

**EL CÓMIC LLEVADO A LA PANTALLA:
EL EJEMPLO DE DYLAN DOG DE TIZIANO SCLAVI**

Piera De Gironimo¹

Resumo: Centrado en los estudios de Teoría de la Cultura de Masas, el ciclo adaptativo del cómic de culto italiano “Dylan Dog” (que aborda la novela, el cine, la radio, la música y los videojuegos) traza una larga casuística que toca perspectivas intermediales, intertextuales y amplias tipologías de adaptación y traducción intersemiótica. Analizando las dos tentativas, lejanas en el tiempo y en el espacio, pero sobre todo en el estilo, de llevar a la gran pantalla este cómic (la producción ítalo-francesa “Dellamorte Dellamore” de Michele Soavi, 1994 y la norte-americana “Dylan Dog: Dead of Night” de Kevin Munroe, 2010), se subrayarán los elementos que, en menos de 20 años, han cambiado en las modalidades de representación en el cine de los héroes de los cómics, pasando por los muchos éxitos (llega pensar en ejemplos famosos, como Batman, Superman y los varios héroes de la Marvel, o las más recientes sagas de Frank Miller) y las transformaciones que siempre coliman con las modas vigentes.

Palavras-chave: adaptación cinematográfica, ciclo adaptativo, cómic, Dylan Dog, Dellamorte Dellamore, Dylan Dog: Dead of Night, intermedialidad

Email: piera.degironimo@rai.usc.es

El *ciclo adaptativo* representa un ejemplo concreto del ápice de la sistematización de la *adaptabilidad* de una obra, comprendiendo en sí la reproducción de ésta en todos los formatos principales (novela, cine, cómic y videojuego) para utilizarla al máximo de sus potencialidades, permitiendo así que reviva y se actualice al infinito además de poder ser explotada plenamente por la industria y el mercado cultural masivo.

Las adaptaciones, en general, son ejemplos concretos de intertextualidad entre diferentes medios, tratando de trasponer una obra de un medio a otro, de forma más común desde la literatura al cine. Esta relación entre dos obras, de la cual una es adaptación literal de la otra, puede ser definida como binaria y genética.

La noción de ciclo adaptativo va trascendiendo este ámbito estático y amplía el sentido binario de la acepción tradicional, dinamizándolo. Un ciclo adaptativo es, por tanto, el resultado de los diversos fenómenos de adaptabilidad (ilustración, reescritura, transficción, reciclaje, etc.) hasta obtener

¹ Doutoranda na Universidad de Santiago de Compostela.

una red de obras muy interrelacionadas que forman una nueva tradición textual, un corpus que se va ramificando intermedialmente partiendo desde un único hipotexto o un personaje.

El mercado del entretenimiento se nutre de ficción y necesita constantemente de nuevos contenidos. Así se desencadena una práctica de *reciclaje* de materiales ficcionales preexistentes que hayan ya demostrado su eficacia sobre el público: nace la necesidad de adaptar. Pero el término adaptación necesita ser ampliado, en cuanto no todo es adaptación *fiel*, o, más bien, pasa exactamente lo contrario y tenemos que hablar de *fenómenos de adaptabilidad*. El primero es el de *reescritura*. Como explica Pérez Bowie:

La noción de *reescritura* [...] se refiere a una opción personal mediante la cual el autor se enfrenta a un texto previo y lo somete a una lectura particular en la que proyecta su propio universo subjetivo o transmite de modo premeditado o inconsciente las determinaciones del contexto en que se halla inmerso; se trata, pues, de un proceso de *apropiación* y de *revisión* consistente en transformar y trasponer, en mirar con nuevos ojos o desde un nuevo contexto un texto precedente. [...] Una adaptación puede ser considerada reescritura sólo en el caso de que implique una apropiación del texto precedente para reformularlo y reutilizarlo desde una nueva mirada. (Pérez Bowie 2010, 27-29)

La reescritura implica, entonces, una reelaboración del texto de partida que transforma considerablemente sus componentes, a través de lo que se interpreta de éste: un autor proyecta, en la reescritura, su universo subjetivo de modo premeditado o inconsciente dando vida a un proceso de apropiación y revisión. La reescritura se aleja de la adaptabilidad en sentido estricto (ilustración) entre hipotexto original y hipertexto adaptado obteniendo verdaderas versiones que están sólo inspiradas en una obra o en un argumento que es fácilmente reconocible. El material de partida se transforma así en una obra temática y formalmente nueva y original.

La adaptación *fiel* puede ser definir como *ilustración*. Explica Pérez Bowie:

También cabe que la adaptación de una obra literaria a otro medio no implique necesariamente la alteración del texto original, que puede ser reproducido *in extenso* en el seno de la nueva obra con lo que la transmediatización consistiría entonces en su ajuste de los elementos sonoros y/o visuales; tal caso es el que se conoce como “ilustración” o adaptación *in praesentia*. (ídem, 24)

La ilustración es la adaptación que podemos definir como más *literal*, donde encontramos la mayor intención de fidelidad, en sentido argumental, estilístico y compositivo, al original.

La *transficción* es el mecanismo productivo más visible del sistema narrativo de masas actual. Representa la órbita más abierta e intermedial de la adaptabilidad. Se obtiene cuando una obra nueva apela a su vinculación con una tradición y un repertorio en su suma de intertextualidades y no directamente con una obra particular de un corpus.

En un sentido más amplio la transficción tiende a reciclaje, que es el fenómeno que busca explotar (económicamente) al máximo el éxito obtenido por una obra o por un producto cultural, transformándola al mayor número de medios, formatos y variantes, aprovechando materiales ya existentes. La acepción más restringida de transficcionalidad es la *secuela*, una continuación de una obra de éxito que suele producirse en el mismo medio, siempre con propósitos comerciales. Se puede crear también una variante inversa, la *precuela*, que cuenta los acontecimientos anteriores a los narrados en la obra principal, o crear nuevas historias centradas en personajes secundarios, que se denomina *spin-off*.

El cómic, en los últimos años, es una de las fuentes emergentes (junto con el videojuego) para los ciclos adaptativos; llega con pensar en la figura del *superhéroe* que se ha ido implantando cada vez más en el imaginario común y ha dado vida a una nueva especie “mitológica” con personajes como Superman, Batman, Spiderman, Hulk, etc.

Como nota Cascajosa, estudiando el fenómeno de las adaptaciones de cómic por la gran pantalla:

Todas estas adaptaciones poseen una serie de características comunes: grandes dosis de acción, fuerte presencia de elementos fantásticos, personajes más caracterizados por sus acciones que por su psicología y un elaborado estilo estético en el que el diseño de producción y el cromatismo intentan recordar al cómic original. (Cascajosa Virino 2006, 71)

Estoy completamente de acuerdo con esta afirmación en cuanto, en el caso práctico que presento, se ha llegado, en 2011, a eliminar toda la psicología del personaje principal (que en sus características se parece mucho más a un *antihéroe*) para subrayar la acción, para llamar a un público de nuevos aficionados mucho más acostumbrado a las películas estadounidenses.

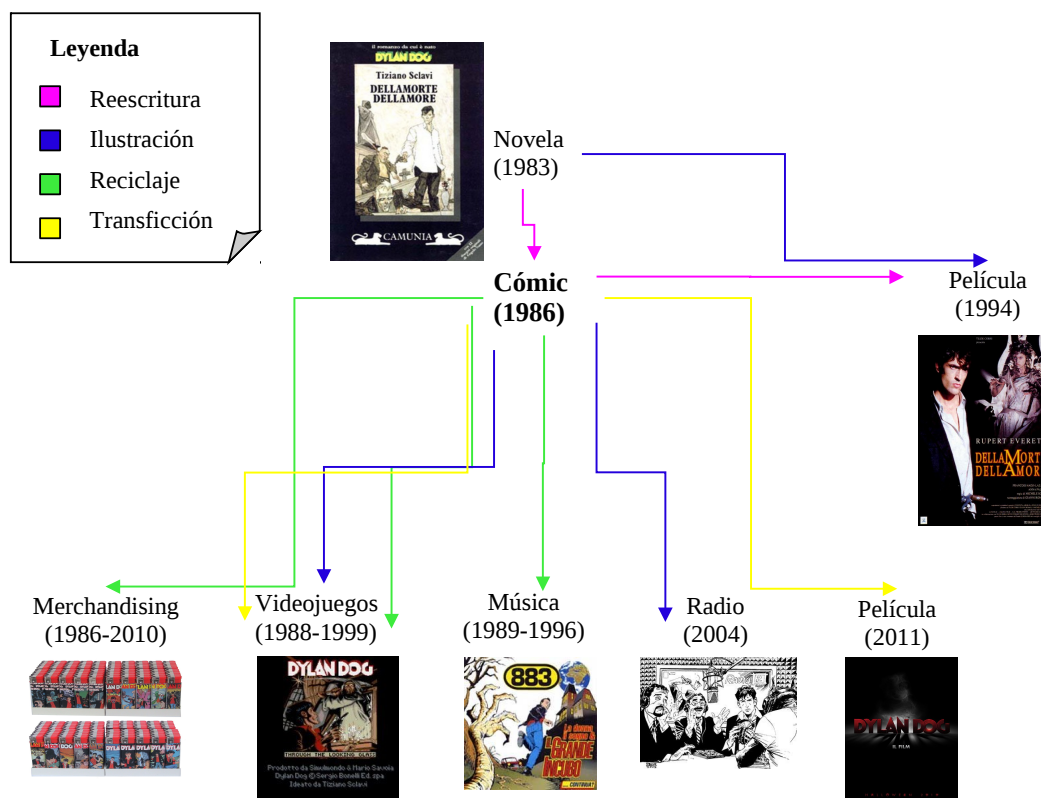


Imagen 1: Esquema del ciclo adaptativo

Después de la crisis del cómic en los 80, a principios de los 90 hay una recuperación gracias al renacimiento del interés en los superhéroes americanos, especialmente con *Batman* de Frank Miller. Una razón que llevó a la recuperación del mercado italiano fue el enorme éxito de *Dylan Dog* que, publicado por primera vez en 1986, no había levantado mucho interés en principio. Después de dos años, sin embargo, se convierte en un fenómeno de culto, llegando a niveles de ventas que en Italia había conseguido sólo *Topolino* y, hoy en día, sigue siendo el tercero en ventas con cerca de 300.000 copias al mes. Su editorial, la Bonelli, se convirtió en la más popular, llegando a marcar tendencia. Tras el éxito de *Dylan Dog* muchos editores comenzaron a publicar en el mismo formato: 16x21 cm, con impresiones de 100 páginas en blanco y negro. Este tamaño pasará a la historia con el termino *bonellide*.

El hecho de que su creador, Tiziano Sclavi, sea un escritor hace de *Dylan Dog* un *cómic de autor* a todos los efectos. Las historias llevan su marca inconfundible y resultan inmediatamente reconocibles por su estilo, temática, ritmo, ubicación y personajes. Las citas, que caracterizan el cómic y funcionan como una perfecta llamada comercial, empiezan desde el primer número: su título es *L'alba dei morti viventi (El amanecer de los muertos)*, el mismo con que fue traducida la famosa película *Dawn of the dead* de George Romero (1978). En sus aventuras, cruentas y, a pesar de todo, a menudo delicadas, poéticas y melancólicas, Dylan lucha contra vampiros, licántropos, fantasmas y alienígenas, pero también contra monstruos mucho más peligrosos y traicioneros como las violencias domésticas, el racismo, la indiferencia, la sed de poder, el aburrimiento. A pesar del estilo, las temáticas no son superficiales: los monstruos en realidad reflejan inquietudes y miedos, tratan de los problemas y las pesadillas típicas de los seres humanos. Lo más interesante es que la mayoría de las veces se parte desde algunos elementos conocidos, como mitos u obras y aplicando una adaptación de reescritura se obtiene una historia original. Así nos encontramos delante a un nuevo Jack el destripador, una versión femenina de Mr. Hyde, una moderna Medusa, y muchos más.

La colección bebe de una multitud de referencias. La forma de sentarse de Dylan (una pierna sobre el reposabrazos de su sillón y las manos cruzadas)

parece ser una parodia de Sherlock Holmes. Su caracterización gráfica está inspirada en el actor Rupert Everett a petición de Sclavi, probablemente después de visualizar una película en la que era protagonista, *Another Country*, estrenada en 1984. La iconografía del universo dylandoguiano está plagada de referencias al mundo del cine de terror de los 70-80, de la literatura, la pintura, la música (en particular Heavy Metal, Jazz, Blues, Rock o clásica), hasta llegar a verdaderos fenómenos de reescritura, visibles ya en las portadas. Las más recurrentes son las de películas de terror de Dario Argento y Alfred Hitchcock (no olvidemos la representación de la Muerte que siempre aparece copiada del *Séptimo sello* de Ingmar Bergman) y de las novelas de Stephen King. Hasta llegamos a encontrar citas de series como *Twin Peaks* o de los más apreciados cantautores italianos, como Fabrizio de André. Numerosos guiños se refieren a pintores como Dalí, Magritte, Munch (*La persistencia de la memoria*, *Golconda*, *El grito*). Las citas no son solo puro reclamo gráfico: penetran en las historias y caracterizan el guión, cada número está lleno de citas más o menos asequibles. Por poner un ejemplo, en el número 33, *Jekyll!*, tenemos dos citas explícitas que se entrelazan para formar la historia: la novela *El extraño caso del doctor Jekyll y Mr. Hyde* de Robert Luis Stevenson y la poesía *El Cuervo* de Edgar Allan Poe. Se puede decir que en este cómic hay un verdadero lenguaje hipertextual. Dylan Dog es un navegador entre los textos (literarios y no); la suya es una citación infinita.

Para entrar en el ciclo adaptativo de *Dylan Dog* tenemos que dar un paso atrás. Podemos decir que todo empezó con la novela *Dellamorte Dellamore* (1983), escrita por Sclavi tres años antes de la primera publicación del cómic, que podemos definir como una reescritura de esta. Con este cuento nació en el escritor la idea de trabajar la temática del horror. Fue lanzada al mercado solo en 1991, cuando el personaje de Dylan Dog era conocido y empezaba a tener éxito. El protagonista, Francesco Dellamorte, tiene muchos rasgos en común con el protagonista del cómic: utiliza la misma pistola, el mismo coche, la misma actitud. Lo que cambia es el color de su ropa (lleva una camisa blanca y vaqueros negros) y la profesión: es un enterrador italiano que lucha contra muertos que quieren volver a la vida en el pequeño cementerio de Buffalora. No

en vano la temática de los *zombies* o no-muertos es la misma del primer número de la serie. Podemos decir que Francesco es el verdadero álgter ego de Dylan, su yo más primitivo, entre ellos cambian solo unos pocos rasgos del carácter y alguna actitud (por ejemplo el primero es fumador y el segundo un ex-fumador). En la novela también hay la figura del asistente que da una pincelada cómica, Gnaghi, un retrasado mental que se comunica sólo con sonidos. El libro contiene doce páginas ilustradas por Angelo Stano, el mismo dibujante que ilustra todas las portadas del cómic.

En esta historia autónoma se inspirará la película ítalo-francesa *Dellamorte Dellamore* (1994) que junta definitivamente la novela al cómic. Será guionizada por el mismo Sclavi, dirigida por Michele Soavi y justamente protagonizada por Rupert Everett, la figura que inspiró el aspecto de Dylan y que ahora lo encarna en la pantalla. La película fue traducida a varios idiomas y tuvo más éxito en el extranjero; en España se conoce con el título *Mi novia es un zombie*. Dijo el director Michele Soavi: “Era una película anómala: no era solo una película de culto, podría convertirse en un fiasco por su estupidez, porque tenía un humor de cómic. La gente o quiere reír o quiere tener miedo, en el medio no hay nada, si vas, exploras una tierra de nadie”. Efectivamente la película resultó rara, grotesca, y con el tiempo se convirtió en film de culto por los aficionados que la consideran una transposición cinematográfica del cómic. A la trama de la novela justificadamente se unen características propias de la serie: la presencia de una mujer hermosa (Anna Falchi) que entrelaza una relación amorosa con el protagonista, la ya citada Muerte en estilo bergmaniano y la introducción de pinturas. En dos escenas se reproducen cuadros: el primero es *Los amantes* de Magritte, cuando los protagonistas se besan por primera vez lo hacen a través de pañuelos; el segundo es la *Isla de los Muertos* de Bocklin, que repentinamente aparece en el cementerio. Está claro que se quiso reproducir el exitoso estilo del cómic dando vida a un fenómeno de ilustración, por lo que concierne a la novela y a la película, y de reescritura por la relación entre cómic y versión cinematográfica.



Imagenes 2 e 3: Escenas de la película *Dellamorte Dellamore* inspirada en las pinturas *La isla de los muertos* de Arnold Böcklin (arriba) y *Los amantes* de Magritte (abajo)



Se ha producido en 2011 la película estadounidense *Dylan Dog: Dead of Night*. La Editorial Bonelli vendió los derechos al director Kevin Munroe que decidió escribir un guión más americano, una secuela donde Dylan deja su trabajo en Londres y se muda a Nueva Orleans, en el barrio Hell's Kitchen (cosa poco probable porque el Dylan del cómic tiene miedo a los aviones y sufre el mal de mar). Aquí se encontrará involucrado entre vampiros, licántropos y, obviamente, *zombies*. El actor que lo interpretará en la pantalla será Brandon Routh, que ya fue rostro de Superman en *Superman Returns* del 2006. El asistente de Dylan no puede ser Groucho por problemas financieros con la sociedad propietaria de la figura de Groucho Marx, que pidió demasiado dinero; mantendrá su rol de contraparte cómica pero se llamará Marcus Adams,

interpretado por Sam Huntington. Lo mismo pasa con el *Maggiolone* (Volkswagen escarabajo) del protagonista: en el cómic es blanco y en la película es negro y blanco porque, debido a los derechos de la serie *Herbie*: en el cine los *Maggiolini* blancos solo pueden salir en películas de la Walt Disney Company. El film fue esperado con ansiedad por millones de admiradores, muchos preocupados por el carácter transficcional filtrado ya antes del estreno. Solo con mirar el tráiler, de hecho, se daba mucho a entender. Comparándolo con la película ítalo-francesa las diferencias de estilo son evidentes. El nuevo tráiler muestra algo ya visto en muchas películas y series americanas del mismo género: una mezcla de *Buffy, la cazavampiros* (los vampiros son idénticos), *Blade* (con la explotada figura del vampiro negro), *Constantine* (que como *Blade* es un cómic llevado a la gran pantalla) y también rasgos del *Código da Vinci*, con el tópico de la búsqueda de secretos. Por no hablar de la eterna lucha entre hombres lobos y vampiros, del todo parecida al universo de *Underworld*. Esta vez las citas se transforman en una mezcla de estereotipos y temáticas que están de moda (llega con pensar en el éxito de la saga *Crepúsculo*). Además vemos la figura de Dylan superheroizada, moviéndose como en *Matrix*, utilizando instrumental hipertecnológico y armas dignas de Lobezno. ¿Es ya demasiado tarde? ¿Vendió Dylan Dog su alma al estereotipado mundo de los superhéroes norteamericanos? Sin duda estamos enfrentándonos a un fenómeno de interferencia en la adaptación a las características geoculturales estadounidenses. La interferencia es un fenómeno muy interesante que ve como un sistema cultural se apropia de algo externo a su cultura y lo traduce con sus propios códigos. El término se traspone desde la teoría del polisistema y se utiliza para referirse, en sentido sistémico, a la dimensión de exportabilidad de los fenómenos adaptativos. Géneros, temas y formatos de un repertorio dominante se irradian desde los centros culturales a los periféricos. Este impacto hace que se adapten determinadas obras a las características geoculturales del sistema cultural de llegada. Puede dar lugar a fenómenos de emulación y, también, de clonación. Este nuevo personaje seguramente no es el que el pueblo italiano lleva arraigado en su imaginario.

¿Ha tenido un impacto más fuerte el “nuevo” Dylan en la imaginación mundial? Su estreno se tuvo en *premiere* mundial en Italia el 16 de marzo de 2011, luego en abril en Estados Unidos. Comprobando los éxitos de taquilla puedo decir que el público estadounidense lo ha recibido con frialdad: estrenado en 857 salas no ha alcanzado el millón de dólares en su primera semana. Este escaso interés revela que la película en sí misma no ha brillado, teniendo en cuenta que la mayoría de los estadounidenses ha podido ir al cine sin conocer nada del cómic italiano. En Italia el éxito fue decididamente mayor: se alcanzaron casi los dos millones de euros y su debut lo colocó en el cuarto puesto del *Top Ten*. Los abundantes admiradores del detective de la pesadilla dieron soporte a la película y parece que el boca a boca no fue del todo negativo. Para resultar más agradable a los admiradores, en el doblaje italiano fueron incluidas frases características del cómic suprimidas en la versión estadounidense, como la típica exclamación “Giuda ballerino!” que en inglés fue traducida como “Jackpot!”. La película fue distribuida también en Filipinas, Singapur, Turquía, Portugal, Hong Kong, Brasil y en Malasia, país este último donde se obtuvieron los mayores éxitos de taquilla que, de todas formas, no superan los 400 mil dólares.

La crítica fue algo dura, tanto en Italia como en E.E.U.U. En Italia fue muy criticado el hecho de haber convertido un cómic capaz de tratar temas profundos en una película de gritos para adolescentes acostumbrados por la moda del género de terror. También el actor protagonista es acusado de ser un inexpresivo y musculoso *sex symbol*. La verdad es que del Dylan del cómic queda poco, aunque en los primeros cinco minutos de la película el director intente resumir todos sus fetiches característicos en un *tracking shot* de su habitación: el galeón, el clarinete, la camisa roja, el *colt*, el diario, una foto de Groucho Marx, la calavera ya presente en la precedente película *Dellamorte Dellamore*. De hecho se intenta también caracterizar su propensión en contra de la tecnología remarcando la utilización de una cámara de fotos con carrete y de su coche “clásico”. La instrumentación de detective que utilizará en la historia es completamente inventada, pero una algo tradicional al estilo *Indiana Jones* a una inesperada pasión por las armas (lo vemos afrontar vampiros con bombas

de magnesio y armado con escopetas con balas de madera). Se intenta, entonces, conjuntar la tradición con la innovación: parece que con el viaje al nuevo continente Dylan haya adquirido características decididamente más propias del estilo de vida americano. Otros cameos de referencia al cómic son el del vampiro Borelli, cuyo nombre se refiere al de la editorial Bonelli, con quien Dylan tendrá una conversación en italiano (en la versión italiana substituida por una en latín) y el nombre del vampiro que tiene en custodia el artefacto centro de la intriga, que es Sclavi.



Imágenes 4, 5 y 6: Rupert Everet (izquierda), Dylan Dog (centro) y Brandon Routh (derecha)

La película no para de ser un pastiche donde hasta se llega a ver en el clan de los hombres lobo un reflejo de la mafia italiana al estilo de *El Padrino* (sobre todo en la interpretación de Peter Stormare). Decididamente se hubiera podido hacer una película mejor adaptando algún capítulo clásico en vez de dejarse ir a la transficción. Kevin Munroe, en una entrevista datada en noviembre del 2008, había hablado del proyecto de hacer una trilogía, si la película hubiese tenido éxito. Mirando el panorama actual no apostaría pronto por una secuela.

¿Qué ha cambiado desde su primer estreno, en 1994, al día de hoy? Y, ¿que le ocurre al mundo de los cómics llevados a la gran pantalla? Seguramente la “moda” norteamericana influye muchísimo, homologando a los protagonistas del cómic de acción a sus cánones. También los efectos especiales y el uso del ordenador se notan de manera preponderante en las nuevas adaptaciones.

Mientras, en el pasado, se solía optar por una gráfica de animación o, al revés, más real, hoy en día se intenta fundir la gráfica del cómic con la de la película, creando algo uniforme que puede resultar agradable o no, a según de los casos.

BIBLIOGRAFIA

- Sclavi, Tiziano. 1991. *Dellamorte Dellamore*. Milano: Camunia.
- Barbieri, Daniele. 1991. *I linguaggi del fumetto*. Milano: Editorial Bompiani.
- Bertusi, Daniele. 2000. *Tiziano Sclavi*. Firenze: Editorial Cadmo.
- Beseghi, Emma. 1997. *La scala a chiocciola. Paura, horror, finzioni. Dal romanzo gotico a Dylan Dog*. Venezia: Editorial La Nuova Italia.
- Boschi, Luca. 2007. *Irripetibili. Le grandi stagioni del fumetto italiano*. Roma: Coniglio Editore.
- Calvisi, Angelo. 1996 *Intervista a Dylan Dog*. Roma: Editorial Theoria.
- Casajosa Virino, Concepción Carmen. 2006. *El espejo deformado. Versiones, secuelas y adaptaciones en Hollywood*. Sevilla: Universidad de Sevilla.
- Derrida, Jacques. 2001. "El cine y sus fantasmas." *Cahiers du cinema* 556, abril. Paris: Editorial Phaidon.
- Gil González, Antonio J. 2012. *Narrativa(s). Intermediaciones novela, cine, cómic y videojuego en el ámbito hispanico*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.
- Jenkins, Henry. 2006. *Convergence Culture*. New York: New York University Press.
- Mantegazza, R. e B. Salvarani. 1998. *Disturbo se fumetto? Dylan Dog e Martin Mystère, Tex Willer e Nathan Never: ipotesi per un uso politicamente corretto*. Milano: Editorial Unicopli.
- Mantegazza, R. e B. Salvarani. 1995. *Se una notte d'inferno un indagatore... Istruzioni per l'uso di Dylan Dog*. Milano: Editorial Unicopli.
- Marías, Javier. 1993. *Literatura y fantasma*. Madrid: Ediciones Siruela.
- Paglieri, Claudio. 1998. *Mi chiamo Dog, Dylan Dog. Vita e imprese di un playboy fifone*. Venezia: Editorial Marsilio.

Pérez Bowie, José Antonio. 2010. *Reescrituras fílmicas: nuevos territorios de la adaptación*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.

Scolari, Calos. 2008. *Hipermediaciones*. Barcelona: Editorial Gedisa.

Tentori, Antonio. 1999. *Parla Dylan Dog. La filosofia dell'indagatore dell'incubo*. Bologna: Editorial Drawing Comics.

FILMOGRAFIA

Suavi, Michele. *Dellamorte Dellamore* (1994). Italia, Francia, Alemanha: Audifilm, Urania Film, K.G. Productions. 105 m.

Munroe, Kevin. *Dylan Dog: Dead Of Night* (2011). E.E.U.U.: Hyde Park Films, Long Distance Films, Platinum Studios. 120 m.