

DIBUJAR EN LA PANTALLA. AUTORÍA Y NARRACIÓN EN LAS PRIMERAS ADAPTACIONES CINEMATOGRAFICAS DEL CÓMIC NORTEAMERICANO

A la hora de estudiar las manifestaciones de la cultura popular contemporánea, uno de los puntos más conflictivos es el concepto de autoría**. Tal y como vimos hace algunos años (DE LA FUENTE y UREÑA, 2006), se trata de un concepto que surge como resultado de un pacto comunicativo entre productores y usuarios. Es una noción proveniente de una gestión, lo que implica que su naturaleza y características van cambiando con el paso del tiempo y de las diferentes realidades culturales. En el cine, esto está bastante asumido por cuanto somos conscientes de que no siempre se ha operado como hacemos en la actualidad, con la posición del director de la película en el centro mismo de su reivindicación autoral. Es un proceso que se estableció a raíz de la apuesta llevada a cabo por los críticos franceses en los años cincuenta y sesenta y su carácter paradójico (la consideración de la idea de autoría en un producto industrial y que se dedica a intentar borrar las huellas de esta autoría) aún hoy genera conflictos. Lo decía en su momento Billy Wilder con estas palabras: «Hasta estos últimos años, solo había dos directores de valía conocidos por el gran público: DeMille

y Hitchcock [...] Al director no se le reconocía como autor; esa moda surgió en Europa, se implantó en Nueva York y, más tarde, en Hollywood, donde también el director se convirtió en una estrella [...] Eso se lo debemos al periodismo europeo» (SIKOV, 2000: 561).

Fue también en esos años cuando se inició un proceso similar en el mundo del cómic, si bien su origen se encuentra en un orden diferente. Porque el cómic vivió, en los años cincuenta, su caza de brujas particular, cuando el senado norteamericano estableció una relación de causalidad entre la lectura de cómics policíacos y de terror y la delincuencia juvenil. Las audiencias presididas por el senador Estes Kefauver derivaron en la cancelación de los cómics más populares del sello EC Comics y la aprobación del «Comics Code», una regulación que prohibía la publicación de viñetas con contenido violento (el episodio se puede consultar en Nyberg, 1998). La medida tuvo el efecto de relegar el cómic al espacio de producto destinado a la infancia, efecto que ha tenido un larguísimo recorrido, como ha observado Lopes (2006: 401). Así pues, su reivindicación crítica llegó por la emergencia de una industria un-

derground que ponía en valor el concepto de autoría. Autores como Robert Crumb o Gilbert Shelton advirtieron en su obra sobre la existencia de una tradición en el cómic norteamericano, de manera que fue a partir de la obra de estos autores de los años sesenta y setenta cuando se puso en marcha un relato al respecto de un cómic clásico norteamericano. Como han demostrado autores como Trabado (2012), la historia del cómic estadounidense va directamente unida a la publicación de las páginas en la prensa escrita, lo que contribuyó a este escaso interés crítico. Sin embargo, esta recuperación de los clásicos no llegó a través del interés por rastrear rasgos de autoría en los textos de la industria *mainstream*, sino a partir de la llamada de atención de los dibujantes *underground* que se reconocieron como continuadores de una línea que había permanecido oculta.

Esto supuso volver a leer los cómics y las páginas publicadas en prensa no como una mera herramienta de evasión o de contrapunto humorístico a las noticias de los periódicos, sino como la expresión de unos determinados autores que encontraron en los rotativos el medio en el que publicar sus inquietudes e ideas. El hecho de ver el formato como se había visto el cine de Hollywood, es decir, como un medio y no como un fin, contribuyó a valorar esas marcas de autoría, a percibir a los dibujantes y guionistas de historietas como *autores*. Esta relectura permitió descubrir algo más: las primeras adaptaciones de estos cómics al cine de animación, una labor de traslación que había sido realizada o supervisada por los propios creadores de las viñetas originales. Así, dibujantes como Winsor McCay, George Herriman o E.C. Segar percibieron el medio cinematográfico como un ente autónomo, hasta el punto de que, en ocasiones, estas primeras adaptaciones partían de supuestos narrativos e ideológicos opuestos a los de sus creaciones en papel impreso. Es precisamente en la obra de estos tres dibujantes donde nos vamos a detener, puesto que el estudio de estas adaptaciones nos ayudará a en-

tender por qué permanecieron durante tanto tiempo disimulados la consideración de autores, elemento que va unido a los conflictos de las adaptaciones y la progresiva implantación de la idea del cine de animación como un medio de expresión dirigido únicamente al público juvenil.

1. Experimentación y conciencia de autor: el caso de Winsor McCay

Los orígenes del cómic y del cine guardan ciertos puntos en común, incluso en la fecha de su certificado oficial de nacimiento. El del cine, o por lo menos el de la proyección cinematográfica en una sala, se fija en 1895, cuando los hermanos Lumière exhibieron varias cintas en una sesión pública. Por su parte, el origen institucional del cómic está establecido entre el mismo año, 1895, cuando empezó a publicarse, en el *New York Herald*, la tira *Yellow Kid*, de Richard F. Outcault, y un año más tarde, 1896 (la aparición, en una viñeta de la misma tira, de un globo de diálogo). En cualquier caso, en *Yellow Kid* se ha establecido el nacimiento canónico del cómic¹.

En definitiva, el cine y el cómic surgen como culminación de una serie de procesos de experimentación en la comunicación visual, desarrollados en el siglo XIX, y como productos culturales masivos, dentro de engranajes propios de la industrialización. Ambas manifestaciones tienen un carácter eminentemente urbano, y se dirigen al público de la ciudad, ya que ahí es donde se concentra el mayor número de población. De hecho, los primeros productos de ambos medios ya mostraban un diálogo con el contexto de una sociedad industrial, como se manifiesta en *La salida de la fábrica de Lumière en Lyon* (La sortie des usines Lumière à Lyon, Louis Lumière, 1895). Una imagen que quedará reflejada también en la obra de Outcault, donde vemos constantemente las multitudes de inmigrantes y trabajadores con la ciudad y las fábricas como espacio narrativo (BERGER, 1978: 97-98). Además, no hay que olvidar su vinculación con el periodismo,

ya que el cine surge como documental expositivo, y el cómic como contrapunto humorístico de las noticias de los periódicos, excediendo de inmediato sus límites: de ahí que *Yellow Kid* diera paso, en muy poco tiempo, a la expresión periodismo amarillo como definición de la *prensa sensacionalista*¹.

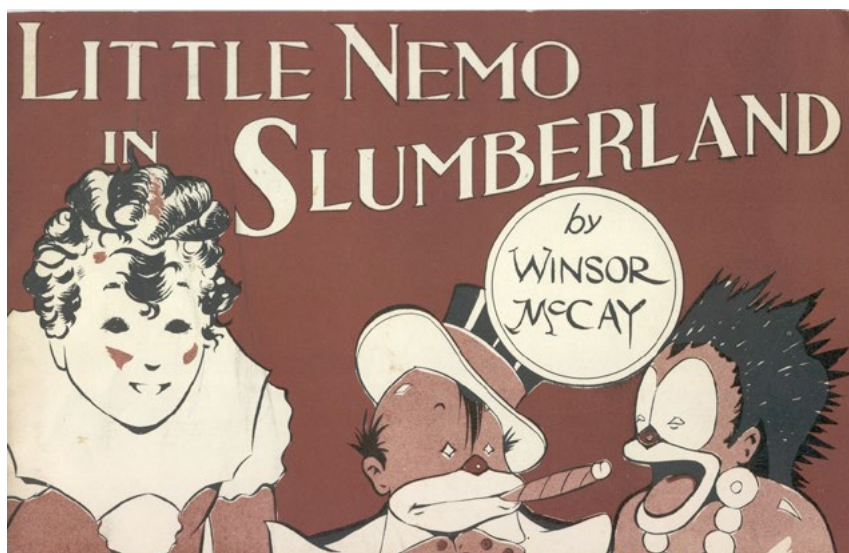
Al tratarse de medios que aparecen como resultado de un proceso de experimentación visual, desde muy pronto los autores de cómics se interesaron por el cine, especialmente por el cine de animación. Uno de los casos más peculiares es el de Winsor McCay, autor de *Little Nemo*, una serie de historietas fantásticas, desarrolladas entre 1905 y 1914, que tienen como hilo conductor a un niño que va soñando viajes por dife-



La salida de la fábrica de Lumière en Lyon
(La sortie des usines Lumière à Lyon, Louis Lumière, 1895)

rentes mundos de fantasía. La historia continuaba semana tras semana, hilvanada por un cierto carácter autoconclusivo: al final de cada página, el niño, Nemo, siempre aparecía en una viñeta despertándose del sueño. El impacto de *Little Nemo* generó pronto *merchandising*² e hizo que el propio McCay adaptase su obra al cine en la cinta, de diez minutos de duración, *Winsor McCay, the Famous Cartoonist of the N.Y. Herald and His Moving Comics* (Winsor McCay y J. Stuart Blackton, 1911).

La película arranca con Winsor McCay reunido con un grupo de amigos. Después de dibujar algunas figuras delante de ellos, acepta un reto: hacer una



Little Nemo in Slumberland (Winsor McCay, 1905-1911)

película de animación, compuesta por cuatro mil dibujos, en el tiempo de un mes. A continuación, vemos a McCay trabajando en su estudio, rodeado de montones de papel y de barriles con tinta. Transcurrido el mes, vuelve a quedar con sus amigos para mostrarles el resultado: una animación en color de unos dos minutos de duración, con personajes de *Little Nemo* moviéndose sobre un fondo blanco. Sus propias creaciones son las que van dibujando a otros personajes. En esta peculiar película dentro de la película, vemos al pequeño Nemo dibujando, a su vez, a la princesa para, acto seguido, sentarse en el interior de la boca de un dragón, convertida en un trono, y despedirse ambos saludando a la cámara. Cuando la imagen se detiene, la película concluye con la mano de McCay sosteniendo el último dibujo.

El hecho de que McCay tuviera que diseñar todos los requisitos técnicos para hacer su película de animación, con aspectos que van desde la elección del papel, la numeración de los fotogramas y el soporte de filmación (SMITH, 1977: 24) influye en la misma narración de una película que trata no de las aventuras de Nemo sino del proceso mismo de su realización. De este modo, lo curioso de esta adaptación radica en que la trama se centra en mostrar

la fascinación por el nuevo medio y su narratividad. Porque, de hecho, la película se filma en un momento en el que se está constituyendo la narrativa del cine occidental, que se ve alimentada por la preocupación de McCay como narrador. Así, esa lógica secuencial manifestada en sus cómics, con el personaje de Nemo despertándose al final de cada página, le sitúa en el centro de esa construcción narrativa que, en esos años, está desarrollando el cine de D.W. Griffith. McCay también participa en sus cómics de ese interés de Griffith consistente en orientar la mirada del receptor, de construir una gramática visual autónoma de la mera representación de cuadros fijos provenientes de los géneros escénicos (FELL, 1971: 77).

Pero McCay no se limita a hacer una traslación del cómic a la pantalla, ya que lo que le preocupa es hacer una reflexión sobre el propio estatuto del medio cinematográfico, mostrando el proceso de producción de la película y las dificultades que plantea. En su cinta, la primera idea que surge es la de la artesanía del oficio en una industria que aún no se ha desarrollado como tal: según se nos presenta, es el propio McCay el que se encarga de la concepción del proyecto, del guion, del dibujo de todos los fotogramas y de idear las técnicas de realización y proyección.

El carácter artesanal se rubrica por el hecho de que la ejecución del film no responde a una dinámica profesional (no surge con un contrato con una empresa productora, por ejemplo) sino a un interés personal: McCay se presenta a sí mismo como una especie de Phileas Fogg cuyo logro histórico (dar la vuelta al mundo en un tiempo récord o filmar una película de animación en color también en un plazo límite) proviene de un reto individual que se inscribiría más, en principio, en la esfera privada y en una experiencia individual.

Este rasgo de individualidad viene subrayado constantemente en el texto filmico ya que el auténtico protagonista de la adaptación no es el personaje (Nemo) sino el autor (Winsor McCay). Es el autor al que, además, vemos ejerciendo su oficio de dibujante. En este punto se establece una distancia clara en lo que se refiere a los procesos de adaptación de otros medios: en 1908, se estrenó un musical en Broadway basado en la historia de *Little Nemo*, que reproducía el carácter onírico y los esplendorosos escenarios del cómic original, puesto que se trató de una superproducción de 300.000 dólares, muy por encima de los 30.000 dólares de media de producción de los musicales de la época (ROBB, 2007: 249).

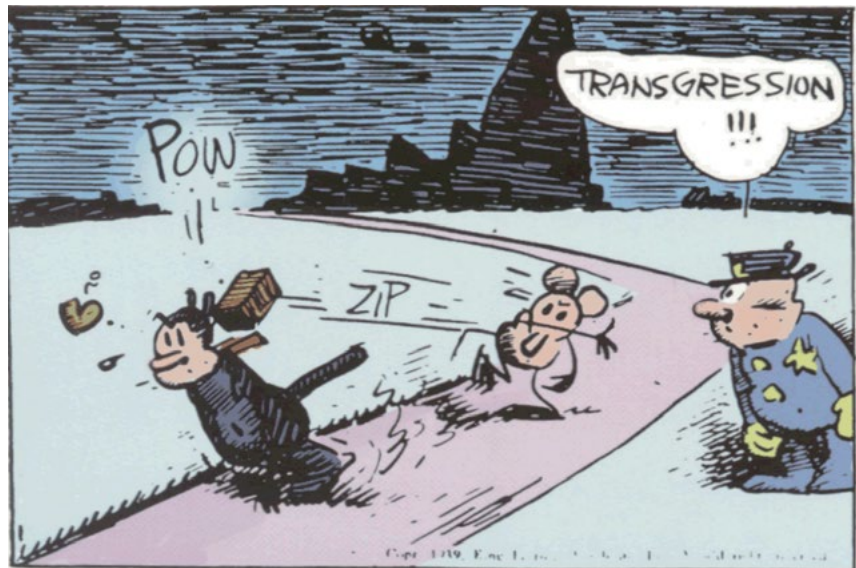
En el cine, el interés de McCay va por otros derroteros, por la experimentación con la imagen en movimiento. En una de sus películas posteriores, *Gertie the Dinosaur* (Winsor McCay, 1914), vemos al dibujante interactuando con su propio personaje. En esta ocasión, McCay le da instrucciones a un gigantesco y simpático diplodocus, que obedece las órdenes del dibujante, expresadas en intertítulos. Al final de la película, el propio dibujante aparece en la pantalla, de modo que vemos, en la misma imagen, interactuando a un personaje *real* con un dibujo animado. Aquí ya se produce un cierto distanciamiento entre el cómic y el cine, ya que Gertie es un personaje creado expresamente para la película. McCay se reivindicaría, por lo tanto, como un autor de ambos medios expresivos, situándose en un primer

plano incluso en la narración para constatar que un cómic o una película no se puede entender sin la huella del autor.

2. Vanguardia y renuncia: *Krazy Kat*, de George Herriman

Frente a este orgullo en su reivindicación como autor que encontramos en uno de los pioneros del cine de animación como Winsor McCay, las posteriores adaptaciones de cómics empiezan a vislumbrar una renuncia progresiva. Según se vaya profesionalizando la industria de Hollywood y se vaya institucionalizando el modo de representación definido por Burch (1987), se irá borrando esta mostración de la autoría. Un ejemplo claro lo constituye la adaptación de *Krazy Kat*. El cómic original se publicó en la prensa norteamericana entre 1913 y 1944 y su autor, George Herriman, ideó también un entorno fantasioso y onírico pero, a diferencia de *Little Nemo*, los personajes eran animales antropomórficos, principalmente tres: una gata enamorada de un ratón que no paraba de tirarle ladrillos (lo que la gata interpretaba como un gesto de amor) y un perro policía que, enamorado de la gata, acababa metiendo al ratón en la cárcel. Este argumento tan sencillo le servía a Herriman para experimentar, como ha señalado Orvell (1992: 112) con diversas situaciones y derivaciones de las tensiones entre amor y odio, crueldad y protección y signo y referente (el ladrillo visto como un regalo de enamorado). Estas ideas iban acompañadas de un estudio de las características expresivas del medio. Su principal preocupación era la experimentación gráfica con el lenguaje del cómic, la configuración y límites de las viñetas, el grafismo, el lenguaje de los bocadillos, las onomatopeyas, etc.

Herriman incorporaba, además, las novedades gráficas que aportaban las vanguardias artísticas de principios de siglo en los principales medios, especialmente el cinematográfico y el pictórico, estableciendo un diálogo en el que el cómic se inscribió, durante los años veinte, en el lenguaje de vanguardia. Así, diversos autores como Eggener



Krazy Kat (George Herriman, 1913-1944)

(1993: 39) han identificado referencias concretas entre viñetas de Herriman y cuadros de Joan Miró. Otros cómics de la época también participaron de esta relación con las imágenes de las vanguardias, como el caso de *Polly and Her Pals*, de Cliff Sterrett. Tanto Herriman como Sterrett iniciaron una tradición gráfica en el cómic norteamericano, incorporando elementos del expresionismo alemán que recogería, en los años cuarenta, Will Eisner en *Spirit*, para después retomarse por parte de los autores del *underground* de los años sesenta y setenta.

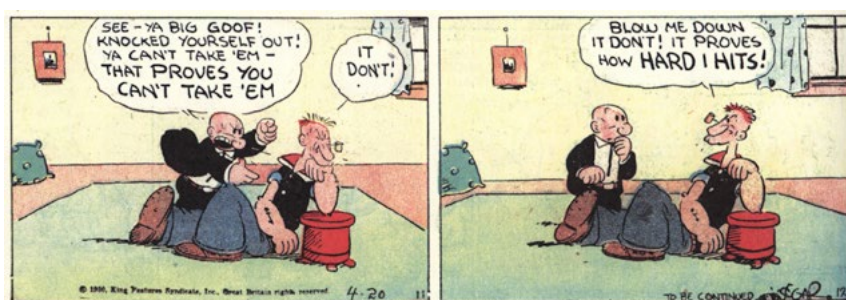
Sin embargo, esa audacia expresiva apenas se podía percibir en las primeras adaptaciones cinematográficas de *Krazy Kat*. Ya en 1916 tenemos las primeras cintas de animación, producidas por la compañía de William Randolph Hearst, Hearst-Vitagraph News Pictorial. La principal diferencia con las películas de McCay, en términos de autoría, estriba en la escasa implicación del dibujante en el proyecto: el autor de estas películas es el productor del cómic (Hearst, el magnate de la prensa que tenía contratado a Herriman) y no el guionista y dibujante. Al estar inserta la obra en un proceso industrial de producción de películas, el pacto convenido es claro: Hearst ofrece este pro-

ceso a cambio de apropiarse de la autoría de la obra. Se trata de una renuncia o disolución del concepto de autoría como resultado del proceso de tecnificación e industrialización cinematográfica. El caso de *Krazy Kat* desvela que el proceso de adaptación supone una reelaboración, una cesión.

Esta cesión no se manifiesta únicamente en la consideración de la autoría, sino que tiene unos rasgos textuales. Así como en el cómic *Krazy Kat* juega en todo momento con los límites de la representación, esta reflexión no aparece en los cortos de animación, donde estos límites quedan fijados por el marco del fotograma: las constantes transgresiones del cómic no encuentran su eco en la pantalla, ya que aquí el interés radica en una narración sobre las peripecias de los personajes. Se trataría de un primer paso en un camino gradual hacia la infantilización de ambos medios, el cómic y el cine de animación, una tensión que se hará evidente en la adaptación de *Popeye*.

3. La infantilización de la transgresión: *Popeye*, de E. C. Segar

En 1980, Robert Altman estrenaba *Popeye*, una película musical que recogía las aventuras del popular personaje. Ya en la génesis de la película encon-



Arriba. Viñeta de *Popeye* (E. C. Segar)

Abajo. *Popeye* (Robert Altman, 1980)

tramos el conflicto de la autoría puesto que, según apunta Self (1985: 5), la visión que tenía Altman del personaje era diferente de la del productor, Robert Evans, de la del guionista, Jules Feiffer, y de la del autor de las canciones, Harry Nilsson. En cualquier caso, su estreno en las navidades de 1980 (las navidades de 1981 en Europa) indicaba la orientación de la película hacia el público infantil, que coincidía con la visión que se había instalado del personaje en el imaginario de la cultura popular occidental. Porque en *Popeye*, Altman narra la historia de un marino que llegaba a una localidad portuaria, Puerto Dulce (Sweethaven), donde se enamoraba de Olivia, una chica que era pretendida por Bluto, a quien todos temían en el pueblo. La película iba derivando hacia el enfrentamiento final de ambos, Popeye y Bluto, mientras aparecían personajes secundarios que eran también populares en el universo del marino,

como su padre, su hijo Cocoliso o Pilón (Wimpy).

No obstante, esta visión de Popeye como un personaje infantil respondía exclusivamente a su adaptación en películas y series de televisión. Porque el cómic original, dibujado en prensa por E. C. Segar entre 1929 y 1938, partía de una concepción bien diferente. En primer lugar, Popeye era un personaje más de una obra coral, la serie *Thimble Theatre*. Apareció como personaje secundario en 1929, y fue ganando protagonismo hasta tener su propia serie, lo que no impidió que el cómic siguiese contando con infinidad de personajes. En el cómic de Segar, la comicidad no giraba alrededor del triángulo amoroso y de los juegos para conquistar a Olivia, sino de las relaciones entre los diversos personajes y de un humor surrealista que llevaba a Popeye a enfrentarse con quienes se oponían a él, incluso a representantes de países imaginarios: en

una de las historias, el humor absurdo involucra a Popeye en el papel de espía que se sitúa en diferentes bandos, realizando una parodia similar a la de *Sopa de ganso* (Duck Soup, Leo McCarey, 1933) al respecto de los resortes incomprensibles que se encuentran detrás de los gobiernos.

Además, todos los elementos que hacen reconocible a *Popeye* provienen de su adaptación como cortometrajes de animación de Max y Dave Fleischer, iniciada en 1933. Elementos como las espinacas o el enfrentamiento con Bluto son propios de estas adaptaciones que también hicieron célebres las canciones de Popeye, consiguiendo que el público viese al personaje como un marino cantarín y simpático. Es esta la línea en la que se inscribe la película de Altman, mucho más conocida que la del cómic de Segar. Pese a que los Fleischer tomaban clara distancia del moralismo de Disney e incluían leves referencias sexuales (DIAL, 2000: 311-312), los sentidos políticos de la obra de Segar aparecían claramente diluidos en aras de la búsqueda de un producto dirigido al público infantil: el relato del Popeye de las películas de animación poco tenía que ver con el Popeye de los cómics.

Esta circunstancia marcaría una nueva línea en las adaptaciones del cómic al cine, ya que el borrado de facto de la autoría de Segar se explicitaba en la creación de una obra nueva partiendo de los mismos personajes. La entrada en vigor del código Hays en 1934 tuvo una serie de implicaciones en la producción y temáticas cinematográficas (estudiadas por Bordat, 1987) que tuvieron a su vez una influencia directa también en la animación, centrada desde entonces en el público infantil. De este modo, *Popeye* suponía la certificación de un nuevo cine de animación que renegaba de su tradición previa y de los materiales originales en los que se basaban las películas.

Conclusiones

El estudio de los tres ejemplos presentados, *Little Nemo*, *Krazy Kat* y *Popeye*

muestra las tempranas relaciones entre el cómic y el cine de animación, la evolución de la adaptación y de la implicación de los autores de las obras originales en las películas. El primer caso, el de Winsor McCay, auspiciaba una vía que quedó muerta con su ejemplo. Porque la propuesta de McCay era la de la reivindicación del autor como responsable último de la obra, tanto del cómic como de la película de animación. Esta reivindicación de la autoría fue progresivamente eliminada a medida que los modos artesanales del cine fueron reemplazados por estructuras industriales.

La infantilización de las películas de animación a partir de *Popeye* ha tenido un efecto duradero en nuestra cultura, hasta el punto de relacionar directamente el consumo de dibujos animados con el público infantil. Según Smoodin (1992: 130), no será hasta los años ochenta, y debido en parte al éxito de la película *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* (Who Framed Roger Rabbit?, Robert Zemeckis, 1988), cuando empiece a superarse esta visión. El análisis de las primeras películas de animación demuestra que esta relación entre cine de animación y público infantil responde a una construcción interesada de la industria y a la negación de otras propuestas estudiadas desde los principios mismos del cine y del cómic. Dos medios que siempre se han preocupado por la experimentación de sus propios límites expresivos, si bien esta experimentación ha contado con numerosos obstáculos por parte de la industria. ■

Notas

* *L'Atalante*. Revista de estudios cinematográficos quiere agradecer a Norma editorial (Little Nemo y Krazy Kat) y a Biplano (Popeye) el permiso concedido para la publicación de viñetas e imágenes de los cómics. Las imágenes de las películas que se han utilizado no cuentan con distribución en España actualmente. (Nota de la edición.)

** El concepto de autoría se ha tratado ampliamente desde la Estética y la Historiografía del arte. Como la extensión de este artículo no permite abordarlo en profundidad, el autor ha decidido centrarse en las reflexiones

que en torno a este concepto se han hecho en relación con el cine. Tal y como se justifica en el texto, cómic y cine son dos disciplinas contemporáneas que comparten su naturaleza industrial y, por ello, el concepto de autoría puede analizarse en términos similares, pese a que el cine sea siempre fruto del trabajo en equipo (y por lo tanto el concepto de autoría sería colectivo), mientras que el cómic (especialmente en los ejemplos escogidos por el autor) puede ser frecuentemente un trabajo individual. (Nota de la edición.)

- 1 El término *periodismo amarillo* (*yellow journalism*) fue acuñado en 1897 por los periódicos rivales del magnate William Randolph Hearst, propietario de una de las cabeceras en las que aparecía la creación de Outcault. Sin embargo, el sentido del amarillo como adjetivo peyorativo tenía cierta tradición en inglés: en el siglo XVII, ya se asociaba con la falsedad, la hipocresía, el sensacionalismo y la envidia (EDELSTEIN, 2007: 79).
- 2 Aparte de la recopilación de las páginas de *Little Nemo* en libros ya en 1908, se publicó un juego basado en el cómic, postales de los personajes y muñecos (HOFFER, 1976: 24).

Bibliografía

- BERGER, Arthur Asa (1978). Taking Comics Seriously. *The Wilson Quarterly*, 2 (3), 95-101.
- BORDAT, Francis (1987). Le code Hays. L'autocensure du cinéma américain. *Vingtième Siècle. Revue d'histoire*, 15, 3-16.
- BURCH, Noël (1987). *El tragaluz del infinito*. Madrid: Cátedra.
- DE LA FUENTE SOLER, Manuel y UREÑA SALCEDO, Juan Antonio (2006). Las entidades de gestión de los derechos de propiedad intelectual: la necesidad de una revisión general del sistema. En A. BOIX PALOP y G. LÓPEZ GARCÍA (eds.), *La autoría en la era digital: industria cultural y medios de comunicación* (pp. 131-166). Valencia: Tirant Lo Blanch.
- DIAL, Donna (2000). Cartoons in Paradise: How the Fleischer Brothers Moved to Miami and Lost Their Studio. *The Florida Historical Quarterly*, 78 (3), 309-330.
- EDELSTEIN, Sari (2007). Charlotte Perkins Gilman and the Yellow Newspaper. *Legacy*, 24 (1), 72-92.
- EGGENER, Keith L. (1993). «An Amusing Lak of Logic»: Surrealism and Popular Entertainment. *American Art*, 7 (4), 30-45.

- FELL, John L. (1971). Mr. Griffith, Meet Winsor McCay. *Journal of the University Film Association*, 23 (3), 74-87.
- HOFFER, Tom W. (1976). From Comic Strips to Animation: Some Perspective on Winsor McCay. *Journal of the University Film Association*, 28 (2), 23-32.
- LOPES, Paul (2006). Culture and Stigma: Popular Culture and the Case of Comic Books. *Sociological Forum*, 21 (3), 387-414.
- NYBERG, Amy Kiste (1998). *Seal of Approval. The History of the Comics Code*. Jackson: University Press of Mississippi.
- ORVELL, Miles (1992). Writing Posthistorically: Krazy Kat, Maus, and the Contemporary Fiction Cartoon. *American Literary History*, 4 (1), 110-128.
- ROBB, Jenny E. (2007). From the Periodical Archives: Winsor McCay, George Randolph Chester, and the Tale of the Jungle Imps. *American Periodicals*, 17 (2), 245-259.
- SELF, Robert (1985). Robert Altman and the Theory of Authorship. *Cinema Journal*, 25 (1), 3-11.
- SIKOV, Ed (2000). *Billy Wilder. Vida y época de un cineasta*. Barcelona: Tusquets.
- SMITH, Conrad (1977). The Early History of Animation: Saturday Morning TV Discovers 1915. *Journal of the University Film Association*, 29 (3), 23-30.
- SMOODIN, Eric (1992). Cartoon and Comic Classicism: High-Art Histories of Lowbrow Culture. *American Literary History*, 4 (1), 129-140.
- TRABADO, José Manuel (2012). *Antes de la novela gráfica. Clásicos del cómic en la prensa norteamericana*. Madrid: Cátedra.

Manuel de la Fuente (Valencia, 1976), doctor en Comunicación Audiovisual, es profesor contratado doctor en Comunicación Audiovisual en la Universitat de València. Su principal línea de investigación se centra en el análisis discursivo de las distintas manifestaciones de la cultura popular, especialmente la música rock, el cómic y el cine.