

SESENTA AÑOS DE HISTORIETA DE CIENCIA FICCIÓN ARGENTINA

Por Grendel Bellarousse

El propósito de esta ponencia es hacer un recorrido por la historia de la Ciencia Ficción en la Historieta Argentina, repasando la producción de cada década desde la aparición de *El Eternauta*, en 1957, hasta nuestros días; destacando las obras ambientadas en Argentina o cuyos autores son argentinos, incluso aquellas que, aunque no fueron producidas para el mercado nacional, pueden tipificarse dentro de un modo argentino de hacer historieta de ciencia ficción, y haciendo hincapié en las obras más relevantes de cada época.

En mayo de 1957 Héctor Germán Oesterheld y Solano López crean a ***Rolo, el marciano adoptivo***; un maestro de escuela primaria y también presidente de un club de barrio, que junto a sus amigos debe enfrentar una invasión extraterrestre. Una de las innovaciones de *Rolo* fue la de intentar traer la aventura a la realidad argentina en un género habitualmente identificado con héroes norteamericanos. *Rolo* es principalmente un experimento del cual no se sabe qué resultará. Otra innovación de HGO que fue luego utilizada por Quinn Martin en su serie *The Invaders*: La invasión extraterrestre que debe permanecer oculta, invasores que desaparecen al ser objeto de violencia física. La historieta, que había comenzado con un realismo localista, se aleja de ese terreno a medida que se radicaliza el contraste entre el costumbrismo (representado por Rolo y sus amigos) y la desmesurada realidad en la que éstos se ven envueltos, que luego de la lucha por la liberación de Marte empieza a tomar rasgos propios de la space opera (viajes espaciales, monstruos intergalácticos y armas láser); el tono del guión vira hacia la farsa y termina tomando la sátira como centro de la anécdota a contar.

Cuatro meses después, en setiembre de 1957, la misma dupla crea la máxima expresión de la historieta de ciencia ficción argentina, ***El Eternauta***: la historia de Juan Salvo, que tras presenciar y enfrentar una invasión extraterrestre junto a sus amigos, termina escapando, solo, a otra dimensión espacio-temporal. Más que una excelente historieta, mucho más que un revolucionario relato de ciencia ficción, *El Eternauta* es una utopía político social que prioriza el valor de las relaciones horizontales y complementarias por sobre el verticalismo impuesto, el bien comunitario por sobre el logro personal, la importancia de transitar el camino hacia, de dar las peleas que deben darse. Aunque las fuerzas en conflicto eclosionen desproporcionadamente y nos toque estar del lado más vulnerable, que por lo general suele ser el más digno.

Según Pablo Capanna: "*El Eternauta* fue un hito de la ciencia ficción en Argentina, que lamentablemente no tuvo descendencia. No se continuó esa línea. Oesterheld era una persona que conocía perfectamente la ciencia ficción

clásica norteamericana, la "edad de oro" de Campbell. Él fue un poco el "alma mater" de la revista *Más allá*. Figuraban otros directores pero la traducción y la selección de textos las manejaba él. Oesterheld trajo una ciencia ficción ya elaborada; es decir, que cuando comienza a difundirse la ciencia ficción acá no es aquella de las primeras etapas, ya superadas, con cohetes, robots y cuentos esquemáticos. Él trae ya la segunda generación; todo eso lo conoce muy bien. Lo maneja tan bien que lo digiere y lo transforma en un producto argentino. El impacto de *El Eternauta* es que en el fondo es una novela de invasión de las que había miles, incluso *Más allá* había publicado alguna. Por ejemplo, *Amos de Títeres* de Heinlein es lo más parecido a *El Eternauta*; allí se produce una invasión extraterrestre que domina la voluntad de la gente pero luego surge la consiguiente resistencia. Oesterheld toma todo eso que ya era un mito que estaba en circulación, el mito de la invasión, y lo pone en un contexto local. Ese es el gran cambio."

En junio de 1958, otra vez esta misma dupla crea a ***Rul de la Luna***, Raúl "Rul" Tala y Pedro Andino, de la localidad de Maipú, en la Provincia de Buenos Aires, ayudan a un extraterrestre llamado Cem a intentar regresar a su hogar, la Luna. Para esa misión, Cem logra apoderarse de una astronave norteamericana y con ella, los tres, parten en viaje interplanetario. Allí son tomados prisioneros por los *leminos*, seres que se dedican a capturar ejemplares de animales, plantas y todo tipo de especies inteligentes del universo, entre las que se encuentra una chica de nombre Satia, de Saturno. Junto a ella los tres amigos luego de enfrentarse con los *lemidos* y derrotarlos, deciden regresar a los demás seres capturados a sus respectivos mundos. La serie, fiel al sub género del space opera, se extiende en permanentes acciones aventureras por fantásticos planetas.

En diciembre de 1958, HGO junto a Alberto Breccia crean a ***Sherlock Time***. Julio Luna, reciente jubilado, ha comprado una vieja casona en la zona más antigua de San Isidro. Recorriéndola, llega a una torre cuya estructura domina la edificación; de pronto nota que todo vibra y pierde el conocimiento. Cuando despierta está en los jardines, asistido por *Sherlock Time*, quien le explica que estuvo a punto de ser enviado al espacio por una civilización intergaláctica, quien se vale de la torre —en verdad una disimulada astronave— para conseguir especímenes humanos. *Sherlock* alquila a Luna la torre-nave, iniciando con ella investigaciones espaciotemporales, dando lugar a episodios que culminan con la resolución de los casos a cargo de las facultades deductivas de *Sherlock*, quien se explaya ante Luna, un moderno Dr. Watson. Una obra antecesora del tecnothriller.

Todos estos títulos fueron publicados por la editorial de HGO, Editorial Frontera, en sus revistas *Hora Cero* y *Hora Cero Semanal*.

Después del apogeo de la historieta en la Argentina en las dos décadas anteriores, los '60 marcan, indudablemente, su primer síntoma de decadencia. No solamente fracasan económicamente revistas hechas a pulmón, como las antes nombradas de Oesterheld, sino también revistas del tipo *Misterix* o *Rico Tipo*, verdaderos emporios económicos. Entre otras cosas, esto se debe a la **llegada en forma masiva de las revistas mexicanas** (*Editorial Novaro* a la cabeza) a precios muy bajos y con una mejor calidad de impresión, con lo que el mercado nacional no pudo competir. Otro de los factores desencadenantes de esta crisis (y esta vez a nivel mundial) es **la creación de la televisión**, que a principios de los '60, en Argentina, era "la" moda avasallante. La única editorial que subsistió entonces a estos avatares fue *Columba*, que mantuvo sus publicaciones tradicionales con gran sacrificio y a costa de reducir la periodicidad de sus publicaciones, reemplazando las historietas continuadas por las aventuras "completas", además de bajar su calidad de edición para mantener el precio de tapa. Un tercer factor de decadencia, pero esta vez en cuanto a calidad artística, es **la partida a Europa de los mejores dibujantes argentinos**, convocados por editoriales italianas, francesas e inglesas, con mayores oportunidades y mejor pago.

En esa agonía editorial surge ***Marcianeros***, también de HGO y Solano López, que trata sobre una presunta colonización secreta del planeta Marte, serializada en *Súper Misterix* desde agosto de 1962 hasta enero del '64, con anterioridad a la llegada del hombre a la Luna, aunque en el contexto de la expectativa mundial por dicho acontecimiento. Los *Marcianeros* son una sociedad secreta de científicos establecidos en la Antártida, dedicados a la exploración espacial. Los protagonistas argentinos interactúan con sus pares extranjeros, en una saga que involucra al mundo entero, en la que varias ciudades del globo son amenazadas y hasta destruidas. En el 2006 sale compilada por el sello de Solano López.

Así llegamos a mayo de 1969 y a la revista *Gente*, donde se publica una segunda versión de ***El Eternauta***, siempre con HGO en el guión y esta vez con Alberto Breccia en los dibujos. Hay alteraciones sutiles en la trama, como el cambio de algunos personajes para darle un tono más adulto y también en el contexto político, ya que en esta versión las grandes potencias entregan el hemisferio sur del planeta al invasor extraterrestre para salvarse. La parte gráfica cuenta con un Breccia experimental que utiliza collage y otras innovaciones plásticas que luego desplegará totalmente en su versión de los *Mitos de Cthulhu*. A los directivos de *Gente* no les gusta esta versión, y los autores, en vez de cortar la historia, la sintetizan al punto de convertirla en una especie de novela ilustrada, con grandes bloques de texto en cada viñeta. Esta versión saldría compilada por *Ediciones de la Urraca* en 1982 y por *Editorial Colihue* en 1997.

Anticipando la década siguiente y los cuestionamientos filosóficos que traería la new wave, en junio de 1969 la revista *D'artagnan* de Editorial *Columba* publica

Gilgamesh, el inmortal, creación de Lucho Olivera, eximio dibujante quien se hace cargo del guión en las primeras historias, para después dejarlo en manos de Leo Gioser (Sergio Mulko), Robin Wood, Ricardo Ferrari y Alfredo Grassi. Basada en la antigua leyenda sumeria del rey Gilgamesh, narra cómo éste consigue su inmortalidad al auxiliar a un marciano, que se estrelló en la Tierra y que en agradecimiento le concede semejante premio. Toda la historia de la humanidad es presenciada por el inmortal hasta su final; entonces Gilgamesh parte del planeta muerto para encontrar al marciano y pedirle nuevamente la mortalidad, pero su misión cambia al encontrar embriones vivos en la nave y decide colonizar otro planeta idóneo, para luego dejarlos a su suerte y descubrir que él mismo es una entidad con otra misión más importante en el universo mismo.

En 1976 Ricardo Barreiro y Solano López crean a ***Slot Barr***, un humano nacido el año 2062 en Epsilon Eriadni-4, uno de los cuatrocientos planetas que forman La Confederación del Núcleo, a quien un parásito simbiote llamado Lim se le acopla al cerebro cuando se encontraba a la deriva en el espacio. Los episodios que componen esta serie incompleta (los últimos capítulos fueron destruidos en un incendio) relatan las desventuras del protagonista frente a la hegemonía imperial de la Confederación, que se sostiene empobreciendo a los cuatrocientos planetas que la sustentan. Esta serie se dio a conocer en la revista *Skorpio* recién en el año 1987, y fue compilada por *Ediciones Colihue* en el 2001.

En enero de 1977, la revista *D'artagnan* de Editorial Columba publica ***Mark***, del prolífico Robin Wood y con dibujos de Ricardo Villagrán. Según su propio autor, nació inspirada en la película *The Omega Man*, que protagonizó Charlton Heston en 1971 —film que a su vez es la adaptación cinematográfica de *I am Legend*, la novela de Richard Matheson—. La historieta parte de una premisa similar pero se dispara hacia rumbos propios.

En abril de 1977, la revista *Skorpio* comienza a publicar la segunda parte de ***El Eternauta***, otra vez con HGO en los guiones y en la clandestinidad —con la dictadura militar recién establecida, que se cobraría las vidas de sus hijas y la de él mismo— y Solano López en el dibujo. Esta vez la ideología deja de ser una metáfora para convertirse en un panfleto explícito y el protagonista abandona la consigna del héroe colectivo para transformarse prácticamente en un súper-héroe. Esta vez la acción lo conduce a un futuro en donde las circunstancias lo llevan a liderar una rebelión contra el último reducto invasor en una Buenos Aires totalmente desolada y devastada, donde sus habitantes fueron reducidos a un modo de vida casi indígena.

Entre mayo y diciembre de 1978, aparece ***Yo, Ciborg***, publicada en capítulos en la revista *Skorpio Gran Color*, con Alfredo Grassi en el guión y Lucho Olivera en el dibujo. Hoc, un humano transformado involuntariamente en un ciborg, cree defender la Tierra de una invasión alienígena cuando en realidad es

engañado y usado para invadir el planeta Marte. Pasmado ante las mentiras que creyera tan dócilmente, se rebela y se une a las fuerzas defensoras marcianas para finalmente convertirse en su líder. Hoc triunfa y logra detener la invasión terrestre cuando revierte el sistema ecológico marciano a su estado original, en una traición final a sus propios coterráneos. La lucha de Hoc explora la relación de la guerra con la ecología puesto que sus viajes revelan un Marte desahuciado. En la parte gráfica encontramos a un Olivera que plasma con majestuosidad el uso de la iluminación y el alto contraste con un trazo barroco, exquisito en los detalles. Con respecto al guión, Grassi pone en escena preguntas en torno a la naturaleza humana no sólo en términos biológicos sino éticos, ya que la segunda línea del relato sigue la búsqueda del cuerpo perdido de Hoc y la recuperación de su humanidad en un sentido completamente literal. Esta serie fue recopilada en un tomo por *Ediciones Record* en el año 1991.

En 1979, *Skorpio* comienza a publicar ***Bárbara***, creación de Ricardo Barreiro en el guión y Juan Zanotto en el dibujo. Ambientada en un futuro post holocausto ecológico y en el territorio argentino, narra la odisea de Bárbara Seis, joven nativa que se rebela ante las leyes de su clan y escapa hacia la aventura de la supervivencia, y luego hacia la liberación de su especie, en un mundo que está en los estadios culminantes del programa de colonización de una raza invasora alienígena. La epopeya de ***Bárbara*** es un grandioso canto a la rebelión y la resistencia en contra de los abusos de un régimen totalitario, sea de este u otro planeta. La aventura culmina en el espacio, con la eliminación de la raza imperial dominadora, en manos de la alianza de las razas sojuzgadas. Fue reeditada en ocho tomos por *Ediciones Record* en 1990.

La década siguiente estaría dominada por los relatos postapocalípticos y distópicos.

En 1982, ***El último recreo*** fue editada originalmente en España, en la revista *Zona 84*. Es una serie creada por el guionista Carlos Trillo y el dibujante Horacio Altuna. La historieta presenta un mundo en el que sólo los niños y niñas han sobrevivido, ya que ha estallado una bomba cuyos efectos devastadores son sufridos sólo por aquellos que han alcanzado la madurez sexual. En un mundo sin adultos y casi sin otras reglas que las que pueden imponer la fuerza y la violencia, los distintos personajes se encuentran desamparados y desatados, convirtiéndose unos en víctimas y otros en victimarios. En la línea temática de *El señor de las moscas*, de William Golding, en la lucha por sobrevivir los niños comienzan a recrear vicios adultos, el egoísmo y la violencia crecen a medida que se pierde la inocencia. Se publicó en doce episodios en blanco y negro, de ocho páginas cada uno. Un año después de la aparición en España, *Ediciones de la Urraca*, reeditó la serie en Argentina, los primeros números en *Superhumor* y los siguientes en *Fierro*.

Posteriormente, la historieta fue publicada en formato de álbum, completando la serie dos volúmenes que aparecieron en 1990 y 1991.

También en 1982, la revista española *1984* publica **Cuestión de Tiempo**, primeras incursiones de Juan Gimenez como artista integral. La serie la componen ocho episodios a color, magistralmente dibujados por el autor. Los viajes temporales, las paradojas, las entropías y sus consecuencias son revisadas en esta fabulosa serie, que la revista *Fierro* publicó a principios de 1986, y que anteriormente salió compilada en álbum por *Toutain Editor* en 1985.

En la misma revista, en el año 1983, salió **Ficcionario**, la mejor historieta creada por Horacio Altuna en guión y dibujo. En nueve capítulos (seis en blanco y negro y tres a color) narra las desventuras de Beto Benedetti, originario sureño viviendo en una mega ciudad hacinada del hemisferio norte, en un futuro próximo y distópico, en el cual el totalitarismo es absoluto y las pautas sociales han cambiado radicalmente en la mayoría de los casos. Un año después se publicaría en la revista *Fierro*.

En 1985 la revista *Fierro* publica la serie **Asteroides (agujas en el pajar cósmico)**, con guiones de Emilio Balcarce y dibujos de Marcelo Pérez. Son ocho episodios de entre tres y cinco páginas en colores, bellísimamente dibujadas por Pérez, y ambientadas en un futuro hiper-tecnificado, en el que la humanidad tiene una relación cuasi-simbiótica con las máquinas.

En el mismo año, la revista española *Zona 84* publica **Custer**, con guión de Carlos Trillo y dibujos de Jordi Bernet, que plantea la televisación de la vida de una mujer las veinticuatro horas de su vida, en la exacerbación extrema de un reality show. El relato gráfico se hace en lenguaje cinematográfico y los dibujos de Bernet están hechos como si lo viéramos en televisores monocromáticos, con una belleza que evoca al comic negro norteamericano clásico. La serie se sitúa en una ucronía distópica, en donde existen ciudades como Alphaville, alusión directa al filme de Godard de 1965. Publicada también en *Fierro*, la serie salió compilada en 1987 por *Toutain Editor* y en el 2001 por *Glènat*.

En 1986, la revista *Fierro* comienza a serializar **Ministerio**, creación de Ricardo Barreiro y Solano López; una metáfora de la verticalidad de los estratos sociales en un mega edificio (el Ministerio) erigido en la isla de Tierra del Fuego, para aislarse de la pandemia que acabó con la humanidad luego de que el virus del HIV mutara debido a los efectos radioactivos de la tercera guerra mundial, la única guerra que sólo utilizó arsenal atómico. La historia, disfrazada de la Aventura que imperaba en el apogeo de la historieta argentina de los años '50, incluso en la vestimenta, cuenta la historia de cómo el sistema implementado por las castas superiores para mantener su status colapsa y origina una rebelión con la inevitable odisea que los protagonistas padecen hasta alcanzar su triunfo. Compilada en un álbum en mayo de 1993 por

Ediciones de la Urraca junto con otra obra de la misma dupla autoral, tuvo otra edición exclusiva en marzo del 2009 por la editorial *Página/12*.

En 1987, la editorial francesa *Comix USA* publicó **Basura**, de Carlos Trillo (guión) y Juan Giménez (dibujo), que narra un futuro lejano, donde la mayor parte del mundo se ha convertido en un enorme vertedero de atmósfera casi irrespirable en el que intentan subsistir los escasos sobrevivientes. Algunos grupos han caído en el supersticioso primitivismo animista, buscando comida entre los restos que diariamente son arrojados, mientras otros algo más afortunados se hacinan en una fortaleza a la espera que se cumpla una antigua profecía mesiánica sobre la que han fundado sus esperanzas. Ignorada por ambas sociedades, existe una oligarquía civilizada y tecnológica que vive aislada manteniendo el statu quo sobre las ruinas de la Tierra y generando nuevas cantidades de basura. Cuando uno de esos privilegiados es expulsado del Paraíso, se encadenan una serie de casualidades y mezquindades que llevarán a los desfavorecidos del mundo a intentar asaltar las puertas del “cielo”. Se publicó en España en 1989 y la edición argentina llegó a *Fierro* tiempo después, pero a diferencia de la versión original, que es a color, fue presentada con el estilo de la línea clara europea, en blanco y negro, en la que Giménez tuvo que calcar cada página. Esta versión tuvo una edición integral local en marzo del 2015 por el sello *Loco Rabia*.

En 1988 empezó a publicarse en la *Skorpio* argentina y luego en la italiana, **Crónicas del Tiempo Medio**, de Emilio Balcarce en guión y Juan Zanotto en dibujo. Se trata de una verdadera epopeya épica, un Quo Vadis post-nuclear, el combate entre el hombre y la máquina disputándose el derecho de anudar el hilo de la continuidad histórica para asegurar así su permanencia sobre un devastado planeta Tierra. Tuvo su tardía compilación en un tomo integral y en las tres partes que componen su saga en el 2015 por *Deux Graphica Studio*.

En 1989 *Fierro* presenta **Caín**, de Ricardo Barreiro en guión y Eduardo Riso en dibujo. Injusticia social, desigualdad, represión, corrupción, la imbecilidad transmitida desde los medios periodísticos, completamente serviles y ajenos a lo que sucede en la realidad, más otros sutiles apuntes, son el trasfondo de esta obra distópica y descarnada, que juega con los nombres de los personajes de la farándula política y mediática de la Argentina de los albores de la era menemista. Tuvo su primera compilación en junio de 1993 por *Ediciones de la Urraca* y por la española *Norma* en noviembre del 2005.

En 1991 *Skorpio* serializa **Bacteria**, de Eduardo Mazzitelli en el guión y los dibujos de Alberto Saichann; ubicada en un futuro distópico “perfecto” —sin crimen, sin hambre, y sin libre albedrío— donde la programación diaria de las computadoras rige cada acción de los ciudadanos; surge un error del cual un usuario es el culpable, por el cual se convierte en una bacteria para el sistema y, por ende, tiene que ser eliminada. Su resistencia innata a ser destruido no

pasará desapercibida y se convertirá en el baluarte de la resistencia que acabará con el sistema opresor, para luego darse cuenta que no es más que una parte de un proceso del sistema mismo para purgar las ciudades del exceso de población. Diez años antes que *Matrix* y con un dibujo exuberante de detalles y características imposibles (todas las máquinas son cartoons), esta serie fue recopilada en el 2012 junto con otras obras del dibujante en un volumen por el sello *Loco Rabia*.

La década del noventa marcó un corte profundo que alejó definitivamente del gusto del público local a los historietistas argentinos más famosos residentes en Europa, remplazados en gran medida por la ingente proliferación de historietas extranjeras –especialmente norteamericanas y japonesas– y por toda una serie de pequeñas aventuras editoriales gestadas en el país con distinta suerte. El último año de la década marcó el fin del intento de adaptar a los nuevos tiempos el mercado de la historieta en Argentina, y de ahí en adelante todo fue cuesta abajo. El principio del milenio fue terriblemente negativo para la economía argentina y el mercado historietil sintió fuerte los cimbronazos que se producían en el mundo real. Entre muchos proyectos frustrados, la historieta de CF fue un género apenas abordado por la escasa oferta que podía sostener la endeble actividad editorial de entonces, sobre todo independiente. La desaparición de las grandes editoriales trajo aparejado el surgimiento de sellos independientes que avanzaron a lo largo de la década con variada suerte, y son los que, hoy afianzados, están publicando lo más interesante de la producción argentina actual.

Las nuevas tecnologías, especialmente internet, tuvieron un gran impacto en esa transformación, en la que cambió incluso el concepto de publicación. Ante la imposibilidad de continuar con los costosos modos de impresión y distribución tradicionales, surgió la publicación en la web, que permitió dar a conocer el trabajo de muchísimos artistas. Más tarde se le sumaría la impresión digital a demanda, y la financiación de ediciones mediante campañas de financiamiento colectivo.

En noviembre de 2005, en la revista *Bastión Unlimited*, sale por primera vez **Angela Della Morte**, creación de Salvador Sanz. Mediante la máquina trasplantadora de almas, los laboratorios Sibelius pueden separar el alma del cuerpo. Políticos y banqueros están siendo cuidadosamente desalmados y luego remplazados por miembros de la organización en todo el mundo. Pero existe otra corporación multimillonaria que tiene las mismas herramientas. La guerra secreta entre los Laboratorios Sibelius y el Gobierno Fluo está a punto de comenzar. En 2011, Ovni Press saca esta primera parte en un álbum, y la segunda parte comienza a publicarse en revista *Fierro*. Esa segunda parte aparecerá compilada por Ovni Press en 2014.

En 2005 la editorial francesa Albin Michel publica **La burbuja de Bertold**, de Diego Agrimbau (guión) y Gabriel Ippólitti (dibujo). Ganadora de varios premios, trata sobre las diferentes formas de transmisión del poder, de la dominación y de los mecanismos simbólicos que deben invertirse para provocar una revolución. Bertold está en el último eslabón de una gran cadena de dominio. Él ha perdido hasta la soberanía sobre sus propios actos, y solo podrá contar con su voz para concretar su venganza. Se encuadra en el subgénero steampunk, en la ciudad de Butania, en un futuro lejano o ucrónico de la Patagonia argentina. En el año 2009 es editado en Argentina por el sello Historieteca.

En el 2007 el sello Gárgola edita **78 km/h**, con guión de Mauro Mantella y dibujos de César Aira y Germán Nobile. Una catástrofe ambiental transformó a la atmósfera en una gran lupa que magnifica la radiación solar, y un desastre nuclear desaceleró la velocidad de rotación del planeta. Todo aquél que se mueva a menos de 78 kilómetros por hora no podrá escapar del abrasador sol que todo pulveriza.

En el 2008 la editorial española Norma edita **El Gran Lienzo**, de Agrimbau e Ippólitti, continuación directa de la *Burbuja de Bertold*. Se sitúa en la ciudad de Unánima, ubicada en la Península Antártica, habitada exclusivamente por pintores y artistas plásticos. Es la base del proyecto artístico más ambicioso de la historia: un gigantesco cuadro colectivo pintado sobre el hielo antártico. Pero para lograrlo, cientos de voluntades deberán ponerse de acuerdo en un mismo diseño, es decir, lograr una voluntad unánime. Ya están cerca de llegar a un consenso, entonces llega Lailuka, con su propio diseño y una gran convicción para defenderlo. El sello Historieteca lo publica en Argentina en el 2010.

En 2008, editorial Norma publica **El Muertero Zabaletta** con guión de Agrimbau y dibujos de Dante Ginevra. Es una ucronía steampunk que transcurre en Ciudad del Plata (Buenos Aires), donde las religiones han sido prohibidas y donde la Geometría rige todos los aspectos de la sociedad, el trabajo del muertero, empleado del ministerio de Higiene Social, es eliminar a los ciudadanos que el Estado determina.

También en 2008, Ovni Press edita **Fantaciencia**, con guión de Mauro Mantella y dibujos de Leandro Rizzo. Ubicada en un fantástico año 1956, esta historia es un fervoroso homenaje a la desbocada ficción de esa particular década del siglo 20, tratando de convocar la magia de series como *Twilight Zone*, *Outer Limits*, *Land of the Lost*, *El Prisionero*, *Lost in Space*, etc. Todo condimentado con incontables guiños a casi todas las series y películas características de la época, resultando un universo donde todos los personajes clásicos conviven en un fantástico mundo.

En 2008, el sitio web Historietas Reales comienza a publicar **El cuervo que Sabía**, de Kwaichang Kráneo. Bellísima narración gráfica que cuenta las peripecias de Mono, el último muchacho sobre una Tierra devastada. Original

propuesta en el tratamiento psicológico de sus personajes, incluso en el aspecto tecnológico, y con un despliegue visual dinámico y feroz, esta obra fue compilada por *Llanto de Mudo* en el 2011.

En 2011, la revista *Fierro* (en su segunda época) serializa ***Tristeza***, con guión de Federico Reggiani y dibujos de Ángel Mosquito. Cuenta que un virus que afectó a las vacas y luego se transmitió a los humanos, produjo una pandemia global que acabó con la mayoría de la población. Una profunda depresión era el síntoma, finalizando con un ataque de violencia. Un grupo de sobrevivientes del interior de la provincia de Buenos Aires trata de subsistir en comunidad; primero como un pequeño grupo, luego integrados a una comunidad mayor, con una organización propia y particular, la cual producirá (o reproducirá) conflictos en su población. Nuevos mitos se construyen en el ideario popular, donde cantantes populares cobran un nuevo valor. Llanto de Mudo compiló esta obra en álbum en el 2014.

En 2015, la editorial francesa Delcourt publica en forma de álbum y revista *Fierro* comienza a serializar ***El Día más largo del Futuro***, obra integral de Luca Varela. En una ciudad futurista, un robot y un empleado burocrático verán cómo sus vidas se alteran con la llegada de un extraño visitante, portador de una misteriosa valija. Esta maleta ofrece la posibilidad de acceder a la materialización de los deseos inconscientes, deseos que pueden ser tiernos, absurdos o monstruosos, algo que cambiará para siempre la existencia de la ciudad y sus habitantes. Historieta muda y a color, es un homenaje al space opera, recreándola de un modo actual y brillante, en el que se combinan las nuevas concepciones de la realidad. En 2016, Hotel de las Ideas publicará en la Argentina la compilación en forma de álbum.

Después de esta enumeración, recorriendo estas seis décadas, podemos sacar algunas conclusiones:

La gráfica en la CF de los años '50 tiene la parafernalia de las armas que lanzan rayos y las naves con forma de cohete. Las maquinarias futuristas son inmensas y están atiborradas de paneles con botones, perillas, palancas de todo tipo y luces, muchas luces, en pantallas y válvulas. Los argumentos se basan en la Aventura, saliendo pocas veces de cliché del héroe y el villano, el científico loco y la damisela en apuros; casi siempre con un desenlace victorioso, o al menos optimista. HGO juega y mantiene estos esquemas de la space opera, al menos en *Rolo*, *Rul* y *Marcianeros*, pero trayéndolos a nuestro localismo, y luego los subvierte; porque si bien *El Eternauta* es la historia de una derrota, lo narra de tal manera que el espíritu de la resistencia es lo que prevalece.

Las obras de los '70 muestran un despliegue visual novedoso, comienzan a despojarse de sus estereotipos y a imponer una impronta más personal en el estilo. En lo argumental, lo que en *El Eternauta* era una excepción para su

época empieza a generalizarse: los guiones se comprometen con el entorno sociopolítico de la época, y los personajes se hacen cuestionamientos filosóficos.

Los ´80 muestran en el aspecto gráfico una fascinación tecnófila con respecto al diseño futurista de ciudades, naves espaciales, armas, e incluso artefactos domésticos. Paralelamente, con respecto a los guiones, las distopías postnucleares son las divas temáticas y se instala el pesimismo: ya no se aspira a la victoria, ni siquiera a la resistencia; no queda más que resignarse ante el triunfo de los estados totalitarios y el poder de las máquinas inteligentes, así como la pérdida de las libertades individuales, hasta del libre albedrío. Si se trata de una epopeya victoriosa, el o los protagonistas no llegan a disfrutarla vivos o enteros; siempre queda un regusto amargo.

Pasado el pozo de los ´90 y los primeros años después del 2000, la historieta de CF que se produce en Argentina tiene mayor variedad de temas y argumentos más refinados. Surge una nueva generación de dibujantes y guionistas, cuya calidad los proyecta al mercado internacional.

Lo que también caracteriza a esta última década es que ya no existen las grandes editoriales que publicaban varios títulos de antologías, pero sí sellos independientes con un variado catálogo propio que abarca varios géneros, entre ellos la CF. Los formatos elegidos por estas editoriales son el álbum y la novela gráfica. Otro soporte muy utilizado es la web, plataformas en donde se publican las historietas en forma seriada, y que también permite la promoción y difusión a través de las redes sociales.

Gracias por su atención.

