



Universidad de Valladolid

Facultad de Filosofía y Letras

Grado en Periodismo

**De la viñeta a la gran pantalla: estudio del caso
de *Sin City* y *The Spirit***

Yeray Mediero Martín

Tutora: Mercedes Miguel Borrás

**Departamento de Historia Moderna, Contemporánea y de América,
Periodismo y Comunicación Audiovisual y Publicidad**

Curso: 2023-2024

Resumen.

Este trabajo supone una investigación sobre el grado de fidelidad que poseen las adaptaciones cinematográficas respecto a los cómics originales. Con este propósito, estudiamos los recursos expresivos y las relaciones entre ambos discursos; así como conocer la opinión que tienen los lectores-espectadores sobre las adaptaciones de cómics o de sus personajes a través de un cuestionario. Establecidos estos parámetros, realizamos un análisis detallado de dos destacadas obras: *Sin City* y *The Spirit*, y sus respectivas adaptaciones a la gran pantalla. Se abordan aspectos narrativos, estilísticos y técnicos, haciendo hincapié en los cambios que alteran el material de origen. El estudio de estas dos adaptaciones nos permitirá observar el grado de fidelidad que poseen respecto a las obras originales, para así observar si la transducción del lenguaje del cómic al cinematográfico puede llegar a producir severos cambios respecto al material original.

Palabras clave: Adaptaciones, Cine, Cómics, *Sin City*, *The Spirit*.

Abstract.

This project involves an investigation about the degree of fidelity that the film adaptations have with respect to the original comics. With this purpose, we study the expressive resources and the relationships between both discourses; as well as knowing the opinion that readers-viewers have about the adaptations of comics or their characters through a questionnaire. Having established these parameters, we carry out a detailed analysis of two outstanding works: *Sin City* and *The Spirit*, and their respective adaptations to the big screen. Narrative, stylistic and technical aspects are addressed, emphasizing changes that alter the source material. The study of these two adaptations will allow us to observe the degree of fidelity they have with respect to the original works, in order to observe whether the transduction from comics to film language can produce severe changes respect to the original material.

Key words: Adaptations, Cinema, Comics, *Sin City*, *The Spirit*.

Índice.

1. Introducción.....	4
1.1. Fuentes y documentación.....	5
1.2. Objetivos e hipótesis.....	5
1.3. Metodología.....	6
2. Estado de la cuestión: Del cómic a la gran pantalla.....	8
2.1. Orígenes y evolución de las adaptaciones de cómics.....	8
2.2. Interrelaciones entre el cine y el cómic.....	10
2.3. Encuesta.....	12
2.3.1. Resultados.....	12
2.3.1.1. Tema: Los cómics.....	12
2.3.1.2. Tema: La adaptaciones de cómics.....	13
3. <i>Sin City</i> : cómic vs. adaptación.....	14
3.1. Descripción de la obra.....	14
3.1.1. Escenarios y personajes.....	15
3.2. <i>Sin City</i> en la gran pantalla.....	17
3.2.1. <i>Ese Cobarde Bastardo</i>	19
3.2.1.1. Cambios relevantes que alteran el material de origen.....	19
3.2.1.2 Cambios menos relevantes que alteran el material de origen.....	19
3.2.2. <i>El Duro Adiós</i>	20
3.2.2.1. Cambios relevantes que alteran el material de origen.....	20
3.2.2.2. Cambios menos relevantes que alteran el material de origen.....	20
3.2.3. <i>La Gran Masacre</i>	21
3.2.3.1. Cambios relevantes que alteran el material de origen.....	21
3.2.3.2. Cambios menos relevantes que alteran el material de origen.....	21
4. <i>The Spirit</i> : cómic vs. adaptación.....	22
4.1. Descripción general de la obra.....	22
4.1.1. Escenarios y personajes.....	22
4.2. <i>The Spirit</i> en la gran pantalla.....	23
4.2.1. Cambios relevantes que alteran el material de origen.....	24
4.2.2. Cambios menos relevantes que alteran el material de origen.....	27
5. Conclusiones.....	28
6. Bibliografía.....	30
7. Webgrafía.....	32
8. Anexos.....	34
8.1. Gráfico (Frecuencia de lectura de cómics).....	34
8.2. Gráfico (Frecuencia del visionado de adaptaciones).....	34
8.3. Gráfico (Motivos para ver una adaptación de cómic).....	34
8.4. Gráfico (Preferencia a la hora de escoger un tipo de adaptación).....	35
8.5. Gráfico (Grado de satisfacción).....	35

1. Introducción.

Las adaptaciones de cómics se han convertido en habituales de las carteleras en las salas de cine; incluso grandes editoriales como Marvel Comics o DC Comics han elaborado su propio universo cinematográfico, estrenando cada año diferentes largometrajes. En esta amalgama de películas muchas veces se producen alteraciones en la ambientación, los personajes o el tono de los cómics, no respetando el material original que adaptan. Esto me ha impulsado a realizar un análisis sobre este tipo de adaptaciones, tomando como objeto de estudio: *Sin City* (2005) y *The Spirit* (2008). La elección de estas dos obras se debe a la importancia que causaron, tanto en el medio del cine como en el de los cómics, sus autores: Will Eisner y Frank Miller.

Will Eisner (1917-2005) es uno de los dibujantes que mayor huella ha dejado en el mundo de los cómics, con aportaciones como la invención del concepto de *splash page*¹, la eliminación de los bocadillos en muchas viñetas o el empleo de logos tridimensionales (Romero, 2008, p. 65). En 1940 creó al personaje de *The Spirit*, un superhéroe atípico, ataviado con un antifaz, una corbata roja y un elegante traje, que se encargaba de luchar contra el crimen en una pseudo Nueva York llamada Central City.

Por su parte, Frank Miller (1957-) es un gran admirador del trabajo de Eisner, como se vio reflejado en la inspiración que tomó de *The Spirit* para desarrollar su versión del personaje de *Daredevil* de Marvel Comics (Eisner y Miller, 2006, p. 161). En 1991 inició la serie *Sin City*, cuya adaptación cinematográfica en 2005 estuvo a cargo del director Robert Rodríguez y el propio Frank Miller. Por ello, cuando a este último le ofrecieron la oportunidad de dirigir y guionizar la adaptación de *The Spirit*, aceptó la propuesta (Cotta Vaz, 2009, p. 50). El film se estrenó en el 2008, donde Miller aplicó un estilo similar a su adaptación de *Sin City*.

El análisis de estas dos adaptaciones nos permitirá observar el grado de fidelidad que ambas poseen respecto a los cómics que adaptan, para así observar si la transducción del lenguaje del cómic al cinematográfico puede llegar a producir severos cambios respecto al material original. Con esta investigación también se plantea conocer los lazos que unen al cine y a los cómics, enfocándonos principalmente en los orígenes de las adaptaciones

¹ De acuerdo con Romero (2008), “el concepto de *splash page* nos introduce desde la primera página en la historia del cómic” (p. 65).

de historietas, y en las diversas técnicas y recursos que ambas disciplinas utilizan en su desarrollo.

A través de la realización de una encuesta online se buscará averiguar la opinión que tienen los lectores y espectadores sobre las adaptaciones de cómics. Con los resultados obtenidos, se espera conocer el hábito de consumo de este tipo de películas, el modelo de adaptación que más le gusta al público o la motivación que les hace ver estos largometrajes basados en cómics.

La motivación personal que me empuja a desarrollar este estudio es mi gusto desde muy joven por las historietas y las películas. Me he criado en un contexto donde numerosos personajes nacidos en los cómics, como es el caso de Spiderman o Batman, han recibido numerosas adaptaciones a la gran pantalla. Por ello, quiero demostrar con este trabajo que pueden existir diferentes tipos adaptaciones de cómics: algunas que adaptan peor y alteran totalmente el universo creado por el autor, y otras que mantienen la esencia de la obra original.

1.1. Fuentes y documentación.

Para la elaboración de este estudio se ha tenido que abordar documentación numerosa y de variadas disciplinas, dada la interdisciplinariedad de la investigación. Por ello, se han consultado diversos libros, artículos y revistas, la mayoría de ellos procedentes de repositorios online de documentos científicos como Dialnet, Academia.edu o Google Académico. Asimismo, los registros audiovisuales han sido de gran ayuda; a través de la plataforma YouTube se han visualizado las películas de *Sin City* (2005) y *The Spirit* (2008).

1.2. Objetivos e hipótesis.

Objetivos:

O1. Evaluar el grado de fidelidad que tienen las obras cinematográficas basadas en cómics, respecto al material original que adaptan. Para ello, se analizarán dos obras (*Sin City* y *The Spirit*) y sus respectivas adaptaciones en forma de película.

O2. Estudiar las relaciones establecidas entre el cine y el cómic, a través de las técnicas narrativas y los recursos expresivos que ambas disciplinas emplean en su elaboración.

O3. Conocer la opinión sobre los cómics y sus adaptaciones a través de una encuesta online.

Hipótesis:

H1. La transducción del lenguaje del cómic al cinematográfico en *Sin City* (2005) y *The Spirit* (2008) provoca cambios sustanciales que alteran la historia original y los personajes del texto.

H2. Las técnicas y recursos que emplean el cine y el cómic revelan como ambas disciplinas se influyen mutuamente.

H3. Las adaptaciones de cómics más consumidas por los lectores son aquellas donde se respeta el material original y se añaden elementos narrativos nuevos.

1.3. Metodología.

Para la elaboración de este trabajo, se ha optado por un diseño de investigación basado en un estudio comparativo. Con el fin de cumplir los objetivos establecidos y poder verificar las hipótesis planteadas, la metodología utilizada se ha centrado en una técnica de investigación cualitativa y un análisis de contenido de los documentos seleccionados. Según Kerlinger (1988), “el análisis de contenido se considera un método de observación y medición. (...) el investigador toma las comunicaciones que la gente ha producido y pregunta acerca de dichas comunicaciones (p. 543, como se citó en Fernández, 2002, p. 37).

La definición ofrecida por Kerlinger es la que más se aproxima al trabajo realizado en este TFG, pues se han tomado comunicaciones producidas por otros autores y se han generado cuestiones a raíz de la lectura exhaustiva de estos documentos. Siguiendo las pautas escritas por Fernández (2002) para ilustrar la utilidad del análisis de contenido, se ha optado por estudiar:

- **La importancia, variedad y naturaleza de los documentos** (p. 35): Se ha tenido en cuenta la procedencia de los contenidos, así como la formación y relevancia de los diversos autores y documentos leídos. La naturaleza de las publicaciones es, en su mayoría, obras de carácter científico, pues se han seleccionado reportes de investigación, artículos publicados en revistas y libros de autores.
- **La variedad de análisis de los documentos** (p. 36): Los documentos escritos se han tomado como referencia desde un punto de vista, en primer lugar, de sus relaciones externas, como describe Fernández (2002), “para identificar el contexto histórico, geográfico, político, social, cultural, etc. del momento de su aparición” (p. 36).

Además, se han analizado los documentos en base al punto de vista del autor respecto al tema tratado, para así adentrarse en sus características internas y de acuerdo con Fernández (2002), “conocer los valores en que se basa, los principios que apoya, los mensajes que pretende transmitir” (p. 36).

- **Propósitos, usos y características** (p. 37): Para Fernández (2002), “el propósito básico del análisis es la identificación de determinados elementos componentes de los documentos escritos (...) y su clasificación bajo la forma de variables y categorías para la explicación de fenómenos sociales bajo investigación” (p. 37).

El análisis que llevamos a cabo tiene un enfoque de tipo cualitativo y se basa en el estudio de dos series de cómics: *Sin City* (Frank Miller, 1991-1999) y *The Spirit* (Will Eisner, 1940-1952), y sus respectivas adaptaciones al cine.: *Sin City* (Robert Rodríguez y Frank Miller, 2005) y *The Spirit* (Frank Miller, 2008). En el análisis de las películas se han tenido principalmente en cuenta los cambios que alteran la historia original de estos cómics y la de sus personajes, y también los cambios que afectan en menor medida el material original. Así, podremos determinar el grado de fidelidad que poseen las dos adaptaciones analizadas, junto a las posibles alteraciones sustanciales producidas por la conversión del lenguaje del cómic al cinematográfico.

En este trabajo también tiene cabida la percepción de los lectores. Por ello, se ha confeccionado una encuesta con diversas preguntas relacionadas con los cómics y el cine. El formulario se ha realizado de forma online, desde el 3 de noviembre de 2023 hasta el 20 del mismo mes, y su formato de difusión ha sido a través de redes sociales como WhatsApp, Instagram y X. Los interrogantes que se han planteado son los siguientes:

Preguntas:

1. ¿Qué género literario es tu preferido a la hora de leer?
2. ¿Lee con frecuencia cómics o novelas gráficas?
3. ¿Cuál dirías que es tu cómic o personaje/equipo de historieta favorito?
4. ¿Suele consumir películas protagonizadas por personajes de cómics o novelas gráficas?
5. ¿Qué te motiva a ver una película basada en un cómic?:
 - a) Interés en los personajes o la historia.
 - b) Fan del cómic original.
 - c) Influencia de críticas, páginas como Rotten Tomatoes o recomendaciones.

- d) Otro:
6. ¿Te ha sentido alguna vez decepcionado con alguna adaptación relacionada con el mundo de los cómics?
 7. Si tu respuesta anterior ha sido sí, ¿con cuál?
 8. ¿Prefieres las adaptaciones que siguen fielmente el material original o las que se toman libertades creativas?:
 - a) Las que siguen el material original.
 - b) Las que toman libertades creativas.
 - c) Una mezcla de las dos.
 9. ¿Tienes alguna sugerencia o comentario sobre las adaptaciones de cómics al cine?

2. Estado de la cuestión: Del cómic a la gran pantalla.

2.1. Orígenes y evolución de las adaptaciones de cómics.

Para entender la relación entre el cine y el cómic, y las sucesivas adaptaciones que nacieron a través de este vínculo, hay que remontarse a los orígenes del llamado séptimo arte. El 28 de diciembre de 1895, Auguste y Louis Lumière exhibieron la primera proyección cinematográfica comercial de la historia dentro del Salón Indien del Gran Café en París. Entre las películas presentadas encontramos *La Sortie de l'usine* (La salida de los obreros de la fábrica) y *L'arrivée d'un train en gare* (La llegada del tren a la estación de la Ciotat) (Miguel Borrás, 2001). En esa misma fecha histórica se presentó *L'Arroseur arrosé* (*El regador regado*, 1895), cuyo argumento alude a una tira cómica del ilustrador alemán Herman Vogel. En este cortometraje, los Lumière adaptan estas nuevas viñetas de Vogel, donde se muestra a un niño pisando una manguera y empapando a un jardinero (Catalá-Carrasco, 2022).

En la década de 1900 se realizó otra de las primeras películas basadas en un cómic²; en este caso sobre la obra *Little Nemo in Slumberland* (*El pequeño Nemo en el País de los Sueños*) de Winsor McCay, cuya publicación nace en el *New York Herald* en 1905. El cortometraje, que trasladó a la gran pantalla a los personajes creados por McCay, se proyectó en el año 1911 (De Prada Arévalo, 2020). El argumento gira en torno como el

² El 30 de octubre de 1989 se estableció en el marco del Festival de Lucca que la historieta nació un 25 de octubre de 1986. En esta fecha, Richard F. Outcault, autor de *The Yellow Kid*, utilizó por primera vez los bocadillos para que su personaje hablara (Altarriba, 2011, p. 10).

propio autor debe realizar cuatro mil dibujos en un mes para animar un segmento de su tira cómica. De Prada Arévalo (2020) afirma que este corto supuso un “primer encuentro entre el séptimo y el noveno arte³; uno muy tímido, pero que muestra cómo ambas disciplinas se relacionaban y retroalimentaban” (p. 16).

En la segunda mitad del siglo XX destaca *Ella Cinders* (1926), un largometraje que parece responder a una estrategia de marketing (De Prada Arévalo, 2020, p. 16). Esto se debe a que la tira cómica del mismo nombre comenzó a publicarse en *Cartoon & Movies Magazine*, y en tan solo unos meses de vida, se realizó su adaptación a la gran pantalla. Su argumento también es una adaptación de la historia de *Blancanieves* de los hermanos Grimm (1812), pero en este caso la protagonista es el personaje de Ella Cinders, cuya meta es abandonar el maltrato que sufre de su familia y convertirse en una gran actriz de Hollywood (De Prada Arévalo, 2020).

En los años 30, uno de los principales personajes que recibió una adaptación *live action*⁴ fue *Flash Gordon*. Creado por el dibujante Alex Raymond, se convirtió en el protagonista por excelencia de las *space opera*⁵. De acuerdo con Martín Hernández (2012), “fue tal el éxito de los cómics de *Flash Gordon*, que Universal se demoró solo dos años en realizar la versión cinematográfica en forma de serial” (p. 75). Los seriales constaban de unos 10 o 15 episodios, de 25 minutos de duración, estrenados semanalmente en las salas de cine. Su estreno en 1936 gozó de un gran recibimiento y popularidad por parte del público, que demandó más producciones cinematográficas de este tipo (Martín Hernández, 2012, p. 76).

No es hasta finales de los años 70 cuando aparece el considerado primer *blockbuster* perteneciente al género de cine de superhéroes (Williams y Lyons, 2010, como se citó en Sáez de Adana, 2020, p. 136) protagonizado por Superman. En 1978 llega a las salas de cine *Superman: la película*, dirigida por Richard Donner y estelarizada por Christopher Reeve. De acuerdo con De Prada Arévalo (2020), “el éxito del film de *Superman* vendría

³ En palabras de López Flores y Victoria Uribe (2015), “se nombra al cómic como el noveno arte porque combina elementos narrativos, semióticos y visuales comparables a los de la literatura y el cine” (p. 1).

⁴ (En films, etc.) "Acción que involucra personas o animales reales, no modelos o imágenes dibujadas o producidas por computadora" (Diccionario Cambridge, s.f.).

⁵ “Drama de ciencia ficción, como una película o un programa de televisión, especialmente uno que trate sobre vuelos interplanetarios” (Diccionario Collins, s.f.).

a cambiar la percepción de las adaptaciones de superhéroes (...) Esto animará a otros cineastas a emprender proyectos basados o inspirados en tebeos” (p. 20).

2.2. Interrelaciones entre el cine y el cómic.

Estas dos formas de expresión artística comparten diversos elementos narrativos, estilísticos y visuales, generando una relación simbiótica que enriquece a ambas partes. Así, existen varias técnicas narrativas y recursos que se emplean tanto en el desarrollo de un film como en la confección de una historieta, con sus similitudes y cambios aparentes. Algunos ejemplos destacados son:

Montaje: Tanto para elaborar la puesta en escena (cine), como para la puesta en página (cómic), ambas disciplinas emplean el montaje. De acuerdo con Miguel Borrás (2022), “el montaje es la construcción del relato, permitiendo articular diferentes puntos de vista y establecer una temporalidad en la narración” (p. 154). Asimismo, se divide en unidades que conforman sus células narrativas básicas: viñetas y planos.

Viñeta/Plano: La unidad de montaje correspondiente al cómic es la viñeta, una representación icónica y escrita que muestra un momento de la narrativa en un tiempo concreto (Gasca y Gubern, 2011, p. 403). La unidad mínima del cine es el plano, una sucesión entre dos cortes de montaje una vez la producción está concluida (Gómez-Tarín, Marzal Felici, Cords. p. 254, 2015, como se citó en Miguel Borrás, 2022).

Uno de los principales aspectos que diferencia a estas unidades básicas de montaje es la temporalidad. Las viñetas poseen una temporalidad virtual, es decir, sus formas visuales son inmóviles, mientras que los planos cinematográficos son capaces de reproducir un espacio con una duración real. Esto es posible gracias a la combinación de formas visuales que pueden llegar a evolucionar a lo largo de la secuencia (Gasca y Gubern, 2011, p. 403).

Para Will Eisner (1998), “las viñetas son una secuencia de segmentos que representan ideas o historias por medios de palabras y dibujos, implicando el movimiento de ciertas imágenes a través de un espacio” (p. 40). Eisner también refiere que las viñetas forman parte de un proceso creativo, alejándose de su comparación con los fotogramas cinematográficos. No obstante, Gasca y Gubern (2011) apuntan que varios dibujantes “han intentado recrear con sus viñetas las estrategias estéticas y los ritmos del montaje cinematográfico (p. 404).

Raccord: Dentro del audiovisual, el *raccord* cumple la función de cubrir la discontinuidad. En palabras de Miguel Borrás (2022), “si en una escena el corte es fluido hay un buen *raccord*; si, por el contrario, existen saltos, se señalan como fallos de *raccord*” (p. 154). La aplicación del *raccord* dentro del mundo de las historietas es muy similar a su uso en el cine. El artista que popularizó este procedimiento fue Winsor McCay, implementando métodos para obtener un movimiento fluido entre dos viñetas consecutivas (Gasca y Gubern, 2011, p. 433). Así, desarrolló un recurso que permitía hacer que el extremo derecho de la primera viñeta tuviera continuidad en el extremo izquierdo de la viñeta siguiente.

Split-screen/Split-panel: La fragmentación de la acción hace acto de presencia tanto en los planos cinematográficos como en las viñetas de los cómics. En las historietas, esta herramienta recibe el nombre de *split-screen*, y consiste en la fragmentación del formato rectangular de la viñeta, el cual engloba el espacio de la acción. Su objetivo es representar acciones vinculadas entre sí, como dos personas manteniendo una conversación telefónica (Gasca y Gubern, 2011, p. 457).

El cine lleva utilizando el recurso de la pantalla partida desde casi sus inicios. En 1903, Edwin S. Porter lo implementó en su cinta *Vida de un Bombero Americano*, para representar los pensamientos del bombero protagonista (Panadero Jiménez, 2020). Esta técnica también se emplea para presentar paralelamente dos acciones diferentes en pantalla, el estado psicoafectivo de los personajes o para entremezclar varios modelos de narración.

Planos detalle/Viñetas-detalle: El plano detalle en el cine se utiliza para resaltar con claridad una parte del cuerpo de una persona o un objeto en particular (Miguel Borrás, 2022). Dentro de las historietas, las viñetas-detalles emplean un primer plano para destacar un elemento de pequeño tamaño de la acción (Gasca y Gubern, 2011, p. 461). Con esto se logra representar con claridad un aspecto que hubiera pasado desapercibido en la viñeta.

Acciones paralelas/Montaje alterno: De acuerdo con Gasca y Gubern (2011), “las acciones paralelas son una estrategia narrativa de alternancia de episodios que se suponen simultáneos y que suceden en lugares distintos, pero que se presentan en cambio al lector consecutivamente” (p. 475). En la mayoría de las historietas, estas acciones vienen precedidas por locuciones adverbiales como “mientras tanto”. Esta técnica implementada

en los cómics es muy similar al montaje alterno del cine. En palabras de Morala (2020), “el montaje alterno es la yuxtaposición de acciones que suceden en un mismo momento, es decir, que guardan una correspondencia temporal, pero que se muestran alternadamente”.

Flashback: Es una técnica narrativa utilizada tanto en el cine como en los cómics, la cual muestra una reminiscencia o una reflexión del pasado de una persona. Gasca y Gubern (2011) afirman que “los *flashback* comienzan en las viñetas a través del relato oral o escrito del narrador, por el pensamiento o recuerdo del personaje, etc.” (p. 481). Además, añaden que es habitual que la viñeta que precede al *flashback* muestre al personaje narrando o recordando lo que va a aparecer en la viñeta siguiente.

2.3. Encuesta.

El criterio de los lectores-espectadores posee una gran importancia, pues como en todo proceso comunicativo, es hacia quien van dirigidos los discursos. Por ello, el objetivo principal de este cuestionario era averiguar la opinión que estas personas poseen sobre las adaptaciones de cómics y novelas gráficas a la gran pantalla. En total, 90 personas han formado parte de esta muestra, siendo los 22 años la edad con el mayor índice de participación: 15'9% del total.

2.3.1. Resultados.

2.3.1.1. Tema: Los cómics.

Género literario predilecto: Los lectores que han formado parte de la encuesta han demostrado tener gustos muy diversos a la hora de leer. Así, podemos encontrar a personas cuyo género literario favorito es la fantasía (12'7%), otros que prefieren la novela negra y el misterio (ambos con el 5'8%), y en menor medida, la ciencia-ficción (4'6%).

Personajes de cómics favoritos: A los encuestados se les ha preguntado que personajes procedentes de los cómics eran su preferidos. Encontramos a varios nacidos en historietas europeas, como Mortadelo y Filemón, el Capitán Trueno, o Tintín. Dentro de los cómics americanos, aparecen personajes como Superman, Batman, Spiderman o Lobezno. Algunas personas también decidieron escribir su obra favorita, donde encontramos cómics como *The Umbrella Academy*, *13, rue del Percebe*, y novelas gráficas como *Cuatro poetas en guerra*.

Frecuencia de lectura de cómics: Respecto a la asiduidad con la que las personas encuestadas leen cómics o novelas gráficas, obtenemos resultados dispares: el 43'8% no las consume, el 37'1% de en vez cuando, y el 19.1% lee regularmente este tipo de obras.

2.3.1.2. Tema: La adaptaciones de cómics.

Frecuencia del visionado de adaptaciones: Los datos del anterior resultado contrastan con el porcentaje de personas que suelen ver adaptaciones de cómics, que es un 51'1%, respecto al porcentaje de aquellas que no lo hacen, que es un 22'7%. El 26'1% de las personas encuestadas optan por ver este tipo de películas en ocasiones puntuales.

Motivos para ver una adaptación de cómic: A la hora de tomar la decisión para ver una adaptación cinematográfica de un cómic, el 65,9% de los encuestados lo hacen porque tienen interés por los personajes y la historia; el 15'9% porque es fan del personaje o del cómic original; y el 12'5% por influencia de críticas, páginas web especializadas o recomendaciones de gente conocida.

Preferencia a la hora de escoger un tipo de adaptación: El 57'3% se inclina por las adaptaciones que se mantienen fieles al material original pero que a la vez toman licencias creativas, frente a un 31'5% que se decanta por las películas que centradas únicamente en adaptar el material de origen. Solo el 11'2% se siente atraídas por las adaptaciones donde las libertades creativas prevalecen sobre la fuente original.

Grado de satisfacción: La mayoría de las personas encuestadas (72'1%) no se han sentido decepcionadas al ver una adaptación relacionada con el mundo de los cómics. El 27'9% que sí se ha sentido alguna vez defraudado ha señalado varios ejemplos para justificar su elección. Entre los ejemplos más nombrados encontramos a *Dragon Ball Evolution* (James Wong, 2009), *Zipi y Zape y el club de la canica* (Oskar Santos, 2013), *Batman v Superman: Dawn of Justice* (Zack Snyder, 2016) y *Liga de la Justicia* (Joss Whedon, 2017), *Daredevil* (Mark Steven Johnson, 2003) y *Los 4 Fantásticos* (Josh Trank, 2015)

Opiniones sobre las adaptaciones: Varios de los encuestados también han aportado su opinión sobre las adaptaciones de cómics y novelas gráficas. Muchos coinciden que tanto directores como guionista deben conocer y respetar el material en el que se van a basar a la hora de realizar una adaptación. Respecto a las licencias creativas, valoran que son bien recibidas cuando ayudan a enriquecer la obra, no cuando la simplifican y la alteran

gravemente. Otros creen que en la actualidad, la gran mayoría de las adaptaciones no están nada inspiradas y solo sirven para vender *merchandising*.

3. *Sin City*: cómic vs. adaptación.

3.1. Descripción de la obra.

Sin City es una serie de historietas creadas por Frank Miller, publicadas por la editorial Dark Horse Comics⁶ desde 1991 hasta su finalización en 1999. Los volúmenes que conforman la colección de *Sin City* son, en orden cronológico de publicación, los siguientes: *El Duro Adiós* (1991-1992), *Moriría Por Ella* (1993-1994), *La Gran Masacre* (1994-1995), *Ese Cobarde Bastardo* (1996), *Valores Familiares* (1997), *Alcohol, Chicas y Balas* (1998) e *Ida y Vuelta al Infierno* (1999).

Los cómics que conforman *Sin City* se engloban dentro del género de novela gráfica. Este término fue acuñado por primera vez en 1978 por Will Eisner (objeto de estudio en esta investigación por su cómic *The Spirit*) para hacer referencia a su obra *Contrato con Dios*, debido a que su extensión superaba a la del cómic estándar de la época (Palau y Rojo, 2013, p. 42). Esta mayor extensión permite un desarrollo más profundo de la trama y los personajes. Las historias de las novelas gráficas tratan temas maduros y complejos, dirigidos principalmente a un público adulto. Además, los autores de estas obras combinan elementos poéticos, literarios y visuales con la experimentación gráfica (Rodríguez, 2012, p. 183).

Frank Miller tomó como referente el género policíaco, especialmente la novela negra, para crear el universo de *Sin City*. En la novela negra, la agresividad y a la acción poseen un importante papel. Asimismo, la violencia se convierte en un recurso frecuente y a través de un tempo narrativo rápido, se crea una atmósfera donde predomina el miedo, la falta de justicia y la corrupción del poder (Martín-Andino Mendieta, 2010).

La ausencia de color es también un elemento importante para el desarrollo de estas historias; el empleo del blanco y el negro permite crear atmósferas propicias para albergar tramas criminales (Martín-Andino Mendieta, 2010, p. 3). En ocasiones, Miller utiliza un

⁶ Editorial independiente fundada en 1986. Se caracteriza por publicar cómics de estilo independiente, como la propia serie de *Sin City*, *Hellboy* o *La máscara* (Ríos, 2013).

color diferente para resaltar el rasgo de un personaje, como es el caso del amarillo para caracterizar la maldad de Roark Junior, el villano principal de la historieta *Ese cobarde bastardo*. La aplicación de este particular tono permite identificar de forma metafórica el alma corrupta de este personaje y de forma literal el olor a putrefacto que desprende su piel (Martín-Andino Mendieta, 2010).

3.1.1. Escenarios y personajes.

Basin City es el escenario donde se desarrollan todas las historias de *Sin City*. Mejor conocida por el sobrenombre de “Ciudad del pecado”, es una urbe dominada por la corrupción, el vicio y la violencia. Posee una función dramática tan relevante que, autores como Martín-Andino Mendieta (2010), la consideran “la verdadera protagonista del relato (p. 6). Los lugares más destacados de esta urbe son el Barrio Viejo, espacio donde la ley está regida por las prostitutas; la granja de los Roark, que alberga a violadores y caníbales; y el club Kadies’s, donde los criminales se reúnen para refugiarse de sus vidas.

Los personajes principales que residen en Basin City son representados bajo tres arquetipos: con una estética grotesca, encontramos al detective en busca de venganza (protagonista) y al villano mafioso (antagonista), mientras que la joven *femme fatale* en apuros aparece representada de una manera hermosa (Carrasco Yelmo, 2008). De acuerdo con Martín-Andino Mendieta (2010) “la mayor parte de estos personajes son individuos derrotados, en decadencia, que buscan encontrar la verdad en ese mundo amoral donde se encuentra muy difuminada la línea entre el bien el y mal” (p. 1).

A la hora de analizar la película para compararla con el material original, nos centraremos en las tres historietas que fueron adaptadas al cine bajo el título *Sin City: ciudad del pecado* en 2005: *El Duro Adiós*, *Ese cobarde bastardo* y *La gran masacre*. A continuación, se ofrece una breve descripción de los personajes más destacados de cada una:

Personajes de *El Duro Adiós* (Tipologías formales).

- **Marv (Protagonista):** Es un individuo con una apariencia ruda y la cara llena de cicatrices. Se encuentra en libertad condicional al momento de iniciar la historia, debido a las constantes alucinaciones que le convierten en un maniaco homicida. Su búsqueda de venganza por el asesinato de Goldie será el hilo conductor de la trama.

- **Kevin (Antagonista):** Es el asesino que acaba con la vida de Goldie. Reside en la granja de los Roark, donde secuestra a prostitutas para comerse sus cuerpos y mostrar sus cabezas como si de un trofeo de caza se tratarán.
- **Cardenal Roark (Antagonista):** Pertenece al linaje de los Roark, la familia más poderosa de Basin City. Acoge a Kevin en su seno, participando en sus rituales de consumir cuerpos de las prostitutas. Es la persona que encarga el asesinato de Goldie, para que esta no informara a sus compañeras sobre estos terribles crímenes.
- **Goldie (secundario, sometido a la intriga):** Es una prostituta hermosa con un significativo cabello rubio platino. Busca a alguien que la protegiese del cardenal Roark y sus hombres, encontrando en Marv la solución. Aunque su aparición en la historieta es breve, será su asesinato el detonante que desencadene la búsqueda de venganza de Marv.
- **Wendy (secundario, sometido a la intriga):** Es la hermana gemela de Goldie, compartiendo su característico cabello rubio platino. Colabora con Marv para encontrar al responsable del asesinato de Goldie.

Personajes de *Ese Cobarde Bastardo*.

- **Hartigan (protagonista):** Es un policía de fuertes principios, con un alto sentido de la justicia. Es acusado injustamente de abusar a Nancy, pero aceptará la pena de cárcel para protegerla a ella de la familia Roark.
- **Roark Junior (antagonista):** Es un despiadado criminal que, debido a su condición de ser hijo de un senador, tiene impunidad por parte de la policía para acometer sus crímenes. Tras perder sus órganos sexuales por un disparo de Hartigan, recurre a diversos tratamientos para recuperarlos, adquiriendo una pigmentación amarilla en el proceso.
- **Nancy (secundario, sometido a la intriga):** Es una joven de Basin City que, tras ser rescatada por Hartigan de ser abusada por Roark Junior, se acaba enamorando del policía. Ya como una adulta, trabaja como bailarina en el club Kadie's.
- **Senador Roark (secundario, sometido a la intriga):** Es el hermano del cardenal Roark. Odia a Hartigan por privarle de tener un nieto, por lo que le encarcelará durante ocho años y convertirá su vida en un infierno.

Personajes de *La Gran Masacre*.

- **Dwight (Protagonista):** Es un antiguo detective con un pasado misterioso. Su carácter mujeriego le causará varios problemas, como entrar de lleno un conflicto que involucra prostitutas, mafiosos y policías.
- **Jackie Boy (Antagonista):** Es policía del cuerpo de Basin City. Aunque para la ciudad es considerado un héroe, en realidad es un hombre corrupto y violento. Su comportamiento agresivo con las prostitutas del Barrio Viejo terminará con él muerto.
- **Gail (Secundario, sometido a la intriga):** Ella es la líder de las mujeres del Barrio Viejo. En el pasado estuvo en una relación con Dwight, cuya amor revivirá durante los sucesos de la historieta.
- **Miho (Secundario, sometido a la intriga):** Es la protectora del Barrio Viejo; una letal asesina que domina un variado arsenal de armas.
- **Becky (Secundario, sometido a la intriga):** Es una joven prostituta del Barrio Viejo. Tras provocar indirectamente la muerte de Jackie Boy, decide traicionar a sus compañeras y aliarse con la mafia para proteger a su madre y obtener una gran suma de dinero.

3.2. *Sin City* en la gran pantalla.

En el año 2005 llegó a los cines la adaptación cinematográfica de tres de las historietas de *Sin City: El Duro Adiós, Ese Cobarde Bastardo* y *La Gran Masacre*. La película estuvo dirigida por dos directores: Robert Rodríguez⁷ y el propio autor de la obra, Frank Miller. En los créditos no se menciona a ningún escritor o guionista; solo aparece este texto: “Basado en la novela gráfica de Frank Miller”. Esto es debido a que la idea central de los directores, según García-Conde Maestre (2020), “fue utilizar los cómics como *storyboard* y recrear plano a plano el cómic” (p. 55).

El film contó con un elenco de estrellas, donde destacan nombres como Mickey Rourke (Marv), Bruce Willis (Hartigan), Jessica Alba (Nancy), Clive Owen (Dwight) o Rosario Dawson (Gail).

Los escenarios de Basin City fueron recreados con *chroma key* (pantalla verde), para así conseguir el característico blanco y negro de las novela gráficas (García-Conde Maestre,

⁷ Entre sus películas más destacadas encontramos *Desperado* (1995), *Abierto hasta el amanecer* (1996) o *Spy Kids* (2001) (SensaCine, s.f.).

2020). Con ello se logra la estética tan distintiva de las novelas gráficas, donde cada escena emana género negro.

Sinopsis: El film conserva el mismo argumento de las tres novelas gráficas que adapta:

- ***Ese Cobarde Bastardo***: El veterano agente Hartigan es encarcelado injustamente en prisión acusado de haber abusado de Nancy, la joven que rescató de convertirse en la siguiente víctima del pérfido Roark Junior. Después de salir de la cárcel, se lanza en la búsqueda de Nancy para protegerla de la amenaza de un individuo de color amarillo, que al final resulta ser el hijo del senador que confrontó en el pasado.
- ***El Duro Adiós***: Un hombre llamado Marv se despierta al lado del cuerpo sin vida de Goldie, una hermosa mujer con la que pasó la noche anterior. Aunque apenas la conocía, queda profundamente afectado por su muerte, embarcándose en una búsqueda obsesiva de venganza. Durante su viaje de redención, Marv es llevado al límite de su resistencia física y moral, enfrentándose a numerosas amenazas que desean verlo muerto.
- ***La Gran Masacre***: El antiguo detective Dwight McCarthy persigue a Jackie Boy, el ex novio de su nueva pareja, hasta el Barrio Viejo de Basin City. Allí, Jackie incomoda una joven prostituta llamada Becky, lo que acabaría provocando su muerte a manos de Miho. Tras registrar el cadáver, los allí presentes descubren que era un agente de policía. Para salvaguardar el Barrio Viejo, Dwight debe aliarse junto a su antiguo romance, Gail, y la letal Miho, para impedir que los compañeros de Jackie descubran su cuerpo y así finalice la tregua entre prostitutas, policías y mafiosos.

Estructura: La película ordena las tramas argumentales de las tres novelas gráficas de la siguiente manera: la primera historia en aparecer cronológicamente es *Ese Cobarde Bastardo*, hasta el instante en que Hartigan cae inconsciente tras salvar Nancy. Después nos trasladamos a la historia de *El Duro Adiós*, para después embarcarnos en la trama de *La Gran Masacre*. El relato cierra con el desenlace de *Ese Cobarde Bastardo*.

Las alteraciones más significantes en la adaptación de cada historieta respecto al material original son las siguientes:

3.2.1. *Ese Cobarde Bastardo.*

3.2.1.1. Cambios relevantes que alteran el material de origen.

Eliminación de personajes secundarios: La mujer de Hartigan, Eileen, es mencionada en la película, pero no llega a mostrarse en persona. En el cómic aparece en el hospital, después de que el senador Roark amenazará a Hartigan de que si cuenta la verdad a alguien, mataría a esa persona. Ella intenta que su marido reconozca que no violó a la joven Nancy, pero ante el silencio de su esposo, se marcha del lugar maldiciendo.

Lucille es un personaje con cierto protagonismo en la primera historieta que escribió Frank Miller sobre el mundo *Sin City: El duro adiós* (1991). En *Ese cobarde bastardo* aparece con un rol secundario, pero solo en las páginas a papel. Ella es una abogada muy interesada en el caso de Hartigan, siendo citada por este en la cárcel para acompañarle en su falsa confesión ante el comité de libertad condicional.

Personajes con menor protagonismo: El senador Roark tiene más presencia en la novela gráfica que en el film. Durante la confesión de Hartigan ante el tribunal de libertad condicional, el senador hace acto de presencia, donde realiza un discurso sobre abrazar la justicia y despreciar la venganza. Además, perdona (falsamente) al expolicía por supuestamente haber asesinado a su único hijo. Aquí se puede apreciar mejor el deseo de venganza del senador, que prefiere que Hartigan sufra más en el exterior que en la cárcel.

Inclusión de nuevas escenas: La película añade una secuencia que no aparece en la novela gráfica. Se nos muestra como antes del suicidio final de Hartigan, el senador Roark, con una actitud agresiva, arrasa con todo lo que hay en su mesa tras conocer la noticia de que su hijo murió y que Nancy Callahan escapó con vida.

3.2.1.2 Cambios menos relevantes que alteran el material de origen.

Simplificación de escenas: En las primeras viñetas de la historieta se muestra como Hartigan sabotea el vehículo de Roark Junior, custodiado por dos de sus secuaces. Tras verse asaltado por el policía, Junior intentará escapar con la pequeña Nancy en el auto, pero se verá sorprendido porque este no funciona. El largometraje lo sintetiza para mostrar como Hartigan noquea a los dos matones, dejando el coche intacto.

La escena donde el detective Liebowitz tortura a Hartigan para que firme la confesión se recorta en la cinta. En la novela se muestra al policía imaginando que se libra de sus grilletes, como si tuviera la fuerza de Hércules, explotando la cabeza a su torturador de un puñetazo.

Cambios en personajes secundarios: El policía que espera a Hartigan cuando sale de la cárcel en el film es su excompañero Bob, la persona que lo dejó inconsciente cuando intentaba proteger a Nancy, tras dispararle seis veces por la espalda. En la novela, el personaje que aparece para llevarle de vuelta a la ciudad es el agente de policía Mort, el cual creía que Hartigan había entrado en la cárcel debido a una conspiración en su contra.

3.2.2. El Duro Adiós.

3.2.2.1. Cambios relevantes que alteran el material de origen.

Supresión de escenas: En la novela gráfica, tras encontrar a Goldie muerta y escapar de la policía, Marv va a casa de su madre en busca de su pistola Gladis. En esta escena, se da a entender que Marv tiene un gran cariño a este arma, por habérsela quitado al tipo más duro que jamás había conocido. Este reencuentro no aparece en el largometraje.

Otra escena eliminada en la película es el momento en el que Marv y Wendy paran a descansar antes de ir a la granja de los Roark. En estas viñetas se evidencia el deterioro mental de Marv, al confundir a Wendy con su hermana Goldie; incluso a intentar acostarse con ella.

Escenas modificadas: La visita de Wendy a Marv en prisión antes de su ejecución en la silla eléctrica es más explícita en las viñetas. En la novela, ambos se besan para después practicar sexo, dando a entender que la prostituta se acabó enamorando del hombre que vengó el asesinato de su hermana. En el film solo se abrazan y se acuestan juntos en la cama de la celda, sin mostrar ningún otro gesto afectivo.

3.2.2.2. Cambios menos relevantes que alteran el material de origen.

Prolongación de escenas: La escena donde Marv tortura a un personaje llamado Tommy, para descubrir el paradero del asesino de Goldie, posee más duración en la película que en la novela.

Eliminación y cambios en personajes secundarios: En la novela gráfica aparece dentro del club Kadie's un personaje llamado Lobis. Este es amenazado por Marv, para que

difunda el rumor de que está buscando a una mujer llamado Goldie. Esta secuencia es eliminada del largometraje. También hay que añadir que el juez que dicta la sentencia de muerte a Marv, tras asesinar al cardenal Roark, es un hombre en la historieta de papel, mientras que en el film es una mujer.

El uso del color: Ya hemos citado que *Sin City* es una obra donde el blanco y el negro son los colores dominantes, pero que Frank Miller llegó a utilizar el color amarillo en *Ese Cobarde Bastardo*. En la adaptación de esta historieta también se emplea el amarillo para identificar el cabello rubio de Goldie, y el rojo para la cama en forma de corazón donde esta última y Marv tienen relaciones sexuales al inicio de la historia.

3.2.3. *La Gran Masacre.*

3.2.3.1. Cambios relevantes que alteran el material de origen.

El final de un personaje: El destino de Becky es diferente en la adaptación de *Sin City*. Mientras que en la historia de papel fallece tras ser disparada por sus compañeras prostitutas en la masacre final en el Barrio Viejo, en el largometraje sobrevive, pero con un desenlace ambiguo. Mientras está en el hospital recuperándose de sus heridas, se encuentra con un sicario de la mafia a la que había contactado para traicionar a sus compañeras.

3.2.3.2. Cambios menos relevantes que alteran el material de origen.

Eliminación de violencia y desnudos explícitos: El golpe que Jackie da a Shellie, su expareja y nueva novia de Dwight, se puede apreciar en la novela gráfica, mientras que en el largometraje solo aparecen sus siluetas. En cuanto a los desnudos, se omiten varios que aparecen en las viñetas, como el de Dwight al inicio de la historieta, el de Gail cuando es torturada por la mafia o el del mercenario que es atrapado por Miho para ser interrogado.

Intertextualidad: Cuando Dwight se imagina que la cabeza de Jackie le está hablando, este último menciona en la historieta que los helicópteros de Basin City parecen salidos de *Stark Trek: La nueva generación*. En la cinta no se realiza tal referencia a esa serie.

Uso del color: Al igual que ocurre en la adaptación de *El Duro Adiós*, en esta también se emplean más colores que el blanco y el negro. Podemos observar que el rojo sirve para identificar a Dwight, el héroe de la historieta, tanto en sus zapatillas como en su automóvil. El azul aparece en los ojos de Becky y el coche de Jackie Boy, para señalar el

peligro que entrañan estos dos individuos. Los colores permiten identificar aspectos visuales de los personajes, los cuales pueden llegar a humanizarles o a sumergirles aún más en la oscuridad de Basin City (Cano Gómez y Martínez Díaz, 2007, p. 78).

4. *The Spirit*: cómic vs. adaptación.

4.1. Descripción general de la obra.

Esta serie de historietas, creadas por Will Eisner, tienen su origen en 1940. Un año antes, el escritor recibió una oferta de trabajo por parte del editor Busy Arnold, dueño de la empresa Quality Comics. La oferta consistía en elaborar un suplemento que saldría cada domingo en diferentes periódicos. Así emergió el 2 de junio de 1940 *Weekly Comic Book*, una revista de tiras cómicas, cuyas 16 páginas estaban incluidas en la edición dominical de varios diarios importantes de Estados Unidos (Cotta Vaz, 2009, p. 26).

Las páginas de la *Weekly Comic Book* vieron nacer a Denny Colt, un detective y criminólogo que, tras sufrir un ataque por parte de uno de sus villanos, el Doctor Cobra, resurge de la tumba como el justiciero Spirit. Central City es el lugar donde se desarrollan los acontecimientos de este temerario héroe, a través de una estética inundada por el género negro-policíaco. En las viñetas de Eisner también tienen cabida, de acuerdo con Cotta Vaz (2009), “la aventura, el misterio, el romance, el humor y la ironía” (p. 25).

4.1.1. Escenarios y personajes.

Spirit es un personaje único dentro de la iconografía del cómic, debido a que no posee ningún superpoder, a diferencia de otros héroes coetáneos como Superman. El enmascarado de Central City se curtió sobre el terreno, acechando a los malhechores con puñetazos y patadas (Feiffer, 1965, como se citó en Cotta Vaz, 2009, p. 23). Posee un alto sentido de la justicia, valiéndose de su ingenio y de sus habilidades para lograr su objetivo. No obstante, en muchas ocasiones, sufrirá golpes y será vapuleado al intentar desbaratar los planes de los malvados en Central City.

Ya hemos citado que Central City es el escenario donde transcurren la mayoría de las historias de *The Spirit*. Will Eisner tomó inspiración de New York para crear su propia metrópolis, llena de oscuros callejones plagados de criminales. Según Romero (2008), “las viñetas de *The Spirit* a menudo tienen un enfoque vertical, para admirar la ciudad de los rascacielos en todo su esplendor (p. 67).

En la mayoría de sus aventuras, Spirit cuenta con la ayuda de otros personajes, como su fiel compañero Ebony White, su interés amoroso Ellen y su enlace con la policía, el comisario Dolan. Este es un aspecto para tener en cuenta, ya que en varias historias los secundarios cobran más importancia que el propio Spirit, quedando este relegado a un segundo plano y convirtiéndose en una mera excusa para desencadenar las historias de los habitantes de Central City (López y Barrero, 2011).

Este último aspecto se acentúa aún más en las historietas creadas por Will Eisner después de regresar de la II Guerra Mundial. A partir del 13 de enero de 1946 se produjo un *reboot*⁸ del personaje, uno de los primeros en la historia del cómic (Cardona, 2020). Así, numerosas historietas estuvieron protagonizadas por secundarios excéntricos, cuyos relatos de vida son narrados a través de las siete hojas que componen los cómics de *The Spirit*.

4.2. *The Spirit* en la gran pantalla.

El primer acercamiento de *The Spirit* al *live action* fue en los años 80, a través de una producción que solo se emitió por televisión una vez el 31 de julio de 1987 (Cotta Vaz, 2009, p. 29). La siguiente adaptación cinematográfica basada en las historietas de *Spirit* estuvo a cargo de Frank Miller, autor de cómics como *Batman: The Dark Knight Returns* (1986), *Sin City* (1991-1999) y *300* (1998). Miller, que además de dibujante es guionista y director, era un admirador del trabajo de Eisner, y tomó la iniciativa de dirigir la adaptación de uno de sus personajes favoritos de los cómics. La película se estrenó un 25 de diciembre de 2008, convirtiéndose en el primer trabajo de Frank Miller como director individual⁹, con un reparto coral conformado por Gabriel Macht (*Spirit*), Samuel L. Jackson (*Octopus*), Eva Mendes (*Sand Saref*) y Scarlett Johansson (*Silken Floss*).

Sinopsis: La historia del film se centra en como el detective Denny Colt, tras regresar bajo el manto de *The Spirit*, debe hacer frente a su archienemigo Octopus. Este último quiere obtener la sangre de Heracles, cuyo poder le permitirá tornarse inmortal. Spirit

⁸ “Empezar algo de nuevo o hacer algo de nuevo, de una manera nueva e interesante” (Diccionario Cambridge, s.f., definición 2).

⁹ El primer contacto de Frank Miller con Hollywood fue trabajar como guionista en *Robocop 2* (1990) (SensaCine, s.f.).

tendrá que evitar que esto suceda, al mismo tiempo que persigue a Sand Saref, su antiguo romance de la juventud y ahora convertida en una criminal que busca el vellocino de oro.

Para realizar el análisis nos centraremos en las tiras que fueron escritas y dibujadas por el mismo Will Eisner. Cuando entró a formar parte del ejército de los Estados Unidos en la II Guerra Mundial, otras personas¹⁰ se encargaron de las historias de *The Spirit* (Cardona, 2020). Las tiras cómicas, guionizadas y dibujadas por Will Eisner, comprenden entre 2 de junio de 1940 hasta el 16 de mayo de 1942, con un parón de tres años por la guerra, regresando a escribir el 23 de diciembre de 1945 hasta el 2 de septiembre de 1952.

4.2.1. Cambios relevantes que alteran el material de origen.

Argumental: El argumento de la película gira en torno a dos objetos mitológicos: la sangre de Heracles y el vellocino de oro. Octopus quiere la sangre de este semidios para convertirse en un ser inmortal, mientras que Sand Saref busca el vellocino porque de pequeña leía con gran entusiasmo historias como la de Jasón y los argonautas. En las historietas de *Spirit* no se llega a mencionar nunca la existencia de estos artefactos mágicos.

Tonal: El tono del cómic es humorístico y la adaptación de Miller también cuenta con algunas secuencias chistosas, como ver a Spirit balanceándose con los pantalones bajados en la fachada de un edificio. No obstante, el tono de la película está cercano en ocasiones al *gore*, alejadas del tono de los cómics. Entre ellas podemos destacar como Octopus decapita a un oficial de policía y usa su cabeza para golpear a Spirit, o el hueco explícito que deja en su cráneo un traficante de arte al suicidarse con un arma, después de ser chantajeado por Sand Saref.

Contexto histórico: Las aventuras de *The Spirit* cobran vida en la década de los años 40, época donde Will Eisner empezó a elaborar las historias del héroe. En la cinta de Frank Miller, la ambientación de Central City posee una atmósfera atemporal, donde se pueden apreciar anacronismos como teléfonos móviles, helicópteros, o armas de alta tecnología, con varios cañones integrados (García-Conde Maestre, 2020, p. 57).

¹⁰ Entre los escritores encontramos a Jack Cole, creador de *Plastic Man* (1941), y entre los dibujantes a Lou Fine, que ya había trabajado con Will Eisner en el pasado (Cardona, 2020).

Personajes (Tipologías formales):

Protagonista (Personaje principal): El nacimiento de Spirit en los cómics difiere mucho del visto en la adaptación. En la historieta de papel termina en un estado de muerte aparente al desbaratar los planes del malvado Doctor Cobra (Cotta Vaz, 2009, p. 46). En el film es asesinado por los disparos de varios gánsteres desconocidos. Su resurrección también es diferente en ambos medios. En los cómics es enterrado en un mausoleo del cementerio Wildwood, consiguiendo salir de su tumba a las pocas horas, mientras que en el largometraje se debe a una inyección de un suero por parte del villano Octopus, que trabaja como forense en la comisaría.

También es de destacar que en los cómics, después de sufrir un grave percance, Spirit debe recuperarse en el hospital de sus heridas. Sin embargo, en la película posee una habilidad regenerativa, gracias a la sustancia que le suministró Octopus, permitiéndole curarse rápidamente de todas sus heridas.

Antagonista: El antagonista principal de la película es Octopus. Es el principal archienemigo de Spirit, pero su modo de aparecer en la historietas de papel difiere mucho del film. En la viñetas aparece representando solo con sus guantes, sin enseñar nada más de su cuerpo, ni siquiera su rostro. Esto se convierte en un *gag* recurrente en los cómics de *The Spirit*.

Además de haber sido forense, Octopus es un científico brillante que ideó un suero que le convierte en alguien casi inmortal, gracias al poder de regeneración que obtuvo. Este suero fue el que inyectó a Spirit para que regresara de la muerte, convirtiéndole en un ser casi indestructible y con una alta tolerancia al dolor. En los cómics, ni Spirit ni Octopus tienen esa habilidad regenerativa; son simples humanos sin ningún superpoder.

Secundarios (Sometidos a la intriga):

El escudero: El personaje de Ebony White es eliminado en su totalidad de la cinta. Siendo el compañero de Spirit, cobra mucha importancia en las historietas del cruzado con antifaz: incluso llega a convertirse en el protagonista de muchas de ellas. El motivo de su eliminación del film se debe a que el personaje encarna, de acuerdo con Cotta Vaz (2009), “la incorrección política de la época” (p. 67). Esto tiene su explicación en que Ebony es un joven afroamericano medio analfabeto y pobre, con rasgos marcados y exagerados, como sus labios voluminosos y rosados.

La heroína: En palabras de Gasca y Gubern (2011), la “heroína es la compañera del héroe, pero es también a menudo el objeto de su protección y defensa” (p. 51). Este es el caso de Ellen Dolan, uno de los personajes secundarios más importantes de la obra creada por Will Eisner. Ella es la hija del comisario Dolan y el principal interés amoroso del protagonista. Pero ella no solo es eso, sino que en muchas de las historietas es uno de los principales apoyos para resolver los problemas que se plantean. En la cinta de 2008 ejerce el cargo de doctora del cuerpo de policía, aunque en los cómics no se hace mención de que posea dotes sobre medicina.

Concentra dos personajes en uno: Tanto en los cómics como en la adaptación, el personaje de Sand Saref es el amor de infancia de Spirit. Ella adopta una vida criminal tras ver como el tío de Spirit asesinaba a su padre, que desempeñaba el cargo de policía (Cotta Vaz, 2009, p. 68). Sin embargo, en la cinta tomas muchas características de otra importante *femme fatale*¹¹ de *The Spirit*: P’Gell. Entre estos rasgos encontramos su gusto por los diamantes y las joyas preciosas, sus numerosos matrimonios (en la película se menciona que se ha casado unas siete u ocho veces), o como los hombres caen rendidos a su belleza, teniendo siempre un final aciago: la muerte.

De aliada a villana: Silken Floss es otro personaje recurrente de las primeras historietas de *The Spirit* que posee un rol en la película. En las tiras cómicas ella es una aliada que trabaja como física nuclear y cirujana, mientras que en el largometraje de Miller es la secretaria de Octopus, comportándose como una villana (Cotta Vaz, 2009, p. 107).

Nuevos orígenes para un personaje: Las *femme fatale* tienen mucha importancia en la adaptación de Miller, como en las historietas originales de Eisner. Lorelei Rox también hace su aparición en el largometraje, pero con un cambio drástico en su historia. En los cómics ella tiene la habilidad de hipnotizar a sus víctimas, mientras que en el film es una sirena, una especie de “ángel de la muerte”. Solamente aparece cuando Spirit se encuentra gravemente herido, con el fin de llevárselo a un descanso eterno.

Personajes originales creados para el film: El trío de matones clonados por Octopus: Ethos, Pathos, Logos, y sus sucesivos hermanos, cuyos nombres comparten la terminación en -os, no aparecen en ninguna historieta de *The Spirit*. Son creaciones

¹¹ “Una mujer reputación de *femme fatale* es considerada muy atractiva sexualmente, y es probable que cause problemas a cualquiera que se sienta atraído por ella” (Diccionario Collins, s.f.).

originales de Frank Miller para su largometraje. Existen más personajes salidos del imaginario de Miller para su obra, como la policía novata Morgenstern, que actúa como un alivio cómico en la película. Esta última puede tomar inspiración de un personaje recurrente de las historietas de papel, el agente de policía Sam Klink.

4.2.2. Cambios menos relevantes que alteran el material de origen.

Estilo: Los cómics de *The Spirit* se caracterizan por poseer casi siempre un estilo diferente en cada una de sus historietas. Will Eisner creó todo tipo de historietas inundadas por diferentes temáticas: desde la fantasía, el terror, el suspense, la ciencia ficción o el humor más ridículo. Así, podemos encontrar historias protagonizadas por un supuesto perro asesino, un buque de guerra maldito, el típico genio que concede tres deseos o un marciano que busca la ayuda de Oso Wells, una parodia de Orson Wells.

La adaptación de 2008 de Frank Miller posee un estilo más realista. No obstante, en la película también tienen cabida la fantasía o la comedia. Esto lo podemos encontrar en la aparición de dos tesoros procedentes de los mitos griegos, y las escenas protagonizadas por los matones de Octopus, donde emana el humor más disparatado.

Intertextualidad: La película se toma la licencia de hacer referencias a otros héroes de historietas de cómics, como Batman, Robin, Thor o Elektra. Esta última es un personaje con el que Frank Miller tiene mucha relación, ya que fue creada por él en 1981 para la editorial Marvel Comics (Romero, 2008, p. 68). También se menciona a otra franquicia del mundo de la ciencia ficción: *Star Trek*.

Conflicto de relación: La relación del comisario Dolan y Spirit en la cinta es muy estrecha, como en los cómics. Al igual que en las viñetas de Eisner, Dolan es el único que conoce la identidad original de Spirit. No obstante, en el film se puede apreciar que sus actitudes chocan en multitud de ocasiones, debido sobre todo al amor que profesa la hija de Dolan, Ellen, al protector de Central City.

El nivel de recreación: La batalla final de la película es muy similar a la que se desarrolla en el cómic de *The Spirit* titulado *Duelo mortal*. En ambas, Dolan y sus hombres acorralan a Octopus mientras está manteniendo una lucha encarnizada con Spirit. El desenlace del enfrentamiento en la película es casi un calco al del cómic: Octopus es desintegrado tras una explosión. No obstante, en la adaptación de Miller este sobrevive debido a su factor de regeneración, quedando reducido a un único dedo.

5. Conclusiones.

La realización de este trabajo nos ha permitido llegar a unas conclusiones sobre las diversas hipótesis establecidas. Respecto a la primera hipótesis (“La transducción del lenguaje del cómic al cinematográfico en *Sin City* (2005) y *The Spirit* (2008) provoca cambios sustanciales que alteran la historia original y los personajes del texto”), se observa que, en el caso de *Sin City* (2005) se refuta. Esta adaptación capta la esencia original de las viñetas; es más, podemos añadir que más que una adaptación, lo que realizaron Robert Rodríguez y Frank Miller es una traslación (en muchos momentos literal) de los paneles de la novela gráfica a la gran pantalla, a través de nuevas tecnologías como la pantalla verde y un acertado maquillaje para la caricaturización de los personajes. En la película se mantienen los rasgos generales de la novela gráfica, fundamentales para entender la historia: las mismas tramas argumentales, el tono influido por la novela negra y el uso del blanco y negro. Los cambios más notables que podemos resaltar respecto al material original son la reducción o eliminación de escenas procedentes de la novela gráfica, para así adecuar las novelas gráficas al tiempo de duración de una película.

En el caso de la película de *The Spirit* (2008), la hipótesis sí se verifica. Frank Miller elaboró una historia para su película aplicando el mismo tono oscuro que usó en las novelas gráficas de *Sin City*, donde el humor que emanaba en los cómics de Will Eisner solo es apreciable en algunas escenas. La ambientación cambia de época, pasando de los años 40 a una atmósfera atemporal, mientras que a muchos de los personajes se les dota de unos orígenes y de una historia diferente a las páginas de papel; incluso se introducen a personajes nuevos, creados específicamente para el film.

En la elaboración de este trabajo se han estudiado varias técnicas y procedimientos que permiten confirmar que la segunda hipótesis (“Las técnicas y recursos que emplean el cine y el cómic revelan como ambas disciplinas se influyen mutuamente”) se verifica. Podemos observar que las técnicas y recursos que se emplean en la elaboración de un film y una historieta son muy similares (como el *split-screen* y el *split-panel*), donde se refleja que, a pesar de tener un soporte diferente (el cine el audiovisual y los cómics el papel), son dos tipos de arte muy parecidos.

La muestra elaborada para este trabajo ha permitido verificar la tercera hipótesis (“Las adaptaciones más consumidas por los lectores son aquellas donde se respeta el material original y se añaden elementos narrativos nuevos). Más de la mitad de los encuestados prefieren ver este tipo adaptaciones que alternan el respeto al material original con

innovaciones narrativas, pero esta afirmación contiene algún matiz. La opinión expuesta por varios de los participantes sugiere que, a la hora de realizar una adaptación, se deben tomar licencias creativas siempre que no entorpezcan la comprensión de la obra y se .

Entre las limitaciones encontradas en la elaboración de este trabajo se incluyen la ausencia de artículos de carácter científico sobre *The Spirit*, donde he podido comprobar que es una obra que casi no ha sido analizada y comparada con su homónimo de papel. Otras dificultades halladas han sido la imposibilidad de encontrar cómics de *The Spirit* y las novelas gráficas de *Sin City* en formato digital. Por ello, tuve que adquirir el material a través de Internet.

6. Bibliografía.

- Altarriba, A. (2011). Introducción sobre el origen, evolución, límites y otros debates teóricos en torno a la historieta. *Arbor: Ciencia, pensamiento y cultura*, (Nº Extraordinario 2), pp. 9-14. Recuperado de: <https://arbor.revistas.csic.es/index.php/arbor/article/view/1369/1378>
- Cano Gómez, AP. y Martínez Díaz, MA. (12 de marzo 2007). *La extensión del relato a través de las nuevas tecnologías: Sin City y la adaptación cinematográfica*. Metodologías de análisis del film. Actas del I Congreso Internacional sobre Análisis Fílmico. Madrid: Edipo. pp. 75-79. Recuperado de: <https://repositori.uji.es/xmlui/handle/10234/38363>
- Carrasco Yelmo, S. (2008). Si te adentras en el callejón adecuado de *Sin City*, puedes encontrar cualquier cosa. *Revista de Filología Románica*, (N.º Extraordinario 6, Fascículo 2), pp. 55-58. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8398325>
- Catalá-Carrasco, J. (2022). Escuchar un dibujo y caminar la viñeta. La intermedialidad en el cómic. En B. Mitaine, J. Catalá-Carrasco, JM. Trabado y LM. Quaianni Manuzzato (Eds.), *Multimodalidad e intermedialidad: Mestizajes en la narración gráfica contemporánea ibérica y latinoamericana* (Vol. 12, pp. 1-25). Universidad de León. Recuperado de: <https://eprints.ncl.ac.uk/287267>
- Cotta Vaz, M. (2009). *The Spirit: El libro de la película*. Norma Editorial.
- De Prada Arévalo, J. (2020). El cambio de paradigma en el cine de cómic. *Quaderns de Cine*, (N.º 15), pp. 15-24. Recuperado de: <https://www.cervantesvirtual.com/obra/el-cambio-de-paradigma-en-el-cine-de-comic-1047207/>
- Eisner, W. (1998). *El comic y el arte secuencial*. Norma Editorial. Recuperado de: https://www.academia.edu/25709936/El_Comic_y_el_Arte_Secuencial_Will_Eisner
- Eisner, W. (2003). *Grandes héroes del cómic: The Spirit* (N.º 29). Biblioteca *El Mundo*. Norma Editorial.
- Eisner, W. (2003). *Grandes héroes del cómic: The Spirit* (N.º 30). Biblioteca *El Mundo*. Norma Editorial.

- Eisner, W. (2003). *Grandes héroes del cómic: The Spirit* (N.º 31). Biblioteca *El Mundo*. Norma Editorial.
- Eisner, W. y Miller, F. (2006). *Eisner/Miller: Entrevista moderada por Charles Brownstein*. Norma Editorial.
- Fernández, F. (2002). El análisis de contenido como ayuda metodológica para la investigación. *Revista de Ciencias Sociales (CR)*, Vol. 2 (N.º 96), pp. 35-53. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15309604>
- García-Conde Maestre, J. (2020). Cine en viñetas y cómic en celuloide: retroalimentación en el universo de Frank Miller. *Quaderns de cine*, (N.º 15), pp. 45-63. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7486849>
- Gasca L. y Gubern. R. (2011). *El discurso del cómic*. Ediciones Cátedra.
- López Flores, JJ. y Victoria Uribe, R. (abril de 2015). *El Noveno arte y la sociedad. El cómic como medio de expresión cultural de tópicos sociales. La técnicas y la expresión contemporánea*. 1er. Congreso Internacional de Filosofía, Arte y Diseño. Universidad Autónoma del Estado de México. Recuperado de: https://www.academia.edu/16838153/El_Noveno_arte_y_la_sociedad_El_c%C3%B3mic_como_medio_de_expresi%C3%B3n_cultural_de_t%C3%B3picos_sociales
- Martín-Andino Mendieta, P. (2010). El género policiaco en la novela gráfica: *Sin City. Ángulo recto*. *Revista de estudios sobre la ciudad como espacio plural*, Vol. 2 (N.º 1), pp. 1-8. Recuperado de: <https://revistas.ucm.es/index.php/ANRE/article/view/ANRE1010120014A>
- Martín Hernández, T. (2012). Flash Gordon: de los seriales de los años 30 a los actuales sagas de ciencia ficción. *Revista Latente: Revista de Historia y Estética del Audiovisual*, (N.º 10), pp. 65-85. Universidad de La Laguna (Tenerife). Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4917465>
- Miguel Borrás, M. (2001). *Historia del cine con cien películas. I (hasta 1960)* (Vol. 11, pp. 1-144). Editorial Acento. Colección Flash-Más. Madrid.
- Miguel Borrás, M. (2022). *Hacia un replanteamiento de la esencia del cine*. Proyecto docente e investigador. Universidad de Valladolid.

- Miller, F. (2010). *Sin City: El Duro Adiós*. Norma Editorial.
- Miller, F. (2005). *Sin City: Ese Bastardo Amarillo*. Norma Editorial.
- Miller, F. (2005). *Sin City: La Gran Masacre*. Norma Editorial.
- Palau I. y Rojo E. (2013). Fidelidad y traición: la intermedialidad entre novela gráfica y cine. *L' Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, (N.º 16), pp. 42-48. Recuperado de: <https://revistaatalante.com/index.php/atalante/article/view/29>
- Rodríguez, JC. (2012). La creación del equivalente audiovisual en la adaptación de la novela gráfica. *Nexus. Revista Especializada En Artes, Comunicación, Diseño Y Arquitectura, Vol. 1 (N.º 11)*, pp. 182-195. Recuperado de: <https://nexus.univalle.edu.co/index.php/nexus/article/view/798>
- Romero, R. (2008). *The Spirit: La ciudad sí es para mí*. *Cinemanía*, (N.º 159), pp. 64-70.
- Sáez de Adana, F. (2020). At This Theatre Next Week!: Relaciones intermediales entre el cómic y el serial cinematográfico de los años 30 y 40. *Neuróptica. Estudios sobre el cómic*, (N.º 2), pp. 135-155. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8050453>

7. Webgrafía.

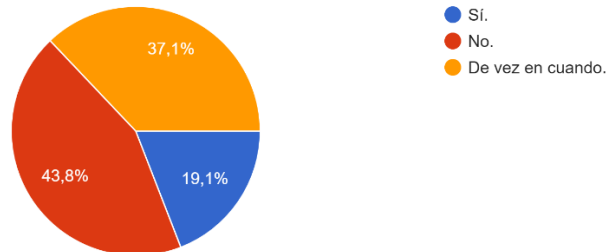
- Cardona, T. (7 de junio de 2020). *The Spirit. Cómic Etiqueta Negra (01)*. Zona negativa. <https://www.zonanegativa.com/the-spirit-comics-etiqueta-negra-01/>
- Diccionario Cambridge. (s.f.). *Live action*. En Cambridge Dictionary. Recuperado en 8 de noviembre de 2023, de <https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/live-action>
- Diccionario Cambridge. (s.f.). *Reboot*. En Cambridge Dictionary. Recuperado en 13 de noviembre de 2023, de <https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/reboot>
- Diccionario Collins. (s.f.). *Femme fatale*. En Collins Dictionary. Recuperado en 13 de noviembre de 2023, de https://www.collinsdictionary.com/es/diccionario/ingles/femme-fatale#google_vignette

- Diccionario Collins. (s.f.). *Space opera*. En Collins Dictionary. Recuperado en 8 de noviembre de 2023, de <https://www.collinsdictionary.com/es/diccionario/ingles/space-opera>
- FilmAffinity (s.f.). *Ella Cinders (1926)*. FilmAffinity.com. <https://www.filmaffinity.com/es/film739859.html>
- FilmAffinity. (s.f.). *Sin City (La ciudad del pecado) (2005)*. FilmAffinity.com. <https://www.filmaffinity.com/en/film495832.html>
- FilmAffinity. (s.f.). *Superman: La película (1978)*. FilmAffinity.com. <https://www.filmaffinity.com/en/film170179.html>
- FilmAffinity. (s.f.). *The Spirit (2008)*. FilmAffinity.com. <https://www.filmaffinity.com/en/film810070.html>
- López F. y Barrero M. (2011). *SPIRIT- Ficha de personaje*. Tebeoesfera. <https://www.tebeoesfera.com/personajes/spirit.html>
- Morala, A. (17 de febrero de 2020). *¿Qué es el montaje alterno?* Cortorama. <https://www.cortorama.com/blog/que-es-el-montaje-alterno/>
- Panadero Jiménez, A. (8 de julio de 2020). *La Pantalla Dividida: Fundamentos y usos*. Escuelacine.com. <https://www.escuelacine.com/la-pantalla-dividida-fundamentos-y-usos/>
- Ríos, E. (17 de septiembre de 2013). *Mundo independiente: Cuando Dark Horse revoluciona el mundo*. Zona Negativa. <https://www.zonanegativa.com/mundo-independiente-cuando-dark-horse-revoluciona-el-mundo/>
- SensaCine (s.f.). *Frank Miller: Filmografía*. SensaCine.com. <https://www.sensacine.com/actores/actor-46546/filmografia/>
- SensaCine (s.f.). *Robert Rodríguez: Filmografía*. SensaCine.com. <https://www.sensacine.com/actores/actor-8762/filmografia/>

8. Anexos.

8.1. Gráfico (Frecuencia de lectura de cómics).

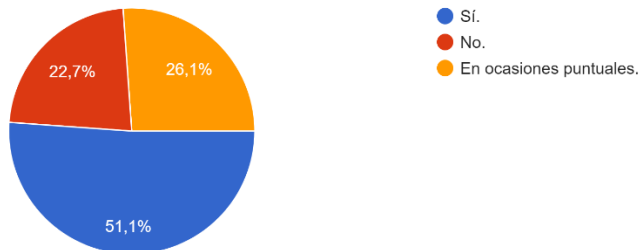
¿Lees con frecuencia cómics o novelas gráficas?
89 respuestas



Fuente: Formularios de Google (<https://docs.google.com/forms/u/0/>)

8.2. Gráfico (Frecuencia del visionado de adaptaciones).

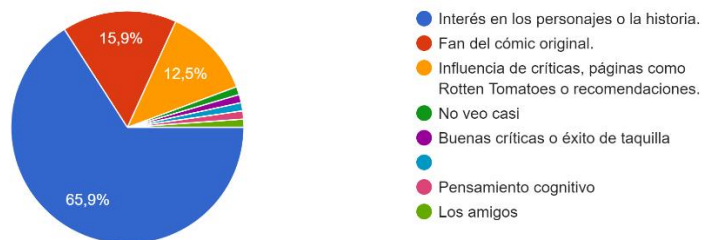
¿Sueles consumir películas protagonizadas por personajes de cómics o novelas gráficas?
88 respuestas



Fuente: Formularios de Google.

8.3. Gráfico (Motivos para ver una adaptación de cómic).

¿Qué te motiva a ver una película basada en un cómic?
88 respuestas

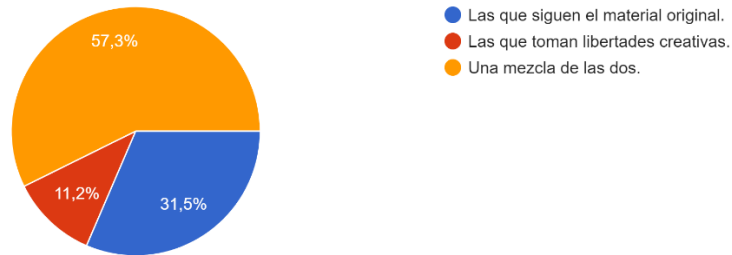


Fuente: Formularios de Google.

8.4. Gráfico (Preferencia a la hora de escoger un tipo de adaptación).

¿Prefieres las adaptaciones que siguen fielmente el material original o las que se toman libertades creativas?

89 respuestas

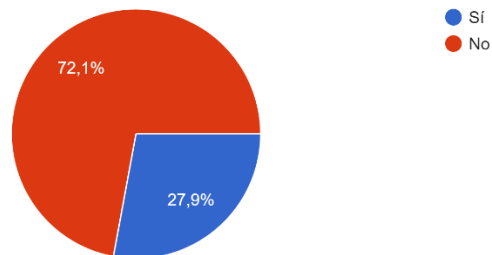


Fuente: Formularios de Google.

8.5. Gráfico (Grado de satisfacción).

¿Te has sentido alguna vez decepcionado con alguna adaptación relacionada con el mundo de los cómics?

86 respuestas



Fuente: Formularios de Google.