

Nosferatu. Revista de cine (Donostia Kultura)

Título:
A los malos del cómic les gusta el cine

Autor/es:
Comas, Angel

Citar como:
Comas, A. (1998). A los malos del cómic les gusta el cine. Nosferatu. Revista de cine. (27):49-53.

Documento descargado de:
<http://hdl.handle.net/10251/41074>

Copyright:
Reserva de todos los derechos (NO CC)

La digitalización de este artículo se enmarca dentro del proyecto "Estudio y análisis para el desarrollo de una red de conocimiento sobre estudios fílmicos a través de plataformas web 2.0", financiado por el Plan Nacional de I+D+i del Ministerio de Economía y Competitividad del Gobierno de España (código HAR2010-18648), con el apoyo de Biblioteca y Documentación Científica y del Área de Sistemas de Información y Comunicaciones (ASIC) del Vicerrectorado de las Tecnologías de la Información y de las Comunicaciones de la Universitat Politècnica de València.

Entidades colaboradoras:



donostiakultura.com



A los malos del cómic les gusta el cine

Ángel Comas

Aspaldikoa da zinearen eta komikiaren arteko hurremana. Komikietako maltzurak zinemako aktore eta pertsonaietan oinarritu dira eta zineko maltzur nabarmenetako batzuk komikietatik sortu dira. Nolanahi ere, komikietako bilauek zineko maltzurrek egin ezin ditzaketen hainbat gauza egin ditzakete.

Herman Mankiewicz, el guionista de **Ciudadano Kane** (1940) y hermano de Joseph, lo dejó muy claro en 1937: "En una novela, el héroe puede follarse con diez chicas y al final casarse con una virgen. En un film esto no está permitido, tanto el héroe como la heroína han de ser vírgenes. El villano, no obstante, puede follarse a

quien le apetezca, pasárselo tan bien como le dé la gana y hacerse rico engañando y traicionando a todo el mundo... Pero al final tienes que matarle".

Ante la imposibilidad de que Hollywood reflejase libremente la maldad, se echó mano de los malvados de los cómics. Resulta paradójico que lo censurado para los

mayores en el cine se pusiese al alcance de los niños en los tebeos. Aunque la maldad de los villanos de los dibujos no quedaba explícita ésta no dejaba lugar a dudas. Eran malos de papel que luego se vistieron con atuendo de celuloide y a quienes se les enmascaraba deliberadamente con toques de humor sus perversidades o felonías. Parecía que un



malo de cómic quedaba en segundo plano, porque se le dibujaba con cuatro trazos que impedían que trascendiese su perversa personalidad. Pero cuando ésta se imponía a las naturales limitaciones del medio, brillaban y arrasaban como un huracán. Es indudable que, en estos casos, los malos siempre resultaban mucho más interesantes y atractivos que los tontorrones héroes. *"Un buen hombre puede ser estúpido y aun así será bueno. Pero uno malo debe tener cerebro"* -escribió Maximo Gorki-. El inocente Superman no tiene nada que hacer en su pulso con el maquiavélico Lex Luthor. Batman se ve como el tonto del pueblo ante sus múltiples e imaginativos enemigos, auténticos artistas del crimen... El lector/espectador nunca aceptaría un malvado que fuese tonto. Ni incluso si se le presentara en tono de comedia. El Joker del primer **Batman** (Tim Burton, 1989), no deja de ser un temible psicópata. *"Soy el primer artista total del homicidio que funciona en el mundo"* -proclama malévola mente Nicholson-.

El irresistible atractivo del mal

Los *villains* más conocidos de los

cómics siempre han tenido el cerebro muy desarrollado. Son auténticos genios. Bajo formas equívocamente inocuas disfrazadas con los trazos aparentemente inofensivos de los dibujos se escondían las taras más despreciadas por las sociedades conservadoras. Eran los más grandes viciosos, los más cínicos y los que se reían de las leyes humanas y divinas, aunque estos conceptos deberían relativizarse. *"Alguien que odia a los perros y los niños no puede ser malo"* -declaró el irreverente W. C. Fields-. Amparándose en la coartada de publicaciones para niños y jóvenes se esbozaban villanías que el cine no podía permitirse acosado por la auto-censura de los estudios o los previsibles ataques de las ligas de decencia. En sus países al cine, los malos de los cómics han conservado estas características básicas casi siempre tras un aparente tratamiento de comedia. Hagan lo que hagan siempre caen simpáticos. Lo significativo es que los malvados más famosos de los cómics que se han pasado al cine hayan triunfado principalmente en los géneros de terror y fantásticos. Los de los cómics de los años 40 sólo han servido para dejar parte de

sus rasgos físicos a gánsters o a poco ilustres delincuentes.

Todos los héroes del cómic tienen su malvado o malvados fijos. Es la contrapartida obligada. ¿Cómo puede mostrarse la belleza si no se la compara con la fealdad? ¿Cómo puede glorificarse lo bueno si no se muestra la maldad? En un medio esquemático como el cómic, en el que una simple viñeta está llena de ideas y sugerencias, los mensajes se basan en las comparaciones de alternativas opuestas. Eso no significa que los mensajes de todos los cómics fuesen políticamente correctos; aunque supeditados a este planteamiento tan reduccionista, los villanos podían escapárseles de las manos de sus autores y resultar, muchas veces, mucho más interesantes y atractivos que el protagonista. Lógicamente muchos de los malos no resultaron tan notorios como otros. Pero si ya es difícil la creación de un modelo nuevo de héroe todavía resulta más complicado construir un malvado con personalidad auténtica. Aunque el héroe acabe aparentemente por triunfar llevándose a la chica y los honores, el villano ilustre queda más arraigado en el recuerdo del espectador e incluso se le suele dejar en *stand-by* por si acaso se le piensa resucitar. Incluso simplemente esbozado y presentado como enemigo en un cómic, el mal es infinitamente más atractivo, y sobre todo más inteligente, que el bien cuyo defensor máximo, el héroe, se protege más en las reglas de la sociedad que en sus propios recursos personales. El triunfo del malvado se debe siempre a él mismo e incluso en lucha a vida o muerte contra un entorno adverso y hostil. En el subconsciente del espectador los actos criminales funcionan igual que aquellas películas que exaltan al villano durante todo su metraje pero les destruyen en los dos minutos finales. La moraleja última no tiene ningún peso específico crítico en el contexto del discurso filmico. En estos casos, la estrella

es casi siempre el malo, deliberada o inconscientemente. *"La maldad es un mito inventado por la gente buena para justificar el curioso atractivo de gente diferente"*, dijo Oscar Wilde.

Dos caras de una misma moneda

De hecho, e igual que el personaje doble del doctor Jekyll y Mr. Hyde, el héroe y el malvado de los cómics componen las dos caras de una misma moneda. *"El hombre no es verdaderamente uno solo"* -dice Fredric March en el film de Mamoulian (**El hombre y el monstruo**, 1932)-. *"El bien y el mal siempre están en eterna lucha en su interior. Si pudiesen separarse estas dos partes, el mal quedaría libre"*. Para Mamoulian/Stevenson dejar libre al mal sería una catástrofe. Esta dualidad contradictoria queda patente en personajes de doble lectura como el del fantasma de la Ópera, y sus modernas variantes del tipo vengador como **Darkman** (Sam Raimí, 1990), **El cuervo** (Alex Proyas, 1994), **Spawn** (Mark A. Z. Dippé, 1997) o **El abominable doctor Phibes** (Robert Fuest, 1971), en los que resulta difícil determinar dónde empieza el bien y dónde termina el mal y hasta qué punto la venganza justifica sus malignas acciones. Incluso es patente en una comedia como **La máscara** (Chuck Russell, 1994), aunque aquí los antagonismos entre bien y mal hayan sido sustituidos por los de timidez y autoconfianza, heredados precisamente del film de Jerry Lewis, **El profesor chiflado** (1963). La lucha externa entre el bien y el mal, representados por dos fuerzas diferentes, no deja de ser la misma lucha que acostumbra a librarse en el interior del ser humano. Todos estos personajes han nacido o han sido influenciados por el cómic.

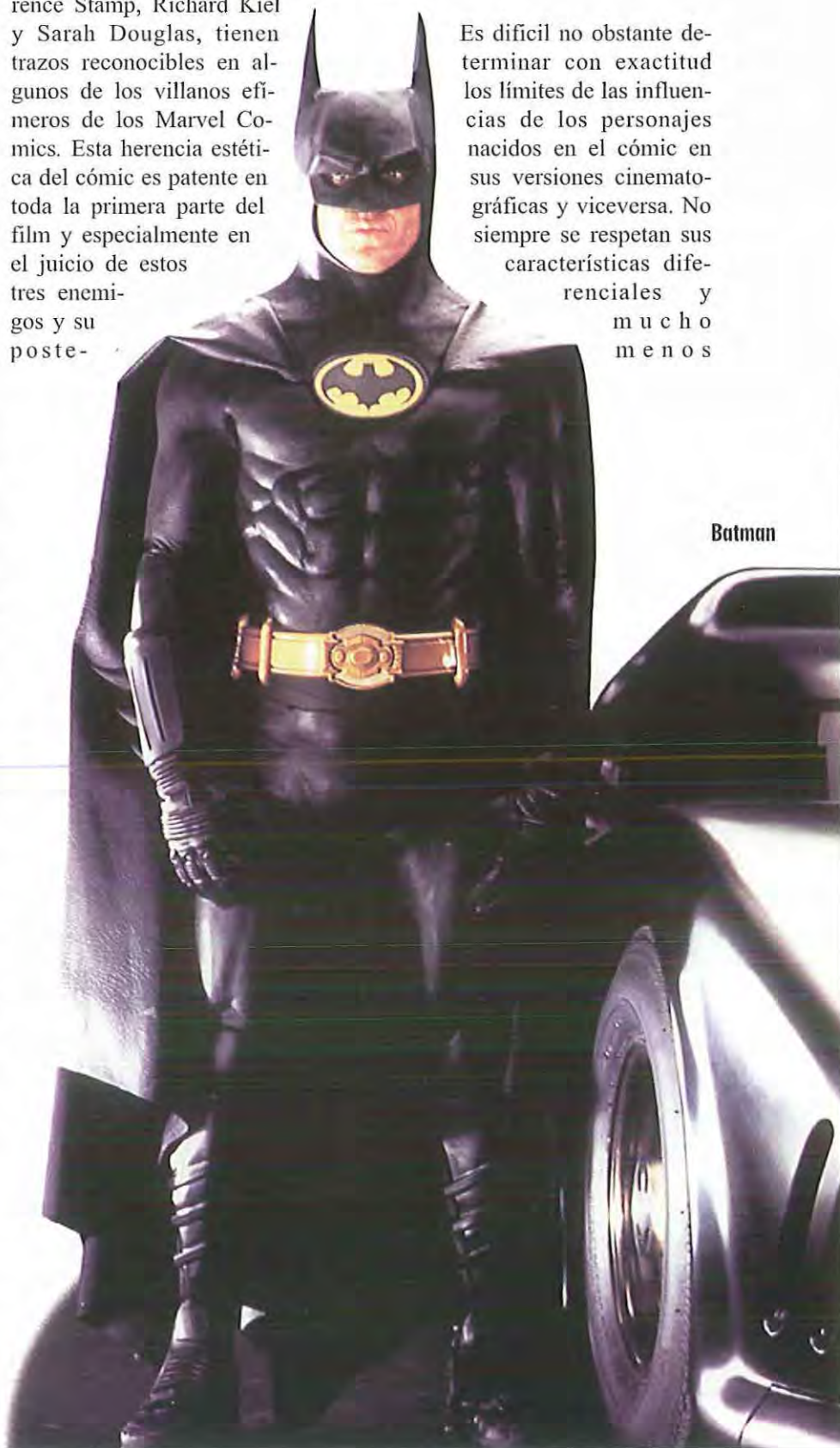
La sinergia de los medios

Los rasgos estéticos de los mal-

vados del cómic pasados al cine han venido variando con el paso del tiempo y, especialmente, gracias al auge de los efectos especiales y del maquillaje. En este tipo de villanos la influencia formal del cómic resulta evidente en su vestuario y en las onomatopeyas visuales, clara traslación al cine de las dibujadas en el papel. Los tres malos de **Superman, el film** (Richard Donner, 1978), Terrence Stamp, Richard Kiel y Sarah Douglas, tienen trazos reconocibles en algunos de los villanos efímeros de los Marvel Comics. Esta herencia estética del cómic es patente en toda la primera parte del film y especialmente en el juicio de estos tres enemigos y su poste-

rior encarcelamiento en el espacio. El apogeo de revistas como *Tales From the Crypt* (E. C. Comics) y similares propició las apariciones de malos tan encopetados como Jason (**Viernes 13**, 1980), Michael Myers (**La noche de Halloween**, 1978) o incluso Freddy Krueger (**Pesadilla en Elm Street**, 1984). Terror y humor se mezclaban con impactantes resultados.

Es difícil no obstante determinar con exactitud los límites de las influencias de los personajes nacidos en el cómic en sus versiones cinematográficas y viceversa. No siempre se respetan sus características diferenciales y mucho menos



Batman

cuando se humanizan dibujos animados, que también tienen sus villanos. La industria de la comunicación cada vez más impone sus reglas en busca de la máxima rentabilidad. Las interacciones estilísticas han sido constantes a través de sus periplos por cómic, portadas de *pulps*, radio, seriales de cine, series televisivas, dibujos animados y películas primero de serie B y ahora de gran presupuesto. Es casi imposible encontrar un personaje puro que haya saltado directamente del cómic al cine sin interferencias de otros medios. *Superman*, por ejemplo, nace en 1938 en los *Action Comics*. Poco después se producen dos seriales de episodios para los cines (protagonizados, en 1948, por Kirk Alyn, y en 1951 por George Reeves), pero a principios de los 40 los hermanos Fleischer (padre y tío de Richard y creadores de *Popeye* y *Betty Boop*) hicieron una serie de dibujos animados para el cine. Curiosamente Lex Luthor apenas tenía protagonismo. Hackman y Donner tuvieron que trabajar a fondo sus rasgos diferenciales para componer el personaje en la serie cinematográfica (**Superman, el film**). Luego, el Luthor cinematográfico influyó a su vez determinados villanos de los cómics. Más claras son las influencias estéticas de los villanos de *Batman*, sobre todo porque fueron desarrolladas más a fondo en la serie televisiva (emitida en Estados Unidos del 12-1-66 hasta el 14-3-68) que en el propio cómic. Es curioso señalar que en esta serie algunos de los villanos clave fueron interpretados por actores diferentes (normalmente vicjas glorias). Por ejemplo, George Sanders, Otto Preminger y Elli Wallach hicieron de Mr. Freeze, que protagonizó Schwarzenegger en el último *Batman* (**Batman y Robin**; Joel Schumacher, 1997). Precisamente en este personaje se pueden encontrar fácilmente las huellas de la evolución estética marcada por los efectos especiales aunque tenga poco que ver

con el del cómic. Ocurre lo mismo con los del Pingüino o el Joker de los *Batman* anteriores. Los *villains* de la serie televisiva eran de hecho gloriosas *guest stars* que se divertían lo suyo encarnando, con mucho sentido del humor, a aquellos malos que les habían encantado en los cómics, y se convertían en sus auténticos protagonistas. Esta derivación paródica de los malos es la que han hecho suya los grandes *blockbusters* actuales. Para llegar a todos los públicos -objetivo máximo de cualquier superproducción que deba amortizarse- se suaviza la maldad a través del humor, aunque ésta continúa latente. Ocurre en **Hombres de negro** (Barry Sonnenfeld, 1997), aunque el humor se convierte en insoportablemente sangriento en **Mars Attacks!** (Tim Burton, 1997). Curiosamente, el film de Burton se inspira, y conserva fielmente a los villanos, de una serie de cromos promocionales de unos chicles en 1962, lo que no deja de ser una variante de los cómics bajo otro soporte. Por el contrario, **Starship Troopers (Las brigadas del espacio)** (Paul Verhoeven, 1997) carece totalmente de este humor ni siquiera en las feroces arañas, inspiradas en algunos de los cómics antes mencionados y en las hormigas de **La humanidad en peligro** (Gordon Douglas, 1954).

La sinergia entre diferentes medios se ha venido manifestando principalmente desde los comienzos del sonoro entre cine de serie B y seriales, *pulps* y tebeos. Y si apurásemos las influencias no deberíamos olvidar nunca que un *story-board* no deja de ser un borrador de cómic que sirve como borrador de trabajo de una película. El *Chicago Journal-Daily News* publicó desde 1931 tiras diarias de *Dick Tracy* en las que el delincuente era un simple punto de referencia para el mensaje moralista que proclamaba el héroe. Es curioso, no obstante, que la

mandíbula del protagonista se pareciese tanto a la de James Cagney, triunfador entonces en los *thrillers* de la Warner... La King Features Syndicate (propiedad de W. R. Hearst) también se apuntó a las aventuras del detective privado con series en forma de tiras de *Fight Against Crime* y *The Big Knock Over* y después, en 1934, contrató a Dashiell Hammett para que escribiese los guiones de *Secret Agent X-9*, que ilustraría el entonces prometedor dibujante de 24 años Alex Raymond. Hammett compondría un personaje, X-9, que actuaba al margen de la ley y la justicia con métodos expeditivos propios que presagiaban el futuro Harry el Sucio. El primer malo de la serie era "El dominador", Alfred Hall, un refinado sibarita de modales educados, atildado, que maneja a su banda desde la sombra y que inspiró a sofisticados malos de los filmes y seriales de gánsters y espionaje (era entonces el apogeo de la Warner) y a los ilustradores de las novelas del género. Desde 1946 a 1956, Alex Raymond ofreció una variada galería de malvados de todos tipos a través de su famoso Rip Kirby, un peculiar detective de gafas de concha, que no dejaron demasiada huella en los malvados del cine.

Apogeo de los malos del cómic en el cine fantástico y de terror

Es en el terreno de lo fantástico y en el terror tipo *gore* donde el cine ha desarrollado con mayor entusiasmo ideas y personajes surgidos en los cómics. *Amazing Stories*, *Nightmare*, *Hell-rider*, *Thrilling Comics*, *Heavy Metal*, *Creepy*, *Eerie*, *Weird Tales*... e incluso *Mad*, algunas publicaciones francesas y muy especialmente el cómic *underground*, están en la base de los malvados de las cintas de ciencia-ficción o de acción, sin olvidar las influencias básicas de Lovecraft. Una de las últimas aportaciones ha sido **Spawn**

(Mark A. Z. Dippé), con un malvado, Violator, que parece un cruce entre El hombre enmascarado y Darth Vader con toques a lo Tim Burton, sin olvidar al propio protagonista, un ambiguo vengador clásico de los cómics. **El quinto elemento** (Luc Besson, 1997) parece el *know how* definitivo de cómo adaptar el cómic al cine. Unos géneros que siempre habían sido de serie B se convirtieron gracias a filmes de gran presupuesto como **La guerra de las galaxias** (George Lucas, 1976) o **Conan, el bárbaro** (John Milius, 1982), en rentables y apetecibles por el gran público. Un rápido análisis detecta rápidamente que la mayoría de estas películas no dejan de ser traslaciones, confesadas o no, de historias y planteamientos de los *comic-books*. Primero fue la lucha del cine contra la televisión y más tarde su hermanamiento, sumados con el desarrollo de las técnicas de trucajes propiciadas por el nacimiento de la señal electrónica los que aceleraron las ventajas de esta sinergia multimedia. En esta parte de la historia, la actual, cine y cómics están en la base de una gran industria multimedia que marca las líneas de otros productos de gran consumo (juegos, parques temáticos o cualquier otra variante del *merchandising*) bajo una estrategia comercial común trazada por los grandes conglomerados.

La renovación del malo en el cine fantástico, gracias a claras influencias del cómic, se produjo con el nacimiento de **La guerra de las galaxias** y en escala menor con la serie **Star Trek**, aunque ambas películas y serie televisiva aprovecharon su popularidad para publicar versiones en cómic de sus historias, con lo que la interacción estética y de contenido ha sido constante y en ambas direcciones. El inquietante Darth Vader es un cruce de muchos malvados, e incluso héroes, del cómic, especialmente de los del subgénero de "espada y brujería"

(*sword and sorcery*) modificados por un imaginativo trucaje de imagen y sonido. La composición de Ming, el malvado de **Flash Gordon** (Mike Hodges, 1980), parece calcada del personaje dibujado por Alex Raymond. Revistas como *Hull*, *Conan*, *Claw o Stalke* están en el origen de la mayor parte de su imaginaria. Freddy Krueger puede ser una variante moderna inspirada en algunos malvados de estas publicaciones. Curiosamente en el actual resurgir del cine policiaco se ha asistido también a un renacimiento de *comic books* del género, como *Polux o Hard Boiled*, y cargar las tintas en los personajes negativos ha servido de inspiración a cineastas como Rodríguez -recuérdese algunos de los *zombies* de **Abierto hasta el amanecer** (1995)-.

Gracias a la mayor permisibilidad del cine de ahora ya se puede hablar libremente de los villanos e incluso convertirlos abiertamente en los auténticos héroes de las historias. Es precisamente la serie de James Bond la que los ha venido presentando casi siempre en igualdad de condiciones ético-morales con el protagonista. Son malvados ególatras, *self made men*, muy parecidos en esencia a Lex Luthor tanto en personalidad como en sus acciones o el entorno, cruzados con el tipo "maestros del universo" creados por Jules Verne y materializados en el cine por Vincent Price. El último malo de la serie (Jonathan Pryce) tiene rasgos inequívocos del Luthor de **Superman**. Scaramanga -Christopher Lee en **El hombre de la pistola de oro** (1974)- parece en esencia una evolución del ya mencionado Alfred Hall de la tira *X-9*. Lo atractivo de la serie es que hay escasa diferencia entre la moral y la ética del personaje etiquetado como héroe y el considerado como malvado. Es como si se hiciesen buenas las palabras de Catwoman al Pingüino en **Batman vuelve** (Tim Burton, 1992): "*Para destruir a Batman debemos convertirle en lo que más odia, nosotros*".

