



A FEW DAYS LATER,  
FLASH, DALE AND  
ZARKOV SET OUT

LOOK DALE,  
THE FLYING CITY  
OF THE HAWKMEN.  
THAT'S OUR LAST  
CONTACT WITH  
CIVILIZATION.

LA CIUDAD DE LOS HOMBRES HALCONES IMAGINADA POR ALEX RAYMOND EN LAS AVENTURAS DEL LEGEN-  
DARIO «FLASH GORDON».

# COMICS Y S.F.

## LAS MIL Y UNA GALAXIAS

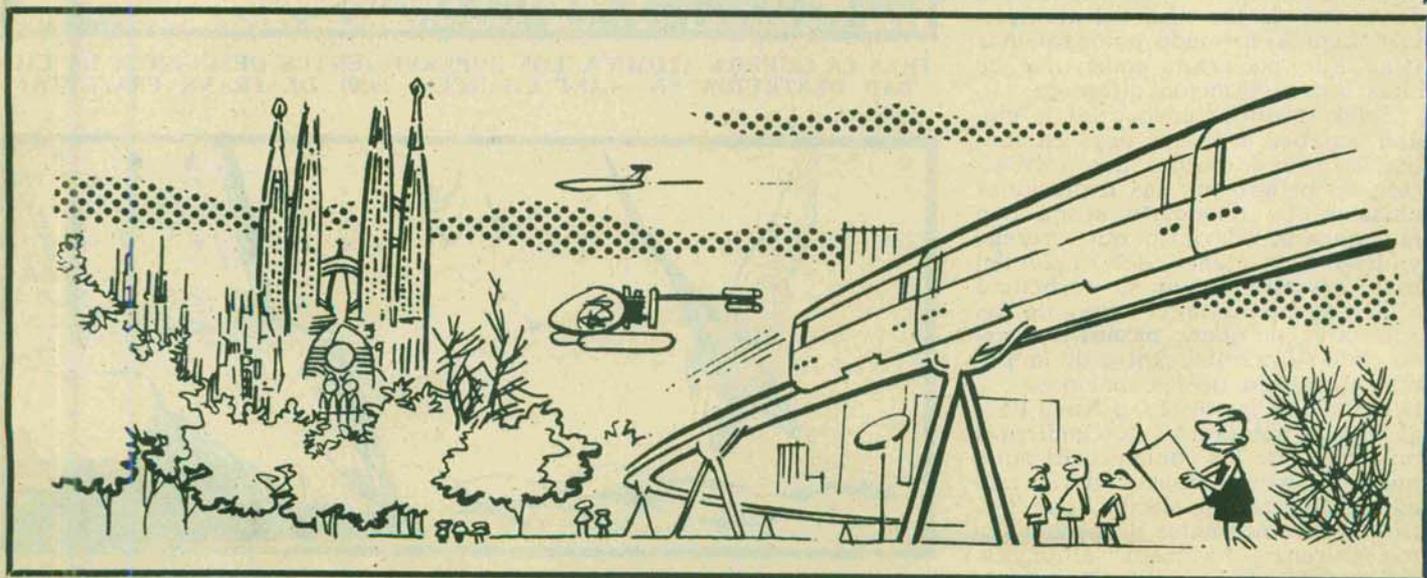
LUIS GASCA

Lo ha dicho Von Braun en unas recientes declaraciones: en el año 2000 nacerá en la Luna un niño de padres terráqueos y, lógicamente, norteamericanos. A partir de esta premonición no resulta difícil el deducir cómo se desarrollará el acontecimiento. La base lunar decorada en tonos claros, en horribles tonos pastel con dibujos en las paredes inspirados en los personajes de la televisión. Las cámaras acechando el primer vagido del recién nacido, para transmitirlo a la Tierra vía Telstar. Los padres **all-american** descendientes directos del «Mayflower» y de Daniel Boone, sin gota de sangre portorriqueña en sus venas. Y el protagonista, el bebé de cuatro kilos, largo, hermoso y bien proporcionado. Será una bella onomástica, sobre todo si los ginecólogos que planifiquen la campaña logran que coincida con las fechas navideñas. Un día para recordar y que tendrá una lógica cobertura en la prensa y revistas del momento, coincidentes en denominar el acontecimiento como «el nacimiento del siglo», superando incluso partos reales y bautizos cinematográficos.

Los amantes de la ciencia-ficción, especialmente quienes gustan de este tipo de literatura narrado en forma de **comic**, nunca verán el programa especial que Televisión Española ofrecerá en diferido, esa Navidad del año 2000, tras la acostumbrada charla semanal del académico Rodríguez de la Fuente. Vivimos rodeados de planetas misteriosos, donde todo es posible, donde el poder es monárquico y la oposición republicana, encarnada por los hombres —árboles y las amazonas— mariposas. Planetas de lejanas galaxias donde cuando el índice de contaminación llega a su punto álgido, crean ciudades en las nubes, fantásticas ciudades sustentadas por hilos invisibles a las nubes eternas, increíbles ciudades de minaretes vagamente árabes, abrazados por las espirales de unas rampas de acceso que facilitan su ascensión hasta la cúpula. Desde allí se domina una espléndida vista panorámica, sin letreros luminosos, sólo nubes surcadas de vez en cuando por los hombres-halcones con sus lanzas. Las bases lunares, con sus canapés de anchoa para festejar el bautizo del siglo, aunque se logre

la máxima fidelidad en la retransmisión, nunca superarán el reino acuático de Undina, la de las túnicas inconsútiles respetadas por las aguas claras que rodean Coralia, en el Mar Tenebroso del planeta Mongo.

El primer héroe del **comic** que se lanzó a la conquista del espacio fue **Buck Rogers**, inspirado en el protagonista de la novela de ciencia-ficción «Armageddon, 2419 A. D.», publicada en la revista «Amazing Stories» en agosto de 1928. Un año después, su autor, Philip Francis Nowlan, publicaba una segunda parte con el título de «The Airlords of Han». A él se debe su adaptación en tira diaria para periódicos, ilustrada durante muchos años por Dick Calkins, un oficial de Aviación con aptitudes para el dibujo ingenuista, de trazo elemental, pero muy efectivo. Reediciones recientes en USA e Italia han hecho de esta obra maestra de la anticipación científica un descubrimiento para las generaciones jóvenes que no conocieron en los años de la República su edición en «La revista de Tim Tyler», con el título de «Buck Rogers, una visión del siglo XXV».



BARCELONA, EN 2016, EN LA OPERA PRIMA DE ENRIC SIO, «LAVINIA» (1968).

# comics y s.f.

Tras su primera aventura contra los mongoles, Buck Rogers, un soldado de la gran guerra que como Fray Virila y Rip Van Winkle se despier- ta quinientos años más tarde, es un pionero en la investigación de los mundos que nos rodean. Viaja en artefactos de hoja de lata, similares a los juguetes de los años cuarenta que hoy se venden a precio de oro en las tiendas de antigüedades. Pero esto no le impide conocer la ciudad bajo el mar, las lunas de Saturno, el planeta Eros, o la ciudad de los fantásticos globos flotantes suspendida en los aires. De Júpiter pasa a Venus para participar en una guerra interplanetaria que sólo será un alto en sus aventuras.

Con Buck Rogers se inicia la publicación en forma seriada del héroe que, anticipándose a su época, viaja por tierras vedadas a los exploradores del ya caduco planeta Tierra. Cuando hace un alto en sus viajes a lejanas galaxias, regresa a su punto de partida por breves días, para enfrentarse con nuevas peripecias ambientadas en el centro de la Tierra, o para descubrir un Imperio de amazonas dormido en los siglos, siempre rizando el rizo de lo imposible. Como «**Brick Bradford**», publicado simultáneamente en las mismas páginas de «La revista de Tim Tyler» bajo el nombre de Jorge El Intrépido. Creado el 21 de agosto de 1933 por Clarence Gray, con guiones de William Ritt, Brick entró pronto en España con su episodio «Las islas perdidas». Esta vez no necesita montar en ningún cohete para hallar en su camino los mundos olvidados que otros personajes deben buscar más allá de las estrellas. Durante un crucero de placer cae por accidente al agua, y las olas le arrastran hasta las arenas de Lamak Toya, una de las islas del archipiélago Lamak, formado por pequeñas islas que encierran cada una de ellas una civilización diferente.

Brick Bradford conoce así la ciudad acuática, a la que llega en submarino, donde habita una civilización en peligro por las explosiones abisales. Un terremoto acaba con la campana de vidrio que protege y aísla a la ciudad del fondo del mar, arrastrando en su torbellino al terráqueo hasta el reino de las amazonas, de donde pasará al mundo prehistórico del centro de la Tierra, al pueblo de las mariposas, a la ciudad de las nubes, a Nova Longa, donde habitan los descendientes imperiales de los romanos. El guionista necesita entonces darle una mayor libertad de acción, que justifique sus incesantes desplazamientos. Durante el episodio ambientado en el reino de los Mayas, la casualidad pone ante él la cronos-

fera, un trompo del tiempo creado por el científico Horacio Southern, que le permitirá vivir la guerra mundial de 1982 y llegar a los umbrales del siglo setenta. La cronosfera no le impedirá el ser pronto superado por su rival Flash Gordon.

**Gordon** no necesita más que montar un día en un avión de pasajeros, cerca de una desconocida viajera de cabellos negros y falda escocesa para iniciar su destino fabuloso. El doctor Zarkov les espera con su cohete para transportarles al planeta Mongo, cenit de todos los mundos posibles. Ilustrado en su primera época por Alex Raymond, Gordon inicia sus aventuras el domingo 7 de enero de 1934, para llegar al planeta de los misterios una semana después. Durante la guerra cumplirá una misión en la Tierra, lo justo para ser condecorado por el Presidente e incitar los valores patrióticos de los lectores, un método excelente para la compra de bonos. Cumplido su objetivo, Gordon regresa de nuevo al planeta de Ming El Cruel, aterrizando en los dominios de la rubia Desira. ¿Cómo es Mongo? El continente tiene una orografía similar a la terráquea, con costas bañadas

por el Mar Tenebroso, donde habitan los dragones marinos. A Mongo no han llegado nunca las cámaras de televisión, no existen fotografías de sus cráteres, situados cerca del mundo prehistórico de Syk, aunque también abundan en las cercanías de los dominios de Brazor y rodeando la fortaleza de Gundar.

Pero no importa. Quienes un día leyeron a Flash Gordon saben que en Frigia reina la gélida reina Fria, que la ciudad de los hombres halcones sobrevuela el mundo llameante, cercano a Mingo, capital del planeta. En Coralia vive Undina con sus súbditos anfibios, en Trópica reina la pelirroja Desira, y en Arboria los Romeo y Julieta de la historia, el príncipe Barin, con sus ínfulas de Robin Hood y su sombrero tirolés, y la siempre enigmática Aura, hija del tirano Ming, que olvidó su pasión por el terráqueo al desposar a Barin.

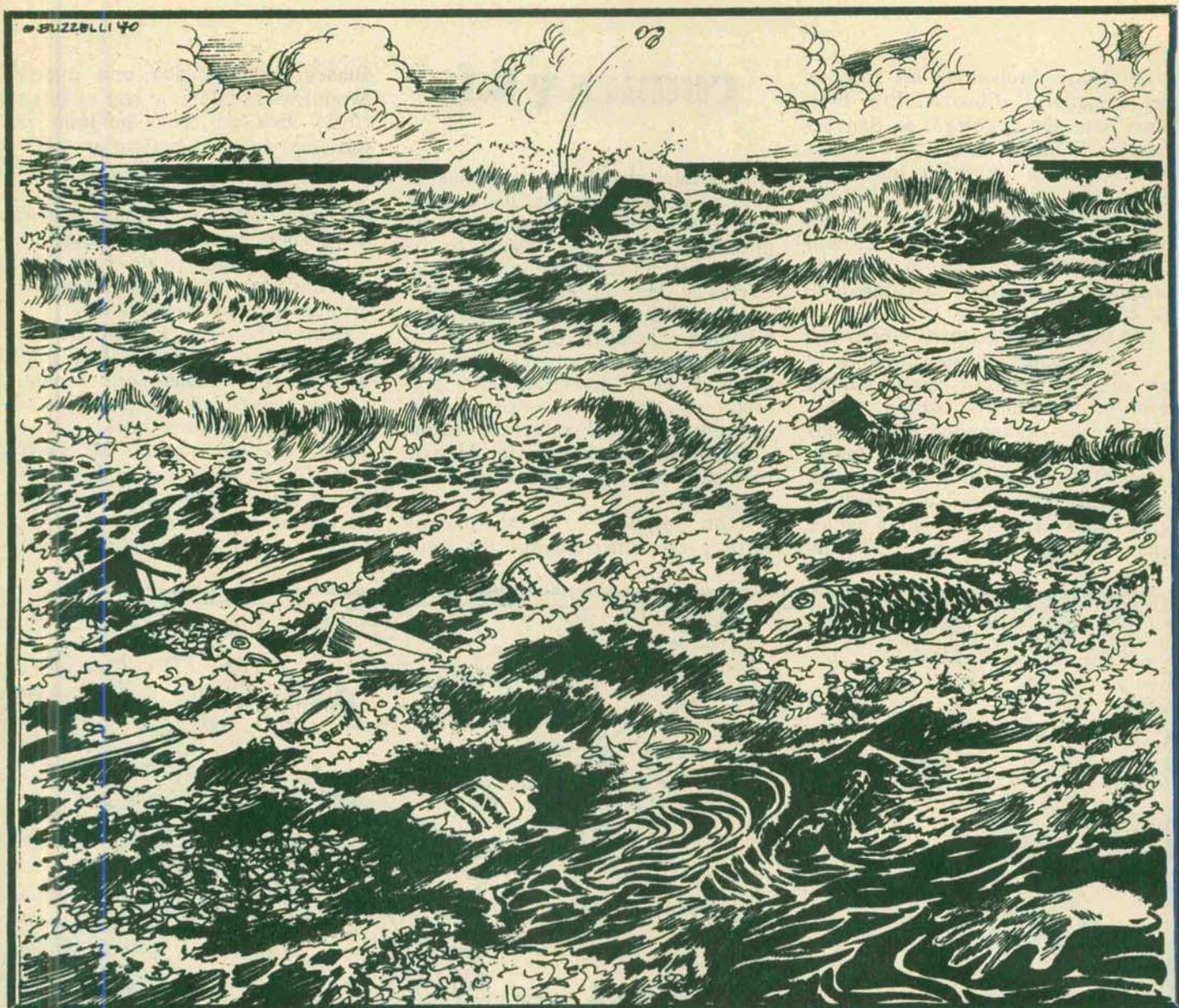
El planeta Mongo sólo equivale aproximadamente a la mitad del globo terráqueo, pero no importa; su flora y fauna no figuran en los diccionarios, todavía hay algo que descubrir en sus noches consteladas por cien lunas.



TRAS LA GUERRA ATOMICA, LOS SUPERVIVIENTES DESCUBREN LA CIUDAD DESTRUIDA EN «LAST CHANCE!» (1950), DE FRANK FRAZETTA.



LOS HOMBRES PAJAROS DE «BRICK BRADFORD», CREADO POR WILLIAM RITT Y CLARENCE GRAY.



EL INSTINTO HUMANO DE SUPERVIVENCIA EMPUJA AL NAUFRAGO DE «LOS LABERINTOS» (1970), DE GUIDO BUZZELLI, PERDIDO EN LOS OCEANOS DE LA POLUCION INDUSTRIAL.

De **Mandrake**, creado como Flash Gordon en 1934, es preciso recordar su primera época, la referente a sus años juveniles, cuando el mago de la capa negra forrada de rojo y la chistera siete reflejos era joven y, por tanto, incapaz de encerrarse en su Xanadú para tomar el té en compañía de su amigo el jefe de Policía local. Por aquel entonces Mandrake vivía cada domingo hazañas sólo comparables a las de Gordon, con un estilo de ilustración muy parecido, que Phil Davis no lograría mantener con el paso de los años. En la ciudad de los faquires montaba en el tapiz volador. Eso era fácil, lo habíamos visto en «El ladrón de Bagdad». Pero era sólo el principio de su periplo, ya que poco después le aguardaba el mundo de la dimensión X. El profesor Teobaldo desin-

tegraba sus moléculas para trasladarle, en compañía de su criado y confidente Lewis, a una cuarta dimensión, más allá de nuestro vulgar y ya trillado mundo tridimensional. Allí los robots circulan con una rueda en vez de los pesados zapatones del Doctor Satán, y los hombres-árboles se alimentan de barro, como las hortensias y las lechugas. El cielo está surcado por planeadores transparentes dirigidos por los hombres de cristal, que pueden ser destruidos por una simple pedrada.

Con Narda en ocasiones, pero siempre acompañado de Lewis, que por entonces se llamaba Lotario, Mandrake descubría en compañía del lector el reino extravagante donde los soldados de madera eran de carne y hueso, y las cavernas de su enemigo, el siniestro Cobra; la ciudad flotante del rey Ozón, con sus

trineos tirados por aves amaestradas. La Atlántida sumergida cobraba una nueva dimensión. Sus fundadores eran seres lunáticos, que la abandonaron al considerarla en peligro, refugiándose de nuevo en el satélite de la Tierra, donde recreaban la civilización griega. Era la «ciudad desconocida de la Luna». La que nunca alcanzarán los astronautas de la NASA con sus trajes presurizados y su leche en polvo. Allí los libros son esferas metálicas parlantes y se duerme en láminas de fino plástico que flota en el aire.

Incluso los españoles seguían la carrera espacial de los héroes americanos. Carlos Muñoz y el inventor vasco Raimundo Miquelaste volaban hacia la estratosfera a bordo del «Flecha de Plata», llegando a «El planeta misterioso», creado por José María Huertas Ventosa y el

gran Emilio Freixas en las páginas del semanario «Chicos». Era 1943, Mari Pepa iba al colegio en San Sebastián, Cubillo reñía a Pirracas con su cara de mico marciano, Hipo, Monito y Fifi aún no habían nacido, Juan Centella lucía su perfil mussoliniano en el círculo redondo donde, como el león de la Metro, garantizaba la calidad de su cuaderno.

«El planeta misterioso» vino a ser, a escala nacional, algo similar a lo sucedido en los USA con la página dominical de Flash Gordon. Publicado en un almanaque de la más famosa revista de los años camp, ofrecía dragones, grandes sacerdotes, reinas codiciosas con púlicos trajes más propios de hadas azules que de reinas codiciosas. Los pala-

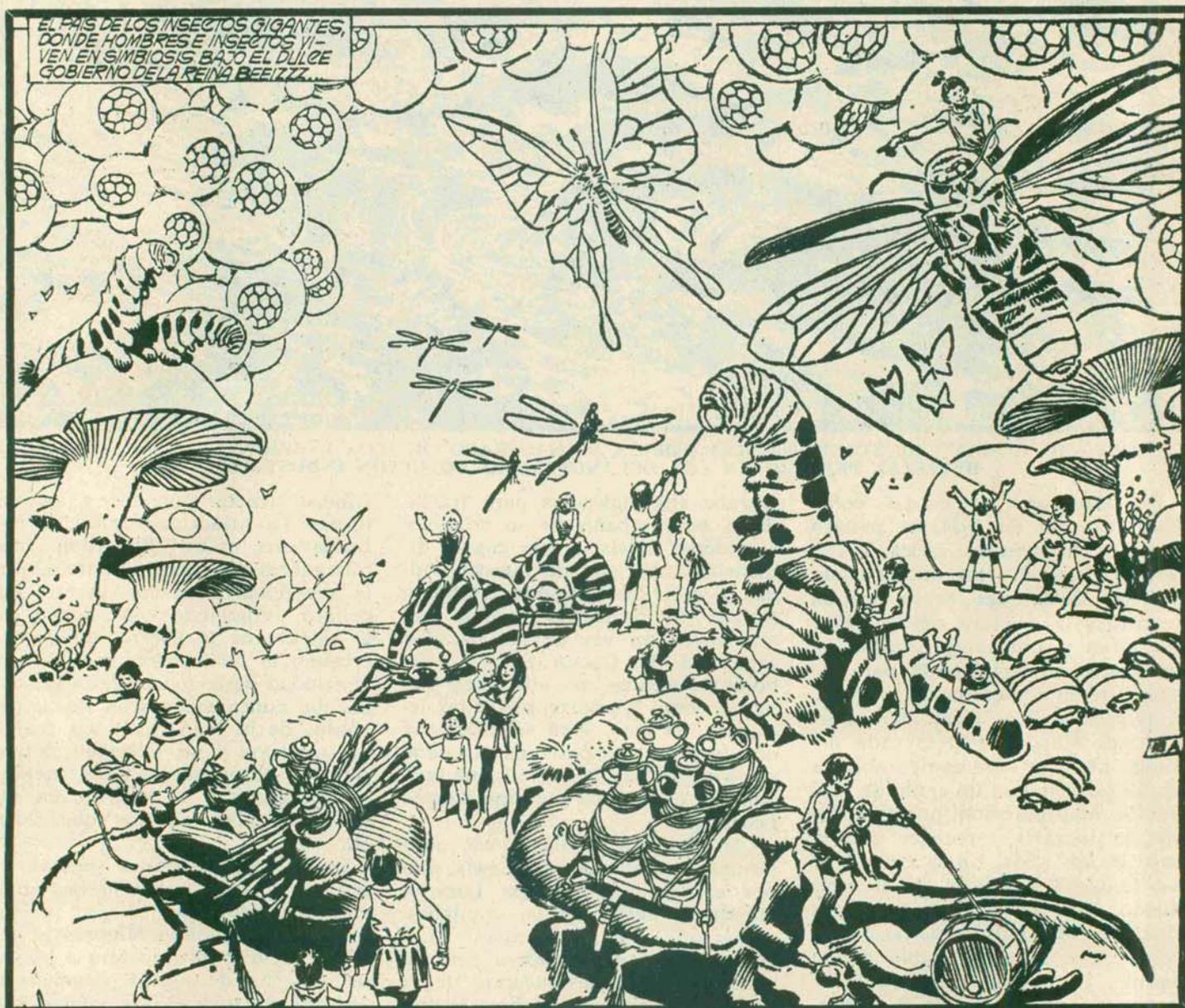
## comics y s.f.

cios tenían gárgolas y columnas de volutas damasquinadas, los fosos ocultaban pulpos gigantes y las grandes puertas de bronce se cerraban silenciosamente una vez que Carlos y Maruja las habían traspasado. Maruja, espejo de todas las virtudes españolas, pese a sus facciones germánicas, era hermana del inventor vasco. La reina Dima prometía «hacerla morir entre atroces tormentos». Pero como era rubia, y española y protagonista, Maruja regresaba sana y salva al punto de partida.

Años después, en la misma revista y con ilustraciones de Jesús

Blasco, se publicaba una nueva aventura casualmente con el mismo título. Era un reino poblado por mujeres de rara belleza gracias a su manantial de la eterna juventud. La austeridad de unos años casi espartanos obligaba a las invasoras del planeta misterioso a llevar maxifaldas y zapatos de lona. Sólo la reina lucía modelos bordeados de armiño y otras frivolidades.

Beatriz Fontana, la compañera y novia fiel de **Diego Valor**, piloto del futuro, también era española y espejo acrisolado de todas las virtudes, imperecederas incluso en su año de nacimiento, el 2002. Beatriz era hija de ingeniero industrial y mujer aguerrida como pocas, capaz de pilotar por sí sola el «Flecha de Fuego», si el piloto Miguel Porto-



«DANI FUTURO», DE CARLOS GIMENEZ, EN EL EPISODIO «EL PLANETA DEL PASADO» (1970).



ILUSTRACION DE DICK CALKINS PARA LOS PRIMEROS EPISODIOS DE «BUCK ROGERS» (1929), CUANDO SE INICIABA LA PREHISTORIA DE LA CIENCIA-FICCION EN FORMA DE COMIC.



LA HUIDA DEL MARIARCADO DE LA ETERNA JUVENTUD EN «EL PLANETA MISTERIOSO» (1956), DE JESUS BLASCO, EN LA REVISTA «CHICOS».

lés la hubiese permitido tamaña locura. Siempre con guiones de E. Jarber, Diego Valor voló a Venus y a Marte no sólo en los cuadernos del **comic**, sino también en la radio, cantando el himno que abría el programa al son de «Adelante, soldados de la Tierra», y mucho después en la televisión, realizada con mejor fortuna que ahora en los estudios del paseo de La Habana. El jefe de los wiganes nunca lograría hacerse dueño del universo mientras Diego Valor y Beatriz Fontana, o sus hijos (ya que Mhee-Kohng se había inyectado el suero de la longevidad) siguiesen luchando por la paz espacial.

Los ingleses crean en 1945 a Garth, dibujado por Stephen Dowling en las páginas del «Daily Mirror», y publicado en España con el nombre de Acero. Superman viene del planeta Krypton, nuevo Moisés en serón de metal desconocido. Garth, el británico, tiene la fortaleza de Superman, aunque su poder proviene no de su condición de extraterrestre, sino de sus radiaciones magnéticas, tan potentes en ocasio-

nes que precisa controlarlas y reducir las por medio de un brazalete que ciñe su pulso. Sus aventuras le conducen incluso al mundo de los sueños, donde consigue elegir sus propios pensamientos, materializarlos y entrar en ellos de forma física. En una de sus más recientes experiencias, este Doc Savage del **comic** es conducido por un avión pilotado por un cerebro electrónico a la novena galaxia, donde reina el Señor de las Computadoras. Lamentablemente, las menguadas medidas de la tira diaria han impedido siempre a Garth el vivir con mayores amplitud y fantasía unas aventuras que precisaban para su desarrollo los espacios abiertos que ofrecen las páginas dominicales.

La heroína que más planetas y sistemas solares ha conocido en la ya larga historia del **comic** ha sido **Barbarella**, creada en 1962 en la revista «V-Magazine» por Jean-Claude Forest. En sus primeras andanzas galantes, coleccionadas en forma de tomo por Le Terrain Vague, visita el planeta de las flores, conocido por Lytion; el bosque petrificado,

el país de Antaño, que duerme entre las nieves anclado en el año 1890; la ciudad maldita de Sogo, donde la leyenda afirma que cada día se inventa una nueva perversión, y donde el ángel ciego conseguirá rescatarla para elevarse con ella en los cielos. No menos apasionantes son sus aventuras en la nueva serie que se inicia con el episodio «Las cóleras del comeminutos», donde Barbarella crea el circo del delirio, y buscando nuevos números para su espectáculo llega al planeta Spectra, que no es la sede de Blofeld, el enemigo de James Bond, sino un mundo misterioso donde el tiempo discurre mil veces más lentamente que en la tierra. Barbarella está cada vez más joven y rozagante. Sus formas se han estilizado, infantilizando aún más su silueta, cercana a Marié Math, la creación de Forest para televisión. Su sensualidad se ha hecho menos agresiva e incitante, retornando a un estado de pureza que hace de ella una adolescente de largas piernas, ignorante de las perversiones agazapadas en las húmedas callejas de Sogo. Es como si Forest, su autor, hubiese querido vengarse del crimen cometido por Roger Vadim en su adaptación fílmica. Barbarella ha retornado a sus años de crisálida. Por un momento, en otra obra fuera del ciclo Barbarella, su dibujante ha querido presentarnos a la muchacha en sus años seniles. Esta secuencia, inmersa dentro del ciclo «Mañana, mediodía, tarde» demuestra que Barbarella, como Brigitte Bardot, envejecerá en **beauté**, como todas las bellezas-biberón del cine y del **comic**.

**Lone Sloane**, con nombre de cowboy espacial, habita en su primera aventura en New Chicago, una ciudad del año 3000 erigida en un rincón del cosmos. Su autor, Philippe Druillet, es un fanático de la ciencia-ficción, y ha ilustrado muchas cubiertas para la revista francesa «Fiction» antes de realizar su primer álbum para Losfield, en 1967. Es el puntillista del **comic**, sus páginas son explosiones de líneas que asombran más por su laboriosa realización que por su valor formal. Con el tiempo ha ido decantando su estilo hasta lograr aciertos notables en algunos episodios de reciente creación, como «El trono del Dio Nero», publicado en la revista italiana «Horror». Las ciudades futurísticas que presenta en sus **comics** son delirantes y absurdas, mareantes en sus meandros donde la vista se pierde ante perspectivas increíbles.



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-TERRISTRE... 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.

**A**DMITIENDO 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