

SUPERHÉROES. DEL CÓMIC AL CINE

TONIO L. ALARCÓN

SUPERHÉROES

DEL CÓMIC AL CINE

PRÓLOGO DE
ANTONIO JOSÉ NAVARRO



CALAMAR EDICIONES

*A Chris, luz de mi existencia, por apoyarme siempre,
pese a las ausencias y a los instantes robados.*

*Y a Mateo, porque espero que, a pesar de todo,
se sienta orgulloso de su padre.*

© 2011, Tonio L. Alarcón

COPYRIGHT DE ESTA EDICIÓN:

© 2011, Calamar Ediciones

Gran Vía, 69. 5ª Planta.

28013 Madrid (España)

Tel.: 91 548 77 47. Fax: 91 548 77 48

E-mail: info@calamarediciones.com

www.calamarediciones.com

EDICIÓN Y DISEÑO:

Miguel San José Romano

ISBN: 978-84-96235-38-0

DEPÓSITO LEGAL: M-XXXXXXXXXX-2011

IMPRESIÓN: Brizzolis, arte en gráficas

ENCUADERNACIÓN: Ramos

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública
o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la
autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley.

Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos)
si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra
(www.conlicencia.com; 91 702 19 70 / 93 272 04 47)

Impreso en España – *Printed in Spain*

ÍNDICE

Prólogo de Antonio José Navarro	7
Prefacio	9
Cine y superhéroes: una larga relación	11

SUPERHÉROES DE DC COMICS

Superman. El extraterrestre de mandíbula cuadrada	17
Batman. El rostro de la venganza	39
Linterna Verde. La justicia viene del espacio	61
Liga de la Justicia. Tratamientos menores de DC Comics	67
–Flash	67
–Capitán Marvel	68
–Supergirl	70
–Steel	71
–Catwoman	73
–La Cosa del Pantano	74
–Constantine	77
–Jonah Hex	78

SUPERHÉROES DE MARVEL COMICS

Los Cuatro Fantásticos. La gran familia Marvel	81
Spiderman. El lado humano del héroe	91
X-Men. La unión de los discriminados	107
El Increíble Hulk. Las dos facetas del hombre	125
Iron Man. Un genio a una armadura pegado	137
Thor. Un dios entre humanos	149

Blade. Secundario aupado al protagonismo	155
Capitán América. El nacionalismo salta a las viñetas	163
Fuerza de choque. Tratamientos menores de Marvel Comics	173
–Daredevil	173
–Elektra	174
–Punisher	177
–Motorista Fantasma	180
–Man-Thing	182

SUPERHÉROES INDEPENDIENTES

Alan Moore. La visión ambigua del superhéroe	185
The Spirit. Un clásico incombustible	197
El Cuervo. Tragedia, dolor y goticismo	203
Tortugas Ninja. El éxito de un concepto marciano	211
Hellboy. Con regusto a Lovecraft	221
Spawn. Regreso del infierno	231
Mark Millar. La deconstrucción del mito	235

SUPERHÉROES CREADOS PARA EL CINE

Darkman. Batman mezclado con el Fantasma de la Ópera	243
El Protegido. Los superhéroes según Shyamalan	249
Los Increíbles. Ocaso y resurrección según Pixar	253
Hancock. La vida privada del héroe	257
Escuelas de superhéroes. Aprendiendo a salvar al mundo	261
Acercamientos paródicos. Riéndose de los estereotipos de cómic	265
Filmografía esencial	273
Bibliografía	279

LOS SUPERHÉROES

LA MITOLOGÍA DEL SIGLO XX

En abril de 1938 (aunque con fecha de junio) aparecía el número 1 de *Action Comics*, revista mensual publicada por National Allied Publications, una de las empresas que poco más tarde formaría parte de DC Comics. En su portada podía verse a un tipo fornido, de pelo negro impecablemente peinado, vestido con un mono azul ajustado como una segunda piel, calzones y botas rojas, una amplia capa del mismo color y un triángulo amarillo con una “S” en su interior, dibujados en su musculoso torso. Pero lo más llamativo de semejante personaje no era su extravagante indumentaria, sino el hecho de estar levantando por encima de su cabeza, con escalofriante agilidad, un coche —el Buick Special 4 Doors— que utiliza para golpear (o frenar) a otro automóvil. Acción que realiza ante el desconcierto y el pánico de unos pocos individuos... Había nacido Superman, el hombre de acero creado por Jerry Siegel (guionista) y Joe Shuster (dibujante) y, con él, los cómics de superhéroes. Apenas un año más tarde, en mayo de 1939, en el número 27 de la revista *Detective Comics*, lanzada por la editorial National Publications, veía por primera vez la luz Batman, el hombre murciélago.

Los cómics de superhéroes forman ya parte indisoluble, sin discusión alguna, de la cultura popular del siglo XX. Y, muy probablemente, lo seguirán siendo a lo largo del siglo XXI, a tenor de la enorme popularidad de sus adaptaciones cinematográficas: lo corroboran algunas de las más recientes, como *Capitán América: El Primer Vengador* (*Captain America: The First Avenger*. Joe Johnston, 2011), *Linterna verde* (*Green Lantern*. Martin Campbell, 2011), *X Men: Primera generación* (*X-Men: First Class*. Matthew Vaughn, 2011) o *Thor* (*id.* Kenneth Branagh, 2011). Una popularidad, conviene reseñarlo, que no surge

a la par que los flamantes efectos digitales (CGI) que permiten materializar en la pantalla hechos, personajes y situaciones que, hasta hace muy poco, parecían exclusivos de la página impresa, de la viñeta a todo color. El cine de superhéroes arranca casi al mismo tiempo que su andadura en los quioscos, en seriales de quince episodios, uno por semana, producidos por *majors* como Columbia Pictures o por estudios especializados en Serie B, caso de Republic Pictures: estamos hablando de *Batman* (Lambert Hillyer, 1943), *The Phantom* (B. Reeves Eason, 1943), *Captain America* (Elmer Clifton & John English, 1944) y *Superman* (Spencer Gordon Bennet & Thomas Carr, 1948), en los cuales el héroe siempre quedaba a merced del villano..., hasta el próximo capítulo. Eran las delicias del *cliffhanger ending*, que ahora han recuperado “modernos” como J. J. Abrams para sus sobrevaloradas series televisivas.

En el libro que el lector tiene entre manos, *Superhéroes. Del cómic al cine*, el crítico y ensayista Tonio L. Alarcón realiza un excelente análisis de lo que ya podríamos considerar, sin margen de error alguno, como un nuevo subgénero —dicho sea sin ánimo peyorativo— surgido al amparo del cine fantástico. No solamente se analizan los films en sí mismos, por sus valores creativos (o no) propios, sino por su hábil o nefasta traslación a un nuevo lenguaje, el de las imágenes en movimiento, de una narrativa pictórica netamente figurativa, donde el encuadre y su composición lo son todo. Y, muy especialmente, Tonio L. Alarcón nos ilustra acerca de la aportación del Séptimo Arte a la configuración de una mitología ya preexistente de extrema complejidad. Es decir, que una buena película sobre superhéroes no debe contentarse en ser una atinada ilustración del cómic original, sino que debe ir más allá. En este

sentido, la lectura del subgénero que hace Tonio L. Alarcón nos recuerda a la brillante teoría del antropólogo francés Claude Lévi-Strauss, quien sostenía que los mitos no poseen autor (¿psique?), pertenecen al grupo social o cultural que lo relata y no se hallan sujetos a ninguna transcripción, pues su esencia es la transformación. El *mitante* (el narrador de un mito), creyendo repetirlo, en realidad lo transforma.

Pero, ¿qué clase de mitología son los films, los cómics alrededor de superhéroes? En sintonía con el discurso esencial de *Superhéroes. Del cómic al cine*, Superman, Batman, Los 4 Fantásticos, El Motorista Fantasma o The Punisher constituyen, casi por determinación y por acción, una peculiar teogonía pagana y materialista. Casi todos los superhéroes poseen atributos sobrehumanos, casi *divinos*, a causa de fortuitos accidentes científicos o a sus habilidades tecnológicas: Bruce Banner, The Hulk, se transforma en un hercúleo gigante verde por culpa de una exposición perniciosa a los rayos Gamma, un tipo de radiación electromagnética, generalmente asociada con la energía nuclear; Anthony Stark, El Hombre de Hierro (Iron Man), un genio de la ingeniería, billonario y excéntrico —un sosias de Howard Hughes y, como él, víctima de un trastorno obsesivo-compulsivo—, ha diseñado una sofisticada armadura que lo convierte en un formidable guerrero... No es extraño, pues, que no veamos a personajes como Spiderman en una iglesia, escuchando el sermón dominical, o al Capitán América meditando sobre unos pasajes de la Biblia en busca de inspiración. El universo de los superhéroes es, en líneas generales, muy laico, aunque se fundamente en un “mesianismo sin Mesías”: a pesar de su apariencia cotidiana —gracias a sus dobles personalidades—, todos ellos viven en un mundo lejano e inaccesible, asistidos por poderosas fuerzas que se escapan a la comprensión (y dominio) humanos, y cuya finalidad es transformar las relaciones entre los hombres y el mundo mismo.

Personajes apolíneos por definición, en opinión de Camille Paglia, lo apolíneo “es la distancia fría y severa de la identidad y pensamiento categórico occidentales (...) es la ley, la tradición, la dignidad, y la seguridad de la costum-

bre y la forma (...); marca las líneas que encuadran la civilización y que, al mismo tiempo, conducen a la convención, a la opresión, a la limitación”¹. Y el héroe es, posiblemente, por su trasfondo aristocrático y reaccionario, su más notable representante. La palabra héroe procede del latín *heros*, *herois*, a su vez derivado del griego², utilizado habitualmente para definir a una especie de semidiós o a un jefe militar épico. No obstante, como señala Nicola Abbagnano, es evidente que semejante definición confina la noción de héroe a la esfera del mito, desprendiéndola totalmente del mundo real en el cual vivimos. Acaso porque como bien explica Benjamin A. Botkin, “los relatos de héroes nos dicen más acerca de un pueblo que quizá ningún otro tipo de relatos. Puesto que, como individuos excepcionales y dignos de admiración, los héroes corporeizan las cualidades que más admiramos o deseamos en nosotros mismos”³. Los superhéroes son parte de nuestra naturaleza, pues nos hablan de nuestras aspiraciones, de nuestros miedos, de nuestro deseo de tener un efecto en el mundo.

Con la acumulación de títulos cada año, el cine de superhéroes exige un mayor rigor en el análisis, el cual comporta una reflexión cultural amplia, generosa, seria, en torno a los personajes y sus aventuras. ¿Por qué? Pues porque además de unas nada desdeñables dosis de *entertainment*, introducen y desarrollan de forma vívida cuestiones relativas a la ética, a la justicia, a la delincuencia y el castigo, a las emociones humanas y la identidad personal. Ya es hora que se reconozca su mérito, y eso es lo que hace Tonio L. Alarcón en *Superhéroes. Del cómic al cine*. Sin falsos apasionamientos, sin irónicos distanciamientos “contraculturales”, sin ansias de fatua trascendencia. El autor de este libro sabe cómo abordar cada uno de los asuntos y personajes tratados, estableciendo puentes de diálogo y de reflexión entre cada film y sus espectadores / lectores. Un trabajo que parece sencillo pero que, sin duda, no lo es. Aquí reside el mayor mérito de *Superhéroes. Del cómic al cine*: su humildad y tremenda efectividad.

Antonio José Navarro

¹ *Sexual Personae*. Editorial Valdemar, Col. Intempestivas, Madrid, 2006, p. 159.

² El término también puede estar vinculado al vocablo que significa *impulsar* o *vigorizar*. “Héroe (Culto del)”, por Alfonso Álvarez Villar, en el *Diccionario Unesco de Ciencias Sociales*, Vol. II; Barcelona, Planeta-Agostini, 1988, p. 1000.

³ *Treasury of American Folklore: Stories, Ballads and Traditions of the People*. Crown Publishers, Nueva York, 1944, p. 2.

PREFACIO

El libro que el lector tiene entre manos es, en realidad, fruto de una investigación de unos 30 años. Los mismos que, más o menos, llevo leyendo cómics de superhéroes, últimamente ya de forma irregular y un tanto caótica, desde que las viejas ediciones de Vértice me descubrieran a personajes como Spiderman, La Masa o Dan Defensor –estos últimos, los artistas luego conocidos como Hulk y Daredevil–, y mi afición a ellos se consolidara a través de los esfuerzos tanto de Cómics Forum como de Ediciones Zinco.

Precisamente, el presente volumen pretende paliar un defecto, en general, bastante extendido entre la crítica cinematográfica de nuestro país: el descuido con el que se tratan las adaptaciones de cómics de superhéroes, ignorando la tradición que cada personaje hereda de sus colecciones propias, y sobre todo obviando hasta qué punto la película en cuestión respeta o no la esencia de su protagonista. En un país en el que el tebeo sigue viéndose como un arte menor, una afición infantil, da la sensación de que el comentarista no tiene por qué molestarse en realizar un pequeño esfuerzo de investigación que, seguramente, enriquecería más su texto que otro tipo de referencias mucho más obtusas –si bien estas son más apreciadas desde un intelectualismo elitista–. Así, en los siguientes capítulos, he querido, sobre todo, relacionar a cada superhéroe con su versión comiquera, además de analizar por qué nos ha llegado esa adaptación en concreto, y no otra.

No se extraña el lector por el hecho de no encontrar en este libro el tipo de análisis más profundo, incisivo y, por qué no decirlo, sesudo, que acostumbro a practicar en revistas como *Dirigido*: la intención ha sido, en esta ocasión, abrir el abanico de lectores y poder interesar también a aquellos que no le dan tanta importancia a la puesta en escena, y mucho más al desarrollo argumental. Por una

vez, el acento está puesto en el qué y no en el cómo, pese a que sigo y seguiré defendiendo siempre que el segundo es, en realidad, el realmente fundamental para el hecho cinematográfico.

También considero conveniente señalar que, con el objetivo de acotar el alcance del presente volumen, y no convertirlo en un monstruo mucho más difícil de dominar, decidí plantear una serie de condicionantes y de limitaciones a la hora de tratar la temática que nos ocupa. A saber: centrarme en la temática superheroica más pura y dura, dejando por el camino a héroes *sin poderes* –que, por ejemplo, haya incluido a *The Spirit* y haya dejado fuera a *El Hombre Enmascarado* parte de que el tratamiento del personaje por parte de Will Eisner es más superheroico que el de Lee Falk, más aventurero–; girar en torno al cómic estadounidense –dejando fuera a obras europeas y japonesas, llenas de interés pero que considero injusto tratar *de pasada*, cuando tienen una tradición riquísima que merece volúmenes propios–; y, sobre todo, tratar personajes con una mínima importancia audiovisual, especialmente desde una perspectiva moderna.

No puedo terminar este texto inicial sin ofrecer mi más sincero agradecimiento a todos los implicados en el presente libro. Al amigo y maestro que es Antonio José Navarro, por prestarse generosamente a escribir el prólogo, y por estar siempre ahí, a su manera. A Miguel San José Romano y a todo el equipo de Calamar Ediciones, por creer en el proyecto y por ayudarme a llevarlo adelante con su habitual calidad y buen hacer. Y, por supuesto, a amigos como Salva Solano, Antonio Belmonte, Roberto Alcover Oti y Óscar Brox –y, en general, toda la *troupe de Miradas de cine*, más hermanos que compañeros de profesión–, por lo que mis conversaciones con ellos me han ayudado a madurar el presente libro.

CARL LAEMMLE presents

THE TUNNEL OF TERROR

CHAPTER NO. 2

FLASH GORDON

FROM ALEX RAYMOND'S FAMOUS NEWSPAPER STRIP

BUSTER CRABBE AS **FLASH**

JEAN ROGERS AS **DALE ARDEN**

CHARLES MIDDLETON AS EMPEROR MING
PRISCILLA LAWSON AS AURA
FRANK SHANNON AS DR. ZARKOV
JOHN LIPSON AS VULTAN
RICHARD ALEXANDER AS PRINCE BARIN

DIRECTED BY FREDERICK SPAMM
SYNDICATED BY KING FEATURES
A UNIVERSAL PICTURE

THE GIGANTIC SERIAL SPECTACLE!

Flash Gordon fue una de las primeras adaptaciones cinematográficas de un héroe de cómic.

CINE Y SUPERHÉROES

UNA LARGA RELACIÓN

Una vez superada su naturaleza de fenómeno tecnológico, de documental de *barraca de feria*, que asombraba a los espectadores por la inesperada experiencia de ver imágenes en movimiento de gran realismo, la incipiente industria del cine se vio obligada, desde muy pronto, a buscar contenidos que ofrecer al público, ficciones que siguieran impulsándoles a visitar los *nickelodeones* y las pequeñas salas en las que se proyectaron las primeras obras de los Lumière y de Edison. De ahí que pueda decirse que la necesidad de la industria cinematográfica de vincularse a otras artes en busca de materiales que adaptar, de temas y enfoques nuevos con los que abrir nuevos caminos comerciales, sea prácticamente una *característica idiosincrásica* del medio.

Y es que, aunque nos encanta hablar de la decadente creatividad de las *majors* de Hollywood, y de la falta de interés de estas por crear propuestas innovadoras en lugar de reciclar ideas anteriores, en realidad esa obsesión por *tirar siempre sobre seguro* ha sido una de las claves del funcionamiento industrial de la llamada Meca del Cine. Tanto cuando –detalle que antes ya apuntaba– se buscaron historias a través de las que abandonar el carácter documental de las primeras películas, como cuando, con la llegada del sonoro, se necesitaron expertos en el desarrollo de diálogos, los cineastas recurrieron a los autores teatrales para solventar la papeleta. De la misma manera que todo tipo de novelas, historias cortas y opúsculos sirvieron como base, sea mediante una pulcra fidelidad o manteniendo distancias con el material original, para crear nuevas ficciones, hasta el punto de que los géneros cinematográficos no son más que una transposición de los literarios.

Parece lógico, por lo tanto, que el cine acabara fijándose en el cómic, y por extensión en el género de los superhéroes: al fin y al cabo, se trata de otro medio de expresión de historias, y por si fuera poco con la ventaja de que, igual que el séptimo arte, usa un lenguaje fundamentalmente visual. Es más, la estructura episódica de las viñetas, en las que acostumbraba a utilizarse el cartel de “Continuará”, encajaba a la perfección con los viejos seriales cinematográficos, también necesitados de *cliffhangers* y sorpresas argumentales con los que asegurar la fidelidad de su público. Las primeras de esas adaptaciones, como *Flash Gordon* (*Id.*; Frederick Stephani, 1936), *Dick Tracy* (*Id.*; Alan James, Ray Taylor, 1937) o *Buck Rogers* (*Id.*; Ford Beebe, Saul A. Goodkind, 1939), alimentaron la imaginación del público lo suficiente como para que abrieran camino hacia el género superheroico, por aquella época cada vez más popular entre los jóvenes, y en el que Hollywood vio una nueva garantía de éxito.

De ahí que, aprovechando el tirón de esas incursiones previas en el universo del cómic, se rodara la pionera *Aventuras del Capitán Maravillas* (*Adventures of Captain Marvel*; John English, William Witney, 1941), que abrió camino a Superman, Batman, el Capitán América y otros tantos justicieros enmascarados con poderes (o no). Dichas primeras adaptaciones, en general, aprovechaban la popularidad de sus respectivos personajes para urdir ficciones que se tomaban numerosas *libertades creativas*, dándoles un formato todavía más dependiente de la estructura que habían adoptado los seriales clásicos, debido al fulgurante sistema de producción que utilizaban los estudios –es decir, malvados de opereta, batallas interminables llenas de vacilantes puñetazos, persecuciones automovilísticas, y



Superman and the Mole Men rompió con la estructura serial de las anteriores adaptaciones del personaje, mucho más dependientes de la estructura en forma de *cliffhanger*.

continuas escenas de *peligro mortal* para sus héroes, enfocadas hacia la creación de *cliffhangers*.

Si esas adaptaciones superhéroicas se frenaron bruscamente fue, sobre todo, porque el género padeció los efectos del final de la Segunda Guerra Mundial, y la falta de interés de un público que no conectaba con el tipo de aventuras *alegres y positivistas* que imponía la, por entonces, todopoderosa DC Comics. Fue la llegada de los sesenta, y la conjunción de los talentos de Stan Lee, Jack Kirby y Steve Ditko en el seno de Marvel, lo que provocó que los lectores volvieran a los superhéroes, y los ejecutivos se plantearan de nuevo llevarlos al formato de imagen real. Eso sí, para entonces los seriales se habían convertido en un producto caduco y semiolvidado, así que el cómic fue a parar al formato que había venido a sustituir tan entrañable producto de *cine de barrio*: las series de televisión. De nuevo, obras como *Batman* (*Id.*, 1966-1968), *El increíble Hulk* (*The Incredible Hulk*; 1978-1982) o *La*

mujer maravilla (*Wonder Woman*; 1975-1979) se acercaban a sus respectivas fuentes con absoluta libertad, retorciendo y adaptando sus universos para encajarlos en la nueva serialidad que habían impuesto los productos catódicos, que le daban más peso a los diálogos y al desarrollo de personajes que a las escenas espectaculares —para las que, en general, no se tenía dotación económica.

Cambio de paradigma

Las reglas de juego quedaron, sin embargo, alteradas con la aparición de *Superman: La película* (*Superman: The Movie*; Richard Donner, 1978), la primera gran apuesta de Hollywood por trasladar un superhéroe de cómic a la pantalla, y que además dio en el blanco gracias a la coincidencia de los talentos de su director y de dos guionistas, uno acreditado, Mario Puzo, y otro no, Tom Mankiewicz. Ellos fueron los responsables de urdir una ficción que, por

primera vez, se tomaba muy en serio al personaje en el que se basaba —lo que no significa que no se introdujera humor, pero siempre, como en los propios tebeos, sin intención de quitarle *carga dramática* a la historia—, acercándose al mismo con respeto y con la pretensión de conservar su espíritu y, sobre todo, sus rasgos básicos. Y, al mismo tiempo, fueron los creadores de una estructura narrativa que, desde entonces, se ha convertido en algo así como un estándar dentro del género: lo que se ha venido a llamar película *de origen*, y que cuenta el nacimiento (accidental o natural) del héroe, su proceso de asimilación de las responsabilidades que le vienen impuestas por sus poderes, así como las renuncias que tiene que asumir por culpa de ello, y lo que es más importante, su transformación final en una figura mítica, admirable —Donner ya le daba cierto aire crístico tanto a Clark Kent como su alter ego, un tipo de metáfora místico-religiosa que se ha trasladado a muchos otros personajes.

De hecho, al plantearse la adaptación del personaje de Jerry Siegel y Joe Shuster como un díptico, también *Superman II* (*Id.*; Richard Lester, 1980) marcaba un poco el camino a seguir en las muy complicadas secuelas, que acostumbran a intentar darle un giro a su protagonista, abordándolo desde un ángulo diferente, dándole así mayor complejidad, y *siempre* obligándole a enfrentarse al difícil dilema de seguir enfrentándose a las consecuencias de su decisión de convertirse en superhéroe, o bien renunciar para convertirse en un ciudadano más, olvidándose de su *poder*, y por lo tanto su *responsabilidad*, de ayudar a los demás. Incluso una segunda parte tan poco convencional como *Batman vuelve* (*Batman Returns*; Tim Burton, 1992) seguía, dentro de su acercamiento personalísimo y nada convencional al Hombre Murciélago, ese mismo esquema —planteando a Selina Kyle, de hecho, como una *esperanza de redención* para Bruce Wayne, al ser los dos seres heridos, monstruos disfrazados de personas normales—, que aun así ha madurado, y ha sido desarrollado y enriquecido en posteriores acercamientos al género, siendo su ejemplo más paradigmático, por sus espectaculares resultados artísticos, *El caballero oscuro* (*The Dark Knight*; Christopher Nolan, 2008).

Planteamientos divergentes

Las apuestas editoriales de Marvel y DC han ido variando a través de los años —y dependiendo mucho del editor que estuviera al cargo—, pero en general se han distanciado notablemente las unas de las otras. La Casa de las Ideas siempre se ha caracterizado por incidir mucho en sus personajes más emblemáticos, reforzando sus idiosincrasias mediante equipos estables y respetuosos con sus caracte-



Batman vuelve, pese a su naturaleza de film personal, sigue los esquemas clásicos del género.

rísticas; en cambio, el hogar de Superman y Batman le ha dado mucha más cancha a autores *con personalidad*, permitiéndoles ofrecer visiones paralelas, e incluso alternativas, de sus superhéroes, pero también ha dado cobijo a trabajos independientes de interés.

Lo lógico es que esa misma filosofía se hubiera aplicado a nivel cinematográfico, pero Marvel sorprendió a propios y a extraños llevando a cabo una idea, en realidad, mucho más inteligente: contratar a *artistas de ámbito hollywoodiense*, como Bryan Singer, Sam Raimi o Ang Lee, para conseguir con ellos adaptaciones de calidad y, lo que es más importante, interesantes desde un punto de vista fílmico. Al menos, así fue hasta el fracaso de *Hulk* (*Id.*, 2003), quizá la más particular de las apuestas del grupo, y que precisamente por su fracaso en taquilla supuso el primer paso hacia el llamado Marvel Cinematic Universe, monstruosa construcción que pretende crear un grupo de películas interconectadas, y re-



Christopher Nolan se ha convertido en hombre de confianza para DC gracias a *Batman Begins*.



Gracias a su personal trabajo como director en *Watchmen*, Zack Snyder ha sido contratado para rodar la nueva versión del Hombre de Acero.

troalimentadas, como los propios cómics Marvel. Lo que ha implicado, claro está, renunciar a los nombres con personalidad –excepto apuestas un poco al margen, como *X-Men: Primera generación* (*X-Men: First Class*; Matthew Vaughn, 2011)– y apostar por *artesanos* más o menos dóciles, más o menos inexpresivos, que se limiten a seguir los dictámenes marcados por los capitostes de la editorial.

Por su parte, DC avanzaba, al principio, con palos de ciego tan evidentes como *Catwoman* (*Id.*; Pitof, 2004) o *Constantine* (*Id.*; Francis Lawrence, 2005), pero encontró su camino apostando por dos directores de peso, de nuevo Bryan Singer y Christopher Nolan, que se encargaron de renovar, respectivamente, a Superman y a Batman: el primero, con un notable fracaso; el segundo, con un éxito sorprendente. De hecho Nolan, convertido en algo así como en el *hombre de confianza* de la editorial, ha asumido las riendas de un nuevo *reboot* del Hombre de Acero, para el que ha contratado a un autor tan personal como Zack Snyder –que ya le dio al género otra visión tan particular como la de *Watchmen* (*Id.*, 2009)–, y le ha ofrecido garantías de poder filmar *su película*. En una línea más cercana a la explotada por Marvel está el proyecto de *Linterna Verde* (*Green Lantern*; Martin Campbell, 2011), película sin personalidad que solo intenta *presentar en sociedad* a un personaje clásico de la casa, y que espero sinceramente que solo represente un desliz en el planteamiento, hasta el momento, bastante interesante de las adaptaciones de la compañía.

Curiosamente, o quizá no tanto, esa misma divergencia se ha aplicado también a las producciones animadas basadas en las franquicias de ambas editoriales. Por su parte, DC ha puesto en general un cuidado exquisito en todas sus adaptaciones en formato animado, lo que le llevó a confiar en el dueto formado por Bruce Timm y Paul

Dini para realizar versiones *de línea clara* de Batman, Superman y la Liga de la Justicia, y a utilizar en su proyecto DC Universe Animated Original Movies a animadores japoneses, que le han dado a los largometrajes resultantes un nivel de calidad muy por encima del de sus competidores. En cambio, Marvel se ha limitado a poco más que a chupar rueda, ya que a grandes rasgos ha encargado adaptaciones más bien mediocres, faltas de peso específico y, sobre todo, de personalidad, de sus personajes más conocidos. De hecho, su apuesta más arriesgada hasta el momento ha sido Marvel Anime, en la que, en realidad, lo único que han hecho es ceder al estudio de animación nipón Madhouse los derechos de personajes como los X-Men, Iron Man y Blade.

Creados desde cero

Por supuesto, las *majors* también han apostado por héroes totalmente nuevos, creados en exclusiva para el medio cinematográfico: es una forma de, lanzando guiños a personajes ya existentes y conocidos por todo el público, poder construir ficciones del género sin necesidad de pagar derechos de autor a las grandes editoriales. No obstante es una opción arriesgada. A no ser que haya detrás directores con una personalidad muy marcada, y muy seguros del material que están manejando, no hay garantía de poder lograr un éxito mínimamente suculento. De hecho, en general, la falta de desarrollo y de maduración de este tipo de personajes –no se pueden comparar los matices y la experimentación que ha vivido un superhéroe con décadas de cómics a sus espaldas, con los de un protagonista creado para la ocasión– hacen que el público tenga una sensación de *sucedáneo* que no solo no ayuda a que la taquilla funcione, sino que seguramente se convierte en un impedimento muy serio a ese respecto.

...AND NOW THE SERIAL SCOOP OF SCOOPS!



THE ONE AND ONLY

SUPERMAN

with **SUPERMAN**
Kirk Alyn · Noel Neill
Tommy Bond · Carol Forman

Based on the SUPERMAN adventure feature appearing in SUPERMAN and ACTION COMICS magazines, in daily and Sunday newspapers coast-to-coast and on the SUPERMAN radio program broadcast over the Mutual Network.

Made to order
for any theatre...

Anywhere!

Pre-sold to everyone...

Everywhere!

ON THE AIR...for eight years...with more than 30,000,000 listeners!

IN NEWSPAPERS...for more than nine years...over 60,000,000 readers daily and Sunday!

IN COMIC BOOKS...millions and millions of constant readers!

ON STORE COUNTERS...over 250 different merchandise tie ups sold daily!

Adaptation by George H. Plympton and Joseph F. Poland
Screenplay by Arthur Hoerl, Lewis Clay and Royal Cole
Directed by SPENCER BENNET and THOMAS CARR
Produced by SAM KATZMAN

A COLUMBIA SERIAL

Copyright 1948 National Comics Publications, Inc.
Copyright 1948 Columbia Pictures Corp.

And here is the most extensive exploitation campaign in serial history
... to reach ... and to add to ... this amazing pre-sold audience!

SUPERMAN

EL EXTRATERRESTRE DE MANDÍBULA CUADRADA

Poco sospechaban el escritor Jerry Siegel y el dibujante Joe Shuster que el supervillano telepático que ambos crearon en 1933 para la historia corta de ciencia-ficción *The Reign of the Super-Man* acabaría derivando, con un buen puñado de cambios encima, en uno de los personajes más famosos de la historia del cómic y, lo que es todavía más importante, el primer *superhéroe clásico*.

Y es que, reteniendo solamente el “nombre artístico” de aquel personaje, los dos autores le dieron una vuelta de tuerca a héroes de tebeo como El Hombre Enmascarado, respetando el vestuario ajustado y colorista de los mismos –así como una llamativa capa que Siegel y Shuster declaraban inspirada en los equilibristas cirquenses, pero que parece adaptada de otra creación de Lee Falk: Mandrake el Mago–, si bien añadiéndole superpoderes extraordinarios de explicación pseudocientífica.

Claro que, más allá de que supuso la introducción de detalles de ciencia-ficción en el reinado de los (más o menos realistas) aventureros comiqueros de la época, hay dos detalles fundamentales que convirtieron a Superman en un fenómeno popular extraordinario: su identidad secreta y su procedencia extraterrestre.

En su primera aparición en el mítico *Action Comics* núm. 1, el superhéroe ya presenta el conflicto de personalidad entre el valiente y hercúleo Superman –según Siegel y Shuster, inspirado en Douglas Fairbanks– y su alter ego, el timorato periodista Clark Kent –algo así como un sosias de Harold Lloyd–. La idea en sí no es original, ya que no es más que una proyección de la dualidad Diego de la

Vega/Zorro que creara Johnston McCulley, de la misma forma que los tiras y afloja con Lois Lane repiten los amíos del espadachín californiano con Lolita Pulido. Pero plantea un detalle interesante, explorado con más profundidad y mayor tino por autores posteriores: la humanidad del personaje, y por lo tanto sus valores y sus debilidades, provienen de la progresiva importancia que adquieren en su idiosincrasia las características de Clark Kent. No es baladí, en ese sentido, que sus padres adoptivos, Jonathan y Martha, acabaran siendo fundamentales para el desarrollo del idealismo que le llevó a convertirse en Superman.

Respecto al origen extraterrestre del personaje, le convierte, quizá inadvertidamente para sus autores, en un ejemplo ideal del emigrante integrado en la sociedad estadounidense –lo que no deja de ser uno de los valores propugnados por su Constitución–, y debido a ello también una figura en la que muchos jóvenes americanos de origen extranjero podían verse reflejados. Por eso resulta lógico que Lex Luthor sea su mayor némesis, ya que viene a representar al tipo de yanqui *de pura cepa*, xenófobo, orgulloso de serlo, que en realidad se siente amenazado por el origen alienígena de su archienemigo.

El que no salta, vuela

La primera adaptación cinematográfica que se llevó a cabo del personaje fueron los diecisiete cortometrajes animados que los hermanos Max y Dave Fleischer realizaron para Paramount Pictures, *Superman* (1941-1943). Se trata de una adaptación fidelísima de su época inicial, muy respetuosa tanto en el diseño de los protagonistas y el trazo ingenuo y limpio de Shuster como con la esquemática sencillez de las aventuras escritas por Siegel –si bien, a partir

< Desde su primera aparición en el núm. 1 de *Action Comics*, en los años treinta, Superman se convirtió en un auténtico fenómeno de masas.



La adaptación animada realizada por los Hermanos Fleischer sigue muy fielmente las características de la etapa inicial del personaje.

del décimo corto, las historias empezaron a derivar hacia la propaganda antinazi–, y cuya animación sigue ofreciendo una notable efectividad a día de hoy. Su popularidad fue tal que su influencia ha sido reconocida por autores tan distintos como Frank Miller, Alex Ross, Paul Dini o Hayao Miyazaki, entre otros.

Aun así, al trabajo de los Fleischer le debemos una de las características fundamentales de los poderes de Superman: la capacidad de volar. En los cómics, este se desplazaba con grandes brinco –de ahí la famosa frase “Capaz de saltar rascacielos de un solo impulso”–, pero los animadores de los cortos decidieron que esa imagen quedaba ridícula sobre la pantalla, así que le hicieron flotar libremente por el cielo... Cambiando para siempre la historia del personaje.

El dinamismo de las escenas de acción, así como lo escueto de los diálogos –aun así, se recuperó para ello a las voces principales del serial radiofónico de Superman, Bud Collyer y Joan Alexander–, que se limitaban a plantear las situaciones y poco más, la convierten, sin duda, en la adaptación animada por excelencia del personaje. Esfuerzos posteriores, como la producción de Filmation *The New Adventures of Superman* (1966-1970), la infantilizada versión que Hanna Barbera llevó a cabo en *Super Friends* (1973-1986), o bien el más moderno acercamiento de Ruby-Spears, *Superman* (1988) –la primera adaptación que siguió los cambios del relanzamiento del personaje que llevó a cabo John Byrne en la recordada miniserie *The*

Man of Steel–, se quedaban cortos frente a la brillantez del planteamiento visual de los Fleischer. Habría que esperar unos cuantos años, hasta que el antes mencionado Paul Dini recayera en el personaje, para que pudiera volver a disfrutarse una versión animada de Superman a la altura de la complejidad de su versión comiquera... Pero no adelantemos acontecimientos.

Superhéroe en serie

El actor que se enfundó antes que nadie las mallas de Superman –eso sí, con el nuevo diseño de la S de su pecho, que difería del anterior– fue, no obstante, Kirk Arlyn, en los dos seriales dedicados al personaje que rodaron Thomas Carr y Spencer Gordon Bennett para Columbia: *Superman* (1948) y *Atom Man vs Superman* (1950). Con amplia experiencia en obras de vodevil y en musicales, Arlyn le dio al personaje cierto aire juguetón, incluso bailarín –a lo que contribuía su tendencia a sonreír incluso en las situaciones de peligro–, que supone el único matiz propio respecto a las características físicas y psicológicas que los Fleischer habían convertido en el aspecto definitorio de sus dos personalidades.

De hecho, como primera adaptación de imagen real del superhéroe, *Superman* bebe mucho de los hallazgos visuales de su anterior versión animada, si bien con las lógicas limitaciones que imponía su reducido presupuesto. Lo que lleva a que abunden mucho más los diálogos y las es-



Kirk Arlyn fue el primer actor en enfundarse las mallas de Superman, y uno de los más rápidos en abandonarlo para no encasillarse.



Rodado en 1950, *Atom Man vs Superman* refina los hallazgos del anterior serial, sobre todo por su presupuesto más holgado.

cenas de exposición –eso sí, en general absolutamente banales, sin que ayuden a desarrollar a los personajes– que los momentos de acción, y a que, además, en estos se recurra en muchas ocasiones a *stock shots* para abaratar el rodaje. Quizá el detalle en el que más canta esa falta de dinero son los momentos en los que Superman vuela, resueltos con pequeñas piezas de animación debido a la imposibilidad de asumir un trucaje más caro.

Lo cierto es que el serial hereda la estructura sencilla de las viñetas del personaje, si bien añadiéndole la necesidad de terminar cada capítulo con un *cliffhanger* con el que atraer al público a las salas... Aun así, un lustro más tarde de la versión de los Fleischer, el universo de Super-



Como primer intérprete de Lex Luthor, el actor Lyle Talbot también fue el pionero en tener que usar una peluca calva para ello.

man se había expandido mucho más, así que, por fortuna, se añaden matices inexistentes en su adaptación animada, como los detalles de la destrucción de Krypton –desarrollados en el primer episodio del serial–, la adopción del superhéroe por parte de los Kent, e incluso la kriptonita como su único punto débil.

Todo ello se refina en *Atom Man vs Superman*, sobre todo porque supone la primera aparición cinematográfica de Lex Luthor, en esta ocasión en la piel de Lyle Talbot (con peluca calva). Debido al éxito del anterior serial, esta secuela contó con un presupuesto ligeramente más holgado, lo que permitió unos efectos mejor acabados y, sobre todo, unas transiciones más suaves de las secuencias de vuelo –ya no era necesario que Arlyn corriera tras alguna pieza de decorado: ahora se convertía en dibujo animado antes de surcar el cielo, y hasta se incluían pequeños planos cortos del actor ante un ventilador y rodeado de humo–.

Lo que se mantuvo incólume es la ingenuidad del desarrollo argumental, puro serial de segunda clase, que más allá del aumento de la espectacularidad de las escenas de acción, seguía manteniendo tanto el esquematismo de las situaciones como la estructura en forma de *cliffhangers*. Así pues, a pesar de que la Lois Lane que volvía a interpretar Noel Neill tenía un papel más activo en la acción, su relación con Clark/Superman continuaba siendo más bien superficial y nada sustanciosa.

Marcado por Superman

La renuncia de Kirk Arlyn a seguir enfundándose las mismas mallas ajustadas acercó al personaje al actor que se convirtió en su imagen definitiva hasta la llegada de Christopher Reeve: George Reeves. El éxito de los seriales llevó a



George Reeves hizo fácilmente reconocible a su versión de Superman por su característica forma de poner los brazos en jarras.

la idea de llevar al superhéroe a la pequeña pantalla en una serie regular, pero antes se quiso comprobar su éxito potencial –y la reacción de los fans al cambio de Arlyn por Reeves– con un largometraje de apenas una hora, *Superman and the Mole Men* (Lee Sholem, 1951).

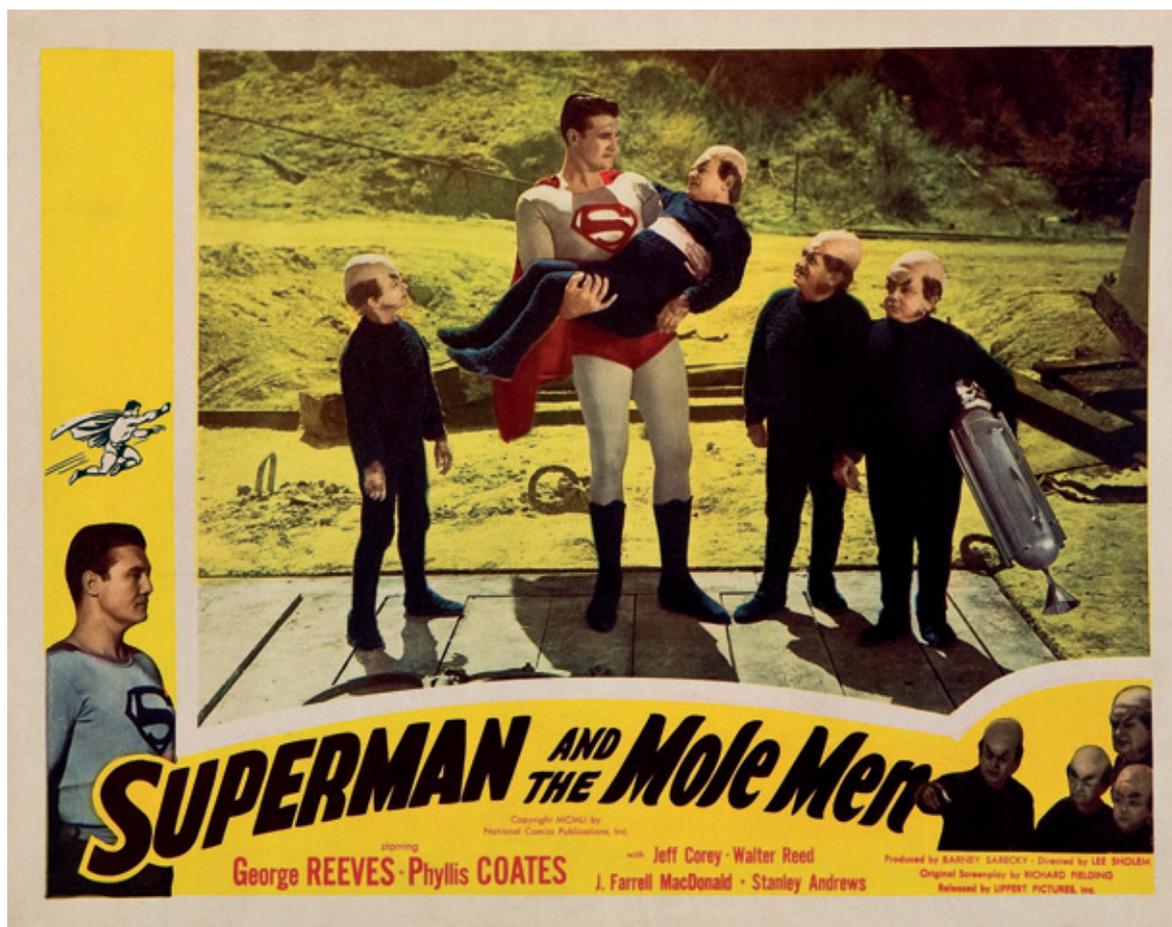
Rodado en solo doce días y con un presupuesto muy ajustado, mantiene la estética y las dinámicas entre los personajes heredadas de los seriales de Columbia, pero se aleja de estos al abordar una historia mucho más seria, menos ingenua. Al centrar la mayor parte de la acción en Clark Kent y Lois Lane –interpretada por Phyllis Coates, que abordó al personaje también en la primera temporada de la serie, antes de renunciar a favor de Noel Neill–, limitando mucho las apariciones de Superman para reducir el uso de efectos especiales, el guion se adentra en el terreno de la ciencia-ficción *con mensaje*, enfrentando al superhéroe a la incomprensión y la xenofobia de un grupo de pueblerinos respecto a una extraña raza de hombres topo. Lo que encaja perfectamente con la naturaleza del personaje, pero deriva en una ficción muy poco dinámica, lejos de la espectacularidad de las anteriores adaptaciones.

El buen recibimiento del producto llevó a la creación de la serie *Adventures of Superman* (1952-1958), que convirtió a Reeves en una auténtica estrella de la televisión, y potenció la popularidad del personaje más allá de los tebeos. Su planteamiento no andaba, en todo caso, muy lejos de la anterior película: el producto ocultaba sus limitaciones presupuestarias enfrentando al superhéroe a todo tipo de gángsters, criminales comunes y demás escoria

mafiosa, lo que, unido a su expresionista fotografía en blanco y negro, convertía al programa en algo así como un acercamiento *noir* al personaje, incluido un tono más serio y más circunspecto que en anteriores adaptaciones. De hecho, más allá del primer episodio, que reinterpretaba los orígenes del personaje –imitando, todo hay que decirlo, los planteamientos visuales que del mismo hicieron los viejos seriales–, y su vulnerabilidad a la kriptonita, la serie incorporó muy pocos elementos procedentes de los cómics, sin contar, claro está, con su héroe y el grupo de periodistas que lo rodeaban en el *Daily Planet*. Eso sí, en sus seis tem-



Phyllis Coates interpretó a Lois Lane solamente en *Superman and the Mole Men* y la primera temporada de *Adventures of Superman*.



En general, los enemigos con los que tenía que enfrentarse el Superman de Reeves no salían de los cómics, y eran poco espectaculares.

poradas el superhéroe adquirió poderes que no había desarrollado hasta el momento, desde separar sus moléculas para atravesar paredes a hacerse invisible.

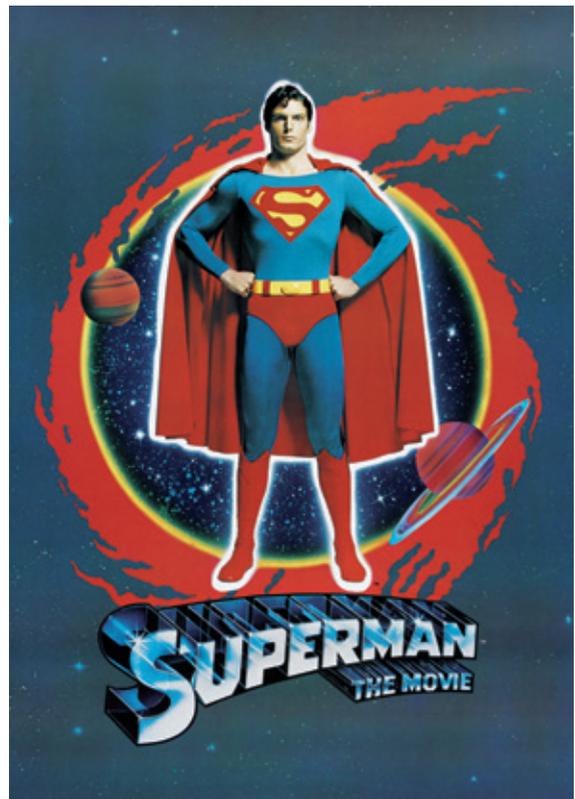
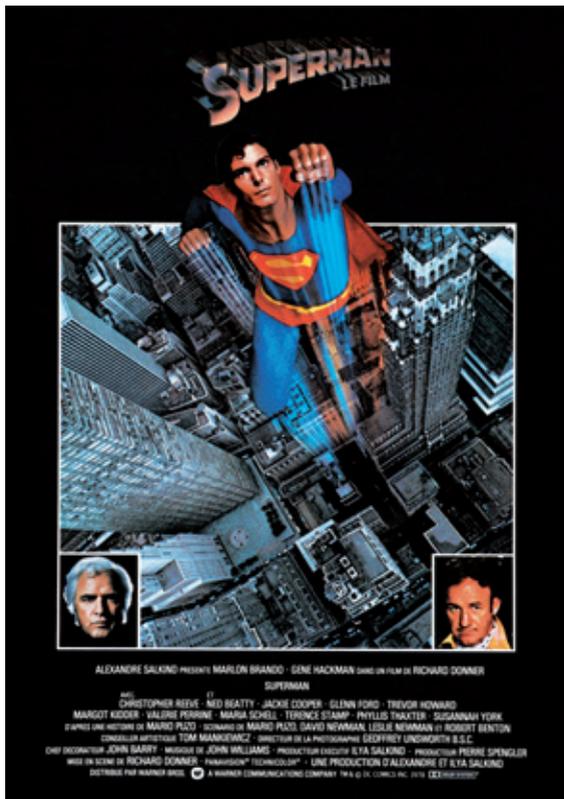
Pese a su reducido presupuesto, la serie ofreció el primer acercamiento más o menos realista a los vuelos del personaje: Reeves salía flotando del encuadre —primero mediante un cable y, tras un grave accidente, con un trampolín— para, luego, ser filmado frente a una retroproyección o un primitivo *chroma key*, con un ventilador completando el conjunto. El recurso puede resultar primitivo visto desde la actualidad, pero entonces supuso una auténtica revolución, que dejó boquiabiertos a muchos espectadores.

A partir de 1954, los productores decidieron rodar *Adventures of Superman* en color, y eso también llevó a un cambio en el propio espíritu de la serie, que fue infantilizándose y adquiriendo el mismo tono *camp* e ingenuo de anteriores versiones: los enemigos de Superman eran cada vez más caricaturescos, y sus aventuras progresivamente

menos violentas —de hecho, el personaje apenas ejercía violencia física contra sus enemigos, a los que eliminaba con secos golpes de kárate—. Quizá debido a ello, el programa fue perdiendo popularidad hasta que fue cancelado y, aunque se pensó en la posibilidad de revivirlo conservando a George Reeves como protagonista, su inesperado suicidio dejó a los productores sumidos en la desesperación. Tanto, que intentaron darle nueva vida al personaje con el piloto de una serie que debería haber sido *The Adventures of Superboy*, con Johnny Rockwell interpretando una versión joven del personaje de Reeves, pero finalmente se desestimó rodar más episodios debido a sus mediocres resultados.

Ni es un pájaro, ni es un avión

Tuvieron que pasar dos décadas antes de que alguien se atreviera a llevar al personaje nuevamente a la pantalla.



Antes de protagonizar *Superman: La película*, Christopher Reeve era un joven actor neoyorquino con una experiencia limitada.

Fueron Ilya y Alexander Salkind, junto a su socio Pierre Spengler, los que convencieron a DC Comics de que podían llevar a cabo una versión cinematográfica de Superman que haría olvidar la trágica figura de George Reeves. Para ello contrataron a Mario Puzo para que escribiera un guion en dos partes, pensando en rodar sendas películas al mismo tiempo, y sus excesivas 500 páginas fueron más tarde reescritas por Robert Benton, David y Leslie Newman, que le dieron un tono *camp* en la línea de la famosa serie de televisión dedicada a Batman. De igual forma, buscaron como locos a un director a la altura del proyecto y, después de darle muchas vueltas, y considerar muchos nombres, optaron por Richard Donner, que fue quien encarriló el proyecto hacia el *Superman: La película* (*Superman*, 1978) que todos conocemos y amamos.

Y es que él fue quien contrató a Tom Mankiewicz para que reescribiera el batiburrillo en el que se había convertido el libreto, recuperando parte del tono serio del borrador de Puzo, y convirtiéndolo en algo más manejable y coherente. De la misma forma que también vio en Christopher Reeve, un joven actor neoyorquino, un reflejo perfecto del Superman de los cómics –si bien tuvo

que ganar músculo para poder dar la talla física–. La claridad de ideas de Donner convierte a este primer *Superman* en una película fundamental dentro del género superheróico: en parte, porque creó una estructura narrativa ágil y atractiva, heredera del cine de aventuras –incluyendo un elemento tan reconocible para los aficionados como las parábolas bíblicas–; y en parte, porque demostró que se podía hacer la adaptación de un cómic de forma seria y respetuosa, manteniendo aun así la espectacularidad del original.

Donner, Puzo y Mankiewicz siguieron, a grandes rasgos, las líneas básicas de la continuidad del personaje –si bien alteraron un buen número de detalles que, después, fueron incorporados al propio cómic–, pero para *anclar la historia a la realidad*, simplificaron su mitología para reducir también el círculo de personajes que giran en torno a Superman. El resultado es que el personaje ganó en humanidad, en cercanía, sobre todo por el contraste que Donner creó respecto a la Lois Lane que interpretaba Margot Kidder, y con la que Reeves establecía una relación digna de una *screwball comedy* de los cuarenta –de ahí el divertido detalle de que, al interpretar a Clark Kent, el actor



Marlon Brando fue el actor mejor pagado de la película.

imite al Cary Grant de *La fiera de mi niña* (*Bringing Up Baby*; Howard Hawks, 1938).

Los efectos especiales, que mantienen cierta vigencia pese a haber envejecido bastante, son una derivación lujosa de las ideas planteadas en *Adventures of Superman*: Reeve salía volando frente a cámara gracias a un complicado sistema de ameses, y el resto de planos se lograron mediante una combinación de *chroma* y proyección frontal. No obstante, el mejor efecto de la película sigue siendo la magnífica banda sonora de John Williams, una de las más descriptivas y energéticas de la carrera del compositor, y que se convierte en un complemento imprescindible para las imágenes rodadas por Richard Donner –cfr. la primera intervención de Superman, un momento ya icónico del cine de superhéroes–.

Habiéndose rodado al mismo tiempo que *Superman: La película*, se diría que *Superman II* (*Id.*, 1980) debería estar a la altura de su antecesora, pero los desacuerdos de Donner tanto con los Salkind como con Spengler les llevó a echarle con un 75% de la película ya rodada, sustituyén-



> Richard Donner logró crear momentos icónicos del género.



Se lograron grandes avances en los efectos de vuelo, combinando el uso de arneses con los *chromas* y la proyección frontal.

dole por Richard Lester. Este, por encargo de los productores, rebajó el contenido dramático de las escenas elaboradas por su antecesor, refilmando la mayor parte de ellas a partir de una reescritura del guion realizada por David y Leslie Newman —lo que produce pequeñas incoherencias físicas en los actores principales, sobre todo Reeve y Kidder, debido a los dos años transcurridos entre rodaje y rodaje—. El resultado es una película que incide todavía más en el humor que ya estaba presente en la anterior, en algunos momentos incluso demasiado, pero que aún conserva la suficiente fuerza narrativa como para estar a la altura del personaje: al fin y al cabo, algunas de las escenas de acción clave —como el enfrentamiento con el general Zod y sus secuaces— o fueron filmadas por Donner, o se realizaron a partir de la planificación que este dejó preparada. Lo más interesante, eso sí, es la extensión de la metáfora crítica del personaje que ya empezaba a apuntarse en *Superman: La película*, y que aquí toma forma definitiva con esa *muerte y resurrección* figuradas que vive el superhéroe.

La decadencia de Reeve

Ya libres de la interposición de Donner, Alexander e Ilya Salkind, junto a Pierre Spengler, tuvieron libertad para ofrecer su propia visión del superhéroe creado por Jerry Siegel y Joe Shuster en *Superman III* (*Id.*, 1983). Así, tanto el guion de David y Leslie Newman como la dirección de Richard Lester estaban dirigidos a resaltar el aspecto *camp* del personaje, enfatizando los momentos de humor —de ahí que el coprotagonista de la película fuera el cómico Richard Pryor, que protagonizó algunos momentos, si se me permite, de auténtica vergüenza ajena— y reduciendo la



Con Lester, Lex Luthor acabó casi como comparsa cómico.



Los dos años transcurridos entre las escenas de *Superman II* filmadas por Donner y el rodaje de Lester producen algunas incoherencias.

seriedad de los acontecimientos narrados. Más allá de la episódica división de Superman en las dos vertientes de su personalidad, que supuso una nueva oportunidad para Reeve de demostrar su brillantez como intérprete –además de una reflexión, más inteligente de lo esperado, sobre la importancia que tiene la herencia terrestre de Clark Kent sobre la idiosincracia del héroe–, la película es sorprendentemente derivativa, limitándose a reaprovechar detalles provenientes de los dos primeros capítulos de la saga. Y lo que es peor, también sustituía a algunos de sus personajes clave por pobres imitaciones, solo para no tener que volver a contratar a algunos de los intérpretes que se pusieron del lado de Donner en su disputa con los productores: de ahí que Robert Vaughn interpretara a un inane sosias de Lex Luthor, o que el interés romántico de Superman no fuera Lois Lane, sino la Lana Lang que abordó, con notable encanto, Annette O'Toole –por cierto, futura madre del personaje en la serie *Smallville* (*Id.*, 2001-2011).

La pésima recepción crítica a *Superman III*, y unos resultados de taquilla algo más discretos –las dos anteriores películas superaron ampliamente los 100 millones de

dólares de recaudación en la taquilla estadounidense, mientras esta quedó por debajo de los 60–, llevó a los Salkind a abandonar la saga, vendiéndole los derechos a Mehanem Golam y Yoram Globus de Cannon Films, que se entusiasmaron ante la posibilidad de relanzar al personaje. De hecho, no solo lograron convencer a Reeve de repetir con el personaje –ofreciéndole, a cambio, financiación para un interesante proyecto personal, *El reportero de la calle 42* (*Street Smart*; Jerry Schatzberg, 1987)–, sino que también recuperaron a actores *apartados* por los Salkind por su fidelidad a Richard Donner, como Gene Hackman y Margot Kidder. Como no tenían historia con la que trabajar, fue, en realidad, Reeve el que los guió hacia el peligro de las armas nucleares, idea que desarrollaron los guionistas Mark Rosenthal y Lawrence Konner. El problema es que, a la hora de rodar *Superman IV: En busca de la paz* (*Superman IV: The Quest for Peace*, 1987), Golam y Globus se dieron cuenta de que tenían un presupuesto paupérrimo para abordar un proyecto tan ambicioso. De ahí que escogieran a un director de un perfil más bien discreto, como

film produkcji
angielskiej

reż: Richard Lester

w rolach głównych:
Christopher Reeve
Richard Pryor
Jackie Cooper

prod: Devomead
for
Cantharus
Productions
1983



SUPERMAN III



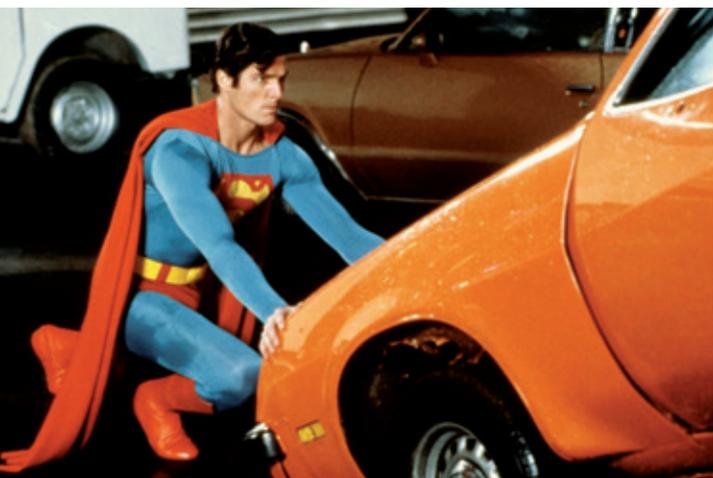
Reeve, un actor mucho más sólido de lo que suele afirmarse, quedó inevitablemente encasillado por el papel, pese a sus esfuerzos.

Sidney J. Furie, y le pidieran que mantuviera los costes controlados, por debajo de las superproducciones anteriores. El resultado es un filme que, pese a tomarse en serio a sí mismo, resulta tan o más paródico que *Superman III*: la idea del *clon nuclear* del superhéroe, que bien desarrollada podría haber resultado interesante —el concepto inicial era que Reeve interpretara a ambos personajes—, es llevada a la pantalla de forma cutre y *churrimanguera*. Como, en general, todos los efectos especiales de la película, que parecen una versión *low cost* de los de los episodios anteriores —el descuido con el que están tratadas las escenas de vuelo es lamentable—, y sobre todo un guion esquemático, con unos diálogos

que rozan lo *amateur*, y están muy lejos del aire épico logrado por Donner y Mankiewicz.

Vuelta a la televisión

Agotado (al menos en teoría) el filón cinematográfico del Hombre de Acero, Alexander e Ilya Salkind intuyeron que el personaje podía seguir explotándose en formato catódico. Y aunque los derechos de la creación de Siegel y Shuster seguían en manos de Cannon Films, los productores de *Superman: La película* aún conservaban los de Superboy, así que decidieron crear una serie basándose en la versión juvenil del héroe —toda una ironía, teniendo en cuenta que,



Superman IV intentó recuperar el sentido de la aventura de Donner, pero chocó de frente con un guion pésimo y un presupuesto ínfimo.

dos años antes, con el relanzamiento creado por John Byrne en *The Man of Steel*, se borraba de un plumazo la existencia de sus andanzas superheroicas adolescentes—, inicialmente llamada *Superboy* y, más tarde, rebautizada como *The Adventures of Superboy* (1988-1992). Sus primeros episodios, que sirvieron un poco de prueba para la cadena en la que se emitía la serie (CBS), estaban en la línea de las *Adventures of Superman* de George Reeves, y enfrentaban al joven Clark Kent con todo tipo de maleantes de baja estofa. Sin embargo, una vez se confirmó que se contrataba la temporada entera, los Salkind apostaron fuerte por la serie, refinando los efectos especiales —que reutilizaban los hallazgos de las adaptaciones cinematográficas— y volcando en la misma, además de al mismísimo Lex Luthor, a algunos de los villanos más populares de los cómics del personaje por primera vez en imagen real. No en vano, algunos de los capítulos fueron escritos por guionistas habituales de DC, como Dennis O’Neil, J.M. DeMatteis, Mark Evanier, Mike Carlin, Andrew Helfer o Cary Bates.

Un detalle muy definitorio de la actitud como productores de los Salkind es que los intérpretes de Superman y Luthor cambiaran tras la primera temporada: si allí los abordaban, respectivamente, John Haymes Newton y Scott James Wells, a partir de entonces lo hicieron Gerard Christopher y Sherman Howard —los porqués nunca han que-



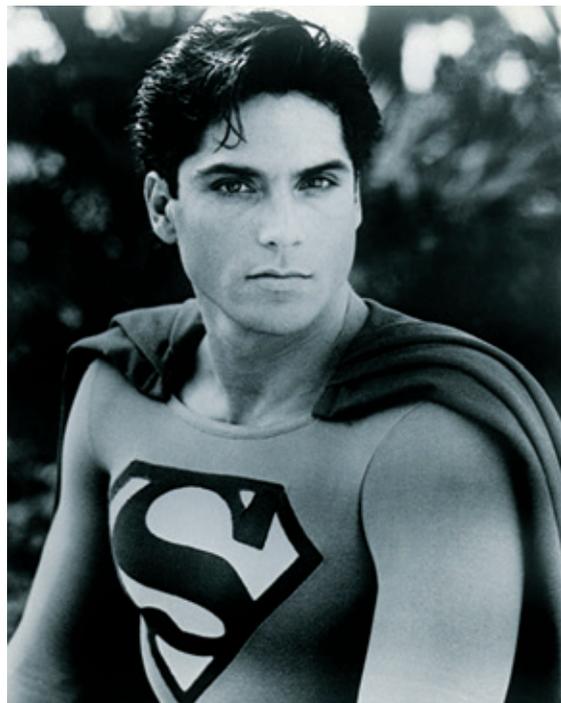
Reeve era muy consciente de ser un ejemplo para los niños.



Saltándose los cambios introducidos por John Byrne, *The Adventures of Superboy* se centraba en la versión adolescente de Superman.

dado claros, pero parece ser que fue una pura cuestión económica—. De la misma forma que, debido al éxito obtenido por *Batman* (*Id.*; Tim Burton, 1989), decidieron darle un giro a la serie a partir de su tercera temporada, abandonando su anterior aire optimista y desprejuiciado para abordar temas y perspectivas mucho más serias, más circunspectas. En todo caso, obtuvieron unas audiencias lo bastante buenas como para que los Salkind trazaran un posible *Superman V*, con guion de Mark Jones y Cary Bates, pensado para ser protagonizado de nuevo por Christopher Reeve, y que planteaba, esta vez literalmente, la muerte y resurrección del personaje. Aun así, si el proyecto no fructificó, y la serie terminó abruptamente tras la cuarta temporada, es porque Warner recuperó los derechos del superhéroe con el objetivo de explotarlos ellos mismos en un nuevo producto televisivo, *Lois y Clark: Las nuevas aventuras de Superman* (*Lois and Clark: The New Adventures of Superman*, 1993-1997), creado por primera vez por una mujer, Deborah Joy LeVine.

Suya fue la magnífica idea de no sostener la serie sobre las aventuras de Superman —que, en general, cobran una importancia más bien relativa—, sino sobre la dinámica romántica Clark Kent-Lois Lane, que no se explotaba con tanta fortuna desde *Superman: La película*, gracias a unos diálogos concebidos con ritmo de *screwball* que se apoyaban en la notable química establecida entre sus dos protagonistas, Dean Cain y Teri Hatcher. De hecho, coincidiendo con que el acontecimiento también se dio en su versión de DC Comics, los personajes llegaron a casarse en la última temporada. Todo ello, adoptando por el camino varios detalles introducidos por Byrne en su remodelación del personaje: por un lado, la transformación de Clark en una *persona normal*, e incluso un pe-



Gerard Christopher protagonizó la serie a partir de la segunda temporada.

riodista brillante e incisivo, en lugar de una interpretación afectada y casi paródica de Superman —provocando que, como cada vez se ha explorado más en las viñetas, el periodista no sea el disfraz del *kriptoniano*, sino al contrario—; por otro, mantener con vida a Jonathan y Martha Kent, subrayando su importancia a la hora de sostener la filosofía vital del superhéroe; pero también, que Lex Luthor, en lugar de un *mad doctor*, sea un genio de las finanzas, dueño de un megaconglomerado corporativo.

Lois y Clark continuó la idea introducida por *Superboy* de utilizar algunos villanos procedentes de los cómics, si bien, en este caso, dejando a un lado los disfraces coloristas y ofreciendo *versiones realistas* de los mismos... Seguramente por una cuestión presupuestaria, pero marcando así una cierta tendencia en posteriores acercamientos. Claro que, al ser una serie mucho más centrada en los personajes, le otorgaba un mayor peso al círculo personal más cercano a Clark, sobre todo alrededor del *Daily Planet*. También los efectos especiales relacionados con los poderes de Superman señalaron un cierto camino a seguir, pues, por primera vez, mezclaban los efectos físicos con un CGI, por aquel entonces, un tanto primitivo —empleado, sobre todo, en los momentos en que el superhéroe salía volando o utilizaba alguno de sus capacidades más físicas: rayos X, visión calorífica...—, lo que, en cierta forma, allanó el camino



Lois y Clark se centraba, sobre todo, en la relación romántica entre los personajes interpretados por Dean Cain y Teri Hatcher.

para la adaptación comiquera más longeva de las que jamás se han realizado para la pequeña pantalla, *Smallville*.

La idea inicial de los productores Mike Tolly y Mike Robbins era llevar a cabo una serie sobre la juventud de Bruce Wayne pero, como ya se estaba preparando *Batman Begins* (*Id.*; Christopher Nolan, 2005), y la Warner no quería dos proyectos tan parecidos, se sugirió abordar la adolescencia de Clark Kent, convirtiéndolo en una nueva versión de *Superboy*. Sin embargo, los guionistas escogidos para desarrollar el proyecto, Alfred Gough y Miles Millar, solo aceptaron con la condición de mantener lo impuesto por Byrne en *The Man of Steel*: que su protagonista no se convirtiera en Superman, es decir, que no volara ni llevara su traje característico, hasta el final de la serie –algo que, por cierto, se mantuvo hasta el final–. De esa forma, ambos esperaban llevar unos pasos más allá lo iniciado por *Lois y Clark*, y realizar así una exploración en profundidad, mucho más incisiva que cualquiera de los anteriores productos catódicos, en la personalidad, los valores y, en general, el lado más humano y vulnerable del futuro Hombre de Acero. Para ello, Gough y Millar partieron

del universo de *Superboy*, pero introduciendo en él algunos cambios menores, como la creación del personaje de Chloe Sullivan o el detalle de la lluvia de meteoritos *kriptonianos* que acompaña a la llegada de Clark a la Tierra –pese a lo que suele creerse erróneamente, no fue mérito suyo hacer a Lex Luthor amigo del joven Kent: esa misma idea, así como el origen de su calvicie, ya aparecía en el núm. 271 de *Adventure Comics*.

Los creadores de *Smallville* aplicaron, sobre todo, dos influencias en su primera temporada: por un lado, la incursión en el universo de los superhéroes que realizara M. Night Shyamalan en la maravillosa *El protegido* (*Unbreakable*, 2000) –solo hay que ver el sutilísimo empleo que se hace en el piloto de los colores rojo y azul en la vestimenta de Clark–; y por el otro, una estructura episódica, en forma de *misterios sobrenaturales* a resolver, a medio camino entre *Expediente X* (*The X-Files*, 1993-2002) y *Scooby-Doo* (*Scooby-Doo, Where Are You!*, 1969-1972). Poco a poco, sin embargo, la serie fue acercándose más y más a los cómics, introduciendo en su desarrollo argumental a más adaptaciones realistas –al estilo de lo ensayado en *Lois y Clark*– de superhéroes y supervillanos salidos de



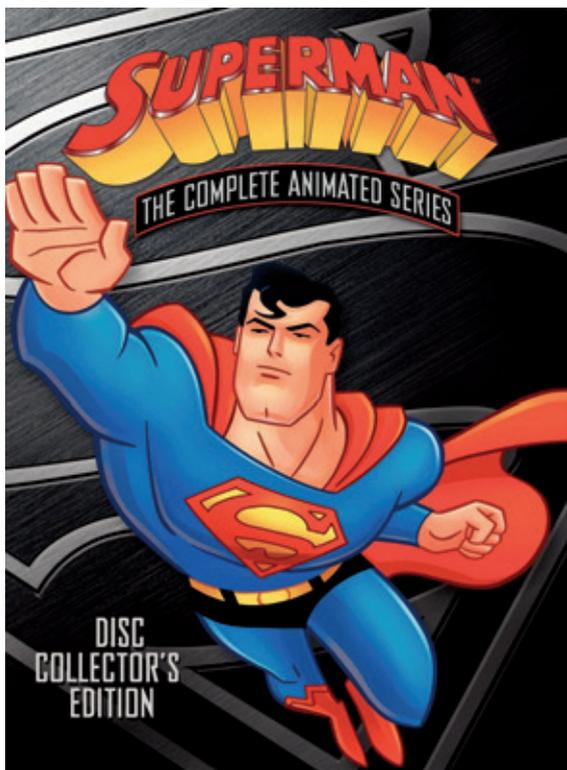
Como la serie sobre Superman más larga jamás producida, *Smallville* suponía un repaso muy a fondo de la mitología del personaje.

las aventuras comiqueras de Superman, hasta el punto de formar su propia versión de la Liga de la Justicia. Cabe destacar que a su reparto, encabezado por un correcto Tom Welling como Clark y un espléndido Jonathan Rosebaum como Lex –quizá la mejor interpretación que se haya hecho del personaje, por más que los fans de Gene Hackman y Kevin Spacey puedan llevarse las manos a la cabeza–, se unieron muchos actores aparecidos en anteriores adaptaciones del personaje, incluyendo a Christopher Reeve, Margot Kidder, Dean Cain o Teri Hatcher, entre otros.

Animado, otra vez

El éxito obtenido por *Batman: La serie animada* (*Batman: The Animated Series*, 1992-1995) convenció a Warner de que podría conseguirse una acogida similar empleando el mismo esquema sobre el Hombre de Acero: es decir, un acercamiento serio al personaje, más o menos respetuoso con su universo dentro del mundo de DC Comics. Para ello, se recurrió a los alma máter del producto de referencia, sobre todo el guionista Paul Dini y el dibujante Bruce Timm, que concibieron *Superman: La serie animada* (*Superman:*

The Animated Series, 1996-2000) como la adaptación animada definitiva del personaje. Inspirándose, en el trazo y en el estilo de animación, en los cortos de los hermanos Fleischer, la serie consigue un notable equilibrio entre desarrollo de personajes y momentos de acción, para lo cual introduce unos cuantos cambios respecto a la continuidad de las historietas –si bien también incluye algunos guiños a la llamada Edad de Plata de DC, que abarca los números englobados desde 1950 a 1965–, como convertir a Brainiac en un superordenador *kryptoniano*, o conservar intacta la nave en la que Superman llegó a la Tierra, lo que le facilita realizar viajes espaciales largos. De hecho, pese a la aparición y los numerosos tejemanejes de Lex Luthor, el enemigo principal del superhéroe es, en esta ocasión, Darkseid, que aparece en los momentos climáticos de cada temporada, y a quien el héroe se enfrenta en una memorable batalla épica en el episodio final. Por cierto, los tres capítulos de la segunda temporada en los que Superman y Batman debían aliarse para vencer al Joker y a Luthor fueron recopilados en la película *Batman y Superman: La película* (*The Batman-Superman Movie: World's Finest*; Toshihiko Matsuda, 1998).



Bruce Timm y Paul Dini crearon al Superman animado definitivo.

Las dos series creadas por Dini y Timm convergieron en las posteriores *La liga de la justicia* (*Justice League*, 2001-2004) y *La liga de la justicia ilimitada* (*Justice League Unlimited*, 2004-2006), que, lógicamente, se centran más en las hazañas superheroicas que en la personalidad de Clark Kent. Aun así, posteriormente, y a partir de su trabajo, se han realizado diversas películas de animación, creadas para su publicación en DVD, en torno al personaje. Una de las menos memorables es *Superman: Brainiac ataca* (*Superman: Brainiac Attacks*; Curt Geda, 2006), que emplea los diseños de Timm y las voces originales de *Superman: La serie animada*, pero sin implicación alguna de sus creadores, derivando en un filme aburrido, reiterativo y sin magia alguna.

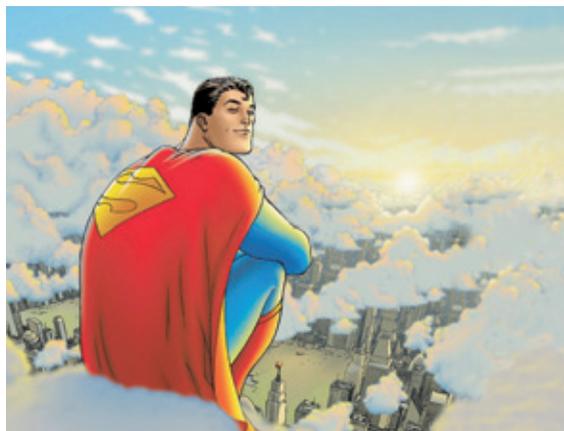
Mucho más interesante es *La muerte de Superman* (*Superman: Doomsday*; Bruce Timm, Lauren Montgomery, Brandon Vietti, 2007), primer trabajo surgido del proyecto DC Universe Animated Original Movies, y que contó con implicación directa de Timm como director y guionista. En ella, se adapta la serie de cómics que, en 1992, llevaron a la aparente muerte del superhéroe a manos de Doomsday. Por supuesto, la complejidad argumental del original —varias series convergieron, explorándose los prolegómenos y



En el largometraje *La muerte de Superman*, se repasaba el enfrentamiento del superhéroe con Doomsday.

las consecuencias del acontecimiento— está muy simplificada para hacerla asequible a los profanos, pero no por ello resulta menos épica y apasionante. Sus dos siguientes apariciones, *Superman y Batman: Enemigos públicos* (*Superman/Batman: Public Enemies*; Sam Liu, 2009) y *Superman/Batman: Apocalipsis* (*Superman/Batman: Apocalypse*; Lauren Montgomery, 2010), son adaptaciones directas de los dos primeros grandes arcos argumentales de la serie de cómics *Superman/Batman*, por entonces con guion de Jeph Loeb y dibujos de Ed McGuinness y Michael Turner, por lo que conservan, sobre todo, la gracia de la tirantez establecida entre ambos personajes por Frank Miller en su icónica obra *Batman: El señor de la noche*.

De ahí que resulte mucho más estimulante *All-Star Superman* (*Id.*; Sam Liu, 2011), adaptación casi viñeta a viñeta de la serie limitada creada por el guionista Grant Morrison y el dibujante Frank Quitely, y que exploraba los



All-Star Superman especulaba sobre la muerte del superhéroe.



Tanto *Superman y Batman: Enemigos públicos* como *Superman/Batman: Apocalipsis* adaptaban arcos argumentales escritos por Jeph Loeb.

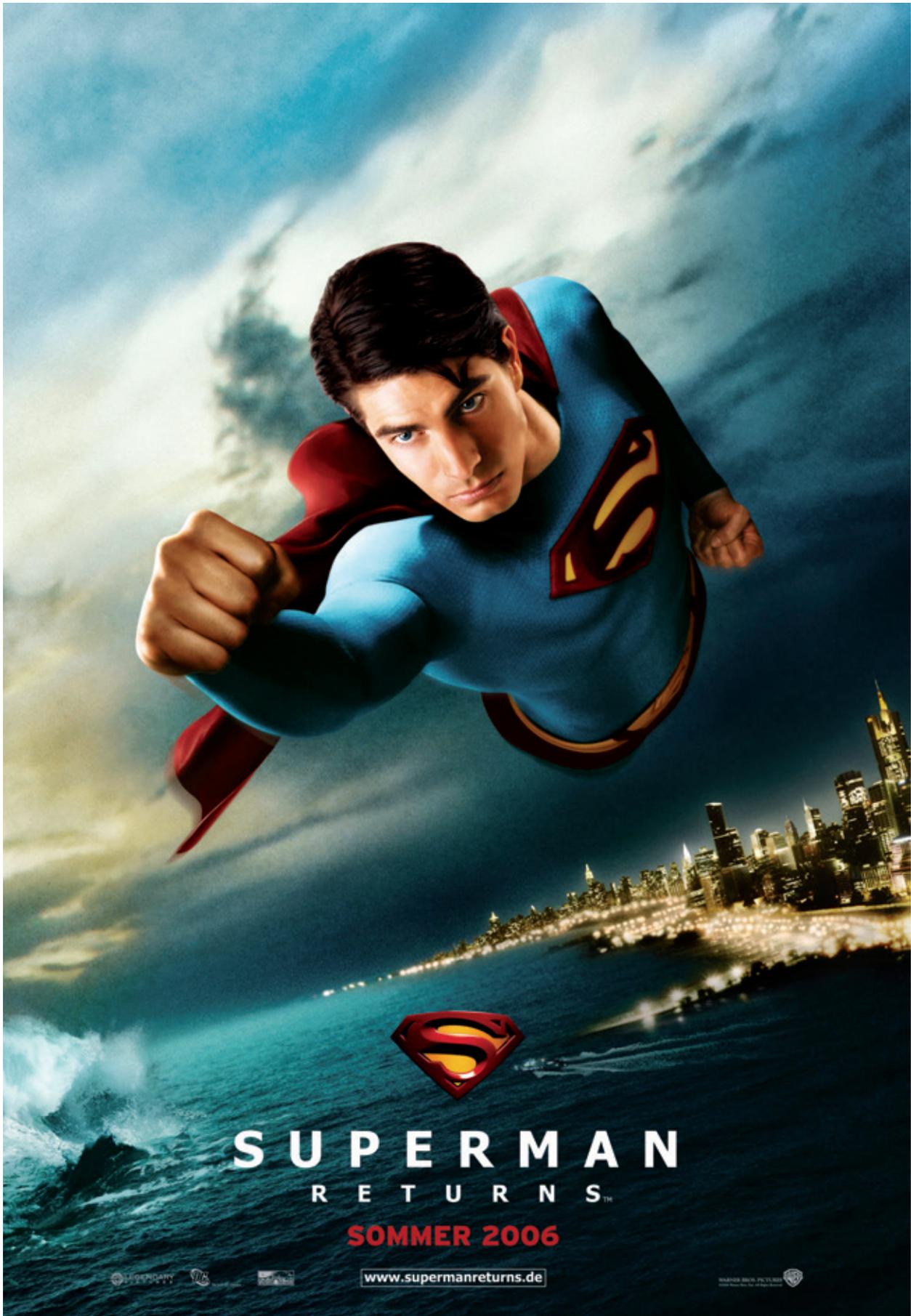
últimos días del superhéroe antes de morir por culpa de una sobredosis de radiación solar, salvando a nuestra galaxia, eso sí, y gracias a sus nuevos poderes adquiridos, de la destrucción. La película resultante hereda, pues, todas las virtudes –su exploración de las raíces del heroísmo del personaje, así como de sus relaciones personales, y un puñado de escenas de acción de alto calibre– y todos sus defectos –una estructura episódica, así como un cierto aire surrealista que, por momentos, resulta desconcertante–, ofreciendo así una aproximación muy personal, y por eso mismo muy atractiva, tanto a la persona como al mito que se oculta detrás de Superman.

Intentos de resurrección

El éxito de ventas cosechado por los números de *La muerte de Superman*, y la atención recibida por el personaje, llevó a Warner a plantear un relanzamiento de la saga cinematográfica, que encargaron al productor Jon Peters, que había logrado un notable éxito con los *Batman* de Tim Burton y Joel Schumacher. El proyecto, bautizado como *Superman Reborn*, pretendía adaptar la línea argumental de los cómics acercándola a un nuevo tipo de público, pero ninguno de los dos guionistas que escribieron borra-

dores, Jonathan Lemkin y Gregory Poirier, logró algo que convenciera a la *major* –introduciendo ideas como la concepción virginal del hijo del superhéroe y Lois Lane, o la necesidad del Superman resucitado de usar un exoesqueleto robótico que reproduciría sus poderes–. En ese punto, Peters contrató a Kevin Smith, recién salido de dos experiencias *indies* como *Clerks* (*Id.*, 1995) y *Mallrats* (*Id.*, 1996), para que firmara una nueva versión, esta vez llamada *Superman Lives*, con cinco condiciones: que el superhéroe llevara un traje totalmente negro; que no se le viera volar en ningún momento; que en el clímax tuviera que luchar contra una araña gigante; que Brainiac luchara contra osos polares ante la Fortaleza de la Soledad; y que este le diera a Lex Luthor un *perro espacial* –con la idea de fabricar muñecos del mismo–. El resultado, más agradable que los anteriores –sobre todo por la relación romántica establecida entre Clark Kent y Lois Lane, bien captada a través de los habituales diálogos ingeniosos de Smith–, estaba sin embargo lastrado por las exigencias de Peters, que impidieron que fuera más allá de lo mediocre.

Smith aconsejó a Peters que contratara a Tim Burton como director, pero este, sin embargo, consideró que su guion no se adecuaba a sus intereses personales, de ahí



SUPERMAN RETURNS™

SOMMER 2006

www.supermanreturns.de

Warner apostó muy fuerte por el Superman de Bryan Singer.



Brandon Routh, Kevin Spacey y Kate Bosworth tenían que hacer olvidar a Reeve, Hackman y Kidder, pero no lograron emularlos siquiera.

que contratara a Wesley Strick para rehacerlo desde un punto de vista más *existencialista*. Sin embargo, la intención de Burton de formar un reparto con estrellas como Nicolas Cage, Courteney Cox, Kevin Spacey y Tim Allen, hizo que la Warner considerara que el proyecto podía resultar demasiado caro, de ahí que se le pidiera a Dan Gilroy que *abaratara* la propuesta mediante un nuevo borrador. Claro que las exigencias de Peters, obsesionado por generar *merchandising*, y las continuas reescrituras, no solo hicieron desistir a Burton, sino que también provocaron que todo acabara en agua de borrajas. Incluso llegó a plantearse llevar a la pantalla una idea de Andrew Kevin Walker, *Batman vs. Superman*, que iba a dirigir

Wolfgang Petersen, pero se prefirió seguir cultivando proyectos individuales para cada personaje.

También tuvo muchas oportunidades de llevarse a cabo *Superman: Flyby*, un *reboot* de la saga creado por J.J. Abrams que reescribía numerosos detalles determinantes del personaje, y que estuvo durante un tiempo en producción, tanto con Brett Ratner como con McG como posibles directores, y con Christopher Reeve ejerciendo como consultor creativo. Sin embargo, los problemas presupuestarios y los condicionantes de ambos realizadores llevaron, finalmente, a que el proyecto cayera en manos de Bryan Singer, que como fanático declarado de *Superman: La película* y *Superman II*, desechó el guion de Abrams y planteó



Superman Returns se beneficiaba de los avances en efectos especiales, sobre todo la flexibilidad que ofrecen los efectos CGI.

una idea distinta: volver a la propuesta original de Richard Donner en dichos filmes, ignorando la existencia tanto de *Superman III* como de *Superman IV: En busca de la paz*. Para ello se llevó consigo a todo el equipo con el que había trabajado en la exitosa *X-Men 2* (*X2*, 2003), incluyendo a los guionistas Michael Dougherty y Dan Harris –junto a los que Singer dibujó el arco argumental al que le interesaba someter al personaje, planteando su desaparición durante cinco años en busca de los restos de Krypton–, el director de fotografía Newton Thomas Sigel, el compositor y montador John Ottman... A todos ellos les inculcó la idea de recuperar el espíritu del díptico de Donner, de ahí que escogiera como Superman a otro actor desconocido, Brandon Routh, con cierto parecido físico a Reeve, así como a un intérprete capaz de estar a la altura de Gene Hackman en su recreación de Lex Luthor, en este caso Kevin Spacey.

La película resultante, *Superman Returns* (*Id.*, 2006), respetaba a rajatabla las directrices respecto al personaje impuestas por Donner y Mankiewicz, mante-

niendo al personaje con los pies en la tierra, con un acercamiento realista, y con cierto sentido del humor, pero sin adentrarse en el *camp* que tanto les gustaba a los Salkind. Dicho planteamiento llevó a Singer a lograr un inicio esplendoroso, pura nostalgia cinéfila, que sin embargo iba perdiendo fuelle debido a un metraje a todas luces excesivo y, sobre todo, un conflicto amoroso entre Clark y Lois que no funcionaba por dos razones: una, lo inadecuados que resultaban tanto Routh como su *partenaire*, Kate Bosworth, para sus papeles –no tienen ni el carisma ni la química de Reeve y Kidder–; y la otra, la poco afortunada idea de darle un hijo al superhéroe, solo explorada en los cómics en alguno de los universos alternativos de DC. No obstante, y más allá de un nuevo traje con colores menos vistosos –al que, la verdad, se diría que se le ha añadido contraste con Photoshop–, lo más destacable que ofrece la película es una nueva generación de efectos especiales, mucho más moderna y más actualizada, para representar los poderes del personaje. Quizá todos esos defectos podrían haberse pulido en la proyectada secuela del filme que habían empezado a planear Singer, Dougherty y Harris, pero los altísimos costes de producción hicieron que los casi 400 millones de dólares de taquilla recaudados se quedaran en unos beneficios ínfimos.

El futuro del personaje

Tras el fracaso de *Superman Returns*, Warner empezó a recoger ideas destinadas a volver a reiniciar la saga, un poco en la línea de lo logrado por Christopher Nolan con *Batman Begins*. Durante años se escucharon propuestas de todo tipo pero, ante una sentencia judicial que indicaba que, a partir de 2012, los derechos del personaje revertirían en los herederos de Jerry Siegel y Joe Shuster, la *major* tuvo que escoger lo antes posible un proyecto para comenzar el rodaje durante 2011. Finalmente, el que más les llamó la atención fue el que les presentó el propio Nolan como productor, *Superman: The Man of Steel* (2012), un concepto pensado para actualizar al personaje y presentarlo en un contexto moderno que se le ocurrió a David S. Goyer, y que comenzó a moverse casi de inmediato. Tras negociar con varios directores, finalmente el escogido fue Zack Snyder, que recogió con entusiasmo las propuestas de Nolan y Goyer, y comenzó junto a ellos la reunión de un *casting* repleto de estrellas, inspirándose en el de *Superman: La película*. Así, junto al nuevo Superman, el británico Henry Cavill, famoso por su intervención en la serie televisiva *Los Tudor* (*The Tudors*, 2007-2010), aparecen Amy Adams, Kevin Costner, Diane Lane, Michael Shannon, Russell Crowe y Julia Ormond.

Henry Cavill será el primer británico que interprete a Clark Kent, en *Superman: The Man of Steel*.

