

Un ladrón asalta el vacío del cuadro. Traspasos y promiscuidad discursiva en la obra gráfica y fílmica de Carlos Vermut

A thief assaults the emptiness of the painting. Transfers and discursive promiscuity in the graphic and film work of Carlos Vermut

Jacqueline Venet-Gutiérrez

Universidad Rey Juan Carlos/Instituto del Cine Madrid
jacqueline.venet@urjc.es

Código ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2107-3060>

Rainer Rubira-García

Universidad Rey Juan Carlos
rainer.rubira@urjc.es

Código ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5667-6080>

Resumen: Análisis de la obra gráfica y fílmica del creador español Carlos Vermut. A partir de su trabajo como ilustrador, historietista y director de cine, demostraremos cómo desde el cómic articula su discurso audiovisual tomando como referencia el universo gráfico que consume y/o diseña. Este procedimiento nos permitirá un examen de los elementos fílmicos y los de naturaleza extra cinematográfica, considerando los rasgos temáticos y formales que los emparentan. Su obra se organiza en un complejo entramado referencial. En esta concomitancia perenne entre diversos textos previos, destaca el manga. Así, lo que comienza como un ejercicio intertextual se complejiza hacia un mecanismo citatorio más elaborado construyendo un libre juego de identidades desde un triple foco de reescritura: el manga, el cómic concebido por el propio autor y su cine.

Palabras clave: Carlos Vermut, intertextualidad, cómic, cine español.

Abstract: Analysis of the graphic and film work of the Spanish creator Carlos Vermut. From his work as an illustrator, cartoonist and film director, we will demonstrate how he articulates his audiovisual discourse from the comic,

taking as a reference the graphic universe that he consumes and / or designs. This procedure will allow us to examine the filmic elements and those of an extra cinematographic nature, considering the thematic and formal features that relate them. His work is organized in a complex referential framework. In this perennial concomitance among various previous texts, the manga stands out. Thus, what begins as an intertextual exercise becomes more complex towards a more elaborate citation mechanism, constructing a free game of identities from a triple focus of rewriting: manga, the comic conceived by the author himself and his cinema.

Keywords: Carlos Vermut, Intertextuality, Comic, Spanish cinema.

Referencia: VENET-GUTIÉRREZ, J. Y RUBIRA-GARCÍA, R., «Un ladrón asalta el vacío del cuadro. Traspasos y promiscuidad discursiva en la obra gráfica y fílmica de Carlos Vermut», *Neuróptica. Estudios sobre el cómic*, segunda época, 2, Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2020, pp. 177-194.

Sumario: 1. Introducción. Un forastero en tierras niponas. 2. La promiscuidad discursiva. Intertextualidad y juego de identidades genéricas. 3. Los filmes vermutianos y sus bases gráficas. El gran hurto. 3. 1. *Diamond Flash*. Un superhéroe no mágico. 3. 2. *Magical Girl*. Superheroínas mágicas. 3. 3. *Quién te cantará*. Dos chicas en una, bajo el mismo destello mágico. 4. Conclusiones. El ladrón que vive en el cuadro vacío. 5. Bibliografía recomendada.

He aquí un hombre que roba y alardea de sus hurtos:
cubre sus paredes con pinturas, y proclama abiertamente
que fueron sacadas de una Galería Nacional.
No es como el muchacho espartano que robaba y
ganaba gloria si no era descubierto: él *desea* ser
descubierto y deliberadamente deja indicios para guiar
a sus perseguidores hacia la presa.

(E. E. Kellet)

1. INTRODUCCIÓN. UN FORASTERO EN TIERRAS NIPONAS

La evolución del cómic, y a la par del cine, ha facilitado una aproximación cultural que no solo ha permitido el conocimiento mutuo de ambos géneros sino la cada vez mayor correspondencia de identidades, procesos artísticos y realidades socioculturales. La influencia del cómic se ha hecho palpable en el audiovisual, con mayor especificidad en la producción de largometrajes de ficción y de videoclips.

Dentro de la más reciente cinematografía española, la filmografía de Carlos Vermut se enmarca dentro de lo que se ha denominado por la crítica como «otro cine español» o «un impulso colectivo»,¹ a modo de continuidad y ruptura de lo que se conoció como joven cine español.² Estas nuevas nomenclaturas se refieren a una pluralidad de propuestas producidas bajo el influjo de una arraigada subjetividad. Una promoción que reacciona ante cierto cine nacional y promueve el desmontaje de algunos mitos audiovisuales y socioculturales. Para la documentalista Natalia Marín, esta nueva generación de creadores no posee un concepto definido y palpable que no sea la combinación de «una profunda cinefilia (...) y la más radical de las irreverencias».³

Aunque encorsetado como parte de esta colectividad creativa, Carlos Vermut se distancia de la misma por las fuentes que emplea para sus elaboraciones. Es uno de los jóvenes creadores más afianzados a una estética que promiscuye géneros e identidades disimiles, en aras de construir un producto que le sirve para discursar sobre un aquí y ahora, tanto español como universal, auxiliándose del universo del cómic. Ilustrador, historietista, guionista, actor, director de cine, y *otaku* confeso, su cinematografía se precia de aunar, estética y narrativamente, cine y manga. Sus propuestas audiovisuales develan una huella gráfica a partir de la asunción de una pléyade de referentes provenientes, en su mayoría, de la historieta nipona.

Con ocho materiales de ficción como director hasta la fecha,⁴ esta estrategia, presente de un modo u otro en todos sus trabajos, ha ido *in crescendo* y complejizándose, en especial en sus tres largometrajes: *Diamond Flash* (2011), *Magical Girl* (2014) y *Quién te cantará* (2018).⁵

1 LOSILLA, C., «Un impulso colectivo», *Caimán cuadernos de cine*, 27, 19, IX, 2013, pp. 6-8.

2 CAPARROS, J. M., «Joven cine español», en *La pantalla popular. El cine español durante el gobierno de la derecha* (1996-2003), Madrid, Akal, 2006, pp. 51-64.

3 MARIN, N., «España alterada, cine sin miedo», *Numerocero*, XI, 2012, <http://antes.embed.at/article80.html> (fecha de consulta: 25-VI-2020).

4 Es el guionista del filme de terror *La abuela* (Paco Plaza, 2021). Será el primer filme donde Plaza no firma el guion y la primera película donde Vermut no dirige. Esta vez apelando a un miedo más «real», sin seres sobrenaturales, pero igual de fantasmagórico y escalofriante, donde el pánico a envejecer y a morir sirve de hilo conductor. Véase PLAZA, P., «“La abuela”: el terror a envejecer», *Fotogramas*, (26-V-2020), <https://www.pressreader.com/spain/fotogramas/20200526/282213718028385> (fecha de consulta: 25-VI-2020).

5 Sus tres cortometrajes son *Maquetas* y *Michirones* (ambos de 2009) y *Don Pepe Popi* (2012). Cuenta con dos videoclips: *La Gran Ciudad* (2014), para el grupo The Templeton, y *Me envenenas* (2019), para La bien querida.

Al recurrir al manga como uno de sus referentes más reconocibles, violenta el culto a otros paradigmas culturales y géneros comunicativos más elitistas. Su naturaleza creadora como cineasta e historietista, y su fervor y legitimación en ambos campos artísticos, ha influido en tal fusión. La perenne lucha entre lo racional y lo emocional, entre el Bien y el Mal, y entre lo real y lo ficticio, son los tres pares sobre los que se asienta la narrativa caligráfica y audiovisual de Vermut, que en su *trazo fílmico* dejan de ser dicotómicos. A modo de gran triada iterativa, son también las pugnas existenciales que disfruta y busca en los mangas y restantes cómics de los que bebe.

2. LA PROMISCUIDAD DISCURSIVA. INTERTEXTUALIDAD Y JUEGO DE IDENTIDADES GENÉRICAS

Desde el concepto acuñado por Julia Kristeva de intertextualidad en 1967, «conjunto de procedimientos con que un texto se refiere señaladamente a otro, su pre-texto»,⁶ hasta los términos más inclusivos de Gerard Genette, en 1982, sobre la noción de intertexto, ampliándolo bajo el término de transtextualidad, las correspondencias, préstamos e influencias entre un número de textos implicados en la construcción de otro, han constituido una invariante cultural. La preexistencia de estas estrategias discursivas está instalada antes de acuñarse dicha nomenclatura, y han transmutado y complejizado términos como los de mimesis.

Si nos regimos por el criterio semiótico de la obra como texto, los filmes y cómics se conciben como texto visual o secuencia de signos portadores de significación.⁷ Poseedor de un macrosentido –garantizado por la isotopía–, los elementos conformadores del texto establecen una relación sistémica, determinada por las relaciones entre el *texto madre* y el *texto nuevo*. Junto a los parámetros determinantes que rigen la conformación del texto cinematográfico se encuentran aquellos que condicionan y evalúan su decodificación final. En estas relaciones de dependencia que se producen al interior de la obra se da una búsqueda de lo propio y de lo ajeno.

Los recursos intertextuales constituyen un factor clave en la comprensión y desmontaje del material fílmico de Carlos Vermut. La enorme versatilidad de citas empleadas por el director madrileño en la conformación

6 PFISTER, M., «¿Cuán postmoderna es la intertextualidad?», en Navarro, D. (Comp.), *Intertextualität 1. La teoría de la intertextualidad en Alemania*, La Habana, Casa de las Américas, UNEAC, 2004, pp. 15-24, espec. p. 144.

7 ZUNZUNEGUI, S., «La imagen como texto», en *Pensar la imagen*, Capítulo VIII, Madrid, Cátedra, 1992, pp. 77-80.

de su particular universo, al cual denominamos vermutiano, deviene *puzzle* de préstamos que enriquecen posibles tesis sobre la religión, la nación, el poder, el erotismo, la vampirización de la identidad, etc. Ello coadyuva a la conformación de un discurso metafórico sobre la disfuncionalidad del contexto y los efectos que este produce en el comportamiento de sus oscuros personajes, al tiempo que ayuda a crear una discusión entre una tradición ibérica y una cosmovisión oriental que, en apariencia, no se reconocen.

Estos procesos de préstamos o intercambios e influencias no siempre se dan de modo ahistórico. La intertextualidad puede estar enmarcada por su momento histórico-social, en especial en culturas sincréticas que a simple vista aparentan ser poco permeables, como la japonesa. «La historia de la sociedad humana no conoce ejemplos de un desarrollo cultural (...) absolutamente aislado, sin una interacción e influencia mutua directa o más distante entre distintos sectores».⁸ Un axiomático y altamente reconocible archivo de textos, imágenes y rituales, posibilitan el anclaje del proceso identitario de la cultura nipona. Pero a la vez, como plantea Pfister:

La noción misma de un archivo de textos re-utilizado, re-performado, re-ciclado a través de los siglos, está endeudada con las teorías de la intertextualidad, como lo está la noción de la cultura no como un texto estático, sino como una performance y re-performance de sus textos e imágenes fundacionales.⁹

En este sentido es vital apuntalar una característica de la cultura japonesa que ofrece luces a la hora de analizar los referentes, reescrituras y mixtura entre manga y *anime* o el propio cómic nipón, permeado de cepas autóctonas y ajenas, lo que amplía y enrevesa la relación entre manga y cine español.

La apropiación, el reciclaje y la utilización de formas culturales ajenas (originarias de China en parte de su etapa primitiva; a partir del siglo XIX, de Europa; y luego, de los Estados Unidos de América) dio lugar a una dialéctica de creación de instituciones propias, a través de un proceso pendular de apertura y cierre a lo foráneo (...).¹⁰

8 LOTMAN, I., «Para la construcción de una teoría de la interacción de las culturas (el aspecto semiótico)», *Criterios*, 32, VII-XII, 1994, pp. 117-130, espec. p. 118.

9 PFISTER, M., «Prefacio», en Navarro, D. (comp.), *Intertextualität 1...*, op. cit., pp. 9-14, espec. p. 13.

10 REYES, D. L., *La forma realizada. El cine de animación*, La Habana, Ediciones ICAIC, 2014, p. 59.

El arte japonés, y en especial el manga, absorbió, reelaboró y redecodificó, en un juego de identidades, textos extranjeros. Destaca en especial la corriente occidentalizadora tras la derrota en la Segunda Guerra Mundial, lo que insufló a sus historietas características occidentales, especialmente asociadas a la cultura estadounidense, a la par de una emergencia y desarrollo de marcada identidad nativa y nacionalista. Dentro de un cúmulo de acoplamientos posibles, la visualidad de los personajes continúa siendo uno de los ejemplos paradigmáticos, «pues solo el *anime* y el manga pueden reunir lo japonés y lo caucásico en un tipo de ser humano con atributos naturales».¹¹ Osamu Tezuka es uno de los epítomes en la creación de intertextos a partir de operaciones de absorción transnacionales, como demuestra su *Metrópolis* (メトロポリス, 1949).

«De la explosión semántica que ocurre en el contacto con los textos»¹² nace en buena medida el texto vermutiano. Sus incautaciones y coqueteos con el manga implican tanto un proceso de repetición como de diferencia y novedad. En sus materiales audiovisuales, así como en su obra como historietista, prima la no preponderancia clásica de identificación y afirmación del código, sino la innovación e incluso, a veces, la desestabilización del mismo. Las huellas estilísticas de otros textos en el suyo se dan desde múltiples variaciones asociadas a la intertextualidad: la cita, la alusión, la reminiscencia, la reescritura, etc., siempre desde el homenaje irreverente.

3. LOS FILMES VERMUTIANOS Y SUS BASES GRÁFICAS. EL GRAN HURTO

El director posee una trayectoria relevante como historietista, con varios premios. A sus colaboraciones como ilustrador en publicaciones periódicas y revistas entre las que destaca *El Manglar*, se une su obra editada en libro: *Mighty Sixties* (2001), *El banyan rojo* (2006), *Psico Soda* (2007), *Plutón B.R.B. Nero. La venganza de Mari Pili* (2009) y *Cosmic Dragon* (2012). En todas sus piezas pulsa la mezcla feliz de intertextos que transitan por los más recónditos parajes, creando una nueva caligrafía espacial de convivencia armoniosa y divertida. Desde la reescritura de la serie televisiva española *Plutón B.R.B. Nero* (Alex de la Iglesia y Domingo González, 2008-2009); relatos que amalgaman mitos ancestrales de la India, el género de aventuras

¹¹ Ibidem., p. 72.

¹² LACHMANN, R., «Niveles del concepto de intertextualidad», en Navarro, D. (coord.), *Intertextualität* 1... op. cit., pp. 15-24, espec. p. 17.

y tenues alusiones al *mecha*; viñetas que maridan *El abuelo* (José Luis Garci, 1998) con *Alien, el octavo pasajero* (*Alien*, Ridley Scott, 1979), o *The ring*, como se le denominó en Estados Unidos y España, siendo su título original *Ringu* (リング, Hideo Nakata, 1998) con la versión doblada al castellano de *El resplandor* (*The Shining*, Stanley Kubrick, 1980), hasta el más explícito y lúdico homenaje al manga *Dragon Ball* (ドラゴンボール, Akira Toriyama, 1984-1995).

Lo surreal, la ironía ingeniosa y lo hilarante son las características que retomará en su obra fílmica donde el humor negro se fusiona con los aspectos más reales, que no por cotidianos dejan de ser absurdos y tragicómicos, y donde el trazo del manga, pero sobre todo las historias, serán una presencia constante.¹³

Para sus trabajos audiovisuales Carlos Vermut bebe siempre de cómics ajenos. En este distanciamiento se decanta casi siempre por cómics no españoles. Prefiere perderse en paisajes y argumentos lejanos, como los que contiene el manga. La absorción de otras poéticas y materiales se agrupan en tres grandes parcelas. Están aquellos historietistas e ilustradores a quienes admira y le han influenciado en su labor como dibujante y director de cine; los que le sirven de manera puntual de referente para la historia o iconografía que persigue, y, finalmente, detalles de algún trabajo en particular que le haya marcado en su infancia o en el proceso de descubrimiento del cómic.¹⁴ Es un listado amplio, heterogéneo y, la mayor de las veces, inquietante. Este último rasgo se encuentra arraigado incluso en aquellas piezas, géneros y autores en apariencias más inocuos, líricos o con tendencia a la comedia, que pueden ser consumidos por todo tipo de públicos.¹⁵ Y es que, aunque muchos de los mangas son portadores de esa pulsión, será el director español el encargado de adosarle una carga oscura, amenazadora.

Aunque la tradición del cómic anglosajón, y cierta presencia del europeo, llega a latir en algunas de sus propuestas, el protagonista indiscutible es el manga. Se crea una sinergia indestructible cine-cómic a través de la cita y de la reescritura con la historieta japonesa. La presencia del manga se rastrea tanto en la historia narrada como en la hechura visual. De

13 VENET, J., «Las *magical girls* españolas. Intertextualidad nipona para dialogar sobre una España en crisis en *Magical Girl* (Carlos Vermut, 2014)», en Almazán, D. y Barlés, E. (coords.), *Japón, España e Hispanoamérica: identidades y relaciones culturales*, Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2019, pp. 301-331, espec. p. 304.

14 Como sucede con el manga y el *anime*, conocido en territorio español como *Los caballeros del Zodiaco*, *Saint Seiya* (聖闘士星矢, Masami Kurumada, 1985-1990).

15 Como por ejemplo los géneros *mahō shōjo* y *mecha*.

esta forma, pasajes narrativos, conflictos, algunos personajes, características físicas o psicológicas de estos, especificidades de la puesta en escena – haciendo hincapié en lo objetual–, e incluso aspectos de la banda sonora, remiten a las populares narraciones niponas. En algunas de sus cintas el cómic se manifiesta dentro del relato como libro que posee un personaje (*Diamond Flash* y *Magical Girl*), exhibiendo su tradicional formato. En otras, el contenido semántico de las viñetas es el que prima.

Esta fuente enriquece al material audiovisual pero al mismo tiempo puede atentar contra la recepción del mismo. El hecho de que sus referentes sean orientales no contribuye a que el proceso de identificación y decodificación sea siempre rápido y efectivo. Por un lado, el sistema estético-filosófico al que apela el manga diverge, en apariencias, del edificado por la cultura occidental. Por otro, el conocimiento y gusto asentado de una idea de Japón congelada temporalmente, elitista y tradicional, en detrimento de la imagen más popular y contemporánea del país del Sol naciente. Por ello, el proceso intertextual puede quedar nublado o incluso anulado. Aunque es importante apuntalar que cada vez más el cómic japonés, y la cultura nipona, son atractivas para el público no oriental, y con mayor especificidad para el español. «Al margen de vínculos puntuales anteriores, el cómic de origen japonés comenzó a adentrarse en nuestro país de forma destacada ya en los ochenta»,¹⁶ proceso en el que tuvo radical importancia *Dragon Ball*.

Sin embargo, los procedimientos de mistura se complejizan todavía más ya que Vermut casi nunca bebe de una sola pieza o de un único autor. En un mismo filme se entrecruzan cómics imprescindibles con otros menos decisivos en la articulación de su pieza. El sistema a modo de *puzzle*, que le otorga el director, le ofrece un escenario aventajado. Crea una relación, una estética y una asimilación donde el cómic contribuye a la lectura y completitud de la obra fílmica.¹⁷

Este sistema de rompecabezas intertextual también es asumido por el director como estructura narrativa de sus tres largometrajes. Construidos de manera capitular, priman los acertijos y el montaje radial, donde se potencia más las interrogantes que las respuestas. Así, se concibe el relato cinematográfico como espacio lúdico donde recomponer las piezas que hipotéticamente comparten una idea común y conclusiva, aunque no siempre

16 GRACIA, J. A. y ABELLAN, M., «¿Un intento por exportar el mercado japonés? La revista *Shonen Magazine*», *ZER. Revista de Estudios de Comunicación*, Vol. 23, 45, 2018, pp. 95-115, espec. p. 104.

17 La posible reversibilidad de que la obra fílmica contribuya a la comprensión y consumo *a posteriori* del manga escapa a este acercamiento.

acarree la resolución total del conflicto. Todos los mangas están insertados mediante estrategias tanto explícitas como, la mayor de las veces, veladas, lo que, junto a la pluralidad de fuentes, hace que el filme se componga de múltiples capas que promueven una recepción activa en la comprensión del texto fílmico.

3. 1. *DIAMOND FLASH. UN SUPERHÉROE NO MÁGICO*

Diamond Flash llama la atención en estas relaciones intergenéricas. A diferencia de sus restantes largometrajes, destierra, en apariencia, el manga. En una mezcla de géneros (*giallo*, *sci-fi*, comedia, drama, *thriller*, cine de superhéroes), propia del director, coquetea con la estética *gore* y la narración gráfica de superhéroes. Cinco mujeres que buscan y anhelan algo perdido o nunca poseído. Féminas pregnadas de ausencias y manquedades. Vidas en apariencia disimiles, empastadas por un personaje en común: *Diamond Flash*. Desde él se articula una película coral con una estructura radial, a modo de composición de multiplicidad de viñetas interconectadas desde un montaje en el que prima la sincronía y la interconectividad de las historias. La pederastia, la violencia de género, el desamor, se entroncan con un tratamiento realista y al mismo tiempo ajeno a los clásicos modos de refrendar la realidad, lo que exacerba la necesidad de escapatoria y resolución de conflictos a partir de imaginarios poco cotidianos para problemas propios de la existencia común, como la aparición de un superhéroe. El título de la película ya vislumbra la importancia y el flirteo con el universo de estos justicieros. La reflexión sobre el propio género, el reverso de su estereotipo como semi antípoda al clásico comportamiento de este personaje en el imaginario colectivo, y su no protagonismo dentro de esta historia, junto a la resolución del conflicto, dotan al material cinematográfico de un juego de espejos «empañado» con esta tipología de cómics y su correlato fílmico. Vermut juega también, auxiliándose de este personaje y la imbricación entre las historias, con la denominada narración mentirosa. Nada es lo que parece ser y el ritmo pausado de la cinta contribuye a esta espera por algo que nunca llegará.

A su vez, dos elementos cruciales albergan esta promiscuidad y juego de identidades entre cine y cómic. Por un lado, la visualización del trabajo del historietista y diseñador español David Sánchez y por otro, el diálogo con las viñetas desde el lenguaje cinematográfico.

En *Diamond Flash* aparecen colaboraciones con otros artífices del cómic y de la cultura pop. La lectura de historietas por parte de uno de los personajes femeninos dirige la mirada a la obra de David Sánchez. Las páginas de un cómic suyo sirven de presentación y antesala al conflicto. Mediante un primer plano subjetivo aparece el visionado de dos de sus páginas. El plano juega con el fuera de campo, otra de las estrategias visuales propias del director. No es relevante quién lo hojea, tampoco el autor del mismo ni su título, sino qué contiene el tebeo. Por ello su visionado obliga a una segundo y tercer paso por esos fotogramas, incluso la necesidad de congelarlos. Las viñetas contienen rasgos esenciales que desarrollará el filme: la tortura real que sufre un humano por parte de varios extraterrestres, en una operación de transformación de su cuerpo y psiquis. El micro relato funciona como un destello metafórico, y en la fugacidad y lo aparentemente inocuo de su lectura están ciertas claves para decodificar el macro relato cinematográfico.

Pero no solo sirve como cita y elemento narrativo dentro de la diégesis, sino que parte de las características del universo gráfico de Sánchez son extrapolables a *Diamond Flash*, incluso a toda la obra fílmica de Vermut. Destacan dos elementos circunstanciales: la creación de universos inquietantes y enfermizos y la construcción de historias difíciles de desentrañar en una primera ojeada, con polilecturas e interrogantes. Los escasos movimientos de cámara, la contención de planos fijos que más que escenas y secuencias simulan viñetas entrelazadas, contrasta con la exacerbación y violencia de la narración y recuerdan someramente tanto a cierta impresión de hieratismo de varias de las composiciones de Sánchez, que bien podrían simular fotos o fotogramas congelados, así como a las viñetas y animación japonesas, donde el estatismo y congelación del movimiento forma parte de su identificación. Es vital también remarcar el carácter intertextual de varias viñetas de Sánchez al mundo del cine (algunas propias del *western* o del universo de Tarantino) y cierta estética y tratamiento temático que lo relacionan a David Lynch, David Cronenberg y Alejandro Jodorowsky.¹⁸

La colaboración de otro dibujante adereza a la pieza fílmica de una visión de conjunto donde se promiscuyen ya no solo una estética narrativa y visual gráfica, la del director, sino también la de otros colaboradores que le

18 SIERRA, X., «La pureza lisérgica de las viñetas de David Sánchez», (09-XI-2019), https://llegim.ara.cat/comic/puresa-lisergica-vinyetes-David-Sanchez_0_2340965907.html (fecha de consulta: 27-VI-2020).

insuflan su propia visión y trazo poético, siempre en aras de la representación cinematográfica.

3.2. *MAGICAL GIRL. SUPERHEROÍNAS MÁGICAS*

Es importante apuntalar que aunque casi siempre se vende *Magical Girl* como drama y sobre todo como cine negro a la hora de posicionarla en el mercado, la pluralidad de temas abordados, las multi influencias culturales, en un acto de pastiche complejo exacerbando la idea de *puzzle* que trabaja la película, más las referencias a la cotidianeidad española en varios aspectos, casi todos relacionados a la crisis socioeconómica, posibilita una ambigüedad estilística y genérica que perseguía el propio autor a la hora de edificarla.

El filme, construido como un inquietante rompecabezas, devela operaciones citatorias propias de un *collage* intertextual. Ordenar la mirada implica reconfigurar construcciones a modo de palimpsesto, por la multiplicidad y complejidad de capas de obras previas a las alude, tanto de Occidente como de Oriente. De sus tres filmes, este es el que más se ha estudiado, por ser el más palpable, en función de la relevancia narrativa que ocupa el manga en su concepción. Si en *Diamond Flash* el título ya develaba ciertas aproximaciones al cómic de superhéroes, este explicita su adherencia al manga, en especial al género *magical girl*, lo que lo ancla a la figura de la superheroína.

La niña coprotagonista, Alicia, vive fascinada por el universo nipón, y desde él construye su propia realidad. El ramen, el *anime*, el manga, los *nicks* o heterónimos con los que se apodan ella y sus amigas, reproducen un mundo que no le corresponde por geografía pero sí por pertenencia emotiva. Si el universo de su padre tiene que ver con los autores literarios españoles, incluso clásicos, el de la hija versa sobre la otredad, aquello que como el desear estar viva, sin el fantasma de la leucemia, no puede tener del todo, basado en la cultura del manga y sus diferentes traslaciones al *anime*. Pero esta concreción dentro de la historia del género literario y audiovisual japonés no queda anclada solo a la arquitectura de uno de los personajes protagónicos, sino que la presencia ominosa de diversas historietas japonesas extiende sus brazos, cual pulpo nipón, o banyan rojo vermutiano, hacia los restantes personajes, conflictos y tesis filmica. La externalización del coqueteo con el manga, donde la cita adquiere mayor corporeidad, se transfigura en una interiorización de sus relatos y grafías más crudas y turbadoras. Las perennes referencias a *Pretty Soldier Sailor Moon* (美少女戦士セーラームーン, Naoko Takeuchi, 1991-

1997), conocido como *Sailor Moon*, manga trasladado más tarde al *anime*, concomita con otra más tácita dentro del mismo género, el *anime* reconvertido luego en el manga *Puella Magi Madoka Magica* (魔法少女まどか☆マギカ, Gen Urobuchi, 2011). El *mahō shōjo* es trabajado desde polos divergentes y complementarios. Los vestidos y restantes accesorios tipificadores del disfraz de estas chicas mágicas, la vergüenza de pedir prestado dinero al padre, incluso la joyería a la que este intenta robar, se relacionan con el tierno manga. Pero Vermut desmonta ese carácter bucólico que posee y lo retuerce. Se apropia de *Sailor Moon* para despeñarlo por versiones del género más oscuras y arrastrarlo hacia otras modalidades narrativas del manga más vanguardistas, obscenas y bárbaras. De este modo, el *texto madre* se va desnudando de sus códigos representativos, sin renunciar del todo a ellos, para irse travistiendo de nuevas representaciones en una operación intertextual radial.

Las poéticas de mangakas como Suehiro Maruo y Shūzō Oshimi laten en todo el metraje, a veces de modo muy sutil, otras con alusiones puntuales a algunas de sus obras, y la más de las ocasiones con referencias específicas a textos portadores de un significado trascendental que posibilite la supuesta decodificación final de los acertijos y trampas que coloca el director.¹⁹ Pero como sucede en su anterior propuesta, esta vez más madurada y ramificada desde el punto de vista del uso de intertextualidad, no hay un verdadero y único sendero de resolución ni de interpretación. De esta forma, asistimos a un condensado proceso donde se adicionan por capas, a modo de incesantes barnices, el amasijo de elaboraciones previas provenientes de esta literatura pop.

La preponderancia de la mujer como sujeto protagonista se complejiza a partir del aprovechamiento en el carácter camaleónico que portan estos individuos disruptivos. Bárbara, la joven enferma que sirve de reverso a la niña con leucemia, es el lagarto que corona y custodia la entrada a la habitación prohibida de placer y dolor. La fémina, sin desear ser una *magical girl*, se traviste constantemente adquiriendo diversos roles y comportamientos. Desde los más tradicionales y occidentales hasta los más pop o contemporáneos. Puede ser la Alicia de Carroll, la Dorothy de las zapatillas mágicas, la Sévère de Buñuel, la Angélica de Saura, la *Sailor Moon* inocua de Takeuchi o la más negra y enrevesada de Urobuchi.

19 Como *Las flores del mal* (悪の華, Shūzō Oshimi, 2009-2014) y *La sonrisa del vampiro* (笑う吸血鬼, Suehiro Maruo, 1999).

Las heridas, viejas y nuevas, que porta el cuerpo de la *magical girl* adulta, su frente rajada por el espejo que no acaba nunca de cerrar del todo, y la mirada que se asoma por entre las vendas tras las prácticas de goce extremo, aluden a ese fino hilo sangrante o diluido a borbotones, que habita en cientos de ilustraciones de los mangakas Shintaro Kago, Toshio Saeki, Takato Yamamoto e Hideo Yamamoto, posibilitando nuevos imaginarios irracionales para una época de valores mutantes no necesariamente positivos ni cuerdos. Lo femenino, lo sangrante y lo desvencijado devienen asociación tripartita para discursar sobre Japón y España, y la quiebra de sus estereotipos.

3. 3. QUIÉN TE CANTARÁ. DOS CHICAS EN UNA, BAJO EL MISMO DESTELLO MÁGICO

Quién te cantará, como sus dos materiales anteriores, conecta con otros imaginarios y medios expresivos previos. Sin embargo, a diferencia de las estrategias asumidas con anterioridad, esta película no explicita su adherencia y amor por el cómic. En ello influye los en extremo sutiles modos de refrendar al manga, esta vez sin darle el crédito abiertamente, por lo que la huella parece más endeble. Esta estrategia velada deja entrever tanto tramas completas, conflictos, como nuevamente objetos y aspectos iconográficos provenientes de historietas niponas. El manga *Detroit Metal City* (デトロイト・メタル・シティ, Kiminori Kawasugi, 2005-2010) para discursar sobre el juego de identidades entre un mismo sujeto que trasmuta en dos individuos con personalidades completamente divergentes. Las dos *Metrópolis*, tanto la película alemana como la japonesa, y en especial su versión homónima en cómic, y el flirteo casi inaprensible e ingenioso con el *mecha*, para puntuar la frialdad robótica humana y el proceso lento de humanización de un sujeto extraviado tanto por la pérdida de su memoria como por la no concreción de sus más recónditos deseos. En esta sumatoria de referentes no escapa *Los caballeros del Zodiaco*, un *leit motiv* casi siempre más sugerido que tangible, que marcó a Vermut en su descubrimiento del manga.

Dentro de estas construcciones casi imperceptibles, que exigen la mirada aguzada del receptor en dichas posibles analogías, destaca uno de los dibujos de *Quién te cantará*. Esta vez, Carlos Vermut ilustra a su protagonista. No para formar parte del cartel promocional como ocurrió con *Magical Girl*, sino como visualización de personaje principal, incidiendo en elementos puntuales de gran relevancia para el director. Nos referimos a un retrato de Lila Cassen, que incluso aparece colgado en la pared de la casa de la cantante

desmemoriada como uno de sus tantos «espejos» de sí misma que la recuerdan y legitiman.

Del dibujo destacan dos aspectos: la imagen expresionista del rostro, y en especial el escote del vestido en forma de V. La decisión del mismo es un acto consciente y remarcado por el autor. No es gratuito que el escote de la cantante amnésica tenga forma de V. Su nombre es Lila, y su imitadora fiel Violeta, un juego lingüístico, transformado en sensualidad visual, en abertura invertida, como la propia existencia trastocada. La camisa que lleva en el karaoke su salvadora Violeta también insiste en esta abertura. Pero igualmente, alejándonos de esta lectura con trasfondo psicoanalítico donde el corte de la abertura del vestido dialoga con la crisis del Yo que expone todo el metraje, también recuerda, con ese toque entre humor y referencia escondida *popera*, un nombre esencial dentro de la cultura *mecha* por el que el realizador siente especial predilección: Mazinger (sin dejar atrás a Voltus V). *Mazinger Z* (マジンガーZ, Gō Nagai, 1972) y *Voltus V* (超電磁マシンボルテスV, Tadao Nagahama, 1977) son los dos iconos por excelencia del *mecha*. El primero, manga reconvertido en *anime*, exhibe un pecho-peto a modo de «escote» que emplea como arma de combate. Nos referimos a Fuego de pecho. Desde él se lanza energía fotónica en una potente ráfaga que es capaz de derretir a la Bestia Mecánica. De todas las armas, esta es la más potente, aunque debe usarse con mesura debido a la cuantía de energía que requiere.

Pero en el relato vermutiano el concepto de robot se complejiza y diluye en una simbología e imagen mucho más oscura e inquietante. Lila deviene en esa especie de robot, de androide que necesita recordar. La *Metrópolis* de Fritz Lang (*Metropolis*, 1927) pero también, y, sobre todo, el manga de Osamu Tezuka, junto a su posterior versión cinematográfica conocida como *Metrópolis de Tezuka* o sencillamente *Metrópolis* (メトロポリス, Rintaro, 2001), permean la caracterización de la cantante. Un cuerpo femenino donde la memoria y el olvido punzan en todo momento en la construcción/destrucción de su identidad y de cuanto le rodea, en medio de un universo que se descompone a su alrededor. Lila es concebida como una mujer ciborg (sus ropajes, colores, comportamientos, tono de voz). A la usanza de Tima (Lila-Tima), el robot de Rintaro, en el filme español late todo el tiempo la pregunta que el guionista y dibujante japonés le inculca al androide de su relato, y que más tarde potencia el *anime*: «¿quién soy yo?». Esta obsesión con las identidades no solo está presente en este manga, sino que es piedra angular en *Detroit Metal City* (DCM).

Otro detalle esencial de Lila en estas permutaciones son sus uñas. En tonos dorado cuatro uñas largas y una en rojo. La inquietante imagen proviene del manga *Saint Senya*, conocido en el mundo hispanohablante tradicionalmente como *Los caballeros del Zodiaco*, adaptado posteriormente al *anime*.

Te parecerá un detalle muy tonto, pero en eso de las uñas rojas me inspiré en un personaje de «Los caballeros del Zodíaco» que se llama Escorpión y que lleva una armadura dorada y una sola uña roja. Me hacía mucha gracia. Era una manera de hacer que Najwa Nimri se fuera humanizando poco a poco, que desprendiera calidez.²⁰

El personaje al que se refiere Vermut es Milo de Escorpio, uno de los santos de Oro. La uña es la Aguja Escarlata, concebida en el manga y en el *anime* como su técnica identificativa de combate y una de las más efectivas. La uña adopta forma puntiaguda y adquiere un color purpúreo para simbolizar las propiedades destructivas de su uso: dispara, hasta un máximo de quince veces, simulando la picadura de un escorpión. Se transforma en una especie de garra o zarpa mortal. Vermut apuntala que el color rojo en su filme es dador de humanidad, a modo de proceso lento de reconversión, por lo que le adiciona una nueva capa de lectura relacionándolo con el personaje celestial: el dolor como humanización. Un reforzamiento de lo terrenal y la afloración de los recuerdos de la cantante y posible identidad, a ratos y trozos, como esa señal en su mano. El carácter andrógino que portan los *Caballeros del Zodiaco* es otra característica explotada en la concepción de ambos personajes centrales, especialmente el de Lila.

La sonrisa del vampiro no solo está presente en *Magical Girl*, sino que bien puede recorrer los tres largometrajes, a partir de la tesis del director español que engarza con la estética de uno de sus mangakas fundamentales: Suehiro Maruo. Vermut sigue sumando elementos y a la cuestión de la identidad, y al eterno tema del doble, les suma el vampirismo, artístico y emocional. Por ende, se complejiza y complementa la lectura referencial, a modo de viaje de ida y vuelta entre la grafía y lo fílmico.

El vampirismo que existe en el cine de terror posee muchos niveles estéticos. Está el vampirismo sanguinolento, el que aparece por las noches a chupar sangre, pero también existe el vampiro fantasmagórico, el que absorbe la energía y la identidad. Y la

20 LAMBIES, J., «Carlos Vermut: “El cine es, en sí, una gran fantasmagoría...”», *op. cit.*

identidad artística también puede ser usurpada, trasplantada. El cine de vampiros no sólo es una referencia creativa sino también estética. Hay una cosa neblinosa, de ensoñación, algo ligeramente sobrenatural. Definitivamente, *Quién te cantará* no es una película realista.²¹

Quién te cantará es también la historia de una obsesión: la que siente Violeta, una mujer gris, por Lila, una mujer luminosa. Las propias tonalidades de colores de su nombre marcan estas dos identidades en apariencias diferentes y a la misma vez tan parecidas, pues incluso la trastocación de identidades también supondrá, en un acto vampírico, que la luz de Violeta vaya extinguiendo a Lila al chuparle toda su fuerza, su talento, su existencia, en un acto de oscuridad y enrevesamiento de personalidad. Un sosías vampírico. Los procesos de vampirización están en todos los personajes, en Lila hacia Violeta, en la relación de la cantante con su representante, y de la imitadora con su hija Marta, aunque sea la insana relación de las dos protagonistas donde se potencie. Igual sucede con Alicia y Bárbara en *Magical Girl* y con todos los personajes restantes. Pocas veces una niña ha vampirizado a su padre de modos insospechados, una alumna a su profesor, un maestro a su amante ocasional. En esta absorción letal de energía también se encuentra el cómic como medio de expresión que ha succionado la sangre a otros medios expresivos hasta hacerlos cómplices de su identidad,²² y en su reverso, el cine vermutiano es quien «fagocita» al cómic.

4. CONCLUSIONES. EL LADRÓN QUE VIVE EN EL CUADRO VACÍO

La obra de Carlos Vermut bebe del imaginario popular y lo convierte en propio. Una reinversión que, debido al tratamiento dado, logra un certero equilibrio entre el reconocimiento de la pieza anterior (cómic) y la nueva (filme). El texto madre es identificable la mayor de las veces, pese al acto de reescritura. Para ello, el director cata cómics ajenos, con una incidencia casi absoluta en el manga, desterrando sus propias historietas.

La mezcla vermutiana no está construida a partir de la convergencia de dos elementos que a priori se encuentren explícitamente relacionados o puedan estarlo. Su convivencia es armónica a partir de la sorpresividad en su fusión. Estos procesos de hibridez se dan desde dos estrategias discursivas: la

21 BRODERSEN, D., «Procuró olvidarte», *Página12*, (24-II-2019), <https://www.pagina12.com.ar/176659-procuró-olvidarte> (fecha de consulta: 27-VI-2020).

22 FREZZA, G., *La máquina del mito. En el cine y el comic*, Madrid, Ediciones Marmotilla, 2017, p. 35.

convivencia en paralelo y la mistura parcial de ambos textos. A su vez, se presentan de dos formas: o el proceso de citado se concentra en un único texto, dígase una referencia específica, o los modos de dialogar con el manga es por aglomeración, acudiendo a la suma de varios textos al unísono. Esto hace que los modos de consumir el filme, y vislumbrar dicho acto intertextual, se dé en el primer caso de forma apaciguada, consensuada, como un trazo largo, estudiado, suave, con variaciones perceptibles. Mientras que en el segundo caso, el trazo es muy efímero e intempestivo, donde cada texto da paso al otro, cuasi eliminándolo, o lateralizándolo.

El choque de la cita oriental con el nuevo espacio occidental formula un contexto cultural abarcador, transfronterizo, y transhistórico. Épocas, poéticas, filosofías, son apiñadas en un claro proceso de reescritura intertextual donde las estructuras sociales y políticas de las sociedades quedan expuestas y cuestionadas. Se articula entonces una doble imagen: el manga como velo externo a la armazón española y a la par el arte vermutiano como manto externo para resignificar el cómic japonés.

En la obra de Vermut se rastrean dos métodos de convergencia o diálogo entre textos. Se opera por mezcla entre dos o más textos que a priori estén relacionados (ya sea por temática, por estética, por historia...) o, como segunda y más iterativa metodología, la conversación armónica entre dos o más textos previos que en apariencias no poseen puntos comunes que promuevan dicha concomitancia. Esta última es la que más encontramos en sus materiales, ya sean gráficos o cinematográficos. Y ahí radica la verdadera novedad y sorpresividad. El proceso intertextual empleado por el autor español potencia la creación de un nuevo material que a partir de una reelaboración de lo foráneo articula un producto novedoso y propio. Su obra sirve entonces no solo como punto conclusivo entre las operaciones discursivas y visuales del manga en el cine, sino también como punto de partida, a modo radial, para interconectar previas y nuevas obras gráficas, dando lugar a una semiosis infinita de relaciones textuales y propuestas interpretativas que no acaban con su producción visual.

Tal vez lo más interesante es que -como sucede con otros autores como su admirado y citado Quentin Tarantino, o Pedro Almodóvar, con el que casi siempre se le relaciona en demasía- el receptor está a la espera de rastrear siempre referencias extra textuales que contribuyan a la comprensión y mejor exploración del producto a consumir, concibiendo la obra fílmica como tropel de referencias. Por ello la estrategia de estar al acecho se da de manera doble: desde el espacio de la creación, en un acto consciente, enrevesado y plural, y

desde el de la recepción que va adicionándole nuevas capas interpretativas. Un lienzo en blanco sobre otro lienzo en blanco, expuestos a ser embestidos en cualquier momento y desde cualquier lugar.

5. BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

- ESTRADA, J. H., «Carlos Vermut filma Magical Girl», *Caimán cuadernos de cine*, 19, IX, 2013, pp. 62-63.
- ESCARRÁ, M., *Mazinger Z. Guía de la serie de animación*, Madrid, Diábolo Ediciones, 2019.
- GIL, A. J., + *Narrativas(s). Intermediaciones novela, cine, cómic y videojuego en el ámbito hispánico*, Salamanca, Ediciones Universidad de Salamanca, 2012.
- GRACIA, J. Y ASIÓN, A. (coords.), *Nuevas visiones sobre el comic. Un enfoque interdisciplinar*, Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2018.
- GUBERN, R., «De los cómics a la cinematografía», *Espacio, Tiempo y Forma*, 26, 2014, pp. 377-399.
- LOSILLA, C., «La figura, la palabra, el laberinto. Diamond Flash, de Carlos Vermut», *Caimán cuadernos de cine*, 6, 57, VII, 2012, p. 50.
- MAKEDONAS, E., «Leviathan. The Reified Universe of Carlos Vermut's Magical Girl (2014)», *Journal of Iberian and Latin American Research*, Vol. 22, 3, XII, 2016, pp. 264-279.
- MOLINÉ, A., *El gran libro de los mangas*, Barcelona, Glenát, 2002.
- NAVARRO, D. (comp.), *Intertextualité. (Francia en el origen de un término y el desarrollo de un concepto)*, La Habana, UNEAC, Casa de las Américas, Embajada de Francia en Cuba, 1997.
- PRATT, H. J., «Making Comics into Film», en A. Meskin, A. y Cook, R.T. (eds.), *The Art of Comics: A Philosophical Approach*, Oxford, Blackwell Publishing, 2012, pp. 147-165.
- RAMOS, C., *La introducción de la cultura popular japonesa en España a través del cine de Carlos Vermut. La influencia de Suehiro Maruo en Magical Girl (2014)*, [Trabajo de Fin de Grado inédito], Universidad Rey Juan Carlos, 2020.
- REVERT, J., «La viñeta digital: trasvases del comic al cine», *Archivos de la filmoteca*, 72, X, 2013, pp. 65-76.
- YAÑEZ, J., «Carlos Vermut. El film nace como una historia de fantasmas», *Caimán cuadernos de cine*, 74, 125, IX, 2018, pp. 20-22.