

Nosferatu. Revista de cine (Donostia Kultura)

Título:
Cine y cómic europeos

Autor/es:
Mensuro, Asier

Citar como:
Mensuro, A. (2001). Cine y cómic europeos. Nosferatu. Revista de cine.
(34):177-183.

Documento descargado de:
<http://hdl.handle.net/10251/41217>

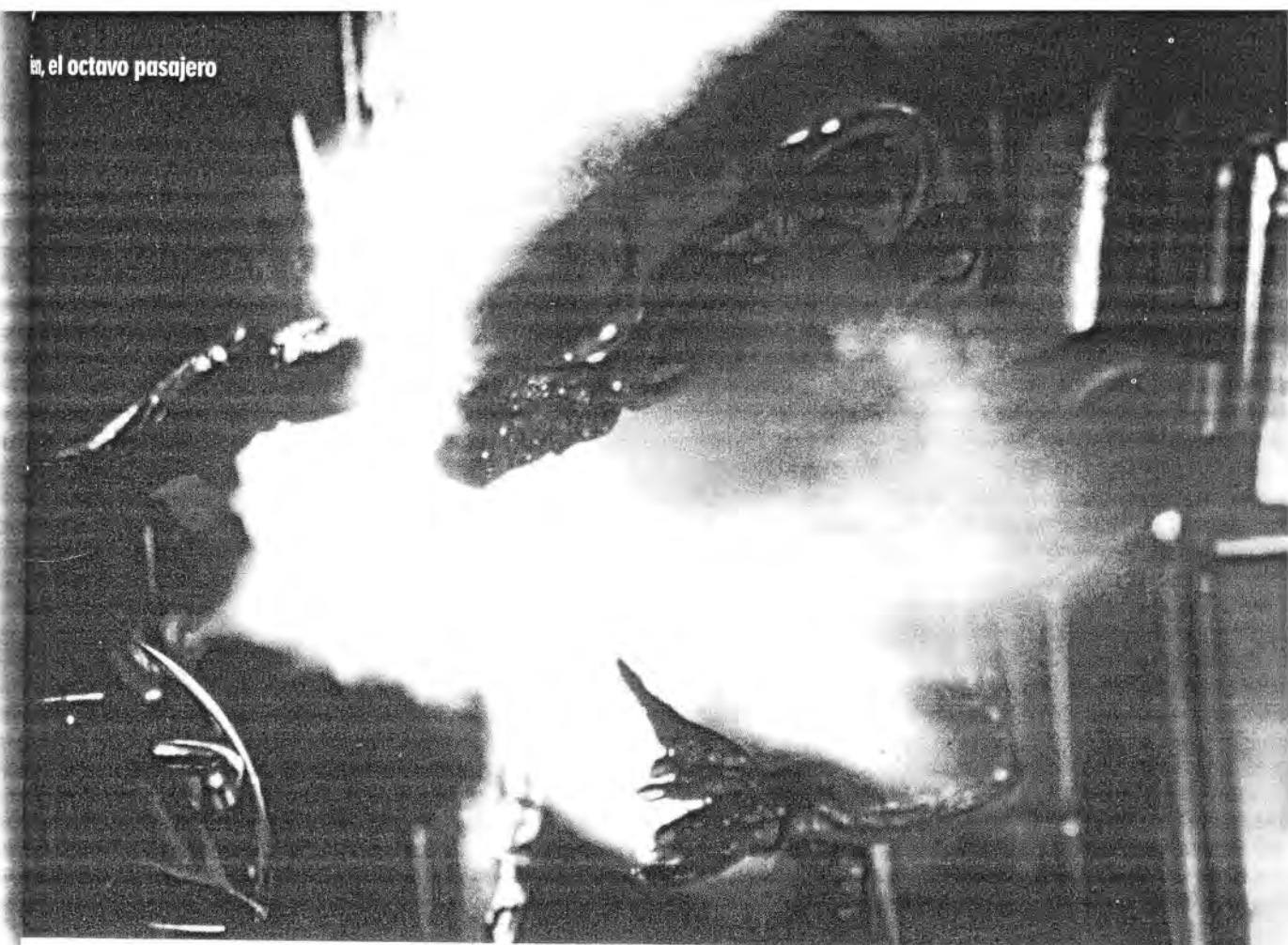
Copyright:
Reserva de todos los derechos (NO CC)

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



Cine y cómic europeos

*Méliès edo Chomón-en lehenengo irudiek
hasita, zientzi fikziozko zinemak zenbait
gogoratutakoen irudi eskaini ditu XX. mendeko
herri-kulturaren irudizkoaren barruan. Dena den,
hasieratik zinemak diziplina artistiko
desberdinetatik edan du, bere garapenaren
mesedetan. Azken hogei urteotan, munduko
zinemak jaso duen eraginik garrantzitsuenetakoa
Europako komikia izan da, batez ere frantziarra.*

Asier Mensuro

Quizá la razón por la que resulta fascinante escribir sobre estética cinematográfica sea que permite mostrar la gran cantidad de referencias visuales que el cine toma de otras artes o disciplinas para recrear el universo visual de un film, o de un determinado género.

Un caso notorio es el de la ciencia-ficción, que siempre ha destacado por su rica imaginación a la hora de crear mundos con la libertad que proporciona no verse atada a la fidelidad de ninguna realidad preexistente. El impactante resultado visual en el celuloide de muchas de estas recreaciones ha hecho que este género -o tal vez subgénero del cine fantástico- goce de una inmensa popularidad. Desde las primeras películas de Méliès o Chomón, pasando por la ciencia-ficción alemana del periodo de entreguerras, el cine de serie B americano de los años 50 o



Alien, el octavo pasajero

A finales de los años 60, el cómic de Ci-Fi francés resurge y alcanza altas cotas de popularidad gracias a autores como Jean-Claude Mézières, Jean Giraud "Moebius", Pierre Christin o Enki Bilal, que comienzan a crear sus propios universos gráficos de ciencia-ficción dentro de un fenómeno editorial que se conoció con el nombre del *boom* del cómic adulto que, en mayor o menor medida, alcanzó durante los 70 y los 80 a toda Europa y a EE.UU.

el fenómeno de masas que nació con el film **La guerra de las galaxias** (*Star Wars*, 1976), la ciencia-ficción ha estado presente en la historia del cine proporcionando muchas de las imágenes que se han integrado en el imaginario colectivo de la cultura popular del siglo XX, tan marcado por lo que los especialistas en comunicación audiovisual denominan *mass media*.

Soy poco amigo de citar películas como hitos con los que se inician periodos o etapas de historia del cine, pero en lo que a la ciencia-

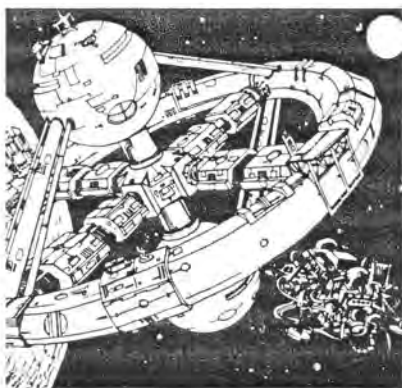
ficción contemporánea se refiere, los filmes **La guerra de las galaxias**, de George Lucas, primero, y **Alien, el octavo pasajero** (*Alien*, 1979), de Ridley Scott, poco después, crearon dos modelos estéticos que han marcado el desarrollo ulterior de este género. La primera ha servido como referencia para películas que utilizando un término prestado de la literatura de Ci-Fi podríamos definir como *space operas*. La segunda influirá poderosamente en la estética de **Blade Runner** (*Blade Runner*, 1982), fuente de referencia ineludible de las "distopías" o "antiutopías" futuristas.

Podría parecer entonces que gran parte de la producción posterior es deudora de este modelo americano y en menor medida inglés -y hasta cierto punto esto es así-, pero si ampliamos nuestro punto de vista, indagando sobre las fuentes visuales que condicionaron el resultado estético de ambas obras, descubriremos una realidad mucho más rica y compleja en la que existe una fuerte presencia de modelos europeos. Pretendo analizar solamente una de estas fuentes de referencia, que no es otra que el cómic europeo de Ci-Fi, en especial francés y en menor medida inglés. Intentaré sintetizar el papel preponderante que ha jugado, no sólo en la creación iconográfica de estos dos filmes, sino también en el desarrollo de la producción europea de Ci-Fi de los últimos 20 años.

Este proceso fue facilitado por editoriales francesas como Dargaud, que gracias a la buena aceptación de este material en el mercado podía pagar a sus autores una cantidad de dinero muy superior a editoriales de otros países europeos. Así, los dibujantes encuentran la seguridad económica que les permite dedicar más tiempo a la realización de cada página, prestando atención a elementos como los fondos, cuidando el diseño de los personajes secundarios, multiplicando el número de escenarios donde se desarrolla la acción, etc.

Autores como Mézières o Moebius se preocuparon de recrear universos acordes a la historia que deseaban contar y no simplemente a copiar soluciones clásicas provenientes de cómics del pasado, como por ejemplo de Flash Gordon, que, a la postre, seguía siendo la fuente más imitada en los cómics de ciencia-ficción.

Mézières (1), junto a Pierre Christin, crea en 1967 para el semanario *Pilote* su popular serie *Valerian*, donde narra las aventuras de dos viajeros temporales. Sin lugar a dudas, el diseño de algunos personajes, ambientes, naves espaciales etc., poseen tantos puntos en común con la posterior trilogía de **La guerra de las galaxias** que no es posible pensar en la simple coincidencia. Más bien, debemos suponer que Lucas utilizó un sin-



Valerian

N
L
"
re
n
hi
ce
H
co
me
qu
tal
bié
de

En
bié
infl
que
pó e
com
trab
vers
(2).
Chri
ilustr
que i
bient
había
sas o
divers
Fi par

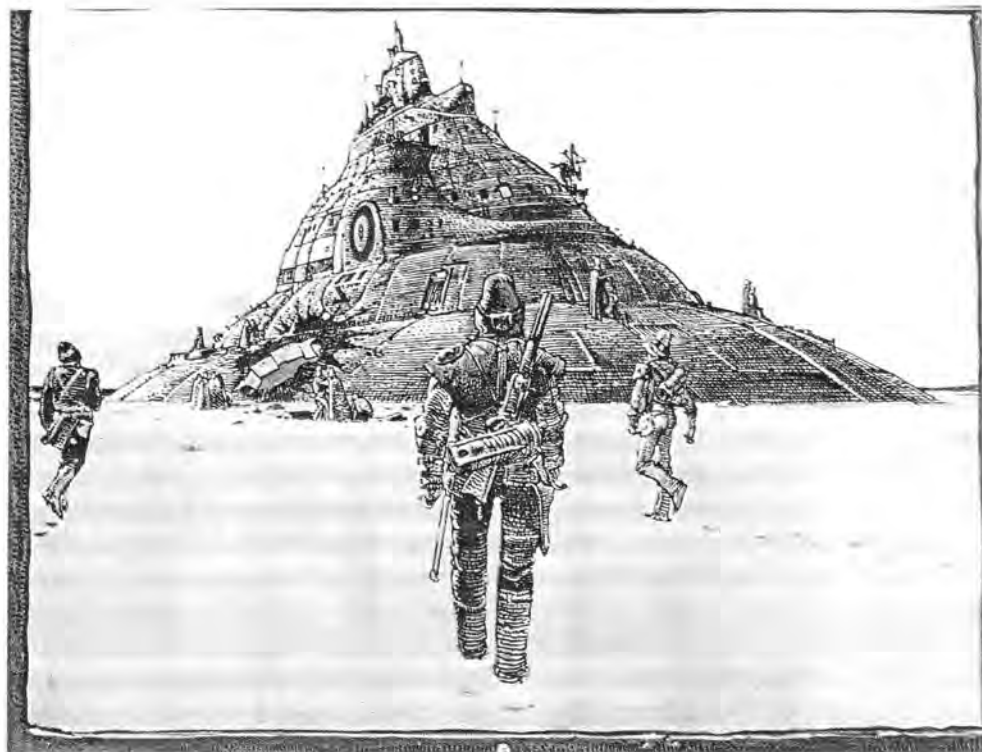
Debido
de este
referen
mics b
revista

fin de referencias provenientes de la cultura popular, de la que siempre ha sido admirador y consumidor.

No podemos considerar menor la influencia de Jean Giraud "Moebius", sin duda el otro gran renovador de la estética de los cómics de Ci-Fi. Fundador de "Les humanoïdes associés" y por tanto co-creador de la revista *Metal Hurlant* (1975), publica historias como *Arzach*, *The Garage Hermétique* o *The Long Tomorrow* que serán un referente fundamental no solo para *Alien*, sino también para el resto de la filmografía de ciencia-ficción de Ridley Scott.

En el caso de *Alien*, donde también se ve la huella de *Valerian*, la influencia es aún más evidente, ya que el propio Jean Giraud participó en la realización de la película como parte del equipo creativo, trabajando en la concepción de diversos escenarios y trajes del film (2). Junto a él se haya acreditado Chris Foss, pintor inglés cuyas ilustraciones, sobre todo aquellas que mostraban arquitecturas ambientadas en el espacio exterior, habían sido utilizadas en numerosas ocasiones como portadas de diversas revistas de cómics de Ci-Fi para adultos.

Debido a la procedencia inglesa de este film, encontramos también referencias estéticas de los cómics británicos, en especial de la revista *2000 AD* (1977), que, en



la línea de la tradición de ciencia-ficción literaria -Orwell, Huxley, etc.-, recrea "antiutopías" oscuras y decadentes en series tan populares como *Judge Dredd* o *Strontium Dogs*, cuya estética será mimetizada en gran medida en el film de Scott (3).

La importancia de ambos filmes hizo que el mercado cinematográfico cambiase, produciéndose desde entonces un sinfín de películas de este género.

Poco después se realizan dos nuevos filmes que sintetizan estas influencias y que a su vez se convertirán en modelos muy citados en películas posteriores. La primera, *Blade Runner*, de Ridley Scott, está basada en la novela de Philip K. Dick *Do Androïds Dream of Electric Sheep?* y quizá

sea la distopía futurista más lograda de la década de los 80, o al menos la más alabada por la crítica y la más imitada por el cine posterior.

El diseño de la ciudad, de proporciones megalíticas, que desde lo alto parece bello, casi cristalino, se transforma a ras de suelo en una realidad agobiante, sucia y caótica, tremendamente cercana al paisaje urbano de ciudades contemporáneas como Taiwán. Bajo las moles arquitectónicas, Ridley Scott recrea una riquísima iconosfera poblada de *grafitti*, mensajes publicitarios, etc., que sobrecoge al espectador. La arquitectura posee muchos puntos de conexión con algunas serigrafías de Moebius para *Arzach* y sobre todo con dibujos de *The Long Tomorrow*, serie escrita por Dan



HO CENTRATO IL SUO VEICOLO!

O'Bannon, uno de los guionistas del film de Scott. Moebius también aparece acreditado en el film, esta vez como diseñador de vestuario (4). Sin embargo, el paisaje a ras de suelo resulta tremendamente similar al de Megacity, la ciudad donde impone la ley Judge Dredd, el personaje de cómic inglés surgido en la revista *2000 AD*.

La segunda es el originalísimo film de Terry Gilliam **Brazil** (*Brazil*, 1984). Esta película inglesa rodada para Universal Pictures y Embassy Internacional Pictures, es una distopía ambientada en un futuro cercano. Sin embargo, introduce arquetipos de personajes extravagantes, grotescos y por ello en cierta medida cómicos. Esta caricaturización proviene en último término de sus orígenes como dibujante de cómics.

Comenzó trabajando en revistas satíricas norteamericanas como *MAD* o *Help!*, pero pronto se trasladó a Europa, donde colaboró con *Pilote* y en diversas revistas inglesas. Su calidad como anima-

dor le permitió hacerse un hueco en el grupo de humor británico Monty Python y posteriormente iniciar su carrera como director en solitario.

Este gusto por lo grotesco y lo monstruoso aparecía ya en **La guerra de las galaxias** en escenas tan populares como la de la cantina, pero Gilliam lo hace crecer hasta que se convierte en el verdadero protagonista de la película, creando un mundo irreal -casi un espectáculo circense- sólo comparable a aquellos imaginados por Federico Fellini; por cierto, otro director que comenzó su carrera profesional como dibujante de cómics.

Las películas **Delicatessen** (*Delicatessen*, 1991) y **La ciudad de los niños perdidos** (*La cité des enfants perdus*, 1995), de los franceses Jean-Pierre Jeunet y Marc Caro, son quizá el ejemplo más claro de la influencia de **Brazil** en la posterior cinematografía europea de ciencia-ficción. Sus personajes son arquetipos tan

grotescos y extravagantes como los de Terry Gilliam, y ambos han reconocido la influencia de este director a la hora de concebir los universos visuales que recrean sus obras. Esta similitud estética se refuerza gracias al hecho de que dos de ellos -Gilliam y Caro- trabajaron para *Pilote* (5).

Otro film que merece la pena ser comentado es la última superproducción de la ciencia-ficción francesa, el film de Luc Besson **El quinto elemento** (*Le cinquième élément*, 1997). Besson, que ya había tratado con anterioridad el tema de la Ci-Fi en su filmografía -el corto **L'avant-dernier** (1981) o el largometraje **Kamikaze 1999** (*Le dernier combat*, 1982)-, realiza esta vez una historia completamente diferente. Si **Kamikaze 1999** era una antiutopía en la línea de **Blade Runner**, **El quinto elemento** se encuentra mucho más cercano a la filosofía de una *space opera*.

Por esta razón, no deseaba un *look* oscuro para su film, sino



un...
lor...
fia...
es...
ne...
re...
qui...
ma...
te...
del...
anti...
bía...
sup...
mos...
to...
fant...
199...
una...
"esp...

Esta...
y sat...
de la...
color...
res y...
dado...
leria...
film...
(Hea...
Potte)

como
os han
e este
bir los
ecrean
stética
ho de
Caro-

na ser
erpro-
cción
Besson
nquiè-
n, que
oridad
nogra-
ernier
mika-
mbat,
histo-
nte. Si
antiuto-
unner,
cuenta
losofía



ba un
, sino

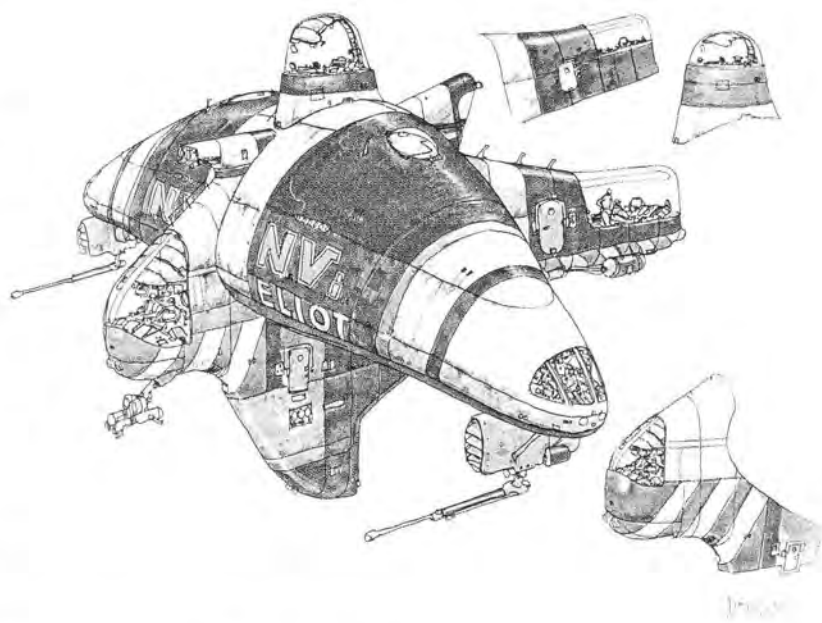
una imagen limpia, luminosa, colorista (6). Además, la escenografía es compleja, grandilocuente; es decir, su contemplación supone todo un espectáculo, como corresponde a toda *space opera* que quiera ser digna de tal nombre. El mayor acierto de este film consiste en que recupera esta variante del género de Ci-Fi, frente a las antiutopías que prácticamente habían copado la totalidad de las superproducciones de los últimos 15 años. **El quinto elemento** se adelanta a **La amenaza fantasma** (*The Phantom Menace*, 1999), iniciando lo que parece una recuperación del gusto por el "espectáculo y la maravilla".

Esta estética de colores luminosos y saturados y la espectacularidad de la escenografía recuerdan a los colores de los cómics de Mézières y Moebius, al complejo y cuidado diseño de los fondos de *Valerian* y a algunas escenas del film de animación **Heavy Metal** (*Heavy Metal*, 1981), de Gerald Potterton.

Gracias a los recientes avances en tecnología digital, **El quinto elemento** se asemeja a un cómic europeo de Ci-Fi de un modo que resultaría imposible hace tan sólo una década. Como no podía ser de otra manera, Jean-Claude Mézières y Jean Giraud "Moebius" son los diseñadores escogi-

dos para llevar adelante esta película.

Soy consciente de las lagunas de esta pequeña reflexión, tanto en lo que se refiere al mínimo corpus de películas y cómics a los que hago referencia, así como a diversos aspectos de la producción



Diseño de Moebius para **El quinto elemento**

cinematográfica de Ci-Fi que al menos quisiera apuntar aunque no pueda desarrollar por falta de espacio.

Quizá el más importante de ellos sea un estudio comparativo entre la ciencia-ficción europea y la norteamericana. Entre la influencia de modelos del cómic europeo de los años 70 que he desarrollado aquí y la posterior introducción en la década de los 90 de modelos procedentes del *comic-book* norteamericano (influencia que cristaliza gracias a la compra de la editorial DC. Comics por

parte de la *major* norteamericana Warner Bros).

Otro sería un estudio pormenorizado, no de los dibujantes de cómics, sino también de aquellos que son exclusivamente ilustradores -aquí solo he nombrado a Foss y Giger-, que a través de las portadas de libros y revistas de Ci-Fi aportan modelos que se han convertido en iconos de la cultura popular.

Finalmente, debo al menos nombrar la importancia del cine de ciencia-ficción de dibujos anima-

dos. Además de ser una importantísima fuente de referencia, un estudio cronológico comparativo entre cine de imagen real y animado arrojaría importantes conclusiones de su evolución estética en los últimos años, fruto del desarrollo de la animación en 3D.

Al menos, espero que esta pequeña reflexión sirva para dejar constancia del "choque entre dos mundos", cómic y cine, que, como en la película de Rudolph Maté, estaban irremediabilmente condenados a encontrarse.

La verdadera "revolución" que han sufrido los efectos especiales (ahora se puede rodar lo que antes sólo podía ser dibujado), así como el viraje en los gustos del público, que demanda un altísimo grado de espectacularidad y fantasía digital cuando acude a una sala de cine, facilitan esta fusión.

A pesar de que el contacto entre ambos posee ya una larga tradición, sospecho que aún es un camino por explorar y que -del mismo modo que el resto de las artes del final de este siglo-, el acercamiento entre ellas sólo puede dar como fruto un alto grado de creatividad y divertimento.

NOTAS

1. Jean-Claude Mézières es sin duda el primer gran renovador del cómic de ciencia-ficción francés. Los primeros álbumes de *Valerian: Les mauvais rêves*, *La cité des aux mouvantes* o *L'empire des mille planètes* se adelantarán a la estética de la cinematografía de Ci-Fi contemporánea. Como mero ejemplo ver *L'empire des mille planètes*, donde las batallas de naves espaciales poseen una similitud asombrosa con aquellas que Lucas muestra en su *La guerra de las galaxias*. Sobre la influencia de *Valerian* en el cine de ciencia-ficción ver Claudio Bertieri: "Avventura e humour per un eroe "umano", en *Valerian: missioni nello spazio en el tempo*. Vallecchi editore. Florencia, 1979.

2. Ésta no era la primera colaboración cinematográfica de Moebius. Con anterioridad hay que destacar su participa-



Diseño de Moebius para *El quinto elemento*

ción en el fallido proyecto de Alejandro Jodorowsky "Dune", que finalmente realizaría David Lynch. Trabajó en el diseño de escenarios y personajes junto a Chris Foss, Giger y Salvador Dalí, que además iba a interpretar el personaje del emperador en el film. A pesar de que el proyecto finalmente no cuajó, sí permitió el inicio de una colaboración entre Jodorowsky y Moebius que se concretó en la serie de cómics *L'incal*.

3. Además de los cómics ingleses, los mundos futuros decadentes aparecen en la obra del yugoslavo Enki Bilal. Entre 1974 y 1977, realiza una serie de historias cortas que posteriormente aparecerán recogidas en el álbum *Mémoires d'outre espace* que prefiguran la imagen de un futuro tecnológico, pero a la vez decadente, sucio y deshumanizado, que posteriormente recreará Scott en *Alien* y *Blade Runner*. Enki Bilal ha mantenido una estrecha relación con el cine, llegando incluso a dirigir dos largometrajes de ciencia-ficción: la producción francesa *Bunker Palace Hôtel* (1989) y el film franco-alemán *Tykho Moon* (1996).

4. A partir de este momento, las colaboraciones de Moebius con el cine proliferan. En 1982 es contratado por la Disney como diseñador de producción para el film *Tron* (*Tron*, 1982). Diseña personajes o escenarios en películas como *Masters del Universo* (*Masters of the Universe*, 1987), *Willow* (*Willow*, 1988), *Abyss* (*The Abyss*, 1989) o *El quinto elemento*. En 1993 dirige un largometraje de animación de ciencia-ficción basado en su cómic *Starwacher*. Sobre el trabajo de Moebius en el cine es interesante el catálogo VV.AA.: *Moebius: visioni di fine millennio*. Nuages. Milán, 1997, editado con motivo de la exposición de este autor en el Palazzo Bagatti Vaslecchi de Milán. Consultar también, debido a las ilustraciones que recoge, *Moebius: Alien*, USA, *Metal Hurlant*, 1979 y *Moebius: Tron*, USA, Walt Disney, 1982.

5. La pasión por el cómic que sienten Jeunet y Caro aparece de modo explícito en el cortometraje del primero *Tonterías* (*Foutaises*, 1989), donde el director enumera y muestra en imágenes aquello que le gusta y lo que no. Englobados en el primer grupo aparecen imágenes de diversos personajes de cómics.

6. Sobre la fotografía de este film ver las declaraciones del director de fotografía Thierry Arbogast recogidas en Lucantonio, E: *Luc Besson*, Dino Audino Editore. Roma, 2000.

