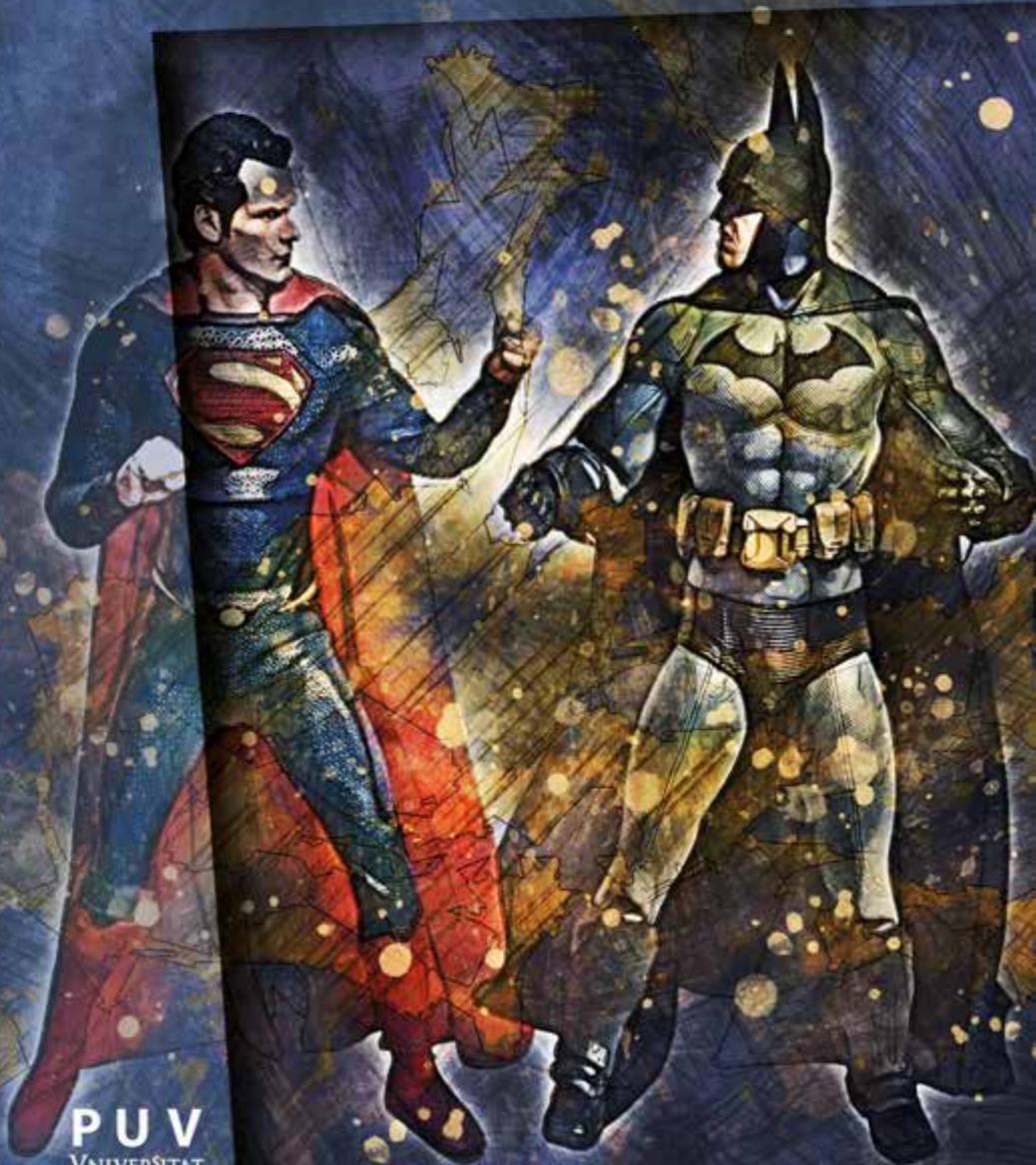


Superman versus Batman

Adaptación del cómic al cine
desde la semiótica

Raúl Gisbert Cantó



Superman versus Batman

Adaptación del cómic al cine desde la semiótica

Superman versus Batman
Adaptación del cómic al cine desde la semiótica

RAÚL GISBERT CANTÓ

UNIVERSITAT DE VALÈNCIA
2025



ENGLISH IN THE WORLD SERIES

DIRECCIÓN DE LA COLECCIÓN

Antonia Sánchez Macarro
Juan José Martínez Sierra
Universitat de València, España

CONSEJO ASESOR INTERNACIONAL

Enrique Bernárdez, *Universidad Complutense de Madrid, España*
Anne Burns, *Macquarie University, Sidney, Australia*
Angela Downing, *Universidad Complutense de Madrid, España*
Martin Hewings, *University of Birmingham, Reino Unido*
Ken Hyland, *University of East Anglia, Reino Unido*
James Lantolf, *Penn State University, Pensilvania, EE. UU.*
Michael McCarthy, *University of Nottingham, Reino Unido*
Eija Ventola, *Aalto University, Finlandia*
M. Mar Rivas, *Universidad de Córdoba, España*



Publicación sometida
a peer review

PUV

© Del texto, el autor, 2025

© De esta edición, Universitat de València, 2025

Diseño y maquetación: Celso Hernández de la Figuera

Imagen de cubierta: reinterpretación y fotomontaje de Celso Hernández de la Figuera

Diseño de la cubierta: Pere Fuster (Borràs i Talens Asesores S. L.)

Corrección: David Lluch

ISBN (PAPEL): 978-84-1118-605-6

ISBN (EPUB): 978-84-1118-606-3

ISBN (PDF): 978-84-1118-607-0

D. L.: V 2331-2025

Impresión: Innovación y Cualificación S. L. (Podiprint)



ÍNDICE

Introducción	9
Glosario	13
1 La historia del cómic	17
1. Periodización de la historia del cómic	18
2. Historia de DC	31
3. Historia de Superman y Batman	37
2 Teorías de la adaptación del cómic al cine	45
1. El cine de superhéroes	45
2. La adaptación del cómic al cine	53
3. Principales editoriales de los cómics de DC por países	60
4. Principales productoras de cine de superhéroes	64
3 Aspectos semióticos y culturales	69
1. Charles S. Peirce	70
2. Aplicación de las teorías semióticas de Charles S. Peirce ..	80
3. Referentes culturales	97
4 Criterios de selección y análisis del corpus	105
1. Criterios de selección del corpus	105
2. Aspectos relevantes relacionados con los parámetros de selección	115
3. Análisis del corpus	125
Conclusiones	165
Referencias bibliográficas y fuentes	169



INTRODUCCIÓN

En la actualidad existen multitud de obras basadas en los procesos de adaptación de unos medios a otros, como, por ejemplo, las adaptaciones de obras literarias al cine o al teatro. No obstante, debido a la popularidad de estas últimas, pocos trabajos, como los de Botella y García (2018), López (2016), Koole (2012) o Vidaurre (2006), se han centrado en la adaptación del cómic, y algunos específicamente del cómic de superhéroes, a la gran pantalla. Por esta razón consideramos que existen una serie de aspectos fundamentales que prácticamente no han sido analizados y que requieren atención, tales como el estudio eminentemente semiótico¹ del proceso de adaptación de los cómics de superhéroes al cine a lo largo de su trayectoria o cómo dichas adaptaciones toman forma según el periodo cronológico en el que se producen.

En este sentido, el cómic, como producto origen para su posterior trasvase a la gran pantalla, presenta aspectos interesantes: por una parte, la estrecha relación entre texto e imagen, factor que permite analizar este medio desde múltiples puntos de vista, como el uso del color, las dificultades de traducción de este tipo de medio audiovisual, la construcción de la narrativa o la evolución de la representación de ciertos elementos; por ejemplo, la arquitectura, los paisajes, la flora

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



y fauna o la forma de vestir. Por otra parte, y centrándonos en los cómics de superhéroes, la constante evolución de este género: como veremos a lo largo de este estudio, tanto la serie de cómics *Action Comics* como *Detective Comics* han tenido, en sus más de cien años de vida, un gran número de autores, dibujantes, coloristas, entintadores y rotulistas, por lo que es lógico pensar que existe una gran variedad de posibilidades para representar a un mismo personaje y todo lo que le rodea. Por consiguiente, podremos observar cómo la representación de las figuras de los dos superhéroes centrales en este libro, Superman y Batman, sufre cambios a lo largo de los años, así como sus trajes y los lugares en los que suceden las historias que protagonizan.

El cine, a su vez, como producto adaptado de otro medio audiovisual, el cómic impreso, en el caso que nos ocupa, también recoge algunas características que deben ser señaladas, como el uso de diferentes planos, los efectos especiales y la fidelidad de la adaptación. En nuestro caso, aunque abordaremos todos estos aspectos a lo largo de la obra, nos vamos a centrar en el nivel de fidelidad que presentan los elementos adaptados. Por ende, nos interesa comprobar la forma en la que se adaptan tanto la arquitectura como los trajes de estos superhéroes desde los distintos grados de fidelidad, lo que abordaremos en el capítulo dedicado al análisis de los elementos cinematográficos.

Estos dos medios comparten, como veremos más adelante a partir del análisis del corpus seleccionado, una serie de características que definen su propia naturaleza como productos audiovisuales:² entre muchos otros, podemos destacar el predominio de la imagen para ilustrar una historia, la narrativa secuencial que estructura la obra, la interpretación del movimiento, tanto a nivel diegético como extradiegético, y la presentación de los elementos auditivos (en el cine a través de las pistas de audio y en el cómic mediante las onomatopeyas y la disposición y el contenido de las propias viñetas).

Así, este libro pretende analizar, a través de la lectura de un elevado número de cómics y del visionado de todas sus adaptaciones al cine, cómo las figuras de los superhéroes Batman y Superman, los dos de la editorial DC, han sido representadas en ambos medios (cómic y

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



cine), así como los espacios en los que suceden sus respectivas historias, basando siempre este análisis en ciertos conceptos semióticos propuestos por Charles Sanders Peirce. Para ello, en primer lugar, presentaremos un breve recorrido por la historia del cómic, en general, y de DC, junto a sus dos principales personajes, Superman y Batman, en particular. Seguidamente, abordaremos las características fundamentales del cine de superhéroes, así como la principal herramienta de análisis del trabajo: la semiótica. Por último, tras un apartado sobre aspectos culturales y los criterios de selección del corpus de esta obra, presentaremos el estudio que hemos llevado a cabo.



GLOSARIO

En este apartado se definen ciertos conceptos clave que han aparecido a lo largo de este trabajo, para lo que nos servimos, entre otros recursos, del *Diccionario de la Real Academia Española de la Lengua (DRAE)*, del *Diccionario Panhispánico de Dudas (DPD)* y de fuentes especializadas en el ámbito del cómic. La razón principal de ofrecer las siguientes definiciones viene dada por la necesidad de esclarecer al lector ciertos términos que puedan llevar a confusión o para matizar la definición de conceptos que podrían presentar problemas de interpretación.

Cómic

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

Género de superhéroes

Entre las múltiples definiciones que el *DRAE* (2019: en línea) propone para el término *género*, hemos escogido la siguiente acepción, pues se aproxima notablemente al contenido del presente trabajo: «En las artes, sobre todo en la literatura, cada una de las distintas categorías o clases en que se pueden ordenar las obras según rasgos comunes de forma y de contenido». De este modo, en el caso que nos



ocupa, nos centramos en el género de superhéroes, pues tanto los cómics como las películas que hemos analizado se pueden agrupar por los rasgos comunes que comparten, tanto en forma (narrativa) como en contenido (los protagonistas de estas historias son siempre superhéroes).

Historieta

La definición de *historieta* viene reflejada en el *DRAE* (2019: en línea) como una «serie de dibujos que constituye un relato cómico, fantástico, de aventuras, etc., con texto o sin él, y que puede ser una simple tira en la prensa, una o varias páginas, o un libro». Gubern establece que se trata de una «estructura narrativa formada por una secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética» (1972: 35). Por otra parte, Eco destaca que es «un producto cultural, ordenado desde arriba y que funciona según toda la mecánica de la persuasión oculta» (1974: 299). Con esta definición, Eco da a entender que se requiere un esfuerzo por parte del lector para interpretar una historieta, que posee un objetivo concreto, de forma correcta.

Medio de comunicación

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



Narración gráfica / Novela gráfica

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

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

Serie

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

Tebeo

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



English in the World SERIES

General editors
Antonia Sánchez Macarro, Juan José Martínez Sierra

Superman versus Batman

Adaptación del cómic al cine desde la semiótica

¿Qué signos distinguen a Batman de Superman? ¿Cómo actúan y se representan esos signos cuando se trasladan del cómic al cine? A través de su análisis semiótico y de las teorías sobre adaptación, se caracteriza la evolución de dos de los iconos más célebres de la editorial de cómics DC.

Se trata, pues, de una mirada crítica que revela cómo se reinterpretan, en el proceso de adaptación al lenguaje audiovisual, determinados signos como la arquitectura de la ciudad donde se desarrollan las aventuras de los superhéroes o el diseño de sus trajes, abordando además aspectos como la historia del cómic o sus referentes culturales.