

FIDELIDAD Y TRAICIÓN: LA INTERMEDIALIDAD ENTRE NOVELA GRÁFICA Y CINE

El desarrollo de las nuevas tecnologías y su aplicación al cine ha facilitado la obtención de resultados estéticos dignos de estudio en la traslación a la pantalla de las historias que provienen del cómic. Esto ha propiciado que muchas productoras y directores optaran por adaptar novelas gráficas, debido a que hallan en este medio relatos de interés que atraen la atención del espectador. Por las características estéticas, narrativas y temáticas que ofrece la novela gráfica, sus adaptaciones fílmicas se presentan inicialmente como una oportunidad para dirigirse a un público adulto que percibe el formato fuente como un medio respetable, frente al cómic, que tradicionalmente se ha considerado un producto destinado a un lector infantil y adolescente. Este fenómeno no ha recibido la atención del mundo académico hasta muy recientemente. La forma y estilo del medio impreso refuerzan su validez artística y generan la necesidad de examinar su relación con el medio cinematográfico. A partir de cuatro adaptaciones de autores de prestigio en novela gráfica —como son Frank Miller, Allan Moore y Mark Millar—, en el presente artículo se analizarán obras de cuidada factura, fieles a la historia y la estética originales —*Sin City* (Frank Miller, Robert Rodríguez y Quentin Tarantino, 2005) y *300* (Zack Snyder, 2006), en contraposición a la creación de un producto radicalmente

distinto a su precedente —*Wanted. Se busca* (Wanted, Timur Bekmambetov, 2008)—, pasando por un caso intermedio —*Watchmen* (Zack Snyder, 2009)—, así como el éxito que han generado entre el público masivo.

La novela gráfica

La expresión *novela gráfica* la empleó por primera vez Will Eisner en 1978 para justificar la extensión de su cómic *A Contract with God and Other Tenement Stories* (EISNER, 2006), que superaba la establecida publicación habitual de panfleto limitada a treinta y dos páginas. El término no está admitido de forma generalizada en la comunidad de artistas del medio, puesto que consideran que dicha distinción carga al cómic con la etiqueta de forma popular y marginal, orientada exclusivamente a un público joven (COSTANDINIDES, 2010: 82). El precedente de la novela gráfica se encuentra en el *comic book*, que pretendía hallar su propio terreno en las librerías especializadas de cómics, en las que se ofrecían fundamentalmente historias de superhéroes. El género hubo de redefinirse como autobiográfico. Los autores sustituyeron a los superhéroes como personajes, pero mantuvieron los prototipos recurrentes, las historias continuadas y la publicación periódica. El individualismo rebelde de este cómic alternativo acabó por convertirse en un producto comercial más (GARCÍA, 2010: 194-196).

En 1986 sale a la venta el primer tomo de *Maus* (SPIEGELMAN, 1986), de la editorial literaria Pantheon. Aunque recopilaba los capítulos publicados de forma periódica en la revista *Raw*, desde el inicio se concibió como una obra cerrada, cumpliendo así una de las características principales de la novela gráfica. El trabajo de Art Spiegelman relata las conversaciones mantenidas con su padre acerca de sus vivencias durante el Holocausto. Presenta preocupaciones formales en las que se rompe con las convenciones del medio y alberga un contenido que, hasta la fecha, no parecía propicio para este. La intención del autor consistía en encaminar el cómic hacia un ámbito más serio e intelectual para integrarlo en la alta cultura. Ese mismo año DC Comics editaría otras dos obras capitales acuñadas como novela gráfica: *Batman: El regreso del Caballero Oscuro* (*Batman: The Dark Knight*, 2007), de Frank Miller, y *Watchmen* (2009), escrito por Alan Moore e ilustrado por el artista Dave Gibbons (GARCÍA, 2010: 194-196).

El innovador trabajo artístico de Frank Miller, inspirador de los posteriores superhéroes sombríos, junto a las complejas narrativas de Alan Moore, comenzaron a moldear una fuerza creativa que se alejaba del convencional superhéroe de cómic. Si bien ambas mantienen el vocabulario del medio, amplían de forma notable la interacción entre palabra e imagen, con una narración cautivadora para el lector, iconografía oscura, y una coreografía altamente estilizada (COSTANDINIDES, 2010: 82). El éxito de este nuevo enfoque debe unirse a una operación de *marketing* en la que las publicaciones se lanzaron al mercado con el nombre de *novelas gráficas*. De este modo, dan el salto del quiosco a la librería, encuadradas en rústica, superando la extensión del panfleto y ofreciendo una calidad de papel superior. La DC Comics bautizó este trabajo editorial como *formato de prestigio* con el lanzamiento de la obra de Miller, apuntando a un público maduro y disociándolo del cómic al emplear el término *novela* (SABIN, 2008: 165).

Se ha propuesto una tipología de novela gráfica: un primer tipo se corresponde con aquella que se publica directamente como un libro; el segundo se trata de una recopilación de series; y, el tercero, reúne en una edición una continuidad de cómics seriados y es, por tanto, más problemático para encajarlo en el género. No obstante, todas las novelas gráficas tienen en común el hecho de que siempre se componen de una unidad temática. Lo que las distingue del *comic book*, más que su extensión, es en realidad la presencia de uno o más temas centrales que construyen el núcleo narrativo. Esta consta de un minucioso diseño textual por parte del autor que la separa del sistema iterativo del resto de cómics, en los que se presentan las aventuras de uno o más personajes. Su extensión va en función únicamente de la narrativa y no de las exigencias del formato seriado (DI LIDDO, 2009: 19-21). Es por ello que, pese a que la estructura cerrada de la novela gráfica la convierte en susceptible de ser adaptada a la pantalla, como si de una novela literaria se tratara, en ocasiones la corta duración de las obras requiere de estrategias que permitan construir un film de mayor duración.

Frank Miller, un autor respetado

Sin City fue llevada a la pantalla por empeño del director Robert Rodríguez y codirigida por Miller, autor de la novela gráfica homónima de corte *noir*. La adaptación vuelca por completo la iconografía estilizada del original. Mantiene la pureza del blanco y negro, con el añadido de color de forma puntual en objetos y alguna figura humana. La estilización de los personajes pasa incluso por la utilización de prótesis para adaptar las facciones de los actores a la de sus referentes, como en el caso de



Sin City (Frank Miller, Robert Rodríguez, Quentin Tarantino, 2005)

Marv (Mickey Rourke), Jackie Boy (Benicio del Toro) o la cicatriz de Hartigan (Bruce Willis), estos dos últimos por insistencia de los propios actores. Ya en los créditos de inicio pueden verse los nombres de los intérpretes junto a los personajes de las viñetas que van a representar. Las nuevas tecnologías aportan otro factor más: el trabajo mediante croma permite la recreación de gran parte de los espacios de *Sin City* con un acabado realista, al que se le incorporan elementos que contrastan el negro y blanco absoluto, recreando la propuesta estética de las páginas de Miller. Algunos planos calcan este empleo de bicromía en el que las siluetas de personajes y objetos contraponen el negro absoluto frente a un blanco impoluto que construye el resto del espacio o viceversa. El croma se utiliza también



Viñeta de 300 (Frank Miller, 1998)

en elementos como tiritas y collares que portan los personajes, convertidos al blanco puro. Así, el film se erige como un ejercicio de traslación medial en el que el medio del que parte tiene una presencia continua durante todo el metraje de manera premeditada. Ambos glorifican la violencia y la representación voluptuosa del cuerpo femenino y de los oscuros personajes masculinos, amplificadas en la misma forma que lo hacen los cómics.

El film se benefició de la participación de Quentin Tarantino y de su estructura creada para *Pulp Fiction* (1994). De este modo, tres de las obras de Miller, creadas con independencia y con distintos personajes, se ensamblan para construir la película: tras un fragmento introductorio extraído de las historias más cortas de la Ciudad del Pecado, el relato se interrumpe y da paso a dos historias más, tras lo que concluye la inicialmente trunca. Se consigue llegar así a la duración habitual para un largometraje, puesto que, de forma individual, las obras no hubieran alcanzado tal requisito. La elección resulta propicia por cuanto los protagonistas de cada uno de los relatos confluyen en varias escenas, tal y como ocurre en la novela gráfica. En palabras del propio Miller: «Tengo apuntada toda la cronología de cada historia de *Sin City* y me gusta de vez en cuando interre-

lacionarlas, para demostrar que no es una ciudad tan grande» (HERNANDO, 2005: 100).

En el caso de *300*, adaptación de otra de las obras capitales de Miller con el apreciable cuidado de su director Zack Snyder, se recurre a otras estrategias para alcanzar sus dos horas de duración. Se añaden escenas nuevas de batalla, creando un efecto de avance por fases, como en un videojuego. Se crea una trama secundaria que acontece en la propia ciudad de Esparta, en la que la mujer de Leónidas lucha por ayudar a su marido solicitando la entrada en guerra de forma oficial contra el ejército persa. No obstante, esta libre aportación no traiciona la esencia original de la visión de Miller sino que esta queda reforzada. En cuanto al alarde visual, la continua dilatación del tiempo en la narración, con la extrema ralentización de las acciones a lo largo del metraje, alcanza prácticamente la congelación de las acciones en una elaborada simulación de las viñetas de Miller. A su vez, las gestas de los guerreros espartanos atienden a la épica que insuflaba la propuesta histórica y se recrea en los cuerpos muscudos y voluptuosos para transmitir la fuerza y visceralidad en el campo de batalla.

Con la ayuda de la banda sonora de Tyler Bates, de tonos electrónicos duros fusionados con orquesta y coros épi-

cos, se consigue un efecto de videoclip como medio narrativo que ameniza las escenas y recrea la adrenalina proveniente de la novela gráfica. Cabe reseñar que las imágenes del dibujante ven de nuevo su fiel reflejo en la pantalla en esta ocasión gracias al cuidado estético que dio Snyder. La paleta de colores rojos de las capas espartanas y la sangre de sus víctimas contrastan con el tono dorado de los metales y la atmósfera. El croma permite la recreación de la propia Esparta y de las rocosas Termópilas, donde tiene lugar la acción. Mediante el empleo del 3D se reproduce al malformado Efialtes y el estilizado lobo al que el joven Leónidas da caza, con un semblante idéntico al original, lo que lo acerca al lenguaje propio del cómic.

Hasta la fecha, las adaptaciones de las obras de Miller, estrenadas solamente con un año de diferencia, destacan como ejercicios de alta fidelidad, en los que Rodríguez y Snyder, respectivamente, decidieron trasladar al celuloide las imágenes partiendo de las propias viñetas, que utilizaron como *storyboard*.

La hora de *Watchmen*

Debido a sus buenos resultados con *300*, Warner Bros encomendó a Snyder el proyecto de *Watchmen*, adaptación que ya había sido cancelada en varias ocasiones. Una tarea compleja y de gran responsabilidad debido al respeto que se profesa al original en el mundo de las viñetas. El propio director deja constancia de la importancia del proyecto: «Se están adaptando muchas novelas gráficas a la pantalla grande, pero a *Watchmen* se la considera normalmente como la obra cumbre de este medio. La gran obra maestra» (APERLO, 2009: 18). Las novelas gráficas de Alan Moore presentan un grueso de rasgos que Snyder habría de tener en cuenta. Entre ellos, se encuentra la intertextualidad como estrategia narrativa, en la que conjuga dos tradiciones: la literaria y la de los cómics. Igualmente, expone una forma metaficcional para cuestionar la validez de su propia narrativa. Su prosa presenta múltiples capas de

sentido y hace especial hincapié en la polisemia entre palabra e imagen (DI LIDDO, 2009: 23).

El guion de *Watchmen* se presentaba largo y denso, e incluía hasta el último detalle gráfico para su ilustrador Dave Gibbons. Esta prosa hiperrealista se incluye en la llamada «narrativa revisionista del superhéroe», una corriente que comparte con Frank Miller. La estructura repetitiva que ha acompañado a este medio durante más de sesenta años se intercepta por medio de la reinterpretación en forma de intertextualidad, un juego que permite revitalizar el género. El superhéroe de Moore responde a las fragilidades y neurosis humanas, pero carece de superpoderes. El optimismo y las verdades irrefutables de la edad de oro del superhéroe se transfiguran para reflejar la etapa crítica que experimenta en la segunda mitad del siglo XX. En este sentido su planteamiento supone una manera de poner en duda la ética del vigilantismo que emergió durante la década de los 70 y los 80, especialmente en el contexto de las grandes urbes americanas (DI LIDDO, 2009: 33-48).

La obra entraña todo un desafío para su adaptación, teniendo en cuenta, además, la densidad de información que destila tanto el texto escrito como sus imágenes (carteles, periódicos, etc.), a

lo que han de añadirse los anexos que proporcionan información suplementaria acerca de los personajes, tales como publicaciones editoriales, científicas, fichas policiales, informes psicológicos, cartas, entrevistas, etc. Todos estos elementos constituyen un complejo universo paratextual que se conjuga con la propia historia y se plasma en el film como estrategia de simulación con respecto a su referente. La película condensa en 163 minutos —reducción de los iniciales 215— la historia recreada en las viñetas, a la que incorpora parte del contenido extraído de los anexos dentro de la trama por medio del diálogo y, fundamentalmente, en la secuencia inicial de créditos. En ella, el tiempo se ralentiza y llega a detenerse por completo con los flashes producidos por las cámaras fotográficas. Asimismo, estas escenas recrean rápidamente la época que precede al argumento principal, aquella en la que deambula la primera generación de enmascarados, los llamados Minutemen.

La película mantiene una estética fiel a pesar de ciertos cambios —como la remodelación de los vestuarios de algunos personajes—, sin perder por ello el espíritu del original. Conserva firmemente la estructura narrativa, con excepción de ligeras alteraciones que no afectan al ritmo de la novela

gráfica. La versión filmica de *Watchmen* representa un buen ejemplo de la intencionada introducción de los ingredientes que brinda un artista de la talla de Moore, tras anteriores adaptaciones de otras obras del autor con desafortunados resultados, como es el caso de *La liga de los hombres extraordinarios* (*The League of Extraordinary Gentlemen*, Stephen Norrington, 2003).

La tra(d)ición de Hollywood en busca del dinero

Uno de los casos más significativos en el contexto de la adaptación cinematográfica de una novela gráfica es el de *Wanted. Se Busca* (2003-2005), creación de Mark Millar, ilustrada por J. G. Jones. Precisamente, Millar, reconocido admirador de Moore, ambientaría la guerra entre superhéroes y supervillanos de su historia en una fecha tan significativa como 1986, año en que *Watchmen* vio la luz. Como señala Alarcón (2011: 236): «Millar intentó referenciar ese momento fundamental para el género con una obra que también quiere ser revolucionaria, incómoda, así como un alegato generacional que le llevó a marcar numerosos paralelismos narrativos con *El club de la lucha* (*Fight Club*, David Fincher, 1999)».

Llevada a la pantalla por Timur Bekmambetov en 2009, el director

Watchmen (Zack Snyder, 2009)





Portada y también primera viñeta de *Watchmen* (Alan Moore, 1986-1987). El juego de Moore consistía en simular que la sangre era una varilla de reloj acercándose a la hora del holocausto nuclear.

alteró conscientemente la historia, convirtiéndola en un producto radicalmente diferente. Si el original impreso fuera una fotografía, podría afirmarse metafóricamente que la película representa su exacto negativo. El estilo de tendencia *gore*, el intento de unir el *underground comix* y las citas al cine de culto de la novela gráfica son algunos de los rasgos que se pierden en el film. No obstante, existen entre las dos obras diferencias narrativas inmensas. En la novela, Wesley Gibson es el joven protagonista y clásico *loser*, en términos americanos, que se introduce sin ninguna dilación moral en el universo de los supervillanos. Mata a su padre, incitado por él mismo, como represalia por haberlo abandonado y convertido en un debilucho. La transgresión del tabú constituye un elemento constante y conscientemente buscado. Lo políticamente incorrecto se ostenta en comentarios escatológicos, racistas, blasfemos, y referencias a toda clase de inmoralidades y perversidades. El desaprensivo Wesley expone al lector a un proceso de sublimación que queda suspendido al final del relato, en el que, a modo de metacomentario, le empuja a observarse a sí mismo, comprando cómics para escapar de la rutina y de todos los agentes que controlan su vida.

Ninguno de los elementos citados se conserva en la versión cinematográfica.

La esencia del mensaje queda completamente edulcorada y tergiversada. No hay rastros del consejo de los cinco supervillanos que, como los Iluminatti, dominan el mundo y toda la actividad criminal que en él se despliega. Por el contrario, en la película, Gibson busca vengar a quienes le han forzado a aniquilar a su padre, la Hermandad milenaria de asesinos que mantienen el orden del mundo bajo las directrices del destino dictado por una máquina textil. La subversión del superhéroe llevada a cabo por Millar se desvanece en la reformulación moderna del siglo XX, es decir, en un muestrario de las dolencias de la cultura de masas descritas por Umberto Eco: el nivel instructivo y moralizante del relato se encuentra, por lo menos, a la altura de la literatura infantil, en la que siempre triunfan los bienhechores. La moral y las emociones ya vienen confeccionadas, no se simbolizan, ni quedan abiertas a interpretación. Se introducen tipologías de fácil universalidad, eliminando por completo la individualidad (ECO, 1973: 46-50).

En *Watchmen* el complejo universo paratextual que se conjuga con la propia historia, se ve plasmado en el film como estrategia de simulación con respecto a su referente

El resultado de dicha adaptación puede explicarse desde un punto de vista financiero. Lo que se le indica al espectador no es únicamente la forma en que ha de comunicarse con el producto cinematográfico, sino también con el texto subsiguiente, el videojuego

(COSTANDINIDES, 2010: 78). Uno de los mecanismos de atracción del film, que se subrayan por medio del empleo del tiempo bala, radica en su estetización de la sangre y de las armas, que, si bien proviene del lenguaje del cómic —aunque no existe en el original tal énfasis en el elemento específico de la bala—, funciona como un marcador intertextual que apunta al subproducto derivado de este.

La violencia en cámara lenta no constituye una novedad. Forma parte de la herencia que se remonta a *Los siete samuráis* (Shichinin no Samurai, Akira Kurosawa, 1954), que recoge las obras de Sam Peckinpah y que se ha mantenido en constante evolución. Por entonces, las secuencias se montaban con múltiples cámaras que se interceptaban con planos abruptos de cámara lenta y velocidad normal, como en la famosa carnicería de *Bonnie and Clyde* (Arthur Penn, 1967) (PRINCE, 2000: 180-183). En *Wanted* se crea para la violencia un espacio anticinematográfico, en el que los códigos de los cómics, el cine y los videojuegos se encuentran de forma irónica (COSTANDINIDES, 2010: 78). Una de las escenas icónicas se corresponde con el golpe que recibe el mejor amigo de Wesley, Barry: las piezas del teclado del ordenador se quedan prácticamente congeladas en el espacio y se ordenan formando la expresión «*fuck you*», coronadas con la forma de U de una muela del agraviado. La tradición del cine realista acaba en *Wanted* convertida en simulacro. Las imposibles acrobacias de los automóviles no solo remiten a la estética del exceso de Millar y a la obsesión por la espectacularidad del hipercine, sino que, de algún modo, quizás inconscientemente, acaba por parodiar al cine vernáculo con cierta nostalgia. *Wanted* remite a la idea del *mixed cinema* de Bazin; no solo se traslada el contexto de un medio a otro en una narrativa distante a la del hipotexto, sino que se insiste en la constante referencia al medio del que procede con una manifestación premeditada y exagerada, que se hace

visible gracias al cine digital y su capacidad tecnológica.

Baudrillard (1987: 62-63) ya apuntaba que los medios de comunicación de masa abandonaban el terreno de la representación realista para reemplazarla por estímulos hiperreales de una forma imparable, anunciando la crisis de la comprensión de la realidad de nuestros esquemas individuales y sociales. En *Wanted*, el diálogo entre medios resulta en un producto fílmico en el que no quedan definidos los límites de lo real y lo hiperreal. Se trata de un simulacro de la novela gráfica que pasa a otro nivel de hiperrealidad. Imita una realidad simulada; supone la auténtica mimesis de mimesis, en términos platónicos. Sin embargo, en el caso de la novela gráfica, se mantiene un referente a lo real, porque alude a su propia ontología medial de manera autocrítica. En el caso de la obra de Bekmambetov, lo que se produce es una operación de *marketing*: el film se realiza bajo unos estándares de *target audience*, por lo que la insistente alusión al hipotexto no supone más que una excusa para la comercialización de todo un paquete transmedia compuesto por novela gráfica, película y videojuego. La intertextualidad puede observarse ya en el dossier que acompaña la prosa original, impreso como suplemento. En él, uno de los ilustradores invitados, Brian Michael Bendis, propone una representación alternativa al personaje de Doll-Master. La viñeta muestra a uno de los muñecos manipulados por este supervillano sujetando un cartel en el que expone su queja al *tacaño escocés* —en referencia a Millar—, que lo compromete a dibujar gratis, mientras que este se enriquecerá vendiendo los derechos del relato. El film funciona igualmente como una suerte de marcador textual indéxico entre sus formas mediales. Wesley se dirige al espectador para preguntarle qué ha estado haciendo últimamente. La frase constituye una invitación para adentrarse a la aventura del videojuego, una proposición que se encuentra a años luz de la autocrítica expuesta al final de la versión impresa.

Los buenos que salen triunfantes

Destaca la considerable diferencia de ganancias producida por *Wanted* (302 millones de dólares) en contraste con *Watchmen* (185 millones) y *Sin City* (158 millones). No obstante, 300 fue incluso capaz de superar a la cinta de Bekmambetov con 456 millones de dólares recaudados. La espectacularización define a todas ellas, pero existe una notable diferencia de éxito que nos permite agruparlas en dos grupos y, por consiguiente, hallar afinidades dentro de estos. *Watchmen* y *Sin City* presentan historias más oscuras y son narradas de una forma no lineal. En la segunda, sus protagonistas mueren en la silla eléctrica, como Marv, o suicidándose en el caso de Hartigan. Representan la figura del perdedor, pese a haber luchado por causas nobles. La ambigüedad que surge ante la definición del bien y del mal en *Watchmen*, cuyos personajes, de moralidad profunda y bien construida, se cuestionan en el desarrollo de la trama, ejerce un rechazo para un gran público que se siente más cómodo identificándose ante la figura del bueno vencedor. Porque en la obra de Moore, sus personajes no se muestran de acuerdo entre ellos: unos aceptan un número considerable de víctimas para alcanzar la paz y otros pagan con sus vidas al considerarlo una atrocidad. La pregunta queda lanzada y es el público quien ha de responderse a sí mismo si es aceptable pagar tan alto precio. Un espectador en busca de evasión posiblemente prefiera una victoria espartana, pese a que el pequeño ejército del rey Leónidas perezca en la batalla. No obstante, representa el sacrificio



Sin City (Frank Miller, Robert Rodriguez, Quentin Tarantino, 2005)

que permite la posterior victoria de los griegos —y por extensión, del mundo libre occidental— contra el ejército persa y así nos lo hace saber la película con su cierre. En *Wanted* se busca igualmente la evasión al alterar el cambio en el formato de celuloide, donde su protagonista gana la partida y se revela como el reducto del bien frente al equipo de villanos que lo mantuvo engañado durante un tiempo. El espectador medio, al igual que el lector de cómics clásicos, prefiere sublimarse con el triunfo del héroe de la historia.

Las nuevas tecnologías se han revelado en el ámbito cinematográfico como instrumento idóneo para simular las características plásticas de la novela gráfica, ofreciendo al producto fílmico inexploradas posibilidades estéticas. En

algunos casos, la complejidad del medio impreso, compuesto por numerosas capas paratextuales obligan al realizador a indagar acerca de nuevas estrategias narrativas. Las posibilidades de adaptación de la novela gráfica al cine pueden llegar a adquirir un grado de complejidad que sobrepasa las expectativas de fidelidad por la imposición de las exigencias de mercado. En este sentido, han surgido auténticos paquetes transmediales en los que la novela gráfica se convierte en el núcleo del que derivan las narrativas del cine y de los videojuegos, formando un conjunto en el que se diluyen tanto las fronteras mediales, como el carácter original del texto inicial, producto de la subcultura. De este modo, la novela gráfica acaba por ser engullida por la inercia del cine *blockbuster* y el tirón de los artículos de entretenimiento. Pese a la buena intención de algunas producciones, que apuestan por la fidelidad a la obra original en su estética, atrayendo con ello a seguidores y curiosos, el imperativo mercantil acaba por afectar al contenido de la obra original y continúa ejerciendo su control en el consumo de masas. La estandarización de productos por razones económicas educa el gusto del público y crea expectativas que constituyen la base de una industria homogénea. Como resultado, se proyecta un espectador ingenuo con un perfil cercano al lector de cómics protagonizados por los superhéroes de la clásica edad de oro. ■

Notas

* Este artículo incluía fotogramas (capturas de pantalla) de *Watchmen* y *Wanted* (Se busca) como elemento de apoyo a la argumentación desarrollada en el ensayo. Si bien las actuales distribuidoras de las películas no han autorizado la publicación de dichos fotogramas, los editores agradecen a Paramount Pictures Spain la cesión de las imágenes promocionales que finalmente se han incluido. Asimismo, *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos* quiere agradecer a Savor Ediciones la autorización de la publicación de fotogramas de *Frank Miller's Sin City: Ciudad del Pecado* y a Norma Editorial por el permiso concedido para publicar viñetas e imágenes de los có-

mics *Watchmen*, *Wanted*, 300, y *Sin City: Ciudad del Pecado*. (Nota de la edición.)

Bibliografía

- ALARCÓN, Tonio L. (2011). *Superhéroes. Del cómic al cine*. Madrid: Calamar.
- APERLO, Peter (2009). *Watchmen. El libro de la película*. Barcelona: Norma.
- BAUDRILLARD, Jean (1987). *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós.
- COSTANDINIDES, Costas (2010). *From Film Adaptation to Post-Celluloid Adaptation: Rethinking the Transition of Popular Narratives and Characters Across Old and New Media*. Nueva York: Continuum.
- DI LIDDO, Annalisa (2009). *Alan Moore: Comics as Performance, Fiction as Scapel*. Jackson: University Press of Mississippi.
- ECO, Umberto (1973). *Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas*. Barcelona: Lumen.
- EISNER, Will (2006). *A Contract with God and Other Tenement Stories*. Nueva York: W. W. Norton & Company.
- GARCÍA, Santiago (2010). *La novela gráfica*. Bilbao: Astiberri.
- HERNANDO, David (2005). *En primera persona. Frank Miller*. Palma de Mallorca: Dolmen.
- MILLAR, Mark (g), JONES, J. G. (di), y MOUNTS (c), Paul. 2008. *Wanted: Se busca*. Barcelona: Norma. Originalmente publicada por entregas en: *Wanted* #1-6. Top Cow Comics (2003-2005).
- MILLER, Frank (di. y g.), JANSON, Klaus (e) y VARLEY, Lynn (c) (2007). *Batman: El regreso del Caballero Oscuro*. Barcelona: Planeta DeAgostini.
- MILLER, Frank (2005). *Sin City* #1-7. Barcelona: Norma.
- MOORE, Alan (g) y GIBBONS, Dave (di) y HIGGINS, John (c). 2009. *Watchmen*. Barcelona: Planeta DeAgostini.
- MORRISON, Grant (2012). *Supergods. Héroes, mitos e historias del cómic*. Madrid: Turner.
- PRINCE, Stephen (2000). The Aesthetic of Slow-Motion Violence in the Films of Sam Peckinpah. En S. Prince (ed), *Screening Violence* (pp.175-203). New Brunswick: Rutgers University Press.
- SABIN, Roger (2008). *Comics, Comix and Graphic Novels*. Londres: Phaidon.
- SÁNCHEZ NORIEGA, José Luis (2000). *De la literatura al cine*. Barcelona: Paidós.
- SPIEGELMAN, Art (2007). *Maus*. Barcelona: Mondadori.



Wanted (Mark Millar, 2003-2005)

Eugenia Rojo (Buenos Aires, 1978) es licenciada en Traducción e Interpretación por la Universitat Jaume I de Castellón y licenciada en Historia del Arte por la Universitat de València. Actualmente cursa el Máster Universitario en Historia del Arte y Cultura Visual, con un proyecto sobre Diane Arbus y Nan Goldin. Desde 2003 es traductora profesional.

Ignacio Palau (Valencia, 1987) es licenciado en Bellas Artes por la Universitat Politècnica de València y tiene un Máster en Producción Artística por la misma universidad. Ha participado como autor de un capítulo en *Páginas pasaderas. Estudios contemporáneos sobre la escritura del guion* y publicado varios textos en *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*. Es miembro asociado del Cinefòrum L'Atalante, que gestiona el Aula de Cinema de la Universitat de València. Desde 2012 dirige el programa *Cine L'Atalante* en la radio de la Universitat de València.