

Así Stan Lee como William Shakespeare. El cómic como referencia artística para los cineastas españoles de los 90

So Stan Lee as William Shakespeare. Comic as artistic reference for 90's Spanish filmmakers

Débora Madrid Brito

Investigadora independiente
dboramb@gmail.com

Código ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1950-7103>

Resumen: En los años noventa se produce un renovación generacional de cineastas que marcará distancias con sus predecesores. Destacan por la mezcla de referencias audiovisuales de todo tipo alejadas de la literatura, que había sido el modelo predominante hasta el momento y entre las que el cómic tiene una presencia relevante. Este artículo estudia los casos paradigmáticos de Álex de la Iglesia, Óscar Aibar y Javier Fesser analizando sus óperas primas en busca de aquellos elementos que evidencian en sus películas la relación con el ámbito de la historieta.

Palabras Clave: cine español, cómic, Álex de la Iglesia, Óscar Aibar, Javier Fesser

Abstract: A generational renovation is notable in 90's Spanish cinema. The new filmmakers make use of a mixture of audiovisual references that move away from the literary model, which had been the main reference for the preceding generation. In this context, comic was one of those cultural manifestation that influenced on filmmaker's storytelling way in this period. This paper proposes an analysis of the paradigmatic cases of Álex de la Iglesia, Óscar Aibar and Javier Fesser, whose first works show many features that evidence their intertextual relation with comic.

Keywords: Spanish cinema, comic, Álex de la Iglesia, Óscar Aibar, Javier Fesser

Referencia: MADRID BRITO, D., «Así Stan Lee como William Shakespeare. El cómic como referencia artística para los cineastas españoles de los 90», *Neuróptica. Estudios sobre el cómic*, segunda época, 2, Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2020, pp. 55-74.

Sumario: 1. Mutantes, rebeldes y torpes: del *underground* a Bruguera. 2. Una nave, un desierto y una bombona de butano

Frecuentemente se resalta el distanciamiento de los cineastas españoles debutantes en los noventa con respecto a la generación anterior, especialmente por su capacidad de crear nuevas historias y modos de narrar, de hecho:

Casi todos ellos poseen un imaginario creativo de cimientos interdisciplinarios, cuyo basamento ya no descansa en exclusiva sobre la literatura y sobre el cine visto en las salas o en las filmotecas, como sucedía con la mayoría de sus predecesores [...] Se han formado intelectualmente en el universo multiforme de la imagen (desde el cómic hasta la realidad virtual) y de la comunicación sin fronteras (propia de la «aldea global»).1

Se señalan, en concreto, dos rupturas principales. Por un lado, el fin del «monopolio o la preponderancia» de la literatura como referente fundamental; y por otro, el alejamiento de las «ataduras sociológicas y costumbristas —cuando no subrepticamente políticas— que se han manifestado siempre en el cine español».² Se recurre ahora a temas más conectados con el presente y mezclados con referencias audiovisuales de todo tipo, entre las que el cómic ocupa un lugar relevante en algunos casos, como se verá en este artículo.

Los directores más veteranos, sin embargo, les reprochaban «el preocuparse sólo por el éxito comercial, el no tener afán crítico, el haberse criado con la televisión y no con la cultura del libro»;³ a lo que algunos de ellos respondían con afirmaciones como «sí, su generación es más leída, pero la nuestra es más viajada»⁴ o incluso reafirmando sus referentes audiovisuales y la conexión con el público:

la novedad mayor está en toda la cultura visual que hemos asimilado durante nuestra infancia y que, muy probablemente, las generaciones anteriores no tuvieron. Nosotros crecimos en una cultura visual diferente, muy rica y muy variada, que nos permite mezclar las cosas con cierto desparpajo, jugar con las imágenes sin prejuicios y utilizar

1 HEREDERO, C. F., *Espejo de miradas. Entrevistas con nuevos directores del cine español de los años noventa*, Alcalá de Henares, Fundación Colegio del Rey y 27 Festival de Cine de Alcalá de Henares, 1997, p. 67.

2 CAPARROS LERA, J. M., *La pantalla popular. El cine español durante el gobierno de la derecha, 1996-2003*, Madrid, Akal, 2005, p. 55.

3 BENAVENT, F. M., *Cine español de los noventa. Diccionario de películas, directores y temático*, Bilbao, Ediciones Mensajero, 2000, p.12.

4 Icíar Bollaín en HEREDERO, *Espejo...*, op. cit., p. 222.

conceptos de ritmo y de visualización menos sometidos a explicaciones literarias. Y esto es posible porque el público joven es ahora, también, más inteligente, está educado en la misma cultura visual que nosotros.⁵

No obstante, el desplazamiento de la literatura como referente cultural predominante no necesariamente suponía una «ruptura con la totalidad del alimento literario, sino el mestizaje de éste con otras expresiones y [...] otras formas de representación que, no por casualidad, son mayoritariamente visuales».⁶ Aun así, algunos tenían muy claro que la literatura había pasado a un segundo plano en favor de nuevos modelos a los que veneran tanto o más que la generación anterior a los clásicos literarios. Caso sintomático es la declaración de Óscar Aibar sobre los cómics de superhéroes: «para mí, Stan Lee era William Shakespeare, el tío con el que me he educado, con el que aprendí a contar historias y el que me marcó en mi juventud».⁷ El cómic fue, entonces, un nuevo modelo en el que buscar inspiración, algo que para algunos autores ya estaba presente antes de los años noventa en las películas de Almodóvar: «the rise of Pedro Almodóvar as a new kind of auteur who reshuffled marginal artistic forms such as comic books and soap operas to change the contours of Spanish cinema».⁸ Pero la recurrencia a las historietas es mucho más directa en los casos del propio Óscar Aibar, Álex de la Iglesia o Javier Fesser, algunos de los cuales habían trabajado previamente como dibujantes o guionistas de cómic.

El objetivo de este artículo es profundizar en la relación que estos cineastas establecieron con el ámbito de la historieta y exponer de qué manera el medio influyó en sus producciones cinematográficas. Hemos escogido estas tres figuras, que consideramos paradigmáticas dentro de esa generación de debutantes en la década de 1990, debido a que cada uno de ellos representa un caso singular en lo que respecta a su interés por el cómic. Fesser, por ejemplo, expresa abiertamente su admiración por las historias de Ibáñez, que consumió fervientemente en su infancia y algunas de las cuales acabó adaptando a la gran pantalla. De la Iglesia y Aibar, por su parte, habían

5 Chus Gutiérrez en *ibidem*, p. 428.

6 *Ibidem*, p. 68.

7 MOLLA, D., «Diálogo: Entre el cómic y el cine. Óscar Aibar», *L'Atalante: Revista de estudios cinematográficos*, 16, 2013, p. 53.

8 BECK, J. y RODRIGUEZ ORTEGA, V. (Eds.), *Contemporary Spanish cinema and genre*, Manchester, Manchester University Press, 2008, p. 9. Pedro Almodóvar, además, colaboró como guionista de historietas en la década de 1980, ver: PEREZ FRANCO, N., *El cine español y el cómic (1977-2008). Adaptaciones y relaciones intertextuales*, [Tesis doctoral inédita], Universidad de Málaga, 2009.

trabajado en el mundo del cómic, como dibujante y guionista respectivamente. Las particularidades de cada uno de ellos confieren riqueza a nuestro estudio. Proponemos, por tanto, un análisis transversal a partir de las óperas primas de los tres directores —*Acción Mutante* (1992), *Atolladero* (1995) y *El milagro de P. Tinto* (1998)— con la intención de detectar puntos de encuentro para establecer características comunes en sus películas derivadas de la influencia que en ellos ha ejercido el cómic. Nos centraremos primero en los temas y personajes de las películas y luego en aspectos de la dirección artística. En consecuencia, no se trata únicamente de reafirmar el uso del cómic como referencia en sus filmes, sino de concretar también qué aspectos son los que han hecho percibir ese aroma de cómic en los mismos.

1. MUTANTES, REBELDES Y TORPES: DEL UNDERGROUND A BRUGUERA

Si nos fijamos en los temas, su tratamiento y los personajes que los protagonizan, se observa una distinción clara entre la película de Fesser y las de De la Iglesia y Aibar. Mientras uno remite claramente al tebeo español de Bruguera, los otros se vinculan más claramente con el cómic *underground* (aunque se suman referentes del cómic americano y de la escuela franco-belga). Esto tiene que ver, en gran medida, con la participación de ambos en publicaciones del cómic adulto español, De la Iglesia como dibujante y Aibar como guionista. El comix en España se introdujo por influencias americanas y europeas en la década de 1970 y una de las primeras publicaciones fue *El Rollo Enmascarado* (1973), donde dibujaron Nazario, Mariscal, o Max, entre otros. Desde entonces proliferaron revistas y fanzines que sobresalían por su lenguaje vulgar, su visión cruda de la violencia, las drogas y el sexo, los antihéroes y una estética del «mal gusto».⁹ Todo ello para descargar contra los valores tradicionales y los tabúes de la sociedad española del franquismo y la transición. Algunas de estas revistas fueron *Star*, *La Piraña Divina*, *Vibraciones*, *Ajoblanco*, *Butifarra!*, *Bésame mucho*, *Cairo*, entre otras y, como caso paradigmático, la revista *El Víbora* se estuvo publicando desde 1979 hasta el año 2004, permitiendo la existencia de lo *underground* más allá de los contextos únicamente marginales.

Dibujante apasionado desde la infancia, Álex de la Iglesia comenzó publicando dibujos para el fanzine de la bilbaína Asociación Cultural *El*

9 DOPICO, P., «Espustos de papel. La historieta “underground” española», *ARBOR Ciencia, pensamiento y cultura*, CLXXXVII, 2 EXTRA, 2011, p. 172.

Desván, en 1981.¹⁰ Luego participó en *Metacrilato*, No. *El fanzine maldito*, la revista *Trokola*, y otras numerosas publicaciones durante la década de 1980: *La voz de Euskadi*, la revista *Euskadi* del PNV o *La Gaceta del Norte* y su suplemento *La Gaceta dominical*, donde creó al superhéroe vasco Burdinjaun, con influencia de los superhéroes estadounidenses; la historieta *El asunto Castafiore*, claro homenaje a la serie *Tintín* de Hergé y la historia futurista de Bilbao, *después de la Gran Riada*. Al mismo tiempo, trabajó para la agencia Imajsa, realizando ilustraciones y cómics publicitarios y estuvo a cargo del dibujo y maquetación de la revista *La ría del ocio*. A finales de la década dibujó la tira cómica *Comando Salvaje* para *Gaur Express*, «donde podemos atisbar un antecedente de su ópera primera *Acción Mutante*».¹¹ Ya en los noventa, fue historietista en *La Comictiva*, de la Asociación del Cómic de Euskadi y participó en la versión en viñetas de su película *El día de la bestia*, guionizada por Pedro Calleja, dibujada por Hocés y publicada en *El Víbora*.

No cabe duda, pues, que cuando Álex de la Iglesia rodó su primera película, contaba con una trayectoria de casi una década de experiencia. A partir de este momento su carrera se definió claramente hacia la dirección cinematográfica, pero su pasión por el cómic no ha dejado de atravesar sus filmes. Ya hemos citado su historieta *Comando Salvaje*, como antecedente de *Acción Mutante*, «Puesto que en esta tira de humor narraba la historia de unos terroristas torpes y absurdos muy en la línea que luego llevará a cabo en su primer largometraje».¹² La película está protagonizada por una banda terrorista unida por el rechazo social que provocan sus deformaciones y diversidades físicas. Estos autodenominados «mutantes», atentan contra la alta sociedad, especialmente contra aquellos que fomentan el culto al cuerpo: cirujanos plásticos, modelos, culturistas, etc.

El argumento combina, pues, la parodia de la situación del terrorismo etarra vigente entonces con la crítica a los estereotipos sobre el físico. Las conexiones con el cómic *underground* son visibles por su interés en la crítica política, el tono paródico o los personajes marginales, además de por su carácter de antihéroes y el deleite en la violencia salvaje a lo largo del metraje.

10 Los datos sobre las publicaciones en las que dibujó Alex de la Iglesia han sido sacados de PEREZ FRANCO, N., «La intertextualidad en el cine de Álex de la Iglesia: el caso del cómic», *Fotocinema, Revista Científica de Cine y Fotografía*, 1, 2010, p. 40; y de la entrada que la base de datos Tebeosfera dedica a Álex de la Iglesia:

https://www.tebeosfera.com/autores/de_la_iglesia_mendoza_alejandro.html (fecha de consulta: 19-X-2020).

11 PEREZ FRANCO, N., *El cine...*, op.cit., p. 40.

12 *Ibidem*.

En relación también con el espíritu contestatario del comix, *Acción Mutante*, se presenta «por encima de todo, [como] una crítica política».¹³ De hecho, el filme:

criticizes the capitalistic cycle of creative destruction in fashion and technology that began in the late 80s as the dominant political party, PSOE, shifted priorities and, then, handed power to the PP (Partido Popular) in the 1989 elections. Both of these cultural and economic situations are played out on the body through the dehumanization and de-territorialization of labor power, a situation that quite literally translates into a plot line that pits the handicapped versus the able-bodied and ends when the planet that mines fuel to propel the future is exterminated by a fusion bomb.¹⁴

La crítica a la economía capitalista, aunque en tono de comedia negra, se palpa través del ataque de los mutantes a la promoción de una imagen mercantilista del cuerpo. Otra de las vinculaciones que podemos mencionar entre la película y el comix es la relación intertextual con el mundo de la música, concretamente con el rock. Dopico hace hincapié en la interrelación de ambos medios, por un lado, porque muchos dibujantes durante el *boom* del comix en España trabajaron ilustrando portadas de discos; y por otro, porque:

Los dibujantes de comix encontraron en el rock un espejo donde mirarse y un vivero de ideas donde desarrollar argumentos e historias protagonizadas por las emergentes tribus musicales.¹⁵

En la banda sonora de *Acción Mutante* destacan las canciones creadas *ex profeso* por el grupo Def Con Dos «Acción Mutante» y «Mineros locos»¹⁶. El tema, principal, «Acción Mutante» suena durante los títulos de crédito del filme e introduce el discurso crítico y agresivo que defiende la banda terrorista. Su letra insta a vengar a las «víctimas del monte Taigeto»; así como «haz como Johnny y coge el fusil», en referencia al protagonista de *Johnny cogió su fusil* (Johnny Got his Gun, Dalton Trumbo, 1971). Se menciona también a personajes como el capitán John Silver de *La isla del tesoro* (Robert

13 ANGULO, J. y SANTAMARINA, A., *Álex de la Iglesia: la pasión de rodar*, San Sebastián, Fundación Filmoteca Vasca, 2012, p. 158.

14 DIVINE, S. M., *Utopias of Thought, Dystopias of Space: Science Fiction in Contemporary Peninsular Narrative*, [Tesis doctoral], University of Arizona, 2009, p. 59.

15 DOPICO, P., *op. cit.*, p. 176.

16 También *Atolladero* se vincula al mundo de la música al estar protagonizada por Iggy Pop, icono del rock estadounidense por su papel de cantante en el grupo The Stooges.

Louis Stevenson, 1883) o Zarpa de Acero, protagonista del cómic homónimo que Álex de la Iglesia menciona entre sus cómics preferidos.¹⁷ Además, se entonan otras consignas como:

Mens sana in corpore tullido. Esta consigna nos mantiene siempre unidos. Mutilación obligatoria, amputación por decreto: queda prohibido ser un hombre entero. Cojos, siameses, paralíticos, ciegos, uníos a la causa, juntos venceremos. [...] Mataremos guaperas con o sin ti. Empuña las armas, vivan los muñones, prótesis en alto, más amputaciones [...]. Violencia orgullosa e injustificada, viola bailarinas, tenistas y chachas. Engrasa tu silla, afila tu muleta, cambia los cupones por la metralleta. Rompe tus cadenas, ya no hay rejas, es la hora del miedo y de la paraplejía.

Esta secuencia inicial:

is also highly self-conscious in relation to the cinematic apparatus and announces a comic, anti-realist aesthetic. The actors parade Theatrically in front of a fiery back projection, the character M.A. approaches the camera directly and simulates hitting the lens (at one point cracking a screen placed in front of it), and when Manita's machine gun fails to fire (during the credits for special effects), a props man enters the scene from behind the camera to assist him. The characters are also introduced in a style more appropriate to cartoons than to a cinema with pretensions to psychological insight. The mugshot identify and characterize each mutant through his single deformity, mutation or handicap, thereby asserting the two-dimensionality of fantasy over the cherished depth of realism. The references to comic-book conventions are deliberate, as are the other citations of mass cultural forms.¹⁸

Los protagonistas de la película, sin embargo, no remiten solamente a los personajes marginales típicos del *underground*, sino que De la Iglesia incorpora también otros referentes. En concreto *Acción Mutante* parece vincularse con la serie *The X Men*, creada por Jack Kirby y Stan Lee y publicada por DC cómics desde 1963. Un grupo de mutantes con superpoderes que

17 ORDOÑEZ, M., *La bestia anda suelta: Álex de la Iglesia lo cuenta todo*, Barcelona, Glénat Ediciones, 1997, p. 46.

18 BUSE, P., TRIANA-TORIBIO, N. y WILLIS, A., *The cinema of Álex de la Iglesia*, Manchester y Nueva York, Manchester University Press, 2007, pp. 38-39.

actúan como héroes luchando por la igualdad en un mundo en el que son considerados inferiores al resto de humanos; reivindicaciones equivalentes a las expresadas por la banda terrorista del filme. En este sentido, destacan las características corporales de los miembros de la banda: los siameses, la imposibilidad de caminar o de mover completamente las manos o los brazos, la incapacidad de oír y hablar, una fuerza superior a la habitual, un coeficiente intelectual muy bajo, escasa altura, una joroba o la deformación del rostro. Asimismo, la banda utiliza como imagen representativa una silla de ruedas, símbolo de la discapacidad física y que también remite a Charles Xavier, líder de *The XMen*. De hecho, en la película, el personaje de Quimicefa, que tampoco puede andar, se desplaza en una suerte de silla de ruedas futurista en forma de platillo volante. Estas influencias son reconocidas por Álex de la Iglesia: «no hay duda de que esta película está inspirada en toda la televisión que he visto, en las cosas que me han pasado en la vida. Los tebeos, “La patrulla X”, “Misión imposible”... Lo importante son las cosas que te excitan de pequeño, las buenas y las malas».¹⁹

Al igual que De la Iglesia, Óscar Aibar reconoce la impronta que el cómic dejó en los jóvenes de su época: «El comic era muy importante en la cultura española: para todos los que empezamos en esa generación a escribir o a querer hacer cosas, lo más importante a lo que podías llegar en la vida no era hacer cine, sino tebeos».²⁰ Entre sus referencias se encuentran también Tintín y los cómics de superhéroes, así como obras concretas como *The Dark Night Returns* (Frank Miller, 1986) y *Watchmen* (Alan Moore, 1986-1987).²¹ Antes de que ambas se publicasen, no obstante, Aibar trabajaba como guionista de historietas. Desde 1981 participó en la revista *Cimoc*, de Norma Editorial;²² *Taka de Tinta*, un Fanzine de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Barcelona y hasta 1992 estuvo realizando guiones periódicamente para *Zona 84*, una revista de cómic de fantasía y ciencia ficción de Toutain Editor, donde sobresale *ADN*, dibujada por Fernando De Felipe. Durante esos años, formó parte del equipo de la revista *El Tebeo* suplemento dominical del periódico *Canarias 7*²³ y participó en algunos

19 LLOPART, S., «Entrevista a Álex de la Iglesia, director de cine», *La vanguardia*, 1 de febrero de 1993, p. 33.

20 MOLLA, D., *op. cit.*, p. 51.

21 *Ibidem*, p. 53.

22 Las referencias al trabajo de Aibar como guionista han sido sacadas de la entrada que al autor dedica Tebeosfera: https://www.tebeosfera.com/autores/aibar_puentes_oscar.html (fecha de consulta: 19-X-2020).

23 *El Tebeo. Canarias7*, 13 de enero de 1991, p. 2, y 9 de diciembre de 1990.

números de *Totem*. *El comix*, *El Cairo*, *Nacido Salvaje* y *El tebeo de Deia* o *Makoki*; donde publicó, con dibujos de Miguel Ángel Martín, una serie del Oeste titulada *Atolladero. Texas*, que sería la base para su primera película: *Atolladero* (1995). El mismo año de estreno del filme se publicó la serie en *Uno de uno* de Tebeos Glénat. Más tarde fue guionista también de la primera entrega de *Fuera de serie* en 2009 y en 2010 colaboró con el fanzine *Mondo Brutto*.

Como se puede advertir, la carrera de Aibar como guionista atravesó el corazón del cómic adulto nacional. Su paso por *El Cairo*, *Zona 84*, *Cimoc*, *Totem* o *Makoki* certifican su consideración como guionista de algunas de las más representativas revistas del llamado «boom del cómic adulto» en España, si bien es cierto que su trabajo se corresponde con la etapa de decadencia del mismo.²⁴ Así, entre sus guiones encontramos historias siempre impregnadas por la violencia o el sexo y que era capaz de combinar hábilmente con diversos géneros: «en un mismo mes hacia una historia de *underground* o *hardcore* para *Makoki* o *El Víbora*; una de ciencia ficción para *Zona 84*; otra de terror para *Creepy*; una *moderna* para *El Cairo*...»²⁵

Su interés por los géneros se mantuvo en su salto a la gran pantalla. La adaptación de su historieta *Atolladero. Texas*, al estilo western, se transformó en un filme futurista ambientado en el año 2048. La variedad de cultura audiovisual que se entrecruza en proyectos como *Atolladero*, sitúa a Aibar junto a De la Iglesia, en esa generación que trataba de romper moldes y producir un cine de entretenimiento basado en aquello con lo que los jóvenes del momento se identificaban:

Me decidí a buscar uno de mis guiones para adaptarme a mi mismo para hacer mi primera película y me decidí por el más chocante, *Atolladero* [...] porque me parecía muy trasgresor. Era una película que, imagínate, en el panorama del cine catalán de la época, donde siempre dirigían los mismos y con unos contenidos muy similares, hacer una película de ciencia ficción, ambientada en Texas, con Iggy Pop [...]. Cuando gente como nosotros empezó a hacer este tipo de películas no había nada, estaban las primeras películas de Trueba, Colomo, que era un cine muy costumbrista...²⁶

24 GRACIA LANA, J. A., *Las revistas como escuela de vida. Diálogos sobre el cómic adulto (1985-2005)*, León, Servicio de Publicaciones Universidad de León y Eolas Ediciones, 2019, pp. 13-23.

25 MOLLA, D., *op.cit.*, p. 54.

26 Entrevista a Óscar Aibar, *Amalgama Rock*, 2012,

<https://www.youtube.com/watch?v=17mhkZCg4jc> (fecha de consulta: 19-X-2020).

Ese gusto por lo transgresor y las preocupaciones propias del cómic alternativo se trasluce en los dibujos que realizó para el cómic Miguel Angel Martín, acostumbrado a:

un relato cotidianizado de la violencia y el sexo, que actúan como dos elementos inseparables, inentendibles el uno sin el otro. Una representación totalmente banalizada que llega en ocasiones a producirnos cierta hilaridad por lo alejado que vemos el universo donde se conciben, pero que, sin embargo, remiten a nuestra más estricta contemporaneidad. Una violencia gratuita e injustificada. Unos actos sexuales inspirados en las imágenes pornográficas que introducen las parafilias dentro de la normalidad.²⁷

La descripción se ajusta a lo realizado por Martín y Aibar en la versión en cómic de *Atolladero. Texas*, ambientada en el desierto de Texas y protagonizada por el sexo y la muerte. La representación es cruda, sin desestimar lo políticamente incorrecto. El lector asiste a lo largo de las viñetas a la violencia injustificada, a las violaciones e incluso la pedofilia; un tono provocador que desaparecerá en la versión cinematográfica, la cual tratará, sin embargo, de mantener la sobriedad y aspereza en el plano estético, como veremos.

Al contrario que en los casos anteriores, la ópera prima de Javier Fesser, *El milagro de P. Tinto*, dista en gran medida del *underground* y el cómic de superhéroes para acercarse a los desastres humorísticos y cotidianos de tebeos como *Mortadelo y Filemón* o *13 Rúa del Percebe*. La película narra la vida de un matrimonio que, habiendo visto de niños a dos adultos referirse al acto sexual gesticulando con los tirantes de los pantalones, tratan de concebir mediante dicho gesto. Al no lograrlo piden a San Nicolás un niño y a lo largo de su vida acogerán en su casa a diferentes personajes creyendo que son sus hijos. Esta alocada comedia se acerca, no obstante, a la realidad, a través de relaciones personales que evidencian todo tipo de prejuicios sobre el racismo, los modelos familiares, etc. La película:

de forma indirecta rescata los ecos de la cultura popular de una cierta época (la España de las familias numerosas, de las canciones de posguerra, del NO-DO y de Eurovisión) para insertarlos en un microcosmos que le debe tanto a los imaginarios pueblecitos

27 GRACIA LANA, J. A., «La obra de Miguel Ángel Martín para *El Víbora*», en *Eros y Thanatos. Reflexiones sobre el gusto III*, Zaragoza, (IFC)-CSIC, 2017, pp. 619-632.

españoles del primer Berlanga (del que hereda también el humor impregnado de ternura humanista) como a los abigarrados escenarios de Jeunet y Caro, a las fantasías extraterrestres de Spielberg (con una secuencia entera concebida como un calco irónico de E.T.) o a los paisajes y los códigos del *cartoon* de la Warner.²⁸

El filme, en definitiva, es un ejemplo más de la capacidad de esta generación para combinar múltiples referencias con elementos típicos españoles y acabar contando historias universales. Si Aibar insistía en equiparar sus modelos del cómic con la literatura, medio canónico en el que se inspiraba la generación anterior; Fesser marcará la distancia con sus predecesores en lo relativo al peso político del que muchas de sus obras estaban impregnadas, definiéndose dentro de «un grupo de gente que estamos haciendo cine tratando de contar historias. No hacemos películas creyendo que vamos a salvar a la humanidad con ellas».²⁹ En esta línea, Javier Fesser, que coescribió el guion de *El milagro de P. Tinto* con su hermano Guillermo Fesser no tenía otra intención que la «necesidad vital de comunicarse, de compartir la única forma que uno tiene de ver el mundo»,³⁰ y este caso «teníamos una historia que básicamente era entrañable y la hemos contado con la óptica que compartimos Guillermo y yo; y esa óptica tiene un humor que yo creo que es natural».³¹ Se trata, evidentemente, de una comedia, pero que aúna muchas otras influencias: la ciencia ficción, el costumbrismo del sainete, el cine fantástico o los cómics de Bruguera. Todo ello encarnado eficazmente en los característicos personajes de la película, nacidos de la personalidad del propio Fesser, quien reconoce su identificación con algunas figuras de cómic: «yo no puedo disimular mi empatía con Filemón. Para bien o para mal, me identifico irremediabilmente con ese perdedor crónico que, sin embargo, siempre conserva la moral».³²

Así, los protagonistas de *El milagro de P. Tinto*, son torpes e ingenuos, descaradamente caricaturescos pero con un sabor entrañable derivado de la

28 HEREDERO, C. F., *20 nuevos directores del cine español*, Madrid, Alianza, 1999, p. 138.

29 CAPARROS LERA, J. M., *op. cit.*, p. 60.

30 VAZQUEZ, C. H., «El milagro de P. Tinto: veinte años viviendo a lo loco», *Jot Down*, 2018, <https://www.jotdown.es/2018/12/el-milagro-de-p-tinto-veinte-anos-viviendo-a-lo-loco/> (fecha de consulta: 19-X-2020).

31 SANCHEZ, E. S. y PARES, L. E., *Historia de nuestro cine - El milagro de P. Tinto*, Presentación, 2016, RTVE, <https://www.rtve.es/alacarta/videos/historia-de-nuestro-cine/historia-nuestro-cine-milagro-ptinto-presentacion/3850125/> (fecha de consulta: 19-X-2020).

32 BANDRES, S., «Entrevista a Javier Fesser», *En el patio de butacas*, 2015, <http://enelpatiodebutacas.com/entrevista-a-javier-fesser/> (fecha de consulta: 19-X-2020).

seriedad y empatía con la que Fesser se acerca a ellos. El resultado es un imaginario de personajes que, «aunque son un poco desastrosos, también son bastante más sinceros y reales».³³ El mérito es también del eficaz reparto, fruto de la dirección de casting de Paco Pino; actores con un físico peculiar, muy reconocibles y con una personalidad muy marcada como Luis Ciges, Silvia Casanova, Pablo Pinedo, Javier Allende y Emilio Gaviria. Se trata de un conjunto de muy singular, pero que Javier Fesser «es capaz de humanizar de manera excepcional».³⁴ La confección de este tipo de personajes bebe de los tebeos que Fesser consumía en su juventud. Pero, a la vez, parten de las narraciones que su padre improvisaba para él y sus hermanos durante la infancia. De hecho, el personaje de Peláez en *El Milagro de P. Tinto* se inspira en uno imaginado por su padre, Alberto Fesser. Podemos concluir, pues, que en esta primera película ya se aprecia el tipo de personaje que será característico de la filmografía del director y que tendrá su auge con *La gran aventura de Mortadelo y Filemón*. La famosa pareja de Ibáñez fue desde el inicio inspiración para Fesser: «de pronto, viene esta relación amor-odio de dos encantadores imbéciles absolutamente inoperantes, pero para mí imprescindibles y vi que había conexiones conmigo mismo».³⁵ Esas dicotomías encantador-imbécil, inoperante-imprescindible y otras como torpe-entrañable, son el sello de identidad de los personajes de Fesser, que no pueden negar su deuda con el tebeo español y se mantendrán a lo largo de su filmografía.

2. UNA NAVE, UN DESIERTO Y UNA BOMBONA DE BUTANO

Además de los temas y personajes, en estas tres películas existen otros elementos sintomáticos de la influencia del cómic. Sobresalen aspectos como el vestuario o la fotografía y, en esa línea, destacamos la inspiración visual en la estética renovadora del cómic alternativo en los casos de Álex de la Iglesia y Óscar Aibar. Dicha estética es descrita por Pablo Dopico en los siguientes términos:

Desarrollaron nuevas posibilidades expresivas mediante el feísmo, la audacia en el tratamiento de planos y la interrelación con otras artes. La imagen predomina sobre los textos; las tramas y rayados manuales llenan la página, realzando la sensación de profundidad y el volumen de

33 RODRIGUEZ, H. J., *Voces en el tiempo. Conversaciones con el último cine español*, Madrid, Festival de cine de Alcalá de Henares-Comunidad de Madrid, 2007, p. 104.

34 SANCHEZ, E. S. y PARES, L. E., *op. cit.*

35 CAPARROS LERA, J. M., *op. cit.*, p. 212.

las figuras; juegan con las formas de las viñetas; la perspectiva y la variación de planos es continua, saltando del plano general, que muestra numerosos detalles del escenario donde transcurre la acción, al primer plano, para mostrar unos rostros desbordantes de expresividad. [...] todo ello dibujado con un detallismo minucioso de gran realismo.³⁶

Muchas de estas características son visibles en los dibujos de Álex de la Iglesia en su etapa como historietista, así como en *Acción Mutante*: el gusto por el feísmo, la suciedad, el exacerbado realismo en la caracterización de los personajes y el minucioso detallismo de la puesta en escena. Este era uno de los objetivos propuestos en la producción artística del filme y que se pone de manifiesto especialmente en la guarida de los protagonistas, la nave espacial Virgen del Carmen, donde la suciedad, el desorden y una iluminación sombría dominan el ambiente: «hemos buscado una determinada estética oxidada, que le da un carácter roñoso a la película».³⁷ Una propuesta visual que contrasta con las escenas que suceden en el ámbito de los personajes contra los que atenta la banda, reflejo de una sociedad dominada por la apariencia física y que se traduce en la luz y los llamativos colores y diseños de vestuario de la secuencia de la boda.³⁸

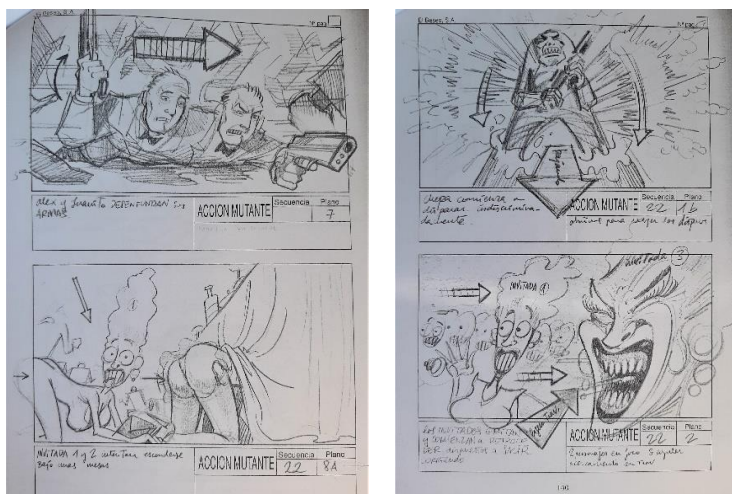


Fig. 1. Viñetas del storyboard de *Acción Mutante* dibujadas por Álex de la Iglesia y publicadas en GUERRICAECHEVARRÍA, J. Y DE LA IGLESIA, Á., *Acción Mutante*. Guión Cinematográfico, Madrid, Ocho y Medio, 2005

36 DOPICO, P., *op. cit.*, p. 174.

37 *Diario 16*, 28 de diciembre de 1992.

38 La secuencia se ha visto como una alusión a Almodóvar y como una crítica a los años ochenta: «Efectivamente, era como matar al padre, que, por si fuera poco, me estaba produciendo la película». ANGULO, J. y SANTAMARINA, A., *op. cit.*, p. 157.

La estética del comix se advierte también en el *storyboard*, dibujado por el propio De la Iglesia [fig. 1]. El cineasta trabajó los bocetos con todo lujo de detalles, dotándolos de un aspecto casi de cómic acabado. Se advierte un estilo desenfadado, un trazo, un grado de realismo y expresividad en la caricaturización de los personajes y un detallismo que sin duda remiten a la historieta *underground*; pero que al mismo tiempo se entremezclan con referencias como la escuela franco-belga o el tebeo español de Bruguera, todo ello pasado por el filtro del cómic de superhéroes estadounidense. El cineasta recalca la importancia del dibujo en la concepción de la película, afirmando que *Piratas del espacio*, el cortometraje a partir del cual se desarrolló la historia de *Acción Mutante*, «era ya una comedia de humor negro con un cierto gusto por la planificación. Soy dibujante de tebeos. Me gustan los cómics americanos así como los autores europeos. Soy una extraña mezcla entre Marvel y Tintín, una mezcla imposible de aguantar, pero ahí estoy. Muchos de esos tebeos me han influido al hacer la película».³⁹

De la Iglesia reconoce, además, que su experiencia como historietista era una ventaja: «que yo sepa dibujar me ha ayudado en secuencias concretas de acción para poder tener una planificación más exacta y poder explicar a la gente lo que quiero».⁴⁰ Recalca a su vez la importancia que concede a la imagen sobre el texto, insistiendo en el alejamiento de lo literario propio de su generación.

Quando estás haciendo un guión, ya estás pensando en imágenes. [...] un guión es antiliterario porque no tiene ninguna concepción de lenguaje como instrumento estético, sino que se trata exclusivamente de contar. Es una herramienta de trabajo. [...] cuando escribes estás realmente viendo imágenes. [...] Casi hay que planificarlo mientras lo escribes [...]. Yo no escribo indicaciones técnicas en el guión, porque es problemático. Lo tengo en la cabeza e intento transmitirle mi idea a los demás. Y cuando ya estamos avanzados, hago un dibujo.⁴¹

Sus palabras evidencian que en los inicios de su andadura cinematográfica el dibujo era su medio natural de expresión a la hora de narrar, hecho palpable por la calidad de sus *storyboards*. En cuanto al diseño del atrezzo sobresalen las referencias a cómics concretos: Las armas

³⁹ LLOPART, S., *op. cit.*, p. 35.

⁴⁰ VERA, C., BADARIOTTI, S. Y CASTRO, D., *Cómo hacer cine 2. El día de la bestia de Álex de la Iglesia*, Madrid, Fundamentos, 2002, p. 18.

⁴¹ *Ibidem*, p. 19.

inspiradas en *Hard Boiled* (Frank Miller y Geof Darrow, 1990-1992), uno de los cómics favoritos de Álex de la Iglesia;⁴² los uniformes de policía, semejantes al vestuario del *Juez Dredd* (Carlos Ezquerro y John Wagner, 1977) y otros aspectos de la puesta en escena:

Elementos como el vestuario de plástico y metal de los miembros del grupo terrorista, los decorados futuristas como naves, planetas, el espacio exterior, o las armas exageradas e instrumentos extravagantes y fantasiosos, hacen que pensemos en el mundo del cómic de ciencia ficción destacando autores como el citado anteriormente Moebius o incluso escenarios muy recurrentes en las viñetas de la Marvel y la DC.⁴³

Si para De la Iglesia su labor de dibujante marcó sus historias cinematográficas, para Oscar Aibar lo hará su experiencia como guionista de cómic. La diferencia es sustancial porque, mientras que el realizador vasco confeccionaba sus propios diseños; el barcelonés, acostumbrado a guionizar historias que luego serían plasmadas visualmente por diversos dibujantes, se enfrentará en *Atolladero* a planificar él mismo su estética. Como hemos dicho, la película adaptaba su historieta *Atolladero Texas*, dibujada por Miguel Ángel Martín y con un claro tono de western. Óscar Aibar, no obstante, decidió combinarlo con la ciencia ficción en la versión cinematográfica. Sorprendentemente, pese a la similitud de capacidades narrativas del cómic y el cine, Aibar confesaba que «lo he situado en el futuro porque me ha parecido más interesante, porque el cine permite más imaginación y fantasía».⁴⁴ Sin duda el realizador estaba interesado en trabajar con los efectos especiales que le permitía el cine, en los cuales invirtió buena parte del presupuesto de la película.⁴⁵ Pese a ello, *Atolladero* sigue manteniendo el aroma solitario y asfixiante de la ambientación desértica al estilo western que ostentaba el cómic original logrado gracias a las localizaciones en el Parque Natural de las Bardenas Reales de Navarra. A la hora de imaginar la puesta en escena y estética del filme a partir de una obra original que, a pesar de ser un guion propio, ya tenía una estética particular creada por Martín, Óscar Aibar reconoce ciertas dificultades:

42 ORDOÑEZ, M., *op.cit.*, p. 46.

43 PEREZ FRANCO, N., *La intertextualidad...*, *op.cit.*, p. 130.

44 RUBIO, T., «Pere Ponce protagoniza un futurista filme del Oeste», *El Periódico*, 7 de diciembre de 1994, p. 44.

45 Un presupuesto de unos 180 millones, 40 de los cuales procedían de subvenciones. *Ibidem*.

Al hablar de adaptaciones de comic, la gente piensa que es más fácil porque son dibujos, pero es tan complicado como adaptar una novela, un cuento o cualquier otra cosa. No tiene absolutamente nada que ver la imagen en movimiento, imagen real, con lo que es un comic.⁴⁶

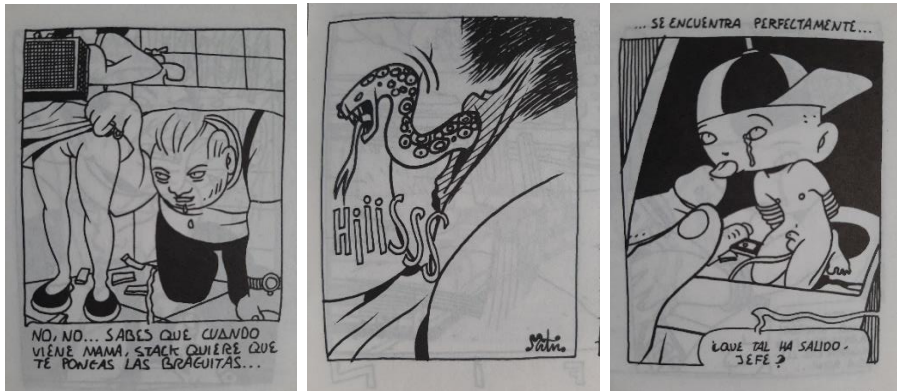


Fig. 2. Viñetas de *Atolladero Texas*, dibujadas por Miguel Ángel Martín, colección Uno de uno, número dos, *Tebeos Glénat*, 1995

En este sentido, el visionado de la película nos permite detectar un cierto intento del realizador por asemejar, en algunos aspectos, la estética del filme con la del cómic. Labor no tan sencilla teniendo en cuenta que las viñetas fueron dibujadas en blanco y negro y la película se rodó en color. Miguel Ángel Martín desarrolló en el cómic un escueto estilo en blanco y negro dominado por una línea clara, próxima a lo naif, que difícilmente podemos decidir si suaviza las imágenes violentas y sexuales que predominan en sus páginas, o si, por el contrario, aumentan su crudeza [fig. 2]. Al respecto se cuestiona Jordi Costa:

¿Es la línea clara la estética más adecuada para plasmar una idea negra? En «*Atolladero, Texas*» esa mirada naif sobre lo oscuro que rige la carrera de Miguel Ángel Martín se alía al no menos candoroso impulso de impostación genérica que orienta al hoy joven cineasta Óscar Aibar desde sus más tempranas etapas como guionista de historieta. [...] Martín siempre empeñado en representar lo irrepresentable a través de un trazo entrañablemente adelgazado, perversamente próximo a la pureza ingenua de la línea clara, sigue

⁴⁶ MOLLA, D., *op. cit.*, p. 57.

fiel a su ideario formal y consigue algunas de las imágenes más indisputadamente poderosas de su trayectoria.⁴⁷

Lo cierto es que en la traslación cinematográfica de la historieta, Aibar parece mantener esa asepsia estética con la utilización de una fotografía de colores escasamente saturados y contrastados. Una aspereza en la que sin duda colabora la estética sucia y grotesca de algunos de los personajes, la ambientación asfixiante del desierto y unos diálogos directos que se enuncian mayoritariamente desprovistos de cualquier rastro de empatía o amabilidad. El resultado final semeja *Atolladero*, con *Acción Mutante* en algunos aspectos, especialmente en las secuencias del desierto que De la Iglesia filmó también en las Bárdenas Reales.

Por el contrario, la ópera prima de Javier Fesser se aleja claramente de este tipo de representación cruda y violenta para crear un mundo más fantástico, pero no por ello menos apegado a la realidad. A diferencia de los casos anteriores, Fesser no ha trabajado en el sector del cómic. Su experiencia previa al cine se desarrolló en el campo publicitario, donde trabajó a través de su propia empresa, Línea Films, desde 1986. La variedad inherente a la actividad publicitaria le permitió adquirir todo tipo de recursos y habilidades técnicas, además de entrenarlo en trabajar con plazos cortos y un sinfín de productos completamente distintos. Dicha práctica llevó a Fesser a fomentar una cierta sensibilidad especial hacia los objetos, de hecho, «gracias al hecho de haber trabajado en publicidad, Javier empezó a tratar a los objetos como si fueran actores».⁴⁸ La vida que Fesser da a los objetos contribuye, de hecho, al aroma de historia dibujada que presentan sus filmes. Algo evidente en sus películas más directamente inspiradas en el cómic, como *La gran aventura de Mortadelo y Filemón*, donde todo tipo de aparatos fruto de la ciencia creativa del Doctor Bacterio (como el «desmoralizador de tropas» cuyo robo desencadena la acción) son indudablemente protagonistas. No obstante, esa especial vida de los objetos estaba presente desde sus inicios: la bombona de butano en el corto *El Secreto de la tlompeta* (1995), y, cómo no, los múltiples cachivaches que aparecen en *El milagro de P. Tinto*.

Llamamos especialmente la atención sobre la nave espacial en la que aterrizan los dos marcianos adoptados por la pareja protagonista, así como el cohete en el que el propio P. Tinto despide a uno de sus hijos. La primera tiene

47 COSTA, J., «Atolladero-Texas. Postales desde el filo», *Atolladero Texas*, colección *Uno de uno*, número dos, Tebeos Glénat, 1995, s. p.

48 VAZQUEZ, C. H., *op. cit.*

la forma de un Seiscientos, modificado para convertirse en un vehículo espacial. El coche era ya un icono para la sociedad española y, de hecho, había sido utilizado en numerosas ocasiones también por Francisco Ibáñez en sus cómics. Incorporarlo significaba, además, crear una nave que resultara cercana para el público: «Javier cree que una de las ventajas que tenía el Seiscientos era que convertía a los marcianitos en personajes “instantáneamente cercanos para el espectador”».49 El segundo era un cohete que imitaba el de la famosa portada de *Tintín. Objetivo: la Luna*. Y es que Javier Fesser reconoce la influencia que las historietas dibujadas por Hergé tuvieron durante su infancia. Él mismo cuenta cómo, en medio de una familia de nueve hermanos, su padre «Nos traía los álbumes de *Tintín* en cuanto salían: en la feria del libro salió *Objetivo: la Luna* y, cuando vino mi padre con él, hubo patadas para leerlo».50

En esta misma línea, aparecen en el metraje cantidad de objetos que contribuyen a la generación de ese humor visual muy propio del tebeo. Cachivaches y aparatos que bien podrían haber salido del laboratorio del Doctor Bacterio: el medidor telemétrico *Mi casa*, el succionador universal o la máquina de hacer obleas, entre otros. Entre este tipo de objetos recurrentes la bombona de butano es un caso particular. Javier Fesser las incluye desde sus primeros cortometrajes y aparecen también en *El milagro de P. Tinto*. Para él «esas dos bombonitas de butano que aparecen en todas mis películas y cortos simbolizan un universo donde la línea entre la realidad y el cómic está diluida: humor surrealista, donde me siento a gusto».51 El origen biográfico de este objeto lo cuenta Pablo Pinedo:

La historia es que él [Fesser] durante la semana trabajaba en Madrid, pero cuando llegaba el fin de semana se les terminaban las bombonas de butano (para la calefacción y el agua caliente) y le tocaba ir a coger otras, porque los sábados no había reparto. Un camino separaba la casa del almacén donde estaban las bombonas. Entonces, en vez de coger el coche, porque tenía que dar una vuelta tremenda para llegar al almacén, iba andando con las bombonas vacías. Luego las cambiaba y se volvía a casa con las bombonas nuevas.52

49 *Ibidem*.

50 *Ibidem*.

51 PITA, E., «Protagonistas. Javier Fesser», *Magazine, El Mundo*, 8-XI-2009, <https://www.elmundo.es/suplementos/magazine/2009/528/1257443593.html> (fecha de consulta: 19-X-2020).

52 VAZQUEZ, C. H., *op. cit.*

Otro aspecto relevante es la fotografía, que consigue reflejar una gama cromática y luminosidad igualmente próximas al mundo del tebeo de Bruguera. Colores primarios, contrastados y saturados que consiguen una película «como de dibujos animados».⁵³ La proximidad a lo imaginario se refuerza desde algunos elementos del propio lenguaje cinematográfico. La utilización constante de primeros planos, por ejemplo, motivo por el que se comparó al filme con *Delicatessen* (Jean-Pierre Jeunet y Mar Caro, 1991), porque «se juega un poco a usar esa dirección artística en primer plano, porque es una película basada en los detalles, casi en los cachivaches, porque te está ampliando cada vez más el sentido, lo está haciendo cada vez o más humano o más absurdo».⁵⁴ En la misma línea destaca el uso de la profundidad de campo, el juego de enfoques en primeros y segundos planos, las perspectivas imposibles o la incorporación de rótulos y gráficos.⁵⁵ Asimismo, la obra de Fesser se vincula con otros universos cinematográficos como los de Tim Burton, Terry Gilliam o Berlanga, mundos que, como las historias del tebeo español, se distancian de lo real desde la parodia, lo absurdo o la caricatura, pero que no dejan por ello de ser profundamente reales: «Lo que más me interesa del cine es la capacidad de crear pequeños universos con leyes propias. Cada una de mis películas es un minimundo que bebe de la realidad».⁵⁶

Finalmente, no podemos dejar de mencionar el protagonismo del humor en *El Milagro de P. Tinto*, basado en una sucesión de gags visuales muy propia del ámbito de la historieta:

son muy abundantes los golpes y caídas o situaciones humorísticas exageradas como el cura volando mientras da un sermón o cuando le cae el rayo en la cabeza; la madre muriendo atropellada por el tren; el flechazo de ésta al cartero, etc. Además de situaciones repetitivas con algunos personajes, algo muy común en el cómic de humor: el albañil cavando sin cesar haciendo un boquete inmenso, el dedo malherido del obrero machacado varias veces o el tipo de la camioneta atropellando en dos ocasiones.⁵⁷

53 *Ibidem*.

54 SANCHEZ, E. S. Y PARES, L. E., *op. cit.*

55 PEREZ FRANCO, N., *La intertextualidad...*, *op. cit.*, p. 171.

56 PITA, E., *op. cit.*

57 PEREZ FRANCO, N., *La intertextualidad...*, *op. cit.*, pp. 169-170.

A modo de conclusión, cabe destacar la continuidad del cómic como modelo en las posteriores películas de los tres directores aquí estudiados. Javier Fesser llevará al exceso esa comicidad visual propia de la historieta en sus dos adaptaciones de *Mortadelo y Filemón: La gran aventura de Mortadelo y Filemón* (2003) y *Mortadelo y Filemón contra Jimmy el cachondo* (2014). En su carrera destacan, además, esos personajes ingenuos y entrañables prototípicos del universo Bruguera, visibles hasta su última obra *Campeones* (2019). Del mismo modo sucede en las filmografías de De la Iglesia y Aibar. El primero recurre a *13, Rue del Percebe* para *La comunidad* (2000), hace un guiño a *Astérix & Obélix* en *Crimen Ferpecto* (2004) y adapta a historieta *El día de la bestia* (1995), entre otras referencias intertextuales.⁵⁸ El segundo homenajea a Manuel Vázquez en *El gran Vázquez* (2010), donde recurre a elementos visuales propios del cómic como las cartelas para indicar el paso del tiempo, situaciones cómicas recurrentes como persecuciones accidentadas y personajes caricaturescos; además de dar vida en animación a algunas de las viñetas que aparecen en el filme. Esta reiteración en el uso de referencias al cómic a lo largo de la carrera cinematográfica de Álex de la Iglesia, Óscar Aibar y Javier Fesser demuestra cómo el medio ha sido un referente cultural en la formación visual de los cineastas de su generación, funcionando más como parte de sus imaginarios personales que como influencias meramente puntuales o anecdóticas.

58 PEREZ FRANCO, N., *El cine...*, op. cit.