



TOUJOURS SUR LA MÊME PLANÈTE, RASSUREZ-VOUS ! ET JE CONNAIS BIEN CETTE RÉGION D'ANTAN, VOUS N'Y SOUFFRIREZ PAS DE LA CHALEUR.

JE SUIS DÉJÀ MORTE DE FROID... IL NOUS FAUT TROUVER DES VÊTEMENTS !



RESTEZ DANS LE SOUS-TERRRESTRE... JE VAIS ALLER EN CHERCHER... ET ANNONCER NOTRE VENUE AU BON ROI ARANRABAL, C'EST UN AMI !

EL PLANETA DE ANTANO, DOMINIO DE LAS GEMELAS DIABOLICAS EN «BARBARELLA» (1962), DE JEAN-CLAUDE FOREST.

Luc Orient, ilustrado por Eddy Paape para la revista «Tintin», según guiones de Greg, es mucho más realista al ofrecernos la ciudad de mañana, con sus monorraíles y sus pasos elevados más cercanos de Disneylandia que de un futuro ya próximo. Son las ciudades de la ciencia-ficción gráfica como trampas para el sur humano, todo cristal y plástico, todo acero y cúpulas transparentes, jaulas de lujo para terráneos de lujo, villas-colmena donde la vida discurre entre plantas de plástico.

Esteban Maroto realiza en 1967 una experiencia fundamental en la historia del **comic** de ciencia-ficción, más allá de las ciudades de purpurina. «Cinco por infinito» es la historia en veinte episodios de Orión, Altar, Aline, Hidra y Sirio, a las órdenes de Infinito, superviviente de un planeta dominado por los robots. La imaginación delirante de Maroto lleva a los cinco aventureros del espacio al planeta de los espíritus, donde se enfrentan con los **múltiples**, seres de materia gaseosa, maestros en el transformismo a lo Frégoli, que tienen su talón de Aquiles en su incapacidad para desplazarse voluntariamente. Están a merced del viento que sopla, y éste les arrastra caprichosamente.

Los **múltiples**, las sirenas gobernadas por Sirkenia, la máquina del tiempo del planeta Zampix son las contribuciones de Maroto, un dibujante español, al muestrario apasionante de un género hoy en boga, pero que nació para nosotros en

las páginas de «Aventurero» y «La revista de Tim Tyler», en «Flechas y Pelayos», en «Chicos», para alcanzar nuevas dimensiones en «Sor-rang» y «Nus», de Enric Sió, o para ofrecer el país de los insectos gigantes gobernado por una reina con nombre de onomatopeya en «Dani Futuro», de Carlos Giménez. Dani Futuro viene a ser la historia juvenil de Delta 99, del mismo autor, esta vez empeñado en implacables duelos contra Zero el ciborg, más allá de Sargacia y su cementerio de aeronaves abandonadas en un espacio al que ya están llegando la polución y los desechos industriales.

¿Cuántos satélites herrumbrosos surcan aún los cielos, uno de ellos con el cadáver momificado de la perrita «Leyka»? Y la lata de cerveza que un día tiró en un cráter de la Luna el astronauta pendiente de la cámara de televisión. El pobre diablo de «Los laberintos», de Guido Buzzelli, que vive entre la última guerra mundial, la tercera o la cuarta, y antes de la explosión de la Tierra, intenta brazear en un océano donde sólo flotan los detritus, los peces muertos que nunca se hunden, la lata de alubias que no llegó a comerse, la bonita palangana de plástico irrompible, el guante de goma que utilizara meses antes un ama de casa muy lejana del patrón, dulce y casi etéreo, de Dale Arden, la novia de Flash Gordon. El pobre diablo de Buzzelli presiente quizá que la Tierra va a explotar, mientras en un planeta cercano los caballos blancos galopan en libertad. ■ L. G.

ADMITIENDO la convención de que la ciencia-ficción es hoy, por desgracia, en nuestro país, un género no sólo casi fetal en su esencia, sino, sobre todo, prácticamente desconocido en la asimilación popular, estimo necesario centralizar el estudio en publicaciones que se han escudado bajo la coletilla «para adultos», o que en el caso de que fuesen pretendidamente dirigidas a un público infantil, el guionista fue incapaz de llegar precisamente a ese público, que, por razones obvias, se subestimó en su capacidad de lector. El primer caso corresponde a «Delta 99» (y, naturalmente, «Cinco por Infinito»), y el segundo, a «Dani Futuro», en «Gaceta Junior». Y queda un tercer caso: es aquel en el que, arrojado en que se da a conocer en una revista juvenil, el autor desprecia olímpicamente ese sector del público y entrega unos guiones al consumidor, que van dirigidos, de una forma petulante o no, a un público adulto; concretando, es el «Haxtur» de la revista «Trinca». Estos ejemplos, por su difusión comercial, digámoslo así, creo yo son los que conviene analizar, dejando quizá para otro momento muestras como el «Pumby», de Sanchis, o el material de la revista «Bravo», porque en la valoración de todos estos supuestos es obvio que parecen fagocitados sin posibilidad de supervivencia, bien sea por el propio nombre del guión («Pumby») o la lejanía en el tiempo de la publicación («Bravo»). Y también, sólo por redondear, en este último apartado debe entrar la publicación «Python», sin ninguna salvedad en sus páginas.

España es un país que en el campo del «comic», al mismo tiempo que goza de un gran plantel de dibujantes, carece de guionistas. Y no sólo me refiero a épocas actuales. Continuamente, a lo largo de la historia del «comic» español, nos vemos en la necesidad de lamentar el desaprovechamiento de las posibilidades de cualquier dibujante a causa de la labor perennemente entorpecedora del guionista. Y cuando el dibujante es al mismo tiempo autor de los guiones, la lamentación es, más que doble, triple. Se dan casos en que el guionista es, al mismo tiempo, una figura medianamente importante en el mundo de la literatura. Esto podría hacer pensar que, si se es un buen novelista, se puede ser también un adecuado colaborador de dibujantes (como ejemplo puede servir Víctor Mora), y no es así. Como bien aclaraba Paramio en su análisis de «Dani Futuro», el guionista debe colaborar con el dibujante improvisando casi el guión (hablaba de Vigil, segundo guionista de la serie). Posiblemente exista gente capacitada, pero hay que retener siempre las condiciones en que se mueve el mundo del «comic» en España. Condiciones económicas, naturalmente, por encima de todas, y, por descontado, la falta de convencimiento de la profesión elegida, que, en muchos casos, no lo es. Por accidente se llega a escribir guiones; por necesidad económica («modus

comics y s.f.

LOS GUIONES DE CIENCIA-FICCION EN ESPAÑA

JESUS CUADRADO

vivendi», como diría Vázquez) se continúa en la brecha. En una extensa mayoría de los casos, la labor de un dibujante en cada viñeta es infinitamente superior a la del autor del guión. También es cierto que el mismo proceso accidental y de inercia económica empuja a un dibujante, pero precisamente por la escala de valores que distancian al guionista del dibujante es obvio que la defensa o ataque del último es otra cuestión.

Y si la no existencia de guionistas es notoria, lo es más en la ciencia-ficción.

«Delta 99» nació de la pluma de Flores Thies a una sugerencia de Toutain. Las discusiones entre ambos originaron el abandono del primero y la búsqueda, por parte del segundo, de un continuador de la serie, labor que recayó en (¡cómo no!) Víctor Mora (a partir del guión noveno). Es altamente regocijante el releer de un ti-



HA LLEGADO EL MOMENTO DEL ENFRENTAMIENTO. NO HAY OTRA POSIBILIDAD. ¡SIN ARMAS! ¡SIN LA AYUDA DEL GALAKTOS! ...PERO, ¿QUÉ LE HABRÁ OCURRIDO A IRIS?

comics y s.f.

rón los veintisiete capítulos aparecidos, reparar en la completa inutilidad del trabajo y tener conocimiento después de las rivalidades entre unos y otros. Resulta asombroso saber que Thies acusa a Mora de haber «asesinado» a «Delta 99» con un arma: la vulgaridad. Molesta a Thies que el protagonista «se desenvuelva, actúe y hable como tantos y tantos protagonistas de tercera regional». Dicho así, no parece sino que el primitivo «Delta 99» fuera un modelo a seguir por todos los guionistas españoles, y les juro a ustedes que el personaje que nos ocupa no sólo es vulgar, reaccionario y todo eso, sino que (se puede demostrar a cualquiera) si comenzó con éxito fue gracias al trabajo del que verdaderamente fue su padre, el dibujante Carlos Giménez. Lo fácil es inventarse la historia, lo que ya no lo es tanto es dar cuerpo a esa historia.

Y rompiendo los esquemas trazados al principio, lo mismo puede aplicarse a «Dani Futuro». En este caso también, el dibujante fue Carlos Giménez, y el creador de los personajes y guionista principal, Víctor Mora. El derroche de fantasía, imaginación, de amor a su trabajo, incluso de técnica, que desarrolla Giménez sobrepasa con creces, y hay que decirlo con tristeza, a la labor de Mora, que entrega unos guiones lamentablemente incongruentes, infantiles (en la acepción peyorativa), ingenuamente seudodivulgadores y también, pásmense, solapadamente reaccionarios. Ya no se trata de insistir en que el humor de Mora no es humor, sino estulticia; en que el mensaje de Mora (si es que lo hay) está abusivamente camuflado, sino que se trata, simplemente, de dejar claro cómo debe y puede ser un guión para el público infantil. Se da la extraña coincidencia de que Mora deja entrever ciertos aspectos positivos, pero lo que no se sabe es cuándo va a decidirse a mostrarlos. Concretamente en este caso es cuando encaja aquello de las

convenciones económicas. Es de dominio público que Mora realiza simultáneamente, a veces, hasta seis guiones. En una palabra, hasta que Mora goce de una cierta libertad, libertad económica, «Dani Futuro» o cualquier otro de sus personajes no dejarán de ser una repetición fastidiosamente cansina de su «Capitán Trueno» (véase en la actualidad «El Corsario de Hierro», «El "sheriff" King», «Sunday» o cualquier otro).

Cuando, como decía antes, el dibujante es al mismo tiempo guionista («Cinco por Infinito»), la cosa se complica aún más. Toda la labor, indiscutible en calidad, de la realización gráfica de Maroto se estrella contra su inmadurez como guionista. Si al menos cuando se visiona un guión de Maroto su pecado fuera sólo ser un refrito de Williamson o cualquier otro clásico, todo iría relativamente bien. Pero no es eso lo grave. La ingenuidad de los temas y su tratamiento condicionan la total incoherencia de los veinte guiones entre sí. Sabido es que Maroto se cansó de la serie y la interrumpió por propia voluntad, decisión, creo yo, alentada por opiniones que llegaban a él y le hicieron acaso recapacitar. Y a pesar de la incoherencia de los veinte trabajos en bloque, tomando uno en solitario no puede resistir un análisis profundo a ningún nivel. No hay tampoco que buscar tres pies al gato y crear motivaciones puramente religiosas en los guiones. Conociendo a Maroto se sabe su simbología; el mayor problema es que ésta está desfasada y, para colmo, al lector medio le aburre. Alguien podría pensar que el dibujante jugó su baza de niño terrible que lo realiza todo. Ahora bien, no olvidemos la posibilidad de que Maroto no se resignó a trabajar con guiones tan nefastos como a los que estamos acostumbrados en España. Y así, siempre es preferible la labor de un Maroto-guionista-dibujante a la de un Maroto mero ilustrador, y además a disgusto, de un guión cotidianamente insulto. Además, y finalmente, el mismo Maroto reconoce su inexperiencia en estos campos de la ciencia-ficción, y no sería justo

insistir sobre el tema cuando el autor reconoce sus fallos antes que ninguno y no parece estar de acuerdo con la versión en castellano de su serie...

El «Haxtur» de Víctor de la Fuente merece un análisis rigurosamente exhaustivo y a todos los niveles. Se podría decir en dos líneas que me parece un trabajo altamente interesante y, al mismo tiempo, sin ninguna utilidad. «Haxtur» lo mismo puede ser una broma que un trabajo premeditadamente inteligente y fuera del alcance del lector medio. «Haxtur», a veces parece un fenómeno de editorial (que por su singularidad mereciera la pena explotar comercialmente), y, a veces, parece simplemente, y es muchísimo, el único trabajo consciente y digno que se está entregando al lector en estos últimos meses. Conviene, quizá, esperar que finalice la serie para poder emitir un juicio que, si es negativo, también será injusto, dada la no existencia en calidad y en cantidad de trabajos similares. Y los tiempos no están para trincar lo que posiblemente sea un singular experimento.

■ J. C.

APRESURADAS NOTAS BIBLIOGRAFICAS

- Boletín «Bang!» número 10. Página 4.
- Boletín «Bang!» número 11. Carta de Espejo.
- Boletín «Bang!» número 12. Páginas 5, 6 y 7.
- Boletín «Bang!» número 13. Página 5.
- Boletín «Bang!» número 14. Página 3.
- Boletín «Bang!» número 15. Páginas 3 y 4.
- Boletín «Bang!» números 22-23. Artículo de Antoni Segarra.
- «Laser» número 0. Página 16. «Cinco por Infinito», de L. Paramio.
- Revista «Bang!» número 3. Desde la página 13 a la 46.
- Revista «Bang!» número 5. Página 12. Entrevista con Víctor Mora.
- Revista «Bang!» número 6. «Delta 66», por C. Giménez y Manuel Ferrer.
- Revista «Bang!» número 6. Página 18. Entrevista con Maroto.
- Revista «Bang!» números 7-8. Trabajo da Paramio sobre «Haxtur». ■

EL PILOTO
ESPAÑOL
CARLOS
MUNOZ,
DIMA
Y SU
HERMANO
ABON EN
«EL PLANETA
MISTERIOSO»
(1943), DE
EMILIO
FREIXAS,
SEGUN GUION
DE JOSE
MARIA
HUERTAS
VENTOSA.

