

encuadre

NUM.	MES	AÑO
8	SEP. OCT.	91



LUIS BRITTO GARCIA

Comics y Cine

Agradecemos la colaboración prestada por el  
Club de Video de La Librería del Ateneo de  
Caracas.

*Cómo se llaman, cómo se llamaban los que  
ardieron allí gloriosamente a través de la niebla de  
esta vida hasta dejar en la pared helada tan sólo el  
hueco limpio de su ida bajo la ciega luz  
indiferente.*

*Buck Jones, sí, Buck Jones se llamaba el que hoy  
no tiene un nombre que lo*

*(abrigue  
cuando sopla el hedor de la canícula sobre la  
esquina donde siempre sigue anunciándose el  
vaho de la película que nadie supo nunca en qué  
paraba.*

**Eliseo Diego: Séptimo Arte.**

**LUIS BRITTO GARCIA**, narrador, dramaturgo, guionista, ensayista, dibujante. Como cuentista, ha publicado **Los Fugitivos, Rajatabla** (Premio Casa de las Américas 1970) **La Orgia Imaginaria** o **Libro de Utopías** (1984) y **Me Rio del Mundo** (Premio de Literatura Humorística Pedro León Zapata 1981). Como novelista, **Vela de Armas** y **Abrapalabra** (Premio Casa de las Américas 1979 y Premio Municipal de Novela del Distrito Sucre del mismo año).

Es autor de una docena de obras para la escena, entre ellas **Venezuela Tuya** (Premio Juana Sujo 1971) **Así es la Cosa**; **El Tirano Aguirre** o **La Conquista de El Dorado** (Premio Municipal de Teatro 1975 y Premio Nacional Critiven 1976); **La Misa del Esclavo** (Premio Latinoamericano de Dramaturgia "Andrés Bello", 1980) **Muñequita Linda**; **Mal Rollo te Parta** y **La Nueva Delpiniada**.

Gran parte de su producción ensayística está dedicada al análisis del mensaje político y sus relaciones con la cultura: entre otras, **La Máscara del Poder: del Gendarme Necesario al Demócrata Necesario** y **El Poder sin La Máscara: de la Concertación Populista a la Explosión Social** (ambas Premio a la Investigación en Ciencias Sociales de la Asociación de Profesores UCV, 1988; la segunda, Premio Municipal de Literatura 1990, Mención Investigación Social del Concejo Municipal del Municipio Libertador), y **El Imperio Contracultural: del Rock a la Postmodernidad**.

Ha escrito seis guiones para largometrajes, de los cuales fueron filmados **Muerte en el Paraíso** (1978) y **Carpión Milagrero** (1983), ambos bajo la dirección de Michel Katz.


Como dibujante, publicó **Racha** (1970) y colaboró en diversas publicaciones humorísticas, entre ellas **La Pava Macha**, **la Sápata Panda**, **El Infarto** y **Coromotico**.

## Fiebre del fin de semana

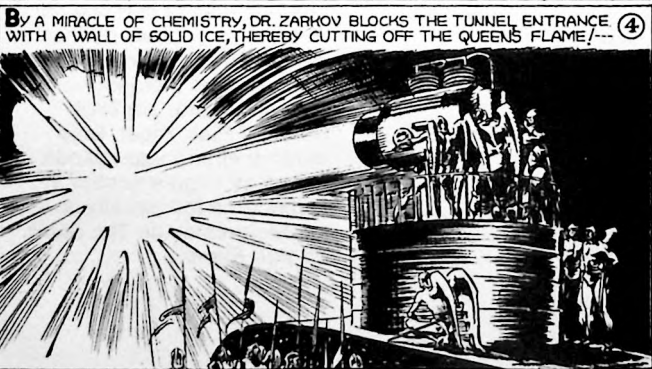
**D**urante mi infancia de niño de ciudad dos hitos punteaban la semana. El domingo era día de comiquitas: los periódicos traían suplementos a color, y allí me sumergía en otro mundo. Jamás había visto una reproducción de Miguel Angel, pero tenía las anatomías manieristas y el trazo en torbellino del **Flash Gordon** de Alex Raymond. No conocía las proporciones del Doriforo, pero disponía del narcisista dibujo de figura del **Tarzán** de Burroughs. Antes que **Alejandro Nevski**, paladée el meticuloso detalle y las composiciones de masas en las batallas de **El Príncipe Valiente** de Harold Foster. Supe de las paradojas del viaje en el tiempo, no por Wells o por Borges, sino por el **Brick Bradford** de Clarence Gray; entré prematuramente en el cosmos y en la estética del Pop en las cabinas de los centelleantes cohetes de **Buck Rogers** dibujado sucesivamente por Dick Calkin y Rick Yager. Sólo aprendí el alfabeto cuando mamá se negó a continuar leyéndome las narrativas expresionistas de **The Spirit**, de Will Eisner.

El otro punto culminante de la semana era la migración sabatina a ver la serie en mi Cinema Paradiso particular, el Cine **Paraíso** de la Parroquia Santa Rosalía. A las tres de la tarde, mientras uno que otro personaje de Salvador Garmendia abría las puertas oscilantes de su botiquín, los muchachitos rodábamos la cuesta abajo de una arrabalera embriaguez visual: nos agolpábamos para la función de matinée, que incluía algún aburrido mediometrage de vaqueros y luego, la serie.

# FLASH GORDON



BY-  
ALEX  
RAYMOND





Flash Gordon en **Mongo** (1936).

## Una estética del reciclaje

**P**orque para los niños que los seguíamos antes de aprender a leer los subtítulos, los seriales fílmicos eran teatro del absurdo. Recuerdo, por ejemplo, en **Flash Gordon en Mongo**, a un agitado Larry (Buster) Crabbe dirigiéndole algo así como una arenga electoral a un siniestro mitin subterráneo de encapuchados, que luego se disolvían en las paredes de la cueva como si fueran fantasmas. ¿Y por qué en el rollo siguiente, el mismo héroe escalaba una torre interminable, escondiéndose de los reflectores tras bustos titánicos? ¿Y cómo era posible que toda una ciudad flotara sobre un rayo de luz, alimentado por esclavos encadenados que paleaban combustible a un horno? Sólo al contemplar, muchos años después, los collages de Max Ernst en **La Mujer de Cien Cabezas**, me aproximé de nuevo a aquél mundo onírico de sobresaltos.

El cual se sostenía, como las visiones de Max Ernst, con un económico encolado de desechos. Ante todo, con la rapiña de los derechos de autor: los sindicatos de tiras cómicas obligaban a los creadores a cederles la propiedad sobre los personajes, como peaje para la publicación. Siegel y Schuster, los creadores de Supermán, fueron despojados así de los derechos sobre su héroe, y

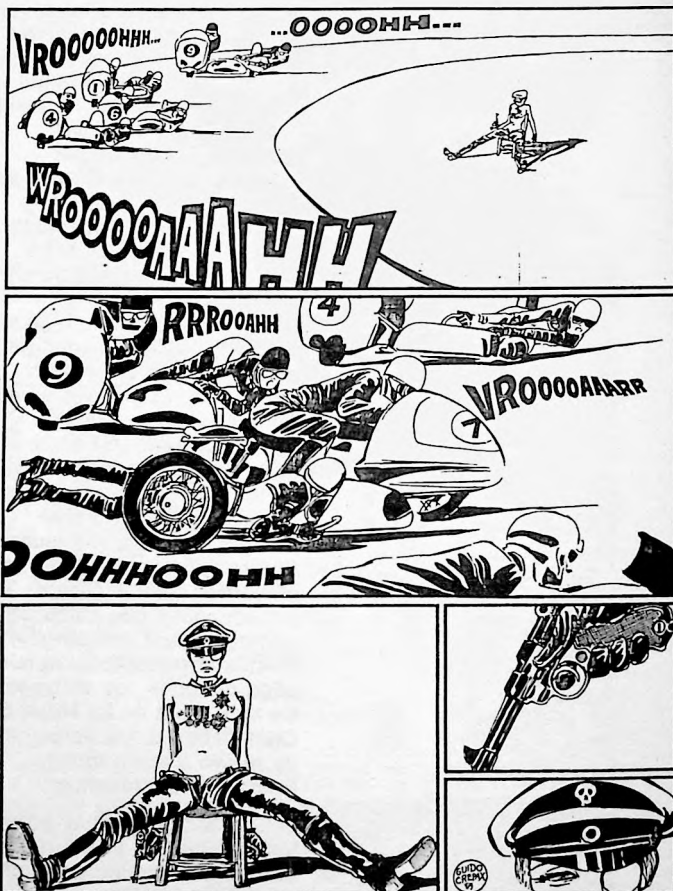
reducidos a una vergonzosa miseria. Algo por el estilo ha debido pasar con Bob Kane, el creador de **Batman**, y con Dick Calkin, el primer dibujante de **Buck Rogers**. Milton Caniff dejó de dibujar la exitosa **Terry y los Piratas**, que había cedido al Syndicate, para iniciar **Steve Canyon** (Luis Ciclón), cuya propiedad tuvo buen cuidado de reservarse desde el principio. Nada caros debían de salirle a las productoras cinematográficas estos derechos ya expoliados a los creadores. Y mucho menos los guiones, por lo general repetitivos, baratos, desangelados.

La misma lógica de la economía absoluta regía los demás aspectos de la producción. Los seriales donde se refundían los comics eran el infierno de los actores fracasados. Fuera de Buster Crabbe —campeón olímpico admitido a la pantalla por su apostura física— no recuerdo uno solo notable. Un puñado de desalentados extras, seguramente reclutados en algún asilo del Salvation Army, se repartían los papeles secundarios. Lo cual no es mucho decir, porque en ese grado cero de la calidad cinematográfica, todos los papeles eran secundarios.

con Superman volando, no sólo parecían ser iguales: eran un eterno refrito de celuloide que nos aproximaba al vértigo borgiano ante la copulación y los espejos, abominables porque multiplican el número de los hombres.

Todavía más baratos, si cabe, eran escenarios y utilerías. Tenían aire de callejones entre galpones de estudios o de sets abandonados. El coche de los bandidos era una venerable ruina, misericordiosamente estrellado en el último rollo porque era ya imposible hacerlo rodar. Los cohetes de **Flash Gordon** y de **Buck Rogers** semejaban cafeteras de latón escupiendo luces de bengala. El Trompo del Tiempo era representado por una innoble maqueta de carton piedra pintada de plateado, y los afilados cazas de Los Halcones Negros, por el DC-3 que pilotó André Malraux en la Guerra Civil Española. La guarida del Malvado era una caverna de papier maché repleta de viejos equipos de radio y grandes bulbos al vacío que empezaban a chispear en cuanto entraba el Doctor Hans Zarkov.

Cada estructura narrativa tiene su figura retórica tipo que la compendia y la potencia. El caos temporal de **El Ciudadano Kane**, por ejemplo, usa como caballo de batalla el *flashback* y el *flashforward*. el reciclaje de los seriales se teje gracias al *loop*, ese plano que se filma una sola vez y luego se copia cuantas veces debe usarse en el montaje. La instalación de Ming en su trono de quincalla, la salida del batimóvil de su gruta de cartulina y el dibujo animado



El cómic se anticipa al cine: **Blanca**, de Guido Crépax (1971) prefigura la "Danza de Salomé" de Liliana Cavani en **Portero de Noche**.

## Continuará

**E**quiparablemente ubicua era la figura retórica de la postergación, tomada en préstamo a los folletines decimonónicos y a la propia tira cómica. Esta versión fílmica de la tortura china se llamaba Episodio. Sin saberlo, trabábamos conocimiento con Kafka. Al igual que las comiquitas, las series no terminaban nunca: dejaban siempre a Batman a punto de ser aserrado por la mitad o al Rey de los Hombres-Cohete listo a ser aplastado por una locomotora, con la promesa de un **Continuará** que jamás continuaba, porque el operador confundía los rollos de la semana siguiente y salvaba al Doctor Zarkov de una iguana gigante o liberaba a Superman de la trampa tendida por el Hombre Atómico. Lo grave era cuando nos castigaban por haber sacado cero en conducta y nos cortaban la ración de matinée. Todavía me despierto preguntándome qué pasaría, Dios mío, aquella vez que el Emperador Ming se disponía a lanzar a Dale Arden el Rayo de la Muerte Púrpura. Los seriales cinematográficos han debido tener su Max Brod particular.

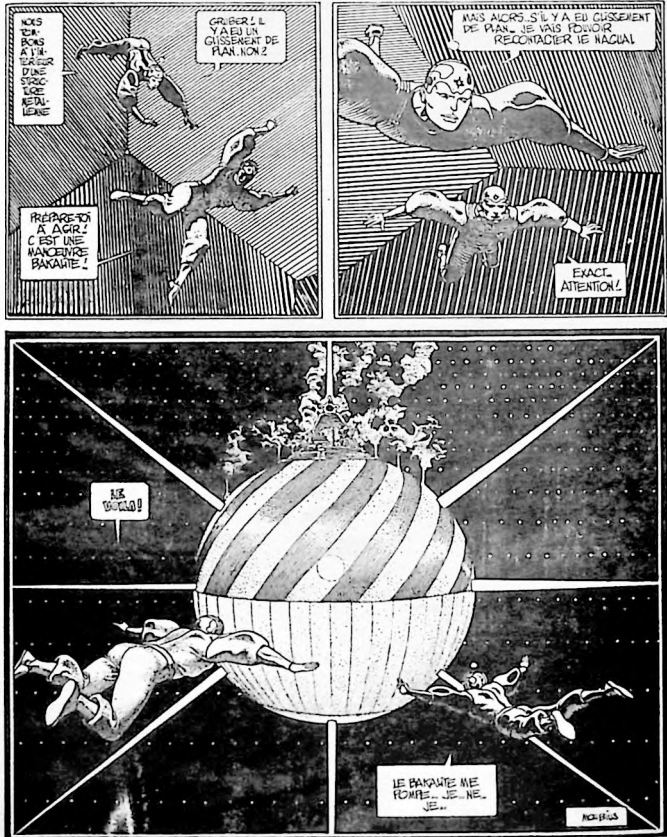
A pesar de todo, el **Continuará** cumplía exactamente su promesa. El nudo dramático daba paso, paradójicamente, a una situación absolutamente inalterada. Una de las leyes del cómic es la inmutabilidad esencial de los personajes y las tramas, que por lo mismo que son cotidianamente interrumpidos, deben permanecer inalterables como anclajes de un discurso que se repetirá durante décadas. El serial fílmico cumplía exactamente este Eterno Retorno, repitiendo con maníaca exactitud las dos o tres variaciones posibles del tema Héroe escapa de Máquina Infernal —Héroe combate con Villano— Villano escapa milagrosamente —Villano secuestra Heroína y la ata a nueva Máquina Infernal— Héroe acude al rescate.

sobre los costos de filmación. Nostalgia, snobismo, soft porno, simplonería y rastacuerismo serían así cocinados en un plato que, como sucede con los que quieren satisfacer todos los gustos, resultó el más seguro camino hacia la indigestión.

## Super-receta del éxito

**Y** es en cumplimiento de esta última ley del reciclaje retórico que actualmente inundan la pantalla las producciones basadas en los cómics y en su primera réplica, los seriales. Los magos del mercadeo han descubierto que el consumidor se forma desde la cuna. La lealtad a la marca, con la inocencia entra. Hace poco, los mogules del séptimo arte detectaron un mercado de millones y millones de niños que se negaban a morir, no obstante haber cumplido los treinta, los cuarenta y hasta los cincuenta años. Resucitarles sus héroes infantiles era el golpe taquillero de revenderles una segunda y nostálgica infancia. Esta operación, a nivel universal, se llamó Retro; a nivel hollywoodense, las superproducciones de superhéroes.

Así, en algún momento que podríamos situar cerca del taquillazo del Superman de los hermanos Salkind, se formuló una nueva receta del éxito inmediato: 1) sacar de su tumba impresa un figurón de las historietas; 2) prestigiar la aventura alquilando una gran estrella para un rol secundario; 3) insuflarle alifio erótico a la frígida novia del superhéroe y a la malvada de turno; 4) salpicar con efectos especiales y 5) servir en medio de gran publicidad



Las realidades virtuales: El garage hermético, de Moebius, autor del story board de Tron.

## Las bodas de los globos y el celuloide



Little Nemo, de Winsor McCay.

**Y** no es que el cine actuado y cómic sean pareja inconciliable. Parecerían hechos el uno para el otro, por la forma en que se complementan sus rasgos de estéticas de masas. Podrían servir de liturgia para su matrimonio las declaraciones de Alain Resnais a David Pascal recogidas en el antológico número 160 de **Graphis**, dedicado a la literatura de la imagen. Resnais confiesa haberse inspirado en Mandrake para la atmósfera y algunos personajes de **El año pasado en Marienbad**; en Dick Tracy, para planos de **La Guerra ha terminado**. Apunta la influencia del recurso historietístico de la profundidad de campo en **El Ciudadano Kane** y **Los Magníficos Amberson**. Destaca que la primera parte de **Los Payasos** de Fellini es un homenaje a **Little Nemo**, la obra maestra del cómic de todos los tiempos; que los decorados de **Julieta de los Espíritus** fueron inspirados por muñequitos del **Corriere dei Picoli**, y que **Satyricon** debe algunos elementos de su épica visual a **Flash Gordon** (posteriormente Fellini filmó un **Mandrake**, con Marcello Mastroianni).

De nuestra propia cosecha, añadiremos que muchos directores no hacen una sola toma si antes no tienen el guión desglosado gráficamente en esa especie

de cómic para uso interno llamado *storyboard*. Eisenstein, Losey y Clouzot, entre otros, mostraron el resultado de estos amores entre la tinta china y la lente: cintas pensadas desde el ojo y no desde la máquina de escribir; fiestas visuales. Historietistas como Milton Caniff y Alex Raymond, por su parte, construyeron sus dibujos a partir de encuadres fotográficos; genios como Will Eisner llevaron a su paroxismo la técnica del montaje gráfico. ¿Por qué es, sin embargo, tan difícil el matrimonio entre ambos géneros?

La respuesta quizá ya está dada en la misma pregunta. El cómic, al igual que el cine, es una estética. Para expresar el primero con los medios del segundo, no basta disfrazar a un mediocre actor con una malla de super-héroe y pararlo delante de la cámara. El cómic digno de tal nombre se distingue por su dinámica variación de encuadres, la primacía de la acción, la detonancia de los impactos visuales, el predominio del gag y del humor explícito o implícito, el amor por lo grotesco, el expresionismo en la caracterización, vestuario y fondos; por la máxima economía de medios que se traduce en la estilización gráfica, el trazo limpio y el color plano, y por la amalgama segura e individual en todos esos

y compañía, es un descomunal saqueo de fuentes del cómic: básicamente, de la saga **The New Gods**, creada por Jack Kirby.

Examinemos los encontronazos y desencuentros entre héroes y estilo en una selección de películas basadas explícitamente en personajes de cómics. No espero ser

factores que llamamos estilo. Decía Sir Phillip Sidney que se puede ser poeta sin escribir versos, así como se puede escribir versos sin ser poeta. De igual manera, hay quienes filman los personajes del cómic sin adoptar la estética de éste, y viceversa.

En tal sentido, habrá advertido el atento lector que son films con estética de cómic, a pesar de que no retratan ningún personaje de historieta (que conozcamos): **El Fantasma del Paraíso**, de Brian De Palma; **El Knack**, **Help** y **Cómo yo gané la guerra**, de Richard Lester; **Doctor Strangelove** y **La Naranja Mecánica**, de Kubrick; **Brewster McCloud** (**Volar es para los Pájaros**) de Altman, **Buscadores del Arca Perdida** y **Volver al Futuro**, de Spielberg; **Beetlejuice** y **El Joven manos de tijera**, de Tim Burton; **Brazil** y **El Barón de Munchausen**, de Gilliam. Mención especial merece el computarizado **Tron**, de Steven Lisberger, uno de los pocos films en romper la tiranía del decorado seudorealista desde el sicopático **Caligari** de Wiene y la constructivista **Aelita** de Protazanov. Ello era de esperarse: el autor del *storyboard*, es el genial historietista francés Moeblus. En los bordes de la categoría está la serializada saga de **la Guerra de las Galaxias**, la cual a pesar de las proclamaciones de originalidad de George Lucas



Dibujo panoramizado de McCay, publicado en *The Strand Magazine* (1909).



Clu (Jeff Bridges) en el set del interior del tanque, en *Tron* de Steven Lisberger.

exhaustivo. Siempre he lamentado no haber visto el **Mandrake**, de Fellini. Todavía deploro haber visto un **Buck Rogers** que afligió las salas a mediados de los setenta, y que más parecía el piloto inflado de una mediocre serie de televisión que le sucedió. Para no hacer el estudio interminable, excluimos expresamente

aquellos personajes —como Tarázán y James Bond—, originados en una novela y de los cuales tanto cómic como cine son un mero subproducto. Tampoco nos ocuparemos, salvo incidentalmente, de los dibujos animados y de las adaptaciones televisivas, que podrían llenar una enciclopedia.

## Modesty Blaise, o la estética del Pop (1965)

**L**as historietas, como hemos dicho, impusieron una estética visual, que en la década de los sesenta se apoderó de las galerías de arte y, por carambola, del cine de ensayo. Entre los tentados por las posibilidades del nuevo estilo estuvo el sicologicista, esteticista y analítico Joseph Losey. No debió recorrer un trecho muy largo: antes de filmar, dibujaba meticulosamente sus historias: en Estados Unidos, ayudado por el animador John Hubley; y después que el maccartismo lo obligó a exilarse en Inglaterra y a utilizar seudónimos para que sus cintas pudieran proyectarse en el mercado norteamericano, recurrió al pintor inglés Richard Mac Donald.

Sólo una inteligencia agudamente visual como la suya pudo atreverse a experimentar con la heroína de la grisácea tira **Modesty Blaise**, dibujada sin mayores méritos por Jim Holdaway e inspirada laxamente en la novela homónima de Peter O'Donnell. Sólo alguien del prestigio de Losey pudo reclutar los descomunales talentos de Mónica Vitti, Dirk Bogarde, Terence Stamp y Marcel Marceau para la aparente insensatez de narrar la historia de una huérfana criada entre rateros y beduinos, que se vuelve *fashionable* asesina. El

insólito encuentro de temas y facultades tan disímiles en empeño tan improbable es lo que llamamos una aventura: quizá por ello el resultado es tan excitante y gratamente inesperado.

No porque revista el más mínimo interés la peripecia banal de un robo de diamantes, sino porque Losey amalgama tan dispares componentes de un estilo, y, lo que es más importante aún, en la parodia de un estilo. Al vender a la élite los procedimientos de la cultura para las masas, el Pop Art había pasado del populacherismo a un histórico manierismo. Al apoyarse cada vez más en los gadgets y el sexo, el film de espionaje había caído de la política-ficción a un amanerado machismo-ficción: a una idolatría de la fuerza expresada en potencia homicida y orgásmica simétricamente desprovistas de emocionalidad. Resultado del cruce entre ambas proposiciones, la **Modesty Blaise** de Losey es un monstruo que cuenta el vestuario entre sus armas mortíferas (elegidas diariamente por computadora), que seduce con agresividad masculina y mata con femenina suavidad, y que nos complica en los enredos más improbables valiéndose de su distanciante sonrisa. Por ella y con ella nos dejamos encerrar en un delirante calabozo cuyas paredes son



Batman (Michael Keaton) y Vicki Vale (Kim Basinger).

obras de Op-Art; por ella, aunque mal pague, participamos en la lucha contra el absurdo Sebastián (Dirk Bogarde) el villano a la mode que asesina inspirándose con caricaturas de Steinberg y que, atado en un desierto, en lugar de clamar por agua exige champán (*sec*, por favor). Gadget tras gadget, delirio tras delirio y sátira tras sátira, Modesty nos contagia su ritmo de masacradora de pillos y de estereotipos, su macabra elegancia de

sacerdotisa del dandysmo homicida: la esbelta amoralidad de un ser que ya sólo se mueve en un universo de signos.

Pues Losey, exiliado por razones ideológicas, sabe que la ideología es ante todo un estilo, y por ello crea para cada película suya un matiz para reflejar la operación del mundo conceptual que critica: asfixiante, para **El Sirviente**; decadente y remoto, para **El Mensajero**; histérico y clínico, para

**Modesty Blaise**. En fin, sensorial, seductor y macabro, en ese estupendo **Don Giovanni** interpretado por Ruggiero Raimondi, que cambió para siempre los conceptos acerca de la adaptación operática, así como **Modesty...** lo habla hecho con la del cómic.

Y la moraleja de esta amoralidad es: una película sobre un cómic debe ser, ante todo, la invención de un estilo.

## Barbarella, o la estética del champú (1968)

**A**forismo que encuentra su corolario en la afirmación de que la invención de un estilo fílmico no es, necesariamente, la copia de un estilo de historieta.

Todos recordamos la para entonces atrevida primera secuencia de *Barbarella*, donde Jane Fonda se despoja mimosamente de una pesada escafandra espacial para quedar tal cual vino al mundo, o por lo menos tal como la descubrió su para entonces esposo-director Roger Vadim. El resto de la película es, no solo olvidable, sino también olvidado. Que levante la mano quien rememore más allá de un ángel que —como la película— no podía levantar vuelo, o de una prometedora Máquina de Producir Orgasmos que sólo hacía cosquillas. Lo demás es deplorable remedo de escenografías de vodevil barato, copiadas sin elaboración de la tira original de Jean Claude Forest, y posiblemente inspiradas en el boudoir de alguna provinciana jamona francesa: cintas y más cintas, colgajos y más colgajos, bandas doradas y más bandas doradas, y por si acaso, empatucarlo todo de frambuesa. Mientras Losey destruía las pedantescas imaginerías del Pop, Vadim las endiosaba como ingenuos fetiches, abrumando la cinta con *back*

*projections* de aquellas horribles lámparas que derretían burbujas de cera en glicerina y otras manifestaciones del hippismo de automercado. Atentado doblemente triste, por el desperdicio de las posibilidades de la intérprete —delito que veremos en otras cintas del género— y por desaprovechar las oportunidades de la conjunción del erotismo con lo fantástico. Pues el fracaso de *Barbarella* cerró el paso a otros potenciales experimentos de ultra-erotismo basados en la gráfica: una *Valentina* a lo Guido Crepax; una *Pradva* conforme a los dibujos de Guy Peellaert.

Lo erótico, dicen los críticos, resulta del encuentro del placer con la muerte. En *Barbarella*, hubo sólo el contacto de la bobaliconería con una mota de polvos faciales.

# SUPERMAN

PAR MIRACLE, LA FUSÉE ÉCHAPPE DE JUSTESSE  
À DE NOMBREUX PÉRILS... UN ENORME MÉTÉOR...



...LA FORCE DE GRAVITÉ D'UN ÉCUEIL GÉANT  
MANQUE DE PROVOQUER UNE FIN CATASTROPHIQUE...



LES DANGERS SEMBLENT ENFIN ÉCARTÉS, LORSQUE  
LA FUSÉE PÉNÈTRE DANS L'ATMOSPHÈRE TERRESTRE...



L'ENFANT EST ARRACHÉ AUX FLAMMES PAR UN  
AUTOMOBILISTE PUIS CONFIÉ À UN ORPHELINAIR...



BONTÉ DIVINE!  
C'EST UN ENFANT...

MAIS LA FRICTION DE L'AIR DÉCLENCHE UN INCENDIE...  
ET DE REDOUTABLES FLAMMES VIGNALENT LE  
MINUTIERE PASSAGER ENDORMI...!

LE PERSONNEL DE L'ORPHELINAIR, IGNORANT  
L'EXCEPTIONNELLE STRUCTURE PHYSICOLOGIQUE  
DE LEUR PROTÉGÉ, EST AMUÏI PAR SES TOURS  
DE FORCES!



EN ATTEIGNANT SA MAJORITÉ, CLARK KENT  
DÉCOUVRE QU'IL PEUT AISEMENT FRANCHIR  
200m D'UN SEUL BOND... LEVER D'ENORMES  
POIDS... COURIR PLUS VITE QU'UN EXPRESS... ET  
QUE SEUL UN OPIUS PEUT EN TROMPER LA PEAU!

Aussitôt  
CLARK  
DÉCIDA  
D'EMPLOYER  
SA FORCE  
DE TITAN  
AU PROFIT  
DE  
L'HUMANITÉ

C'EST  
AINSI  
QUE  
NAQUIT...



# SUPERMAN!

DEFENSEUR DES OPPRIMÉS, LE  
PHÉNOMÈNE QUI A JURÉ DE VOUER  
SON EXISTENCE À LA DÉFENSE  
DES PERSÉCUTÉS!

## Superman: del superhombre al superyo (1978)

**E**s un avión... Es un pájaro... Es la resurrección del arquetipo de Hércules... Es el Otro Yo de Kafka...

Es el símbolo del Imperialismo... Es la mercantilización de Nietzsche... Es un héroe nazi, que se opuso a la participación de los Estados Unidos en la guerra del 39... Es el Integrado que acaba con los Apocalípticos... Es la personalidad escindida del estadounidense medio...

Desde su creación en 1939 por los para entonces adolescentes Siegel y Schuster, sobre Supermán se han dicho todas las cosas posibles y filmado todas las versiones imposibles. Entre otras: una serie de dibujos animados creada por David Fleischer en 1940, un serial dirigido por Sam Katzman poco después, una serie de televisión comandada por Robert Maxwell y Bernard Luber en 1953-57, un musical para televisión dirigido por David Wilson en 1960, y el desfile de superproducciones de los hermanos Salkind que se inicia con la dirigida por Richard Donner en 1978.

Los productores han invertido generosamente en todos los elementos de la antes mencionada receta: numerosas estrellas para los papeles secundarios —Marlon Brando, Gene Hackman, David Hemmings,

Richard Pryor y Mariel Hemingway— erotismo púdico, abundantes efectos especiales, y publicidad sobre costos extravagantes. Su único resultado ha sido la abundante taquilla.

En efecto, las grandes luminarias desempeñan de manera vergonzante lo que la jerga fílmica llama *cameo roles* (papeles de relleno, donde se vende un nombre: jamás hemos visto más apagados y sobrantes a Brando y a Hackman). Los efectos especiales son deplorables (los suaves aterrizajes y despegues del héroe jamás dan la impresión de fuerza; la aceleración nunca despeina su enlacado rizo; el acero se dobla como papel de aluminio; las deplorables maquetas jamás convencen). La ambientación es incolora, inodora e insípida, sin la más leve sombra de un estilo. El film es, entonces, en todo y por todo, como el héroe que representa: la inversión de formidables fuerzas y recursos para finalidades banales.

A la lista de catástrofes debe añadirse la débil caracterización de Christopher Reeve, quien no transmite, ni por estructura corporal ni por gestualidad, la imponente presencia física que prestaba al héroe el George Reeves de la serie televisiva de los años cincuenta. Quizá interese saber a los coleccionistas de trivialidades que, así como Superman causó la miseria de sus estafados creadores Siegel y Schuster, también precipitó en 1959 al suicidio de George Reeves, incapacitado de interpretar el mismo papel por su inminente madurez, e inhabilitado para interpretar cualquier otro porque el público lo asociaba automáticamente con el Hombre de Acero. Lo cual lleva a una más de las reglas de la adaptación

cinematográfica del cómic: un personaje masivamente conocido no puede ser interpretado por un actor multitudinariamente aclamado. El reconocimiento del actor dificulta la credibilidad de la caracterización. Mónica Vitti pudo imponerse a Modesty Blaise por la débil divulgación de ésta, y porque manejaba una proposición nueva. Sucedió lo contrario en el deplorable encuentro entre Dick Tracy y Warren Beatty.

De secuela en secuela, paralela al melancólico desfile de luminarias secundarias siguió una peregrinación de directores, a veces sustituidos en mitad de la filmación: Guy Hamilton, Richard Donner, Jerry Schatzberg, Richard Lester... Con excepción del último, los demás produjeron desangelados remedos del cómic, sin indagación ninguna de sus posibilidades dramáticas.

Así, **Superman I** es una fría versión literal del mito historietístico, con la única variante de que el héroe realiza una nada convincente reversión del tiempo para salvar a la poco apetecible Louise Lane (¡cuán arrebatadores, por el contrario, las paradojas temporales de Kubrick en **Odisea del Espacio!**).

**Superman II** apenas juega con el tema del matriarcado americano: el precio que debe pagar el héroe para amar a Louise Lane es ser despojado de sus superpoderes por el fantasma de su madre, en una frígida cámara nupcial de hielo plástico. Este prometedor desarrollo psicoanalítico es interrumpido para narrar una reyerta con tres delincuentes nativos del Planeta Krypton, tramada por las gangsteriles plumas de Mario Puzo, autor de **El Padrino**, y de David Newman, guionista de **Bonnie and Clyde**. La dirección de arte y de actores —y la mamá de Superman, suponemos— frustran ese episodio machista: los temibles kriptonitos más parecen peluqueros de señoras o diseñadores de modas; la tremebunda batalla —sin intención de ofender— parece visualmente una polémica entre misses o un pleito gay. ¡Y ese Superman pegando brincos en lycras azules y pidiéndole permiso a mamá para tocar a su novia! Después hablan de Batman.

A nadie sorprenderá que la única secuela digna sea el **Superman III** dirigido por Richard Lester. Ello se debe a la exploración de los conflictos dramáticos latentes en el héroe. Desaparece de la trama Louise Lane, frustrante *self-made-girl* castradora de Clark Kent. Este trata de redimir su

complejo de huérfano extranjero —peor aún, de huérfano extraterrestre— volviendo a su falso origen norteamericano: el primer pueblo, la primera novia, ahora madre abandonada. El Superman que cuando niño fue adoptado, tiene así una familia adoptiva. Este intento de disimularse en la medianía, como el del mimético **Zelig** de Woody Allen, no lo salva de su infierno particular. Al adoptar los valores de la mediocridad, Clark Kent ha perdido contacto con su héroe; solitario, éste deriva hacia el amoralismo nietzscheano o la *hubrys* de los semidioses griegos. Quizá las más ácidas escenas que hemos visto en la cultura de masas son aquellas donde Superman, ebrio y mal afeitado, da mal ejemplo a los niños, o apaga de un soplo la antorcha olímpica. Es extinguir demasiados mitos de un golpe. Así como Superman mató a George Reeves, Clark Kent termina queriendo matar a Superman. Las tramas secundarias replican este juego de inversiones. La típica rubia estúpida lee en secreto a Kant (cuidado, levantador de textos: no escribir Kent); el archivillano es un genio de la computación con alma de niño; la ejecutiva que quiere dominar sirviéndose de las computadoras, termina devorada por ellas. Las soluciones más convencionales resuelven este arsenal de provocaciones: no podía ser de otro modo en una industria cultural que pretende fundir toda desviación en el crisol de la normalidad. Y sin embargo, el genio de Richard Lester ha conseguido el milagro de sacudir con la inteligencia un mito que confunde en uno solo los imbecilizantes paradigmas de la mediocridad y el poder.

**Superman IV** (¿O V, o VI?, uno pierde la cuenta) tiene la amabilidad de explorar todavía más el mundo interno del Hombre de Acero. Mientras Louise Lane (Margo Kidder) incitada por los celos hacia la rica heredera que interpreta Mariel Hemingway, descubre que prefiere la humanidad de Clark Kent a la fuerza bruta de Superman, éste rompe su tabú de no intervenir en política y, en anticipada *perestroika*, secuestra todos los misiles nucleares y los destruye en el espacio.

En la realidad pasó al revés: fue el otro bando el que se desarmó unilateralmente, y resolvió el horror bélico, no mediante los superpoderes, sino resignándose a la superimpotencia. Ningún guionista había previsto super-chasco semejante. Tampoco nosotros, que bien sabemos el destino de los pueblos bajo el Brazo de Acero.

## Flash Gordon: la guardarropiá-ficción (1980)

**E**n 1929, el joven Alex Raymond, aprendiz de corredor de bolsa de Wall Street, quedó aniquilado por el Crack financiero que golpeó al mundo capitalista con fuerza de catástrofe cósmica. Una estrella aciaga surcaba los cielos: los bancos caían como castillos de naipes; las fábricas cerraban, heridas de muerte. Las carreteras se llenaban de fugitivos en busca de alimentos. En la desesperación de desempleado, Raymond cubrió de garabatos sus inútiles papeles membretados, invocando un héroe que lo salvara de la ruina. Contra los enemigos internos, creó **El Agente Secreto X-9**, con guiones de un antiguo matón de la Pinkerton llamado Dashiell Hammet. Contra los adversarios del Tercer Mundo, animó **Jungle Jim**, especie de Indiana Jones *avant la lettre* que jamás perdía su romántico casco de corcho. Pero fueron finalmente el joven atleta de Oxford Flash Gordon, su novia Dale Arden y el científico Hans Zarkov quienes lo salvaron, embarcándolo el 7 de enero de 1933 en el vuelo interplanetario que tenía por objeto salvar al mundo de la crisis desatada por el siniestro Emperador Ming, de Mongo.

Si bien sus profecías futuristas no eran

equiparables con las del **Buck Rogers** de Dick Calkin, la tira fue desarrollando un discurso gráfico de singular nobleza: anatomías heroicas y trazos torbellineantes en su primera época; rasgo limpio y escuetas arquitecturas modernistas luego; al fin, un apolíneo *kitch* ornado de uniformes de opereta. Raymond, llamado en 1944 por la Marina estadounidense a defender el planeta contra los emperadores fascistas, dejó su héroe interplanetario en manos de los medianos Austin Briggs, Mac Raboy y Dan Barry. De vuelta a Mongo, perdón, a la Tierra liberada, Raymond creó el detective Rip Kirby, intelectual y ex-capitán de marines... Atención coleccionistas de trivía: en 1956, Raymond probaba el automóvil deportivo de Ken Bald, el dibujante del Doctor Kildare. Algo en las formas aerodinámicas ha debido recordarle los maravillosos cohetes del doctor Hans Zarkov... ¡Aceleración máxima! ¡Maniobra evasiva! Y el fulgurante bólido estalló en mil pedazos, al estrellarse contra la formidable nave insignia de Ming, Tirano del Universo... No hubo sobrevivientes... John Prentice, el sustituto encargado de continuar dibujando a Rip Kirby, encomendó en la tira cómica inmediata al sesudo detective investigar la misteriosa muerte de un artista, víctima de un

sus tramas elementales las consabidas recetas de las figuras secundarias famosas, el porno diluido, el desperdicio de efectos especiales y el gasto en escenografías y guardarropías de vodevil.

Pasemos por alto al cataléptico Sam J. Jones en su papel protagónico. Así como los seriales fueron un catálogo de actores que nunca llegaron a nada, las superproducciones de superhéroes pueden convertirse en cementerio de elefantes de super-actores llegados al punto más ínfimo de sus respectivas carreras. Max Von Sydow interpreta al Emperador Ming con la mayor cercanía a la dignidad que el estereotípico papel permite; a su lado contemplamos a una casi descerebrada Mariangela Melato, y a un embotado Timothy Dalton. Pero es que nos les posibilita otra cosa el obtuso guión, donde el único intento de profundizar personajes consiste en convertir en bufón al científico Zarkov, representado deplorablemente por Topor, y en ninfómana a la casta Princesa Aura, que interpreta desganadamente Ornella Muti. Ambas innovaciones son sustraídas de un paródico **Flesh Garden** que agobió las pantallas de las salas porno hacia los años sesenta. Es cierto que los personajes originales de Raymond tampoco tienen gran profundidad; pero su tira era un épica, género que tolera (o requiere) la unidimensionalidad. Cuando a las dos dimensiones de la historieta se añaden el flujo temporal y el ámbito sonoro del cine, la complejidad de medios exige proporcional riqueza de contenido.

Estos primarios fantasmas se mueven en decorados de musical de segunda. Alex Raymond saqueó las guardarropías históricas para

inventar sus uniformes imperiales; pero de Laurentis parece haber arrasado con una liquidación de telas doradas y decoraciones de restaurantes chinos.

No es sorprendente entonces que lo mejor de la película esté en el collage de dibujos de Raymond que aparece durante los titulares genéricos, en la ráfaga de imágenes que describe un caleidoscópico psicoanálisis visual de la mente del Doctor Zarkov, en alguna maqueta calcada de la tira original, como la ciudad flotante de los Hombres-Halcones. Pero estaban mucho mejor en nuestros recuerdos, donde no se apolillan.

automóvil deportivo  
saboteado...

Este universo visionario originó una verdadera serie de seriales: el alucinatorio **Flash Gordon en Mongo**, dirigido por Frederick Stephani en 1936; el mediocre **Flash Gordon en Marte**, dirigido por Robert Beebe y Robert Hill en 1938, y el ambicioso **Flash Gordon conquista el Universo**, dirigido por Beebe y Ray Taylor en 1940, entre cuyas profecías estaban las bombas inteligentes: muñecos de acero que perseguían a sus víctimas para estallar abrazándolas... De mis memorias infantiles rescato convincentes actuaciones de Buster Crabbe como Flash y Jean Rogers como Dale Arden (jurarla que para la Dale historietística Raymond se inspiró en Greta Garbo). Reexaminé las parpadeantes batallas cósmicas y los ingenuos efectos especiales en las pantallas del Museo de Ciencias Aeronáuticas y del Espacio de Washington. Declaro que, como la inocencia, están más allá de todo juicio.

El mismo argumento no puede amparar al fatuo **Flash Gordon** perpetrado en 1980 por Dino de Laurentis, con dirección de Sam Hodges y guión de Lorenzo Semple Jr. Más de cuarenta años lo separan de los primitivos seriales; Laurentis no hace otra cosa que apilar sobre

## Popeye: una estética de la orfandad (1980)

Los primeros compases de la banda sonora del **Popeye** de Robert Altman parodian el himno de los

Estados Unidos; sus imágenes iniciales, describen un contrahecho pueblo marítimo, no muy distinto de lo que debió ser el mítico Plymouth, legendario punto de partida de la civilización yanqui.

Espectadores y habitantes de Sweethaven despiertan simultáneamente y encuentran establecidas las reglas del juego: la historia será narrada dentro del género musical; la misma debe interpretarse como sátira de una realidad contemporánea. O, como reza el himno:

Dulce, dulce Puertodulce, con su gente sana libre de toda democracia

Estas reglas del juego preestablecidas son en parte retóricas, en parte sociopolíticas (¿pero es que hay diferencia entre las unas y las otras?).

Veamos la razón de las primeras. Si la adaptación del llamado cómic "realista" ya plantea problemas, estos se agravan cuando se trata de un cómic "cómico", al estilo de Popeye. Una caricatura es una intensificación semiótica del modelo: de allí su poder de herir, divertir o repugnar. Si de la caricatura volvemos a la realidad, se produce un

obvio enfriamiento, una deconstrucción de lo representado. La fotografía o el cine que quieran producir un efecto equiparable al de la caricatura, deberán por ello investirse de igual repotenciación semiológica, tanto en el modelo representado como en los medios y códigos. Altman enfrenta este desafío aplicando cuatro procedimientos: caricaturización de lo filmado; concentración de *gags* simultáneos; montaje dinámico, y elección del género musical.

La caricaturización de lo filmado la logra mediante el énfasis en la dirección de arte y en la caracterización de los personajes. La clave del Popeye original es la fealdad: feos, retorcidamente abominables son los sets y los vestuarios de Altman, hasta bordear simultáneamente con los mundos seráficos de la pintura ingenua, del teatro del absurdo y del nihilismo de Becket. También son horriblos sus personajes, pero atención: salvo en los imprescindibles antebrazos de Popeye (Robin Williams) nunca se recurre a los baratos emplastos de maquillaje que después usará Warren Beatty en su **Dick Tracy**. Bastan algunos estrafalarios peinados, unos trajes de clown, un sabio trabajo actoral, y sí, aquí tenemos una Shelley Duvall que parece haber nacido

de soledad, monólogos plenos de desamparada poesía. Sucede que el guionista es Jules Feiffer, dibujante de historietas intelectuales y autor de los vitriólicos libretos de **Pequeños Asesinatos y Conocimiento Carnal**.

Feiffer es el legislador, o por lo menos el compilador, de las reglas sociopolíticas del universo de Sweethaven. Un invisible Comodoro es dueño del todo; un rapaz cobrador de impuestos sorbe todo el dinero y no presta servicio alguno; los lugareños son hostiles hacia los recién llegados; los comerciantes intentan sistemáticamente el fraude, y los consumidores el parasitismo; el miedo a la fuerza (o a la fuerza de Brutus) reduce al pueblo a la pasividad o la complicidad. La Depresión de 1929 y el horrible gobierno conservador de Coolidge han separado a las familias y enviado a la cárcel hombres que robaban espinacas para alimentar a sus hijos. La espinaca es el sabor amargo de la adversidad y la orfandad. Y no lo decimos figuradamente: Popeye es un huérfano, que llega a Sweethaven (especie de húmeda Comala) buscando a su padre, y en lugar de ello encuentra a otro huérfano, Cocoliso. Metonímicamente, todo en el Sweethaven de Altman sugiere la pobreza, la precariedad, la dureza del orfanatorio. Popeye está librado a sus solas fuerzas porque, como el desamparado Kaspar Hauser de Herzog, llega inocente a un mundo donde cada cual cuida solo de sí mismo, y Dios está contra todos.

En todo caso, la primera lata del vegetal abierta infla milagrosamente los antebrazos de Popeye, y deprime proporcionalmente el cerebro de Feiffer. La interesante constelación de sugerencias queda resuelta

para el papel de Rosario, y un Pilón tan inflado como cínico, y un Cocoliso gracioso, y un Padre de Popeye coriáceo, maldiciente y atrabillario como debe serlo todo lobo de mar, y un Brutus adecuadamente bestial (aunque siempre pensamos que debió encarnarlo Budd Spencer).

La segunda intensificación corre a cargo de una ametralladora de *gags* comparable a la que emplea Losey en su perfeccionista **Modesty Blaise**. Mientras Popeye escupe una jerga joyceana que vuelve toda conversación un acertijo, hacen de las suyas hombres de pescuezo elástico y beodos que izan el primer trago utilizando un pañuelo como cabrestante y pisos aserrados por la fricción de los zapatos: la física de Sweethaven es la de los dibujos animados, ya tan acelerada como éstos. El animado montaje es responsable de esta carrera que, por momentos, amenaza con dejarnos rezagados.

El musical, en fin, aumenta la irrealdad del personaje filmado al someterlo a los automatismos de la danza y del canto. Pero Altman desdeña las masivas coreografías al estilo de Broadway, demostraciones de fuerza sincronizada equiparables al desfile militar. Por el contrario, presenta baladas: melopeas

(¿o más bien sepultada?) a puñetazos. Pero también sabemos que, desde Coolidge o antes, Sweethaven soluciona sus contradicciones internas disparando puñetazos explosivos sobre el resto del mundo.

Como en todas las películas de Altman, el desfile de criaturas grotescas produce más tristeza que euforia: vale decir, su creador es un humorista, y no un farsante. Amargo, amargo Sweethaven: adorable, sin embargo, porque sabemos que en él, como en todas partes, hay novias tontas, borrachos torpes, codiciosos explotadores, marineros sin rumbo que se sueñan héroes, y tanta, tanta soledad.

## Anita la huerfanita: millonarios y gamines (1982)

**P**or allá, hacia el remoto 1925, Harold Gray puso a trotar por el mundo, atado de ropas al hombro, a una huerfanita de vacíos ojos celestes y rizado pelo claro, que afligía a su perro Sandy con inacabables citas de Benjamin Franklyn, John Rockefeller y otros avaros célebres. En los intervalos entre una y otra errancia, esta Pixote yanqui era adoptada por otro avaro, Daddy Warbucks, (Papá Diamantino) connotado traficante de armas con servidumbre asiática e inversiones en América Latina. La carrera de esta Caperucita seductora de lobos financieros no terminó allí: ya hacia 1933, el motorizado magnate Henry Ford le suplicaba a Gray, en célebre telegrama: *Por favor le ruego que haga lo que pueda para encontrar a Sandy: todos estamos preocupados.*

El encuentro de un tema sentimental con el bolsillo de un financista es la génesis de toda cultura "para las masas". La elemental trama historietística desató un fenómeno de consumo, que no siempre reconoció lealmente su origen: desde 1935, Shirley Temple enamoró multitudes en el reiterativo rol de una huerfanita de rubios rictos y ojos claros, que siempre descubría la combinación de la cerradura del corazoncito

reaccionario de algún hombre de poder. Una versión en historieta porno, la **Little Annie Fanny** dibujada por Billy Elder sobre guiones de Harvey Kurtzman, acaparó en los años sesenta la libido de Hug Heffner, el magnate de **Playboy**. Como hubiera dicho Anita, citando sentenciosamente a Tío Rico Mc Pato: Nadie sabe para quien trabaja.

Desde entonces, con la regularidad de un cometa ha regresado periódicamente a las pantallas el tema paidófilo de la huerfanita glamorosa, que tan eficazmente juega con las oposiciones juventud-vejez, pobreza-riqueza, depresión económica-derroche, y sobre todo, femineidad-masculinidad. En una deplorable ocasión, el adulto seducido fue Tony Curtis. Quizá no andaban muy lejos de tal constelación Vladimir Nabokov y Stanley Kubrick, padres adoptivos de **Lolita**. En el expediente que nos ocupa, el veterano John Huston (intérprete de la turbia historia paidófilo-incestuosa de **Chinatown**) se deja conquistar para dirigir una digna adaptación de esta perturbadora Oda al Complejo de Electra.

La trama insiste sin sorpresa alguna sobre el manido tema del horrible orfanatorio, la adopción por el millonario y el secuestro por malhechores que se

Estas hábiles caracterizaciones son potenciadas por una ambientación que resuelve con igual riqueza la miseria de los suburbios bajo la Depresión americana, y el lujo de los palacetes *Belle Epoque* de los pocos y felices. Ello contradice la indigencia visual del dibujo de Harold Gray: afortunadamente, porque su torpe estilo fue uno de los puntos más bajos del arte de la historieta de todos los tiempos. El diseñador de sets se aproximó más bien a las ambientaciones nuevorrquistas que disponía Geo Mc Manus para el **Don Pancho y Ramona** de los Locos Años Veinte. Y la cámara multiplica esta suntuosidad sensorial con un hábil juego de *travellings*, picados, contrapicados y cambios de ángulo. Lo más distinto (de nuevo, felizmente) del monótono plano americano o plano general de Harold Gray.

En fin, Houston recurre a una tercera intensificación, que, como hemos visto, es casi obligatoria en el tratamiento fílmico de personajes caricaturescos: el género musical. **Annie** esta sembrada de dinámicas coreografías: desde las batallas de almohadonazos de las huérfanas, hasta una parodia de número de Broadway interpretada en un teatro que Papá Diamantino ha alquilado íntegramente para él y su protegida (¡Al fin solos!). Un ritmo febril vuelve a contrastar los dos polos temáticos de la cinta: la concentración de toda la indigencia en los huérfanos de los arrabales, y la acumulación de toda la riqueza en los capitalistas que venden máquinas de hacer huérfanos (armas, municiones, bombarderos). Las dos premisas del silogismo están espléndidamente expuestas: de lo que parecen

hacen pasar por los desaparecidos padres. Pero quizá el tema no es tan banal como parece. Habrá advertido el autor, que todos los Super-Héroes fílmicos comenzaron siendo Super-Huérfanos. En el megalomaniaco sueño de la Super-Potencia, está siempre la pesadilla del desamparo. Esta es la agria médula de este hueso duro de roer, que sin duda hubiera roto los colmillos del pulgoso Sandy o de cualquier otro que no fuera el veterano Huston. Veamos cómo lo mastica.

Ante todo, mediante el inteligente uso de los personajes secundarios. Carol Burnett crea una deliciosa Celadora de Orfanatorio, perversa y sin embargo conmovedora porque es un retrato en negativo de la huerfanita. Pues así como ésta es niña, bella, abstemia y amada, la otra es menopáusica, fea, borracha y abismalmente solitaria: es la desamparada que jamás consiguió un Papá Diamantino, y ni siquiera un sarnoso Sandy. El juego de contrastes sigue con Albert Finney que encarna con certero profesionalismo al magnate adoptador: duro, autoritario, apurado, derechista, solitario, es el Celador del Fantástico Orfanatorio del Sueño Americano, donde todos podemos ser ricos y famosos (siempre que nos adopte el poder adecuado).

imposibilitados libretista y director es de juntarlas y sacar alguna conclusión.

Pues aquí es donde el hueso se pone verdaderamente duro. A finales de los cuarenta, John Huston debió huir a Europa para evadir las objeciones que la Comisión de Actividades Antiamericanas opuso a su versión fílmica de **La Roja Insignia del Coraje**, adaptada de la novela homónima de Stephen Crane. La cinta fue luego masacrada artísticamente por la censura. De haberse atrevido a sacar la obvia conclusión de **Anita**. Papá Huston no hubiera obtenido los millones necesarios para narrar las premisas, y habría tenido que emigrar nuevamente a Londres para filmar, como Losey, rarificadas tramas intelectuales, mientras Anita nuevamente abandonada seducía a algún vago de carreteras en los alrededores de París-Texas, o se convertía en conejita de **Playboy**, o en ladrona de alto vuelo, como Modesty Blaise, o perecía en algún refugio de niños iraquíes incinerado por las inteligente bombas mercadeadas por Papá Diamantino...

De manera que la moraleja de esta historia sólo podrá ladrarla el hidrofóbico Sandy: ¡Arf!

## Batman: el triunfo del joker (1989)

**D**emasiado se ha escrito sobre el Batman que empezó a dibujar Bob Kane en 1939, como para repetirlo.

Concentrémonos en sus versiones fílmicas.

Al serial de 15 episodios que produjo Columbia en 1943 sobre el Dúo Dinámico le correspondió la distinción de ser calificado por Gene Wright, en **The Science Fiction Image**, como *uno de los peores jamás filmados*. Mérito nada desdeñable, dado lo reñido de la competencia. Mucho más amable fue la paródica saga televisiva que protagonizó Adam West en 1966 para ABC: experimenta a un tiempo con las estéticas del circo, del kitsch y del Pop (toma literalmente de ésta, por ejemplo, las onomatopeyas gráficas: los Crash, Zowie y Splash que el sobrio Kane jamás dibujó en sus láminas originales). Garantizo la solidez de su dramaturgia. Tengo grabada en video la sublime escena donde Gatubella (Lee Merywheter) le confiesa al Superhéroe que *otro hubiera sido mi destino si hubiera encontrado antes hombres como usted*. Es la misma insidiosa trampa que tiende La Devoradora de Hombres al Doctor Santos Luzardo en **Doña Bárbara**.

Quizá el más memorable episodio de todo el batiburrito de la batimania,

sea el **Batman** dirigido en 1989 por Tim Burton. Este ha aplicado correctamente los ingredientes de receta que los otros aprendices estropearon. Veamos cómo.

Ante todo, por la atmósfera visual. Hemos dicho que el cómic es, ante todo, un estilo: y ciertamente, los callejones sombríos, los edificios monstruosamente decorados, las mansiones asfixiantes y las catedrales abandonadas diseñadas por Peter Young concuerdan con la Ciudad Gótica soñada por Kane. La cual es, ni más ni menos, Nueva York. Pues la limpia línea de sus rascacielos, vista de cerca, se abre en un erizado fractal de gárgolas, puertas broncíneas y mugre: en las estructuras de una modernidad arquitectónica que nunca osó decir su nombre, y se revistió siempre de los peores afeites de los estilos caducos.

Tim Burton juega además magistralmente la carta del papel secundario que se vuelve primario. Y ello no debe extrañarnos, pues esta carta es nada menos que el Joker, o Comodín, el protelco naipe capaz de representar todos los valores de las demás barajas sin ser ninguna de ellas. Toda alegría es contagiosa. La exhilaración que se apodera de nosotros cada vez que asoma en la pantalla

Nicholson embadurnado de Guasón, viene de que lo sabemos embriagado por el júbilo de representar un papel tan versátil, que recorre del narcisismo a la tragedia, y de ésta al grotesco y al infantilismo. Nicholson se permite los mayores histrionismos, deteniéndose siempre un milímetro antes de la sobreactuación. Conocer de manera tan precisa los límites de un rol en sí mismo desmesurado, es lo que llamamos genio. El papel del Guasón, como el del Mefisto de Szabo, parece hecho para que un gran actor exhiba todos sus registros, a pesar de estar centrado en una máscara. Pero es que Tim Burton, como los griegos, sabe que una máscara no sirve para esconder una personalidad, sino para revelarla.

En todo caso, ninguna artillería actoral es capaz de redimir una dramaturgia chata. Y es aquí donde interviene el complejo guión de Sam Ham y Warren Skaren, para darle la necesaria profundidad a las enigmáticas marionetas del cómic. Poca reelaboración necesitaba el propio Batman. Este, es el Demonio: basta tener en cuenta su subterránea guarida, sus alas de murciélago, sus puntiagudos cuernos, su compulsión de castigar a los réprobos, para saber qué contrabando arquetipal se nos ha vendido durante medio siglo bajo la coartada de la Santa Sardino. Sabido es también que el huérfano Bruce Wayne, obsesionado por vengar el asesinato de su padre, es un Hamlet gótico, por lo que resulta pertinente la caracterización neurótica, vacilante, atormentada que de él hace Michael Keaton. Batman es el Superyo: es la adhesión a la Ley; es la atadura al pasado y a la Historia que presupone toda venganza; es la autoridad

que intima la obediencia mediante el castigo; es el culpable Edipo y su necesario mundo de sombras. Todo esto estaba implícito —pero no necesariamente explicado— en la historieta original de Kane.

Lo que necesita un análisis más detallado, es el turbio proceso que convierte en verdadero héroe al villano: que hace del Joker el muchacho de la película. Los malhechores de Ciudad Gótica, son figuras de lenguaje convertidas en personajes. El Joker, o Guasón, es un chiste antropomórfico. Y el chiste, valga la palabra de Freud, es el placer de la regresión a las formas de razonamiento infantil. O, según Sternberg, es el deleite que sentimos al rebajar o destruir valores. Los cuales, bien lo sabemos, son las ataduras que el Superyo impone al perverso polimorfo: al Niño deseante, Narcisista e insaciable.

Es una jugada maestra guionística, por tanto, representar al Jack Napier pre-Joker como un narcisista, empeñado en una batalla edípica contra su jefe el gangster Grissom (el sólido Jack Palance). El baño de ácido, al destruir al Sujeto (pues Narciso tiene un solo Objeto y Sujeto, que es su desmesurado Yo) destruye también el mundo interno de los valores, y el externo de los compromisos sociales.

Como el postmoderno, el Joker es un monstruo, que se pretende liberado de los "metarrelatos" de la ética, la estética, la axiología o la teleología.

Este proceso, paradójicamente, produce la primera oleada de empatía hacia él. Su caída, como la de Luzbel, nos lo aproxima. Todo martirio exige nuestra cómplice compasión. Aparentemente libre, el Joker es después de todo un niño glotón y posesivo, aspirante a la tiranía ilimitada, pero librado a la espantosa orfandad de su deformidad. A diferencia de Batman, que busca el poder mediante el castigo —mediante las sombrías limitaciones del Superyo—, el Joker domina mediante la falsa promesa de gratificación: ofreciendo la liberación libidinal de los deseos.

Por ello, en cada arremetida, el Joker utiliza las retóricas de gratificación de cada una de las variantes del Poder. Primero, emplea el lenguaje titilante de la cuña para vendernos la muerte en forma de aditivos venenosos en los cosméticos mediante los cuales queremos ser Narcisos o Jokers (¿y vende otra cosa la publicidad?). Luego, aplica el lenguaje detonante de la vanguardia artística para abrumar y destruir a su inalcanzable Objeto del Deseo (¿y hacemos otra cosa los artistas?). Al negársele éste, intenta seducirlo con la versátil manipulación de la ternura, la emocionalidad, la tragedia (atención, libretistas de la industria del espectáculo). En fin, mediante la promesa populista del reparto de dinero, atrae a las masas enardecidas al gran mitin carnavalesco que terminará en masacre (¿y ha sido otra cosa la retórica política que

Así, se produce en la cinta la batalla —que quizá hemos visto también escenificada en el mundo— entre el Poder represivo, atado a un código de valores, a un pasado y a una misión histórica, y el Poder homicida sin otra meta que él mismo, disfrazado de promesa de gratificación, con las múltiples voces genocidas del fetichismo del consumo, los estereotipos comunicacionales, la ficción



El Joker, lograda interpretación de Jack Nicholson.

nos complacemos en llamar libre o democrática?).

Cierto, cada una de estas sulfurosas parodias del comercial, la alta cultura, el espectáculo y el mensaje político es una contestación de las instituciones que las emiten: pero el Joker, o el postmoderno, no es un contestatario, ni un libertario. Su primer argumento es la metrallera (pero la olvidamos, ante la fulguración de pantallas y payasadas); su última presa, el Poder (pero lo excusamos, mientras nos divierte).

demagógica y el genocidio desde el aire.

Dicho encuentro tiene lugar, como la confrontación final de **Metrópolis**, de Fritz Lang, en una catedral en ruinas. El Joker —quien siempre pregunta a sus víctimas si han danzado con el diablo, a la luz de la luna— nos arrastra al abismo, atado a una satánica gárgola de piedra. En vano lo sobrevivirá Batman, solitario escalador de rascacielos. A quien recordamos es al Joker, con su hueca risa mecánica. Fingiendo criticar

los medios, se ha servido de ellos para servirse de nosotros. Nos ha seducido: es decir, nos ha corrompido.

Quizá después de este baño de ácido, comprendamos cuánto nos le parecemos.



Dick Tracy, de Warren Beatty.

## Dick Tracy: el fracaso del maquillaje (1990)

**D**ick Tracy es otro de los incestos entre cine e historieta: René Rebetez recoge el rumor conforme al cual Chester Gould modeló su personaje sobre los rasgos faciales de James Cagney. Más le valió. El treintañero dibujante había presentado inútilmente sesenta y seis proyectos ante Joseph Medill Patterson, el editor del **Chicago Tribune**. La imagen del detective *de nariz aguileña y mandíbula cuadrada*, como lo describe su creador, capturó al fin la atención del editor en 1931. También ha allanado la pantalla grande en nueve incursiones. La más espeluznante, la de 1937, donde combatió a La Araña, que lo sobrevolaba atrincherada en la amenazante Ala Voladora. La más infortunada, la dirigida y protagonizada por Warren Beatty en 1990, pobre adaptación donde fallaron todos y cada uno de los ingredientes de la receta del éxito taquillero del **Superman** de los hermanos Salkind.

Desde luego, fueron alquiladas estrellas de primera para papeles de segunda: Robert de Niro, Dustin Hoffman y Madonna. Pero ni guionista ni maquillador les dieron la menor oportunidad de brillar. Simplemente, el primero delegó sus funciones en el segundo: el escritor confió la

tarea de desarrollar sus personajes a un cosmetólogo que sepultó a los divos bajo kilos de maquillaje.

Esto no es una condena del uso escénico de las máscaras. Los rostros de Frankenstein, del Fantasma de la Opera, del Conde Drácula, de Mefisto, del mismo alucinante Joker que interpreta Nicholson, son verdaderas creaciones. Pero nunca sustituyen a una historia: la resumen y epitomizan.

A esta categoría pertenecen también los monstruosos rostros de la historieta original de Chester Gould. Pues, así como Bob Kane fundó sus personajes en figuras retóricas, Chester Gould los construyó sobre la metonimia, ese tropos que describe lo abstracto mediante la presentación de lo concreto. Estudioso de la criminología, el dibujante reconoce que no existe el "tipo criminal", pero insiste en representar la torpeza moral y hasta la individualidad psicológica mediante la fealdad física. Así, "Flattop" significaba hacia los años cuarenta en norteamérica estúpido, torpe. Con tal nombre bautizó Gould un criminal que, previsiblemente, tenía la cabeza chata. Pero así como lo físico denuncia lo moral, lo moral precipita el destino. *Cada criminal debe morir en su estilo*, declara el

secuencia temporal de la tira cómica —y mucho más sobre la del film— tales atributos deben ser representados por conductas reveladoras: es decir, por el lenguaje de la actuación. La personalidad puede ser representada escénicamente sin un gramo de maquillaje, mediante lo que Grotowsky llamó "máscaras" de expresión y estilos de movimiento, o lo que en el plano siquiátrico Wilhelm Reich denomina "la armadura del carácter".

La caracterización de Tracy que intenta Warren Beatty no es anulada, entonces, por la omisión de un maquillaje físico, sino por la ausencia de una máscara de expresión, o, como dirían los antiguos griegos, de una persona. Puesto que se puede perfectamente interpretar al detective sin maquillar la nariz de águila que subraya zoológicamente su oficio de ave de presa. El mismo Gould ha variado el corte de pelo del héroe: engominado en los años treinta; de cepillo en los cincuenta; levemente rizado de allí en adelante. Lo que nunca varió fue su carácter, ni los gestos que lo revelan. La estereotípica mueca tensa del héroe es, en este sentido, una declaración de principios: segura superioridad, imperturbabilidad, implacabilidad. Igual defensiva dureza expresan sus ojos semicerrados. Sustituir esta acerada máscara de expresión por la boquiabierta sonrisa de Warren Beatty, haciendo de protector del inevitable huérfano, es destruir el personaje. Es documentalmente correcto que el Tracy de la tira cómica adopta a Junior, un niño abandonado. Pero querer hacer del paradigma del policía el paradigma de la ternura, es una operación aún más revulsiva que la de

historietista; y conforme a dicha regla, Flattop murió el 21 de mayo de 1944, al golpear su cabeza chata (flat) contra un poste (top) sumergido. De acuerdo a esta lógica esquizofrénica, en el cómic original el espía Cejas muere abaleado contra el asta de la bandera que traiciona; el gangster Tembleque, aquejado de fobia hacia el frío, fallece bajo un lago helado; la ladrona Suspiros Mahoney exhala el último suyo en una penitenciaría, y el exhibicionista Escena Faree, es acribillado en un escenario. En el mundo de los signos, toda máscara es destino. El torpe guionista del film de Beatty las degrada a mera comparsa de carnaval: desprovistas de destino, tampoco funcionan como signos.

Si el problema de los personajes secundarios del film parece ser su exceso de máscaras, la falta de la misma determina el fracaso de la caracterización del protagonista. Pues éste, mucho más que sus acosados malhechores, es una máscara. Tracy, como lo declaró repetidamente su creador, es "la ley". Para el dibujante, como para el romano, la ley es dura: por ello la delinea con trazos angulosos, así como reserva para "el delito" la atribución de fealdad exterior. Estos procedimientos son enteramente eficaces sobre la lámina inmóvil. Sobre la

vender la seguridad como la caja fuerte del traficante de armas, o el Poder bajo la máscara contestataria y libidinal del Joker. ¡Cómo se ve que Beatty nunca conoció a los humanitarios polizontes ideológicos que exilaron a palos a Charles Chaplin y a Joseph Losey y a John Huston y encarcelaron a Dashiell Hammet!

Igualmente desventurada es la dirección de arte en su esfuerzo de dar un equivalente plástico de la atmósfera del cómic original. Gould evolucionó hasta una quirúrgica economía del trazo y un uso del color plano que lo emparentaron con la escuela de la "línea limpia" de Hergé, y lo convirtieron en precursor de la detonante estética Pop. En ello no hubo nada gratuito. El mundo de la ley —a los ojos del historietista— es nítido: sus trazos tienen la definición de los cortes del bisturí. Cuando hay sombras, éstas parecen cortadas a guillotina, presentando un contraste tan violento como el del bien y el mal. Casi nunca hay medio tono; mucho menos matices. En el comienzo del film de Beatty se intenta traducir este mundo de contrastes mediante detallistas telones dibujados que parecen calcados del expresionista **Spirit** de Will Eisner: héroe nocturno, burlón, fuera de la ley y contradictorio, lo más distante de la unidimensionalidad de Dick

Tracy. Pero después, el ambientador aplica apastelados colores planos a ambientes de los años treinta, que correspondían a otra estética, abigarrada, dura, truculenta. Así, la operación plástica de la ambientación es la misma que la de la caracterización: tras edulcorar al polizante, colorizar la serie negra. Lamentamos que Beatty no presentara una silla eléctrica con cojines de satén. Mucho más que el Tracy original no lo sentara en ella, para que, como los criminales de Chester Gould, muriera en su estilo.



Anita la huerfanita, de Harold Gray: estilización e ideología torpes.

MATHURIN POPEYE VA A LA PÊCHE



El Popeye de Segar: fealdad poética, próxima a las farsas cinematográficas de Hal Roach.

## Realismo, neorealismo, seudorealismo, metarrealismo

**E**l problema del realismo es la cuestión fundamental del arte. Lo que hemos discutido en las anteriores consideraciones sobre los vasos comunicantes entre historieta y cine, es, en el fondo, el tema de las posibilidades, métodos y límites de la representación de lo real.

Pues, a pesar de que Ehrenburg califica peyorativamente al cine comercial de Fábrica de Sueños, es lo cierto que el mismo lleva ya casi un siglo de servidumbre al Realismo, o, mejor dicho, al Seudorealismo visual. La gran corriente de la producción fílmica desechó desde sus comienzos dos grandes y nobles vertientes: la de la fantasía onírica, al estilo Meliés o Wiene, y la del documentalismo realista conforme a los principios del Cine-Ojo de Dziga Vertov y sus afines narrativas veristas, como la de Dovzhenko, Pudovkin y algunos de los trabajos de Eisenstein.

La casi totalidad de la producción comercial se caracteriza desde entonces por la exposición de personajes y temas estereotipados, sin vínculos con la realidad ni parentescos con la imaginación, que sin embargo se mueven dentro

de una mimesis escenográfica de lo real que les presta una ficticia instalación en el verismo. Es esto lo que podríamos llamar Seudorealismo: su repugnante manto cobija desde las representaciones plásticas del hogar burgués medio y los falsos mitos del cowboy y el detective, hasta las falaces épicas contemporáneas o de la antigüedad. Incluso en el musical, género de la fantasía de masas por excelencia, los números bailables usualmente terminaron incrustados como interferencias o paréntesis en alguna anécdota autoreferente del mundo del espectáculo.

La preocupación por esta farsa fue lo que movió a Cesare Zavattini a afirmar que *por motivos en el fondo innobles, el cine ha cultivado, desde los Nickelodeons, la tendencia del hombre a rehuir los exámenes de conciencia radicales*. La solución, para los neorealistas italianos, era *ir aproximando cada vez más los dos términos de vida y de espectáculo para que el primero absorba al segundo*.

Pero este proyecto, todavía enteramente válido, peligra desde que la industria de comunicación de masas amenaza con lograr lo contrario: que el espectáculo absorba a la vida. Que ésta, en definitiva, se haga un remedo, primero

lo que esta centuria sería en lo humano y en lo estético. Y mientras el cine calca con mayor o menor éxito los elementales héroes de los años treinta, un nuevo cómic, complejo, barroco, lúcido, denso, incisivo y técnicamente magistral, con los solos recursos del papel, la tinta y la inteligencia abre universos que sistemáticamente se adelantan a los de la cinematografía, entorpecida por sus compromisos financieros y sus elefantiásicos medios de producción. Bien posible es que los nuevos Meliés, los nuevos Wiene, los nuevos Fritz Lang, los nuevos McCay —significativamente, McCay fue autor de geniales dibujos animados— dispongan pronto de una asequible tecnología que les permita convertir personalmente sus *storyboards* en narrativas del Metarrealismo.

La Imaginación contraataca.

#### UNA BIBLIOGRAFIA ELEMENTAL

- Caen, Loeb; Lob, Jacques y Sternberg, Jacques: Les Chefs d'Oeuvre de la Bande Dessinée*, Editions Planete, Lille, 1967.
- Caparros Lera, José María: Historia Crítica del Cine*; Editorial Magisterio Español, Madrid, 1976.
- Barbachano, Carlos y Gortari, Carlos: El Cine, Arte, Evasión y Dólares*. Salvat. Barcelona, 1984.
- Caradec, Francisco* (Edit.) *I Primi Erol*, Garzanti, Milán, 1965.
- Gifford, Denis: Science Fiction Film*, Dutton Pictureback, 1971.
- Gray, Harold; Little Orphan Annie*, Dover Publications Inc, Nueva York, 1968.
- Gubern, Roman: Literatura de la Imagen*, Salvat. Barcelona, 1974.
- Massotta, Oscar; La Historieta en el Mundo Moderno*, Editorial Paidós. Buenos Aires, 1960.
- Nichols, Peter* (Edit.) *The Encyclopedia of Science Fiction*, Granada, Londres, 1979.
- Rebetez, Rene*, y otros: *Ensayos Marxistas sobre los "Comics"*. Ediciones Los Comunereros, s.d.
- Resnais, Alain: Film und Comic Strip*, Graphis 160, Zurich, 1972-1973, pp. 96-103.
- Sadoul, Georges: Dictionnaire des Cinéastes*, Editions du Seuil, Bourges, 1977.
- Shipman David: A pictorial History of Science Fiction Films*, España, 1985.
- Villegas López, Manuel; Los Grandes Nombres del Cine*, Editorial Planeta. Barcelona, 1973.

de las decoraciones, luego de las modas, finalmente de las estereotipias del Seudorealismo, con su plano fingimiento superficial de un referente construido a base de escenografías encargadas por catálogo, y su masa oculta de anécdotas y convenciones paralizadas y carentes de autenticidad.

El cine basado en los cómics, o en la estética de ellos, es interesante en la medida en que ha presentado una excusa conceptual para la ruptura del Seudorealismo en la ambientación y el ritmo cinematográficos, enfrentándonos así con una realidad que podemos fácilmente poner en cuestión: que contemplamos y juzgamos como el producto de lo imaginario que efectivamente es. Y cuando dentro de este distanciamiento escenográfico incluimos un discurso apoyado en una crítica de lo real, se produce un segundo y corrosivo distanciamiento, una Metarrealidad, que por su mismo alejamiento formal de lo expuesto nos permite comprenderlo y asimilarlo con mayor profundidad. Difícilmente captaremos mejor el espíritu de la burocracia que a través del caricaturesco **Brazil** de Gilliam; o la seducción manipulativa de los medios de masas que mediante las farsescas exposiciones del **Batman** de Tim Burton. Pues

el arte, como decía Picasso, es una mentira que nos permite conocer la realidad.

Pero la inspiración del cómic no sólo hace posible una estética liberadora, sino también una liberación de la estética. Cuando los monopolios norteamericanos de la industria del celuloide primero robaron y luego boicotearon las oníricas producciones de Meliés, se cerró todo un camino posible del ensueño social, sepultado por las espesas escenografías de catálogo y tramas de cliché de la siesta masiva. Hoy en día, dos nuevos hechos —que pronto serán uno solo— abren la posibilidad de crear y manejar entornos visuales cinematográficos con la misma soltura y creatividad con las que un historietista traza sus planchas. En primer lugar, como lo demostró Antonioni con su **El Misterio de Oberwald**, es ya posible filmar en video para la pantalla grande. En segundo lugar, como lo probaron el dibujante Moebius y el director Steven Lisberger en **Tron**, se puede establecer, animar, distorsionar, metamorfosear, descomponer y recomponer ambientes visuales —y hasta actores— mediante la computadora.

Estas técnicas, en sí y por sí, no garantizan nada. Después de todo, el dibujo animado ha descendido, de las audaces fiestas de Norman Mac Laren, que tomaba por protagonistas de sus cortos a rayas, números y manchas de tinta, a una tediosa antropomorfización clasicista que se mueve en decorados Seudorealistas, como sucede en la mayoría de los subproductos del género que rellenan la televisión. Las nuevas técnicas de producción de la imagen, como pasó una vez con la pintura al óleo, esperan sus genios individuales, capaces de llevar al límite potencialidades actualmente apenas vislumbradas. Algo de lo que podría ser el futuro universo visual del cine Metarrealista se evidencia ya en las fiestas alucinatorias de los mejores video-clips.

El cómic es un laboratorio, un seminario de proyectos para esta nueva manera de plantearse la narración visual. Nada más erróneo que creerlo un género de segunda, o meramente infantil, o enteramente cautivo de los estereotipos de la cultura comercial. El cómic, no sólo ha producido obras maestras, sino lo que posiblemente es La Obra Maestra de este siglo, en el lírico, profético, fantasioso **Little Nemo** de Winsor McCay, que entre 1905 y 1912 se permitió la anticipación poética de todo

