

LA ADAPTACIÓN DE CÓMICS AL CINE EN FRANCIA Y EEUU: DEL HOMENAJE ARTÍSTICO A LA FRANQUICIA MERCADOTÉCNICA

La adaptación de cómics al cine ha sido una constante a lo largo del pasado siglo XX, sobre todo en aquellos mercados donde se ha instaurado una estructura industrial editorial de suficiente potencia alrededor del cómic, como EEUU, Francia o Japón. El caso japonés merece un estudio aparte por la sorprendente y fecunda integración de la creación audiovisual con la propia concepción industrial y mercadotécnica, que contrasta decisivamente con la diferente aproximación que la generalización de las adaptaciones cinematográficas de cómics ha dado lugar en Francia y EEUU. Aunque ambos países deberían compartir condicionantes, por ser lugar de origen y desarrollo de las dos principales concepciones actuales tanto de la historieta como de la cinematografía, su opción de generalización de la adaptación de la historieta al cine se ha revelado como especialmente separada en sus planteamientos: frente a la operación global de *marketing* que se antepone al original en historieta que plantea la opción americana, en la francesa

se ha seguido de forma más rigurosa la concepción de la adaptación como un homenaje artístico.

Dos artes visuales desarrolladas en paralelo

Cómic y cine compartieron a principios del siglo XX un desarrollo espectacular, en el que de forma paralela establecieron las bases de sus códigos narrativos y estéticos, acogidos por el contexto acelerado de la sociedad e industria americana de ese momento. Aunque sus inicios hunden sus raíces en diferentes aproximaciones a la tradición de la narrativa gráfica, que cristalizarían en distintos momentos de la historia de Europa, sería en los EEUU donde ambos medios encontrarían un caldo de cultivo ideal para su crecimiento y solidificación como alternativas de una balbuceante industria cultural que comenzaba entonces a fusionar el concepto de arte y entretenimiento sin solución de continuidad. La experiencia del cómic como arte derivado de la narración gráfica fue basal para la evo-

lución y creación de recursos narrativos en un arte cinematográfico que, pese a las profundas diferencias conceptuales y formales entre ambas disciplinas, veía en el cómic un medio *hermano*, tanto en intereses como en referentes visuales, narrativos y gráficos (LACASSIN, 2012). Origen y evolución paralelas que favorecerían los préstamos formales y argumentales en uno y otro sentido, pero que ya desde sus inicios encontrarían una vía propia en la adaptación cruzada: la experiencia de trasvase mediático tradicional entre otras formas culturales adquiere en este caso una identidad definida en la que las adaptaciones de un medio a otro se convierten en constantes (PRATT, 2012:147). Ya desde las experiencias pioneras de autores como Émile Cohl o Winsor McCay (GUBERN y GASCA, 1972:91), que practican en primera persona la traslación de sus propias creaciones a la animación, las primeras décadas del siglo XX resultan especialmente prolíficas en la adaptación de series de historietas que aparecían en prensa a la gran pantalla, aprovechando en muchos casos el concepto común de serial que tan habitual era en el cine americano de entreguerras. Llegados los años treinta, prácticamente todas las tiras diarias que gozaban de cierto reconocimiento popular tendrían rápidamente una contrapartida en la gran pantalla: Flash Gordon, Agente Secreto X-9, Dick Tracy, Blondie, Batman o Jungle Jim, por citar solo algunos, se reflejarían en seriales cinematográficos con un éxito de público similar al de las viñetas (COMA, 1980: 26).

Una exitosa traslación que, tras la Segunda Guerra Mundial y especialmente en el mercado americano, encontraría mejor acomodo en la naciente televisión, como heredera de un renovado serial radiofónico donde también los cómics de prensa y los nacientes *comic-books* habían demostrado una especial facilidad de traducción. Aunque la gran pantalla acogió sin problemas las adaptaciones de cómics, lo cierto es que a partir de la década de los cincuenta el número de adaptaciones des-



Barbarella (Roger Vadim, 1968)

cendió espectacularmente. Superado ya el modelo de serial cinematográfico, era el turno del musical o de la gran superproducción como forma en boga en Hollywood, que también probó suerte en el noveno arte: el primero tendría como mejor ejemplo *Li'l Abner* (Melvin Frank, 1959), mientras que la segunda se reflejaría en *Príncipe Valiente* (Prince Valiant, Henry Hathaway, 1954).

Un continuo de adaptaciones que, paradójicamente, no encuentra correlato en la otra gran industria del cómic occidental, la francesa. Pese al imponente desarrollo del cómic en Francia durante los años cuarenta y cincuenta, impelido por la definición de personajes que desarrollarían toda su potencia icónica para establecerse como referentes absolutos del medio con cabezas propias de gran éxito dentro del público juvenil, lo cierto es que la traslación a la gran pantalla apenas tuvo repercusión. En los años cuarenta tan solo el éxito del *Tintin* de Hergé consiguió verse reflejado en una adaptación a una película de animación con marionetas realizada con la técnica del *stop-motion*, *Le crabe aux pinces d'or* (Claude Missone, 1947).

Hacia el hermanamiento de las nuevas formas pop

El comienzo de los años sesenta no marcaría un especial cambio en la tendencia establecida en la década anterior. Mientras que en los EEUU seguía la directriz mayoritaria de elegir la televisión como medio ideal para la traslación de series de cómic, en Francia se daban tímidos intentos para establecer una tradición de adaptaciones de cómic al cine con las primeras películas de imagen real de *Tintin*. *Tintín y el misterio del toison de oro* (*Tintin et le mystère de la Toison d'or*, Jean-Jacques Vierne, 1961) y la posterior *Tintín y el misterio de las naranjas azules* (*Tintin et les oranges bleues*, Philippe Condroyer, 1964), ambas protagonizadas por Jean-Pierre Talbot en el papel del mítico reportero de *Le Petit Vingtième*, marcan un claro intento de desarrollar un discurso paralelo entre las publicaciones en papel y la gran pantalla, siguiendo en cierta medida lo ya establecido por su contrapartida americana, donde ya se practicaba habitualmente la diferenciación entre los hilos argumentales de las historietas publicadas en papel y los que se verían en los seriales cinematográficos.

Sin embargo, este acercamiento tendría poco recorrido: a mediados de la década de los sesenta, la revolución cultural que vive Francia tiene en la historieta un protagonista principal. Restringida y relegada a un papel de entretenimiento menor para un público infantil o juvenil, el noveno arte vivirá una profunda reivindicación de su importancia cultural, precisamente desde una intelectualidad que establecía una nueva consideración de las artes visuales donde el cómic formaba parte por derecho propio al mismo nivel que el cine, la pintura o la ilustración. La constitución del Centre d'Étude des Littératures d'Expression Graphique (CELEG) a partir del colectivo formado alrededor de la revista teórica *Gif-Wiff* confirma esta sólida relación sin más que mirar la nómina de adscritos a este grupo: junto a teóricos pioneros de la historieta o autores como Francis Lacassin, Luis Gasca, Pierre Couperie, Remo Forlani, Marcel Brion, Jean-Claude Forest o Umberto Eco, encontramos cineastas y teóricos del séptimo arte del prestigio de Alain Resnais, Jacques Ledoux, Chris Marker, Federico Fellini o Alejandro Jodorowsky. Un grupo multidisciplinar que reclamaría abiertamente una consideración adulta para la historieta con una sólida cimentación en el estudio de los clásicos de prensa americanos como *Li'l Abner* (CAPP, 1934), de Al Capp, *Tarzan* (FOSTER, 1929), de Hal Foster, *Popeye* (SEGAR, 1919), de Elzie Crisler Segar, o *Mickey Mouse* (GOTTFREDSON, 1930), de Floyd Gottfredson, pero con una proyección de futuro definida que abría el debate sobre la necesidad de cambiar el rumbo de la historieta que se estaba desarrollando en el continente en ese momento. El resultado no se hizo esperar y, de la mano de publicaciones de Eric Losfeld como *V-Magazine*, aparecen obras de referencia como *Barbarella* (FOREST, 1962), donde el género de ciencia ficción de corte clásico inspirado en el canónico *Flash Gordon* de Alex Raymond se reescribe en términos de modernidad provocadora, incluyendo en la aventura abundantes dosis de erotismo que de forma ta-

jante definían la búsqueda de un lector adulto muy alejado del tradicional lector infantil con el que se identificaba a la historieta de la época. Sin embargo, pese a las intenciones de apariencia rupturista, en realidad tan solo se habían cambiado las formas: el envoltorio erótico escondía una historia de corte clásico que, en sus planteamientos, apenas se alejaba de las fuentes de las que se quería diferenciar. Pero la simiente de un cambio estaba plantada y, apenas unos años después aparecerían obras profundamente transgresoras que, aunque de nuevo jugaban la baza del erotismo como elemento de clasificación adulta, sí establecían una profunda maduración argumental más enraizada en el discurso político que se gestaba en la sociedad francesa durante los años sesenta. Tanto *Jodelle* (BARTIER y PELLAERT, 1966) como *Pravda la surviveuse* (PELLAERT y THOMAS, 1967), dos obras míticas y seminales de este nuevo movimiento, lanzan un mensaje claro de renovación que impregna desde lo argumental a lo formal. La referencia política, la insurgencia rebelde y la contestación social se apoyan en un alejamiento de las formas clásicas de la historieta para acercarse a las expresiones de la experimentación pictórica del *pop art* o de la figuración narrativa.

Lógicamente, la fuerza de esta transformación discursiva de la historieta debía tener una respuesta en un cine francófono que había vivido su propia catarsis renovadora durante los últimos años de la década de los cincuenta, precisamente teniendo como protagonistas algunos de los directores que ahora formaban parte del CELEG. En 1968 veía la luz la adaptación cinematográfica de *Barbarella* (Roger Vadim, 1968), en la que ya se establecen una serie de criterios que diferencian la producción francoitaliana de las tradicionales adaptaciones de series de cómic. Frente a la vocación infantil-juvenil de las adaptaciones que se practicaban en los EEUU, el film de Vadim no elude las grandes dosis de erotismo de su original. Aunque las dulcifique y atenúe, son lo suficientemente explícitas y sorprendentes

para un espectador de la época como para definir unívocamente su opción por un público adulto, a lo que hay que añadir un especial cuidado por la fidelidad artística: frente a la libertad que solían mostrar sus contrapartidas americanas, la película protagonizada por Jane Fonda tiene escrupuloso cuidado en reflejar los diseños de las viñetas de Forest e incluso jugar al guiño cómplice con el espectador que había sido antes lector, mostrando recreaciones casi exactas de las viñetas. Aunque en estricta cronología, se debería considerar como iniciador de esta nueva aproximación a la historieta la película de Joseph Losey *Modesty Blaise, superagente femenina* (Modesty Blaise, Joseph Losey, 1966), una producción italo-británica que llevaba a la gran pantalla las aventuras de la heroína creada por Peter O'Donell y Jim Holdaway en 1963, una contrapartida femenina de James Bond que trajo aires de contestación y rebeldía a la supremacía del macho en el género de aventuras, uniéndose en espíritu a su colega fantacientífica francesa tanto en el cómic como en el cine. Sin embargo, frente a la fidelidad del planteamiento de Vadim, Losey opta por una visión irónica y pop, decidiendo camp en su revisión del mito heroico al uso en el cine de la época. La complejidad formal de su puesta en escena, tan distorsionada como alucinógena en algunos momentos, es una crítica tan consciente como ácida de su director a los planteamientos de cine de autor imperantes en ese momento (GARDNER, 2004: 130), pero supone también un alejamiento de los planteamientos originales de O'Donell y Holdaway, más enfocados a una versión renovada del género de espías desde una óptica feminista.

La visión camp de Losey podría enlazarse, en cierta medida, con una de las pocas películas sobre superhéroes que se produjeron en EE.UU. durante los años sesenta: *Batman: la película* (Batman, Leslie H. Martinson, 1966). Aunque el origen de la película se encuentra en la serie de televisión *Batman* (William Dozier, ABC: 1966-1968) com-



Spider-Man (Sam Raimi, 2002)

parte con ella un desenfadado sentido del humor —que probablemente tiene su referente en *Superagente 86* (Get Smart, Mel Brooks y Buck Henry, 1965-1969: NBC; y 1969-1970: CBS), estrenada apenas un año antes— y una irónica visión que fue interpretada en su momento como un fenómeno del *pop-art* televisivo (BROOKER, 1999:191). La alegría cromática de sus diseños, la ingenuidad delirante de sus diálogos, unos personajes y situaciones conscientemente ridículos que, sin embargo, se hacían entrañables. Un monumento de creatividad desbordada a lo camp que tuvo incluso homenaje del propio Andy Warhol cuando protagonizó en 1967 un set de fotografías para la revista *Esquire* disfrazado de Batman y Robin junto a la modelo Nico.

Sin embargo, todo ese planteamiento que, en principio, podría conectar con los principios artísticos que se movían al otro lado del Atlántico, tiene desde el inicio unas diferencias profundas en su clara concepción comercial: tanto la serie de televisión como la película obtuvieron una respuesta popular inesperada que favoreció el desarrollo de un enorme aparato de mercadotecnia de la serie. Cromos, figuras, modelos a escala del Batmóvil, libros, juegos de mesa... la lista de objetos derivados a la venta es tan amplia como diversa, dejando en cierto modo a los *comic books* de la época como un objeto más de *merchandising* y no como el referente original de los personajes. En cierta

medida, se puede afirmar que la producción de Dozier —que en múltiples ocasiones había declarado que nunca había leído un cómic de *Batman*— se avanza en su concepción industrial de franquicia completa en casi cuatro décadas a lo que vivirá el cómic durante el comienzo del siglo XXI.

Hacia una nueva forma de entender el negocio de la adaptación cinematográfica

Pero la década de los sesenta acabó sin una clara generalización de las adaptaciones cinematográficas de obras de cómic. Pese a que la lista de opciones era tan amplia como diversa, en Francia el ejemplo de Vadim apenas caló en la industria del cómic. Con la excepción de algunas adaptaciones a animación tradicional de personajes referenciales como Astérix, Tintín o los Pitufos, tan solo es destacable la curiosa y casi olvidada *Lucky Luke el intrépido* (Daisy Town, René Goscinny, 1971), una aventura del *Lucky Luke* dirigida por el propio guionista de la serie, René Goscinny, y producida por Raymond Leblanc, responsable precisamente de las versiones animadas de los otros personajes icónicos antes mencionados. Aunque la cinta puede considerarse como una rareza dentro del panorama de adaptaciones cinematográficas de la época, es sin duda la precursora de una forma particular y propia de afrontar la adaptación cinematográfica desde el respeto riguroso y escrupuloso con

el original en viñetas. Si bien en ese momento no se basa estrictamente en ninguno de los álbumes entonces publicados del famoso vaquero de Morris y Goscinny —de hecho, el álbum con el mismo nombre no aparecería hasta más de una década después, en 1982— es un completo popurrí de las escenas más famosas de la serie, con especial cuidado tanto en un *casting* que recordara al máximo a los personajes originales, que llegara casi a la obsesión por reflejar casi literalmente tanto en lo gráfico como en lo argumental algunas de las viñetas de la serie.

Una forma de plantear la adaptación más próxima al interés del homenaje artístico que a la concepción comercial de industria del entretenimiento que llega desde EEUU, que sigue practicando la adaptación televisiva como principal forma de traslación intermedia del cómic. Tanto en forma de *TV-movies* —realmente, pilotos de series que nunca llegan a ver la luz— como en series propiamente dichas, durante los primeros años setenta se verán adaptaciones de Hulk, Spider-Man, Dr. Extraño, Capitán América o Wonder Woman con mayor o menor fortuna que, en todos los casos, tendrán un nutrido acompañamiento de mercadotecnia que certifica que el interés de la industria se centra más en lo televisivo que en lo cinematográfico, en una tendencia que cambiaría decididamente en 1978, con el estreno de la mayor superproducción jamás dedicada a un personaje de historieta: *Superman* (Richard Donner, 1978). Planteada desde el principio como una operación completa de *marketing* de alto nivel, desde la inclusión de actores de primera fila como Marlon Brando al encargo a un oscarizado Mario Puzo (que había ganado el preciado galardón dos veces por su trabajo en las dos primeras partes de *El padrino* (The Godfather, Francis Ford Coppola, 1972 y The Godfather Part II, Francis Ford Coppola, 1974), pero cuyo guion original sería finalmente desestimado) de desarrollar una historia basada en los cómics originales de Jerry Siegel y Joe Shuster, pasando por supuesto por un

completo catálogo de cromos, juegos e incluso cómics que adaptaban la película, en extraño juego de ida y vuelta que daba al cine la supremacía sobre el personaje. De hecho, el éxito incuestionable de la película de Richard Donner establece por primera vez una retroalimentación hacia el cómic que cambia la propia identidad del mismo. Por ejemplo, el diseño en forma de gigantesca drusa cristalina de la Fortaleza de la Soledad ártica de Superman pasaría a ser el referente gráfico de todo dibujante que pasara posteriormente por la serie publicada por DC Comics.

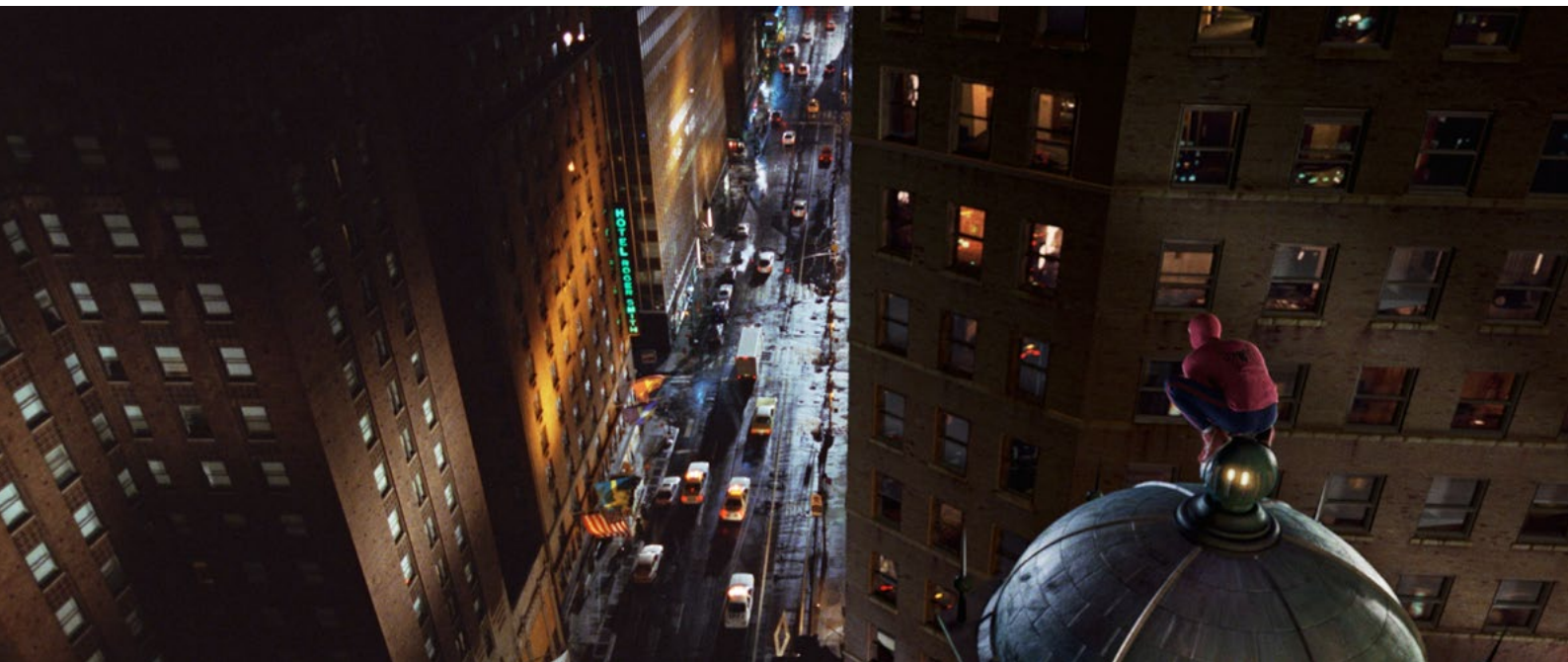
Sin embargo, el éxito de la adaptación del personaje instaurador de la mitología superheroica fagocitó en cierta medida el paso de cómics al cine. Pese a que se produjeron algunas adaptaciones de importancia como el musical *Annie* (John Huston, 1982), la barroca y kitsch *Flash Gordon* (Mike Hodges, 1980), o la inclasificable *Popeye* (Robert Altman, 1980), las películas que realmente monopolizaron la adaptación de cómics a la gran pantalla fueron las continuaciones de la película de Donner. En apenas dos años se estrenaron dos secuelas de la original: *Superman II* (Richard Lester, 1981), una deconstrucción canónica del mito del héroe desde la perspectiva más campbelliana, y *Superman III* (Lester, 1983), una abierta parodia más próxima al

espíritu *National Lampoon* que al original de Siegel y Shuster. Un intento exagerado de exprimir comercialmente la saga que desinfló el interés por las adaptaciones de cómics en EEUU hasta 1989, en el que se estrena otra gran superproducción: la esperada *Batman* (1989), de Tim Burton. De nuevo una operación de *marketing* milimétricamente diseñada que abarca desde la elección del director al espectacular despliegue de publicidad y de *merchandising* asociado, que por primera vez incluirá de forma decidida tanto los juguetes y los cómics como los videojuegos. Pero, sobre todo, destaca por ser la primera adaptación de un personaje icónico del universo superheroico en el que se abandona conscientemente el diseño original de los personajes para acercarlo a las nuevas tendencias. Aunque en su argumento el Batman de Burton bebe abiertamente de la concepción *grim and gritty* de la versión del Hombre Murciélago creada por Frank Miller, en lo visual el film desarrolla una concepción propia tanto del personaje como de Gotham, la ciudad del justiciero que en la película de Burton adquiere personalidad protagonista al mismo nivel que el propio Batman, más gótica y siniestra que nunca. Si la adaptación de Superman de Richard Donner había trasladado algunos elementos a los cómics, el Batman de Bur-

ton definitivamente los transforma con la inclusión de cambios hasta en la indumentaria del personaje, un elemento casi reverencial en la tradición de los personajes de superhéroes que, en el caso del Hombre Murciélago, apenas había recibido ligeros cambios durante casi cincuenta años. De hecho, estos cambios serían mucho más profundos en la segunda entrega del personaje dirigida por Burton, *Batman Vuelve* (*Batman Returns*, Tim Burton, 1992), en la que se produce un completo rediseño de la iconografía básica del personaje y sus acompañantes y enemigos. La felina Catwoman es modelada por Burton como un personaje de estética sadomasoquista, mientras que el pérfido Pingüino es una execrable mutación de la naturaleza, cambiando radicalmente la visión de los cómics que inspiraron la serie de televisión de los sesenta, con la glamurosa versión de lentejuelas de la mujer gata que encarnara Julie Newmar o el histriónico personaje que interpretara Burgess Meredith. Unas modificaciones que llegarían incluso a los orígenes de los personajes —destacando los cambios aportados al Joker—, hasta ese momento, intocables.

Pese a que los aficionados más fervientes mostraron su oposición radical a los cambios introducidos por Burton, el incontestable éxito de las películas abrió definitivamente un movimiento

Spider-Man (Sam Raimi, 2002)



de trasvase de géneros que trasladaría a los superhéroes desde su lugar natalicio, los cómics, hasta la gran pantalla.

El profundo salto entre la franquicia industrial y el homenaje artístico

A principios del siglo XXI habían quedado establecidos ya dos modelos bien diferenciados de adaptación cinematográfica, que se pueden además clasificar geográficamente como un modelo europeo y otro americano, en coincidencia con dos de los grandes mercados del cómic mundial. Durante el primer lustro del siglo esta segmentación

Batman Vuelve (Batman Returns, 1992) y posteriormente con dos secuelas dirigidas por Joel Schumacher, *Batman Forever* (1995) y *Batman & Robin* (1997), cuyo éxito fue diluyéndose, en parte por un forzado retorno a la interpretación camp del personaje, en la línea de la adaptación televisiva y cinematográfica de los sesenta, que no fue aceptada por un público ya acostumbrado a la imagen oscura del personaje que tanto éxito había obtenido en el cómic. Sin embargo, se comenzó un continuo goteo de adaptaciones de otros títulos de corte fantástico o superheroico más centrado en las pequeñas editoriales inde-

forma tan impecable como implacable. Era evidente que la estrategia industrial estaba perfectamente orquestada y había demostrado fehacientemente su buen funcionamiento, pero todavía no se había dado una generalización del proceso de adaptación, quizás porque todavía en ese momento, las fantasías que los dibujantes plasmaban en los *comic books* eran utopías irrealizables en la gran pantalla, con un grado de veracidad todavía insuficiente para los ingentes desembolsos económicos que suponía su producción. Sin embargo, el espectacular avance de la tecnología de los efectos especiales favoreció la creación de unas condiciones de contorno ideales que hicieran posible el trasvase del género de superhéroes desde su medio natal, el cómic, a otro medio, el cine (ECKE, 2010).

El pistoletazo de salida para este cambio se puede encontrar en *X-Men* (Bryan Singer, 2000), un bombazo de taquilla que establece el punto de partida de un reguero sin fin hasta el momento de adaptaciones: otros títulos como *Spider-Man* (Sam Raimi, 2002), *Hulk* (Ang Lee, 2003) o *Batman Begins* (Christopher Nolan, 2005) fueron tan solo el comienzo de un fructífero trasvase del género hacia el cine, en el que la iniciativa de los personajes era establecida por el cine. En la película de Singer, por ejemplo, se mantienen determinados aspectos del diseño de personajes original de la versión de los *X-Men* que popularizan Chris Claremont y John Byrne en la década de los ochenta, pero se opta por cambiar radicalmente sus trajes e incluso la historia. Aunque los guionistas se basan todavía en los personajes originales, tanto su dinámica como su personalidad pasa a ser creativa dirigida desde el cine y no desde el cómic. Si las películas de *Superman* y *Batman* introdujeron ligeros cambios en las homónimas series de cómic, ahora los cambios son completos: los personajes de cómic cambian su estética para adecuarse a los referentes cinematográficos y, sobre todo, la propia industria establece como prioritario la adaptación de sus personajes a la gran pantalla. Las



Astérix y Obélix: al servicio de Su Majestad (Astérix et Obélix: au service de Sa Majesté, Laurent Tirard, 2012)

se consolidará definitivamente con la prolífica apuesta que realiza el cine americano por la adaptación de personajes y series de *comic book* de superhéroes y la respuesta defensiva que el hipernacionalista cine francés realiza a la invasión de títulos norteamericanos.

Como era de esperar, el éxito de *Batman* produce inmediatamente distintas secuelas que procurarán seguir el modelo comercial monopolizante que intentara su compañero kryptoniano durante la década anterior, primero con la secuela dirigida por el propio Burton,

pendientes, que buscaban casi siempre seguir el exitoso modelo de explotación comercial instaurado por las producciones de *Superman* y *Batman*. Personajes como las Teenage Mutant Ninja Turtles, Blade, Barb Wire, Juez Dredd, The Crow, The Mask o Spawn comenzaron a ver estrenadas adaptaciones de mayor o menor fortuna, que en algunos casos intentaron establecer una continuidad en forma de secuela que, en la mayoría de los casos, fue efímera.

Pero el mecanismo comercial solo necesitaba un empujón para funcionar de

directrices que editoriales como Marvel o DC marcan a sus creadores ya no son principios morales que deben cumplir sus personajes, sino esquemas de producción que deben respetar el uso cinematográfico de los personajes y la explotación comercial del *merchandising* derivado. De hecho, la editorial Marvel se transforma pronto en productora de sus propias películas y los resultados económicos reflejan claramente que las divisiones dedicadas al cómic pasan a ser un aspecto minoritario en las abultadas cuentas de resultados que llegan de los franquiciados de los personajes en cine, videojuegos y *merchandising* (JOHNSON, 2012). La continuidad de los personajes deja de tener sentido y lo que se establece ya es el programa de estrenos previsto, que tendrá en *Los Vengadores* (The Avengers, Joss Whedon, 2012) su ejemplo más definido de la nueva filosofía que empapa la adaptación de cómics americanos al cine: su estreno se plantea con años de preparación, incluyendo la presentación paulatina de todos los personajes (Hulk, Iron Man, Thor, Capitán América) en sus propios largometrajes, con diseños específicos y originales para la gran pantalla y con una estrategia comercial que no deja ningún grado de libertad: desde los obligatorios juguetes, *merchandising* variado, videojuegos en todas las plataformas (desde consolas a nuevos dispositivos móviles), libros, series de dibujos animados —incluso dirigidas a un público de tan solo tres años a través de la serie *Super Hero Squad Show* (Stan Lee, 2009-2011: Cartoon Network) y sus derivaciones. El diseño incluso de los argumentos debe favorecer el cruce *intermedia* para que el espectador pueda seguir aventuras colaterales de la película en los videojuegos o a través de las publicaciones en papel o formato digital.

En claro contraste, el desarrollo de las adaptaciones de cómics que se produce en Francia toma un camino completamente distinto: frente a la casi hostil irrupción del cine que llega de los EEUU, el mercado francés moviliza a su superhéroe particular, a un icono

referencial y reverenciado: Astérix. La creación de Albert Uderzo y René Goscinny es llevada a película de acción real en 1999 con *Astérix y Obélix contra César* (Astérix et Obélix contre César, Claude Zidi, 1999), un ambicioso proyecto que cuenta con Gérard Lauzier al guion y en el que la fidelidad al original es crucial. Frente a los cambios que propone el modelo americano, el modelo francés seguirá el camino iniciado por el propio René Goscinny al dirigir *Lucky Luke el intrépido*: el homenaje artístico. El *casting* es especialmente cuidado para obtener el máximo parecido con las viñetas e incluso el obligado

2002], *Astérix en los Juegos Olímpicos*, [Astérix aux Jeux Olympiques, Frédéric Forestier et Thomas Langmann, 2008] y *Astérix y Obélix: al servicio de Su Majestad* [Astérix et Obélix: Au service de Sa Majesté, Laurent Tirard, 2012], sino la posibilidad de adaptar otros personajes bien conocidos del público francés siguiendo este modelo: *Michel Vaillant* (Michel Valliant, Louis Pascal Couvelaire, 2003), *Bob y Bobette* (Suske en Wiske: De duistere diamant, Rudi Van Den Bossche, 2004), *Immortel, ad vitam* (Enki Bilal, 2004), *Los Dalton contra Lucky Luke* (Les Dalton, Philippe Haïm, 2004), *Iznogoud* (Patrick Braoudé,



Hulk (Ang Lee, 2003)

despliegue de efectos especiales —más que la espectacularidad propia de esta tecnología— busca la literalidad de la representación gráfica de las viñetas de Uderzo. La estrategia comercial en una época de globalización es similar a la americana en lo que a despliegue de *merchandising* se refiere, pero desde el principio busca el referente del cómic y no sustituir a este. El gran éxito de público de esta película permite no solo la producción de secuelas (*Astérix y Obélix: Misión Cleopatra* [Astérix et Obélix: Mission Cléopâtre, Alain Chabat,

2005), *Largo Winch* (Largo Winch, Jérôme Salle, 2008) o *Las extraordinarias aventuras de Adèle Blanc-Sec* (Les Aventures extraordinaires d'Adèle Blanc-Sec, Luc Besson, 2010), siendo quizás esta última el referente más evidente del homenaje artístico, con un *casting* extremo y una construcción donde los referentes de las viñetas son idénticos. No se debe obviar en esta línea conceptual que la misma argumentación se puede trazar hacia las adaptaciones provenientes de la literatura infantil y juvenil, con ejemplos eviden-

tes como las dos versiones de *La guerra de los botones* —la de Yves Robert, de 1962, y la de Christophe Barratier, de 2011— o la más relacionada con el cómic *El pequeño Nicolás* (Le petit Nicolás, Laurent Tirard, 2009). De idéntica forma, también es necesario destacar la fundamental influencia que ha tenido en el desarrollo visual y narrativo la aportación de dos autores provenientes de la historieta francesa más insurgente de los años ochenta: Marc Caro y Jean Pierre Jeunet, un dúo creativo que estableció con películas como *Delicatessen* (Delicatessen, Jean-Pierre Jeunet y Marc Caro, 1991) o *Amélie* (Le fabuleux destin d'Amélie Poulain, Jeunet, 2001) bases propias y definidas para el imaginario visual y narrativo imperante en obras posteriores de esa nacionalidad, especialmente en las adaptaciones de cómic.

Dos modelos bien diferenciados que tienen lógicas excepciones —generalmente en aquellas adaptaciones más próximas a la novela gráfica, baste comprobar la obsesiva rigurosidad por el referente gráfico que mantiene Zack Snyder en sus adaptaciones *300* (2007) y *Watchmen* (2009) (MCALLISTER, 2006), más próximas al modelo francés; o la reinterpretación completa que sufre el teniente Blueberry en la lisérgica *Blueberry* (Blueberry: L'expérience secrète, Jan Kounen, 2004), muy alejada de los planteamientos de J. M. Charlier y Jean Giraud—, pero que se han establecido como mecanismos diferenciados de la adaptación cinematográfica de series de historieta, tan diferentes en su aproximación formal e industrial como en su origen geográfico. ■

Notas

* Este artículo incluía fotogramas (capturas de pantalla) de *Barbarella*, *Spider-Man*, *Astérix* y *Obélix: al servicio de Su Majestad* y *Hulk* como elemento de apoyo a la argumentación desarrollada en el ensayo. Si bien las actuales distribuidoras de las películas no han autorizado la publicación de dichos fotogramas, los editores agradecen a Paramount Pictures Spain (*Barbarella* y *Hulk*), Tripictures (*Astérix...*) y Sony Pictures Home

(*Spider-Man*) la cesión de las imágenes promocionales que finalmente se han incluido. (Nota de la edición.)

- 1 Evidentemente, sería necesario considerar el tercer mercado en discordia, el japonés, posiblemente el más potente tanto desde el punto de vista editorial como audiovisual, y con un planteamiento globalizador e integrador de la propuesta industrial mucho más elaborado y demostrado. Prácticamente toda nueva serie de *manga* publicada en el mercado editorial aparece ya preparada tanto para su traslación a la gran pantalla (tanto en adaptaciones como en películas de argumento original, ya sea en animación o imagen real) como para la adaptación televisiva y la mercadotecnia asociada de juguetes, coleccionables, etc.
- 2 La imagen oscura del superhéroe proyectada tanto por *The Dark Knight Returns* (MILLER, 1986) como por *Watchmen* (MOORE y GIBBONS, 1986-1987) de Alan Moore y Dave Gibbons es considerada por muchos estudiosos (TREJO, 2008) como el inicio estricto de la Era Oscura del género de superhéroes, en contraposición con los reconocidos periodos de Edad de Oro y Edad de Plata vividos en los años cuarenta y en los años cincuenta, respectivamente.

Bibliografía

- BARTIER, Pierre (g) y PELLAERT, Guy (di) (1966). *Les Aventures de Jodelle*. Hara-Kiri.
- BROOKER Will (1999). *Batman: one life, many faces*. En CARTMELL, Deborah (ed.) *Adaptations: from text to screen, screen to text* (pp. 185-198). London: Routledge.
- CAPP, Al (1934). *Li'l Abner*. United Feature Syndicate.
- COMA, Javier; GUBERN, Roman (1988). *Los Cómic en Hollywood. Una mitología del siglo*. Barcelona: Plaza y Janés.
- ECKE, John (2010). Spatializing the Movie Screen: How Mainstream Cinema is Catching Up on the Formal Potentialities of the Comic Book Page. En M. BERNINGER et al. (ed.) *Comics as a Nexus of Cultures: Essays on the Interplay of Media Disciplines and International perspectives* (pp. 7-20). Jefferson: McFarland and Company, Inc.
- FOREST, Jean-Claude (di y g) (1962). *V-Magazine*.
- FOSTER, Hal (1929). *Tarzan*. United Feature Syndicate.

- GARDNER, Colin (2004). *Joseph Losey*. Manchester: Manchester University Press.
- GOTTFREDSON, Floyd (1930). *Mickey Mouse*. GUBERN, Roman y GASCA, Luis (1972). *El lenguaje de los cómics*. Barcelona: Península.
- JOHNSON, Derek (2012). Cinematic Destiny: Marvel Studios and the Trade Stories of Industrial Convergence. *Cinema Journal*, 52, 1.
- LACASSIN, Francis (1972). The Comic Strip and Film Language. *Film Quarterly*, 26 (1), 11-23.
- MACALLISTER, Matthew, GORDON, Ian, JANCOVICH, Mark. (2006). Meets Graphic Novel?: The Contradictory Relationship between Film and Comic Art. *Journal of Popular Film and Television*, 34 (3), 108-115.
- MILLER, Frank (di. y g.), JANSON, Klaus (e) y VARLEY, Lynn (c) (1986). *The Dark Knight Returns* #1-4. DC Comics.
- MOORE, Alan (g) y GIBBONS, Dave (di) y HIGGINS, John. 1986-1987. *Watchmen* #1-12. DC Comics.
- PELLAERT, Guy (di y g) y THOMAS, Pascal (g) (1967). *Pravda la survireuse*. Hara-Kiri.
- PRATT, Henry John (2012). Making Comics into Film. En A. MESKIN y R. T. COOK (ed.) *The Art of Comics: A Philosophical Approach* (pp. 147-165). Oxford: Blackwell Publishing.
- SEGAR, Elzie Crisler (1919). *Thimble Theater*. King Features.
- TREJO, Juan (2008). Las cuatro edades del superhéroe. *Quimera: Revista de literatura*, 301, 38-43.

Álvaro M. Pons Moreno (Barcelona, 1966) es doctor en Física y profesor de la Universitat de València. Desde los años noventa ha colaborado regularmente en diferentes publicaciones teóricas y de divulgación de cómic, una labor por la que ha recibido diferentes galardones, como el premio a la mejor labor de divulgación del Salón del Cómic de Barcelona. Ha sido comisario de exposiciones sobre historieta española y valenciana, siendo el autor y coordinador del libro *Viñetas a la luna de Valencia. Historia del tebeo valenciano 1965-2007* (Onil: Edicions de Ponent, 2007).