VISUAL REVIEW | Vol. 18, No. 8, 2026 | ISSN 2695-9631

International Visual Culture Review / Revista Internacional de Cultura Visual

https://doi.org/10.62161/revvisual.v18.6513

DEL CÓMIC AL CINE: ADAPTACIÓN NARRATIVA Y VISUAL DE GUARDIANES DE LA GALAXIA

LILIA CARPIO-JIMÉNEZ
lkcarpio@utpl.edu.ec
JURGEN ROJAS-GUEVARA
jarojas28@utpl.ed.ec
ABEL SUING
arsuing@utpl.edu.ec
Universidad Técnica Particular de Loja, Ecuador

PALABRAS CLAVE

Adaptación narrativa
Análisis comparativo
Cine
Cómic
Cultura visual
Estética visual
Guardianes de la Galaxia

RESUMEN

El estudio es un análisis comparativo entre los cómics y las adaptaciones cinematográficas de Guardianes de la Galaxia. El objetivo es examinar la continuidad y ruptura de ambos lenguajes. A través de una metodología cualitativa descriptiva, se identifican las transformaciones que surgen al pasar de la viñeta al fotograma; se analizan los elementos narrativos, visuales y simbólicos. Los resultados demuestran que algunos elementos narrativos y personajes se mantienen; sin embargo, se reconfiguran otros aspectos. Este estudio contribuye a comprender las estrategias de adaptación entre imágenes secuenciales. Resaltando la importancia de la narrativa y la estética visual para crear nuevas experiencias.

RECIBIDO: 15/ 08 / 2026
ACEPTADO: 13/ 11 / 2026

1. Introducción

El cómic es uno de los lenguajes visuales con una amplia historia, su interés se centra en los recursos visuales y artísticos que ha utilizado para contar una historia.

> Los cómics han sido un elemento indispensable de las sociedades de masas. Con su publicación primero en la prensa de los Estados Unidos y después en revistas, han sido un medio de difusión y de expresión […]. Su producción, en consecuencia, ha llevado diferentes mensajes "codificados", de carga ideológica, cultural o estética. (Merino, 2003, p. 138)

En la cultura popular tiene gran aceptación, pero, además, esas historias que en sus inicios se plasmaron en papel, pasaron a las pantallas de televisión y cine. La consolidación de la industria audiovisual fue una oportunidad para que las historietas pasaran a ser fuertes productos del cine contemporáneo.

Dentro de este contexto, una de las grandes franquicias de cómics y superhéroes es Marvel que, a través de su universo ha impactado en los espacios culturales y económicos de la industria. En esta editorial destaca Guardianes de la Galaxia, objeto de estudio de esta investigación. Se considera como caso de estudio ya que los cómics y el Universo de Marvel corresponden a una de las historias más llamativas, de gran aceptación y consolidación entre el público adepto a los superhéroes. Esta historia se caracteriza por tener notas de humor, ciencia ficción, y personajes con grandes diferencias en sus personalidades; esto constituye grandes retos narrativos y visuales para su adaptación al cine.

Pasar de la historieta a la película no se trata de una simple copia de la obra original; el proceso es complejo; aunque ambos son medios que utilizan imágenes secuenciales, hay fuertes diferencias que implican la reinterpretación. Por lo tanto, este estudio tiene como objetivo analizar las similitudes y diferencias en la adaptación entre los cómics y películas de Guardianes de la Galaxia. Para este análisis se consideran elementos narrativos y visuales, por ejemplo: continuidad narrativa, escenarios, personajes, iconografía, identidad visual.

Aunque existen investigaciones previas sobre las adaptaciones del cómic al cine, sigue siendo necesario profundizar en este tipo de estudios que integren narración y aspectos visuales, especialmente en productos con gran impacto en la cultura popular. Ejemplos relacionados son el estudio de De Prada (2020), que analiza la relación entre el mundo de las viñetas y el medio audiovisual. Otro estudio es el de Revert (2016), que analiza cómo el cine, a través de los avances tecnológicos, busca reproducir de manera muy cercana la viñeta, es decir, cómo las películas cada vez intentan verse como las viñetas del cómic.

De este modo, este estudio busca contribuir a la comprensión de los procesos de adaptación del cómic al cine, mediante un análisis de la narrativa visual contemporánea.

2. Marco teórico

2.1. Lenguaje visual y audiovisual

El cine y el cómic son dos lenguajes secuenciales, pero con una clara diferenciación; el cómic se presenta través de imágenes fijas, y el cine con imágenes móviles. "Su secuencialidad hace que ambos medios sean propicios para la narración" (Villafañe y Mínguez, 2002, p. 295). Ambos lenguajes son formas de expresión visuales, pero se diferencian al articular relatos (Revert, 2016).

El lenguaje del cómic se sustenta a través de ilustraciones y palabras; McCloud (1993) define al cómic como "imágenes pictóricas y de otro tipo yuxtapuestas en una secuencia deliberada, con la intención de transmitir información y/o producir una respuesta estética en el espectador" (p.9). Imágenes, símbolos, palabras se disponen a través de viñetas que actúan como escenarios, en donde se determina el punto de vista del lector.

> El texto fílmico se basa en la imbricación de los sistemas de signos icónicos e indiciales con los sistemas simbólicos, tanto verbales, escritos u orales como visuales, desarrollando

> códigos específicos para dotar a las imágenes en movimiento de una alta capacidad narrativa y de una intensa potencialidad ficcional. (Paz, 2001, p. 378)

Es decir, a través del lenguaje cinematográfico se narran historias al combinar imágenes, sonidos y lenguaje; de esta forma se crean códigos y símbolos que dotan a la imagen en movimiento de una gran capacidad narrativa.

Las diferencias principales entre ambos lenguajes son la gestión y organización del tiempo y del espacio: el cómic a través de las viñetas estáticas y del lenguaje verbal escrito, y por su parte el cine a través de la articulación continua de planos y de sonido. Es decir, a través del montaje.

En el cómic, el montaje se encarga primero de organizar internamente cada viñeta y segundo de la disposición en la página de las distintas viñetas (Villafañe y Mínguez, 2013). En el cómic, "no tiende a resolver una serie de encuadres inmóviles en un flujo continuo, como en el *filme*, sino a realizar una especie de continuidad ideal a través de una real discontinuidad" Eco (1984, p. 172).

En el cine, el montaje "regula la organización de elementos fílmicos visuales y sonoros, o el conjunto de tales elementos, yuxtaponiéndoles, encadenándolos y/o regulando su duración" (Aumont, et al. 205, p.62). El montaje selecciona, da forma y dispone a los planos, escenas y secuencias, mezcla e integra el sonido con las imágenes (Konigsberg, 2004). Es así como el montaje en el cine requiere de un proceso más detallado y amplio.

Otro elemento diferenciador es el ritmo; en el cómic, el ritmo manipula los elementos del tiempo para comunicar un mensaje o una emoción específicos, y para esto los elementos decisivos son las viñetas (Eisner, 1985).

En el cine, el ritmo es posible gracias al montaje y a la articulación de los segmentos espaciales y temporales. Velo (2013) señala que, durante la proyección de un filme, el espectador recibe tres tipos de fenómenos rítmicos: "Ritmos visuales, producidos en la pantalla por la forma y el movimiento. Ritmos auditivos, producidos por el altavoz, reproductor del sonido. Y ritmos de tiempo, producidos por el corte y montaje de imagen-sonido" (p. 228).

El ritmo en el cine es un proceso más complejo que en el cómic, ya que intervienen diferentes factores:

> Principalmente el acento, el compás y el tempo. Y el ritmo cinematográfico como un todo, deriva no sólo del montaje, sino también de otras técnicas cinematográficas. El cineasta también se sirve del movimiento de la puesta en escena, de la posición y movimientos de la cámara, del ritmo del sonido y del contexto general para determinar el ritmo del montaje. No obstante, la estructuración de la duración de los planos contribuye enormemente a lo que intuitivamente reconocemos como ritmo de una película. (Bordwell & Thompson, 1995, p.256)

2.2. Adaptación cómic- cine

La adaptación entre formatos implica un proceso complejo, relacionado con los procesos y con la diversidad de lenguajes utilizados (Pérez Bowie, 2004). McFarlane (1996) hace referencia a la adaptación entre el cine y la literatura y cita a Dudley Andrew quien afirma que "toda película representativa adapta una concepción previa... [pero que] la adaptación delimita la representación al insistir en el estatus cultural del modelo... en un sentido estricto, la adaptación es la apropiación de un significado de un texto previo" (p. 21).

En el caso del cómic y el cine, se trata de una literatura gráfica y de una narrativa audiovisual, influenciada por las características expresivas, técnicas y culturales de cada formato. No se trata de un simple tránsito de contenidos, no debe considerarse como una sencilla copia del producto original; implica una reinterpretación de la obra original, en donde deben considerarse los recursos y posibilidades de la imagen secuencial en movimiento, y también las expectativas de las audiencias.

Eco (1984) señala que la cultura de masas "se configura como una continua dialéctica entre propuestas innovadoras y adaptaciones homologadoras, las primeras continuamente traicionadas por las segundas" (p.92). Es decir, el autor hace referencia a qué, por ejemplo, en el

caso del cómic al cine, este último toma el producto original que puede tener historias más complejas y lo lleva a una película, en la que se eliminan personajes, tramas, conflictos, etc., y este nuevo producto llega al público que considera que accede a una historia original, pero en realidad accede a una versión neutralizada, más suave.

Adaptar requiere de un proceso de transcodificación, que sería el tránsito de un mensaje de un lenguaje digital a otro, es decir, de un código a otro código (Carrasco, 2024). Este término adaptado a la semiótica se refiere a la transposición de un lenguaje a otro.

Hutcheon (2006) recuerda el término *palimpsestuosa,* en donde las obras se sienten "atormentadas a veces por sus textos adaptados […]. Cuando llamamos a una obra una adaptación, anunciamos abiertamente su relación manifiesta con otra u otras obras" (p.6). El término latín *palimpsestus* significa "conserva huellas de una escritura anterior" (RAE, 2026), y esto hace referencia a la técnica de raspar manuscritos antiguos para reutilizar el pergamino.

Este término adaptado a los dos lenguajes que nos interesa significaría que el producto resultante del original no es dependiente, sino una ramificación que tiene identidad y estética propia; con lo cual, la adaptación de una obra se alejaría de la fidelidad del texto original; "la fidelidad sería imposible ya que el cine tiene una estructura distinta, que afecta a la forma y al contenido" (Montoussé, 2016, p.17).

La adaptación está "sometida a imposiciones y normas, a partir de las cuales se efectúa una apropiación cuyo sentido es preciso medir" (Serceau, 1999, como se citó en Pérez Bowie, 2004, p. 286). Es decir, la adaptación cinematográfica requiere cambios fundamentales en la estructura narrativa, el ritmo y la construcción visual; se trataría de un proceso de mutación que ayuda a la obra original a subsistir en entornos nuevos, considerando las características del medio, absorbiendo y alterando los géneros (Stam, 2009).

El cómic, considerado un arte secuencial (Eisner, 1985), que utiliza dibujos y palabras, es decir, un lenguaje visual y verbal, para adaptarlo al cine, que también es un arte secuencial, y en este caso un lenguaje audiovisual y verbal, requiere de procesos complejos.

El cómic se construye a partir de la secuencialidad de viñetas, la fragmentación del espacio y la intervención del lector en la construcción del tiempo narrativo; por su parte, el cine se basa en la secuencialidad de la imagen en movimiento, el montaje y la articulación de la imagen y el sonido. Este proceso implica reorganizar la narrativa, personajes, escenarios, conflictos, etc., que respondan a las transformaciones específicas del nuevo medio.

Desde el punto de vista de la narrativa transmedia, la adaptación no se trata de ir de un lenguaje a otro, "sino de una estrategia que va mucho más allá y desarrolla un mundo narrativo que abarca diferentes medios y lenguajes. […]. Adaptaciones o expansiones terminan funcionando como puertas de entrada al universo narrativo" (Scolari, 2013, p. 18-49).

La teoría de la adaptación, aunque tiene diferentes posturas, permite analizar las similitudes y diferencias entre dos lenguajes; permite entender las transformaciones narrativas y visuales como parte de un proceso creativo condicionado por las características propias de cada medio.

3. Metodología

Este estudio utiliza un enfoque cualitativo con un análisis comparativo que busca identificar las similitudes y diferencias narrativas y visuales entre los cómics y las películas Guardianes de la Galaxia. El enfoque cualitativo se caracteriza por estar "influenciado directamente por la cultura y las relaciones sociales particulares, que hacen que la realidad subjetiva dependa de la comprensión y análisis del conocimiento de las formas de percibir, pensar, sentir y actuar, del sujeto cognoscente" (Corona, 2018, p. 73).

En cuanto al análisis comparativo: "comparar permite, además, alcanzar otros fines, por medio de la analogía, similitud o contraste, a partir de lo conocido, comprender lo hasta ahora desconocido" (Grosser, 1973, como se citó en Nohlen, 2020. p.43).

Este enfoque es adecuado para este estudio, ya que requiere de un análisis interpretativo de la narrativa, y elementos visuales. El corpus de análisis está determinado por una muestra representativa de los cómics Guardianes de la Galaxia y su correspondiente adaptación cinematográfica (Tabla 1). El criterio de selección responde a la relevancia narrativa, destacando

a aquellos productos que permiten observar con mayor claridad los procesos de adaptación entre ambos lenguajes. No son iguales, pero, estratégicamente, son comparables desde el punto de vista narrativo.

Tabla 1. Corpus de estudio

Cómics	Marvel Super-Heroes #18 (1969)	Guardians of the Galaxy 2008 (version moderna)	
Películas	Guardianes de la Galaxia (2014)	Guardianes de la Galaxia vol. 2 (2017)	Guardianes de la Galaxia vol. 3 (2023)

Fuente: Elaboración Propia

Las categorías principales de análisis son narrativa, escenarios, iconografía, personajes; para cada categoría se establecen similitudes y diferencias entre ambos medios. En la narrativa se identifican los acontecimientos principales. En los escenarios, los lugares en los que se desarrolla la historia y sus características visuales. En la iconografía, los símbolos principales o elementos recurrentes. En los personajes, se analiza el rol, personalidad e identidad visual.

En la categoría de narrativa se analizan los acontecimientos principales dentro de la estructura del relato en cada medio. La estructura narrativa de forma simple está conformada por introducción, nudo y desenlace. La narración es:

> Una cadena de acontecimientos con relaciones causa-efecto que transcurre en el tiempo y el espacio. […]. Una narración comienza con una situación, se producen una serie de cambios según un esquema de causa y efecto, y finalmente se crea una situación nueva que provoca el final de la narración. (Bordwell & Thompson, 1995, p. 65)

Este análisis permite observar variaciones en el ritmo, la organización temporal y la construcción del conflicto. Respecto a los escenarios, que no solo son contenedores pasivos de la acción, sino que pueden llegar a ser los personajes principales de la historia, y pueden ser parte de la acción narrativa de forma dinámica (Bordwell & Thompson, 1995). El análisis se centra en determinar los escenarios como espacios narrativos y su representación visual, considerando cómo estos contribuyen a la ambientación y al desarrollo de la historia.

En cuanto a la iconografía, se identifican los símbolos, objetos y elementos visuales recurrentes que contribuyen al universo narrativo. Las categorías de personajes y vestuario se estudian de manera conjunta, entendiendo el vestuario como un signo narrativo que contribuye a la caracterización e identidad visual y simbólica de los personajes.

Es necesario mencionar que el estudio es en gran parte un análisis visual; sin embargo, debido a las restricciones de *copyright* de Marvel, y con el fin de cumplir con la normativa de propiedad intelectual, este manuscrito no incluye viñetas o capturas de pantalla de los productos analizados.

3.1. Uso de inteligencia artificial

Se utilizó ChatGPT como una herramienta de apoyo para organizar ideas y mejorar la redacción del texto, especialmente en aspectos de estilo, coherencia y organización. Su uso se limitó a ajustar y reformular contenidos ya elaborados, sin generar análisis, ideas ni resultados propios. Todas las decisiones metodológicas, el análisis, la interpretación de los resultados y las conclusiones son responsabilidad de los autores.

4. Resultados

Se presentan los principales descubrimientos obtenidos luego del análisis comparativo entre los cómics y las películas de Guardianes de la Galaxia. Los resultados están organizados de la siguiente manera: el primer cómic (1969) representa el origen de los Guardianes de la Galaxia, y se establece una comparativa con la primera película (2014), que también constituye la formación del grupo. El segundo cómic (2008) es una versión moderna y es la base fundamental

para su adaptación al medio audiovisual, por lo tanto, se compara con la segunda y tercera película (2017, 2023).

Luego se presenta la comparativa entre personajes, que únicamente corresponde a aquellos que se han encontrado de manera homónima, es decir, se presentan tanto en el cómic como en las películas, comparten nombre, rol, etc.; esto permite analizar adecuadamente los procesos de adaptación.

4.1. Coincidencias y divergencias entre el cómic Marvel Super-Heroes #18 y la película Guardianes de la Galaxia

La historia en el cómic y en la película se estructura a partir de la conformación de un equipo que une fuerzas frente a una amenaza común. En el cómic, Charlie-27 enfrenta solo al ejército de los Badoons y, al verse dominado, acepta la ayuda de Martinex T'naga. Posteriormente, Vance Astro y Yondu Udonta son capturados por los Badoons, lo que causaría el encuentro de estos cuatro personajes que actuarían en conjunto para derrotarlos. En la película Guardianes de la Galaxia (2014), Peter Quill se asocia con Gamora, Rocket, Groot y Drax, formando un grupo de inadaptados que se une para detener a Ronan el Acusador y evitar la destrucción de Xandar y de la galaxia. En ambos casos, la narrativa es la misma y gira sobre la unión de individuos para enfrentar a un enemigo común.

Otra similitud relevante en ambos formatos es la presencia de conflictos internos entre los personajes. Al inicio del relato, las relaciones están marcadas por la desconfianza y el enfrentamiento, pero a medida que avanza la historia, estos conflictos se transforman en cooperación y trabajo en equipo.

Las diferencias corresponden al desarrollo de los personajes y a sus motivaciones. En el cómic, se profundiza en los antecedentes y razones que impulsan a los protagonistas a formar una resistencia contra los Badoons. En la película, la narrativa se centra mayormente en el arco personal de Peter Quill, mientras que el trasfondo de los demás personajes recibe un tratamiento más limitado. Además, se observa diferencia en la complejidad de las tramas secundarias. En la película se desarrollan conflictos emocionales más marcados, como la relación entre Gamora y Peter Quill, o el resentimiento de Drax hacia Gamora por su vínculo con Thanos y Ronan. En el cómic, estos conflictos se reducen, como en la rivalidad entre Yondu y Vance.

En cuanto a los escenarios, ambos formatos sitúan la acción en planetas y estaciones espaciales, con la Tierra como espacio recurrente. Lugares como *Knowhere* y la base de los *Nova Corps* aparecen en ambas versiones. Sin embargo, la película presenta mayor variedad de escenarios, incluyendo *Morag*, la nave *Dark Aster*, la prisión *Kyln*, *Xandar*, el cuartel de los *Nova Corps* y el Santuario, cada uno con características visuales y cromáticas propias que enfatizan la diversidad de razas y especies de la galaxia. Además, esta diferencia se profundiza en el nivel de detalle visual; el cine permite un desarrollo más amplio del diseño de escenarios, facilitando la inmersión del espectador mediante composiciones abiertas y dinámicas. En el cómic, las limitaciones del formato restringen la representación espacial, concentrando la información visual en viñetas de encuadre cerrado.

En lo referente a la iconografía, el cómic presenta una presencia mínima de símbolos identificables. En la película, es lo contrario; destacan elementos visuales como el emblema de los Devastadores, visible en la vestimenta de sus miembros y posteriormente en la de los Guardianes, y el símbolo de los *Nova Corps*, representado por una estrella y presente en instalaciones, naves y uniformes, lo que refuerza la identidad visual de cada facción.

4.2. Coincidencias y divergencias entre el cómic Guardians of the Galaxy (2008) y las películas Guardianes de la Galaxia Vol. 2 y Vol. 3

Una primera similitud entre el cómic y el cine es la continuidad del conflicto narrativo. En los dos formatos, los Guardianes de la Galaxia se enfrentan a nuevas amenazas, lo que mantiene un hilo argumental recurrente. En el cómic, el antagonismo se centra en la Iglesia Universal de la Verdad, mientras que en la película el conflicto se articula en torno a Ego y al pueblo de los Soberanos, lo que marca una diferencia clara en la naturaleza de los enemigos.

Otra similitud se observa en la evolución de las relaciones interpersonales. En ambos formatos, los personajes superan conflictos previos y consolidan una alianza más cohesionada, basada en la confianza mutua y el trabajo en equipo.

Las diferencias se evidencian, en primer lugar, en el desarrollo de la historia. En el cómic, la narrativa se enfoca en la amenaza ideológica y expansiva de la Iglesia Universal de la Verdad, que recorre la galaxia captando seguidores para alimentar sus generadores de fe. En la película, en cambio, el grupo ya se encuentra consolidado y debe enfrentar tanto al ejército de los Soberanos como a Ego, el padre biológico de Peter Quill, lo que desplaza el conflicto hacia un plano más personal.

Esta diferencia se refuerza en el plano psicológico. En la película, se profundiza en los conflictos internos de los personajes, especialmente en la relación de Peter Quill con Gamora y con su padre. En el cómic, este desarrollo introspectivo es mínimo, ya que la narrativa prioriza la acción y el conflicto externo. Esta intensificación del drama personal en el cine responde a la necesidad de generar mayor conexión emocional con el espectador.

En cuanto a los escenarios, las diferencias son predominantes. En Guardianes de la Galaxia Vol. 2, la acción se desarrolla en cinco planetas (*Missouri Earth, The Sovereing, Berhert, Contraxia y Ego's Planet*) caracterizados por paletas cromáticas contrastadas y entornos visualmente dinámicos. En el cómic, se identifican cinco escenarios principales (Nave-templo *Tancred* de la Iglesia Universal de la Verdad, los Generadores de Fe, *Hala* y *The Supremor Hotel*, el Mundo Sacrosanto de la Iglesia *y Knowhere*), este último como escenario recurrente en la narrativa.

En el plano iconográfico, se identifican símbolos que funcionan como marcadores de identidad colectiva. En la película destaca el emblema de los Devastadores, mientras que en el cómic aparece el símbolo de los Guardianes de la Galaxia. Ambos cumplen una función identificadora similar, aunque difieren en su diseño. El símbolo de los Devastadores es más simple, mientras que el de los Guardianes integra elementos del emblema de los *Nova Corps*.

Esta fusión visual refleja la evolución narrativa del equipo, que va de personajes marginales a héroes con una causa colectiva. No obstante, la iconografía tiene mayor presencia y claridad en el cine. En la película, los símbolos se integran de forma consistente en vestuario y escenografía, generando reconocimiento inmediato. En el cómic, su uso es más discreto y menos legible.

Por otra parte, en la película Guardianes de la Galaxia Vol. 3, se mantiene la continuidad narrativa de las entregas anteriores. El grupo enfrenta una nueva amenaza y profundiza en los conflictos emocionales, con un énfasis particular en el pasado de Rocket. La evolución narrativa se hace evidente a lo largo de la trilogía. La primera película muestra la formación del equipo, la segunda consolida su unidad pese a tensiones internas y la tercera los enfrenta a una amenaza definitiva al intentar salvar a Rocket del Alto Evolucionador.

Un escenario recurrente que conecta cómic y cine es *Knowhere*, presente en *Guardians of the Galaxy* (2008), Guardianes de la Galaxia (2014) y Guardianes de la Galaxia Vol. 3 (2023), donde funciona como cuartel general del equipo. En la tercera película se presentan cuatro escenarios principales, visualmente más llamativos que en los cómics, donde estos espacios pierden impacto y legibilidad debido a las limitaciones del formato.

En esta última entrega, el símbolo de los Guardianes de la Galaxia adquiere mayor relevancia visual, al presentarse como una fusión del emblema de los Devastadores y el de los *Nova Corps*, consolidando gráficamente la identidad visual del grupo y su transformación narrativa.

4.3. Coincidencias y divergencias en los personajes

Los personajes, por definición, son una entidad ficticia (Koval, 2022). Su función es central en la construcción del hilo narrativo y en la configuración del entorno ficcional. Dentro del Universo Cinematográfico de Marvel (UCM) se identifican distintos tipos de personajes, como protagonistas y antagonistas.

No obstante, para el presente análisis se consideran únicamente aquellos personajes que aparecen al menos en uno de los cómics seleccionados y en las películas, condición necesaria para establecer una comparación coherente entre ambos medios. Analizar la totalidad de personajes resultaría metodológicamente inviable, debido a que su presencia y relevancia varían

entre formatos, existiendo personajes exclusivos del cómic o del cine. En la Tabla 2 se presentan los personajes identificados en ambos formatos analizados. No obstante, aquellos con asterisco (*) no forman parte del análisis.

Tabla 2. Personajes identificados en los formatos analizados

Tipo de personaje	Comic Marvel Super-Heroes #18	Comic Guardians of the Galaxy 2008 (version moderna)	Películas Guardianes de la Galaxia 1, 2 y 3
Protagonista	Charlie-27	Peter Quill	Peter Quill
Protagonista	Vance Astro*		
Protagonista		Rocket Racoon	Rocket
Protagonista		Gamora	Gamora
Antagonista/Protagonista	Yondu Udonta		Yondu Udonta
Protagonista		Groot	Groot
Protagonista	Martinex T'naga*		
Protagonista		Drax	Drax
Antagonista	Eastern Zone Council (Badoon)*		
Antagonista			Ronan*
Antagonista		La Matriarca*	
Antagonista			Ego*

Fuente: Elaboración Propia

4.3.1 Coincidencias y divergencias entre Charlie-27 (cómic) y Peter Quill (cómic, cine)

La comparación entre los tres personajes evidencia similitudes estructurales en sus trayectorias narrativas y en su rol como figuras centrales dentro de los Guardianes de la Galaxia. Sus historias comparten un punto de partida marcado por la pérdida y la tragedia. En el cómic #18, Charlie-27 regresa de una misión para descubrir que su entorno ha sido devastado por los Badoon, y que sus seres queridos han sido asesinados o esclavizados. Por su parte, el Peter Quill del cómic moderno presenta una biografía cercana a la de su versión cinematográfica, construida a partir del trauma y la ausencia parental.

Las principales diferencias se manifiestan en el desarrollo psicológico y el trasfondo de cada personaje. Charlie-27 ha sido modificado genéticamente para sobrevivir en el planeta Júpiter, condición que, junto con su entrenamiento militar, define su fortaleza física y su rol como líder del grupo. En el cómic, Peter Quill pasa por una dura niñez sin su padre, luego es testigo del asesinato de su madre por un grupo de alienígenas (Badoon), suceso que haría que busque venganza. En la versión cinematográfica, la muerte de su madre por cáncer provocado indirectamente por su padre biológico Ego, y su posterior secuestro por Yondu, configuran una narrativa centrada en la pérdida y la conformación de una familia sustituta.

Las diferencias físicas refuerzan estas variaciones narrativas. Charlie-27 se presenta como un personaje de complexión extremadamente corpulenta, piel clara y cabello naranja, rasgos que enfatizan su naturaleza modificada. Peter Quill, tanto en el cómic como en el cine, conserva una apariencia humana más convencional, es decir, complexión atlética, piel clara y cabello rubio o castaño.

En términos de personalidad, Charlie-27 es serio, rígido y orientado al combate, coherente con su formación y capacidades físicas. Peter Quill, en contraste, adopta un carácter relajado y humorístico tanto en el cómic como en el cine, rasgo que se vincula a su afinidad con la cultura popular y la música rock de las décadas de 1970 y 1980.

Desde el punto de vista simbólico, Charlie-27 carece de iconografía identificable. En cambio, Peter Quill, tanto en el cómic como en las películas, porta el emblema de los Guardianes de la Galaxia, aunque en su versión gráfica este diseño mantiene una mayor cercanía visual con el símbolo de los Devastadores.

El vestuario y los colores de identidad refuerzan estas distinciones. Peter Quill viste el uniforme de los Guardianes en ambos medios, con variaciones cromáticas: azul con detalles rojos en el cómic y tonos vino en el cine, siempre acompañado del emblema del grupo. Charlie-

27, por el contrario, utiliza un traje de astronauta amarillo con elementos metálicos, que subraya su procedencia y función.

Finalmente, las habilidades de cada personaje consolidan su rol narrativo. Charlie-27 posee fuerza y velocidad sobrehumanas derivadas de su modificación genética, lo que lo convierte en un combatiente cuerpo a cuerpo altamente letal. Peter Quill, en el cómic, combina habilidades físicas con el uso de *Element Gun*, un arma que manipula fuego, agua, aire y tierra. En el cine, emplea las armas *Quad Blasters* y una máscara que le permite sobrevivir en el espacio; aunque mantiene competencias de combate, estas son menos especializadas que en sus versiones gráficas, reforzando su perfil como líder carismático más que como guerrero absoluto.

4.3.2 Coincidencias y divergencias entre Rocket Raccoon (cómic) y Rocket (cine)

Rocket es un personaje central. En ambas versiones (cómic y películas), su origen es desafortunado; es un mapache sometido a experimentos genéticos y cibernéticos que lo transforman en una forma de vida inteligente y autónoma. En los cómics es presentado desde etapas tempranas, lo que permite observar los procesos de experimentación y su impacto en la construcción de su identidad. En la versión cinematográfica se introduce al personaje ya en su etapa adulta, con un pasado que solo se revela de manera explícita en la tercera película. Pese a estas diferencias, ambas versiones comparten un arco de redención en el que Rocket transita de la soledad y la desconfianza hacia la integración en un grupo y la consolidación de su rol como héroe.

En cuanto a sus características físicas, ambas versiones coinciden en la transformación corporal derivada de la manipulación genética y tecnológica, la cual marca un punto de quiebre en su desarrollo narrativo. Rocket conserva rasgos propios de un mapache, como el tamaño, el pelaje y la coloración, combinados con características humanoides. Esta hibridación refuerza su conflicto identitario, al situarlo entre lo animal y lo humano.

En términos de personalidad, en ambos formatos Rocket presenta un carácter impulsivo, irónico y defensivo. En la versión gráfica suele resolver conflictos mediante la violencia o el uso de explosivos, mientras que en el cine se enfatizan su desconfianza y su hipervigilancia emocional. En este contexto, la relación con su amigo Groot funciona como su principal vínculo afectivo y espacio de seguridad; además, su humor ácido opera como un mecanismo de protección frente al trauma.

Respecto a sus habilidades, en ambos medios Rocket posee capacidades superiores a las de un ser ordinario, con un exoesqueleto mejorado, inteligencia aumentada, gran agilidad y una notable habilidad para crear armas y dispositivos tecnológicos. La diferencia radica en el énfasis narrativo, ya que el cine refuerza sus capacidades físicas, mientras que el cómic destaca su creatividad y pensamiento estratégico. En ambos casos, estas habilidades resultan esenciales para su función dentro del equipo.

La identidad visual de Rocket se construye a partir de la coherencia entre color y vestuario. Los tonos marrón y blanco remiten a su origen como mapache y establecen continuidad visual entre cómic y cine. El vestuario refuerza esta identidad, con trajes azules y detalles contrastantes que permiten destacar al personaje, además con la insignia de los Guardianes de la Galaxia como elemento constante que consolida su sentido de pertenencia.

4.3.3 Coincidencias y divergencias de Gamora (cómic- cine)

Gamora es un personaje principal en ambos formatos. Se desempeña como una guerrera clave para el equipo y, en reiteradas ocasiones, resulta necesaria para la supervivencia de sus compañeros.

En ambas versiones, su historia inicia de manera similar. Es rescatada por Thanos, quien la cría como su hija y la convierte en un arma viviente conocida como la mujer más mortífera de la galaxia. Aunque el origen es compartido, el desarrollo narrativo presenta variaciones. En los cómics, Gamora se vincula con la Iglesia Universal de la Verdad, responsable de la destrucción de su familia y su planeta natal. En las películas, la narrativa se centra en su relación con Thanos y la búsqueda de las gemas del infinito. Tras traicionarlo, se une a los Guardianes de la Galaxia y

participa en la defensa del universo, hasta ser sacrificada por su padre a cambio de la gema del alma.

Físicamente, Gamora es representada en ambos medios como un ser alienígena de piel verde y contorno de ojos naranja. Las diferencias se limitan a detalles secundarios, como el color del cabello, que en el cómic es marrón con destellos verdes y en el cine negro con rojo. En cuanto a su personalidad, ambas versiones coinciden en un carácter fuerte, agresivo y desconfiado. La versión cinematográfica suaviza progresivamente esta actitud, mostrando una mayor apertura emocional hacia sus compañeros, sin perder su condición de combatiente letal.

Gamora posee gran fuerza, agilidad y dominio del combate cuerpo a cuerpo tanto en el cómic como en el cine. En ambos casos, su arma principal es la espada y destaca como luchadora experta. En el cine, además, cuenta con mejoras que incrementan su resistencia, así como una espada retráctil que amplía su capacidad ofensiva.

La identidad visual de Gamora se construye de manera coherente mediante la integración del color, vestuario e iconografía. Los tonos verdes, negro y rojo definen su imagen y facilitan su reconocimiento inmediato. Esta paleta se materializa en un vestuario funcional, diseñado para el combate. En los cómics, su vestuario evoluciona de prendas prácticas a trajes más estructurados, como guantes, botas; en las películas utiliza trajes de cuerpo completo de base negra con detalles verdes o rojos. La iconografía también varía según el medio; en los cómics, el cinturón con una calavera refuerza su reputación como la mujer más mortífera de la galaxia, mientras que en el cine este símbolo es reemplazado por emblemas asociados a los Devastadores, subrayando sus alianzas narrativas.

4.3.4 Coincidencias y divergencias entre Groot (cómic- cine)

Groot es un personaje cuyo rol es relevante dentro de la trama, ya que sus habilidades resultan decisivas en los enfrentamientos y en la dinámica del equipo. En ambos formatos, presenta un origen similar, es decir, abandona su planeta natal, recorre el universo, es capturado y establece una relación clave con Rocket antes de unirse al grupo. En los cómics se profundiza en su vida familiar y en su desarrollo previo, mientras que en el cine este trasfondo se simplifica, manteniendo la idea de un viaje personal.

Visualmente, Groot es un ser vegetal con apariencia arbórea, cuyo cuerpo orgánico puede expandir y modificar sus extremidades según la situación, lo que lo distingue del resto del equipo. Su personalidad es tranquila, empática y protectora, aunque se vuelve combativa cuando sus compañeros están en peligro.

Posee la capacidad de manipular su cuerpo vegetal, creando armas o escudos y regenerándose parcialmente, habilidades fundamentales en combate. Su identidad cromática se mantiene constante, con predominio de tonos marrones y verdes asociados a su naturaleza vegetal. No utiliza vestuario convencional; su propio cuerpo funciona como una estructura orgánica que refuerza su singularidad visual. Tampoco presenta iconografía externa; su identidad se construye únicamente a partir de su forma, materialidad y color.

4.3.5 Coincidencias y divergencias entre Yondu Udonta (cómic- cine)

Yondu Udonta en el cómic es un guerrero y cazador místico del planeta *Centauri IV*. Tras ser capturado por los Badoon junto a Vance Astro, se rebela y se une a Charlie-27 y Martinex para formar a los Guardianes de la Galaxia. Su identidad se vincula a su origen tribal y a su rol como cazador. En el cine es el líder de los Devastadores, un grupo interestelar de ladrones y contrabandistas. Aunque inicialmente aparece como secuestrador de Peter Quill, luego se revela que lo cuidó y lo protegió de su padre biológico, asumiendo una figura paterna.

En ambas versiones posee piel azul y una cresta roja. En los cómics, se añaden tatuajes dorados que representan su herencia centauriana. En el cine, su diseño adopta una estética de pirata espacial más ruda, con dientes metálicos y menor carga tribal. La personalidad de Yondu se caracteriza por la lealtad a sus propios códigos. En los cómics es disciplinado y seguro; en las películas, rudo y cínico, pero con un fuerte sentido del honor y una marcada vulnerabilidad emocional hacia su tripulación y hacia Peter Quill.

Sus habilidades se mantienen consistentes. En los cómics destaca como cazador ágil y experto en combate, utilizando el arco con flechas *Yaka* controladas por silbidos. En el cine, esta capacidad se concentra en la flecha *Yaka* inteligente, guiada por silbidos y una cresta cibernética, con alta precisión y poder letal, además de una resistencia física superior.

La identidad cromática se basa en el azul de su piel y el rojo de su cresta. En el cómic, su iconografía se asocia al arco; en el cine, al emblema de los Devastadores. El vestuario refuerza estas diferencias; en el cómic, viste un ropaje mínimo ligado a su origen tribal. En el cine, porta el uniforme de los Devastadores, gabardina roja e insignia del grupo, que subraya su rol de líder y pirata espacial.

4.3.6 Coincidencias y divergencias entre Drax (cómic- cine)

En los cómics, Drax es un cuerpo creado para albergar el alma de Arthur Douglas con el fin de destruir a Thanos, misión que define su existencia. En el cine, es presentado como un prisionero en la cárcel de *Kyln*, donde conoce a los futuros Guardianes de la Galaxia y se une al grupo. En ambos formatos, Drax es un personaje sin cabello, de piel verdosa y cuerpo resistente. En los cómics presenta tatuajes rojos, mientras que en las películas estos son naranjas sobre una piel verde grisácea o azulada.

Su personalidad es similar en ambos medios, es decir, serio, poco sociable y enfocado en el combate. En el cine, estos rasgos se acentúan en su relación limitada con los Guardianes. Drax posee fuerza sobrehumana, gran resistencia y dominio del combate. En los cómics es ágil y experto con cuchillos; en las películas mantiene estas habilidades, posee curación acelerada y combate con dagas dobles.

La identidad cromática se basa en el contraste entre piel y marcas corporales: verde y rojo en los cómics, verde grisáceo y naranja en el cine. Drax no cuenta con iconografía propia en los cómics. En el cine, solo en la tercera película porta la insignia de los Guardianes. En los cómics viste pantalones, guantes y botas negras. En el cine su vestuario es mínimo, aunque en la tercera entrega incorpora la chaqueta del uniforme del equipo.

5. Discusiones

El análisis comparativo de los dos formatos de imágenes secuenciales de Guardianes de la Galaxia muestra continuidad en la estructura narrativa, pero también se identifica reajustes significativos, propios del medio al que se adapta la historia.

Tanto en el cómic como en las películas, la narrativa se ordena con base en la unión de diferentes personajes, que en una primera instancia mantienen conflictos entre ellos, pero que luego evolucionan hacia una identidad grupal; sin embargo, esa evolución psicológica de los personajes se diferencia en la profundidad que se maneja entre ambos medios. En el cine, es mucho más dinámica y compleja, necesaria para mantener la atención del espectador.

Además, en el medio gráfico, la narrativa prioriza el contexto social y las motivaciones de los antagonistas, por ejemplo, los objetivos de la Iglesia Universal de la Verdad; esto genera que el conflicto se fortalezca. En cambio, en las películas resalta el movimiento psicológico interior de los personajes, sus conflictos familiares y el vínculo afectivo entre ellos; esto responde principalmente a las capacidades expresivas del lenguaje audiovisual y a que, en el cine, se requiere de la conexión emocional y multisensorial con el espectador.

En cuanto a los escenarios, se destacan las divergencias entre medios. En el lenguaje gráfico es limitado, se minimizan los detalles visuales; esto está determinado por la disposición física de las viñetas. Mientras que en el cine se cuenta con un amplio detalle visual, cromática e imágenes altamente legibles. Pero coinciden en ciertos escenarios, como, por ejemplo, en la base de operaciones de los Guardianes de la Galaxia llamada *Knowhere*; esto contribuye a la transmedialidad del universo narrativo.

La iconografía permite reforzar la evolución de la narrativa; en el cómic, es un tanto limitada, no se identifican mayores recursos simbólicos, a diferencia de las películas, en donde el símbolo principal de identificación de guardianes evoluciona y se convierte en un emblema de fortaleza, unidad e incluso de familia.

Además, el análisis comparativo de personajes a nivel visual determina que, en la adaptación al cine, se fortalece su identidad a través del vestuario, la cromática y la iconografía; en el cómic, estos elementos son más limitados.

Por lo tanto, el análisis comparativo permite establecer que las diferencias entre ambos medios no constituyen una ruptura absoluta, sino que se trata de una reconfiguración que responde a las dinámicas expresivas, narrativas y simbólicas del medio audiovisual.

6. Conclusiones

El estudio sobre los cómics de Guardianes de la Galaxia y su adaptación al medio cinematográfico permitió identificar las diferencias y similitudes en la narrativa, los personajes, escenarios, iconografía, etc. Se concluye que las similitudes se relacionan con la estructura narrativa; en cambio, las diferencias se establecen a partir del desarrollo de los personajes, los detalles visuales de los escenarios y la presencia de elementos iconográficos.

La adaptación al cine fortalece los conflictos internos de los personajes y las relaciones entre estos; y el cómic resalta el contexto social y el conflicto entre bandos dentro de la galaxia.

También se concluye que en el cómic la identidad visual a través de elementos iconográficos es limitada, en comparación con el medio cinematográfico, en donde la identidad visual a través de símbolos y colores es clave para transmitir unidad, pertenencia y trabajo en equipo.

Además, se concluye que algunos personajes, historia y escenarios similares en ambos medios permiten establecer una coherencia narrativa, que refuerza la estrategia transmedia y el reconocimiento del universo ficcional. Las diferencias son necesarias y ratifican que el cine no copia literalmente la historia, sino que la transforma, y añade nuevos elementos que le permitirán conectar con viejos y nuevos públicos.

Para futuros estudios, se puede ampliar el análisis a otros personajes; además, establecer una comparativa entre diferentes formatos, por ejemplo, entre el cómic y las series animadas que comparten elementos gráficos. Adicionalmente, se puede proponer una metodología mixta, es decir, profundizar en un análisis semiótico y estudios de recepción que permitan conocer la percepción del espectador.

Referencias

Aumont, J., Bergala, A., Marie, M., y Vernet, M. (2005). *Estética del cine, espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje.* Paidós Comunicación

Bordwell, D., & Thompson, K. (1995). *El arte cinematográfico*. Paidós Comunicación

Brown, J. W. (1985). Semiotics and language: an analytical dictionary, A. J. Greimas and J. Courtés. Translated by Larry Christ, Daniel Patte, James Lee, Edward McMahonII, Gary Phillips, & Michael Rengstorf. Bloomington, IN: Indiana University Press, 1983. Pp. 432. *Studies in Second Language Acquisition*, *7*(3), 377–378. https://doi.org/10.1017/S0272263100005738

Carrasco, A. (2024). Posibilidades de la aplicación del concepto de transcodificación a la historia del pensamiento político y ético. *Investigaciones históricas. Época moderna y contemporánea, Extraordinario II,* 57-72. https://doi.org/10.24197/ihemc.O.2024.57-72

Corona, J. L. (2018). Investigación cualitativa: fundamentos epistemológicos, teóricos y metodológicos. *Vivat Academia*, (144), 69-76.https://doi.org/10.15178/va.2018.144.69-76

De Prada, J. (2020). El cambio de paradigma en el cine de cómic. *Quaderns,* 15, 15-24

Eco, U. (1984). *Apocalípticos e integrados.* Editorial Lumen

Eisner, W. (1985). *El cómic y el arte secuencial*. Norma Editorial

Hutcheon, L. (2006). *A theory of adaptation*. Routledge Taylor & Francis Group

Koval, M. (2022). Del personaje a la persona. Una contribución al estudio de la caracterización de personas reales en textos narrativos factuales. *Revista de Ciencias Sociales Nóesis*, 31(61). http://dx.doi.org/10.20983/noesis.2022.1.11

Konigsberg, I. (2004). *Diccionario técnico Akal de cine*. Ediciones Akal

McCloud, S. (1993). *Understanding Comics. The Invisible Art.* HarperCollins.

McFarlane, B. (1996). *Novel to film: An introduction to the theory of adaptation.* Oxford, Clarendon Press.

Merino, A. (2003). *El cómic hispánico*. Cátedra Signo e Imagen.

Montoussé, J. (2016). Mecanismos de mediación en las adaptaciones cinematográficas de textos literarios en el cine español de los años 80. [Tesis de doctorado]. Universidad de Oviedo http://hdl.handle.net/10651/40114

Nohlen, D. (2020). El método comparativo. En H. Sánchez de la Barquera y Arroyo (Ed.), *Antologías para el estudio y la enseñanza de la ciencia política. Volumen III: La metodología de la ciencia política* (pp. 41–57). Instituto de Investigaciones Jurídicas, UNAM.

RAE (2026). Palimpsesto. https://dle.rae.es/palimpsesto

Pérez Bowie, J. (2004). La adaptación cinematográfica a la luz de algunas aportaciones teóricas recientes. *Signa*, 13, 277-300

Revert, J. (2016). La intermedialidad entre cine y cómic en la era digital: el caso Zack Snyder. *Revista Internacional de Ciencias Sociales*, 5 (1), 1-8.

Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia, cuando todos los medios cuentan.* Deusto

Stam, R. (2009). *Teoría y práctica de la Adaptación.* UNAM

Velo, C. (2013). Ritmo y Cinema*. Quintana. Revista de Estudos do Departamento de Historia da Arte*, 12, 225-230.

Villafañe, J., y Mínguez, N. (2013). *Principios de teoría general de la imagen*. Ediciones Pirámide