

Fernando de Felipe: una firma personal durante los años noventa¹

Fernando de Felipe: a personal signature during the nineties

JULIO A. GRACIA LANA

Universidad de Zaragoza

Julio Gracia Lana es doctor en Historia del Arte y profesor de dicha disciplina en la Universidad de Zaragoza. Ha actuado como coordinador en varias obras y ha publicado libros entre los que se encuentran *Las revistas como escuela de vida* (2019) o *El cómic español de la democracia* (2022), el cual fue Premio Nacional de Edición Universitaria a Mejor Monografía en Artes y Humanidades. Ha escrito más de veinte capítulos de libro y artículos científicos. Sus textos se han publicado en editoriales como la Institución Fernando El Católico o Trea, así como en revistas entre las que localizamos *Artígrama*, *Con A de animación*, *Latente* o *Tebeosfera*.

Fecha de envío: 13 de marzo de 2025

Fecha de aceptación: 27 de octubre de 2025

DOI: 10.37536/cuco.2025.25.2952

¹ Este artículo se ha realizado gracias al proyecto de investigación «Catalogación y análisis histórico-artístico de la producción de Fernando de Felipe» (código: C076/2024_1, IP: Julio Gracia Lana), financiado por la Cátedra Gonzalo Borrás (Gobierno de Aragón y Universidad de Zaragoza).

Resumen

El texto analiza el grueso de la producción de Fernando de Felipe (Zaragoza, 1965), autor clave para comprender el cómic español durante los años noventa. Tras realizar *Nacido salvaje* y *ADN* con guion de Óscar Aibar, dibujó las historias en las que enfocamos nuestra aproximación: *S.O.U.L.* —sobre guiones de Vicente Rodríguez— y, en solitario, las series *Marketing & Utopía Made in USA*, *El hombre que ríe*, *Museum* y *Black Decker*. Se enmarcan en el contexto de progresiva desaparición de las revistas de cómic adulto y plantean contenidos vinculados mayoritariamente con una narrativa de género.

Palabras clave: Fernando de Felipe, años noventa, Josep Toutain, *El hombre que ríe*, *Museum*.

Abstract

This essay examines the majority of Fernando de Felipe's work (Zaragoza, 1965), a crucial author for comprehending Spanish comics in the 90s. After producing *Nacido salvaje* and *ADN*, scripted by Óscar Aibar, he drew the stories that serve as the basis of our approach: *S.O.U.L.* —scripted by Vicente Rodríguez— and, as solo works, the series *Marketing & Utopía Made in USA*, *El hombre que ríe*, *Museum* and *Black Decker*. They address topics primarily associated with genre fiction and set the context of the slow demise of adult comic magazines.

Keywords: Fernando de Felipe, the nineties, Josep Toutain, *El hombre que ríe*, *Museum*.

Cita bibliográfica

GRACIA LANA, Julio. «Fernando de Felipe: una firma personal durante los años noventa», en *CuCo*, *Cuadernos de Cómic*, n.º 25 (2025), pp. 153-180.

Here is a fruit for the crows to pluck
 For the rain to gather, for the wind to suck
 For the sun to rot, for the tree to drop
 Here is a strange and bitter crop

Strange Fruit de Billie Holiday. Canción incorporada en *S.O.U.L.*

Introducción: planteamiento y metodología

Fernando de Felipe (Zaragoza, 1965) ejerce en la actualidad como profesor de comunicación audiovisual en la Universitat Ramon Llull. Algunos alumnos, como guionistas de cine en potencia, esperan con emoción y paciencia el momento en que llegue su asignatura, no solo por las clases magistrales, sino porque han leído sus obras como historietista. Quieren conocer a la firma que les ha hecho disfrutar en un campo tan cercano al cinematográfico. Sus dos primeras producciones como autor de cómic —*Nacido salvaje* y *ADN*— fueron realizadas junto a Óscar Aibar que, años más tarde, se hizo conocido por la dirección de películas como *El gran Vázquez* (2010). Ambas obras han sido estudiadas en un artículo que hemos realizado, inédito en la actualidad, mientras que su labor audiovisual, tanto en el ámbito del guion cinematográfico como en el territorio del ensayo sobre cine y televisión, se ha publicado también como artículo en la revista *Latente*². Tal y como se refiere en dichas aproximaciones, el estado de la cuestión acerca de lo escrito sobre Fernando de Felipe se reduce especialmente a su aparición en catálogos, entre los que se encuentran *El cómic en Barcelona* y *Los 80 dibujados*³.

El objetivo principal de este texto radica en trazar un panorama por sus trabajos como autor, comenzando por *S.O.U.L.* que realiza junto a Vicente «Vicen» Rodríguez y que firma como Jaime Vane. A partir de dicha serie, planteó el desarrollo de varias historias en solitario entre las que se incluyen *El hombre que ríe*, *Marketing & Utopía Made in USA*, *Museum* y *Black Decker*. Todas ellas han sido además reeditadas recientemente por la editorial ECC en formato cartoné, constituyendo la «Biblioteca Fernando de Felipe». Han incorporado prólogos y epílogos de figuras como Antonio Altarriba⁴, Jordi Costa, Hernán Migoya, Carlos Portela, Xevi Torroella, Alberto Valle, Nacho Vigalondo y Miguel Ángel Vivas, así como

² GRACIA LANA, Julio Andrés, IRIARTE VINYAS, Julia y SÁNCHEZ BAUTISTA, Nuria. «El trabajo de Fernando de Felipe en el ámbito audiovisual. Del guion al ensayo académico», en *Latente. Revista de Historia y Estética del Audiovisual*, n.º 23 (2025), pp. 257-279. Disponible en <https://www.ull.es/revistas/index.php/latente/article/view/7314/4987>

³ VV. AA. *El cómic en Barcelona. 12 dibujantes para el siglo XXI*. Barcelona, Àmbit, 1998; ALTARRIBA, Antonio y GRACIA LANA, Julio Andrés. *Los 80 dibujados. Cómic de la movida aragonesa*. Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2023. Del 15 de octubre al 13 de noviembre del año 2022, en el marco de la Mobile Week, la Casa de la Entrevista (Alcalá de Henares) acogió la muestra «Recuerdos del porvenir. Representaciones del futuro en Marketing & Utopía, de Fernando de Felipe».

⁴ En la reedición del recopilatorio de *S.O.U.L.*, Altarriba plantea un nuevo prólogo, pero además se incorpora el que realizó originalmente para la edición de Toutain Editor. Entre ambos se genera un diálogo.

textos de Fernando de Felipe —también de Jaime Vane en *S.O.U.L.*⁵— o material adicional. Dentro de este último se incluyen bocetos o una destacada entrevista al dibujante planteada por Ivan Pintor, especialista en historieta y profesor de la Universitat Pompeu Fabra⁶. En la guarda interior de cada obra, localizamos una *playlist* con las canciones que Fernando de Felipe escuchaba mientras realizaba los cómics. Las TABLAS 1, 2, 3, 4 y 5 incluyen la catalogación de cada capítulo con su espacio de publicación original en formato revista o como álbum⁷.

Desde el punto de vista metodológico, planteamos una aproximación a las obras del autor en base a lo establecido por Antonio Altarriba en su investigación doctoral, editada recientemente por Ediciones Marmotilla con el título de *La narración figurativa*⁸. El teórico define tres compartimentos para el estudio de la historieta: configurativo, articulador y funcional⁹. La principal finalidad que hemos perseguido al establecer dicha metodología es de tipo clasificatorio, es decir, desarrollar un marco de análisis para el objeto de estudio¹⁰. A la revisión de fuente primaria hemos añadido, al igual que en los restantes textos que hemos planteado sobre el dibujante, una entrevista específica acerca de su producción. Se completa con otras realizadas a Fernando de Felipe, entre las que destaca la ya referida, planteada por Pintor Iranzo. Por último, hemos conversado con Vicente Rodríguez, en su calidad de coautor de *S.O.U.L.*

⁵ Algunos textos hablan sobre las influencias del autor. Es el caso del influjo literario o de las citas pictóricas en *Nacido salvaje*, que aparecen analizadas por el propio Fernando de Felipe.

⁶ PINTOR IRANZO, Ivan. «Entrevista», en HUGO, Víctor y DE FELIPE, Fernando. *El hombre que ríe*. Barcelona, ECC, 2022, s. p. La conversación entre ambos se completa con el *storyboard* de la obra.

⁷ Además de ECC y Toutain Editor, la editorial Glénat editó también durante los años noventa varias de las obras del dibujante en formato álbum.

⁸ ALTARRIBA, Antonio. *La narración figurativa. Acercamiento a la especificidad de un medio a partir de la «Bande Dessinée» de expresión francesa*. Alcalá de Henares, Ediciones Marmotilla, 2022b.

⁹ Engloban, respectivamente, la configuración de la viñeta, las relaciones entre esta y las restantes, así como las funciones narrativas de los elementos actanciales.

¹⁰ La metodología planteada por Altarriba no es, lógicamente, la única que podríamos utilizar para una aproximación narrativa y formal al estudio del Noveno Arte. Entre las numerosas que podemos citar, se encuentra: GROENSTEEN, Thierry. *Sistema de la historieta*. Alcalá de Henares, Ediciones Marmotilla, 2021. Recientemente, el teórico belga ha editado una nueva versión revisada y actualizada.

<i>S.O.U.L.</i>				
Nombre de la historia	Revista y número de publicación	Fecha	Texto incorporado en apertura / cierre	Págs.
Uncloudy Day. <i>The Staple singers</i>	<i>Zona 84, 69</i>	1990	Sin texto	92-97 (6 pp.)
Strange fruit. <i>Billie Holiday</i>	<i>Zona 84, 70</i>	1990	Sin texto	77-82 (6 pp.)
Family rules. <i>Lonnie Brooks</i>	<i>Zona 84, 71</i>	1990	Sin texto	76-81 (6 pp.)
Try a Little Tenderness. <i>Otis Redding</i>	<i>Zona 84, 72</i>	1990	Sin texto	77-82 (6 pp.)
What's Happening Brother. <i>Marvin Gaye</i>	<i>Zona 84, 73</i>	1990	Sin texto	41-46 (6 pp.)

Tabla 1.

<i>El hombre que ríe</i>				
Nombre de la historia	Revista y número de publicación	Fecha	Texto incorporado en apertura / cierre	Págs.
<i>El mar y la noche. 1</i>	<i>Zona 84, 79</i>	1990	Sin texto	91-98 (8 pp.)
<i>Lo insondable. 2</i>	<i>Zona 84, 80</i>	1991	Sin texto	75-82 (8 pp.)
<i>Eterno retorno. 3</i>	<i>Zona 84, 81</i>	1991	Sin texto	73-80 (8 pp.)

<i>El abismo. 4</i>	<i>Zona 84, 82</i>	1991	Sin texto	75-82 (8 pp.)
<i>La caída. 5</i>	<i>Zona 84, 83</i>	1991	Sin texto	91-98 (8 pp.)
<i>El mar y la noche</i> II. 6	<i>Zona 84, 84</i>	1991	<i>El hombre que ríe</i> , Víctor Hugo	91-98 (8 pp.)

Tabla 2.

<i>Marketing & Utopía Made in USA</i>				
Nombre de la historia	Revista y número de publicación	Fecha	Texto incorporado en apertura / cierre	Págs.
<i>Bricolagen. Ayuda a la naturaleza a superarse</i>	<i>Cimoc. Extra, 10</i>	1990	Sin texto	25-30 (6 pp.)
Ilustración	<i>Zona 84, 84</i>	1991	Sin texto	4
Ilustración	<i>Zona 84, 85</i>	1991	Sin texto	4
Ilustración	<i>Zona 84, 86</i>	1991	Sin texto	4
Ilustración y <i>Death Valley Co.</i>	<i>Zona 84, 87</i>	1991	Sin texto	4 y 27-34 (8 pp.)
Ilustración	<i>Zona 84, 88</i>	1991	Sin texto	4
<i>Killing the spot</i>	<i>Zona 84, 89</i>	1991	Sin texto	9-16 (8 pp.)
Ilustración	<i>Zona 84, 90</i>	1991	Sin texto	24

<i>Oedipus</i>	Zona 84, 91	1991	Sin texto	4-13 (10 pp.)
Ilustración	Zona 84, 92	1992	Sin texto	4
Ilustración	Zona 84, 93	1992	Sin texto	4
<i>Emulgente E 410</i>	Zona 84, 94	1992	Sin texto	16-23 (8 pp.)

Tabla 3.

<i>Museum</i>				
Nombre de la historia	Revista y número de publicación	Fecha	Texto incorporado en apertura / cierre	Págs.
<i>Museum. Rugiero Pianoforte</i>	<i>Comix Internacional</i> , 1	Ene. 1993	<i>Pulvis eris et in pulverem reverteris</i>	75-82 (8 pp.)
<i>Museum. Cornelio Kleiber</i>	<i>Comix Internacional</i> , 2	Feb. 1993	<i>Nobilitas sola est atque única virtus</i>	71-78 (8 pp.)
<i>Museum. Egon Habermas.</i>	<i>Comix Internacional</i> , 3	Mar. 1993	<i>Nihil medium est</i>	71-76 (6 pp.)
<i>Museum. Erika Goldring</i>	<i>Comix Internacional</i> , 4	Abr. 1993	<i>Quoniam sicut umbra dies nostri sunt super terram</i>	71-76 (6 pp.)
<i>Museum. Nelson Betterman</i>	<i>Comix Internacional</i> , 5	Abr. 1993	<i>Otiosum verbum reddent rationem de eo in die iudicii</i>	67-76 (10 pp.)
<i>Museum. Basil Headstone Jr.</i>	Glénat	1998	<i>Nihil obstat</i>	(8 pp.)

Tabla 4.

<i>Black Deker</i>				
Nombre de la historia	Revista y número de publicación / Editorial	Fecha	Texto incorporado en el cierre	Págs.
<i>Deep South Story</i> , 1	<i>Viñetas</i> , 8	Sept. 1994	Sin texto	31-42 (12 pp.)
<i>Deep South Story</i> , 2	<i>Viñetas</i> , 9	Oct. 1994	Sin texto	13-24 (12 pp.)
<i>Deep South Story</i> , 3	<i>Viñetas</i> , 10	Nov. 1994	Sin texto	11-18 (8 pp.)
<i>Deep South Story</i> , 4	<i>Viñetas</i> , 11	Dic. 1994	Sin texto	8-15 (8 pp.)
<i>Deep South Story</i> , 5	<i>Viñetas</i> , 12	Feb. 1995	Sin texto	8-15 (8 pp.)
<i>Yellow Moon</i>	Glénat (simultáneamente en España y Francia)	1997	Sin texto	48 pp.

Tabla 5.

TABLAS 1, 2, 3, 4 y 5. Nombre de las historias que componen las series, revista, número —o editorial— y año de publicación. La fecha no aparece en muchos de los ejemplares de las revistas analizadas, por lo que se calcula en base al número uno y la periodicidad. Fuente: elaboración propia.

El *boom* y su progresiva caída

El auge de las publicaciones periódicas vinculadas con la historieta —al que se le ha aplicado la onomatopeya *boom*— fue relativamente paralelo al de los magazines de humor gráfico, que reflejaban la realidad política del país. Coincide con la transición y la posterior

normalización democrática en la «fase final habitual en el proceso», que se produjo gracias a los gobiernos encabezados por el Partido Socialista Obrero Español a partir del año 1982¹¹.

El *boom* del cómic adulto ha recibido diferentes aproximaciones en los últimos años, entre las que se encuentran tesis doctorales como las de Arantza Argudo¹², Julio Gracia¹³, Azucena Monge¹⁴ o Marika Vila¹⁵. Tanto estas como los libros, capítulos o artículos a los que han dado lugar, se suman a bibliografía dentro de la que podemos referir *Comicsarías*, obra de Altarriba y Remesar contemporánea al contexto¹⁶, las monografías de Pedro Pérez del Solar y Francisca Lladó —trasunto también de sus tesis doctorales—¹⁷ o la coordinación de Gerardo Vilches¹⁸. Las aproximaciones nos hablan de un interés creciente por el momento histórico y las firmas que trabajaron en este. Dichas aproximaciones analizan el fenómeno de convivencia en el quiosco —en un periodo que podemos localizar aproximadamente entre 1980 y 1985— de numerosas revistas, cuyos contenidos se encuentran centrados mayoritariamente en la publicación de narrativa gráfica. En gran medida, establecían una orientación con planteamientos de género, desde el *western* hasta la ciencia ficción. Permitían la publicación de contenidos que, más adelante, se recopilaban en formato álbum, generando así una nueva ganancia en los editores. Sobre el modelo creativo y de negocio del *boom*, de Felipe define cómo eran las revistas:

[...] maravillosas, con toda la cutrez en muchos sentidos, tanto a nivel industrial como a nivel empresarial, porque cada mes tenía que idear algo nuevo, distinto. Tenía la opción

¹¹ TUSELL, Javier. *Dictadura franquista y democracia, 1939-2004. Historia de España, XIV*. Barcelona, Crítica, 2005, p. 335.

¹² ARGUDO MARTÍNEZ, Arantza. *Las mujeres dibujantes durante el boom del cómic adulto en España: trayectoria y producción (1975-1992)* [tesis doctoral]. Universidad Complutense de Madrid, 2019. Publicada como ARGUDO MARTÍNEZ, Arantza. *Mujeres dibujantes de cómic español en los años del boom (1975-1992): la entrada de la mujer en la industria de la narración gráfica*. Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2023.

¹³ GRACIA LANA, Julio Andrés. *Intermedialidad en el cómic adulto en España (1985-2005). De la historieta a la pintura, el audiovisual y la ilustración* [tesis doctoral]. Universidad de Zaragoza, 2019a. Publicada parcialmente como libro en GRACIA LANA, Julio Andrés. *El cómic español de la democracia: la influencia de la historieta en la cultura contemporánea*. Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2022.

¹⁴ MONGE BLANCO, Azucena. *Autoras en el boom del cómic adulto. Cómic feminista en la historieta española (1975-1984)* [tesis doctoral]. Universidad del País Vasco - Euskal Herriko Unibertsitatea, 2016.

¹⁵ VILA MIGUELOA, María Carmen. *El cos okupat: iconografies del cos femení com a espai de la transgressió masculina en el còmic*. Barcelona, Universitat de Barcelona, 2017.

¹⁶ ALTARRIBA, Antonio y REMESAR, Antoni. *Comicsarías: ensayo sobre una década de historieta española (1977-1987)*. Barcelona, PPU, 1987.

¹⁷ PÉREZ DEL SOLAR, Pedro. *Imágenes del desencanto. Nueva historieta española, 1980-1986*. Madrid, Iberoamericana-Vervuert, 2013; LLADÓ, Francisca. *Los cómics de la transición. El boom del cómic adulto 1975-1984*. Barcelona, Glénat, 2013.

¹⁸ VILCHES FUENTES, Gerardo (coord.). *Del boom al crack: la explosión del cómic adulto en España: 1977-1995*. Barcelona, Diminuta Editorial, 2018.

de tener una fórmula y repetirla o intentar ir cambiando de género, de estilo, de grafismo o de narrativa. Eso era una maravilla¹⁹.

La trayectoria del dibujante se va a ligar principalmente con dos magacines del *boom*: *Zona 84* y *Comix Internacional*, de manera especial con la primera, donde publicó *ADN, S.O.U.L.* y *El hombre que ríe*, además de *Marketing & Utopía Made in USA*. *Nacido salvaje* apareció en *Totem el Comix*, *Museum* tuvo como plataforma a *Comix Internacional*, mientras que *Black Decker*. *Deep South Story* se editó en *Viñetas*. El modelo industrial de las revistas comenzó a dar muestras de agotamiento a mediados de la década de los años ochenta. Entre esta y el último decenio del siglo xx, progresivamente, la totalidad de cabeceras del *boom* fue cesando su publicación. Hubo honrosas excepciones como *El Víbora*, apuestas muy específicas entre las que se encuentra *Kiss Comix* —en ambos casos, por parte de Ediciones La Cúpula— o intentos de recuperación del modelo como la propia *Viñetas*. Cuando nos acercamos a Fernando de Felipe, lo hacemos a un autor que comenzó a publicar, por lo tanto, en una etapa final del auge de publicaciones periódicas características de la década de los ochenta. A diferencia de firmas como Laura, Max, Miguelanxo Prado o Marika Vila, cuya trayectoria pudo crecer de manera relativamente paulatina²⁰, la producción de Fernando de Felipe se condensa en un lapso temporal breve —a finales de los ochenta y, principalmente, durante los noventa—, en gran medida por la desaparición de las plataformas que le servían como soporte creativo²¹.

Sin embargo, la primera historia del autor se publicó en una revista distinta: *Creepy*, en su número setenta y tres. Estaba especializada en cómic de terror, en la línea de su homóloga estadounidense publicada por Warren Publishing. Llevaba por título *Rigor mortis (Howard's dream)* y homenajeaba a H. P. Lovecraft en sus cuatro páginas de desarrollo. Compartió revista con el cómic «Aire frío», firmado por uno de los grandes maestros internacionales del terror, Bernie Wrightson. Se editó a continuación y estaba basado en un relato del escritor estadounidense. En palabras del autor: «el único editor en cuyas revistas encajé, porque era el más heterodoxo, fue Toutain».²²

¹⁹ Fernando de Felipe en LÓPEZ PENIDE, Alfredo. «Fernando de Felipe, autor de cómics: “Mi mujer y mi hijo no me han visto nunca dibujar en casa”», en *La Voz de Galicia*, 3 de julio de 2022. Disponible en https://www.lavozdeg Galicia.es/noticia/pontevedra/2022/07/03/mujer-hijo-me-visto-nunca-dibujar-casa/0003_202207P3C6991.htm

²⁰ Las firmas femeninas tuvieron unas dificultades mucho mayores que sus homólogos masculinos. Se pueden consultar para ello las entrevistas incorporadas en GRACIA LANA, Julio. *Las revistas como escuela de vida. Diálogos sobre el cómic adulto (1985-2005)*. León, Servicio de Publicaciones de la Universidad de León y Eolas Ediciones, 2019b; ARGUDO MARTÍNEZ, Arantza. *Op. cit.*

²¹ No existen aproximaciones específicas al cómic español realizado durante los años noventa. En varias de las tesis doctorales y obras anteriormente mencionadas, se incluye dicho foco cronológico como parte de otro más amplio. En acercamientos con un tono más general o divulgativo, se incorporan epígrafes al contexto en España, habitualmente como complemento. Es el caso de PALMER, Óscar. *Cómic alternativo de los 90. La herencia del underground*. Madrid, La Factoría de Ideas, 2000.

²² Esta cita pertenece a una entrevista que el autor de este artículo realizó a Fernando de Felipe el mes de julio del año 2024, en persona.

La figura del empresario es una de las centrales para comprender el *boom* del cómic adulto. En la introducción al libro de referencia sobre el editor barcelonés, firmado por Aitor Marcet, el dibujante Josep Maria Beà lo define como:

[...] un hombre de carisma seductor. Delgado, muy alto y con una mirada estrábica que, amplificada por unas gafas con lentes de gran aumento, hacían de él una presencia capaz de abducir a cualquier humano que osara cruzar la puerta de su agencia²³.

Una «presencia» que destacó por su capacidad empresarial. Desde Toutain Editor se publicaron la mayor parte de las revistas en las que difundió su obra de Felipe. Aunque mantenían una clara orientación de género, como hemos referido, el autor zaragozano pudo desarrollar una firma muy personal partiendo de su característico dibujo, realista, detallado y, en muchas ocasiones, de buscada resonancia aparentemente feísta.

Con guion de Jaime Vane, *S.O.U.L.*

S.O.U.L. fue la primera serie larga del dibujante. Se editó de forma consecutiva durante siete meses en 1990, del número sesenta y nueve al setenta y cinco de *Zona 84*. Cada capítulo estaba formado por seis páginas, hasta un total de cuarenta y dos. La serie tenía la coautoría de Jaime Vane²⁴. Ambos creadores se conocieron en el contexto que potenció el fanzine



FIG. 1. Página de *S.O.U.L.* Se aprecia el detalle del dibujo en los rostros o las manos de los personajes. VANE, Jaime y DE FELIPE, Fernando. «S.O.U.L.», en *Zona 84*, n.º 70 (1990), pp. 77-82, espec. p. 82.

²³ BEÀ, Josep Maria. «Siembra de pinceles en la primera nube», en MARCET, Aitor. *Toutain: un editor adelantado a su tiempo*. Barcelona, Trilita Ediciones, 2018, pp. 12-13, espec. p. 12.

²⁴ El pseudónimo del guionista se toma de uno de los personajes de *El retrato de Dorian Gray*. De hecho, en el cómic: «hay varias referencias a Oscar Wilde y a su obra: el protagonista se llama Vyvyan, como uno de los hijos de Oscar Wilde, la acción transcurre en un lugar llamado New Reading, aludiendo a la cárcel de Reading, la más famosa de las prisiones en las que estuvo encarcelado Oscar Wilde». Esta cita pertenece a una entrevista que el autor de este artículo realizó a Vicen Rodríguez (Jaime Vane) el mes de marzo del año 2025, mediante correo electrónico.

Taka de Tinta, editado desde la Facultad de Bellas Artes de la Universitat de Barcelona. En ese momento, de Felipe mantuvo también relación con firmas como Óscar Aibar, Padu, Pasqual Ferry, Manel Fontdevila, Pep Brocal o Montecarlo. Acerca de su vínculo con el guionista, el dibujante destaca que:

Tenía mucha amistad con él y lo admiraba [...]. Le planteé una OPA hostil cuando le comenté que iba a hacer *S.O.U.L.* [...]. Se adaptó de maravilla al tema y comenzamos a elaborar la historia. Creó el pseudónimo de Jaime Vane y decía que el 30 % del personaje era yo. Siguió haciendo la rotulación de mis obras hasta que entré en Glénat. Vivíamos juntos y me daba ideas sueltas, me traía algún cuento de Borges que pensaba que me podía influir...²⁵

Los títulos del cómic corresponden a canciones de grupos musicales que disfrutaban ambos autores, entre las que se encuentran *Family rules* de Lonnie Brooks o *Fight the Power*, a cargo de Public Enemy. Cada episodio se une con los demás mediante la fórmula del «continuará...», para definir un relato que tiene como trasfondo los conflictos raciales en Estados Unidos. La fecha de desarrollo de la trama es el año 2008, conmemorando los cuarenta años desde el asesinato de Martin Luther King, tal y como se refleja en una viñeta del cuarto capítulo. El nombre del cómic son las siglas de «Search Organization of Unknown Limits», entidad central dentro del argumento. Guionista y dibujante imaginan una distopía con dos décadas de adelanto temporal, donde S.O.U.L. se constituye como un centro que experimenta cruelmente con personas de color. En el prólogo para el recopilatorio de ECC, Antonio Altarriba define hasta qué punto:

¿Se equivocaron nuestros autores? [...]. La población negra sigue estigmatizada en Estados Unidos [...], aunque las formas monstruosas aquí representadas no sean visibles [...], los síntomas racistas resultan evidentes. Social y económicamente los negros continúan mutilados²⁶.

Desde el prisma gráfico que constituye el aspecto «configurativo», de Felipe refina su estilo de dibujo. Si en *Nacido salvaje* y *ADN* conseguía un realismo que definía perfectamente a cada personaje, en *S.O.U.L.* logra realzar con mayor precisión los aspectos relativos a músculos, tendones o piel, exagerando sus formas y profundizando en el aspecto feísta, sobrepasando a las series anteriores. Los pliegues que configuran dos aspectos, tradicionalmente difíciles de dibujar al tiempo que básicos para el cuerpo humano y su representación, como el rostro y las manos, llevan a su vez la mirada del lector hasta los labios o los ojos (FIG. 1).

La red de influencias que teje de Felipe es muy amplia. Lo resume perfectamente Javier Agrafojo en una crítica en *Zona Negativa*, escrita a raíz de la edición de ECC. Tras citar a firmas como Tanino Liberatore o Miguelanxo Prado, refiere cómo podemos ir más allá en la lectura de la obra, de manera que: «tampoco nos costará encontrar similitudes entre los

²⁵ *Idem.*

²⁶ ALTARRIBA, Antonio. «El presente del futuro», en VANE, Jaime y DE FELIPE, Fernando. *S.O.U.L.* Barcelona, ECC, 2022a, s. p.

cobayas humanos de *S.O.U.L.* y los apóstoles de la nueva carne del cine de David Cronenberg»²⁷. Las referencias al cine resultan transversales a toda la obra de Fernando de Felipe y se condensan especialmente en sus dos primeras obras realizadas junto a Aibar, que el autor había concluido de forma reciente. Guionista y dibujante incorporan además capturas de televisión que aportan un tono de falsa veracidad al relato, así como rapidez progresiva al sistema de narración del texto. Configuran «un fresco angustioso [...] con ráfagas de videoclip, emulando el *zapping* entre canales de TV que en los 80 era la metáfora del tráfico de la vida moderna»²⁸.

Al manejo del dibujo cabría sumar el del color, presente desde que Josep Toutain ofreciera a Aibar y de Felipe la posibilidad de dejar atrás el blanco y negro en la publicación de *ADN*. El dibujante introduce un recurso que se va a convertir en *leitmotiv* fundamental de su obra a partir de *S.O.U.L.*: el juego con diferentes gamas cromáticas, que refuerzan los saltos espaciotemporales entre viñetas. Se logra especialmente con azules y ocres, en lo que parece un préstamo más —en este caso visual y no narrativo— de la cultura estadounidense. *Watchmen* (1986-1987) de Alan Moore y Dave Gibbons y *Batman: The Dark Knight Returns* (1986) de Frank Miller eran dos referentes básicos para de Felipe en ese momento²⁹.

Si continuamos nuestra aproximación al plano estético, destaca la introducción de infografías por ordenador realizadas por la experta mano de Jaime Vane. El guionista señala de esa forma el lugar concreto en el que se encuentra la acción en las diferentes partes del edificio que articula la historia (FIG. 2). A la complejidad inherente al proceso³⁰, se sumaba el coste económico para realizar propuestas de este tipo: veinte mil pesetas por una hora de uso del sistema informático que permitía su desarrollo, lo que era una cifra elevada para la época³¹.

²⁷ AGRAFOJO, Javier. «S.O.U.L.», en Zona Negativa, 27 de octubre de 2025. Disponible en <https://www.zonanegativa.com/s-o-u-l/>

²⁸ *Idem*.

²⁹ Siendo el primero la referencia fundamental en la organización de la página que plantean los autores. Esta cita pertenece a una entrevista que el autor de este artículo realizó a Fernando de Felipe el mes de julio del año 2024, en persona. Se dan cita numerosas referencias en el cómic: desde la «influencia de la religión, especialmente del catolicismo, en la literatura» hasta «la película *Lolita* de Stanley Kubrick» o «las pinturas de Claude Monet sobre la Catedral de Rouen, en las que pensamos para la repetición de las imágenes del centro de investigación con distintas iluminaciones».

³⁰ El edificio en el que tiene su sede S.O.U.L. se realizó a partir de una imagen extraída de una revista científica en la que aparecía representado el procesador de una computadora. De Felipe simplificó la imagen y, a partir de sus dibujos, Jaime Vane desarrolló el diseño gracias a la aplicación 3D DGS de Digital Arts dentro de un ordenador Compaq. VANE, Jaime. «The S.O.U.L. files. Procesando el futuro en 3D», en VANE, Jaime y DE FELIPE, Fernando. *S.O.U.L.* Barcelona, ECC, 2022, pp. 72-73, espec. p. 72.

³¹ Jaime Vane en REDACCIÓN ZONA 84. «S.O.U.L. Último clic», en *Zona 84*, n.º 75 (1990), p. 5. Tras desarrollar *S.O.U.L.*, Vane mantuvo sus colaboraciones con de Felipe y trabajó también en la primera mitad de los años noventa con autores como Manel Fontdevila, Enrique Corominas o Santiago Sequeiros.

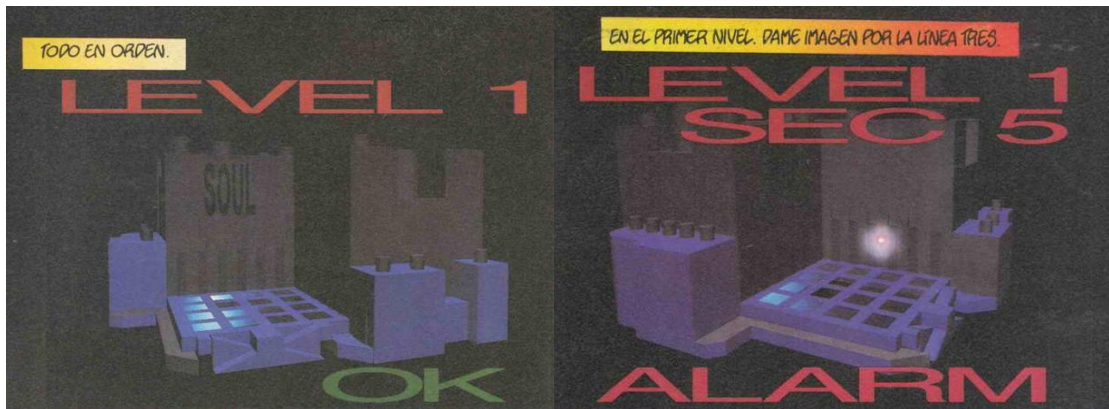


FIG. 2. A y B. Dos de las cuatro infografías realizadas por Jaime Vane para el sexto capítulo de la serie. VANE, Jaime y DE FELIPE, Fernando. «S.O.U.L.», en *Zona 84*, n.º 74 (1990), pp. 71-76, espec. pp. 72-73.

La restante definición del aspecto «configurativo», así como del «articulatorio», resulta tradicional en el planteamiento de las viñetas o del tipo de plano de acuerdo a su encuadre, ya que existe un cierto predominio del medio, alternado con los de detalle. Se mantiene en este sentido en la misma línea que *Nacido salvaje* y *ADN*, mientras que en el aspecto «funcional», el personaje central es Vyvyan Kayman. Su compañero en la casa de madera que les cede S.O.U.L. lo define como un «negro con el nombre blanco». Kayman se sumerge en el centro de la trama de experimentos con humanos y recibe el *shock* de enterarse de las actividades de la organización, en el mismo momento en que esta se descompone desde dentro por la rebelión de los torturados. El inicio y el final de la historia quedan definidos mediante una conversación con el personaje de Betty Douglas, un joven pianista de raza blanca. Entre la infancia y la madurez de ambos se desarrolla el relato de *S.O.U.L.* Tomando de nuevo las palabras de Altarriba: «Ella ha realizado su sueño [...], él se ha quedado en escritor fracasado. ¿Consecuencias de la suerte o del color de la piel?»³². En este sentido, Vane y de Felipe se centran especialmente en el desarrollo de distintos acontecimientos que van dando forma al relato, más allá de los propios personajes, siendo Vyvyan el más firmemente construido. Las críticas a la tendencia generalizada a la deshumanización o la segregación racial son coherentes con las temáticas incluidas previamente en *ADN*, así como el tono de ciencia ficción, incorporado a partir del avance en ciencias experimentales o en robótica. Se dibuja de nuevo la figura del científico loco, pero se deja a un lado la del *psycho killer*, que había tenido un protagonismo destacado en *Nacido salvaje*.

El hombre que ríe, una obra de madurez creativa

Cuando de Felipe habla de la serie planteada junto a Vane, entiende que: «el cómic tenía una métrica muy precisa, tanto de paginación como de narrativa y color [...]». Era como el

³² ALTARRIBA, Antonio (2022a). *Op. cit.*

etalonaje de una película»³³. Una parte de su creatividad quedaba bloqueada por la estructura que establecía el guion. No resulta extraño, por lo tanto, que en la entrevista incluida en *Zona 84*, el dibujante mostrase ya su ilusión por el nuevo proyecto que iba a emprender en solitario. Su objetivo es que cada epígrafe «sea autoconclusivo» y se siente especialmente atraído por plantear una «adaptación y recreación de los personajes ideados por [Víctor] Hugo»³⁴. *El hombre que ríe* está compuesto por seis capítulos de ocho páginas cada uno, hasta un total de cuarenta y ocho. Se publicó del número setenta y nueve al ochenta y cuatro de *Zona 84*, principalmente a lo largo del año 1991.

Narrativa y estéticamente, Fernando de Felipe se suma a una larga trayectoria de reinterpretaciones de la obra del escritor francés, *L'Homme qui rit*. Esta fue publicada en 1869 dentro de un proyecto en el que se planteaba la edición de tres novelas, pero *La monarquía* (*La Monarchie*) nunca llegó a escribirse y *Noventa y tres* (*Quatrevingt-treize*) fue la última obra que realizó el autor, cuando contaba con setenta y dos años de edad³⁵.

En el aspecto «funcional», de Felipe narra la historia de un niño (Gwynplaine) que posee una deformidad en la cara: carece de labios, lo que hace que continuamente se muestren sus dientes y encías³⁶. Se ríe de forma permanente. Una noche localiza a una pequeña recién nacida con ceguera (Dea). Ambos terminan acogidos por un comediante (Ursus), cuya única familia es un lobo amaestrado (Homo). El personaje de Lord Bellew descubre casualmente que Gwynplaine es un lord de Inglaterra. Trata de aprovecharse de la situación, pero el protagonista se rebela ante el intento de control y regresa con su familia. Cuando encuentra a Ursus y a Dea, no puede hacer nada para evitar su muerte y el propio Gwynplaine termina abrazando el suicidio. En el plano estético del aspecto «configurativo», el historietista incorpora páginas a sangre, es decir, sin bordes. No es un recurso nuevo en su producción, pero destaca especialmente su combinación con *splash-pages*, que modelan grandes escenarios paisajísticos de raigambre romántica (FIG. 3). Juega asimismo con las viñetas y experimenta con el color, a la manera de firmas internacionales como Dave McKean o Bill Sienkiewicz, generando un enfoque «articulatorio» original y diferente a los planteados hasta ahora.

³³ Esta cita pertenece a una entrevista que el autor de este artículo realizó a Fernando de Felipe el mes de julio del año 2024, en persona.

³⁴ REDACCIÓN ZONA 84. *Op. cit.*, p. 5.

³⁵ CANSECO SALINERO, Alicia. *La sonrisa reescrita y otros caminos del laberinto* [tesis doctoral]. Universidad Autónoma de Madrid, 2022.

³⁶ La escena en la que el protagonista aparece en el cómic por primera vez con el rostro descubierto fue realizada a partir de una fotocopia ampliada de un pequeño boceto. Frente a la expresión más dulce que localizamos en el *storyboard*, el resultado final transmitía una imagen más dura y directa de la deformidad facial. Fernando de Felipe en PINTOR IRANZO, Ivan. *Op. cit.* El análisis del *storyboard* y la comparativa con la versión final, permitiría una mayor profundización. Igualmente, la perspectiva comparada con la obra de Víctor Hugo y el análisis más pormenorizado de la historieta, podrían constituir otra investigación distinta.



FIG. 3. A y B. *Splash-pages* que actúan como apertura y cierre de *El hombre que ríe*. Se aprecia, respectivamente, el influjo de las marinas de William Turner o de las composiciones de Friedrich. DE FELIPE, Fernando. «El hombre que ríe», en *Zona 84*, n.º 79 (1990), pp. 91-98, espec. p. 91 y DE FELIPE, Fernando. «El hombre que ríe», en *Zona 84*, n.º 84 (1991), pp. 91-98, espec. p. 98.

La obra del escritor francés ha tenido una fortuna creativa inmensa a lo largo de los más de ciento cincuenta años posteriores a su realización. Ha dado lugar a libros ilustrados, obras de teatro, películas y musicales. Su influencia ha permitido dibujar a uno de los personajes más reconocibles del universo antiheroico estadounidense: el Joker, enemigo acérrimo de Batman de sempiterna mueca. Tanto el influjo de la novela de Víctor Hugo como sus versiones, resultan tan «variadas y dispares» como «contradictorias»³⁷. Además de insertarse en una larga tradición literaria, de Felipe incorpora numerosas citas pictóricas. Ivan Pintor ofrece asimismo una perspectiva fundamental, al definir el influjo de *El promontorio del sueño* de Víctor Hugo:

La suya es ante todo la lúcida reflexión de un dibujante [...], creo que compartís una misma mirada, y que esa mirada es eminentemente pictórica [...], tu trabajo en *El hombre que ríe* puede ser definido como «pictórico» no solo porque hagas homenajes a diferentes pinturas a lo largo de todo el álbum, sino por las lógicas compositivas que sigues y por cómo gestionas la luz. Tu luz no solo crea espacio y volumen; tu luz es pura dramaturgia³⁸.

³⁷ DE FELIPE, Fernando. «Versiones de *El hombre que ríe*», en DE FELIPE, Fernando. *El hombre que ríe*. Barcelona, ECC, 2022b, s. p.

³⁸ PINTOR IRANZO, Ivan. *Op. cit.*

Caspar David Friedrich o Gustav Klimt delimitan opresivos ambientes boscosos, grandes vistas al mar o personajes como Lady Josiana, súcubo extraído del *Friso de Beethoven* (1902) que podemos ver actualmente en el Pabellón de la Secesión en Viena. Un personaje a medio camino entre la representación simbólica de la lujuria y la de las gorgonas³⁹, con un trasfondo bíblico. La iconografía cristiana inunda la serie creada por de Felipe: si Josiana es una «Eva del abismo», tal y como ella misma declara, Dea representa el sacrificio del justo que finaliza el relato. Muere en los brazos de Gwynplaine configurando una suerte de piedad con los géneros invertidos. Cristo sobrevive y la virgen fallece. La ceguera se asocia además en los textos bíblicos a la marginalidad y los milagros de Cristo. El concepto queda reforzado cuando Dea deja atrás el mundo en el momento en que ve «la luz»⁴⁰. Aunque el influjo pueda ser plástico —las representaciones de la *Piedad* de Miguel Ángel constituyen un buen ejemplo—, la importancia del cine en la obra del autor y el hecho de que este se encontrara realizando paralelamente una tesis doctoral sobre Hitchcock⁴¹, nos puede hacer pensar en dos referentes. El primero es la piedad que el director británico incluye en su film *Topaz* (1969) y el segundo, más próximo temporal y temáticamente, lo constituye la poderosa imagen que cierra la trilogía de *El padrino* [*El padrino. Parte III, The Godfather Part III* (1990)] dirigida por Francis Ford Coppola: la muerte de Mary Corleone (interpretada por Sofia Coppola) en manos de su padre Michael (Al Pacino). También en ese caso, un personaje sin culpa dentro de la narración —«libre de pecado»—, termina sacrificado a consecuencia de actos ajenos. Cabría añadir que, al igual que Dea, Mary se encuentra simbólicamente ciega ante los actos de su padre. El análisis sirve como muestra del juego por parte del autor con la influencia filmica, ya incorporada en series anteriores como *Nacido salvaje*⁴². Incluso desde el punto de vista técnico, el influjo pictórico parece pasar por el enfoque de la referencia cinematográfica:

³⁹ Las referencias artísticas habían estado presentes tanto en *Nacido salvaje* como en ADN. El dibujante comenta algunas de ellas en DE FELIPE, Fernando. «Pinacoteca», en DE FELIPE, Fernando. *El hombre que ríe*. Barcelona, ECC, 2022a, s. p. Son además recurrentes en muchos autores vinculados con el boom del cómic adulto. Sobre ello se puede ver LLADÓ POL, Francisca. «Apropiaciones y pertenencias. Citas pictóricas en el cómic español de los ochenta», en *Cuadernos de Arte de la Universidad de Granada*, n.º 49 (2018), pp. 321-341. Disponible en <https://revistaseug.ugr.es/index.php/caug/article/view/7779/6748>

⁴⁰ La identificación entre Cristo y la luz resulta constante en los textos bíblicos. Sirve como referencia el pasaje del Evangelio de Juan (8: 12): «Yo soy la luz del mundo; el que me sigue, no andará en tinieblas, sino que tendrá la luz de la vida». Además de lo anterior, el concepto de «luz al final del túnel» se constituye como una idea de origen popular que identifica los momentos previos a la muerte.

⁴¹ Se titulaba *La paradoja de gow. La crisis de los modelos de análisis e interpretación en la crítica cinematográfica contemporánea ejemplarizada en "psycho"* (sic). Su directora fue M^a Dolors Tapias Gil y la defensa se realizó en el año 1994 en la Universitat de Barcelona.

⁴² En el relato «The End», incluido dentro de la serie *Nacido salvaje*, el personaje de Dick se suicida cortándose las venas. La posición en que lo localiza un grupo de niños que accede a su vivienda parece recordarnos a *La muerte de Marat* [*La mort de Marat* (1793) de Jacques-Louis David. Pero su inspiración más clara parte del suicidio de Frank Pentangeli, interpretado por Michael V. Gazzo en *El padrino: Parte II* [*The Godfather Part II* (1974)]. *Apocalypse Now* (1979), producida y dirigida por Coppola, es también una influencia clave para comprender la primera serie realizada por Aibar y de Felipe.

Decidí olvidarme por un tiempo de los *collages*, de las técnicas mixtas y de los experimentos gráficos. Y me puse más «pictórico» que nunca para darle unidad dramática a la obra. Fue la primera vez que utilicé el aerógrafo, aunque lo usé como nunca suele usarse, no para darle acabados hiperrealistas a las superficies y simular volúmenes, sino para aplicar veladuras, reservas y pátinas que actuaran, tal como se hace en el caso del etalonaje cinematográfico, como correctoras de color⁴³.

Caminando desde *Marketing & Utopía Made in USA* hasta *Museum*

El trabajo creativo de *El hombre que ríe* «supuso un sobreesfuerzo brutal a todos los niveles [...] era irrepetible»⁴⁴. Publicar una ilustración en diferentes números de *Zona 84*⁴⁵, permitió a Fernando de Felipe una continuidad en la revista que resultaba beneficiosa desde el punto de vista de los ingresos económicos y, especialmente, de cara a los lectores, que seguían encontrando periódicamente su nombre en la publicación. No le suponía tanto esfuerzo como plantear un capítulo autoconclusivo y le dejaba tiempo para desarrollar su trabajo académico. Este hecho explica, por un lado, que en la producción que más adelante se recopilaría como *Marketing & Utopía Made in USA* solo estén presentes cuatro capítulos: *Death Valley Co.* (n.º 87), *Killing the spot* (n.º 89), *Oedipus* (n.º 91) y *Emulgente E 410* (n.º 94), a sumar *Bricolagen. Ayuda a la naturaleza a superarse*, editado previamente en un número especial de *Cimoc*. Por otra parte, *Killing the spot* y *Oedipus* tuvieron más adelante un vínculo con su trabajo en el ámbito cinematográfico, al constituirse como material para sendas adaptaciones.

De Felipe combina «historietas muy sofisticadas a nivel de técnica —con *collage*, por ejemplo— con algunas tremendamente sencillas», de esta manera: «el carácter de antología libre que tenía *Marketing* me permitía ir cambiando de personalidad artística. También experimentaba en el campo narrativo: hay relatos muy amargos y otros de humor negro puro y duro»⁴⁶. Son historias muy diferentes entre sí: *Death Valley Co.* es el nombre de una compañía aseguradora especialmente eficaz que se encarga de salvar de la muerte a su asegurado, un hombre joven que creyó tener la vida resuelta al casarse con una mujer rica. Sin embargo, la supuesta millonaria se encuentra arruinada y potencia continuos accidentes para que su marido muera y le deje el dinero de su seguro de vida. Este va perdiendo distintos fragmentos de su cuerpo hasta que solo queda activo su propio cerebro. *Killing the spot* lleva como subtítulo «el asesino de las *top-models*». Plantea un interrogatorio a un asesino en serie de mujeres, en que se desgana la forma brutal en que este las mataba y cómo hacía

⁴³ Esta cita pertenece a una entrevista que el autor de este artículo realizó a Fernando de Felipe el mes de julio del año 2024, en persona.

⁴⁴ *Idem*.

⁴⁵ En los ejemplares número 84, 85, 86, 88, 90, 92 y 93, también en el número 87, compaginándolo con un capítulo de varias páginas.

⁴⁶ Esta cita pertenece a una entrevista que el autor de este artículo realizó a Fernando de Felipe el mes de julio del año 2024, en persona.



FIG. 4. Página que combina dibujo con fotografía en una composición diferente a otros cómics del autor. DE FELIPE, Fernando. «Killing the spot [Marketing & Utopía Made in USA]», en *Zona 84*, n.º 89 (1991), pp. 9-16, espec. p. 14.

con dos hileras de cuatro viñetas que ocupan la franja central de las páginas tamizadas por una serie de tonos verdosos —en las páginas 4 y 5 de la historia—, se retoma en el siguiente relato.

En *Oedipus* un niño juega con su nueva consola de realidad virtual, recreando cómo dispara a una figura paterna cruel y despreciable. Con la excepción de la *splash-page* final y de la primera página, que deja espacio al título de manera central, las restantes se articulan mediante un damero de dieciséis viñetas donde se vuelven a integrar fragmentos televisivos y un color predominante: el amarillo. *Emulgente E-410* supone la culminación de los relatos anteriores: con la excusa de un componente presente en múltiples usos alimenticios y culturales —cuyo consumo supone enfermedad y muerte—, de Felipe despliega un nuevo *collage* de páginas a sangre, jugando con la composición o las viñetas para incluir de nuevo fotografías e imágenes extraídas de la televisión.

conservas alimenticias con sus restos. Su inspiración para elegir a las víctimas venía proporcionada por los anuncios publicitarios y la necesidad de poseer a las mujeres que los protagonizaban. El cómic finaliza relatando la ejecución del preso. De manera significativa, el capítulo se encuentra dedicado a Norman Rorschach⁴⁷ y Hannibal Lecter, psicópata creado por el escritor Thomas Harris y encarnado en la gran pantalla por Anthony Hopkins en *The Silence of the Lambs* (1991) (*El silencio de los corderos*) de Jonathan Demme. La historia es una de las más originales en el aspecto «articulatorio». Los cartuchos de texto van variando su disposición, amoldándose a un número cambiante de viñetas, con formas también distintas al pasar de una a tres viñetas, respectivamente, en las tres primeras páginas del capítulo. El color nos permite distinguir entre entrevistador (azul) e interrogado (rojo). Define una suerte de *collage* en la sexta página de la narración, haciendo que distintas fotografías dialoguen con grandes manchas de tinta roja (FIG. 4). La manera en la que retrata el supuesto *flashback* del asesino,

⁴⁷ Combinación del protagonista de *Psicosis*, Norman Bates, el test psicológico de Rorschach y el antihéroe Rorschach, uno de los protagonistas de *Watchmen*, que actúa como detective.

Marketing y *Museum* se realizaron en el ambiente de euforia democrática y edilicia en torno a las Olimpiadas de Barcelona del año 1992, que Fernando de Felipe vivió en primera persona en la Ciudad Condal: «No es que España fuera bien, es que era el año de nuestras vidas. Ningún dato macroeconómico era bueno, pero eso no importaba tanto»⁴⁸. Frente a la aparente alegría económica, las revistas comenzaban a dar muestras de profundo agotamiento. *Museum* se publicó en cinco números de *Comix Internacional* (del 1 al 5) durante los primeros meses del año 1993. La sexta y última historia se añadió en el recopilatorio posterior de Glénat, debido al cierre prematuro del magacín.

Desde el punto de vista «funcional», los relatos se enfocan en seis personajes: Rugiero Pianoforte, Cornelio Kleiber, Egon Habermas, Erika Goldring, Nelson Betterman y Basil Headstone Jr. Cada historia se firma de manera cinematográfica como «It's a strangeworld production». El protagonista del último relato, Basil, actúa como maestro de ceremonias para cada epígrafe. Es el dueño y guía del Museo del Coleccionista Compulsivo, donde consigue extraer una historia diferente de cada uno de los objetos expuestos. En la primera, encontramos a un cruel personaje que colecciona las cenizas de su familia. Si dos de sus hermanos mueren de manera fortuita, los otros dos restantes y sus padres, lo hacen gracias a los accidentes que provoca Rugiero. La segunda presenta a un conde obsesionado con captar distintos momentos únicos e irrepetibles. Plantea algo inédito: comprarlos. Para ello, pinta en el espacio donde estos se encontraban una gran mancha roja que oculta su efímero pasado al resto de habitantes de un pequeño pueblo. El tercer relato gira en torno a un diseñador que colecciona tarros de alimentos hasta que enferma por comer tanta comida enlatada. Finaliza la historia recopilando frascos de medicamentos. En cuarto lugar, encontramos a una catedrática universitaria que colecciona su pelo, uñas y secreciones corporales, de manera tan repulsiva como enfermiza. A continuación, el siguiente cómic toma como protagonista a otro catedrático que focaliza su vida en coleccionar pruebas de crímenes atroces sin resolver. Con esta historia, de Felipe regresa a uno de sus primeros *leitmotivos* temáticos: la figura del asesino en serie, mitificado por la cultura popular e incluido dentro de los elementos estanciales que configuraron *Nacido salvaje* junto a Aibar.

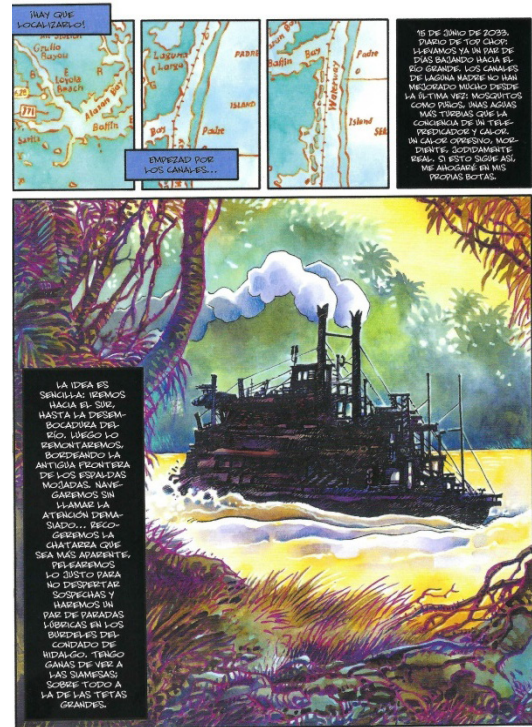


FIG. 5. Imagen del *Lady in the Dark* en *Black Deker. Yellow Moon*. Observamos de nuevo la inspiración del autor en obras de William Turner, en un escenario selvático que recuerda a *Apocalypse Now*. DE FELIPE, Fernando. *Black Deker. Yellow Moon*, Barcelona, Glénat, 1997, p. 12.

⁴⁸ MAURA, Eduardo. *Los 90. Euforia y miedo en la modernidad democrática española*. Madrid, Akal, 2018, p. 61.

Por último, el dibujante nos presenta a Basil recibiendo la visita de un reportero interesado por el museo. La parte final de la serie no puede resultar más fiel a la línea temática que cultiva el autor en sus cómics: también el dueño del espacio expositivo es en realidad un *psycho killer* que colecciona las cabezas de aquellos que lanzan impertinencias. En el texto, se desarrolla un recorrido histórico ilustrado por referencias al arte medieval y moderno, así como a la fotografía y la pintura de vanguardia con el *Guernica* de Picasso. El recurso a las *splash-pages* sigue presente y acompaña a varias de las citas artísticas.

Los seis cuentos breves plantean el punto extremo de cuatro obsesiones que terminan con las vidas de sus protagonistas. El afán coleccionista se vuelve autodestructivo, a la manera de un síndrome de Diógenes o cualquier trastorno de acumulación compulsiva. Resulta refinado e intelectual tanto en el primer como en el último capítulo y más burdo —obviamente patológico— en los otros dos. De Felipe entiende que *Museum* es «un cajón de sastre: hay historias muy berlanguianas y otras que se acercan a *Seven*. La idea era que cada relato tuviera su propia atmósfera, su tono y personalidad»⁴⁹.

El ¿final? de una trayectoria

En la presentación inicial de *Black Deker* dentro del número ocho de la revista *Viñetas*, Jordi Sánchez sintetiza cómo la serie «no es más que un certero y firme paso adelante» para la «coherente trayectoria» del autor⁵⁰. La revista fue una iniciativa personal de Joan Navarro, a partir de la que buscaba editar material producido principalmente por firmas españolas. El impulso tan solo resistió catorce números en el mercado. En el editorial final, su director entiende que la revista «no ha sabido conectar con el público y eso es siempre un error». El empresario apuntaba a un contexto que ya se encontraba en progresiva desaparición:

[a un público] de gustos eclécticos, capaz de aceptar todo tipo de historietas e interesado en la información y la actualidad de todo tipo de tebeos. La escasez de revistas de cómic

⁴⁹ Fernando de Felipe en LÓPEZ PENIDE, Alfredo. *Op. cit.* Cabe destacar, además, dos consideraciones en torno a *Museum*. La primera se puede generalizar a toda la producción del autor: el vínculo con el diseñador gráfico y animador Xevi Torroella. Fernando de Felipe lo conoció cuando este difundió en redes sociales una imagen en 3D del personaje de Basil. A partir de ahí, le planteó trabajar en las portadas y contraportadas de sus álbumes. DE FELIPE, Fernando. «Xevi Torroella: *audere est facere*», en DE FELIPE, Fernando. *Museum*. Barcelona, ECC, 2022c, s. p. En el material adicional incorporado en *Museum*, encontramos también una figura en 3D del personaje de Basil realizada por Alejandro Villar y un fan art. Por otro lado, cuando se cumplieron los diez años de desarrollo de la escuela de cómic gallega O Garaxe Hermético, su fundador, Kiko da Silva, propuso a su alumnado homenajear el cómic, creando una serie de historias alternativas que fueron generadas por Cris Alborja, Sergio de Arcos, Andrés Chinchilla, Jorge Fernández, Chano Ripio y Javier Rial. La versión de este último otorga el protagonismo a un da Silva obsesionado con acumular el tipo de papel de acuarela con el que trabaja habitualmente. La edición de ECC incluye la historia de Rial e incorpora un código QR que permite el acceso a la página web de O Garaxe Hermético, donde se pueden encontrar tanto esta como las historias restantes. Disponible en <https://www.ogaraxehermetico.com/projects-2>

⁵⁰ SÁNCHEZ, Jordi, «Río de fuego. Black Deker», en *Viñetas*, n.º 8 (septiembre de 2024), pp. 28-30, espec. p. 29.

español y europeo, la falta de información y la calidad de nuestros autores, me hizo creer que era posible una revista como *Viñetas* y no ha sido así⁵¹.

En este sentido, Fernando de Felipe destaca como:

Con *Black Deker* tenía que escribir como una saga, una trilogía, que se quedó en dos [...]. Si hubiera ido bien, quizás hubiera hecho catorce volúmenes [...], pero no es el modelo de mercado que a mí me interesaba [...], perdí el interés, comencé a aburrirme. El aburrimiento y la creatividad son agua y aceite⁵².

Tanto en *Deep South Story* como en *Yellow Moon* —publicada directamente como álbum por la filial española de Glénat, dirigida también por Navarro— hay una insistencia del dibujante con su tema fetiche: la cultura estadounidense, pasada por el tamiz del cine. En ambos cómics, la trama se ambienta en Texas en el año 2033. Black Deker y sus socios recuperan el *Lady in the Dark*, un barco a vapor gracias al que recogen y venden chatarra procedente de antiguas batallas libradas en el cauce. El primero decide aceptar una arriesgada misión: rescatar a un recluso que se encuentra en una prisión de máxima seguridad de China, Nuevo León. La embarcación se denomina *Lady in the Dark* en honor al musical de Kurt Weill e Ira Gershwin. Se inspira en referentes cinematográficos extraídos de *Apocalypse Now* (1979), *Mad Max 2* (1981) y, especialmente, *Fitzcarraldo* (1982). Para aumentar la verosimilitud del cómic, el autor realizó durante dos meses una maqueta de un barco a vapor al que fue sumando distintos añadidos para darle el aspecto final que buscaba para la historia⁵³. Las referencias pictóricas y cinematográficas vuelven a ser claves para el aspecto «configurativo» (FIG. 5), resultando menos arriesgados tanto el aspecto «articulatorio» como el actancial.

Conclusiones

Lo referido nos lleva, en primer lugar, a la idea de que la producción del autor resulta abarcable desde el punto de vista «cuantitativo»: Fernando de Felipe realiza para formato revista un total de 338 páginas⁵⁴: *Nacido salvaje* (cincuenta y cinco páginas), *ADN* (cincuenta y nueve páginas), *S.O.U.L.* (cuarenta y dos páginas), *El hombre que ríe* (cuarenta y ocho páginas), *Marketing & Utopía Made in USA* (cuarenta y ocho páginas), *Museum* (treinta y ocho páginas) y *Black Deker. Deep South Story* (cuarenta y ocho páginas). Se aprecia su asimilación a un formato industrial que busca publicar a continuación en formato álbum con la apuesta por historias que suman cuarenta y dos o cuarenta y ocho páginas, frente a la

⁵¹ NAVARRO, Joan. «Editorial», en *Viñetas*, n.º 1 (abril de 1995), p. 1.

⁵² Fernando de Felipe en LÓPEZ PENIDE, Alfredo. *Op. cit.*

⁵³ DE FELIPE, Fernando. «Diseñando el *Lady in the Dark*», en DE FELIPE, Fernando. *Black Deker. Deep South Story*. Barcelona, ECC, 2023, s. p.

⁵⁴ Sin contar otros bocetos y extras, refiriéndonos a sus series principales y a las ilustraciones centrales que las complementan.

mayor concreción en este sentido de los dos primeros relatos firmados junto a Aibar⁵⁵. 0 Directamente para álbum, localizamos cincuenta y seis páginas —*Black Deker. Yellow Moon* y el último capítulo de *Museum*—, lo que aumenta el total publicado a cerca de cuatrocientas páginas. Las dos historias finales muestran el final del formato revista y el salto directo hacia el álbum, en un planteamiento que rompe con el sistema editorial en el que había trabajado Fernando de Felipe.

La influencia de la cultura estadounidense que se puede apreciar en *Nacido salvaje* y *ADN*, sigue imprimando muchas de las propuestas creativas de Fernando de Felipe, de forma destacada en *S.O.U.L.*, *Marketing & Utopía Made in USA* y *Black Deker*. El contenido crítico está presente en todas sus series y supone una alianza temática, en este sentido, tanto con Aibar como con Jaime Vane. En *S.O.U.L.*, guionista y dibujante trazan una distopía para los afroamericanos que supone *de facto* una condena a la propia organización social estadounidense, así como a su falta de control administrativo y legal hacia sus tendencias más racistas. Desde un enfoque actancial, sus personajes son complejos y muestran una construcción meticulosa.

En el plano «configurativo», el estilo de dibujo se mantiene relativamente constante en las distintas series. Deliberadamente feísta y detallado, con una clara importancia del color que bebe de los influjos comentados en relación al cómic contemporáneo, pero que parte también, quizás, de un interés por el pintor nacido en Aragón de talla más universal:

No solo soy fan del Goya más oscuro, desgarrador y pesimista, sino que soy aragonés de pura cepa [...]. Es como llevar la «España negra» grabada a fuego en el ADN. De ahí seguramente mi socarrona preferencia por lo grotesco, lo esperpéntico y lo feísta. Siempre he pensado que incluso mis muchos defectos y carencias como dibujante «estrictamente» anatómico tienen mucho que ver con Goya⁵⁶.

En este sentido, su producción asimila distintos tipos de influencias, que abarcan la pintura, el cine o la literatura. Alcanzan su mayor expresión en *Museum* y, especialmente, en *El hombre que ríe*. Aunque el influjo plástico-literario es claro, el cine se encuentra en la base de todas sus propuestas: «como siempre les digo a mis alumnos citando a mi admirado Hitchcock, para narrar eficazmente lo primero es tener la película completa en la cabeza»⁵⁷. Podemos definir, asimismo, un control progresivamente mayor del lenguaje de la historieta

⁵⁵ *Nacido salvaje* y *ADN* presentan respectivamente textos en el cierre y en la apertura relativos a grupos musicales, figuras históricas, directores de cine o escritores como Jorge Luis Borges o Susan Sontag. Sin embargo, esta característica no se puede localizar en ninguna de las series contempladas en este artículo, lo que denota el influjo de Aibar dentro de los dos primeros esfuerzos creativos de Fernando de Felipe. La única excepción vendría definida por las citas en latín incorporadas al principio de los capítulos que forman *Museum*. Se articulan, más bien, como subtítulos para cada epígrafe. Dibujo y color cobran fuerza desde ADN y se potencian en las series siguientes.

⁵⁶ Fernando de Felipe en PINTOR IRANZO, Ivan. *Op. cit.*

⁵⁷ *Idem.*

mediante la inclusión de *splash-pages* que benefician al plano «articulatorio», contrastes entre diferentes tipos de viñeta o diferencias cromáticas entre páginas en las que predominan tonos cálidos con otras en las que aplica colores fríos. Esta experimentación se produce en gran medida gracias a un sistema industrial y un editor que, mes a mes, permitía al autor documentarse, crear con cierta libertad —en algunas series, dentro de los marcos que imponía el género— y observar lo que otras firmas desarrollaban de manera coetánea.



FIG. 6. A y B. Portada del segundo número de *Comix Internacional* y de la portada de la reedición realizada por ECC de *Museum*. En esta última se aprecia el trabajo en 3D de Xevi Torroella. DE FELIPE, Fernando. Portada, en *Comix Internacional*, vol. 2 (1993) y DE FELIPE, Fernando y TORROELLA, Xevi. Portada, en *Museum*, Barcelona, ECC, 2022c.

La edición reciente planteada por ECC (FIG. 6) ha permitido recuperar a Fernando de Felipe para una buena parte del público actual. Lamentablemente, un último tomo recopilatorio que iba a ser publicado por la editorial no podrá formar parte de la colección, al declararse la empresa en concurso de acreedores⁵⁸. Al margen de ello, el dibujante planea

⁵⁸ KOCH, Tommaso y RUIZ JIMÉNEZ, Eneko. «Cierra ECC, una de las mayores editoriales de cómics en España, casa de Batman y Wonder Woman», en *El País*, 25 de enero de 2025. Disponible en <https://elpais.com/cultura/2025-01-25/cierra-ecc-una-de-las-mayores-editoriales-de-comics-en-espana-casa-de-batman-y-wonder-woman.html>

regresar al medio a partir del influjo positivo que supuso la concesión del Gran Premio del Cómic Aragonés 2022 y de la realización del cartel del xxiii Salón del Cómic de Zaragoza en el año 2024. En este último ha permanecido fiel a su trazo, tanto temática como estilísticamente.

Bibliografía

AGRAFOJO, Javier. «S.O.U.L.», en *Zona Negativa*, 27 de octubre de 2025. Disponible en <https://www.zonanegativa.com/s-o-u-l/>

ALTARRIBA, Antonio. «El presente del futuro», en VANE, Jaime y DE FELIPE, Fernando. *S.O.U.L.* Barcelona, ECC, 2022a, s. p.

— *La narración figurativa: Acercamiento a la especificidad de un medio a partir de la «Bande Dessinée» de expresión francesa.* Alcalá de Henares, Ediciones Marmotilla, 2022b.

ALTARRIBA, Antonio y GRACIA LANA, Julio Andrés. *Los 80 dibujados. Cómic de la movida aragonesa.* Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2023.

ALTARRIBA, Antonio y REMESAR, Antoni. *Comicsarias: ensayo sobre una década de historieta española (1977-1987).* Barcelona, PPU, 1987.

ARGUDO MARTÍNEZ, Arantza. *Las mujeres dibujantes durante el boom del cómic adulto en España: trayectoria y producción (1975-1992)* [tesis doctoral]. Universidad Complutense de Madrid, 2019.

— *Mujeres dibujantes de cómic español en los años del boom (1975-1992): la entrada de la mujer en la industria de la narración gráfica.* Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2023.

BEÀ, Josep Maria. «Siembra de pinceles en la primera nube», en MARCET, Aitor. *Toutain: un editor adelantado a su tiempo.* Barcelona, Trilita Ediciones, 2018, pp. 12-13.

CANSECO SALINERO, Alicia. *La sonrisa reescrita y otros caminos del laberinto* [tesis doctoral]. Universidad Autónoma de Madrid, 2022.

DE FELIPE, Fernando. «El hombre que ríe», en *Zona 84*, n. ° 79 (1990), pp. 91-98.

— «El hombre que ríe», en *Zona 84*, n. ° 84 (1991), pp. 91-98.

— «Killing the spot [Marketing & Utopía Made in USA]», en *Zona 84*, n. ° 89 (1991), pp. 9-16.

— Portada, en *Comix Internacional*, vol. 2 (1993).

— *La paradoja de gow. La crisis de los modelos de análisis e interpretación en la crítica cinematográfica contemporánea ejemplarizada en "psycho"* (sic). Barcelona, Universitat de Barcelona, 1994.

— *Black Deker. Yellow Moon*. Barcelona, Glénat, 1997.

— «Pinacoteca», en DE FELIPE, Fernando. *El hombre que ríe*. Barcelona, ECC, 2022a, s. p.

— «Versiones de *El hombre que ríe*», en DE FELIPE, Fernando. *El hombre que ríe*. Barcelona, ECC, 2022b, s. p.

— «Xevi Torroella: *audere est facere*», en DE FELIPE, Fernando. *Museum*. Barcelona, ECC, 2022c, s. p.

— «Diseñando el *Lady in the Dark*», en DE FELIPE, Fernando. *Black Deker. Deep South Story*. Barcelona, ECC, 2023, s. p.

GRACIA LANA, Julio Andrés. *Intermedialidad en el cómic adulto en España (1985-2005). De la historieta a la pintura, el audiovisual y la ilustración* [tesis doctoral]. Universidad de Zaragoza, 2019a.

— *Las revistas como escuela de vida. Diálogos sobre el cómic adulto (1985-2005)*. León, Servicio de Publicaciones de la Universidad de León y Eolas Ediciones, 2019b.

— *El cómic español de la democracia: la influencia de la historieta en la cultura contemporánea*. Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2022.

— *et al.* «El trabajo de Fernando de Felipe en el ámbito audiovisual. Del guion al ensayo académico», en *Latente. Revista de Historia y Estética del Audiovisual*, n.º 23 (2025), pp. 257-279. Disponible en <https://www.ull.es/revistas/index.php/latente/article/view/7314/4987>

GROENSTEEN, Thierry. *Sistema de la historieta*. Alcalá de Henares, Ediciones Marmotilla, 2021.

KOCH, Tommaso y RUIZ JIMÉNEZ, Eneko. «Cierra ECC, una de las mayores editoriales de cómics en España, casa de Batman y Wonder Woman», en *El País*, 25 de enero de 2025. Disponible en <https://elpais.com/cultura/2025-01-25/cierra-ecc-una-de-las-mayores-editoriales-de-comics-en-espana-casa-de-batman-y-wonder-woman.html>

LLADÓ POL, Francisca. *Los cómics de la transición (El boom del cómic adulto 1975-1984)*. Barcelona, Glénat, 2001.

— «Apropiaciones y pertenencias. Citas pictóricas en el cómic español de los ochenta», en *Cuadernos de Arte de la Universidad de Granada*, n.º 49 (2018), pp. 321-341. Disponible en <https://revistaseug.ugr.es/index.php/caug/article/view/7779/6748>

LÓPEZ PENIDE, Alfredo. «Fernando de Felipe, autor de cómics: “Mi mujer y mi hijo no me han visto nunca dibujar en casa”», en *La Voz de Galicia*, 3 de julio de 2022. Disponible en https://www.lavozdeg Galicia.es/noticia/pontevedra/2022/07/03/mujer-hijo-me-visto-nunca-dibujar-casa/0003_202207P3C6991.htm

MAURA, Eduardo. *Los 90. Euforia y miedo en la modernidad democrática española*. Madrid, Akal, 2018.

MONGE BLANCO, Azucena. *Autoras en el boom del cómic adulto. Cómic feminista en la Historieta española (1975-1984)* [tesis doctoral]. Universidad del País Vasco - Euskal Herriko Unibertsitatea, 2016.

NAVARRO, Joan. «Editorial», en *Viñetas*, n.º 14 (abril de 1995), p. 1.

PALMER, Óscar. *Cómic alternativo de los 90. La herencia del underground*. Madrid, La Factoría de Ideas, 2000.

PÉREZ DEL SOLAR, Pedro. *Imágenes del desencanto. Nueva historieta española, 1980-1986*. Madrid, Iberoamericana-Vervuert, 2013.

PINTOR IRANZO, Ivan. «Entrevista», en HUGO, Víctor y DE FELIPE, Fernando. *El hombre que ríe*. Barcelona, ECC, 2022, s. p.

REDACCIÓN ZONA 84. «S.O.U.L. Último clic», en *Zona 84*, n.º 75 (1990), p. 5.

SÁNCHEZ, Jordi. «Río de fuego. Black Deker», en *Viñetas*, n.º 8 (septiembre de 2024), pp. 28-30.

TUSELL, Javier. *Dictadura franquista y democracia, 1939-2004. Historia de España, XIV*. Barcelona, Crítica, 2005.

VANE, Jaime. «The S.O.U.L. files. Procesando el futuro en 3D», en VANE, Jaime y DE FELIPE, Fernando. *S.O.U.L.* Barcelona, ECC, 2022, pp. 72-73.

— «S.O.U.L.», en *Zona 84*, n.º 70 (1990), pp. 77-82.

— «S.O.U.L.», en *Zona 84*, n.º 74 (1990), pp. 71-76.

VILA MIGUELOA, María Carmen. *El cos okupat: iconografies del cos femení com a espai de la transgressió masculina en el còmic* [tesis doctoral]. Universitat de Barcelona, 2017.

VILCHES FUENTES, Gerardo (coord.). *Del boom al crack: la explosión del cómic adulto en España: 1977-1995*. Barcelona, Diminuta Editorial, 2018.

VV. AA. *El cómic en Barcelona. 12 dibujantes para el siglo XXI*. Barcelona, Àmbit, 1998.