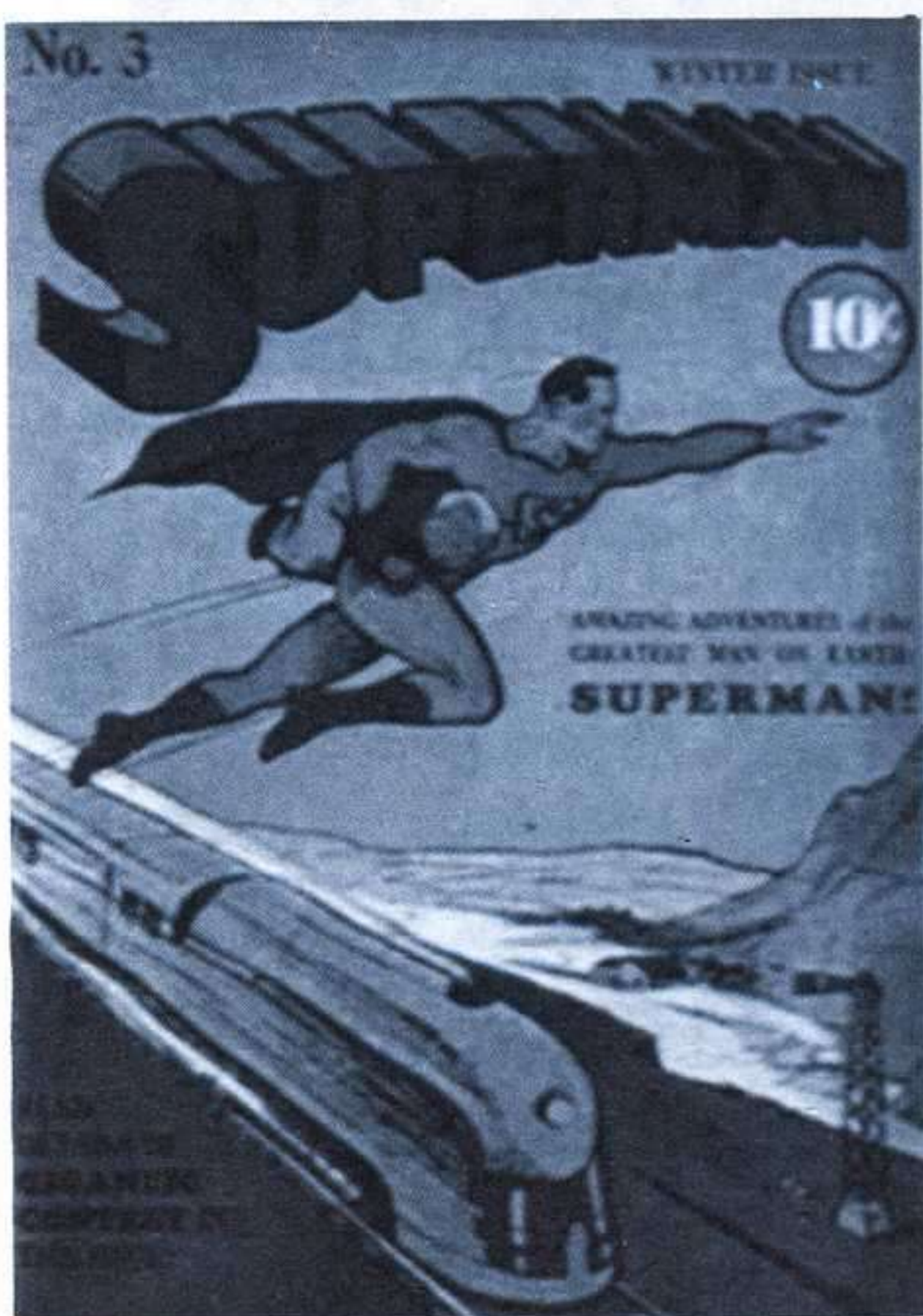


EN TEORÍA

De la prensa a la moviola y viceversa

Las relaciones íntimas entre el cine y la historieta

por **Juan Antonio Pérez Millán**



C. MARVEL. SUPERMAN. DC COMICS, 1940.

El presente artículo refleja y analiza las interrelaciones de la producción cinematográfica y el cómic, dos formas de expresión nacidas simultáneamente y que, a lo largo de este siglo han desarrollado una curiosa y enriquecedora convivencia, posteriormente reforzada con la ayuda de la televisión.



SUPERMAN AND THE MOLE MEN, 1951.

Quien haya tenido oportunidad de asistir, junto a un grupo de niños, al estreno de una película de dibujos animados basada en algún personaje célebre de cómic habrá

podido comprobar las peculiaridades reacciones del público infantil ante este tipo de adaptaciones. Recuerdo, aunque hace ya bastantes años, el estupor de un nutrido contingente de niños y adolescentes tras la proyección, organizada especialmente para ellos, de una recopilación de cortometrajes de *Mortadelo y Filemón*. Habían acudido en masa, arrastrados por su entusiasmo hacia los personajes de Ibáñez y, desde luego, reconocieron en la pantalla las figuras y las peripecias características de sus héroes, pero «¡qué voces más raras!» comentaban sorprendidos. «Y se mueven de otra forma», añadían, también con un punto de decepción.

Diferencias irreconciliables... pero menos

Aquella percepción de lo extraño de las voces y de la «otra» forma de moverse —que en realidad era la única, puesto que en las viñetas originales *Mortadelo y Filemón* no se habían movido nunca físicamente— expresaba con mayor claridad que cualquier tratado teórico dos de las grandes diferencias existentes entre el cómic y el cine. De hecho, aquellos lectores empedernidos de cómic a la española estaban acostumbrados a adjudicar mentalmente unas voces determinadas a los personajes, habían imaginado libremente un tipo de movimientos que

los dibujos se limitaban a sugerir mediante signos gráficos convencionales, y la «objetivación», la concreción reductora de unas voces y de un modo específico de movimiento en la película rompían bruscamente el mundo imaginario construido por cada cual a partir de las indicaciones estáticas del dibujo. La famosa distinción de los comunicólogos entre «medios fríos» y «medios calientes» no habría podido encontrar un ejemplo más adecuado.

Hay todavía otro tipo de diferencias entre cómic y cine que se constata con la misma nitidez cuando las películas no sólo añaden movimiento y sonido a los dibujos sino que dan el salto a la imagen «real». Entonces surge, en primer lugar, el problema del parecido físico entre los actores y los personajes que encarnan. Bastará recordar, por ejemplo, la polémica suscitada en torno a Christopher Reeves, elegido para dar vida a *Superman* en el todavía reciente relanzamiento del héroe más popular del cómic americano. Pero también se plantean importantes dificultades a la hora de diseñar, y financiar, unos decorados que respondan convenientemente a las expectativas visuales y ambientales creadas en los consumidores de viñetas de papel... Se trata, en suma, de la contraposición entre un medio expresivo que con pocos materiales —lápiz, papel, colores— es capaz de ofrecer mensa-



SPIDER-MAN, 1977.



JOHN ROMITA. THE AMAZING SPIDER-MAN. MANUEL, 1977.



B. HOGARTH. TARZAN. E.R. BURROUGHS, INC., 1977.



TARZAN AND HIS MATE, 1934.

jes que dejan amplio margen a la imaginación del receptor y otro que, con muchos más medios —y, por tanto, limitaciones— trata de alcanzar la máxima impresión de realidad y resulta por eso mismo bastante más vulnerable frente a la apreciación del espectador.

Hoy por ti, mañana por mí

Desde esa perspectiva podrá parecer que al cine y a la historieta les iba a resultar difícil entenderse. Y, sin embargo, sorprende analizar en detalle la intensa vida de relaciones mutuas, préstamos constantes y ayudas recí-

procas que han mantenido desde muy pronto dos medios que, para empezar, nacieron a la luz pública casi simultáneamente: la mayoría de los historiadores coinciden en fijar la aparición de ambos en la última década del siglo pasado. Muy pocos años después, hacia 1902, se reflejaban ya en la pantalla personajes nacidos en los primeros cómics. Sólo que éstos evolucionaron mucho más rápidamente que en el cine, tanto en la incorporación de elementos complementarios (color, sonido, etc.) como en el desarrollo de los distintos recursos narrativos y expresivos, de manera que los creadores de historietas tuvieron pronto a su disposición un amplio abanico de posibilidades —aplicables tanto en la tira de los periódicos diarios como en la página entera y coloreada de los suplementos dominicales o en el «cómic book», publicación autónoma con historias largas e íntegras en torno a un mismo personaje—, mien-

tras que en el cine iba a necesitar muchos años para cubrir etapas tan decisivas como la conquista del sonido (finales de los años veinte) o el color (mediados de los treinta). De hecho, hasta la popularización de las técnicas cinematográficas del dibujo animado, bien avanzada la segunda década de este siglo, no se produjo una primera invasión masiva del cine por personajes procedentes del cómic, invasión que se repetiría cíclicamente con la llegada de cada nuevo avance, como el sonido o el color, ya citados.

Pero no siempre fue el cine el que recurrió a personajes populares del cómic para nutrir sus historias y llegar a públicos cada vez más amplios. En los años veinte cobró fuerza un movimiento de sentido inverso, por el que las historietas gráficas tomaban en préstamo a los grandes personajes del cine de animación para copiar, continuar o ampliar sus aventuras en papel impreso. Suele citarse al célebre

Gato Félix, de Pat Sullivan, nacido en el cine en 1919 y trasladado poco después al cómic, como líder histórico de esta tendencia, que contaría entre sus continuadores más notables a la *Betty Boop* de Max Fleischer (1932), a los disneyanos *Mickey Mouse* o el *Pato Donald* y al *Bugs Bunny* de Chick Jones y Tex Avery.

Y todavía se tendría que citar una tercera línea de procedencia de personajes, antes de que la televisión viniera a multiplicar y hacer más compleja y hasta caótica la maraña de filiaciones artísticas. Se trata, evidentemente, del grupo de personajes que habían nacido en un medio extraño al cine y al cómic, generalmente la literatura, y que pasaron de ésta a aquéllos en forma paralela y con desigual fortuna. El *Tarzán* de Edgar Rice Burroughs, cuyo primer episodio literario se publicó en 1912, pasando al cine a partir de 1918 y al cómic desde 1929, podría ser, quizá, el héroe más popular de este bloque. Por cierto que *Tarzán* llegó al cómic de la mano del dibujante Harold Foster, célebre por tantos conceptos, entre ellos el de haber introducido un tipo de dibujo y ambientación más naturalistas que caricaturescos y el de ser autor de un personaje-hito en la historia del cómic, *El Príncipe Valiente*, que a su vez sería llevado al cine en 1954 por Henry Hathaway, con resultados más

que discutibles. Y no estará de más recordar, a título de anécdota, por lo menos, que a este grupo pertenece también —a su manera, desde luego— el personaje pionero de los largometrajes españoles de dibujos animados: *Garbancito de la Mancha*, producido por Balet y Blay y realizado por Arturo Moreno en 1945.

El boom de la televisión

Pero fue sin duda la televisión la que con más fuerza impulsó los intercambios de personajes entre el cine —de animación o no—, el cómic y otros medios masivos de comunicación, como la radio o el *pulp*. En parte porque inicialmente bebía con frecuencia en las fuentes del cine (el género más específicamente televisual, el *television film*, tuvo ya ilustres precedentes en las películas seriadas producidas para salas comerciales y, antes aún, en los programas por rollos y el «continuará» de los primeros tiempos del cine) y en parte porque la cantidad creciente de horas de programación obligaba a los responsables a rellenar huecos con cualquier material susceptible de emisión, lo cierto es que la irrupción de la televisión conmocionó profundamente las ya inten-

tas relaciones entre el cine y la historieta. A partir de los años cincuenta resulta con frecuencia difícil establecer si fue antes la gallina o el huevo, en relación con numerosos personajes célebres, y rastrear con precisión las paternidades y filiaciones que sobre ellos han ejercido los distintos medios. *Popeye*, por poner un ejemplo de amplísima difusión mundial e «intermediática», nació en 1929 en unas páginas dominicales que todavía no llevaban su nombre, pasó al cine en 1933 y de ahí al cómic autónomo y a la televisión, para volver al cine en 1981, esta vez con imagen «real», de la mano de dos empresas productoras fuertes, la Paramount y la Walt Disney Productions, y de un director de prestigio, Robert Altman.

El cómic no es (sólo) cosa de niños

Y este ejemplo puede servir para deshacer el prejuicio frecuente según el cual el cómic habría sido un medio tradicionalmente dirigido a públicos infantiles. De hecho, *Popeye* fue en principio un personaje para adultos, e infantilizado después por la costumbre y por los intereses de las grandes productoras de cine y televisión, para



E.C. SEGAR. THIMBLE THEATRE. K.F. SYNDICATE, 1935.



POPEYE, 1981.



BOB KANE. DETECTIVE COMICS. DC COMICS, 1939.

asegurarse audiencias cada vez más amplias y fieles.

Pero en el extremo opuesto de esa misma línea cabría citar, por ejemplo, el caso de *Emmanuelle*, nacida en la literatura de Emmanuelle Arsan, popularizada rápidamente por el cine suavemente erótico de Just Jeckin y convertida también en cómic por el genio visual de Guido Crepax, responsable de operaciones similares con la *Histoire d'O* de Pauline Reage y hasta con algunos relatos de Edgar Allan Poe... O el de *Barbarella* de Jean Claude Forest, llevada al cine en 1968 por Roger Vadim con Jane Fonda, o la *Modesty Blaise* de O'Donnell y Holdaway, adaptada por Joseph Losey en 1966, con Monica Vitti, y tantos otros que harían la lista interminable.

Hasta que la muerte los separe

Quizá lo más apasionante de todo este juego sin final sea comprobar cómo la influencia recíproca entre los grandes medios de comunicación visual no se limita, con todo, al traspaso constante de figuras y temas, sino que afecta también y muy especialmente a los estilos narrativos y al uso de recursos y tics característicos. Si el concepto cinematográfico de «montaje» fue siempre vital para el cómic —que tenía que sustituir la carencia de movimiento real por unas convenciones que sugirieran esa impresión al lector—, el cine ha devuelto al cómic muchos de sus avances técnicos, hasta el punto de que hoy es fácil distin-



BATMAN Y ROBIN, 1996.

guir el cómic moderno del clásico precisamente por la utilización de efectos —primeros planos, insertos, secuenciaciones y hasta cortinillas y otros trucos— de matriz cinematográfica.

Y, a su vez, el hecho de que los notables realizadores que hemos citado, y otros muchos entre los que cabría destacar a un Steven Spielberg o un Georges Lukas, por ejemplo, se acerquen abiertamente al cómic y admitan estar influenciados por su estética, significa nada más y nada menos que el reconocimiento palmario de que el cómic se ha convertido ya en una fuente cultural de primer orden, capaz de inspirar temas, argumentos y estilos a maestros de otro arte que

tradicionalmente se empeñaba en buscar su legitimación social y cultural en terrenos más «serios» y «nobles», como la literatura o el teatro.

Se cierra así un círculo —y se abre un horizonte— en el que dos formas de expresión nacidas simultáneamente pero de espaldas una a la otra, intiman rápidamente y se aparean con profusión y regularidad —estimuladas por esas grandes alcahuetas que son la industria y la pasión por el beneficio—, pariendo juntas o prohibiendo al alimón multitud de criaturas, héroes y monstruos, que hoy pueblan los sueños y configuran los gustos de millones de personas, jóvenes y no tan jóvenes. ■