



Cine y cómic. Los encuentros y desencuentros de una pareja condenada a entenderse

JOSÉ M GARCÍA

José M García (Laguna de Negrillos, 1980) comenzó estudios de Filología Hispánica en la Universidad de León para finalmente decantarse por estudios de diseño gráfico y web cursados en Madrid donde residió dos años en los cuales participó como crítico de cine en la red. Tras estrenarse como *blogger* con el blog *Proyecto Estragos*, actualmente se le puede leer en [El blog de Int](#) y en la revista digital [Conecta León](#). En estos momentos reside en León.

Introducción

¿Está el cómic de moda? Puede que, así de entrada, esta sea una pregunta harto peregrina, incluso *demodé* teniendo en cuenta la fugacidad de las tendencias imperantes en la sociedad hipermoderna en la que estamos sumergidos. Pero, por otro lado, no podemos evitar comprobar cómo la historieta, el tebeo o los cuentos —táchese lo que no proceda según la terminología a la que se esté acostumbrado— parecen estar más presentes que nunca, al alcance de un público no habitual al medio. Así, hemos visto como las grandes superficies y centros comerciales han ido ampliando sus secciones dedicadas a este producto y ya no resulta extraño el poder seguir una colección determinada a través de estos canales de venta, aunque esté publicada en un formato tan aparentemente poco lujoso como es la grapa. Igualmente, ya no nos resulta descabellado el que un autor concreto esté entre los nombres seleccionados de cara a recibir un prestigioso premio cultural generalista.

Y, ante todo esto, ¿qué papel pinta el cine? No uno baladí, desde luego, pues el medio cinematográfico en su vertiente más industrial —esto es, Hollywood— siempre

se ha caracterizado por ser un fiable termómetro de las modas dentro del sector audiovisual. Un inabarcable panel luminoso al que todo el mundo presta atención y que, por sí mismo, está capacitado para abrir las puertas de la fama... o cerrarlas de golpe y para siempre. Denominado habitualmente como la fábrica de los sueños, no es menos cierto que en no pocas ocasiones se convierte en una oscura fabricante de pesadillas, dando rienda suelta al poder esotérico que le atribuyeron nuestros antepasados, temerosos de que esa máquina infernal que daba movimiento —y, por tanto, vida— a nuestras sombras, nuestros reflejos más o menos distorsionados, pudiera arrebatarnos el alma. Hoy, el cine ya no es una curiosidad científica de tibio futuro comercial ni un espectáculo de barraca de feria de inexistentes atributos artísticos. Por no ser, cada vez se parece menos a un medio para contar historias con imágenes en movimiento. Hoy, como decíamos, el cinematógrafo se ha convertido en una inclemente criatura tentacular cuyos alargados miembros abarcan un escenario audiovisual en realidad inabarcable. Las grandes *majors* hollywoodienses se han convertido en gigantescas corporaciones cuyo conglomerado de medios incluyen desde pequeños estudios de cine, cadenas de televisión, revistas y periódicos, productoras musicales y, también, editoras de cómics.

¿Podemos considerar, por tanto, el cine como el medio más fiable a la hora de tomar el pulso a las tendencias imperantes? Quizás esto sea otorgarle al medio cinematográfico una importancia social que le quede algo grande, pero no es menos cierto que la industria hollywoodiense (y, no nos engañemos, a la hora de hablar de modas tenemos que centrarnos en el territorio norteamericano) siempre tiene un ojo puesto en todo aquel material que sea susceptible de ser adaptado de cara a explotar su popularidad original, ya sean novelas de éxito, videojuegos masivos o cómics. A pesar de las paupérrimas cifras de ventas en el mercado americano, parece que el cómic, al menos en su aceptación social, está viviendo un momento de esplendor. Esto no es nada nuevo, por supuesto, pero quizás nunca se había desarrollado de una manera tan masiva. El punto culminante de esta integración posiblemente haya sido la Palma de Oro del último festival de Cannes otorgada a la película *La vie d'Adele. Chapitre 1 et 2* (Abdellatif Kechiche, 2013), adaptación del cómic de Julie March titulado *El azul es un color cálido*. Esta decisión por parte del jurado del prestigioso certamen francés tiene un

cierto carácter oficial parecido al otorgado hace ya unos años por el festival de Berlín al conceder el Oso de Oro a la película de animación japonesa *El viaje de Chihiro* (*Sento Chihiro no kamikakushi*, 2001), de Hayao Miyazaki.

Pero, quizás, para el gran público, ese que llena las multisalas todos los fines de semana, estos sean detalles no muy interesantes, datos reservados para los más cinéfilos, aquellos que compran las revistas especializadas. Lo más importante es ver como año tras año las superproducciones protagonizadas por superhéroes llenan las salas tomando el lugar hasta hace poco reservado para el cine de acción, de aventuras o de ciencia-ficción. Recordemos que el periodo estival es el reservado por las grandes productoras para estrenar sus pesos pesados, aquellos títulos de cientos de millones de dólares destinados a arrasarse en la taquilla, y no es casualidad que en los últimos años hayan sido las películas basadas en personajes del cómic las que han encabezado esas listas. Títulos como *El Caballero Oscuro* (*The Dark Knight*, Christopher Nolan, 2008) y su continuación, *El Caballero Oscuro. La leyenda renace* (*The Dark Knight Rises*, Christopher Nolan, 2012), *Los Vengadores* (*The Avengers*, Joss Whedon, 2012) o más recientemente *Iron Man 3* (Shane Black, 2013) han superado la barrera de los mil millones de dólares recaudados en todo el mundo. No es extraño que el anuncio de próximas continuaciones o apariciones de nuevos nombres sean recibidas con altas expectativas.

Que nadie espere de este texto un repaso exhaustivo a las adaptaciones cinematográficas del mundo del cómic ni una historia completa del mismo. Exigencias de espacio obligan a una mirada necesariamente selectiva. Por tanto, he preferido centrarme en los vasos comunicantes entre ambos medios, en las mutuas influencias que a lo largo de la historia del cine ha habido entre uno y otro y, especialmente, en cómo el cine ha intentado integrar el lenguaje del cómic, fusionándolo con su propio lenguaje. Me perdonará el lector que me haya centrado principalmente en la industria norteamericana la cual, no lo neguemos, siempre ha marcado el camino a seguir, contando con el favor del público. Tanto el cómic como el cine son medios universales y cada país disfruta de su propia personalidad tanto cinematográfica como “comiquera” (el fumetto italiano, la bande dessinée francesa, nuestro propio tebeo, así como títulos

como *Barbarella* (Roger Vadim, 1968), *Adele y el misterio de la momia* (*Les aventures extraordinaires d'Adèle Blanc-Sec*, Luc Besson, 2010) o *La gran aventura de Mortadelo y Filemón* (Javier Fesser, 2003). Quizás en un futuro podamos acercarnos a esos territorios tan fascinantes o más que los del cine usamericano. Después de todo, el cómic es un lenguaje en perpetuo “continuará”.



FIG. 1. Cartel de *Spiderman 2* (Sam Raimi, 2004). Detalle.

En un inicio fue el “continuará...”

Si bien está lejos de las intenciones de este artículo el remontarse a los primigenios tiempos de los inicios del cómic (un lugar, por otro lado, no carente de oscuridad y controversia), sí que hemos de comenzar nuestro recorrido destacando una de las señas de identidad característica del medio: su serialidad. Ya sea a través de las tiras cómicas dominicales, los *comic-books* de salida mensual o los álbumes europeos de periodicidad anual, el cómic suele aposentar su personalidad en el *work in progress*: un trabajo que va moldeando sus perfiles y su idiosincrasia a la vez que evoluciona, proponiendo a los lectores una implicación personal: el seguimiento de las aventuras de un personaje concreto o el desarrollo de un universo en particular. En este concepto hay un indiscutible elemento industrial (más aún con el desarrollo y expansión de los *comic-*

books de superhéroes, los cuales harán del “continuará” el gancho ideal para sacar el dinero a la chiquillería) pero no se puede obviar las posibilidades artísticas que devienen implícitas en la construcción de un universo en continuo crecimiento a través de la suma de sus partes (en casos, incluso, de carácter autoconclusivo).

En este sentido, y convertida la novela en la cima literaria del siglo XX, no es descabellado el ver los cómics como la prolongación del formato del folletín decimonónico o las novelas por entregas. Una modalidad literaria que buscaba, ante todo, enganchar al lector con tramas directas y horizontales, cuyos ingredientes eran la exacerbación de lo dramático, lo pasional o lo emocionante. En suma, un medio de escapismo para todos los públicos y a precio popular. Pero, como en todo movimiento artístico que haya nacido en los subterráneos de la cultura, no faltaron las plumas que dieron lustre a tan poco respetuoso formato. Hoy en día, las novelas de Charles Dickens, Fedor Dostoievski, Robert Luis Stevenson o Emilio Salgari se cuentan entre los títulos de lectura imprescindible de la literatura, presentados en lujosas ediciones que no son sino un recopilatorio de los capítulos que en su momento se publicaron por entregas.

No es difícil ver un paralelismo con el mundo de los cómics, de vocación popular, de destino infantil y de escaso reconocimiento que, sin embargo, con el paso del tiempo (y el crecimiento del medio) ha encontrado su hueco dentro de la Cultura. Recordemos que, por ejemplo, las aventuras del Príncipe Valiente que hoy llenan gruesos tomos de impecable factura vieron la luz por primera vez en las páginas de un periódico dominical; de igual manera que una de las consideradas obras cumbres de la novela gráfica, *Maus*, también fue publicado inicialmente por entregas dentro del propio contexto elitista de la obra de Spiegelman.

Por tanto, y siguiendo este orden, resulta lógico que las primeras adaptaciones cinematográficas explotaran este formato episódico a través de una de las manifestaciones más curiosas y desconocidas del cine: el serial. Podemos considerar al serial cinematográfico tanto como un precedente de las modernas series televisivas como una evolución de los folletines a los que aludíamos anteriormente. Su formato consistía en episodios de veinte minutos y de periodicidad semanal y que venía

presentado en un paquete en el que se incluía un largometraje e, incluso, noticiarios y dibujos animados. El serial buscaba pulsar la fibra sensible de su público a través de todo tipo de aventuras en las que la acción y el dramatismo se imponía a la coherencia o el psicologismo de los personajes. Y es aquí donde surge el concepto de *cliffhanger*, el cual ha trascendido el formato en el que nació, perdurando hasta nuestros días para definir una situación peliaguda, de alto peligro y de difícil, cuando no imposible, solución, a la que nuestro héroe favorito se ve inmerso al final del capítulo. El corazón de los espectadores queda tan suspendido del vacío como el propio héroe, agarrado a una quebradiza rama, a la espera, siete días después, de su solución.

Entre los años treinta y cuarenta, el serial miró directamente a las páginas de los cómics en busca de fuente con la que nutrir las expectativas de su potencial público joven. Así, por la pantalla desfilaron personajes tan característicos como Batman (*Batman*, 1943; *Batman and Robin*, 1949), Superman (*Superman*, 1948), el Capitán América (*Captain America*, 1944), Dick Tracy (*Dick Tracy*, 1937; *Dick Tracy Returns*, 1938; *Dick Tracy's G-Men*, 1939; *Dick Tracy Vs. Crime, INC*, 1941) o Flash Gordon (*Flash Gordon*, 1936; *Flash Gordon Conquers the Universe*, 1940; *Flash Gordon's Trip to Mars*, 1940). Y ya en estas primeras adaptaciones queda en evidencia uno de los principales puntos de conflicto que perpetuará en el tiempo: la dificultad por mantener una fidelidad que se imponga a las limitaciones técnicas. Los trazos de los dibujantes, cargados de personalidad y de la idiosincrasia del formato, adquirirían una hiriente carnalidad en la pantalla desnudando al Emperador: en no pocas ocasiones, más que un superhéroe veíamos a un pobre trastornado, de condición física discutible y cuyo estrafalario disfraz le daba un aspecto más peligroso que heroico.

Una tendencia que, como indicamos, no ha finalizado con la desaparición de los seriales, continuando en los nuevos medios o formatos. Hoy recordamos la serie de televisión de *Batman* de los 60 como una extravagante joya pop y camp a la vez que como muestra ejemplar de la degradación que el hombre murciélago vivió en las páginas de los cómics durante las décadas de los cincuenta y sesenta. La presencia de los cómics en la (antigua) pequeña pantalla ha sido intermitente y concentrada especialmente en el cómic de superhéroes y resulta altamente significativo que aquellos

títulos que más han perdurado en la memoria son los que han tocado el género de manera tangencial: el aún reciente éxito de *Smallville* (2001-2011) le debía más al formato de la serie juvenil que al superheroico, ya que eran más importantes los diferentes conflictos sentimentales de los personajes que los provenientes de una amenaza externa. Un último ejemplo: la serie *The Walking Dead* (2010-), convertida en uno de los mayores fenómenos televisivos del momento, no ha tardado en apartarse del camino que emprendiese el cómic original en el que se basa, *Los muertos vivientes*, despertando las iras de los seguidores de este. Ante esto, queda una pregunta en el aire: ¿qué se busca a la hora de adaptar un cómic? E, inevitablemente, nos surge otra: ¿qué esperan ver en esa misma pantalla los lectores habituales del formato de salida?

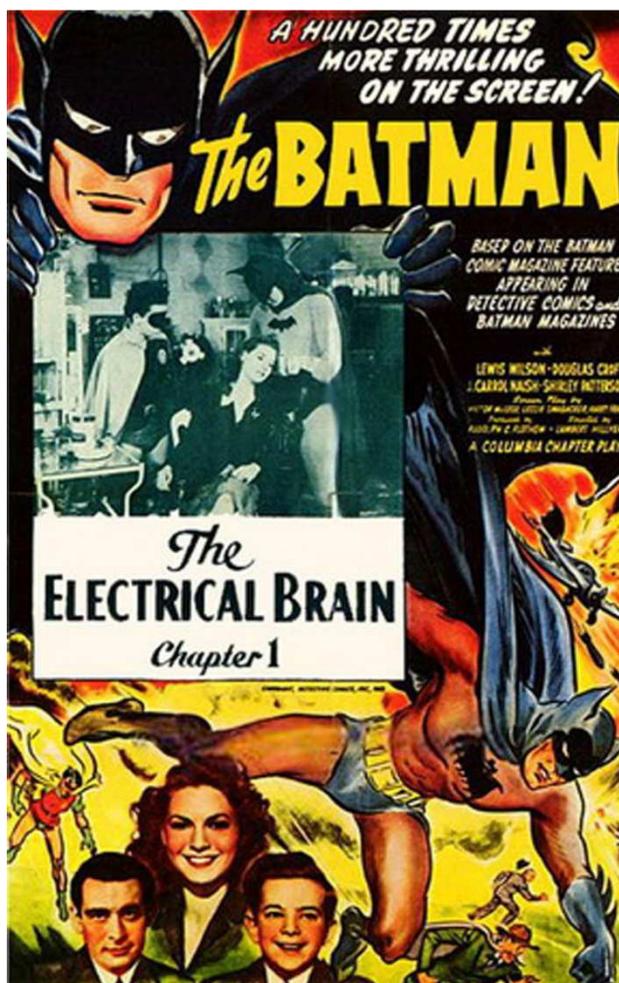


FIG. 2. Cartel del serial *Batman* (1943).

Los superhéroes caminan por Hollywood

“Crearás que un hombre puede volar”. Esta es la frase publicitaria con la que se anunció, en pleno 1978, el estreno de *Superman*, film clave dentro de las adaptaciones de los cómics en general y de los superhéroes en particular. Por primera vez, un gran estudio estaba dispuesto a invertir un presupuesto digno de una superproducción para llevar a la pantalla con la mayor fidelidad posible a un personaje surgido de las páginas de los cómics. La participación de nombres como David Newman, Robert Benton o Mario Puzo en el guion acreditaban la seriedad con la que había sido preparado el título. Y dicho eslogan revelaba el principal punto de conflicto de estas traslaciones: la dificultad de mostrar en una pantalla todos aquellos acontecimientos asombrosos que pueblan las viñetas. Así, cuarenta millones de dólares de la época servían para alejarse de la imagen acartonada de los seriales y acercarse al dinamismo de los cómics.

El *Superman* de Richard Donner estaba dividido en tres partes, lo cual subrayaba su condición episódica, reminiscente de las entregas mensuales en papel. La primera tenía lugar en Kriptón, el planeta natal del superhéroe, y servía para contextualizar la producción a través de un diseño característico de los años setenta; la parte central, con Superman ya en la tierra, narraba la infancia y adolescencia de este a través de una iluminación edulcorada que convertía los campos rurales de Smallville en la representación pura de la americana, esto es, la América del porche y la tarta de manzana enfriándose en la ventana. Se nos presentaba así al primer Súper Hombre como una personalización de los valores norteamericanos, perdiendo por el camino su componente alienígena (no por casualidad, precisamente los fragmentos provenientes de su planeta muerto le debilitan). La tercera y última parte ya colocaba al torpe Clark Kent en Metrópolis. La que debería ser la parte más espectacular, aquella en la que se evidenciara el componente asombroso propio de un superhéroe, servía, sin embargo, como diáfana declaración de principios por parte de Hollywood: el tono humorístico, casi bufonesco, que adquiría este segmento evidenciaba el escaso valor que desde la Fábrica de los Sueños se le daba a los personajes nacidos en la página impresa.

Con todo, y a pesar de sus impresionantes efectos especiales (que nos hacían creer, efectivamente, que Christopher Reeve podía volar), el momento más épico de *Superman* se concentraba en su secuencia de créditos. Larga y ampulosa, seguía el viaje de la cápsula donde un Kal-El recién nacido se alejaba de la Muerte llevando consigo la Esperanza a un nuevo hogar. Como si fueran la representación del código genético de su protagonista, los créditos volaban por la pantalla de manera majestuosa mientras la poderosa fanfarria de John Williams daba al conjunto un tono triunfal. El espectador se quedaba anonadado ante la pantalla, que con semejante tarjeta de presentación prometía un espectáculo sin igual. Y, por su parte, el cine miraba por encima del hombro las escuetas cajas informativas de los cómics, que se limitaban a dejar señalados los creadores de la obra (y no siempre todos). Sí, Will Eisner podía hacer auténticas virguerías con los títulos de cada episodio de su *The Spirit*, pero quedaba empequeñecido por semejante espectáculo de luz y sonido.

Como adaptación, *Superman* era un producto contradictorio: si por un lado, la industria de Hollywood se mostraba como el camino para rodear al superhéroe de la fuerza cinemática que se intuía en los cómics, por otro lado parecía no tomárselo del todo en serio. El camino cada vez más humorístico que tomaron sus inmediatas continuaciones, llegando a rozar la autoparodia, no puede resultar más significativo.

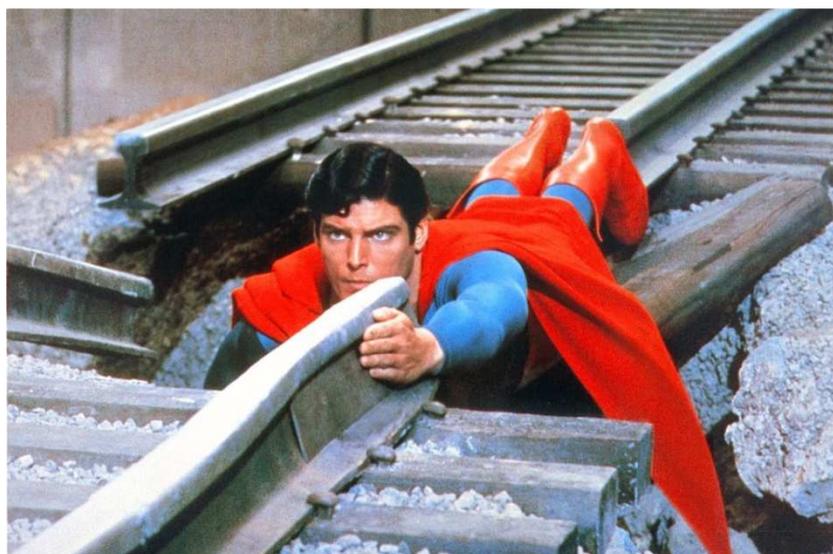


FIG. 4. Fotograma de *Superman* (Richard Donner, 1978).

Hemos de esperar once años para el estreno de una nueva superproducción que adapte un personaje surgido del cómic. El elegido, de nuevo, surge de las páginas de la editorial DC y es el compañero natural de Superman: Batman. A pesar de la contratación de un joven director de marcada personalidad visual como es Tim Burton, el resultado demuestra lo difícil de olvidar que es la aportación de Richard Donner. *Batman* comienza con su propia y fascinante secuencia de créditos: la cámara recorre un intrincado laberinto animado por los sonos de la mítica partitura de Danny Elfman. Finalmente, se eleva y nos muestra el signo del hombre murciélago cuyos surcos hemos recorrido. La metáfora resulta evidente: bajo el símbolo de Batman se esconde un ser torturado, de mentalidad retorcida y escindida. De manera consecuente, Burton había elegido dicho símbolo como escueta representación en el cartel de la película. La idea parecía clara: subrayar el componente mitológico del superhéroe, convertido en el símbolo de la época en la que nacía.

De manera deliberada, Burton se alejaba de la estética pop y los colores chillones de la mítica serie de los sesenta y escenificaba una visión industrial y gótica, vagamente *steampunk*, de un Chicago de los años treinta, aportando al conjunto un tenebroso aroma *noir* fuertemente influenciado por la vía siniestra, adulta y gótica que autores como Grant Morrison, Dave McKean, David Mazzucchelli o Frank Miller diseñaron para las modernas aventuras del Hombre Murciélago. De hecho, el lector hará bien en retener el último nombre mencionado, de no poca influencia posterior y al que retomaremos en el siguiente capítulo.

Pero tan cuidada escenografía se rompía ante la primera aparición de Batman. Enfundado en un complicado y pesado traje de látex duro, el Señor de la Noche apenas podía moverse, mucho menos luchar con agilidad. Su enfrentamiento con el Joker sacaba a relucir un mensaje ambiguo: nuestro héroe resultaba hierático y encorsetado, atrapado en una armadura que suponía la cárcel material de su conciencia atormentada, mientras que el villano era un vendaval de libertad y colores chillones, un esteta del crimen, convertido en artista conceptual del Mal y cuya anarquía resultaba más atractiva que la sexualidad torturada del Hombre Murciélago.

Desde entonces hemos tenido seis películas más protagonizadas por la creación de Bob Kane y Bill Finger. Los tonos han variado: desde la asfixiante oscuridad gótica de Burton al hortera musical de Broadway propuesto por Joel Schumacher, para finalizar, por ahora, en los contornos policíacos y realistas de Christopher Nolan. Pero un mismo problema sigue perdurando: Batman cada vez lleva una armadura menos identificable pero, sin duda, más segura. Los ejecutivos de Hollywood lo tienen claro: no se pueden creer que un ser humano pueda luchar, con sus propias habilidades llevadas al límite, contra el crimen. Hay que ponerle protección, cuanto más pesada, mejor. Teniendo en cuenta esto, ¿están en buenas manos nuestros superhéroes favoritos?



FIG. 5. Imagen promocional de *Batman* (Tim Burton, 1989).

El actioner de los 80 o el superhéroe hecho carne

En 1987 el público podía ver la siguiente escena en la pantalla de un cine: un alcalde, furioso porque en las recientes votaciones no ha resultado elegido de nuevo, mantiene como rehenes a una serie de funcionarios en su oficina situada en lo alto del ayuntamiento. Desde el exterior, la policía intenta negociar con él consiguiendo solo enfurecerle más. En el momento en el que está a punto de disparar al nuevo alcalde, un

brazo de acero atraviesa la pared arrastrando al secuestrador al pasillo. Robocop, el nuevo refuerzo de la ley, le golpea, lanzándole por la ventana. Sin duda, estamos ante una de las secuencias más míticas de la obra maestra de Paul Verhoeven, pero que, para algunos conocedores del mundo del cómic, debió resultar un sorprendente *déjà vu*. Un año antes, en la segunda entrega de la serie limitada *El regreso del Caballero Oscuro* (que aquí conocimos inicialmente con el poético *El regreso del Señor de la Noche*), Frank Miller hizo detener de igual manera a uno de los miembros de la banda de los mutantes que tenía en su poder a un niño pequeño. Por si alguien pensara que nos encontrábamos ante una simple casualidad, el nombre del secuestrador de la película del director de *Desafío total* (*Total Recall*, 1990) respondía al nombre de... Miller. En realidad, este guiño directo al cómic creado por Miller, Klaus Janson y Lynn Varley no era más que la confirmación de lo que ya se insinuaba desde el principio de la película con la utilización de los noticiarios como medio contextualizador, a la vez que termómetro de la temperatura emocional y dramática.

La importancia de la obra escrita y dibujada por Frank Miller, clave tanto en su forma (la aparición del formato prestigio) como en el fondo (con una redefinición del personaje de Batman que dura hasta nuestros días) no solo se circunscribió a su medio natural, llegando a empapar al cine. Pero la influencia fue de un modo tangencial, no directo. Es decir, no se realizó una adaptación al cine de esa misma serie limitada ni se adaptó posteriormente en la película dirigida por Tim Burton, que prefirió utilizar ciertos elementos concernientes a la psicología del personaje. Por tanto, dicha influencia se dio a un nivel más de lenguaje: *Robocop* hace gala de una narración directa y al grano, sin secuencias de transición, haciendo que la propia dramaturgia de la historia surja de la acción y del movimiento. Incluso algunos planos, como el contrapicado que muestra al policía Alex Murphy metiendo un cargador en su pistola o el primer plano, ya convertido en Robocop, que le sigue en movimiento mientras a su espalda una gasolinera es pasto de las llamas, en su medida construcción se asemeja a viñetas animadas.

FIG. 6. Fotograma de *Robocop* (Paul Verhoeven, 1987).

Como indicábamos en el epígrafe anterior, tuvo que pasar más de una década para que una película basada en un cómic se convirtiera en un fenómeno mediático. Durante los años ochenta, el mundo del cómic visitó de manera puntual el mundo del cine y los resultados fueron, casi siempre, decepcionantes: *Popeye* (1980), de Robert Altman; *Flash Gordon* (1980), de Mike Hodges; *Howard, un nuevo héroe* (*Howard the Duck*, 1986), producida por George Lucas y dirigida por Willard Huyck, fueron algunos de los intentos, pero ninguno repitió el éxito de la película de *Superman*. Podemos hallar una excepción que, a la vez, nos servirá de paradigma de la época: *Conan, el bárbaro* (*Conan the Barbarian*, 1982), brillante adaptación por parte del controvertido John Milius del personaje creado por Robert E. Howard para las páginas de la más pura *pulp fiction* pero lanzado al reconocimiento masivo de la mano de la editorial Marvel y de artistas tan musculosos como el propio cimmerico como Barry Windsor Smith o John Buscema. Pero, antes que apropiación del universo de la *sword and sorcery* de los cómics, *Conan, el bárbaro* es una diáfana plasmación de la ideología de Milius, quien convierte al personaje en una representación primitiva del Superhombre de Nietzsche, una máquina de la Naturaleza, instintiva y primaria, enfrentada a la aparición de la Religión, medio catalizador de los miedos del hombre y manipuladora de conciencias.

Durante los años ochenta el cómic estuvo bien representado en la pantalla a través de uno de sus iconos más populares y reconocibles: el superhéroe. Pero no a través de adaptaciones oficiales del medio, sino con la traslación de los elementos identificativos del mundo del papel a la pantalla. Walter Hill realizaba en *Los amos de la noche* (*The Warriors*, 1979) un retrato de las desoladas calles de la urbe norteamericana de los setenta apoyándose en la estructura de los cómics, adoptando un desarrollo episódico con los miembros de la banda callejera los Warriors enfrentándose a todo tipo de peligros en su intento de volver a casa. Hill llegaba a utilizar textos de situación, reconociendo así la deuda que tenía con el lenguaje del cómic, lo cual se repetiría con la odisea urbano-musical de *Calles de fuego* (*Streets of Fire*, 1984).

Pero la auténtica consolidación del superhéroe en las pantallas fue a través del *actioner*, una versión hiperbólica e hiperviolenta del thriller, protagonizado por musculosas masas de carne que parecían la evolución lógica del héroe helénico como Hércules y de iconos propios del péplum como Maciste, al que se le añadía una distancia irónica y ciertos atributos fantásticos. En resumen, ¿quién necesitaba a un Capitán América o un Batman cuando Arnold Schwarzenegger se las valía el solo para combatir ya sea a un ejército entero en *Commando* (Mark L. Lester, 1985) o un amenaza proveniente del espacio exterior en *Depredador* (*Predator*, John McTiernan, 1987)? El cine de acción de los ochenta era directo y agresivo, lo físico era el mensaje y lo psicológico dejaba su lugar al instinto de supervivencia. Resulta lógico que al llevar al cine a un personaje tan de la época como es el Castigador (Punisher) lo hiciera la productora especializada Cannon y el resultado estuviera más en sintonía con el cine de acción del momento que con el propio cómic.

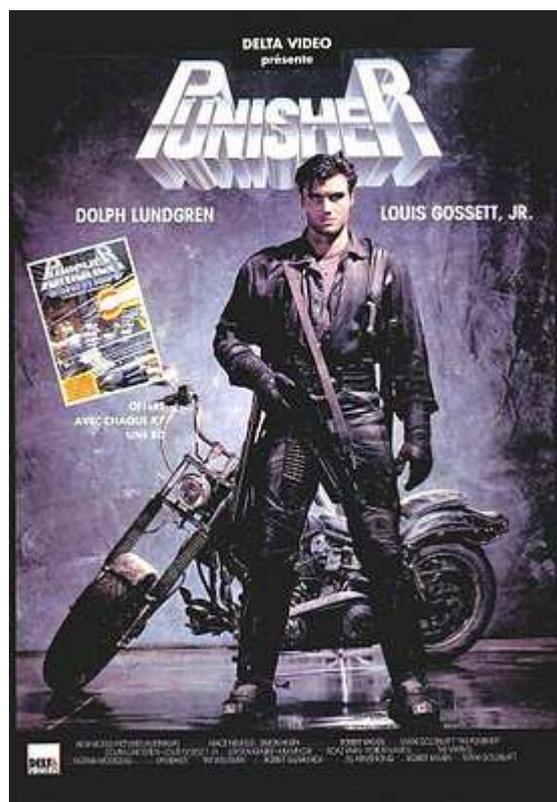


FIG. 7. Cartel de *El vengador* (Mark Goldblatt, 1989).

Cuando el personaje de John Rambo fue presentado en *Acorralado* (*First Blood*, Ted Kotcheff, 1982), adaptación de la novela escrita por David Morrell, este lo hizo bajo la estética sórdida y la mala conciencia propia de los setenta. El veterano de Vietnam convertido en un agresivo animal acorralado dispuesto a abrirse paso a dentelladas con tal de alcanzar su libertad. En 1985, las cosas habían cambiado. George Pan Cosmatos con James Cameron al guion convertían las nuevas aventuras de Rambo en un delirio nacionalista: Vietnam se transformaba en el símbolo a través del cual el patriotismo norteamericano podía recuperar no solo su honor, sino la autoestima implícita a su condición nacionalista. Rambo es, en efecto, el superhéroe nacional oficial al servicio de Ronald Reagan (de igual manera que lo era Superman en las páginas de *El regreso del Caballero Oscuro*, aparición del presidente incluida) dispuesto a volver al Infierno para tornarlo en un Paraíso colectivo. De manera consecuente, Robocop, Depredador, Terminator o John Rambo verían cómo sus aventuras y universos tenían continuidad en las viñetas impresas.

Lo más importante de este fenómeno fue su carácter oficioso. Los creadores entendieron que podían trabajar con los elementos más populares y a la postre comerciales del mundo del cómic sin la necesidad de pagar los derechos de los personajes originales y, lo más importante, sin sentir la presión de trabajar con elementos prestados cuyos dueños tomaban la forma de una monstruosa criatura celosa de lo más mínimos cambios realizados a su objeto de deseo. Es así como puede surgir un título como *Darkman* (1990), dirigida por Sam Raimi y, posiblemente, la mejor película de superhéroes que ha dado el cine.

Darkman no esconde sus modelos: en la figura del científico desfigurado interpretado por Liam Neeson reconocemos tanto la sombra de Batman como la del Vengador de Kenneth Robeson (protagonista de la miniserie de dos números publicada en España, *Justice, INC*), así como pinceladas del Fantasma de la Ópera de Gastón Leroux (volvemos a los tiempos del folletín). Pero lo más importante era el veloz ritmo narrativo impuesto por la cámara imparable de Raimi y una narración llena de inventiva visual que trasladaba, de manera deslumbrante, el universo abstracto y moldeable de los cómics a la pantalla grande. Por otro lado, al trabajar con un personaje de creación propia, Raimi se veía libre para dar rienda suelta a los elementos más controvertidos del superhéroe: su condición de lunático obsesionado con llevar a cabo una labor justiciera personal mediante el empleo del terror y la violencia. Cuando, ya en la década de 2000 y metidos de lleno en la nueva era del superhéroe digital, Raimi se encargó de dirigir las aventuras de Spiderman resultó evidente la capacidad del corsé de lo oficial para ahogar el genio de los creadores.

Y es de esta manera por la cual M. Night Shyamalan pudo llevar a la pantalla con *El protegido* (*Unbreakable*, 2000) el concepto creado por Alan Moore y Dave Gibbons en su imprescindible *Watchmen* de las posibilidades realistas de un superhéroe surgido de nuestro entorno cotidiano de manera más eficaz que la posterior adaptación canónica dirigida por Zack Snyder; o cómo Quentin Tarantino logró que su *Kill Bill Vol.1* (2003) fuera protagonizada por una Elektra más fiel que la moldeada por las suaves formas de Jennifer Garner.

Para finalizar, una auténtica curiosidad: solo en la desvergonzada década en los ochenta, en la que el cine perdió el respeto de todo y todos a la hora de realizar secuelas y *remakes* de clásicos hasta el momento intocables, podía ver la luz un *remake* norteamericano de *Al final de la escapada* (*À bout de souffle*, 1960), la mítica ópera prima de Jean-Luc Godard, convertido de inmediato en abanderado de la *Nouvelle Vague* y padre putativo de la modernidad cinematográfica. *Vivir sin aliento* (*Breathless*, Jim McBride, 1983) fue el delicioso resultado. Y en ella, un díscolo y entrañable Richard Gere, en plena forma física, se nos presentaba como un lector apasionado de las aventuras cósmicas de Estela Plateada, el cual representaba el torrente de puro poder romántico que movía a Gere. En un momento del film, este utilizaba uno de los cómics como naíf declaración de amor a su amada (una escena fusilada posteriormente por Tarantino, fan declarado de la película, en su guion para *Amor a quemarropa* (*True Romance*, Tony Scott, 1993), en la que Christian Slater se declaraba a Patricia Arquette mediante un número de *Spiderman*). En el universo imperfecto de Hollywood, *Vivir sin aliento* es la mejor adaptación posible de Estela Plateada que podemos tener.



FIG. 8. Fotograma de *Vivir sin aliento* (Jim McBride, 1983).

Oriente contra occidente. Cuestiones de fidelidad

Imaginemos por un momento que en un viaje a Japón nos da por encender la televisión del hotel en el que estemos alojados y elegimos el canal Tokyo Broadcasting System. Si es sábado y estamos en 2003 quizás tengamos la suerte de coincidir con un capítulo de *Pretty Guardian Sailor Moon*, serie de imagen real que adaptaba a la pequeña pantalla el popular manga *Sailor Moon*, cuya versión anime es bien conocida en nuestro país. El desconcierto inicial que en ese hipotético viajero occidental pudiera tener ante la estética marcadamente naïf de la serie que, en su intento por reproducir con extrema fidelidad la ambientación original a través de las reducidísimas posibilidades de su faltar presupuesto, se asemejaba a un desfile de *cosplay* vagamente *amateur*, se tornaría en absoluta incredulidad cuando hiciera su aparición Luna, el gato parlante de la protagonista, y que se presentaba bajo la forma de un peluche movido por una mano oculta.

Puede parecer un ejemplo excesivamente radical y que forma parte de una producción de escasas ambiciones artísticas, pero resulta perfectamente indicativo de la mentalidad del público nipón a la hora de asimilar las adaptaciones de sus mangas y animes favoritos a la pantalla grande (y/o pequeña). Recientes lanzamientos en nuestro país, ya sea en cines o directamente en el mercado doméstico, como *Kenshin, el guerrero samurái* (*Rurôni Kenshin: Meiji ken kakuroman tan*, Keishi Ohomo, 2012) o *Yatterman* (*Yattaman*, Takashi Miike, 2009) son elocuentes: al contrario de lo que ocurre con la industria occidental, parece existir un acuerdo no escrito entre el público y las productoras por el cual los primeros están dispuestos a un ejercicio máximo de suspensión de su incredulidad a cambio de que los segundos muestren un respeto fidedigno por el material adaptado. Posiblemente en Japón no sería visto con buenos ojos los continuos cambios en el traje de Batman, cada vez más desvirtuado e irreconocible. Está muy lejos de nuestras intenciones el buscar una explicación de carácter sociológico a este comportamiento pero quizás un punto de arranque sería el peso que el manga tiene en el país nipón, convertido en auténtico fenómeno social y en parte importantísima dentro del mercado literario. Tanto es así que ciertos iconos o lugares comunes ya sean narrativos o expresivos se han visto trasladados con total

naturalidad a otros ámbitos como el anime (una extensión natural de un mismo cuerpo), los videojuegos, la música, la literatura o, por supuesto, el cine.

En el muy productivo cine de bajo presupuesto nipón directo a DVD (o, ahora, Blu-Ray) en su vertiente fantástica podemos apreciar la adopción de todo un universo formado por tópicos y arquetipos que son aceptados con naturalidad, regocijándose en su condición de tales. No hay más que fijarse en las desmedidas duraciones de casi todos los largometrajes cinematográficos que adaptan a un personaje o serie concreta, en ocasiones incluso dividiendo la acción en varias películas, con tal de procurar incluir todos los eventos originales en el metraje, con las menores variaciones posibles.



FIG. 9. Imagen promocional de Yatterman (Takashi Miike, 2009).

Se trata, por tanto, de una cuestión de esencia, de fidelidad a un objeto que si ha alcanzado fama es por los elementos que le dan forma. Así, el público japonés simplemente quiere ver en la pantalla aquello que les enamoró en las páginas de su manga favorito. No se trata, por tanto, tanto de una adaptación como de una traslación. Cuando en un momento de *X-Men* (2000), dirigida por Bryan Singer, Lobezno se queja del uniforme de cuero negro que le obligan a llevar, Cíclope le contesta: “¿Acaso

prefieres llevar un traje de licra amarilla?’. En tan escueta réplica viene resumida toda una declaración de principios por parte de los principales ejecutivos de la industria de Hollywood: para ellos, el universo de los cómics (de superhéroes) supone un suculento mercado presto a ser explotado con suculentos beneficios económicos, pero, desde luego, no están dispuestos a tomárselo en serio, demostrando que, a pesar del avance de la tecnología y el paso de los años, Hollywood no había progresado mucho en su visión de los superhéroes desde los tiempos de Superman y Batman.

La importancia de una película como *Sin City* (Robert Rodriguez y Frank Miller, 2005) viene dada por reflejar la visión que desde el mercado norteamericano se tiene de la fidelidad al material de partida. Tras sus desengaños dentro de la meca del cine con los guiones adulterados que escribió para la segunda y tercera parte de *Robocop*, Frank Miller decidió alejarse lo más posible de una industria en la que estaba condenado a ser un engranaje más. De ahí que decidiera hacer oídos sordos a los cantos de sirena provenientes de Hollywood, más si se trataba de una de sus creaciones más preciadas. Con *Sin City* Frank Miller realizaba un homenaje a la literatura *hardboiled* más pura, aquellos relatos pulp que hacían del género negro un asfixiante universo de tipos duros que se llevaban las peores palizas imaginables; *femme fatales* cuyo poder de seducción solo era superado por su ambición y codicia, y en el que la ambigüedad moral era enmarcada por una línea divisoria oculta por un reguero de sangre, balas y fajos de billetes. Y lo hacía a través de un radical experimento visual que subrayaba una estética expresionista en el que las figuras de color blanco impoluto se veían recortadas por extensas manchas de negros.

Finalmente, el gato al agua se lo llevó Robert Rodriguez, quien costeó de su bolsillo una prueba con la que convenció al reticente autor de *Ronin* de que su radical mundo blanquinegro podía encontrar una fiel plasmación en la pantalla. Dato significativo: *Sin City* aparece firmada por Robert Rodriguez y el propio Frank Miller. Por tanto, el director de *Abierto hasta el amanecer* (*From Dusk Till Dawn*, 1996) utiliza el cómic original como *storyboard* a fin de crear la ilusión de que cada encuadre resulta de la representación de una viñeta. Pero el resultado final es tan vistoso como, en el fondo, vacío pues, en su búsqueda de la fidelidad total, Rodriguez perdió de vista la

esencia de partida: si *Sin City*, el cómic, suponía, como hemos dicho, una relectura de la literatura *noir* que impactara a un joven Miller, en cambio, *Sin City* (la película) partía únicamente del resultado de esa relectura. En este caso, una adaptación fiel de original no hubiera supuesto calcar la forma y el fondo del relato gráfico, sino remontarse a la fuente original equivalente (en este caso, el cine *noir* de los años treinta y cuarenta) para filtrarlo por esa misma estética.

Veamos el ejemplo contrario partiendo de una base similar. La miniserie *300*, otro experimento narrativo de Miller a la hora de buscar el equivalente gráfico del esplendoroso formato *scope* de los viejos péplums, surgió del recuerdo que guardaba de la niñez del visionado de *El león de Esparta* (*The 300 Spartans*), dirigida por Rudolph Maté en 1962. Miller realizaba una versión hiperbólica de esa película en la cual el lacónico hilo argumental era compensado por una exaltación de la brutalidad y los aspectos más sangrientos de una guerra de ese tipo. A la hora de adaptar la obra, Zack Snyder no se pudo resistir a reproducir algunas de las viñetas más célebres del original, pero la obra final va más allá de la mera mimesis. La utilización de un escenario creado íntegramente con técnicas digitales aporta una atmósfera tenebrosa a la vez que subraya los elementos fantásticos de un título que en ningún momento se pretende una lección de historia. Por otro lado, recursos eminentemente cinematográficos como la cámara lenta o el plano secuencia dinamizan la energía de unas imágenes que antes de remitir al cómic original se nos presentan como una versión hiperbólica de los antiguos péplums.



FIG. 10. Montaje comparativo entre el cómic *300* (Frank Miller, 1998) y la película homónima (Zack Snyder, 2006). En <http://0.tqn.com/d/comicbooks/1/0/c/C/21-3PUBF-0008.jpg>

Larga vida a la era digital

Como vimos en el capítulo correspondiente, hizo falta que transcurriera toda una década para que una *major* finalmente estrenara una nueva superproducción que partiera del mundo del cómic (y que, de manera inevitable, tomaba las formas del cine superheróico). Tras el estruendoso éxito del Batman de Tim Burton (el cual vino acompañado de una gigantesca y casi agotadora campaña de *marketing*) parecía que íbamos a entrar en una nueva edad de oro del género, pero la historia estaba condenada a repetirse. Aparte de las rentables secuelas dedicadas al Hombre Murciélago, las siguientes propuestas, con mayor o menor presupuesto, fueron pasando con cierto encogimiento de hombros: desde las más humildes (*El hombre enmascarado*, *The Phantom*, Simon Wincer, 1996) a las más ambiciosas/pretenciosas (*Dick Tracy*, Warren Beatty, 1990), pasando por las que eligen el camino del medio (*La Sombra*, *The Shadow*, Russell Mulcahy, 1994). Parecía que el cómic estaba resignado con marcar con su presencia los finales/comienzos de década para, a continuación, entrar en estado de hibernación hasta el siguiente decenio. Pero, a mediados de los noventa, ocurrió algo que nos avisaba de que la cosa estaba a punto de cambiar.

El Cuervo (*The Crow*, Alex Proyas, 1994) era una modesta producción que venía presentada con una atractiva estética a medio camino entre el vídeo-clip y el *spot* publicitario y que explotaba a conciencia la escena gótica y metalera del momento. El punto de partida era un oscuro y *underground* cómic escrito y dibujado por James O'Barr en los 80 y que nos presentaba a un joven que volvía de la muerte para vengar la suya propia y la de su amada a manos de una banda de criminales. Y, a pesar de que las esteticistas y pulcras imágenes de Alex Proyas eliminaban el tortuoso torrente pasional que destilaban los feístas y grotescos dibujos de O'Barr, traduciendo una historia nacida de la desesperación y la fatalidad (O'Barr realizó el cómic para superar la muerte de su novia, atropellada por un conductor borracho) en clave de anodino cine de acción, había un elemento que la convirtió en un film clave, casi generacional.

Durante el rodaje y producto de un extraño accidente, Brandon Lee, protagonista del film y que interpretaba a Eric Draven, el vengador de ultratumba, recibía un balazo

real que le produciría la muerte. Sin que hubiera podido completar todas sus escenas, los productores echaron mano de la cada vez más desarrollada tecnología informática. Así, utilizando también a un doble, se pudo terminar el film a través de parches digitales como colocar la cara de Lee en la del doble o repetir un mismo movimiento en diferentes planos. De manera harto macabra, los efectos visuales digitales no solo salvaron a la película, sino que le añadieron un escalofriante elemento metalingüístico: al igual que su personaje, Brandon Lee volvía de la muerte para finalizar su obra.



FIG. 11. Fotograma de *El Cuervo* (Alex Proyas, 1999).

Seis años después hacían su debut en las salas cinematográficas de todo el mundo los X-Men, conocidos inicialmente en nuestro país como la imposible Patrulla-X y que había vivido sus propios tiempos gloriosos de manos del guionista Chris Claremont que los convirtió, con ayuda del dibujante John Byrne, en una de las cabeceras más populares del cómic del momento. Dirigida por el joven Bryan Singer, y más allá de discutibles decisiones estéticas ya apuntadas anteriormente, *X-Men* presentaba un acercamiento respetuoso y serio a los personajes. Pero lo más importante era, sin duda, el radiante espectáculo que suponía el poder contemplar, con todo lujo de detalles, los superpoderes de los que hacían gala en las páginas en cuatricomía: Las garras retráctiles de Lobezno; los ardientes y mortíferos rayos ópticos de Cíclope; Mística cambiando de forma a voluntad; Magneto manipulando con un simple gesto gigantescas estructuras de metal o Tormenta convertida en una Diosa de los elementos climáticos.

A nadie extrañó, por tanto, que solo dos años después, un nuevo héroe irrumpiera en las pantallas dejando una estela de colores y emoción que aún hoy nos perdura. *Spiderman* (2002), dirigida por Sam Raimi, supuso la piedra angular del nuevo cine de superhéroes. Atrás quedaban los torpes intentos de episodios pilotos que nunca prosperaron y acartonados telefilms. Por fin, ahí teníamos a nuestro amistoso vecino el hombre araña dando rienda suelta a todo su poder arácnido con todo lujo de detalles. A pesar del impecable diseño del superhéroe, de gran fidelidad con el original, la armadura del Duende Verde ponía en evidencia el difícil enfrentamiento entre la pragmática mirada de los ejecutivos de la industria y el explosivo sentido de la maravilla de los cómics. Con todo, peccata minuta. Cualquier fan del trepamuros podía salir altamente satisfecho de la sala de cine.

Después de las sequías y raquíticos intentos condenados al fracaso de años pasados, la explosión que vivimos en estos momentos puede resultar sorprendente e, incluso, agotadora. Pero los motivos son claros: por un lado, y como hemos indicado a lo largo de este capítulo, el desarrollo y final asentamiento de las técnicas digitales han posibilitado, por primera vez, una traslación completamente fidedigna de los movimientos y superpoderes característicos de los superhéroes. Con un presupuesto moderadamente alto, se puede contentar al espectador, que ya no tiene que temer el ser estafado con carteles tan espectaculares como falsos. Ahora, crear un gigantesco Hulk que dé enormes saltos y aplaste tanques con sus manos o seguir a Iron Man mientras vuela a velocidades imposibles gracias a los propulsores de su armadura es plausible.

Pero hay otro motivo de orden industrial: la fusión entre las editoras de cómics y las grandes *majors* hollywoodienses, convertidas ya en gigantescas corporaciones mediáticas en las cuales el cine o los cómics no son más que un elemento a añadir a una laberíntica red de productos que abarca la música, la televisión o la prensa. Si tras la compra en 1976 de la editorial DC Comics, el *holding* Warner Communications (hoy convertido en Time Warner) había estrenado, solo dos años después, *Superman, la película*, la adquisición el 31 de diciembre de 2009 de Marvel Entertainment, INC. por parte de The Walt Disney Company por la suma de cuatro mil millones de dólares, ha

supuesto un revulsivo aún mayor. La fusión parece completa y, en estos momentos, resulta difícil distinguir los dos medios como cuerpos independientes.

Así, el cine y el cómic aparecen unidos por una serie de vasos comunicantes que funcionan en los dos sentidos: en 2001 y de cara al relanzamiento de la colección protagonizada por la Patrulla-X auspiciado por el controvertido guionista Grant Morrison bajo el título de *Nuevos X-Men*, Marvel decidió aprovechar el éxito de la reciente *X-Men* de Bryan Singer para eliminar los coloristas trajes que llevaban Cíclope y sus compañeros y adoptar los sobrios uniformes de cuero negro del film.

El paso definitivo lo ha dado Marvel / Walt Disney al poner en marcha el ambicioso proyecto *Los Vengadores*, consistente en llevar al cine la idea de universo compartido que tan buenos frutos le ha dado en sus series de papel, conectando a una serie de personajes diferentes cuyas aventuras transcurren en un mismo tiempo y espacio. El resultado final ha sido tan triunfal a nivel económico como discutible desde un punto de vista artístico, pues mientras que el film *Los Vengadores* se ha convertido en la tercera película más taquillera de la historia, el resto de títulos (*Capitán América. Primer Vengador*, *Captain America. First Avenger*, Joe Johnston, 2011; *Thor*, Kenneth Branagh, 2011; *El increíble Hulk*, *The Incredible Hulk*, Louis Leterrier, 2008) han tenido que aceptar su posición de “episodios pilotos”, meros avances en un conjunto en el que la suma del todo es más importante que sus partes.

El círculo se ha completado y si en los años 80 el cine de acción parecía mirarse, sin confesarlo, en los superhéroes, ahora, directamente, estos han tomado la alternativa y se han convertido en el espectáculo *blockbuster* de cada temporada, consiguiendo números que otras películas o sagas se ven incapaces de alcanzar. Un caldo de cultivo que, además, ha permitido la resurrección cinematográfica de personajes icónicos como Batman o Superman en mejor forma que nunca. El resto del cine de acción ha tenido que ponerse a la altura para que no les echen de la carretera llevando al límite las posibilidades sobrehumanas de sus personajes: la reciente *Fast and Furious 6* (Justin Lin, 2013), con sus conductores desafiando las leyes de la física sin inmutarse y sin

perder la compostura, demuestra que, en estos momentos, para el *blockbuster* el futuro parece pasar, sí o sí, por lo superheroico.



FIG. 12. Fotograma de *Los Vengadores* (Josh Whedon, 2012).

Para finalizar este paseo forzosamente incompleto destaquemos uno de los mejores títulos surgidos del mundo del cómic de los últimos años y que demuestra que, a pesar de esta revolución digital, hay espacio para la inmediatez de lo humano: *Ghost World*, dirigida por el especialista Terry Zwigoff (quien antes había llevado a cabo un escalofriante documental sobre Robert Crumb producido por David Lynch, *Crumb*, 1994) y escrito por el propio autor de la obra original, Daniel Clowes. La película estrenada en 2001 conseguía superar en ciertos aspectos al material del que partía gracias a la fusión entre la personalidad de su director y la del inquieto autor de *Como un guante de seda forjado en hierro*. Hecho ejemplificado a través del personaje de Seymour, interpretado por Steve Buscemi, que en el cómic tenía una aparición anecdótica, mientras en el film se convertía en pieza esencial en el desarrollo de la personalidad de la protagonista, Enid, encarnada por Thora Birch. Lo más interesante consistía en que en el film Seymour era un enamorado de los vinilos de 78 RPM al igual que lo es el propio Zwigoff. De esta manera, gran parte de la música escuchada en el film, oscuras canciones blues de los años treinta, provenía de la propia colección del realizador. Y es precisamente la utilización del sonido, exclusivo del cine en relación al

cómic, lo que distingue al resultado final: *Ghost World*, el film, sustituye el tono cínico y distanciado del original en viñetas por una atmósfera más melancólica y penetrante. Más, en suma, emocional.

Mientras desde Time Warner / DC se rompen la cabeza en su intento por sacar adelante el proyecto de la *JLA* y Marvel / Walt Disney sigue adelante triunfante con su saga de *Los Vengadores*, en la televisión triunfa *The Walking Dead* y convence *Arrow* (2012-). Incluso en los círculos más selectos del cine de autor el cómic es protagonista: ahí tenemos la última Palma de Oro de Cannes o un director tan personal como David Cronenberg llevando a la pantalla *Una historia de violencia*. En estos momentos, el cine y el cómic parecen más unidos que nunca. La cuestión es, ¿hasta cuando? y ¿a qué precio?



FIG. 13. Fotograma de *Ghost World* (Terry Zwigoff, 2001).