

LA INTERTEXTUALIDAD EN EL CINE DE ÁLEX DE LA IGLESIA: EL CASO DEL CÓMIC

INTERTEXTUALITY IN ALEX DE LA IGLESIA'S MOVIES: THE ISSUE OF COMIC

Neftalí Pérez Franco

Resumen:

Este artículo repasa la influencia del tebeo en las películas del director vasco, Alex de la Iglesia, cuyas primeras obras artísticas se deben a su condición de joven autor de historietas. El cine de este cineasta está marcado por claras reminiscencias provenientes de las viñetas: los superhéroes patéticos de *Acción mutante* se mueven por un contexto futurista muy del cómic de ciencia ficción; el humor estereotipado y los personajes grotescos del tebeo de la editorial Bruguera inundan todas sus comedias; o también son destacables los diversos homenajes narrativos o estéticos a la escuela franco-belga de Hergé y Goscinny. Esta fuerte influencia recorre toda su filmografía desde la mencionada ópera prima *Acción mutante*, hasta *Crimen Ferpecto*, pasando por títulos como *El día de la bestia*, *Perdita Durango*, *Muertos de risa* o *La comunidad*, hasta convertirse en un autor abanderado del fenómeno freak que marca tendencia en el cine español.

Palabras clave:

Álex de la Iglesia; cómic; director; influencia.

Key words:

Alex de la Iglesia; comic; filmmaker; influence.

Abstract:

This article discusses the influence of comics on film Alex de la Iglesia, whose firsts artistic works are due to their status as young author of bullets. This filmmaker is marked by clear reminiscences from comic: the pathetic superheros of *Acción mutante* live in a context very futuristic comic book; the humor and the grotesque characters stereotypical from publisher Bruguera are present in all his comedies; or even he pays tribute to French-Belgian school of Hergé and Goscinny both aesthetically and narratively. This strong influence runs throughout his films since his debut *Acción mutante* until *Crimen Ferpecto*, or through titles such as *El día de la bestia*, *Perdita Durango*, *Muertos de risa* or *La comunidad* to become an author "freak" that marks trend in the Spanish cinema.

1. ÁLEX DE LA IGLESIA Y LA INTERTEXTUALIDAD

Álex de Iglesia (Bilbao, 1965) se inició en el mundo del arte a través del cómic. A una edad temprana, diez años, comienza como dibujante y guionista de comics donde continuará ejerciendo esta labor durante toda la década de los 80 con obras como *La cosa de la ría*, *Burdinjaun* o *El Asunto Castafiore* publicados en fanzines, revistas y diarios del País Vasco.¹

¹ Álex de la Iglesia fue siempre un apasionado del dibujo y la ilustración por lo que ya desde niño fue desarrollando sus capacidades para el medio del cómic. No obstante, los primeros datos acerca de su primera publicación son del año 1981. Concretamente en la asociación cultural *El Desván* de Bilbao, ubicada en la Plaza Indautxu de la capital vizcaína. En el fanzine de esta asociación publicaba tiras cómicas y medias planchas, casi todas en blanco y negro, aunque con alguna incursión en color. En esta época su estilo podíamos decir que era una mezcla explosiva entre Richard Corben y el tebeo clásico de Bruguera. Entre 1981 y 1985 colaboró en la revista *No*, donde hacía homenajes a directores y actores, creando monográficos en cómic sobre personalidades como Hitchcock, Gary Grant, etc. En esta publicación coincidió con otros autores como el filósofo Fernando Savater. Al mismo tiempo comienza en 1983 su aventura dentro de la agencia de dibujantes de cómic *Trokola* (creada por Javier Ruiz San Miguel), que contaba con una revista con el mismo nombre. Trabajando con esta agencia estuvo unos cuatro años publicando tiras de humor en la citada revista *Trokola*; en el diario *La voz de Euskadi* de San Sebastián; en la revista *Euskadi* de Bilbao, perteneciente al Partido Nacionalista Vasco (PNV), donde desarrolló el personaje de *Euskadi Jones*, parodia del mítico aventurero cinematográfico; en *La Gaceta del Norte* donde hacía la tira diaria del periódico junto a su jefe Javier Ruiz San Miguel, firmando bajo el pseudónimo de *Polidori*, además de trabajar en las tiras de los suplementos especiales de las elecciones, de los especiales de las fiestas de Bilbao bajo el nombre de *Sabin Ardaun*, y en *La Gaceta Dominical*, donde desarrolló una gran labor en la industria del cómic vasco. En este suplemento de *La Gaceta del Norte*, Álex de la Iglesia trabajó en el equipo de creación del superhéroe vasco *Burdinjaun*. Este cómic se realizaba siguiendo las pautas de la industria norteamericana por lo que trabajó en el apartado del dibujo, rotulación, color, etc. *Burdinjaun* cuenta la historia de un superhéroe vasco que vaga por calles de Bilbao defendiendo la justicia de su pueblo en su lucha contra el malvado *Gran Dakari*. Este personaje tiene una gran influencia de los superhéroes clásicos de las compañías norteamericanas Marvel y DC, tanto en el dibujo y creación del diseño como en los personajes y tramas. También, dentro de *La Gaceta Dominical* Álex creó una saga propia llamada *El Asunto Castafiore*, una historia muy al estilo del tebeo clásico español, que surgió de la famosa Editorial Bruguera. Esta obra narra la historia de un volumen del cómic *Tintín Las joyas de la Castafiore* de autor belga Hergé en el que el final de la historia en la primera edición es diferente al del resto de ejemplares del mismo cómic. Sobre este hecho, un ferviente aficionado a Tintín (también llamado tintinólogo), hace todo lo posible por conseguir su volumen único, el cual le ha sido robado, pasando por multitud de aventuras y peripecias, todas ellas en clave de humor, muchas veces en una línea muy corrosiva y ácida. Así mismo, en el suplemento de *La Gaceta del Norte* creó la serie *Bilbao, después de la Gran Riada*, una historia futurista de humor y ciencia ficción. Por estas mismas fechas, entre 1983 y 1985 trabajo para la agencia de publicidad *Imajsa* donde llevó a cabo numerosos trabajos de ilustración y cómic publicitarios. Entre 1984 y 1989, realizó todo el apartado de dibujo y maquetación de la revista *La ría del ocio* donde creó la serie *La cosa de la ría*, que era una parodia del famoso cómic *La cosa del pantano*, con una línea entre los superhéroes de Marvel y la editorial Bruguera. Ya por último, antes de su salto al cine realizó una explosiva tira cómica llamada *Comando Salvaje* en la revista *Gaur Express* en 1987, donde podemos atisbar un antecedente de su ópera prima *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. Esta colaboración no duró mucho puesto la citada revista cerró al poco tiempo. Como conclusión, podemos mencionar su participación como

Al ver la trayectoria artística de Álex de la Iglesia podemos comprobar el gran número de influencias intertextuales que se evidencian en sus múltiples trabajos en diferentes medios, especialmente en el cómic, el cine o la televisión, sin mencionar alguna que otra incursión en el campo publicitario; en el ámbito de los videojuegos (juego de ordenador *Marbella Antivicio* realizado en 1994); en el área de la literatura con su novela *Payasos en la lavadora*; o su microcorto *Enigma en el bosquecillo* (España, 2000), realizado exclusivamente para Internet², entre otros proyectos interdisciplinares.³

supervisor de la adaptación al cómic de la película *El día de la bestia*, que se publicó en la revista *El Víbora* en el año 1995. PÉREZ FRANCO, Neftalí, *El cine español (1977 – 2008) y el cómic. Adaptaciones y relaciones intertextuales*, dirigida por Agustín Gómez Gómez y Javier Ruiz San Miguel, Universidad de Málaga, 2010 (Inédito); *Diario La Voz de Euskadi*, Askoren. Guipúzcoa, 1983, números correspondientes al 10 de mayo de 1983, al 20 de junio de 1983, al 27 de junio de 1983, al 4 de julio de 1983, al 31 de julio de 1983 y al 7 de agosto de 1983; *Revista El Semanal*, Taller de Editores, Madrid, 2004, nº del 10 de octubre de 2005; *Revista Trokola*, Editor Javier Ruiz, Bilbao, 1984, nº 1; *La Gaceta Dominical*, La Gaceta del Norte, Bilbao, 1987, números correspondientes al 8 de marzo de 1987, al 15 de marzo de 1987, al 22 de marzo de 1987, al 5 de abril de 1987, al 12 de abril de 1987, al 26 de abril de 1987, al 3 mayo de 1987, más 6 números más donde no se especifica fecha concreta.

² La trayectoria fílmica de Álex de la Iglesia como director se inicia con el cortometraje *Mirindas Asesinas* (España, 1991). Antes en 1988 realizó el diseño de producción del cortometraje *Mama* de Pablo Berger y en 1991 ejerce de director artístico de *Todo por la pasta* de Enrique Urbizu. En 1992 dirige su primer largometraje, *Acción mutante* que fue doblemente galardonada en el Festival de cine Fantástico de Montreal y recibió tres Premios Goya. Esta película fue producida por la productora El Deseo de los hermanos Almodóvar. En 1995 comienza su colaboración con el productor Andrés Vicente Gómez con el que estrenará *El día de la bestia*, uno de los filmes más emblemáticos del cine español moderno que consiguió seis Premios Goya, entre ellos el de mejor dirección. Además fue galardonada por los Festivales de Gérardmer y Bruselas y recibió el aplauso unánime de crítica y público en los Festivales de Toronto, Sitges y Venecia. A esta película le seguirán tres más con este productor: en 1997 rueda en Estados Unidos y México *Perdita Durango* con coproducción norteamericana; dos años después realiza la tragicomedia *Muertos de risa*; y en 2000 termina su colaboración con Andrés Vicente Gómez con la película *La comunidad*, galardonada con tres Premios Goya. En 2002 con su productora Pánico Films dirige el *spaguetti western 800 Balas* y en 2004 estrena y produce *Crimen Ferpecto*. A esto hay sumar su último título *Los crímenes de Oxford* (España, Francia, Gran Bretaña, 2008) y varios proyectos que están suspendidos temporalmente como la adaptación del cómic *La marca amarilla* (2008-09) de las aventuras de Blake and Mortimer, del autor belga Edgar P. Jacobs o *Think About Disney* (2008). En estos momentos está rodando *Balada triste de trompeta* (España, Francia, 2010), que narra la historia de un grupo de payasos durante la dictadura franquista.

³ La experiencia de Alex de la Iglesia en el campo televisivo es tan extensa como su carrera como autor de comics aunque no tan prolija como su trayectoria cinematográfica. El cineasta vasco comenzó en televisión realizando la dirección artística del programa de variedades *Detrás de Sirimiri* presentado por Antxon Urrusolo y emitido por la cadena autonómica vasca ETB a mitad de los años 80. En este programa Álex estuvo temporada y media y trabajó con José Luis Arrizabalaga y Arturo García Biaffra, el mismo equipo de dirección artística que utilizará para todas sus películas. Tras su paso por este programa De la Iglesia no volvería a trabajar en televisión, hasta que tras el éxito de *Acción mutante* la FORTA le ofreció la dirección del programa *Inocente, inocente*. Este programa, en el que trabajó en la primera mitad de los 90, era un espacio de humor basado en las bromas de cámara oculta a personajes famosos. Por otra parte, su siguiente incursión en la televisión no llega hasta 2002 cuando filmó los anuncios publicitarios de la cadena comercial FNAC para su campaña de navidad. Los anuncios tenían gran parte de su humor negro mezclado con evidentes presencia e influencias cinematográficas,

Sin embargo, no podemos acuñarle la palabra intertextual por el simple hecho de que haya trabajado en diferentes campos artísticos. Lo más importante es que en todas sus obras, sean del medio que sean, existen evidencias artísticas de obras de otros autores. Ya sea a través de presencias obvias directas o de influencias de corrientes, estilos u obras concretas.

El término intertextual significa entre textos o entre artes, pues, ese es precisamente uno de los rasgos distintivos del cine de Álex de la Iglesia. Todas sus películas cuentan con un gran número de guiños, homenajes, influencias y referencias al mundo del cómic, a la televisión y al propio cine, sin que esto reste un ápice al talento y originalidad de su manera de hacer cine, como veremos más adelante.

Así mismo, estas interferencias artísticas no se dan sólo por la razón de que Álex haya trabajado en diferentes medios sino porque desde siempre han sido campos artísticos por los que el cineasta vasco ha sentido predilección y una gran devoción, siendo un ávido lector de comics y gran espectador de cine y televisión con una vasta cultura audiovisual. Este gran conocimiento hace que todas las referencias artísticas dentro del cine de Álex de la Iglesia casi nunca sean inconscientes sino que todas ellas están más que calculadas.

Además, veremos como la gran mayoría de las presencias e influencias artísticas en la filmografía del autor bilbaíno hacen un uso no apropiacionista de la

sin embargo, TVE se negó a emitirlos censurando el contenido de los mismos. Según ellos, por su alta dosis de violencia. Ante esta polémica, al final las cadenas privadas optaron también por la no emisión de los spots. Tras este fracaso televisivo Alex no volverá a trabajar para televisión hasta el año 2004, donde realiza la *tv movie* *La habitación del niño*. Este filme se enmarca dentro de la serie *Películas para no dormir* que produjo Chicho Ibáñez Serrador para la cadena privada Telecinco. *La habitación del niño* narra la historia de un feliz matrimonio y su bebé que se van a vivir a una antigua casa reformada. Desde su habitación los padres controlan al pequeño con un aparato de escucha que no sólo les servirá para oír al bebé sino para ver todo lo que ocurre en la habitación. Esta historia de casas encantadas y niños diabólicos esta interpretada por Sancho Gracia, Terele Pávez, Asunción Balaguer, María Asquerino, Manuel Tafallé, entre otros. Además de esta incursión en la ficción televisiva en abril de 2005 Alex de la Iglesia comenzó su labor como presentador televisivo del programa *Lecciones de cine*, emitido por Canal Plus y la plataforma Digital Plus. Este espacio consistía en una serie de documentales que analizan diversos aspectos de la creación cinematográfica no demasiado conocidos por el gran público como el montaje, la relación de la crítica y los directores, el rodaje, etc. Así mismo, en 2008 realizará su primera serie para televisión la surrealista y cómica *Plutón B.R.B. Nero*. Esta serie de ciencia ficción narra las aventuras de la nave Plutón B.R.B. Nero en busca de un planeta habitable para los 5000 colonos hibernados que lleva en sus bodegas y poder así salvar a la Humanidad. Hasta el momento se han realizado dos temporadas de 26 capítulos cada una, emitida entre 2008 y 2009 en la segunda cadena pública española. Por último, en 2009 ha dirigido el spot publicitario contra las drogas para la Fundación de Ayuda contra la Drogadicción titulado *Bad Night*.

intertextualidad, de tal modo que casi todas las referencias están filtradas por la mente de director y reconvertidas al mundo y contexto del cine de Álex de la Iglesia.

En el presente artículo, vamos a centrarnos en analizar la presencia artística del cómic en la trayectoria filmica del realizador centrándonos en sus primeros siete largometrajes: *Acción mutante*, *El día de la bestia*, *Perdita Durango*, *Muertos de risa*, *La comunidad*, *800 Balas* y *Crimen Ferpecto*.⁴ La inclusión del cómic en estas obras no será por igual en todas puesto que, como ya hemos indicado el cine y la televisión, también tiene un peso importante en el uso de la intertextualidad por parte de Álex de la Iglesia.

No obstante, en el análisis que hemos planteado descubriremos influencias artísticas del cómic tan variopintas como los superhéroes, Moebius, Hergé o el tebeo clásico español, que nos ratificarán la importancia del cómic dentro del arte cinematográfico de Álex de la Iglesia.

2. EL MUNDO DE LOS SUPERHÉROES Y LA CIENCIA FICCIÓN

El cómic como elemento intertextual se ve reflejado a lo largo de la filmografía del cineasta vasco, pero tiene mayor presencia en su ópera prima, *Acción mutante*. Los hermanos Almodóvar le brindaron la oportunidad de dar el salto al cine a un joven realizador con poca experiencia en el mundo audiovisual pero con una dilatada y esperanzadora carrera como dibujante y guionista de comics, que comenzó cuando era sólo un niño.

Este hecho hizo que Álex de la Iglesia tuviera más reciente su experiencia en el mundo del tebeo y trasladará muchos de sus conocimientos e influencias a su primer filme. No sólo técnicas como trabajador dentro de la industria del cómic

⁴ En *Los crímenes de Oxford* (España, Francia, Gran Bretaña, 2008), su último título estrenado, apenas se aprecia el cine intertextual del director bilbaíno, siendo la única obra aséptica de su trayectoria, debido posiblemente al carácter de coproducción internacional del proyecto. Sin embargo, su estilo intertextual sigue vigente al margen de esta obra, puesto que sí reconocemos su metalenguaje audiovisual en otras obras de la misma fecha como sus proyectos fallidos de *La marca amarilla* y *Think about Disney* o la serie televisiva de *Plutón B.R.B. Nero*. Vid nota supra 2 y 3.

sino también su aprendizaje como ávido lector de historietas, como siempre ha reconocido en multitud de entrevistas.⁵

Dentro de todas las referencias al mundo del noveno arte que encontramos en su obra como director de cine, vamos a centrarnos primeramente en la más relevante, aquella que se refiere al mundo de los superhéroes exportados al resto del planeta por las compañías norteamericanas DC, y sobretodo Marvel Comics.⁶ El tema de los superhéroes de cómic está profundamente ligado al género de la ciencia ficción, de tal manera que podemos denominar propiamente subgénero a la temática de superhéroes dentro del concepto más amplio de género de ciencia ficción.

Las influencias y presencias del superhéroe “marveliano” en el cine de Álex de la Iglesia se extienden al ámbito de la ciencia ficción dentro del cómic abriéndose el abanico de influencias a otros autores y obras importantes del género como el francés Moebius (Fontenay-sous-Bois, Francia, 1938), como veremos más adelante.⁷

⁵ “ Álex de la Iglesia. La bestia merodea por Santiago”, *Web de Ergocomics*, en <<http://www.ergocomics.cl/paginas/articulo.php?idele=20031011181602>> [consultada: 06-10-2004].

⁶ DC y Marvel son las compañías más emblemáticas de la industria del cómic norteamericano. Ambas han centrado casi toda su producción en la creación de famosos superhéroes, tales como *Superman* en el caso de la DC, o *Spiderman* en el de Marvel. Ésta última surgió de la editora Atlas Comics (antes Timely), que era dirigida por el conocido guionista Stan Lee, el cual creó un universo fantástico de superhéroes con la ayuda de dibujantes como John Romita, John Buscema, Jack Kirby o Steve Ditko. Son multitud los personajes creados por la Marvel, entre los que podemos destacar el citado *Hombre Araña*, *La Patrulla X*, *El Increíble Hulk*, etc. Por otro lado, la DC se creó en torno a la editorial *Detective Comics*, propietaria de la compañía National Allied Publishing. Su personaje estrella, *Superman*, creado por Jerry Siegel y Joe Schuster, tuvo su primera aparición en la colección *Action Comics* en 1937. Después surgieron otros héroes como *Batman* creado por Bob Kane y Bill Finger en 1939 para el número 27 de *Detective Comics*. En la actualidad, ambas firmas poseen un extenso universo de colecciones con multitud de personajes. Marvel y DC han seguido aprovechando el filón de los superhéroes reinventándolos en contadas ocasiones. FRATTINI, Eric y PALMER, Óscar, *Guía básica del cómic*, Nuer Ediciones, Madrid, 1999, páginas 23- 26, 64, 65, 174, 175, 178, 179, 182 y 183; MARTÍN, Antonio, “Sobre los cómics de superhéroes y otras cuestiones”, *Tebeosfera*, 02-04-2003 en <<http://www.tebeosfera.com/Seccion/CDT/03/Superheroes.htm#1>> [consultada: 14-02-2005].

⁷ Alter ego artístico del dibujante francés Jean Giraud que ha acabado siendo más conocido por su pseudónimo que por su nombre original. Como Giraud se hizo famoso al crear junto con el guionista Michel Charlier, *Blueberry*, uno de los mejores comics del oeste. Bajo el pseudónimo de Moebius revolucionó el cómic de ciencia ficción con obras como *Arzach* de 1975 o *El Incal*, iniciada en 1980 con el guionista Alejandro Jodorowsky. Esta última obra, probablemente la más emblemática con la firma de Moebius, posee una enorme mundología fantástica llena de imaginación y metafísica, con una gran crítica a diversos temas como los medios de comunicación, el capitalismo o la Iglesia. En el estilo de este dibujante destaca el uso de toda la gama de colores pasteles y las viñetas de grandes planos panorámicos con gran estilismo en los destalles. FRATTINI, Eric y PALMER, Óscar, *Guía básica del cómic*, op. cit. páginas 139- 141;

Todas estas referencias se encuentran en la ópera prima del autor vasco, *Acción mutante*, y se verán en determinadas ocasiones a lo largo de su filmografía. Por tanto centrémonos en analizar la intertextualidad de este tipo de cómic en la mencionada película.

***Acción mutante*, una parodia de un cómic de la Marvel**

El subtítulo que hemos escogido para este apartado nos revela una de las principales influencias de *Acción mutante*. El segundo término del título de esta comedia de ciencia ficción, “mutante”, nos indica por donde van encaminadas las referencias “marvelianas” dentro de dicha obra.

Para cualquier lector de comics la palabra mutante le llevará a pensar en la famosa saga de superhéroes surgidos de la mente del guionista Stan Lee (Nueva York, 1922), padre de la factoría Marvel. Nos referimos a los *X- Men* o como en España se tradujo en un principio, *La patrulla X*.

Este cómic nació en el año 1963 con el guión del citado Stan Lee y el dibujo de Jack Kirby con el número 1 del comic- book *The X- Men*. La patrulla X era un grupo de adolescentes que poseían unos poderes extraordinarios fruto del cambio en la evolución humana, lo que les constituía en mutantes para el resto de la sociedad que los rechazaba.



Mutantes tanto en la gran pantalla como en papel

Esta obra ha derivado en multitud de series desde su creación, de las que podemos mencionar entre otras, *Mutante- X*, *Especial Mutantes*, *Generación Mutante*, etc.⁸ El título del filme, *Acción mutante*, parece otra serie más de la famosa saga creada por Stan Lee.

No obstante, las similitudes con este cómic se extienden a la propia temática del filme. Ya que en la obra del director bilbaíno, nos encontramos con un grupo de mutantes también marginados por la sociedad. Este argumento lo traslada al contexto social y político del País Vasco y lo extiende al resto de la sociedad occidental con una crítica feroz contra el consumismo. Todo ello en clave de humor, lo que hace que parezca una parodia de los *X- Men* hecho a la española.

Esta intertextualidad en la trama engarza perfectamente con el argumento de un cómic en el que Álex trabajó, nos referimos a *Burdinjaun*. Esta obra trataba de un superhéroe vasco que luchaba contra el mal encarnado en el Gran Dakari. Un personaje claramente “marveliano” se movía por las calles de Bilbao donde se nos ofrecía una parodia de diversos estamentos de la sociedad vasca, véase sino el juego de palabras, Gran Dakari y Lehendakari.



Dos portadas del superhéroe vasco *Burdinjaun*, cómic en el que trabajó Alex de la Iglesia

⁸ *Mutante X*, es una miniserie de diez comic- books (publicados en España) sobre la vida del personaje secundario de los *X- Men* Álex Summer. Esta colección fue creada por el guionista Howard Mackie con varios dibujantes y su primer número fue editado en julio de 1999. *Especial Mutantes*, es un colección que engloba a una veintena de títulos de la *Patrulla X*. Las tramas giran en torno a los personajes principales de los *X- Men* que se encuentran en aventuras especiales fuera de las series clásicas, no teniendo conexiones entre los diferentes números. La serie ha tenido a multitud de dibujantes y guionistas y el primer número fue editado en enero de 1999. *Generación mutante*, colección que incluye en un volumen números de las series *Generación X*, *X- Force* y *X- Man*. La primera de ellas trata sobre la nueva generación de mutantes que va a la escuela del profesor Xavier. *X- Force* cuenta las aventuras del grupo de mutantes rebeldes liderados por el personaje futurista Cable. Y por último *X- Man* narra la vida Nate Gray superviviente mutante de un mundo donde los humanos y los mutantes etablaron una guerra fatal. En España se han publicado 18 números hasta la fecha de *Generación mutante*, siendo el primero editado en mayo de 2000. “El Catálogo del Cómic S.L.”, *Planeta cómic*, en < <http://www.planetacomic.net> > [consultada: 29-03-2005].

En *Burdirjaun* ya vemos la aparición de un superhéroe vasco que luego desarrollará Álex en *Acción mutante*, con un grupo, más cercano por su patetismo al antihéroe, aunque con las connotaciones heroicas de defender algo justo (una sociedad menos consumista e hipócrita) en un mundo donde se les rechaza y se les llama terroristas, en clara alusión política al problema del País Vasco.

Para reforzar el argumento y trama de cómic de *Acción mutante*, Álex de la Iglesia plantea una dirección artística muy innovadora en el panorama del cine español hasta la fecha. 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.

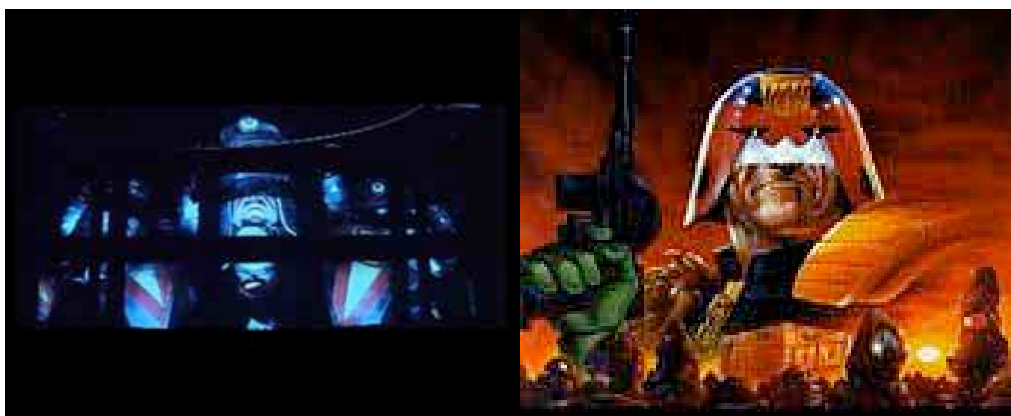
El caso de la influencia de Moebius es significativa puesto que los mundos fantasiosos de este autor francés ya se han visto reflejados en películas como *Alien* de Ridley Scott, *Abyss* de James Cameron o *El quinto elemento* de Luc Besson.⁹



⁹ Moebius participó en la dirección artística de numerosos filmes entre los que destacan *Alien* (Gran Bretaña, 1979) de Ridley Scott; *Los amos del tiempo* (Francia, 1982) película de animación de Nicholas Meyer donde todos los dibujos son suyos; *Tron* (Estados Unidos, 1982) dirigida por Steven Lisberger donde realizó el story-board; diseñó los personajes de *Willow* (Estados Unidos, 1988) de Ron Howard; participó en *Abyss* (Estados Unidos, 1989) de James Cameron; y también lo hizo en el diseño de personajes de *El Quinto Elemento* (Francia, 1997), dirigida por Luc Besson. En esta obra se calcaba literalmente los mundos creados por Moebius en *El Incal*, cómic creado junto con Alejandro Jodorowsky. Aunque el dibujante francés participó en la película demandó junto con el guionista chileno al realizador Luc Besson por plagio. Siete años después del estreno del filme un tribunal francés desestimó la demanda de los autores de *El Incal*. PINEDA, J. L., "Obsesión Moebius", en <<http://www.supercable.es/~juanpi/index.htm>> [consultada: 14-03-2005]; "Tierra de Héroes. Noticias", *Tierradehéroes.com*, en <http://www.tierradeheroes.com/newsDetail.php?p_id=514> [consultada: 12-01-2005]; FRATTINI, Eric y PALMER, Óscar, *Guía básica del cómic*, op. cit. páginas 139- 141.

Esta dirección artística de género está evidentemente limitada por el presupuesto, de ahí, que haya que guardar las distancias con los referentes originales. Sin embargo, esa falta de presupuesto es suplida con un gran ingenio y particularidad dotando a *Acción mutante* de un contexto sucio y cutre entre futurista y cómico muy cercano al mundo del tebeo.

Estas influencias en la dirección artística quedan evidenciadas en el caso del vestuario de la policía nacional del futuro del filme, que guarda un gran parecido con el *Juez Dredd*, personaje de cómic nacido del dibujo del español Carlos Ezquerra y del guión de John Wagner en 1977 para el número 2 de *2000 AD*. Este personaje es un policía fascista del futuro que detiene a delincuentes y ejecuta sentencias de forma cruel y violenta. Como vemos la comparación entre la policía nacional del futuro de *Acción mutante* y el Juez Dredd va más allá de los trajes casi idénticos, puesto que Álex nos presenta una policía brutal y poco democrática muy en la línea del personaje de cómic británico que encarna, el Juez Dredd.



Policía nacional del futuro ataviada como el Juez Dredd

Otra influencia que podemos destacar en lo referente a la dirección artística es el futurista diseño de las armas y otros instrumentos usados en la película, que recuerdan en gran medida al arsenal balístico de la fantasía ultraviolenta del cómic de Frank Miller, *Hard Boiled*, dibujado por Geoff Darrow, del año 1990 y publicado en España por Norma Comics.



Pistolas tipo Hard Boiled para *Acción mutante*

Así mismo, la silla de ruedas voladora del personaje de Quimicefa guarda cierto parecido con la utilizada por el profesor Charles Xavier de los *X-Men* en otra referencia más al citado comic-book de la Marvel.



Silla de ruedas voladora para Quimicefa como Charles Xavier

Por otra parte, la intertextualidad del superhéroe llega hasta límites insospechados, cuando Álex nos presenta el spot publicitario de Tripis, donde el paquete de este alucinógeno desayuno esconde multitud de presencias de comics de la Marvel que salen a relucir si ampliamos el plano: el personaje de La Cosa, miembro de *Los Cuatro Fantásticos*, creada por Stan Lee y Jack Kirby en 1961; el Capitán América, ideado por Joe Simon y Jack Kirby, también para la Casa de las Ideas en 1940; y Burdinjaun, el superhéroe vasco en el que Álex trabajó, son las ilustraciones que aparecen en el paquete de Tripis como referencias al mundo de los superhéroes, no siendo, ni mucho menos las únicas presencias que se esconden en este paquete, como veremos más adelante.



El Capitán América, Burdinjaun y La Cosa en sus apariciones en el paquete de Choco Tripis

Además, hay que resaltar como en las ilustraciones y story-boards originales de *Acción mutante* bebe de fuentes como Moebius y otros historietistas de ciencia ficción que han trabajado para la Marvel y la DC. Del mismo modo, como dibujante de comics que ha sido se sirve de sus herramientas para realizar dibujos que parecen extraídos de un cómic de ciencia- ficción, en los que precisamente él trabajó (véase por ejemplo *Burdinjaun* o *La cosa de la ría*). Esto le permitió conseguir una dirección artística muy cercana al medio como hemos visto. Sin embargo, como él ha comentado, la dependencia exclusiva del story-board y las ilustraciones, unidos a su corta experiencia cinematográfica, repercutió en la planificación de *Acción mutante*. Una realización con un abuso de planos generales donde los primeros planos y primerísimos primeros planos son escasos.¹⁰ Este hecho hace que a veces la planificación sea monótona y poco cinematográfica, si bien sirve para recalcar más si cabe su influencia del mundo de la viñeta.

¹⁰ Ver DVD de *Acción mutante* en versión audiocomentada por el equipo que hizo la película: el coguionista Jorge Guerricaechevarría, la directora de producción Esther García, los encargados de la dirección artística, José Luis Arrizabalaga y Biaffra y el propio Álex de la Iglesia.

Por otra parte, la influencia del famoso cómic de Jodorowski y Moebius, *El Incal* queda evidenciada en el tratamiento de los medios de comunicación que dan estos autores en el mundo futurista que plantean en su obra. El sensacionalismo exacerbado de los medios de comunicación y su omnipresencia en todos los aspectos de la vida quedan reflejados en el presentador de la televisión que aparece en *El Incal* el cual destaca por su infinita verborrea, su multipresencia en casi todas las acciones que se desarrollan, y sobretodo su particular vestimenta camaleónica que cambia según sea la situación. Del mismo modo, Álex de la Iglesia se suma a la crítica del papel sensacionalista de la televisión del futuro con un presentador (interpretado por Jaime Blanch), que tiene un gran parecido con el del cómic del guionista chileno y el dibujante francés. El presentador, de nombre también Jaime Blanch, está presente en toda la película, incluso en el momento crucial del rescate de la chica mostrándonos sus grandes capacidades discursivas llenas de grandilocuencia e hipocresía. Sin embargo, lo que resulta más llamativo es que su traje también cambie según la situación en la que éste se encuentre. El presentador de la obra de cómic cambia de disfraz o traje según la noticia o estado de ánimo, de la misma manera que Jaime Blanch que lleva un traje de sucesos cuando presenta esta sección, un traje de madera o palo (por la situación delicada que le toca presentar como indica el equipo realizador del filme) y un traje de escombros y arena en el Planeta Axturias que hace juego con el paisaje desértico de este planeta.¹¹

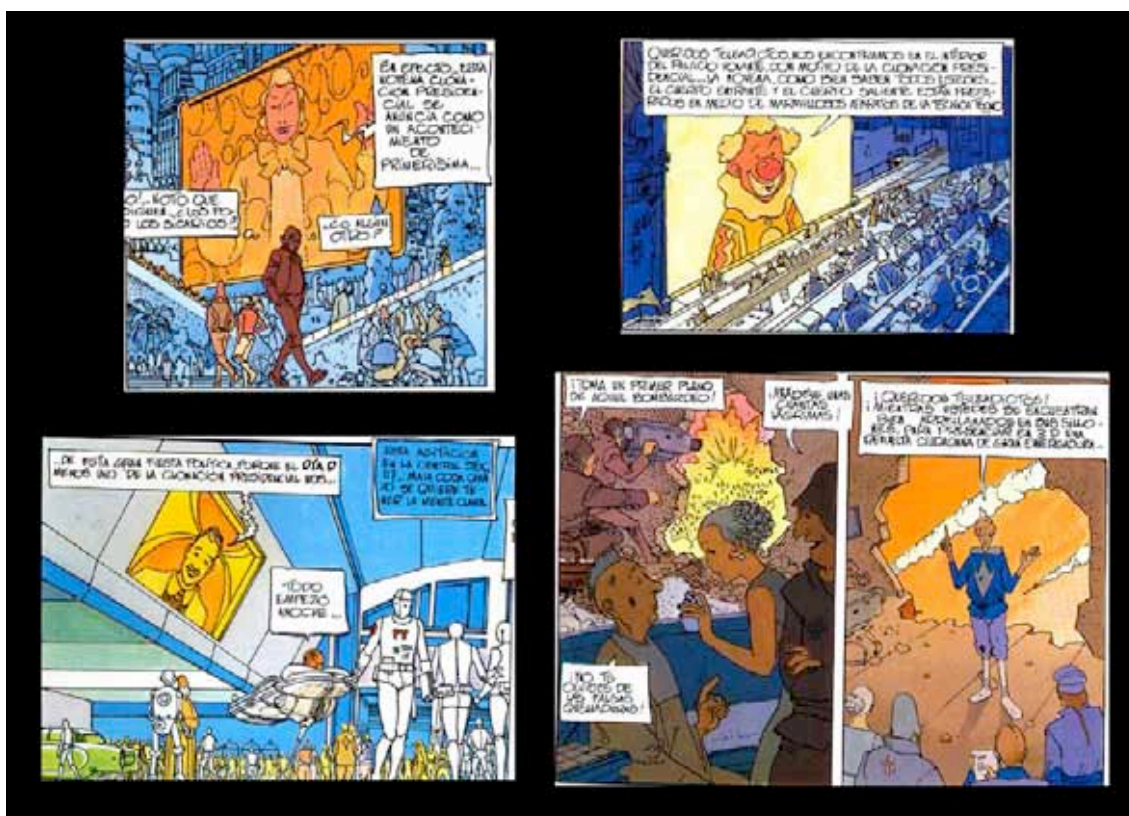


Tres momentos de *Acción mutante* en los que el presentador viste un mimético traje diferente

Toda la intertextualidad al mundo del cómic de superhéroes y ciencia ficción mencionada, tienen una interpretación bajo un mismo común denominador: esta línea de historietas era la que Álex solía leer siendo un niño y adolescente,

¹¹ Ibidem.

lo que le lleva a transmitir estas influencias a su primera obra cinematográfica. En varias entrevistas, Álex de la Iglesia siempre ha afirmado que la temática de superhéroes era una de sus favoritas cuando era más joven, pero posteriormente ha ido decantándose como lector, por otro tipo de comics, al igual que ha ido influenciándose por otras artes, quedando el cómic relegado como disciplina artística intertextual.¹² No obstante, veremos que en el resto de películas, sin ser tan evidente, quedan reminiscencias de un tipo de cómic muy del gusto de Álex de la Iglesia, aunque en ocasiones quiera desligarse de él.



Cinco viñetas del sensacionalista presentador de *El Incal* con sus variopintos trajes

El superhéroe en el resto de sus películas: el caso de *Perdita Durango*

Las referencias al cómic de superhéroes van más allá de *Acción mutante*, destacando particularmente la película *Perdita Durango*. Álex nos presenta la historia del encuentro entre dos supervillanos dignos del mejor cómic de la

¹² “Chat en directo con Álex de la Iglesia”, *Web de Calle 13*, en <<http://www.calle13-es.com/chat/iglesia.htm>> [consultada: 06-10-2004].

Marvel, dos personalidades extremas que crean una aventura loca y violenta en torno al rapto de dos chicos indefensos. Perdita y Romeo recuerdan a esos villanos carismáticos del mundo del cómic de superhéroes que tenían siempre perversos planes llenos de una exagerada grandilocuencia no exentos de ironía y humor.

Esta tesis de plantear los personajes como supervillanos se refuerza más con el personaje de Romeo, que parece un ser con poderes esotéricos y magia lleno de una fuerza bruta muy pasional, como bien lo demuestran las sobrevoltadas sesiones de vudú.

Si bien, un diálogo entre Romeo y Perdita viene a ratificar más si cabe nuestra observación, puesto que Romeo dice una frase del cómic de *Batman*, creado por Bob Kane y Bill Finger para la National Comics en 1939 (lo que con el tiempo llegaría ser la DC): “...voy a bailar con el demonio bajo la luz de la luna”. Romeo indica que es una frase que dice Batman, pero no es del todo cierto, puesto que la frase original es en realidad del malvado supervillano Joker. Y es que Álex de la Iglesia vuelve a jugar con el espectador al presentar a un supervillano diciendo una frase de otro supervillano, que guarda con Romeo cierta relación al ser otro prototipo de malvado exagerado y locamente perverso con gran sentido del humor. No obstante, también tiene Romeo relación con Batman que también usa dicha frase para enfrentarse a Joker. Ambos, uno héroe y el otro villano, son seres de la noche que a veces muestran cierta ambivalencia dentro de sus respectivos roles: Batman se muestra como un ser violento y fascista en determinadas series del cómic y Romeo trata en ocasiones al chico raptado como si de su hermano pequeño se tratase, como se aprecia en la secuencia de los dos personajes en el camión contándose datos de sus respectivas infancias.¹³

¹³ A mediados de los 80, el autor de comics Frank Miller reinventa al superhéroe de Batman con una serie de cuatro números titulada *Batman: El regreso del señor de la noche*. En ésta se nos presenta al Hombre Murciélago como un cincuentón decrepito violento y fascista. Dos años después en 1987 Miller volvió a recuperar el personaje, esta vez, desde su origen, con la serie de cuatro episodios (tres en la edición española de Zinco) bajo el título *Batman: Año Uno*, donde dejaba la parte gráfica a David Mazzuchelli. FRATTINI, Eric y PALMER, Óscar, *Guía básica del cómic*, op. cit. pp 136- 138.



Trajes similares para Romeo Dolorosa y Batman

Además, esta comparación con Batman llega más lejos si nos fijamos en el particular vestuario que lleva Romeo, con capa negra incluida. Lo mismo ocurre con Perdita, cuya vestimenta con predilección al negro, parece extraída de alguna sexy supervillana del cómic, con curvas y escote incluidos. Sin olvidarnos en el caso de Romeo del atuendo tan particular que lleva en una de las sesiones de vudú donde ataviado sólo con un calzoncillo azul y pintado entero de rojo parece que va disfrazado de superhéroe con los colores invertidos del mítico traje de Superman (calzón rojo y malla azul), lo que nos demuestra que Romeo es la antítesis de héroes como Superman, representando el honorable enemigo de esta clase de héroe bondadoso e inmaculado.



Atuendo de Romeo Dolorosa con los colores invertidos del traje de Superman

Las referencias al mundo del cómic perseveran con la subtrama del argumento que tiene que ver con el gusto de Romeo por la lucha libre mexicana, en concreto por el personaje del Santo, estrella de la lucha libre mexicana.¹⁴

El mundo de la lucha libre tiene gran presencia en *Perdita Durango* y a su vez es un deporte muy relacionado con el mundo del cómic, puesto que muchos luchadores han escogido nombre y vestimenta basándose en personajes de las viñetas. Además el vestuario clásico de la lucha libre recuerda en gran medida al utilizado por muchos superhéroes: botas, calzón y máscara. Ambos el superhéroe de cómic y la lucha libre son temas diferentes pero que han bebido en ocasiones, el uno del otro. Esta influencia del cómic a través de la lucha libre queda bien patente cuando Romeo atraca un banco con su vestuario negro habitual sus botas de piel de serpiente, más una máscara del Santo, como si de un enmascarado supervillano se tratase.

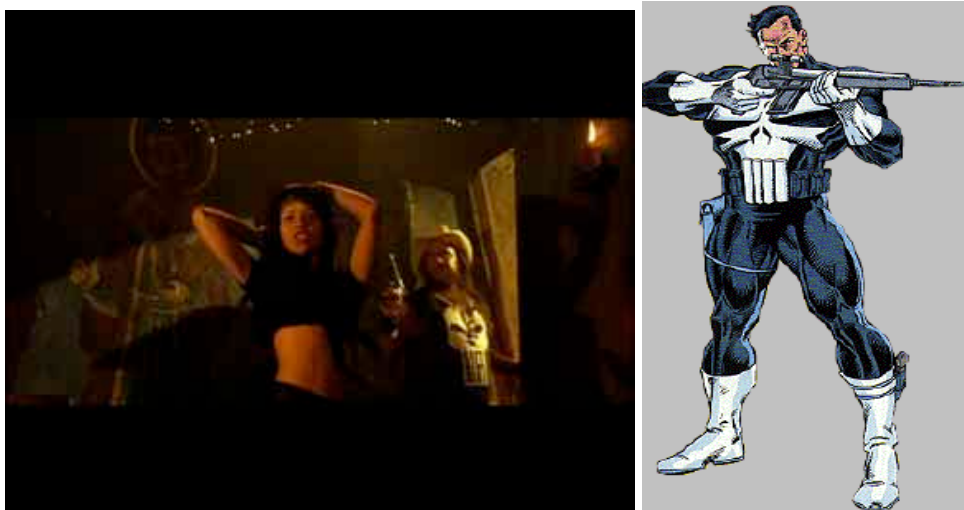


¹⁴ Rodolfo Guzmán Huerta (1917-84) más conocido como el Santo o el Enmascarado de la Plata fue un famoso púgil de lucha libre mexicana que acabó siendo una de las figuras más importantes de la cultura popular mexicana. Como luchador ganó numerosos títulos como: Campeón Nacional de Peso Welter y de Peso Medio, Campeón Mundial de Medio, Campeón Mundial de Welter de NWA, etc. Uno de sus mayores logros fue ayudar a que este deporte mexicano traspasará fronteras. Además de sus triunfos en el ring, el Santo dio el salto al cine donde protagonizó 24 películas, de dudosa calidad pero de gran éxito en taquilla entre los que podemos destacar: *Santo contra el Cerebro del Mal* y *Santo contra los hombres infernales*, ambas de 1958 dirigidas por Joselito Rodríguez. En los sesenta y setenta continuó haciendo cine y luchando en el cuadrilátero hasta que se retiró en 1982. RIVERA, Javier, "Santo el enmascarado de plata", *Monografías.com*, en < <http://www.monografias.com/trabajos10/santo/santo.shtml>> [consultada: 21-12-2004].



Máscara y traje de el Santo para Romeo Dolorosa y para Calavera, supervillano de la casa Marvel

Al mismo tiempo, la influencia del cómic en esta película queda evidenciada por la aparición del personaje interpretado por Santiago Segura con una camiseta de *Punisher*, el castigador, cuando va a vengarse de la afrenta que le hizo Romeo. En este caso, debemos recordar que *Punisher*, es un cómic creado por el guionista Gerry Conway y el dibujante Ross Andru para la Marvel en 1974 en el número 129 de *Amazing Spiderman*. Este personaje es un justiciero violento y vengador que se toma la justicia por su mano vulnerando las leyes. Como podemos observar, la camiseta que lleva puesta Santiago Segura nos delata su paralelismo con *Punisher*, como personajes violentos sedientos de venganza.



Presencia del símbolo de Punisher en la camiseta del personaje de Santiago Segura

Otra presencia de este tema en la película la hallamos en un diálogo de Perdita y Estrellita, cuando la primera se refiere a la otra como un superhéroe, en el momento en el que Estrellita se ha escapado y se ha hecho con una pistola cuando es sorprendida por Perdita Durango:

-Perdita a Estrellita: Así que ricitos de oro va de superhéroe.

-Estrellita (con arma en mano apuntando a Perdita): ¡Cállate!

-Perdita: Esperaba que fueras una estúpida pija blanca que no sabría hacer nada sin su papá. Apuesto a que tu mayor ilusión es casarte con un atractivo vaquero...

-Estrellita: ¡He dicho que te calles!

-Perdita: ...casarte y tener una parejita de hijos rubios para perpetuar el ciclo eternamente. ¿No es verdad? (mientras de va acercando a la joven norteamericana)

-Estrellita: ¡Te mataré!

-Perdita: Vamos dame la pistola. No quiero hacerte daño. (cara a cara)

-Estrellita: No quiero morir, no se de que va todo esto pero no quiero morir.

-Perdita: Muy bien pues mátame...Vamos dispara. Pero si fallas.

-Estrellita: Sé como disparar, no soy estúpida.

-Perdita: De verás. Te daré un pequeño consejo.

-Estrellita. No necesito tus consejos.

-Perdita: Si quieres hacer realmente algo hazlo, pero no lo pienses. Esa es la diferencia entre tú y yo. Yo te habría matado hace mucho... ¿A cuantos tíos de has follado? ¿Ninguno?...No puedo creerlo aún eres virgen. Lo llevas escrito en la frente. Está bien, nos ha pasado a todas. Esto es muy desagradable, anda dame la pistola. (mientras Estrellita le da el arma) Muy bien. (Perdita golpea violentamente con el arma en la cara de Estrellita) (Estrellita tumbada en el suelo y Perdita de pie sobre ella)

-Estrellita: ¡¡Ahhhhh!!

-Perdita: ¿Sabes lo que me hacían en el cole cuando me portaba mal? Me daban en las manos con una regla. (Perdita pisando las manos de Estrella)

-Estrellita: ¡¡Ahhhh!!

(Perdita pone el pie en la boca de la chica estadounidense)

-Perdita: Bésalo. Vamos. Vamos. Muac, Muac, Muac. (Onomatopeya de la acción de besar. (Estrellita besa la suela del zapato de la asesina mientras Perdita sonrío) Buena chica. (Perdita levantando del suelo a la adolescente).

Queda claro aquí como Perdita se burla de la chica norteamericana que intenta convertirse en una heroína, pero al final sucumbe ante el temple y la sangre fría de la supervillana Perdita.

Además del caso de *Perdita Durango*, son muy pocas las referencias al superhéroe en el cine de Álex de la Iglesia, sin contar por supuesto la mencionada *Acción mutante*. Como presencia significativa podemos citar el traje de superhéroe que lleva el niño de *La comunidad*, que intenta frenar a Carmen Maura, la cual tiene a su madre con un cuchillo al cuello. Al final, el pequeño no puede parar a la famosa actriz española y acaba bajando su pistola de juguete. Aquí Álex parodia el rol de superhéroe representándolo como un niño gordo y bajito. Al mismo tiempo, altera los roles para presentarnos en esta escena a la protagonista, Carmen Maura, encarnando un rol de malvada supervillana que retiene a la madre del menor superheroico.

Así mismo, cabe destacar el diseño del story-board e ilustraciones de *El día de la bestia*, muy en la línea de comics de superhéroes ya seguida en la película *Acción mutante*, que aparece evidenciada sobre todo en la caracterización de los personajes: el cura, el *heavy* y el futurólogo. Con respecto a esta cuestión, hay que recordar que Álex de la Iglesia trabajó precisamente dibujando comics de temática heroica (además de otros), por lo que su estilo y técnicas los utiliza para realizar sus story-boards e ilustraciones que le ayuden para la posterior realización y puesta en escena del filme. No obstante, esta influencia del cómic en el story y los dibujos originales queda muy reflejada en *Acción mutante* como ya hemos visto, algo en *El día de la bestia*, pero es mucho menos obvia o nula en otros filmes. Con respecto a *El día de la bestia* debemos recordar que fue una película que influenció a su vez en el mundo del tebeo, ya que autores como Mauro Entrialgo, Álvarez Rabo y Miguel Ángel Martín hicieron historietas a propósito del filme que se publicaron en el libro oficial del filme.

De la misma forma, se llevo a cabo su adaptación al cómic por parte de Juan Hoces y Pedro Calleja en la revista *El Víbora*, supervisando el propio Álex la historieta.¹⁵

¹⁵ La revista *El Víbora* publicó en 1995 la primera adaptación al cómic de una película española entre los números 187 y 192 contando con el dibujo en blanco y negro de Juan Hoces y el guión de Pedro Calleja basado en el original de *El día de la bestia* de Guerricaechevarría y De la Iglesia. Éste último supervisó el tebeo presentándolo bajo su nombre. *Revista El Víbora*, Editorial La Cúpula, Barcelona, 1995, del nº 187 al nº 192; DE LA IGLESIA, Álex y GUERRICAECHEVARRÍA, Jorge, *El día de la bestia. El libro oficial*, Midons Editorial, Valencia, 1995.



Dos planchas de la adaptación al cómic de *El día de la bestia* en la revista *El Víbora*

En su última película realizada, *Crimen Ferpecto*, encontramos una posible influencia del cómic cuando el personaje de Rafael se imagina un hombre tristemente casado con su mujer y sus gamberros hijos con una careta de animal puesta en la cabeza en un ambiente lóbrego. Este uso de las caretas de animales en los niños para indicarnos que el personaje de Rafael piensa que los niños son como pequeños animales, parece beber en cierta medida de los comics mangas japoneses o de la tira de humor clásica, donde es muy común que existan personajes con cabeza de perro, conejo o cualquier otro animal pero con cuerpo y comportamiento totalmente humano interactuando con personajes plenamente humanos. Además, la careta de perro usado nos recuerda a un personaje del citado cómic *El Incal* de Moebius y Jodorowsky, donde tiene presencia un personaje llamado Kill Cabeza de Perro que tiene una cara muy parecida a la usada por los niños en esta película. Es obvio que Moebius se influenció del manga japonés para este personaje y otras referencias en *El Incal*. También es muy probable que esta visión animal del hombre en el manga esté muy relacionada con el tebeo clásico de la Disney.



Niños monstruosos con caretas de animales que recuerdan a la personificación de animales de algunos cómic como Kill Cabeza de perro de *El Incal*

Por último, también en *Crimen Ferpecto* vemos como uno de los chicos que entra con la marabunta de personas a las rebajas lleva una camiseta del citado superhéroe de Batman, con el famoso símbolo del hombre murciélago. Esta presencia probablemente puede ser fruto de la casualidad puesto que el joven forma parte de la figuración y podía llevar puesta la camiseta el día del rodaje, pero tratándose de Álex de la Iglesia, debemos mencionarlo ya que es muy común el uso de pequeñas referencias intertextuales semiocultas en sus filmes como vamos desgranando.

3. EL TEBEO ESPAÑOL COMO REFERENCIA INTERTEXTUAL

Al igual que ocurre con la intertextualidad del cómic de superhéroes y ciencia ficción, el tebeo español ha sido uno de los comics más leídos por Álex de la Iglesia siendo un niño. Cuando al director bilbaíno se le pregunta acerca de los autores de historietas preferidos, siempre cita nombres como Manuel Vázquez (Madrid, 1930- 1995) o Francisco Ibáñez (Barcelona, 1936).^{16 17} Esta predilección por

¹⁶ Manuel Vázquez fue uno de los mejores humoristas del cómic surgido de la editorial Bruguera, donde se fraguó el denominado tebeo español. Vázquez creó personajes como *Heliodoro Hipotenuso*, *La Familia Cebolleta*, *El Fakir Ali-Oli*, *Angel Síseñor*, *Angelito*, *Anacleto Agente Secreto*, etc. Donde desarrollaba historias llenas de creatividad y humor. Tras desquitarse del cómic de humor para niños de Bruguera empezó a publicar en la revista *El Papis* en 1978, donde dio rienda suelta a su humor más salvaje, ácido y crítico con la serie de *Don Cornelio Ladilla y su señora María*. Vázquez siguió con la línea de comics para adultos en Makoki donde desarrolló historias llenas de sexo y humor negro. En 1995 falleció dejando atrás una extensa obra de comics de humor memorables.

¹⁷ Francisco Ibáñez es el máximo baluarte del tebeo clásico español. Empezó con la editorial

autores emblemáticos de la historieta española queda también reflejada en la filmografía del cineasta.¹⁸

De la misma manera, debemos recordar que Álex de la Iglesia trabajó también como autor de comics en la línea de Vázquez e Ibáñez, sobretodo en la serie creada por él mismo, llamada *El Asunto Castafiore*, donde tanto la trama como los dibujos beben en gran medida del tebeo clásico español.

Partiendo de estas premisas, podemos referirnos en primer lugar a la mayor influencia que ha tenido Álex de la Iglesia de este tipo de cómic en su cine, concretamente en *La comunidad*.



Las dos primeras páginas de *El asunto Castafiore*, cómic creado por Alex de la Iglesia

Bruguera donde publicó las primeras historias de *Mortadelo y Filemón* en 1958 en las páginas de *Pulgarcito*. Ibáñez se convirtió en la estrella de la editorial hasta el punto de que cuando dejó de editarse la revista *Gran Pulgarcito* en 1970 fue sustituida por el semanario *Mortadelo*, al cual siguieron *Súper Mortadelo*, *Extra Mortadelo*, *Mortadelo especial* y *Mortadelo gigante*. Mientras, Ibáñez siguió creando personajes y series como los de *13 Rúa del Percebe* (1961) o *Rompetechos* (1964). En 1969, Ibáñez desarrolló sus primeras historietas largas de *Mortadelo y Filemón* inspirado por los maestros del cómic franco-belga en una colección llamada *Ases del Humor*. En 1982 Ibáñez abandonó Bruguera por la suspensión de pagos que declaró la editorial. En esta etapa trabajó en la revista *Guai!*, llegando en 1988 a un acuerdo con Ediciones B (heredera el fondo de Bruguera) para continuar con sus antiguos personajes, donde siguió desarrollando su historieta de humor. FRATTINI, Eric y PALMER, Óscar, *Guía básica del cómic*, op. cit. páginas 99, 100, 200-202; VARIOS AUTORES, *Estrellas del humor n° 27*, Ediciones B, Barcelona, 1987; VARIOS AUTORES, *Estrellas del humor n° 28*, Ediciones B, Barcelona, 1987; IBÁÑEZ, F., *El sulfato atómico. Mortadelo y Filemón*, Ediciones B, Barcelona, 2003.

¹⁸ La influencia de autores de la viñeta española como Vázquez queda patente si observamos su obra como dibujante de comics. Además es algo que el propio Álex ha comentado en varias ocasiones. *Web oficial de Álex de la Iglesia*, en <<http://www.clubcultura.com/clubcine/clubcineastas/delaiglesia/home.htm>> [consultada: 07-10-2004].

La comunidad: 13 Rúa del Percebe en carne y hueso

En este largometraje, el autor vasco nos plantea en el guión una comunidad de vecinos grotesca que luchan al unísono por sus viles intereses, así mismo Álex nos lo muestra con una asfixiante puesta en escena, donde parece que el bloque de pisos cobra vida en determinadas escenas como la muerte de Domínguez en el ascensor. Todo ello ha hecho que el público que haya visto la película y haya leído *13 Rúa del Percebe* de Ibáñez, encuentre influencias obvias entre ambas obras.

En *13 Rúa del Percebe* que surgió en 1961 para la editorial Bruguera Ibáñez nos muestra a través de un edificio cortado perpendicularmente las intimidades de todo el bloque vecinal en clave de humor, como no podía ser de otra manera. Álex de la Iglesia hace propia la temática planteada por Ibáñez puesto que estos vecinos además de exagerados y locos como los del autor de *Mortadelo*, son terriblemente crueles y despiadados, con un toque de humor negro y grotesco, muy del sello del cineasta que aquí estamos estudiando. No obstante, este toque cruel no hace sino remarcar la exageración y la comicidad de los mismos personajes, que parecen extraídos del mismo piso ideado por Ibáñez.

Como ya hemos mencionado y como ya ocurrió en el caso de *Acción mutante*, la dirección artística es fundamental para introducir de lleno al espectador dentro del edificio de la Rúa del Percebe, con sus pisos, su mugrienta escalera y su temible ascensor, todo ello con una estética cutre artística muy en la línea “freak”.¹⁹

¹⁹ *Freak* es una palabra inglesa que significa persona anormal, cosa insólita, monstruo, etc. Hoy día este anglicismo se usa en el argot popular castellano con un significado parecido que puede ser persona rara o fuera de lo común, lo que popularmente se conoce como “bicho raro”. Cuando Álex de la Iglesia estrenó *Acción mutante* su cine empezó a verse como un tipo de cine *freak* por los personajes raros y extravagantes en ambientes grotescos y cutres, hasta entonces inéditos en el cine español. Este adjetivo a su estilo de hacer cine fue en parte promulgado por él mismo como indica en una entrevista- chat de *El País*. “Entrevista a Álex de la Iglesia”, *Web de El País*, 18-10-2002, en <<http://www.elpais.es/edigitales/cerrada.html?encuentro=617&ordenacion=asc&docPage=max>> [consultada: 06-10-2004].

Estructura vecinal en *La comunidad* y en *13 Rue del Percebe*

A parte de la referencia clara al autor del *Botones Sacarino*, en este filme de Álex de la Iglesia podemos destacar la elección del casting de los actores y la caracterización de los mismos como elementos en los que vemos influencia del cómic.

Los personajes de *La comunidad* son llevados hasta tal extremo que parecen haber sido extraídos del mundo de la viñeta. En este filme, el personaje feo es sí cabe más feo, el malo es más malo, el delgado es esmirriado, etc. Para crear tales personajes ha tenido mucho que ver la caracterización, así como la elección del casting, ya que hay actores que no necesitan maquillaje y peluquería para parecer realmente personajes de la editorial Bruguera pero en carne y hueso, véase sino los rasgos exagerados del actor Eduardo Gómez. En *La comunidad* asusta la descomunal Terele Pávez, inquieta el esmirriado Eduardo Gómez y sentimos cariño por el bobalicón de Eduardo Antuña. A esto hay que añadir la perfecta interpretación de todos los actores que hacen mucho más cómico y cruel a la vez a sus propios personajes.

Esta particular caracterización de los personajes resulta más clara y evidente en *La comunidad* al ser el protagonismo coral una de las bases del filme, pero también destacan en prácticamente todas las películas de Álex de la Iglesia los personajes exagerados y grotescos con una mezcla de comicidad y terror. Recordemos los casos del heavy José Mari de *El día de la bestia*, los cómicos de *Muertos de risa*, Romeo Dolorosa en *Perdita Durango* o Mónica Cervera en *Crimen Ferpecto*, entre otros.

Esta concepción tan exacerbada de muchos de los personajes tiene como parte de su fuente de inspiración el tebeo español y el mundo del cómic clásico en general, donde los personajes estaban claramente tipificados. En este caso, que los personajes encajen en estereotipos no desmejora la creación de los mismos, porque precisamente este tipo de personajes encaja perfectamente en la mundología que representa el cine de Álex de la Iglesia, convirtiéndose en uno de los sellos del autor.



Elección de un casting *freak* en la filmografía de Alex de la Iglesia: Eduardo Gómez, Enrique Villén, Marta Fernández Muro, María Asquerino, Sancho Gracia, Eduardo Antuña y Mónica Cervera (De izda. a dcha. y de arriba abajo)

A todo esto hay que añadir los mencionados castings con un cierto tono “freak” en algunos de sus actores, que ayudan más a la caracterización del propio personaje, con intérpretes como el citado Eduardo Gómez (*La comunidad* y *800 Balas*), Enrique Villén (*El día de la bestia*, *La comunidad* y *Crimen Ferpecto*) o la propia Mónica Cervera (*Crimen Ferpecto*). Grandes intérpretes que parecen salidos de las viñetas del cualquier tebeo de Bruguera y que se mueven como peces en el agua en el contexto cómico que Álex plantea en todas sus obras.

Otras referencias del tebeo español en su filmografía

A esta influencia obvia de los tebeos de la editorial Bruguera en *La comunidad* debemos citar otras reminiscencias de las lecturas de historietas en otros filmes del autor.

Primeramente, vamos a resaltar la secuencia de la boda de *Acción mutante*. En esta parte de la obra todo parece girar en torno al mundo del cómic. La estética de la secuencia parece unas viñetas a medio camino entre Ibáñez y Hergé (como ya veremos más adelante). Todo este fragmento es exageradamente cómico: el fantástico diseño de figurines del vestuario, la música, la interpretación de los actores, etc. Estos elementos hacen que el espectador recuerde el mundo del tebeo español, con sus exagerados personajes, sus locos trajes, etc. Si Ibáñez dibujara una secuencia futurista- cómica como ésta la haría sin duda con un gran parecido a la escena filmada por Álex. Del mismo modo, más adelante destacaremos el uso del color en estos mismos planos de la película.



Dos fotogramas de la secuencia de la boda en *Acción mutante*, donde se puede apreciar la colorida estética de cómic

Sin salirnos de *Acción mutante*, es pertinente destacar la presencia de un famoso cómic de Sanchís Grau de la Editorial Valenciana. Nos referimos al momento en el que el personaje interpretado por Antonio Resines abre el maletín del supuesto dinero y se encuentra un montón de ejemplares de *Pumby*, tebeo nacido en el año 1955. Este giro en el guión vuelve a ratificar el disparate cómico de la historia, pero su verdadera inclusión se debe a que *Pumby* era un cómic que Álex de la Iglesia siempre ha odiado, como él comenta en una entrevista.²⁰ De ahí, que lo ponga en el maletín en vez del dinero, como algo realmente malo que ocurre al personaje de Antonio Resines y se enoje sí cabe más todavía con el padre de la chica raptada, que es el que se supone que lo ha engañado.

Por último, podemos citar como presencia intertextual clara a Ibáñez, con la inclusión de dos muñecos de Mortadelo y Filemón en *Muertos de risa*, cuando

²⁰ Vid supra nota 10.

el personaje interpretado por Álex Ángulo intenta convencer a los cómicos de sus posibilidades.²¹ Estos muñecos parecen simples partes del decorado (Museo de Cera de Madrid), pero su significación está relacionada con el propio argumento del film. Los cómicos Nino y Bruno son como Mortadelo y Filemón. Se odian pero no pueden estar el uno sin el otro y además hacen reír sin pretenderlo, algo que también ocurre a los personaje inventados por el viñetista barcelonés.

4. HERGÉ Y OTRAS INFLUENCIAS DEL CÓMIC

La presencia de Hergé y de su más emblemática obra *Tintín* en la filmografía de Álex de la Iglesia no es mucha pero sí significativa. Hergé, junto con los comics de la Marvel y las viñetas de Vázquez e Ibáñez, entre otros, era uno de los autores que más gustaba al director bilbaíno.²²

Además de haberlo comentado en entrevistas, este hecho queda claramente ratificado si observamos una de las obras de tebeos que realizó Álex de la Iglesia cuando se dedicaba a la industria del cómic. Estamos hablando del ya

²¹ Tebeo estrella de la historia del cómic español creado por Francisco Ibáñez. Vid supra nota 17.

²² George Remi, alias Hergé, nació el 22 de mayo de 1907 en Etterbék, un pequeño pueblo de Bruselas. Sus primeros dibujos aparecieron en el *Boy- Scout Belge* y se sucedieron en otras revistas y semanarios. Pero no fue hasta el año 1929 cuando publicó las dos primeras páginas de Tintín en su aventura, *En el país de los Soviets* para el suplemento infantil *le Petit Vingtième*, mientras desarrollaba otras series como *Quick y Flupke* (1930), *Popol et Virginie chez les Lapinos* (1934) o *Jo, Zette y Jocko* (1936) para la revista *Corazones Valientes*. En la década de los 30 Hergé siguió creando historias sobre Tintín con obras como *Tintín en el Congo*, *Tintín en América* y *Los cigarros del faraón*, donde tienen presencia por vez primera los torpes policías Hernández y Fernández. En 1940 los alemanes invasores de Bélgica cerraron el periódico *le Vingtième Siècle* donde se enmarcaba el suplemento infantil, pero Hergé siguió trabajando en el suplemento juvenil de *le Soir*, controlado por los nazis, donde publicó *El Cangrejo de las Pinzas de Oro*, título en el que aparece por primera vez el capitán Haddock, borrachín bravucón amigo de Tintín. A partir de aquí se sucedieron las historias publicadas en volúmenes y a color y se creó el semanario *Tintín*, después de un pequeño parón tras la Guerra Mundial donde Hergé fue acusado de colaborar con los nazis. En 1950 aparecieron las primeras páginas de una de las aventuras más célebres de Tintín: *Objetivo: la Luna* que continúa con *Aterrizaje en la Luna*. A partir de los 50, con el nacimiento de los Estudios Hergé es cuando Tintín comienza a tener relevancia mundial hasta convertirse el uno de los mayores iconos mundiales del cómic. En todas sus historietas Hergé desarrolló un estilo inconfundible de realizar y dibujar viñetas que marcó definió el cómic franco- belga como uno de los estandartes del cómic europeo y marcó a la industria del cómic mundial. Las historias auto- conclusivas, la estética luminosa y el uso de colores pasteles limpios y sin sombras se denominó *Línea Clara* de Hergé que ha sido seguida por multitud de autores del cómic. “Chat en directo con Álex de la Iglesia”, *Web de Calle 13*, en <<http://www.calle13-es.com/chat/iglesia.htm>> [consultada: 06-10-2004]; FRATTINI, Eric y PALMER, Óscar, *Guía básica del cómic*, op. cit. páginas 91, 92, 192 y 193; COSTA, Toni, *El diccionario de Tintín A- M*, Editorial Juventud, Barcelona, 1996; COSTA, Toni, *El diccionario de Tintín N-Z*, Editorial Juventud, Barcelona, 1996; HERGÉ, *Las aventuras de Tintín. Objetivo: La Luna*, Editorial Juventud, Barcelona, 1997.

mencionado, *Asunto Castafiore*. Como hemos visto en apartados anteriores esta historieta, publicada en prensa, trataba sobre el primer ejemplar del famoso cómic de Hergé *Las joyas de la Castafiore* pertenecientes a *Las aventuras de Tintín*.

Las preferencias de Álex hacia este autor se pueden observar en *Acción mutante*, donde la ya comentada secuencia de la boda nos ofrece una rica gama de colores pasteles que recuerdan al uso del color que hacía Hergé en sus comics, con la famosa *Línea Clara de Hergé*. Recordamos que esta secuencia también tenía influencia estética en el tebeo español, lo que le hace ser una original mezcla de influencias con un gran sello de autor, por parte del cineasta vasco.

No obstante, las influencias de este autor en esta película no acaban aquí. Debemos volver otra vez al paquete de Tripis de la parodia spot que introduce Álex, donde si nos fijamos bien podemos ver en la portada de dicho envoltorio al conocido perro de Tintín, Milú, y a los inefables hermanos Hernández y Fernández, en un guiño homenaje al famoso cómic de Hergé, *Tintín*.



El paquete de Choco Tripis esconde la presencia de los policías Hernández y Fernández y del perro Milú

Sin embargo, la presencia de Hergé no acaba en *Acción mutante*. En *Crimen Ferpecto* hallamos una significativa referencia al autor belga. Concretamente, se da este uso intertextual en una secuencia en la que Rafael, el gran vendedor del

filme, está preparando un plan “ferpecto” en el que simulará su propia muerte. En este momento aparece el fantasma verde de Don Antonio (su alter ego y antiguo rival) vestido con un extraño traje. Al verlo con tal atuendo Rafael le pregunta que porque lleva ese traje y Don Antonio le responde que él no lo sabe puesto que lo tendría que saber Rafael ya que él (el fantasma) forma parte de su cabeza. Si nos fijamos bien en el traje y hemos leído montones de veces *Las aventuras de Tintín*, observaremos que el citado traje aparece en el volumen de Tintín *Objetivo: La Luna* cuando los incorregibles policías Hernández y Fernández intentan colarse en las instalaciones secretas para viajar al espacio vestidos con el mismo extraño traje. Es más, el traje de la película tiene hasta los detalles más peculiares calcados del dibujo de Hergé, como unos mocasines con una bola de hilo en la punta, el extravagante sombrero rojo o la casaca de cuello alto y botones, entre otros detalles. Ahora bien, si leemos el cómic veremos que los policías se han puesto el traje creyendo que es un traje popular sildavio (Sildavia es un país centroeuropeo inventado por Hergé). No obstante, un personaje les comenta que el traje no es sildavio sino que se trata de un traje popular griego. Con el ridículo de los hermanos Hernández y Fernández y sus atuendos Hergé juega en casi todos los volúmenes de *Tintín*. En esta secuencia de *Crimen Ferpecto* Álex podría haber copiado el traje popular griego de un libro de costumbres y vestimentas populares de Grecia, algo poco probable si tenemos en cuenta que estamos ante un gran admirador de Hergé y su obra, que con toda seguridad está haciendo un homenaje al humor absurdo del genio belga y a sus entrañables personajes.

No va a ser la única referencia a la escuela franco- belga de realizar viñetas, puesto que hallamos una referencia obvia a René Goscinny en su filmografía, porque el título de su obra *Crimen Ferpecto*, encierra un particular homenaje al cómic de Astérix *Los laureles del César*, escrito por el propio Goscinny y dibujado por Uderzo, en el que el personaje de Obélix se emborracha y repite continuamente la palabra “ferpectamente”.²³

²³ Goscinny es uno de las figuras más importantes de la historia del cómic europeo. Su título más conocido se inició en 1959 en el primer número de la revista *Pilote* junto con el dibujante Alberto Uderzo, nos referimos al cómic de humor *Astérix el Galo*, una colección sobre un pueblo irreductible al poder romano, que cuenta con míticos personajes como el propio Astérix, Obélix, César, Abraracurcix, etc. y títulos como emblemáticos como *Astérix y Cleopatra*, *Astérix en Hispania*, *Los laureles del César* o *Las doce pruebas de Astérix*, entre otros. Esta obra que se ha convertido en uno de los grandes iconos del cómic mundial gracias a su excelente y clásico



Fotogramas de *Crimen Ferpecto* con el fantasma de D. Antonio vistiendo un traje prácticamente idéntico al que llevan Hernández y Fernández en esta viñeta de *Objetivo: la Luna*



Tiras del cómic *Los laureles del César* de Goscinny y Uderzo en el que se puede ver cómo tanto Astérix y Obélix utilizan la palabra “ferpecto”, que forma parte del título de la película de Alex de la Iglesia

Por otra parte, podemos citar la presencia de un muñeco de *Popeye*, creado por Segar, en el tiouvivo de la fama del museo de cera en *Muertos de risa*, como un

dibujo y sobretodo a sus desternillantes guiones con múltiples lecturas, tanto para niños como para adultos. Además de esta colección que continuó Uderzo tras su muerte en 1977, Goscinny había guionizado anteriormente junto con el dibujante Morris la conocida saga del oeste *Lucky Luke*, que vivió sus momentos más inolvidables con la creación memorables secundarios como los Dalton o Ran Tan Plan. FRATTINI, Eric y PALMER, Óscar, *Guía básica del cómic*, op. cit. páginas 88 y 89; GOSCINNY, René y UDERZO, Alberto., *Astérix. Los laureles del César*, Grijalbo/Dargaud, Barcelona, 1980.

elemento decorativo cómico que viene muy bien para contextualizar la situación.²⁴

Por último, hay que mencionar que en la película *800 Balas*, Sancho Gracia menciona el nombre de un filme rodado en Almería (que en realidad no existe), *100 Balas*, que precisamente coincide con el nombre de un cómic con el mismo título de Eduardo Risso y Brian Azzarello.²⁵ La verdad es que no sabemos si Álex tenía conciencia de este cómic cuando escribió el filme, por lo que solo nos queda preguntarnos si es o no pura coincidencia.

Además de todas estas claras referencias al cómic tan evidentes y puntuales existen otras relaciones con el mundo de la viñeta en el cine de Alex de la Iglesia. Nos referimos a aspectos más generales que son deudores de los orígenes como dibujante del cineasta. Las composiciones estáticas muy bien cuidadas haciendo uso de la profundidad de campo y la puesta en escena son comunes en todos los filmes del director. Este estatismo es sí cabe más relevante en *Acción mutante* como ya hemos advertido. También en esta obra se aprecian múltiples cortinillas de sustitución muy al estilo de *La guerra de las galaxias* (EE.UU. 1977) de George Lucas, filme del que es gran deudor Alex de la Iglesia. Al ser un director que trata sobre todo el género de la comedia, aunque de forma híbrida, también hace uso de los efectos de sonido exagerados a modo de onomatopeyas como el sonido del monstruo devorador cuando Mónica Cervera obliga a tener sexo al pobre vendedor Rafael en *Crimen Ferpecto*.

²⁴ Tras dibujar tiras sobre un personaje basado en Charlot de Charles Chaplin en el Chicago Herald, Segar inició su serie propia, *Thimble Theatre*, con personajes como la chica Olive Oyl, su hermano Castor y su novio Ham Gravy. Pero el gran éxito de la saga comenzó en 1929 con la inclusión de marinero tuerto llamado Popeye como personaje secundario que poco a poco se hizo con el protagonismo de la serie. Popeye era un tipo violento que tenía una fuerza descomunal por una bebida mágica que ingería (luego sustituida por espinacas). Su fama llegó a los dibujos animados y más tarde al cine. Segar dotó su obra de mezcla de comedia, aventura y drama muy eficaz que fue continuada tras su muerte en 1938, donde autores como Tom Sims y Bela Zaboly dulcificaron a Popeye hasta convertirlo en un personaje más afín al público infantil. FRATTINI, Eric y PALMER, Óscar, *Guía básica del cómic*, op. cit. páginas 153 y 154.

²⁵ Serie abierta de comics creada en 2000 por el guionista Brian Azzarello y el dibujante Eduardo Risso para el sello Vértigo de la DC. *100 balas* trata sobre una historia de agentes secretos y conspiraciones en el Estados Unidos actual, donde se dan cita todo tipo de personajes, casi todos ellos perdedores de la vida como timadores de poca monta, matones, drogadictos, etc. Esta obra recibió un Premio Eisner en 2001 al mejor argumento. SPIFF, SERRANO, J.A., y CHAVES, Marta, "100 Balas", *Guía del cómic.com* en <<http://www.guiadelcomic.com/comics/100balas.htm>> [consultada: 13-12-2004].

5. EL TEBEO FÍLMICO QUE MARCA TENDENCIA

Tras este análisis de la obra cinematográfica de Álex de la Iglesia y su relación con el mundo del cómic hemos podido comprobar la importancia de este medio artístico en las películas de este director, hallando una gran variedad de referencias al arte de las viñetas, donde destacan autores y géneros de una amplia gama como: los superhéroes de las compañías Marvel y DC del cómic norteamericano; Hergé, Goscinny, Uderzo y Moebius de la escuela franco-belga; o el tebeo clásico español, entre otros. Todos estos nombres ratifican como gran lector y conocedor del noveno arte al cineasta vasco, que refleja en casi todas sus películas referencias o en algunos casos reminiscencias de un medio del que siente gran devoción y en el que se inició antes de ser un consagrado director de cine.

Sin embargo, como ya adelantábamos al principio, casi todas las presencias e influencias del cómic en su cine tienen un uso no apropiacionista de las fuentes originales. Es decir, Álex de Iglesia se inspira o recoge una referencia de un cómic y no plasmar la fuente original tal cual, sino que transforma la influencia haciéndola suya propia, filtrándola a través de su mente y dándole el toque *made in Álex de la Iglesia* convirtiéndose en uno de los distintivos de su sello de autor.

De esta forma la intertextualidad adquiere un mayor grado de originalidad, puesto que el director bilbaíno se convierte en una esponja de influencias de otras artes que filtra y traslada al peculiar mundo de sus filmes conformando un complejo metalenguaje. Es sin duda, un clarividente ejemplo del significado de intertexto como indicaba la teórica Julia Kristeva, entre otros autores.²⁶

²⁶ Para la psicoanalista franco-búlgara Julia Kristeva la intertextualidad es la transposición de uno o más sistemas de representación a otro, acompañada por una nueva articulación enunciativa y denotativa. Ella afirma que la intertextualidad no se puede reducir sólo a las posibles influencias de un autor a otro, ni circunscribir a las fuentes filológicas de cualquier texto. Como bien indica Robert Stam en su obra *Teorías del cine*, la teoría de la intertextualidad hay que entenderla como una respuesta a las limitaciones del análisis del texto y de la teoría de los géneros. En dicha obra, Stam habla sobre las ventajas de la intertextualidad frente a los géneros como: el carácter circular, cerrado y pasivo del género; o la flexibilidad, actividad y el carácter transversal de la intertextualidad, al comparar ésta las relaciones entre textos sean de la disciplina que sean. KRISTEVA, Julia, *Semiótica 1*, Fundamentos, Madrid, 1978, pág. 190; KRISTEVA, Julia, *The revolution in poetic language*, Columbia University Press, Nueva York, 1984, págs. 59,60; STAM, Robert, *Teorías del cine*, Paidós Comunicación, Barcelona, 2001, págs. 235-246; STAM, Robert; BURGOYNE, Robert; FLITTERMAN-LEWIS, Sandy, *Nuevos conceptos de la teoría del cine*, Paidós, Barcelona, 1999, págs. 211-250; POYATO, Pedro, *Introducción a la teoría*

Las películas de Álex de la Iglesia tienen un denominador común muy evidente y es que todas ellas pertenecen al mundo creado e ideado por él mismo. Un contexto exagerado y disparatado donde se desenvuelven muy bien personajes llevados al límite como absurdos terroristas mutantes, locos santeros, curas satánicos o terroríficos vecinos, entre otros. Un ambiente cómico-grotesco tan cercano al esperpento que parece extraído de una viñeta y cuyos personajes de papel parecen haberse hecho de carne y hueso en lo que no es otra cosa que una sátira-parodia de situaciones de la vida real.

La mundología de este autor que tiene la intertextualidad del cómic como uno de sus pilares se completa con las referencias artísticas del cine y de la televisión y supone un claro baluarte a la hora de entender la intromisión del tebeo dentro de nuestro cine. De la Iglesia recoge elementos de otros cineastas precursores del cómic dentro del cine como son Jess Franco y Pedro Almodóvar para ir todavía más lejos y aunar el mestizaje del cómic y el cine con el fenómeno *freak*.^{27 28}

Esta particular mezcla interdisciplinar es continuada por otros autores del panorama cinematográfico español como es el caso de Javier Fesser con una propuesta estética muy cercana al propio De la Iglesia como se aprecia en títulos como *El milagro de P. Tinto* (España, 1998) o *La gran aventura de Mortadelo y Filemón* (España, 2003); Miguel Bardem con *La mujer más fea del mundo* (España, 1999) o *Mortadelo y Filemón: Misión salvar la tierra* (España, 2008); Juanma Bajo Ulloa con *Airbag* (España, Alemania, Portugal, 1997); el propio Santiago Segura con su trilogía del antihéroe chabacano José Luis Torrente; Daniel Monzón con *El corazón del guerrero* (España, 2000); o también el joven chileno Nicolás López, el cual ha realizado dos filmes en coproducción española

y análisis de la imagen fo-cinema-tográfica, Grupo Editorial Universitario, Granada, 2006, págs. 104-108.

²⁷ En el cine de Jess Franco se atisban claras influencias del tebeo erótico, de terror y de ciencia ficción. Sólo basta que recordemos algunos de sus filmes como *Miss muerte* (España, Francia, 1965), *Bésame monstruo* (España, Alemania, 1967) o *El caso de las dos bellezas* (España, Alemania, 1967). PÉREZ FRANCO, Neftalí, *El cine español (1977 – 2008) y el cómic. Adaptaciones y relaciones intertextuales*, dirigida por Agustín Gómez Gómez y Francisco Javier Ruiz San Miguel, Universidad de Málaga, 2010, (Inédito).

²⁸ Almodóvar realiza sus primeros pinitos como escritor de historietas en revistas como la citada *El Víbora*, *Star* o *Vibraciones*, algo que queda plasmado en su filmografía más incipiente como se aprecia en títulos como *Pepi, Luci, Bom y otras chicas del montón*, (España, 1980), *Qué hecho yo para merecer esto*, (España, 1984), *Átame!* (España, 1990) o *Kika* (España, Francia, 1993). PÉREZ FRANCO, Neftalí, *El cine español (1977 – 2008) y el cómic. Adaptaciones y relaciones intertextuales*, dirigida por Agustín Gómez Gómez y Francisco Javier Ruiz San Miguel, Universidad de Málaga, 2010, (Inédito).

con una interesante proposición fílmica donde cómic y cine se confunden, dando un paso más en la vuelta de tuerca de la influencia del tebeo en el cine español.²⁹

Los estereotipos cómicos, el fenómeno *freak*, los homenajes y guiños ocultos en un particular metalenguaje, la espectacular dirección artística llevada a cabo por José Luís Arrizabalaga y Biaffra, más otros recursos aquí analizados, hacen de Alex de la Iglesia el director con más influencia del cómic dentro del cine español y un referente principal a la hora de marcar tendencia dentro de este campo.

²⁹ Esta fusión de cine y cómic se puede percibir en las dos obras filmadas hasta el momento por este realizador, *Promedio rojo* (España, Chile, 2004) y *Santos* (España, Chile, Japón, 2008).