

Atolladero (1995): el wéstern futurista que tiende puentes entre el cómic y el cine

Los jóvenes siempre creen

que las mejores cosas

están ocurriendo en otro lugar...

Película *Atolladero* (1995, Óscar Aibar)

1. Cómic español y cine

El cine español ha mantenido a lo largo de su historia una relación fluida con el universo del cómic. Las viñetas han servido como lugar de inspiración a numerosos directores, haciendo que grandes clásicos del papel dieran el salto al fotograma. Es el caso de *Anacleto, agente secreto*, personaje de Manuel Vázquez adaptado por Javier Ruiz Caldera en 2015, o *Zipi y Zape*. Los hermanos creados por Josep Escobar han sido llevados al cine en los últimos años por Oskar Santos con *Zipi y Zape y el club de la canica* (2013) o *Zipi y Zape y la isla del capitán* (2016). Las conexiones entre ambos medios son muy amplias, tanto en lo que respecta al plano narrativo como a nivel estético, ya que “ambos comparten un carácter eminentemente visual, y por tanto hallan puntos en común a la hora de establecer trasvases” (Revert, 2016: 147). A lo largo del siglo XX los dos vehículos de expresión han tenido numerosas tangencias. Diferentes autoras y autores han trabajado en ellos al mismo tiempo o en distintas etapas de su

carrera, desde el propio Josep Escobar, “uno de los pioneros de la animación española más prolífico” (Pagès, 2019: 175) hasta Marika Vila. Esta última trabajó en la productora EQUIP “al mismo tiempo que seguía realizando ilustración” (Gracia Lana, 2019: 135). Los vínculos entre ambas manifestaciones son cada vez mayores gracias a los avances técnicos, de manera que:

El reducido margen de manipulación que permitía la imagen cinematográfica en su formato analógico ha dado paso a un contexto renovado en el que la tecnología digital ha transformado radicalmente los procesos de producción, haciendo que la imagen cinematográfica sea completamente maleable y multiplicando sus posibilidades formales (Revert, 2016: 147).

Asimismo, las productoras cinematográficas han apreciado las amplias posibilidades que supone transferir a la gran pantalla licencias procedentes del mundo de las viñetas, llevando hasta las butacas a numerosos lectores y admiradores de los personajes en papel. La historia reciente del cine español nos deja varios ejemplos exitosos de adaptación de historias surgidas en revistas y álbumes: *Makinavaja, el último choriso*, adaptación del personaje creado por Ivà, fue la película española más vista en 1992 y el único film nacional que se situó entre los treinta con más taquilla (Fernández Rubio, 21/01/1993). *La gran aventura de Mortadelo y Filemón*, estrenada poco más de veinte años después, en 2003, se convirtió en la segunda película española con más recaudación de la historia. Veintidós millones de euros que solo había superado *Los otros* (2001), de Alejandro Amenábar (EFE, 30/04/2003). Más recientemente *Polar* (2012), relato desarrollado por el historietista Víctor Santos, ha encontrado también un hueco en el territorio de la adaptación. Estrenada en 2019, la película se ha desarrollado para la plataforma de *streaming* Netflix. Ha contado en la dirección con Jonas Åkerlund y se ha realizado gracias a un elenco compuesto por

actores como Mads Mikkelsen y Vanessa Hudgens.

2. Miguel Ángel Martín y Óscar Aibar

Los autores más característicos de los años noventa no han sido una excepción a los vínculos con el fotograma o el universo de la adaptación cinematográfica. El director de cine Santiago Segura actuó como guionista de cómics pornográficos en *El Víbora*, mientras que Miguel Ángel Martín fue uno de los pocos historietistas que pudo desarrollar a finales del siglo XX principalmente su carrera dentro del formato revista. Trabajó también para *El Víbora*, además de para publicaciones como *Tótem El Comix*, convirtiéndose en uno de los emblemas de la revista de Ediciones La Cúpula. Para ella desarrolló series como *Rubber Flesh*, *Cyber-freak*, *Third Wave* o *Bitch* en las que cotidianiza temas como la violencia y el sexo (Gracia Lana, 2017).

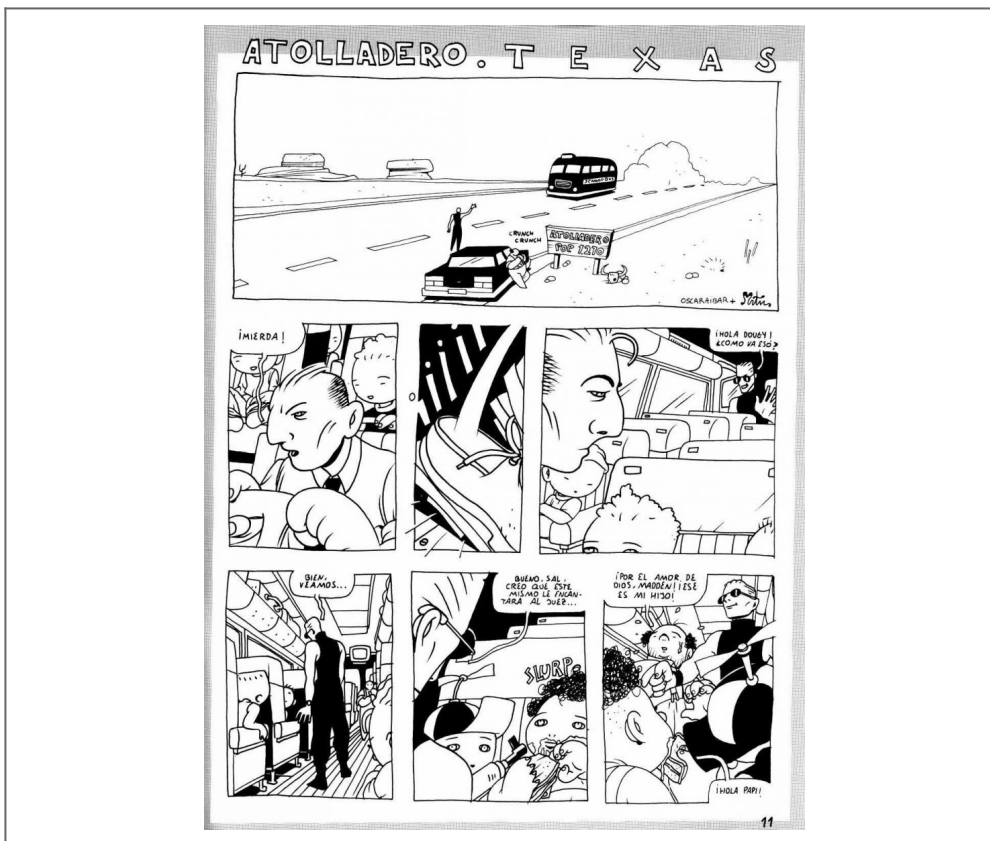


Fig. 1. Página inicial de *Atolladero Texas* en la revista *Makoki*.

Dos hombres acceden a un autobús escolar para llevarse con ellos a uno de los niños.

El autor colaboró también con la revista *Makoki*. Su nombre homenajeaba al personaje desarrollado por Miguel Gallardo y Juan Mediavilla y tuvo dos épocas diferenciadas. La primera se inició en 1982 con una editorial que comenzaba buscando divertir a los lectores “con las páginas de Makoki y compañía que estos sí que tienen una existencia movida...” (J. R., 1982: 4). Además del dibujante y el guionista de la criatura, participaron en esta etapa autores como Azagra, Montesol o Simónides. El regreso de la publicación se produjo en 1989, cuatro años después del cierre del magacín inicial y tras unas “vacaciones clínicas” (Editorial, 1989: 3). Repetían firmas como Azagra en un producto caracterizado por la irreverencia que mostraba hacia todo el *establishment*. En palabras de Óscar Aibar: “el ambiente de *Makoki* era diferente al de otras revistas; como el de una nube de humo blanco de porros, era un ambiente creativo increíble, y todo lo que intentábamos hacer era muy transgresor” (Mollá, julio-diciembre 2013: 53)

Miguel Ángel Martín pudo desarrollar en *Makoki* la serie *Brian the Brain*, una de las más conocidas del historietista. Relato de un niño telépata con el cerebro fuera del cráneo, al que un simple golpe con una pelota puede provocarle consecuencias catastróficas. Se trata de un relato crudo que narra las dificultades que supone para el personaje el desarrollo de su infancia con una cierta normalidad. Las drogas, la tecnología o la muerte, temas profusamente tratados por Martín, se insertan en las viñetas de manera tan trágica como, muchas veces, cotidianizada.

Dentro de esta producción para la revista se encuadra *Atolladero Texas* [fig. 1], con guion de Óscar Aibar y publicada en cuatro números de la segunda época de la revista: nueve, veintitrés, veinticinco y treinta y dos. Los dos autores, «corresponsales en el centro del horror que, en un

trabajo que jamás ganará el Pulitzer, reflejan de modo cristalino la esencia de la América más miserable. De esa América que muy pocos han querido intuir y que nadie, hasta ahora, había osado retratar en todo su esplendor» (Sánchez Navarro, 1995). En el número nueve de la revista se introduce ya un lugar sin ley, abandonado y desértico, en el que las autoridades judiciales, la policía y los lugareños configuran una trama despreciable que implica pornografía infantil, violación, maltrato y asesinato de menores. Detrás de todo ello se encuentra el Juez Wedley, cacique del paraje. El capítulo incluido en el número veintitrés de la revista avanza en lo infame del lugar y en la podredumbre moral de los personajes. Una niña abandonada (a la que su madre visita solo de vez en cuando) y que recibe abusos de su cuidador, termina acabando tanto con la vida de este como con la de su progenitora. En el ejemplar veinticinco, se publica un breve relato de un hombre que termina por casualidad en el entorno. Se trata de un ladrón de bancos herido, que recala en casa de un aborigen norteamericano, abusa de su confianza y viola a su hija. La mujer ha fallecido en verdad hace mucho y se descubre como una momia cuidada por su padre. Cuando el pene se introduce en la vagina de la mujer-momia, aparece una serpiente que secciona el miembro del atracador.

Por último, en el número treinta y dos de *Makoki* se produce una verdadera orgía de sangre, muerte y parafilias sexuales, que incluye zoofilia, peleas de perros, asesinatos y violaciones. El juez y sus asistentes no son castigados y el ayudante del *sheriff*, que buscaba dejar atrás el pueblo y emprender una nueva vida, muere de manera absurda y atroz. La lección final viene determinada precisamente por la total ausencia de metáfora. La maldad continúa extendiéndose a sus anchas en espacios alejados de la centralidad, no-lugares, de acuerdo a la concepción que establece Marc Augé (1996). Parajes de tránsito con los que el viajero no establece una relación de pertenencia. Ámbitos entre los que se encuentran pequeños pueblos, moteles y bares de carretera. Emplazamientos

alejados de la centralidad. Estados Unidos en su visión más rural y estereotípica, distante de las grandes urbes.

La dureza de los temas incluidos enlaza con los contemplados en otras producciones por Martín y, al igual que en ellos, la representación gráfica se caracteriza por una limpieza en el dibujo que recuerda a la *ligne claire*, propia de autores como Hergé. El contraste entre el contenido y la forma, potencia la inquietud que suscita la lectura.

3. *Atolladero* en la gran pantalla: la adaptación cinematográfica

Atolladero Texas se constituye como una historieta en la que guionista y dibujante aúnan intereses. Bebe de muchos elementos definidos en la trayectoria de Miguel Ángel Martín y enlaza con el interés y el trabajo de Óscar Aibar en el territorio del cómic. En 1995 el cineasta decidió comenzar una nueva aventura creativa, apostar por un formato para él inédito sin desprenderse de uno de sus proyectos más personales. La adaptación al cine de *Atolladero Texas* significó para el guionista un reto tanto profesional como personal. Supuso además romper con una industria que, en el caso español, había optado por un tipo de películas alejadas de las pretensiones de Aibar. Hacer cine de acción parecía limitado a las superproducciones norteamericanas, sin embargo, existieron títulos que decidieron romper con los cánones establecidos. Los resultados fueron dispares, pero en todos los casos es necesario reivindicar la valentía de directores que en aquellos años aportaron variedad al panorama fílmico nacional.

Atolladero fue su ópera prima, pero el guionista no era nuevo en el mundo del audiovisual. Con anterioridad fue el autor de tres cortometrajes; *600*, *Lo que vio el jardinero* y *Chihuahua*: “mi sueño era dirigir y comencé a hacer cortos en la facultad:

600, que no es más que un trabajo de clase, tipo *American Graffiti*, años 60, una cosa desastrosa, hecha en vídeo. Luego ya hice uno en 16 mm (*Lo que vio el jardinero*, 1991) y otro en 35 de boxeo, con Jorge Sanz, Perico Fernández..., *Chihuahua* (1993), que estuvo un año en salas de cine” (Acín, 19/06/2009).

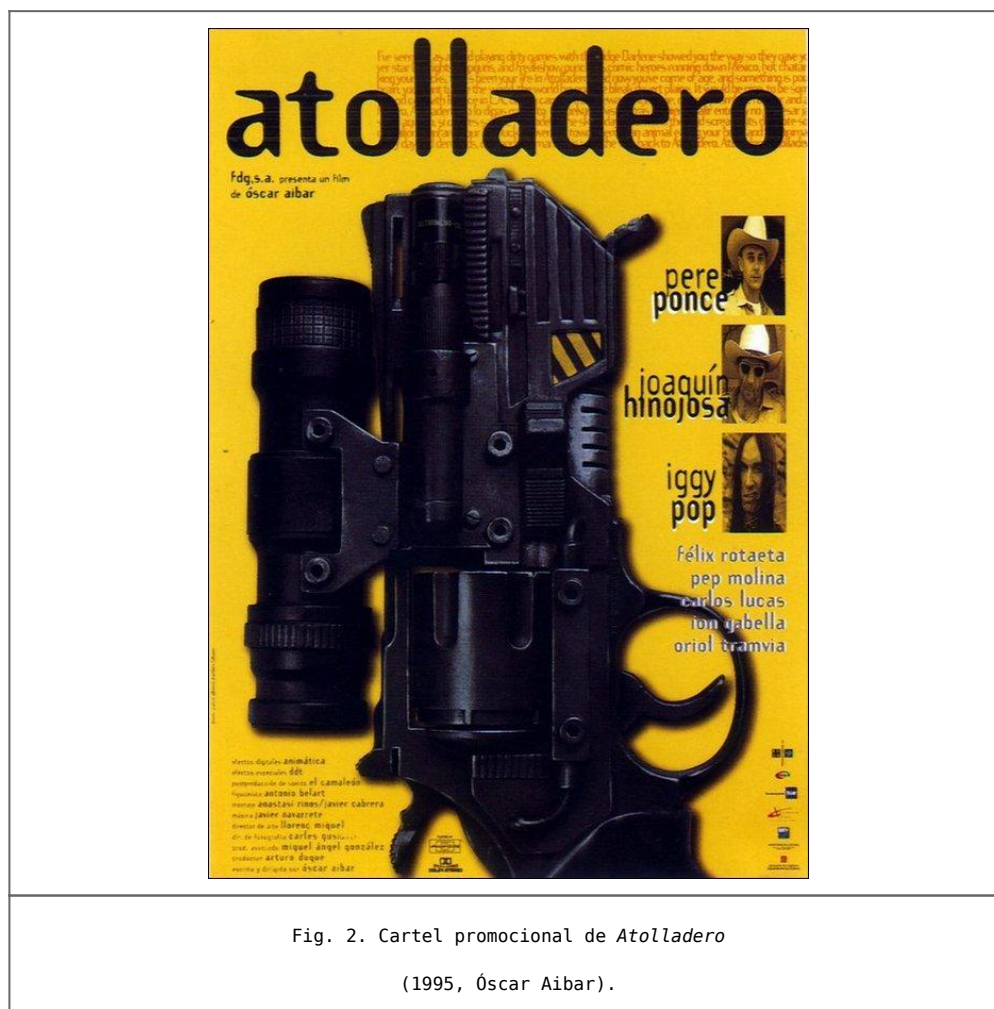


Fig. 2. Cartel promocional de *Atolladero*
(1995, Óscar Aibar).

Aibar se puso al frente del guion y la dirección en su primer largometraje, [fig. 2] para el que se rodeó de intérpretes variopintos: Pere Ponce (Lenny), Joaquín Hinojosa (Nick) –*La trastienda* (1975), *Camada negra* (1977), *Tigres de papel* (1977), *Elisa, vida mía* (1977)-, Félix Rotaeta (Sal), Carlos Lucas (Stampy), Ion Gabella (Vince), Oriol Tramvia (predicador), Benito Pocino (lugareño) o Ariadna Gil (india). Mención aparte merece la intervención del músico de rock y actor estadounidense Iggy Pop, quien ya había estado presente en el éxito de Martin Scorsese *El color del dinero* (*The color of money*, 1986). En esta ocasión no solo se mete en el papel

del asesino Madden, sino que además pone voz a la canción *Atolladero song*, aparecida al comienzo de la película. Una colaboración que, como cuenta el propio director, resultó bastante fácil: “Estaba un día paseando por las Ramblas cuando vi los carteles del *American Caesar* de Iggy y me dije: ‘Es perfecto para el personaje de Madden’. Un amigo mío tradujo el guion y se lo mandamos, al tío le gustó y vino, así como te lo cuento” (Acín, 19/06/2009). El apartado musical quedó en manos de Javier Navarrete, mientras que Carles Gusi se hizo cargo de la fotografía. El apartado técnico sobresalió notablemente, logrando una atmósfera cercana al universo creado en el cómic. A nivel estético, como define Débora Madrid (2020): “en la traslación cinematográfica de la historieta, Áibar parece mantener esa asepsia estética con la utilización de una fotografía de colores escasamente saturados y contrastados”.

Ubicada temporalmente en el año 2048, la historia tiene lugar en un recóndito rincón del desierto norteamericano de Texas, cerca de la frontera mejicana, llamado Atolladero. Allí conviven una serie de individuos atrapados en un callejón sin salida, cuya existencia se basa en el hastío y la miseria. Cuando uno de ellos, Lennie, el ayudante del *sheriff*, manifiesta su deseo de marcharse para ingresar en la academia de policía de Los Ángeles, se dará cuenta que para hacerlo tendrá que pedir permiso al juez Wedley, quien controla todo el territorio. De esta manera, la historia supone una traslación directa de la establecida en el tebeo. Al igual que en este, el argumento se desarrolla un espacio caracterizado por la ausencia de fronteras naturales, donde parece que el tiempo se ha congelado para todos sus habitantes. La sensación está acorde con el guion de la historieta, y para ello eligieron como escenario uno de los parajes que mejor se adaptaba a estas características: las Bardenas Reales (Navarra). La idea primigenia sin embargo era otra. Aibar hubiera preferido rodar en el desierto de Tabernas (Almería), escenario de numerosos rodajes cinematográficos y publicitarios. El hecho de llevar a cabo la producción desde

Barcelona y no en Madrid fue uno de los principales motivos para el cambio (I. F. A., 30/11/2010).

En todo caso, una apuesta arriesgada en muchos sentidos, el primero de ellos el eclecticismo que envuelve a toda la película. La mezcla entre western futurista, ciencia ficción e historia de policías da como resultado un cóctel que, en el terreno cinematográfico, se desenvuelve entre aciertos y carencias, muchos de ellos vinculados con el propio trasvase que supone la adaptación del cómic a la gran pantalla. La osadía y la transgresión siguen estando presentes, sobre todo en relación con el apartado interpretativo, pero se suavizan muchas de las acciones de la historieta. El guion del largometraje es más pausado, contemplativo, prescindiendo de escenas excesivamente violentas y extremas. Una postura que, en ocasiones, da peso a unos diálogos que se alejan del tono gamberro del producto original.

Atolladero está formado por personajes de lo más variopinto, autoridades y criminales que acaban por compartir el mismo rol. Policías locales que todavía creen en una justicia impartida, en el caso de la localidad texana, por un individuo pedófilo y decrépito, que lucha por sobrevivir con la ayuda de su alcohólico médico y toda una serie de utensilios biomecánicos. Su sicario personal -un "jodido maldito tío"- (Palou, 25/10/1994) está interpretado por el rockero estadounidense Iggy Pop, quien aporta uno de los múltiples toques *cyberpunk* presentes en la cinta. El propio pueblo, convertido en un personaje más de la trama, tiene género masculino: en las escasas ocasiones en las que aparece una mujer, esta queda relegada al papel de prostituta.

El largometraje resulta agobiante y distante a partes iguales, con una división en cuatro capítulos -"los hombres", "los perros", "las pistolas" y "los reptiles"- que sirve para caracterizar la esencia de Atolladero. Sus paralelismos con productos de cineastas como Quentin Tarantino o Robert Rodríguez resultan evidentes, e incluso el propio Aibar admite

el vínculo con la obra de otro director español coetáneo, Álex de la Iglesia:

[...] el auténtico pionero de un cine español diferente fue Álex (de la Iglesia). Todos vimos una puerta ahí cuando de repente pudo levantar Acción mutante, en la que yo aparezco haciendo de minero del espacio... Fue increíble ver que ese cine que nos gustaba lo podíamos hacer. Y realmente fue entonces cuando me decidí a escribir el guión. Antes de que (Álex de la Iglesia) comenzara a el rodaje, yo ya me dije: "Tengo que hacer mi película de ciencia-ficción". Ya en aquella época Álex era un personaje muy carismático, un tío con una inteligencia fuera de lo común y un carisma brutal (Acín, 19/06/2009).

Atolladero juega con todos estos elementos, creando una ficción que apenas conoce límites creativos. Muestra la dicotomía entre un espacio que apenas ha evolucionado y un mundo exterior completamente distinto. No obstante, las últimas tecnologías, a diferencia del tren de alta velocidad que aparece al comienzo de la cinta, sí que han hecho parada en algunos aspectos de la vida en la pequeña localidad. El más evidente, sin duda, es el equipamiento utilizado por el *sheriff* y su ayudante. La pantalla instalada en el coche policial es todo un homenaje a los clásicos videojuegos, mientras que el seguimiento que llevan a cabo por los oleoductos recuerda a la estética futurista inaugurada con *Tron* (1982). En este sentido, no hay vínculo directo con el cómic *Atolladero Texas*, pero sí con la propia obra de Miguel Ángel Martín, en la que, como hemos comentado, la tecnología juega un papel capital.

A pesar de su tibia acogida por parte del público tras su estreno en 1997, el largometraje resultó del agrado de la crítica, e incluso logró alzarse con varios galardones:

Sección oficial de los festivales internacionales de cine de Oporto, Sitges, Berlín (Cine fantástico) y Gijón; Premio a la Mejor Película, al Mejor Actor (Pere Ponce) y Premio Especial del Público en el Festival Internacional de Cine Fantástico de Burgos; Premio Ciudad de Barcelona de Cinematografía, o el Premio al Mejor Director en el Festival de Cine Fantástico y de Ciencia Ficción de Roma. Distinciones con las que se recompensó una labor ardua y arriesgada, condicionada a su vez por la complejidad que adquieren este tipo de tránsitos entre medios:

al hablar de adaptaciones de cómic, la gente piensa que es más fácil porque son dibujos, pero es tan complicado como adaptar una novela, un cuento o cualquier otra cosa. No tiene absolutamente nada que ver la imagen en movimiento, imagen real, con lo que es un cómic. [...] Es muy, muy difícil que una adaptación supere a un original (Mollá, 2013: 57).

El reto que supuso para Óscar Aibar *Atolladero* condicionó su producción posterior y, aunque volvió a repetir con muchos de los intérpretes con los que había trabajado en esta, tardó ocho años en volver a rodar un largometraje (*Platillos volantes*, 2003). Tras *La máquina de bailar* (2006), su homenaje por antonomasia al universo del noveno arte llegó con *El gran Vázquez* (2010). En esta última adaptaba la vida de Manuel Vázquez Gallego, historietista cómico que desarrolló su carrera en Editorial Bruguera. Lo que buscó el director con el film fue “hablar de los autores, ver el universo fascinante que envolvía a los cómics, cómo se gestaban, cómo se producían, cómo vivían los dibujantes” (De la Fuente, 2010).

4. Conclusiones

De esta manera, la adaptación de *Atolladero Texas* supuso un reto superado con éxito por parte de Óscar Aibar. El cómic

desarrollado junto a Miguel Ángel Martín para la segunda etapa de la revista *Makoki* sirvió como cimiento para la creación de la película. “*Atolladero* sigue manteniendo el aroma solitario y asfixiante de la ambientación desértica al estilo wéstern que ostentaba el cómic original” (Madrid, 2020). Nos encontramos ante un lugar inhóspito, desolado y hostil, que muestra lo más deleznable del género humano. Personajes sin futuro condenados a una convivencia disfuncional. Una mezcla de distintos géneros que funcionó especialmente para la crítica, pero que tuvo poca recepción por parte del público. La película mitiga el tono duro de la historieta en muchas de sus escenas, pero mantiene la esencia transgresora de esta.

Atolladero se constituye como un no-lugar, de acuerdo a la terminología establecida Marc Augé (1996). Un espacio de tránsito alejado de la centralidad, como una estación de tren o un aeropuerto, en el que solo pararíamos para tomar un avituallamiento, ir al baño y continuar nuestro camino. Se dan cita prácticas degeneradas que se amparan en la condición de marginalidad del paraje. La Real Academia Española de la Lengua utiliza para la definición de “atolladero” (tomado como sinónimo de “atascadero”) la palabra “lodazal”. Una vez que se entra en él, cuando el no-lugar se convierte en algo más, resulta imposible escapar. El fango de la jerarquía de la podredumbre moral ciega e impide el movimiento. *Atolladero* constituye una buena muestra de lo que se puede generar en los arces, los bordes que contrastan con aquello que consideramos dentro de la normalidad. Un cómic y una ópera prima que aportan la lectura de un ámbito que abarca de lo atávico en las viñetas al *cyberpunk* en el fotograma. La condición humana retratada en sus horas más bajas y, quizás, más reales.