

CUALQUIER TIEMPO

social de ese instante, incide claramente en la defensa del mejor de los mundos —el nuestro— por encima de cualquier posible variación o cambio.

Sin embargo, la ambigüedad, el final abierto, las interpretaciones múltiples de una película —«El planeta de los simios», «2001: Una odisea del espacio»...—, abren al espectador a nuevas dudas, plantean la posibilidad de que «algo» no funcione bien del todo o ponen, al menos, a discusión las características de nuestro mundo.

Si bien cualquier reflexión en términos generales sobre el cine de ciencia-ficción es siempre discutible, como lo es ya la propia definición del género, a la hora de plantearse las producciones norteamericanas (o japonesas, creadoras de monstruos míticos, películas de gran éxito popular, aunque destinadas exclusivamente a la exhibición virtuosa de trucos técnicos aplicados al cine), las consideraciones sobre el cine de ciencia-ficción son las mismas que pueden valer para cualquier otro género dentro, al menos, de la producción destinada al consumo más elemental. Porque las variaciones excepcionales que sobre el mismo tema puedan dar autores de mayor relieve o interés son también las mismas capaces de surgir en cualquier otro género, dado que, en definitiva, a la hora de valorar la calidad de una obra los condicionamientos derivados del género en que se halle inmersa son siempre mínimos. ■ F. L. y D. G.

(1) Un año antes de «Metrópolis», el realizador español Manuel Noriega filmó «Madrid en el año 2000», de la que Luis Gasca dice: «Visión futurista de la capital de España, rodada en los estudios de Madrid Film, con logrados trucajes, entre ellos, la canalización del río Manzanares, que permitía el arribo de barcos a la capital de España. Se trataba de un intento meramente recreativo».

(2) Un análisis similar en varios puntos se podría efectuar sobre «Tiempos modernos», de Chaplin y «A nous la liberté», de René Clair.

1 Las narraciones gráficas en España, especialmente a partir de la guerra civil, se han ocupado de la temática de ciencia-ficción con mucha frecuencia. (Y al decir ciencia-ficción entiendo una definición amplia y globalizadora, puesto que a veces, y especialmente en este dominio de las narraciones en imágenes, es imposible diferenciar los relatos típicos de otras producciones afines, lindantes con lo fantástico, el terror o la magia. Evidentemente, la ciencia-ficción tecnológica y maquinista no ha tenido demasiada aceptación en nuestro país, cuyos autores se inclinan masivamente por la línea vagamente poética y legendaria, a caballo entre la fantasía y el misticismo.)

De todas formas, la ciencia-ficción en la historieta hispánica —hasta hace

intriga a otra sólo suponía una sustitución mecánica de elementos por planetas, castillos mágicos, cohetes, teletransportadores, robots y criaturas extrañas. Las peripecias, sin embargo, eran perfectamente intercambiables entre los diversos géneros.

Este panorama empieza ahora, desde hace muy pocos años, a ser levemente distinto. Productos modernos del género, como pueden ser «Delta 99», «Haxtur» o «Dani Futuro», tienen ya, al margen de su calidad, un carácter dramático profundamente enraizado en el género.

● JESUS BLANCO, uno de los más brillantes dibujantes españoles, y durante una larga época el mejor artista de narraciones gráficas en nuestro país, es el autor de algunos de los mejores trabajos de los años 40, entre los que hay que mencionar «El planeta

comics y s.f. LA HISTORIETA ESPAÑOLA

ANTONIO LARA
IGNACIO FONTES

muy poco tiempo, y a salvo siempre de las excepciones de rigor— ha sido poco más que un pretexto gráfico o un decorado para colocar las figuras típicas del héroe galáctico y su inmarcesible novia, junto al sabio más o menos loco y el malvado enemigo de la Humanidad que quería arrebatarle el invento definitivo para dominar el universo. Estos moldes estereotipados y convencionales, válidos para cualquier enfoque narrativo, fórmulas secas que dispensan de inventar e imaginar, han pasado de un ambiente a otro, con leves retoques, pero con una identidad sustancial. Demasiadas veces, unas imágenes de calidad han quedado irremediabilmente dañadas por una historia mediocre, ya que el resultado global de la narración depende de ambos elementos, que no valen nada por separado.

Los planetas exóticos, lo mismo que las selvas, los desiertos o mansiones misteriosas, sirven de ambiente variable —y, a la vez, de núcleo dramático— a los diversos géneros de la historieta posterior a 1940, perfectamente tipificados y caracterizados por elementos invariables, sujetos a un esquema dramático único. El paso de una

misterioso» —que lograba superar la cercanía con el modelo, el «Flash Gordon» de Raymond— y «La isla de los hombres muertos», una aventura de Cuto, entre otras muchas creaciones.

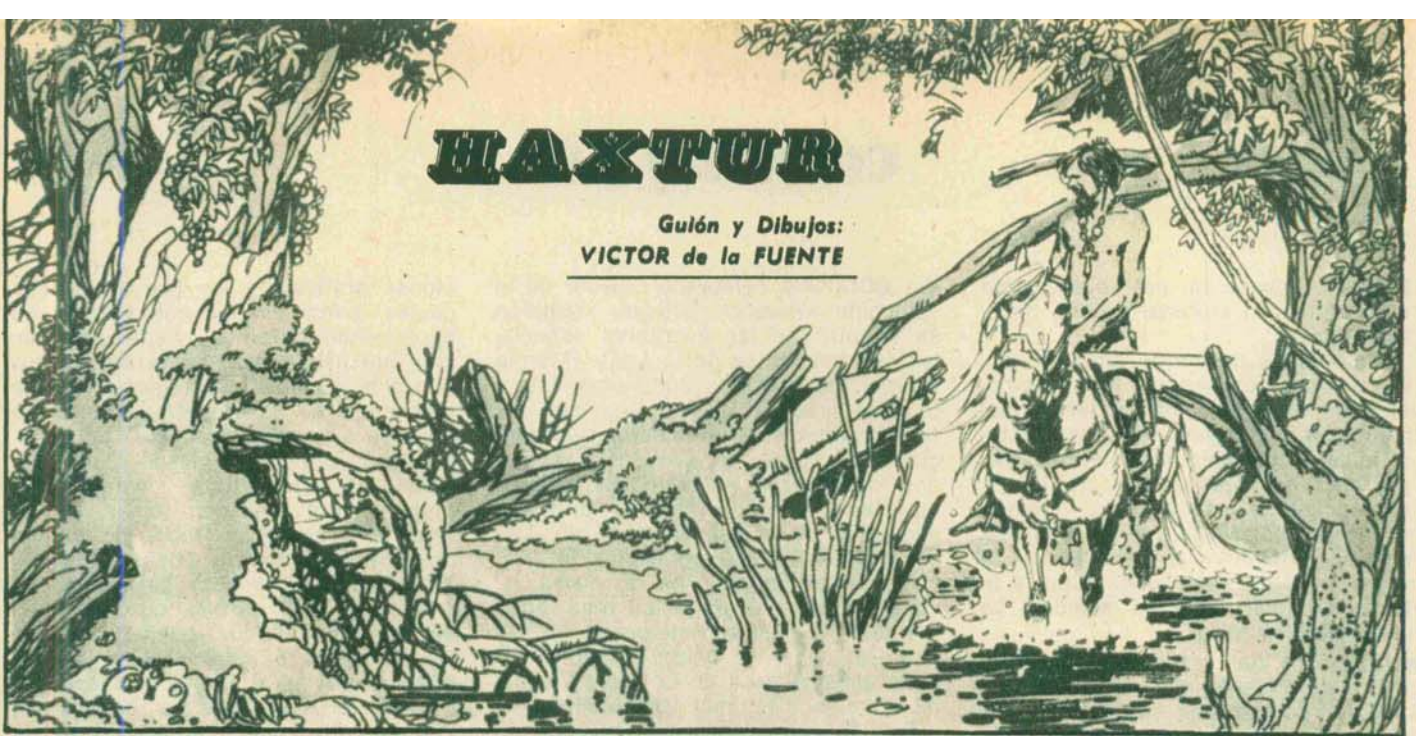
● EMILIO FREIXAS, otro indiscutible grande de la ilustración hispánica, tiene en su dilatada producción muchos contactos con la ciencia-ficción, como «Una ciudad bajo el mar», «Los dragones del Tibet» y «Grap, el pirata misterioso» (1). La lista se amplía con otros nombres menos brillantes, pero cuya obra tiene un enorme interés, como Bosch Penalva, con un «Erik» —a medias entre Frankenstein y Superman—, publicado en la inolvidable revista *Campeón*, en 1948, donde también se podía contemplar una interesante variación sobre el tema de los pasajeros de un avión abandonados en un planeta, a cargo de Eugenio Giner.

● FRANCISCO DARNIS, ya fallecido, dibujó «Jinete del espacio», que fue publicado en la revista infantil *El Coyote*, y Serra Massana ideó «S», curioso superhombre aristocrático que usaba chistera en sus correrías, con guiones de Canelas, uno de los escritores más fecundos e interesantes de

EL HEROE, SU NOVIA

HAXTUR

Guión y Dibujos:
VICTOR de la FUENTE



«HAXTUR», DE VICTOR DE LA FUENTE (1971): UN GUERRILLERO BUSCA LAS RAZONES DE SU LUCHA.

Y EL SABIO CONTRA EL MAL

comics y s.f.

la época, cuya obra, casi plenamente coincidente con el género, sería necesario revisar.

A mediados de los 50, un poco antes, un poco después, las primeras novelas de ciencia-ficción moderna, mal traducidas del inglés, renuevan la temática habitual con tratamientos nuevos, más acordes con las corrientes de ciencia-ficción tecnológica vigentes en la novelística de la especialidad. También influyeron las películas de la misma temática, como *Ultimátum a la Tierra*, *La guerra de los mundos*, *La Humanidad en peligro*.

● El éxito más resonante y multitudinario de aquellos años —uno de los impactos comerciales más importantes de la historia del tebeo español— fue, sin duda alguna, «Diego Valor», con guión de ENRIQUE JARBER y dibujos de BUYLLA y BAYO. Diego Valor, caballeresco aventurero español de un futuro lejano, en el planeta Mekong, se caracterizaba por ser el héroe infantil más blando y bondadoso que haya protagonizado historietas. Pesé a esto, su fama alcanzó límites inesperados. Los guiones y dibujos alcanzaban valor muy desigual, dentro de los límites de un puro producto comercial, con descensos espectaculares de calidad cuando el trabajo apresuraba.

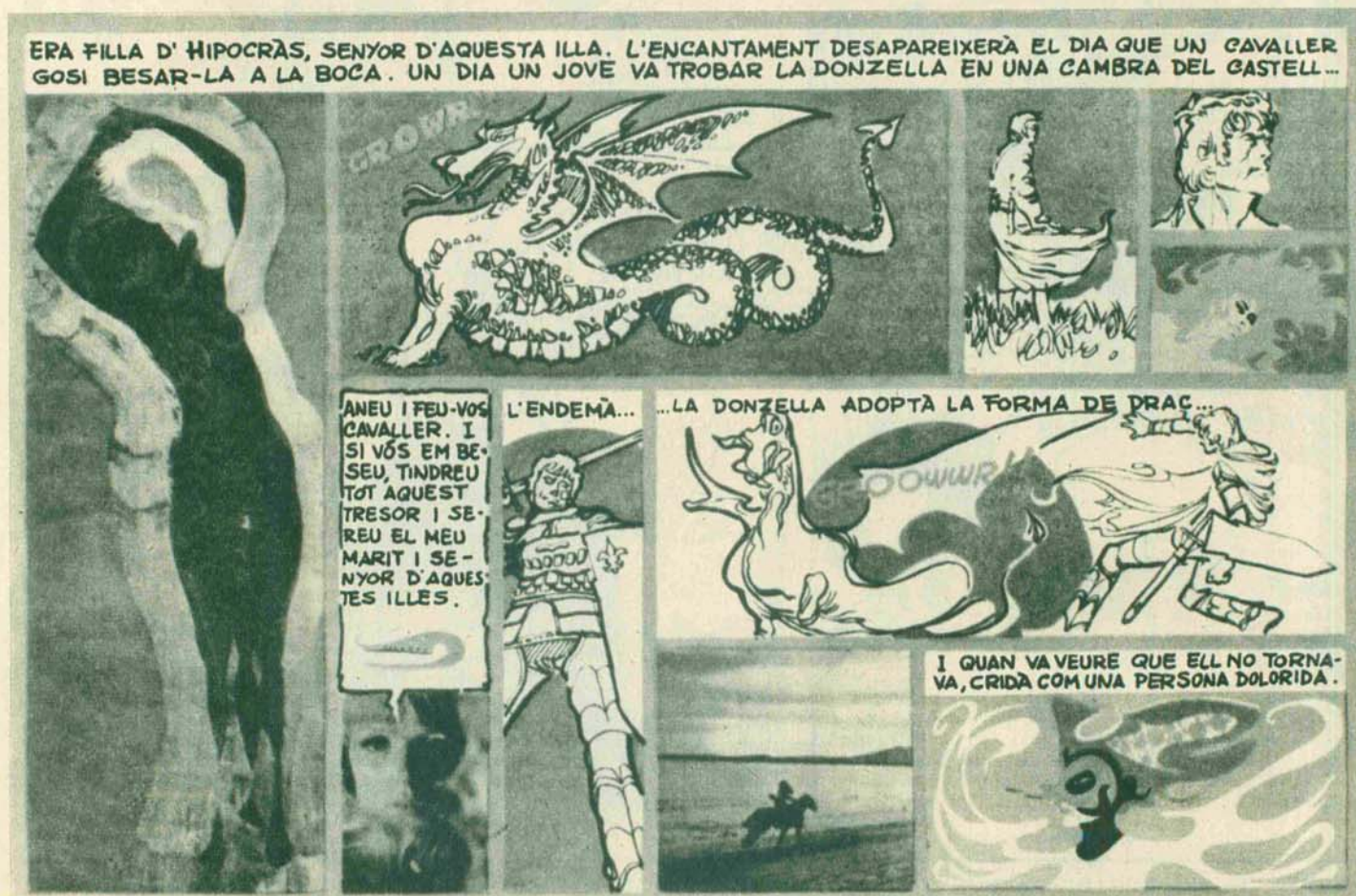
● BOIXGAR, celebrado creador de la colección «Hazañas bélicas», también se adentró en las aventuras espaciales con cuadernos de la serie «Mundo futuro», de historias completas, intento nada desdeñable. Borné, un dibujante increíblemente mediocre, que funcionaba a base de saqueos descarados de Freixas y Raymond, produjo un plagio increíble de las primeras aventuras de «Flash Gordon» en *Chicos* (1949-50). También García Pizarro, con «Carlos Espejo», en la misma revista, realizó una imitación más digna del célebre clásico norteamericano. Ripoll García, en la añorada *Futuro*, revista especializada de Editorial Gerplá, dibujó episodios muy interesantes.

En una perspectiva más cercana en el tiempo, plenamente contemporánea, podemos encontrar realizaciones valiosas, más a nivel de imágenes que en el texto, casi siempre de calidad inferior, incluso en los mejores ejemplos. Otra característica que merece ser señalada es la abundancia increíble de plagios y copias, por no hablar de la simple influencia, que tampoco falta.

No es que falten buenos dibujantes especializados, sino todo lo contrario. España presenta un plantel de primeras figuras, equiparables a los mejores momentos de la historia de las narra-

ciones gráficas, y las nuevas promociones, junto con las que todavía no han tomado el relevo, pueden dar mucho que hablar aún. La verdadera explicación es que la apropiación de la obra ajena se ha presentado como un objetivo estimable y noble, perfectamente justificable y, desde luego, cómodo. Muchos autores, dotados de gran talento, prefieren tomar lo que otros han hecho en lugar de molestarse en encontrarlo por sí mismos. Y volviendo al género de ciencia-ficción, hay que afirmar que el nivel es superior al que pueden presentar Inglaterra o Bélgica. Sólo Francia o Italia, gracias a la obra de Mezières, con «Valerian» —que se publica en *Pilote*—; Battaglia, con «Cinco de la Selene» —en *Chío* (España) y en el *Corriere del Piccoli*—, y especialmente Crepax, con «Neutrón» —en *Linus* y *Literatura Dibujada*—, ofrecen una calidad superior a la media hispánica.

Entre los ilustradores españoles en ejercicio que siguen cultivando el género hay que citar otra vez a Blasco, con «Steel Claw» (2), sobre guiones ingleses de ínfima calidad. Blasco y sus hermanos, en apretada amalgama, han fabricado un producto industrial decoroso, muy lejano, por desgracia, de su época dorada.



ENRIC SIO («TIRANT LO BLANC», 1968), UNO DE LOS MEJORES DIBUJANTES ESPAÑOLES DE HOY, ENTRE EL FANTASY Y LA CIENCIA-FICCION.

● **ENRIC SIO**, artista inquieto, capaz de lo peor y de lo mejor, impenitente copiator y devorador de originales ajenos, obseso de las bellas imágenes fotográficas y con aspiraciones vanguardistas, ha dibujado varias series de ciencia-ficción sobre relatos ajenos, de valor muy desigual, como «Nus» y «Sorang» (3), y, con historias suyas, «Aghardi», muy relacionada con la ciencia-ficción. Frente a páginas felices y repletas de hallazgos —que deben mucho a los autores de las ideas primitivas— se encuentran realizaciones mediocres y torpes, uso excesivo de la ampliadora y del calco, repetición de recursos convencionales hasta el agotamiento, etcétera, etcétera. Pese a estos reparos, su obra se ha distribuido bastante bien y le ha valido un flamante premio, el Yellow Kid, del VII Salón de Lucca.

● **ESTEBAN MAROTO** también ha conseguido una buena dosis de publicidad con otro premio al mejor dibujante de «comic-book» en Estados Unidos con su serie «5 por infinito», que merece un estudio atento, pese a la habitual desconexión entre imágenes y texto, en la que los aciertos coexisten con una medocridad casi general, en páginas a menudo mal resueltas, donde la mirada experta encuentra las copias y las imitaciones en grandes cantidades. El estilo de Maroto, muy influido por los ilustradores ingleses de cuentos, es elegante y, a menudo, atractivo, cuando encuentra por sí mismo la solución a los problemas que se plantea. Las deficiencias de la serie, premiosidad, titubeos, plagios y vacilaciones, pesan más que los hallazgos a la hora de establecer un juicio global.

Otras muestras más recientes de su producción, «Manly» —de la que el diario Pueblo dio unas imágenes— y «Wolf» (4), se despejan ya de la ciencia-ficción tradicional para entrar más de lleno en una especie de mitología nórdica muy discutible, aunque es fácil comprobar que su trazo se ha hecho más firme y que su concepción visual —aunque continúe deudora de las obras ajenas en un gran porcentaje— se ha madurado y decantado.

● «Haxtur» es una serie de **VICTOR DE LA FUENTE**, ilustrando sus propios guiones. (Ha sido publicada recientemente por la Editorial Doncel, en libro, y antes, por Trinca.) De la Fuente es un gran profesional, que se distingue por su estilo personal, aunque se puedan percibir huellas de su admiración por Battaglia y otros autores, bien integradas en su manera propia. Los reparos, como es costumbre, se refieren principalmente a la estructura del guión, mientras que la parte gráfica destaca por la sabia planificación y por un bello grafismo, que se unen a un gran sentido del color y una composición ajustada. El protagonista está diseñado con una intención muy lejana de las figuras hercúleas e hipertrofiadas que suelen dominar en las narraciones gráficas.

● **CARLOS GIMENEZ** ha ofrecido has-



«CINCO POR INFINITO», DE ESTEBAN MAROTO (1968). UNA TECNICA PRECIOSISTA AL SERVICIO DE UNOS GUIONES POCO COMPROMETIDOS.

ta ahora tres de las mejores muestras de ciencia-ficción en imágenes de los últimos años: «Delta 99», «Dani Futuro» y «Pat y Ray». (La primera se publicó en colección independiente, editada por Iberomundial de Ediciones, pero sólo los primeros números están dibujados por este autor. «Dani Futuro» apareció en Gaceta Junior, y «Pat y Ray», en la edición belga de Tin Tin, con guiones de Víctor Mora.)

Carlos es sólo dibujante, pero su arrolladora personalidad unifica todas sus obras, aunque hayan sido escritas por diversos guionistas. Su estilo es hábil y vigoroso, y logra del pincel efectos increíblemente atractivos, con un control del instrumento que pocos colegas pueden imitar. Es cierto que pueden apreciarse en su particular manera de hacer debilidades y fallos notorios y muy patentes, especialmente graves en su diseño de las caras, blandas y amaneradas, en violento

contraste con el resto de sus dibujos, verdaderos modelos de saber hacer, con un dinamismo y fuerza excepcionales, salvo cuando cae en la tentación de los virtuosismos innecesarios de montaje y planificación.

● **CARLOS PRUNES**, otro de nuestros premios americanos, que, como los anteriores, publica más en el extranjero que en su país, ha realizado bastantes trabajos relacionados con la ciencia-ficción y, sobre todo, con los relatos de magia y hechicería, con unas figuras muy bellas y elegantes. ■ **ANTONIO LARA**.

(1) Todas estas historias se publicaron en Chicos y sus Almanagues.

(2) Publicado en España, en ediciones españolas y alteradas, por Editorial Vértice.

(3) Aparecieron los dos primeros en las contraportadas de la enciclopedia juvenil Vector, y «Aghardi», en Mundo Joven.

(4) En Drácula, Ed. Buro Lan.

2 Existe una trayectoria suficientemente clara que conduce de la ciencia-ficción heroica de los años 30 al nacimiento de los superhéroes y de los suprasuperhéroes de la actualidad. Al mismo tiempo, ciertos acontecimientos concretan los estadios de la escalada política de los **comics** norteamericanos: «Buck Rogers», «Flash Gordon» y «Brick Bardford» son productos inmediatos de la gran depresión; nacen los superhéroes con el New Deal y se curten con las represiones maccarthystas, para dar lugar a los supratitanes con la segunda guerra mundial y la guerra fría, a la «Justice League», la «Justice Society of America» y al SHIELD, que tienen más de un punto en común con el espíritu del Committee on Un-American Activities y la CIA.

No es que el **comic** de ciencia-ficción de los años 30 esté desprovisto de ideología USA, pero, en rigor, no era esta su función; si el **comic** de aventuras nace como correctivo de la gran depresión, como un evasivo más, en este contexto las historias fantásticas no hacen sino ofrecer un escenario exótico y unas posibilidades aventureras en el espacio, en vez de las selvas indostánicas o africanas, pero, en cualquier caso, alejadas de la realidad de una América pobre, a pesar de su riqueza. No invalida el argumento el hecho de que los héroes espaciales luchan por la democracia, entendida ésta como una dictadura paternalista, y que al tirano pre-germánico opongan un tirano pro-yanqui; son, al fin y al cabo, los elementos constantes de la propaganda norteamericana que alcanzan al **comic** como al cine y la prensa. Otra propaganda, la del «segundo frente», cuando las tropas nazis avanzan sobre la URSS, obliga a los personajes del **comic** norteamericano a tomar contacto real con el mundo: «Superman» abandona por un momento su idílico mundo, sólo interferido por raterillos y sabios mal informados, para destrozar las defensas del Eje; «Flash Gordon» vuelve apresuradamente al planeta y tiene la oportunidad de deshacer un complot nazi y probar las armas descubiertas en Mongo contra la escuadra alemana; en fin, uno tras otro, todos los héroes prestan su apoyo en la lucha por la democracia.

Este es, sin duda, el punto de partida de la ideología actual de las historietas norteamericanas. Ideología que se acentúa, por su carácter, en las de ciencia-ficción, donde, referidos a coordenadas extraterrestres o fantásticas, el mensaje propagandístico puede ser lanzado sin contravenir la elegancia diplomática. Se estuvo luchando contra Hitler y los «sapos amarillos» del Imperio nipón hasta que la guerra fría distrajo de estos objetivos para ali-

near a sus héroes contra la gran amenaza roja; los «sapos amarillos» siguieron presentes, aunque en vez de a Japón pertenecieran a las Repúblicas populares de China, Corea y Vietnam. Pero, centrándonos en la ciencia-ficción, los escenarios se han trasladado desde el anónimo lugar espacial a las callejuelas neoyorquinas; los héroes clásicos no por ello desdeñan la posibilidad de utilizar sus ingenios para la exterminación de algún problema de orden físico o político en su planeta de origen: «Superman» echa una mano al Ejército si hay que realizar pruebas atómicas, disputar a la URSS la influencia en África o tranquilizar a unos cuantos barbudos exigentes en una perdida isla del Caribe.

El Marvel Comics Group, exponente por antonomasia de las nuevas tendencias del **comic** norteamericano, nace en los años 40, con el nombre de Timely Comics Group; hacia 1965, con Stan Lee como editor y guionista, el «Homero moder-

organización oficial; «Capitán América», primer y único ejemplar, gracias a la oportunidad de un espía nazi, de una superraza de soldados americanos creados casi *in vitro*; «The incredible Hulk», ser monstruoso perseguido por la sociedad, a la que, a cambio de las vidas de algunos soldados y policías demasiado escrupulosos, no hace más que librar de peligros que provienen de otras dimensiones «Thor», el vikingo del martillo volador, y «Doctor Extraño», quien con su magia negra mantiene en la puerta celeste a los invasores de la Tierra. Etcétera, etcétera, hasta más de veinte super-superhéroes y organizaciones del bien dotados de increíbles poderes sobrenaturales que convierten a Superman en un afincado a los trucos teatrales.

Sin embargo, no es obstáculo importante la desvinculación social, apreciable en muchos de los héroes, para que su acción se vea impedida por el rencor a esos absurdos seres incapaces de comprender sus altos

COMICS Y S.F.

EL DESTINO DE AMERICA

no», y Jack Kirby, como director artístico, toma su nombre del «Capitán Marvel», superhéroe al estilo de Superman, que de niño indefenso pasa a titán al pronunciar la palabra mágica **Shazam**. El nuevo «Capitán Marvel» procede de la galaxia Kree y está bajo las órdenes de la Imperial Minister of the Supreme Intelligence, quien le envía a la Tierra con una misión vengadora que acarreará al héroe el odio de los humanos. De parecidas características son «The Human Torch» —un ser sintético envuelto en llamas— y «Submariner» —príncipe de las aguas que odia a los humanos por haber terminado con Atlantis—. Este carácter equívoco de héroes fuera de la ley, marginados socialmente y solitarios, se repite en muchos otros: «Spiderman», perseguido por la Policía; «Nick Fury», sangriento y agresivo soldado, tuerco por una batalla, es el estigma que asegura su odio a los enemigos de Norteamérica y que, finalmente, le vale la jefatura de una importante

destinos sobre la Tierra. O bajo las aguas, pues Namor, el príncipe submarino, decide pactar con los aliados y desencadenar su furia contra los nazis. La moraleja parece ser la siguiente: la patria madre es comprensiva para sus hijos a cambio de que éstos estén prestos para su defensa y para la propagación de su bienhechora huella por doquier. La **troupe** de titanes se constituye en ligas, se asocia con órganos oficiales, colabora con el Ejército en el genocidio de los «sapos» de turno, y cuando las fuerzas del mal se desencadenan, a pesar de poseer también superpoderes, sirviendo a oscuros intereses políticos contrarios a la democracia y costumbres norteamericanas —c u y o s orígenes son fácilmente identificables por sus nombres: Faustus, Heinz Krugger, Ivan Kragoff, el Fantasma Rojo y otros con inequívocos rasgos asiáticos— y se enfrentan con los héroes yanquis, éstos siempre salen con bien de la prueba, ofreciendo, en definitiva, a los lectores la alter-



«SPIDER», DEL MARVEL COMICS GROUP, UN ARACNIDO PERSEGUIDO POR LA POLICIA A PESAR DE QUE SUS REDES APUNTALAN AL SISTEMA.

Thor» contra un planeta viviente, es decir, un ser mutante, omnipresente y omnipotente, fácilmente identificable con ciertos dogmas del cristianismo. Por supuesto, ni uno ni otro podrán impedir que ambos héroes se reintegren a sus pisos en cualquier ciudad estadounidense, después de haber terminado con estas amenazas. Y mientras que el individualismo de los héroes, que es el de Norteamérica, sobrevive en la pelea que les enfrenta a ellos mismos, un nuevo espíritu de **soledad solidaria** va a surgir, afectando a héroes más clásicos, como «Superman», siendo sus resultados «Los Cuatro Fantásticos», «The Avengers», el citado SHIELD, etcétera, prototipo de organizaciones neofascistas, donde se agrupan los héroes que en otros tebeos desarrollan sus aventuras en solitario.

Hay que señalar, por último, que al tiempo que se abandona el éter como escenario obligado de las historietas de ciencia-ficción, los nuevos héroes se adaptan mejor a la civilización de la imagen, progresando técnica y gráficamente en unos pocos años sobre los moldes acuñados en los años 30. Junto con unos argumentos delirantes, se encuentra un grafismo distorsionado, que hace uso de las modernas técnicas fotográficas y de los métodos más avanzados de montaje y concepción narrativa. Las onomatopeyas y las líneas cinéticas del movimiento de las figuras están concebidas como apoyo a una acción constante que no deja reposo al lector; los convencionales encuadres de las viñetas saltan hechos pedazos, atravesados por el cuerpo de algún ser enfrentado a las fuerzas de la democracia. Y, como siempre, el héroe no encuentra paz hasta la última viñeta, cuando después de haber derrotado a la gran amenaza se retira sin la comprensión de la sociedad hacia su política de fuerza. ■

nativa de sustituir la moral vigente por otra basada en la civilización del dólar.

El individualismo legendario de los Estados Unidos de los años 30 y 40, cuya apología encontramos a lo largo de su literatura, cine y otros medios de expresión populares, va transformándose lentamente por obra de la «razón de Estado». Esta razón, de la que no se nos escapan sus coordenadas políticas, en la lucha desarrollada desde la segunda guerra mundial por la hegemonía, se encarna de forma especialmente clara en los héroes del Marvel Comics Group, mistificados de la doctrina Monroe hasta unos extremos que el puritanismo del Presidente no le dejó entrever. Véanse si no dos ejemplos: la lucha que sostiene «Doctor Strange» contra un brujo aliado con los poderes satánicos, y la de «The Mighty

EUROPA: LO SOFISTICADO Y LA MODA

3 Junto a algunos ejemplos europeos que no hacen sino explotar los hallazgos del **comic** norteamericano de ciencia-ficción clásico, en Europa ha surgido, en la pasada década, una ola de historietas nuevas de ciencia-ficción, cuyo principio convencional es Barbarella. «Les Pioners de L'Esperan-

ce», «Valerian», en Francia; Frank Belamy, en Inglaterra, y algún ejemplo más son los pocos que quedan haciendo una historieta convencional de ciencia-ficción; el resto de la actual producción de este tipo de **comics**, influido y patrocinado por Barbarella, se ha orientado hacia una mezcla de erotismo, pseudoprogresismo, ex-

perimentación y vanguardia artística.

«Barbarella», que nace en las páginas de **V-Magazine**, una revista sobre la ciencia-ficción, en 1962, obra de Jean-Claude Forest, no es, en realidad, una historieta vanguardística: una joven, Barbarella, cuyo origen no se nos cuenta, cae en un planeta desde donde se hilvanarán todas sus aventuras; ni el estilo ni el contenido de las aventuras de la heroína hacían de ella una historieta para adultos. Sólo la prodigalidad de la virtud de Barbarella y su escaso pudor hacían de ella un producto de consumo reservado. Pero desde su publicación en **V-Magazine** hasta su edición en libro de lujo, por Eric Losfeld, que iniciaba así una colección de libros-tebeo de parecidas características y de la que vamos a hablar, en Francia se habían sucedido revistas especializadas, exposiciones y libros en torno al **comic**, de forma que cuando un editor con cierto prestigio en la publicación de literaturas paralelas llevó a la prensa las historietas de Barbarella, algo se conmovió entre los aficionados y estudiosos.

A partir de **Barbarella**, Eric Losfeld se dispara en una carrera de títulos: **Jodelle** y **Pravda la Survireuse**, de Pellaert, sobre guiones de Bartier y Thomas, respectivamente; **Lone Sloane**, de Druillet; **Saga de Xam**, de Devil, so-

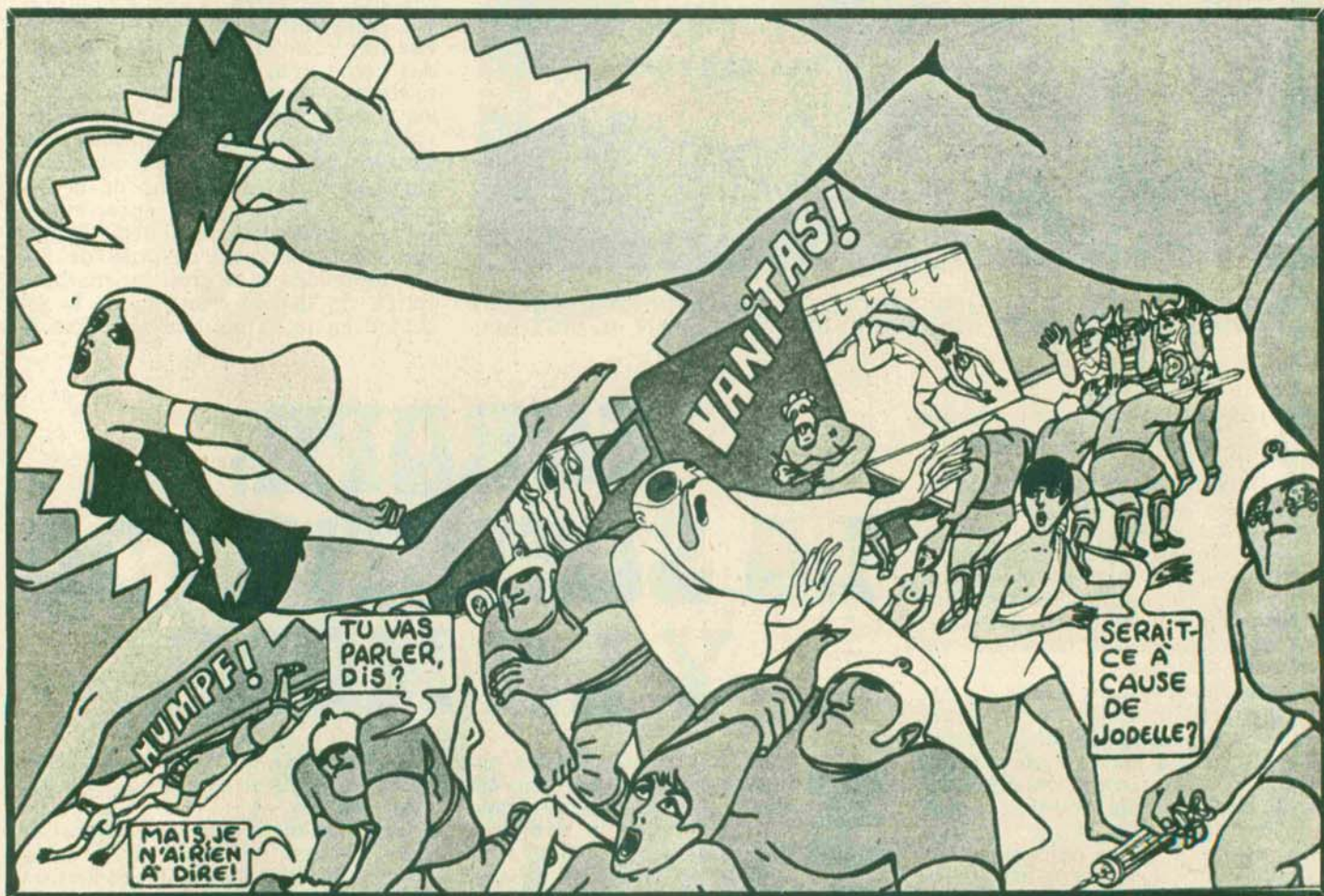
comics y s.f.

bre guión de Rollin; **Epoxy**, del belga Cuvelier, con guión de Van Hamme; **Scarlet Dream**, de Gigli y Moliterni; **Xiris**, de Serge San Juan, y **Kris Kool**, de Philip Caza. Pero tomar esta serie de títulos como ejemplos de una historieta de ciencia-ficción con pretensiones vanguardísticas es caer en un error común. En efecto, la mediocridad es la característica constante en todos ellos; sólo el empleo de estructuras narrativas y gráficas más complejas de las habituales, al servicio de gulones en la mayoría de los casos, y a pesar de sus intentos de crítica social, de escaso interés y grafismo apoyado en las licencias eróticas y, muchas veces, en un uso irracional de las técnicas pictóricas, aporta alguna novedad. Pues el trayecto que va de **Barbarella** a **Kris Kool** es, por otra parte, el que lleva de un producto profesionalmente honesto y destinado, como se ha dicho, al consumo masivo, a otro sofisticado que falsea la función del medio empleado y que aparece como un oportunismo editorial bajo las fórmulas pseudoprogresistas de la experimentación y renovación del lenguaje. Experimentación y renovación que, por otra parte, se enrai-

zan con ciertos **comics** norteamericanos de principio de siglo, con el «Little Annie Fanny» de «Playboy» e incluso con los superhéroes de la casa Marvel.

Las ediciones de lujo crecen y decaen junto con el movimiento **snob** de revitalización del **comic** como forma de expresión; cuando éste se inclina por otros fenómenos —lo «kitsch», ahora— surgen ediciones sobre él, mientras que el anterior se ve olvidado, aunque enriquecido por el acercamiento de estudiosos honestos. Prueba de ello son las antologías sobre el «kitsch» que durante el pasado año se han publicado en Europa; de la misma forma, la revista francesa **Kitsch**, mientras languidece la edición de lujo de **comics**.

No obstante, y de la misma forma que la teoría se ve enriquecida después de estos movimientos absorbentes, del hecho han resultado notables artistas, entre los que hay que destacar inmediatamente a Guy Pellaert, que tras su relativamente afortunada **Jodelle** repitió, esta vez con un guión mucho peor, en **Pravda la Survireuse**, para unirse a continuación con el grupo editor de las controvertidas **Charlie** y **Hara-Kiri** y crear para las páginas de esta última una historieta genial, comprometida y pesimista, que le acercaba en más de una situación a los dibujantes **undergrounds** americanos. Druillet, que comenzó con la realización del mediocre **Lone Sloane**



«JODELLE», DE PELLAERT, SOBRE GUION DE BARTIER...
SERIA UN ERROR TOMAR ESTE TITULO, AL IGUAL QUE «BARBARELLA»,
«SAGA DE XAM», ETCETERA, COMO OBRAS VANGUARDISTAS.



«BARBARELLA», JOVEN DE ORIGEN DESCONOCIDO Y DE ESCASO PUDOR, PASO AL LIBRO DE LUJO CON GRAN CONMOCION DE AFICIONADOS Y ESTUDIOSOS.

para quedar hoy como uno de los mejores dibujantes franceses, con un estilo impresionantemente barroco al servicio de unas historietas de ciencia-ficción sobre el mismo personaje. Jean-Claude Forest, después de intentar un producto intencionadamente sofisticado, «Marie Math», para la televisión, ha optado por continuar las aventuras de «Barbarella» y publicarlas en una revista infantil; Cuvellier, que procede de una revista infantil y a ella ha vuelto. Solamente *Saga de Xam* ofrecía algún interés al conjunto, ya que su autor la concibió como parte de una trilogía, a expresar mediante una concepción de arte total cuyas segunda y tercera parte estarían realizadas en fotonovela y cine.

En Italia, donde a la sombra de «Barbarella» y «Jodelle» nacen mil heroínas sado-masochistas y plagios tan descarados como «Auranella» y «Medea», sobre los patrones de aquellas dos, en la revista *Linus* se descubre un dibujante que dista mucho de la mediocridad de esta nueva historieta y, al contrario que los demás profesionales, racionaliza correctamente su producción. Se llama Guido Crepax, es arquitecto y dibujante publicitario, y cuando en el número dos de *Linus* aparece «Neutrón», que más tarde se lla-

mará «Valentina», es la primera historieta que dibuja. Crepax tiene una concepción del grafismo que no le hace asimilable a ninguna escuela: el suyo es un estilo desgarrado, a base de una plumilla que se abre acentuando la dramatización de las figuras, empleo de pincel seco, delimitación de blancos y negros sin tonos intermedios, etcétera. Crepax, desde un principio, presentó al lector un comic culto, con continuas referencias al entorno cultural y, en su técnica, aplicando los montajes más innovadores en favor de la expresión o bien desenterrando otros de los dibujantes clásicos.

En cuanto a los guiones, «Valentina» no es, en rigor, una historieta de ciencia-ficción, sino más bien de fantasía. Valentina es una fotografía a la que le ocurren las aventuras más extrañas en mundos subterráneos, con robots llegados de otras dimensiones o con personajes neuróticos que añoran y reviven, refugiados de la realidad, épocas pasadas. Valentina, que en el transcurso de sus aventuras se casa con Phillip Rembrandt, «Neutrón», crítico de arte y primer protagonista de la serie, y tiene un hijo con él, además de las preocupaciones que su ingenuidad le acarrea, sufre las creadas por una serie de traumas que datan de la dominación nazi; Neutrón, que está do-

tado de poderes hipnóticos, aparece como mediatizador de los sinsabores que la vida reserva a la burguesía italiana, a la que Crepax fustiga por haber sustituido sus patrones culturales por las formas de vida norteamericanas, como una respuesta a la decadencia.

Pero Crepax también ha dibujado una historieta de ciencia-ficción en el sentido tradicional del término. Esta historieta, poco conocida, data de 1967 y lleva por título «L'astronave pirata», y en ella se desarrolla un folletín de piratas, en el que únicamente se cambian los siete mares por los siete espacios. La Tierra ha iniciado la conquista del sistema solar, reduciendo a la Luna, Júpiter y Mercurio a inmensos depósitos de materias primas, desde donde dirigir los ataques que terminen con la conquista de todo el sistema; en medio de esta locura imperialista nacen los piratas, como antaño marginados socialmente, que atacan los convoyes terrestres en nombre de una libertad que únicamente necesita politizarse para convertirse en la de los terrestres, en la de todos nosotros. Entre tanto *producto híbrido*, la historieta de ciencia-ficción europea parece haber encontrado con Crepax el camino profético y crítico que es habitual en este género. ■ A. L. e I. F.