

Fundido en negro. La huella cinematográfica en *Blacksad*

Fade to black. The film imprint in *Blacksad*

Julio Santamaría Alonso

Universidad de Burgos
jsanalos@gobiernodecanarias.org

Código ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9010-6578>

Resumen: La serie *Blacksad*, del guionista Juan Díaz Canales y el dibujante Juanjo Guarnido, ha cosechado un gran éxito internacional desde su aparición a finales del año 2000. La apuesta de los autores, ganadora a la postre, fue crear una historieta protagonizada por animales en un universo realista *noir* de los EE. UU. de los años 50 del pasado siglo. Si bien *Blacksad* nació de la admiración por las grandes novelas y películas de serie negra, la vinculación de los álbumes del gato detective con el cine va más allá, sin embargo, de esta relación directa. En sus páginas es posible encontrar alusiones y homenajes a películas de diferentes géneros que han ayudado a conformar el decorado, los personajes e incluso las tramas de las aventuras del protagonista a lo largo de los cinco volúmenes publicados hasta el momento.

Palabras clave: cómic, cine, animación, *noir*, *Blacksad*. Juan Díaz Canales, Juanjo Guarnido.

Abstract: The *Blacksad* series, by scriptwriter Juan Díaz Canales and illustrator Juanjo Guarnido, has enjoyed great international success since its creation in late 2000. The authors took a chance – and eventually succeeded – on creating a comic novel starring animals set against a realist, *noir*, 1950s America background. *Blacksad* was born out of the authors' admiration for great *noir* novels and films, but the link between the cat detective albums and the cinema goes well beyond this point. Throughout the albums' pages we find hints and tributes to many genre films in aspects such as the general background, the personae, and even the plots of the main character's adventures, which span five volumes so far.

Keywords: comic, cinema, animation, *noir*, *Blacksad*. Juan Díaz Canales, Juanjo Guarnido.

Referencia: SANTAMARÍA ALONSO, J., «Fundido en negro. La huella cinematográfica en *Blacksad*», *Neuróptica. Estudios sobre el cómic*, segunda época, 2, Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2020, pp. 157-176.

Sumario: 1. El nacimiento del héroe. 2. El cine de animación. 3. El cine negro. 4. «Más cine, por favor...» 5. Conclusión.

1. EL NACIMIENTO DEL HÉROE

En noviembre del año 2000 veía la luz en Francia *Quelque part entre les ombres*. Dargaud, una de las grandes editoriales del país vecino, publicaba el primer álbum de la serie *Blacksad*, la creación de unos desconocidos autores españoles: el guionista Juan Díaz Canales y el dibujante Juanjo Guarnido. Comenzaban, pues, las aventuras de John Blacksad, el personaje más exitoso de nuestro cómic en lo que va de siglo a juzgar por el número de ejemplares vendidos y la lista de versiones traducidas de los cinco álbumes aparecidos hasta la fecha.¹ Todos ellos conforman el llamado «ciclo de los colores» (a partir de los colores simbólicos que aparecen en sus portadas) y cierran una etapa a la que debería suceder una nueva historia, repartida en dos álbumes, en la que el personaje retoma una trama clásica de detectives de regreso a ese Nueva York de los años 50 del siglo XX (del que estuvo ausente en los dos últimos tomos), una urbe habitada por animales antropomorfos. El crecimiento como autores de Díaz Canales y Guarnido les ha llevado a asumir otros compromisos que han hecho que la nueva entrega se demore, en principio, hasta finales de 2020.² Sin embargo, para los fines de este artículo, conviene retroceder en el tiempo hasta los años noventa del pasado siglo para conocer la génesis del protagonista y asumir la vinculación de *Blacksad* con el cine. A comienzos de la década, Juan Díaz Canales, inspirado por libros, cómics y películas de género policiaco, se decide a realizar unas historietas en blanco y negro³ protagonizadas por el detective John Blacksad, un gato negro

1 Un lugar entre las sombras (2000), Arctic-Nation (2003), Alma roja (2005), El infierno, el silencio (2010) y Amarillo (2013).

2 Ver: MATARRANZ, A., «Entrevistas. Juan Díaz Canales», *Tomos y grapas magazine*, 6, 2019, p. 37. Juan Díaz Canales ha publicado una obra como autor completo: *Como viaja el agua* (2016) y se ha encargado de los guiones de los tres tomos en los que retoma para el cómic, con Rubén Pellejero como dibujante, al famoso personaje de Hugo Pratt: Corto Maltés. Por su parte, Juanjo Guarnido, además de un proyecto personal para realizar un videoclip animado del grupo sueco «Freak Kitchen», ha dibujado y traducido los textos al español del guion de Alain Ayroles de *El Buscón en las Indias* (2019), continuación en la historieta de las andanzas del pícaro salido de la pluma de Quevedo.

3 El blanco y negro dominaba las historietas policiacas que admiraba Díaz Canales: la obra de El Cubri, la serie de Nestor Burma, adaptada de las novelas por Jacques Tardi, y el *Alack Sinner*, de C. Sampayo y J. Muñoz.

antropomorfizado, e intenta publicarlas, sin éxito, en las revistas de la época [fig. 1]. Este podría haber sido el punto final, pero, como ya sabemos, no fue así. Díaz Canales había entrado a trabajar en 1990 en Lápiz azul, un estudio en el que coincidió con un dibujante granadino, Juanjo Guarnido, con quien entabló una relación de amistad. Juanjo partiría más adelante a trabajar en los estudios de Disney en Francia, mientras que Díaz Canales seguiría con la animación en España (donde llegaría a fundar un estudio propio: Tridente Animación). Ambos querían hacer algo juntos, pero no dieron en la tecla hasta que Juanjo recordó aquellas historias cortas de Blacksad que su amigo le había mostrado y sugirió crear un proyecto de varios álbumes que, vista la situación de crisis del mercado español, intentarían publicar en Francia. De este modo, se pasaba de una idea personal en blanco y negro con un trazo expresionista a una ilusión compartida por unas viñetas realistas, con gusto por el detalle y a color, opción esta última surgida de la necesidad de conseguir editor en un mercado, el franco-belga, con escasa presencia del blanco y negro.

2. EL CINE DE ANIMACIÓN

«Blacksad c'est mon ouvre, mais l'animation c'est mon métier. Je suis avant tout un animateur, pas un super animateur, mais j'ai amélioré grâce à mes années d'animation chez Disney».⁴ Habla Juanjo Guarnido para dejar claro que su profesión (y la de Díaz Canales) es la de animador. No es de extrañar, por tanto, que en su obra tebeística se hayan plasmado de manera más o menos consciente recursos y maneras de entender el medio deudoras del cine de animación al que dedicaron gran parte de su vida profesional. De hecho, no son los únicos profesionales que se han movido entre ambos mundos, ya que se comparte un mismo lenguaje visual. Conviene recordar en este punto que, aunque en Europa se fije el nacimiento del cómic con la obra del suizo Rodolphe Töpfer en la década de los 30 del siglo XIX, la eclosión del noveno arte en la prensa de EE. UU. es simultánea a la del cine.⁵ Esta coincidencia en el tiempo hace que ambos interactúen desde un principio aprovechándose mutuamente de los hallazgos en uno y otro medio.⁶ El

4 BEAUSANG - O' GRIEFA, M. y GUARNIDO, J., *Juanjo Guarnido's Freaky Project. The Making Of The Animated Freak Kitchen Music Video*, San José (California), Big Wow! Art, 2014, p. 126.

5 La primera película de los Lumière, *La sortie des ouvriers des usines Lumière à Lyon*, data de 1895, el mismo año en que comienza a publicarse *The Yellow Kid*, de Richard F. Outcault, en *The New York World*.

6 Parece lógico pensar que el cine se aprovechó de la herencia gráfica que arrastraba el cómic. Más difícil es demostrar que planos y angulaciones fueran tomados directamente de la historieta por más que existan ejemplos de experimentación con los mismos a lo largo del siglo XIX, sobre todo,

trasvase, además, no se limita solo a aspectos formales. Así, Louis Lumière rueda en 1895 *L'Arroseur arrosé*, basado en un gag que circulaba desde hacía años en la prensa europea.⁷ Y en 1898, *Ally Sloper*, creado en Inglaterra por Charles H. Ross, fue el primer personaje de cómic en ser adaptado al celuloide gracias al director George Albert Smith.



Fig. 1. John Blacksad en la portada de la primera historieta dibujada por Juan Díaz Canales

Aún más estrecha que en las películas de imagen real fue la relación entre cómic y cine de animación con figuras como Emile Cohl en Francia y Winsor McCay en EE. UU., pioneras en ambos medios. Entre 1912 y 1920 son numerosos los personajes del cómic que pasan a tener su versión animada (el *Krazy Kat*, de George Herriman, por ejemplo). De la misma forma, el éxito de los dibujos animados protagonizados por Félix el gato o Mickey Mouse hizo que tuvieran su traslación al mundo de las viñetas.⁸

Juan Díaz Canales y Juanjo Guarnido participan, pues, de esta tradicional relación entre animación y cómic. Trabajan con dos artes que son,

en los dibujantes franceses. Ver: LACASSIN, F., «The Comic Strip and Film Language», *Film Quarterly*, vol. 26, 1, otoño 1972, pp. 11-23.

7 Ver: RICKMAN, L., «Bande dessinée and the Cinematograph; Visual Narrative in 1895», *European Comic Art*, 1, 2008, pp. 1-20.

8 Ver: GROENSTEEN, T., «Bande dessinée et cinéma: une histoire partagée», 2018, en <http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article1215> (fecha de consulta: 20-II-2020).

por encima de todo, visuales. Guarnido, el dibujante, acepta orgulloso su bagaje como animador para Disney, pero insiste en que no deben deducirse de su condición de animador sus posibles virtudes como dibujante de cómic:

[Historieta y cine] son dos oficios diferentes, y con eso quiero decir que son dos lenguajes diferentes, dos lenguajes opuestos. [...] En el tebeo tienes que resumir en una viñeta un dibujo que te condense todo lo que es un plano de animación, y en un plano de animación, tú desarrollas un movimiento, lo desglosas en veinte, treinta o cuarenta dibujos, y en general, ni uno solo de esos dibujos serviría para una viñeta de cómic.⁹

Como apunta Altarriba:

la historieta, al igual que la fotonovela, utiliza una secuencialización basada en la yuxtaposición de espacios de figuración estática mientras que los dibujos animados o las narraciones infográficas utilizan una secuencialización basada en la sucesión de planos de figuración dinámica.¹⁰

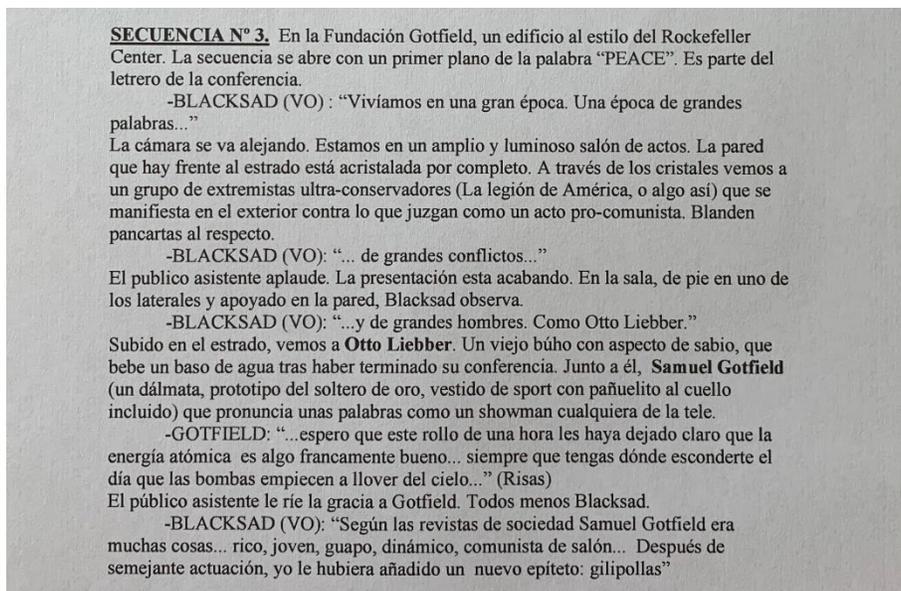


Fig. 2. Guion de Díaz Canales para Alma roja

9 GONZALEZ, H., «Blacksad. Un faro entre las sombras», *NINTH COMIC. Publicación especializada en tebeos y novela gráfica*, 0, 2012, p. 27.

10 ALTARRIBA, A., «La historieta. Un medio mutante», *Quimera. Revista de literatura*, 293, 2008, p. 55.

Más allá de la cuestión teórica, no se debe desdeñar el peso de la animación en el método de trabajo del tándem Díaz Canales y Guarnido. Podemos observarlo ya desde el inicio de la creación de cada nuevo álbum. Los guiones de Juan Díaz Canales no encajan con lo que se entiende tradicionalmente por guion de cómic.¹¹ Aunque no haya un modelo canónico de escritura de este tipo de guiones, sí suele ser habitual que este se estructure en páginas y viñetas. El madrileño, en cambio, los escribe siguiendo las pautas de los guiones con los que estaba familiarizado por su trabajo en la animación: dialogados y divididos en secuencias [fig. 2]. Es un tipo de guion que se rehace sobre la marcha en contacto directo con Guarnido y que permite a este último, acostumbrado también a este tipo de documentos, actuar con un amplio margen de libertad a la hora de trasladar el documento a las viñetas y de distribuir estas en la página.

Díaz Canales y Guarnido comenzaron en la animación encargándose de tareas propias de la preproducción con el diseño de *layouts*, los fondos en los que se desarrollaban las escenas, y de *storyboards*, conjuntos de imágenes estáticas numeradas en las que se presentan los fotogramas fundamentales de la película.¹² Estos últimos se han extendido desde la animación hacia el cine convencional y el trabajo de los dibujantes de tebeos. Guarnido dibuja siempre un *storyboard* de cada nuevo álbum de *Blacksad* como paso previo al trabajo de los lápices sobre la página. Nuestro dibujante está condicionado por el hecho de ser de los pocos dibujantes actuales que todavía trabaja el color directo con acuarelas. Esto implica que haya desarrollado un método de trabajo en el que entran en juego lo que él llama «maquetas de color», «croquis pequeños como entradas de cine o grandes como tarjetas postales, dibujados en treinta segundos, coloreados en mucho más tiempo, que me sirven para buscar la paleta de colores y la iluminación más o menos exactos de cada secuencia»,¹³ en las que, en ocasiones, hace uso de elementos de trabajo aprendidos en su trabajo de animador. Puede verse, por ejemplo, con los «estudios tonales», término de animación para referirse a las pruebas para comprobar la distribución de luces y sombras, o en la utilización de la «*rim light*» con la *stripper* leopardo del comienzo de *El infierno, el silencio*, con

11 Ver: VILCHES, G., *El guion del cómic: conversaciones con Enrique Sánchez Abulí, Antonio Altarriba, Juan Díaz Canales, Santiago García y David Muñoz*, Barcelona, Diminuta, 2016, p. 20 y SPINARO, J. y AZPITARTE, K., «Juan Díaz Canales. Guionista. Todo al amarillo», *Z*, vol. 1, 11, 2014, p. 10.

12 SELBY, A., *La animación*, Barcelona, Art Blume, 2013, pp. 75-93.

13 DÍAZ CANALES, J. y GUARNIDO, J., *La historia de las acuarelas*, Barcelona, Norma, 2008, p. 4.

un contorno luminoso que permite distinguir ente planos en un ambiente dominado por la oscuridad.¹⁴

3. EL CINE NEGRO

A pesar de lo visto en las líneas precedentes, salta a la vista que la principal influencia cinematográfica sobre *Blacksad* es el cine negro. Como nos dice Neal Adams en el prólogo a la edición americana de *Amarillo, Blacksad* es «Disney and Humphrey Bogart, color film noir, and animal... humans».¹⁵ El color, uno de los elementos más alabados de la serie, fue, como se vio, una elección impuesta por la industria del cómic franco-belga. La elección de las coordenadas espaciotemporales, en cambio, fue algo consensuado entre ambos autores, ya que las historietas cortas de Díaz Canales no estaban ancladas a un lugar ni un tiempo concretos. Las opciones que se barajaron, al amparo de la historia del cine, fueron la Norteamérica de los años 30 y la de los años 50 del siglo XX. En el primer caso, el cómic habría reflejado en cierta medida las películas de gánsteres del momento, como hacía sin ir más lejos *Dick Tracy*, la tira que creara Chester Gould en 1931. Los años 30 fueron, asimismo, el momento del nacimiento de la novela negra en la literatura de la mano de escritores como Dashiell Hammett y Raymond Chandler que publicaban en *Black Mask*, una conocida *pulp magazine* (revista barata de relatos de ficción). Se impuso, sin embargo, el Nueva York de los años 50, un tiempo y un lugar que se corresponden, en parte, con la época dorada del cine negro.

El concepto de *film noir*, acuñado por el crítico francés Nino Frank en 1946, está lejos de poner de acuerdo a los especialistas. La denominación surgió a imitación de la *Série Noire*, colección de novela policiaca (de portadas negras) iniciada en 1945 en Francia por la editorial Gallimard. En ella aparecerían traducidos para el público galo la mayor parte de los grandes de la novela *hard-boiled* norteamericana, los mismos que estaban trabajando por aquel entonces como guionistas en un Hollywood que adaptaba a la gran pantalla sus novelas.¹⁶ Bajo el paraguas del *film noir* se agrupaba una serie heterogénea de películas de los años 40 y 50 del siglo XX que parecen

14 Ver: DIAZ CANALES, J. y GUARNIDO, J., *La historia de las acuarelas. Tomo 2*, Barcelona, Norma, 2011.

15 ADAMS, N., «Sometimes Magic Happens. And We Don't Notice, Until It Does», en DIAZ CANALES, J. y GUARNIDO, J., *Blacksad. Amarillo*, Milwaukie, Dark Horse Books, 2014.

16 Cornell Woolrich, Raymond Chandler o Dashiell Hammett fueron guionistas en Hollywood. Este último llegó incluso a guionizar los primeros números del cómic *Agente secreto X-9*, con dibujo de Alex Raymond.

compartir, más que la pertenencia a un género cinematográfico como tal, un cierto tono o estilo (lo que hace que se prefiera hablar en ocasiones de un movimiento artístico). Sea como fuere, Díaz Canales y Guarnido al hablar de la época dorada del cine negro están pensando en el periodo que se extiende desde *El halcón maltés* (1941), de John Huston, hasta *Sed de mal* (1958), de Orson Welles. Los largometrajes *noirs*¹⁷ de estas décadas se distinguían por ofrecer al espectador un cine con una cierta vocación realista en la que el crimen (y su explicación psicológica) eran un ingrediente necesario en unos argumentos impregnados de un halo fatalista que llevaba a los protagonistas, en muchas ocasiones, directos al abismo. El momento histórico pesaba: la Segunda Guerra Mundial y la inmediata posguerra en la primera década y la inseguridad de un mundo bipolar lleno de amenazas en la segunda. La dificultad de desligar la producción de estos años de su contexto puede que sea la razón para que no pueda hablarse de un género como tal. El universo de *Blacksad* se decantó en la década de los 50, con la fortuna de que, como opina Díaz Canales, «dan mucho de sí desde el punto de vista histórico y dan pie a contar un sinfín de conflictos que se desarrollaron en la época y que todavía están de actualidad».¹⁸

El cine negro no solo es un elemento definitorio del dónde y cuándo de las tramas de *Blacksad*, sino que resulta fundamental para entender la serie en sí, ya que aporta la figura arquetípica del héroe de la historieta y una serie de recursos de naturaleza netamente cinematográfica.

Muchos de los personajes de la serie (sobre todo, los del primer álbum) podrían analizarse bajo la óptica de lo *noir*, pero nos centraremos aquí en el protagonista de la obra: John Blacksad, un gato negro que trabaja de detective. Nuestro héroe pertenece a la estirpe literaria y cinematográfica del investigador privado, la cual tuvo mayor predicamento en los libros que en la pantalla,¹⁹ aunque, gracias a las interpretaciones memorables de Dick Powell o Humphrey Bogart, sean los actores los que hayan calado en el imaginario popular. El ADN del detective *hard-boiled* es el de un varón blanco (negro en el caso de Blacksad), cínico e irónico a partes iguales, que se mueve en los

17 Para una delimitación sobre el concepto *film noir* y un estudio sobre las características de este tipo de películas, ver: PAVES, G., *El cine negro de la RKO*, Madrid, T&B Editores, 2010, pp. 157-235.

18 MATARRANZ, A., «Entrevistas. Juan Díaz...», *op. cit.*, p. 35. Los autores debieron decidirse para el primer álbum sobre el momento histórico en que situar la investigación de Blacksad. La ciudad de Nueva York, en cambio, no aparece claramente señalada como el escenario hasta *Arctic-Nation*, el segundo tomo, mientras que el cuarto (*El infierno, el silencio*) tiene lugar en Nueva Orleans y el último (*Amarillo*) a lo largo de la histórica Ruta 66.

19 Ver: DUNCAN, P. (editor), *Cine negro*, Colonia, Taschen, 2004.

límites de la sociedad confiando más en la astucia y en la fuerza física más que en las dotes deductivas del detective victoriano.²⁰ Además, arrastra siempre sobre sí la losa de un cierto fatalismo que le hace saber que «aunque dé con el culpable en la última escena, continuará siendo un perdedor, porque sabe que con meter a aquel hombre en la cárcel no ha mejorado nada, o casi nada».²¹ Personaje solitario abocado a la derrota, el detective *noir* no deja de ser la trasposición al medio hostil urbano del mito del *cowboy*.

En John Blacksad hay mucho de los detectives creados por Chandler y Hammet. El primero opinaba sobre Bogart: «puede ser duro sin un arma. Además tiene un sentido del humor que incluye el resabio raspante del desprecio».²² El actor encarnaba al detective Sam Spade, creación de Hammett, en *El halcón maltés* y confesaba que no portaba armas porque no le gustaban. Algo similar ocurre con nuestro héroe. Tampoco lleva armas, lo cual no quiere decir que no sepa usarlas llegado el momento, pero, como le explica a su sobrino en *Amarillo*: «Los buenos no llevamos pistola, Ray, porque sabemos que siempre acaban disparándose».²³

En cualquier caso, nuestro detective parece más cercano al Philip Marlowe de Chandler (al que también puso rostro Bogart en *El sueño eterno* (1946), de Howard Hawks). Así hablaba el escritor de su personaje:

No tiene, y nunca ha tenido secretaria [...] No habla de sus padres ni tiene parientes vivos [No hemos conocido a parientes de John hasta *Amarillo*] Hizo un par de años en la universidad. Mide poco más de un metro ochenta y pesa alrededor de setenta y cinco kilos. Tiene cabello castaño oscuro, ojos castaños, y la expresión «pasablemente apuesto» no lo dejaría para nada satisfecho. No creo que parezca duro. Puede ser duro [...] Creo que viste tan bien como puede esperarse. Obviamente, no tiene mucho dinero para gastar en ropa, o en cualquier otra cosa²⁴ [El gato conduce un viejo Buick y confiesa estar «sin blanca» en el último álbum].

20 MARTÍN CEREZO, I., «La evolución del detective en el género policíaco», *Tonos digital: Revista electrónica de estudios filológicos*, 10, 2005. <https://www.um.es/tonosdigital/znum10/estudios/Q-Martin.htm> (fecha de consulta: 04-V-2020)

21 MARTÍN, A., «El género policíaco: esencia y personajes», en *Informe confidencial. La figura del detective en el género negro*, Valladolid, Difácil, 2007, p. 27.

22 CHANDLER, R., *El simple arte de escribir. Cartas y ensayos escogidos*, Barcelona, Emecé Editores, 2004, p. 90

23 DÍAZ CANALES, J. y GUARNIDO, J., *Amarillo*, Barcelona, Norma, 2013, p. 34.

24 CHANDLER, R., *El simple arte de...*, op. cit., pp. 195-198.

Chandler acaba de mencionar de pasada el tema de la ropa del personaje. La indumentaria de Blacksad no se sale de la que todos tenemos en mente gracias a Humphrey Bogart. Sin embargo, los orígenes del empleo de sombreros (no es el caso de John) y gabardinas hay que buscarlos en el mundo del cómic. Fue una idea de Chester Gould, creador, como ya se dijo, de *Dick Tracy*, un policía en el Chicago de los años 30: «Me dije que si Holmes estuviera vivo y fuera joven, no llevaría el gorro de dos viseras, tendría un sombrero de ala flexible y probablemente llevaría un abrigo de piel de camello, y así fue como concebí a Tracy».²⁵

La relación de la serie de Díaz Canales y Guarnido con el cine negro no se restringe únicamente al protagonista y a los escenarios. La obra está teñida de *noir*, algo que se nota sobre todo en el primer álbum: *Un lugar entre las sombras*. Las aportaciones van desde la manera de narrar y dibujar hasta los pequeños guiños diseminados por todo el ciclo de los colores. En este sentido, las películas de la época dorada están detrás de los diálogos en los guiones de *Blacksad*. Como reconoce Díaz Canales: «los diálogos entre los personajes eran verdaderos duelos de elocuencia, de réplicas y de ingeniosidad. Basta con ver, por ejemplo, a Humphrey Bogart y a Lauren Bacall en *El sueño eterno* librando constantes torneos oratorios».²⁶

Guarnido, por su parte, reconoce que largometrajes como *El halcón maltés* (1941), *El sueño eterno* (1946), *Cayo Largo* (1948) o *Más dura será la caída* (1956) fueron fuente indispensable para saber «de la atmósfera, de la manera de vestir, del tono y de los personajes»²⁷ en *Un lugar entre las sombras*. Todo ello sin cerrarse al influjo de películas más recientes que conservaran el tono *noir*, como *Seven* (1995), de David Fincher, y *L. A. Confidential* (1997), de Curtis Hanson. Es más, la película de Fincher tiene mucho que decir sobre el color en el primer álbum. Habla el dibujante: «Me dije que utilizando una paleta de gris podría lograr un ambiente sombrío a lo *Seven*».²⁸

Además de la paleta de color en la primera aventura, ha habido otra serie de recursos, popularizados por el cine *noir* que nuestros autores han

25 Citado en TRABADO CABADO, J. M., «Novela gráfica y novela negra. Entre el género narrativo y el formato de cómic», *Intersecciones. Revista de producción mestiza*, 2, 2011, p. 248, <https://www.yumpu.com/es/document/read/14256445/jose-manuel-trabado-cabado-intersecciones/7> (fecha de consulta: 13-V-2020).

26 DIAZ CANALES, J. y GUARNIDO, J., *Cómo se hizo... Blacksad*, Barcelona, Norma, 2005, p. 6.

27 *Ibidem*, p. 11.

28 *Ibidem*, p. 8.

intentado trasladar al noveno arte.²⁹ El primero de ellos sería el uso de la voz en *off*, un procedimiento interesante desde el punto de vista psicológico, ya que cumple con una doble función. Por un lado, nos permite asomarnos al interior de la mente del personaje y, por otro, hace que nos sintamos identificados con él. El empleo de la voz en *off* por el protagonista de *Blacksad* nos sitúa ante lo que Groensteen ha llamado «narrador actorializado» (traducción propia):

La narration à la première personne par un personnage impliqué dans l'histoire et représenté graphiquement [...] Il apparaît comme acteur dans le récit dont il est (ou feint d'être) l'énonciateur. Ce narrateur peut être également désigné comme narrateur explicite, par opposition au narrateur fondamental qui, en tant que tel, reste toujours masqué.³⁰

El lector actual de tebeos está acostumbrado a este tipo de narrador gracias a la popularización del cómic autobiográfico, iniciada en el *comix underground* norteamericano y consolidada, en gran medida, por la aparición de hitos como *Maus* (1986-1991), de Art Spiegelman, o *Persépolis* (2000-2003), de Marjane Satrapi. En el cómic *noir*, su uso seguiría la estela del *Alack Sinner* (1975-2006), de Sampayo y Muñoz, o del *Sin City* (1991.2000), de Frank Miller.³¹ Por medio de la voz en *off* conocemos los juicios de valor de John Blacksad e, identificados con el detective, nos dejamos arrastrar por sus propias suposiciones, las cuales no tienen por qué ser acertadas (como ocurre con las sospechas sobre quién es el asesino en *El infierno, el silencio*).

Aunque utilizado con profusión en el primer álbum, es cierto que su uso se ha ido reduciendo a lo largo de la serie hasta llegar a desaparecer en el último. Es el camino lógico que lleva desde los primeros titubeos en los que dar a conocer al héroe hasta llegar a *Amarillo*, un álbum en el que el protagonismo de John se diluye.

29 Aunque sea en nota al pie, es obligado mencionar el peso del cine como medio en la elección para la serie de un diseño de página clásico con predominio de la viñeta horizontal (cercana a nuestra idea de la pantalla de cine) y del recurso habitual del dibujante de que la última viñeta de la página derecha no guarde relación con las anteriores (con la intención de simular los cambios bruscos de secuencia). *Ibidem*, p. 13.

30 GROENSTEEN, T., *Bande dessinée et narration. Système de la bande dessinée 2*, París, Presses Universitaires de France, 2011, p. 106.

31 En ambas historietas los pensamientos del narrador se recogen en cartelas. Es el método habitual en la actualidad en detrimento de los globos de pensamiento sobre la cabeza del personaje.

Otro recurso proveniente del modo de narrar del cine negro es el *flashback*. En efecto, los saltos temporales hacia el pasado fueron un elemento recurrente en las películas de la época clásica del *film noir*, llegando incluso a ser el eje en torno al cual se construyeron algunos de los largometrajes del momento. Tal fue el caso, por ejemplo, entre otras, de *Perdición* (1944), de Billy Wilder, de *Detour* (1945), de Edgar G. Ulmer, de *Forajidos* (1946), de Robert Siodmak, de *La huella de un recuerdo* (1947), de John Brahm, o de *Con las horas contadas* (1949), de Rudolph Maté.

En *Blacksad* se podría haber echado mano del empleo de cartelas con indicaciones temporales. Sin embargo, los autores optaron por expresar los *flashbacks* por otros medios ya desde el primer álbum. Así, en *Un lugar entre las sombras* hay dos fragmentos retrospectivos. En el primero, el resorte que lleva al pasado es una foto que activa el recuerdo de días mejores de John con la asesinada Natalia Wilford. Guarnido se decidió por un cambio sensible en la utilización del color, aparcando durante tres páginas su paleta de grises, y a esto le añadió un cambio en el propio estilo del dibujo con un trazo más suelto. El segundo, que coincide con el relato sobre el momento del asesinato de la Wilford, el dibujante decide que la escena esté teñida de un rojo simbólico.

En *Arctic-Nation* hay un *flashback* final que sirve para explicar los motivos que llevaron a las hermanas Dinah y Jezabel a fingir el secuestro de la hija de la primera. El salto al pasado se produce tras un primer plano del rostro de Jezabel que pasa a narrar sus motivos dentro se cartelas explicativas para unas viñetas del pasado coloreadas en el sepia de las viejas fotografías.

Los retos autoimpuestos de Díaz Canales para sus propios guiones hicieron que *Alma roja* se pensara como una historia sin *flashbacks* (al igual que *Amarillo*), pero Guarnido decidió incluir un breve salto cronológico que permitiera entender la deducción de *Blacksad* sobre cómo se pasaban los secretos atómicos a los soviéticos. Otro reto, el de contar la historia de la búsqueda desesperada del pianista Sebastian Fletcher por Nueva Orleans en una sola noche, está en el origen del uso recurrente de los *flashbacks* en *El infierno, el silencio*. La respuesta del dibujante granadino al reto del guionista madrileño fue la de captar la luz de Luisiana para las escenas diurnas del pasado reciente y la vuelta a las viñetas monocromas para los episodios más alejados en el tiempo, con el aliciente de que el color elegido esta vez no fuera el sepia, sino el azul (como corresponde en un álbum localizado en la capital del jazz y del blues).

Una última aportación reseñable del cine negro es la visión subjetiva, difícil de mantener a lo largo de toda la obra tanto en el tebeo como en las películas.³² En el cine el primer largometraje que mantuvo la cámara subjetiva de principio a fin fue *La dama del lago* (1947), de Robert Montgomery, una adaptación de la novela de Chandler que no consiguió el éxito comercial esperado.³³

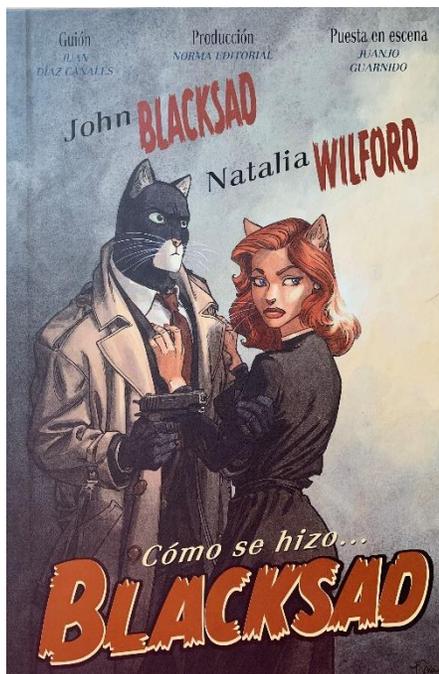


Fig. 3. John y Natalia en la portada de *Cómo se hizo Blacksad* (Norma, 2002) en pose que recuerda a la de Bogart y Bacall para un cartel promocional de *El sueño eterno*

Díaz Canales y Guarnido han entendido el punto de vista subjetivo como una herramienta útil para algunos pasajes de la serie. Entre los múltiples ejemplos, podemos destacar en *Alma roja* el momento en el que, como ocurre tantas veces en el cine, contemplamos la visión subjetiva de Blacksad a través de unos prismáticos. En *El infierno, el silencio*, una viñeta movida intenta reproducir la visión borrosa de John al despertar tras estar a punto de perecer ahogado. Y en el *flashback* comentado de la muerte de Natalia Wilford, la visión subjetiva de la estrella de cine de su propio asesinato logra mantener el suspense hasta el final del álbum gracias a una cartela que oculta el rostro del homicida.

32 No ocurre lo mismo con los videojuegos. Los FPS (*First Person Shooter*: juegos de disparo en primera persona) constituyen un género consolidado en la industria. En el cómic suelen citarse empleos del punto de vista subjetivo en Winsor McCay o en Will Eisner, aunque hay pocos ejemplos de todo un tebeo dibujado desde este punto de vista: *La espinaca de Yukiko* (2001), de Boilet, o *En mis ojos* (2008), de Vives, son algunos de ellos.

33 Hubo algún ejemplo parcial anterior a *La dama del lago*: *Vampyr* (1932) o *La senda tenebrosa* (1947). El recurso se retomó con posterioridad en películas de terror en las que el espectador veía lo que habían registrado los protagonistas cámara en mano: *Holocausto caníbal* (1980), *The Blair Witch Project* (1999) o *REC* (2007). La influencia de los videojuegos FPS está en la base de un último ejemplo: *Hardcore Henry* (2015), de Ilija Naishuller.

Un epígrafe dedicado al cine negro en *Blacksad* no estaría completo si no se mencionaran también algunas referencias desperdigadas en los álbumes del ciclo de los colores. La más obvia es la de Natalia Wilford como la clásica *femme fatale* del debut del detective [fig. 3]. Guarnido se explica:

Me gusta mucho ese personaje. Tiene algo de Rita Hayworth en *Gilda*, un poco de Lauren Bacall y de Katherine Hepburn por su lado sofisticado y mucho de Marilyn. Parece algo simplona sin por ello dejar de ser *sexy*, turbadora, ambiciosa, con muchas aspiraciones, ambiciones e inquietudes.³⁴

Precisamente a *Gilda* (1946) recuerda el comienzo de *Alma roja* con *Blacksad* haciendo el mismo papel de matón a sueldo que Glenn Ford en el film de Charles Vidor. Por otra parte, Cotten, la urraca de *Arctic-Nation*, comparte apellido con el actor Joseph Cotten (1905-1994), recordado por *Ciudadano Kane* (1941) o *El tercer hombre* (1949), uno de los que mejor encarnó el personaje del perdedor en el cine negro (rasgo que comparte con el infortunado pájaro). El director de *Ciudadano Kane*, Orson Welles, aparece retratado en el obeso y sudoroso hipopótamo Ted Leeman, detective privado en *El infierno, el silencio*, inspirado directamente en el corrupto Hank Quinlan de *Sed de mal* (1958), dirigida por el propio Welles.

Y ya en un terreno más anecdótico, aparte de un cartel en la última viñeta del primer álbum en el que se lee Hammets (sic), en *Alma roja*, el álbum de la amenaza comunista, podemos ver, mientras John pasea por la calle, un cartel de la película *I Married a Communist* (1949), de Robert Stevenson.³⁵

4. «MÁS CINE, POR FAVOR...»

La devoción por el séptimo arte de los creadores de *Blacksad* no se agota en el cine *noir*. Quizás, de nuevo, como en otros muchos aspectos, sea más palpable en su primer álbum. Allí aparece, aparte de la estrella de cine que es Wilford, el malogrado amante guionista de esta: Leon Kronski. Y también el productor Zenuck, cuyo nombre recuerda al de Darryl F. Zanuck (1902-1979), en cuyo despacho está colgado un cartel de una película de Natalia Wilford dirigida por Frank Goat. Tras entrevistarse con el productor, *Blacksad*

³⁴ DIAZ CANALES, J. y GUARNIDO, J., *Cómo se hizo...*, op. cit., p. 14.

³⁵ Aunque hubo un cambio de nombre para su estreno comercial y a la película se la conoce como *The Woman on Pier 13*.

pasea por los decorados del estudio en una escena entre neblina que hace posible un enfrentamiento entre el detective y un varano armado de navaja que recuerda a cualquiera de las películas sobre Jack el Destripador [fig. 4].



Fig. 4. Pelea en el estudio de cine en *Un lugar entre las sombras* (Norma, 2000, p. 16)

Otro escenario, este ya real, relacionado con las películas, es el autocine en el que trabaja Dinah en *Arctic-Nation*. Representa de forma acertada el espíritu de los años cincuenta. Es el lugar idóneo para que los espectadores acudan a ver en sus automóviles las proyecciones de largometrajes en grandes pantallas de *cinemascope* (implantado en 1953). Es el momento de las películas de terror de serie B, reflejo de la paranoia atómica de la época, en las que aparecen monstruos como las hormigas gigantes de *La humanidad en peligro* (1954), de Gordon Douglas, la película que está viendo Blacksad mientras espera entrevistarse con Dinah [fig. 5].

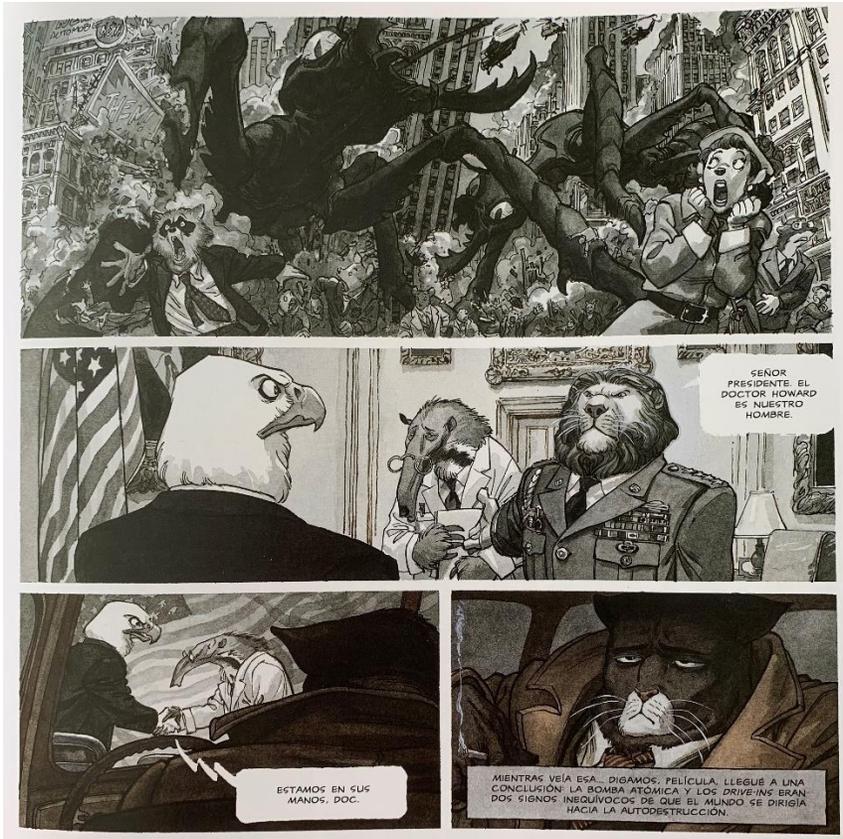


Fig. 5. *Blacksad* aburrido en el autocine durante el visionado de *La humanidad en peligro* en *Arctic-Nation* (Norma, 2003, p. 13)

Pero hay más escenarios en *Blacksad* que hacen referencia a títulos clásicos del cine. En la propia *Arctic-Nation*, la fábrica de aviones abandonados en la posguerra evoca una de las secuencias finales de *Los mejores años de nuestra vida* (1946), de William Wyler. Y la viñeta del Lieber que deambula por Alemania en ruinas del final de *Alma roja* debe mucho a películas como la neorrealista *Alemania, año cero* (1948), de Roberto Rossellini. En *Alma roja* se habla también de la caza de brujas del senador McCarthy y sus Comité de Actividades Antiestadounidenses entre 1950 y 1956. El grupo de los «Doce apóstoles» de las páginas del álbum nos remite a los «Diez de Hollywood», personajes de la industria purgados durante aquellos años. Y surgen, asimismo, escenas (la sala de mando en la que el senador Gallo se entrevista con Gotfield) e ideas (la del «Proyecto Noé» para elegir los que se salvarán del apocalipsis nuclear) que recuerdan al *¿Teléfono rojo? Volamos hacia Moscú* (1964), de Stanley Kubrick.

Otras escenas con ecos cinematográficos se pueden rastrear en el último álbum: *Amarillo*. El mundo del circo nos deja disfrutar de Kupka, el malvado payaso koala, en un número que asemeja al que rodara el payaso Emmett Kelly para *El mayor espectáculo del mundo* (1952), de Cecil B. DeMille. Y, aunque cueste un poco más reconocer su origen, el juicio a Chad por la asamblea de los trabajadores del circo está inspirado por el tribunal de los bajos fondos de *M, el vampiro de Düsseldorf* (1931), de Fritz Lang.

Hay otra serie de largometrajes que han sido importantes para cada una de las historietas de *Blacksad*, no tanto para escenas concretas, sino para ayudar a crear el ambiente de cada trama. En este sentido, además de lo ya dicho sobre el *film noir* en general y para el primer álbum en particular, es interesante manejar las referencias, citadas por los autores, de *En el calor de la noche* (1967), de Norman Jewison, y *Arde Mississippi* (1988), de Alan Parker, para una historia sobre el racismo como *Arctic-Nation*.³⁶ De igual modo, es necesario nombrar *Bird* (1988), de Clint Eastwood, la película que narra la decadencia y muerte del saxofonista Charlie Parker, cuando pensamos en lo que le ocurre al atormentado perro pianista Sebastian Fletcher en el Nueva Orleans de *El infierno, el silencio*. En esa misma ciudad transcurría parte de la acción de *El corazón del ángel* (1987), de Alan Parker también, en la que el investigador Harry Angel, contratado por Louis Cyphre, intentaba encontrar en Luisiana a un cantante desaparecido.³⁷ El personaje de Cyphre, un moderno Lucifer, estaba interpretado por Robert De Niro, protagonista asimismo de *Huida a medianoche* (1988), de Martin Brest, comedia norteamericana que mezcla las *road* y *buddy movies* e influye en el planteamiento de *Amarillo*, junto con clásicos como *Easy Rider* (1969), de Dennis Hopper, o *Salvaje* (1953), de László Benedek, inspiración directa, este último, de la pandilla de ovejas moteras.³⁸ En esta un tanto alocada aventura de *Blacksad* es donde se han permitido los autores hacer un homenaje a uno de los grandes de la animación, Chuck Jones, con una persecución en coche en la que el agente coyote del FBI atrapa a Filipe Papaleguas, un correccaminos al que cuesta reconocer por estar dibujado de un modo realista. Al cine de animación también

36 Ver: NICOLAS, C. ET AL., *Blacksad. Masques animaux, âmes humaines*, [catálogo de exposición], Lyon, Universidad Jean Moulin, 2014, p. 26.

37 Los autores hicieron un guiño a la película al poner el nombre de *Cypher Club* al bar en el que *Blacksad* intenta obtener información sobre Kronschi. Ver: DIAZ CANALES, J. y GUARNIDO, J., *Cómo se hizo...*, op. cit. En el bar toca blues, por cierto, un orangután de nombre Lou King Jr, (recuerda tanto a B. B. King como al King Louie de *El libro de la selva* (1967), de Wolfgang Reitherman.

38 GINER, P., «*Blacksad* entre au beat parade», *Casemate*, 64, 2013, p. 53. El jefe de los moteros, Gold Medal, se dirige a John como «Clarence» en varias ocasiones, un guiño de Díaz Canales al ángel de *¡Qué bello es vivir!* (1946), de Frank Capra.

se dedican un par de homenajes un tanto velados. En *Un lugar entre las sombras* Guarnido quiso mostrar su reconocimiento a Don Bluth con la ratoncita que se encarga de la limpieza del edificio donde vivía el malogrado amante de Natalia. Sus rasgos están tomados de la protagonista del largometraje de animación de Bluth de 1982: *NIMH, el mundo secreto de la señora Brisby*. Y también, por fin, hay un homenaje a una película Disney, *Fantasia* (1940), en la escena de *Alma roja* de la pelea entre Ribs, un gavial, y Blacksad en una zapatería en la que se encuentran una hipopótama y un avestruz.

5. CONCLUSIÓN

Juan Díaz Canales y Juanjo Guarnido han sabido plasmar su amor por el cine en su obra en común. El resultado son cinco álbumes de *Blacksad* en los que de manera más o menos explícita se filtra el séptimo arte. En las páginas precedentes se han intentado desentrañar las claves de este encuentro entre viñetas y fotogramas. En el origen está un oficio compartido en el cine de animación que condiciona su propio método de trabajo en la historieta a la hora de elaborar el guion, el *story board* o las «maquetas de color». Por otro lado, el feliz hallazgo de homenajes a actores y largometrajes enriquece, por supuesto, la lectura de la obra. Sin embargo, los guiños cinéfilos no dejan de ser anecdóticos frente a una concepción de la serie de *Blacksad* fundamentada en el apego hacia el cine negro. La forma de narrar es deudora de guiones *noir* en los que se escucha la voz en *off* del protagonista; en los que es habitual realizar saltos temporales al pasado y, sobre todo, en los que se disfruta de unos diálogos ágiles y punzantes entre los actores.

El cine *noir* aporta, además, el tiempo y lugar elegidos para el desarrollo de la historia, los EE. UU. de los años cincuenta del siglo XX, y permite que los personajes de la serie puedan construirse sobre arquetipos. De este modo, el guionista puede ahorrar tiempo en la presentación de los mismos y el dibujante ganar espacio para plasmar la trama dentro de un formato, el del álbum, que constriñe la historia a las 54 páginas.

Pero, curiosamente, las contribuciones más importantes del cine al mundo de *Blacksad* llegan desde películas que se escapan de la época clásica del *film noir*. Así, como se vio, *Seven* llega a condicionar la paleta (de grises) de *Un lugar entre las sombras*. En la segunda aventura, *Arctic-Nation*, la pequeña comunidad local sometida al supremacismo blanco nos lleva a pensar en *En el calor de la noche* o en *Arde Mississippi*. La tercera, *Alma roja* es un álbum que, más que fijarse en una película, prefiere el homenaje a toda una época: la

resolución del crimen se mezcla con el cine de espías y el surgido a partir de los temores nacidos de la amenaza atómica tras la Segunda Guerra Mundial. Con retales de *El corazón del ángel* (o de *Bird*) se teje la tensión por la búsqueda de un músico en la Nueva Orleans de garitos y vudú en *El infierno, el silencio*, el cuarto álbum de *Blacksad*. Mientras que en *Amarillo*, en cambio, la última aventura hasta la fecha, el *noir* se difumina en un argumento que recoge, como se dijo, ideas de *Huida a medianoche*.

En definitiva, el cine se suma al festín para la imaginación que surge del encuentro de algo antiguo, las fábulas de animales, y algo reciente, el género policiaco, en unas viñetas que no han dejado de cosechar elogios desde finales del año 2000. De hecho, el éxito de John lo ha llevado de las páginas de la historieta a las de un libro de juego de rol en 2015.³⁹ En 2019 el salto ha sido a las pantallas a través de un videojuego desarrollado por Pendulo Studios para *Microids: Blacksad. Under The Skin* (una nueva aventura del detective, respetuosa con lo ya narrado en sus álbumes). Y, sin embargo, no acaba de materializarse la adaptación de *Blacksad* al cine. No ha sido por falta de entusiasmo. El productor francés Thomas Langmann compró los derechos desde el principio, pero no llegó a rodar el film, así que estos pasaron a StudioCanal. La historia se repitió, a pesar de los avances en las imágenes generadas por ordenador y de que hubiera contactos serios con, por ejemplo, Louis Leterrier, director, entre otras, de *Transporter* (2002). Se llegó a barajar, incluso, aunque tampoco cuajó, el desarrollo de una serie de televisión.⁴⁰

Así las cosas, en 2020 los derechos han vuelto a quedar libres, aunque haya propuestas sobre la mesa. Si alguna fructifica, habrá una buena excusa para un nuevo artículo sobre las relaciones entre un gato negro que se hizo detective en las páginas de un cómic antes de pasarse por una pantalla de cine.

39 SUEIRO ABAD, M., ET AL., *Blacksad. Juego de rol*, Madrid, Nosolorol Ediciones, 2015.

40 CABRERO, J., «Juanjo Guarnido: “Se ha planteado hacer la serie de televisión de *Blacksad*”», *Ideal*, (Granada, 13-III-2019), <https://www.ideal.es/culturas/juanjo-guarnido-planteado-hacer-serie-televisión-blacksad-20190313213927-nt.html> (fecha de consulta: 02-II-2020).