

**¡MÁS ATERRADOR, MÁS DESTRUCTIVO!  
ALAN MOORE ESCRIBE...**

# **EL CADILLAC DE FRANKENSTEIN!**



**CUADERNOS HUMO** Agrupamiento de **REBEL STUDIOS, 7 EUROS**





PROG 450  
8 MAR 86

24p  
EARTH MONEY

IN ORBIT EVERY MONDAY

# 2000 AD

FEATURING JUDGE DREDD

I BEEN IN 250 FIGHTS!

DON'T WORRY...  
NOBODY LOSES ALL THE TIME.

HAJO JONES

HAPPY NEW YEAR!

PROG 451  
4 JAN 86

24p  
EARTH MONEY

IN ORBIT EVERY MONDAY

# 2000 AD

FEATURING JUDGE DREDD

IT'S A CATEBLOOD KIND OF A DAY!

CATEBLOOD

The Ballad Of  
HAJO JONES

PROG 406  
23 FEB 85

24p  
EARTH MONEY

IN ORBIT EVERY MONDAY

# 2000 AD

FEATURING JUDGE DREDD

The Ballad Of  
HAJO JONES

ACT II

VOTED THE GALAXY'S TOP COMIC!

PROG 481  
2 AUG 86

26p  
EARTH MONEY

IN ORBIT EVERY MONDAY

# 2000 AD

FEATURING JUDGE DREDD

THE CELEBRATION'S OVER! BACK TO WORK!

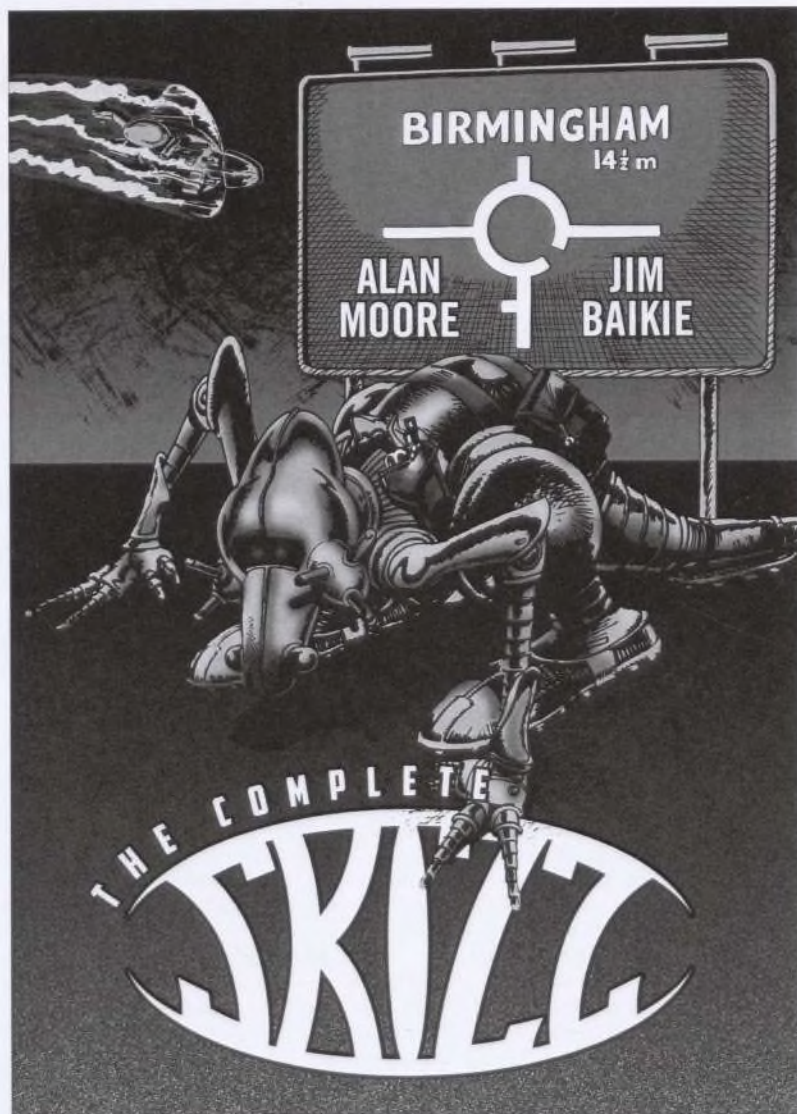
SCRIPT & ART  
CUBICLES

EAGLE AWARDS  
WINNER





# Cómo se fabricó SKIZZ



La serie de SKIZZ se publicó originalmente en 1983, entre los números 308 a 330 de la revista 2000AD. Fue guionizada por un joven Alan Moore y dibujada por Jim Baikie. Con guiones y dibujos de este último aparecieron dos continuaciones de la saga original, que serían recopiladas junto el material del principio en el TPB "The Complete Skizz". En España apareció el material de Moore y Baikie en un tomo publicado en 2005 por Duda, a falta de las continuaciones.

Cómo se fabricó SKIZZ fue un artículo escrito por Alan Moore para el anual de 2000AD de 1984.

El humilde droide guionista lo cuenta todo:

¿Hola?

¿Me está escuchando alguien? Soy el droide guionista Alan Moore. Estoy dictando este texto sobre mi pelvis contrachapada mientras chapoteo en el aguachirle derramado en el fondo del nuevo depósito de residuos instalado en el Módulo de Mando. Ya sabes, todo es culpa de Tharg. Cada vez que compra un café en la máquina expendedora, lo tira antes de zamparse el vaso de plástico. Por eso hemos tenido que instalar un depósito de residuos. Burt dice que al final todo se convertirá en combustible de plasma para alimentar los motores principales del Módulo. Por otro lado, Tharg asegura que va a ser Burt el que se va a convertir en plasma si no deja de quedarse dormido en las reuniones de guionistas. Es difícil saber quién tiene razón.

De todas formas, he venido aquí para susurrarle a la grabadora todo esto, porque, bueno, es el único sitio en el que estoy seguro de que Tharg no se materializará de repente para cazar-me. Me refiero a que nadie en su sano juicio se teleportaría dentro de un depósito lleno de residuo de achicoria, ¿verdad? Así que supongo que por el momento estoy a salvo.

Ya ves, tenía que decirle a quien fuese cómo es que empecé esta obra. Tenía que contarle antes de que me volviese loco. Pero a Tharg no le gusta mucho



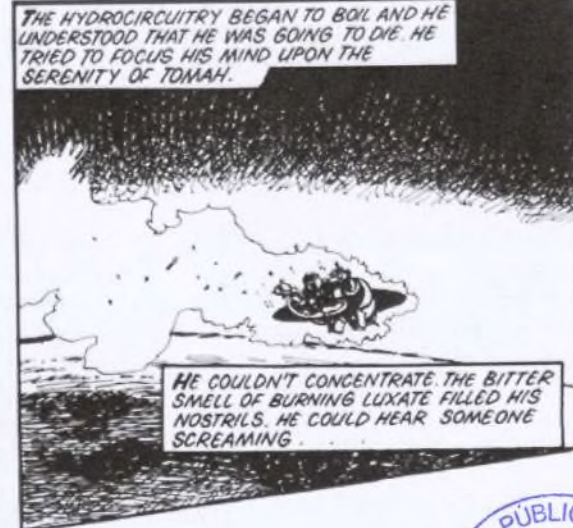
HE STOPPED THE LASERMOTORS DEAD. HE POLARISED ALL HIS GRAVITYBUFFERS. HE RECITED FIVE OF THE NINE SACRED EQUATIONS.

HE WAS STILL GOING FAR TOO FAST WHEN HE HIT THE ATMOSPHERE OF THE BLUE PLANET.



EVERYTHING BECAME VERY HOT, VERY QUICKLY. THE SHIELD-FUNGUS DIED. THE PRYSMS MELTED.

HE RECITED TWO MORE OF THE SACRED EQUATIONS.



THE HYDROCIRCUITRY BEGAN TO BOIL AND HE UNDERSTOOD THAT HE WAS GOING TO DIE. HE TRIED TO FOCUS HIS MIND UPON THE SERENITY OF TOMAH.

HE COULDN'T CONCENTRATE. THE BITTER SMELL OF BURNING LUXATE FILLED HIS NOSTRILS. HE COULD HEAR SOMEONE SCREAMING.



que se hable antes de tiempo. Si se entera de que he descubierto el pastel, es posible que de repente me vea embutido en el lado equivocado de un grandote rigeliano.

Seguro que crees que todo esto son imaginaciones mías, ¿verdad? Seguro que te dices lo mismo que todo el mundo, que me he vuelto loco. "Pobre y acabado droide guionista Moore", te dirás. "A este se le han saltado un par de tornillos y seguro que no me equivoco ni un cacho." Bueno, te aseguro que si lo estoy, es solo porque afrontar el guión de la serie de Skizz, finalmente ha logrado escalfar mis circuitos.

## COMIENZA LA PESADILLA

Todo empezó cuando Tharg, el Mítico se percató de todos los libros y películas sobre alienígenas que se estaban produciendo en la Tierra. Como ya te podrás imaginar, es un tema que a Tharg le toca el corazoncito. Después de sopesar la situación durante un par de nano-segundos, decidió que había llegado el momento de crear una serie de cómic tan realista que describiese de una vez por todas para todos vosotros, lectores terrestres, qué ocurriría exactamente si un desafortunado visitante alienígena se quedase atrapado en vuestro peculiar mundo. Para garantizar que el producto terminado fuese detalladamente preciso, el propio Tharg supervisaría la producción a cada paso del camino.

Cuando Tharg me dijo que yo había sido elegido para asumir la responsabilidad de producir los guiones de esta epopeya, reaccioné de la misma manera que lo haría cualquier droide: me desmayé de inmediato.

## PRESIONES, TENSIONES Y PROBLEMAS

Después de recomponerme y asumir que no había escapatoria, me apreté el cinturón y me puse a trabajar en mi cubículo de escritura. El primer problema se me presentó a la hora de idear una sociedad alienígena creíble de la que proviniese el personaje principal. ¿Te puedes imaginar lo que es eso, idear toda una sociedad? No es ningún picnic, déjame decírtelo.

El siguiente problema fue diseñar una historia completa de principio a fin. Para empezar, ¿cómo llegó este alien a la Tierra? ¿Qué es lo que podría hacer a partir de entonces? ¿Qué tipo de problemas tendría que afrontar? Cada vez tenía más claro que un alienígena moderadamente sensible se daría cuenta de que el simple acto de vivir en la Tierra es muy complejo. Al final, se me ocurrió una buena idea para el argumento en general, y con los circuitos temblequeando que da gusto, se la presenté al Mítico para que diese su aprobación.

Para mi alivio, le gustó. De hecho, le gustó tanto que para que nada me distrajes, me quitó mi ración de petróleo durante los siguientes seis meses. Créeme, desde entonces he bajado mucho de peso.

## BUSCANDO A LA SIGUIENTE "VÍCTIMA"

Por fortuna, el siguiente paso importante no tuvo nada que ver conmigo. En ese punto, Tharg ocupó su pasmoso intelecto en buscar al dibujante adecuado que pudiese manejar una

saga llena de ultra-realismo. También supuso un asombroso problema. Por ejemplo, algunos dibujantes eran buenísimos describiendo al personaje principal alienígena de las series que dibujaban, pero tenían ciertas dificultades para diseñar seres humanos que fuesen de verdad. Otros eran capaces de manejar muy bien el aspecto humano, pero se les daba fatal retratar una ciudad moderna como Birmingham, lugar donde decidí que debía transcurrir la mayor parte de la historia. Lo que necesitaba Tharg era un artista capaz de dibujar los tres elementos con el mismo e impecable estilo. Tal y como recuerdo, cuando Tharg estaba a punto de tomar su decisión, la mayoría de los droides artísticos con dichas cualidades se excusaron haciendo alusión a sus otros trabajos.

El droide artístico Jim Baikie estaba tan aterrizado ante la perspectiva de dibujar la serie, que intentó escapar y esconderse en las remotas Islas Orkney antes de que Tharg pudiese darle la noticia. Pero aún así, Tharg dio con él. No hay ningún lugar donde se pueda escapar de su caza, con la posible excepción del fondo de este depósito.

Lo primero que tuvo que hacer el droide artístico Baikie fue diseñar el alien. Como ocurría en mi caso, sabía que el Mítico demandaba perfección absoluta, por lo que se volcó en la obra con una enfebrecida intensidad, proponiendo un diseño tras otro sin descanso. Por fin, logró acabar más o menos el grueso del planteamiento artístico. Pero el rostro del protagonista suponía todo un problema. Algunas caras parecían demasiado monas para el tipo de alien que teníamos en mente, mientras



que otras eran un poco demasiado amenazadoras. Un par incluso eran un poco estúpidas. ¿Te puedes imaginar lo que habría ocurrido si le hubiésemos presentado a Tharg una serie protagonizada por unos alienígenas con pinta de lerdos?

#### TRAS LA TORMENTA, LA CALMA

Sin embargo, al final el droide artístico Baikie triunfó sobre la adversidad. Me mostró el diseño definitivo. Al principio lo miré con cierta aprensión, pero sin duda era un buen diseño... la cabeza alargada, casi como la de un pez... los ojos con una expresión casi humana... esa especie de dedos articulados brotando de los lóbulos de las orejas... si. Si, era un trabajo espléndido. ¿Pero le gustaría a Tharg? Temblando, llamamos a la puerta del Centro de Mando, y nos metimos al recinto para entregarle el dibujo.

Durante un largo y agónico momento, nos miró pensativamente mientras estábamos plantados frente a él. Creíamos que cada segundo sería el último. Finalmente, se dirigió a nosotros:

"¿Zarjaz! Me recuerda un poco a ese tío que solía hacerme la colada en Quaxxann. Muy realista. Como recompensa, solo os recortaré la ración de petróleo los próximos cinco meses. Ahora largo, haced veinte episodios, y no volváis hasta que estén acabados. ¡Splundig vur Thrigg!"

#### LA INSPIRACIÓN FINAL

Curiosamente, el último detalle que tuvimos que revisar fue, en muchos sentidos, el más importante: el título. Nos habíamos puesto de acuerdo en que el nombre y el título de la historia debían ser el mismo, pero, ¿cómo podíamos llamarlo? Me senté y me devané los sesos durante horas, hasta que me llegó la inspiración de la forma más imprevista.

Verás, estaba sentado, concentrándome todo lo intensamente que era capaz, cuando de repente, uno de los lados de mi cabeza estalló entre una enorme voluta de humo violeta. Todos los pequeños cables del interior empezaron a sisear y crepitar a la vez. El sonido que se podía escuchar era algo que sonaba en plan: "SSSSKKIIIIIIZZZZZZZZZZZZ!"

Así es como dí con el nombre. Sin embargo, desde entonces no me siento demasiado bien. Por eso me he metido en este depósito de desechos. Aquí estoy a gusto y tranquilo. Lo único que se escucha es el goteo continuo del

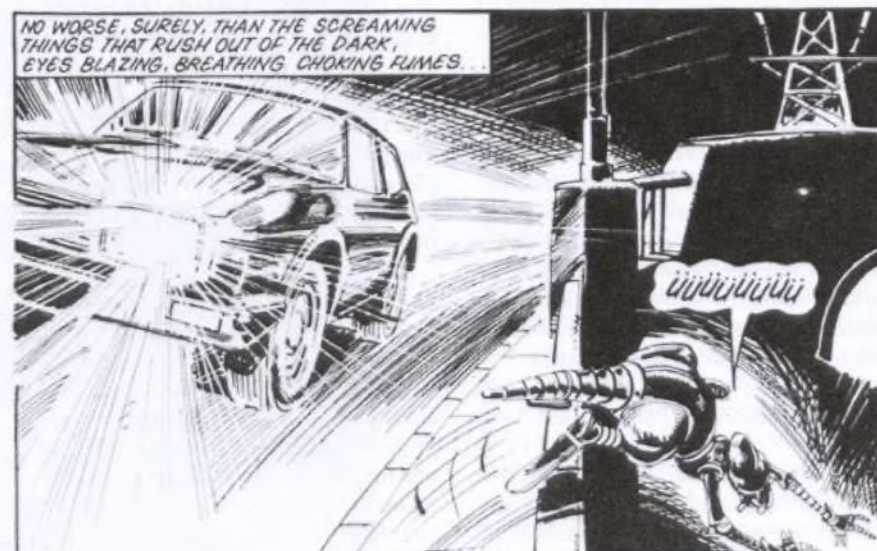
café, un sonido adorable. Plip. Plip. Plip. Plip...

Borag Thungg,

en este punto, la narrativa del droide guionista Moore se convierte en un lenguaje incomprensible. Naturalmente, cuando lo encontré me lo llevé de inmediato al módulo de reparaciones para recomponer sus circuitos dañados. Después de todo, aún faltan catorce episodios por escribir. El droide guionista Moore se ha recuperado por completo, o por lo menos lo suficiente para un droide en su estado.

He permitido que se publiquen sus demenciales desvaríos para que mis lectores tengan una idea de las tremendas tensiones que sufren estas lamentablemente inadecuadas máquinas para traernos todas las semanas a vosotros los cómics más potentes de la Galaxia.

¡Splundig vur Thrigg!



## Alan Moore recuerda a Jim Baikie

Jim Baikie: una apreciación de Alan Moore, 2018. Auspiciado por John Freeman en la web Down The Tubes.

Alan Moore rinde homenaje al creador de cómics Jim Baikie, quien falleció en diciembre...

La primera vez que me topé con el arte de Jim Baikie, sin ni siquiera saber su nombre (de lo más normal en los cómics británicos de ese período), puede que fuese un niño de doce años que

estaba obsesionado con los Monkees. Mientras, Jim se encargaba de las aventuras en forma de tiras para la revista *Lady Penelope* de ese conjunto transatlántico de imitación de los Beatles. Sería alrededor de 1966, pero incluso para mi ojo inexperto era evidente que este artista tenía la misma seguridad en su estilo y la energía que alguien como Mort Drucker de la revista *Mad*, pero aparentemente con un dibujo de cosecha propia y de una añada algo posterior.

Tres o cuatro años después, asistí con quince años a la segunda Convención Británica de Cómics de 1969, y allí recibí una adecuada introducción al arte de Jim: fue él quien se encargó de la portada del folleto de la Convención, una imagen de fantasía al estilo de Tolkien de la que un Wally Wood a mitad de su carrera se habría sentido orgulloso y, gracias a la agencia de su joven colega de la profesión de los cómics Steve Moore, conocí al propio Jim en persona: era mucho más joven de lo que me esperaba por sus dibujos, un hombre apuesto e incontenible de unos veinte años que rebotaba buen humor y que, a esa edad, ya era lo suficientemente genial como para haber tocado con la Savoy Brown Blues Band (pregúntale a tu padre), pero que estaba contento de poder charlar con un adolescente chiflado con un mal corte de pelo y un desagradable acento local.

A lo largo del siguiente par de años me fui implicando en el vagón de cola cada vez más psicodélico de la primera ola de fans de los cómics británicos, pero seguía al tanto de lo que hacía Jim en algún lugar en la distancia, sabía de su trabajo profesional siempre impecable o de sus ocasionales contribuciones a fanzines (por lo general los de su antiguo colega Steve Moore, según

recuerdo). Sin embargo, no fue hasta finales de la los setenta y principios de los ochenta, cuando yo mismo había empezado a ganarme la vida como guionista de cómics, que volvería a encontrarme con Jim en persona, probablemente en las oficinas de la revista *Warrior*, donde Jim colaboraba con Steve Moore en su fantasía al estilo de Jack Vance titulada "Twilight World". Para mi sorpresa, seguía recordando aquella breve conversación más de una década antes, y dimos comienzo a una amistad que se convertiría en una colaboración en nuestra obra *Skizz* para 2000AD.

Desarrollar esa tira con Jim fue un curso de cómo hacer las cosas gracias a sus procesos meticulosamente pensados a fondo: todo el trabajo que se dedicó a la tira, y en gran medida la concepción básica del personaje, fue todo cosa de Jim. Fue él quien decidió representar a la primera especie extraterrestre contactada por los terráneos como una especie de marsupial altamente evolucionado, razonando que eso haría que la entidad pareciera lo suficientemente extraña y al mismo tiempo sería biológicamente factible. Y luego colocó a esa fantástica criatura en un Birmingham contemporáneo agudamente representado, donde incluso las caras del fondo están llenas de humanidad, y de alguna manera hizo que funcionara. Cuando empecé a trabajar para DC Comics, tener a Jim como artista en mi, por lo demás, poco prometedor arco para *Vigilante* en dos partes convirtió un trabajo que no disfrutaba demasiado en un auténtico placer. Varios años más tarde nos encontramos trabajando juntos de nuevo, esta vez para Image Comics y sus diversas compañías escindidas, lo más memorable fue en *Supreme*, donde recuerdo que Jim contribuyó con una corta narración llena de comedia desenfadada que jugaba con los tropos más ridículos pero recordados con cariño de los cómics de superhéroes de principios de los







sesenta, y le dio a Jim la oportunidad de satisfacer su extremada afición por las extravagancias anárquicas y dementes de Harvey Kurtzman y Will Elder. Al pensar en ello, es muy probable que todo lo que nos divertimos Jim y yo en esa breve excursión fuese lo que condujo, con la desaparición del editor de *Supreme* y nuestra posterior participación en la incipiente línea America's Best Comics, a que Jim fuese la elección perfecta para nuestra parodia del superhéroe patriótico influido por MAD que apareció en "Tomorrow Stories". El, en mi opinión, bastante infravalorado *First American*.

Jim me dijo que siempre (posiblemente desde su paso por la tira de *The Monkees*) había querido tener la oportunidad de soltarse con una historia de completa locura al estilo Kurtzman/Elder, por eso se había arrojado con total abandono a realizar las aventuras de nuestro personaje principal irremediablemente engañado y moralmente prolapsado, y su compañera femenina igualmente desagradable, aunque un poco más inteligente. Tal vez Jim se lo dijese a todas, pero viendo la avalancha de inventos maníacos que desató en la serie, me inclino a pensar que lo decía en serio. Episodio tras episodio, convirtió algunas ideas más a medio cocer, a menudo poco más que un juego de palabras, como el villano centrado en la nostalgia *Dozier D.*

*Daze*, en una figura diseñada por completo de una idiotez insuperable, con anteojos 3D y un sombrero de Davey Crockett, y eso que ni había pensado o le había pedido ninguno de los dos complementos.

Y si aparecía un personaje o motivo que le llamase mucho la atención, entonces Jim lo convertía no tanto en una broma al uso como en un maratón de 'gags', hasta el punto de que en los últimos episodios de la tira, los de Village People se habían convertido en miembros aceptados del elenco. Los fondos, untados con la "grasa de pollo" de los detalles cómicos adicionales que solía incluir Will Elder, se empezaron a llenar de una iconografía maravillosamente lunática, de modo que en esa antología de cómics llena de compañeros de viaje bastante excéntricos y bellamente interpretados, siempre era la primera tira estadounidense que atrapaba mi atención con sus ráfagas frenéticas y risueñas al borde de la histeria. Eso es lo que Jim elaboró incansablemente en la serie, y espero que sea lo que disfrutaron de igual modo todos los que se la leyeron.

Además de ser un consumado ilustrador y caricaturista con una envidiable gama de estilos, Jim Baikie era un hombre encantador y generoso, como seguramente lo atestigüe cualquiera que lo haya conocido. Nos vimos en persona en muy pocas ocasiones,

pero atesoraré el recuerdo de nuestras llamadas telefónicas en las que a veces no podíamos hablar porque las risas entre mi búnker de Northampton y la remota fortaleza azotada por el viento de Jim en las Islas Orcadas no se detenían. Mientras escribo esto, me siento tremendamente molesto porque nunca voy a volver a tener el placer de hablar con Jim, aunque me río por lo bajo al recordar una anécdota: al hablar de los horrendos vientos que azotan las islas, tan feroces que apenas hay algún árbol capaz de echar raíces, Jim me contó que había salido a dar un paseo, posiblemente con su amigo, compañero de dibujo y en algún momento vecino, Cam Kennedy, y presenciaron cómo el vendaval casi rutinario arrastraba hacia el mar a unos pollos bastante angustiados. Lo que lo hizo tan divertido fue el tono tan asombrado en la voz de Jim cuando agregó que las asustadas gallinas habían buscado rápido refugio en el gallinero en ese mismo momento.

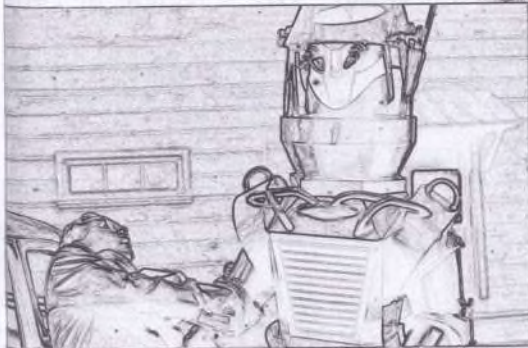
Jim Baikie fue un artista maravilloso, su talento se forjó en una época maravillosa y, a lo largo de su larga carrera, su obra resonó con la energía entusiasta y la inventiva desenfundada de aquellos tiempos. Tenía un talento enorme, fue un gran colaborador y un buen amigo. Me gustaría enviar todo mi amor a Wendy y a la familia de Jim. Era un hombre encantador y asombroso, y lo recordaré para siempre.



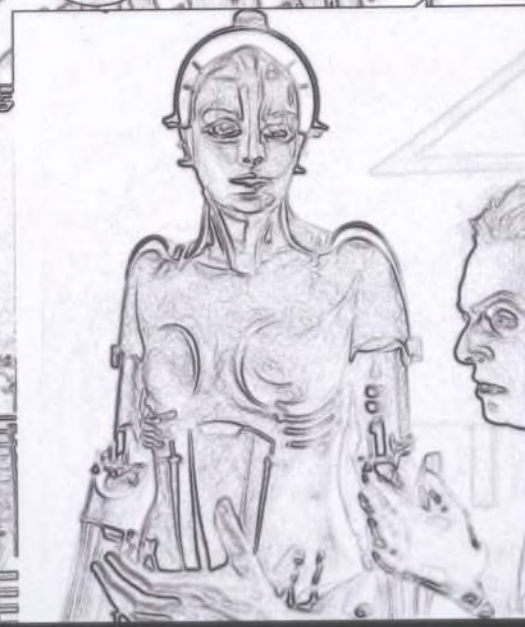
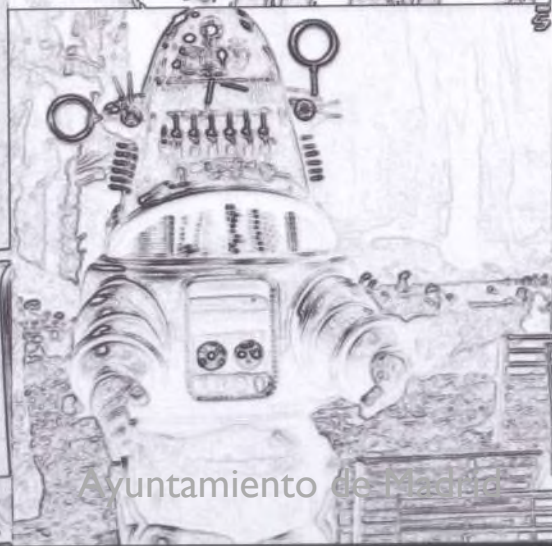
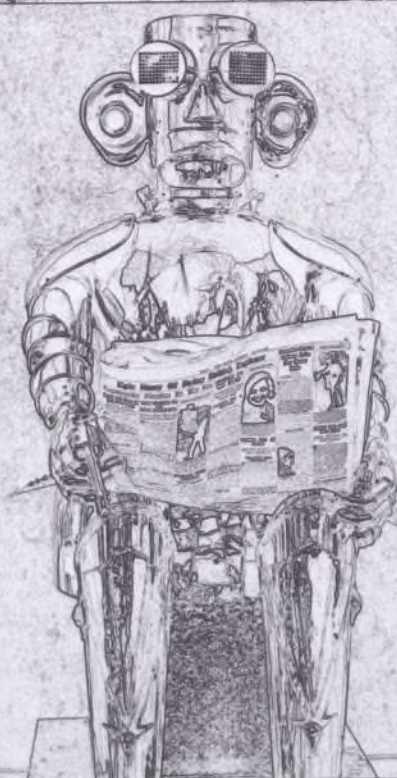
# EL CADILLAC DE FRANKENSTEIN

LA CIENCIA FICCIÓN  
SEGÚN

ALAN MOORE



THE EVIL





Como especie, desde nuestra misma concepción hemos sido un delirante y espeluznante puñado de fantasiosos, lo que se puede confirmar con presteza echando un breve vistazo a la mitología clásica o a las leyendas contadas por los ancianos de la tribu. Parece que imaginar seres fabulosos, posibilidades y situaciones que existen más allá de los límites de lo que podemos medir como realidad es uno de los impulsos humanos básicos, una primitiva compulsión por concebir conceptos que nunca han existido y que ha persistido mucho después de habernos convertido en seres más racionales y civilizados. El escritor romano Luciano [de Samosata] cuenta cómo su nave fue conducida hasta la luna por una inusualmente vigorosa tromba marina en su falsamente titulada "Historia Verdadera" [180 dC]. Podríamos clasificar el relato de fantástico gracias a un método de transporte lunar incuestionablemente ridículo, pero la también incuestionablemente ridícula idea de Julio Verne de enviar personas a la

luna disparándolos con un gigantesco cañón parece haber dignificado desde entonces el término de "ciencia ficción". Está claro que si intentamos buscar una definición precisa, en el mejor de los casos la etiqueta se revela como altamente sospechosa y de límites bastante esquivos.

Por ejemplo, la revoltosa historia de Francis Godwin sobre la visita a la luna por medio de un artilugio tirado por gansos se puede considerar como propia del género de la fantasía, aunque en realidad fue una especie de argucia literaria con coche deportivo de por medio que tenía la oculta intención de seducir a las impresionables señoritas que vivían en Northampton en el siglo XVII. [En el original, "fanny-magnet": define a un coche deportivo que las chicas jóvenes consideran encantador].

También podemos echar un vistazo a "El Progreso del Peregrino", del visionario y puritano presidiario y "roundhead" [nombre que se daba a los partidarios del Parlamento durante la Guerra Civil Inglesa] John

Bunyan, editado en la cercana Bedford tan sólo un puñado de décadas después del apogeo de Godwin. Un periplo donde se atraviesan extrañas tierras y donde se habla sobre encuentros con habitantes alegóricos que ha proporcionado una sólida base para las trilogías del fantástico actuales. Las intenciones de Bunyan eran religiosas y políticas: su obra investiga el futuro forjado después de que Cromwell o un apocalipsis bíblico hubiesen deshecho las impías instituciones y regímenes existentes y en su lugar surgiese una Jerusalén igualitaria. Una feroz obra maestra que hasta la actualidad ha acarreado la inmerecida reputación de aburrido ejercicio repleto de moralidad para catequistas. En realidad, este libro, que muchos de los puritanos que emigraron a América llevaban consigo, es casi como una segunda Biblia y ha ejercido una gran influencia en el desarrollo de la imaginación americana. Pero ya volveremos más adelante sobre el tema. Aún así resulta difícil calificarlo como una obra pura de ciencia ficción, porque se editó en mitad de

un período y una cultura donde los conocimientos científicos de los que podíamos alardear eran insignificantes.

No fue hasta principios del siglo XIX, época en la que se llevó a cabo un enorme avance tanto en ciencia como en ingeniería, cuando nos podemos encontrar algún texto que nos recuerde a la ciencia ficción tal y como muchas personas definen el término en la actualidad, aunque las obras del género tuviesen sus orígenes en las historias de fantasmas, en la poesía del Romanticismo y en la política radical. A finales del siglo XVIII, Londres había sido bendecida con un puñado de ilustres exaltados literarios y políticos que incluían al pendenciero y angelical William Blake y al rebelde de Norfolk Thomas Paine, cuyo "Derechos del Hombre" [Rights of man, 1791] pronto desencadenaría un fugaz revuelo en Francia y América. En el mismo círculo nos podemos encontrar a Mary Wollstonecraft, que respondió al libro de Paine con su propia obra innovadora titulada "Vindicación de

los Derechos de la Mujer" [Vindications of the Rights of Woman, 1792], junto con el proto-anarquista y autor de "Justicia Política" [The Inquiry concerning Political Justice, and its Influence on General Virtue and Happiness, 1793], William Godwin.

La pareja acabaría casándose en 1797, pero un año más tarde Mary falleció justo sólo doce días después de dar a luz, dejando a Godwin una niña, también Mary de nombre, a la que tuvo que cuidar en solitario. A los dieciséis años Mary se fugó (y terminó casándose) con el extravagante poeta de 22 años, Percy Shelley, a cuya esposa, Harriet, en breve encontrarían las autoridades flotando en el [lago] Serpentine. Los amantes huyeron al extranjero y en 1814 Mary tuvo un bebé de Shelley, una hija que falleció después de quince días. La desconsolada pareja mitigó el dolor pasando unas memorables vacaciones en Suiza con el amigo de Shelley, el poeta Lord Byron, y con la hermanastra de Mary, Claire. Como pasatiempo idearon una famosa competición en la que debían

intentar superar al resto ideando la historia más sobrecogedora. Quizá reflejando sus propias penalidades pasadas así como las ansiedades que concernían a un futuro industrial y científico que en ese momento estaba empezando a erigirse a su alrededor, la que pronto sería conocida como Mary Shelley ideó la narración titulada Frankenstein, y de golpe inventó la ciencia ficción. Para bien o para mal, y a pesar del caprichoso retrato de los gansos de Francis Godwin, o la feroz alegoría religiosa de John Bunyan, el descubrimiento del género se debe a esta obra de ficción que admitía a la Ciencia en su seno y que se basaba en conjeturas sobre los caminos por los que el progreso científico podría conducirnos. Con Frankenstein también asistimos a la Era Eléctrica encarnada en un rabioso monstruo resuelto en destruir a su creador, lo que claramente se podía entender como un "malvado", pesimista y horrendo vistazo a la ciencia y sus posibilidades, que más tarde también se podría encontrar en todas las primeras obras que aún no-se-tildaban-de-ciencia-ficción

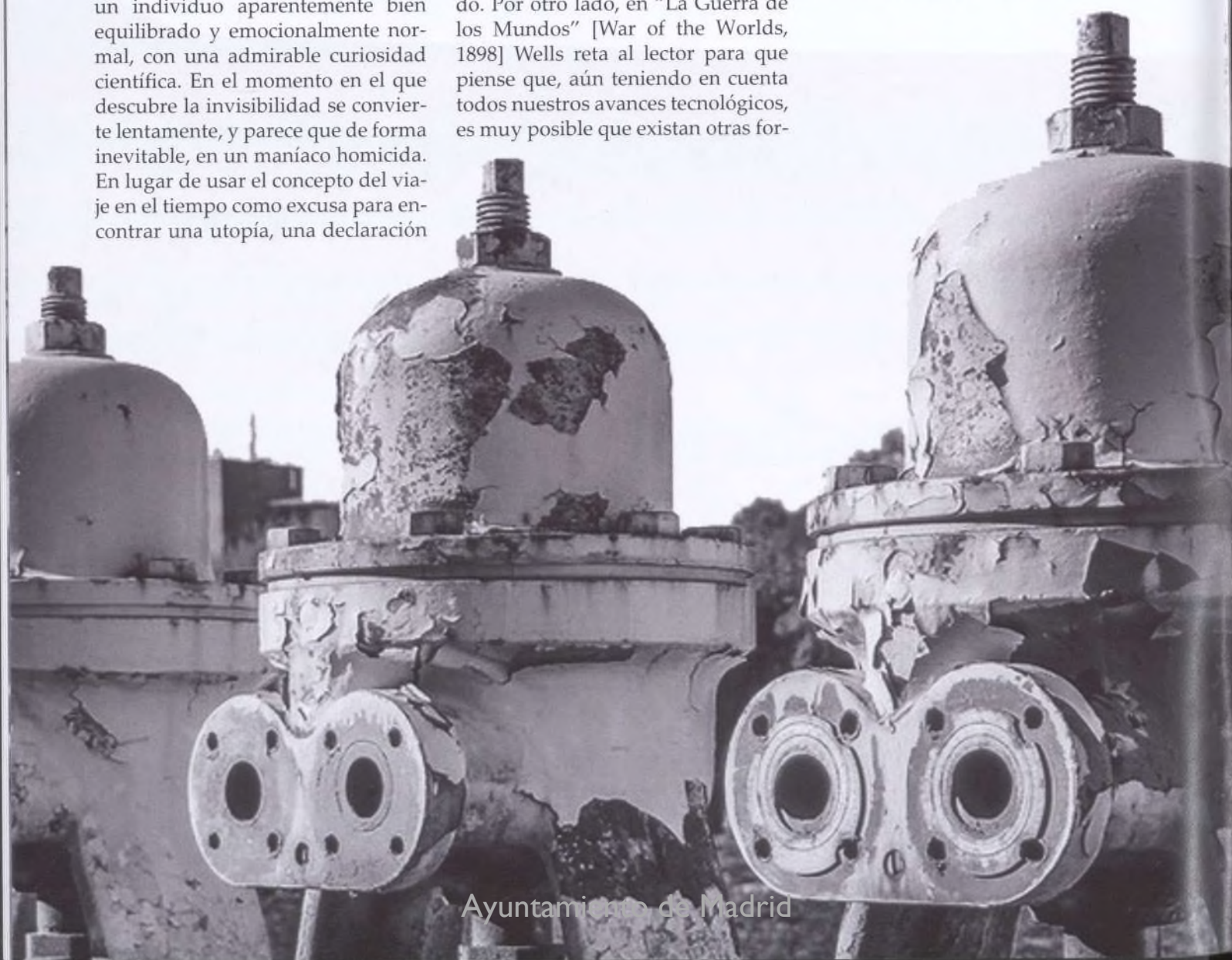


y que irían apareciendo en la estela de la novela de Mary Shelley a lo largo de las siguientes décadas del siglo XIX. Incluso Julio Verne escondió su claramente juvenil entusiasmo por el género en sus ficciones repletas de maravillosos buques submarinos y aviones gigantes, recordándonos seriamente que estos artefactos siempre podían caer en manos de tecno-piratas y exaltados enloquecidos, personajes a los que sospecho que Verne admiraba secretamente.

A diferencia de Verne y su cariño por la aventura extravagante, H.G. Wells parecía tener una visión de las cosas incluso más sombría, un desconsuelo que no terminaba de mitigar y que parecía sugerir que la sola investigación de la Ciencia era capaz de abrir cajas de Pandora sin ninguna necesidad de megalománicos como el Robur que Verne ideó en las andanzas del Capitán Nemo. Griffin, el protagonista de "El Hombre Invisible" [The Invisible Man, 1897] de Wells, al principio parece un individuo aparentemente bien equilibrado y emocionalmente normal, con una admirable curiosidad científica. En el momento en el que descubre la invisibilidad se convierte lentamente, y parece que de forma inevitable, en un maníaco homicida. En lugar de usar el concepto del viaje en el tiempo como excusa para encontrar una utopía, una declaración

que adujese que la Sociedad podría salir beneficiada con el proceso científico, en "La Máquina del Tiempo" [The Time Machine, 1895] el socialista Wells entrega una demoledora visión sobre un mundo en el que los desclasados, los siervos situados en el estrato más bajo de la sociedad, donde Wells había nacido, han ido degenerando a lo largo de los siglos hasta convertirse en monstruosos caníbales subterráneos, los Morlocks, que cazan a los anidados y aristocráticos Eloi. Privilegiados, pero también indefensos y debilitados, estos últimos recuerdan más al tipo de gente educada que frecuentaba las fiestas de jardín a las que Wells cada vez era más aficionado y a las que asistía como celebridad literaria. Después de su horrible visión de lo que le esperaba a la civilización humana, el libro concluye con un vistazo incluso más desolador de un futuro mucho más lejano, donde una criatura parecida a una pelota de fútbol se encuentra indefensa en la bajamar de un planeta moribundo. Por otro lado, en "La Guerra de los Mundos" [War of the Worlds, 1898] Wells reta al lector para que piense que, aún teniendo en cuenta todos nuestros avances tecnológicos, es muy posible que existan otras for-

mas de vida con una tecnología más avanzada, y con tan mala baba como para maltratar, o incluso aniquilar, a la gente nativa menos sofisticada que se van encontrando en su camino. Narrada por completo desde el punto de vista de una persona normal que de repente se ve atrapada en mitad del pánico masivo desatado por una invasión alienígena, el libro es una de las piedras angulares de la peculiar forma inglesa de abordar el apocalipsis que más tarde también ejemplificarían escritores como John Wyndham, en cuyo oscuro "Día de los Trífidos" [Day of the Triffids, 1951] los horrores no provienen principalmente de las agresivas cosas-planta móviles que dan nombre al título, sino que los proporcionan unos aterrorizados habitantes que han sido cegados de un golpe. Por lo tanto, en sus primeras encarnaciones la ciencia ficción utilizó un amplio abanico de nuevas ideas para poner en duda las afirmaciones de que todos los cambios científicos nos harían progresar necesariamente hacia





The New TOM SWIFT Jr. Adventures

# TOM SWIFT and His Ultrasonic Cycloplane



By VICTOR APPLETON II

Complete Works of  
H.G. WELLS



DELPHI CLASSICS

HALCYON CLASSICS

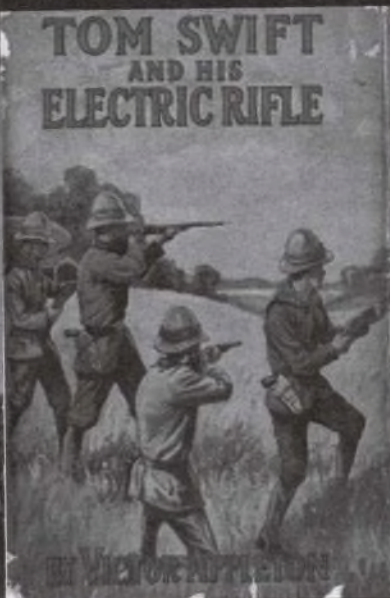


MARY W. SHELLEY

THE COLLECTED WORKS OF  
MARY W. SHELLEY

# The WAR of the WORLDS By H.G. Wells

Author of "Under the Knife," "The Time Machine," etc.



Special INTERPLANETARY ISSUE

# AMAZING STORIES

TRAPPED  
ON TITAN  
by David Wright O'Brien



SLAVE RAIDERS  
from MERCURY  
BY DON WILCOX

# SCIENCE FICTION

THE LIFE BEYOND  
ASTOUNDING NOVEL BY  
JOHN COLERIDGE  
MARCH 1941



WISDOM OF  
THE DEAD  
by ED EARL REPP  
also POLTON CROSS  
THORNTON AYRE  
HELEN WEINBAUM

A NOVEL OF THE FUTURE COMPLETE IN THIS ISSUE!

# STARTLING STORIES



THE BLACK  
FLAME  
A Book-Length Novel  
of the "Land of  
Time to Come"  
By STANLEY G.  
WEINBAUM  
ALSO MANY OTHER  
STORIES & FEATURES

ALBERT EINSTEIN—HIS LIFE STORY TOLD IN PICTURES!

1. Tom Swift and his Ultrasonic Cycloplane (1957)
2. Complete works of H. G. Wells
3. The Collected Works of Mary W. Shelley
4. The War of the Worlds (1897)
5. Amazing Stories (ejemplar de 1928, primera aparición de un jet-pack)
6. Tom Swift and His Electric Rifle (1911)
7. Amazing Stories, volume 14, number 6 (1940), portada de Julian S. Krupa
8. Science Fiction, volume II, number 4 (1941)
9. Startling Stories (1939)





un destino mejor y más brillante. En lugar de fomentar la ciencia, parece que los primeros escritores del género estaban más preocupados por los potenciales y numerosos peligros que podía acarrear.

Seguramente no fue hasta años después del auge europeo del género en el siglo XIX cuando surgió una actitud un poco más optimista y entusiasta hacia la Ciencia en la Ficción. Fue a principios de 1900, cuando los americanos se aproximaron al nuevo género con un enfoque que ofertaría un nombre que rápidamente se convertiría en definitivo y también dominante gracias a la amplia proliferación de las revistas pulp de ciencia ficción americana que florecieron entre 1920 y 1930. Desde entonces se puede decir que la ciencia ficción ha sido predominantemente americana en sus rasgos más esenciales, por lo que me gustaría echar un vistazo más cercano a esta afinidad entre América y la ciencia ficción.

A pesar de que durante el boom de publicaciones pulp de los años veinte el inventor, escritor y editor belga Hugo Gernsback (los premios Hugo de la ciencia ficción son en su honor) acuñaría el término "Scientifiction" por primera vez, y aunque por lo general se considera a ese

mismo período el del nacimiento de la ciencia ficción en los Estados Unidos, hacernos caso de estos datos sería pasar por alto un primer ejemplo tremendamente revelador. En 1910, a Edward Stratemeyer, fundador de una empresa de envío de libros por correo, se le ocurrió la idea de editar una serie de novelas de aventuras protagonizadas por un robusto niño inventor repleto de recursos llamado Tom Swift. El primer libro, "Tom Swift and his Motor Cycle", lo redactó un escritor de la casa y se publicó bajo el seudónimo colectivo de Victor Appleton, así como la mayor parte de las más de cien novelas que mantendrían la serie con vida. En sus comienzos Tom Swift empezó siendo el hijo del dueño de la Empresa de Construcción Swift, un competente mecánico que se graduaría a los pocos números publicados como genio inventor en toda regla, y que para 1954 sería el propietario de Swift Enterprises, con cuatro manzanas de edificios llenos de innovadores inventos de alta tecnología.

Joven, endurecido y poseído por la actitud incansable de que "todo se puede hacer", no resulta difícil darse cuenta de que Tom Swift encarna a los Estados Unidos, o por lo menos emula la imagen que la propia nación tenía de sí misma.

Sin embargo, vista desde un prisma contemporáneo, esta aventura americana posee muchos menos elementos atractivos de los que ofrecía superficialmente el emprendedor niño inventor: su criado negro, "Rad" Sampson, suele ser objeto de bromas racistas, y además compite celosamente con el gigantesco guardaespaldas sudamericano de Tom, Koku, por recibir las alabanzas de su maestro. Los empleados de Swift Enterprises son obedientes zánganos trabajadores que laboran felizmente todo el día para su joven jefe, un patrón claramente anti-sindicatos. Los personajes judíos son por lo general retratados a base de estereotipos que bordean el anti-semitismo, mientras que los inventos del personaje principal son frecuentemente impulsados y puestos en práctica por el Ejército o por los adinerados clientes de Swift Enterprises con un absoluto desprecio por las implicaciones morales o medio-ambientales, o de hecho, por nada más excepto lo que implique ganancias económicas o servir a los intereses de América. Tom trata los recursos del planeta como presa legítima del hombre que sea lo suficientemente imaginativo como para explotarlos sin escrúpulos, y no pertenecen a nadie más que a este (aunque puede que también Norteamérica entre en la ecuación), y por





eso mismo, en "Tom Swift and His Electric Rifle" utiliza sus inventos para matar elefantes y recoger su marfil, o planea usar los yacimientos que encuentra para construir su Desintegrador Atómico Mundial con el que cosechar todo el mineral de hierro del centro de la Tierra, a pesar de las protestas internacionales. Cuidadosamente descrito como un saludable macho alfa que no duda en usar sus puños y cuyo genio científico es en su mayoría innato y autodidacta, sin necesidad alguna de aprender leyendo todos esos libros para afeminados, Tom Swift también exhibe un anti-intelectualismo que representa muy bien a las administraciones conservadoras norteamericanas, desde los años de Nixon hasta la época de Ronald Reagan y George W. Bush.

Más allá de lo que podamos sugerir que representan Tom Swift y la cultura que lo generó, nuestro interés principal en el aventurero se sustenta en que supuso un presagio sobre la nueva disposición de ánimo y la novedosa agenda que insuflaría América en la ciencia ficción, reemplazando todo el condenado pesimismo Europeo por la visión incandescente del mundo que el ingenio científico pondría a nuestra disposición. Mientras tanto, los primeros inventos de Tom Swift fueron relativamente prosaicos, por lo que tendríamos que esperar hasta los cincuenta antes de que el personaje empezase a alternar con extraterrestres en "His Flying Lab", pudiendo así argumentar que la creación de Stratemeyer marcaría la pauta y sentaría las bases para la explosión de una "scientifiction" más reconocible y colorida que haría aparición tras la publicación de las "Amazing Stories" de Hugo Gernsback en 1926.

La imperecedera fe de Gernsback en que era factible alcanzar un futuro eficiente y confortable utilizando el típico saber hacer estadounidense parece cristalina desde su primer intento para el novato género. *Ralph 124C52+*, su narración publicada en 1911 en la revista "Modern Electrics", tiene valor incluso en la actualidad, porque se centra en un ciudadano del futuro que consume píldoras como comida y viaja



**IT!** ...Reaches Through Space!  
...Scoops Up Men And Women!  
...Gorges On Blood!

VOGUE  
PICTURES, INC.  
presents

**IT!**  
**THE TERROR  
FROM BEYOND  
SPACE**

CO-STARRING  
MARSHALL THOMPSON • SHAWN SMITH  
KIM SPALDING  
Written by JEROME BIXBY  
with ANN DORAN • DABBS GREER  
PAUL LANGTON • ROBERT BICE  
Directed by EDWARD L. CAHN  
Produced by ROBERT E. KENT  
Released thru UNITED ARTISTS



utilizando una variedad de coches voladores. El serial numérico del apellido del personaje es una interpretación fonética de "one to foresee for one more", que en realidad no significa nada ni tiene sentido, aunque hasta cierto punto anticipe los mensajes de texto actuales.

En la formulación de Gernsback sobre cómo podría ser la vida dentro de unos cuantos siglos no hay nada parecido a las preocupaciones sociales que se pueden ver en "La Máquina del Tiempo". En su lugar se hace hincapié en otros ingredientes, fetichizando los elementos científicos de la ficción y la tecnología insólita para convertirlos en el tema principal alrededor del que gira toda la narrativa, que ya no es el sencillo dispositivo que les permitía a H.G. Wells o a Mary Shelley explorar ciertas ideas que previamente habían resultado poco accesibles. Los autores que siguieron inmediatamente a Gernsback disponían ahora de un mercado en rápida expansión donde editar su obra compuesto por las revistas pulp de ciencia ficción que florecieron tras la estela de "Amazing Stories", muchas de ellas calcadas de la templada visión del futuro de Gernsback, donde la ciencia ha retrocedido hasta alcanzar los límites de lo imposible.

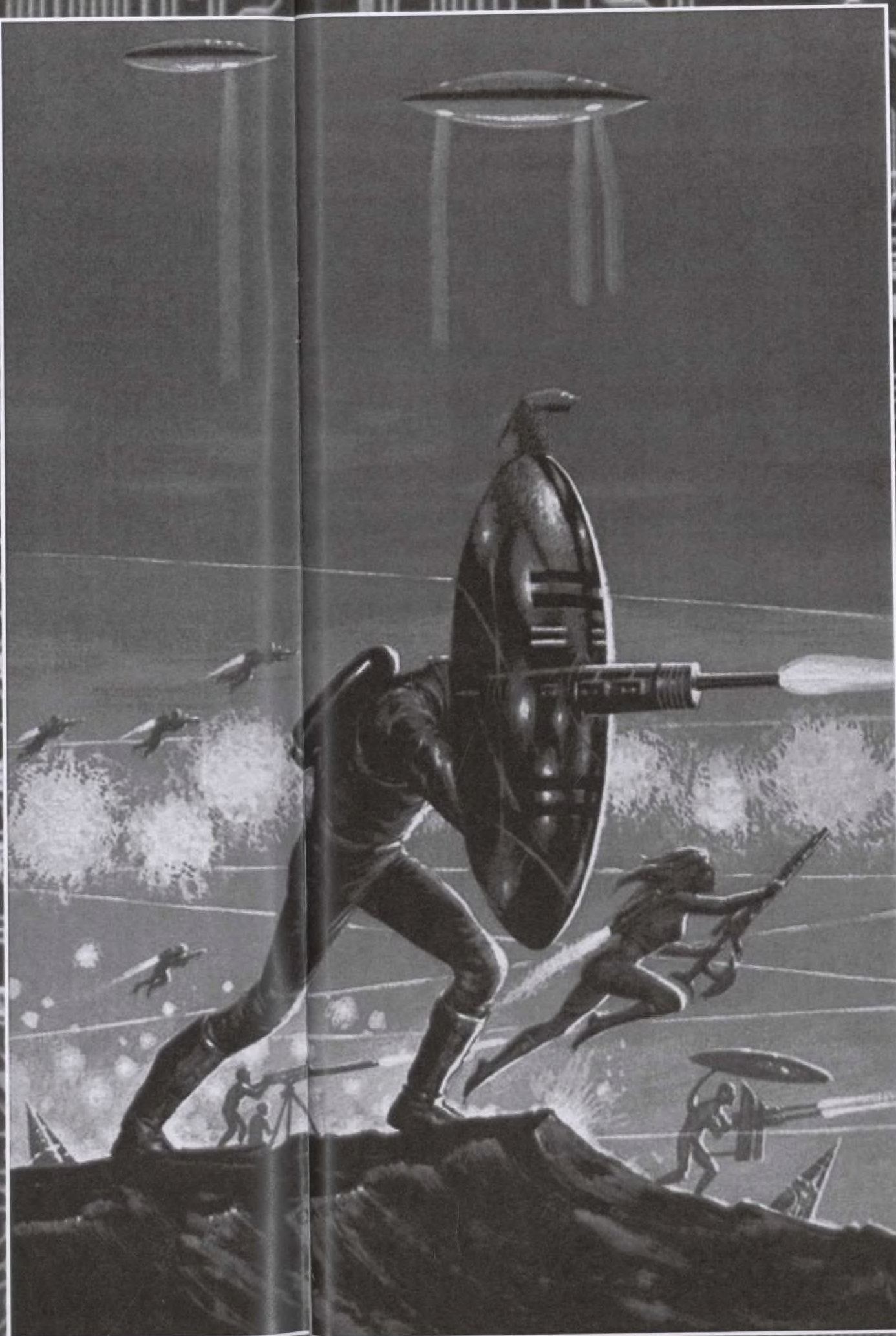
E.E. "Doc" Smith, creador de la saga en forma de 'space opera' de *Lensman*, escribió el primer tomo de su héroe en algún momento entre 1915 y 1920, pero tuvo que esperar hasta 1927 y la reciente aparición de "Amazing Stories" (su primer número estaba repleto de reimpresiones de algunas historias clásicas de Verne, Wells y Poe a falta de cualquier material nuevo y original), antes de que algún editor quisiera lanzarlo. Abraham Merritt, que más tarde sería conocido como autor de fantasía exótica, debutó en la ciencia ficción publicando en "Amazing" ese mismo año, mientras que 1928 sería testigo del "Armageddon 2419" de Philip Francis Nowlan, donde se daría su primer paseo el aventurero del futuro *Buck Rogers*.

Al quebrar en 1929, Gernsback vendió "Amazing Stories", aunque más tarde (ese mismo año) volvió al negocio como editor de "Scien-

ce Wonder Stories" y "Air Wonder Stories". En 1930 ambas se fusionaron en la única "Wonder Stories", que contaría con "Una Odisea Marciana" de Stanley Weinbaum, y dos juguetonas historias protagonizadas por endurecidos astronautas pertrechados de rayos láser escritas por Edmond Hamilton. Además, fue en 1930 cuando vio por primera vez la luz el "Astounding Stories" del editor Harry Bates, escaparate de las obras "space-operísticas" de Murray Leinster y Jack Williamson, adquiriendo una gran repercusión por su traslado de los argumentos típicos del Oeste al espacio, donde sustituyeron las diligencias por cohetes y los Cherokees por los hostiles habitantes de Neptuno. Su fama duró hasta que John W. Campbell se puso al cargo de "Astounding" en 1938 y empezó a impregnar a estas historias de una base científica más amplia, aunque en esencia seguirían siendo 'space-operas'.

La 'space opera', normalmente ambientada en una época futurista donde una América más potente había empezado a extender su benigna influencia por todo el sistema solar, se convirtió en el modelo predominante de la ciencia ficción norteamericana hasta finales de los cuarenta, momento en el que empezó a publicar una nueva, y quizá menos complaciente, generación de creadores como Philip K. Dick. Pero antes, a lo largo de más de veinte años el campo de la ciencia ficción americana estuvo dominado por las heroicidades de la mochila cohete cayendo en picado que acarrea el *Buck Rogers* de Nowlan o el *Lensman* de Smith, toscos pioneros que se aventuraban más allá de las estrelladas fronteras sin límites, libres de las ataduras de la ética o de las leyes de la física. El entusiasmo con el que Estados Unidos acogió el género me lleva a formular una pregunta capital: en lugar de Historia, ¿no será Ciencia Ficción lo que tiene en realidad EE.UU.?

Cuando la mayoría de naciones quieren estimular su identidad nacional, quizá más que nunca en épocas de penuria, suelen apelar a las reservas históricas o mitológicas de la nación. Por ejemplo, en Bretaña los líderes recapitulan rutinariamente el espíritu del país frente al



Blitz, o la historia de Winston Churchill o la del Rey Arturo para intentar persuadirnos de que aceptemos cualquier cosa que no nos va a agradar demasiado, como los recortes en el gasto público o un costoso conflicto con un país extranjero. En efecto, lo que la mayoría de naciones intentan comunicar es "Mira hasta dónde hemos llegado". Por el contrario, América sólo tiene unos escasos dos mil años de antigüedad y una breve historia que en su mayoría se basa en el genocidio y la esclavitud, que por lo general requieren correr un tupido velo en lugar de ser aireadas a los cuatro vientos. Ausentes de mitos o folklore y sin reservas históricas que saquear, ¿no estará América utilizando en su lugar los futuros proyectados de la ciencia ficción para airear un "Mira todo lo que podemos llegar a ser" a todo el mundo?

Después de todo, esta nación se fundamenta de una forma más literal en sus proyecciones, sueños y esperanzas de un "Nuevo Mundo" que la mayoría del resto de países, empezando por sus refugiados escapados de la Guerra Civil inglesa, continuando por los familiares de Benjamin Franklin y George Washington, que llegaron allí desde Northampton, y prosiguiendo por los puritanos que se inspiraron en "El Proceso del Peregrino" de Bunyan para buscar una Nueva Jerusalén donde sus más fervientes creyentes se pudiesen realizar por completo. Con las miras puestas fijamente, y desde el principio, en el futuro, las visiones de una predestinada Tierra Prometida en ese nuevo país, disponible para todo el mundo, eran inicialmente religiosas y tenían a Dios como causa de todos sus milagros. Sin embargo, a finales del S. XIX y principios del XX empezó a hacerse cada vez más evidente que la mejor oportunidad que tenía América de evolucionar recaía en la ciencia y en la industrialización en lugar de en la intervención divina. Hasta cierto punto, Dios había sido reemplazado en las fantasías de la nación como única fuente de milagros. Sus habitantes empezaron a preguntarse qué podía ser ese célebre aplasta-átomos, y sin embargo, de forma inversa, pareció que la religiosidad y el milenarismo empezaron a expandirse y a tener en cuenta



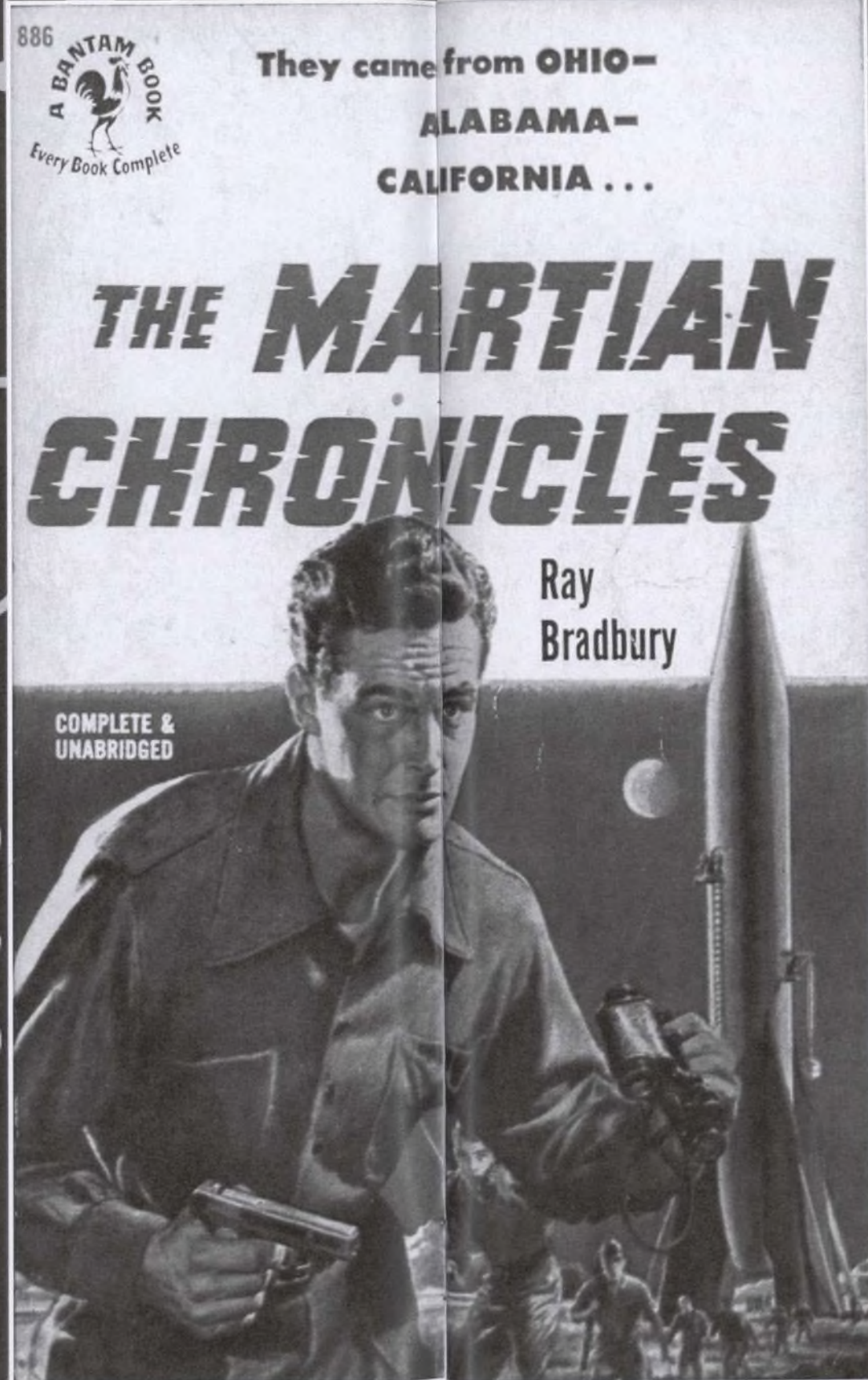
la ciencia que se dejaba ver en los relatos de ciencia ficción. En la América actual, cuando la nación más científicamente precoz del planeta está enseñando creacionismo en los programas de Ciencia de los colegios de Kansas, las tensiones entre el puritanismo que se aferra al Dios del pasado y los anhelos por la utopía tecnológica de Hugo Gernsback se han hecho mucho más evidentes.

Se podría decir que en 1945 culminó la afinidad de América con la ciencia ficción y el Apocalipsis bíblico, justo en el momento en el que las que por lo general suelen ser conocidas como "bombas atómicas" fueron arrojadas sobre Hiroshima y Nagasaki, causando una devastación tan terrible que facilitó que la ira que cayó sobre Sodoma y Gomorra pareciera una minucia en comparación. Podemos constatar que las bombas atómicas eran armamento de ciencia ficción manifestándose en la vida real repasando la obra de John W. Campbell, que había publicado una fantástica descripción de un arma cebada mediante la fisión nuclear en su "Astounding Science Fiction", revista que se basaba en la ciencia de forma rigurosa y que se estaba publicando justo antes del bombardeo de Hiroshima. El autor quedó desolado, y además fue interrogado por unos agentes muy nerviosos del F.B.I. Irónicamente, el amanecer con forma de hongo nuclear de la Era Atómica que había inflamado tantos sueños optimistas en la ciencia ficción, también atenuaría, al menos durante un par de décadas, la dominación del medio por parte de la 'space opera', porque parecía que había dado comienzo una invasión de nuevas voces disidentes, como la del debut el año 1949 de Philip K. Dick para "Planet Stories", el entrañable magazine pulp lleno de artilugios anti-gravedad y atractivas jovencitas. Fue también a finales de los cuarenta cuando en algunos países se empezaron a ver réplicas de cosecha propia al esplendor del pulp de ciencia ficción norteamericano, empezando por el "New Worlds" de John E. "Ted" Carnell en Inglaterra, que dio su pistoletazo de salida en 1946. Más tarde se convertiría en el hogar de jóvenes escritores radicales como J. G. Ballard y el estimable Michael

Moorcock, uno de los primeros y más importantes ejemplos. Aunque apuntar que la calidad artística o de las ideas vertidas en este círculo internacional de ciencia ficción es enormemente importante, aún así, desde sus inicios tan sólo fue una reacción al mercado americano, más comercial y exitoso. Tom Swift se seguía publicando, y en gran medida el género seguía siendo un fenómeno netamente americano.

De todas formas, comparado con el pasado, el paisaje de la ciencia ficción americana de los cincuenta parecía un terreno incómodo y sombrío, quizá por todas las dudas que se habían generado en parte por el aplastamiento sistemático de las dos ciudades japonesas unos años antes, y en parte por la paranoia creciente que desembocó en la caza de brujas e inquisición anti-comunista del Senador Joe McCarthy. Esta nueva disposición de ánimo resalta mucho más si nos fijamos en las películas, en los comic-books y en los programas de televisión de la época, porque la propia literatura de ciencia ficción parecía reacia a abandonar los amoríos interestelares y volver su mirada hacia los temas y eventos que estaban ocurriendo en su propia casa. Dicho esto, incluso la 'space opera' de los cincuenta se decantaría por un enfoque más sociológico, pasando a preocuparse en mayor medida por las culturas alienígenas imaginarias que por los cohetes que permitían visitarlas, permitiendo así reflejar y parodiar la sociedad terrestre con elaboradas historias sobre extrañas Civilizaciones que medraban entre las nebulosas. De forma adicional, la década fue testigo del nacimiento de nuevos talentos resueltos a ampliar la definición de lo que era ciencia ficción, o de lo que podía llegar a ser.

Por ejemplo, el año 1950 dio la bienvenida a la publicación de "The Martian Chronicles" [Crónicas Marcianas] de Ray Bradbury, con varias fábulas que refulgían como joyas y que intentaban empujar la ciencia ficción hacia espacios tan conmovedores y encantadores como la poesía. Al año siguiente, la historia de Philip José Farmer titulada "The Lovers" [Los Amantes], con sus explo-



raciones interplanetarias en donde el protagonista se sentía atraído por una planta imitadora extraterrestre que se moría por mantener relaciones físicas con él, puede que se convirtiese en la primera oferta del género que se tomaba el sexo completamente en serio, siendo ob-

jeto de una tremenda controversia. En 1952 se editó "The Demolished Man" [El Hombre Demolido], de Alfred Bester, donde la 'space opera' tradicional alcanzaba nuevos hitos de estilo, experimentando su autor con la forma de escribir de un modo que prefiguraba la Nueva

Ola de ciencia ficción que haría aparición unos quince años más tarde, mientras que en 1953 Ray Bradbury regresaría con "Fahrenheit 451" (la presunta temperatura a la que las páginas de los libros entran en ignición), el informe narrativo de un futuro en donde la quema de libros es de lo más común y que introduciría el concepto de ciencia ficción distópica en el mercado norteamericano, tan tradicionalmente optimista, una noción que para entonces ya era bastante familiar en la escena europea. En 1954, el libro de Leigh Brackett "The Long Tomorrow" impulsó dicha tendencia considerablemente más lejos en lo que bien podría ser la primera novela de ciencia ficción post-nuclear. Un par de años más tarde aparecería "Tiger, Tiger", (también conocida como "The Stars My Destination", [Las Estrellas, Mi Destino]) de Alfred Bester, haciendo avanzar la experimentación en la forma de escribir, sello habitual del autor, y detallando la sobrecogedora leyenda del astronauta Gully Foyle y su "excursión".

James Blish parecía más abiertamente convencional en su "A Case of Conscience" [Un Caso de Conciencia] de 1958, donde se consideraban cuestiones religiosas planteadas por un periodista interplanetario del calibre de "¿tendrán alma los alienígenas?" Al año siguiente, la década experimentó una magnífica conclusión con la novela de Walter M. Miller titulada "A Canticle for Leibowitz" [Cántico por Leibowitz]. Este potente trabajo maravillosamente convincente combinaba las preocupaciones duales de América sobre la celosa religiosidad del pasado y el incierto futuro basado en la ciencia a través de una consistente descripción de un yermo post-apocalíptico donde los monjes católicos aislados en colonias trabajan pacientemente en manuscritos iluminados y decorados con fórmulas y diagramas de circuitos, sin apenas comprensión de lo que estas reliquias pre-ruptura podrían haber significado alguna vez o lo que podrían significar cuando llegasen a desvelarlos.

En el resto de medios donde se manifestaba la ciencia ficción se desplegaban preocupaciones incluso

más sombrías y perturbadoras. En la magnífica línea de cómics de la EC editada por William M. Gaines aparecían vistosas adaptaciones de Ray Bradbury junto a memorables historias de género con finales sorpresa que a veces trataban temas como el racismo o el holocausto nuclear, mientras que en la televisión el mesmerizante programa de Rod Serling titulado "The Twilight Zone" [En los límites de la realidad] asumía un enfoque similar que hacía referencia al ancho espectro de ansiedades y anhelos del subconsciente americano. Puede que fuese la mirada más franca que se ha echado alguna vez sobre la mente colectiva del público americano. Lo mismo parecía ofertarse en las películas de ciencia ficción de la época, en su mayoría ejercicios de paranoia escasamente maquillada. La versión original de Don Siegel de "Invasion of the Body Snatchers" [La Invasión de los Ladrones de Cuerpos] realizada en 1956, servía como metáfora de la insidiosa introducción del Comunismo en el país, tal y como fue percibido en la Era McCarthy: al igual que le ocurre a la gente-vaina de la película, el vecino que te cruzas por la calle también podría haberse convertido en comunista y sin embargo seguir pareciendo la misma persona. Si lo observamos desde otro prisma, dado que lo más ofensivo que hace la gente-vaina parece ser permitir que sus barrios se vayan al infierno, dejando baches en las carreteras y basura sin recoger, y basándonos en la denuncia realizada por el "Daily Mail" de que la inmigración podría afectar los precios de la propiedad en cualquier momento, puede que la película también representara la antipatía generalizada hacia los inmigrantes de cualquier tipo, fuesen blancos pobres, negros o hispanos.

Por el contrario, en la película de 1951 del director Robert Wise "The Day the Earth Stood Still" [Ultimátum a la Tierra] se sugería que los visitantes del espacio bien podían haber evolucionado en mayor medida que los humanos y ser más compasivos que nuestra especie, revelando en cada encuentro que el verdadero monstruo es la Humanidad. Mucho menos reflexiva pero involuntariamente igual



# THE AMAZING COLOSSAL MAN

A JAMES NICHOLSON-SAMUEL Z. ARKOFF  
PRODUCTION  
AN AMERICAN-INTERNATIONAL PICTURE

Starring  
**GLENN  
LANGAN**  
**CATHY  
DOWNS**  
**WILLIAM  
HUDSON**  
**LARRY  
THOR**

Produced & Directed by  
BERT I. GORDON

Screenplay by  
MARK HANNA, and  
BERT I. GORDON

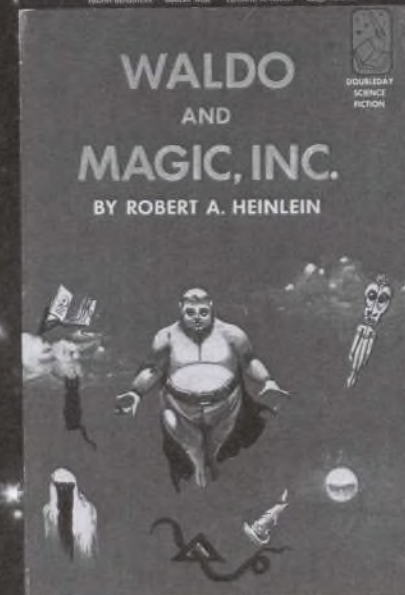
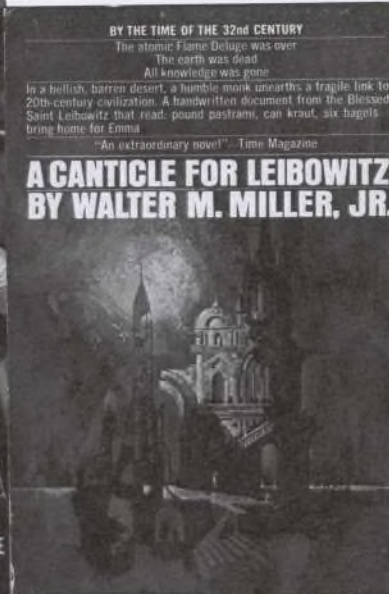
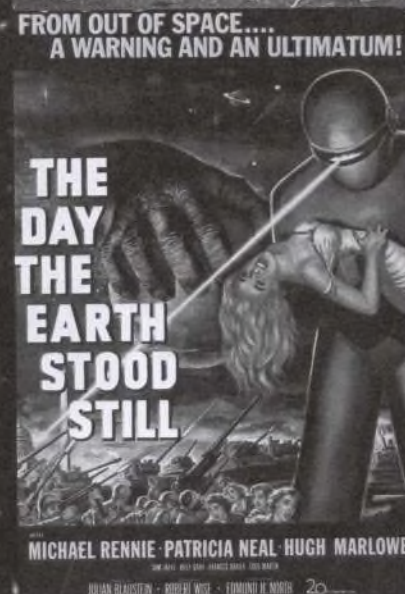
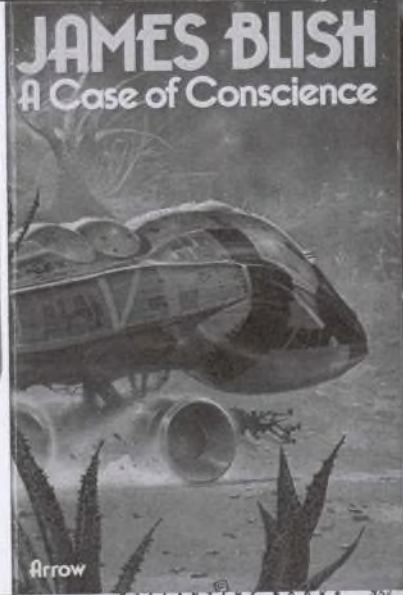
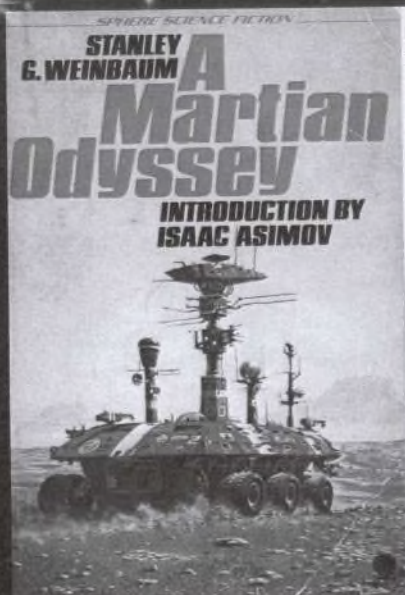


de reveladora era la película de 1957 "Amazing Colossal Man" [El Asombroso hombre creciente] del director Bert I. Gordon, centrada en un hombre que se ve expuesto a la radiación nuclear para crecer a continuación hasta alcanzar una altura tan monstruosa que sólo se puede vestir con lo que parecía un gigantesco pañal. El hecho de ser calvo le daba la apariencia de un bebé de cien pies de alto incapaz de comprender por qué de repente ya nadie quería ser su amigo o incluso andar cerca suyo. Herido por este rechazo absolutamente incomprensible, el enorme crío radiactivo entraba en trance y se lanzaba en una gran carrera de destrucción vestido con un taparrabos. No es muy difícil darse cuenta de los paralelismos con los propios Estados Unidos, un país que (hablando en términos históricos) seguía en pañales cuando

consiguió la bomba atómica, convirtiéndose de repente en la nación más grande y poderosa del planeta, por no mencionar que también era la más temida. La película de Gordon se puede interpretar como una reacción tardía de América al bombardeo nuclear de Hiroshima y Nagasaki, y resulta interesante ponerla en paralelo con el primer *Godzilla* del director japonés Inoshiro Honda, rodado para la Toho en 1954, porque se vislumbran mimbres bastantes parecidos: una metáfora involuntaria de la propia relación de Japón con el poder nuclear. Las primeras películas de la serie mostraban sin ningún atisbo de ambigüedad al saurio protagonista como encarnación del destructivo poder de la energía atómica, una entidad capaz de exhalar fuegos radioactivos y que podía pisotear ciudades enteras. Sin embargo, en las últi-

mas entregas, realizadas después de que Japón modificase su actitud sobre la energía atómica, *Godzilla* es amistoso, capaz de comunicarse y convivir junto con otros monstruos amigables en la Isla de los Monstruos, siempre listos para proteger su hogar cuando se ve amenazado por fuerzas extranjeras. La ciencia ficción, que siempre había sido un mágico espejo de cristal con el que conjurar visiones de futuros idealizados, parecía reflejar las posibilidades más oscuras y problemáticas, o por lo menos lo estaba haciendo parcialmente. Como fuese, la optimista versión de la 'space-opera' que ficcionaba una alegre América de brillante futuro siguió siendo puntera durante todo este período, perfectamente ejemplificado en el efecto del género en la industria del diseño a lo largo de los cincuenta. Aunque la Era Espacial no empezaría oficialmente hasta la siguiente década, era bastante obvio que en los cincuenta el diseño americano aspiraba a alcanzar las estrellas: solo había que ver las majestuosas aletas de cola de los emblemáticos automóviles de la época que rememoraban claramente los cohetes de *Buck Rogers* y *Flash Gordon* y que parecían extraídos de las ficciones y predicciones de las dos décadas anteriores. América estaba intentando proyectarse hacia el estado futurista que Hugo Gernsback y *Tom Swift* habían prometido, pero cuando finalmente llegó la Era Espacial, era mucho más extraña y enervante que como la habían descrito los dibujantes en las portadas de "Amazing" o "Astounding". Durante 1957, la Rusia Soviética logró el éxito al lanzar el Sputnik I, el primer satélite artificial del planeta. Vencidos en un puesto fronterizo que Estados Unidos imaginaba suyo, y además por los grandes enemigos sobre los que el Senador McCarthy había despotricado con tanto éxito que los había convertido en demonios, los americanos se quedaron tan alarmados como (hasta cierto punto) traumatizados ante la idea de que el espacio se llenase de comunistas. Por supuesto, al año siguiente se lanzó el Explorer I americano, pero cuando por fin llegaron los sesenta y el primer vuelo espacial de 1961 tripulado por el cosmonauta ruso Yuri Gagarin, el mundo de la imaginación





1. A Martian Odyssey, de Stanley G. Weinbaum (1934)
2. New Writings in SF, séptima antología de 30 de John Carnell (1966)
3. A Case of Conscience, de James Blish (1958)
4. The Day The Earth Stood Still (1951)
5. A Cantic for Leibowitz, de Walter M. Miller Jr. (1960)
6. The Lovers, de Philip Jose Farmer (1970)
7. Waldo and Magic, Inc., de Robert Heinlein (1964)
8. Plan 9 From Outer Space (1959)
9. Barbarella (1967)



americana, y por consiguiente de la ciencia ficción de toda la nación, se había convertido en un lugar más inseguro y extraño.

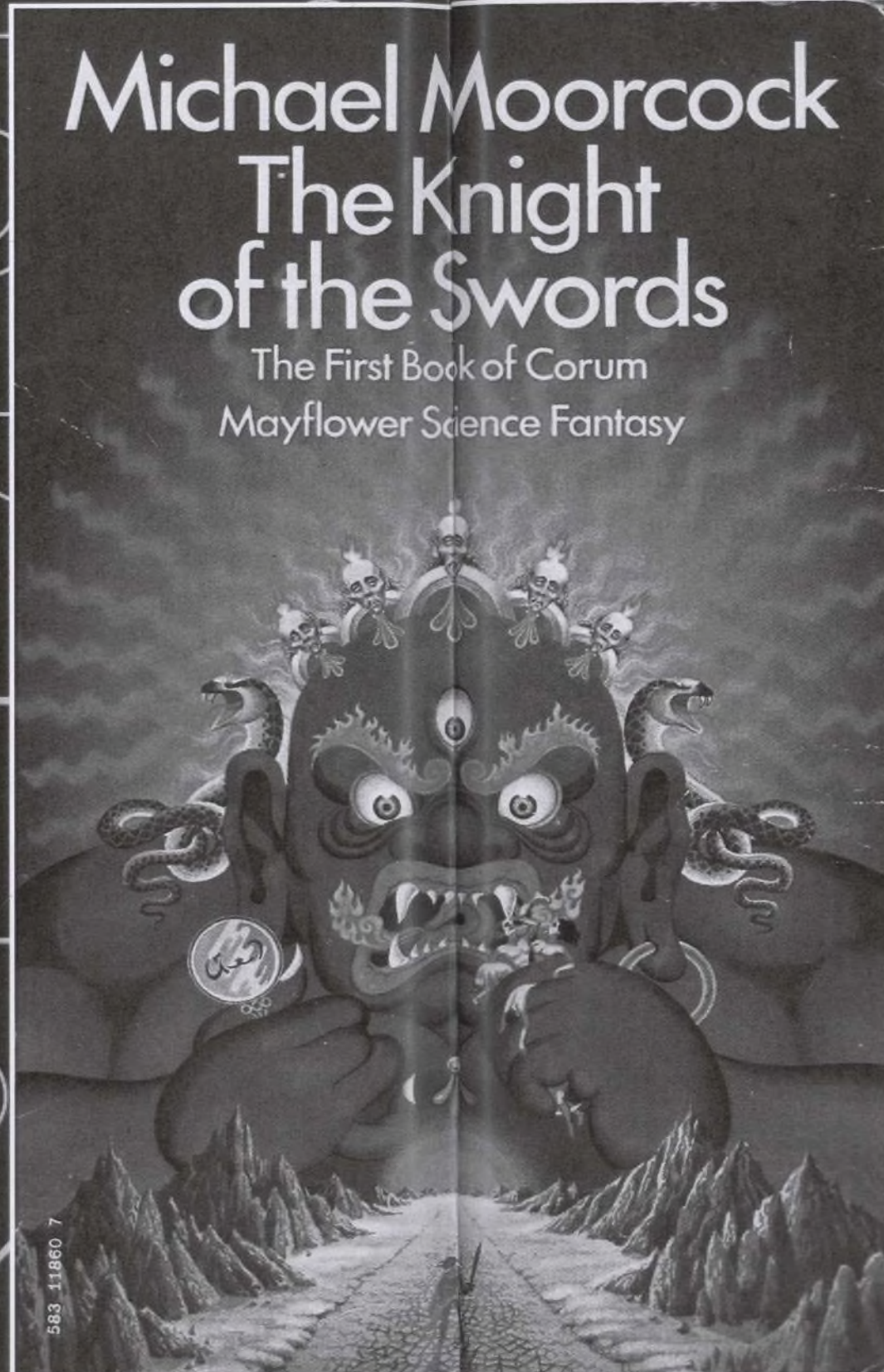
También publicado en 1961, el libro "Stranger in a Strange Land" [Forastero en Tierra Extraña] de Robert Heinlein quizá fue el primer signo de que algo estaba empezando a cambiar. La obra del escritor siempre ha parecido más de derechas que la de la mayoría de sus contemporáneos, o por lo menos es lo que dan a entender obras como "Tropas del Espacio", imperialista sin remordimientos, que Paul Verhoeven convirtió recientemente en una película que juega con los límites directamente fascistas de la misma, logrando imbuirla de un magnífico efecto satírico. Sin embargo, a través del salvaje personaje de "Forastero..." Heinlein ofrecía un documento proto-hippy tan fascinante como bizarro, fuertemente influido por la asociación de entonces del autor con Jack Whiteside Parsons, el brillante científico espacial, mago, fan de la ciencia ficción y acólito de Crowley, además de por la relación que ambos mantenían con el escritor de ciencia ficción y fundador de la Cienciología, un tal Lafayette Ron Hubbard. Protagonizada por un mesiánico héroe nacido en Marte que proclamaba el amor libre y que formaba un culto compuesto principalmente por mujeres jóvenes, sus ideas místicas presagiaban la contracultura que surgiría cinco o seis años más tarde, así que quizá no resulte demasiado difícil concebir que el libro se convirtiese en una de las fuentes de inspiración de Charles Manson, responsable de los asesinatos del incidente Tate-La Bianca, quien bautizaría con el mismo nombre que el del personaje principal de Heinlein, Valentine Michael Smith, a uno de sus retoños.

Dentro de la escena de ciencia ficción de la Inglaterra de 1962 se podían escuchar dos voces muy diferentes, aunque inquietantes: J.G. Ballard, que se había fogueado a base de magníficos relatos cortos para la revista "New Worlds" de Ted Carnell, publicaría "The Drowned World" [El Mundo Sumergido]. Terrible y evocador, más preocupado por las nuevas y aberrantes

psicologías que por los paisajes alterados que podía producir, fue el primero de los muchos y maravillosos apocalipsis de Ballard, donde inundó, desecó o infectó el planeta con una erupción de joyería que se propagaba por la superficie de plantas, personas y animales, tal y como ocurría en "The Crystal World" [El Mundo de Cristal, 1966]. Mientras tanto, Anthony Burgess sacaba a la luz "A Clockwork Orange" [La Naranja Mecánica, 1962], donde Alex, sociópata y anti-héroe consciente, hablaba una especie de "slang" llamado "Nadsat" (en realidad una deformación del idioma ruso) mientras que con sus colegas (o "drugos") mataban, asesinaban y arruinaban todo lo que se les ponía por delante en su periplo por una desenmarañada Bretaña futurista. Era un pasaje muy diferente del que incluso los más pesimistas escritores de los Estados Unidos podían ofrecer, aunque por otro lado, esta idiosincrasia probaría ser extremadamente influyente en la Nueva Ola de la ciencia ficción americana que estaba a punto de hacer aparición en la década siguiente.

En 1964, y también en Inglaterra, Ted Carnell dejó su puesto como editor en "New Worlds", designando a Michael Moorcock como su sucesor. Radical, tanto políticamente como en su forma de escribir, Moorcock entendía la ciencia ficción como un vehículo para la ficción experimental modernista, y bajo su mandato transformaría "New Worlds" en la revista de ciencia ficción más excitante y avanzada que se había visto nunca, al menos en mi opinión. Diversos autores como Ballard, Moorcock, M. John Harrison, Barrington Bayley, Michael Butterworth, John Sladek, Carol Emshwiller y el singular Jack Trevor Story empujarían los límites del género con un material que a menudo, a duras penas se podía reconocer como "ciencia ficción".

Durante el proceso redefinieron el género hasta convertirlo en algo que bajo el punto de vista de J.G. Ballard, era el medio definitivo capaz de representar adecuadamente la realidad de la época. Esto casi se convirtió en el lema de lo que a veces de forma mordaz sería nom-



brado como Nueva Ola. En América, el excelente antologista y escritor Judith Merrill expandía el concepto que pululaba en Estados Unidos sobre el género con sus eclécticas recopilaciones tituladas 'Year's Best', que de forma intencionada incluían piezas de la reinona yonqui y escritor de la beat generation, además de usuario de la tremenda técnica experimental del "cut-up".

William Burroughs, o del miembro fundador de The Fugs, el poeta Tuli Kupferberg. En 1966 Philip K. Dick, retorcedor de la realidad durante años con libros como el que editó en 1962 con argumentos que se preguntaban "¿qué habría ocurrido si el Eje hubiese ganado la guerra?" titulado "Man in the High Castle" [El Hombre en el Castillo], editaría su "Do Androids Dream of

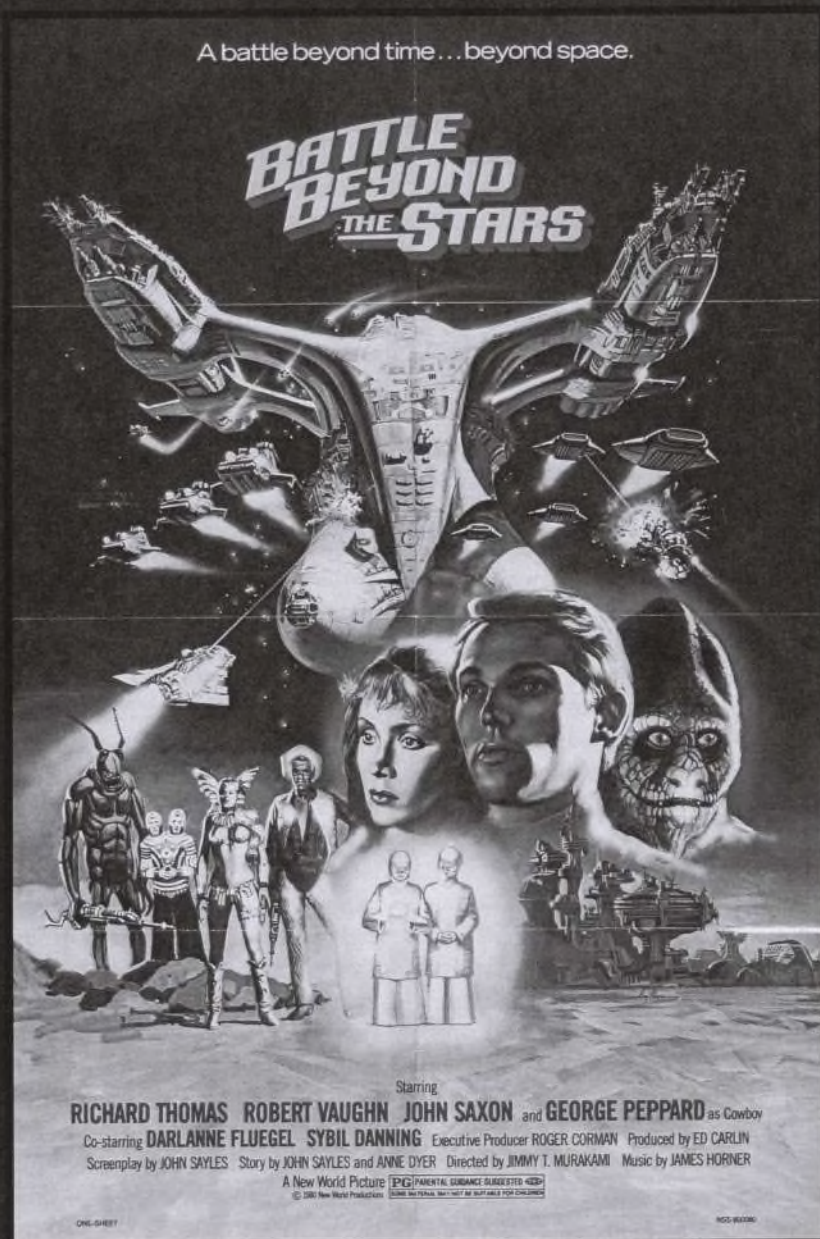
Electric Sheep?" [¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?], una novela que más tarde sería adaptada de forma bastante endeble en la película "Blade Runner" [Ridley Scott, 1982]. Ese mismo año Michael Moorcock hizo girar las cabezas de muchos con "Behold the Man" [He aquí el hombre], el relato tan chocante aún sobre un viajero del tiempo que regresaba a la Galilea del primer Siglo para investigar cuánto había de verdad en la Pasión de Jesucristo, lo que provocó que a muchos críticos les pareciese un acto de blasfemia. En 1967 el pionero e incendiario escritor norteamericano Harlan Ellison (autor de historias como "I Have No Mouth and I Must Scream" [No tengo boca y debo gritar], Repent, Harlequin, Said the Tick-Tock Man [¡Arrepiéntete, Arlequín!, dijo el señor Tictac] y Shattered like a Glass Globin [Quebrado como un duendecillo de cristal], historias en las que incluso los títulos eran inolvidables) recopiló una seminal e innovadora antología de relatos de la Nueva Ola, "Dangerous Visions" [Visiones Peligrosas], en donde se daban cita historias ejemplares de autores de ciencia ficción norteamericanos como Fritz Lieber o el esplendorosamente cegador Samuel R. Delaney. Un año más tarde, el prolífico Michael Moorcock empezó a escribir la saga de su ambiguo y cambiante Pierrot del Apocalipsis, Jerry Cornelius, con "The Final Programme" [El programa final]. Claramente, la psicodélica ciencia ficción de los sesenta estaba experimentando las mismas acometidas lisérgicas que se sentían en toda la cultura occidental, y como resultado era de lo más creativa, y sin duda, de lo más gloriosa.

En retrospectiva nos podemos dar cuenta de que casi parecía inevitable que se produjese un retroceso. La insistente actitud de "libertad-de-la-palabra" de la Nueva Ola, especialmente si nos fijamos en el repaso que hizo de asuntos tabú como el sexo y la sexualidad, provocarían reacciones extremas de sus adversarios. El libro de la luminaria de la revista "New Worlds", Thomas Disch, titulado "Camp Concentration" [Campo de Concentración], con sus reclusos elevados al nivel

de genios tras sufrir una infección por parte de una cepa alterada de sífilis, fue objeto de una gran controversia cuando se editó en 1968. Al año siguiente, "Bug Jack Barron" [Incordie a Jack Barron] donde Norman Spinrad detallaba los esfuerzos faustianos (y en parte, la vida sexual) de un ícono de los media en un confrontacional futuro cercano, sería tan aclamado como reprobado. El lector de ciencia ficción de finales de los sesenta y principios de los setenta estaba a menudo venenosamente polarizado por el debate de 'la Nueva Ola contra la vieja guardia', siendo mayoría la arraigada vieja ola, y por lo tanto la que acabaría prevaleciendo. Es como si los seguidores del género tuviesen el poder de decidir que el punto de vista de la Nueva Ola, fracturado, caótico y psicológicamente inestable en consonancia con los tiempos que corrían (incluso aunque se hubiese demostrado que dicha evaluación era desconcertantemente exacta), no era la resplandeciente visión del futuro que querían realmente.

Parece que la campaña para restablecer la ciencia ficción como un futuro intergaláctico tranquilizadamente brillante empezó a llevarse a cabo en 1966 con la primera temporada de Star Trek, justo en mitad de todo el meollo hippy. A pesar de destacables episodios escritos por luminarias de la Nueva Ola como Harlan Ellison, la serie marcó un áspero giro en redondo hacia la grandiosa y conservadora tradición de la América Espacial de los veinte y treinta, al menos si la comparamos con las extrañas series de ciencia ficción de la televisión inglesa, que entre otras ofertaron desde mediados hasta finales de los sesenta títulos como "The Prisoner" [El Prisionero] de Patrick McGoochan, que con su desconfiada actitud hacia el gobierno y sus cambiantes niveles de realidad, parecía más otra tentativa de la Nueva Ola. Algunos de los más radicales talentos del género siguieron publicando trabajos notables durante los setenta, los ochenta y más allá, y la mayoría de autores rehusaron a reconocer ningún límite, por lo que su obra no era reconocible como ciencia ficción: las novelas de J.G. Ballard "Concrete Island" [La Isla de Cemento], "Crash" y





"High-Rise" [Rascacielos], centradas en contemplar la alienación en lugar de fijarse en los detalles de la moderna vida urbana, son un buen ejemplo. Con sus más grandes innovadores descartados o marginados, la definición de lo que era ciencia ficción se fue contrayendo gradualmente hasta volver al estado "space-operístico" de los tiempos de la pre-guerra.

Parecía que el anómalo período experimental del género había llegado a su fin, resultando más evidente en el cine de ciencia ficción de la época que en ningún otro sitio. En 1968 la alucinada "2001: A Space Odyssey" [2001, Una Odisea del Espacio] de Stanley Kubrick se celebró como una película inteligente y de vanguardia, una obra *Nueva Ola* incluso

aunque adaptase una historia del más tradicional Arthur C. Clarke. Las películas de ciencia ficción de principios de los setenta, menos celebradas, incluyeron grandes retazos de pesimismo y distopía en sus temáticas. La excelente "Solaris" de Andrei Tarkovsky, de 1972, basada en la novela del ingenioso e inteligente ruso [sic.: en realidad es polaco] Stanislaw Lem, mantenía un toque decididamente *Nueva Ola*, tanto si hablamos en términos de ciencia ficción como cinematográficos. En "Westworld" [Almas de metal] de Michael Crichton (1973), nos dábamos cuenta de las deudas contraídas con *Frankenstein*, además de preocuparnos por el hecho de que nos estuviésemos sometiendo a la ciencia y la tecnología, mientras que en la enormemente subestimada "Zardoz" [1974], de John Boorman, nos topábamos con una narrativa

inventiva y surrealista que a menudo se convertía en algo maravilloso... inmortales seniles arrastrando los pies y babeando en una fiesta de té eterna... sin duda, podría haberse publicado directamente en el "New Worlds" de la época en la que Michael Moorcock estuvo al mando. Ese mismo año, el mismo "The Final Programme" de este autor sería convertido en película por el estilista visual Robert Fuest, con Jon Finch como Jerry Cornelius y Jenny Runacre como la villana proto-Margaret Thatcher de Moorcock, *Miss Brunner*. Aunque fuese comprensiblemente ridiculizada por el escritor como una adaptación repleta de afectación de su muy superior libro, "The Final Programme" es una película de ciencia ficción mucho más progresista que el cine de ciencia ficción contra-revolucionario que pronto se estrenaría a continuación. Aunque apenas es capaz de innovar en las interpretaciones o en su contenido, "Logan's Run" [La Fuga de Logan], de 1976, casi tuvo que parecer vanguardista en los doce meses que quedaban para la llegada de la primera (o puede que la cuarta) excursión de George Lucas por su carnívora franquicia, *Star Wars*.

Lucas, que (aparentemente) en principio quería hacerse con los derechos del aventurero espacial *Flash Gordon* para rodar una serie de películas, sirvió un caldo recalentado de lo que parecía una sopa de ciencia ficción de la vieja escuela compuesta por todo aquello de lo que había oído hablar alguna vez, y al hacerlo se aseguró de que el medio fuese devuelto al nivel simplista y triunfal de las primeras excursiones americanas en el género. Su película era ciencia ficción fundamentalista, prácticamente renacida [referencia a los cristianos fundamentalistas renacidos], y obviamente cuadraría de forma perfecta con la administración ultra-conservadora de Reagan que ocuparía el poder dos años más tarde. El propio Reagan trataría a la pudorosamente adolescente "Guerra de las Galaxias" como una fuente sin fin de metáforas e inspiración, casi hasta el punto de que alguien podría sospechar que se hubiese dormido a mitad de la cinta y se hubiese despertado para asumir que ya estaba lo suficientemente informado como para poder



governar. De acuerdo con las más recientes informaciones aportadas por Rusia, durante su mandato presidencial, cuando el Mundo estuvo más cerca de la aniquilación nuclear de lo que cualquier persona normal estaría dispuesta a creer, Reagan etiquetó a la Unión Soviética como "El Imperio Diabólico" y avivó las ya considerables tensiones internacionales con el anuncio de que Estados Unidos iba a embarcarse en un programa de escudos de defensa basados en misiles tecnológicamente inviables que fue bautizado como "Star Wars".

Previamente, la ciencia ficción y los asuntos militares y de la Inteligencia Americana se habían solapado en algunas ocasiones... por ejemplo: el extraño y lírico escritor Cordwainer Smith había trabajado en la Oficina de Servicios Estratégicos, precursora de la C.I.A., con el nombre de Paul S. Linebarger... pero sería la gran afinidad que Ronald Reagan (y más tarde George W. Bush) sentían por la creación de George Lucas lo que uniría CF y realidad de forma dolorosamente obvia, materializando de paso la percepción del género como proyección de un futuro de ensueño. En realidad, la conexión entre la ciencia ficción y el futuro militar norteamericano se estableció en los años cincuenta con la fundación de DARPA (the Defence Advanced Research Projects Agency) [Agencia de Investigación de Proyectos Avanzados]. Creada cuando la nación aún se seguía recuperando del *shock* producido por su derrota por Rusia en la carrera espacial tras el lanzamiento del Sputnik I, DARPA estaba destinada a garantizar que América siempre fuese un paso por delante mediante la investigación activa y el desarrollo de ideas que previamente estuvieron confinadas en los dominios de la fantasía. Entre los proyectos más recientes de DARPA está la iniciativa, subcontratada a empresas privadas, de desarrollar un equipo de perros-robot cazadores. Además, otra de las investigaciones en las que se encuentra trabajando DARPA en la actualidad es en un sistema robótico auto-replicante conocido como SELF (Self-Explanation Learning Framework) [Estructura de aprendizaje auto-explicativo], que en teoría podrá producir autó-

matas capaces de elaborar nuevas versiones mejoradas de sí mismos, e incluso modificar su propio diseño mientras se auto-repican. En julio de 2008 apareció la noticia de que habían logrado construir un robot de combate que se podía desplazar ingiriendo materia orgánica. Algunas de las objeciones que les trasladaron a DARPA se basaban en si el artificio no sería capaz de comerse soldados muertos o quizá civiles que no hubiesen sido capaces de escapar a la suficiente velocidad, pero las rechazaron asegurando que en realidad su máquina de guerra era un gentil herbívoro. Añádelo en la lista de los visionarios remotos o de los enloquecidos y espumeantes intentos de crear súper-soldados "Jedi" narrados en el original libro de no ficción de Jon Ronson "The Men Who Stare at Goats" [Los hombres que miraban fijamente a las cabras] y quedará bastante claro que la estrecha relación de Estados Unidos con la ciencia ficción lleva

teniendo lugar desde hace varias décadas, impregnando tanto su política exterior como la interior, y no siempre con propósitos completamente benignos.

En cuanto a estilo o contenido, los escritores se han ido refinando, y aunque ausente de la política o agenda cultural de un Michael Moorcock o un Harlan Ellison, las tendencias actuales han terminado generando nuevas modas en lugar de convertirse en una *Nueva Ola* en toda regla, como la que inundó Estados Unidos e Inglaterra en los sesenta con el propósito de redefinir el género por completo. Por ejemplo, la espléndida inventiva de William Gibson en "Neuromancer" [Neuromante], publicado en 1985, combina las tecnologías novedosas de su época en torno a los ordenadores personales e internet con ideas extraídas de la mitología y las fábulas de una forma que hace pensar en las obras de ciencia ficción de los sesen-





ta del autor Roger Zelazny (en cuyo "Lord of Light" [El señor de la luz, 1968] nos ofrecía un panteón de dioses hindúes fabricados o recreados por medio de tecnología avanzada). Aunque muchos de los progresos más novedosos del medio han sido completamente ideados por Gibson, "Neuromante" capturó para siempre la etiqueta *ciberpunk*, que como otros términos como *novela gráfica* se podría sospechar que han sido acuñados para mayor comodidad de algún departamento de publicidad. Aunque bajo la ondeante bandera del "ciberpunk" emergieron muchos nuevos autores tan gratificantes como notables del estilo de Lewis Shiner o Bruce Sterling, el fenómeno no intentó transformar radicalmente la ciencia ficción, y puede que lo que hiciese definitivamente no fuese más que proveer un fresco escaparate para el género. Lo mismo se podría decir de variaciones posteriores como el *steampunk*, una actualización de la época Victoriana bajo la tesitura de la ciencia ficción que, hasta cierto punto, se inspira en la obra de Michael Moorcock o en el "Morlock Night" [1979] de K. W. Jeter. En lugar de cuestionarse la propia forma tipificada, como sucedió durante el apogeo de la revista "New Worlds", sus innovaciones fueron en su mayor parte estilísticas y de contenido. Tampoco es una crítica despiadada de las excelentes obras que emergieron en todos estos subgéneros, sino un simple comentario sobre su falta de actitud, que de esa manera dejó que el dominio de la ciencia ficción por parte del bloque conservador permaneciese inalterable.

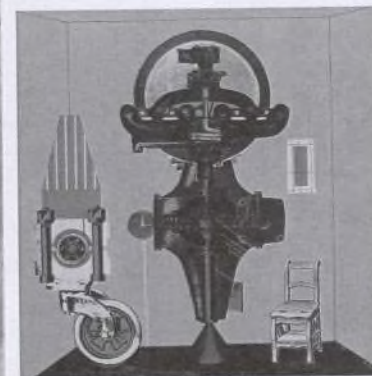
Uno de los fenómenos perceptibles que se puede encontrar en la ciencia ficción de los setenta es su aceptación gradual como género digno a considerar por autores que, por lo general, eran más conocidos por su obra literaria de ficción. Doris Lessing lleva empleando en su obra recursos propios del género desde hace muchos años, aunque no sea considerada autora de ciencia ficción, y lo mismo ocurre con la inspirada Angela Carter: mientras que su primera novela "The Infernal Desire Machine of Doctor Hoffman" [El doctor Hoffmann y las infernales máquinas del deseo, 1972]

poseía numerosos elementos de ciencia ficción, parece que su verdadera intención era explorar cualquier tema literario sin restringir de ninguna forma su extraordinaria imaginación. Con sus primeras novelas, ["Sirenas de Titan" [Sirens of Titan, 1959], "Cat's Cradle" [Cuna de Gato, 1963] y "Slaughter-house 5" [Matadero 5, 1969]], Kurt Vonnegut podría encajar en una categoría similar, porque solía introducir referencias con un guiño de complicidad en los clichés establecidos del género, a menudo a través del imaginario escritor de ciencia ficción "pulp" Kilgore Trout. El escritor Russell Hoban experimentaría con los escenarios de un futuro mundo apocalíptico en su hipnótica "Ridley Walker" [Dudo Errante, 1980]. Margaret Atwood metería a la ciencia ficción en un laboratorio en su elaborado experimento feminista "The Handmaid's Tale" [El cuento de la criada, 1985], y en su segunda novela titulada "Walking on Glass", Iain Banks usaría un relato de ciencia ficción en uno de los niveles de intersección de realidades de uno de sus libros, antes de evolucionar (ya como Iain M. Banks) hacia la 'space opera' compleja, inteligente y desvergonzada de sus novelas donde se desarrolla "La Cultura".

Aunque en los más flexibles y de límites más que quebradizos días de la Nueva Ola todos los ejemplos anteriores podrían haber estado confortablemente sumergidos en el interior de la rúbrica *ciencia ficción*, como consecuencia de la contracción forzosa del género hasta casi pasar a convertirse únicamente en ficción intergaláctica en la estela de "Star Wars", es muy probable que estos autores sean percibidos como escritores "serios" que han intentado jugar con las posibilidades del género que como autores que empezaron su carrera en sus confines. En consecuencia, en la era post-Lucas los escritores que podrían haber engrosado la última categoría como Moorcock, Ballard o el ferozmente individualista M. John Harrison, serían progresivamente considerados novelistas que trabajan en los límites de las estrechas fronteras del medio. Lo más seguro es que incluso la suprema *neo-space-opera* de Harrison "Light" [Luz],



Russell Hoban  
Ridley Walker



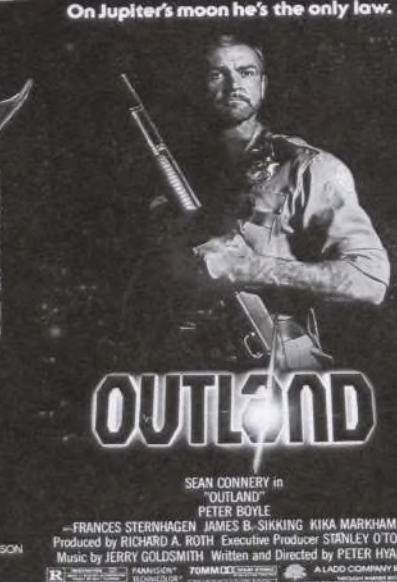
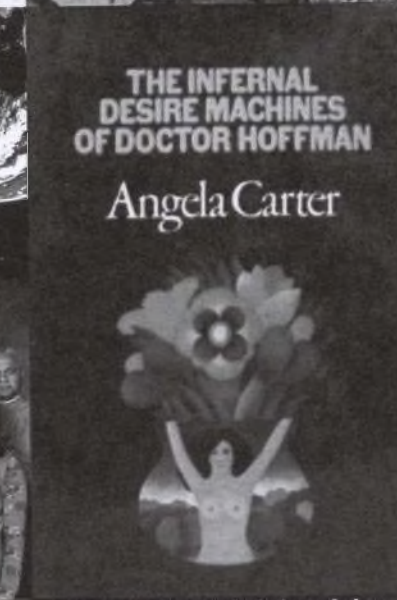
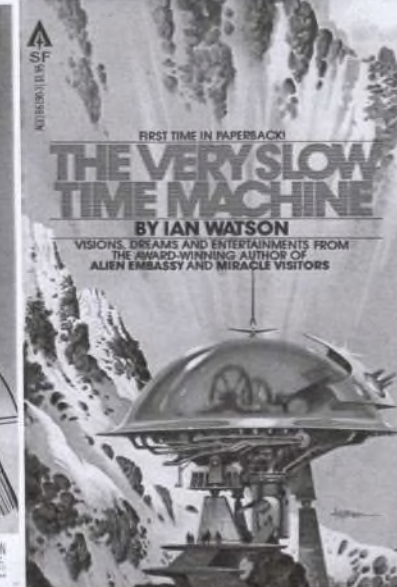
The  
Man in the  
High Castle

An electrifying novel of our  
world as it might have been



Philip K. Dick

SLAUGHTERHOUSE  
OR  
The  
Children's  
Crusade  
A NEW NOVEL BY  
KURT VONNEGUT, JR.



1. Ridley Walker, de Russell Hoban (1980)
2. Planet of the Apes (1968)
3. The Very Slow Time Machine, de Ian Watson (1979)
4. The Man In The High Castle, de Philip K. Dick (1962)
5. Póster promocional de Firefly (2002-2003)
6. The Infernal Desire Machines Of Doctor Hoffman, de Angela Carter (1972)
7. Slaughterhouse Five, de Kurt Vonnegut JR. (1969)
8. Soylent Green (1973)
9. Outland (1981)





de 2002, se tomase como el desvío por el camino de la ciencia ficción de un autor de narrativa convencional en lugar de la evolución completamente lógica del hombre que había escrito "The Machine in Shaft Ten". Al igual que ocurre con otros extravagantes talentos como el de uno de los colaboradores de este mismo *Dodgem Logic*, Steve Aylett, que se encuentra tan lejos de los restringidos límites de la ciencia ficción que prácticamente ha sido descalificado, lo mismo ocurre con la mayoría de autores citados anteriormente y a los que se les considera escritores serios. Escritores que podrían contribuir a extender la salud del género y completarlo.

Condiciones similares parecen aplicarse en cine y televisión, con tantos programas y películas utilizando al azar elementos de ciencia ficción que el género se ha convertido en una masa difusa, lo que hace di-

fícil precisar qué material podría ser clasificado como C.F. y cuál no. La serie "Firefly" de Joss Whedon se encuadra claramente en el lado "mainstream" del género, pero ¿qué hay de otros líos sin desenmarañar pseudo-Marvelitas como "Héroes"? ¿Qué demonios se supone que es "Perdidos"? Dado que lo que ocurre en ella sucede en una sociedad más o menos irreconocible donde todas las leyes de la probabilidad son diferentes, ¿está "24" destinada a catalogarse como ciencia ficción? ¿Qué hay sobre el drama de prisión gótico y gay de "Oz", con sus drogas experimentales de envejecimiento (y los efectos paralizantes que sobrevienen cuando dejas de tomarlas)? Parece que la ciencia ficción se ha convertido en una especie de decorado, un accesorio, iluminación ambiental que alumbra de forma torpe cualquier tema desgastado, otorgándole un barniz reluciente, novedoso y moderno.

Echa un vistazo a "The Sweeney" [serie policíaca de la televisión inglesa de los setenta] con el filtro de ciencia ficción activado, y estarás viendo "Life on Mars". Haz lo mismo con "La Isla de Gilligan" y estarás contemplando "Perdidos".

En ese material que se entiende incuestionablemente como ciencia ficción, lo que una vez era innovador parece estar siendo reproducido en situaciones inverosímiles más "realistas" mediante la aplicación de una capa de suciedad y textura superficial. Probablemente esta tendencia comenzase en 1973 con la absurda e increíble "Dark Star" [Estrella Oscura] de Dan O'Bannon y John Carpenter, donde el desasosiego de su chiflado equipo de demolición espacial embarcado en una misión de veinte años de duración se va incrementando cada vez más en el interior los desordenados confines de su oxidada nave estelar. Seis



años más tarde, en 1979, el guionista Dan O'Bannon se llevaría parte de esa claustrofobia a la primera película de la franquicia "Alien", de Ridley Scott. Las películas de "Alien", claramente de género, resultan muy interesantes si se revisan aplicando nuestra tesis de que la ciencia ficción representa la vida soñada por Estados Unidos, particularmente la segunda entrega militarista de la serie, "Aliens", de 1986. Desde el mismo título, toda la saga parece estar gobernada principalmente por la xenofobia, y no resulta muy difícil ver los paralelismos que tiene la actitud militar estadounidense con las culturas extranjeras en los ocasionales diálogos de los marines espaciales de "Aliens". La misión es una "gran cacería" con el objetivo de aniquilar a los xenomorfos (o "formas alienígenas") protagonistas del título, un término que presumiblemente se podría aplicar sin problemas a los amarillos o a los "cabezas de trapo" ["rag-heads", término racista para referirse a los árabes], o a cualquier otro enemigo al que se tenga la intención de deshumanizar y describirlo como un insecto para que su exterminio parezca menos cruel. La sugerencia de que la forma más segura de tratar con los agresivos "aliens" es "atomizarlos desde la órbita" fue posiblemente una premonición de las

recientes estrategias de bombardeo desde "grandes alturas" responsables de muchas de las desgracias provocadas por el "fuego amigo".

Otra reciente incorporación a la escuela de oscuridad y claustrofobia de Dan O'Bannon podría ser la reestructurada serie de televisión "Battlestar Galactica". Devuelta a la vida como una valiente reimaginación de la premisa original a lo "Bonanza en el Espacio", a mitad de su recorrido la serie parece estar intentando reflejar tópicos habituales como "La Guerra Contra el Terror" o "Los Abusos de Abu Ghraib en Irak", metáforas que prueban ser incapaces de sostener por sí mismas la trama y que definitivamente son abandonadas por un literal "Deus Ex Machina": "Ha sido la voluntad de dios", cerca de su final. En la serie se comprueba de primera mano la tensión producida entre el proyectado futuro científico y las confortables certezas religiosas del pasado puritano que tipifican en gran medida la contribución norteamericana al género, y que posiblemente expliquen mejor por qué el mayor fenómeno que se ha producido en la narrativa de ciencia ficción norteamericana durante los últimos años haya sido la serie "Left behind" [Desaparecidos sin rastro], una descripción desde

el fundamentalismo cristiano de la vida de los que son "dejados atrás" y que tienen que hacer frente a los horrores de una Tierra post-apocalíptica en la que la decente gente cristiana ha sido conducida al cielo durante el "Rapto" (un medio de transporte extraterrestre que en términos de precisión científica, se podría comparar favorablemente con el carruaje lunar tirado por gansos de Francis Godwin).

Por lo que, ¿qué es ciencia ficción en la actualidad? El examen de dos recientes películas podría resultar muy instructivo. Parece que en la historia que cuenta "Avatar" de James Cameron, un espectáculo visual y técnico aparentemente impresionante, presenciamos el desarrollo sin paliativos de la idea de los "vaqueros en el espacio": si la película de "Peter Hyams" de 1981 "Outland" [Atmósfera Cero] era el "High Noon" [Sólo ante el peligro, 1952] estelar, "Avatar" podría ser el equivalente de esas revisionistas películas de la época de los setenta en plan "quizá nos equivocamos bastante al exterminar a los indios", con Vietnam como telón de fondo. Me refiero a películas como "Soldier Blue" [Soldado Azul, 1970] y "Little Big Man" [Pequeño Gran Hombre, 1970]. Como si hubiese surgido una repentina punzada de



conciencia cinematográfica en mitad de un período de expansión militarista en el mundo real, la ciencia ficción se utiliza esta vez de forma conservadora, como una especie de bálsamo. La otra película reciente de ciencia ficción que me gustaría examinar es la adaptación del libro de Cormac McCarthy "The Road" [La Carretera, 2009], realizada por el director John Hillcoat, en donde constatamos que la inventiva americana que conocíamos llega al final del camino y se detiene y se despeña al intentar conseguir sus objetivos. Si escudriñas este incómodo futuro

de despegue, sus ideas y aspiraciones resuenan aún en la pueril imaginación de los líderes que controlan nuestros destinos. Por mucho que las locuras arquitectónicas habitualmente espantosas que se ciernen en nuestro moderno horizonte urbano a menudo no parezcan inspiradas en los conceptos genuinamente vanguardistas que debería haber alcanzado una sociedad avanzada, la nostalgia por los paisajes urbanos de *Dan Dare* o *Buck Rogers* auspiciados por los que se dedican a planificar las ciudades hace evidente su infantil retroceso.



cercano, te darás cuenta de que su intención no es poner en solfa la ensoñación de Gernsback sobre píldoras alimenticias y coches voladores, ni siquiera es una 'space opera' sin fin con interesantes formas de vida que seguro que nos podríamos encontrar en otros planetas, sino que nos fuerza a pensar sobre nuestras perspectivas para hacer que la vida sea sostenible en el planeta en el que estamos viviendo. Nuestra visión de la ciencia ficción, nuestra proyectada historia en el futuro, ha ido disminuyendo hasta convertirse en un bebé ensartado en un palo en medio de un medio-ambiente que ha colapsado de forma irremediable. Afrontémoslo y seamos realistas: nunca vamos a inventar la tecnología Warp, ¿verdad?

Aún así, aunque las esperanzas que puso la ciencia ficción en futuros interplanetarios sin límite parecen haber estallado justo en la plataforma

Según avanzamos por nuestro moderno siglo XXI, que tan excitante y tan futurista nos parecía anteriormente, parece que los cansados conceptos de la ciencia ficción son la única forma de explicar nuestro entorno progresivamente inseguro e intentar trazar nuestro camino venidero, aunque aquellas primeras e inocentes nociones se hayan convertido en claramente inadecuadas.

Por lo general, basar nuestra realidad en la ciencia ficción parece un fenómeno netamente americano, pero no solo se limita a los Estados Unidos, o incluso al mundo occidental. Consideremos por un segundo al antiguamente occidentalizado playboy de altos vuelos de origen saudí llamado Osama Bin Laden, conocido por su afición a la lectura de libros de ciencia ficción en su desaprovechada juventud. ¿Sería entonces factible que hubiese basado su personaje en el brillante

genio con visión de futuro *Harry Seldon*, estrella de la trilogía de la "Fundación" de Isaac Asimov, que tuvo la precaución de grabar las direcciones por las que guiaría a sus seguidores siglos después de su muerte? Quizá si recordamos que el término árabe *Al Qaeda* significa "la base" o "la fundación", la idea no suene tan descabellada.

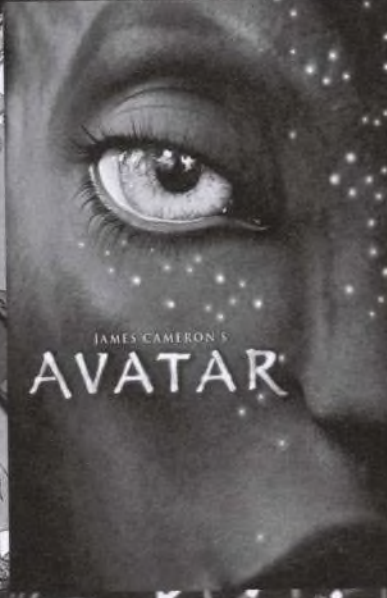
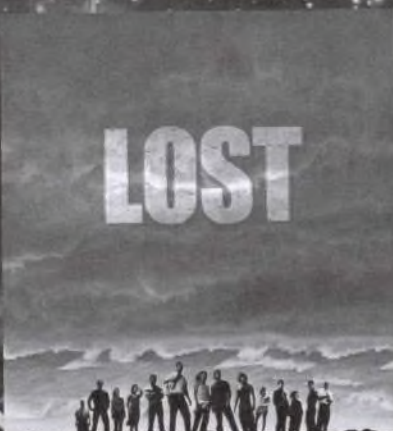
Finalmente, por si quedaba alguna otra duda sobre las sospechosas ideas e ideologías norteamericanas de comienzos del siglo XX, la ciencia ficción sigue impregnando y se filtra por la cultura que nosotros y aquellos a quienes amamos, nos esforzamos por sacar adelante, así que deberías tener en cuenta lo siguiente: si tú o uno de tus descendientes os encontráis entre la multitud de manifestantes que están sitiando otra de esas poco convincentes cumbres climáticas mundiales en una fecha futura, y sois incapacitados por una pistola aturdidora esgrimida por un policía antidisturbios demasiado entusiasta, recordad mientras os convulsionáis tranquilamente en una piscina formada por vuestra propia orina que acabáis de tener un encontronazo con un *táser*. Este encantador instrumento, que dispara contra la víctima un cable-guía armado con un pequeño harpón en uno de los extremos y la aplica un poderoso voltaje eléctrico para someterla, fue concebido por primera vez en las conmovedoras aventuras del cazador de márfil de ojos luminosos completamente ficticio de Victor Appleton. El TÁSER es un acrónimo de *Thomas A. Swift's Electric Rifle* [El Rifle Eléctrico de Thomas A. Swift]. La "A" fue un añadido para que la definición sonase más ágil que "TSER".

Tal vez mis últimas palabras tengan que ser las de la primera plana redactada por *Kenneth*, el enormemente cándido becario que forma parte de la por lo general hilarante comedia satírica de Tina Fey "30 Rock": "Creed en las estrellas". ¿Qué otro significado podríamos buscar en ellas?

*Creed en las estrellas.*

*Alan Moore*





1. Battlestar Galactica primera temporada (2004)
2. Lost (Perdidos, primer episodio en 2004)
3. Aliens (1986)
4. The Sweeney (1975)
5. Valerian (en 1967 se publica la primera entrega en Pilote)
6. Avatar (2009)
7. Life On Mars (2007)
8. Dark Star (1974)
9. Star Trek (1966)



# ESPECIES EN PELIGRO

Relato de Alan Moore. Ilustraciones de Bryan Talbot. Publicado en *The Superheroes Annual* 1984, UK.

PARA: PLUCITER FNEED,  
PRESIDENTE DE LA LIGA  
INTERESTELAR DE CABALLEROS  
PREOCUPADOS POR LAS  
ESPECIES SALVAJES EN PELIGRO

DE: GRAUNCH QUIGLOW,  
CAPTURADOR JEFE DE ANIMA-  
LES, DISTRITO DE LA VÍA LÁCTEA

Hola, aliento de estroncio.

Lo dejo.

Sí, lo que oyes. Estoy absolutamen-  
te decidido a dejarlo, a retirarme, a  
colgar mi *Gancho Quark* y renunciar  
a esta labor.

Este negocio me asquea. Me asquea  
andar resoplando por las rutas espa-  
ciales en busca de alguna estúpida  
forma de vida oculta con demasiadas  
piernas y hábitos repulsivos. Me  
enferma tener que acecharlas y cap-  
turarlas en el interior de prismas de  
éxtasis para luego poder transportar-  
las de vuelta a mi mundo natal para  
que tus colegas millonarios de Tau  
Ceti y tú podáis sentaros y celebrarlo  
comiendo, charlando sobre lo pro-  
gresistas que sois, poniendo a esos  
"critters" a pastar en algún asteroide  
destinado como *Reserva de Animales*  
durante el resto de sus incomprensi-  
bles vidas. Quiero decir, ¿de verdad  
os parece tan genial? A nadie le  
importa ni un escurridizo *squork* si  
esas cosas viven o se mueren.

Me refiero a que ya llevo pensán-  
do desde hace un tiempo. Tampoco es  
que haya tomado la decisión en un  
arrebato puntual. Y si no, fíjate en las  
tareas que me habéis encomendado  
últimamente.

La última vez me enviasteis detrás  
de esos pececitos iridiscentes de son-  
risita irrespetuosa que viven en las

heladas llanuras de metano del Pla-  
neta *Snorky*. Claro, ya, ya sé que sólo  
quedan cinco de esas cosas en todo el  
Universo, pero esa no es la cuestión.  
La cuestión es que tuve que vadear el  
congelado y apestoso metano sumer-  
gido hasta la cintura, buscando una  
fea, y al parecer, radioactiva bola que  
simplemente se rió de mí cuando fi-  
nalmente pude dar con ella.

Y luego está lo de ese *Ecto-Wombat*  
de *Floobool IV*. Y lo de los *Marsupia-*  
*les Explosivos* de *Prark*. Aún no me  
ha dado tiempo de limpiar la nave  
tras mi encuentro con esas pequeñas  
bellezas, y eso que fue hace meses.  
Pero todo esto no tiene nada que ver  
con mi renuncia. Oh, no. La culpa ha  
sido de la última tarea que he tenido  
que llevar a cabo.

Seguro que ya te habrás olvidado,  
así que deja que te refresque la  
memoria.

Me enviaste al planeta *Sol III*,  
que debe ser uno de los sitios más  
deprimidos del universo conoci-  
do. Podrás hacerte una idea mucho  
mejor por el nombre que los au-  
tóctonos le han puesto a su propio  
planeta. Lo llaman "Basura", ¿o era  
"Bola de Barro"? Ni lo recuerdo.  
De todas formas, me dijiste que allí  
había una forma de vida a punto de  
extinguirse, porque sólo quedaban  
dos ejemplares en todo el universo.  
De acuerdo con mi información, am-  
bos habían llegado a esta "basura"  
de sitio tras explotar su verdadero  
planeta de origen, motivo por el que  
sólo quedaban dos especímenes.  
Lo que quiero decir es que si, para  
empezar, esas cosas no pueden ni  
valerse por sí mismas en sus propios  
planetas, ¿para qué querría alguien  
darles otra oportunidad? Pero nadie  
me escucha... solo soy el tío que hace  
todo el trabajo. De todas formas,  
ahí estaba yo, husmeando desde mi  
*Nave-Zoo* la asquerosa y repugnante  
atmósfera de ese miserable planeta  
pequeño, mientras realizaba una  
rápida búsqueda en mi ordenador de

todos los detalles que iba a necesitar  
para poder llevar a cabo la tarea. Fue  
en ese mismo momento cuando se  
me presentó el primer problema.

Mira, ni os molestásteis en decir-  
melo, pero adiviné que estos dos ani-  
males en peligro de extinción eran  
más o menos exactamente iguales a  
los nativos de esa "Bola de Barro",  
donde por lo menos había como un  
billón de ellos. El mismo número de  
piernas, el mismo número de cabe-  
zas, absolutamente idénticos en cada  
detalle. Menos mal que soy un tío  
bastante ingenioso. Puse en marcha  
un escáner cerebral de ondas alfa  
sobre todo el piojoso planeta (lo que  
explica todas esas horas extraordi-  
narias, tacaña bola de grasa), y pude  
dar con dos patrones cerebrales que  
coincidían con los que aparecían en  
mi perfil sobre los animales. Una era  
una hembra, y el otro era un macho.  
El escáner localizó al tipo en mitad  
de una enorme y fea ciudad justo en  
el centro de uno de los continentes  
más grandes. Desde mis comienzos  
en el negocio sé que, por lo general,  
las hembras son más grandes, duras  
y peligrosas que los machos, así que  
decidí empezar por lo más fácil e ir  
primero a por el tío. De lo más lógi-  
co, ¿verdad? Así que me dirigí hacia  
el *blip* que había captado mi escáner,  
y entonces, cuando ya lo tenía trian-  
gulado apropiadamente, cogí mis  
redes, las pistolas tranquilizantes y  
el resto de mis cosas, y me teleporté  
allá abajo para saludarlo.

De repente aparecí en medio de una  
pequeña habitación, ni sé dónde me  
encontraba, pero era alguna especie  
de depósito de almacenamiento o  
algo de eso. Me puse a buscar a ese  
tío, pero él ya me estaba mirando y  
no sabría decir cuál de los dos estaba  
más sorprendido. De inmediato me  
dí cuenta de por qué le habían pue-  
sto en la lista de especies en peligro.  
Quiero decir, parecía tan patético  
como insignificante. Sus hombros  
estaban demasiado encorvados y en  
sus ojos llevaba una de esas peque-  
ñas lentes que se ponen ciertas espe-  
cies animales cuando algo no marcha  
bien con la vista. Y por supuesto, era  
un humanoide, de los que siempre  
he pensado que, incluso en las mejo-  
res circunstancias, parecen un poco  
debiluchos.

De todas formas encendí el traductor  
para ver si me podía entender todo  
lo que le iba a decir, y le expliqué



que le iba a conducir hasta un lugar mucho más agradable que el *Planeta Suciedad*, donde sería feliz porque cuidaríamos de él el resto de su vida. Con esto me refiero a que fui muy educado con él. No tiene sentido asustar a nadie si es posible no hacerlo, ¿verdad?

De todos modos, el tipo me miró sorprendido un segundo o dos y entonces empezaron las carcajadas. De inmediato me dije: "Oh, oh, parece como si estuviese loco." No, no se me han olvidado los problemas que me dieron esos *Psico-Calamares de Voral IX*. Desde entonces, si algún animal empieza a actuar como si estuviese majara, lo primero que hago es tranquilizarlo y luego intento razonar con él una vez lo he dejado arropado y sin peligro en un prisma de éxtasis. Así que blandí mi pistola del sueño y se la vacié encima por completo. Las dos cargas. ¿Sabes lo que ocurrió a continuación?

Nada. Eso es lo que pasó. Se quedó plantado en el mismo lugar donde estaba, como si no le hubiese disparado con uno de los más poderosos tranquilizantes de la Galaxia. Lo único relevante es que dejó de reírse. Entonces, mientras intentaba decidir si el arma estaba encasquillada o algo, vino caminando hasta mi posición y agarró la pistola por el cañón. Y luego la deshizo como si fuese de papel. Es que no me lo creo. La rasgó y la destrozó y la volvió a rasgar. Diez mil *plas-toons* de valioso *hardware* quedaron tirados en el suelo, convertidos en pedacitos. Obviamente, tenía un buen problema entre manos. Bueno, de alguna forma pude mantener la calma. Puede que el arma tuviese daños estructurales o algo así. Esas pistolas tranquilizantes están hechas por los *Altroxianos*, que las fabrican despreocupadamente a mano, por lo que seguro que hasta un niño de dos años podría romperlas para mirar su interior. Decidí usar mi red, fabrica-



da en el planeta *Siriano* por un *Lagarto de Granito* macho en el apogeo de su época de apareamiento. Así que le arrojé la red a ese enfermizo y pequeño espécimen con anteojos. La red voló por los aires hasta cubrirlo, ¿vale? Y él se quedó mirándola, ¿de acuerdo?, y yo también me quedé mirándola fijamente.

Y de repente se empezó a fundir.

Se fundió y dejó un charco de pasta gris en el suelo, muy cerca de los restos de la pistola tranquilizante. Escucha. Si eres capaz de darme una pista, ¿qué es lo que puede existir en

todo el maldito Cosmos capaz de derretir una red para animales fabricada en el planeta *Siriano*? ¿Y encima, con sus propios ojos? No, tan solo dímelo, que soy todo oídos.

A la luz de estos acontecimientos, empecé a pensar cuál iba a ser mi próximo movimiento cuando de repente la criatura hizo algo verdaderamente extraño... tan extraño que estaba en lo cierto cuando deduje que estaba algo chiflado. ¿Sabes qué hizo? Se empezó a quitar la camisa. Solo que llevaba más ropa debajo... de colores verdaderamente espeluznantes. Decidí que lo mejor





sería volverme a la nave para coger algún arma mucho más pesada antes de que se quitase toda la ropa. Me refiero a que si era capaz de derretir cosas con sus propios ojos, no quiero ni pensar lo que podría hacer con su ombligo, ¿verdad?

Así que, ¡zas!, ya estaba de vuelta en la cabina transportadora de la nave intentando buscar qué armas podría necesitar para doblegar a este *critter*. Empecé a armarme a lo bestia con un *Cañón de Neutrinos*, un cinturón de granadas subespaciales y algunas cosas más, y por alguna razón se me ocurrió mirar la pantalla del escáner, para comprobar si ese ser seguía donde lo había encontrado. Pero no era así. Lo primero que se me ocurrió

fue que los instrumentos se habían estropeado, porque de acuerdo con las lecturas, ese animal estaba medio kilómetro por encima de la ciudad y se dirigía derecho hacia mí tres veces más rápido que la velocidad del sonido. Empecé a golpear el escáner para que funcionase correctamente de nuevo, y de repente el bicho alcanzó la nave. Y entró a través del muro. Sí, como lo oyes. Directamente a través del muro de mi nave. ¡Ka-Grunch! Me costó reconocerlo. Ya no llevaba sus lentes y vestía de la cabeza a los pies con una especie de traje horrible y llamativo con una gran bandera de tela roja revoloteando a su espalda. Pero sabía que era él

porque, verás, mi instinto para estas cosas nunca me ha traicionado. Así que intenté obstaculizarlo con el *Bazooka de Neutrinos*. Y no ocurrió nada.

Y luego con las granadas subespaciales. Y tampoco pasó nada de nada. Y luego lo intenté con la *Lanza Térmica*, el *Láser Martillo*, el *Disruptor Celular* y dieciséis *Blidgets cebados* al completo. Nada, nada, nada, nada y nada.

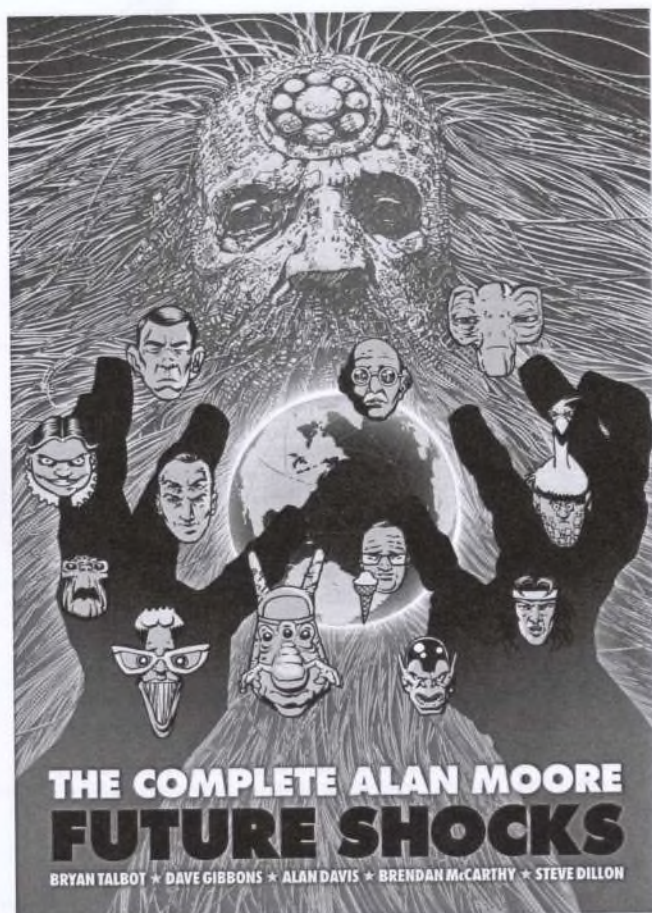
Y entonces le tocó a él. El tipo hinchó sus carrillos... esas bolsas que los humanoides tienen en la cara... y soplo empujándome a través de... no. No te lo vas a creer. Tan sólo te diré que cuando atravesé el tabique de la cabina me dolió muchísimo y que recibirás una reclamación por daños y perjuicios. Mientras me ponía en pie, de alguna forma ese ser salió al exterior de la nave, cogió con una sola mano todo el bajel y ¡sencillamente lo lanzó! De acuerdo con los instrumentos, me arrojé en dirección Andromeda, pero como la nave aún no ha desacelerado lo suficiente como para poder comprobarlo, ya te diré si es cierto o no cuando llegue.

De todos modos, abandono. No me importa ni un *Fazuka* volador si todas las especies en peligro se extinguen mañana mismo. Somos nosotros los que necesitamos protección, no ellos. Los *SonrisoPeces* no necesitan protección, los *Ecto-Wombats* no necesitan protección. Los *Marsupiales Explosivos* no necesitan protección. Y definitivamente, los *Kryptonianos* tampoco necesitan ser protegidos.

Sinceramente,  
*Graunch Quiglow*.  
Desde algún punto del espacio en dirección hacia Andromeda.

FIN DEL MENSAJE.





## THE COMPLETE ALAN MOORE FUTURE SHOCKS

Reseña de Kristian Williams para *The Comics Journal*, 2012.

Es fácil olvidar lo divertido que es Alan Moore.

La sombría perspectiva de *Watchmen*, la macabra conspiración que aparece en *From Hell*, la distopía de *V* de *Vendetta*, la filosofía oculta de *Promethea*, la política erótica de *Lost Girls*, la densa colisión de tropos que supone *La Liga de los Hombres Extraordinarios*, todo tiende a eclipsar el lado tonto, idiota, ilógico, lleno de guiños y bromista de su obra. Ese lado más ligero aparece más claramente en sus guiones para *Supreme* y en algunos de sus títulos de *America's Best Comics*, especialmente en las historias de *Jack B. Quick*.

*Future Shocks* recopila algunos de los primeros trabajos humorísticos de Moore para *2000AD* (la revista, no el año). La mayoría de las historias son cortas, de solo un par de páginas, pero algunas se combinan para formar un arco más largo y más absurdo. Aunque datan de principios de los ochenta, parece como si pertenecieran a una era anterior: el humor es un poco como el del primer *Mad*, excéntrico y burlón, a

menudo mezclado con el morboso giro final de los viejos cómics de la E.C. El dibujo acentúa muy bien esta mezcla. Veinte artistas contribuyen con su trabajo a la recopilación, incluidos notables autores como Dave Gibbons y Bryan Talbot. Parte del dibujo se ajusta a la estética de la ciencia ficción clásica (trazos nítidos, detallados cruceros estelares, la negra profundidad del espacio, etc), mientras que algunos toman prestado mayor cantidad de los cómics de terror contemporáneos, y otros optan por la expresividad exagerada y protuberante de las tiras de humor. Pero todos pertenecen claramente a algún lugar situado en el extremo menos siniestro del espectro del *2000AD*.

Es un dibujo consistente, aunque no siempre resulte agradable a la vista.

Los gags no siempre son buenos, pero por lo general tienen su punto. Los personajes, la trama, la lógica, el tono y el resto están subordinados al chiste. Lo más interesante es ver a Moore jugar con algunas de las temáticas y conceptos que desarrollará más adelante en sus guiones más serios. En una de las historias, un héroe envejecido que recuerda a *Flash Gordon* llamado *Rocket Redglare* intenta resucitar su carrera con una última y espectacular misión. En otra, un desafortunado "reparador de veeble-fetzer sin trabajo" responde a un anuncio para convertirse en un "Malvado tirano galáctico" y tomar clases de "risa espeluznante" y "gesto de desafío malvado". Alguna de las tramas hace referencia a nuestra creciente dependencia o sumisión a la tecnología. Uno de los relatos presenta a un personaje llamado *Rorschach Skubbs* (no relacionado).

El viaje en el tiempo es uno de los trucos más recurrentes. Cerca de una quinta parte de este volumen reúne las historias de "Time Twisters" escritas por Moore. Todas giran alrededor de una u otra de las paradojas del viaje temporal, y varias basan su trama en alguna posible implicación social. Por supuesto,

el tiempo es una de las obsesiones permanentes de Moore, un tema central en la trama de *From Hell*, así como en algunas historias de *Supreme*, en algunos episodios de la saga de *Promethea* y lo que representa el *Dr. Manhattan* en sí.

Está bien fijarnos en cómo estos primeros cómics de humor anticipan todos esos trabajos posteriores, pero también es interesante ver que su obra ulterior incorpora ciertos elementos humorísticos. Gran parte de los guiones de Moore contienen algún rasgo absurdo, si no hilarante: los Cinco Tipos Estupendos de *Promethea*, los dobles sentidos en *Lost Girls*, las multitudes de superhéroes de tercera o cuarta categoría que pueblan *Top Ten*. La función de muchos de los cameos de la *Liga de los Hombres Extraordinarios* es provocarnos la carcajada. *La Cosa del Pantano* no tiene sentido del humor alguno, pero entonces aparece *John Constantine*. Incluso hay una historia corta titulada "Vértigo", en donde el arma letal de *V* es una cáscara de plátano. *La Broma Asesina* no es muy divertida, pero su final es un chiste bastante bueno. Tampoco *El Comediante* es particularmente divertido, pero *Watchmen*, en su deconstrucción del género de superhéroes, a veces coquetea con lo ridículo. En una escena, *Laurie* y *Dan* intercambian historias de sus desventuras, pero el humor, como todo en *Watchmen*, está impregnado de violencia:

"¿Recuerdas a aquel tipo? ¿El que fingía ser un supervillano para que lo golpearan...? ¿Qué fue de él?"

"Uh, bueno, se topó con *Rorschach*, que lo tiró por el hueco de un ascensor".

"¡PHAAA JA JA JA! Oh Dios, lo siento. No tiene gracia..."

"No, supongo que no..."

En realidad, es graciosísimo.





# PUMA BLUES, ACTO DE FE

PUMA BLUES fue una serie que surgió en mitad del prolífico andamiaje de editoriales independientes de cómic que se levantó en los ochenta en Estados Unidos (para derrumbarse en apenas diez años como un castillo de naipes). PUMA BLUES logró ser acogida en sus inicios por una de las compañías que lideraba el movimiento de la autoedición, esto es, la célebre Aardvark One International de Dave Sim. El título marcaba diferencias por el significativo motivo de que su dibujante era un novato Michael Zulli, que a pesar de estar dando sus primeros gateos -veloces, eso sí- su arte ya era capaz de embellecer el errático guión de Stephen Murphy hasta el punto de que la colección destacaba entre la miríada de títulos que copaban las estanterías (y estamos hablando de una época irrepetible donde a las cubetas de novedades llegaban obras de la importancia de Miracleman, Grendel, Groo, Zot, Dreadstar, los títulos de la Epic y algunos de los excelentes tebeos que DC editó algo más tarde para subirse al carro en su sello Piranha Press.) Una disputa de Dave Sim con la distribuidora Diamond terminó con la serie cambiando de compañía en su número 18 [1], en este caso a los Mirage Studios de Kevin Eastman y Peter Laird, siendo abruptamente cortada tras su número 23 y un pequeño especial con la mitad de páginas numerado como 24 y medio.

¿Y de qué iba PUMA BLUES? Su trama desvelaba las tribulaciones de sus personajes protagonistas en un mundo (un poco) más degradado que el actual, donde el cambio climático y los desastres ecológicos al estilo Fukushima eran rutinarios, entrelazándose el fuerte mensaje ecologista con el periplo del protagonista, el agente gubernamental Gavia Immer, cuyo cometido es

controlar animales mutados (biomutados) y medir el PH del embalse de Quabbin (Massachusetts). El blog Sigue Al Conejo Blanco tiene una bella crítica sobre la saga: "Profundamente contemplativa y evocadora, esta ambiciosa serie se centra en preocupaciones ecológicas, pero al mismo tiempo se ocupa de los problemas de la percepción y las reglas de la realidad. Podemos encontrar algunas ideas cautivantes que salen de la boca de Gavia: "Emergí con el entendimiento de que la naturaleza es incapaz de mentir"."

Los guiones se volverían más narrativos durante su segundo tramo, procediendo el guionista a eliminar casi por completo los bocadillos y a contar lo que les ocurría a los personajes de la apocalíptica historia a base de cartuchos de texto, un recurso que lejos de clarificar las cosas facilitó que la trama se tornase más compleja, pero también más farragosa. Aunque la serie nunca llegó a concluir, en 2015 se remasterizó, finalizó y recopiló en un solo tomo (con 40 nuevas páginas).

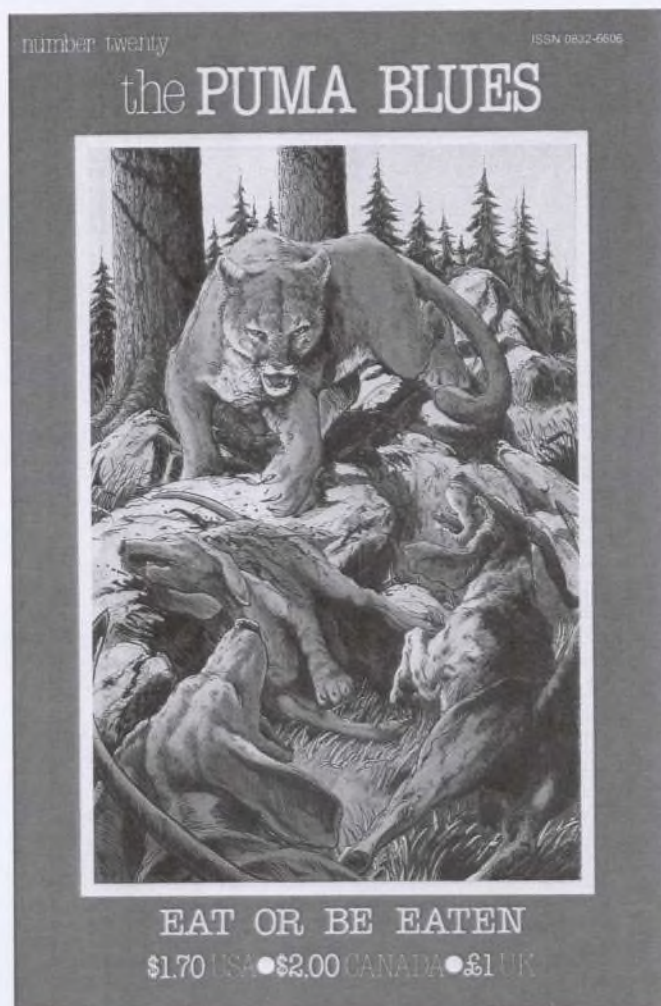
Alan Moore se dejó caer por la colección en el número 20 (1988), un número benéfico titulado COME O SERÁS COMIDO, donde se incluyó una llamada de atención a la industria sobre los derechos de los creadores en forma de artículo titulado "Un manifiesto de los creadores", además de las cuatro páginas de "Acto de Fe", donde el inglés contaba una historia del género "primavera sexual" centrada en uno de los elementos temáticos más desconcertantes de la serie: las rayas mutantes, que fue dibujada al alimón por Zulli y Stephen Bissette. No hay duda de que Moore participó en este tebeo con fuertes tendencias ecologistas porque él mismo había auspiciado en sus tebeos una visión preocupada por el

impacto del ser humano en su entorno, y en diferentes entrevistas había expresado su temor al negro futuro que le espera al planeta y sus habitantes.

[1] En wikipedia se puede leer lo siguiente sobre dicho incidente:

En 1987, el editor de "The Puma Blues", Dave Sim, comenzó una disputa con Diamond Comic Distributors por su decisión de no utilizar a la misma para distribuir la novela gráfica de Cerebus "High Society". Como resultado, el representante de cuentas a nivel nacional de Diamond, William D. Schanes, informó a Sim de lo siguiente: "Si tienes la intención de elegir de qué productos quieres que se encarguen los distribuidores, entonces debería ser privilegio nuestro elegir los que deseamos distribuir. Por lo tanto, sentimos que ya no deberíamos encargarnos y promocionar "Puma Blues". En ese momento, Diamond distribuía aproximadamente el 33% de la tirada de la serie. Los creadores de "Puma Blues", Murphy y Zulli, respondieron con una carta abierta titulada "Not Fade Away", declarando su intención de continuar con o sin el apoyo de Diamond. Luego trasladaron la publicación de la serie a Mirage Studios. Este incidente fue uno de los principales factores que condujeron a que Sim participara en el desarrollo de la Declaración de derechos del creador (que fue firmada tanto por Murphy como por Zulli [entre muchos otros]).

La disputa también condujo a que apareciese Puma Blues n° 20, un número especial en beneficio de Murphy y Zulli con la participación de varios autores, incluidos Stephen Murphy, Alan Moore, Chester Brown, Dave Sim, Peter Laird y Stephen R. Bissette.





# ACT OF FAITH...

Massachusetts: una zona libre de sexo.

Trabajé allí como guía del tour por el lago en la primavera en la que cumplí quince.

Mientras explicaba cómo se aparean las rayas... me quedé mirando significativamente a una chica que estaba sin acompañante, pero supongo que a nadie más le pondrán las rayas mutantes follando. No funcionó en el caso de nadie...

...excepto en el mío. Al final de mi explicación me senté con las piernas cruzadas, incapaz de moverme sin revelar la maravilla de la naturaleza que podía notarse justo en mis pantalones.

"¿Podéis encontrar la salida vosotros mismos? Creo que voy a sentarme un rato aquí mismo para oler las flores..."

Después de un rato me quedé solo a la luz del sol, cubierto por la hierba húmeda y fría como si tuviese un paquete de seis bajo la cabeza. Me lamí la mano, la metí en mis pantalones, intenté fantasear.

Mis fantasías son indefinidas, se reeditan según las voy teniendo, con la misma continuidad que la de Plan 9 del Espacio Exterior.

"Estoy con la rubia que acabo de ver, levanto su camión para... ¡no! En realidad es Donna Fein, la del colegio. Viste de cuero. Se lo desabrocho y nosotros... ¡espera! ¡Ya lo tengo! Donna se está tirando a la rubia y luego yo me arrojo sobre... no, no soy yo, soy Tom Selleck..."

En ese momento me deprimí y me pregunté por qué Selleck no podría organizar sus propias fantasías. Fantasear es duro cuando se está deprimido... y eso es lo único que seguía duro.

Estaba a punto de cerrar la cremallera y largarme, cuando reparé en las rayas.

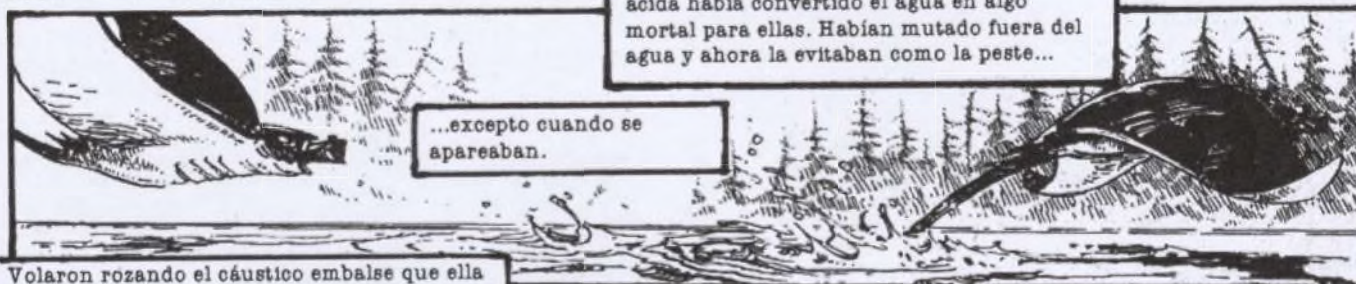


La hembra es la que manda.



Encabezando la cadena alimentaria, con hígados gigantes que metabolizan toxinas, las rayas intentan sobrevivir... contra todos los pronósticos.

Quizá existan treinta en total. La lluvia ácida había convertido el agua en algo mortal para ellas. Habían mutado fuera del agua y ahora la evitaban como la peste...



...excepto cuando se apareaban.

Volaron rozando el cáustico embalse que ella golpeó con su cola dos veces, tres veces, coqueteando con el dolor y burlándose de la muerte para que el sexo fuese más poderoso, más dulce.

Lo que tenía en mi puño palpitó con simpatía.



Su ondulada parte inferior de color blanco revelaba pequeños atisbos que enloquecían al macho que volaba detrás, con cicatrices obtenidas en aquella ocasión en la que luchó con un águila en su nido para llevarse a su cría.

Mi polla saltó como si se hubiese enganchado en un sedal al ver su cola dando latigazos en el aire.

Tomaron una corriente que descendía, con sus pastosas branquias a tan sólo unas pulgadas de la ondas.

Existen muy pocas de ellas: perder a un par agotaría la cantidad suficiente para perpetuarse, y sin embargo siguen reproduciéndose de forma irresponsable...

...pero... ¿no lo hacemos todos? Traer a un niño a un mundo como este... tío, eso sí que es un jodido y desafiante acto de fe.

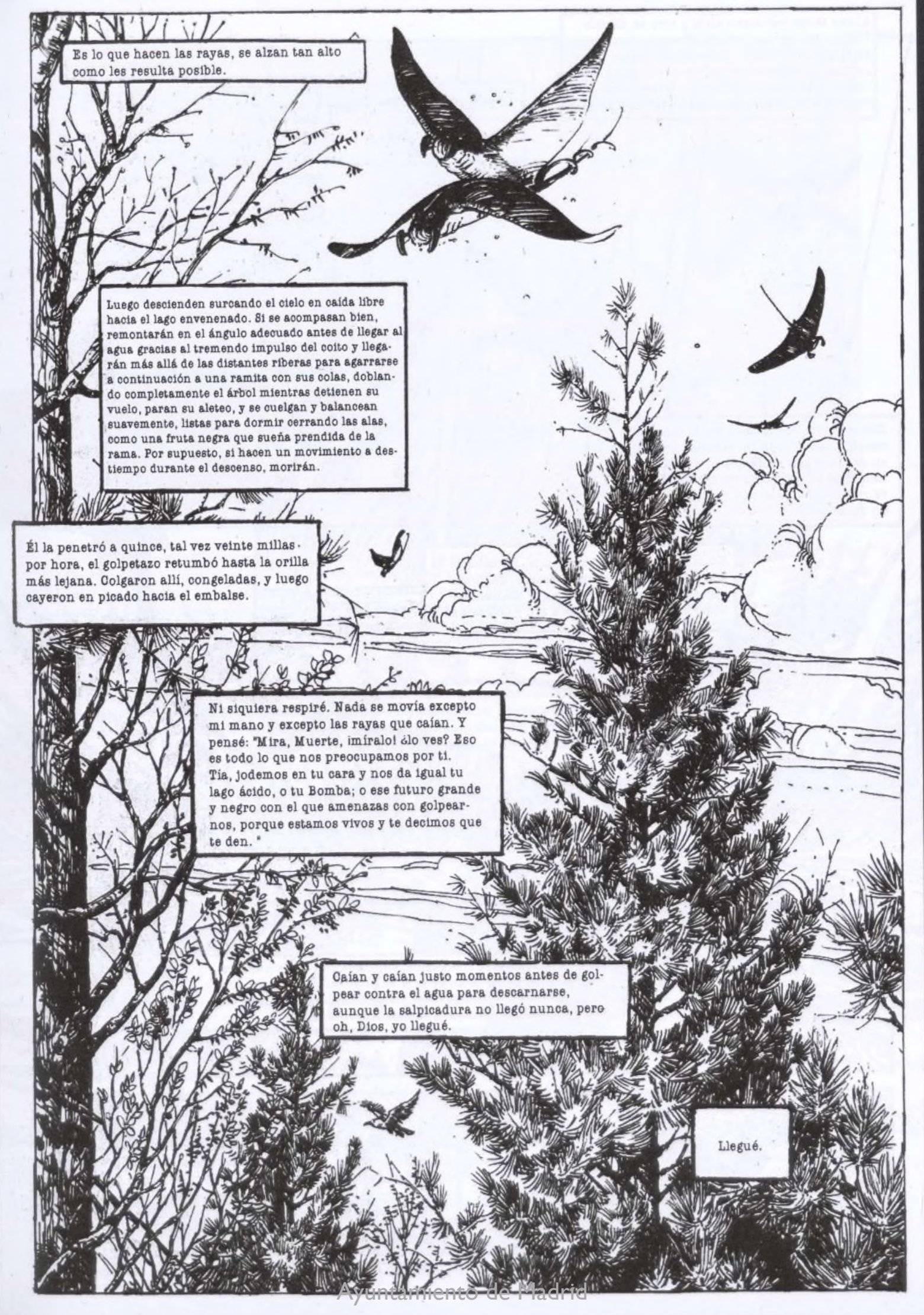
Sentí las afiladas y cálidas gotas de líquido a través de mis pantalones vaqueros, mi pulgar y mi dedo índice apenas se rozaban.

Ascendieron, las separaba un pie de distancia...

...pulgadas...

...milímetros...



A black and white illustration of a landscape. In the foreground, there are several trees, including a large, detailed pine tree on the right and some bare, spindly trees on the left. In the background, there's a body of water and a distant shoreline with more trees. Several large, bat-like creatures with long wings are flying in the sky. One is prominently shown in the upper center, with its wings spread wide. Another is to its right, and a few smaller ones are further back. The sky is filled with soft, billowy clouds. The overall style is that of a detailed woodcut or a fine-line drawing.

Es lo que hacen las rayas, se alzan tan alto como les resulta posible.

Luego descienden surcando el cielo en caída libre hacia el lago envenenado. Si se acompañan bien, remontarán en el ángulo adecuado antes de llegar al agua gracias al tremendo impulso del coito y llegarán más allá de las distantes riberas para agarrarse a continuación a una ramita con sus colas, doblando completamente el árbol mientras detienen su vuelo, paran su aleteo, y se cuelgan y balancean suavemente, listas para dormir cerrando las alas, como una fruta negra que sueña prendida de la rama. Por supuesto, si hacen un movimiento a destiempo durante el descenso, morirán.

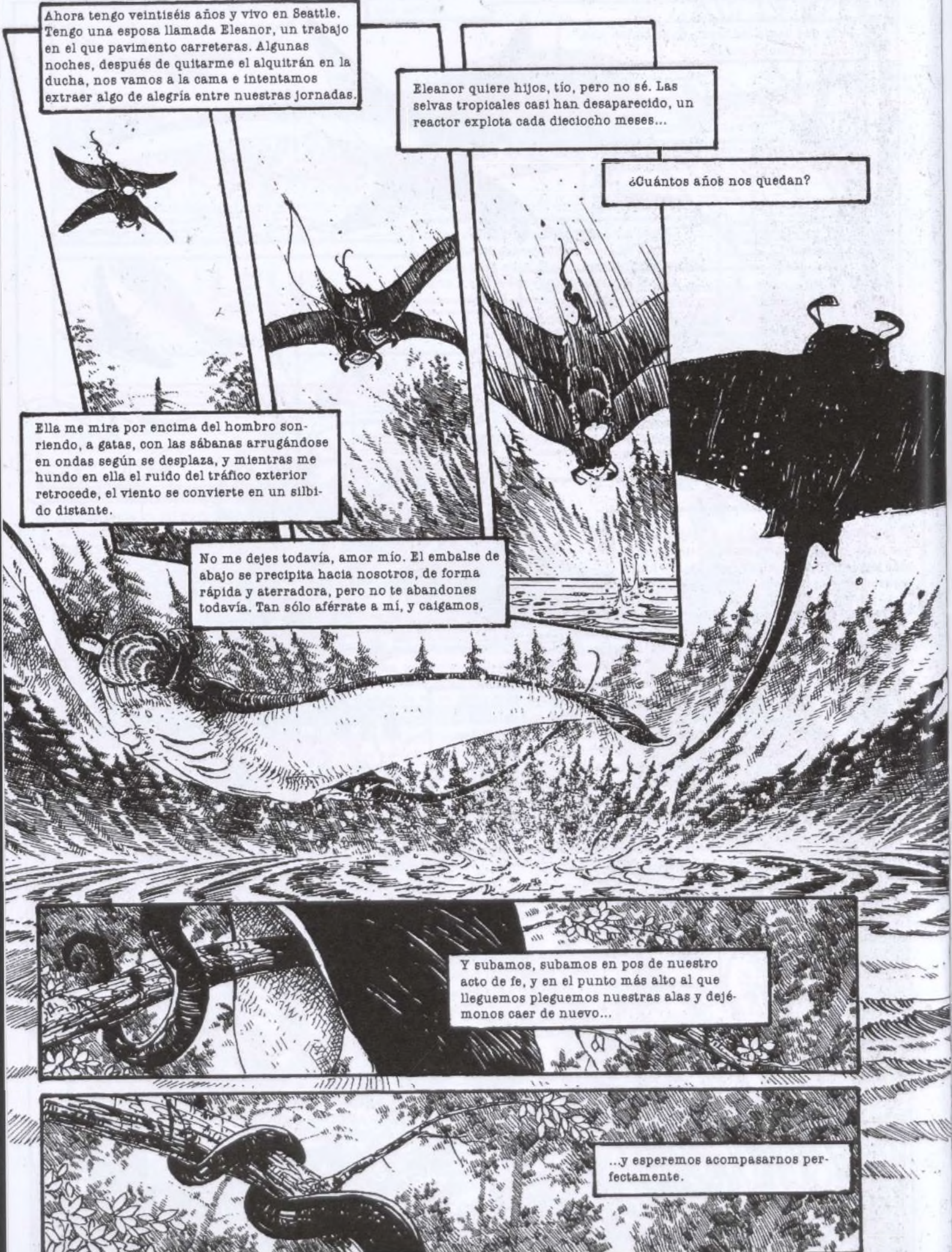
Él la penetró a quince, tal vez veinte millas por hora, el golpetazo retumbó hasta la orilla más lejana. Colgaron allí, congeladas, y luego cayeron en picado hacia el embalse.

Ni siquiera respiré. Nada se movía excepto mi mano y excepto las rayas que caían. Y pensé: "Mira, Muerte, ¡míralo! ¿lo ves? Eso es todo lo que nos preocupamos por ti. Tía, jodemos en tu cara y nos da igual tu lago ácido, o tu Bomba; o ese futuro grande y negro con el que amenazas con golpearnos, porque estamos vivos y te decimos que te den."

Caían y caían justo momentos antes de golpear contra el agua para descarnarse, aunque la salpicadura no llegó nunca, pero oh, Dios, yo llegué.

Llegué.





Ahora tengo veintiséis años y vivo en Seattle. Tengo una esposa llamada Eleanor, un trabajo en el que pavimento carreteras. Algunas noches, después de quitarme el alquitrán en la ducha, nos vamos a la cama e intentamos extraer algo de alegría entre nuestras jornadas.

Eleanor quiere hijos, tío, pero no sé. Las selvas tropicales casi han desaparecido, un reactor explota cada dieciocho meses...

¿Cuántos años nos quedan?

Ella me mira por encima del hombro sonriendo, a gatas, con las sábanas arrugándose en ondas según se desplaza, y mientras me hundo en ella el ruido del tráfico exterior retrocede, el viento se convierte en un silbido distante.

No me dejes todavía, amor mío. El embalse de abajo se precipita hacia nosotros, de forma rápida y aterradora, pero no te abandones todavía. Tan sólo aférrate a mí, y caigamos,

Y subamos, subamos en pos de nuestro acto de fe, y en el punto más alto al que lleguemos pleguemos nuestras alas y dejémonos caer de nuevo...

...y esperemos acompasarnos perfectamente.





Entrevista de George Khoury para "The Jack Kirby Collector" nº 30 (2000). Inicialmente se tituló "Alan Moore: el escritor supremo charla sobre Jack Kirby".

(Nota del entrevistador: por fin he caído en que lo más difícil de las entrevistas que he llevado a cabo es escribir estas introducciones. Puede que tenga que ver con que en realidad el lector no quiere echar un vistazo a los anteriores logros del entrevistado, aunque cuando esa persona es Alan Moore, no hacerlo se convierte en una cosa literalmente imposible, y supongo que me pondría de los nervios. Sin importar el *vademecum* que utilices, no hay palabras capaces de describir quién es Alan Moore o lo que intenta expresar con sus cómics. Lo que no significa que el guionista no vaya a darle a este antiguo estudiante la oportunidad de entrevistarle.)

Alan Moore hizo algo maravilloso, mágico y hermoso por el mundo del cómic. Logró que renaciese (toda una revolución de su forma artística), armado tan sólo con su visión y su escritura. Moore se trajo el elemento cerebral a los cómics. Antes, dicho ingrediente no solía verse tanto, pero el autor intentó experimentar con el medio y para ha-

cerlo utilizó su imaginación. Expandió los límites y destruyó las limitaciones con su forma de narrar. Su estilo y forma de guionizar se ganaron el amor de los aficionados y el respeto de la industria porque es uno de los mejores guionistas del medio.

El residente inglés de Northampton de un metro con noventa de estatura se ha ganado un lugar bien merecido en la historia de los cómics al lado de Jack

el Rey, todos somos mejores por haberlo conocido, así como a su obra.

(Esta entrevista se hizo en dos partes durante un lluvioso noviembre de 1999.)

THE JACK KIRBY COLLECTOR: En tu opinión, ¿cuán poderoso e influyente fue Jack Kirby?

ALAN MOORE: Bueno, tendría que remontarme hasta mi muy temprana infancia para poder responder. Descubrí los cómics con siete años. Puede que fuese alrededor de 1959 o 1960. Cuando digo "cómics" me refiero a los cómics americanos: me leí los autóctonos ingleses mucho más tarde, pero cuando me crucé con *Superman* y *Batman*, el primer

# ALAN MOORE CHARLA SOBRE JACK KIRBY

Kirby y Harvey Kurtzman. Su trabajo en *La Cosa del Pantano*, *Watchmen*, *From Hell* y otros clásicos, se mantendrá siempre como un testimonio del tipo de grandeza que pueden alcanzar los cómics. Y cada mes, toda una nueva generación de lectores se sigue deslumbrando con su trabajo en *America's Best Comics*.

Como Kirby, Moore es un pionero y todo un caballero. Y como ocurría con

par de apariciones de *Flash* y otras cosas por el estilo, fueron toda una revelación. Me convertí en un absoluto adicto a los cómics americanos, o más específicamente, a los cómics de DC disponibles en la época. En el quiosco ya me había fijado en esos otros cómics de aspecto tan peculiar que sabía que no eran de DC y que parecían demasiado extraños, pero no me iba a arriesgar y malgastar mi dinero en cosas que no conocía. Pero recuerdo que más





adelante... un día en el que parece que estaba enfermo en la cama (en esa época tendría siete u ocho años), mi madre me dijo que me iba a comprar un tebeo para animarme mientras seguía confinado y reposando. El único cómic del que me acordaba y que todavía no me había comprado era uno de *Blackhawk* que había visto en algún sitio. Así que de alguna forma intenté convencerla de que cogiera precisamente ese, y la expliqué que se trataba de un grupo de personas que vestían con uniformes azules. Para (en un principio) mi decepción, me dio el tercer número de los *Cuatro Fantásticos*, que me leí de inmediato. Ese cómic me hizo algo. Fue principalmente por el dibujo. Tenía una textura y un estilo que no había visto nunca. Los dibujantes de DC de la época (la verdad es que no me acuerdo de ninguno) tenían un estilo al que me había acostumbrado bastante: muy limpio y de aspecto muy saludable, y de repente aquí teníamos algo abocetado de forma más escarpada, con un aspecto casi completamente destartado. Poseía inmediatez; y literalmente, desde ese mismo momento me convertí en un fan devoto de los *Cuatro Fantásticos* y del resto de series Marvel según iban apareciendo, en particular de todo lo que estuviese realizado por Kirby. Me refiero a que mientras iba haciéndome mayor, me fijaba mucho más en el trabajo de Kirby que en el de cualquier otro. Seguí su trabajo en *Thor* y en "Historias de Asgard", también el largo y clásico tramo central de sus *Cuatro Fantásticos*, y luego, cuando Kirby se marchó a DC,

empecé a conseguir sus colecciones del *Cuarto Mundo*. Fue en la misma época en la que estaba entrando de lleno en una adolescencia psicodélica, y las temáticas de esas series parecían cambiar junto conmigo. A lo largo de todos esos años absorbí activamente cada trazo que dibujaba, o al menos de los cómics que pude encontrar. Creo que la dinámica narrativa de Kirby tiene algo. Ni siquiera piensas en ella como una influencia. Es una cosa con lo que creces. Simplemente es como una especie de comprensión de que así es la forma en que se deben hacer esos cómics. Así que diría que sí, que se podría decir que Jack Kirby influyó mucho en mi obra. Es casi como una cualidad determinada de mi propia narrativa. Algo así como que si quieres contar una historia al estilo Kirby, entonces, por lo menos, esos serán los cómics apropiados que deberías leer, por lo que estarás haciendo tu trabajo de la mejor forma posible.

**TJKC:** ¿Has leído *Challengers of the Unknown*, su trabajo previo a los *Cuatro Fantásticos*?

**ALAN:** En su momento descubrí los *Challengers of the Unknown*, pero me parece que no eran los números de Kirby, o quizá solo fuesen un par de los últimos que hizo. Y si eran los números de Kirby, por alguna razón no me hicieron demasiada gracia, aunque igual forman parte de su trabajo más luminoso. Más tarde me fijé en las cosas que Kirby había dibujado en los *Challengers* y me encantaron, pero pue-

de que los únicos números de *Challengers of the Unknown* que encontrase en la época estuviesen realizados por algún artista posterior a la marcha de Kirby de la serie.

**TJKC:** ¿Qué era exactamente lo que hacía que esas historias clásicas de Marvel fueran tan revolucionarias? ¿Quizá los guiones eran más adultos que los de DC?

**ALAN:** Incorporaban una dimensión extra tanto a nivel de guión como de dibujo, en el sentido de que los personajes de DC de la época eran (hasta cierto punto) simples arquetipos. "Arquetípico" significa que poseen una única dimensión. A nivel narrativo, Stan Lee y sus colaboradores superponían un segundo nivel a la vida de los personajes. Les otorgaban unos cuantos problemas humanos, estaban a pie de calle. No eran personajes tridimensionales, pero tenían otro nivel más de lo habitual, y había algo en el tipo de dibujo que se correspondía con los guiones. En el dibujo de Kirby había tal nivel de atención al detalle y a las texturas, además de la propia intensidad de su dibujo, que parecía que estaba dando una dimensión más a lo super-heróico -al comic book de superhéroes- de la que era normal en la época. Parecía como si fuesen mucho más viscerales, mucho más reales. La *Antorcha Humana* se encontraba a *Namor* en un tugurio del Bowery: de alguna forma representaba una realidad visceral que hacía que esos cómics resultaran mucho más atractivos.





TJKC: Parece que al principio todo el mundo encuentra un poco incómodo el dibujo de Kirby. ¿Te llevó algo de tiempo acostumbrarte?

ALAN: Durante un tiempo... probablemente en las primeras siete u ocho páginas, experimenté ese tipo de shock que se produce al encontrarte con algo que no te resulta familiar. Por otro lado, por lo general en mi vida siempre ha sido como un indicativo: cuando he rechazado algo en un primer momento, más tarde me ha terminado fascinando por completo. Cuando vi por primera vez la obra de algunos dibujantes *underground* me repugnó bastante, pero más tarde me hice adicto a su dibujo. Con Kirby me pasó algo similar, pero a otro nivel. Por supuesto, al principio su dibujo es capaz de producir un choque que incluso resulta desagradable, pero muy pronto se convierte en un gusto adquirido y empiezas a querer más de lo mismo.

TJKC: ¿Solías dibujar muy a menudo en tu juventud?

ALAN: Claro, de alguna forma lo hacía. Ideé mis correspondientes copias de Kirby y dibujé siguiendo manuales de dibujo y otros por el estilo. Por supuesto, sufrí delirios de grandeza y me propuse ser dibujante hasta el momento en que empecé mi carrera en los comic books. Sólo entonces me di cuenta de que yo nunca iba a dibujar tan rápido y lo suficientemente bien como para poder vivir de ello, así que lo cambié por el guión.

TJKC: ¿Crees que tu forma de guionizar es una progresión natural de lo que hicieron Lee y Kirby en los sesenta?

ALAN: Podría serlo hasta cierto punto. Su material está entre lo primero que pude ver y leer, así que como he dicho antes, su influencia es como una especie de cualidad determinada de mi trabajo.

TJKC: Hablas específicamente de tu material superhéroe...

ALAN: Claro, pero como he dicho, era el único tipo de cómic que había visto hasta aquel momento: el de superhéroes. Incluso los de vaqueros y bélicos estaban tratados como cómics superhéroicos, así que casi era un estilo narrativo en sí mismo. Lee y Kirby: así de simple. Casi parece un rasgo omnipresente; ni siquiera piensas en ello. No te das cuenta. Es como el aire que respiras.

TJKC: ¿Has intentado escribir alguna vez al estilo Marvel? ¿Escribir los guiones de un título cuyo argumento ya ha sido guionizado y dibujado?

ALAN: Lo más cerca que he estado es cuando hicimos 1963. En parte porque nos convenía. Necesitábamos hacer la serie bastante rápido, sin demasiado esfuerzo, y sin hacer un montón de trabajo extra previo. Además, era bastante apropiado utilizar el estilo Marvel. Me ponía a diseñar una página compuesta por, digamos, seis viñetas y hacía dos o tres páginas de la misma

manera. Luego llamaba por teléfono a Rick Veitch o a Steve Bissette y les leía las descripciones por teléfono: "hay alguien situado en primer plano a la izquierda o a la derecha". De esa forma íbamos trabajando la composición. "Más o menos, los personajes empiezan a hablar entre ellos. Uno mira al otro enojado, que se queda a su vez mirándole impasible". Luego les comentaba un poco más, y ellos me enviaban el dibujo. Después de revisarlo, quizá retocaba un poco los diálogos y volvía a enviarles la página. De esa forma los diálogos quedaban terminados del todo, y ellos empezaban a trabajar desde ese punto, pero yo tenía la seguridad de saber cómo iba a ser el desglose gráfico de toda la página. Era como una especie de versión abreviada de mi forma habitual de encarar los guiones. En realidad no era el "estilo Marvel" del todo.

TJKC: Recuerdo que me dijeron que una de las instrucciones que les diste a los dibujantes era que cuando dibujasen uno de los números de 1963, debía tener el mismo aspecto impetuoso y hosco del estilo de los sesenta, para encontrar así un tono parecido.

ALAN: Hasta cierto punto, yo también escribí mucho más rápido. Quería conseguir la misma emoción, el torrente creativo que estoy seguro que formaba parte del trabajo de los primeros cómics Marvel de aquellos tiempos.

TJKC: ¿Sueles trabajar con un guión completo?





ALAN: Siempre lo hago (y no sólo completo, sino más detallado que los guiones normales). Mis guiones son gigantescos. Incluyen una buena cantidad de detalles y descripciones que los dibujantes tienen libertad de ignorar si así lo quieren. Pueden utilizar la información según les convenga. Por supuesto que son guiones muy largos.

TJKC: ¿Cómo empezaste a trabajar en el negocio?

ALAN: Empecé con una tira para un periódico especializado en música. Guionizaba y dibujaba una tira semanal para un periódico musical de la zona llamado "Sounds". Luego empecé con una tira semanal para un periódico local de Northampton. Ganaba lo justo para mantenernos a mi esposa, a mi bebé y a mí mismo. Me ganaba la vida. Seguí escribiendo guiones para la Marvel Comics inglesa, en su serie de *Doctor Who*, y para 2000AD. Hacía historias cortas para estos, y poco a poco empecé a escribir cada vez más guiones. Hice el material de *Warrior* y luego seguí trabajando para las editoriales americanas. A partir de ahí me puse con los guiones de *La Cosa del Pantano* y lo demás.

TJKC: ¿Eras consciente de lo que querías hacer desde el principio?

ALAN: Creo que siempre he sabido que, de alguna manera, quería trabajar en el campo de los cómics. Al principio pensaba que acabaría dibujándolos, pero cuando me di cuenta de que no iba a ser así, empecé a escribirlos.

TJKC: Por lo general, ¿con cuánta antelación sueles trabajar?

ALAN: Depende. En este momento estoy haciendo las series de ABC y voy cinco números por delante del que se edita este mes. En realidad, no puedo trabajar con más antelación en ninguna de las series, solo voy un poco más adelantado que el dibujante. Si las fechas de entrega me lo permiten, me gusta ir lo más adelantado posible.

TJKC: ¿Qué te parecen los guiones de Kirby? ¿Crees que son lo bastante singulares por sí mismos?

ALAN: ¡Claro! Son de una potencia primitiva. El diálogo, la puntuación, a veces son un poco raros, pero no por eso dejan de lado el sentimiento crudo y enérgico de sus dibujos y su narrativa. Era una persona que siempre antepuso su corazón. Es la mejor cualidad de sus guiones.

TJKC: Cuando salió por primera vez su *Cuarto Mundo*, ¿estabas ansioso por ver qué había hecho?

ALAN: ¡Claro que sí! Recuerdo que esa serie nos dejó a todos maravillados. Tuve la oportunidad de ver sus primeros números de *Jimmy Olsen* en un Salón de Cómic, y todos estábamos muy excitados, esperando como locos que las series del *Cuarto Mundo* se pusieran a la venta. Claro, nos dejaron asombrados a todos. Pero fue desolador cuando nos enteramos de que las series no iban a tener un cierre apropiado.

TJKC: ¿Cuál es la serie más extraña que has leído de Kirby?

ALAN: No lo sé. Puede que *Dinosaurio Diabólico*. Era bastante rara. No lo sé. En el trabajo de Jack hay ciertos elementos muy extraños, todo era bastante salvaje. Si me pinchas para que diga una, seguro que elijo el *Dinosaurio Diabólico*.

TJKC: ¿Seguiste lo que hizo Kirby en su regreso a Marvel a mediados de los setenta?

ALAN: Admito que no me gustó tanto como sus primeras obras en Marvel o en DC. Eran títulos realizados por Kirby, con su propio encanto, pero comparados con sus primeros trabajos no me fascinaban tanto. Y eso que conozco a gente que las considera sus mejores obras. Supongo que tiene mucho que ver con los gustos de cada uno.

TJKC: Después del trabajo de Kirby en el *Cuarto Mundo*, ¿podrías distinguir las diferentes aportaciones de Lee y Kirby en las series que hicieron para Marvel en los sesenta?

ALAN: Aunque nada se puede asegurar a ciencia cierta, estoy seguro de que Stan Lee aportó muchísimo, pero siempre he tenido la impresión de que la mayoría del trabajo lo realizaba Kirby. Puede que esté siendo injusto con Stan Lee, no lo sé, pero me da la impresión de que la mayoría de la narrativa y el resto eran del propio Kirby, incluso un montón de





los sugestivos diálogos, en realidad no lo puedo afirmar de forma tajante. Nos podemos dar cuenta de que en el *Cuarto Mundo* hay cierta falta de pulido en los diálogos, pero ciertamente siguen incorporando ideas poderosas. Si lo miras desde ese prisma, podrás sacar tus propias conclusiones.

TJKC: Seguro que una de las mejores cosas que te ocurrieron después de desembarcar en el mercado editorial de Estados Unidos fue poder conocer a Jack Kirby en persona. ¿Qué impresión te dio? ¿Qué te contó?

ALAN: Fue un encuentro muy breve. Algo tenso, porque tuvo lugar mientras nos encontrábamos sobre ese estrado hablando acerca de que Marvel debería devolverle a Kirby sus originales. Por eso, mi encuentro con Kirby fue un momento que duró muy poco antes o después de esa charla, pero todo lo que recuerdo es ese aura que le rodeaba. Ese tipo de persona pequeña del color de la nuez, con un ramillete de pelo blanco y esos rasgos cincelados a lo Kirby. Su poderosa complexión. Empezó a charlar con Frank Miller y conmigo y nos dijo con esa especie de voz rasgada que tenía: "Chicos, creo que los dos sois grandes. Chicos, lo que estáis haciendo es una maravilla. Me gustaría mucho agradecerlos." Casi resultaba embarazoso ver a Jack Kirby agradeciéndome algo. Estaba seguro de que yo debía ser el que le diera las gracias a él, por todo lo que me había aportado. Tenía algo que resplandecía a su alrededor. Era alguien muy, muy especial.

TJKC: ¿Hay algún cómic o imagen favorita de Jack Kirby que se te haya quedado grabada?

ALAN: Me gusta muchísimo lo que hizo en la serie "Three Rocketeers", donde utilizó todos esos extraños efectos de *collage* antes de hacerlo de nuevo en su trabajo en los *Cuatro Fantásticos*. Claro, la mayor parte de su trabajo con el personaje de *Galactus* me impactó muchísimo, me parece pasmoso. Y *Ego, el Planeta Viviente*: la última página de ese número de *Thor* en la que de repente te encuentras de frente con un dibujo de *Ego* a página completa y la diminuta nave espacial de *Thor* o del *Registrador* o del que fuese que apareciese en primer plano... Esa página solitaria se me quedó clavada en el cerebro para siempre.

TJKC: A menudo has lamentado la influencia de *Watchmen* en otros cómics, ¿fue uno de los motivos para utilizar un estilo retro en 1963?

ALAN: Me quedé apartado de los superhéroes mucho tiempo. Cuando volví a utilizarlos, empecé a pensar que quizá era mejor que volviesen a tener toda la energía que recordaba de los cómics que había leído en mi juventud, sin toda la miseria y oscuridad que en parte había generado *Watchmen* en los ochenta. Así que por supuesto, seguro que por eso decidí crear algo divertido y al viejo estilo de los cómics en la serie de 1963.

TJKC: Entre otras, en 1963 querías enseñar la diferencia entre los héroes del

pasado y los actuales. ¿Estaba la serie programada desde el principio para llegar a un final?

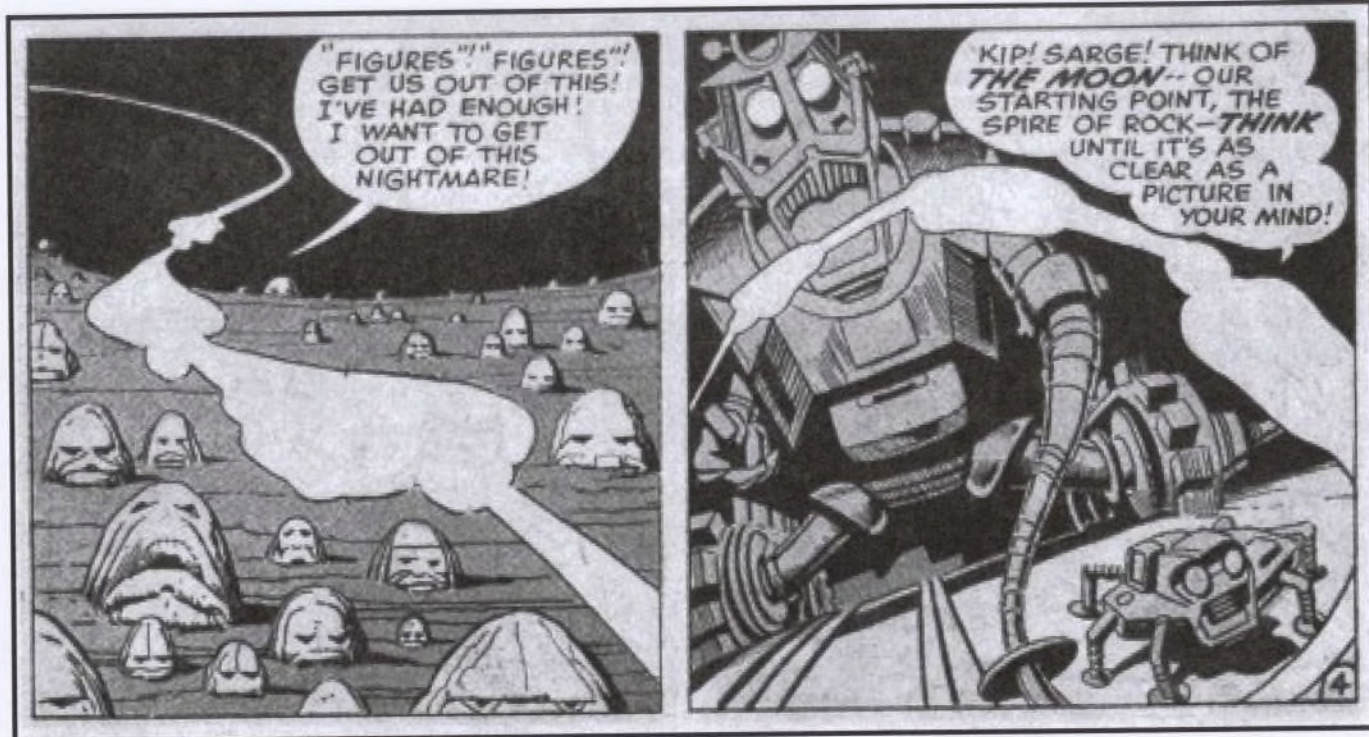
ALAN: No, nunca llegamos a acabar la serie por varios motivos: un poco por vergüenza [transcurrió demasiado tiempo entre los primeros seis números y el anuncio del especial que iba a cerrar la saga y donde personajes de Image como *Spawn* o *Savage Dragon* se enfrentarían contra los héroes de 1963] y también por culpa de algunos acontecimientos más que nos impidieron acabarla.

Pero más o menos, la conclusión habría sido la siguiente: habríamos juntado a los dos tipos de superhéroes para poder ver el contraste. Me parece que el simple hecho de que 1963 apareciese en las estanterías al mismo tiempo que el otro tipo de héroes ya lo hacía de una forma implícita. Por supuesto, de todas formas llegamos a constatar diferencias, pero no tan profundamente como habíamos previsto al principio.

TJKC: ¿Cuáles son algunas de las diferencias entre los cómics de 1963 y los de 1993?

ALAN: Si te fijas en las series del año 1963, tenían una especie de optimismo sin límites, sin importar las ansiedades o miedos que aparecían en sus historias, porque los autores las afrontaban con un optimismo increíble, todo parecía posible. También podemos verlo en cómo elaboraban los dibujantes los cómics. Estaban experimentando, intentaban hacer cosas nuevas.





Se vieron atrapados por la energía y la experimentación propias de la época. Supongo que en 1993, bueno, aparecieron un puñado de buenos artistas, pero da la impresión de que les faltaba un poco de energía. Se podía captar cierta falta de ardor en su trabajo, carecían de la ambición por empujar los límites del medio o de experimentar con el mismo que sí que existía en los años sesenta.

TJKC: ¿Cómo describirías el uso de Kirby de la mitología y de algunos otros géneros en su obra?

ALAN: Es grandioso. Obviamente conocía bastante bien todas esas figuras arquetípicas. Recuerdo la serie de las "Historias de Asgard" como uno de sus mejores trabajos, y su forma de mezclar la mitología y el terror en *Thor* me parecía magnífica. Además de reverenciar el material original, lo mezclaba de forma equilibrada con una actitud irreverente. Estaba dispuesto a realizar ciertos cambios y también a probar cosas nuevas. Tenía una forma de hacer las cosas que facilitó que los mitos siguiesen vivos y coleando.

TJKC: Uno de los rasgos estilísticos más asombrosos de Kirby es que cuando empiezas a fijarte bien en sus trabajos, también te das cuenta de su tremenda versatilidad, era capaz de saltar entre un género y otro.

ALAN: Por supuesto, es impresionante. Mira sus cómics del Oeste como "Boys' Ranch", o el material romántico: siempre he intentado reproducir algo

parecido en mi obra. Siempre me ha gustado mucho trabajar pensando en que puedo disponer de la misma amplitud y versatilidad en mis obras que la que poseía Kirby, aunque sea obviamente diferente, porque yo soy guionista y él era guionista y dibujante. Claro, siempre lo he admirado por ello. El resto de artistas deberían intentarlo. Si vas a quedarte con algún rasgo de Kirby, que no solo sea con su estilo, escoge también su espíritu aventurero, su afán por explorar otra forma de enfocar el material y realizar cambios en el medio.

TJKC: Por lo general, la sociedad tiende a trivializar los cómics, pero se apropia de sus ideas y las utiliza en el resto de medios. ¿Crees que cambiará en algún momento dicha actitud?

ALAN: Hasta cierto punto ya lo está haciendo, aunque muy lentamente. No creo que la opinión sobre el medio vaya a cambiar de una forma tan inmediata como nos imaginamos en el pasado, pero parece que hemos subido otro peldaño, o por lo menos es mi impresión. Puede que nos ayude a mantener la esperanza de que los cómics finalmente y con el tiempo terminen siendo aceptados socialmente, aunque tampoco estoy muy seguro de por qué debería ser así.

TJKC: ¿Por qué apareció *Demon* en la *Cosa del Pantano*?

ALAN: Steve Bissette quería usar al personaje porque era un gran fan de

Kirby. A John Tottleben y a él les gustaba la serie del personaje. Yo había visto parte del material de *Demon* y decidí trabajar a partir de ese punto. Retomé el estado en el que Kirby había dejado a *Demon* en su colección e intenté modificarlo para que sirviese a mi propia concepción del personaje. Y por supuesto, hicimos una buena historia dividida en tres partes.

TJKC: He leído que para escribir a *Demon* tuviste que meterte en su cabeza.

ALAN: Oh, claro que sí, aunque lo mismo me ocurre con la mayoría de personajes. *Demon* hablaba con todos esos pequeños diálogos rimados tan especiales y por eso fue un poco más difícil. Para encarar los personajes, mi enfoque es un poco como el de un actor del método, pero en el caso de *Demon* intenté imaginarme como sería su forma de moverse, de pensar y de hablar.

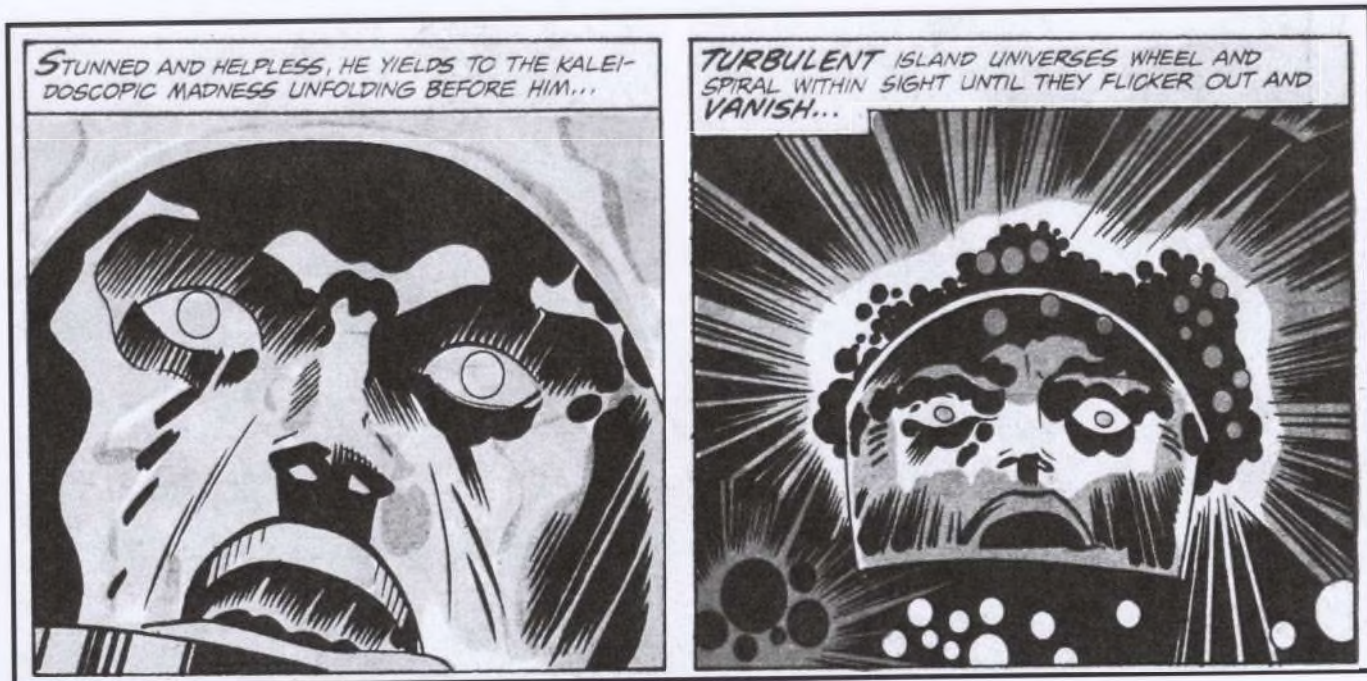
TJKC: Entrevisté a Garth Ennis en cierta ocasión, y le pregunté si Kirby influyó en su etapa en *Demon*, y me dijo que en realidad, lo que más le había influenciado había sido la tuya.

ALAN: Me parece muy bien. Garth es un gran guionista. Siempre he sentido debilidad por Garth y por sus guiones.

TJKC: Pero es un poco raro que se inspirase en tu obra, ¿no crees?

ALAN: Supongo que sí, pero de nuevo, hay gente a la que le encanta la serie





de los *Cuatro Fantásticos* y nunca ha visto lo que hizo Kirby en la colección. Es raro, pero hay personas a las que les encanta mi etapa en *La Cosa del Pantano* y que no saben que es una creación de Len Wein y Bernie Wrightson. Supongo que así es el mundo del cómic. Los personajes pasan de un creador a otro y todo depende de con qué etapa del personaje estés más familiarizado.

**TJKC:** Otra cosa que me encanta de Kirby es su uso de las alegorías en las historias. ¿También es tu caso?

**ALAN:** Sí, hasta cierto punto lo es. Se empiezan a ver bastante en el material del *Cuarto Mundo*. Obviamente, en esa obra hay varias alegorías. Le encantaba utilizarlas. Me refiero a que le gustaba incluir una parte filosófica en su trabajo, lo que le distanciaba de sus contemporáneos. Me di cuenta al conocerlo en persona. Era un luchador. Su trabajo formaba parte del esfuerzo que hacía por comunicar sus ideas. Su dibujo estaba animado por el mismo espíritu que, estoy seguro, tuvo que impregnar las calles donde fuese que se crió. En sus obras solía incorporar una amplia variedad de alegorías. Eran elementos enormes y magníficos, muy apropiados para la escala a la que trabajaba Kirby. Suelo disfrutar un montón de ellas, pero he de decir que también disfruto mucho con sus elementos fantásticos. Las alegorías de Kirby eran grandiosas, pero su forma de narrar era mucho mejor: su dibujo, su visión -el tipo de moralidad que se reproduce en su material al hablar de la bondad y de

la maldad-, esa especie de problemas generacionales. Grandes conceptos que han sido explorados por muchos dibujantes y guionistas diferentes en muchos medios diferentes, sí, pero lo que más me llama la atención de la mayor parte de la obra de Kirby era su lado más individualista y exclusivo que solía presentar en cualquiera de sus cosas. Fuese en sus fantasías elementales como los *Cuatro Fantásticos*, o en su material más alegórico de la saga del *Cuarto Mundo*, o incluso en las obras más enloquecidas como *Dinosaurio Diabólico*. Así que es probable que lo que más me atrae de su obra no sea su profundidad emocional, sino simplemente la energía pura que destilaba Jack Kirby.

**TJKC:** ¿Puedes hablarnos un poco sobre la historia de *Supreme* titulada "New Jack City"?

**ALAN:** Básicamente, la historia trata sobre una especie de ciudadela misteriosa que aparece durante la noche en algún lugar de un alto e inaccesible valle de las montañas del Tibet, o algo parecido. Así que *Supreme* se apresura a investigar lo que ocurre y se encuentra con un escenario desconcertante que en realidad son varios escenarios fusionados entre sí. Una de sus partes se parece a un barrio del Bowery en la época de la Depresión en 1930, y allí conoce a una pandilla de chicos y a un héroe disfrazado con el que dicha pandilla, obviamente, suele colaborar. Y entonces empiezan a pelear contra el típico supervillano. Creo que también

se puede ver la ascensión de las profundidades de un gigantesco monstruo al estilo de los de Atlas. *Supreme* cava un túnel y de repente sale por una zanja en donde se está celebrando una batalla entre soldados de muchas nacionalidades que vociferan sin parar: obviamente uno es un chaval irlandés, otro es judío, otro es un chico negro, todos se parecen mucho a la alineación del *Sargento Furia*, un buen puñado de héroes patrióticos. Siguen sucediendo cosas parecidas hasta que *Supreme* conoce por fin al creador supremo de ese mundo, que resulta ser Jack Kirby. Es muy difícil explicarlo, porque me llevó todo un número contar la historia, pero básicamente la historia trata acerca de esa cabeza flotante que va cambiando hasta parecerse a esa especie de foto-montaje en plan Kirby, aunque su cabeza sigue fluyendo y mutando, pareciéndose un poco al aspecto de Kirby o a uno de sus dibujos. Esa entidad gigantesca empieza a explicarle al protagonista que antiguamente era un dibujante de carne y hueso, pero que ahora se ha quedado en el reino de las ideas para siempre, porque es un sitio mucho mejor, ya que la carne y la sangre tienen limitaciones y en el plano real sólo puede realizar entre cuatro y cinco páginas, pero en el mundo de las ideas no hay limitación alguna. Las ideas siempre fluyen de forma ininterrumpida. Le sigue hablando sobre el concepto de que las propias ideas son reales, un espacio en sí mismo, que hasta cierto punto es el tipo de sitio en el que todos los creadores de cómics solemos estar trabajando a lo largo





de toda nuestra vida, pero quizá Jack Kirby lo hizo mucho más que el resto.

Así que podemos ver un concepto donde el artista se ha liberado de su cuerpo físico, por lo que tiene libertad absoluta para explorar sin limitación alguna los mundos de las ideas y la imaginación.

TJKC: ¿Qué significado tenían los dibujos en plan Kirby que aparecían en el tejado de la comisaría de *Top Ten*?

ALAN: Fueron decisión de Gene (Ha) y Zander (Cannon), porque pensaban que la comisaría debía tener alguna especie de mural. Se dijeron: "¿cuál podría ser el estilo de un buen mural que no se parezca a uno diseñado por Gene o Zander?" Y parece que el más adecuado para la ciudad sería uno con el estilo de Kirby. Así que fue idea de Gene y Zander. Necesitaban algo que se pareciera a un mural convincente y que funcionara bien en el universo *Top Ten*, como contraste a la historia que estábamos contando. Y Kirby era la elección perfecta.

TJKC: ¿Hay algún personaje de Kirby con el que te gustaría guionizar una historia?

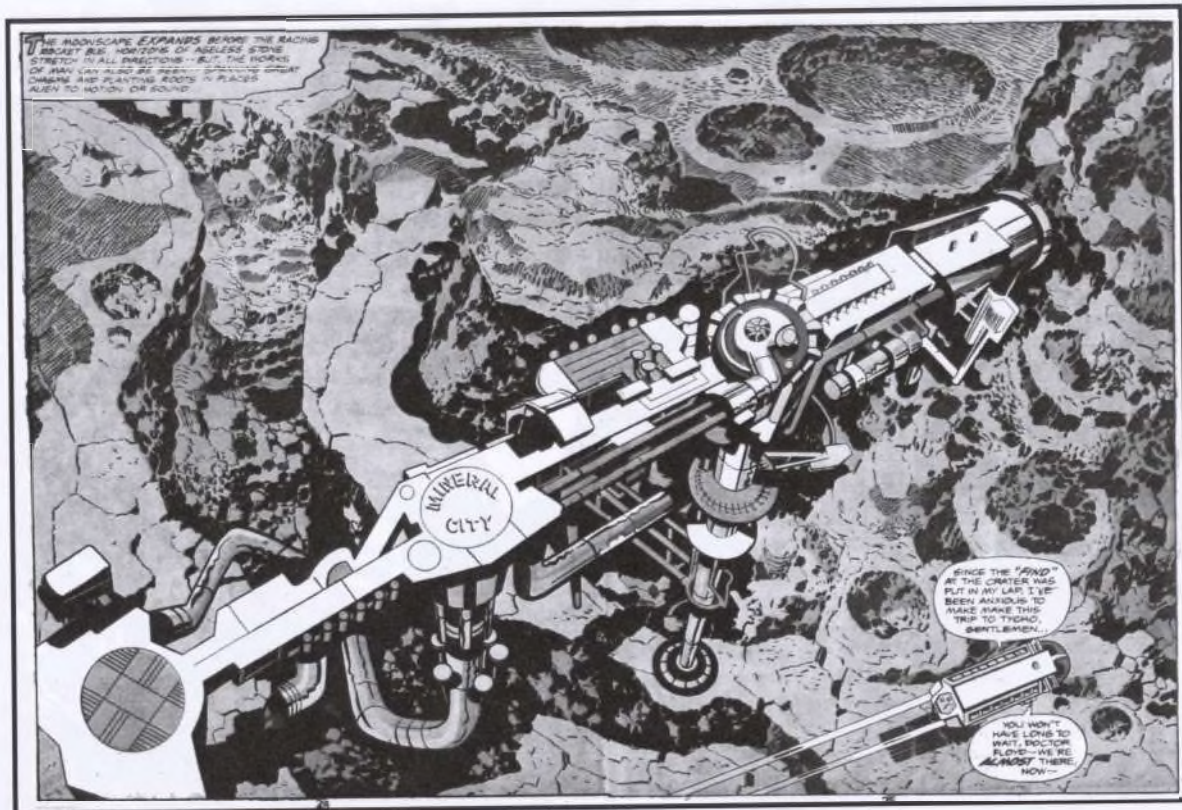
ALAN: Me resultaría verdaderamente difícil, porque ya me divertí un montón con *Demon* cuando formó parte de mi saga de *La Cosa del Pantano*. Supongo que si las cosas hubiesen transcurrido de forma diferente y hubiese trabajado en Marvel en vez de en DC durante ese período de los ochenta (si no hubiese discutido tan tempranamente con Marvel), entonces habría sido divertido trabajar con cualquiera de sus personajes. Obviamente lo habría hecho con los *Cuatro Fantásticos*. *Thor* habría sido magnífico. Me las arreglé para sacarme un montón de cosas de dentro en el material que escribí para 1963. Todos los personajes de Kirby eran grandiosos. Prefiero trabajar con mis propios personajes, pero de todos modos, cuando he trabajado antes con personajes de otros creadores me ha sido bastante difícil pensar en uno de los personajes creados por Jack Kirby que no me hubiese resultado interesante escribir en uno u otro momento.

TJKC: Dentro de, por ejemplo, cien años, ¿cómo crees que se definirá el papel de Kirby en los cómics?

ALAN: Eso no dependerá tanto del indudable genio y talento de Kirby como

del gusto de la audiencia que tenga la industria dentro de cien años. Por un lado está la idea de cómo deberían ser las cosas y por otro está cómo van a ser de verdad. En un mundo ideal, Kirby debería ser reconocido como una persona que dibujó páginas dinámicas e increíblemente conmovedoras en el medio del cómic, sobre todo en sus primeros pasos. Su trabajo ha tenido un impacto y una influencia duraderas en todos los que hemos llegado después; y así es como se le debería recordar. Por supuesto, hay una buena cantidad de dibujantes de cómic maravillosos de los que nunca hemos oído hablar y de los que tampoco nadie se ha preocupado en buscar, porque siempre nos hemos fijado en un estilo artístico concreto o porque formaron parte de un grupo concreto de artistas populares durante los ochenta, los noventa o lo que sea, y que no serán recordados históricamente. No es que sea una condena radical contra los fans del cómic, sino contra la cultura en general. Hay un buen puñado de autores que no merecen ser recordados, pero que se reivindicarán por culpa de cómo funciona la cultura actual, por lo general tan caprichosa como superficial. Supongo que mientras haya gente entusiasmada con Kirby... obviamente





podemos comprobarlo leyendo *The Kirby Collector*. Es vuestro trabajo (y el de todos los que se preocupan por un artista en particular) asegurarse de que la obra de él o de ella sea motivo de debate dentro de cien años, y quizá lo lleves a cabo tú mismo o alguno de tus descendientes.

TJKC: Es curioso, porque últimamente he pensado mucho que lo que hizo Kirby en los cómics se podría comparar con lo que Beethoven y Mozart hicieron por la música.

ALAN: Claro, se puede decir con toda seguridad que dentro de cien años seguirá habiendo música de una forma u otra, pero esperemos que también existan los comic books.

TJKC: ¿Dirías que una de las razones por la que empezaste en el campo del cómic fue porque te gustaba más su lado estético, porque pensabas que era una forma de arte? ¿Crees que aún hay espacio para la innovación?

ALAN: Por supuesto. Siempre hay espacio para las innovaciones. Todo depende de si la gente que trabaja en el medio se preocupa por llevarlas a cabo. Los autores como Jack Kirby son extraordinarios porque no suelen aparecer tan a menudo. En los primeros tiempos del medio había más gente como Jack Kirby. Creadores individuales como Will Eisner y Harvey Kurtzman, cuyo impacto en la forma del

medio y en cómo eran concebidos los cómics fue enorme. Eran como gigantes. Algunos artistas más han intentado audaces movimientos experimentales. Aunque no se suela hablar mucho de ellos, en la actualidad también hay bastante gente tomando resoluciones arriesgadas, sin duda realizan un esfuerzo tremendo. Ha pasado mucho tiempo desde que un único creador individual intentó empujar los límites del medio o imponer un estilo personal y único de la misma forma que lo hizo Kirby. Si, las posibilidades del cómic son infinitas, pero todo depende de que podamos encontrar a hombres o mujeres capaces de darse cuenta de esas posibilidades, aunque resulte impredecible.

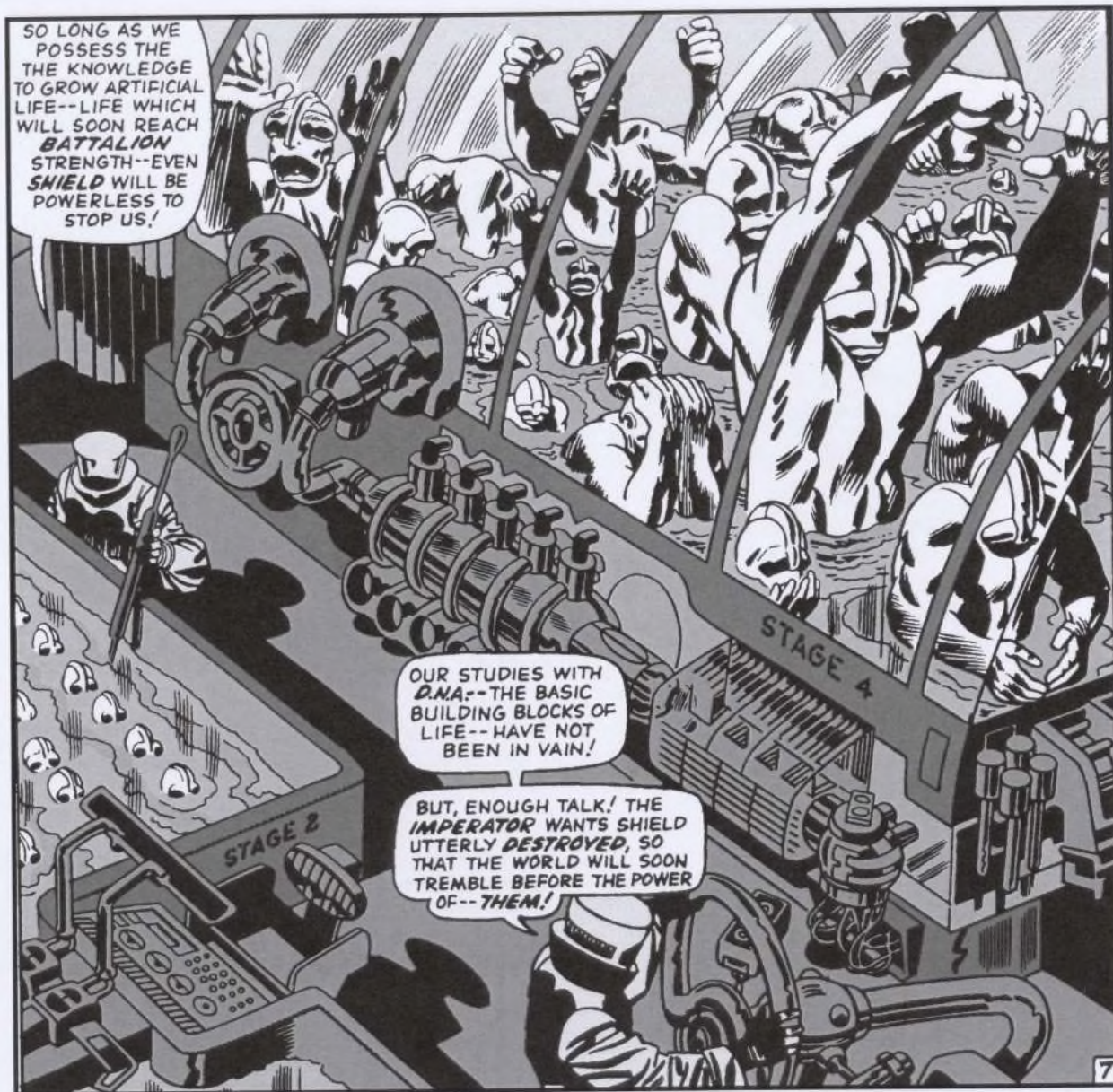
TJKC: La gente siempre dice que todas las historias de superhéroes ya están contadas, que ya se han hecho todas. Que esas historias e ideas sólo son novedosas la primera vez.

ALAN: Claro, por lo que vas a tener que tomarte la molestia de intentar hacer algo aún más novedoso. Da más trabajo y entiendo el motivo por el que un montón de creadores actuales no se sienten preparados para dar el paso. Prefieren esperar a que algún otro haga algo innovador y entonces se apropian de ello, así es mucho más cómodo. Y también es más seguro para su carrera. Si esperas a que alguien pruebe que algo funciona y luego te apropias de ello, es probable que en el aspecto

económico resulte mucho más rentable (y también lo serán tus personajes) que lo que ha imaginado la persona que realmente empezó a experimentar. Puedes seguir haciendo historias de superhéroes para siempre, pero sigue habiendo nuevas historias del Oeste que hay que contar. Si nadie me cree, que se coja los libros de Cormac McCarthy y se lea *Meridiano de Sangre*: encontrará nuevas formas de narrar una historia del Oeste.

Estoy cansado de escuchar a la gente decir que ya está todo hecho. "Todo lo que ha sido verdaderamente innovador se hizo en el pasado". ¿Qué tipo de cultura tendríamos si todo el mundo hubiese pensado siempre de la misma manera? Ciertamente, la gente lleva mucho tiempo pensando así. Seguro que desde los inicios de cualquier forma artística o musical, cantidad de gente se ha dicho: "bueno, ahora mismo esto es todo, ¿quién va a superarlo?". Y entonces llega alguien que no piensa de esa forma y lo cambia todo de arriba hasta abajo, y entonces todo el mundo se pone eufórico durante el momento que dura la novedad y vuelve a la carga: "bueno, se acabaron las grandes ideas. Se acabó la posibilidad de hacer más cosas diferentes en el futuro," una actitud tan cobarde como derrotista. Supongo que cualquier creador que confíe en su forma de crear no tiene por qué creer que en su carrera existe un punto culminante que nunca va a poder rebasar: lo que tiene que hacer





es intentar alcanzarlo. La creatividad o el avance de cualquier medio se parece mucho a uno de esos antiguos dibujos animados de la Warner. Fíjate en ese tren lanzado a toda velocidad por las vías en pleno desierto, y fíjate en cómo el *Pato Lucas* corta las que se van quedando detrás del tren para ponerlas delante y que éste siga avanzando por su camino y sin descarrilar. No sé si estarás familiarizado con esa imagen en particular, pero yo siempre la tengo en mente: más o menos sigues trazando las vías por delante tuyo, aunque no existen vías, sino que lo que tienes que tener es fe.

Primero tienes que creer que hay algo frente a ti, y en lugar de decirte: "hemos llegado hasta el mismísimo límite de la creatividad, porque ya no se me ocurre nada más que hacer. Por lo tanto, he decidido que la Humanidad entera ha llegado también al borde, así que me doy por vencido", tienes que hacer todo lo posible para superar ese punto que te has propuesto alcanzar. Pensar que esos límites no se pue-

den rebasar es una actitud cobarde y derrotista. Ojalá existiesen más artistas que cogiesen al medio por la solapa de la misma manera que lo hizo Kirby y decidiesen que van a hacer algo con sus cerebros en vez de pensar que ya han llegado hasta el final y que no van a poder llegar más lejos. Uno de los conceptos más importantes es que las ideas son infinitas, no hay límites, aunque todo depende de si estamos preparados de verdad para afrontar todo el trabajo que acarrear.

Cuando los creadores hablan sobre el inmediato derrumbe de un género, o de los fallos del medio o de algún género en concreto, en realidad están hablando sobre sus propios defectos y sobre los fallos que afectan a su creatividad. No se debería culpar al medio: "Supongo que ya no se puede hacer más que superhéroes. Supongo que hemos utilizado todas las ideas que había." Me hace acordarme de los antiguos griegos, que ponían su mitología como excusa para todo. El mundo de las ideas es inagotable e infinito.

Sólo tienes que dar con ellas: pero muchos no están dispuestos. Prefieren dejar que alguien como Jack Kirby haga todo el trabajo duro; que sea él quien indague y se rompa la espalda explotando la mina durante treinta o cuarenta años, y entonces, cuando las pepitas que él ha encontrado y sacado a la superficie son visibles, serán descubiertas por los demás, y es en ese momento cuando introducirán un nuevo giro. No quieren apegarse con el trabajo duro.

Mis palabras no son una condena contra todo el negocio, pero se podría decir que hay un buen número de personas que están más contentas trabajando con material que ya se ha hecho en lugar de intentar hacer las cosas por sí mismas y entrenar sus músculos creativos, llevando personalmente a cabo todo el trabajo. Pero claro, esto tan sólo es mi opinión.

*Nota: las fotografías de Alan Moore y Jack Kirby en la San Diego Comic Con de 1985 son de Jackie Estrada.*



EL AMOR NO DURA PARA SIEMPRE es una rareza en la trayectoria de Alan Moore principalmente por tres motivos: el primero es que fue uno de los poquísimos trabajos que publicó el autor en la editorial neoyorquina Marvel Comics, en el número 34 y último del magazine Epic Illustrated. El cómic se publicó en 1986, el mismo año en el que se lanzaba Watchmen.

El segundo motivo es que tanto el dibujante, Rick Veitch, como el guionista conservaron los derechos de autor, pues el tebeo fue publicado ateniéndose a las mismas condiciones que algunos de los otros proyectos aparecidos en la revista, como es el caso de los trabajos de Wendy Pini (Elfquest) o Jim Starlin (Dreadstar), que también se editarían manteniendo el copyright. Epic Illustrated era una cabecera que la editorial de Spider-man pretendía que rivalizara con la pionera en cómic "adulto" Heavy Metal, facilitando tanto el mantenimiento de los derechos de las obras cedidas por los creadores como una mayor libertad de movimientos, por lo que durante su corta andadura terminaría convirtiéndose en el buque insignia de la marca experimental EPIC administrada por Archie Goodwin.

Por eso, y gracias a dicha política, sigue resultando relativamente fácil hacerse actualmente con la historia de ocho páginas en su idioma original, ya que a diferencia del resto de la producción más dispersa de Alan Moore, "Love doesn't last forever" aparecería de nuevo en 2009 en "Shiny Beasts", el recopilatorio donde se incluyen obras de Rick Veitch editado al amparo de su propio sello, King Hell.

El tercer motivo es que mixtifica al autor de "El Uno" y a un Moore pre-mainstream que está a punto de alcanzar el estatus de estrella y que por fin puede darse el lujo de escribir con un tono más elevado de lo habitual. Por fin el autor se estaba despojando del sambenito de creador de historias cortas princi-

palmente para 2000AD e IPC, donde existían ciertas limitaciones en su intento de afrontar sin mordazas temas peliagudos como el sexo, la violencia o la política. Concretamente el sexo, un tema que le apasiona, ha sido utilizado por Moore en sobradas ocasiones con la soltura suficiente como para

## EL AMOR NO DURA PARA SIEMPRE

exprimirlo hasta alcanzar territorios frecuentemente inexplorados, siendo su ejemplo más conocido la historia "Ritos de Primavera" de su saga de la Cosa del Pantano.

Aunque fallido por culpa un guión que se decanta hacia ese primer Moore amante de los argumentos titubeantes y juguetones de escasa duración, lo que

da fuste a "El amor no dura para siempre" es el portentoso dibujo de Rick Veitch y su retrato de un ególatra sexual con la jeta de John Waters, pero también el aroma que despierta uno de esos posibles futuros "retro" con los que nos suele regalar la ficción más pesimista. Para Alan Moore sería otro de los más fáciles escalones que sortear durante sus pesquisas en pos del cómic perfecto.

En Zona Negativa se puede encontrar una entrevista de Raúl Sastre con Rick Veitch donde el autor ofrece algunas de las claves de su trabajo junto a Alan Moore, nombrando de paso el tebeo que ofrezco traducido a continuación:

"Has trabajado con Alan Moore en diversas obras (La Cosa del Pantano, Miracleman, Greyshirt, Supreme,...) ¿Cómo trabajáis juntos? ¿Aportas ideas a las historias? ¿Son sus guiones tan densos como cuentan?

El primer guión que Alan escribió para mí se titulaba "LOVE DOESN'T LAST FOREVER", una historia de ciencia ficción de ocho páginas que se publicó en la revista EPIC Magazine. ¡La "primera viñeta" de ese guión ocupaba 8 páginas escritas a máquina a un solo espacio! Hoy en día, los guiones de Alan no

son tan complejos como solían ser, pero aún son densos comparados con la tendencia "al mínimo contenido posible", que es la opción que la mayoría de los guionistas de cómics suelen preferir. Alan y yo solemos comenzar un proyecto por teléfono hablando de cualquier cosa que nos interesa. Crecimos leyendo los mismos cómics americanos y británicos así que a veces tendemos a dejarnos llevar por ataques de nostalgia. Pero, normalmente, de esas conversaciones surge la chispa de una idea que inspira a Alan. Cuando la cosa funciona, comienza a recitar líneas de diálogo y escenas enteras de la nada. Puede que yo le haga una sugerencia o dos, pero, por supuesto, cuando se pone a escribir el guión siempre lleva las ideas más lejos, ¡mucho más lejos de lo que jamás podría haber imaginado! Pero compartir una experiencia creativa con Alan es algo muy divertido. Tengo mucha suerte en ese sentido."





UNA BURBUJA SILENCIOSA PRESIONA CONTRA MIS TÍMPANOS. SEGUNDOS DESPUÉS LAS VENTANAS TIEMBLAN MIENTRAS EL TRANSPORTE QUE PROVIENE DE DEIMOS CHIRRIÁ SOBRE NUESTRAS CABEZAS.

VIVIR CERCA DEL ESPACIO-PUERTO ES DEPRIMENTE. SIEMPRE HE DICHO QUE YA ME HABRÍA IDO SI NO FUESE POR BRUNO...

CADA NOCHE, AL LLEGAR A CASA DESDE EL TRABAJO, ME PONGO ALGO VOLUBLE Y CÓMODO Y ME QUEDO ESPERÁNDOLO ESCUCHANDO LAS NAVES ESPACIALES.

ALGUNAS VECES LLEGA TARDE, OTRAS NI Siquiera LO HACE.

DESPUÉS DE ESTA NOCHE, BRUNO, YA NO VOLVERÉ A ESPERARTE.

VERÁS, NO ES POR LAS MENTIRAS O LA FORMA DE TRATARME EN PÚBLICO. NO ES POR SU OTRO AMANTE O POR TODAS ESAS ESTÚPIDAS EXCUSAS QUE SIEMPRE MANTIENE.

ES LA ESPERA.

EL AMOR NO DURA PARA SIEMPRE, BRUNO.

DAN LAS 8:30. AÚN NO HA LLEGADO. ENCAJO UN VIEJO CUBO DE BOWIE EN EL TETRÁFONO. LO ESCUCHO MIENTRAS HAGO LA MALETA. CUALQUIER COSA PARA AHOGAR EL RUIDO DEL ESPACIO-PUERTO.

"IF YOU DON'T STAY TONIGHT. I WILL TAKE THAT PLANE TONIGHT. I'VE NOTHING TO LOSE, NOTHING TO GAIN. I'LL KISS YOU IN THE RAIN..." (\*)

"IN THE RAIN..."

LOS CANTANTES MUERTOS SIGUEN SIENDO LO MEJOR.

SON LAS NUEVE MENOS CUARTO.

BRUNO, ¿QUÉ ES LO QUE TE RETIENE?

# Love Doesn't Last Forever

EL AMOR NO DURA PARA SIEMPRE  
ALAN MOORE RICK VEITCH  
GUIONISTA DIBUJANTE

TRADUCTOR:  
FELIX FROG2000

©1985 MOORE AND VEITCH

(\*) "SI NO TE QUEDAS ESTA NOCHE, COGERE ESE AVIÓN. NO TENGO NADA QUE PERDER, NO TENGO NADA QUE GANAR. TE BESARE BAJO LA LLUVIA..."

Ayuntamiento de Madrid



ANTES:



HOLA, CHANA. SABES QUE ESTÁS GASTANDO EL TIEMPO DICIÉNDOLE PORQUERÍAS A LA PEQUEÑA PRINCESA QUE TIENES DELANTE.

¡SE RESERVA PARA DON CORRECTO!

MIRA, HE OÍDO ESE CHISTE, ¿VALE?

¿CUÁL ES LA DIFERENCIA ENTRE EL AMOR Y EL HERPES?

EH... MIRA, LO SIENTO, PERO TENGO QUE SERVIR A ESTE CLIENTE. ESTÁ ESPERANDO...

OH, CHANA, ESTÁS AVERGONZANDO AL CHICO.

OH, BRUNO, ERES TERRIBLE...

VAS MUY BIEN VESTIDO. ¿QUÉ ESPOSA TE TOCA ESTA NOCHE, BRUNO?

OH, NO SÉ... QUIZÁ TENAMOS ALGO DE MOVIMIENTO ESTA LINDA POTRILLA Y YO...

¿TE GUSTARÍA ESO, PRINCESA?

EH... LO SIENTO, SEÑOR MORSE, YO NO...

¿"DÉJALO"? ¿ES UN CHICO? NO ME HABÍA DADO CUENTA. LO SIENTO, COLEGA.

SON CUATRO DÓLARES, SEÑOR MORSE.

HEY, DAME UN PAQUETE DE ESOS CONDONES "PHAETON", ¿QUIERES?

HEY, BRUNO. TE HAS COLADO, ESTE CHICO IBA ANTES QUE TÚ...

¿POR 'FAVOR'?

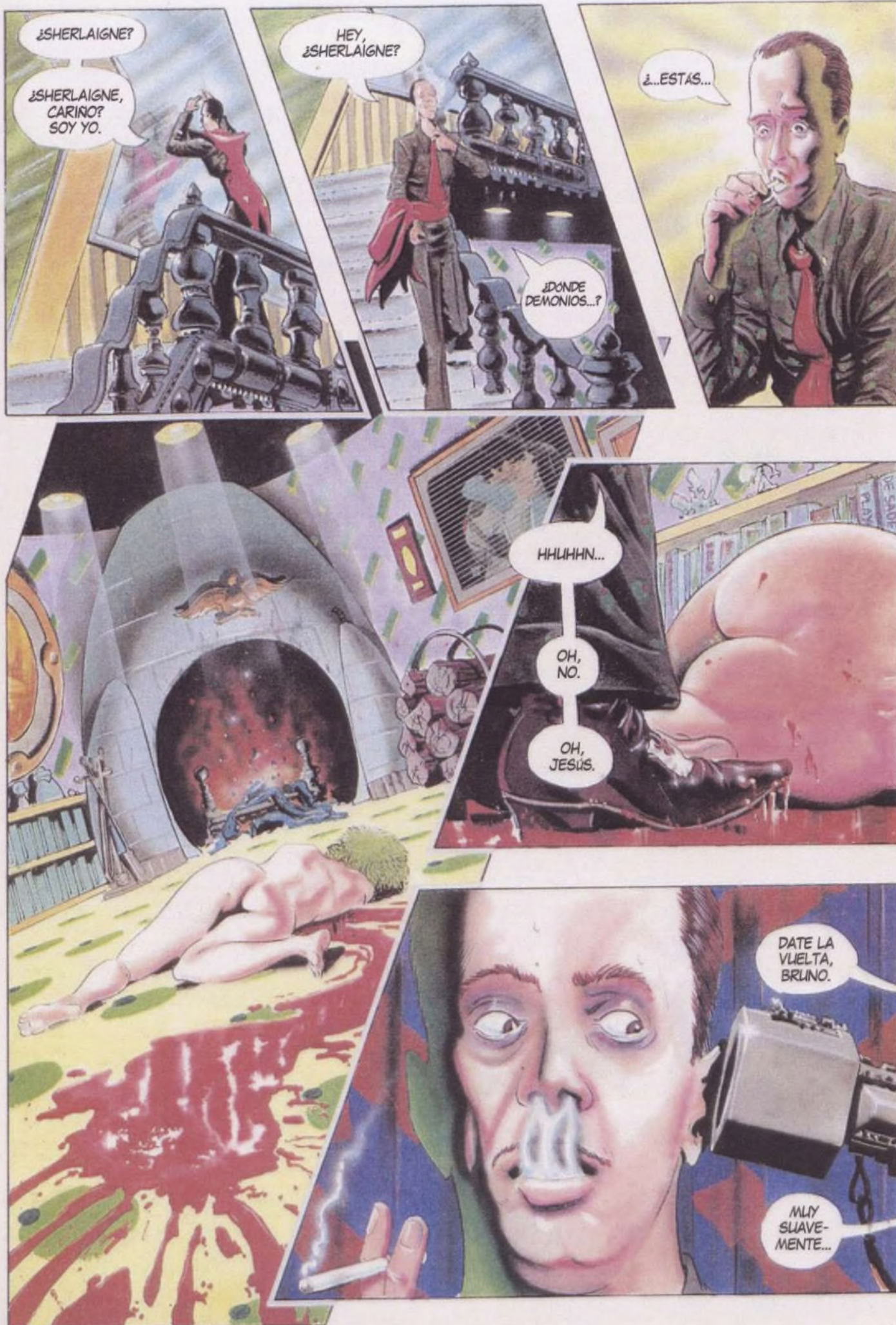
OUCH, BRUNO...

...DÉJALO EN PAZ.























SON LAS  
9:30.

DE ACUERDO,  
BRUNO. ESO ES.  
NO ESPERARÉ MÁS.

HE LLAMADO A MON-  
TAND Y LE HE DICHO  
QUE REMITA EL  
RESTO DE MIS  
COSAS A MI NUEVA  
DIRECCION EN TITAN.

DICEN QUE TITAN ES DE LOS  
PUERTOS INTERESTELARES  
MÁS GRANDES. SIEMPRE  
HAY UN MONTÓN DE GENTE  
YENDO Y VINIENDO...

CREO QUE ME  
GUSTARÁ.

MI CARTA DE DIMISION LLEGARÁ A LA  
TIENDA EL LLNES POR LA MAÑANA.  
ESPERO QUE NO TENGA PROBLEMA  
ALGUNO PARA QUE ME PAGUEN EL  
SUELDO QUE ME DEBEN.

MI VIDA AQUÍ HA TERMINADO DEL  
TODO, Y NO QUIERO DEJAR CABOS  
SUELTOS A MI ESPALDA.

ES GRACIOSO... ESTABA DISPUESTO A  
DEJAR ATRÁS CUALQUIER REGALO QUE  
ME HUBIESES HECHO, PERO CUANDO  
MIRE, ME DI CUENTA DE QUE NO ME  
HABÍAS DADO NINGUNO.

DURANTE TODO ESTE TIEMPO QUE  
HEMOS PASADO JUNTOS, BRUNO,  
TODO LO QUE HICISTE FUE HACERTE  
CON MIS COSAS.

TE HICISTE CON MI AMOR, ME ARREBATASTE MI DIGNI-  
DAD, Y DURANTE TODO ESE TIEMPO...

...NO ME HAS DADO NADA  
A CAMBIO.

BIENVENIDO  
A BORDO,  
SEÑOR. DIS-  
FRUTE DEL  
VUELO.

UNA BURBUJA  
SILENCIOSA PRE-  
SIONA CONTRA  
MIS TÍMPANOS.

UNO A UNO,  
LOS MOTORES  
COMIENZAN A  
RUGIR...



Entrevista con Ian Gibson realizada por Seán Twomey, 2007.

Esta entrevista con el autor Ian Gibson se centra en la que puede que sea su obra más querida, "The Ballad Of Halo Jones". Soy fan de la serie desde hace tiempo y siempre he pensado que había mucho más que contar sobre este clásico de 2000AD. Contacté con Ian con la idea de realizar la entrevista después de haber contribuido con material recopilado a lo largo de los años para el artículo de Wikipedia sobre Halo Jones.

Empecemos recordando la fiesta posterior que tuvo lugar después de firmar con Titan y en la que surgió la idea para Halo Jones. ¿Fue allí donde conversaste con Alan Moore por primera vez?

Ian Gibson: Sí. Me reuní con Steve MacManus (entonces editor) y me preguntó que qué me apetecía hacer, porque acababa de terminar una larga saga de Robohunter. Previamente habíamos estado charlando sobre una historia protagonizada por una mujer como personaje principal, pero me la rechazó. Cuando le pregunté si podía trabajar con Alan, aceptó la idea y cruzamos la habitación para que me presentase a la peluda bestia. Empecé comentándole a Alan lo de la historia con protagonista femenino y le sugerí que debería ser lo más real posible, sin bocadillos de pensamiento o cuadros narrativos donde se "explicasen" las cosas. Le dije a Alan que pensaba que podíamos salirnos con la nuestra haciendo que la historia "se explicara por sí misma" de la misma forma en que solemos descubrir algunas cosas (de nuestras vidas) solo después de que han sucedido. Nunca he visto ningún cuadro narrativo flotando por encima mío en el cielo donde se me advirtiera que "me espera una gran sorpresa" o cualquier apunte práctico en plan "qué poco sabía entonces" pegado sobre una farola. Alan estuvo de acuerdo en que podría ser un buen cambio en la forma de hacer los cómics, así que me puse a trabajar en el proyecto. Seis meses después más o menos vino a vernos a Steve y a mí, y nos dijo que la historia tenía todos los ingredientes para ser una de las grandes: ¡chicas, cohetes y monstruos!

¿Por qué tenías tantas ganas de desarrollar una historia con personajes femeninos?

¡Había caído en que la mayoría de los personajes femeninos que aparecían retratados en las historias de 2000AD de la época (y en la mayoría de los cómics de todo el mundo) trataban a las mujeres como hombres con tetas! No tenían diálogos con los que una lectora pudiera empatizar, bien podrían haber sido solo chicos. Originalmente me acerqué a Steve para pedirle que me dejase hacer una adaptación de "Viernes" de Bobby Heinlein. Como en la revista se había publicado una versión de "La rata de acero inoxidable" de Harry Harrison, pensé que una historia del Maestro sería ideal. Y, naturalmente, esa historia tenía una protagonista femenina. Pero la tajante posición editorial fue negativa. O no podían pagarlo, o no podían conseguir

los derechos, o simplemente no reconocían a Bobby como el mejor escritor de todos los tiempos. Pero yo estaba decidido a dibujar una historia respetable protagonizada por mujeres. Y con la ayuda de Alan, lo conseguimos. Supongo que solo quería tratar con respeto a las mujeres, que no solo apareciesen en la revista como un regalo para la vista.

## LA BALADA DE HALO JONES, LA CREACIÓN DE UN CLÁSICO DE SIEMPRE

*Sorprende que en ese momento te interesara tanto controlar la dirección que tomaba la historia, tal vez más que cualquier otra cosa que hubieses llevado a cabo hasta el momento, ¿estoy en lo cierto?*

Supongo que tienes razón. Principalmente porque Alan me permitió participar en el proceso creativo. Antes, siempre era John Wagner quien me telefoneaba y me daba una idea para Robohunter, etc. Luego yo hacía pequeños aportes ocasionales en los guiones que principalmente se centraban en remodelar la narrativa de un episodio o un evento para mejorar la historia. Cuando sugería ideas para las líneas argumentales de Dredd, me las rechazaban (aunque más tarde apareciesen recreadas por otro).

*Parece que la etapa de planificación previa a la serie fue larga y compleja. ¿Algún recuerdo en particular del proceso? ¿Te viene a la mente alguna historia que terminaran por rechazar?*

La primera historia de Alan fue descartada, porque le dije que para desarrollar mejor la necesidad de escapar de Halo, necesitábamos saber de qué estaba escapando. Así nació el viaje de compras. Le dije a Alan que la mejor forma de conocer un lugar es irse de compras. Y parecía una historia ideal protagonizada por "chicas", aunque espero que esto no parezca demasiado machista. Recuerdo que le dije a Alan: "Imagina lo que sería ir de compras si fuese como una expedición militar, algo que requiriese de planificación previa. Imagina que se produce una situación con rehenes en Sainsbury's y un bombardeo en Tesco, etc." ¡Convirtió mi sugerencia en una historia buenísima! Ahondando en lo mismo: el Hoop imaginado por Alan se basaba en Manhattan, pero le señalé que la ciudad no desperdiciaría recursos en lo que era esencialmente una prisión sin esperanzas. Le dije: ¿qué tal si haces que sea como un enorme generador de energía? Les da a sus habitantes un motivo para seguir allí, y además tienen que trabajar para mantenerlo, de esa forma seguirán suministrando energía a la ciudad, y no al revés. Pero luego me di cuenta de que algo tan grande tendría que ser muy flexible

para permitir el paso de grandes olas sin destruir la estructura. Alan tomó nota e incorporó dichos conceptos a la historia.

*Alan Moore ha admitido haber escrito varias páginas con instrucciones para sus dibujantes donde suele indicar lo que debería aparecer en una sola viñeta (por ejemplo, en la Liga de Hombres Extraordinarios). Antes comentabas que Alan te dejó gran parte del funcionamiento interno del mundo de Halo. ¿Qué nivel de libertad tuviste al visualizar su universo? Alan ha elogiado tu "imaginación fértil y rebosante".*

Alan y yo nos pasamos bastante tiempo charlando sobre lo que queríamos hacer con Halo, como por ejemplo, si ella iba a tener hijos. ¿Dónde podría terminar? ¿Cuál era nuestra reflexión final? (¡tampoco es que te la vaya a contar aquí!). Cuando se trataba de visualizar los muchos mundos que visitaba, tampoco había que elaborar demasiado, porque ya lo habíamos hecho. Solo ocasionalmente Alan dedicó más esfuerzo a las descripciones de lo que aparecería finalmente en viñetas. Y, además, no siempre nos hacíamos caso de sus ideas. Naturalmente, los diseños de página son muy "Gibson".

*De manera similar, ¿hiciste muchas sugerencias o aportes en la escritura definitiva del guión?*

La escritura se la dejé a Alan. Solo me preguntó una vez si había algún nombre con el que me gustaría bautizar a uno de los personajes principales. Mi respuesta fue "Mona", por Mona Ryberg, la hermosa editora sueca que me brindó amor y aliento en la primera parte de mi carrera.

*¿Hubo alguna idea visual que debatierais más que otras?*

Ninguna idea visual como tal. Era más una cuestión de llevar a cabo un diseño lógico del Hoop, así que le envié a Alan mis diseños para que supiera cómo funcionaba.

*El fascinante idioma "parecido al esperanto" de los letrados de las calles del Hoop como alternativa al inglés es un idioma que funciona absolutamente y que inventaste por diversión. ¿Lo sigues usando en tu trabajo?*

No. En su mayoría evito repetirme. Cuando estaba en la universidad, diseñé el "alfabeto alternativo" por diversión. ¡Incluso llegué a intercambiar algunas cartas con un chico genial que descifró el código después de salir editado en una publicación 'underground' de los 60!

*¿Puedes comentar brevemente algunos diseños específicos?*

The Hoop: se ha convertido en un escenario clásico de ciencia ficción, era la perfecta representación física del mundo del que Halo tenía que escapar. Como he dicho, The Hoop lo estuve elaborando bastante en la fase de diseño. Quería que pareciera



real y que su existencia tuviese sentido, que no solo fuese un telón de fondo.

*En cuanto a Toby, ¿diseñar un perro robot no provocó comparaciones con el K-9 de Doctor Who?*

No lo sé. Toby nunca me cayó bien. Y me parece que tampoco resolví demasiado bien su anatomía. Pero jugueteé con sus orejas de "semáforo" para darle carácter.

*¿Fue muy difícil representar los efectos de la gravedad con el paso del tiempo?*

¡En realidad, el tema de la gravedad fue una tontería! Por un lado tenemos el problema de la arquitectura que ha de soportar ese tipo de presión. Estoy seguro de que un arco sería en realidad más fuerte que las formas piramidales que dibujé. Pero había diseñado muchos arcos en The Hoop y no teníamos la intención (o al menos en mi caso) de que pareciese que volvíamos a utilizar la misma ambientación. Te aseguro que la idea de que la gravedad fuese tan bestial que era capaz de desviar la luz era muy divertida. Pero, ¿cómo podía dibujar una imagen si la luz está tan inclinada que distorsionaría todas las referencias visuales? Teniendo en cuenta esa extraña ambientación, ¡tenía que hacer lo mejor que se me ocurriera! El único inconveniente era que Alan pasó a utilizar "balas" como armas en el "Crush" ¿!!!!? ¡No era viable! ¡Has de tener en cuenta que es una historia de fantasía, y que cuando tienes que cumplir una fecha de entrega en un trabajo mal pagado como los comix, no siempre puedes descifrar todos los vericuetos! Por eso... ¡por esta vez lo dejaremos pasar!

*Hablemos sobre Luis Canibal, ¿encontraste fácilmente el diseño del personaje o hubo muchas encarnaciones hasta dar con el resultado final? (Además, ¿llegasteis a pensar si las serpientes serían sintéticas o reales?)*

A Luis le di varias vueltas, pero en cuanto a los colmillos y su altura seguí las instrucciones de Alan. El resto dependía de mí. Las serpientes evolucionaron gracias a mi primera esposa, Jaqui. También estuve jugueteando con sus orejas. Intenté dibujarlas en plan Buda (para intentar convertirlo en un personaje más interesante) y que llevase piedras prendidas, pero Jaqui pasó junto a mí en el estudio y me comentó que las "piedras" parecían cabezas de serpiente. Et voila! Serpientes en sus orejas. Como se puede comprobar por sus movimientos de

una viñeta a otra, mi intención era sugerir que eran animales reales. Así que los basé en una de las serpientes más letales de las que pude encontrar referencia. Pensaba que le daba un aspecto de mucho poder y dominación. ¡Un tipo aterrador!

*Está claro que The Clara Pandy es uno de los diseños de naves espaciales más hermosos que he visto...*



¡Gracias! Se suponía que la nave no se iba a parecer a nada que hubiese aparecido antes como "nave espacial". Sus largas líneas recuerdan un poco al 'Concorde', pero en realidad es más un cisne que el ganso de Canadá volando por el espacio.

*¿Qué piensas sobre el personaje de Halo Jones? ¿Te resulta inspirador?*

Supongo que si fuese una niña sería una Halo.

*Aparte de los propios orígenes de Halo, Brinna es uno de los personajes principales que parece disfrutar de una fascinante historia. ¿Escribiste una historia detallada para la mayoría de los personajes que no tenía por qué revelarse necesariamente en los cómics?*

Recuerdo charlar con Alan acerca de la relación entre Halo y Brin. Pero no había historia de fondo detallada de ninguno de los personajes. Confiaba en que Alan los tendría lo suficientemente bien representados en su cabeza. Aunque vete a saber... ¿quizá tenía apuntadas copiosas notas propias...?

*Dibujas unos delfines maravillosos, ¿fue un factor en vuestra ingeniosa decisión de incluir cetáceos a cargo de los asuntos de la Tierra?*

No. Cuando Alan incluyó delfines en la historia, me trabajé un montón el diseño, porque decidió que serían excelentes navegantes espaciales, ya que tienen una conciencia espacial integral, no están pegados al suelo como nosotros. ¡Supongo que, aunque les falte cerebro, a los pájaros les iría igual de bien!

*La serie se destaca por los muchos personajes secundarios con interesantes historias personales (Glyph, Life Sentence, etc.), pero incluso los personajes más fugaces tienen momentos memorables: el del tobogán de Hoop, la chica terrorista Lobis Loyo asesinada, la mujer atrapada en Moab que mira a los huevos que explotan... ¿habías podido explorar antes una variedad tan rica de personajes? ¿Algún favorito en particular? (¡Yo también soy fanático de Yortlebluzzgubbly!)*

Supongo que todo el trabajo que había acumulado antes de Halo me permitió disfrutar del "carácter" de los personajes. Disfrutaba mucho con la historia y eso le dio un flujo de energía a las ilustraciones que no siempre se puede conseguir premeditadamente... a excepción de la mayor parte del Segundo Libro, que, me avergüenza decirlo, dibujé en su mayor parte particularmente fatal. Pero fue más

un acto de rebelión contra los editores que nos habían exigido incluir más violencia en ese tomo para dejarnos continuar con la serie. Alan lo encajó mejor, ¡pero yo no! Una de mis escenas con más carácter es la de la multitud en Pwuk reunida alrededor del oficial de reclutamiento y el barco. La multitud se expresa con un lenguaje corporal propio. Cuando vivía en Londres, John Wagner me preguntó un día de dónde sacaba todos los extraños personajes que aparecían en mis historias. ¡Le respondí que cogía el metro todos los días!

*La suerte de Glyph es una historia clásica y desgarradora en sí misma. ¿Cómo se os ocurrió el personaje?*

Mejor se lo preguntas a Alan. Como he dicho antes: le dejé la escritura a él. ¡Especialmente en el Segundo Libro donde yo estaba tan desencantado!

*En ese momento, The Ballad Of Halo Jones fue una serie única en 2000AD gracias al enfoque adulto de los guiones con unos personajes en su mayoría femeninos. El tema de la sexualidad se aborda de una forma madura: las mujeres de la historia son*



retratadas como seres vivos que respiran y tienen sexo. Estas relaciones variaban desde lo cómico (Halo y Mix) hasta lo trágico (la atracción secreta de Toy hacia Halo) y lo erótico (la relación de Halo con Luis Caníbal). En tu caso, ¿era importante ese aspecto de la serie?

La atracción secreta de Toy era precisamente secreta porque Alan la arrojó en la mezcla mientras Toy se estaba muriendo en el bosque petrificado. ¡Nunca me lo había mencionado antes! Afortunadamente, mi forma de retratarlos no coincidía demasiado con el concepto. Pero si lo hubiera sabido desde el principio, podría haberme currado más su lenguaje corporal.

La escena de la muerte, o la escena de la muerte de Toy, es una de mis secuencias favoritas de siempre. Cuando escucha la 'voz' en su cabeza... ¡está maravillosamente escrito! Gracias, Alan. Pero era la escritura de Alan, no la mía. Fue él quien diseñó las líneas argumentales y la interacción entre los personajes. Yo solo tenía que dibujar a medida que llegaban los guiones, que por lo general era uno por semana y solo tenía que sentarme y acabar 5 páginas tan pronto como lo leía. No hay tiempo para reflexionar o procrastinar. ¡En esa época era bueno con los plazos!

Rara vez se habla del humor de la serie y, sin embargo, *The Ballad* está lleno de situaciones y personajes hilarantes; por ejemplo, Rodice en gran parte del Primer Libro. ¿Fue más difícil encontrar un equilibrio entre la comedia y la tragedia a medida que avanzaba la historia?

¡De nuevo, fue cosa de Alan! Personalmente, me encantan las situaciones que aparecen a lo largo del Tercer Libro.

En la representación aterradoramente humana del combate del Tercer Libro, los elementos de ciencia ficción pasan a segundo plano. ¿Cuál fue la inspiración para abordar la guerra en la *Nebulosa de la Tarántula*?

¡Tan solo quería que pareciera real! Hacer un comentario sobre la guerra y cómo afecta tanto a civiles como a soldados. Alan me proporcionó maravillosas oportunidades para que nuestras ideas se entremezclaran.

Recuerdo seguir la serie cada semana en las páginas de 2000AD: era maravilloso que los lectores pudiésemos agonizar con los momentos de suspense que nos dejaba el continuará de la última página, pero seguro que para el creador, medir cualquier reacción puede ser un proceso lento y prolongado. ¿Sabías si en el momento en que se publicó Halo por primera vez la gente empezó a responder de forma positiva, o fue una entusiasta reacción posterior una vez que se recopiló la serie en tomos?

Solíamos recibir comentarios bastante negativos del equipo editorial... lo que llevó a que pidiesen más violencia en el Segundo Libro. Por eso, fue todo un shock (agradable) saber que el primer tomo de Titan se había agotado antes de llegar a la imprenta. A pesar de la frialdad que mostraba el editor del proyecto, Alan y yo seguíamos creyendo en la historia.

Ahora Halo Jones se suele etiquetar como una "novela gráfica" clásica de toda la vida y está disponible solo en ese formato. Si tenemos en cuenta la naturaleza episódica de las historias y cómo fueron apareciendo publicadas originalmente en entregas de 5 páginas en una revista semanal, funciona muy bien en formato recopilado. Los tres volúmenes originales separados de Titan de 1986 son, en mi opinión, la mejor forma posible de experimentar Halo Jones. ¿Estás de acuerdo?

Estoy de acuerdo en que la colección de tres libros fue especialmente satisfactoria. Tal vez porque tuve que hacer algunas portadas bastante bonitas para cada tomo.

Se sabe que había nueve libros proyectados para la serie, ¿se planeó así desde el principio o se tomó la decisión a medida que se recopilaban el segundo y el tercer tomo?

Alan y yo decidimos la duración de la serie incluso antes de que él escribiera el primer episodio. Planeamos la vida de Halo y su final, no detalladamente, pero teníamos una idea bastante buena de hacia dónde se dirigía y lo que queríamos expresar. Y cuánto espacio iba a ocupar su vida en los libros. Ahí es donde entra el Dr. Brunhauer.

¿Te importaría hacer algún comentario sobre los rumores de que en algún momento, Halo se iba a convertir en una "reina pirata"?

¡Eso sí que fue cosa mía! Me habían regañado tantos fans de la saga para que la continuara que, a pesar de que había perdido el contacto con Alan, decidí escribir una continuación que habrían sido los futuros Libros 4 y 5. Siendo tan ingenuo como soy, cogí el primer borrador del Libro 4 y se lo envié al editor de la época para ver si quería contactar con Alan para continuar adelante, y que viese lo que había escrito yo para que lo aprobara o lo rechazase. Les dije que sin el consentimiento de Alan, no había nada que hacer. Me parece que le tenían tanto miedo que ni siquiera intentaron ponerse en contacto. ¡Pero mis ideas para la historia se "filtraron"! ¡Y terminé leyéndolas en Internet!

Para ti, la situación de la serie, interrumpida por la disputa sobre los derechos de autor, tiene que haber sido frustrante (si no desgarradora), porque eres una persona creativa que ama este proyecto. En este punto, ¿qué se necesitaría para que la historia continuase en un cuarto Libro y más allá?

El consentimiento de Alan. Creo que tiene los derechos de autor sobre el personaje. Rebellion solo tiene los derechos sobre lo que se ha producido anteriormente, es decir, de los libros 1, 2 y 3. Así de simple.

¿Disfrutas del proceso de escritura?

Me encanta escribir. Antes de empezar a dibujar profesionalmente, trabajaba como escritor. Pero no un escritor "publicado". Solo un narrador de historias, y el comix parecía una buena forma de utilizar ese impulso. Tengo preparadas un montón de historias en varias etapas de desarrollo que

tal vez pueda revisar algún día. Pero, en este momento, ganarme la vida trabajando con las ideas de otras personas ocupa la mayor parte de mi tiempo.

Se especula sobre la posibilidad de una versión cinematográfica de Halo. Alan Moore ha desaprobado abiertamente las tres adaptaciones cinematográficas anteriores de su obra, por lo que su cooperación es poco probable. Seguramente en manos de un cineasta inteligente y sensible (como Peter Jackson) se podría rodar una magnífica adaptación... ¿lo has pensado alguna vez?

Durante un tiempo surgieron rumores y mitologías en torno a Halo. Cuando estaba trabajando en Reboot con los chicos de The Mill en Londres, me contaron que Rachel Welch estaba dando vueltas a la idea de grabar una serie de televisión de Halo. ¡Solo por usar el nombre! ¿¡Una Modesty Blaise con el nombre de Halo!? Algunos amigos de la industria y yo creemos que el mundo del cine se va a dar cuenta de que podrían ahorrarse mucho dinero desarrollando cómics para la pantalla. Económicamente tiene sentido, ya que producir un cómic tiene un coste menor que todo el trabajo de preparación de una película que hacen antes de rodar. Tendrían un público cautivo: ¡una base de fans establecida! Para mí tiene sentido. Por eso, ¿por qué no rodar una película de Halo? El gran escollo son los derechos de autor.

Y finalmente, si tuvieses que escribir algunas frases a modo de introducción del supuesto Libro 4, ¿qué dirías? De no ser así, ¿qué haría el Dr. I.J. Brunhauer?!!!!

Puedo decir exactamente lo que escribiría (mi versión del Dr. Brunhauer: ¡está en mi propia versión del Libro 4! El diálogo se iría intercalando con imágenes de referencias históricas, etc., así que espero que no sea solo un aburrido pastelillo, especialmente porque es una introducción de tres páginas al Libro 4. Déjame sacar una copia descolorida y citar un poco lo que escribió esta persona tan ilustrada).

DR BRUNHAUER:

"En nuestra última conferencia examinamos las circunstancias que la llevaron a abandonar la Tierra. El material de archivo de los últimos disturbios en The Hoop nos da una visión brutal de la miseria de la que escapó en el Clara Pandy. Muchos románticos ven algún vínculo en el hecho de que la propia Clara Pandy sea la mujer más mitificada del espacio antes de que nuestro sujeto llegase a esos históricos paisajes. Nunca se sabrá el verdadero motivo de su alistamiento. Tampoco se puede saber la verdad sobre cualquier relación inverosímil con el General Caníbal. Parece que cuanto más se adentraba en el espacio, más fantasiosas se volvían las historias. En esta conferencia, trataremos el "Síndrome de escape". Se ha sugerido que solo fue una víctima. Pero eso contrasta con la premisa de que ella ha dado forma a gran parte de nuestra historia, entendió su destino y vinculó su vida con el mismo. Podemos observar las acciones, pero no saber los motivos. La distancia en el espacio y el tiempo nos obliga a inferir el motivo de sus acciones. Me gustaría que encontrásemos a la mujer detrás del mito.

¿Quién es Halo Jones?"



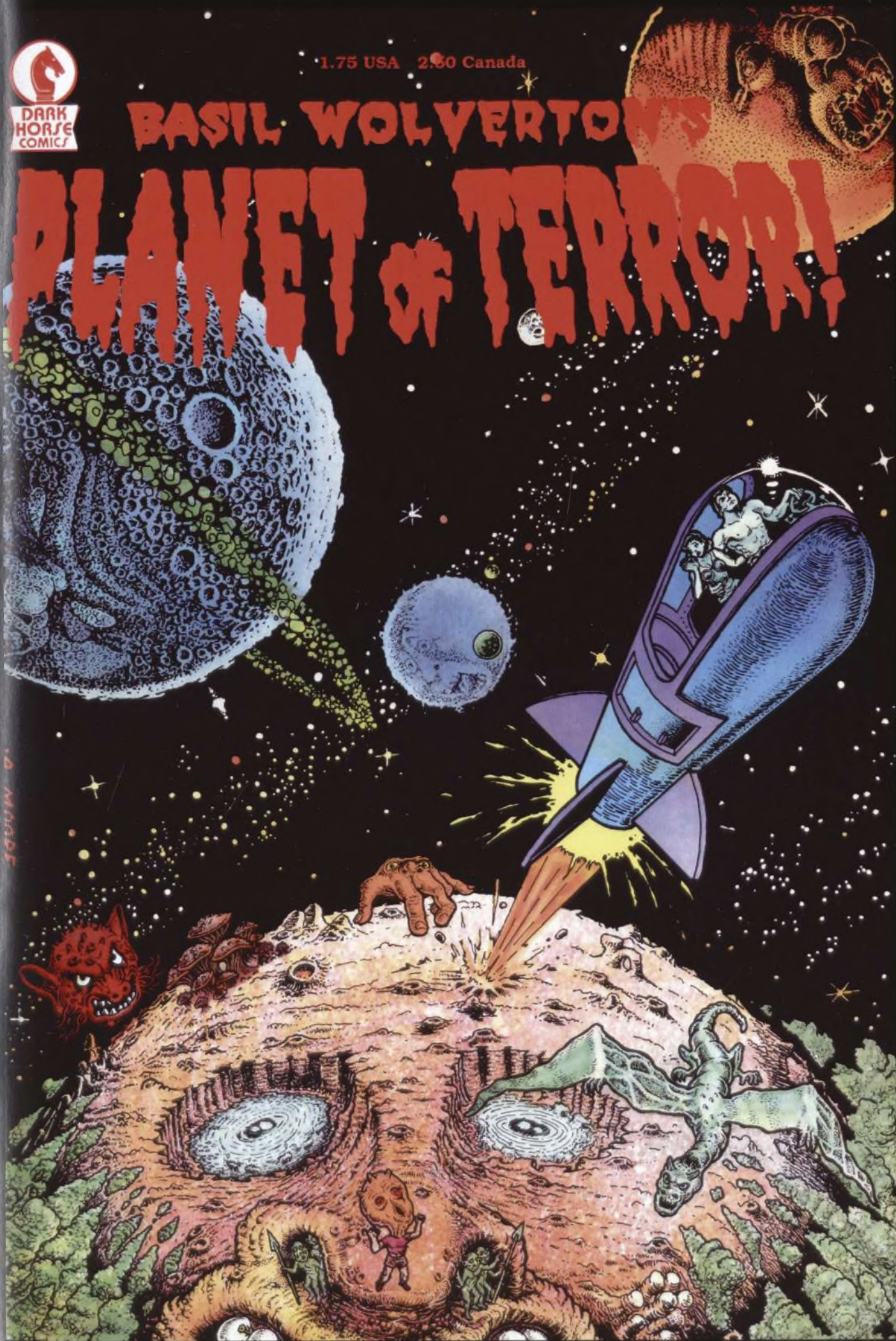


1.75 USA 2.50 Canada

BASIL WOLVERTON'S

# PLANET OF TERROR!

D. M. ADAMS



Ayuntamiento de Madrid



I HAVE  
BEEN  
**WAITING**  
FOR YOU!

AYUNTAMIENTO DE MADRID



1401844416

I AM  
**EGO!**

Ayuntamiento de Madrid