

# At This Theatre Next Week!: Relaciones intermediales entre el cómic y el serial cinematográfico de los años 30 y 40

## At This Theatre Next Week!: Intermedial relations between comics and movie serials in the 1930s and the 1940s

Francisco Sáez de Adana

Universidad de Alcalá. Instituto Franklin  
[kiko.saez@uah.es](mailto:kiko.saez@uah.es)

Código ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3454-7982>

**Resumen:** En este artículo se muestra la estrecha relación que en los años 30 y 40 del siglo XX se estableció entre el cómic y el serial cinematográfico. Se explora la importancia del cómic tanto a nivel cuantitativo, con la gran producción de películas seriales basadas en cómics, como cualitativo, con la interrelación que se produjo a nivel narrativo entre el modelo de serialidad infinita de las tiras de prensa y el modelo narrativo de los seriales. Se produjo una relación intermedial a nivel industrial que fue fundamental a la hora del desarrollo de los seriales y que tiene muchos paralelismos con el modelo de franquicias que domina el panorama audiovisual en nuestros días.

**Palabras clave:** seriales cinematográficos, tiras de prensa, *comic books*, serialidad infinita.

**Abstract:** This paper shows the close relationship that was established between the comic and the movie serials in the 1930s and 1940s. The importance of comics is explored both quantitatively, with the great production of serial films based on comics, and qualitatively with the interrelation that occurred at a narrative level between the open ended narrative model of the comic strips and the narrative model of the serials. There was an intermedia relationship at the industrial level that was essential when it came to developing the serials and that has many parallels with the franchise model that dominates the audiovisual scene today.

**Keywords:** movie serials, comic strips, comic books, open ended narrative.

**Referencia:** SÁEZ DE ADANA, F., «At this theatre next week!: relaciones intermediales entre el cómic y el serial cinematográfico de los años 30 y 40», *Neuróptica. Estudios sobre el cómic*, segunda época, 2, Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2020, pp. 135-156.

**Sumario:** 1. Introducción. 2. Una perspectiva histórica de los seriales cinematográficos. 3. Análisis cuantitativo. 4. Análisis cualitativo. 4. 1. Las tiras de prensa. 4. 2. *Comic books*. 5. Conclusiones.

## 1. INTRODUCCIÓN

En el año 2019 se estrenaron en los cines diez películas cuyos personajes provenían del cómic. Esto unido a la enorme cantidad de series de televisión también basadas en este medio presentes en diferentes cadenas y plataformas hace evidente que estamos en una época donde las adaptaciones y transposiciones del cómic a los diferentes medios audiovisuales es algo constante y masivo. Se trata además de un fenómeno donde proliferan sobre todo películas y series basadas en *comic books* donde los personajes y los universos, la mayoría de los cuales son superheroicos, están por encima de los autores lo cual permite una explotación de esos personajes que va más allá de la mera adaptación audiovisual. Los más conocidos personajes del cómic trascienden hoy en día las fronteras de este medio para convertirse en verdaderas franquicias, de manera que el número de productos de todo tipo derivados de esos personajes que se pueden encontrar hoy en el mercado es prácticamente infinito. Este es un fenómeno propio de lo que algunos autores han definido como la «cultura del exceso»<sup>1</sup> y que no solo es propio del ámbito del cómic, aunque ha encontrado en ese medio un territorio fértil para su expansión.<sup>2</sup>

A la hora de realizar un recorrido histórico muchos autores marcan el origen de este fenómeno en la película de Richard Donner, *Superman*, del año 1978, que se considera el primer *blockbuster* del cine de superhéroes contemporáneo.<sup>3</sup> Aunque el impacto de esa película y sus secuelas fue enorme, parece que, en tiempos recientes, el intento más claro e intencionado de construcción de una franquicia basada en un personaje se produce con el

- 
- 1 LIPOVETSKY, G. y SERROY, J., *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona, Anagrama, 2009, p. 53.
  - 2 LEWIS, L. A., *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media*. Londres, Routledge, 2002, pp. 208-236.
  - 3 WILLIAMS P. y LYONS, J., *The Rise of the American Comics Artist: Creators and Contexts*, Jackson, University Press of Mississippi, 2010, p. 156.

estreno de la versión de Batman de Tim Burton del año 1989. Una de las figuras más importantes en este aspecto fue el productor cinematográfico Michael Uslan, que ejerció de productor ejecutivo del Batman de Burton y de sus dos primeras secuelas.<sup>4</sup> Tras el éxito de estas películas y la batmanía generada a partir de las mismas, Uslan tenía claro que el trasvase de personajes de cómic al cine era una buena manera de crear franquicias multimillonarias alrededor de esos personajes.

Uslan se proponía aplicar esta idea no solo a personajes vigentes en ese momento como Batman, sino también a otros que habían gozado de gran popularidad en su momento y estaban olvidados en los años 90. Así, el 26 de marzo de 1995, junto con los artistas Greg y Tim Hildebrandt, Uslan, como guionista, lanza una nueva versión en forma de tira de prensa de *Terry and the Pirates* (creada por Milton Caniff en 1934) que tenía la particularidad de empezar de cero, adaptando los personajes a los años noventa. Desde el principio, el objetivo de esa tira no era tanto resucitar a los personajes para los periódicos como repetir el concepto que tan bien le había funcionado junto con su compañero Benjamin Melniker en *Batman*.<sup>5</sup> «Cogemos una propiedad y la hacemos emocionante y nostálgica para un adulto y también emocionante y nueva para un niño, así pueden compartir la experiencia. Si lo hacemos así, tenemos un ganador». <sup>6</sup> Por tanto, uno de los objetivos de los creadores de esta nueva versión de *Terry and the Pirates* era convertir la serie en una franquicia, de forma similar a lo que estaba sucediendo con el hombre murciélago durante esos años. Esta idea nunca se pudo llevar a cabo, ya que la nueva encarnación de la tira no tuvo ningún éxito, posiblemente porque el momento de las tiras de prensa de aventuras ya había pasado, y los Hildebrandt abandonaron la serie el 1 de abril de 1996, siendo posteriormente cancelada el 27 de julio de 1997.

Lo interesante de este asunto es que Uslan habla de su proceso de creación de una franquicia alrededor de los personajes de cómic como si fuera un fenómeno novedoso. Sin embargo, en los últimos años, diferentes autores están realizando lo que podríamos llamar una «arqueología de la

---

4 La tercera película no fue dirigida por Tim Burton, sino por Joel Schumacher.

5 Benjamin Melniker fue el coproductor de las películas de Batman junto al ya mencionado Michael Uslan.

6 Traducción propia de: «We take a property and we make it exciting and nostalgic for an adult and also exciting and new for a child so they can share the experience. If we do this, we have a winner». CROUCH, B. JR., «Terry and the Pirates by Michael Uslan and Greg and Tim Hildebrandt», *Cartoonists Profiles*, (New York, III-1995), p. 27.

transmedialidad»<sup>7</sup> para probar que este fenómeno de desarrollo de franquiciar personajes populares provenientes del cómic se puede rastrear hasta personajes como *Alley Sloper* (Charles H. Ross, 1867)<sup>8</sup> o *The Yellow Kid* (Richard F. Outcault, 1895)<sup>9</sup> y se ha demostrado que personajes como *Buck Rogers* (Philip Francis Nowlan, 1929),<sup>10</sup> *Flash Gordon* (Alex Raymond, 1934)<sup>11</sup> o los propios personajes de *Terry and the Pirates* en su encarnación original<sup>12</sup> ya eran franquicias en las primeras décadas del siglo XX, además con una profusión intermedial que no tiene nada que envidiar a la que nos podemos encontrar hoy en día, aunque siempre ajustada a unos tiempos donde, evidentemente, no estaban inmersos en esa cultura del exceso ya mencionada.

Entre todas estas adaptaciones y transposiciones del cómic a diferentes medios en esa época, probablemente uno de los fenómenos más importantes es el papel que el cómic jugó en el desarrollo de la industria asociada a los seriales cinematográficos de aventuras que se produjeron en los Estados Unidos entre finales de los años 20 y principios de los años 50. El cómic y sus personajes serán, como veremos, un medio fundamental tanto a nivel cuantitativo como cualitativo para el desarrollo de una industria, la del serial de aventuras que, tradicionalmente ha sido despreciada por el mundo académico porque, al tratarse de producciones encuadradas en la serie B, no se han considerado dignas de ser objeto de análisis como afirman los autores citados anteriormente. Sin embargo, se trata de una industria que tiene mayor importancia que lo que la historiografía le ha concedido como también se mostrará en este artículo.

Por tanto, uno de los objetivos principales de este artículo es contribuir a esa arqueología de la intermedialidad en este caso aportando algunos datos que ayudan a la reconstrucción, desde el punto de vista

7 Traducción propia de «archeologia della transmedialità». TIRINO, M., «Archeologia della transmedialità: teorie, approcci e formati. Il caso Flash Gordon». *Mediascape Journal* 13, 2019, p. 21.

8 SABIN, R., «Ally Sloper: The First Comics Superstar?». *Image & Narrative*, Online Magazine of the Visual Narrative, 7, 2003.

9 MAYER, C., *Producing Mass Entertainment: The Serial Life of the Yellow Kid*, Columbus, Ohio State University Press, 2019.

10 BERTETTI, P., «Buck Rogers in the 25th Century: Transmedia Extensions of a Pulp Hero», *Frontiers of Narrative Studies*, 5: 2, 2019, pp. 200-219.

11 TIRINO, M., «Il fumetto oltre il fumetto. Flash Gordon e l'archeologia della transmedialità», en *Flash Gordon. L'avventurosa meraviglia: mito, immaginario e media*, Eboli, Nicola Pesce Editore, 2019, pp. 21-48.

12 SAEZ DE ADANA, F., «Transgresiones mediales: Terry y los piratas como franquicia», *Cuadernos de cómic*, 9, 2017, pp. 53-73.

histórico, la relación entre el cómic y lo audiovisual, para mostrar que es un fenómeno que se extiende más allá en el tiempo de lo que tradicionalmente se considera. El serial cinematográfico de aventuras se está reivindicando recientemente como un medio de gran importancia, tanto a nivel de impacto en la audiencia como de desarrollo de una parte de la industria cinematográfica que fue fundamental durante más de dos décadas. Además, desde el punto de vista narrativo, más allá de su posible falta de calidad derivada de su pertenencia a la serie B que ha sido la causa del histórico desprecio al que ha sido sometido, el serial de aventuras es una parte destacable del desarrollo de un modelo de serialidad que será clave en el audiovisual de los Estados Unidos durante el siglo XX. Y este desarrollo de la serialidad, como se verá en este artículo, se desarrolla en paralelo en el mundo del cómic y, es, por tanto, merecedor de ser objeto de análisis.

## 2. UNA PERSPECTIVA HISTÓRICA DE LOS SERIALES CINEMATOGRÁFICOS

Desde el punto de vista de la cultura popular y en lo que se refiere a las relaciones con el cómic el periodo más importante del serial cinematográfico es el que corresponde a la época del sonoro que va desde el año 1929 hasta el año 1956, con un periodo de esplendor desde 1936 hasta 1946. Se trata de historias divididas en un número de capítulos que oscilaba entre 10 y 15 con una duración de aproximadamente 20 minutos y que, generalmente, tenían un capítulo inicial de 30 minutos que servía para crear el tono de la historia y, sobre todo, presentar los personajes. Esta presentación de los personajes en el capítulo inicial tenía gran importancia a nivel narrativo porque generalmente, a partir de ese momento, estos quedaban totalmente establecidos y no había un arco del personaje en el resto de capítulos, es decir, los protagonistas no sufrían prácticamente ninguna transformación a lo largo del serial.<sup>13</sup>

La razón de la ausencia de dicho arco se debía a que los seriales cinematográficos estaban basados en la acción. En el primer capítulo se establecía un objetivo para los protagonistas y el resto de capítulos no eran más que una sucesión de obstáculos que estos tenían que superar para lograr dicho objetivo. Obstáculos siempre situados narrativamente teniendo en cuenta que el guion tenía que estar estructurado para que cada capítulo acabara con lo que con los años se ha convertido en la seña de identidad de

---

13 HIGGINS, S., *Matinee Melodrama. Playing with Formula in the Sound Serial*, New Brunswick, Rutgers University Press, 2016, pp. 28-30.

estos seriales: el *cliffhanger*, esa situación de peligro que parece insuperable al final de cada episodio, donde los protagonistas incluso arriesgan su vida y que, al comienzo del siguiente capítulo superan con algún ardid que, en muchas ocasiones, estaba oculto para el espectador en el capítulo anterior. Hay que tener en cuenta que cada semana se emitía un capítulo de estos seriales, muchas veces acompañados de una película, y la idea del *cliffhanger* era mantener a la audiencia enganchada y proporcionarle un motivo para volver al cine la semana siguiente.

Evidentemente, con esta estructura, no es de extrañar que el serial cinematográfico en estos años se redujera a producciones encuadradas en géneros que estuvieran relacionados con la aventura, incluyendo el western o la ciencia ficción. No es casualidad que este modelo basado en la aventura surgiera precisamente en el año 1929, año en que se produjo el colapso del mercado de valores en los Estados Unidos, llevando a la sociedad norteamericana a uno de los períodos más duros de su historia, conocido como la Gran Depresión. Ante el panorama económico derivado del crack de 1929, la sociedad norteamericana de la época encuentra una vía de escape en el entretenimiento. Numerosos autores<sup>14</sup> han comentado la necesidad de héroes y heroínas como consecuencia de esta precariedad social y los héroes del serial cinematográfico ayudaron a llenar ese vacío en el alma del ciudadano norteamericano.

Como afirma Guy Barefoot, ese predominio de la aventura y el hecho de que la mayor parte de esos seriales fueran producciones de serie B han creado una situación de desprecio por parte de la academia hacia este tipo de seriales, en particular porque se daba por hecho que la audiencia de los mismos era predominantemente infantil.<sup>15</sup> El propio Barefoot ha demostrado que, aunque no existen cifras precisas de audiencias ni recaudación, la industria de los seriales en esos años no debe ser despreciada y que, sobre todo, la audiencia no era exclusivamente infantil como se venía asumiendo. Barefoot demuestra que, pese a que solo tres productoras cinematográficas apostaron por este tipo de serial (Columbia, Republic y Universal, más algunas productoras independientes que produjeron un número pequeño de seriales hasta el año 1937), su distribución no era tan limitada como

---

14 Véase, por ejemplo: HARVEY, R. C., *Meanwhile... Milton Caniff, a biography*, Seattle, Fantagraphics Books, 2007, p. 213; MCELVAINE, R. S., *The Great Depression. America 1929-1941*, New York, Times Books, 1984, p. 105; SUSMAN, W. I., *La cultura como historia*, México, EDAMEX, 1987, pp. 89-90.

15 BAREFOOT, G., «Who Watched the Masked Man? Hollywood's Serial Audiences in the 1930s», *Historical Journal of Film, Radio and Television*, 31: 2, 2011, p. 167.

tradicionalmente se ha venido pensando ni se trataba de un fenómeno solamente limitado a los programas infantiles de los sábados por la mañana, sino que incluían proyecciones durante la semana en horario vespertino y nocturno dedicadas a un público adulto. Además, como bien dice el propio autor, despreciar este tipo de seriales supone despreciar la memoria de la audiencia que «ha sido una forma que ha hecho sobrevivir estos seriales para los aficionados, los directores y los estudiosos».<sup>16</sup> No en vano, es bien conocida la inspiración que este tipo de seriales supuso para directores como Steven Spielberg o George Lucas, como se mencionará más adelante.

Sin embargo, es cierto que, pese a esa pervivencia en la memoria del serial cinematográfico sonoro de aventuras, la época dorada de este tipo de producción no se produce en estos años. Dicha época dorada se corresponde con el serial mudo cuyo comienzo algunos autores fechan en 1912 con el serial *What Happened with Mary?*,<sup>17</sup> pero que podría tener algunos precedentes en años anteriores. En esta época la estructura de estos seriales era totalmente distinta a la de la época del sonoro: el *cliffhanger* no era un mecanismo narrativo necesariamente presente, el número de capítulos era muy variable (llegando a seriales de hasta 119 episodios como el popular *The Hazards of Helen* cuyos episodios se proyectaron entre los años 1914 y 1917) y el género más utilizado era el del melodrama. Había diferencias también a nivel industrial, ya que en estos años el serial no pertenecía a la serie B, sino que la mayor parte de las productoras apostaban por este modelo y realizaban productos con una fuerte inversión económica y, supuestamente, de una mayor calidad. Este tipo de serial ha sido más atendido por el mundo académico<sup>18</sup> sobre todo en el campo del llamado *film analysis*, precisamente por este marchamo de calidad asociado al melodrama serial mudo de estos años.

Este tipo de serial no tendrá tanta relación a nivel de adaptación con el cómic (no hay ningún serial mudo que se conozca basado en ninguna serie de cómic), pero, sin embargo, es necesario mencionarlo en este recorrido no solo por mantener un rigor histórico, sino también, porque, como veremos,

---

16 Traducción propia de: «has been one way in which the film serial has survived, for fans, film-makers and scholars». Ibidem, p. 168.

17 STEDMAN, R. W., *The Serials. Suspense and Drama by Installment*. Norman, University of Oklahoma Press, 1977, p. 5.

18 Véase, por ejemplo: SINGER, B., *Melodrama and Modernity: Early Sensational Cinema and its Contexts*, New York, Columbia University Press, 2001; STAMP, S., «Ready-Made Customers: Female Movie Fans and the Serial Craze», en *Movie-Struck Girls: Women and Motion Picture Culture after the Nickelodeon*, Princeton, Princeton University Press, 2000, pp. 102-153.

será fundamental, por un lado, para el desarrollo de un modelo narrativo que tendrá tanta importancia en el desarrollo del cómic de aventuras como la tuvo la Gran Depresión y, por otro, establecerá una relación de complementariedad entre el serial y el periódico que será muy importante para que, cuando el serial de aventuras busque fuentes de inspiración para sus historias, la encuentre en el cómic de prensa que estaba en su pleno apogeo durante esos años como veremos posteriormente.

### 3. ANÁLISIS CUANTITATIVO

Contabilizando los seriales que aparecen en el libro de Ken Weiss y Ed Goodgold<sup>19</sup> entre los años 1929 y 1956 se produjeron un total de 222 seriales cinematográficos sonoros entre los años 1929 y 1956, aunque según otras fuentes ese número podría haber sido 231.<sup>20</sup> Este baile de cifras es una constante que se repite cuando se trata de analizar este tipo de producciones de las que, en la mayor parte de los casos, faltan datos relativos a su coste de producción y, en casi todos ellos, no se conoce ningún dato de sus resultados en taquilla. La causa de todo esto es el ya mencionado desprecio histórico hacia el cine serial sonoro y, en el caso de la taquilla, al hecho de que esta era muy difícil de cuantificar ya que normalmente un capítulo de un serial determinado no se proyectaba de forma aislada, sino que venía acompañado de capítulos de otros seriales, de producciones de dibujos animados o de la proyección de largometrajes en los programas de larga duración que ofrecían los cines de los Estados Unidos en aquella época.

En esta sección, pese a esta variación en los datos,<sup>21</sup> se va a realizar un análisis cuantitativo que pone de manifiesto la importancia que tuvo el cómic como fuente de historias y, sobre todo, de personajes para el serial cinematográfico sonoro, especialmente entre los años 1936 y 1946 que se considera el periodo dorado de este formato.<sup>22</sup> Este análisis servirá de apoyo para el posterior análisis cualitativo y sus datos se han obtenido de la obra de Weiss y Goodgold porque se trata de la referencia más completa en cuanto a información de cada uno de los seriales que se recogen en la misma. El hecho

---

19 WEISS, K. y GOODGOLD, E., *To Be Continued... A Complete Guide of Sound Movie Serials*, Stratford, Star Tree Press, 1981.

20 KINNARD, R., *Science Fiction Serials*, Londres, McFarland, 1998, p. 5.

21 Parte de esta variación viene dada porque al principio del sonoro hubo seriales que eran mudos casi en su totalidad, pero incluían alguna parte con sonido. Esto hace que algunos autores los clasifiquen entre los seriales sonoros, mientras otros los consideran productos tardíos de la época del serial mudo.

22 WEISS, K. y GOODGOLD, E., *To Be Continued...*, op. cit., pp. 5-6.

de que pueda estar incompleta y que pudiera no recoger alguno de los seriales si atendemos al número aportado por otras referencias no es muy importante para este estudio, ya que se trata de un número muy pequeño que no invalida la tendencia en el uso del cómic como inspiración para el serial que es lo que se trata de estudiar aquí.

En la figura 1 se recogen por años el número de seriales producidos durante todo el periodo mencionado y el número de seriales que corresponden a adaptaciones de cómic. Como se puede ver, durante todo el primer cómic adaptado en forma serial no aparece hasta 1934 (con el serial dedicado al aviador del cómic de prensa, hoy olvidado, *Tailspin Tommy*, creado en 1928 por Glenn Chaffin y Hal Forrest) que vería aparecer una secuela al año siguiente 1935, pero a partir de 1936 y durante todo el periodo dorado la presencia de las adaptaciones al serial de series de cómic es constante como se ve en la propia figura.

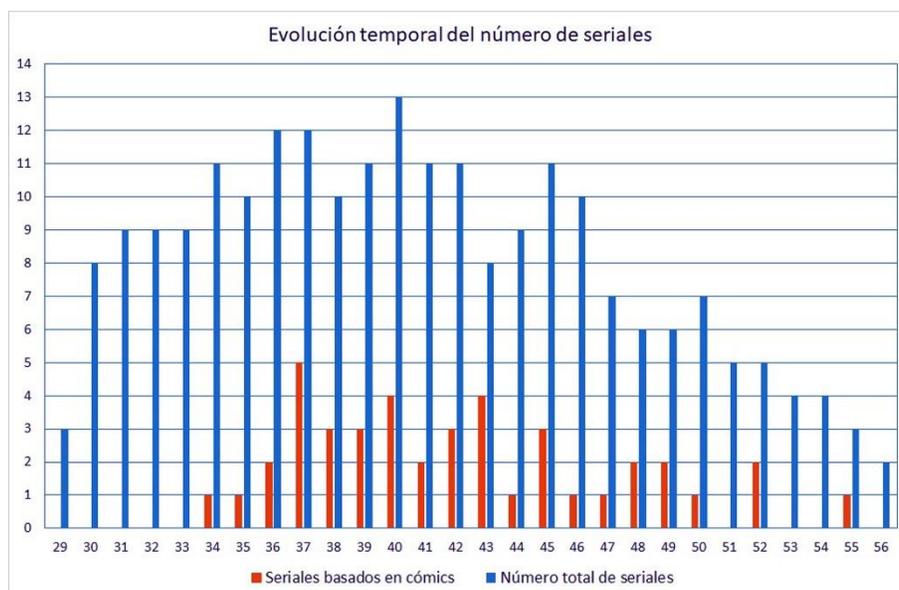


Fig. 1. Evolución del número de seriales durante los años del periodo del serial cinematográfico sonoro (de 1929 a 1956). Elaboración propia a partir de los datos de Weiss, K. y Goodgold, E., *To Be Continued... A Complete Guide of Sound Movie Serials*, Stratford, Star Tree Press, 1981

Una de las cosas interesantes que pone de manifiesto esta importancia del cómic en el serial cinematográfico es el hecho de que, durante todos estos años, se produjeron 42 seriales basados en cómic. Esa cifra supone el 18,9% del total, es decir, que prácticamente, uno de cada cinco seriales

producidos tenía el cómic como origen, porcentaje que aumenta hasta el 26,3% (es decir, más de uno de cada cuatro seriales) si solo consideramos los años dorados, incluyendo algunos años dentro de este periodo donde se alcanzó un porcentaje del 40% de seriales procedentes del cómic. La figura 2 muestra la evolución de estos porcentajes con los años durante esa época. Para completar esta figura hay que entender porque estos años tienen esa relevancia. Para ello hay que recordar el hecho ya mencionado de que la mayor parte de los seriales fueron producidos por tres productoras (Universal, Republic y Columbia). Teniendo en cuenta que Columbia no empezó a producir seriales hasta el año 1937 y que Universal dejó de producirlos en el año 1946, esta es la causa por la que este periodo se considera como los años dorados de este formato, añadiendo el año 1936, donde hubo una producción importante de pequeñas compañías independientes produciendo seriales, alguna de las cuales fueron absorbidas por Columbia, consciente del éxito de este formato.

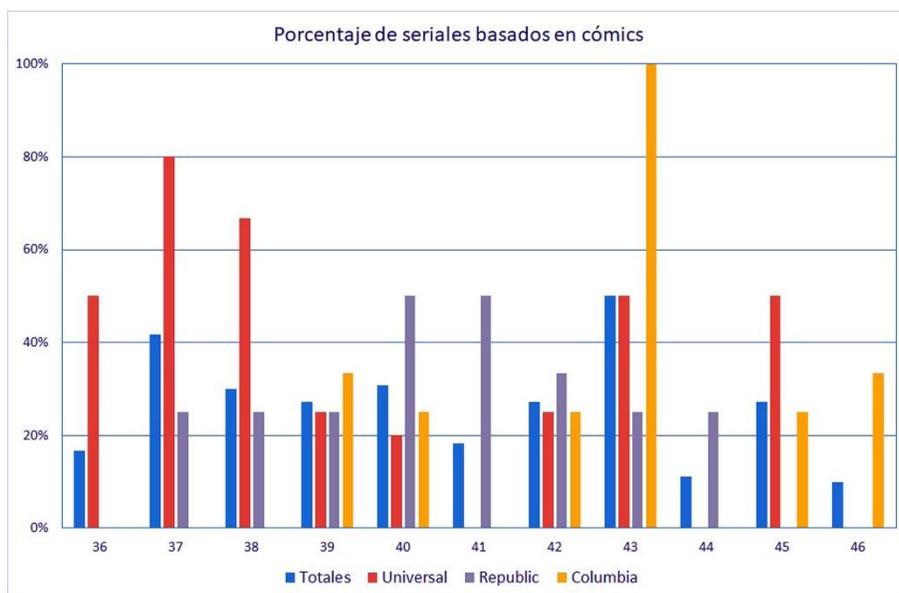


Fig. 2. Porcentaje de seriales basados en cómic durante este periodo. Elaboración propia a partir de los datos de Weiss, K. y Goodgold, E., *To Be Continued... A Complete Guide of Sound Movie Serials*, Stratford, Star Tree Press, 1981

Es interesante, por tanto, añadir en la figura 2 el porcentaje de seriales dedicados a los cómics producidos por cada una de estas tres compañías, ya que nos permite ver que los seriales se distribuían entre las tres, lo cual demuestra el interés general que había por tener a personajes de

cómic en el catálogo de todas las productoras. Es significativo el caso de Columbia que, por su llegada tardía al serial, al principio de este periodo no tenga los derechos de ningún personaje de cómic para realizar sus adaptaciones, pero que, por ejemplo, en el año 1943, dedicó el 100% de su producción a este tipo de seriales como se ve en la figura 2. El hecho de que todas las compañías quisieran realizar seriales basados en el cómic creó una lucha de derechos que recuerda, en cierta manera, a la que hemos tenido en nuestros días, al menos hasta el dominio de Disney.

Finalmente, otra cuestión importante para el análisis posterior es que, del total de los 42 seriales basados en cómic producidos durante toda la duración del serial sonoro, 30 fueron adaptaciones de tiras de prensa (un 71.4% de ese total) y solo 12 procedían del *comic book* (el 28.6% restante). Este dato se debe, fundamentalmente, a que el *comic book* partía con desventaja al tener un nacimiento posterior, lo que se manifiesta en que el primer serial basado en los cuadernillos grapados mensuales no aparece hasta el año 1941 (*The Adventures of Captain Marvel*, serial de 1941 de Republic, basado en el personaje creado por Bill Parker y C.C. Beck para Fawcett), ya que a partir de ese año prácticamente la mitad de los seriales basados en cómic provienen de la prensa y la otra mitad del *comic book*.

#### **4. ANÁLISIS CUALITATIVO**

Evidentemente, con ese gran número de seriales basados en cómic es imposible detenerse en todos ellos. Por ese motivo, en esta sección se analizarán algunos de los aspectos más destacados de la transposición de la serie de cómics al serial cinematográfico. Se dividirá el análisis en los seriales procedentes de tiras de prensa y de *comic books*, ya que eran los dos modelos de publicación imperantes en aquellos años.

##### **4. 1. LAS TIRAS DE PRENSA**

Aunque las cifras anteriores se refieren a los seriales del cine sonoro que son aquello en los que se adaptaron series provenientes del cómic, para entender la relación entre los seriales y las tiras de prensa tenemos que retroceder a la época del cine mudo. Y la primera cuestión que hay que clarificar es la relación entre los seriales del cine mudo y el periódico. De acuerdo con las diferentes Encuestas de Entretenimiento Nacional de los

Estados Unidos<sup>23</sup> que se hicieron en las primeras décadas del siglo XX, las fuentes principales de entretenimiento eran los periódicos y revistas, escuchar la radio e ir al cine, en ese orden. Hay que tener en cuenta que, aunque el precio del periódico, alrededor de tres centavos, era elevado, tres o cuatro familias lo compartían, de tal manera que, al contrario de lo que puede parecer hoy en día, el cine no ocupaba una posición de predominancia con respecto a la lectura del periódico.

Esto hizo que rápidamente los editores de periódicos y los productores cinematográficos (que, en ocasiones, pertenecían a la misma compañía) vieran el beneficio de crear una relación intermedial entre los periódicos y los seriales. Para ello, y con el fin de llenar el vacío que se producía entre la proyección de un capítulo de un serial y otro, se empezó a crear material alrededor del serial que se publicaba, diariamente, en los periódicos. Un ejemplo de este material fueron las noticias que se publicaban diariamente, por parte del *Daily News*, para que los lectores pudieran seguir las andanzas de Mary en el ya mencionado serial *What Happened with Mary?* (1912) o la campaña similar que realizó el *Chicago Tribune* en relación con *The Adventures of Kathlyn* (1913), otro serial de gran éxito en ese momento.<sup>24</sup> Esta relación era beneficiosa para ambas partes. Para los seriales mantenía el interés del espectador ya fidelizado y añadía nuevos espectadores entre los lectores de los periódicos (que, como hemos dicho, su número era mayor que el de los espectadores de cine) que, además, podían engancharse a seguir el serial aunque este ya hubiera comenzado al disponer de la información sobre la trama. Para el periódico, por otro lado, le permitía incluir un contenido basado en el continuará que forzaba al lector a comprarse el periódico del día siguiente.

Este éxito del continuará como elemento de éxito no pasó desapercibido para los autores de cómics. Si el cómic de prensa disfrutaba ya de mucha popularidad en esa época la introducción del continuará no podía más que aumentar esa popularidad. Y de esta manera, muchas series empezaron a introducir el modelo narrativo de los seriales cinematográficos mudos basados en el melodrama. Una de las que lo hicieron de manera más efectiva y con más apoyo popular por parte del público fue *The Gumps*, de Sidney Smith. La serie, creada en 1917 como encargo del Coronel Patterson,

---

<sup>23</sup> Estas encuestas fueron realizadas por The Playground and Recreation Association of America.

<sup>24</sup> STEDMAN, R. W., *The Serials. Suspense and Drama...*, op. cit., pp. 42-45.

editor de la agencia Chicago Tribune Syndicate<sup>25</sup> con el objeto de narrar la vida de una familia ordinaria en un hogar corriente, como tantas series dedicadas a la cotidianidad que se publicaban en esos años. Es importante reseñar que el uso del modelo narrativo de los seriales no fue un hallazgo inmediato por parte de Smith. Es cierto que desde el principio la serie contaba las vicisitudes cotidianas de la familia para conseguir pagar las facturas y llevar un plato de comida a la mesa, pero también es cierto que, durante el primer año, el esquema utilizado por Smith era el del *gag* diario, una historia cerrada cada día buscando siempre terminar con un chiste final que hiciera reír al lector.

Sin embargo, a partir del primer año, el autor empieza a introducir algunas tramas que continúan de un día para otro aumentando la capacidad de enganchar al lector, inspirándose en la manera de narrar del serial mudo cinematográfico que, como ya se ha comentado, estaba viviendo su edad dorada en aquella época. Smith adopta con gran habilidad para su tira un uso del melodrama propio del serial que culminará con el episodio de la muerte de Mary Gold cuyo impacto popular fue enorme.<sup>26</sup> Por tanto, *The Gumps* empieza a construir, en cierta manera, un puente entre el serial cinematográfico del cine mudo y el del sonoro. *The Gumps* y las series que le siguieron adoptaron el modelo narrativo del serial mudo, permitiendo la creación de una industria que, muy pronto, incluiría la figura del héroe, que sería una de las claves del renacimiento del serial ya con el cine sonoro.

Así, el éxito de la serie de Smith abrió las puertas al nacimiento de otras series de continuar en el *Chicago Tribune Syndicate* como *Gasoline Alley* (creada en 1918 por Frank King), *Moon Mullins* (Frank Willard, 1923) o *Little Orphan Annie* (Harold Gray, 1925) creando un modelo narrativo inspirado por los seriales pero que, al contrario que estos, estaba basado en lo que Gardner define como «open-ended narrative»<sup>27</sup> y que podríamos definir de otra manera como serialidad infinita. Al contrario que el serial cinematográfico que tenía que acabar tras un determinado número de episodios, la historia de estas series de cómic no tenía un final establecido. Esto fue fundamental para el desarrollo definitivo de una industria de los cómics de prensa que, unido a la necesidad de héroes de la Gran Depresión, ya mencionada permitió que todas las agencias se lanzaran, a partir de 1929, a la creación de diferentes

---

25 No es casual que esta agencia poseyera los dos periódicos antes mencionados, el *Chicago Tribune* y el *Daily News*.

26 GARDNER, J., *Projections: Comics and the History of Twenty-First-Century Storytelling*, Palo Alto, Stanford University Press, 2012, pp. 47-55.

27 *Ibidem*, p. 33.

series protagonizadas por héroes de aventuras. Algunos ejemplos famosos de estas series de aventuras son, en el propio *Chicago Tribune*, *Dick Tracy* (Chester Gould, 1931) o *Terry and the Pirates* (1934) o los famosos héroes de King Features como *Flash Gordon*, *Mandrake the Magician* (Lee Falk, 1934) o *The Phantom* (Lee Falk, 1936).

Por tanto, el héroe de aventuras en la prensa, tal y como lo conocemos no hubiera sido lo mismo sin el serial mudo y el serial sonoro no hubiera sido lo mismo sin el héroe de aventuras. Aunque como ya se ha comentado la transposición de las aventuras de héroes del cómic no se produce hasta el año 1934, desde el principio hubo una influencia estructural de las tiras de prensa en el serial cinematográfico sonoro.<sup>28</sup> Cada episodio de un serial tenía una estructura «A b C d E». A, C y E son secuencias de acción espaciadas al inicio, a la mitad y al final de un típico episodio de quince a veinte minutos. Las dos partes restantes, b y d, tienden a ser secuencias de diálogo en las que los héroes y villanos exponen sus planes»<sup>29</sup> que era claramente heredera de muchas de las tiras de cinco viñetas que el espacio destinado a estas series permitía en los periódicos de la época. Cinco partes en las que, tanto en los cómics como en los seriales, la primera servía para recapitular el episodio o la tira anterior y la última para crear una situación que animara al lector o al espectador a seguir las andanzas de sus héroes en la próxima entrega. Esta estructura era tan claramente heredera de los cómics que en algunos seriales como *Ace Drummond* (1936) o el tercer serial de *Flash Gordon* (1940) se utilizaba una tira creada para la ocasión que permitía recopilar los eventos del episodio anterior [fig. 3]. Es una estructura narrativa que ha tenido mucha influencia en algunos directores actuales, como se puede ver del análisis de películas actuales como las de Indiana Jones<sup>30</sup> o la serie de la saga *Bourne* (2002-2016), cuya historia sigue las pautas marcadas anteriormente, incluyendo los *cliffhangers*, en este caso, dentro de la historia al tratarse de películas autoconclusivas.<sup>31</sup>

---

28 HIGGINS, S., *Matinee Melodrama. Playing...*, op. cit., pp. 29-31.

29 *Ibidem*, p. 29.

30 Está claro que el serial cinematográfico es una clara influencia en la obra de Steven Spielberg, no solo en sus películas de acción, sino en otras que son claras herederas del serial melodramático de los primeros años.

31 HIGGINS, S., *Matinee Melodrama. Playing...*, op. cit., pp. 156-179.



Fig. 3. Uso de tiras de prensa para resumir el contenido de los capítulos anteriores en el comienzo serial de Ace Drummond (1936). Las imágenes mostradas fueron creadas específicamente para los primeros minutos de este serial y no corresponden con ninguna tira de la serie original

Por otro lado, Stedman asemeja el *cliffhanger* con el *gutter* del cómic.<sup>32</sup> Según el autor, la transición entre el final de un episodio y el principio del siguiente permitía introducir algún elemento que permitía al héroe salir del peligro en el que se había quedado. Este vacío lo llenaba el espectador durante la semana de la misma manera que el lector de cómic realiza la clausura entre una viñeta y otra y, en el caso de las tiras de prensa, también en el espacio de tiempo de un día en que transcurría entre una tira y la siguiente. Aunque esta cuestión del *gutter* es ciertamente discutible, ya que realmente en la mayoría de las ocasiones para lo que se aprovechaba esa semana que transcurría entre un episodio y otro era para «engañar» al espectador introduciendo elementos que no aparecían en el episodio anterior (trampillas ocultas, amigos que aparecen de la nada) y que permiten la salvación milagrosa del héroe.

Lo más interesante, sin embargo, del uso continuado del *cliffhanger*, es la adopción de ese modelo de serialidad infinita en el serial

32 STEDMAN, R. W., *The Serials. Suspense and Drama...*, op. cit., p.142.

cinematográfico. A excepción del último episodio donde se cerraba la historia, el resto del serial se narra por medio de episodios donde parecía que la historia nunca iba a acabar. Es el principio de la aplicación de un modelo de serialidad infinita a un producto cuya serialidad es finita que permitía mantener la fidelidad del lector pero que, como efecto negativo, suponía que, en general, los últimos episodios fueran siempre insatisfactorios porque no podían hacer uso de ese modelo. Es algo similar a lo que sucede en la ficción televisiva actual en series realizadas a partir del fenómeno de *Lost* (2004–2010) que también adoptan ese modelo de final abierto y misterioso en cada episodio que hace que su conclusión no pueda ser otra cosa que decepcionante desde el punto de vista del espectador.<sup>33</sup> En estas series, como en los seriales de aventuras, se produce un efecto de montaña rusa, donde la satisfacción del espectador se produce durante el recorrido y no al final, que no puede mantener ese nivel de emoción.

Otra cuestión importante de estos seriales es la creación de franquicias. El primer serial de *Flash Gordon* en el año 1936 tuvo un presupuesto aproximado de 350.000 dólares, que era alrededor de tres veces la media del coste de producción de los seriales de la época.<sup>34</sup> No solo hubo una apuesta muy fuerte, desde la Universal, por los personajes de cómic al comprar los derechos de un buen número de series de la King Features, sino que *Flash Gordon* fue el punto de partida para uno de los géneros más importantes del serial cinematográfico de esa época: la ciencia ficción.<sup>35</sup> La popularidad del personaje de Alex Raymond era tal que no solo tuvo dos secuelas en los años 1938 y 1940 sino que, a partir de ahí, todas las productoras se embarcaron en la realización de seriales de ciencia ficción alguno de ellos basados en otros personajes de cómic como *Buck Rogers* o *Brick Bradford* (William Ritt, 1933). Resulta llamativo asimismo, en el tercer serial de *Flash Gordon*, el procedimiento para recapitular el contenido del episodio anterior, en el que se utilizaban unos rótulos en movimiento que, de modo evidente, influyeron a George Lucas en la saga *Star Wars* [fig. 4].<sup>36</sup>

---

33 GARIN, M., «Infinite Wounds: Redefining Narrative Structure and Serial Dynamics in Television Series», *L'Atalante*, 24, 2017, pp. 27–41.

34 STEDMAN, R. W., *The Serials. Suspense and Drama...*, op. cit., p.63.

35 KINNARD, R., *Science Fiction...*, op. cit., p. 3.

36 TIRINO, M., «Il fumetto oltre il fumetto. Flash Gordon...», op. cit, p. 37.



Fig. 4. Uso del rótulo en movimiento para recapitular el contenido de los capítulos anteriores en el tercer serial de Flash Gordon (1940)

En esta cuestión de la construcción de franquicias hay que mencionar que los seriales exitosos siempre tenían secuelas, pero que, además, la intermedialidad de la mayor parte de estos personajes no solo se limitaba a los cómics y el cine, sino que también tenían su propio serial radiofónico, además de muchos otros productos muy variados de *merchadising*, incluyendo diferentes clases de juguetes. Era, por tanto, un modelo de franquicias muy similar al actual, tanto en la proliferación de productos como en la importancia de los personajes por encima de los autores. Las series mencionadas no pertenecían a sus creadores sino a las agencias y estas eran las que vendían los derechos sin contar, al menos a nivel creativo, con los autores. Es conocido en este caso el disgusto de Caniff al contemplar la nada fiel adaptación serial que se hizo de su serie *Terry and the Pirates* y su adaptación para un público infantil<sup>37</sup> y que pesaría, años después, en su decisión de abandonar la serie. Los autores de cómic de prensa eran estrellas en esa época y, para tenerles contentos, las agencias les pagaban, en muchos de los casos, parte del dinero obtenido por los derechos. Sin embargo, a nivel

37 SAEZ DE ADANA, F., «Transgresiones mediales: Terry y los piratas...», *op. cit.*, pp. 57-59.

creativo, no tenían ningún control sobre el trato que se les daba a sus personajes en el proceso de adaptación, ya que se trataba de un modelo industrial de producción controlado por las agencias y por los acuerdos a los que llegaban con las productoras cinematográficas.

#### 4. 2. COMIC BOOKS

Hubo que esperar al año 1941 para que se proyectara el primer serial basado en un personaje de *comic books* con el título *The Adventures of Captain Marvel*. Teniendo en cuenta que el personaje fue creado en 1939 y que, su más famoso antecesor, Superman, vivió su primera aventura en el año 1938, es evidente que, el proceso de adaptación de estos personajes a los seriales fue muy rápido considerando todo el proceso de negociación de derechos y rodaje del propio serial. Esto es una prueba más de la relación estrecha ya establecida entre los seriales y el cómic como parte de un proceso de desarrollo de franquicias alrededor de sus personajes. En todo caso, pese a tratarse de personajes de *comic books*, cuyas aventuras en aquella época se establecían a través de historias autoconclusivas publicadas cada mes, en su trasvase hacia el serial adoptaron el modelo narrativo deudor del cómic de prensa ya comentado, incluyendo el *cliffhanger* al final de cada capítulo. En todo caso, esto no es algo novedoso, ya que cuando estos personajes se adaptaban a los seriales radiofónicos o, incluso, a las mismas tiras de prensa,<sup>38</sup> rápidamente adoptaban un modelo narrativo basado en la serialidad infinita.

Stedman afirma que el personaje elegido para el primer serial fue el Capitán Marvel, en lugar de Superman, fue debido a que la invulnerabilidad del Hombre de acero hacía muy difícil desarrollar *cliffhangers* que realmente supusieran un peligro para el héroe, al menos en el número necesario para llenar todos los episodios de un serial.<sup>39</sup> Hay que tener en cuenta que la kriptonita no sería inventada hasta 1943; en un ejemplo más de intermedialidad, no apareció por primera vez en los cómics, sino en el serial radiofónico *The Adventures of Superman*. Aunque el serial del Capitán Marvel parece demostrar esta idea, ya que en el primer *cliffhanger* el héroe está en peligro de muerte del que sale fácilmente, para, a partir del episodio siguiente, una vez establecida la invulnerabilidad del personaje, concentrar el peligro en la figura de Billy Batson;<sup>40</sup> sin embargo, no hay que desdeñar otros dos

---

38 Muchos de los héroes de *comic book* tuvieron versión en forma de tira de prensa y la mayoría de los que tuvieron serial cinematográfico tenían un serial radiofónico previo.

39 STEDMAN, R. W., *The Serials. Suspense and Drama...*, *op. cit.*, p. 131.

40 Billy Batson, el *alter ego* del Capitán Marvel, es un niño.

factores que pudieron ser la causa de que el superhéroe de la Fawcett fuera el elegido para la primera adaptación. Por un lado, las dificultades de las negociaciones con National<sup>41</sup> que no fructificaron hasta el año 1943 con el serial de Batman y, por otro, el hecho, muchas veces obviado, de que el Capitán Marvel fue durante mucho tiempo el personaje con mayores ventas superando a Superman<sup>42</sup> y que, finalmente, sería la causa real del juicio por plagio que National plantearía contra Fawcett.<sup>43</sup>

Otra causa también importante a la hora de retrasar la aparición de un serial de Superman es el éxito de la serie de animación realizada por los Estudios Fleischer a partir del año 1941. La serie de animación se proyectaba también en los cines en esos programas interminables que incluían seriales y películas ya comentados. Con esa serie de animación la presencia de Superman los sábados por la mañana ya estaba asegurada y, dada su importante repercusión popular, no había necesidad de realizar un serial. De hecho, el primer serial de Superman no se realizaría hasta 1948, con una secuela en 1951. Ambos seriales de imagen real estarán protagonizados por Kirk Alyn y demostrarán su deuda con la animación de los hermanos Fleischer. Por un lado, en ambas versiones, el carácter del superhéroe es el mismo. Desaparecen prácticamente las huellas del carácter tímido y apocado de Clark Kent, para convertirse en un personaje totalmente poderoso, seguro de sí mismo. Por otro lado, cuando se muestran escenas del personaje volando se recurre a la animación, no tanto por motivos técnicos (el Capitán Marvel ya volaba de manera razonablemente convincente), sino por ese carácter de referencia icónica adoptado en esa época por la serie de animación.

Otro elemento importante en estos seriales es el carácter histórico del superhéroe que se muestra en la clase de enemigos a los que se enfrenta. Generalmente son villanos relacionados con alguna creación científica utilizada para destruir a la sociedad americana desde dentro. Se refleja en este caso la estrecha relación que se produce entre la ciencia y la amenaza, como fruto del éxito del Proyecto Manhattan. Este éxito, tal y como recoge Paul Forman, configuró la ciencia tal y como la conocemos actualmente.<sup>44</sup> Una ciencia fuertemente financiada por los gobiernos, con un propósito

---

41 Nombre que recibía en aquella época la editorial que posteriormente sería DC Comics.

42 GORDON, I., *Comic Strips and Consumer Culture*, Washington DC, Smithsonian Institution Press, 1998, pp. 89-90.

43 *Ibidem*, pp. 90-92.

44 FORMAN, P., «Behind quantum electronics: National security as basis for physical research in the United States, 1940-1960», *Historical Studies in the Physical and Biological Sciences*, 18, 1987, pp. 149-229.

fundamentalmente militar que dio lugar a la amenaza nuclear tras la II Guerra Mundial. Igualmente, al finalizar este conflicto, casi sin pausa, Estados Unidos se ve involucrado en la Guerra Fría, donde el espionaje juega un papel fundamental. La idea del enemigo interno está constantemente presente en la mente del americano medio, y uno de los objetivos de este enemigo es conseguir que su país sea el primero en lograr los avances científicos que le supongan la supremacía. Existe un juego de poder relacionado con la ciencia que los seriales de Superman trasladan perfectamente. Los enemigos ya no vienen del espacio exterior, sino que están inmersos en nuestra sociedad y, tratan, desde dentro, de hacerse cada vez más poderosos. Y ese nivel de poder se mide, en la mayoría de ocasiones, en obtener avances científicos cuyo fin sea la destrucción.

Así, en el primer serial de *Superman* (1948) protagonizado por Kirk Alyn, la lucha principal del héroe se entabla con Lady Spider para evitar que esta se haga con el rayo reductor. Superman colabora con las autoridades con este fin, mostrando la necesidad de que sea el gobierno norteamericano el que salvaguarde la ciencia con el fin de salvaguardar el mundo. El segundo serial, titulado *Atom Man vs. Superman* (1950) muestra ya, a partir de su título, una nueva relación con la preocupación de la sociedad con respecto al papel de la ciencia y, concretamente, en este caso respecto a la energía atómica. Esto contrasta con los elementos mitológicos presentes en el serial del Capitán Marvel y encontrará su eco en el segundo serial de Batman, *Batman and Robin*, estrenado en 1949, donde los héroes se enfrentan a los diferentes artilugios que el villano principal, The Wizard, va inventando para llevar a cabo sus planes. Se trata por tanto de seriales influidos por el papel predominante de la ciencia, en muchas ocasiones como amenaza, en los Estados Unidos de después de la II Guerra Mundial.

## 5. CONCLUSIONES

Vivimos en una época donde la presencia, en el campo audiovisual, de los personajes provenientes del cómic es enorme. Una presencia que se expande en todos los ámbitos estableciendo unas relaciones intermediales que hacen que los principales personajes de cómic hayan trascendido ese medio para convertirse en auténticas franquicias cuya imagen está presente, de muy diversas maneras, en el imaginario colectivo. Eso, evidentemente, tiene unas consecuencias industriales enormes, con algunas de las principales compañías del mundo del espectáculo intentando crear sus propia series o películas de algunos de estos personajes con el fin de realizar su

posterior explotación comercial. Es un fenómeno fascinante aumentado por las posibilidades tecnológicas de las que disponemos hoy en día. No es de extrañar, por tanto, que ese fenómeno haya excitado, en los últimos años, las mentes académicas dando como resultado un número enorme de estudios que analizan, desde un punto de vista u otro, este fenómeno.

Sin embargo, algunos autores ya citados como Guy Barefoot, Christina Mayer o Mario Tirino consideran que la academia ha olvidado una época donde este fenómeno transmedial ya se daba con una profusión enorme y que corresponde con lo que se ha venido a conocer como la Edad Dorada de los cómics. En ese periodo las principales series de cómics tenían un número de lectores de varias decenas de millones y, por tanto, eran auténticos fenómenos populares. Y evidentemente la industria del entretenimiento en general, y del audiovisual en particular, no podía ser ajena a este fenómeno. Los principales personajes de cómic ya eran franquicias en esa época y disfrutaban de un número importante de adaptaciones a otros medios.

En este artículo se ha presentado un análisis que, siguiendo el camino de los autores mencionados, pretende contribuir a mostrar la importancia de este fenómeno a través de uno de los productos audiovisuales más populares de esa época: el serial cinematográfico. Se ha analizado la importancia del cómic en la industria del serial, tanto a nivel cuantitativo (demostrando que uno de cada cuatro seriales estaba basado en un cómic en la época de esplendor de este medio) como cualitativo con la adopción de unos modelos narrativos claramente deudores del cómic que, en ese momento, sobre todo el cómic de prensa, era uno de los medios de entretenimiento de mayor audiencia como demuestran las encuestas realizadas a la población durante esos años. Se trata, por tanto, como se ha dicho al principio, de contribuir a la construcción de una «arqueología de la transmedialidad», que algunos autores, ya citados, consideran necesaria si se quiere estudiar con perspectiva este fenómeno que domina la cultura popular en nuestros días.