los efectos digitales en Hollywood y su transformación esencial de este, la dispar consolidación de los imperios del cine de superhéroes de Marvel y DC y la sensibilidad autoral contenida en las adaptaciones de novelas gráficas. Así, esta panorámica servirá para adquirir una idea general de cómo el proceso de adaptación del cómic al cine ha pasado por diversas fases atendiendo a las circunstancias de la industria en cada una de sus etapas, en las que intervienen factores tanto económicos —las crisis y los auges de los estudios— como sociopolíticos —el código de censura del cine y el de autocensura del cómic, la consideración social de las historietas como entretenimiento de segunda para masas, la tardía y lenta rectificación de ese estatus— y geográficos —las diferentes aproximaciones a uno y otro lado del Atlántico.

En este punto tendrá lugar un alto en el camino necesario para contextualizar la principal tendencia adaptadora del cómic al cine en la actualidad: el cine de superhéroes liderado por Marvel/Disney y DC/Warner. Necesario porque representa la corriente más importante dentro del cine *mainstream*, y porque ha supuesto un ambicioso perfeccionamiento de las estrategias asociadas al *blockbuster*, especialmente en el caso del Marvel Cinematic Universe. En este ensayo específico se analizará el proyecto a largo plazo liderado por Kevin Feige, que ha supuesto toda una revolución en Hollywood, con una compleja y vasta readaptación de la mitología Marvel en la que se contemplan líneas narrativas cruzadas, convergentes y todo un entramado de secuelas, *crossovers* y *spin-offs* que han acabado constituyendo un universo audiovisual paralelo al de los cómics. También se analizará, en comparación, el modelo errático y a destiempo que DC, de la mano de Warner Bros., ha elegido para competir con su principal rival. Un modelo que, a diferencia de Marvel, se ha erigido, al menos en sus primeros pasos, sobre el liderazgo creativo de un autor, no por casualidad un Zack Snyder que ya había hecho gala de su sensibilidad hacia el cómic en dos largometrajes previos, *300* (Zack Snyder, 2006)¹² y *Watchmen* (Zack Snyder, 2009)¹³. Las derivas de ambas franquicias y el modo de desarrollarlas han tenido resultados creativos muy dispares que se pondrán sobre la mesa, dejando patente una confrontación que, en cualquier caso, se ha traducido en un dominio abrumador en la esfera del cine comercial.

¹² Adaptación de *300* (Frank Miller y Lynn Varley, Dark Horse Comics, 1998).

¹³ Adaptación de *Watchmen* (Alan Moore y Dave Gibbons, DC Comics, 1986-1987).

Este capítulo será el preludio de un análisis centrado en la era digital para desgranar y describir con ejemplos los recursos de los que se ha servido el cine para trasladar las viñetas a la pantalla. Se trata de determinar estrategias visuales que apuntan a una conciencia específica del cómic y a las problemáticas de su adaptación. En ese estudio pormenorizado se ofrecerán reflexiones sobre la concreción de la intermedialidad en el uso de la cámara lenta o *slow-motion*, el plano congelado, la cámara rápida o *fast-motion*, el plano secuencia de continuidad digital, la tecnología de captura de movimientos, la animación digital, el uso del color, el encuadre y otros elementos de la puesta en escena con fines miméticos, el montaje digital como emulador de técnicas de lectura y el uso de elementos gráficos tales como bocadillos y onomatopeyas. De esta manera, se enumeran los recursos detectados y extraídos del visionado de cerca de 400 obras de ficción en las que se contemplan largometrajes, cortometrajes y series, todos ellos detallados en una recopilación final que acompaña, asimismo, al listado de cómics citados en el estudio. Se tratará, a través de esa aportación copiosa de ejemplos, de trazar líneas y tendencias en la definición de la intermedialidad en los usos contemporáneos del cine digital. Por último, se expondrán las conclusiones en un capítulo aparte que servirá como culminación del estudio. El objetivo será proponer al lector una mirada global y al tiempo exhaustiva sobre el tema, recapitulando las reflexiones más relevantes articuladas hasta el momento y apuntando hacia el presente y futuro de las relaciones intermediales entre cine y cómic.

HACIA UNA SEMIÓTICA DE LAS RELACIONES INTERMEDIALES

Para llevar a cabo un análisis tan vasto y complejo con la esperanza de salir airoso, se hace obligado desdeñar una noción de texto cerrada o un análisis de un sistema de signos hermético y autónomo, en tanto que en estas páginas se concitan la imagen audiovisual, con los múltiples *textos* que de ella pueden derivarse, y la imagen gráfica del cómic, con las consecuentes interrelaciones que se establecerán entre ambos medios. Es precisamente ese cúmulo de correspondencias y divergencias entre uno y otro lo que determina el rumbo y obliga a una perspectiva que permita esa heterogeneidad: considerando la semiótica como «el estudio de las operaciones de significación» (Talens y Company, 1984: 24), la definición y concreción de los procesos de adaptación,

fidelidad e interconexiones varias entre cine y cómic resultan de un análisis constante de la significación que se da desde la viñeta al plano. Dado que los medios estudiados exhiben naturalezas distintas, también lo son los procesos por los que estos significan y, por tanto, solo desde esa semiosis abierta y focalizada en la misma generación del significado, en las formas variantes de significar, es posible acercarse al vasto catálogo de interacciones que propicia su diálogo. En ese sentido, el texto no puede entenderse aquí como unidad cerrada, sino en la multiplicidad de relaciones en las que se inscribe culturalmente, en la línea de la clásica defensa de Julia Kristeva (Kristeva, 1987), que también servirá para pormenorizar el paso de la intertextualidad a la intermedialidad. No está de más recordar las transformaciones que la semiótica ha experimentado en la segunda mitad del siglo xx:

Es interesante plantear que la semiótica a partir de una fecha, que, en algún modo, podemos localizar en el mayo francés de 1968, ha dejado de ser entendida como una «ciencia de los signos» para pasar a funcionar como disciplina crítica de la comunicación, de sus estructuras, de los lenguajes que en aquella quedan implicados. Una semiótica no de los significados sino de la operación de significar. No hay ciencia humana (y la semiótica no es una excepción) que no comprometa a quien la practica, obligándole a situarse en una determinada zona del *saber* y a elegir opciones culturales que luego incidirán en todo el proceso de investigación (Talens, 1980: 44-45).

Asumiendo esas elecciones como inevitables y tomando como muestra la extensa selección de obras que constituyen el grueso de las interrelaciones establecidas hasta hoy entre cine y cómic en el contexto europeo y estadounidense, esta perspectiva se aplica, por un lado, en un análisis general de las significaciones de cada obra en particular, es decir, centrado en el modo en que produce una serie de significados que ha contribuido, en alguna medida, a construir una iconosfera que sigue retroalimentándose de relaciones intermediales. Y, en segundo lugar, en una descripción detallada de secuencias y pasajes concretos que, respectivamente desde el cine y el cómic, habilita un sistema de citas en el que confluyen distintos grados de intermedialidad e intertextualidad, fronteras difusas para cuya distinción se tomarán como referencia las aportaciones de Dru Jeffries (Jeffries, 2017) sobre la cuestión. Esta doble mirada será fundamental para obtener un paisaje lo más completo posible del amplio catálogo de fenómenos interrelacionales que se han

producido entre ambos medios y que se sigue produciendo, pues de hecho estos están más vigentes que nunca. Pero, además, cabe apuntar que ha sido recabada una gran cantidad de datos y estadísticas para ponderar los éxitos y trascendencia de las obras analizadas, ya sea a través de las cifras de recaudación de una película o de las ventas de un cómic. Resultan, si cabe, más importantes las comparativas estadísticas que permiten arrojar conclusiones sobre la evolución del *blockbuster* y la inflación en el precio de la entrada de cine, relativizar la recuperación de la industria del cómic desde su profunda crisis estructural en los 90, dirimir la mutación del mercado en términos de formatos y lectores y exponer cómo esas transformaciones se relacionan con importantes modificaciones vividas por una industria cultural en la que los vínculos intermediales adquieren creciente preponderancia. La investigación a la que se procede en páginas venideras equivale, en fin, a una inmersión en un cosmos cultural ilimitado, una tentativa de abrazar su inmensidad sin desatender los numerosos fenómenos que lo definen en su expansión, ni tampoco abandonar la pasión por ambos medios, asimismo ilimitada, que, al fin y al cabo, ha suscitado esta mirada temeraria.