



8
21
UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS PROFESIONALES

“ARAGON”

**“COMIC Y CINE”
EL COMIC ADAPTADO PARA LA
REALIZACION DE LARGOMETRAJES**

FALLA DE ORIGEN

T E S I S

Que para obtener el Título de:

LICENCIADO EN PERIODISMO

Y COMUNICACION COLECTIVA

P r e s e n t a :

COCOLETZI FONSECA ALFREDO *Liborio*

Asesora de Tesis: Lic. Martha Patricia Chávez Sosa

FALLA DE ORIGEN

México, D. F.

1995



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas Tesis Digitales Restricciones de uso

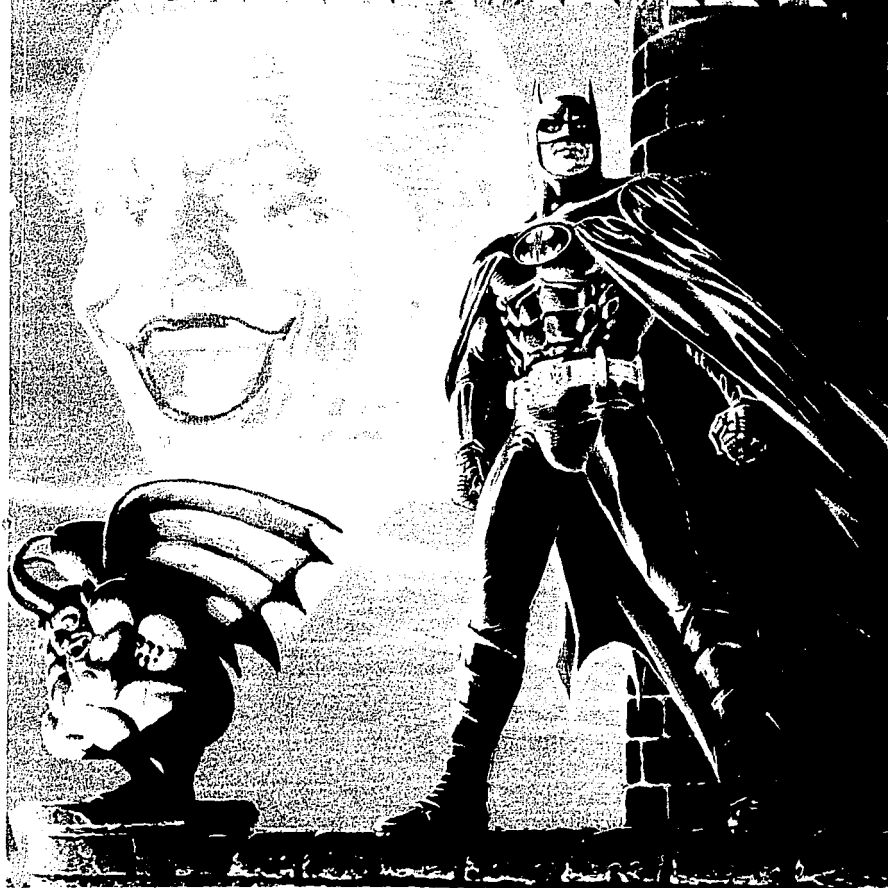
DERECHOS RESERVADOS © PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

\$5000. M.N.

BATMAN



A tí Señor, por permitirme hacer realidad esta meta.

A la memoria de mi padre, como un humilde tributo a su recuerdo.

A mi madre, como un modesto homenaje a sus sacrificios, por su gran impulso y ejemplo para lograr un buen éxito de este esfuerzo que hoy culmina.

A mis hermanos, por su apoyo constante, porque siempre me estimularon para la realización de este trabajo.

A la ENEP Aragón, en la que tuve la dicha de formarme profesionalmente, por ser la fuente de sabiduría, donde saciamos nuestra sed de conocimiento.

A mis compañeros y amigos, que con su participación hicieron posible este propósito.

A mis maestros, con mi gratitud por compartir sus conocimientos, siendo el origen de este esfuerzo; en especial a Martha Patricia Chávez Sosa, por sus consejos y dirección que fueron vitales para mi formación académica y personal.

A todos, mi eterno agradecimiento

A L F R E D O

ÍNDICE

Pág.

Introducción

1. El cómic	1
1.1. Desarrollo histórico	2
1.2. Elementos que contiene un cómic	22
1.3. Cómo se hace un cómic	35
1.4. Cómo se lee un cómic	47
1.5. Función del cómic	48
Notas	54
Índice de ilustraciones	58
2. Técnica del cine: cómo se prepara y realiza una película	61
2.1. Nacimiento de un tema original	61
2.2. El argumento y sus etapas	63
2.3. El plan de producción	68
2.4. Construir una película (montaje)	74
2.4.1. Procedimientos del montaje	77
2.4.2. Ángulos y planos	79
2.5. Montaje sonoro y música	83
2.5.1. La imagen sonora y su expresividad	86
2.5.2. La música	90
2.5.3. Sonoridad y música van de la mano	93
Notas	95
Índice de ilustraciones	98

3. La adaptación del cómic al cine	99
3.1. El cómic llevado a la pantalla	100
3.2. Situación en México y otros países	124
3.2.1. Francia	132
3.2.2. Checoslovaquia	133
3.2.3. Polonia	135
3.2.4. Rusia	136
3.2.5. Gran Bretaña	137
3.2.6. Canadá	138
3.2.7. Otros países	139
3.3. Procedimientos utilizados en la animación	143
3.4. Organización y técnicas utilizadas por las empresas dedicadas a esta labor	150
3.5. Relaciones entre los comics y el cine	153
3.5.1. Diferencias entre cómic y cine	154
3.5.2. Similitudes entre cómic y cine	157
Notas	162
Índice de ilustraciones	167
4. Imaginación, cómic y cine	170
4.1. Nacimiento de Batman como cómic	171
4.2. Batman, del cómic al cine	184
4.3. Batman y la galería de villanos	193
4.4. Batman de 1939 a 1995 (una cronología del hombre murciélago)	205
4.5. La adaptación del cómic Batman hecha por el cine	212

4.5.1. La adaptación fílmica de 1989	215
4.5.2. Los valores sociales y sus símbolos en el caso Batman	223
4.5.3. Batman, el señor de la noche	228
Notas	233
Índice de ilustraciones	237
Conclusión	241
Fuentes de consulta	244
Bibliografía	244
Hemerografía	249
Filmografía	255
Videografía	255
Entrevistas	255

INTRODUCCIÓN

Las producciones exitosas de la cinta de plata que tienen como resultado enormes ganancias reflejadas en taquilla, se alimentan de numerosas obras literarias, de teatro y comics, que son considerados proveedores de argumentos inagotables del séptimo arte.

Gracias al nivel de desarrollo que en fechas recientes ha alcanzado el dibujo animado tanto en la pantalla grande como en la chica, se puede apreciar que la conjunción entre arte y tecnología tienden a unificarse. Su campo de expresión lo ha encontrado en las narraciones y los elementos fantásticos.

Para adentrarnos en el mundo del cine y el cómic, es necesario ubicarnos dentro de la sociedad, ya que ambos son fenómenos sociales que fueron creados por el hombre y para el hombre.

La educación del hombre, no sólo se da en las escuelas, en el seno familiar y en las relaciones interpersonales, sino que está íntimamente ligada a los medios de comunicación masiva: televisión, radio, prensa, video, cine y cómic. Estos constituyen las herramientas que ayudan a formar al ser humano a tener cierto criterio dentro de la sociedad.

En el inagotable territorio del cine y su oficio, afluyen los signos más antagónicos, prometiéndole una gama de juegos y alternativas; la imaginación y el pragmatismo; la autenticidad y la falsificación; la incertidumbre y la confianza. En este universo mágico e insólito, el cine provoca placer, conciencia o indigestión.

Por su parte, el cómic como medio expresivo de la cultura contemporánea, surge muy próximo al de otros mass media fundamentales de la sociedad. Como medio de comunicación es un poderoso instrumento de control y de dominación ideológica que perpetúa y reproduce la sociedad de consumo, como en el caso de países como México.

El desarrollo inicial de estos medios visuales de comunicación ha llamado mucho la atención por su significativa correspondencia en forma y contenido.

Los creadores de historietas en los géneros: ciencia ficción, político, terror, supervéroes, aventuras, animales humanizados, niños, familias y policiaco es donde el cómic y el cine coinciden en enfrentarse a una misma tarea: narrar una historia con una serie de imágenes estáticas para darles movimiento.

¿Quién no recuerda el caso de Batman, personaje de historieta que posteriormente se llevó a la televisión para luego hacerse largometraje?.

Con los géneros que absorbió la viñeta, se cambió la técnica narrativa en la novela y también afectó la estructura de los guiones en el cine y actualmente en la televisión.

Nacidos contemporáneamente a finales del siglo XIX, y busados ambos en la expresión a través de la imagen, el cine y los comics iniciaron pronto un complejo proceso de interacciones y préstamos de personajes que perduran hasta nuestros días y que han edificado un pilar central en la mitología colectiva de nuestro siglo.

Estas interacciones y esta mitología son descritos y analizados a lo largo de este trabajo utilizando el análisis de contenido, aplicándolo para comparar los niveles de comunicación que cada medio presenta.

Para este estudio se parte de que el análisis de contenido es una técnica que sirve para describir objetiva, sistemática y cuantitativamente el contenido de la comunicación, en el cómic y en el cine, con todas las limitaciones que conlleva siempre la investigación en las disciplinas sociales.

Al mencionar que existen limitaciones es preciso indicar que tanto el cómic como el cine siguen evolucionando constantemente, por lo que es difícil precisar el desarrollo de estos medios en el tratamiento de un tema común. El análisis de contenido, como método, no posee cualidades mágicas; en muy raras ocasiones podría obtenerse de él algo más de lo que en él se invierte y en algunas ocasiones se obtiene menos, pero esto no quiere decir que no nos proporcione un resultado agudo, seguro y revelador.

El objetivo de la presente investigación, es exponer la interacción del cómic con el cine, al señalar que el cómic sirve de adaptación para realizar largometrajes en los que a lo largo de el tiempo ambos se han ido retroalimentando para crecer en bien de la creatividad.

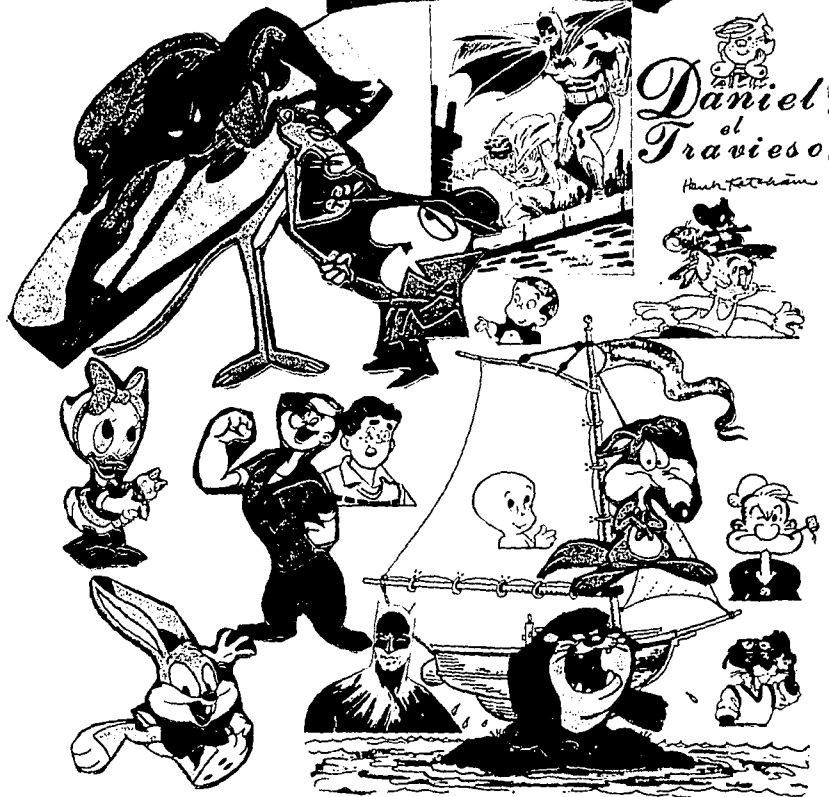
En el primer capítulo se profundiza en el nacimiento del cómic, su desarrollo que ha tenido hasta la actualidad, así como de las partes de que se compone, los principios de su lectura y su importante función hacia el lector.

El segundo capítulo se aboca al séptimo arte, la preparación de una película, desde el nacimiento de un tema, pasando por su proceso de realización al mencionar sus técnicas y procedimientos propios de la cinta de plata.

Para el tercer capítulo se analiza la relación que existe entre cómic y cine, al señalar las diferentes adaptaciones que se han hecho en el celuloide, tanto en México como en otros países, indicando el procedimiento utilizado en la animación así mismo su organización y técnicas utilizadas por las empresas dedicadas a esta labor, sin olvidar el análisis de las diferencias entre cómic y cine, así como las similitudes que existen entre ellos.

Finalmente en el cuarto capítulo se estudia la adaptación de Batman hecha por el cine, largometraje dirigido por Tim Burton en 1989, para darnos cuenta de la forma en que el séptimo arte emplea al cómic para llegar a realizar una película.

EL Cómico



Quando el estudio de la historieta haya superado el estadio esotérico y el público culto esté dispuesto a prestarle la misma atención que brinda hoy a la sonata, a la opereta o la balada, será posible determinar su importancia — por medio de un estudio sistemático de significación — para elaborar nuestro ambiente cotidiano y nuestras actividades culturales.

UMBERTO ECO, 1972.

1. EL CÓMIC

La historieta ilustrada, la novela gráfica, la tira cómica, los tebeos, los pepines, el cómic, los monitos, es uno de los vehículos de comunicación más poderosos persistentes y populares en nuestro tiempo, aparece en casi todas las sociedades del mundo, algunos afirman que la historieta no es sino el último eslabón de un proceso que vincula a artistas de 50 siglos.

El cómic nació de la integración del lenguaje icónico con el lenguaje literario. "Es una estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética".¹ La estructura narrativa se forma mediante una concatenación de palabras— lenguaje oral o escrito— y/o gestos— comunicación no verbal o gestual "Los pictogramas son un conjunto de signos icónicos que representan gráficamente el objeto u objetos que se tratan de designar",² y por signo icónico se entiende "cualquier signo que en algunos aspectos circunscriba semejanza con lo denotado".³

Por lo anteriormente expresado si se pidiera una definición del término historieta ilustrada, diríamos que: es una narración gráfica, visualizada mediante series de cuadros dibujados, a partir de un guión previamente escrito, en la que existe un personaje central alrededor del cual gira el argumento; este argumento se explica mediante diálogos que son rotulados en cada cuadro, y a través de la acción, el movimiento y la expresión de los sujetos dibujados.

1.1. DESARROLLO HISTÓRICO

Los primeros ejemplos que se conocen de la expresión gráfica de los pensamientos del hombre, se encuentran en las cuevas donde nuestros antepasados dibujaron pinturas rupestres, dejando la historia grabada, donde plasman sus actividades; pero en el estricto sentido de la palabra, no eran historietas, porque carecían de un elemento necesario: el texto.

La manifestación del arte se encuentra en la historia misma del hombre, ya que desde la prehistoria el ser humano siente la necesidad de comunicarse, de conservar o guardar algún hecho importante. Verbigracia, las obras pictóricas rupestres, en "el conjunto de figuras policromadas de la bóveda del primer recinto y la figura del oisonte de la caverna de Altamira (Fréida) que representaba la vida en las cavernas".⁴

Asimismo ocurrió con los jeroglíficos egipcios; no son historias porque les falta texto. Tres mil quinientos años antes de Cristo los sumerios inventaron las primeras letras; únicamente que los sumerios no dibujaban.

En el siglo XIII, los monjes se pasaban la mayor parte del tiempo ilustrando la Biblia con bellísimas iluminaciones en las que a veces incluían textos del mismo libro.

Por ese mismo tiempo, los aztecas dibujaban su historia en códices sobre papel (a estas personas se les denominaban Tlacuilos),⁵ a los que les faltaba el texto para ser considerados historietas.

Igual que los mayas, los aztecas no tenían un alfabeto para expresarse en escritura... ; todo lo tenían que dibujar!

Pue hasta la llegada de los conquistadores españoles, cuando los indígenas supieron que había letras para escribir textos, que pudieron incorporarlos a los códices. En esa forma narraron la conquista de México.

Posteriormente el Códice Florentino "es la bellísima crónica que hizo en Perú, Guamá poma para narrar — en forma de historietas — la conquista de su país por los hispanos".⁶

Más tarde con el uso de la Xilografía, en el siglo XV, procedimiento que consistía en grabar en madera letras en relieve, para pasarlas al papel presionándolas, se imprimieron nojas con imágenes piadosas, para el consumo popular, que relataban la vida de los santos más populares, las historias de caballería o bien para conmemorar la historia de sus gobernantes.

Llevados a Europa, los códices mexicanos sirvieron de modelo y pronto en Alemania, Suiza, Francia, Italia, Checoeslovaquia y otros países, se elaboraron textos para las universidades: manuales de astronomía, física o filosofía, utilizando textos y dibujos. Los manuales de Comenius son el mejor ejemplo; pero su circulación era muy limitada, pocas personas podían comprar un libro y más pocas lo podían leer, dada la situación social y económica de la sociedad de los siglos XVI y XVII.

Los primeros libros editados en forma de historietas fueron hechos para el público infantil: cuentos de hadas y libros de texto, con los que los niños aprendían a leer y escribir. "La caricatura europea tiene su apogeo a fines del siglo XVIII y a mediados del XIX".⁷



(1)

les Jeux et plaisirs de l'enfance
1657 Claudine Bouzonnet Stella/Paris



Más dentro de los que podemos considerar "historieta" son las hojas volantes ("catchpenny prints" en Inglaterra, "hojas volantes" en Francia o "pliegos sueltos" en España), que en los siglos XVII y XVIII se vendían en las ferias y mercados para narrar historias picarescas, milagros, crímenes de la época, sucesos políticos o nuevas oraciones religiosas.



(2)

Una de las historietas más populares de ese tiempo, fue El mundo al revés.

En México, la lucha por la Independencia utilizó también la historieta. Granville, el formidable precursor de Walt Disney, ejecutó varias historietas (en el estilo de la época) tituladas Los animales y Otro mundo, entre las más famosas.

La fotografía no nace aún y la naciente gran prensa aligera sus páginas con dibujos e ilustraciones, pero los lectores prefieren dibujos cómicos, las historietas, los cartones. La prensa europea de mediados del siglo XIX cede sus páginas a los humoristas, que crean los primeros "personajes".

Wilhelm Bush (1832-1908), caricaturista alemán, crea en 1865 los primeros personajes de historieta Max und Moritz. Esta historieta fue la primera con texto (en verso) y dibujo, ambos elaborados por la misma persona (Bush)⁸.



- Max und Moritz im Versteck
Sehnärrchen aber an der Hohe
Und vom ganten Hühnerschmaus
Guakt nur noch ein Bein heraus.



(3)



Sehnuddiwul da wird nach oben
Sehen ein Mahrn herausgehoben.

Otro genio precursor de la historieta es el francés Cristophe (Georges Colomb), que crea en 1933 La famille Fernovillard con las aventuras de una típica familia francesa por el mundo. Por esos años nacen también algunas de las más famosas revistas de humor, entre la inglesa: punch (1841) que aún subsiste; la alemana: Fliegende Blätter (1844); la francesa: Le vie parisienne (1863).

Posteriormente viene la llegada de los yanquis al cómic, llegada que marcó la revolución y posterior industrialización del género, y su transformación de medio de entretenimiento en arma de colonización.

Años y señores de los medios de comunicación se han atribuido la invención de los comics, al poner como ejemplo, los trabajos de Richard Foutcault con su famoso Yellow kid,⁹ sin embargo, la historieta para ese entonces ya tenía más de cincuenta años de existencia en la prensa europea.

THE YELLOW KID TAKES A HAND AT GOLF.



(4)

Continuando con la historia del niño amarillo es necesario hacer notar que Richard Outcault abandonó a Hearst para proseguir su carrera en "New York Herald gran diario fundado por Gordon Bennet, en donde creó al negrito Li'l Mose (1901), un cómic dividido en viñetas y con balones al que sucederían el niño Buster Brown y su bulldog Tige para el mismo periódico".¹⁰ Más tarde Outcault se va a trabajar al New York Journal propiedad de Pulitzer, al lado de otro famoso dibujante George McManus, convirtiéndose así esta publicación en la primera potencia periodística.

Mención especial merece Krazy Kat (1916), tira cómica que usa por primera vez animales como personajes, con un tratamiento de humor que no ha sido logrado por nadie. Su autor fue el caricaturista negro George Joseph Herriman.



Durante los años veinte nacen docenas de tiras con el tema de las aventuras intrascendentes de la clase media yanqui, destinadas a alimentar las fantasías de una sociedad manipulada por la oligarquía sedienta de poder y temerosa del recién nacido socialismo. "Los empresarios dueños de la prensa ven pronto que, además de estupendo negocio, el cómic puede ser un gran medio difusor de ideas, así surgen en su respectivo momento comics como: Anita la huerfanita, de Chic Young".¹¹

Una virtud que contienen las historietas de los años veinte es su humor y comicidad. A excepción de Anita, los comics (así llamados por su comicidad) se concentran en el entretenimiento casi "sano" y bien intencionado. Se nacen comics para divertir al lector (norteamericano). Su posterior exportación al extranjero vendrá a camolar las cosas.

En 1929, nace la primer historieta seria, el cómic de acción y aventuras que llegó a revolucionar la historieta y a darle categoría de arma cultural e ideológica: Tarzán.

"En 1931, la Edgar Rice Burroughs Inc, manejadora de Tarzán, llamó al estupendo dibujante Hal Foster para que se encargara de dibujar la historieta".¹²

Tarzán fue pionera en varios aspectos: primer cómic "serio", primer historieta colonialista, primera en la que el dibujante no era el autor del argumento, primera donde no se utiliza el globo, y donde aparece un héroe "dotado" de poderes extraordinarios, sin olvidar que sirvió de modelo y pionera en ser llevada al cine.



(6)

Tarzán de Edgar
Rice Burroughs.

El mismo año que nace Tarzán, aparece la primer historieta de ciencia ficción: Buck Rogers, del guionista Philip Newlan y Dick Galins el dibujante.

para 1931 surge la primera historieta del género policiaes Dick Tracy pionera en su género, sigue siendo todavía la mejor y más documentada historia policiaes, con un tratamiento soberbio de los personajes.

Dick Tracy

(7)



Así en 1934 se tienen establecidos cuatro primeros géneros: cómica, de aventuras, de ciencia ficción y policiaca.

En enero de 1934, con una semana de intervalo, la King Features lanzó los tres series de Raymond. La primera, de aventuras, de policías y bandidos, la segunda fue Jim de la selva, para competir con Tarzán, la tercera y mejor historia Flash Gordon.

Junto con Hagar, Alex Raymond, se los considera padres de la historieta moderna, al lado de Harold Foster y su inmortal príncipe Valiente, mismo que aparece en la prensa el cual desde 1937 es quizás la única historieta que no hace uso de los "globos" para establecer el diálogo de los personajes.



El príncipe Valiente de Harold Foster
(8)

Otras historietas surgieron en esos años. Entre las que lograron subsistir, destaca Joe Palooka en 1927 de Ham Fisher primer artista que es también personaje de cómic.

Ejemplo seguido por Lee Falk, creador en 1934 de Mandrake el mago y en 1936 de otra historietita famosísima: El fantasma.

En 1933 nacen dos historietas llenas de humor y filosofía popular Alley oop (trucutú en español) y Lil' Abner (maná cachimba en México) creadas por Al Capp.

(9)

Trucutú de
Al Capp



Para 1934 nace la historia Terry y los Piratas de Milton Caniff quien hace uso de la técnica cinematográfica para crear sus secuencias de acción, y quizás también es el primero en utilizar la historieta como propaganda anticomunista.



M. Caniff, Terry and the pirates.
© News Syndicate Co. Inc.

(10)

Terry y los Piratas de
Milton Caniff.

En junio de 1938 en el primer número de Action Comics aparece el primer superhéroe Supermán. Mientras tanto, otro personaje ocupa los sueños de los jóvenes norteamericanos: "Batman, cuyos padres murieron a manos de un malhechor, toma vida con el lápiz de Bob Kane en el número 27 (mayo de 1939) de Detective Comics".¹³



(11)

Batman de Bob Kane.

FALLA DE ORIGEN

para 1940 Will Eisner presenta en 1940 a un vengador enmascarado, The Spirit una cinematográfica y humorística historieta "seria"¹⁴ que hizo escuela en el medio.



The Spirit de Will Eisner

(12)

En 1948 dos caricaturistas extrabajadores de Walt Disney, iniciaron -sin común acuerdo- dos tiras cómicas. Walter Kelly creó Pogo, una tira con animales como personajes, en el viejo estilo de las fábulas de La Fontaine.

Charles Schulz por su parte, abre fuego con peanut (conocido en México como Carlitos) historieta donde la psicología y la metafísica hace hablar a niños como adultos.

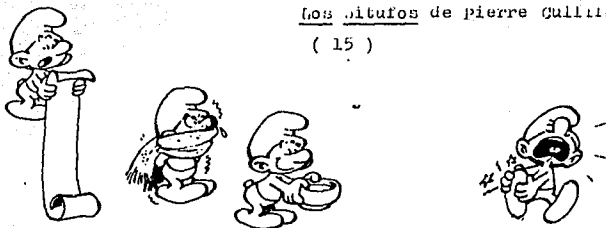


Pogo (13)
de Walter Kelly

Carlitos (14)
de Charles Schulz

Los bitafos de Pierre Gulliver

(15)



Asterix, escrito por Goscinny y dibujada por Uderzo narra las aventuras de galos y romanos en forma humorística y es un formidable ejemplo de cómo integrar el cómic en la historia.

Inglaterra cuenta también con una larga tradición en historieta, pero hasta hoy no ha producido una que pueda considerarse "grande" en este vasto campo.

La tira más conocida dentro y fuera de Inglaterra es Andy Capp, que narra las aventuras de un vago inglés.



(16)

Andy Capp de Reg Smythe

En 1952 nació la revista satírica, que entre sus secciones incluye como la más importante, la parodia de historietas famosas y el uso del cómic en forma altamente crítica y humorística.

Un equipo de excelentes artistas y humoristas hacen MAD la mejor revista satírica hecha hasta nuestros días (sin comparación con la actual mediocre MAD), ellos son Jack Davis, Arnold Roth, Harvey Kurtzman, Billy Elder, Wallace Wood, Basil Wolverton y William Gaines.

En 1956 la tira cómica encuentra a su primer antinero. Un dibujante neoyorkino, Jules Feiffer lanza en The Village Voice su tira titulada Simplemente Feiffer.

En 1967, Robert Crumb y Gilbert Shelton crean el cómic "underground",¹⁵ que aparece en la prensa underground, dedicado a defender la droga, el sexo y la violencia y atacar ferozmente la brutalidad de la policía, defensora del sistema.

No sólo en Estados Unidos se crean historietas sino también en otros países éstas se publicaban en Francia, Italia, Alemania o España, un ejemplo de esto lo fue la historieta nacida en Bélgica es Les Schtroumpes que en España tradujeron como los Pitufos, "populárisimo en Europa desde su nacimiento en 1957.

Es creación de Pierre Culliford (peyo) y ha sido llevada al cine y la televisión".¹⁶

Culliford (fallecido en 1993), comenzó a dibujar a los enanitos de color azul basados "en personajes que pueblan los cuentos de hadas de los países nórdicos. Las aventuras de los simpáticos enanitos azules han sido traducidas a más de 20 idiomas".¹⁷

El cómic en Japón es una de las industrias más poderosas del país, es el primer productor de historietas del mundo, y proveedor principal y casi único de comics en oriente, pero a pesar de esto las tiras cómicas se venden en gruesos libros de 360 páginas de papel corriente, sin color y su calidad deja mucho que desear.

En Argentina se han producido grandes comics entre estos se encuentra Boogie el aceitoso, mucho más conocida fuera de Argentina y con fuerte sentido político, sobre un mercenario yanqui que mata y golpea por encargo. Menos conocidas, son las parodias de Cogni, antípodas de Mafalda, la respuesta del tercer mundo a Snoopy. Mafalda, traducida a todos los idiomas, y ampliamente comercializada, fue obra del argentino Quino (Jonquín Lavado), que cesó de hacerla en 1969, agotado.

"La mirada dura y tierna de Quino, que vive actualmente en Italia (1991), se nutrió del exilio de sus padres. "Me marcó, creo, la formación política de mis padres, que eran republicanos españoles. Y el que hayan sido antinucleares y antimilitaristas salta en mis diseños, en mi humor", escribió una vez el diseñador, que creó a Mafalda en 1964 para una agencia publicitaria, la eterna Mafalda de Quino, que nació en la década del 60, en los años de la guerra de Vietnam, cuando el enemigo principal no era Sadam Hussein sino el comunismo".¹⁸



Mafalda de
Quino.

El desarrollo del cómic en México está íntimamente ligado a la evolución de las historietas en Estados Unidos, nación que surtía de material periodístico a nuestro país y por ende de comics. Sin embargo, por el retraso con que llegaba dicho material, y por el poco o nulo apego, de las historietas, a la realidad de la vida mexicana. Los diarios El Heraldo de México y El Universal, comienzan a crear y difundir historietas como Guacamirto de Jesús Acosta, Vida de perro o La Familia Burrón de Gabriel Vargas, Don Prudencio y su familia y Adelaido el Conquistador de Juan Arthenac, Don Gutarino de Salvador Prunedu y otros.



Don Prudencio de Juan Arthenac (18)

Series que aparecieron en formato blanco y negro como las tiras diarias o daily strip de Estados Unidos.

"En 1936 aparecen Chamaco Chico, Chamaco Grande y Cartones"¹⁹ revistas (comic-book) que publicaban conjuntamente materiales nacionales y de importación.

Esta etapa "de auge mercantil de la historieta en nuestro país ha sido calificada como la época de oro del cómic mexicano.

En este periodo la producción era elevadísima y, desde luego, la competencia entre editoras era muy fuerte. La entrada de este nuevo producto al mercado exigía una enorme capacidad de inventiva por parte de sus creadores y editores para destacar e imponerse sobre los demás. Todos ellos experimentaban nuevas técnicas y modalidades que dieran un carácter especial a sus creaciones, con el objeto de superar ventas a las publicaciones de otras empresas productoras de historietas.²⁰



(13)

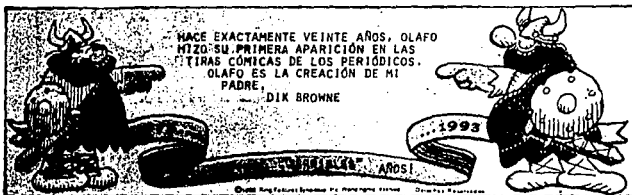
Los Superabios de

Germán Butze

Desde entonces la historieta ha ido en continuo avance, contribuyendo a que dibujantes y argumentistas se convirtieran en editores, tal es el caso de Yolanda y René Paché y José G. Cruz, que incursionan en el mundo del cómic con nuevas modalidades: "mini-novela, fotonovela, mini-historieta, ediciones especiales y la explotación de temas tan atrevidos como el sexo, el terror, la violencia, la pornografía y otros".²¹

FALLA DE ORIGEN

Los años setentas y ochentas fueron la consolidación de los cómics a nivel mundial, tal es el caso de el vikingo Olaf, creado en 1973 por Dik Browne, que aparece "en 1.800 periódicos en el mundo".²²



(20)

Olaf el amargado de
Dik Browne



En nuestro país a partir de los problemas económicos desaparecieron a principios de los ochentas varios editoriales que traducían a los principales comics norteamericanos, por lo que el género tuvo una baja, ahora en los noventas tiene un "boom", ya que puede uno conseguir cualquiera de los innumerables comics que aparecen en Estados Unidos y en Europa.

Por lo que toca a "Estados Unidos, en los años ochenta y actualmente, se publican cuando menos unos cien a ciento cincuenta comics mensuales".²³

Asimismo están los especiales que cada compañía saca de sus personajes favoritos, Supermán, Batman, El Hombre Araña, X-Men, y muchos más.

En los años ochentas nacieron otro gran número de personajes del cómic tanto héroes como villanos, de los que mencionaremos solamente algunos como: "Wolverine (septiembre de 1982); Hércules (septiembre de 1982); Crystal Warrior (mayo de 1983); Hawkeye (septiembre de 1983); Magic (diciembre de 1983); West Coast Avengers (septiembre de 1984); Web of Spiderman (abril de 1985); Monk Knight (junio de 1985); Squadron Supreme (septiembre de 1985); Longshot (septiembre de 1985); Nightcrawler (noviembre de 1989); The Punisher (enero de 1986); X-Factor (febrero de 1987); Nick Fury (junio de 1988); Solarman (enero de 1989); Quasar (octubre de 1989); Hércules, Magic, Speedball, Black Panther, Brother Voodoo, Helicat (mayo de 1990); Black Knight (junio de 1990); Guardians of the Galaxy (junio de 1990); Destnok (julio de 1990); Wood Kille (octubre de 1990); Nomad (noviembre de 1990); Darkhawk (marzo de 1991); Nightcat (abril de 1991); Sleepwalker (junio de 1991); Ghost Rider (mayo de 1990); Cable (marzo de 1990)".²⁴

Llegamos a los años noventas y cada día se anuncia que aparecerán nuevos cómics y nuevos personajes, por lo que el universo de este subgénero de literatura va siendo cada vez más complejo e infinito.

1.2. ELEMENTOS QUE CONTIENE UN CÓMIC

El cómic constituye un medio expresivo, nacido de la integración del lenguaje icónico y del lenguaje literario. "La combinación de estos elementos es una secuencia narrativa (...) es lo que conforma el lenguaje específico de la historieta".²⁵ Esta cuenta un hecho por medio de imágenes, textos, sonidos y símbolos, lo que le otorga su singularidad.

"Cuando no existía el cómic, los textos de los libros ilustrados se colocaban al pie de los dibujos o ilustraciones o al lado de estos".²⁶ por eso no se lograba una armonía perfecta entre texto e imagen.

El cómic tiene varias formas, puede constar de una sola tira, tal es el caso de las daily strip (tiras diarias en los periódicos). O bien de una serie de tiras, para formar cuadernos de varios tamaños (comic-book).

La fotonovela similar a la historieta, usa los mismos elementos, pero en lugar de dibujos utiliza fotografías.

Umberto Eco afirma que "el cómic se encuentra ideológicamente determinado por su naturaleza del lenguaje elemental, sumamente sencillo, pero rígido a la vez".²⁷

por su parte, Román Gubern manifiesta: "la lectura del cómic se basa en el aprendizaje previo del código aceptado convencionalmente, en el cual se incluye al globo para conocer lo que dicen y piensan los personajes; el seguir la línea de indicatividad para acompañar una secuencia lógica de la historia. y el comprender el significado de los gestos; el valor de las onomatopeyas y el valor de los signos cinéticos".²⁸

DIBUJO

"El dibujo del cómic oscila entre la caricatura y el realismo".²⁹ Los primeros comics son tributarios de la herencia de la caricatura y del dibujo grotesco. Las figuras generalmente muy simples de muchos comics humorísticos se construyen con un número limitado de poses y gestos.

"Un buen dibujo según la dinámica propia de la historietas".³⁰ Los dibujos habrán de estar bien definidos, no sólo en su aspecto físico, sino también en cuanto a su personalidad, el dibujo debe adquirir significado en función de la historia que está narrando.

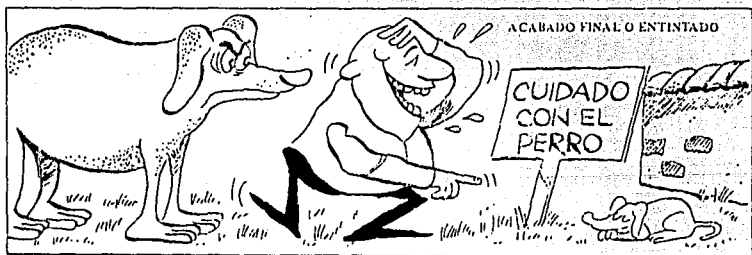
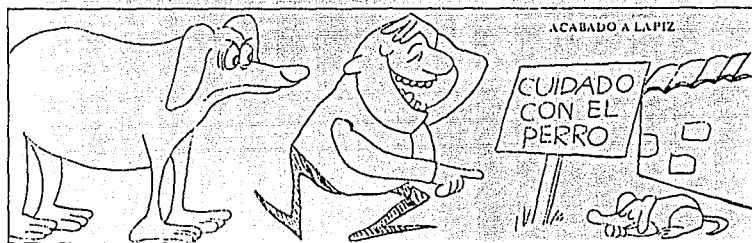
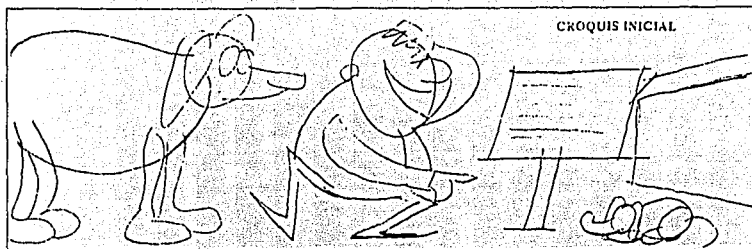
La cosa siempre empieza por la entrega de un texto o guión escrito, a partir del cual el artista reúne la documentación y datos necesarios para dibujar con más propiedad la tipología de los personajes, el vestuario, mobiliario, edificaciones, etc.

El ilustrador moderno para realizar figuras humanas, dibuja muchas veces de memoria, trabaja en ocasiones a partir de apuntes en los que reúne y clasifica documentación para solucionar en un momento dado una ilustración determinada y utilizar en casos especiales la fotografía como medio básico o auxiliar, otro es el maniquí de madera muy popular entre los trazadores (a lápiz), para obtener la proporción del cuerpo humano así como su movimiento, sin olvidar el muy utilizado proyector de imágenes fijas.



(21)

Dibujo utilizando
el proyector de imágenes
fijas

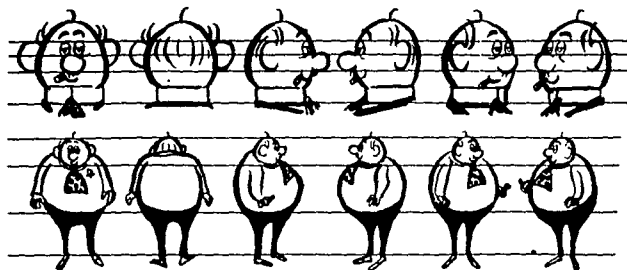


(22)

Desarrollo de una tira cómica

FALLA DE ORIGEN

Blasco opina que es prácticamente imposible dibujar una historieta de aventuras, dependiendo de fotografías; señala que "pretender dibujar las cincuenta o cien figuras que pueden aparecer en una historieta partiendo de fotografías, resultaría lento y antieconómico; para él la solución básica es dibujar de memoria".³¹



Ángulos del mismo personaje

(23)

Establecido el físico del personaje, más que vestirlo, tomando en cuenta que la ropa ayudará muchísimo a darle una personalidad propia, y pensando también que mientras más sencillo sea el dibujo más fácil nos será repetirlo sin que cambie su aspecto de un cuadro al otro, ya que la sencillez es fundamental en el cómic.

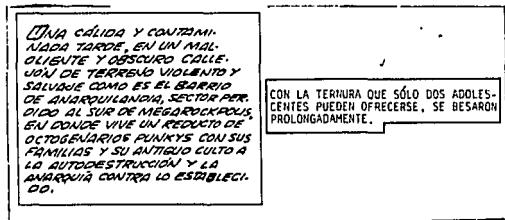


(24)

La vestimenta, la forma de pararse, los pequeños detalles de uso personal, sirven muchísimo para crear en el lector una personalidad que lo haga, inmediatamente identificable al lector.

RECUADRO

"El recuadro es la línea delgada o gruesa, rectilínea o irregular, de la voz narrativa".³² Es decir, el espacio que tiene el narrador para contar hechos y acontecimientos en un conjunto de descripciones, uniendo acciones, sentimientos, carácter y todo lo que puede impulsar a la creación de sus personajes.



(25)

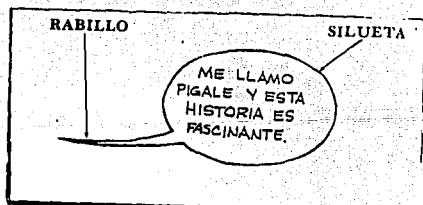
FALLA DE ORIGEN



(26)

GLOBO

Para Irene Herner, el globo, ballon, bocadillo o fumetto es uno de los elementos primordiales del lenguaje específico del cómic. Dice que "existen gran variedad de ellos que cumplen funciones tales como expresar estados de ánimo, situaciones ambientales, pensamientos, ... por ejemplo cuando gritan, cantan, idean, piensan, lloran, sueñan o se enojan".³³

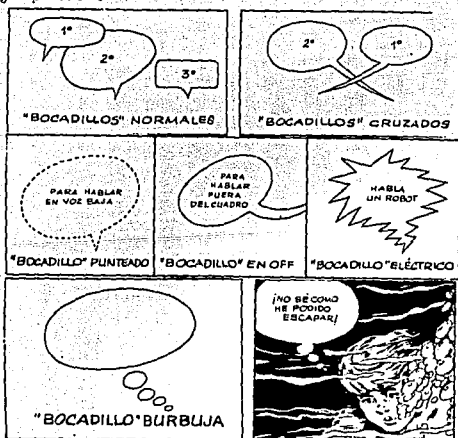


El globo consta de dos partes:

(27)

En 1895 aparecen los primeros globos. El Yellow Kid (niño amarillo), es considerada por Gubern el antecesor del cómic, "ya que en él se implementa la utilización del balloon para integrar gráficamente el texto de los diálogos y los pensamientos de los personajes en la estructura de cada pictograma".³⁴

El globo se acompaña siempre de una línea indicativa, o delta, dirigida al hablante. La silueta del globo puede revestir las formas más caprichosas: rectangular, cuadrada, circular, ovalada, poligonal, con dientes de sierra, estalactitas, líneas onduladas, etc; en algunas ocasiones, la silueta del globo tiene un valor de adjetivación. Así los dientes de sierra expresan la cólera del hablante o bien la emisión de la voz mediante un altavoz o una bocina telefónica; las líneas onduladas con líneas de indicatividad determinadas por pequeños círculos dirigidos al hablante, indican que se está reproduciendo un pensamiento; la silueta en estalactitas indican el frío que el personaje padece.



por medio del globo se dan las pausas de la conversación, voces cercanas o lejanas, también se los puede dar voces a los objetos y animales.



(29)

La importancia
del globo

Fernando Quiel define al globo como "receptáculo, de línea delgada o gruesa, rectilínea o irregular, expresiva o expresiva, mecánica o artística, de los diálogos, soliloquios, monólogos interiores y discursos subconscientes de los personajes".³⁵



(30)

Rex Morgan

El globo puede ser colectivo, es decir, común a varios hablantes y poseer por tanto varios deltas.

Deltas: éstos adoptan el mismo simbolismo que la silueta del globo y puede ser: delta lineal, delta en burbujas, delta múltiple o delta ausente (de rarísimo uso).



(31)

La burbuja puede contener sonidos inarticulados (brr, snif, ejem, nan, uf, augh, bah) cuyo significado es aproximado al de la onomatopeya; sin embargo, una y otra difieren en virtud de que los sonidos inarticulados son orales, y las onomatopeyas tratan de reproducir sonidos provenientes de animales u objetos.



(32)

METÁFORAS VISUALIZADAS

Suelen contenerse también en el globo, que adopta en estos casos el nombre de "dream-ballom"; pueden ser sueños representados por la delta, o bien por la repetición del sonido inarticulado ZZZZZZ (ronquido).

Obsérvese que casi todas las metáforas proceden de expresiones lingüísticas: vi estrellas, tuvo una idea brillante, etc.



Lois y Lois
(33)

La metáfora visualizada es un ingrediente pictórico de origen, al igual que la onomatopeya, historicístico. Un tronco serruchándose que dibuja el sueño. Un corazón gotante que dibuja el sufrimiento amoroso. Un foco que al encenderse dibuja el nacimiento de una idea.



Educarlo a pupit.
(34)

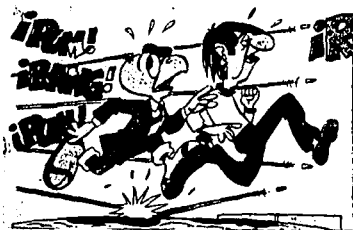
FALLA DE ORIGEN

CINETISMOS

"El cinetismo es la convención gráfica específica de los comics, que expresan la ilusión de movimiento o la trayectoria de los móviles".³⁶ Digamos la línea puntada que sigue la huella de una bala, o el estallido de luces que describe un golpe brutal, etc.



Rutón
Mickey
(35)



Condorito
(30)

VIÑETA

Una viñeta es cada cuadro de la historietu, el área, espacio donde se concentran todos los ingredientes de un cómic, dibujo, globo, metáforas visualizadas, etc.

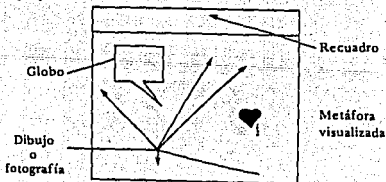
Su forma puede ser cuadrada, cuadrangular, paralelepíeda, redonda, oval. Su línea delgada, gruesa, inexpressiva, expresiva, etc.



(37)

"En una viñeta podemos destacar lo que nos interese, colocanuo en uno u otro lugar. Por otra parte, podemos dar profundidad de campo a nuestro dibujo, creando dentro de él varios planos. Para ello es necesario hacer alarde de perspectiva. Sin, prácticamente ninguna línea de fuga se puede crear una gran profundidad en el cuadro, con muchos términos. Basta con colocar a los personajes en determinados lugares, a distintos tamaños".³⁷

Ejemplifico:



(38)

1.3. CÓMO SE HACE UN CÓMIC

"La historietta se compone de dos partes, que pueden ser hechos por diferentes personas: un texto y un dibujo, aunque las mejores historietas son elaboradas en sus dos partes por una misma persona, sobre todo en el terreno de la historietta cómica; pero la otra historietta, la sería, puede hacerse entre dos personas".³⁸

Para algunos lo más importante es el dibujo, ya que la historietta es con base en dibujos, mientras que para otros el guión es lo más importante. "No se trata que en el término medio se encuentre la verdad, sino de que el guión tiene importancia en función de su desarrollo gráfico, mientras los dibujos adquieren significado en función de la historia que están narrando".³⁹

Las opiniones difieren en cuanto si lo ideal es que texto y figura sean elaborados por la misma persona; o bien que guionista y dibujante trabajen por separado. En realidad la mayor parte de las grandes historietas son obra de creadores completos, es decir, de dibujantes-guionistas.

Cuando se realiza una historietta entre dos personas tienen que hacerla juntos, el guionista tiene que ver cómo el dibujante va realizando paso a paso su guión; de lo contrario para un guionista que trabaja en su casa haciendo guiones para otros dibujantes, u los que nunca va trabajando, observa los resultados hasta que se publica la historietta.

Los creadores de comics opinan, que hay que ser escritor y saber dar a lo escrito el toque justo para que se convierta en un guión que otro señor que dibuja transformará en una historietita, sin olvidar guionista y dibujante un contacto e inclusive una identificación en ideas, en ideología, o las cosas no funcionarán. "Así tenemos que una buena historietita requiere un buen guión, bien desarrollado en dibujos".⁴⁰

Entre los recursos de la historietita se encuentra la palabra escrita, en donde el asunto no es tanto, qué poner sino, cómo ponerlo.

El texto es muy importante, es el fundamento literario de la historietita, en el texto se hace la ubicación del lugar, el estado de ánimo, etc. Que eso es literatura pura y hay que decirlo muy bien dicho para transmitir determinada idea al que lo lee.

PERSONAJES

Para la elaboración del guión de una historietita los personajes que van a actuar en ella son fundamentales, hay que elaborar el elenco de actores, los buenos, los malos, los comparsas, los misericordiosos, los irónicos, los poderosos, los tontos, etc.

La personalidad y el físico del personaje deben de estar bien definidos, va a ser alto, chaparro, gordo; la vestimenta, la forma de pararse, los pequeños detalles de uso personal, sirven muchísimo para crear en el actor una personalidad que lo haga inmediatamente identificable al lector.

Los personajes de características mitológicas, como Supermán, Flash Gordon,Linterna Verde, Los Cuatro Fantásticos, Hulk y Conan el Bárbaro; se fundamentan en arquetipos (comprendidos de determinadas aspiraciones colectivas que permiten inmovilizarlos en una imagen emblemática que los haga fácilmente reconocibles), según David Allie, "Los personajes de los comics adquieren una universalidad que los convierte en arquetipo, debido a la necesidad por parte de las historietas como artificio comercial de gustar al público consumidor, convirtiéndose los personajes en seres comunes y corrientes en la vida pública".⁴¹

"Al preparar nuestro guión hemos de prever qué acciones le van a cada personaje; qué diálogo, qué manera de hablar".⁴²

Establecida la personalidad externa de los actores pasamos a lo principal, la manera de pensar y de hablar de cada personaje e incluso y sobre todo su ideología.

Las situaciones en que se pongan los personajes deben ser factibles, naturales no forzados ni absurdos. Los historietistas esperan del lector un adelanto a la acción, que en un momento determinado sepa el lector qué le puede pasar al personaje porque ya lo conoce, ya sabe cómo es, cómo va a reaccionar.

El uso del lenguaje en la historieta es fundamental; no puede una sirvienta hablar igual que la patrona, ni un niño hablar como un adulto. "Cada personaje tiene su propio lenguaje, y cada profesión lo mismo; y muchas situaciones cómicas surgen de esas diferencias, que el autor debe saber explotar y conocer a fondo si quiere hacer una buena historieta".⁴³

En los comics estadounidenses se pueden deslegar toda una serie de valores con respecto del universo en que se vive. Ideología en la representación del modelo norteamericano de vida como el mejor; "en la difusión del racismo; el negro y el amarillo son seres malignos e inferiores, ya que representan las fuerzas del mal; manipulación colonialista y neocolonialista, encerrados en Tarzán y El Fantasma, dioses del subdesarrollo africano, que nace de América Latina una tierra de nadie, de vicios, tahures y bandoleros, pueblos hundidos envilecidos por la 'inevitable miseria'; ideología en la denotación de infantes convertidos en verdaderos negociantes, que transforman todo en mercancías; gravitación ideológica en personajes (agentes de la CIA), disfrazados de magos (Mandrake), viajeros espaciales (Flash Gordon), doctores (Rex Morgan)..."⁴⁴ Los héroes son los buenos, los bellos, los honrados y se encuentran en paz con el establishment y al que protegen, defendiendo los derechos de la sociedad capitalista.

AMBIENTES

También los posibles ambientes habrán de ser estudiados en la fase del guión. Primero se busca variedad en un escenario que acompañará a cada acción, esto es, que una misma escena puede realizarse en diferentes lugares, para atrapar al lector y darle variedad.

El segundo punto pretende que el autor elabore su ambientación con base en elementos a su alcance, si desconoce, por ejemplo, las construcciones de países orientales, no podrá incluirlos en su ambientación. Para ello requerirá documentarse

FALLA DE ORIGEN

o de lo contrario el lector quedará fuera de la realidad.

Ahora bien, para crear y mantener el interés en el lector cada autor debe atender factores que condicionan el dibujo creativo de historietas como son: el ritmo o interés narrativo, movimiento determinado por la narración, dramatización literaria, así como la acción y suspenso en la narración.

Los historietistas pueden empezar la historia sin tomar en cuenta dónde terminó la anterior, por otro lado pueden presentarse tres distintas aventuras con diferentes personajes, tal es el caso de Batman, Batmanica y Jim de la Selva sin que esto trastorne la lógica del mito del superhéroe. "En cierta forma, la noción confusa que se tiene del tiempo en los relatos de superhéroe es la única condición de credibilidad que estos poseen".⁴⁵

RITMO O INTERÉS NARRATIVO

Jesús Blanco lo define como "la capacidad de resumir la acción en el menor número posible de cuadros, sin que esta síntesis perjudique la comprensión; hace mención que el guionista ha de ser capaz, en este sentido, de economizar tiempo e imágenes a fin de lograr una mayor intensidad narrativa".⁴⁶

Lo anterior es de especial importancia sobre todo en los diálogos, debido a que en la historieta deben ser breves y claros, aunque necesariamente telegráficos.

La importancia de la brevedad en los diálogos radica en que los globos no deben ocupar más de un tercio de la viñeta,

salvo en algunos casos especiales.

Uncerto Eco afirma que "en cada una de las historietas donde actúa un personaje se pierde la noción del tiempo, entre un relato y otro, por lo tanto la narración entra en crisis".⁴⁷ Por ello las historietas de superhéroes se desarrollan dentro de un clima onírico que pasa inadvertido para el lector.

MOVIMIENTO DETERMINADO POR LA NARRACIÓN

Una historieta no puede ser un diálogo estático, hay que pensar en mover los personajes de un lugar a otro, para ello se recurre al cambio de encuadre, de ángulo visual, de perfil, de lado, etc. Todo lo anterior ha de ser previsto por un guión cuyo movimiento venga ya determinado por la narración.

DRAMATIZACIÓN LITERARIA

Un cómic despierta interés en el lector, no sólo por la calidad, cantidad o creatividad en los dibujos, puede ser también por los textos, lo que diga cada uno de los personajes, así como los textos narrativos.

ACCIÓN Y SUSPENSO EN LA NARRACIÓN

Es necesario que en el contenido de la historieta exista de continuo la angustia del "¿qué sucederá?", dada por la creación de situaciones dramáticas, insólitas, sorprendentes, encuadradas unas con otras de forma que el interés sea mantenido al rojo vivo.

Este factor es imprescindible cuando la historieta es publicada, con el clásico "continuará en el próximo número" rematando el cuadro final.

Jesús Blanco nos dice aquí que el proceso normal, en estos casos, consiste en "hallar primero la situación de suspenso y en ir a parar después, a través de la narración, hacia esa situación".⁴⁸

FACTORES DE FORMA

TIPOLOGÍA Y EXPRESIÓN

Los lectores cuentan ya con estereotipos de los personajes, buenos, malos, etc, que pueden ser identificados por simples rasgos físicos. El dibujante tendrá que seguir ciertos parámetros al respecto, logrando así el interés de quien lee y la familiarización con los personajes.

COMPOSICIÓN

El dibujante deberá buscar la variedad para atrapar la atención del lector, en la forma de presentar sus personajes, para ello requerirá al juego de primeros planos, planos medios, etc. Buscando la variedad a la composición, pero por ningún motivo deberá abusar o logrará cansar a quien lee.

ILUMINACIÓN

El cómic se asocia el factor iluminación a la idea de volumen y expresión. La forma de darle luz a cada ángulo en la viñeta expresa diversas sensaciones, espiritualidad, feminidad, fantasía, de volumen, etc.

Jesús Blasco afirma que "la forma de iluminación más apropiada para el dibujo de historietas es la de dirección frontal o frontal lateral".⁴⁹

Sin embargo, como en todo, hay casos en los que no será así entonces la iluminación podrá ser a contraluz o semi contraluz, viniendo desde arriba o desde abajo.

DIVERSIFICACIÓN Y DRAMATIZACIÓN GRÁFICA

Este último punto se relaciona con el encuadre, ángulo y el cambio de términos o planos.

ENCUADRE

Todo dibujante requiere de creatividad, para poder idear las diferentes posiciones en que presentará a un personaje en determinada acción. Una sola posición, para una escena demandando larga hora la historieta tediosa y aburrida, pero si presenta al personaje de perfil, de frente, de espaldas, tres cuartos, etc; logrará atraer a sus lectores.

FALLA DE ORIGEN

EL ÁNGULO VISUAL

Se dice que todo se ve diferente dependiendo del ángulo que se mire, una visión cambiante encierra un interés mayor. "El dibujante debe ilustrar, agotando las posibilidades de presentar los cuerpos vistos desde arriba, desde abajo, desde un lado, desde otro lado".⁵⁰

EL CAMBIO DE TÉRMINOS O PLANOS

Estos cambios constituyen un recurso más para despertar interés. "Un plano, en historieta, es cada viñeta, cada cuadro. Pero claro está, puede haber planos de muchas clases".⁵¹

La diferencia entre uno y otro plano dependerá del ángulo en que sea visto por el dibujante y el lector; el tamaño de los personajes así como de los objetos dentro de la viñeta; y por último la colocación de personajes y cosas dentro de la viñeta.

El cambio de términos o planos es un recurso también empleado por la cinematografía, de donde se toma el término "plano".

PGE = Plano general extremo

Tubna lo define como "el plano en que las figuras, vehículos, cosas etc; aparecen muy alejados, identificándose en el paisaje como parte de él. Empleada para narrar una situación, un lugar, un ambiente, etc".⁵²



(29)

Supermán

PG = plano general

A diferencia del plano general extremo, aquí las figuras y objetos se aprecian en forma detallada, rasgos y vestimenta son apreciados. Es una toma general a menor distancia.



(40)

Condorito

PM = Plano medio

Es la toma donde las figuras humanas aparecen de la cabeza a la cintura, las facciones se aprecian en forma detallada, nariz, ojos, boca, con posibilidad de expresar



El bebé Kai-El abandona Krypton en una nave

(41)

Supermán

PP = Primer plano

aquí se destacan las cruces de una o dos figuras, que recorren de los hombros hacia arriba, realzando y dramatizando la expresión. También se emplean para manos, pies y objetos muy ampliados.



Cara a cara

(42)

Supermán

PPP = Primerísimo plano

Es un acercamiento total a la figura, apareciendo ampliado del rostro, el orificio nupente de una pistola, etc. El uso de este plano, es en casos que precisen una dramatización extraordinaria.



Archi
(43)

PLANO GENERAL



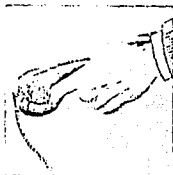
PLANO DETALLE



Tipos de planos
(44)



PLANO AMERICANO



PLANO MEDIO

PLANO DETALLE

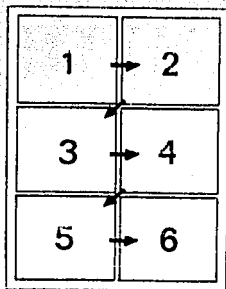
PLANO DETALLE

1.4. CÓMO SE LEE UN CÓMIC

Muy pocos autores se preocupan por decir cómo se lee un cómic, uno de ellos es Rius, que señala que "la tira no es más que un chisme desarrollado en varios cuadros",⁵³ dos, tres, cuatro o cinco, en los que existen 2 ó 3 personajes que son los actores de tiras.

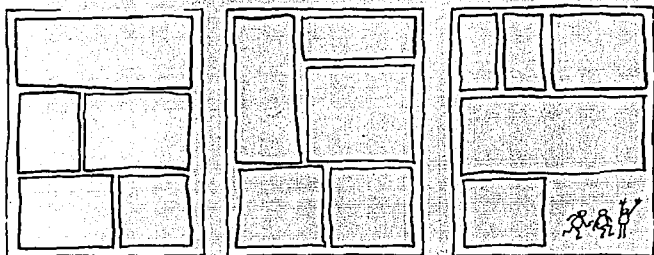
De la relación de un pictograma con otro surge el montaje, definido por Gubern como "la selección de espacios y tiempos significativos, convenientemente articulados entre sí para crear una narración y un ritmo adecuados, durante su operación de lectura".⁵⁴

En nuestra cultura tenemos un orden lógico de lectura que va de izquierda a derecha y de arriba a abajo, tratar de innovar ese orden equivale a confundir al lector.



Orden de lectura
(45)

La simetría puede en algunas ocasiones resultar aburrida, para evitar que ésta sea formal (que también puede confundir) se recomienda variar el tamaño y disposición de los cuadros cuidando desde luego, la armonía de la página.



(46)

Desde luego, no es absolutamente necesario enmarcar todos los cuadros, visualmente ayuda mucho a dejar uno que otro sin marco para dar idea de amplitud, como en el caso de paisajes.

1.5. FUNCIÓN DEL CÓMIC

La historieta ha cobrado un renovado prestigio en los últimos 30 años. Nadie duda que es un eficaz vehículo de comunicación, los historiadores del arte reconocen ahora que tuvo una profunda influencia en el pop arte, admitiendo diversos artistas, que lo mejor de sus obras está inspirado en los comics.

Sin embargo, aún con este gran logro, los comics siguen siendo considerados como simple vehículo de entretenimiento. "El cómic surge así como instrumento polarizado hacia el entretenimiento y diversión, con una función distractiva casi exclusiva. pero las necesidades sociales por una parte y de otra la necesidad de prestigio social, obligan a una derivación progresiva hacia el campo instructivo. Así pretenden conseguir aquella tradicional máxima didáctica del instruir deleitando".⁵⁵



(47)

Fundamentalmente el público que lee estas revistas pertenece a los lectores de bajos recursos de las zonas urbanas, y es hacia ellos a quienes va dirigida la temática de las novelas e historietas.

A este sector le resulta relativamente sencillo leer este tipo de revistas porque tiene la ventaja, frente a un libro común, de tener poco texto, y éste, combinado con imágenes entrelazadas para formar una estructura que hace comprender un relato no sólo intelectual sino sensorialmente. De esta manera, un amplio sector de la población, semianalfabeta o de escasa cultura, puede participar también de la magia de un relato que de otra manera, es decir, a través de la literatura convencional, le resultaría difícil. Es aquí donde el cómic asume un importante papel como medio de comunicación masiva.

Sería una equivocación considerarlo como un género "menor" sólo porque es accesible a amplios sectores del pueblo; esa visión elitista de la cultura. Por el contrario, en la masividad que puede adquirir, se encuentra la potencialidad educativa, formativa y progresista que este medio puede tener.

Actualmente México ocupa el primer lugar en producción de historietas en América Latina, "con más de mil títulos y una edición mensual de 100 millones de ejemplares, la mayoría de ellos, de aventuras, sexo y violencia".⁵⁶

Según el escritor Alejandro Gessar Rendón, "excepto algunas historietas de corte político, humorístico, social y cultural — que son las menos — esos géneros están necesitados de buenos guionistas.

"Muchas veces, afirma el escritor, el editor mismo cambia uno o dos diálogos para justificar una disminución al salario del autor, quien prácticamente nunca presenta queja para no perder su empleo".

FALLA DE ORIGEN

Actualmente, un guionista recibe entre 150 nuevos pesos y 300 nuevos pesos (unos 50 y 100 dólares) por un cuento de 35 páginas".⁵⁷

Aunque algunas veces las historietas tratan a sus lectores como analfabetas y no intentan sacarlos de esa posición, aunque no se da en todos los casos, hay historietas muy malas que empobrecen mucho la mentalidad y el lenguaje de los lectores y en México por desgracia son la mayoría. En un análisis de contenido de las historietas, María de la Luz Lima, investigadora de la Facultad de Derecho de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), indicó a la agencia de noticias Notimex que "los escritores utilizaron en una muestra de 86 historietas, recursos como 142 extranjerismos, 130 neologismos y 150 groserías, resaltarón 474 armas, principalmente de fuego, pero también punzocortantes, explosivos y químicos, entre otros".⁵⁸

pero también hay comics que tratan de que no sea así, dándole un enfoque educativo y formativo, siendo éste un esfuerzo menor en comparación a la cantidad de historietas para quienes los hombres, las mujeres, los jóvenes y los niños, son meros objetos que consumen y no sujetos que viven en la historieta y la transforman.



"Si bien las funciones sociales que se abren ante el cómic son múltiples y variadas desde el tradicional esparcimiento y evasión, hasta la provocación moral y de subversión ideológica, propia de los comics contraculturales, no deben excluir las implicaciones pedagógicas del género".⁵⁹

La historieta ha contribuido en nuestro país, a que haya poco progreso, pero se debe también a la falta de un proyecto de cultura nacional, quitándole toda posibilidad de cumplir una función educadora.



Infantil



del Oeste



policíaca

Ya que hablamos de la función del cómic, éste también a ido evolucionando en lo referente a su estructura para ser más atractivo al lector, es decir: para aquellos que pensaban que todo estaba escrito en cuestión de tiras cómicas, recientemente Marvel y DC, junto con PC Cómics, han lanzado al mercado norteamericano los primeros comics de acción que se proyectan en cualquier computadora personal.

Esta primera edición de historietas electrónicas se llama Justice Stone e incorpora animación por puntos, efectos sonoros selectivos y líneas de trazo ramificado, permitiendo al usuario de la computadora seguir la acción desde varios puntos de vista seleccionables.

Estas historietas están basadas en el sistema operativo DOS y requieren un adaptador gráfico VGA lo que unido a los efectos de sonido hacen disfrutable la historieta, aunque no lo es su precio, ya que oscilaba, en la primera quincena de febrero de 1995, entre los 25 y 30 dólares.

N O T A S

1. Gubern, Román, El lenguaje de los cómics, p. 107.
2. Ibidem, p.108.
3. Ibidem.
4. Rufols, J.F, Historia del arte, p. 22.
5. Tlacuilos: actualmente el premio a lo mejor del dibujo mexicano de historieta se le denomina "Tlacuilos".
6. Del Río, Eduardo, La vida de cuadritos. Guía incompleta de la historieta, p. 10.
7. Herner, Irene, Mitos y monitos, historietas y tonovelas en México, p. 5.
8. Los primeros historietistas advirtieron la importancia que tenía el cómic como medio social crítico, tal es el caso de Wilhelm Busch con Max et Moritz donde ataca la represión familiar existente en su época. Situación que pronto pasaría al olvido por los "moneros", importándoles más el éxito comercial que la crítica.
9. Gubern, Román, op. cit, p. 24.
10. Para mayor información al respecto consúltense el estudio de Swanberg, W.A, Pulitzer, Editorial Schloner's Sons, Nueva York, 1967.
11. Del Río, Eduardo, op. cit, p. 33.
12. Herner, Irene, Tarzán el hombre mito, p. 15.
13. Annie, Baron-Carvais, La historieta, p. 25.
14. El Spirit se considera una historieta seria porque su originalidad radica en que el personaje no posee superpoder alguno.

FALLA DE ORIGEN

15. Underground: es todo aquello que se distribuye clandestinamente y no tiene una gran difusión.
16. Del Río, Eduardo, op. cit., p. 75.
17. El Universal, Descanse en paz murió el creador de "Los Pitufos", pp. 1-4.
18. Agencia de noticias AFP, Mafalda, más eterna que nunca.
19. La primera revista diaria y las otras dos semanales.
20. Herzer, Irene, op. cit., p. 24.
21. Se ha dicho que la fotonovela es de origen italiano y data de 1974. Sin embargo, en 1943 encontramos fotomontajes hechos por mexicanos por ejemplo: Póker de Ases de R. Valdovinos y Revancha de José G. Cruz en la revista Pinocho.
22. Olaf el amargado, de Dick Browne, en el suplemento dominical de Organización Editorial Mexicana, p. 3.
23. Revista de revistas, semanario de Excelsior, n.4346, p. 39.
24. En estos casos estamos poniendo la fecha de aparición de la revista dedicada para cada uno de los personajes, pues aunque aparecieron en anteriores ocasiones ahora nacieron como independientes y con sus propias aventuras.
25. "Filiput el rugoso", en El Mil Gnistes, núm. 66.
26. Verivigracia los códigos florentinos y los manuales de astronomía, física, historia y filosofía que se publicaban en el siglo XVI y XVII.
27. Eco, Umberto, Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas, p. 56.
28. Guern, Roman, op. cit., p. 162.

29. Curiel, Fernando, Mal de ojo, p. 164.
30. Tabau, Iván, Disculpando historietas, p. 18.
31. Parramón, José Ma; Jesús, Blasco, Cómo dibujar historietas, p. 20.
32. Ibidem, p. 36.
33. Werner, Irene, op. cit; p. 45.
34. Gubern, Román, op. cit; p. 29.
35. Curiel, Fernando, op. cit; p. 168.
36. Gubern, Román, op. cit; p. 55.
37. Tabau, Iván, op. cit; p. 59.
38. Del Río, Eduardo, op. cit; p. 137.
39. Tabau, Iván, op. cit; p. 17.
40. Ibidem, p. 17.
41. Cita tomada de Alfie, David "Semiotología del cómic" en El cómic es algo serio, op. cit; p. 52.
42. Tabau, Iván, op. cit; p. 30.
43. Del Río, Eduardo, op. cit; p. 181.
44. Silva, Ludovico, Teoría y práctica de la ideología, p. 124.
45. Alfie, David, op. cit; p. 51.
46. José Ma. Parramón, J. Blasco, op. cit; p. 35.
47. Eco, Umberto, op. cit; p. 68.
48. José Ma. Parramón, J. Blasco, op. cit; p. 41.
49. Ibidem, p. 47.
50. Ibidem, p. 48.
51. Tabau, Iván, op. cit; p. 56.
52. Ibidem, p. 48.
53. Del Río, Eduardo, op. cit; p. 177.

54. Guern, Román, op. cit.; p. 162.
55. J.L. Rodríguez Diéguez, El cómic y su utilización didáctica, los tebeos en la enseñanza, p. 44.
56. Agencia de noticias Notimex, servicio especial.
57. Rodríguez, Eulalio Ferrer, El cómic es algo serio, p. 92.
58. Agencia de noticias Notimex, op. cit.
59. Rodríguez, Eulalio Ferrer, op. cit.; p. 91.

INDICE DE ILUSTRACIONES

1. Del Río, Eduardo, La vida de cundritos. Guía incompleta de la historieta, p. 11.
2. Ibidem, p. 12.
3. "Max und Moritz", 1870, L'Ecole a des loisirs, en Annie Baron-Carvais, La historieta, p. 20.
4. "The Yellow Kid", en New York Journal, Sunday, October 24 de 1897.
5. "Krazy Kat" de Harriman, en Del Río, Eduardo, op. cit; p. 28.
6. "Turzán" de Edgar Rice Burroughs en Del Río, Eduardo, op. cit; p. 45.
7. "Dick Tracy" de Dick Locher y Max Collins, El Universal, p. 6. 3 de enero de 1933.
8. "El príncipe valiente" de Harold R. Foster, Excelsior, p. 1. 15 de julio de 1930.
9. "Trucutú" de Dave Grave y Jack Bender, El Universal, p. 7. 3 de enero de 1933.
10. "Ferry and the pirates" de H. Cuniff en News Syndicate Co. Inc. En Annie Baron-Carvais, op. cit; p. 26.
11. "Batman" de Bob Kane, revista Batman, año VI, no 141, mayo 15 de 1933, p. 14.
12. "The Spirit" Annie Baron-Carvais, op. cit; p. 26.
13. "Pogo" de Walt Kelly en Del Río, Eduardo, op. cit; p. 59.
14. Ibidem, p. 62.
15. Ibidem, p. 75.

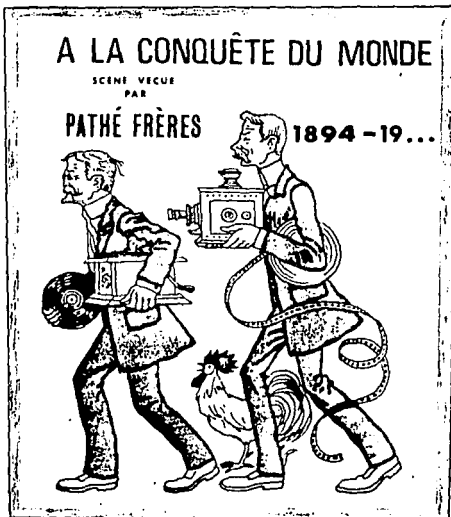
FALLA DE ORIGEN

16. "Andy Capp" 1976 segédition en Annie Baron-Carvais, op. cit.; p. 54.
17. "Mafalda" de Quino 1972. Glénat, en Annie Baron-Carvais Ibidem, p. 26.
18. "Don Prudencio y su familia", en Revista de revistas, semanario de Excélsior, núm. 4022, p. 27.
19. "Los Supersuavios", en Del Río, Eduardo, op. cit.; p. 96.
20. "Claf el Amargado", de Dick Browne, en Organización Editorial Mexicana, p. 3. 16 de mayo de 1933.
21. J.M Parramón, Como dibujar historietas, p. 20.
22. Pencil dibujar, fascículo 19, Tirus cómicas, p. 220.
23. En del Río, Eduardo, op. cit.; p. 179.
24. "Daniel el travieso", Excélsior, p. 3. 15 de julio de 1930.
25. Fernando Curiel, Mal de ojo, p. 168.
26. "Marmaduke", Organización Editorial Mexicana, p. 2. 16 de mayo de 1933.
27. Fernando Curiel, op. cit.; p. 168.
28. J.M Parramón, op. cit.; p. 63.
29. Ibidem, p. 39.
30. "Rex Morgan", Excélsior, p. 5. 28 de febrero de 1933.
31. Pencil dibujar, op. cit.; p. 214
32. Tubau, Iván, op. cit.; p. 63.
33. "Tulo y Lola" de Mort Walker y Dick Browne's, El Universal, p. 4. 16 de mayo de 1933.
34. "Educando a Papá", Excélsior, p. 4. 28 de febrero de 1933.
35. "El Ratón Mickey", El Universal, p. 5. 16 de mayo de 1933.
36. Revista Conuorito, p. 10. 27 de enero de 1988.

37. Fernando Curiel, op. cit; p. 171.
38. Ibidem, p. 171.
39. La muerte de Superman, p. 114. 13 de mayo de 1993.
40. "Condorito", op. cit; contraportada.
41. "Supermán", en Revista de revistas, semanario de Excelsior, núm. 4035, p. 35.
42. Ibidem, p. 34.
43. Revista Archi, p. 40. 13 de mayo de 1987.
44. Fácil dibujar, op. cit; p. 213.
45. Del Río, Eduardo, op. cit; p. 188.
46. Idem.
47. Ra Vol. XII, Anibal Schujer, No 2, historietas fotonovelas ¿Entretención o manipulación?, p. 47. enero de 1983.
48. Ibidem, p. 49.
49. J.M Parramón, op. cit; p. 29.

TÉCNICA DEL CINE:

CÓMO SE PREPARA Y REALIZA UNA PELÍCULA



Lo sintió completamente humano, pero inasible, como si lo estuviera viendo en la pantalla de un cine.

— El coronel no tiene quien le escriba. Gabriel García Márquez.

FALLA DE ORIGEN

2. TÉCNICA DEL CINE: CÓMO SE PREPARA Y REALIZA UNA PELÍCULA

En la actualidad realizar una película,¹ tiene un costo de varios millones de pesos es por eso que se hace necesario un presupuesto y un plan de trabajo, sustentado en un guión técnico, forma final del argumento.

El cine, comúnmente llamado séptimo arte, puede llegar a eso, a ser arte, sus cualidades constituyen una gran gama: la música, fotografía, pintura, técnica y actuación entre otros.

Ahora bien, entendemos por cine, en su estado técnico actual, que es un arte de lo perceptible por la vista y el oído, aunque reelaborado por la tecnología "imagen bidimensional, acotada por un encuadre, con sus colores alterados, etc".²

2.1. NACIMIENTO DE UN TEMA ORIGINAL

El mundo que nos rodea y la imaginación una fuente inagotable de inspiración para dar nacimiento a un tema original, esto se sustenta en las palabras de el crítico francés Louis Delluc quien escribía en 1913: "Mirad a vuestro alrededor, anotad; la calle, los tranvías, los autobuses, las tiendas, están llenos de mil dramas, de mil comedias originales que desafían vuestro talento, ¡oh, gente de talento!". pero para que un incidente o

suceso cotidiano se convierta realmente en una película deben ser transformados antes por la imaginación creadora del autor.

El tema es la llave de paso de la narración cinematográfica. El tema afirma May "es el concepto o el juicio que determina y preside la elección y sucesión de la materia narrativa de la obra".³ La totalidad narrativa depende del tema, puesto que los distintos subtemas giran y dependen, a su vez, del tema central, porque le dan claridad y desarrollo.

Desde que existen las bicicletas, el robo de éstas ha aportado noticias a la crónica escrita o hablada sin que se convirtiera en "idea" para una película. Pero un día el argumentista italiano Cesare Zavattini imaginó lo que este incidente banal representaría para un obrero italiano sin trabajo, en 1947. La idea del film⁴ había nacido; la confrontación de la sociedad italiana con un padre de familia privado, por ese robo, de todo instrumento de trabajo.

Para el teórico soviético Eisenstein el tema "es el eje ideológico del film críticamente formulado como un conflicto en una idea y confirmación final de tal idea"; para los autores socialistas la idea y el tema deben ser formulados como conflicto.

Para estudiar cómo puede desarrollarse una idea de película por una serie de episodios imaginados, tomemos Si todos los hombres del mundo (1956) de Christian Jaque, realizador del famoso Panfan-la-Tulipe (1951). El caso de este argumento es excepcional en Francia, porque sus autores pudieron desarrollar una idea original sin preocuparse de antemano por escribir personajes para tal o cual "estrella".

pudokin, por su parte, afirma y sostiene que el tema "es la idea y el motivo fundamental del argumento, es su "problema central", y debe ser por lo tanto, simple y claro".

Podemos concluir con esto que el tema es lo fundamental para poner en marcha toda obra cinematográfica.

2.2. EL ARGUMENTO Y SUS ETAPAS

Diversos autores nos hablan en sus obras de las características, requisitos y función del argumento, pero muy pocos brindan un concepto.

Nosotros, definiremos al argumento como el asunto o idea que se maneja en una obra cinematográfica, es la historia misma basada en la descripción de los sucesos; donde están determinadas todas las líneas fundamentales de la acción indicando las características esenciales de los protagonistas.

El veterano director Howard Hawks observó una vez que "el público recuerda las escenas, pero no los argumentos".

Por cada persona que nos pueda contar el argumento de Ben Hur, encontraremos miles que recordarán los menores detalles de la carrera de cuadrillas, habiendo olvidado por completo el argumento. Todos los que han visto con la muerte en los talones, de Hitchcock, pueden rememorar la imagen de Gary Grant perseguido por un avión en vuelo rasante. Pero ¿cuántos recordarán la

compleja cadena de acontecimientos que llevan a esta situación? Muy pocos.

Si buscamos el común denominador de estas diversas escenas, encontraremos que todas son visualmente expresivas o, mejor, que su elocuencia está más allá de las palabras. Dicho de otro modo: todas ellas pertenecen esencialmente al medio fílmico y fueron concebidas desde el punto de vista de la expresión cinematográfica.

Pero ¿de dónde son extraídos los argumentos para el séptimo arte? Lamentablemente éste posee muy pocas tramas propias, pues recurre a la adaptación de géneros literarios llámese novela, cuento, teatro, o de una trama extraída de la crónica de sucesos, de una noticia o artículo periodístico, etc. Sin embargo exige un largo trabajo a los escritores de películas, sea cuando hay adaptación de una obra ya existente o cuando hay que desarrollar un tema original especialmente concebido para la pantalla grande.⁵ pero cabe señalar que no se trata de medir el grado de esfuerzo que representa para sus realizadores, sino la calidad de una trama y eso no siempre se logra, si tomamos en cuenta que existen diferencias de necesidades entre la cinematografía y la literatura.

Llevar el argumento de una obra literaria a la pantalla, implica severos cambios que no siempre nos lleva a la idea original, tampoco garantiza un buen film para la historia; abundan los casos en que sólo quedan como una película más. Gutiérrez Espada afirma que "el argumento debe ser ya, desde un principio, eminentemente cinematográfico, puesto que arranca de una idea para ese medio audiovisual".⁶

FALLA DE ORIGEN

Historias ya existentes son a veces brillantemente adaptadas a la pantalla, pero en este caso la historia original sólo funciona como materia bruta y debe ser replantada y reimaginada como película. "El descubrimiento del argumento o historia representa el principio y no el final del proceso creativo".⁷

Georges Sadoul y Eugene Vale distinguen cuatro etapas en todo argumento:

a) Sinopsis (palabra derivada de la expresión griega Synoptikon: que abarca todo de una sola mirada) es un resumen del tema basado en la centena de minutos que dura una película. Busca los principales episodios que serán conservados en la pantalla y propone ciertas transformaciones, puesto que el cine emplea medios de expresión diferentes a los de la novela, teatro, etc. puede abarcar tres o treinta páginas; estos dos autores difieren un tanto, ya que Sadoul considera al tratamiento y la continuidad como dos etapas diferentes en el argumento; mientras para Vale es un mismo elemento; nosotros las tomaremos como partes que se complementan entre sí.

b) Tratamiento: es el desarrollo de la trama en una forma literaria e incluye descripciones y diálogos, que podrá abarcar doscientas, trescientas o quinientas páginas, que en ocasiones algunos de los pasajes no serán directamente utilizados en el argumento definitivo.

c) Continuidad: es un esquema más detallado de la trama final, aquí la película ya se divide en secuencias y escenas. A veces los personajes de una escena pronuncian una serie de réplicas que constituyen el diálogo.

El diálogo se esboza en la continuidad y debe ser cuidadosamente elaborado para no caer en un parloteo que aburra al público, por tal será estructurado por alguien especializado, que buscará la progresión con la cual se desarrollan las diversas escenas relacionadas en perfecta armonía.

d) Guión técnico: en la mayoría de los casos el guión suele dividirse en dos columnas; la de la izquierda para la acción o descripción de la imagen y la de la derecha para los diálogos, efectos sonoros y ciertas indicaciones relativas a la música.

En el guión debe expresarse lo que hacen y lo que dicen con toda claridad cada uno de los personajes.

En el guión podemos encontrar centenares de números correspondientes a cada toma, que indican las instrucciones para el decorado, vestuario, accesorio, así como indicaciones para el realizador y el director de la fotografía, sin olvidar la naturaleza del plano previsto y su rodaje.

LA CALLE DONDE VIVEN PEDRO Y JUANA

(Estudio)

Crepúsculo

<i>Parloteo confuso. Ruidos de conversaciones y exclamaciones.</i>	223	(Plano general) Vista de la calle. En el centro, la casa de Juana con la ventana de su habitación abierta, en el segundo piso. En la calle y la acera, una aglomeración de veinte personas, vistas de espaldas. Pedro aparece al fondo de la calle, a la derecha.
<i>Pedro: ¿Qué sucede?</i>	224	(Plano medio) Pedro advierte la escena, súbitamente se detiene y luego se abalanza.
	225	(Plano semigeneral) La gente, vista de espaldas.
	226	(Plano medio) Pedro avanza por entre la gente.
	227	(Plano americano) Pedro reconoce entre los curiosos a la portera, que se vuelve hacia él.
<i>La portera: ¡No se acerque, señor!</i>	228	La portera (Primer plano).
<i>Se oye lejano lo sirena de los bomberos.</i>	229	(Plano americano en primera) Pedro inclinándose —visto de espaldas— sobre un cuerpo ya caído.
	230	(Gran plano) El rostro iluminado de Juana.
<i>Grito de Pedro.</i>	231	(Plano de detalle) La boca de Pedro, gritando;

(1)

Guión técnico

CARACTERÍSTICAS DEL ARGUMENTO

La preparación de un guión, no se trata simplemente de imaginar un argumento y luego pensar cómo vamos a transformarlo en una película. Desde el principio debe ser imaginado en términos cinematográficos, en imágenes en movimiento.

Hemos indicado ya, de alguna manera, al contrastar opiniones y teorías, en qué consiste concretamente el argumento. Sólo queda exponer ordenadamente los elementos que deben tenerse en cuenta al trabajar un argumento, cualquiera que sea su tema. Éste es necesario en todo tipo de obra fílmica, desde el spot hasta una compleja reconstrucción histórica. Todas estas características, sin las que no tendríamos argumento propiamente dicho, quedan siempre supeditadas al objetivo general y final que es el guión:

- a) Extensión: su redacción definitiva oscila entre cinco y veinte folios.
- b) Modo de la narración: la redacción se efectúa siempre en tiempo presente. El guionista lo narra como si él fuese un espectador ante una proyección imaginaria.
- c) Contenido:
 1. Es un primer esbozo, en rasgos generales, de cuantos hechos sucederán en la narración.
 2. Se limita a los hechos esenciales.
 3. Precisa los personajes principales.
- d) Característica fílmica: el guionista debe narrar cinematográficamente el argumento. Esto significa que si bien, en principio, no estamos ante la obra ya realizada, sino ante

FALLA DE ORIGEN

un texto escrito. Todo lo que no pueda realizarse cinematográficamente no sólo es inútil sino nocivo para la totalidad del guión, así como lo son toda clase de divagaciones, los detalles narrativos y temáticos, que no están en función de la idea central.

Cabe señalar que no existen reglas para la elección del argumento de una filmación, ya que el filme comienza a existir cuando el director ha hecho su elección sobre determinado argumento.

2.3. EL PLAN DE PRODUCCIÓN

Sinopsis, tratamiento, continuidad, guión técnico, sirven al director de producción como plan de trabajo que tiene por base las escenas y las secuencias que se van a rodar. El filmar una película supone una gran organización financiera, artística y técnica, pero lamentablemente las dos últimas están subordinadas a la primera.

La filmación de una película puede ser obra de una sola persona o de un equipo numeroso, puede utilizar una técnica simple o los elementos más sofisticados, necesita poco o muchísimo dinero. En todos los casos se requiere una planificación previa, la consideración cuidadosa de las distintas alternativas, tanto en los materiales como en la técnica, lugares de rodaje y costo. Esta consideración previa debe conducir a un plan de trabajo. Riguroso y detallado cuando la filmación puede ser prevista, como es el caso en una película argumental, fluido y general cuando deben encargarse temas en que lo imprevisible juega un papel importante.

un texto escrito. Todo lo que no pueda realizarse cinematográficamente no sólo es inútil sino nocivo para la totalidad del guión, así como lo son toda clase de divagaciones: los detalles narrativos y temáticos, que no están en función de la idea central.

Cabe señalar que no existen reglas para la elección del argumento de una filmación, ya que el filme comienza a existir cuando el director ha hecho su elección sobre determinado argumento.

2.3. EL PLAN DE PRODUCCIÓN

Sinopsis, tratamiento, continuidad, guión técnico, sirven al director de producción como plan de trabajo que tiene por base las escenas y las secuencias que se van a rodar. El filmar una película supone una gran organización financiera, artística y técnica, pero lamentablemente las dos últimas están subordinadas a la primera.

La filmación de una película puede ser obra de una sola persona o de un equipo numeroso, puede utilizar una técnica simple o los elementos más sofisticados, necesita poco o muchísimo dinero. En todos los casos se requiere una planificación previa, la consideración cuidadosa de las distintas alternativas, tanto en los materiales como en la técnica, lugares de rodaje y costo. Esta consideración previa debe conducir a un plan de trabajo riguroso y detallado cuando la filmación puede ser prevista, como es el caso en una película argumental, ilusiva y general cuando deben encargarse temas en que lo imprevisible juega un papel importante.

El plan de producción se sustenta en las relaciones entre guión (guionista) y producción de la obra (y productor).⁸

Por una parte, si el guión es encargado por una empresa productora, está condicionada, de alguna manera, la labor del guionista, en cuanto que normalmente viene fijado, ya de antemano, el presupuesto general de producción. El guionista no podrá introducir elementos que encarezcan la producción.

Cualquier factor del guión podría encarecerla. Desde el número de personajes y tipos de escenario, hasta la ambientación, actual o de la época, vestuario, etc; y particulares exigencias que nazcan de la narración (vistas aéreas, trucajes⁹ costosos, etcétera).



Ejemplo de truco llamado "transparencia" (back projection). Los actores Anne Baxter y George Sanders caminan sobre un rodillo, mientras se proyecta detrás de ellos la escena real de una calle. Como se les toma en plano medio, la impresión en la pantalla es perfecta. La escena tomada en el estudio es para la película La maldada (All about Eve).

Por otra parte, si el proyecto nace del guionista, éste debe calcular, grosso modo, los presupuestos medios de producción dentro de un determinado país o lugar donde se realizará la filmación. En cualquier caso, el guionista sabe si su guión es caro o barato y es el guión quien decide muchas veces el presupuesto, de ahí que pueda sufrir múltiples modificaciones.

Con el guión terminado se puede calcular aproximadamente el tiempo que se empleará en el rodaje, basados en el número y orden de escenas, en los escenarios o decorados exteriores o interiores.

Damos a continuación una lista de rubros utilizados en la planificación y el establecimiento de los costos de una película:

1) GUIÓN

- a) investigaciones para el tema
- b) trabajo creativo
- c) redacción de textos, diálogos, comentarios
- d) copias y reproducción de textos

2) DIRECCIÓN

- a) preparación previa
- b) realización
- c) asistentes
- d) secretaria/o rodaje
- e) asesoramientos

3) EQUIPO TÉCNICO Y ARTÍSTICO

- a) jefe de producción
- b) ayudantes de producción
- c) administrador
- d) director de fotografía
- e) hombre de cámara y ayudantes

- f) operador de sonido y ayudantes
- g) escenógrafo y ayudantes
- h) utileros
- i) modista/o
- j) maquillador/a
- k) electricistas
- l) compaginador (montajista) y ayudantes
- m) fotógrafo
- n) personal auxiliar

4) INTÉRPRETES

- a) actrices y actores
- b) figurantes
- c) bailarines

5) MÚSICA/COREOGRAFÍA

6) PELÍCULA VIRGEN

- a) negativos y positivos imagen
- d) negativos y positivos sonido
- c) material para efectos y trucos

7) LABORATORIO

- a) revelación y copia de imagen y sonido
- b) trucados y efectos
- c) armados, pegados, sincronizaciones diversas
- d) clasificaciones y filtrados

8) GRABACIÓN

- a) sonido directo
- b) grabaciones varias (música, ruidos, diálogos)
- c) alquileres de equipos y estudios
- d) regrabación
- e) cintas magnéticas

FALLA DE ORIGEN

9) TÍTULOS, MAPAS, ANIMACIONES

- a) dibujantes
- b) filmaciones especiales cuadro por cuadro
- c) materiales

10) VESTUARIO

11) ALQUILER DE ESTUDIO Y EQUIPOS

- a) galerías de filmación
- b) decorados naturales
- c) cámaras y accesorios
- d) equipo de luces
- e) complementos: carros de travelling, trípodes, cables, generadores, baterías, etcétera

12) VARIOS

- a) viajes, comidas, hoteles
- b) transportes
- c) seguros
- d) propaganda
- e) amortizaciones
- f) provisiones sociales (aguinaldo, vacaciones, etcétera)
- g) sellados
- h) gastos varios
- i) reservas

Normalmente un plan de trabajo se articula alrededor de los lugares de filmación o "decorados", ya que las ventajas de concentrar las filmaciones en grupos de tomas atendiendo a una unidad de lugar, permite mayor rapidez y economía de medios. Se establece entonces una lista completa de todos los lugares de filmación, detallando minuciosamente todos los elementos

materiales y humanos necesarios en cada lugar.

Entre el director y el jefe de producción se calculan las tomas que pueden efectuarse cada día de filmación, si se realizarán de día o de noche, etcétera. Asimismo se prevén alternativas en cada caso, para prevenir problemas de lluvias, enfermedades y otros imprevistos. Todo esto permite confeccionar un plan "día por día", sumamente aproximado a la realidad del rodaje.

Es necesario establecer también listas completas con trajes y accesorios de cada personaje; muebles y utilería (accesorios menores); vehículos, etcétera.

"En Estados Unidos las cintas se clasifican en A, B y C según la inversión de capital que se destinó para cada una, y de acuerdo con esto se organiza la distribución y la publicidad".¹⁰

Por otra parte, el director de la producción discute los contratos con el personal. Estos datos o previsiones le sirven para establecer un presupuesto provisional y después definitivo que fija el costo de la película.

Asimismo el director de producción, incluirá en su desglose forzosamente un margen de imprevistos, que para Solaroli es "el análisis pormenorizado del guión determinando todos los elementos necesarios para el rodaje".¹¹

El cine debe considerarse una industria de las más prósperas, en las que hay que tener en cuenta no sólo la producción, sino también distribución, exhibición e industrias técnicas.

2.4. CONSTRUIR UNA PELÍCULA (MONTAJE)

Aun cuando su rodaje ha terminado, una película está todavía muy lejos de hallarse terminada.

"El rodaje de un filme supone filmar alrededor de 40 mil metros de película de los cuales quedarán los 2 mil 500 que ven los espectadores",¹² con sonido e imagen, positivo y negativo, revelado o no, clasificada en pequeños fragmentos que miden algunas decenas de metros. Transformar esta acumulación de material es una ardua tarea, este es el trabajo del montaje.

El montaje consiste en pegar uno a uno los diferentes números de un film, atendiendo las indicaciones del guión técnico completados por el realizador.

En los estudios hay una sala de montaje donde una persona, la montadora, arma el primer montaje, conserva las mejores de un mismo número y arma la secuencia. Asimismo, efectúa los enlaces al quitar las tomas no significativas que retardan la acción; siempre teniendo en cuenta las convenciones de tiempo y espacio.

En los primeros tiempos del cine bastaban algunos minutos a un empleado de "Méliés"¹³ para reunir en su orden lógico los diez o doce cuadros de sus películas.

Las operaciones manuales y conceptuales que se refieren al "armado" de una película pertenecen al área del montaje o compaginación. Este constituye uno de los aspectos más importantes del lenguaje cinematográfico, y su teoría y práctica han sido de objeto de gran cantidad de análisis, estudios y controversias, sobre todo en las décadas del veinte y del treinta.



(3)

Méliés en su kiosko de
chucherías y juguetes en la
estación de Montparnasse.

Las bases del montaje en cuatro necesidades:

a) Necesidad objetiva de reunir los distintos trozos de que se compone una película.

b) Necesidad de eslabonar la línea de desarrollo temporal de una acción o un concepto.

c) Necesidad de seleccionar y sintetizar los momentos más significativos, descartando los superfluos, imponiendo al todo un ordenamiento y un ritmo adecuados.

d) Necesidad de utilizar las posibilidades expresivas de la sucesión y yuxtaposición de las distintas tomas, a veces independientes de su significado literal.

Por otra parte, también existen errores en el montaje, los más comunes son: falta de acción; presencia de tomas inútiles;

escasez de letreros independientemente de la presencia del sonido; número excesivo de personajes secundarios; falta de presentación de los personajes principales al principio del film, que impida individualizarlos fácilmente y a mitad del film no se atiende aún qué es lo que desean, qué hacen, a dónde van.

El verdadero concepto de lenguaje, lo adquiere el cine al combinar sus elementos de expresión, dando origen a las frases u oraciones cinematográficas. Esta unión o sintaxis de elementos tiene dos aspectos totalmente distintos, uno interno y otro externo.

El aspecto interno del montaje es el que se refiere a la relación del tema, emplazamiento y demás características fundamentales que deben reunir dos planos consecutivos para poder ir uno detrás del otro y despertar en el público una impresión dotada de continuidad, capaz de decir el concepto de que se trate. Es, propiamente la sintaxis del lenguaje.

El aspecto externo (montaje de continuidad) se refiere a la forma de realizar esa unión entre las escenas, y es equivalente a la puntuación y ordenación del lenguaje.



(4)

Ante un sentido horizontal dinámico de las dos tomas de esta secuencia, la acción vertical del joven entrando a cuadro reforzará, por contraste de direcciones, el clímax de la escena.

En una película lógicamente realizado, esos dos aspectos se determinan de antemano, en el guión técnico, donde queda ya detallado el verdadero montaje de la película en sus dos aspectos interno y externo. "queda un tercer aspecto del montaje que es la labor manual de empulme y corte de los distintos trozos de película o planos".¹⁴

2.4.1. PROCEDIMIENTOS DEL MONTAJE

Separar una película en sus planos componentes, reorganizarlos y ordenarlos de forma lógica y en secuencias coherentes es un trabajo que durante semanas o incluso meses puede ocupar todo nuestro tiempo libre. Evidentemente, este proceso puede convertirse en una pesadilla si no tenemos un sistema de clasificación que nos permita localizar cualquier plano en pocos segundos y estar seguros de que no extravía ninguno.

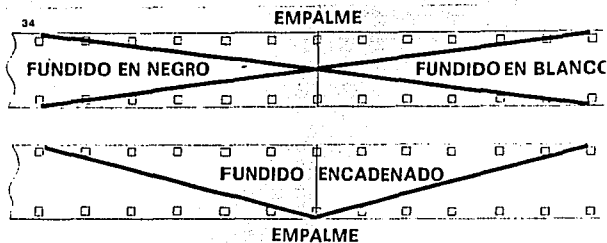
El aficionado puede escoger entre dos métodos distintos. Uno consiste en enrollar los planos y guardarlos en pequeñas cajas numeradas, el otro en colgarlos de una hilera de ganchos.

El sistema de las cajas es el más adecuado para las películas cortas y también cuando tenemos que hacer el montaje en la mesa del comedor o en cualquier otro lugar que a veces desocupar en cualquier momento. Sin embargo, suponiendo que tenemos una habitación o un rincón destinado permanentemente al montaje, estoy convencido de que el sistema de los ganchos nos permitirá trabajar más de prisa y con mayor eficiencia.

FALLA DE ORIGEN



Montando una película de 8mm en un proyector. Este instrumento de inestimable utilidad permite visualizar la película hacia adelante y hacia atrás, proyectándola sobre una pantalla de vidrio antes de sector cada cambio. La bobina pequeña de la derecha (a la izquierda del operador) contiene la película sin montar, tal como ha sido devuelta por el laboratorio; la película ya montada está en la bobina más grande. También atrás se observan en la pared el listón, donde podemos colgar planos y ordenarlos en secuencias antes de empalmarlos.



77

(6)

Para conseguir fundidos y fundidos encadenados en una película de 16mm, el montador marca las copias de trabajo con rotulador para indicar la posición y duración de cada efecto. Las líneas gruesas de los diagramas son los signos convencionales utilizados para este propósito. La longitud de estas líneas depende de la duración del efecto, y aparece en la pantalla al proyectar la copia de trabajo, dándonos así una idea bastante aproximada de cual será la impresión que nos durará el fundido.

2.4.2. ÁNGULOS Y PLANOS

La toma es la unidad base del lenguaje cinematográfico. Una rila de largometraje corriente tiene entre 250 y 1.000 tomas. Aunque el desarrollo de la película puede seguir muy distintos eslabonamientos, según el tema o el método del realizador, ofrecemos una definición de las principales divisiones que se utilizan:

**ESTA TESIS NO DEBE
SALIR DE LA BIBLIOTECA**

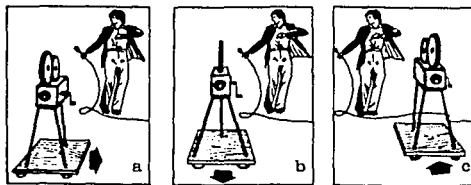
TOMA: es una continuidad de las imágenes cinematográficas obtenidas sin interrupción por la cámara cinematográfica.

ESCENA: cierta cantidad de tomas reunidas por una relación anecdótica y de lugar.

SECUENCIA: reunión de una cantidad de escenas que tienen entre sí una ligazón dramática. Un film puede ser concebido dividido en partes, cada una de las cuales es integrada por un número variable de secuencias.

El montaje es un elemento importante del arte del cine, pero no es todo. Ciertamente, el arte del cine se distingue del teatro por el cambio frecuente de puntos de vista. Pero este cambio puede obtenerse por medios diferentes al montaje: "el travelling"¹⁵ y la utilización de la profundidad de campo.

Acercándose o alejándose de los actores, un travelling los mostrará durante la misma toma, si el director lo desea, en plano de detalle, en plano medio, en plano general, etcétera.



(7)

- a) Travelling lateral b) Travelling atrás
c) Travelling adelante

En el montaje hay que saber efectuar buenos enlaces entre las tomas, su arte tiene por objeto obtener una impresión de continuidad con planos rodados separadamente en condiciones diferentes (posición de cámara, ángulos de toma, lentes, etc). Los números deben enlazarse correctamente en el espacio, el tiempo y el movimiento.



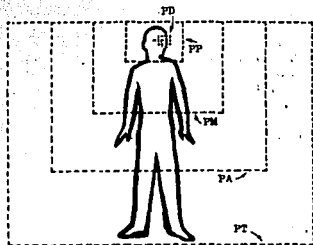
(8)

Grupo

Contragrupo

Los mismos personajes desde puntos de vista casi opuestos.

Para una mayor claridad y seguridad en la ubicación de la cámara con respecto a la realidad que va a filmarse, las tomas se denominan, en relación con el sector que es abarcado por el objetivo, de la siguiente manera:



(9)

PLANO DETALLE O DETALLE... P D o D

PRIMER PLANO P P

PLANO MEDIO P M

PLANO AMERICANO P A

PLANO TOTAL O ENTERO... P T o P E

PLANO GENERAL P G

PLANO GENERAL LEJANO... P G L

...

Esta denominación, variable y modificable según de cada realizador, está basada en la relación establecida por el cuerpo humano, sujeto casi permanente de las películas. Cuando se habla entonces de plano medio, se entiende que la toma encuadra un personaje hasta la cintura, o su equivalente cuando el sujeto encuadrado no es un ser humano. Por supuesto, si se trata de una diferencia que puede modificar el nombre del plano, el realizador determinará cuál de ellos utilizará en definitiva. Por ejemplo: la cámara encuadra un pequeño perro; la toma puede ser media desde un punto de vista general, pero total de acuerdo con el tamaño del animal.

Cabe señalar que la materia de una película es tan diversa que no es posible establecer fórmulas matemáticas para asegurar el acierto de su montaje.

(10)

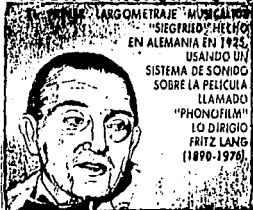
proyector especial para exhibir el copión montado, compuesto por una banda de imagen y otra de sonido. Puede funcionar hacia adelante y hacia atrás, lo cual permite una cuidadosa inspección del material, para dar por concluido el montaje.



2.5. MONTAJE SONORO Y MÚSICA

Si bien la época del cine mudo había dado las obras maestras más genuinas del arte cinematográfico, demostrando que el cine tiene en sí, en completa autonomía, todos los medios de expresión para comunicar (el film puede narrar exclusivamente con imágenes), Menotti afirma que "es innegable que la incorporación del sonoro ha perfeccionado la representación cinematográfica, haciéndola más clara, más completa y más sugestiva".¹⁶ Al mismo tiempo ha proporcionado a los productores cinematográficos un medio narrativo que se integra perfectamente con la imagen cinematográfica, que la acerca más a la realidad, y ha facilitado así el uso de una sintaxis cinematográfica más versátil, más elástica, que a su vez ha permitido afrontar una temática prácticamente ilimitada.

RECORDS MUNDIALES DE GUINNESS



(11)

EL PRIMER
LARGOMETRAJE
HABLADO HECHO
EN G. BREITANA
FUE "BLACK
MAIL", (CHAN-
TAJE) CUYA PRE-
MIER SE REALIZO
EN REGAL EL 21-6-
1929 DIRIGIDO POR EL
JOVEN ALFRED
HITCHCOCKI



Alguien dijo una vez que la introducción del sonido (desde 1928) en el cine había permitido descubrir el valor del silencio.

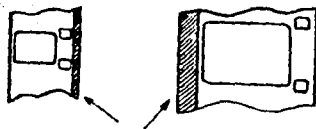
Esto es evidente en particular en las bandas de sonido de aquellas películas armadas convencionalmente con diálogos, ruidos reales y fondo musical que la cubren literalmente, sin respiro y sin pausa. El ejemplo lo constituyen esos documentales en que la música es un fondo indiscriminado de fragmentos más o menos coincidentes con el carácter de las imágenes, y cuyo volumen baja y sube sólo por las necesidades de la locución.

Los temas elegidos pueden reforzar el carácter de las imágenes, de su contorno, de su época. Los instrumentos pueden acentuar los ritmos de montaje, pueden subrayar la psicología de los personajes.

Los ruidos, los silencios, los rumores, etcétera, constituyen otros tantos elementos de composición en la estructura audiovisual y todos ellos pueden actuar por analogía o por contraste.

Los diálogos, la música, los ruidos habituales o especiales, constituyen la llamada "banda de sonido" de una película.

La técnica más habitual utiliza fundamentalmente dos tipos de material en los procesos de grabación, regeneración y transcripción: la cinta magnética y la película de sonido. En la etapa final de estos procesos se llega a la banda óptica ubicada en la imagen -o la banda magnética- una o varias incorporada como se muestra en la figura.



BANDAS DE SONIDO

El montaje sonoro y la música contemplan, integran y dan potencia a la imagen visual hasta el punto de que estos son exigidos como parte de la misma creación visual. De ahí que, en la época del "cine mudo"¹⁷ se sintió la necesidad de completar las imágenes con un acompañamiento sonoro, ya que el silencio total llegaba a ser tedioso. De ahí que desde muy temprano el fonógrafo acompañara las exhibiciones. Este acompañamiento era muy pobre y la llegada del cine sonoro enriqueció las posibilidades de comunicación y expresión del cine. El cine sonoro tiene, por lo tanto, mayores posibilidades expresivas que el mudo.

El guionista cinematográfico debe tener presentes dos puntos para la creación de su guión, sin olvidarse del montaje sonoro y la música:

1. El montaje sonoro y la música nunca pueden sustituir lo visual, sino que debe acompañarla e integrarla; es decir, que el lenguaje fílmico debe prevalecer siempre la imagen visual.

2. Evitar el abuso sonoro, sólo se abusará del sonido cuando éste supla la imagen visual, o sea, cuando recurre principalmente a la palabra para decir aquello que no se logra comunicar con la imagen visual. El cine corre peligro, en estos casos, de quedar reducido a literatura, a texto visualizado sin más, anulando el valor cinematográfico de la obra.

El montaje sonoro es tan complejo como el de las imágenes. En una escena dialogada, la introducción o la reducción de los silencios pueden crear un ritmo nuevo.

Durante el montaje se pueden añadir o modificar ciertos ruidos o palabras. En este caso, la montadora colabora con el

jefe operador del sonido. Éste obtiene para ella ruidos registrados especialmente por él o tomados de una fonoteca.

2.5.1. LA IMAGEN SONORA Y SU EXPRESIVIDAD

El sonido en una película siempre añade perfección técnica a la reproducción de la imagen. No se trata de un avance técnico, sino también de una mayor posibilidad de expresión estética.

"Incluso en el caso de una voz fuera de cuadro, puede tratarse de un sustituto superfluo de la imagen visual o de una verdadera integración con ella". Todo esto no niega que, en algunos casos, el sonido predomina en algún momento, cuando la acción se basa en la palabra (por ejemplo, cuando una seducción se funda en las palabras del seductor, etc). Sin embargo, abusar de ello puede resultar también peligroso.

Para realizar el registro de sonido de una escena filmada se tienen en consideración cuatro formas de hacerlo:

a) Conjuntamente, filmando y grabando simultáneamente en una sola película con cámaras adecuadas, que captan el sonido sobre una cinta magnética o sobre la película directamente. Se utiliza preferentemente en el formato de 16mm, para noticieros y documentales.

b) Separadamente, pero al mismo tiempo, estableciendo una conexión entre la cámara filmadora y el grabador de sonido, de modo que esté asegurado el correcto sincronismo entre los dos medios.

c) previamente, por el sistema llamado antegrabación

FALLA DE ORIGEN

(actualmente se le conoce como Playback), generalmente utilizado para música y canciones. Éstas se registran antes de la filmación para asegurar su calidad. En una etapa posterior, la imagen es tomada por la cámara, mientras se oye la música previamente grabada y el intérprete realiza los movimientos sincronizados.

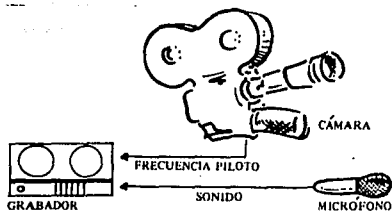
d) Independientemente, grabo música, ruidos, climas sonoros, locución, etcétera, sin relación directa con las imágenes. El sincronismo o asincronismo deseado se establece entonces en la mesa de montaje.

Los materiales donde se registra el sonido son los siguientes:

Cinta magnética de 1/4 de pulgada; se presenta en carrates de distinta longitud, 600, 900, 1,200 pies, etcétera, y pueden grabarse a velocidades diferentes 1 7/8; 3 3/4; 7 1/2 y 15 pulgadas por segundo, son las más usuales. A mayor velocidad, mayor superficie grabada y mejor calidad de registro, por lo que los trabajos profesionales utilizan las de 7 1/2 y 15.

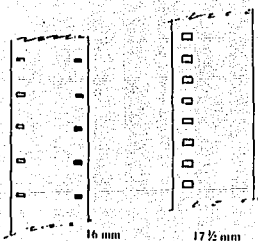
La cinta magnética de 1/4 es utilizada para grabar diálogos y sonidos durante la filmación o independientemente, como hemos dicho. Cuando se desea establecer un sincronismo perfecto con la imagen, durante el mismo rodaje, se adopta comúnmente el sistema de "frecuencia piloto".

Este procedimiento utiliza un generador de tensión alternada en la cámara, que refleja la velocidad de desarrollo de la película - imagen por medio de una señal piloto enviada a la cinta magnética durante la grabación.



La frecuencia piloto se utiliza también en el play back, para asegurar el sincronismo entre el sonido grabado previamente y la imagen filmada luego.

Cinta magnética perforada; se presenta normalmente en dos formatos, 16 y 17 1/2 mm equivalentes a los formatos de 35 mm, y se utiliza para asegurar un sincronismo perfecto con la película imagen, que está perforada del mismo modo.

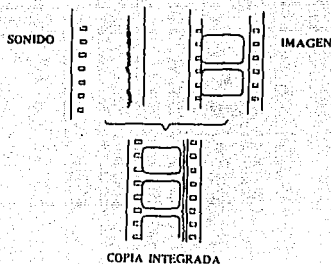


16 mm = sonido

17 1/2 = imagen

La cinta magnética perforada recibe todos los sonidos del film: diálogos, música, ruidos, etcétera, los que se separan en distintas "bandas" (banda diálogo; banda música, etcétera) a fin de establecer, en la mesa de montaje o "moviola"¹⁹, su relación con la imagen. Allí, los sonidos pueden ser adelantados o retrasados para establecer el sincronismo o el asincronismo deseado. La mayor o menor complejidad de la "banda sonora"²⁰ determina la cantidad de bandas necesarias. En los casos más simples se requieren solo tres: a) diálogos; b) música; c) ruidos y efectos.

Una vez revelado, el negativo de sonido entra en el proceso final simultáneamente con el negativo de la imagen. El resultado es la película que contiene imagen y sonido, lista para la proyección.



"En los casos de cine-documental, cine-reportaje o de encuesta, la palabra resulta insustituible, e incluso puede predominar sobre lo visual".²¹ En el caso de la narración cinematográfica, ésta debe apoyarse siempre en lo visual. Por otra parte, la imagen sonora resulta insustituible cuando contribuye a dar ritmo a la imagen. "Sólo algunos efectos sonoros son fácilmente identificables, por ejemplo, rechinar de puertas, crujir de muebles, pasos, y esto porque son más comunicativos que expresivos".²²

2.5.2. LA MÚSICA

Aunque sabemos a qué se refieren los historiadores del cine cuando hablan del "cine mudo", este término resulta en realidad algo engañoso, puesto que las películas nunca se han proyectado en silencio. "Es un dato histórico el que incluso el primer programa de Lumière se proyectó en 1890 acompañado de música y de efectos de sonido".²³ Más tarde cada sala de cine tuvo su pianista, y en los grandes cines orquestas enteras interpretaban piezas que habían sido especialmente compuestas para las grandes producciones de la época.

En el peor de los casos, estos acompañamientos musicales servían para ahogar ruidos inoportunos, tales como los toques y las riñas del público; en el mejor, jugaban un papel mucho más sofisticado y positivo. Sin embargo, no dejaban de ser acompañamientos, y la aparición en 1929 de la banda de sonido sincronizada supuso una diferencia abismal.

La diferencia que todo el mundo captó, por lo evidente que era, fue que los personajes de la pantalla comenzaron a hablar. Pero esto no era todo, ni siquiera lo más significativo. El punto clave estaba en que el control del sonido pasó a manos del cineasta. En vez de seguir siendo un adorno que se añadía a la película según el gusto de los exhibidores, se convirtió en una parte integral de la película.

A partir de este momento, el cineasta pudo decidir no sólo la música que se debía tocar sino que también cómo debía ser interpretada y dónde debía caer exactamente una nota en relación con la acción desarrollada en la imagen. La posibilidad de combinar el sonido y la imagen en armonía u oposición respecto al otro, aumentó la capacidad expresiva del cine y evidenció que este medio de comunicación nunca más volvería a ser el mismo.

El sonido cinematográfico comprende tres categorías: voz, ruidos y música.

La música puede tener en la obra una función narrativa o una función de comentario. Al guionista no le interesa la música desde el punto de vista formal musical (su construcción), sino desde el punto de vista semántico o expresivo, en virtud de su unión con la imagen visual. Sus anotaciones en la columna del sonido son, en la mayoría de los casos, indicativas.

Salvo excepción, cada película es acompañada de una música especialmente escrita que contribuye a crear los sentimientos y a precisar la atmósfera de las escenas y secuencias. "En un film dialogado, la música ocupa un promedio de treinta a cuarenta por ciento de la acción".²⁴

Conviene aclarar, sin embargo que algunos autores, partiendo del hecho de que la música es asemántica (inexpresiva), consideran que ésta no puede añadir significado, sino solamente integrar psicológicamente en el espectador acusaciones subjetivas. Sin embargo, la música posee habitualmente autonomía expresiva tanto mayor, cuanto menos integrada esté en lo visual. Podemos entonces distinguir dos tipos de música en una película:

TIPOS	}	
DE		- como función integradora
MÚSICA		- como función expresiva

Como función integradora; en este sentido debe entenderse la música dramática o trágica (algo grave puede suceder en ese determinado momento de la acción o lo anuncia como inminente). Son los casos en que la música integra narrativamente a la imagen visual.

Como función expresiva; es aquella que confiere una peculiar interpretación a la acción que se está viendo en la pantalla. En estos casos, la música puede añadir significados y connotaciones que no se ven en la imagen (una música festiva sobre imágenes trágicas indicaría que esa tragedia es ficticia o no se siente). Existen, sin embargo, casos especiales en los que la imagen es una visualización de la música. Se suele citar a este propósito

la película Fantasia de Walt Disney. En el cine experimental existen numerosos ejemplos de visualizaciones de clásicos de la música.

2.5.3. SONORIDAD Y MÚSICA

VAN DE LA MANO

Para cada obra debe prepararse la partitura sonora, es decir, la coordinación del desarrollo de los elementos sonoros y musicales con el desarrollo de la acción.

Según Kulechov, "esta partitura sonora debe ser, en la práctica, el desarrollo dramático de la música, del canto, de los diálogos y los ruidos, en forma de complejo sonoro único y unido orgánicamente al desarrollo dramático de la imagen. Así como el argumento del filme tiene su exposición, culminación y epílogo, sus transiciones, ascensos, tensiones máximas y descensos, así la música - inseparable del diálogo y los ruidos - tendrá su desarrollo - sus ascensos, culminaciones y descensos -. Ese desarrollo puede no coincidir con el de la imagen, dando lugar con su propia forma a la partitura sonoro-visual del film. En cuanto a los sonidos en el film no deben ser únicamente la reproducción naturalista de los sonidos verdaderos, sino un elemento de composición de la partitura sonora, una parte vital de la música.

El guionista debe señalar sólo aquella música que necesita para realzar un efecto dramático, para completar la significatividad de la imagen. Baste recordar que en muchas películas la música campea a su aire, desde los títulos hasta

FALLA DE ORIGEN

la palabra "fin" sin ser más que el "fondo" musical de la imagen. Un fondo muchas veces gratuito.

Cuando el guionista marca la música señala también la fuente musical o su motivación: un aparato de radio, un tocadiscos, una madre que mece a su niño, un coro, una canción, etc.

El importantísimo papel que tiene la sonoridad y la música en una película no llega siempre a ser percibido por el público. Un espectador medio apenas la advierte. Fuera de las escenas en que es comparada por el diálogo y los ruidos. Se ha probado experimentalmente que un oído puede difícilmente escuchar más de dos sonidos a la vez. Frecuentemente los músicos han notado (con una decepción muy natural) que el público no dice nunca: "He oído una película", sino "He visto una película". Para la mayoría de los hombres, la vista es un sentido más importante que el oído. Si el mismo espectador escuchara la misma película con música o sin ella, se daría cuenta del verdadero valor de las partituras sonoras y musicales, las cuales, por cierto, han asegurado el éxito de muchas películas.

N O T A S

1. película.- lo cinta de celuloide transparente - o de acetato de amonio - revestida con una emulsión fotográfica y con cuatro perforaciones al lado de cada fotograma o imagen. Hay tres clases de películas; ordinaria, sensible sólo a tres colores; azul, anil y violeta; ortocromática, sensible también al amarillo y al verde, y pancromática, sensible a todos los colores del espectro solar. Esto es lo que se refiere a las películas en blanco y negro, sin colores vivos. El tamaño de una película para el cine profesional es de 35 mm. También hay películas de 16 y 8 mm; empleadas generalmente por aficionados, aunque se tiende a dar cada día más importancia profesional a las de 16 mm. Las películas de 17.5 mm y 9.5 mm; creadas por la fábrica francesa Pathé, están actualmente en proceso de desaparición.
2o por extensión, la obra cinematográfica ya completa.
2. Guern, Román, La mirada opulenta, exploración de la iconostera opulente, p. 259.
3. May, Renato, Le tecniche della realizzazione cinematografica, Edizioni "17", p. 21.
4. film.- véase película.
5. Sadoul, George, Las maravillas del cine, p. 100.
6. Gutiérrez, Espada Luis, Narrativa fílmica, teoría y técnica del suión cinematográfico, p. 33.
7. Rose, Tony, Así se hace cine, p. 113.

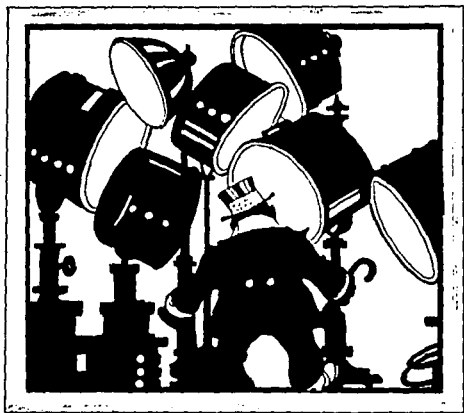
8. productor.- El promotor de una película y su sostenedor en el aspecto económico. Elige y adquiere el argumento, contrata al director y a las "estrellas", cubre todos los gastos hasta el lanzamiento comercial de la película y decide su distribución. Los llamados productores ejecutivos son encargados por una casa productora de promover la realización de una película por cuenta de aquélla.
9. Trucaje.- Efecto especial conseguido con la truca para deformar la realidad o conseguir efectos que ahorren el trabajo de realizarlo directamente por resultar mucho más económico y rápido.
10. Gutiérrez, Espada Luis, op. cit; p. 151.
11. Poloniato, Alicia, Cine y comunicación, p. 28.
12. Poloniato, Alicia, op. cit; p. 34.
13. A George Méliés, se le atribuye la concepción del cine tal cual lo entendemos modernamente.
14. Pereira, Manuel, El lenguaje del cine, su técnica, su estilo y su arte, p. 58.
15. Travelling.- Cuando se desplaza la cámara recibe el nombre de travelling y estos desplazamientos siguen varios itinerarios. Según se acerque o aleje en distintos planos; gran plano (rostro), primer plano (busto), plano americano (de la cabeza a las rodillas), el plano medio (la figura entera), el plano general (que incluye varios planos en el decorado).
16. Menotti, Mose, El arte y la técnica de filmar, p. 20).
17. Término también discutible, ya que el cine mudo se apoya en la palabra escrita. Sería más correcto, quizás, hablar del cine insonoro.

18. Gutiérrez, Espada Luis, op. cit; p. 147.
19. Moviola.- pequeño proyector de trabajo, utilizado por el cortador para ver y oír los fragmentos de la película que tiene que montar y hacer sobre ella las indicaciones necesarias a su labor.
20. Banda de sonido.- La que va adherida a un lado de la imagen en la película para reproducir el sonido. Como la luz es más veloz que el sonido, esa banda tiene que imprimirse en la película 1/30 segundos antes de la imagen que le corresponde para lograr sincronización. La pizarra, al iniciar una toma, marca el comienzo de la banda sonora, unos instantes antes de empezar la acción.
21. En estos casos estamos ante obras más informativas que narrativas, se explica lo que se observa en la imagen.
22. Poloniato, Alicia, op. cit; p. 50.
23. Rose, Tony, op. cit; p. 120.
24. Sadoul, George, op. cit; p. 130.

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

1. Sadoul, George, Las maravillas del cine, pp. 115, 116.
2. Custodio, Alvarado, Notas sobre cine, p. 47.
3. Héctor C. Garza, Meliés, el primer mago del cine, Revista de revistas, semanario de Excélsior, núm. 4395, p. 44.
4. H. Mario, Raimondo Souto, Técnica del cine documental y publicitario, p. 201.
5. Rose, Tony, Así se hace cine, p. 77.
6. Rose, Tony, op. cit; p. 77.
7. Poloniato, Alicia, Cine y comunicación, p. 33.
8. Sadoul, George, op. cit; p. 124.
9. Feldman, Simón, Realización cinematográfica, p. 163.
10. H. Mario, Raimondo Souto, op. cit; p. 211.
11. El Esto, Récords mundiales de Guinness, p. 1. 20 de enero de 1992.
12. Feldman, Simón, op. cit; p. 113.
13. Ibidem, p. 114.
14. Ibidem, p. 115.
15. Ibidem, p. 116.

LA ADAPTACIÓN DEL CÓMIC AL CINE



LAS CARICATURAS
ME HACEN LLORAR

Estaba sola y entré a la primera función
se apaga la luz y empieza la proyección
y cuando el noticiero comenzó
llegaron mi mejor amiga y mi novio, mi gran amor
ellos no vieron que yo estaba ahí
y se sentaron justo frente a mí
y al besar él sus labios creí morir
y a través de mí llorar y sus siluetas
al gato volar vi.

AY, ay, ay, el cine triste
me haces recordar

AY, ay, ay, las caricaturas
también me hacen llorar.

Me levanté y a casa me dirigí
lloraba y llovía fuera y dentro de mí
al ver mi madre mis ojos yo le mentí

AY mami, es que el cine triste me hace llorar

AY, ay, ay, el cine triste
me haces recordar

AY, ay, ay, las caricaturas
también me hacen llorar

AY, ay, ay, las caricaturas me hacen llorar.

Loudermilk — Garay

+ Versión en español de un
rock popular en los sesentas,
interpretado por Queta Garay.

3. LA ADAPTACIÓN DEL CÓMIC AL CINE

En particular todo lo que se mueve puede considerarse como animado. Todo lo que se mueve posee vida. Las películas muestran un movimiento y, por ello, podemos muy bien decir que son animadas; no obstante, cuando en la industria del cine se emplea la palabra "animación", uno se está refiriendo a un campo más concreto.

Una historieta es una sucesión de imágenes fijas. El lector imagina, "según las directrices que sugiere el dibujo anterior, lo que acontece en el intervalo que separa a un dibujo siguiente. El dibujo animado permite captar cada movimiento en su totalidad, pero sobre el papel es posible efectuar determinadas descomposiciones que no pueden nacerse en los dibujos animados".¹

El término "dibujos animados" deriva de la palabra inglesa *cartoon*, que significa viñeta, caricatura y dibujo. Los films mediante esta técnica, constituyen, en consecuencia, un conjunto de dibujos que cobran vida al proyectarse en pantalla, a través de la cinta de la película.

Las películas no comprenden únicamente la técnica del dibujo animado o *cartoon*; "existen también películas con muñecos o las películas de siluetas",² caso intermedio entre los dibujos y los muñecos, además que las adaptaciones de los comics se pueden hacer con personajes de carne y hueso.

Hablando en términos generales, la historieta en las películas animadas ha pasado por cuatro fases principales:

1. período inicial basado en trucos y magia.
2. período de asentamiento de los dibujos animados como hermana menor de las películas normales (especialmente durante la década de los años veinte).
3. período de experimentación técnica de elaboración de películas de largometraje (durante los años treinta y cuarenta), y
4. período contemporáneo, en el que tiene lugar una considerable expansión de las películas didácticas especializadas.

Edgar Morin ha explicado que el mundo se refleja en el espejo del cinematógrafo. El cine nos ofrece el reflejo no solamente del mundo, sino del espíritu humano y es por esto que el espectador ve al cine como conocimiento, diversión, información y seducción, es decir, una ventana abierta a todos los mundos posibles e imposibles.

Así la adaptación del cómic en el cine puede ser de varias maneras, las dos más utilizadas actualmente son: la primera, respetando al personaje tal cual está en la tira cómica, y la segunda es la de caracterizar con personas al personaje.

3.1. EL CÓMIC LLEVADO A LA PANTALLA

Los llamados dibujos animados nacieron, en rigor, antes que el cine mismo. Prueba de ello son las célebres Pantomimas Luminosas que Emile Reynaud exhibía desde 1892 en el Museo

Grévin para pasmo y deleitación de los públicos parisinos.



Cartel publicitario de las Pantomimas Luminosas de Reynaud. En 1892

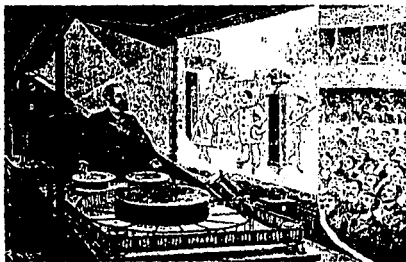
(1)

Pero Reynaud "pintaba sus muñecos directamente sobre una banda de papel y no como se haría más tarde, es decir, fotografiando sobre película las series de dibujos".³

Desde los primeros momentos en que el cine apareció claramente se tenía la posibilidad de filmar cuadro por cuadro, a fin de conseguir efectos de movimiento totalmente insólitos, como la creación de Émile Reynaud, al inventar en 1892, el proyector de su teatro óptico, que iba además acompañado, sincrónicamente de música, se trataban de "pequeñas escenas

FALLA DE ORIGEN

deliciosamente humorísticas, que anticipan, con la típica sensibilidad, propia de finales del pasado siglo".⁴



El teatro óptico de Raymond, durante la proyección de pauvre pierrot. En 1892.

(2)

En 1902, el norteamericano Edwin S. Porter inventó lo que hoy podríamos decir que es el cine. El invento tenía un título: La vida de un bombero americano.

Recordamos que en 1895 Louis Lumière, con ayuda de su hermano Auguste inventó los aparatos para filmar y proyectar películas. Pero el cine como medio de expresión lo inventó Porter, un operador de Edison.

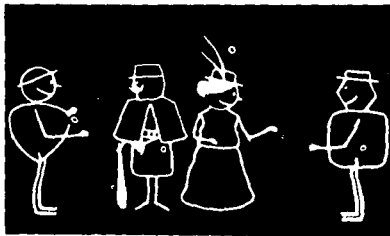
Porter "tomó una cámara, filmó el primer largometraje en una escena de corrido, de principio a fin, vista desde un mismo sitio, donde un bombero salva a una mujer de un edificio en llamas".⁵

Aunque los primeros cartoons y películas de siluetas realizados en Europa hayan tenido una técnica un tanto primitiva, tendían a ser artísticos en su concepción.

Los temas de estas películas hallaban generalmente sus raíces en la fantasía y el folklore y sus estilos derivan del arte gráfico convencional de aquel período.

Para que el cine de animación fuera una realidad era menester inventar previamente el trucaje llamado paseo de manivela o imagen por imagen, sobre cuya discutida paternidad (Stuart Blackton, Segundo de Chomón, Méliés) no entraremos, porque el auténtico pionero de los dibujos animados no fue ninguno de ellos, sino el francés "Émile Cohl".⁶

El gran hallazgo de Cohl, nacido en la región de Alsacia el 4 de enero de 1857, al finalizar su primer film de treinta y seis metros, Fantasmagorie (1908), fue el conseguir proporcionar movimiento autónomo a los personajes dibujados. El mismo Cohl descubrió las razones del prodigio (un giro de manivela para impresionar cada fotograma) y se puso acto seguido a realizar de manera artesanal los primeros auténticos dibujos animados, efectuando él mismo toda la labor.



DIBUJO DE EMILE COHL

Drame Chez les
Fantoches (1908), de
Émile Cohl

(3)

Con una técnica propia Émile Cohl proporcionaba movimiento autónomo a los personajes dibujados, "con figuras sintéticas que se movían y transformaban sobre un fondo plano, en un desarrollo simple, pero lleno de encanto e imaginación".⁷



Émile Cohl, creador de las películas animadas en 1904.

(4)

En la impresión de los fotogramas, para otorgar vida al puntoche y a los demás personajes desechó el empleo de la pluma, que con elemental grafismo (estrechamente vinculado con el dibujo infantil) él fijaba fotograma por fotograma en la cinta de la película. No utilizaba todavía "celis",⁸ invención norteamericana que perfeccionó.



Émile Cohl, dibujado
por él mismo; Le cauchemar
de Pantoché, de Cohl en 1906

(5)



Cohl dibujaba sus liguerillas con todas las variaciones necesarias para dar la sensación de movimiento sobre la pantalla en unas cartulinas blancas opacas.

Émile Cohl al crear sus primeros bonifotes en Francia (1903-1912), prosiguió su carrera en los Estados Unidos donde dio vida a los personajes de George Sweeney (el conocido cartoonista autor de la cómica pareja de los esposos millonarios Papa y Mamma), especialmente al terrible jovencito conocido como Snookum, "protagonista de la primera serie de dibujos animados del mundo",⁹ dio los fundamentos esenciales de su propia creación, que inmediatamente alcanzaron una escala y una difusión industriales; e incluso los dibujantes, animadores sustituyeron finalmente al artesano de Alsacia.

FALLA DE ORIGEN

Ya en su patria, durante La Segunda Guerra Mundial se dedicó también a realizar films didácticos y científicos. En 1918 llevó a cabo, junto con el caricaturista Benjamín Rabier, una serie de films inspirados en un popular cómic de Louis Forton publicado en L'Épatant: Les aventures del piede Nickelée, las aventuras de los tres oficiales Croquignol, Ribouldin, ue y Filochard.

Sin embargo, sus actividades comenzaron ya a hacerse irregulares, espaciadas, y Kohl finalizó sus días pobremente y olvidado en un asilo parisino. Su muerte fue terrible: la llama de un candil le prendió en la barba y el fuego le envolvió rápidamente todo el cuerpo, abrasándolo como una tea. Era el mes de enero de 1938. En aquellos mismos días se extinguía también miserablemente el otro pionero de la cinematografía; Georges Méliés. "En memoria de Kohl se instituyó un premio que recompensa periódicamente los mejores films de dibujos animados".¹⁰

Los liberos primeros "cartoons de entretenimiento",¹¹ capitaneados por Émile Kohl en el ámbito del dibujo animado, en su búsqueda de personajes a los cuales dar vida en la pantalla y que fueran garantía de éxito, resultaron el mundo de los comics, sobre todo en Estados Unidos.

Si el género nació en Francia, conoció su desarrollo y esplendor en los Estados Unidos. Muy poco después que Kohl iniciase sus experiencias, Winsor McCay creaba en América el curioso y simpático personaje fertle, el dinosaurio (1919), inspirándose en el estilo de las historias cómicas populares.

Fue también el norteamericano Earl Surd quien perfeccionó decisivamente la técnica de los dibujos animados, al intentar en 1915 el uso de hojas transparentes de celuloide (cells) para dibujar las imágenes y que permitirían superponer a un fondo fijo las partes en movimiento (action). Este método de trabajo, mejorado por Raoul Barré, al servicio de Edison, y Bill Nolan, que introdujo el movimiento de panorámicas en los fondos, abrió una etapa de gran progreso en los dibujos animados.



El dibujo animado de William McCay Carter debutó el 2 de febrero de 1914 como parte de la actuación de su autor en un espectáculo musical presentado por el Palace Theatre de Chicago y tuvo exitosa formal en salas cinematográficas durante noviembre de 1914. El film había estado proyectado por una página de M.C.A. en la sesión de la noche de The Kasper Brant con protagonismo de un animal análogo a ésta página se incluyó en el New York Herald para el que McCay recibió el premio de la Kasper Brant de school Education Trust el 1 de agosto de 1914. El sistema, tal como

Gertie, el
dinosaurio, de
William McCay
Carter

(6)

En Rusia, St. Iveritch animó insectos muertos, y después muñecos en 1912.

Para 1916 George Harriman, suministró al animador William C. Nolan su creación Krazy Kat, el ratón Ignatz, de cuyas fantásticas aventuras con el ratón Ignatz se hicieron un total de diecinueve films en los años 1916-1917 y entre cuyos animadores figura los nombres de León Searl, Frank Moser, Bert Green, Edward Grimham, H.E. Hancock y William C. Nolan, entre otros.



Iniciénes sucesivas de Krazy Kat en los cartoons cinema: toprá ficos; con el ratón Ignatz en Krazy Kat, Invaid (1916) de León Searl; el mínimo según el tñadem Harrison-Gould en 1919

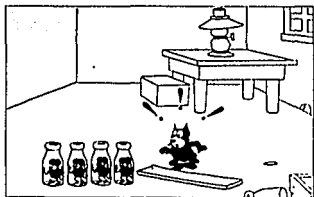
(7)

Anuncio publicado en Photoplay, mayo de 1916 sobre el anuncio de Krazy Kat al cine de algunos animados. Al principio se ve a los responsables de la animación: León Searl, Frank Moser, Bill Powers y Bert Green y seguidamente al autor George Harriman también en el título central.

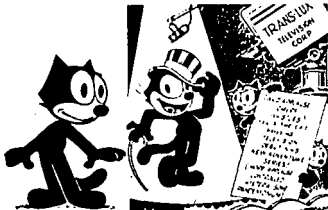
En 1917, desde las historietas cuadrículadas fueron transportados a la pantalla dos personajes ya extraordinariamente populares en Estados Unidos: Mutt y Jeff, de Bud Fisher, pareja cómica que en cierto sentido predece a los dos que posteriormente constituirían Stan Laurel y Oliver Hardy, en el popular dúo de el Gordo y el Flaco.

También en 1917 "fue el año de Hunny Hooligan, personaje protagonista de un cómic interpretado en la pantalla por James Stuart Blackton, aquel pionero que inspirara a Bond con su pequeño film, en el que veía una olumba trazar, sin intervención humana, algunos dibujos sobre una hoja de papel".¹²

En cambio, con el gato Félix se produjo el fenómeno opuesto. El creador de este simpatísimo felino, el australiano Pat Sullivan, quien lo creó en 1917 como personaje original para films de dibujos animados. Hasta 1923 no se decidió Sullivan a autorizar su transportación al campo de los comics.



El gato Félix, de Pat Sullivan, primer personaje cómico de los dibujos animados.



(8)

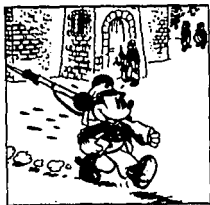
FALLA DE ORIGEN

Sullivan mantuvo a Pélic personalmente hasta 1933, es decir, hasta su muerte. No obstante, el gato pasó a otras manos, perdiendo sin embargo, como suele ocurrir en estos casos, gran parte de su frescura y de su originalidad, múltiples casos similares emergerían en el futuro, sobre todo en lo referente a los animales antropomórficos y parlantes.

El éxito comercial de el gato Pélic hizo nacer muchos animales competidores: The Crazy Cat, de Ben Harrison y Mary Gould; La Rana Flip, de Ub Iwerks; Oswaldo el Conejo Feliz (1926-1928), de Walt Disney; y finalmente y sobre todo el Ratón Mickey, que fue creado por Ub Iwerks y después explotado y transformado por Walt Disney.

Walt Disney, salido de una familia germano-irlandesa, debutó de un modo bastante mediocre con su serie Alice (1923-1926), y después creó su Conejo Oswaldo, más material, más bajo, y también menos expresivo que su modelo el gato Pélic.¹³ Veintiséis films habían creado la boga de Oswaldo cuando la quiebra de su productor puso bajo secuestro al personaje. Casi a pesar suyo tuvo que adoptar Walt Disney el Mickey de Ub Iwerks.

En el año de 1928 se produce el primer dibujo sonoro, que entonces estaba la atención de un nuevo personaje: "Mickey Mouse, quien en principio recibía el nombre de Portimer y sólo la magia de los dibujantes lo perfeccionaron y lo rebautizaron como Mickey Mouse, esa primera cinta del ratoncillo se llamó Steamboat Willie (El ratón volador)".¹⁴



Mickey Mouse de Ub Iwerks, fue
inmortalizado por Walt Disney

(3)

Disney trataba de crear, con éxito desigual, héroes, que
fueron siempre caricaturas animales. El gran gato de una sola
pata no tuvo larga vida. Por tres cochinitos y el gran lobo
malo limitaron a algunos films.

Clarabella, la vaca, apenas si salió de la comarca, lo
mismo que una gallina importante y chismosa, un gallo batallador,
un avestruz voraz, un perro San Bernardo solemnemente enrutecido.
Pluto, el perro gruñón, la morón, activo, idiota, tuvo una
popularidad duradera en el mundo entero, en tanto que la del
tonto Goofy apenas pasó las fronteras norteamericanas.

El tradicional Mickey, un poco bobo e infantil, sufrió la
competencia de un recién llegado: Donald, el pato iracundo,
discutidor, de mala suerte, que ~~gan~~ ganaba las desgracias que le
atraía su torpeza.



Donald, de
Walt Disney

(10)

FALLA DE ORIGEN

El arte de Walt Disney alcanzó su apogeo al crear, con "Blanca Nieves y los siete enanos en 1937 el primer dibujo animado de largometraje".¹⁵ En vísperas de la guerra, sus talleres, primitivamente montados con un capital de 200 dólares, se habían convertido en una verdadera fábrica: 2 000 empleados usaban un equipo y maquinaria complicados, destinados a producir cada año dos grandes films y 48 cortometrajes.

La RKO y la Banda Morgan permitieron así la realización de "Blanca Nieves y los siete enanos, largometraje que superó financieramente sus esperanzas: "los ingresos en el mercado interior llegaron a ocho millones de dólares".¹⁶

La película fue estrenada el 21 de diciembre de 1937, en el viejo teatro del círculo Garthay, hace mucho tiempo demolido; pero "Blanca Nieves aún tiene el poder de crear maravillas en la mente y en los corazones del público de todas las edades".¹⁷

Blanca Nieves y los siete enanos (Snow White and the Seven Dwarfs) (U. 1937) Escrito por David Hand. Guión: Ted Sears. Cliché: Englebert y otros. Supervisión de animación: Hamilton Luske y otros. Duración: 83 mins. / VHS: 100



Blanca Nieves, primer largometraje de dibujos animados, producido en 1937

(11)

La persistencia, a versiones cinematográficas en cortometrajes de dos rollos con imagen real, extendidos a más o menor veinte minutos de duración, y dispuestos en serie. A través de los Happy Twenties, un alto número de obras de comics tuvieron en aquel ámbito sus trasposiciones fílmicas: Buster Brown, Toonerville Polks, The Newlyweds, Toots and Casper, Keeping up with the Joneses, The Gumos, Vinnie Winkle, The Hall-Room Boys, Let George do it, Mike and Ike, Barney Google, etcétera.

La versión en dicho sistema de Hairbreadth Harry, uno de los comics pioneros en la serialización y en la temática aventurera, preconizó nuevas relaciones de comics y cine a través de la década de los treinta.

Es sabido que si bien es cierto se habían hecho a un lado algunos comics de largos relatos, es en los años veinte cuando el cine comenzó a hacer largometrajes de cierta categoría presupuestaria a los comics.

Y es así como en 1926, la First National adaptó Ella Ginders, con Colleen Moore y en 1928, Harold Teen, dirigida por Melvyn Leroy, y Show Girl, a lo que siguió una escuelita realizada por Leroy, Show Girl in Hollywood (en México, El abismo de las esperanzas) con Alice White en el papel protagónico, cuando en 1930 la serie del comic ya había cambiado su nombre por el de la protagonista, Dixie Dugan.

Por otra parte, en 1927, la MGM produjo la versión de Tillie The Toiler, con Marion Davis, la actriz prota,ída por Willina Randolph Hearst, y en 1928 una adaptación de Bringing

Un Father, que dirigió Jack Conway.

Hay que notar que el paso del cine silente o mudo al sonoro no paralizó esta corriente, especialmente cuando Norman Taurog consiguió el Oscar de director en 1931 por Skippy (en México, Las perinencias de Skippy) con Jackie Cooper, Robert Coogan y Mitzi Green en los papeles protagónicos. El éxito de Skippy hizo que se hiciera una secuela Sooky (en México, Don Solanditos), con Cooper y Coogan nuevamente.

Para 1931 aparece un personaje muy especial cuyos dibujos animados de Ham Fisher nos muestran a un boxeador estadounidense medio caricaturizado, que además del deporte que practica se dedica a combatir el mal, Joe Palooka, que David O. Selznick produjo la primera versión titulada Little Orphan Annie en 1933 por lo que la Warner Bros Incorporation hizo un musical sobre Harold Teen en 1934.

El sonido, dio un impulso muy considerable a los dibujos animados que, además después se beneficiarían en forma generalizada, por el uso del color. Popeye, Barney Google, Krazy Kat, Toonerville Folks, The Captain and the Kids, The Little King, gozaban de dibujos animados en los años treinta.

Y los cartoons cinematográficos daban a los comics, la parodia de "vamp" Betty Boop y, a través de toda la década, una variadísima fauna que había urracando de Mickey Mouse e incluyó a Bugs Bunny, Donald y los tres cochinitos.



personajes de la
Domenica de Warner
Bros

(12)

A los dibujos animados sucederían más tarde series de comics tan dispares como Supermán y Lili Abner, y la gama se ampliaría cuando los cartoons dejaran de ser manjar de las salas cinematográficas para instalarse en la pequeña pantalla de la televisión.



Supermán

Supermán de Jerry Siegel
y Joe Shuster (1938)

(13)

FALLA DE ORIGEN

Si bien es cierto que durante los años treinta y cuarenta se caracterizó más a fondo la relación entre el cine y el cómic con los filmes por capítulos. Los seriales fueron un medio despreciado por las grandes compañías (Warner, Metro, Paramount, Fox) y sí cultivado por la Universal, la Columbia y la Republic.

En los años cuarente, los seriales cinematográficos fueron de los comic-books como Batman, Capitán América y Supermán, entre otros, y la narrativa dibujada y la narrativa fílmica se acortaron todavía más.



Capitán América

Capitán América, de
Simón y Kyrby, marzo de
1941

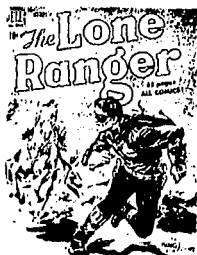
(14)

Lo lamentable de la infantilización de los comics de la prensa en el campo del serial cinematográfico se dio en series como Terry and the Pirates, de Milton Caniff.

Con cuatro seriales entre 1937 y 1941 la serie policial Dick Tracy resultó la más solicitada, siguiéndole desde ese punto de vista una ciencia-ficción, Flash Gordon, adaptadas a tres filmes por episodios, y luego vendrían con dos seriales cada una, la de aviación Tailspin Tommy, la intriga Secret Agent X-9, el western con protagonista enmascarado The Lone Ranger (en México, El Llanero Solitario), The Green Hornet (en México, El Avisón Verde), la obra en torno a la Marina: Don Winslow; el north-western King of the Royal Mounted (en México, El rey de la policía montada) y finalmente Supermán y Batman. Lo normal era que cada serie de comics se limitara a un único filme por episodios.



Richard Widmark en Secret Agent X-9, foto de Roger Stone. Publicado en El Llanero Solitario y El Avisón Verde en 1939. Foto: Roger Stone.



El Llanero Solitario

(15)

La Monogram, una modesta empresa cinematográfica, destacó en la propuesta de series que adoptaban las correrías de mitos erigidos por la narrativa dibujada en la prensa: el aviador Tailspin Tommy (con cuatro filmes en 1939), el bufo montañés

FALLA DE ORIGEN

Snuffy Smith (dos filmes en 1942), el matrimonio de nuevos ricos en Bringing Up Father (cinco filmes entre 1946 y 1950), el boxeador Joe Palooka (once filmes desde 1946 hasta 1951)".¹⁹

Series más prolongadas estuvieron a cargo de la Columbia en lo que respecta a la comedia familiar Blondie (en México, Lorenzo y Pepita), de 1938 a 1955, pero fracasó cuando llevó al cine en 1951 en dos filmes a Gasoline Alley.

Por su parte la RKO hizo cuatro filmes, entre 1946 y 1947, de Dick Tracy mientras la Republic produjo una dilatada serie del cowboy Red Ryder durante aquellos años.

Asimismo también se amplió el hecho de recurrir a héroes de ficción que aunque con notoria presencia en los comics habían tenido su origen en otros medios como: Charlie Chan, Tarzán, The Shadow, Dr. Kildare, Tisco Kid, Hopalong Cassidy, The Saint.



Así lucían los carteles para la película Tarzán y las Amazonas, donde el actor principal era el campeón olímpico Johnny Weissmuller

A fines de los años cuarenta, cuando se iniciaba la larguísima serie de televisión de telefilmes de The Lone Ranger (El Llanero Solitario), la pequeña pantalla cedió espacio a los héroes de los comics y pronto hubo una avalancha de series inspiradas por la narrativa dibujada o en conexión con la misma, además de concretos usufructos de los seriales cinematográficos ya rodados: Buck Rogers, Dick Tracy, Flash Gordon, Supermán, Sheena, Joe Palooka, y otros personajes suscitaron series de telefilmes en imágenes reales durante los años cincuenta, y se dio además la circunstancia de que éxitos televisivos provocaron no sólo adaptaciones oportunistas en los comics books sino incluso en la prensa, desde Tom Corbett a Disco Kid.

Los dibujos animados aportaron una nueva oleada de versiones de comics a la pequeña pantalla. Si bien es cierto al principio se aprovechaba para los cortes televisivos el enorme stock de los **cartoons** filmados para su proyección en las salas cinematográficas, por otra parte el hecho decisivo consistió en que a las tradicionales adaptaciones en dibujos animados, de series con personajes humorísticos o antropomórficos se les agregaron **cartoons** protagonizados por héroes de acción aventurera.

Supermán, por ejemplo, ya había sido objeto de animación en un pretérito, pero se trataba de un caso insólito, mientras que, "en la segunda mitad de los años sesenta, los nuevos superhéroes de la Marvel accedían en bandeja a los cartoons de

la televisión, y más tarde se asistiría a sucesivos desmanes de los dibujos animados de la pequeña pantalla con mitos como Tarzán o Flash Gordon".²⁰



Supermán

(17)



Podría ser de los cómics que el PMA que muestra la foto superior de la revista de Superman.

Por otra parte, el cine de la 20th Century Fox prestó su atención a los cómics, al incluir la versión de The Prince Valiant (El príncipe Valiente, E U A, 1954) por Henry Hathaway, con un lujoso reparto. A fines de los cincuenta el impacto de Bill Abner en el teatro musical determinaría que la opereta fuera llevada al cine. Inmediatamente Jerry Lewis encontró en los cómics de Sad Sacks un personaje idóneo para sus facultades histriónicas.

En 1964 se lleva a la comedia cinematográfica "Los Aventuras de la Puntera Rosa: The Pink Panther", dirigida por Blake Edwards e interpretada por Peter Sellers; fue tal su éxito, que el creador se decidió darle vida propia en una serie de breves cartoons de elegantísima manufactura".²¹

THIS IS THE ONE THEY'LL WANT TO SEE TWICE!!

A DAVID EDWARDS PRODUCTION
DAVID NIVEN - PETER SELLERS
ROBERT YAGNIEN - CAPUCINE

THE PINK
PANTHER

STORY BY

DAVID EDWARDS

SCREENPLAY BY

DAVID EDWARDS

CASTING BY

DAVID EDWARDS

CASTING BY

DAVID EDWARDS

CASTING BY

DAVID EDWARDS

CASTING BY

DAVID EDWARDS

CASTING BY

DAVID EDWARDS

CASTING BY

DAVID EDWARDS

CASTING BY

DAVID EDWARDS

CASTING BY

DAVID EDWARDS

CASTING BY

DAVID EDWARDS

CASTING BY

DAVID EDWARDS

CASTING BY

DAVID EDWARDS

CASTING BY

DAVID EDWARDS

CASTING BY

DAVID EDWARDS

CASTING BY

DAVID EDWARDS

CASTING BY

DAVID EDWARDS

CASTING BY

DAVID EDWARDS

CASTING BY

DAVID EDWARDS

CASTING BY

DAVID EDWARDS

CASTING BY

DAVID EDWARDS

CASTING BY

DAVID EDWARDS

CASTING BY

DAVID EDWARDS

CASTING BY

DAVID EDWARDS

CASTING BY

DAVID EDWARDS

CASTING BY

DAVID EDWARDS

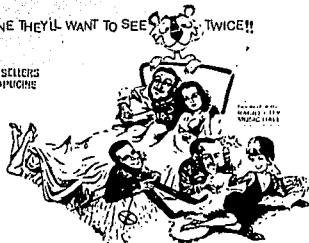
CASTING BY

DAVID EDWARDS

CASTING BY

DAVID EDWARDS

CASTING BY

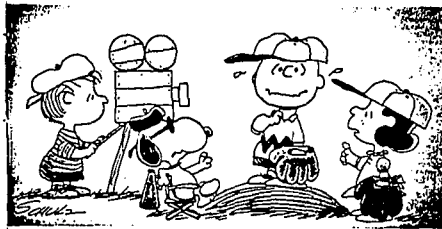


Selected Later Engagements throughout the Country

Los protagonistas
de La puntera Rosa,
en 1964

(18)

En 1966 un éxito fulminante de Batman a través de la televisión estuvo acompañada de la distribución de un filme producido por el mismo equipo que realizó la serie televisiva. La moda de Charlie Brown impulsada, poco tiempo después, el primer largometraje animado en torno a los niños y el perro Peanuts.



Charlie Brown

(19)

FALLA DE ORIGEN

Por otra parte, el comienzo de los años 70, las nuevas fronteras de los comics underground motivarían otro largometraje animado, de signo distinto: Fritz the cat, que se convirtió en la plataforma de lanzamiento del director Ralph Bakshi.

Pero de hecho, como sabemos, ni siquiera la conjunción de estos últimos fenómenos con un reconocimiento cultural de los comics que se daban en Europa, pudo resucitar el interés de la industria cinematográfica hacia la narrativa dibujada. De hecho, no retornaría hasta el ocaso de los años setenta, gracias al primer filme de Supermán.

La llegada de Supermán a la gran pantalla fue de 1978 y se enmarcó en la reciente tendencia de la TV hacia la recepción de superhéroes y de temas fantásticos. Y así como aquellos años invadieron las pantallas de televisión personajes como: Wonder Woman (La Mujer Maravilla, con Linda Carter en el papel protagónico), Mandrake, Spider-Man (El Hombre Araña), The Hulk (El Hombre Increíble), Captain America (Capitán América) y Buck Rogers.



El Hombre Araña



El hombre increíble

Fotogramas de
películas de El Hombre
Araña y El Hombre
Increíble

(20)

Por esta época se dio un nuevo interés en Hollywood por tratar de recuperar algunos personajes de los comics y de los filmes de los años treinta y cuarenta producidos por la industria cinematográfica.

"A partir de 1980, con altos presupuestos, se da un auge de filmes sobre comics, que se desencadenó con Supermán II, Flash Gordon, Popeye, The Lone Ranger, Annie, Conan, Shena, y Batman". 22

Recientemente en el año de 1993 Tom y Jerry, la película, de Hanna-Barbera; El retorno de Batman II, y para finales del mismo año se concluyó el largometraje extraído de los comics de Marvel, Los Cuatro Fantásticos.



Escena de la película Los Cuatro Fantásticos

(21)

3.2. SITUACIÓN EN MÉXICO Y OTROS PAÍSES

Como se ha mencionado cómic y cine se hallan íntimamente ligados. Así pues, no resulta extraño que los "sagaces" productores nacionales hayan recurrido a dichas historietas cuando se trata de fórmulas de éxito comprobado, que decidieron aprovechar la buena respuesta que el público confirió a una cinta para, de inmediato, sacar una revista. Lo que importa es el dinero.

"El personaje que ha sido llevado más veces a la pantalla es Santo, el enmascarado de plata que al salir de la historieta de José G. Cruz encabezó la friolera de 60 películas, algunas que durante la década de los 60 lo convirtieron en la figura más taquillera del cine nacional". La carrera cinematográfica de este héroe se inició con dos películas filmadas en Cuba por Joselito Rodríguez, Santo contra el cerebro del mal y Santo contra los hombres infernales, y culminó con Santo contra el asesino de la televisión de Rafael Pérez Grovas.



El Santo

El Santo

(22)

FALLA DE ORIGEN

Sin embargo, se trata de un caso especial, pues Santo se dio a conocer como campeón mundial de lucha, y de ahí se aprovechó su fama para la historieta, primero; y para el cine, después.

En cambio, Ghanoc, el indomable Gachorro y su padrino, el simpático Tsekub Baloyán, originalmente nacieron en la historieta de publicaciones Herrerías y fueron convertidos en actores de carne y hueso en ocho cintas, en las cuales se fueron alternando la interpretación de Ghanoc Andrés García, Gregorio Casals, y uno de los hermanos Curza; y Ghano Brueta, Tin Tán y Ramón Valdés, la de Tsekub.

Sin embargo, los combates con las fieras y la transposición de un mundo imaginativo a uno real, hacía que los filmes perdieran todo el encanto de la historieta.

La historieta nació en 1945 y dejó de editarse en 1977, (actualmente en 1994 salió nuevamente a la venta) recuerda Ángel Mora Suárez su creador que: "En una ocasión que fui a Europa, a una convención sobre la historieta mundial. Hace como 15 años, en la ciudad de Luca, Italia, quedé sorprendido y me llené de orgullo, cuando unas personas de los organizadores me reconocieron por mi nombre... sucede que ellos ya sabían de todo sobre el personaje Ghanoc, porque dicho héroe y un servidor aparecen en la Enciclopedia Juvenil PATA, editado en España, la cual es de cuatro tomos y habla de cine, historieta, teatro, música, en fin varios géneros".²⁴

Y agrega: "También en Estados Unidos, en un libro de récords, que relata todo lo concerniente a la historieta mundial, ahí se encuentra registrado mi nombre como el creador único de Chanoc, para un servidor, eso es un orgullo muy grande que llevo muy dentro de mi corazón, y que comparto con mis seres queridos..."²⁵



Chanoc, de Ángel Mora
Suárez, 1945

(23)

Otro héroe llevado al cine fue Kalimán, el Hombre increíble nacido en 1965, un popular héroe radiofónico concebido por Rafael Gutberto Navarro, que se convirtió en la historieta más popular de su época, con un tiraje de más de un millón y medio de ejemplares por semana, "sus ilustraciones facilitaban la creación de la imagen mental y el poco texto que las apoyaba, lo hace muy accesible a cualquier lector"²⁶. Lo que hizo que realizaran dos superproducciones en el extranjero, en Egipto y en Brasil, dirigidas por Alberto Mariscal, que resultaron bastante fallidas.

Jeff Cooper, un segundón actor estadounidense fue seleccionado para protagonizar el héroe, al que en la radio daba vida Luis Manuel Pelayo, sin fíctico parte la cinta. Tino del Arco fue seleccionado para encarnar a Solín. Ninguna tuvo mucho éxito y el personaje comenzó a decaer aun que la revista todavía sobrevive.

Juan José Panadero, mejor conocido como el Payo, un héroe rural concebido por Guillermo Virgil, que luchaba contra los terratenientes, se materializó en el fortuonón Jorge Rivero, para estelarizar tres cintas, la más imaginativa de las cuales fue La montaña del diablo de Juan Andrés Bueno.

Manuel López Ochoa, fue seleccionado para interpretar a Alma Grande, el yauki justiciero, que era acompañado por su fiel amigo, el sueco (David Reynoso). Sin embargo, la dirección de Chano Urueta resultó bastante rutinaria.



Alma Grande

Alma Grande es un indio yauki que acompañado de su fiel amigo un elabio pelirrojo, recorre los agrestes escenarios del norte andino enfrentando a los ambiciosos hombres blancos, amigos de su raza. De la historia Alma Grande pasó al cine dramatizado por Manuel López Ochoa y José Elías Moreno como el hijo. La toma del trabajo cinematográfico es concordante con el tiempo y la intención original propuesta por su creador Pedro Espín en 1961. A Alma Grande el autor justiciero (1968) sigue "Alma Grande en el desierto" (1968), una secuencia lógica por la acción en sequía y que se pierde totalmente.

Alma Grande (tomado de
Comunidad Conacyt, agosto de
1977), original de Pedro
Espín

(24)

CALLA DE ORIGEN

Yanko, una especie de Turzán a la mexicana, tuvo una efímera vida cinematográfica protagonizado por el domador Carlos Bells.

Lágrimas, risas y Amor, una revista dirigida por Yolanda Vargas Dulché, se transformó en la favorita de las amas de casa y algunas de sus historias más famosas fueron llevadas al cine.

Silvia Pinal interpretó a María Isabel en dos cintas de Federico Guriel. La bellísima michoacana Panny Cano fue la malvada Rubi, y Jacqueline Andere recreó la tragedia de Yesenia. La vedette Gloriela tuvo que ser embadurnada de betún para poder dar vida a la exótica Parotonga, verdadero monumento al humor involuntario.

"Hermelinda Linda, la bruja más famosa del cómic mexicano, fue llevada a la pantalla por Evita Muñoz Chacita, con más o menos gracia, en una de las últimas cintas de Julio Aldama como director".²⁷

Por sus relaciones en el medio publicitario y cinematográfico Kinema, S.A. logró conectarse con Hanna-Barbera, productores de animación a nivel mundial, y obtuvo un contrato para hacer aquí en México todo el proceso (desde la planeación hasta la fotografía final a colores) de algunas de las series más importantes que entonces manejaba dicha productora de animación.

Así, desde 1973 hasta 1976, Kinema, S.A. estuvo produciendo las series de Super Amigos, en las que intervenían

Supermán, la Mujer Maravilla, Batman y Robin, Flecha Verde, Aquaman y muchos otros personajes que complementaban el elenco de estos episodios. Cuando se determinó este contrato, el que provocó una expansión demasiado grande para las instalaciones con que se contaba inicialmente, teniendo que rentar un edificio en la calzada Ermita-Iztapalapa, el estudio se redujo nuevamente a su local original en Bélgica, y siguió laborando normalmente, a una escala mucho menor, en sus comerciales.

En septiembre de 1974, se iniciaba en el estudio de Fernando Ruiz la primera película animada de largometraje que se produciría en México: Los reyes magos. La compañía productora fue Conacine. Después de casi dos años de trabajo y de sortear serios problemas financieros y de otras índoles, los reyes magos se estrenó el 24 de junio de 1976. El público la recibió con beneplácito, y podemos decir que es una película que sigue dando utilidades a sus productores.

"Los Supersabios, su famosa tira cómica aparecida cotidianamente en el diario Novedades hacia 1936, luego publicada en planas enteras y, por último, convertida en revista semanal". 28



Los supersabios
de Germaán Butzu. 1936

(25)

La película de Los Supersabios se estrenó en junio de 1977, algunos años después de que la historieta había dejado de aparecer en las revistas especializadas.

"En 1976 el estudio de Fernando Ruiz inicia la producción de una película animada de largometraje titulada La oruga Pepina". Estaba adelantado en sus fases iniciales este trabajo cuando, por problemas financiero-políticos, le fue retirado el contrato para concedérselo a un estudio que está funcionando en España. La oruga Pepina volvió a México, años más tarde, ya para exhibirse, como Kathy, La oruga.

En 1978 la UNICEF produjo una película de sesenta minutos, intitulada Los diez derechos del niño. Esta película se produjo siguiendo diferentes técnicas de animación, ya que constaba de diez naciones diferentes a que participaran en esta producción, haciendo uno un segmento. La invitación para México le correspondió al estudio de Fernando Ruiz.

La premier de esta obra se llevó a cabo en el Festival Cinematográfico de Cannes en 1979. Infortunadamente esta premier pasó totalmente inadvertida en el ambiente cinematográfico de México.

En 1983, Filmographics, S.A produjo una película animada, cuarenta y cinco minutos, titulada ME-ST-NO, que pretendía ser una crítica socio-político-burocrático-económica del funcionamiento de la Ciudad de México. Hasta donde se tiene conocimiento esta crítica no llegó a exhibirse. Filmographics, S.A continuó produciendo comerciales y dos series muy importantes de trabajos para el programa de Plaza Sesamo.

En 1934, Filmographics, S.A. participó en el homenaje de los Cincuenta Años de Gri-Gri escenificando una de las canciones del "Grillito Cantor" con muñecos corpóreos animados en stop-motion. Los títulos y créditos de tal homenaje fueron realizados en animación dibujada, siguiendo el tema musical de La marcha de las letras, del propio Francisco Gabilondo Soler.

En octubre de 1935, renana Fernando Ruiz la producción de El pequeño ladronzuelo, la cual dejara pendiente en 1932.³⁰ Ahora cuenta con el respaldo financiero de Mundo Animado. Esta película de largometraje se terminó en 1937, y fue exhibida en la Reserva cinematográfica de Acapulco de ese año, con el título de Las aventuras de Oliver Twist.

En agosto de 1933 y con el apoyo financiero de producciones QUARZO, S.A. inicia Fernando Ruiz la producción de la película animada de largometraje, Ivanhoe, basada en la novela de Sir Walter Scott.

También para 1933 se realiza la película de Enrique Escalona Tlacuilo,³¹ realizada con técnicas de animación cinematográfica.

La película se sitúa en el momento culminante de la vida de los aztecas, descubriéndolos una invención cultural nacida en este lado del mundo.³²

Tlacuilo obtuvo tres premios, en 1939, Ariel Especial, México; 1991 Premio Espátula de Oro, Festival de Burdeos, Francia; 1992 Primer premio F.I.L. Filme Arqueológico Forti, Italia.

FALLA DE ORIGEN

3.2.1. FRANCIA

Francia se encontraba en la etapa experimental al igual que otros países mientras en Estados Unidos se convertía el dibujo animado en una gran industria.

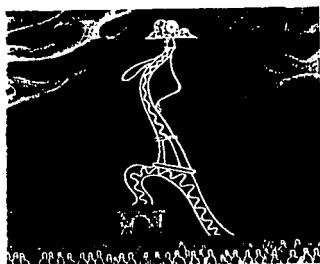
Así Berthold Patosch dirigió L'idee en la cual animó una serie de grabados de Frans Masereel mediante la luz. por otra parte Alexandre Alexeier realizó sobre el tema una noche en la árida montaña de Mugorgski, una serie de grabados animados, utilizando una técnica nueva de gran finura: su pantalla de alfileres en la que hizo moverse las sombras y las luces sobre dibujos en relieve hecho con dichos alfileres, que se pueden clavar en una gruesa tela blanca.

Jean Painlevé y René Bertrand crearon con plastilina coloreada Barba azul con música de Maurice Jaubert. Este film descubría las inmensas posibilidades de la escultura o de los muñecos animados en tres dimensiones, combinados con los efectos de la luz imposibles en el dibujo; procedente del dibujo publicitario, Paul Girimant, realizó después de 1940 cortometrajes, refinados y un poco literarios.

El cine francés, en 1955 casi había desaparecido en cuanto arte puro, pero sus artistas crearon un excelente trabajo en el cine publicitario cuyos logros fueron numerosos. Alexereff, moduló la luz, animó los objetos, creó volúmenes imaginarios, con hilos pendulares, etc; para elaborar marcas de petróleo, corsés, jabones; como por su parte Le mécin Etienne con sus films de objetos, en las que dio vida a ladrillos, cigarrros,

telas, etc.

Entre los animadores importantes se encuentra Jean Image, Oscar Boucquey y Henry Gruel, a quien pertenece el film La Jeconde. De reciente realización es el largometraje de gran entidad El planeta Fantástico dirigido por René Lalou y dibujos de Robert Tapon.



París, de Bonjour de
Jean Image, producido en
1951

(20)

3.2.2. CHECOSLOVAQUIA

"En Checoslovaquia a partir de 1945, se desarrollaron, gracias al apoyo brindado por el Stany Film (cine del Estado), dos notables escuelas de animación, una en Praga y otra en Gottwaldov".³³

En la primera se formó el grupo de los Hermanos de punto que dirigió a partir de 1945 el pintor y grabador Jiri Trnka con quienes animando diversos cortos a base de dibujos como El abuelo y la remolacha, El regalo, y El diablo de recursos.

En 1947 Trnka que antes había practicado los títeres, se especializó en los films de muñecos con su largometraje Spalicek, cuyos personajes tenían un rostro estático y miembros articulados, pero la iluminación, el desdoblamiento en un decorado volumétrico y ritmado musicalmente, proporcionó otras posibilidades expresivas, de esta manera filmó varios cortos.

Luego de haber renovado las siluetas en el circo, por papel de colores e iluminados por abajo, permitiendo la transparencia al superponerse varias siluetas, Trnka creó con música de Václav Trojan, Viejas leyendas checas, a base de esculturas, para adaptar después Las aventuras del valiente soldado, en donde combinó los muñecos con antiguas fotos e ilustraciones de Josef Lada.

El taller de los hermanos de punto, siguió desarrollándose bajo la dirección de Hofman. Entre sus mejores logros citaremos La fantasía de Brdecka y K. Lohtak; El millonario que robó el sol, que son dibujos casi litográficos de Kdenek Miller; El átomo en la encrucijada de L. Lohtak y muchos más.

El grupo de Gottwaldor empezó a formarse después de la Segunda Guerra Mundial en donde Hermína Tirova se especializó en los títeres para niños, mientras que Karel Zeman emprendía una serie de cortos educativos cuyo personaje el Sr. Prokouk era un muñeco de madera con los miembros de alambre en espiral. Después realizó la hazaña de animar figuritas de cristal en la Inspiración, en viaje a la prehistoria, utilizó personajes vivos y maquetas.

La producción de los films de animación en Checoslovaquia es muy intensa, por lo cual citaremos algunos de los cineastas más destacados, como: Jiri Bedecka con La letra H; Jan Niaru, con General Hermanex; Pavel Hrabl, con Ser o no ser, etc.

3.2.3. POLONIA

El cine animado polaco se dividió en dos grupos, uno a los films de dibujos y marionetas, destinado a los niños y el otro a los dibujos, recortes, marionetas, y de técnicas mixtas, para adultos.

"La producción de cartoons polacos, nace en los tres centros de Bielsko-Biala, Lodz y Varsovia".³⁴ Surgió y desarrolló a mediados de los años cincuentas, sus precursores fueron dos artistas plásticos Jean Lenica y Walerian Borowcyk, que realizaron conjuntamente varios películas combinando diversas técnicas y trucos del cine, con formas gráficas modernas.

Algunos realizadores más destacados de este país son: La poltrona, de Daniel Szezechura; Witold Grierz, a quien le fue asignada en 1956 la dirección de un grupo de jóvenes artistas, realizó con ellos un breve film, El ministerio del viejo castillo, y una serie titulada sobre la pista; Wlodimerz Hlope junto con Halina Bieliaska, filmaron Cambio de guardia, utilizando solamente cajas de cerillos; Bogdan Wowicki, con su film El amor al prójimo y muchos más.

3.2.4. RUSIA

En la época que surgía el Imperio Disney, Cholpa utilizaba no sólo pistas sonoras registradas según los procesos habituales, sino dibujadas, permitiendo crear sonidos difíciles de obtener con los instrumentos musicales conocidos y así realizó una Sinfonía del mundo. Los Ivaston experimentaron esos sonidos sintéticos en el preludio de Rachmaninov. Al mismo tiempo Ptuchko dirigió un largometraje de muñecos animados, El nuevo Gulliver.

Durante el periodo de 1940-1955, el esfuerzo de los animadores se consagró sobre todo a los dibujos destinados a la infancia, influidos en las fábulas de animales de Disney, pero a partir de 1955, la animación soviética tendió a diversificarse, por sátiras destinadas a los adultos. Los muñecos, que en otros tiempos le habían valido un éxito universal al Gulliver de Ptuchko, fueron ampliamente utilizados con otras técnicas por Yuthevich y Karmovitch en su adaptación de Baños.

De 1959 es el primer dibujo animado soviético sobre la pantalla panorámica llamado Murzika en el Sputnik de A. Saesko Blozskua³⁵. Rusia cuenta con varios films como: Una competición extraordinaria que, es una sátira al deporte soviético hecha con muñecos; la nueva versión gráfica del Pinocho de Callodi; La batalla de Kerzsence de Ivanov Vano, etc.

3.2.5. GRAN BRETAÑA

Len Lye experimentando nuevos recursos realizó en 1936 Cajita de música en la que pintó directamente sobre la película, procedimiento que venía trabajando desde hacía unos años. Lye en su corto antifascista Desfile militar de Hitler, mostró las posibilidades del trucaje, en donde utilizó los films tomados para noticieros del fuhrer y sus SS e invirtió sus movimientos, introdujo bruscas sacudidas e inmovilizó algunas imágenes, logrando con esto modificar su ritmo mostrando los agitados con movimientos extravagantes y grotescos.

"En la Gran Bretaña, donde 25 firmas emplean a 400 especialistas (casi todos publicitarios), John Hales y la señora Joy Bateman se asociaron para producir, desde 1940, gran número de cortometrajes Handling Snips en 1946. El se asoció después a George Dunning, y se les deben dos cortometrajes perfectos, The Apple y The Flying Man".³⁶

Gran Bretaña aportó grandes films como el corto antiatómico de Peter Foldes Una breve visión; El medio metraje en cinemascope La isleta de Dick Williams.

George Donning fundamentándose en las soluciones del dibujante alemán Heinz Edelmann realizó El submarino Amarillo, inspirado en los personajes de Los Beatles, del cual surgen sin interrupción fantásticas situaciones gráfico-humorísticas. Más reciente es el film de medio hora de Richard Williams A Christmas Carol, en un estilo realista, con fotos retocadas casi en movimiento.



Cartel publicitario de El Submarino Amarillo, film de George Dunning, inspirado en los personajes reales de los Beatles.

(27)

3.2.6. CANADÁ

En 1941, el director de la Oficina Nacional del film de Canadá, llamó a Norman McLaren al ver los trabajos que realizó con los documentalistas ingleses. McLaren desahó de algunos filmes abstractos dibujados a mano sobre la banda de película, como lo hizo Len Lye, animó series de dibujos por el único efecto de disolvencia y de acercamientos en El remo; más tarde regresó a las siluetas esquemáticas dibujadas en la película; around is around la realizó a base de dibujos estereoscópicos únicos en su género. Posteriormente llegó al film de trucos en Vecinos, Historia de una silla, etc.

Entre los animadores importantes, ya que cuenta con una gran producción en este tipo de films se encuentran: George Dunning con el Segundo Rousselle, a base de siluetas de metal; Holim Low, animó antiguas fotografías por la edición y el encuadre en La capital de oro; Grant Munro se dedicó a los trucos y muñecos; etc. Entre los más recientes están Evelyn Lambert con paradise lost, Peter Poldos descubre las posibilidades que le da el utilizar la computadora en Hambre y Modulaciones.

Gracias a la Oficina Nacional del film de Canadá, se ha desarrollado un importante cine animado no comercial.

3.2.7. OTROS PAÍSES

YUGOSLAVIA. En Zagreb, una nueva escuela reveló desde 1955 a varios animadores de dibujos influidos por la UPA, o por ciertos estilos gráficos occidentales, pero con una originalidad, entre los más actuales están: Vatroslav Mimica con: Solo, El fotógrafo, y Nikola Kostelac, con Premier, El vencedor, entre otros.

Después de la Zegren film, hay que destacar a Viba films en lo cual desde 1956 hasta 1974 se han realizado unos 200 dibujos animados, con algunas concesiones al serial, como demuestra el film Profesor Baltazar.

Los films a destacar podrían constituir una lista muy extensa, puesto que los autores son muy variados, cuyos temas son lanzados a la manera de flasnes, algunos de brevísimos minutos de duración, como punzadas a la pasividad humana.

ITALIA. Sobresalen por el uso de los materiales más diversos fundidos todos en el mismo fotograma. Los fillos de pino Zacg Grisanti, mientras Segundo Riguardi, filmó como experimento para una serie televisiva, un episodio de los comics de Hugo Pratt titulado Corto Maltese, las imágenes carecen de animación presentan un movimiento obtenido mediante un montaje de las imágenes. Por otro lado Guiseppe Sevesta, realizó diversos films dándoles movimiento a personajes de distintos materiales y también al paisaje como en Paolo el Peón, Novelista y Emnito Rojo.

SUIZA. En los años 50 se da a conocer Gracelo Ernest Anserge, realizando El bravo soldado, que fue utilizada después como fondo escenográfico para una obra teatral. Ernest colaboró para el film mixto, compuesto de secuencias reales y fragmentos animados, Le Poete at la Piorne, producida por el Centro de Estudios de la Expresión Plástica del Hospital Psiquiátrico de Cey, bajo la iniciativa de R. Bader, director de la clínica, el cual hizo escribir la escenografía y hacer los dibujos con absoluta libertad a los enfermos.

"según una estadística realizada en 1974 por Bruno Bader el número de los dibujos animados va en aumento gradualmente en los últimos años".³⁷

JAPÓN. Los iniciadores de la animación japonesa en 1925 fueron, Kichiro Kanai, Zenjairo Yamamoto y Noburo Ofluji, quien utilizó el Quiyoguns (papel coloreado y transparente que solo existía en el Japón) para animar sombras chinescas, utilizando varios planos.

Los dibujos animados

	Difusión	Producciones originales	Cifra de historias anuales	Precio promedio al minuto
Francia	400 h	200 h	360 MF	50 000 F
Japón	780 h	500 h	1 500 MF	19 000 F

Francia espera refinar su ritmo y precio.

	1984	1985	1986	A partir de 1986
Número de horas de dibujos animados	5	15	35 a 40	más de 80 h.

Extracción del *Rapport Recherche-Image* de Stourdiz y Labe.

Producción de dibujos animados en Francia y Japón

(28)

Después de 1930 se manifestó una nueva generación, pero todos influenciados por el estilo Disney. Distinto a los demás por su originalidad es Yoji Kuri con sus cortos de un grafismo pretendidamente poco ágil.

CHINA. Las primeras animaciones se hicieron en Shanghai hacia 1925 y llevaron a la producción en 1940 el largometraje La princesa del abanico de marfil, de Tan Tan Ming y Yon Ku-gan.

Desde 1950 un estudio de Shanghai se especializó en títeres imagen por imagen, pero también filmaron directamente títeres de hilo o de palo, espectáculo muy floreciente en China, como las sombras transparentes. ¿Dónde adónde estás?, cuyos personajes

eran unos pequeños renacuajos, marcó en 1961 un regreso a las tradiciones plásticas chinas.

HOLANDA. Top Geesing, con su firma Dollywod, fue un especialista en muñecos de madera barnizada, de 1947 a 1957, produjo varios cortos publicitarios para firmas holandesas, inglesas, alemanas, italianas, etc.

BÉLGICA. Entre 1925 y 1935 varios artistas exploraron las posibles combinaciones espaciales de ser iluminados sobre una cinta de celuloide, obteniendo un color luminoso en movimiento. "Más recientemente es Bruno J. Bottege quien filmó innumerables cortos, de fábulas narradas estrictamente a través del movimiento de perfiles negros, sobre escenografías igualmente obtenidas a base de siluetas en negro y gris, con la finalidad de proporcionar al cuadro una sensación de fondo y de tridimensionalidad".³⁸

UNE AVENTURE D'ASTÉRIX LE GUERRIER



El Guerrero galo Asterix alcanzó gran popularidad a través de los comics escritos por Goscinny y dibujados por Uderzo

(29)

3.3. PROCEDIMIENTOS UTILIZADOS EN LA ANIMACIÓN

Debido a las posibilidades artísticas del cine animado y a su amplio desarrollo en varios países del mundo, se pueden distinguir ahora ocho procedimientos como son:

El dibujo animado. Fotografía sobre una superficie plana de elementos en movimiento descompuestos en imagen por imagen que evolucionan sobre un fondo diferente. Pueden utilizarse varias técnicas, cada una presenta ventajas y desventajas; por ejemplo el dibujo en acetato, permite ahorrar trabajo dado que puede dibujarse únicamente el elemento que ha sido transformado o desplazado, sobreponiéndose éste a la figura anterior y a un fondo, que tampoco necesita ser dibujado otra vez.

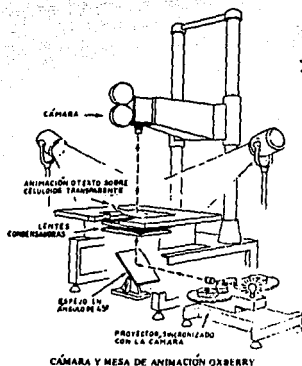


Walter Lantz



La técnica de la animación está basada en el estudio del movimiento corporal, como muestra este boceto de estudio de Walter Lantz

El dibujo sobre papel obliga a dibujar nuevamente todos los elementos de la forma que le antecede con lo que hace un mayor esfuerzo, pero presenta la ventaja de ser mucho más económico que el anterior. El dibujo sobre vidrio con tinta o gouache se realiza directamente la filmación por lo que es casi imposible repetir alguna toma sin perder continuidad y por ello hay que tener un dominio sobre la forma en movimiento, pero es más económico y ofrece resultados gráficos de gran calidad plástica. Así como estas técnicas, pueden utilizarse otras, algunas de las cuales son derivaciones de las anteriores.



Los dibujos son
filmados a un cuadro
por dibujo

(31)

Los recortes articulados. Delante de la cámara desplazan muñecos articulados de cartón, hoja de lata, etc., cuyos movimientos son filmados imagen por imagen. "Da por lo regular un movimiento esquemático y es difícil de llevar un registro exacto de todos los cambios aunque tiene la ventaja de que requiere de menos trabajo, además de ser costosa".³⁹

Las Sombras Chinescas. Son títeres articulados, pero en dos dimensiones, colocados sobre una pantalla translúcida y manipulados con la ayuda de hilos o varas. "A partir de 1925 la alemana Lotte Reiniger realizó sombras chinas animadas imagen por imagen, siguiendo la técnica del dibujo animado".⁴⁰

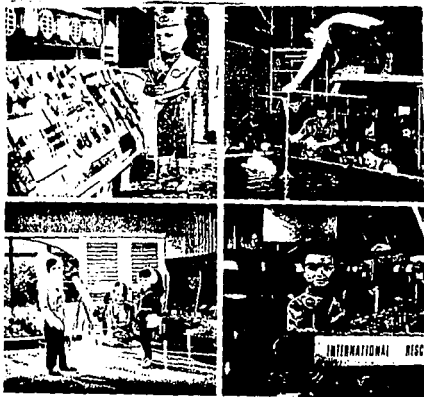


Muñeco articulado
para producir
sombras chinas

(32)

También se puede utilizar el color como lo hizo en Oriente, Noburo Ofuji valiéndose de material plástico coloreado y translúcido aluminado por atrás para lograr transparencias.

El volumen animado. Es la animación de formas tridimensionales, ya sean muñecos articulados, de guilfoi, los de hilo, de vara utilizados en extremo Oriente, las gammotes que son la combinación con unos aguantadas; esculturas, necnas generalmente a base de materiales moldeables como la plastilina, el barro o el vidrio soplado, la ventaja de trabajar con estos materiales es que se puede modelar el rostro o hasta transformar todo el personaje o la forma, aspecto que no se logra con los muñecos; también entran aquí los objetos llamados utilitarios. Este procedimiento ofrece la posibilidad del manejo de formas volumétricas desluzadas en decorados igualmente en tres dimensiones e iluminadas.



Muñecos, maquetas y procesos de animación de la fantasía de ciencia ficción, Guerreros del espacio (en México Los Poderosos)

El dibujo sobre la película. Se trabaja pintando o rayando directamente sobre la película, cuyas imágenes se combinan algunas veces con sonidos producidos por la misma técnica y que no se logran fácilmente con instrumentos musicales.



Rebelión en la granja
de H. J. y B. Bateman: Gran
Bretaña, 1953

(34)

En el caso de un largometraje como *Animal Farm*, resulta esencial establecer la relación de tamaño entre un personaje y otro. Se preparan gráficos con las proporciones de los personajes individuales, estos analizan en detalle las diferencias entre todos los personajes principales. Estas diferencias se precisan reflejar las diferencias de la naturaleza, pero que deberían resaltar otros puntos del carácter; así, la bondad inocente del caballo, Boaz, y la picardía escurrria del cerdo, Squealer.

La pantalla de alfileres de Alexeiev. Consiste en una pantalla con miles de alfileres, que al tener diferentes grados de hundimiento, es decir, diferentes alturas, crean así un claro-oscuro al iluminarse a 45° aproximadamente.

Los films de trucaje. En este procedimiento, se utilizan, ya sea durante el rodaje o durante la edición diversos trucos como son: aceleración, lentitud, film al revés, interrupción de la toma de vistas, etc., trucos que pueden combinarse en escenas filmadas normalmente. Alterando así el movimiento real de los seres y las formas.

FALLA DE ORIGEN



Animales pertenecientes al departamento de Walt Disney. Se muestran a los niños pequeños. (Animales de Walt Disney) La adaptación de los animales a los niños pequeños y el hecho de que los animales sean pequeños es una manera de establecer las características de tamaño y peso que son más fáciles.

de la película Blanca
Nieves y los siete de Walt
Disney

(35)



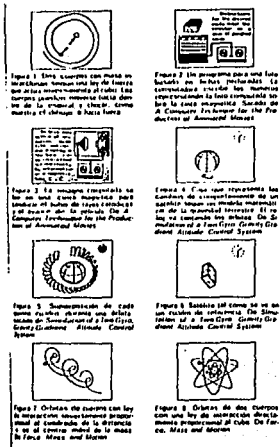
Este es un ejemplo de una serie de dibujos de un animal como se muestra en el caso de un niño. Se muestran en un orden de 1 a 10. Los dibujos se muestran en un orden de 1 a 10.

La adaptación por computadora. "Pertenece al departamento de gráficos por computadora. Forma una parte muy pequeña del completo campo de la tecnología de computadores y este campo, en la actualidad, con un número demasiado reducido de personas". 41

En éste generalmente se utilizan, como base los dibujos extremos de un movimiento determinado, en los cuales se programa la computadora para que realice los flutantes y obtener así el movimiento completo de la figura, en otras ocasiones se programa la computadora para que efectúe todos

los dibujos necesarios. Este recurso ofrece grandes ventajas como: el considerable ahorro de trabajo y el que puede variar el ritmo directamente sobre la pantalla de dicha computadora, sin que se requiera de otros dibujos, además de un movimiento perfecto difícil de igualar.

En este procedimiento se filma de corrido y no cuadro por cuadro.



Animación por
computadora

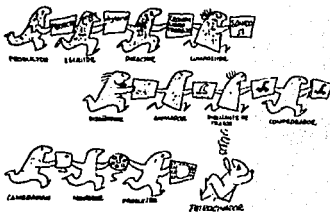
(36)

Con esta enumeración podemos ver que la animación presenta grandes posibilidades plásticas y experimentales al artista visual, sin ser indispensable un excesivo trabajo, a tal grado de poderse semi-animar cuadros, grabados y esculturas únicamente, con movimientos de cámara, encuadres y disolvidas como lo hicieron Luciano Emmer, Resnais y Aronay cuyo films

sobre arte pertenecen más a las artes visuales que al cine documental propiamente dicho.

3.4. ORGANIZACIÓN Y TÉCNICAS UTILIZADAS POR LAS EMPRESAS DEDICADAS A ESTA LABOR

Actualmente las empresas, utilizan más la técnica del acetato, debido en primer lugar a que el dibujo animado permite mayor control del movimiento en los personajes, difícil de conseguir en animaciones por medio de diferentes departamentos como son:



Elementos en el proceso
de la animación

(37)

Llegamos ahora al verdadero proceso de animación, donde citaremos el trabajo de los artistas y técnicos que intervienen en la elaboración de una película animada. Debemos insistir en la diferencia que existe entre el animado experimental que lleva a cabo todo o casi todo el trabajo de producción en calidad de asistente técnico, y el productor que, aunque es también un creador, cuenta con la ayuda de un equipo de ayudantes, sea en número pequeño o grande.

- DIRECCIÓN:** se encarga de coordinar el trabajo.
- STORY BOARD:** realiza la historia en pequeñas gráficas.
- DISEÑO DE PERSONAJES:** Se encarga del estudio de los personajes, posiciones, tamaño, carácter, indumentaria, etc.
- LAY OUT:** planea los tiempos de escenas y secuencias, boceta los fondos y adecua los diálogos y sonidos.
- ANIMADOR:** éste se divide en; animación, asistencia e intercalando. Animación, se encarga del estudio del movimiento de los personajes, haciendo los dibujos extremos de cada movimiento. Asistencia, limpia los dibujos que boceta el animador y hace los intercalos más importantes. Intercalando, se encarga de los dibujos faltantes.
- QUECADO:** verifica que no falte ningún dibujo y que no hayan brincos en los movimientos.
- FONDOS:** realiza todos los fondos o escenas, patrones que se utilizarán en la película.
- XEROX Y DELICADO:** es el paso del dibujo en papel a la mica, se hace en xerox o a mano.
- COLOR:** se encarga de ponerles el color al reverso de las micas.

- CÁMARA:** una vez que se van terminando las escenas dibujadas en papel, pasan al departamento de cámara, donde se realizan las pruebas de línea, para comprobar que el movimiento esté bien. Aquí se realizan todos los movimientos de cámara, efecto, (zoom, pan, tilt, fade, disolvencias, etc.) e iluminación. Una vez terminados las escenas con color se lleva a cabo la filmación final.
- EDICIÓN:** se encarga del montaje de la película según el guión.
- SONIDO:** se graba la música, doblaje y los efectos sonoros.

PROBLEMAS

Con el principal problema que se enfrentan estas empresas, es con el costo de la producción, ya que difícilmente llegan a conseguir financiamiento por parte de productores estatales o particulares debido, según afirma José Martín (encargado del departamento de chequeo del estudio Kinema) "al mayor costo y tiempo para su realización, por esto los productores, prefieren producir películas de acción viva, que resultan más baratas y que pueden obtener las ganancias en poco tiempo".⁴²

Otro de los problemas es el artístico y esto se debe a que en México no se cuenta con una escuela bien preparada para esta actividad, carencia que se muestra en sus películas, en las que se limitan a copiar grabados y a utilizar lenguajes convencionales.

3.5. RELACIONES ENTRE LOS COMICS Y EL CINE

Un aspecto que merece especial investigación es el de la interacción entre la evolución estética del cine y la de los comics, en lo que atañe a la fragmentación del espacio y a la planificación de sus encuadres. Es cierto es que el formato de las vietas nunca se esclavizó al adoptado por la pantalla de cine y, desde sus primeros años, dibujantes como Winsor McCay ensayaron la vieta cinemascópica o la de dominante vertical.

Y por nacer contemporáneamente que el cine, los comics no pudieron copiar de la pantalla la fragmentación del espacio escénico en encuadres de escala o magnitud variable (que Griffith no empezó a desarrollar muy tímidamente sino a partir de 1908), ni la audieron copiar el teatro, en donde tal segmentación del espacio escénico no existe, ni tampoco pudieron los comics copiar del teatro los cambios frecuentes de decorado o de puntos de vista de un mismo escenario, que pertenecen más propiamente a la tradición literaria de la novela, a pesar de que la novela carezca de dimensión icónica.

3.5.1. DIFERENCIAS ENTRE CÓMIC Y CINE

Antes hemos afirmado que con los comics nació en la cultura occidental el espacio plástico narrativo, que sería definitivamente perfeccionado por el cine, al conseguir la reproducción técnica del continuum del movimiento. Si recordamos los tres datos que estructuran la conciencia de temporalidad en el lector, veremos que su representación no es siempre coincidente en los comics y en el cine:

1. El orden de sucesión de los acontecimientos (análogo en los comics y en el cine).
2. La duración de los acontecimientos (simulada en los comics y analógica en el cine, por lo menos en el interior de cada plano).
3. La duración del intervalo entre los acontecimientos (simulada en los comics y en el cine).

"Los comics y el cine heredaron conjuntamente de la novela y del teatro la escisión entre el tiempo ficticio de la narración (generalmente tiempo condensado o breviado) y el tiempo real de su percepción o lectura que vive el lector/espectador".⁴³ pero lo heredaron de un modo distinto, como en los tres puntos anteriormente señalados.

La gran diferencia entre la película y el cómic radica, en que la viñeta no es rigor comparable ni al fotograma ni al plano.

La viñeta condensa más información narrativa que la imagen fija del fotograma, pero carece de la movilidad icónica que hace del plano una unidad densamente informativa. De esta diferencia crucial entre viñeta y plano deriva que el montaje sea un procedimiento más imperativo en el cómic que en el cine, en donde los planos relativamente largos son frecuentes.

La extensión de los diálogos y la complejidad de la acción física representada sin movimiento son en cambio factores que determinan el obligado paso de una viñeta, saturada de información, a la siguiente. De manera que podemos concluir que, por su inherente naturaleza elíptica, la fragmentación del montaje se desarrolló más en los comics que en el cine primitivo. Son posibles los films en un sólo plano, que niegan la ecipsis, pero esto no es posible en un cómic.

Estas diferencias, que derivan en última instancia del tiempo analógico reproducido en el interior del plano (imagen móvil y continua) y del tiempo simulado representado en el interior de la viñeta (imagen inmóvil), tuvieron una óptima ilustración en la primera ocasión en que el argumento de un cómic fue adaptado al cine.

"Ello ocurrió cuando Lumière adaptó la historieta 'L'Arroseur' (1887), en la que el dibujante Herman Vogel relataba en nueve viñetas la travesura de un niño que pisaba la manguera de un regador y cuando éste examinaba con sorpresa su orificio seco, el niño retiraba su pie y ponía el regador empagado".⁴⁴ Pues bien, las nueve viñetas de la historia original pudieron convertirse

en el plano único, sin ningún corte, de El resador regado (L'Arroseur arrosé, 1895), primer film cómico de la historia del cine.

pero los comics no están formados sólo por imágenes. Atinadamente, Presnault-Peruelle ha observado que "la diferencia del cine realista, un cómic realista omite las emisiones sonoras secundarias del medio ambiente y representa sólo las de los locutores protagonistas".⁴⁵

Y habría que añadir todavía que la verbalidad se expresa en los comics mediante la escritura, mientras que en el cine deviene oralidad, con su entonación, timbre, inflexiones y matices, que a veces hacen irreconocible en la pantalla a una figura que nos resulta muy familiar en su mudex.

En este sentido, la diferencia entre el sonido escuchado (registrado acústicamente por la tecnología del cine) y el sonido leído (escrito o impreso), es verdaderamente enorme. Imaginemos solamente en las famosas onomatopeyas de los comics, de tan gran valor plástico. Como escribe además Pierre Arnault: "El sonido en el cine es una reproducción y la onomatopeya es una retranscripción".⁴⁶

Frente al cine, los comics afrontaban para el público la desventaja potencial de su inferior evocación hipnótica y sugestiva, al ser imagen estática y sus diálogos escritos, frente a la imagen móvil y parlante del cine, lo que obliga a una mayor inversión intelectual en la operación de su lectura.

FALLA DE ORIGEN

"pero los comics ofrecen en cambio las ventajas materiales de requerir menor desembolso económico que una entrada de cine y permitir tantas relecturas como quiera su comprador (como sucede ahora con las películas, gracias al video doméstico)".⁴⁷

3.5.2. SIMILITUDES ENTRE CÓMIC Y CINE

Nacidos a la par, en las postrimerías del siglo XX, el cine y los comics vieron una rápida fructificación de sus respectivos lenguajes.

En un principio los distintos condicionamientos operaban a favor de los comics: estos exigían sobre un medio, la prensa, con sus primordiales enriquecimientos técnicos ya adquiridos, mientras que la expresividad fílmica se encontraba a merced de una aún subdesarrollada tecnología.

De tal modo los comics constituyeron una plena realidad artística con manifiesta anterioridad al cine, que asumieron muy pronto una serie de soluciones estéticas y narrativas sin equivalencias cinematográficas hasta mucho tiempo después.

A este respecto cabe recordar, como ejemplos concluyentes, el inmediato hallazgo de la convención del sonido (mediante los balloons o globos de diálogo, las onomatopeyas, los bloques de texto en off, etc), y el amplio disfrute del color (excelentemente

trabado en la impresión de los suplementos dominicanos de la prensa), pero también los descubrimientos de las posibilidades narrativas adheridas a la planificación, las regulaciones, la iluminación, la profundidad de campo, los métodos de montaje...

No es de extrañar que, durante años, los pioneros del cine volcaran su atención en los cómics, ni que destacados cultores de narraciones gráficas quisieran, a la inversa, otorgar a sus dibujos la movilidad fílmica; las figuras de James Stuart Blackton y de Winsor McCay simbolizan el entrecruzamiento inicial de uno y otro arte.

Los cómics reconciliaron, al nacer, dos formas artísticas que se habían desarrollado con entera independencia: el arte del relato y la figuración icónica. Por eso los cómics estarían gobernados simultáneamente por códigos narrativos y por códigos iconográficos, observación enteramente aplicable a las películas de ficción narrativa. Tras lo cual no debe extrañarnos que los realizadores dibujen sus encuadres con *story-boards* o *pie-desiguings* ni que la serie Terry and the Pirates, de Milton Caniff, haya sido utilizada desde hace años para enseñar encuadre y planificación en muchas escuelas de cine de los Estados Unidos.



El *story-board*,
técnica del cómic
entendida en el cine

(38)

Muchos cineastas
utilizan la técnica del
cómics en los story-boards,
que emplean para
dibujar los planos de
una película antes
de su rodaje. Este story-
board corresponde al
cineasta estadounidense
F. W. Murnau (1892-1935)
Firma de los 11 de
Dolores Davis

Analizando la influencia de la estructura y el lenguaje de los comics sobre el cine, John H. Pelli ha observado, en Film Before Griffith, que una página dominical de comics, con nueve o doce vietas, narra una historia de amplitud similar a medio rollo de película, con un número semejante de personajes, incidentes y localizaciones.

Para 1896 la mano de James Stuart Blackton, un joven dibujante del "New York World", fue cinematografiada trazando sobre papel el retrato de Edison.



Retrato de Edison
efectuado ante la cámara
en 1896 por James Stuart
Blackton dibujante del
New York World. Este es
un buen ejemplo de
interrelaciones entre dibujo
periodístico y cine primitivo

Retrato de Edison efectuado
ante la cámara en 1896 por
James Stuart Blackton,
dibujante del New York World.
Este es un buen ejemplo de
interrelaciones entre dibujo
periodístico y cine primitivo

(3)

Estas imágenes, que inauguraron una modalidad muy específica y restringida del dibujo animado en el cine, señalan el inicio de una larga y fecunda colaboración entre profesionales del dibujo periodístico y empresas cinematográficas y, en general, una ósmosis entre ambos medios. "Los dibujos animados primitivos fueron primordialmente un vehículo para protagonistas de series impresas populares, e incluso William Randolph Hearst, gran

FALLA DE ORIGEN

magante de la prensa, creó su propio estudio de cine de animación, para explorar los personajes de comics de sus periódicos".⁴⁸

También J.R Bray fue dibujante de comics antes que dibujante de animación y, con The debut of Thomas Cat (1916), uno de los pioneros de los dibujos animados en color. En 1915 Bray patentó, junto con Earl Hurd, el uso de hojas transparentes de celuloide (cells) para dibujar en ellas las imágenes del cine de animación.

101 Dibujando las células



El dibujo en hojas transparentes

(40)

Los comics tienen también mucho en común con el cine como fenómenos de la industria cultural de masas. "por eso, desde principios de siglo se inició un persistente coqueteo entre ambos medios y ambas industrias (el videojuego Happy Hooligan fue ya adaptado a la pantalla de Edison Company en 1901, poco después de nacer en papel), coqueteo que ha llegado hasta nuestros días".⁴⁸

FALLA DE ORIGEN

Para 1989 la muestra es Batman adaptación hecha por Tim Burton, del cómic creado por Bob Kane en mayo de 1939 (derechos que actualmente tiene la compañía DC Comics); para que en 1992 continuara la secuela con Batman II y para 1993 se hace la fusión entre cómic y cine en la historieta de Stan Lee, Los cuatro fantásticos, llevada al cine con aprobación de la compañía Marvel quien tiene los derechos del cómic. Recientemente el más claro ejemplo es la película Batman III, que se estrenará en 1995 en México, con el villano, El acortijo, pero en este largometraje que originalmente se llama Batman Forever, el papel del vigilante de Ciudad gótica no será Michael Keaton, sino el actor Val Kilmer.



Batman III, es
llevada nuevamente
a la pantalla grande
llevando por título
Batman Forever

N O T A S

1. Annie Baron, Carvais, La Historieta, p. 154.
2. La animación de muñecos es casi tan antigua como la animación de figuras planas. Diferentes materiales estructurales como madera, alambre, tela, papel y plástico han sido comúnmente usados por diversos pioneros como Starevitch, Pal y Alexeieff. Las unidades especializadas en este tipo de trabajo más permanente se encuentran en Europa Oriental, y particularmente en los estudios Czech del difunto Trnk, y de Zeman y Pojor.
3. Román Gubern, Historia del cine, volumen I, p. 352.
4. Piero Zanotto, Cine de animación, arhistoria de los dibujos animados, enciclopedia del 7o arte, p. 4.
5. Tubau, Iván, Dibujando historietas, p. 45.
6. El francés Émile Cohl; seudónimo de Émile Courtet, es considerado el pionero, con los máximos derechos, como el primer autor propiamente dicho de los dibujos animados.
7. Simón Feldman, La realización cinematográfica, p. 107.
8. Cells; es una hoja transparente de acetato de celulosa de 0.10 milímetros de espesor, ideado a finales de 1914 por Earl Hurd, técnica que permitió dibujar los fondos una sola vez y que posteriormente fue adoptado a nivel internacional.
9. Román Gubern, op. cit.; p. 353.

FALLA DE ORIGEN

10. Piero Zanotto, op. cit; p. 7.
11. El cartoon de entretenimiento fue promovido en Europa por Gaule Coal y desarrollado comercialmente en los Estados Unidos, especialmente por pioneros como Walt Disney, Pat Sullivan, Max Fleischer y Walter Lantz. Actualmente su producción está ampliamente extendida por todo el mundo en una creciente diversidad de estilos, siendo los países más activos - aparte de América y Gran Bretaña - Rusia, Checoslovaquia y Yugoslavia.
12. Piero Zanotto, op. cit; pp. 7, 8.
13. Georges Sadoul, Historia del Cine Mundial hasta nuestros días, p. 455.
14. Edmundo Pérez Medina, El genio de Disney hizo inmortal a "Alicia" y a "La Cenicienta", El Universal, p. 12. 18 de enero de 1993.
15. Georges Sadoul, Las maravillas del cine, p. 153.
16. Rafael Avila, Blanca Nieves y Disney: la fórmula mágica, El Nacional, p. 8. 20 de diciembre de 1992.
17. Agencia UPI, Blanca Nieves sigue siendo la reina del cine para niños, Hoy, p. 7. 24 de julio de 1993.
18. Francisco Calzada Jáuregui, Breve historia de los comics, Revista de revistas, semanario de Excelsior, número 4346, p. 32.

19. Juan Jiménez Patiño, El cine y el cómic, Revista de revistas, semanario de Excélsior, núm. 4350, p. 44.
20. Javier Coma y Román Gubern, Los comics en Hollywood, una mitología del siglo, p. 15.
21. El cine, enciclopedia del 70 arte, Otros cartoonistas norteamericanos, p. 32.
22. Juan Jiménez Patiño, op. cit.; p. 45.
23. Jorge Carrasco, Del cómic a la pantalla grande, Revista Tiempo, núm. 2531, p. 8.
24. Entrevista exclusiva a Ángel Mora Suárez, creador de la historieta Chanoc, quien nació en Frontera, Tabasco, en 1930, actualmente cuenta con 65 años (1995), vive en la colonia Narvarte del D.F.
25. Ibidem, p. 9.
26. Gustavo Pierros, Kalimán el hombre increíble, revista de revistas, semanario de Excélsior, núm. 4081, p. 30.
27. Jorge Carrasco, op. cit., p. 8.
28. Luis Rubluc, Los superhéroes, Revista de revistas, semanario de Excélsior, núm. 4350, p. 58.
29. Carlos Sandoval Bennet, Crónica del desarrollo de los dibujos animados en México, Revista Pantalla, núm. 17, pp. 16, 17.
30. Ibidem, p. 18.

FALLA DE ORIGEN

31. Tlacuilo: quiere decir "quien escribe pintando", eran hombres o mujeres hábiles en el dibujo, a quienes desde niños se les adiestraba en el conocimiento profundo de la lengua y cultura. Los maestros del conocimiento, sabios y artistas, eran al mismo tiempo pintores y escritores.
32. George Sadoul, Historia del Cine Mundial, desde los orígenes hasta nuestros días, p. 463.
33. El cine, enciclopedia del 70 arte. La revelación polaca, p. 71.
34. Ernesto Álvarez Cortés, El cine animado como medio expresivo, p. 20.
35. Georges Sadoul, op. cit; p. 466.
36. El cine, enciclopedia del 70 arte, Animación y publicidad, p. 63.
37. Ernesto Álvarez Cortés, op. cit; p. 25.
38. Ibidem, p. 29.
39. Georges Sadoul, Las maravillas del cine, p. 152.
40. John Halas y Roger Manvell, La técnica de los dibujos animados, p. 324, 325.
41. Ernesto Álvarez Cortés, op. cit; p. 39.
42. Román Gubern, La mirada opulenta, exploración de la iconósfera contemporánea, p. 247.
43. Georges Sadoul, Histoire Générale du Cinéma, Éditions de Denoel, Paris, 1948, pp. 138, 132; Louis Lumière, de Vincent Pinel, Anthologie du cinéma, n; 78, Paris, 1974, p. 424.

44. Pierre Fresnault-Develle, El espacio interpersonal en los comics. Semiología de representación, teatro, televisión, cómic, de André Helbo, et alit, p. 139.
45. Pierre Maraval, Bandes sonorisées, en Cinématographe, n. 21, octubre-noviembre de 1970, p. 14.
46. Román Gubern, op. cit; p. 249.
47. Javier Coma y Román Gubern, Los comics en Hollywood, p. 23.
48. Román Gubern, op. cit; p. 251.

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

1. Piero Zanotto, cine de animación, prehistoria de los dibujos animados, enciclopedia del '70 arte, tomo 4, p. 4.
2. Ibidem, p. 4.
3. Simón Peluman. La realización cinematográfica, p. 107
4. John Hulas y Roger Manvell, La técnica de los dibujos animados, p. 32.
5. Piero Zanotto, op.cit; p. 6.
6. Román Gubern. Los comics en Hollywood, una mitología del siglo, p. 12.
7. Ibidem, p. 50.
8. El cine, enciclopedia del 70 arte, Los pioneros de un arte, p. 8.
9. J.L. Rodríguez Diéguez, El cómic y su utilización didáctica los tebeos en la enseñanza, p. 62.
10. Novedades, p. 10. 24 de julio de 1993.
11. Rafael Aviña, Blanca Nieves y Disney: la fórmula mágica, El Nacional, p. 3. 20 de diciembre de 1992.
12. Román Gubern, op. cit; p. 65.
13. Manuel Montes de Oca, De mitos y monitos, Revista de revistas, semanario de Excelsior, núm. 4303, p. 55.
14. Francisco Calzada Jáuregui, Las piezas maestras de la Marvel, Revistas de revistas, semanario de Excelsior, núm. 4343, p. 34.
15. Román Gubern, op. cit; p. 148.

16. Cocoletzi, Fonseca Alfredo, Jonny Weissmuller, El nombre mono y campeón olímpico, Anécdotas del deporte, p. 19.
17. Román Gubern, op. cit; p. 214.
18. El cine, enciclopedia del 7o arte, otros cartoonistas norteamericanos, p. 34.
19. Ibidem, p. 37.
20. Juan Jiménez Putino, El cine y el cómic, revista de revistas, semanario de Excélsior, núm. 4350, p. 45.
21. Comics Scene. Fantastic Filmmaking, p. 2. Junio de 1993.
22. Rodríguez Gómez Miguel, Los supervérses mexicanos, revista de revistas, semanario de Excélsior, núm. 4031, p. 32. 15 de abril de 1986.
23. Jorge Carrasco, Del cómic a la pantalla grande, Revista Tiempo, núm. 2591, p. 3.
24. David Siller, Historia de la historieta, revista de revistas, semanario de Excélsior, núm. 4349, p. 39.
25. Luis Rubluo, "Los superhéroes", revista de revistas, semanario de Excélsior, núm. 4350, p. 56.
26. El cine, enciclopedia del 7o arte, La animación en Francia, p. 46.
27. Ibidem, p. 40.
28. Annie Baron-Carvais, La historieta, p. 155.
29. El cine, enciclopedia del 7o arte, La animación en Bélgica, p. 52.

FALLA DE ORIGEN

30. El cine, enciclopedia del 7o arte, El arte de la animación en Italia, p. 62.
31. Simón Feldman, La realización cinematográfica, p. 109.
32. Piero Zanotto, Cine de animación, preistoria de los dibujos animados, p. 1.
33. El cine, enciclopedia del 7o arte, Los muñecos animados, p. 83.
34. John Halas y Roger Munnell, La técnica de los dibujos animados, p. 188.
35. Ibidem, p. 189.
36. Ibidem, p. 331.
37. Ibidem, p. 162.
38. Javier Coma y Román Gubern, Los comics en Hollywood, una mitología del siglo, p. 22.
39. Ibidem, p. 23.
40. Así se hacen películas de dibujos, serie "foto-como hacerlo", p. 108.
41. Comics Scene, Batman III, p. 22. septiembre de 1994.

**IMAGINACIÓN
CÓMIC Y CINE**



Los héroes son aquellos que reciben golpes y siguen adelante. Esas palabras se las dijo una pordiosera al joven Bruce Wayne cuando, una de tantas veces, éste acudió al sitio donde fueron asesinados sus padres a dejar una rosa simbólica y fue golpeado por un grupo de pandilleros que se burlaron de su acción. Y sí, Bruce Wayne siguió adelante. Tanto que han pasado 56 años (en este 1995) desde aquel desventurado episodio.

FALLA DE ORIGEN

4. IMAGINACIÓN, CÓMIC Y CINE

Nacidos contemporáneamente a finales del siglo XIX, y basados ambos en la expresión a través de la imagen, el cine y los cómics iniciaron rápidamente un proceso de interacciones, influencias mutuas y préstamos de personajes que perduran hasta nuestros días, en un prolongado y fecundo coqueteo entre dos grandes medios de comunicación de masas de el presente siglo.

No sería exagerado afirmar que la mitología popular de nuestra civilización actual, que es ante todo una civilización de la imagen, ha descansado básicamente en los pilares que son los cómics y el cine, vehículos potentísimos de ensueños y de fabulaciones colectivas a través de pueblos de las más variadas culturas.

El diálogo entre el cine y los cómics ha sido complejo. Sus préstamos e influencias mutuos han abarcado desde el campo de los estilos gráficos y los criterios de composición visual hasta los modelos de arquetipos heroicos, las modas vestimentarias de sus personajes y sus expresiones coloquiales. No podía ser de otro modo, tratándose de dos medios basados en la imagen icónica y en la palabra (escrita en un caso y fonetizada en el otro), moldeados ambos por leyes de la narratividad y orientados los dos hacia un amplio consumo masivo.

Abarcar tan vasto panorama se acrecienta por cuanto durante los últimos tiempos la televisión absorbe incesantemente cómics de los más diversos géneros, sea para films de imagen real, sea para programas de dibujos animados o **cartoons**. Este aluvión incontrolable de versiones fílmicas a partir de los

comics marca la irontera última en la que se detiene la presente investigación y prueba que la historia de las conexiones entre la narrativa gráfica y la imagen rítmica prosigue incabable hacia el futuro; tal es el caso del cómic Batman adaptado en largometraje.

4.1. NACIMIENTO DE BATMAN COMO CÓMIC

En el mes de mayo de 1939, en el número 27 de la revista Detective Comics, hizo su aparición Batman, el Hombre Murciélagu. Eran los años de la preguerra y Estados Unidos estaba ávido de héroes.



El origen de BATMAN,
creado por Bob Kane
en mayo de 1939

(1)

FALLA DE ORIGEN

Su creador fue el guionista y dibujante Bob Kane, quien nunca se imaginó que su personaje a lo largo de los años se convertiría en uno de los superhéroes más admirados y que sus aventuras serían leídas por ya más de tres generaciones.



Bob Kane

Robert Bob Kane,
creador de Batman en
mayo de 1939

(2)

Bob Kane, al crear a su héroe, contaba con 22 años y lo hizo realidad gracias al pedido que le hicieron el editor Vincent Sullivan, con la finalidad de que el ya existente Supernatural que apareció en 1938 de los guiones y dibujos de Jerry Siegel y Joe Shuster, tuviera un éxito asegurado.

Para realizar al personaje de Batman, Bob Kane contó con la inapreciable ayuda del escritor Bill Finger.



Viñetas del primer Batman

Viñetas del
primer Batman

(3)

En el número inicial Bob Kane, definió la personalidad de el nuevo personaje, quien de pequeño "vio morir a sus padres a manos de un criminal. perturbado por esto, el joven Bruce Wayne se hace el propósito de combatir el mal hasta dar con el asesino de sus padres".²

Batman tiene dos personalidades, la de un joven millonario Bruce Wayne y la del Homubre Murciélagu, aspecto que también presentan otros superhéroes como Supermán, Flash, Croítán América entre varios más.

En 1940 y debido a su éxito, aparece la revista Roban, la cual aún se sigue publicando en Estados Unidos. En esta publicación además de Bob Kane y Bill Finger, colaboraron Jerry Robinson y Dick Sprang.

Al entrar en la guerra Estados Unidos, después del ataque japonés a Pearl Harbor, Batman además de luchar contra el crimen para saciar su sed de venganza, se convierte en un gran patriota, y se enfrenta a los enemigos de su país, como lo eran espías alemanes y hasta japoneses y la costumbre de actuar únicamente en las sombras de la noche desaparece, ya que también realiza algunas de sus hazañas a plena luz del día.

Para 1964 el editor Julius Schwartz, idea un cambio muy original en Batman, cuando aparece con el círculo amarillo en el pecho y en el centro de éste la figura del venturo.



Batman mejorando su logotipo en el pecho

(4)

"Los dibujantes que continuaron dándole vida a Batman, fueron: Elaine Gibote (1962-1963), Neal Adams (1963)",³ este dibujante cambió el carácter de el cierto más lúgubre y oscuro, por uno con más luz, y también alteró las orugas de la máscara.



Batman con el mejor año
de su vida, el 1966, fue su época.
(5)

En el período 1966 se reje con el guionista Penny O'Neil. Ambos retornaron al Batman original que luchaba contra el crimen en las sombras y se dio a la venganza por la muerte de sus padres.

De esta época hay otros dibujantes que le dieron vida a Batman y ellos fueron Jim Aparo, Walt Simonson y Alex Toth. Posteriormente intervinieron el guionista Steve Englehart y el dibujante Marshall Rogers, quienes por primera ocasión tocaron el tema de la corrupción en las autoridades de Ciudad Gótica.

En México, quien dio a conocer a Batman en los comics, fue la Editorial Novaro, la que para lograrlo realizó un arreglo con "la compañía DC Comics Inc; de Estados Unidos"⁴ que actualmente tiene los derechos del personaje.

Los argumentistas y dibujantes han ido cambiando las situaciones a las que se enfrenta Batman y en múltiples ocasiones lo han enviado tanto al futuro como al pasado y ha corrido aventuras con un sinnúmero de superhéroes.

Otro dibujante que le dio una nueva personalidad al encapuchado fue David Mazzucchelli. Cabe señalar que Ciudad Gótica, aunque inexistente, es una copia de Nueva York.

En abril de 1940, en el número 38 de Detective Comics, surge el nuevo compañero de Batman, el Guico Maravilla, Robin.

El acceso del Hombre Murciélago al cine determinó el inicio de su presencia en los periódicos. El McClure Newspaper Syndicate distribuyó, desde el 25 de octubre de 1943 la tira diaria y a partir del siguiente 7 de noviembre la página dominical a color, pero tales entregas quedaron truncadas en 1946.

Cuando, en 1964, empezó una nueva época de auge del personaje en sus comic-books, gracias al tratamiento sombrío y majestuoso del dibujante Carmine Infantino, la televisión se aprestaba a desviar el concepto dramático del justiciero hacia un clima de comedia.

FALLA DE ORIGEN



Dos épocas de las tiras
 diarias de Batman en la prensa:
 20 de julio de 1945 (arriba) y
 2 de enero de 1971

(6)

En 1966 la Editorial Siguet publica una novela sobre el
 tema (Batman and the Peppone Fourstone) y otra, original de
 Winston Lyon (Batman Versus Three Villains of Doom), al tiempo
 que desde mayo volvía a la prensa: los comics del personaje,
 provistos por el Redder Syndicate hasta 1972.

pese a la vulgarización del justiciero en la televisión,
 sus amenazas en los comic-books adquirieron ocasionalmente mayor
 penetración. "Entre 1968 y 1971 el dibujante comenzó a conjugar
 lo cotidiano con lo onírico, devolvió a Batman su condición de
 señor de la noche en un contexto de vibrante realismo fantástico,
 y en 1966 Frank Miller incrustó el superhéroe en un debate
 sociológico y moral de considerable resonancia".⁵

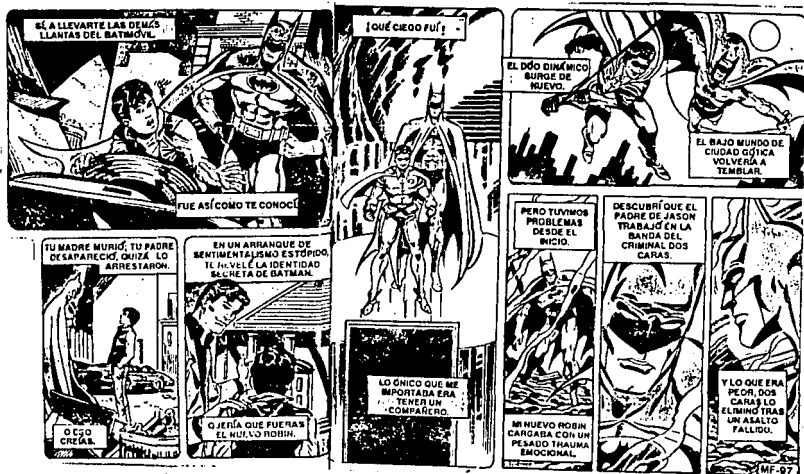
Con el transcurso del tiempo han surgido aventuras en que aparece un Batman sin su inseparable Robin, como "en el caso de la novela del autor chileno Enrique Llanu quien en 1973 la publicó bajo el título de Batman en Chile o el caso de un fiolo o solo contra el desierto rojo". En ella el joven Muravilla ha muerto en la guerra de Vietnam y Batman es enviado a Chile para que lleve al cabo algunas peligrosas misiones de la CIA.



Robin acompaña a Batman
en su otra forma

(7)

Para 1983 Dick Grayson pasó de Robin a ser un superhéroe convirtiéndose en Ala Nocturna. Por lo que apareció un segundo Robin, de nombre "Jason Todd",⁷ también hijo de unos trapecistas de circo.



El segundo Robin caracterizado por Jason Todd

(8)

En 1955 el tercer Robin en orden cronológico y cuarto según su aparición, es Tim Drake, quien era admirador del trapacista Dick Grayson y debido a ellos, tras seguir su pista, descubrió el secreto de Robin.

FALLA DE ORIGEN

"Tim Drake hace su primera aparición como el hombre maravilla combatiendo al Escalón de Juro durante una historia de Alan Grant".⁸ Su uniforme es aún más moderno y artístico que el anterior y su entrenamiento para combatir al lado de Batman, es de mayor intensidad.



BM-147-30



EL BAILE, LA MÚSICA Y LA LECTURA FAVORECEN TU SALUD.
"TU SALUD ES EL BIENESTAR DE MÉXICO"

El nuevo Robin

()

En 1990, en España, Ediciones Zineco, publica Batman justicia digital, realizada por ordenador y escrita e ilustrado por el gran guionista español Pepe Moreno, con diálogos de Doug Murray. "esta edición utiliza los avances más modernos en tecnología informática, con imágenes en tercera dimensión, impresora láser de alta definición, gráficos de alta resolución y el software más complejo".⁹ Combinado todo esto con una paleta de más de 16 millones de colores, con esto Pepe Moreno ha llevado a Batman al mundo de la computación y muestra para los comics un único y excitante futuro.

Para 1993, en el número 437, a la venta en Estados Unidos, a principios de junio, "ocurre el retiro involuntario del quiróptero humano, quien sufre un ataque vandálico a manos de Bane, criminal que daña irreparablemente la espina dorsal del héroe".¹⁰



Batman es dañado en la espina dorsal, por el criminal Bane

(10)

pero Batman, a pesar de seguir en silla de ruedas, cede su lugar a un joven de nombre Azrael, estudiante de medicina en la Universidad, quien combate el crimen en compañía de Robin, bajo la supervisión de Bruce Wayne.



Jean Paul, conocido como Azrael,
el nuevo sustituto del legionario
Batman

Para 1995 Batman destituye a su discípulo Azrael, quien hace uso indebido de su puesto temporal y en una lucha entre ambos (Arace Wayne ya recuperado de su parálisis), Arace se alza con la victoria para ocupar de nueva cuenta su lugar como El Señor de La Noche, con más experiencia y fuerza que antes.

Recientemente en 1995, Batman aparece en un gran número de revistas tales como: Son of Demon, The Killing Joke, Digital Justice, Gotham Nights y en números especiales de lujo de la DC Comics, como Batman the Killing, The Triumph of the Penguin, The Dark Knight, entre muchas otras.

En estos comics trabajan guionistas e ilustradores como: Alan Moore, Brian Holland, John Ostrander, Joe Staton, Bob Smith, Peter Milligan, Tom Grubb, Dick Giordano, John Byrne, Todd McFarland, Frank Miller y Simon Bisley.

A sus 55 años (en 1995), Batman en los comics sigue siendo joven y su creador Bob Kane nunca imaginó que su personaje se convertiría en una leyenda universal, ya que es reconocido mundialmente.

Así Batman junto con Supermán, son los ejemplos clásicos, dentro de la literatura de los comics, de los éxitos más sonados en este campo de la fantasía.

4.2. BATMAN, DEL CÓMIC AL CINE

La increíble sombra del encapuchado vuelve a dibujarse en el firmamento lúgubre, que bajo su capa protege del mal a los ciudadanos de Ciudad Gótica. Este personaje, que fuera creado en 1939, ha sido encarnado en el cine en diversas ocasiones.

En 1943 los estudios Columbia Pictures se dieron a la tarea de filmar Batman bajo la dirección de Lambert Hillger. El papel del hombre-murciélagu lo interpretó Douglas Croft, y Robin era J. Carral Naish. En ese entonces el único villano que los acechaba era el diabólico Doctor Daka, personaje que después desaparecería para dar paso al Gusón.



Fotogramas del film de
1943, Batman y Robin,
junto al villano, el
Dr. Daka.

(12)

FALLA DE ORIGEN

Para 1948 la misma compañía cinematográfica retoma esta idea y realiza "La cinta Batman y Robin que dirige Spencer Bennet",¹¹ y como el dúo dinámico John Duncan y Robert Lowery. Dos años después surgiría el cruel Joker (Guasón) dentro del episodio, El caso de Joker el criminal cirujero. Para ese tiempo Batman se acompaña de Robin.



Batman y Robin, versión fílmica de 1948 .

Y anuncio de el film en cartelera (13)

Cuando, en 1964, empezó una nueva época de auge del personaje en sus cómic-books, gracias al tratamiento sombrío y enjestuoso del dibujante Carmine Infantino, la televisión se prestaba a desviar el concepto dramático del justiciero hacia un clima de comedia.

En los años 60, específicamente en 1966, la Century Fox inspirada en el éxito en el que se había constituido la serie televisiva, reúne a los principales protagonistas en una película llena de conceptos sicodélicos.



Cartel de la cinta Batman, (1964) en los años sicodélicos

(14)

"El 12 de enero de 1966 la cadena ABC difundió High Diddle Riddle, primero de una triple serie de telefilms de veinticinco minutos en color que se entendería a ciento veinte episodios hasta el 14 de marzo de 1968 y que desprendería un largometraje, Batman, dirigido en 1966 por Leslie H. Martinson".¹²

Los telefilms creados por la ABC, originalmente se transmitían dos veces por semana, y a partir de 1967 uno a la semana, año en que hace su debut la tremenda Batichica, quien, se suponía era la hija del comisionado, interpretada por la atractiva Yvonne Craig.

Dos fotogramas del film
y del telefilm de 1966.
Batman y Robin en ropa de
civil y con sus uniformes,
y a bordo de sus peculiares
vehículos

(15)



Concluida la serie estelarizada por Adam West¹³ que bajo la identidad del millonario Bruce Wayne, protagonizaba a Batman, hizo su aparición el popular programa matutino preparado en caricaturas.

La tan esperada primera gran película a todo color de Batman se estrenó en México el jueves 10 de noviembre de 1966, "registrando tumultos en los cines Las Américas y Polanco (por cierto esta sala casi 30 años después se convirtió en testigo del regreso de Batman en una concurrida premier)".¹⁴



Cartel de la película estrenada
en México, el 10 de noviembre de
1966

La cinta aparte de mostrar las fantásticas aventuras del superhéroe, tiene la impresión irónica del arte pop-sicodélico de esos días entremezclando historietas del cómic con escenas reales rebasando la pantalla con letreros como: ¡Pow!, ¡Spung!, ¡Smash!, algo que gustaba mucho desde la serie de televisión, al igual que el impactante tema musical compuesto por Neil Hefti.

El argumento en esa ocasión narraba cómo Ciudad Gótica se había vuelto incontrolable a merced de la llamada galería de villanos cobardes, hasta que Batman y Robin entran en acción, recurriendo, además de su astucia, a una serie de inimaginables artefactos como el poderoso "antimóvil, el baticóctero, la batimoto y la batilancha".¹⁵

Elegir el personaje de Batman fue tarea laboriosa y Adam West resultó la persona indicada, desarrollándose en el cine como lo había venido haciendo para la televisión, su corpulencia y personalidad marcaron una etapa difícil de igualar; West antes de personificar a Batman tenía seis películas rodadas, la primera de ellas en 1959.

Durante esta época de los sesenta, el llamado dúo dinámico empieza a utilizar "el juego de palabras característicos del período en que Dick Grayson actuara como compañero de Batman en el cómic".¹⁶



Fotogramas de la
película de 1966,
estrenada en nuestro
país

(17)



La película de 1966.

Justo a los cincuenta años del nacimiento de este
sui-géneris personaje apareció la primera versión bajo la
dirección de Tim Burton en 1989, considerada uno de los más
grandes acontecimientos del cine y ahora le tocaría a la
Warner Bros hacer su propia interpretación, recurriendo a los
elementos básicos del cómic, tanto en colorido como escenografía.
Derek Meddings y John Evans, quienes lograron notoriedad por
las cintas como Supermán e Indiana Jones, se encargaron de los
efectos especiales.

FALLA DE ORIGEN



Fotograma de la película
Batman de 1989. Bajo la
dirección de Tim Burton

(18)

Independientemente a la participación de Michael Keaton en el papel de Batman, destacó de forma peculiar la parte de los villanos y Jack Nicholson se llevó indiscutiblemente los créditos principales en el papel del Gusón. Además de la instantánea presencia de Kim Basinger, como la fotógrafa, cabecea en descubrir la identidad del misterioso Hombre Murciélago.

Tres años después, para 1992 Batman regresa haciendo la parte medular en el primer actor y el director, los villanos en esta cinta son: la estilizada Michelle Pfeiffer en la piel de la Gatúbela y Denny DeVitto, el frívolo pingüino.



Cartel alusivo a la película, Batman Regresa, proyectada en 1992, dirigida por Tim Burton que no es una secuela de Batman. Es una nueva aventura, con una recreación total de todos los elementos

(19)

Pero no todo termina aquí, sino que a finales de 1993, se concluye la película Batman en los Estados Unidos. (El estreno en México se tiene programado, en el primer trimestre de 1995). Para el mes de abril, en los Estados Unidos, se estrenará en 1995 la Película Batman III con el debut del villano, el Acertijo.

LA MÁSCARA DEL FANTASMA
BATMAN
LA PELÍCULA DE LOS DIBUJOS ANIMADOS

Una novelización de
Andrew Helfer.
Basada en la historia original
de Alan Burnett.



Escena de la película de dibujos
animados Batman (20)

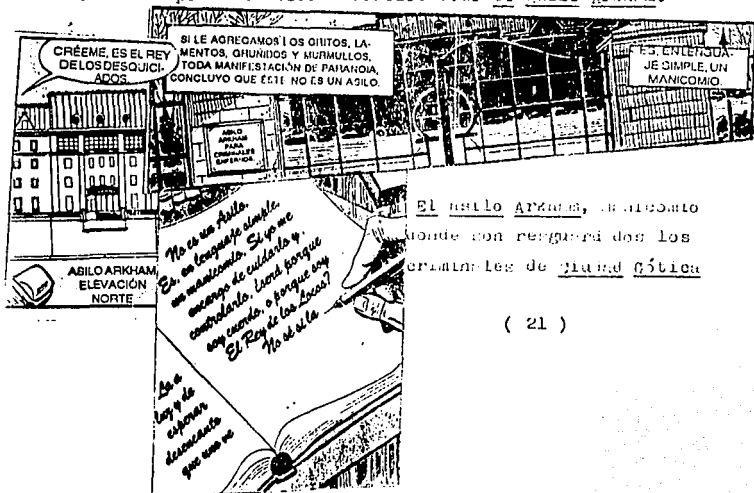
4.3. BATMAN Y LA GALERÍA DE VILLANOS

La importancia de los "malos" de la película es vital en cualquier historia, máxime cuando se trata de alguna felizmente comercializada en todo el mundo y a través de todos los medios masivos de comunicación.

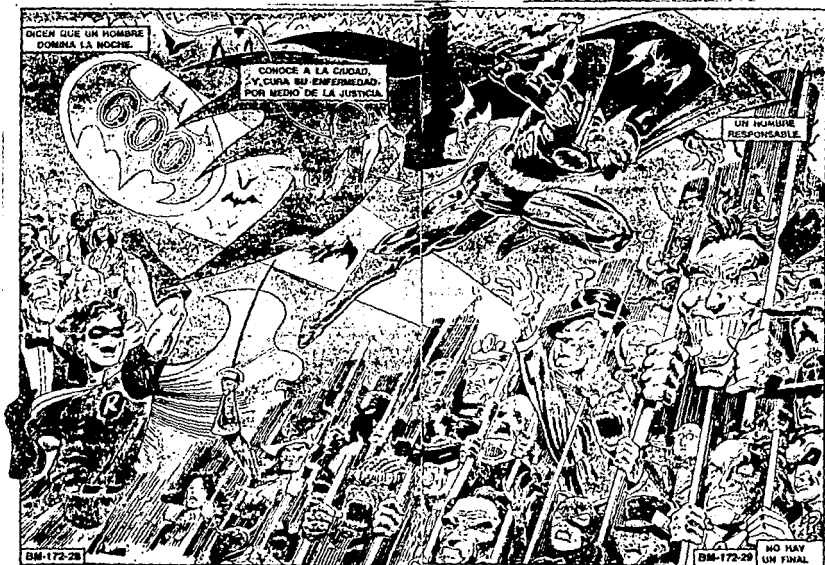
Las aventuras de Batman, El Hombre Murciélago, han sido explotadas con éxito en los comics, en la televisión, en la radio, en la cinematografía y en cuanto medio se tenga idea, por ello hablar de determinados villanos, aun cuando sean una ficción creada por imaginativos historietistas extranjeros, resulta vital.

Es probable que la conducta criminal de los desquiciados enemigos de Batman sea mejor conocida (o al menos mejor difundida) que las hazañas militares y méritos sociales de los personajes reales que han trascendido en nuestra historia.

El microcosmos del encapuchado, se compone de una gran variedad de delinquentes, sin los que El Hombre Murciélago vería frustrado el propósito de su existencia como superhéroe. El espacio físico en el que coincide esta heterogénea banda de vándalos-dementes es el manicomio de Ciudad Gótica, mejor conocido por los historietófilos como el Asilo Arkham.



El nombre de esta imaginaria institución psiquiátrica proviene de su fundador, Amadeus Arkham y su origen es el siguiente: Martin Hopkins, múltiple homicida, inaugura el asilo en calidad de primer interno. Tras huir de su cárcel, Hopkins asesina a la hija y a la esposa de Amadeus Arkham. Posteriormente el mismo Arkham se encarga de vengar la muerte de sus seres queridos y asesina a Hopkins, para así convertirse en el segundo interno de su propia institución.



Galería de villanos

EL JOCKER

Sin duda, el más distinguido huésped del Asilo Arkham es el Joker, conocido en nuestro país como el Guasón, al grado que, para sentirse como en casa, construyó una réplica de su hacienda en el interior de la institución.

El origen del Joker es un tanto incierto, desde el momento en que — a causa de su locura — él mismo duda sobre cuál fue su personalidad en el pasado, pero se especula que su nombre verdadero es Jack Naiper, un mediocre cómico de vodevil de alguna manera involucrado en la mafia.

Durante el asalto a una fábrica de productos químicos, Naiper en su huida es precipitado — por Batman — a un estanque de algún ácido, que afecta a su piel y su cabello, dejándole desfigurado el rostro con una especie de sonrisa burlesca.



El enemigo más distinguido de Batman, el Guasón también conocido como el Comodín

(23)

Así las cosas, este personaje de piel color blanco-papel y cabello verde, delinque mediante operativos en los que incluye bromas pesadas, dirigidas principalmente a lo que se llama autoridad. Para él, la broma más graciosa es el crimen.

GATÚBELA

La villana más famosa en el universo de Batman es Gatúbela (Catwoman), una mujer que delinque a través de su sensualidad y utiliza como armas únicas; los tacones de sus zapaticos y un látigo que maneja con maestría.



La villana
 más famosa en
 Batman, Gatúbela

(24)

La personalidad pública de Gatúbela es la de Selina Kyle, una prostituta metida a ladrona en el momento que descubre el robar como actividad más lucrativa que vender placer sexual. Incluso los historietistas de Batman han imaginado a éste veinte años después, tiempo en el que Bruce Wayne (o sea Bruno Díaz) ha entrado en una crisis de identidad en la que incluso se deja crecer el bigote, en ese momento Gatúbela envejecida regresa a su oficio original y se constituye en "Madame" de la principal casa de citas de Ciudad Gótica.

Pues bien, en su vida, más de una vez se recluye a Selina Kyle al manicomio del distrito. Ella es de todos y amor de nadie en Arkham.

DOS CARAS

Uno de los principales antagonistas de Batman en la historieta estadounidense, aunque es desconocido en México, es el ex fiscal Harvey Dent, también es huésped distinguido del Asilo Arkham y su origen es el que justifica su conducta criminal.



Batman, contra el villanismo Dos Caras.

Batman contra el villano

DOS CARAS

(25)

Dent, en su periodo como fiscal de distrito, siempre se distinguió por joven, galán y honesto. Durante el juicio a un melioso de nombre Maroni, éste arroja sobre el apuesto fiscal un botante de oro, que Batman desvía sin impedir que caiga sobre la nariz del rostro de Dent. El accidente le produce un shock nervioso al fiscal y en virtud a los dos caras que posee, dramáticamente inicia su carrera criminal bajo el nombre de Dos Caras y le equivoconale es su fuerza imputora.

FALLA DE ORIGEN

Dent heredó el amuleto de Marconi; una moneda con un rostro diferente en cada lado, con la que opera a través del azar; echa un volado y de acuerdo con la cara que salga, uelinqe o no. Además del odio que guarda contra Britani, se obsesiona de tal forma con el número dos que, en todas sus fechorías el "2" es el número clave en sus procedimientos.

EL PINGÜINO

Chester Oswald Cobbenot, mejor conocido en el mundo de la historieta como el Pingüino, es un ser marginado desde su niñez. De recién nacido sus padres lo rechazaron a causa de su fealdad, después lo sobreprotegeron al extremo de negarle la sociabilidad necesaria para su desarrollo.

No obstante, estos imponderables, Chester siempre tuvo una inteligencia fuera de lo común, la cual se desarrolló casi en su totalidad por estudios autodidactas, pues los otros niños se moraban de él y lo vacilaban física y espiritualmente.



El villano,
Pingüino

(26)

De tal forma, el niño pingüino crece con grandes resentimientos y tristezas que lo orillan a refugiarse en las cloacas al llegar a su edad adulta. Adquiere un poder subterráneo que le permite sembrar el terror al exterior de Ciudad Gótica. Entra y sale del Abilo Arkana, con la misma facilidad de un pingüino en el agua.

LA HIEDRA VENENOSA

Una de las grandes admiradoras de Batman es la botánica Poesia Isley, quien, ante la posibilidad de conocer a su ídolo, decide aprovechar sus conocimientos científicos — en relación con el mundo vegetal — para delinquir, pues ésta es una forma segura de acercarse al Hombre Marcialino y... ¿por qué no? tener algún affaire con él. Una vez que La Hiedra Venenosa logra su objetivo, permanece oculto por una temporada en Arkana.



La Hiedra Venenosa, in
La sexta villana en Batman

(27)

FALLA DE ORIGEN

EL ESPANTAPÁJAROS

Singular villano con notables conocimientos psiquiátricos es el Dr. Jonathan Crane, conocido como El Espantapájaros por causa de su delgado físico. Como buen psicólogo, tiene un gran conocimiento de la síque humana, además de ser un poco loco.



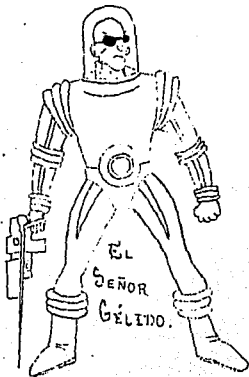
El Espantapájaros

(23)

Su "modus operandi" es robar mediante la utilización de drogas que despiertan las fobias de la gente. Este distinguido huido de Arkham, se la pasa mejor en el asilo — entre dementes y médicos mentales (quizá por su conflicto de personalidad) — que en la calle, lugar común, lleno de gentes "normales y aburridas".

EL SEÑOR GÉLIDO

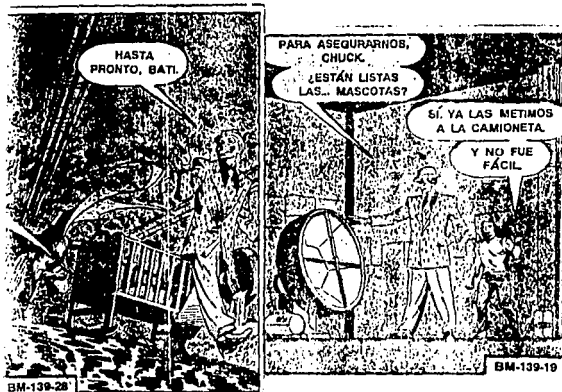
Otro de los famosos criminales en la galería de villanos en batman es Dr. Freeze (conocido en México como el Señor Gélido), un trabajador común y corriente, a quien por un descuido lamentable dejaron largo tiempo encerrado en un frigorífico y pese a sobrevivir, fue tal su impresión del mundo en ese frío espacio, que al salir del congelador le sobrevino un celo criminal junto con una obsesión sado-masoquista relacionada con las bajas temperaturas.



Dibujo del Señor Gélido

EL ACERTIJO

Finalmente, uno de los enemigos clásicos del Hombre Murciélago: El Acertijo, un criminal por vocación, cuyo verdadero nombre es Edward Nigma (o sea, E.Nigma) y su modo de operar es a través de los acertijos.



El enemigo
clásico de Batman,
El Acertijo

(39)

El origen de E.Nigma es: cuando joven se dedicaba a elaborar crucigramas para diferentes publicaciones, tal actividad era poco remunerada y prueba suerte como ladrón, arte que se le da con singular facilidad. Tras la comisión de un crimen, deja pistas a través de adivinanzas, aunque para él, el acertijo más difícil de resolver es la vida misma.

Este es uno de los villanos más simpáticos de que he tenido memoria en el mundo de la historieta, además de que no trata de justificar su conducta delictiva con tragedias ocurridas en su vida pasada. También frecuenta el Asilo Arkham, en donde prepara sus siguientes golpes y sus siguientes acrobacias.

OTROS VILLANOS

Podríamos llevarnos gran parte de las páginas de esta investigación al querer citar la totalidad de villanos que componen (o descomponen) el universo de Batman, pero considero que tanto el Sombrero Loco, Primavera, El Juguetero y decenas de personajes con aficciones mentales que han ingresado al Asilo Arkham, son un tanto menores en cuanto a la estructura del relato.

En cambio los anteriormente citados han sido la sal y la pimienta en las aventuras del señor de la noche, el Hombre Murciélago... sencillamente Batman.

4.4. BATMAN DE 1939

A 1935

(UNA CRONOLOGÍA DEL HOMBRE MURCIÉLAGO)

1939. En el número 27 de la revista Detective Comics aparece por primera vez Batman. La historia, de seis páginas, llevó como título El caso del sindicato químico y fue dibujada

por Bob Kane y escrita por Bill Finger. A los pocos meses se unieron al grupo creativo el guionista Gardner Fox y el dibujante Jerry Robinson.



El primer cómic de
Batman, se llevó por
título el caso del
sindicato químico

(31)

1940. El Hombre Murciélago se asocia con Robin en el número 33 de Detective Comics correspondiente al mes de abril. Poco después sale a la venta el primer número de Batman, en el que se introducen dos de sus más acérrimos enemigos: El Comodín y Guánabala (a quien originalmente se conoció como La Gata); es aquí donde, en un relato de dos páginas, se da a conocer el origen de Batman.

1943. La compañía Columbia pictures produce un serial cinematográfico de quince capítulos bajo el título de Batman en el que el dúo dinámico enfrenta al villano Dr. Daka.

1949. Columbia produce otra serie de películas tituladas esta vez como Batman y Robin.

1954. El psicólogo Frederic Wertham acusa a la industria del comic de contribuir a la delincuencia juvenil, razón por la cual crea un código de control para suavizar los temas tratados en las historietas. Esto tiene efectos inmediatos en Batman, quien deja de ser una figura heroica y se esfuerza por convertirse en una especie de boy-scout que lucha contra seres extraterrestres en historias alegadas de ciencia-ficción, ilustradas en su mayoría por Dick Sprang.

1964. Comienza una nueva época de auge para el Hombre Murciélago en los comics, gracias a los dibujos de Ernie Fajante que se aleja del estilo característico de Bob Kane y Dick Sprang. El editor Julius Schwartz decide encerrar el murciélago del logotipo de Batman en un óvalo amarillo, que se ha convertido en el símbolo oficial.

FALLA DE ORIGEN

1966. El doce de enero se estrenó una serie de televisión con Adam West y Burt Ward en los papeles de Batman y Robin. Los capítulos salen al aire los días miércoles y jueves. Las expresiones que comenzaban con la palabra "Gentle", utilizadas por Robin, cobraron gran popularidad.

El programa es todo un éxito y gracias a su influencia, las ventas de los cómics de Batman aumentan en forma increíble. El tema musical compuesto por Neil Hefti, llegó a ocupar uno de los primeros lugares de popularidad. Varios de los mejores actores de Hollywood aparecen en el papel de supervillanos; entre ellos, Liberace, Joan Collins, Vincent Price y Bruce Lee, este último en su personalidad de Kato, agente del Avisión Verde. Ante el éxito de la serie, se produce una película basada en los capítulos televisivos.

1967. La continuidad del programa se reduce a una sola aparición semanal.

1968. El último programa original se transmite el entonces de marzo. Seis meses después, se lanza al aire la serie de dibujos animados titulada Batman y Robin.

1969. Los derechos del programa de Batman se venden a noventa países, en los cuales se ha transmitido durante casi veinte años.

También en los cómics ocurre un cambio significativo en la historia de Batman: el creador Neil Adams comenzó a hacerse cargo del personaje.

Neil Adams creó un nuevo concepto visual de Batman. Lo hizo más alto y delgado, aunque no dejaba de verse fuerte. Hizo su capa más larga y también alargó las orejas de su capucha.

1970. En el campo de la historieta, el escritor Denis O'Neil y el dibujante Neal Adams unen fuerzas para borrar la imagen clásica de Batman y devolverle el carácter mítico, misterioso y enigmático que originalmente tenía. En esta nueva versión Batman y Robin actúan por seguridad. El juven maravilla ingresa a la Universidad de Judson donde comienza a preocuparse por problemas de índole social, tales como crisis universitarias y la pobreza latente en los barrios bajos de la ciudad.

Años después se une a la Chica Maravilla, Aqualad y otros héroes para formar el grupo de los Jóvenes Titanes donde eventualmente adopta la identidad de Ala Nocturna.

1973. Se transmite el programa de dibujos animados, Super-amigos, donde aparecen Batman y Robin.

1977. Los actores Adam West y Burt Ward graban sus voces en el programa de dibujos animados Las Aventuras de Batman.

En lo referente al cómic, el argumentista Steve Englehart y el dibujante Marshall Rogers iniciaron una serie de seis números donde exponían la corrupción política de Guida Gótica.

En esta serie, Bruce Wayne tiene un romance con Silver St. Cloud. Ella descubre la noble identidad de su amante y decide terminar la relación.

1974. Para celebrar los cuarenta años de Batman, se producen dos programas especiales de televisión.

FALLA DE ORIGEN

1984. Aparece un nuevo Robin, Jason Todd, el quien Batman sorprende robando las llantas del batimóvil. La respuesta de los lectores no es uniforme: algunos aceptan al nuevo acompañante de Batman y otros lo aborrecen.

1986. Sale a la venta El regreso del caballero nocturno (The Dark Knight Returns), en cuatro capítulos recolectados posteriormente en forma de libro por la Farner Books. Su éxito es tal que aparece en la lista de los libros más vendidos del New York Times y recibe críticas favorables en las revistas Rolling Stone y Atlantic Monthly.

En esta obra se introduce un tercer Robin; esta vez es una mujer.

1988. El segundo Robin muere a raíz de una votación realizada entre los lectores de Batman. La heroica desaparición de Robin atrae la atención de los medios publicitarios.

Este ejemplar lleva por título La Broma Mortal (The Killing Joke) donde se relata el origen del comodín.

1989. La Batmanía vuelve a estallar en un despliegue multimillonario de mercadotecnia. Seis meses antes del estreno de la película, los centros comerciales se ven plagados de mercancía relacionada con el Hombre Marciélagu.

La primer película de Batman protagonizada por Michael Keaton y Jack Nicholson se estrenó con más de mil millones de dólares en ingresos en todo el mundo.

Por su parte la editorial Via celebra los cincuenta años de Batman imprimiendo una serie de recintos clásicos de sus distintas épocas.

1990. El dibujante español Pepe Moreno diseña la primera novela de Batman ilustrada por computadora.

1992. Se proyecta la película Batman Regresa protagonizada por Michael Keaton, Danny De Vito y Mitchell Pfeiffer, encabezando las listas de taquilla.

1992/93. Batman: The Animated Series. Originalmente programada como tira de lanes a viernes en los Estados Unidos, debido a su impresionante éxito, se convierte en el único dibujo animado que se transmite en Prime Time en ese país.

1993. Batman The Ride, un nuevo juego mecánico sin precedentes se estrena en Six Plugs, los parque de diversiones de Time Warner y en Warner World en Australia.

1993. Batman: The Animated Series llega a México por Canal 5 de Telovica. Se transmite los lunes, miércoles y viernes de 6:00 a 6:30 p.m.

Esta serie se dobla en español en Venezuela para luego distribuirse en los demás países de habla hispana.

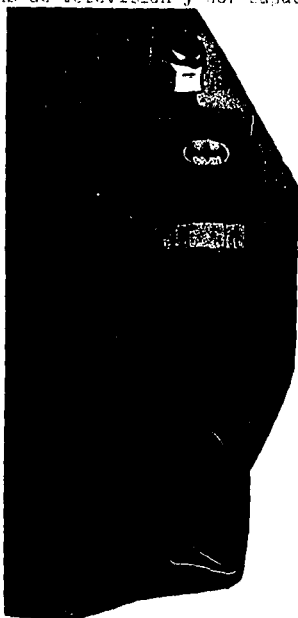
1994. Estreno de la película de dibujos animados Batman en los Estados Unidos. (El estreno en México se realiza a principios de 1995).

1995. Se estrena en los Estados Unidos Batman III, con el debut en esta serie de películas del villano, El Acertijo.

4.5. LA ADAPTACIÓN DEL CÓMIC BATMAN HECHA POR EL CINE

Como una manifestación social, el superhéroe es susceptible a resentir las reestructuraciones débiles o definitivas de la sociedad que lo elabora. Desafortunadamente, al igual que un proceso social, las readaptaciones de la heroicidad sobrenatural son casi imperceptibles a lo largo de los años y las épocas que se suceden antes de transformarla radicalmente.

Durante más de medio siglo, la historieta de Batman, originada con el creativo trabajo del dibujante Bob Kane ha sido narrada a través de todos los medios posibles: libros, historietas, programas de televisión y por supuesto películas.



Dibujo de Batman,
parte de dibujos antiguos.

(22)

FALLA DE ORIGEN

La misteriosa personalidad del héroe parece no haberse agotado aún, prueba de ello es la nueva serie de dibujos animados titulada Batman, que consta de sesenta y cinco capítulos con una duración de media hora (transmitida por canal cinco), producida por Warner Brothers.

Vale la pena recordar la historia vital de Batman, hay un extenso paréntesis que va de su nacimiento en tira cómica hasta la gran superproducción cinematográfica de 1989. Decenios en los que, una vez captado el fervor popular, el encapotado ha desarrollado incultades, estilo y complementariedad para no caer en el olvido de un "éxito fugaz".

Por ello es gracioso comprobar en México, que los comentarios propios y traducidos de los "críticos" del séptimo arte adolecen de una sustancia adecuada para interpretar una película a partir de una de sus funciones básicas; el servir de instrumento de propagación a una ideología y a su consecuente versión del mundo. Los comentaristas (más que profesionales especializados) se han lanzado a inducir gustos mediante "la escolástica"¹⁷ formulada del me gusta o no me gusta. Este criterio es general en las firmas aceptadas (por las distribuidoras, principalmente) como los portavoces ocultos en rimbombantes seudónimos o en poses de liberalismo barato.

Literalmente se abandona la reflexión constructiva para aterrizar en el campo de la visceralidad apabullante y se minimiza el impacto (medurable, a todas luces) que un símbolo o un personaje de ficción deposita en la mente de la colectividad. La resurrección de un mito publicitario y comercial es algo que compete, de alguna forma, a quienes están involucrados en mayor o menor grado en la comunicación.

Con tantos años en la espalda, Batman muestra un récord de atracción masiva bastante sui géneris. De la historietta, el quiróptero alcanza la televisión y el cine, aplicando en cada medio una particular táctica de ganarse fama. En el cómic la violencia es el resorte de la caja de sorpresas que hipnotiza a la primera generación de "fans" que, sin ir muy lejos a los recursos psicológicos de los cuentos, estimula en miras a transformarse en un valor de imaginación.

La lógica reproducción del patrón de conducta y pensamiento en la generación de los hijos y de los hijos de los hijos, sumado a la ampliación de los límites de los "cuadros y las nubes" por medio de la enseñanza de un código y una memorización de fantasías, mueve al "millonario redentor" a una esfera de superior influencia: la pantalla (chica y del celuloide); ahí Batman no compite con el esquema de su triunfo de papel y tinta, revierte el mecanismo y se somete a recibir estímulos latentes en el inconsciente y consciente de su público, Son los años sesenta, la edad dorada de la humanidad del siglo XX y el reinado del pop (manifestación elitizada y estilizada de los "demonios" de la vida común e intrascendente).

Las emisiones televisivas escurren el "barroquismo" cursi y naif de esa actualidad. La inclusión de los "oam", "pum", "sock" o "uff", típicos de las series de monitos prenden en los foros de las salas hogareñas. El salvajismo del "underground" se refina y se funde en la comicidad involuntaria de Batman y Robin salidos de las entrañas mismas de un capitalismo bonnichón y seguro de pisotear a Vietnam.

En secuela filanca del programa de televisión incurre en una similar dotificación de malabarismo circense y episodios de carnaval. El dúo dominico es una burda antítesis de la pujanza competitiva de otros superhéroes; el loro-astroje únicamente exterioriza un batiscapítulo de dos horas con el objeto de prolongar el efecto sedante del mensaje.

4.5.1. LA ADAPTACIÓN FÍLMICA

DE 1989

Para 1989 Batman reinicia en la cinematografía totalmente cambiado. Ya no se remite al caso molesto de la publicación pionera ni al "clown" de la siempre idealizada caja idiota ni a los híbridos del cinema. Ahora, Batman reúne la sofisticada agresión del decenio pasado (y de la que es antecesor y heredero) con la caracterización de un héroe en sus "n" debilidades humanas, capaz de odiar, asesinar, enamorarse o perdonar y cuyo resultado es una cinta que atrae y rechaza, no sin antes designarnos el sitio que ocuparemos en la autuación.

Aquí, el espectador se envuelve en la contraindicación de adorar al Batman del angélico y suavecito reconocimiento ante la popularidad de un estado negro que no entiende, sin embargo, lo siente terriblemente creíble. No podía ser de otra manera la tierra se ha convulsionado y nuestras creencias, por ende fueron orilladas a sobrevivir por medio de sus mutilaciones, cegaciones y modernizaciones. La imagen es una, indudablemente; e incluso, sus cualidades son vastas en suceso a la humanidad que pesen cubrir,

esa humanidad que es incrédula en superhéroes aunque explique por ellas, esa humanidad escéptica a la espectacularidad de los armamentos y los centros financieros, esa humanidad que aguarda la incertidumbre.



Batman, el príncipe de las tinieblas urbanas

(33)

¿Por qué la fascinación — no puede haber otra palabra — por Batman, la magistral película dirigida por Tim Burton? Sería insensato atribuir su éxito a la publicidad o a las maniobras de los fabricantes de íconos relacionados con El Hombre Maricélogo. ¿En torno a cuántas películas, obras de teatro o libros se han urdido campañas publicitarias que finalmente se vienen abajo si el producto carece de magia?

Y magia — en las imágenes, en los personajes, en la acción — es lo que sobra en Batman. prácticamente todo tiene una carga electrificante; una ciudad que parece extraña de Metrópolis, el clásico filme expresionista de Fritz Lang y en la cual la

autoridad pública no controla nada en absoluto. Es la imagen por excelencia de las urbes contemporáneas; impersonales, a merced del tiempo, inmersas en sombras.

Es indudable que la penetración ejercida por el cine en el subconsciente del espectador puede no sólo modificar su criterio, sino cambiarlo por completo. Lo bueno puede parecer malo; lo feo, hermoso; lo blanco, negro; lo falso, cierto y viceversa.

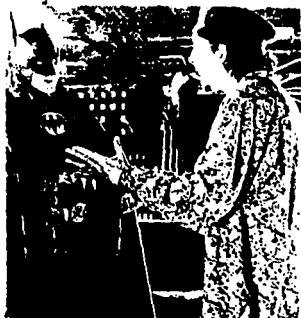
Diferentes móviles tiene cada uno de los superdotados, aunque su objetivo final siempre es hacer el bien. Algunos más fuertes e invulnerables. Otros con características sobrenaturales. Y unos cuantos más, cerca de la realidad humana, sin mayores poderes o atributos que la justicia como bandera en su cruzada contra el mal y acompañados de su ingenio. Caso concreto: Batman, El Hombre Murciélago.

¿Demasiada imaginación?, tal vez, pues El Hombre Murciélago nace de la inspiración en el genio renacentista de Leonardo da Vinci y sus maravillosas invenciones como aeronautadoras, paracaídas y helicópteros, que hicieron concebir a Bob Kane el universo Longinquo al que pertenece Batman.



El creador del Hombre Murciélago, Bob Kane

El personaje de Bob Kane, pertenece, por decirlo así, al inconsciente colectivo de la humanidad: evoca a una suerte de príncipe de las tinieblas urbanas (y más aún en la película de Burton, en la cual los matices oscuros son deliberadamente resaltados), es una variante mefitofélica y se alimenta también, por supuesto, del viejo mito del hombre con una doble personalidad: algo así como el doctor Jekyll y mister Hyde, pero que en este caso es un millonario perseguido por el pasado, atormentado por un enfrentamiento personal (pero de dimensiones cósmicas) con el Guasón y convertido en un clásico "vigilante" cobijado en las sombras.



Tim burton charla con
Michael Keaton antes de
grabarse una escena de
Batman

Si Batman es todo oscuridad, el Gansón es su alter ego: colores brillantes, humor ácido, sadismo. Con labios muy rojos y eternamente dibujando una risa sardónica, la epidermis pigmentada de blanco y la cabellera verde, se convierte ante la mirada de los atribulados contemporáneos que presencian el filme en la personalidad de la estética punk, también con una carga simbólica y mefistofélica, esencialmente cínica: "¿Alguna vez has bailado con el diablo bajo el rayo de la pálida luna?", frase dicha por él antes de ejecutar a sus víctimas.

"El Gansón oculta la deformidad de su rostro con maquillaje (a la manera de un mimo), Batman oculta sus carencias físicas, con una armadura de músculos simulados".¹⁹ Ambos están empujados, ambos tienen poder y ambos son unos inadaptados que obran al margen de la Ley.



Fotograma de la película
Batman, en escena Jack
Nicholson, interpretando
al Gansón

Batman es defensor de la clase empresarial (a la cual él mismo pertenece), se ensaña con delincuentes menores y buscan ganarle en publicidad a el guasón, ambos la necesitan para sus respectivos fines y ambos están dispuestos a recurrir en actos terroristas para lograrla.

"Robin no aparece todavía en escena porque estamos frente al origen mismo del mito. El héroe todavía actúa solo, sin más punto de apoyo que sus "juguetes" como los llama el guasón".²⁰



Fotograma de la película Batman. El héroe rescatando a Vicky Vale, representada por la bella actriz Kim Basinger

En cuestión de la música: la que rodea a los momentos épicos es esencialmente wagneriana y forma parte de la atmósfera sombría del drama; la que acompaña al Guasón (compuesta por Prince) evoca más bien al "heavy metal" y a un mundo de disonancias desquiciantes, que hace que todo contribuya a la fascinación, que hace que el cine continúe como el mejor escaparaté para realizaciones tan espléndidas como ésta.

Al respecto de lo anterior, qué mejor que Bob Kane su creador, al afirmar acerca de la adaptación hecha por Tim Burton, de su personaje Batman, al afirmar: "Cuando inventé a Batman y las demás criaturas, Batman era un misterioso y amargado ciudadano que se arrogaba el papel de policía. Todo se volvió frívolo y cómico en los 60 con el advenimiento de la serie de televisión.

pero si estuviera a mi elección, preferiría los personajes Batman misteriosos y profundos. En el filme Batman hecho en 1989, volvió a lo que era antes.

Tim Burton es un director maravilloso, que imparte soberbia atmósfera visual a sus películas. El y yo pensamos similarmente, y Batman fue representado exactamente como yo lo inventé en el comienzo. Es misterioso, tiene su aspereza, pero también es muy divertido... y eso me gusta".²¹



Tim Burton

Tim Burton, director de
la película Batman

(39)

FALLA DE ORIGEN

4.5.2. LOS VALORES SOCIALES Y SUS SÍMBOLOS EN EL CASO BATMAN

La tan comentada película Batman, como fenómeno social, originó ríos de tinta, puesto que nos encontramos en un caso típico del mercantilismo como fin último.

Pongamos las cosas en su lugar, este laberinto protege valores que se esconden como el camaleón, por medio del mimetismo de elementos que el público (consciente o inconsciente) ya los tiene asimilados y que los productores de esta espectacular película no dejaron a un lado, sino que dieron a estos una carta de ciudadanía dentro de su telar argumental sabiamente encubierto: se trata claro está, de los prototipos de los gustos y costumbres de nuestros vecinos del norte del continente, los cuales están siendo los mismos patrones que el mexicano promedio tiende al medir las cosas; esto crea una dependencia cultural, la cual es contraria y a su vez positiva a los valores de México; la primera, correspondería a los valores estéticos y toda una lista de costumbres que son por cultura ajenas a la nuestra y la segunda — la positiva — en el terreno tecnológico básicamente.

La presente producción con gran despliegue técnico, no logra salvar un problema medular: la trama, que bien podría ser la misma para Supermán, el Avispón Verde o Indiana Jones. Estamos ante una narración "chicle", un cuento mil veces contado. Esto no es un descuido, es un prototipo que el público toma como nuevo, ya que las nuevas proposiciones resultan ajenas al ensimbramiento, a la esclerosis mental o la que el público ya

ha sido acostumbrado: historias de amor, el grave peligro que corren los héroes al final, pero que faltando cinco minutos para terminar, la paz es restituida, el malo es vencido y el amor consumado. Esto es lo que vemos en el cine desde hace muchos años con una que otra variante, cuando este patrón no es usado y se propone otro, la producción es acusada de "poco clara". Las consecuencias caen por su propio peso.



fotograma de la
película Batman

(40)

Pero quizá sea el objeto-recuerdo de esta cinta lo que provoca que los comerciantes estén con una felicidad que no se les quita nadie; ya que la gente "compra llaveros, calcomanías, pijeras y demás objetos, sólo por el necho de ser de moda y no como una reacción propia de la voluntad de un individuo que decide lo que le gusta y lo que no".²²

Tráfico de material innecesario transformado en artículo de primera necesidad, ya que la publicidad hace creer al usuario que quien no esté con este personaje está fuera de "moda" (de la aceptación de la sociedad). El resultado a este tipo de manipulación masiva es bastante clara. "Vituperada, criticada, pocas veces ensalzada, excepto por quienes la aprovechan, la publicidad es vista con un poder omnipotente y culpable de prácticamente todas las desviaciones del mundo moderno, confundiendo, así, causas con efectos".²³

Los arquetipos que presenta la producción de Batman son el típico juego del bueno y el malo que ya conocemos pero es el escudo de Batman (que como todo en la película, está tomado de producciones anteriores y que el actual filme toma literalmente), lo que hace que surja un problema conceptual, ya que estamos frente a un elemento — el murciélago o vampiro — que representa el mal y/o el misterio, lo que nos hace un interrogante con respecto a esta extraña selección.

Para Herbert Schiller, "para que la manipulación sea eficaz, no debe haber pruebas de su presencia. Cuando los manipulados creen que es inevitable y natural que las cosas sean como son, la manipulación tiene éxito. En síntesis, la manipulación necesita contar con una falsa realidad que implique la negación continua de su existencia".²⁴

Emblema de Batman

(41)

Batman El Hombre Murciélago, adquiere el misterio que encierra su emblema, que no es otra cosa que una hierofanía arcaica, es decir, un elemento antiguo mágico religioso, presentado ante nosotros en una figura geométricamente balanceada de un murciélago con las alas extendidas, la cual no es una posición natural de estos animales, sino una estilización del modelo. Tal vez sea esto lo que atraiga a la adquisición de ésta por el consumidor y sea este especial símbolo lo que genere esta constante "batimanía" inventada por los comerciantes pero continuada para el que la compra.

Batman, acompañado de la batiscual

(42)

Dicho en otras palabras, este símbolo encierra un enorme atractivo a quien lo tiene, lo que ha superado en mucho lo que pensaban los que lo revivieron. ¿Por qué? y ¿cuánto va a durar?. Son preguntas con respuestas muy ambiguas, pero lo que sí es seguro es que mientras la "batimania" tenga sus altibajos, el valor del escudo seguirá intacto, lo cual demuestra, que no estamos ante cualquier logotipo, sino ante un símbolo que nos atañe y nos involucra en un pasado ya olvidado. Pero como siempre, el lector atento y después espectador crítico, verá y dará un sentido más justo a un tema que por sus implicaciones de índole social, nos han dejado las puertas abiertas, dentro de una temática inagotable que no está cerrada.



A 56 años de su nacimiento (en este 1935), Batman el personaje de historietas de Bob Kane continúa vigente gracias a la valiosa ayuda de la cinematografía

(43)

FALLA DE ORIGEN

4.5.3. BATMAN, EL SEÑOR DE LA NOCHE

Una tarde, el médico millonario Thomas Wayne estaba lleno de angustia. Sus acciones de la bolsa de valores estaban al borde del colapso, su ruina era inminente. Su hijo Bruce insistía en que jugara con él; la actitud del chiquillo le resultó demasiado irritante y por vez primera en su vida, abofeteó a Bruce. ¡El niño fue incapaz de comprender, y lo maldijo...!

— ¡Ojalá que te fueras! — gritó Bruce saliendo de la habitación.

Pasaron unas horas y el temor cursátil dio paso a una nueva estabilidad. Las acciones y el futuro económico de los Wayne estaban de nuevo asegurados. Avergonzado de su acción, Thomas hizo las paces con Bruce. Le ofreció llevarlo al cine.

Después, junto con su esposa Murtha, Thomas salió de ver La marca del Zorro tomando a Bruce de la mano. Repentinamente, un asaltante salió de la oscuridad. Mató a Thomas y Murtha, pero impresionado con los ojos llenos de angustia de Bruce, dejó vivir al niño.

Tal es el nacimiento de Batman, El Hombre Murciélago. Obsesionado con aniquilar el crimen, como si de algún modo fuera el culpable de la muerte de sus padres, Bruce Wayne se dio a la tarea de noche persiguiendo a todo tipo de criminales.

Desde 1939, año en el cual el entonces joven historieta Bob Kane concibió a nuestro héroe nocturno, los aficionados a los comics se han emocionado con las aventuras de este ser desquiciado, con las peripecias que este hijo de la noche, que

rebusca en callejones oscuros en busca no de quién se la hizo, sino de quién se las pagará...

Batman durante su larga existencia dentro del comic, ha tenido que enfrentar una serie de malos entendidos y prejuicios, que solamente logran obstaculizar la comprensión del personaje.

El código de conducta de Batman siempre se ha basado en aquel juramento pronunciado por él, durante una noche subsecuente a la que asesinaron a sus padres: "juro por el espíritu de mis padres, vengar sus muertes pasando el resto de mi vida peleando en contra de los criminales".

Independientemente del aparato publicitario que lo rodea, lo mismo que a sus demás "hermanos" de la página de historietas, Batman se ha convertido en un ser perenne dentro de la imaginaria popular de este siglo. Ya se quejaba alguna vez el maestro Luis Ríos "Rius", que pocos niños desconocían las andanzas de héroes verdaderos como Zapata o Morelos. Pero, cuando menos actualmente, Batman dista de ser un producto dirigido al público infantil.

Hoy día, las historietas se producen pensando en el adulto necesitado de aventuras, vividas aunque sea por seres imaginarios. Envuelto dentro del inevitable mercantilismo gráfico, Batman destaca como una perla envuelta en todo cientos de narraciones, unas más acertadas que otras, una hecho del Hombre Murciélagu y de todos los personajes que lo rodean, seres inmortales.

¿Y de qué sirve un héroe sin villanos? Los más efectivos han sido los muy conocidos Acertijo, Pinguino y Gatúbela. El Joker, conocido de modo infame como Gusón, se merece no un comentario aparte, sino un estudio completo: Está casi tan loco como Batman y si éste dirige su furia contra lo que va en contra de la sociedad, Joker propone el desorden como escape de la realidad. De nuevo, los no aficionados a Batman desconocen que Joker violó a Batichica, le dio un tiro y la dejó inválida. Si un Gusón hace esto en plan de broma, preocupémonos cuando la cosa vaya en serio.

Para reconocer de verdad a Batman y su universo, debemos remitirnos a la historieta, de preferencia la de manufactura reciente en nuestro país, por ser más económica que los originales estadounidenses. Las ediciones de la desaparecida Editorial Novaro, si bien realizadas con gran calidad gráfica, adolecen de grandes deficiencias en cuanto a las traducciones. Requerían castellanizar todos los nombres, al grado de la desesperación. Un ejemplo, si bien no directamente de Batman; un personaje llamado Roy Harner apareció como Tito Gascón.

Así como las traducciones, las transposiciones de un medio a otro nunca dejaron contentos a todo el mundo. Los amantes de los comics protestan cuando una obra es llevada a la pantalla; por su parte, los cinéfilos piensan que las películas son a veces superiores a los comics que fueron tomados como texto o guión. Como en todo hay que analizar con objetividad las cosas... y no siempre los amantes de los comics son objetivos... Tampoco los amantes de la cinta de plata.

En ambos fluye una desbordante creación imaginativa con sus propias características, es decir con sus recursos. Desde luego no hay media para ubicar la literatura dentro del cine. Grandes comics han sido pasados a la pantalla, unos con éxito, otros sin pena ni gloria. Pero la discusión se podría centrar en otros aspectos: ¿cómo queda la imaginación? En los comics, la escenografía en acción la pone el lector. Pone incluso sus emociones, sus traumas, sus complejos, sus sueños. Idealiza a los personajes; les da voz, imagen y define circunstancias. A veces se identifica con ellos; es un poco como oír el radio: oímos la voz de una dama y la imaginamos como quisierámos que fuera.

En cambio, en el cine, las imágenes hablan por sí solas. Personajes y circunstancias son recreados por el director, artistas y técnicos. Muchos temas son sorprendentes... muchos nuevos. ¿Dónde está el arte? El arte está en todo, siempre y cuando se tenga la sensibilidad y calidad para hacerlo. El arte se hace. De un cómic aparentemente pobre puede hacerse una gran película. A veces el cómic es malo, pero en la pantalla ocurre lo opuesto o viceversa.

Como en todo en esta vida, no puede haber afirmaciones tajantes. Todo tiene una relatividad.

Muchos comics han sido reeditados después de que se han utilizado como historias para cine. Antes eran prácticamente desconocidos, incluso el escritor y dibujante (a veces es la misma persona). La fama fluye de un lado a otro, siempre y cuando sea calidad lo que se exhiba en la cinta de plata.

FALLA DE ORIGEN

Con un buen director, con buenos artistas y técnicos, el cómic puede estar en la pantalla. Su elemento proviene de la pluma del escritor y del dibujante. Por ello cuando hablamos de cine y cómic, podemos afirmar que nada está escrito... o filmado.

Sólo resta recomendar que la película de Batman se disfrute como lo que es, una adaptación llevada al cine de un original diferente.

Las historietas no hacen
a los personajes, los personajes
hacen las historietas.

Editorial Vid.

N O T A S

1. Robert "Bob" Kane.- Nació el 25 de octubre de 1917, en la ciudad de Nueva York; actualmente radica en Los Angeles, California.

Su mayor creación fue El Hombre Murciélago Batman, que fue publicado por primera ocasión en Detective Comics, trabajando este personaje hasta 1966.

Su autobiografía fue publicada en 1983 por Eclipse con el título Batman and Me.

Otros personajes fueron: Ginger Snap (1938), Oscar the Gumshoe (1938) y Clip Carson.

Bob Kane es el creador de uno de los más singulares y exitosos personajes en la historia del cómic, que le ha dado grandes ganancias económicas.

2. Martín Carlos Estrada, 50 años de Antiaventuras, Revista de revistas, semanario de Excelsior, núm. 415, p. 22. 13 de octubre de 1959.
3. Cómic, Batman, documentos clasificados, núm. 102, p. 43. 29 de agosto de 1991.
4. La compañía DC Comics Inc; de Estados Unidos, publica actualmente en 1995 Batman, en tres historietas; Shadow Box, The Batman Adventures y Detective Comics, que se imprimen en Canadá, dado que la calidad del papel es mucho mejor, sus oficinas, se encuentran en Avenida de Las Americas, New York, NY.

5. Javier Goma y Román Gubern, Los comics en Wollywood una mitología del siglo, Las tinieblas del cazador, p. 211.
6. Francisco Calzada Jáuregui, El cómic de Batman, Revista de revistas, semanario de Excelsior, núm. 4153, p. 21. 13 de octubre de 1993.
7. El Hombre Murciélago decide convertir a Jason en su nuevo compañero, pero le diseña un traje más sofisticado y en lugar de darle el nombre de Robin, le hace llamar Nightwing (Ala Nocturna), que aparece por vez primera en el cómic Teen Titans número 43.
8. Héctor Huerta, De Robin a Robin, Revista de revistas, semanario de Excelsior, núm 4350, p. 03. 14 de junio de 1993.
9. Francisco Calzada Jáuregui, Batman en los comics, Revista de revistas, semanario de Excelsior, núm. 4303, p. 39. 20 de julio de 1992.
10. Agencia ANSA, De capa caída, Batman se jubilará a los 54 años, el joven Azrael lo sustituirá con nuevo atuendo, Las Opciones, p. 1. 20 de mayo de 1993.
11. Era evidente que los productores intentaban llevar a las pantallas lo más fielmente posible los personajes del cómic, luego de haber aparecido el primer número en las postrimerías de los años 30 creado por Bob Kane, quien presenta a este héroe en el número 27 de una serie que conducía bajo el nombre de Detective Comics. Esto sucede en mayo de 1939.

12. Javier Coma y Román Gubern, op.cit.; p.211.
13. Adam West, nacido en Washington el 19 de septiembre de 1939 inició la carrera de actor como el sargento Steve Nelson en la serie policiaca Los Detectives, que estelarizó Robert Taylor en el rol del capitán Matthalbrook, producida por la ABC TV del 16 de octubre al 22 de septiembre de 1961 para ser reanudada por la NBC del 29 de septiembre al 21 de septiembre de 1962.
14. César Aguilera. Batman continúa, medio siglo después, Revista de revistas, semanario de Excelsior, núm. 4304, p. 36. 27 de 1992.
15. La prensa bautizó al vehículo utilizado por Batman, como Batimóvil. De igual manera, a los otros implementos utilizados por este superhéroe se antepuso el prefijo "Bati". Así tenemos La Batisoga, El Batarrang, etc. Algunos estudiosos de cuestionable reputación han llegado a afirmar que el propio Batman utilizaba estos calificativos. Ante la severidad de su carácter, esto resultaría poco probable.
16. Algunos estudiosos se han aventurado a declarar, que Batman alentaba a sus protegidos a realizar juegos de palabras, i.e; frases que comenzaban con el apjetivo "Santo (a)" seguido de un determinado sustantivo, v.g. "Santus notas". Según las apariencias, buena parte de sus coetáneos consideraban insulsa esta práctica. No obstante que los distintos jóvenes que encarnaron a Robin pudieron, en algún momento, proferir fatuidades de tal magnitud (no debemos olvidar que provenían de estratos bajos de la sociedad); resulta difícil imaginar que una persona de la preparación de su mentor hubiera fomentado tal actitud.

FALLA DE ORIGEN

17. La escolástica; es la enseñanza filosófica propia de la Edad Media, en la que dominan los preceptos de Aristóteles.
18. Graciela Garza, Habla el creador de Batman, Revista de revistas, semanario de Excelsior, núm. 4304, p. 48, 27 de julio de 1992.
19. José Andrés Niquet, Batman, el filme, Revista de revistas, semanario de Excelsior, núm. 4159, p. 46. 13 de octubre de 1989.
20. Rodrigo Galvillo, Batman, príncipe de las tinieblas urbanas, Revista de revistas, semanario de Excelsior, núm. 4159, p. 41. 13 de octubre de 1989.
21. Graciela Garza, op. cit; p. 48.
22. Alfredo Zamacho Olivares, ¡Aguas con la Batimaníal!, Revista de revistas, semanario de Excelsior, núm. 4159, p. 36. 13 de octubre de 1989.
23. Enrique Guinsberg, publicidad: Manipulación pura in reproducción, p. 11.
24. Herbert Schiller, Los manipuladores de cerebros, p. 24.

FALLA DE ORIGEN

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

1. Edición especial para México, in colección Marvel/DC,
¡La batalla del siglo, Superman vs. el sorprendente Spider-Man
y Batman vs. El Increíble Hulk, p. 175. 13 de setiembre de
1994.
2. Francisco Calzada Jáuregui, Grandes creadores del cómic
estadounidense, Revista de revistas, semanario de Excelsior,
núm. 4347, p. 43. 24 de mayo de 1993.
3. Francisco Calzada Jáuregui, Batman en los cómics, Revista de
revistas, semanario de Excelsior, núm. 4303, p. 37. 20 de julio
de 1992.
4. Portada del cómic Batman, núm. 142, 3 de junio de 1993.
5. Detective comics, Batman, núm. 659, p. 14. Mayo de 1993.
6. Javier Coma y Román Gubern, Los cómics en Hollywood una
mitología del siglo, Las tinieblas del cazador, p. 211.
7. Héctor Huerta, De Robin a Robin, Revista de revistas,
semanario de Excelsior, núm. 4350, p. 62. 14 de junio de 1993.
8. Edición especial, Batman, "Muerte en Familia", p. 37. 21 de
enero de 1988.
9. Cómic, Batman, núm. 147, p. 30. 17 de agosto de 1993.
10. Cómic, Batman, núm. 173, contraportada, 6 de febrero de
1994.
11. Edición especial, Batman, La caída del Supercrílogo, tomo
número cuatro, p. 63. 15 de julio de 1994.

12. César Aguilera, Batman continúa, medio siglo después, revista de revistas, semanario de Excelsior, núm. 4304, p. 35. 27 de julio de 1992.
13. Javier Coma y Román Gubern, op. cit; p. 210.
14. César Aguilera, El Batman de 1966 y ahora el de 1989, Revista de revistas, semanario de Excelsior, núm. 4159, p. 25. 13 de octubre de 1989.
15. Javier Coma y Román Gubern, op. cit; p. 203.
16. César Aguilera, Batman continúa, medio siglo después, Revista de revistas, semanario de Excelsior, núm. 4304, p. 36, 27 de julio de 1992.
17. Ibidem, p. 37.
18. Pepe Tamez, Batman regresa mejor que antes, revista Somos, núm. 54, p. 6. 16 de julio de 1992.
19. Elizabeth Vargas Paredes, Batman regresa y de que manera, revista TV y Novelas, núm. 15, p. 126. 15 de julio de 1992.
20. Martín Arceo, Batman regresa... ¡en sus mejores aventuras animadas! Revista de revistas, semanario de Excelsior, núm. 4365, p. 64. 27 de septiembre de 1993.
21. Edición especial, Batman, la cuna del Marciélogo, p. 6. 15 de enero de 1994.
22. Cómic, Batman, núm. 172, p. 29.
23. Cómic, Batman, núm. 135, p. 30.
24. Cómic, Batman, núm. 173, p. 3.
25. Martín Arceo, op. cit; p. 64

26. Cómic, The Batman Adventures, núm. 1, p. 6. octubre de 1992.
27. Rafael Muñoz Saldaña, El regreso de Batman, Revista de revistas, semanario de Excélsior, núm. 4348, p. 39. 31 de mayo de 1993.
28. Cómic, Batman, núm. 146, p. 29. 3 de agosto de 1993.
29. Boceto, proporcionado por Editorial Vid, del villano, el Señor Gélido.
30. Cómic, Batman, núm. 139, p. 19. 23 de abril de 1993.
31. Primer cómic de Batman, proporcionado por Editorial Vid.
32. Viñeta de Batman, dibujo de la película La Máscara del Fantasma, proporcionado por Editorial Vid.
33. Fernando Argueta G, Batman Returns, Revista de revistas, semanario de Excélsior, núm. 4303, p. 42, 27 de julio de 1992.
34. Graciela Garza, Habla el creador de Batman, Revista de revistas, semanario de Excélsior, núm. 4304, p. 48. 27 de julio de 1992.
35. Portada de Revista de revistas, semanario de Excélsior, con motivo del 50 aniversario del Hombre Marciélogo, núm. 4159, 13 de octubre de 1989.
36. César Aguilera, Trayectoria de Tim Burton, director de Batman, Revista de revistas, semanario de Excélsior, núm. 4303, p. 45. 20 de julio de 1992.
37. Raúl Gomez Miguel, Batman: El superhéroe, la rentabilidad de su existencia, Revista de revistas, semanario de Excélsior, núm. 4159, p. 44. 13 de octubre de 1989.

38. Federico Schaffler González, Batman deja de ser buena gente, Revista de revistas, semanario de Excélsior, núm 4159, p. 26. 13 de octubre de 1989.
39. César Aguilera, op.cit; p. 44.
40. José Andrés Niquet, Batman, el filme, Revista de revistas, semanario de Excélsior, núm. 4159, p. 48. 13 de octubre de 1989.
41. Emblema de Batman, proporcionado por Editorial Vid.
42. Viñeta de Batman, proporcionada por Editorial Vid.
43. Agencia ANSA, De capa caída, Batman se jubilará a los 54 años, el joven Azrael lo sustituirá con nuevo atuendo, Las Opciones, p. 1. 20 de mayo de 1993.

BATMAN



EL SEÑOR DE LA NOCHE...



CONCLUSIONES

El cómic y el cine tienen mucho en común: el lector y el espectador se encajonan en una solitud psicológica basada principalmente en el sentido de la vista, a pesar que estos diferentes medios o niveles de comunicación no sólo atraen a distintos públicos, sino también tratan los mismos temas en diversas formas, tal es el caso del cómic Batman, llevado al séptimo arte.

Existen muchos casos en que las transposiciones del cómic al cine no tienen mucho éxito y es que se tiende a racionalizar o a humanizar a una infinidad de héroes que en el cómic se encuentran a sus anchas y que son capaces de las más increíbles hazañas, pero al transplantarlas al cine, las trivializan y hacen que pierdan todo su encanto original.

El fenómeno de los superhéroes en la pantalla grande, no es otra cosa más que la utópica búsqueda con la perfección. Misma que ningún hombre común podría jamás alcanzar.

Es por eso que la imagen tanto del cómic, como del cine son una cosa viviente que podría interpretarse como medio o como tecnología, puesto que los medios, al prolongar algún aspecto físico o psíquico del hombre, son cosas vivientes, es decir ambos a lo largo de la historia han sido extensiones de los dos por la ayuda, que el cine recibe del cómic y el cómic del cine, para hacerse cada vez medios más depurados y de mayor calidad artística.

FALLA DE ORIGEN

Sin temor a equivocarme, puedo afirmar que no ha existido ningún cómic de calidad que haya sobrevivido a su trasplante fílmico y existe una gran riqueza de personajes que no han sido aprovechados; como los Cuatro Fantásticos, el Hombre Araña, Capitán América y muchos más que esperan que algún productor con imaginación decida trabajarlos.

En el cómic como en el cine, lo que se expresa y cómo se expresa es gracias a la imagen que se elabora en el uso. De este uso depende reflejar los meandros que lo llevan de la fantasía a la realidad y de la habilidad al conocimiento preciso de la estructura que se combina de tres partes para recibir su luz tutelar:

- a) son historietas narradas en una sucesión de imágenes.
- b) un personaje central o un grupo de personajes; y
- c) un texto o diálogos comprendidos en el interior de los dibujos.

Nuestro estudio se abocó a el análisis comparativo del contenido de la comunicación aplicado a la adaptación del cómic Batman hecho por el cine. Para buscar la importancia de estos medios, en las que encontramos:

- El cine y el cómic se retroalimentan. Tim burton el productor, retoma elementos del cómic para hacer su versión cinematográfica basada en los personajes creados por Bob Kane, que generaron que el cómic se viera influido por la película, los dibujos ahora tienen características cinematográficas.

- El cómic es uno de los medios de expresión artísticos de este siglo más fuertes, la prueba es la venta de miles de millones de ediciones en todo el mundo.

- El cine es una de las formas artísticas menos prejuiciosas, ya que ha hecho adaptaciones de cómic buenos y malos; realizando sus propios argumentos como la película Batman, sin olvidar que el cómic hace lo mismo, al crear una adaptación de la película en la que la editorial Vid por tener los derechos traduce la publicación realizada en los Estados Unidos.

- En los últimos años los filmes han tenido una crisis considerable de argumentos, a tal grado que el cine norteamericano como el más representativo, está cubriendo ese hueco al adaptar cosas ya hechas y reelaborándolas en largometrajes. Pero a pesar de esto el séptimo arte ha proporcionado grandes obras.

- Gracias a que el cine no tiene variedad de argumentos, convierte aún más popular al cómic en un país como México al realizar sus adaptaciones, permitiendo a las editoriales en nuestro país reeditar comics de números anteriores provocando en nuestros días el llamado boom del cómic norteamericano.

El cómic y el cine son dos mensajes distintos, armados de diferente forma, en la que se interpreta un mundo distinto y que tienen su propio público y diferente avance; bajo sus característicos argumentos. Son entes diferentes con un lenguaje propio en que la creación imaginativa de un medio no supera a otro sino se retroalimentan para llegar a una perfección.

FUENTES DE CONSULTA

BIBLIOGRAFÍA

- Manual para elaborar trabajos de investigación documental, Editores Mexicanos Unidos, S.A., México, 1984, 35 pp.
- Mendieta Alatorre, Angeles. Tesis profesionales, Ed. Porrúa, S.A., México, 1983, 306 pp.
- Ramón García-Pelayo y Gross. Penitenciarío Larousse ilustrado, Ed. Larousse, México, 1982, 1663 pp.
- Rojas Soriano, Raúl. Guía para realizar investigaciones sociales, UNAM, Textos Universitarios, México, 1982, 125 pp.
- Paoli, Juan Antonio. Comunicación e información, Ed. Trillas, S.A., México, 1985, 138 pp.
- Río, Eduardo del. La vida de cuadreros. Guía incompleta de la historieta, Ed. Grijalbo, S.A., México, 1984, 207 pp.
- Gallo, Miguel Ángel. Los cómics: un enfoque sociológico, Ediciones Quinto Sol, México, 1981, 128 pp.
- Ma. Adela Hernández, Mendiola Selv. Dr. Manual de dirección cinematográfica, UNAM, Escuela ENEP Aragón, Textos de Ciencias Políticas de la ENEP Aragón, México, 1983, 113 pp.
- Helfer Andrew. La máscara del fantasma, historia, la película de dibujos animados. Ed. Vid, México 1984, 127 pp.

Gubern, Ramón. El lenguaje de los cómics, Ediciones de bolsillo Núm. 195, Barcelona, 1972, 185 pp.

Rafols, J.F. Historia del arte, Ed. Ramón Sopena, S.A., colección biblioteca hispana, Barcelona España, 1957, 127 pp.

Herner, Irene. Mitos y monitos, historietas y fotomontajes en México. Ed. Nueva Imagen, México, 1984, 258 pp.

Herner, Irene. Tarzán el hombre mito, Edit. Posada, México, 1984, 128 pp.

Annie, Baron-Carvais. La historieta, Ed. PGE, México, 1983, 181 pp.

Eco, Humberto. Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas. Ed. Lumen, Barcelona, España, 1968, 403 pp.

Tubau, Iván. Dibujando historietas, Barcelona, ATE, 162, 162 pp.

Silva, Ludovico. Teoría y práctica de la ideología, Ed. Nuestro Tiempo, México, 1971, 222 pp.

J.L. Rodríguez Diéguez. El cómic y su utilización didáctica, los tebeos en la enseñanza, Ed. Gustavo Gili, México, 1993, 150 pp.

Rodríguez, Eulalio Ferrer. El cómic es algo serio, Antología Ed. EUPESA, colección Comunicación Visual, México 1982, 198 pp.

- J.M Parramón. Como dibujar historietas, Instituto Parramón, Barcelona, España, 1974, 67 pp.
- Gubern, Román. La mirada oculta, exuberación de la iconosfera contemporánea. Ed. Gustavo Gili, S.A., Barcelona, 1987, 413 pp.
- May, Renato. Le tecniche della realizzazione cinematografica, Guinzioni "17", 89 pp.
- Sadoul, George. Las maravillas del cine, Ed. FOM, 2a. ed., México, 1974, 271 pp.
- Sadoul, George. Historia del cine mundial, desde los orígenes hasta nuestros días, Ed. Siglo XXI, México, 1977, 554 pp.
- Gutiérrez, Espada Luis. Narrativa fílmica, teoría y técnica del guión cinematográfico, Ed. Pirámide, S.A., Madrid, España, 1978, 353 pp.
- Rose, Tony. Así se hace cine, Ed. Instituto Parramón, Barcelona, España, 1973, 220 pp.
- Menotti, Mose. El arte y la técnica de filmar, Ed. Hispano Europa, 1973, 255 pp.
- Castodio, Alvarado. Notas sobre cine, Ed. Patria. S.A., México, 1952, 117 pp.
- H. Mario, Raimondo Souto. Técnica del cine documental y publicitario, Ed. Omega S.A., Barcelona, España, 1976, 338 pp.

FALLA DE ORIGEN

Feldman, Simón. Realización cineantográfica, Editorial Gedisa serie práctica, México, 1983, 205 pp.

Metz, Christian. Lenguaje y cine, Editorial Planeta, Barcelona, España, 1973, 349 pp.

Tudor, Andrew. Cine y comunicación social, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, España, 1974, 288 pp.

Román, Gubern. Historia del cine, volumen I, Editorial Lumen, Barcelona, España, 1982, 586 pp.

Piero Zanotto. Cine de animación, prehistoria de los dibujos animados, enciclopedia del 7o arte, tomo 4, Editorial Bura Lan, S.A, San Sebastián, España, 1973, 114 pp.

Ernesto Álvarez Cortes. El cine animado como medio expresivo, Dirección de actividades cinematográficas. UNAN, México, 1980, 60 pp.

John Halas y Roger Mervell. La técnica de los dibujos animados, Editorial Omega, Barcelona, España, 1960, 371 pp.

Georges Sadoul. Histoire Générale du Cinéma, Editions de Denoel, Paris, 1948, 188 pp.

Pierre Fresnault-Dervelle. El espacio interpersonal en los comics. Semiología de representación, teatro, televisión, comic, de André Heibo, et alit, Editorial Gustavo Gili, S.A, Barcelona, España, 1978, 227 pp.

Javier Coma y Román Gubera. Los cómics en Hollywood, Ed. Plaza y Janés, Barcelona, España, 1933, 256 pp.

Perisic, Goran. Los dibujos animados, Ed. Oregui, Barcelona, España, 1973, 249 pp.

Así se hacen películas de dibujos. Ed. Tietjens, serie "foto-como hacerlo". Instituto Parramón, Barcelona, España, 1979, 120 pp.

Gurial, Fernando. El ojo de Ojo, UNAM, México, 1980, 218 pp.

Schiller, Hecoert. Los manipuladores de cerebros, Ed. Gedisa, Barcelona, España, 1937, 237 pp.

Guinsberg, Enrique. Publicidad: Manipulación para la reproducción, Ed. Plaza y Valdés, México, 1937, 324 pp.

Paul, Alan. El sitio de Mecondo y el ojo Toronto Buenos Aires, Ed. PDR, México, 1982, 174 pp.

Barroquín, José Ma. Diccionario ortográfico, Ed. Pax, México, 1994, 182 pp.

Berelson, Bernard y otros. Introducción al análisis de contenido. UNAM, ENEP Asistén, selección de lecturas, centro de estudios interdisciplinarios de apoyo a la docencia, México, 1933, 200 pp.

HEMEROGRAFÍA

Trujillo, Iván. Pantalla, número 17, Dirección General de Actividades cinematográficas de la Coordinación de Difusión cultural/UNAM, México, 1992, 48 pp.

Editorial Televisión. Condorito, número 303, 27 de enero de 1988, 48 pp.

Editorial Vid. Archi, número 46, 12 de mayo de 1987, 65 pp.

Fasja, Tawil Elías. Séptimo arte, Ed. Séptimo Arte, número 4, 19 de mayo de 1994, 40 pp.

Etienne, Julio J. El primer plano, Ed. Magno Central de publicaciones, número 1, 12 de julio de 1992, 64 pp.

Jesús Gallegos. Tv y novelas, Ed. PROVENEMEX, año XIV, número 15, 3 de noviembre de 1983, 128 pp.

Laviada, Laura D.B. Somos uno, Ed. Eres, año III, número 54, 16 de julio de 1992, 72 pp.

Laviada, Laura D.B. Eres, Ed. Eres, año IV, número 77, 30 de septiembre de 1988, 96 pp.

Kikuchi, Teruhide. Club nintendo, Ed. Samra, año III, número 1, 7 de enero de 1994, 72 pp.

García, Medrano Renward. Tiempo, año XLIX, número 2591, 27 de diciembre de 1991, 48 pp.

Editorial Vid. Batman, números del 100 al 87, (año 1991 a 1995).

Jacobs, Norman. Comics Scene, publications starlog, número 34, junio de 1993, New York, Estados Unidos, 68 pp.

Jacobs, Norman. Comics Scene, publications starlog, número 45, septiembre de 1994, New York, Estados Unidos, 68 pp.

Editorial Vid. Batman, muerte en familia, número único, 21 de enero de 1988, 144 pp.

Dennis O'Neil, Steve Erwin y otros. Batman regresa, la adaptación oficial en comic de la película de Warner Bros, Ed. Vid, México 1992, 64 pp.

Dennis O'Neil, Jerry Ordway y otros. Batman, la adaptación oficial en comic de la película de Warner Bros, Ed. Vid, México 1983, 21 de enero, 60 pp.

DC Comics Inc. A Warner Bros. Inc. Company. Batman, shadow box, septiembre de 1991, 25 pp.

DC Comics Inc. A Warner Bros. Inc. Company. Batman, knightfall, detective comics, número 493, septiembre de 1993, 25 pp.

DC Comics Inc. A Warner Bros. Inc. Company. The Batman adventures, número 1, octubre de 1992, 25 pp.

Editorial Vid. Batman, la caída del murciélago, tomo 1, edición especial, México 1994, 144 pp.

Editorial Vid. Batman, la caída del murciélago, tomo 2, edición especial, México 1994, 144 pp.

Pérez, G. Jesús. Universitas, para superarte, Sociedad Mexicana de Universitarios, A.C., México 1992, número 12, 42 pp.

Editorial Vid. Batman, versus depredador, número único, 21 de enero de 1995, 106 pp.

Editorial Vid. Batman vs Hulk, número único, 26 de diciembre de 1994, 174 pp.

Flores, Muñoz Carlos. Anécdotas del deporte, Radar editores, número 5, 16 de diciembre de 1992, México, 31 pp.

Regino Díaz Redondo. revista de revistas, semanario de Excélsior, número 4159, 13 de octubre de 1989, 64 pp.

Regino Díaz Redondo. revista de revistas, semanario de Excélsior, número 4303, 20 de julio de 1992, 80 pp.

Regino Díaz Redondo. revista de revistas, semanario de Excélsior, número 4304, 27 de julio de 1992, 80 pp.

Regino Díaz Redondo. revista de revistas, semanario de Excélsior, número 4322, 30 de noviembre de 1992, 80 pp.

Regino Díaz Redondo. Revista de revistas, semanario de Excélsior, número 4346, 17 de mayo de 1993, 80 pp.

Regino Díaz Redondo. Revista de revistas, semanario de Excélsior, número 4347, 24 de mayo de 1993, 80 pp.

Regino Díaz Redondo. Revista de revistas, semanario de Excélsior, número 4348, 31 de mayo de 1993, 80 pp.

Editorial Vid. Batman, la caída del murciélago, tomo 3, edición especial, México 1994, 144 pp.

Editorial Vid. Batman, la caída del murciélago, tomo 4, edición especial, México 1994, 152 pp.

Editorial Vid. Batman, la cruzada del murciélago, tomo 1, edición especial, México 1994, 95 pp.

Editorial Vid. Batman, la cruzada del murciélago, tomo 2, edición especial, México 1994, 95 pp.

Editorial Vid. Batman, la cruzada del murciélago, tomo 3, edición especial, México 1994, 95 pp.

Editorial Vid. Batman, la cruzada del murciélago, tomo 4, edición especial, México 1994, 95 pp.

Editorial Vid. Batman, la cruzada del murciélago, tomo 5, edición especial, México 1994, 95 pp.

Editorial Vid. Batman, la cruzada del murciélago, tomo 6, edición especial, México 1994, 95 pp.

Editorial Vid. Batman, la cruzada del murciélago, tomo 7, edición especial, México 1994, 95 pp.

Editorial Vid. Batman, la cruzada del murciélago, tomo 8, edición especial, México 1995, 95 pp.

Editorial Vid. Batman, la cruzada del murciélago, tomo 9, edición especial, México 1995, 95 pp.

Regino Díaz Redondo. Revista de revistas, semanario de Excélsior, número 4349, 7 de junio de 1993, 80 pp.

Regino Díaz Redondo. Revista de revistas, semanario de Excélsior, número 4350, 14 de junio de 1993, 80 pp.

Regino Díaz Redondo. Revista de revistas, semanario de Excélsior, número 4365, 27 de septiembre de 1993, 80 pp.

Regino Díaz Redondo. Revista de revistas, semanario de Excélsior, número 4395, 25 de abril de 1994, 80 pp.

Iván Gutierrez Isaza. Fácil dibujar, número 19, 28 de septiembre de 1992, 30 pp.

Guillermo Ibarra. El Nacional, 20 de diciembre de 1992, 48 pp.

O'Farril, Romulo. Novedades, 24 de julio de 1993, 14 pp.

Guillermo Ibarra. El Nacional, 10 de junio de 1989, 48 pp.

Vázquez, Raña Mario. Esto, 16 de mayo de 1993, 46 pp.

Regino Díaz Redondo. Excélsior, 28 de febrero de 1993, 8 pp.

Ealy, Ortiz Juan Francisco. El Universal, 23 de junio de 1992, 24 pp.

Ealy, Ortiz Juan Francisco. El Universal, 3 de febrero de 1991, 24 pp.

Ealy, Ortiz Juan Francisco. El Universal, 16 de enero de 1993, 24 pp.

Ealy, Ortiz Juan Francisco. El Universal, 20 de diciembre de 1992, 24 pp.

FALLA DE ORIGEN

Ealy, Ortiz Juan Francisco. El Universal, 4 de febrero de 1933,
24 pp.

Ealy, Ortiz Juan Francisco. El Universal, 5 de enero de 1933,
24 pp.

Ealy, Ortiz Juan Francisco. El Universal, 24 de enero de 1933,
24 pp.

Ealy, Ortiz Juan Francisco. El Universal, 24 de julio de 1933,
24 pp.

Gonzalez, Parra Fernando. Las Opciones, 20 de mayo de 1933,
45 pp.

Vázquez, Raña Mario. Esto, 20 de enero de 1932, 46 pp.

Editorial Vid. La muerte de Superman, número único, 19 de mayo
de 1933, 150 pp.

Ealy, Ortiz Juan Francisco. El Universal, 16 de mayo de 1933,
24 pp.

FILMOGRAFÍA

Guber-peter company production y Tim Burton film. Batman, basado en personajes de revistas publicadas por DC Comics, INC. 1989, A Warner Communications Company.

VIDEOGRAFÍA

Zabludovsky, Jacobo. "La historieta, ¿cultura de a peso?", Contrapunto, Canal 8, Televisa, 1989, 17 al 21 de agosto, 7:30 a 8:00 p.m.

ENTREVISTAS

Lic. Carlos Francisco Jiménez Espinosa. Director Editorial de Comics, de Grupo Editorial Vid y responsable de la publicación del cómic, Batman en México.

Jesús Gil Holgín. Traductor del cómic Batman para Editorial Vid, en México.

Ángel Mora Suárez. Creador de la historieta Chanoc, quien nació en Frontera, Tlaxco, en 1930, actualmente cuenta con 65 años (1995), vive en la colonia Narvarte del D.F.

Martín Arceo Zalazar. Comentarista cinematográfico e historietista, traductor de Konan para Novedades Editores y Batman para Editorial Vid.

Juan Jiménez Patiño. Crítico de cine y colaborador de Revista de revistas, semanario de Excélsior.