

Métal Hurlant y la Ciencia ficción:
Una aproximación a la construcción de un género.

Jhoan Sebastian Pérez Parra

UNIVERSIDAD DEL VALLE
FACULTAD DE ARTES INTEGRADAS
DEPARTAMENTO DE DISEÑO
DISEÑO GRÁFICO
SANTIAGO DE CALI
2015

Métal Hurlant y la Ciencia ficción:
Una aproximación a la construcción de un género.

Jhoan Sebastian Pérez Parra

Proyecto de grado para optar por el título
de Diseñador Gráfico.

Director de tesis: Andrés Reina.
Profesor Departamento de Diseño.
Universidad del valle.

UNIVERSIDAD DEL VALLE
FACULTAD DE ARTES INTEGRADAS
DEPARTAMENTO DE DISEÑO
DISEÑO GRÁFICO
SANTIAGO DE CALI
2015



**UNIVERSIDAD DEL VALLE
FACULTAD DE ARTES INTEGRADAS
DEPARTAMENTO DE DISEÑO
PROGRAMA ACADÉMICO DE DISEÑO GRÁFICO**

ACTA DE APROBACIÓN DE PROYECTO DE GRADO

El Estudiante JHOAN SEBASTIÁN PÉREZ PARRA identificado con Cédula de ciudadanía número 1144025448 de Cali y código 200722042, presentó y aprobó su trabajo de grado titulado *“Métal Hurlant y la Ciencia ficción: Una aproximación a la construcción de un género”*, el cual fue aprobado por el siguiente jurado evaluador:

Jurado Diseñador:	Miguel Alejandro Bohórquez Nates
Jurado Asesor:	Julio César Rodríguez Rodríguez
Jurado Experto:	Manuel Silva

Para constancia de la anterior, se firma en la ciudad de Santiago de Cali, el 3 de septiembre de 2015, según Acta 7-2015 del Comité del Programa.

ANDRÉS REINA GUTIÉRREZ

Director del Proyecto

PABLO ANDRÉS JARAMILLO ROMERO
Vo. Bo. Director del Programa Académico

ÁNGEL MIGUEL URIBE BECERRA
Vo. Bo. Jefe Departamento de Diseño

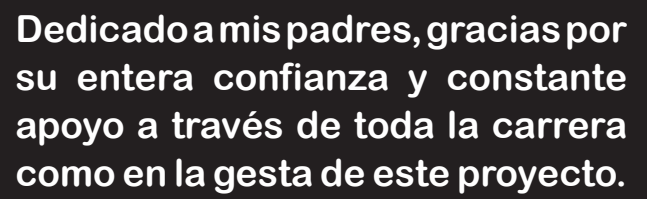


Tabla de Contenidos

1. Introducción.....	Pág.11
2. Objetivos	
2.1 Objetivo general.....	Pág.13
2.2 Objetivos específicos.....	Pág.13
3. Planteamiento del problema	
3.1 Justificación.....	Pág.14
3.2 Problema de Diseño.....	Pág. 14

Capítulo Uno.

4. Estado del Arte.....	Pág. 15
-------------------------	---------

Capítulo Dos.

5. Marco teórico.....	Pág. 26
5.1 Métal Hurlant y sus características como revista de Ciencia ficción.....	Pág. 27
5.1.1 Orígenes y contexto.....	Pág. 29
5.1.2 Historieta de Autor y la madurez de un medio.....	Pág. 32
5.1.3 La ciencia ficción en Francia.....	Pág. 34
5.1.4 Revistas, ciencia ficción e historietas.....	Pág. 36
5.2 La historieta y sus características como medio discursivo.....	Pág. 38
5.2.1 La historieta y sus códigos discursivos.....	Pág. 41
5.2.2 Icónico sustantivo.....	Pág. 44
5.2.3 La Iconicidad y sus niveles.....	Pág. 45
5.2.4 El icono y la imagen.....	Pág. 46
5.2.5 El autor y el lector.....	Pág. 47

5.3 La narración como estructura y elemento de análisis.....	Pág. 49
5.3.1 Unidades narrativas.....	Pág. 51
5.3.2 Soportes narrativos.....	Pág. 52
5.4 La Ciencia ficción y sus características.....	Pág. 53
5.4.1 Coherencia.....	Pág. 55
5.4.2 Plausibilidad.....	Pág. 55
5.4.3 Ficción vs Realidad.....	Pág. 56
5.4.4 Los códigos discursivos de la ciencia ficción.....	Pág. 57
5.4.5 Las dimensiones Lúdica y Especulativa en la ciencia ficción.....	Pág. 58
5.4.6 El Novum como elemento clave en la ciencia ficción.....	Pág. 61
5.4.7 La Ciencia ficción en relación a la Fantasía y otros géneros cercanos.....	Pág. 64
5.4.8 La Ciencia ficción y sus variables como género.....	Pág. 66

Capítulo Tres.

6. Metodología de análisis.....	Pág. 78
6.1 Categorías de análisis.....	Pág. 86
6.2 La Matriz de análisis.....	Pág. 86
6.3 Descripción metodológica.....	Pág. 89
6.4 Piezas Analizadas.....	Pág. 91
7. Conclusiones.....	Pág. 161
8. Bibliografía.....	Pág.176
8.1 Referencias Artículos.....	Pág.177
8.2 Referencias página web.....	Pág. 177
8.3 Referencias Artículos Digitales.....	Pág. 178
8.4 Referencias Videos.....	Pág. 179

Índice de Tablas:

Tabla 01. Diagrama basado en el estudio de *Rodríguez Diéguez, J.L. (1991).*

Estructura y semiótica de la historieta.....Pág.43

Tabla 02. Diagrama basado en el estudio de la Ciencia ficción como género literario.

Dimensiones y SubgénerosPág.77

Tabla 03. Datos extraídos del corpus de 45 números de la revista Métal Hurlant Edición

Española 1981-1984.....Pág.91

Índice de Figuras:

Figura A1. Scott McCloud (1995). Niveles de iconicidad.....	39
Figura A2. Scott McCloud (1995). Niveles de iconicidad.....	40
Figura A3. Scott McCloud (1995). Niveles de iconicidad.....	73
Figura B1. Métal Hurlant #01 Edición Española 1981.....	92
Figura B2. Métal Hurlant #01 Edición Española 1981.....	92
Figura B3. Métal Hurlant #01 Edición Española 1981.....	93
Figura B4. Métal Hurlant #01 Edición Española 1981.....	93
Figura B5. Métal Hurlant #02 Edición Española 1981.....	94
Figura B6. Métal Hurlant #02 Edición Española 1981.....	94
Figura B7. Métal Hurlant #02 Edición Española 1981.....	95
Figura B8. Métal Hurlant #02 Edición Española 1981.....	95
Figura B9. Métal Hurlant #02 Edición Española 1981.....	96
Figura B10. Métal Hurlant #02 Edición Española 1981.....	96
Figura B11. Métal Hurlant #03 Edición Española 1981	97
Figura B12. Métal Hurlant #03 Edición Española 1981	97
Figura B13. Métal Hurlant #03 Edición Española 1981.....	98
Figura B14. Métal Hurlant #03 Edición Española 1981.....	98
Figura B15. Métal Hurlant #03 Edición Española 1981.....	99
Figura B16. Métal Hurlant #03 Edición Española 1981.....	99
Figura B17. Métal Hurlant #03 Edición Española 1981.....	100
Figura B18. Métal Hurlant #03 Edición Española 1981.....	100
Figura B19. Métal Hurlant #03 Edición Española 1981.....	101
Figura B20. Métal Hurlant #04 Edición Española 1981.....	101
Figura B21. Métal Hurlant #04 Edición Española 1981.....	102
Figura B22. Métal Hurlant #05 Edición Española 1981.....	102
Figura B23. Métal Hurlant #05 Edición Española 1981.....	103
Figura B24. Métal Hurlant #06 Edición Española 1981.....	103
Figura B25. Métal Hurlant #06 Edición Española 1981.....	104
Figura B26. Métal Hurlant #06 Edición Española 1981.....	104
Figura B27. Métal Hurlant #06 Edición Española 1981.....	105
Figura B28. Métal Hurlant #07 Edición Española 1981.....	105
Figura B29. Métal Hurlant #07 Edición Española 1981.....	106
Figura B30. Métal Hurlant #07 Edición Española 1981.....	106
Figura B31. Métal Hurlant #08 Edición Española 1981.....	107
Figura B32. Métal Hurlant #08 Edición Española 1981.....	107
Figura B33. Métal Hurlant #08 Edición Española 1981.....	108
Figura B34. Métal Hurlant #09 Edición Española 1981.....	108
Figura B35. Métal Hurlant #09 Edición Española 1981.....	109
Figura B36. Métal Hurlant #09 Edición Española 1981.....	109
Figura B37. Métal Hurlant #09 Edición Española 1981.....	110
Figura B38. Métal Hurlant #09 Edición Española 1981.....	110
Figura B39. Métal Hurlant #09 Edición Española 1981.....	111
Figura B40. Métal Hurlant #10 Edición Española 1981.....	111
Figura B41. Métal Hurlant #10 Edición Española 1981.....	112

Figura B42. Métal Hurlant #10 Edición Española 1981.....	112
Figura B43. Métal Hurlant #11 Edición Española 1981.....	113
Figura B44. Métal Hurlant #12 Edición Española 1981.....	113
Figura B45. Métal Hurlant #12 Edición Española 1981.....	114
Figura B46. Métal Hurlant #12 Edición Española 1981.....	114
Figura B47. Métal Hurlant #12 Edición Española 1981.....	115
Figura B48. Métal Hurlant #13 Edición Española 1981.....	115
Figura B49. Métal Hurlant #14 Edición Española 1981.....	116
Figura B50. Métal Hurlant #14 Edición Española 1981.....	116
Figura B51. Métal Hurlant #14 Edición Española 1981.....	117
Figura B52. Métal Hurlant #15 Edición Española 1981.....	117
Figura B53. Métal Hurlant #16 Edición Española 1981.....	118
Figura B54. Métal Hurlant #17 Edición Española 1981.....	118
Figura B55. Métal Hurlant #17 Edición Española 1981.....	119
Figura B56. Métal Hurlant #18 Edición Española 1981.....	119
Figura B57. Métal Hurlant #18 Edición Española 1981.....	120
Figura B58. Métal Hurlant #21 Edición Española 1981.....	120
Figura B59. Métal Hurlant #21 Edición Española 1981.....	121
Figura B60. Métal Hurlant #22 Edición Española 1981.....	121
Figura B61. Métal Hurlant #22 Edición Española 1981.....	122
Figura B62. Métal Hurlant #22 Edición Española 1981.....	122
Figura B63. Métal Hurlant #22 Edición Española 1981.....	123
Figura B64. Métal Hurlant #24 Edición Española 1981.....	123
Figura B65. Métal Hurlant #29 Edición Española 1981.....	124
Figura B66. Métal Hurlant #30 Edición Española 1981.....	124
Figura B67. Métal Hurlant #30 Edición Española 1981.....	125
Figura B68. Métal Hurlant #30 Edición Española 1981.....	125
Figura B69. Métal Hurlant #31 Edición Española 1981.....	126
Figura B70. Métal Hurlant #31 Edición Española 1981.....	126
Figura B71. Métal Hurlant #31 Edición Española 1981.....	127
Figura B72. Métal Hurlant #32 Edición Española 1981.....	127
Figura B73. Métal Hurlant #33 Edición Española 1981.....	128
Figura B74. Métal Hurlant #33 Edición Española 1981.....	128
Figura B75. Métal Hurlant #33 Edición Española 1981.....	129
Figura B76. Métal Hurlant #33 Edición Española 1981.....	129
Figura B77. Métal Hurlant #36 Edición Española 1981.....	130
Figura B78. Métal Hurlant #38 Edición Española 1981.....	130
Figura B79. Métal Hurlant #39 Edición Española 1981.....	131
Figura B80. Métal Hurlant #42 Edición Española 1981.....	131
Figura B81. Métal Hurlant #43 Edición Española 1981.....	132
Figura B82. Métal Hurlant #45 Edición Española 1981.....	132
Figura B83. Métal Hurlant #46 Edición Española 1981.....	133
Figura B84. Métal Hurlant #46 Edición Española 1981.....	133
Figura B85. Métal Hurlant #47 Edición Española 1981.....	134
Figura B86. Métal Hurlant #EX01 (48) Edición Española 1981.....	134
Figura B87. Métal Hurlant #EX01 (48) Edición Española 1981.....	135

Figura B88. Métal Hurlant #EX01 (49) Edición Española 1981.....	135
Figura B89. Métal Hurlant #EX02 (49) Edición Española 1981.....	136
Figura B90. Métal Hurlant #EX02 (49) Edición Española 1981.....	136
Figura B91. Métal Hurlant #EX02 (50) Edición Española 1981.....	137
Figura B92. Métal Hurlant #EX03 (50) Edición Española 1981.....	137
Figura B93. Métal Hurlant #EX03 (50) Edición Española 1981.....	138
Figura B94. Métal Hurlant #EX03 (50) Edición Española 1981.....	138
Figura B95. Métal Hurlant #EX03 (50) Edición Española 1981.....	139
Figura B96. Métal Hurlant #EX03 (50) Edición Española 1981.....	139
Figura B97. Métal Hurlant #EX03 (50) Edición Española 1981.....	140
Figura B98. Métal Hurlant #EX03 (50) Edición Española 1981.....	140
Figura B99. Métal Hurlant #EX03 (50) Edición Española 1981.....	141
Figura B100. Métal Hurlant #EX03 (50) Edición Española 1981.....	141
Figura B101. Métal Hurlant #EX03 (50) Edición Española 1981.....	142
Figura B102. Métal Hurlant #EX03 (50) Edición Española 1981.....	142
Figura B103. Métal Hurlant #EX03 (50) Edición Española 1981.....	143
Figura B104. Métal Hurlant #EX03 (51) Edición Española 1981.....	143
Figura B105. Métal Hurlant #EX03 (51) Edición Española 1981.....	144
Figura B106. Métal Hurlant #EX03 (51) Edición Española 1981.....	144
Figura B107. Métal Hurlant #EX03 (51) Edición Española 1981.....	145
Figura B108. Métal Hurlant #EX03 (51) Edición Española 1981.....	145
Figura B109. Métal Hurlant #EX03 (51) Edición Española 1981.....	146
Figura B110. Métal Hurlant #EX03 (51) Edición Española 1981.....	146
Figura B111. Métal Hurlant #EX03 (51) Edición Española 1981.....	147
Figura B112. Métal Hurlant #EX03 (51) Edición Española 1981.....	147
Figura B113. Métal Hurlant #13-#17.#29-#33.#44,#45,#46,#47. Edición Española 1981.....	148
Figura B114. Métal Hurlant #31-#34. Edición Española 1981.....	149
Figura B115. Métal Hurlant #2-#12,#18-#22,#34-#38. Edición Española 1981.....	150
Figura B116. Métal Hurlant #31-#34. Edición Española 1981.....	151
Figura B117. Métal Hurlant #26,#27,#28. Edición Española 1981.....	152
Figura B118. Métal Hurlant #26,#27. Edición Española 1981.....	153
Figura B119. Métal Hurlant #23-#26. Edición Española 1981.....	154
Figura B120. Métal Hurlant #19,#20,#21,#22,#23. Edición Española 1981.....	155
Figura B121. Métal Hurlant #13-#17. Edición Española 1981.....	156
Figura B122. Métal Hurlant #8-#11. Edición Española 1981.....	157
Figura B123. Métal Hurlant #2,#3,#4,#6,#7. Edición Española 1981.....	158
Figura B124. Métal Hurlant #07,#11,#13,#19,#25. Edición Española 1981.....	159
Figura B125. Métal Hurlant R#24, #25. Edición Española 1981.....	160

Resumen:

Con el propósito de estudiar las características particulares que construyeron la noción de ciencia ficción de la revista de historietas francesa, *Métal Hurlant* (1974 - 1987). Se hace un estudio de 125 historietas, publicadas originalmente en *Francia*, pero con adaptaciones a otros países. En el caso particular de este proyecto, su edición para España (1981- 1987). El desarrollo del trabajo se lleva a cabo por medio de la identificación, clasificación y análisis de los elementos icónico sustantivos presentes en los códigos discursivos de las historietas. Se enfatiza un análisis en los soportes narrativos (tópicos y estereotipos) del relato, que son contenedores de valores e ideales. Representados por los autores a través de los *personajes*, *escenarios* y argumentos en la trama, con el *contexto* y el *novum*. Elemento fundamental de la ciencia ficción como expresión literaria. Comprendida en este proyecto como un género con diferentes divisiones y subdivisiones.

Palabras clave: Ciencia ficción, Novum, *Métal Hurlant*, Francia, Historieta, Icónico, Lector, Lenguaje, Narración.

Introducción:

Este proyecto nace de una sencilla inquietud surgida en medio de la lectura de una historia de la *Bande dessinée*. La conocida obra *El Incal* de Moebius y A. Jodorowsky. Su particular estética y lo complejo de su argumento, cautivó mi interés en el *porqué* de su estilo, y si habían obras similares de otros autores cercanos a estos. Esta inquietud me llevo directo a su fuente, la *Métal Hurlant* (1974-1987). En la que redescubrí un género que ya creía conocer, la *Ciencia ficción*. En esta revista para quien ha tenido la oportunidad de leerla, podrá hallar un rico abanico de propuestas artísticas, una variedad en la exploración de lo visual como de lo argumental. Libre, directa y sumamente contestataria; logra por medio de su contenido abrir la imaginación del lector a un mundo de posibilidades imaginadas desde la *ciencia ficción*, la *fantasía*, el *surrealismo* y la *comedia*. Géneros recreados desde la narración gráfica con historias que están lejos de ser infantiles y predecibles. Su particular modo de expresión, avivo en mí el interés por estudiar esta revista procedente de una magnífica tradición historietista, la *Franco/Belga*. Una de las tres principales junto a la *Norteamérica* y *Japonesa* en el llamado *noveno arte*.

Me interesa establecer por medio de un análisis formal de sus elementos significativos una aproximación e indagación sobre la noción de *Ciencia ficción* presente en la revista. De identificar qué posturas ideológicas plantearon los autores que publicaron en ella. Los cuales eran considerados como una generación emergente de autores independientes. Ya no eran vistos como simples dibujante talentoso, ahora se hacían del estatus de artistas, que fueron directamente críticos en sus obras con su contexto social, político y cultural. Respaldados por un medio narrativo que volvía a renacer, la historieta. Medio narrativo que había alcanzado la madurez, y con esto, el surgimiento un nuevo público consumidor de historietas, el adulto.

El objeto de estudio en este proyecto es la *Métal Hurlant*, entendida desde la ciencia ficción y soportada por la historieta como medio narrativo. Tiene como antecedente investigativo un proyecto que realice sobre los elementos del lenguaje del comic y su *semiótica*. La cual me sirvió de referencia teórica para acercarme a comprender los códigos que dan forma al lenguaje de este medio narrativo y que lo aproximan a otros medios cercanos como el *cine* y la *literatura*.

Objetivos

Objetivo general:

Identificar los rasgos y particularidades que construyen la *noción* de ciencia ficción como el género principal y más popular de la revista francesa *Métal Hurlant* (1974-1987). A partir del estudio de sus *elementos significativos* (personajes, escenarios, contextos, *novum*), como contenedores de valores e ideales en las diferentes historias gestadas en la revista. En el caso de este proyecto el corpus seleccionado es el editado para *España* (1981-1987) que consta de 47 números.

Objetivos específicos:

- Desarrollar un sistema de análisis que me permita dar claridad sobre como los *tópicos y estereotipos* pueden dar forma a una expresión literaria, en este caso la ciencia ficción; por medio de la *Identificación, clasificación y análisis* de estos elementos *Iconico Sustantivos* (lo que se representa) en las historietas de *la Métal Hurlant*. Los conceptos que dan forma al género, a la *construcción simbólica* que comprende la *noción* de un ciencia ficción que se gestó en la revista.
- Identificar el contexto de la revista, la *Bande dessinée* y sus características en la tradición Franco/Belga como la ciencia ficción en *Francia* y su impacto social desde la historieta; que particularidades desde la ciencia ficción formularon los *autores independientes* nacidos o popularizados en esta revista de contenido maduro y sin censura.
- Determinar las cualidades y función de la ciencia ficción como un género literario de proyección y especulación. Donde su mayor baluarte recae sobre su potencialidad como expresión crítica de lo social, del conocimiento científico, de la aplicación tecnológica en la vida humana, Los pro y los contra, o simplemente su alcance mirado desde un punto de vista ficcional. También estudiar a la historieta como un fuerte medio masivo que caracterizado por su facilidad técnica para recrear todo tipo de relatos, escenarios, personajes u objetos tecnológicos. El dibujo como un elemento de alta visualización, solo limitado técnicamente por la imaginación y creatividad del autor.

Planteamiento del problema

Justificación:

En otros medios narrativos como el *cine* o la *literatura* se han desarrollado estudios que analizan la *Ciencia ficción* como un género con rasgos particulares que son identificables y medibles. En caso de la perspectiva de la historieta como un medio discursivo, no se le ha dado un especial trato a este tipo de análisis. No se considerará muy a menudo las particularidades de este medio *masivo* y su relevancia en la formación y construcción de simbologías en la cultura popular y de masas. La historieta o comic como se conoce popularmente, es un medio donde se han desarrollado y creado una variedad de personajes e historias que han enriquecido el universo literario de la *Ciencia ficción* y la cultura popular, que son contenedores de ideales, que reflejan mucho sobre los valores y característica de su contexto y momentos histórico. Busco legitimar con este pequeño estudio el valor de la historieta como un medio significativo, entre lo artístico y lo comercial.

Problema de diseño:

Este proyecto no posee una problemática que tenga algún correspondiente con el diseño como disciplina específica. Pero sí considerándola como una buena lupa metodológica para no solo analizar sino también para identificar cómo un medio narrativo (la historieta), construye un mensaje a partir de diferentes códigos del lenguaje mixto (*icónico/verbal*), que posee y da soporte retórico a la narración. Esto muy similar a lo que el diseño utiliza en el desarrollo de piezas de comunicación gráfica como los posters o BTL. El diseño es una disciplina que conoce, utiliza y manipula los elementos comunicativos tanto visuales (icónico) como verbales (palabras) con la finalidad de articular un discurso (con una serie de valores estéticos y simbólicos). También es interesante como se puede mirar a la *Ciencia ficción* desde una disciplina como el diseño. La cual tiene una realidad conceptual analógica con este género; se entiende a la *Ciencia* como un conjunto de conocimientos estructurados sistemáticamente, medibles y comprendidos bajo un método lógico y razonable; y la *Ficción* como una simulación de la realidad a través de los medios artísticos y expresivos como la literatura, el cine y la historieta, conceptos que de algún modo son cercanos al espíritu ideal del diseño, donde lo expresivo y experimental coexiste con lo metódico y formal.

Estado del Arte:

Este proyecto busca identificar las nociones y características del movimiento de la *Ciencia ficción* expuesta en la revista ***Métal Hurlant***. La cual fue una de las primeras revistas de historietas enfocadas por su contenido complejo y controversial, a un público adulto (emergente a mediados de la década del setenta en Europa).

La revista se caracteriza entre otras cosas, por ser la primera dentro de una de las tradiciones historietísticas más influyentes a nivel global, el movimiento *Franco/Belga*. En lograr una independencia conceptual como comercial de las casas editoriales y tabloides de su contexto, dueñas hasta ese momento de toda publicación de historietas. Aquellas editoriales censuraban y delimitaban las manifestaciones tanto ideológicas como artísticas de los *autores*. Siendo “Les Humanoïdes Associés” (Humanoides Asociados) fundadores de la *Métal Hurlant*, pioneros en publicar dentro de un plano comercial, historietas para un público maduro, con un discurso más complejo, crítico y reflexivo sobre la sociedad de ese momento (1974 -1987).

Otra característica en la *Métal Hurlant*, es ser reconocida como una de las mayores exponentes del género de la *Ciencia ficción* dentro de la tradición historietística. En *Ciencia ficción* ya había sido expuesto y constituido en este medio, en publicaciones de la tradición *Norte Americana* y *Japonesa* con argumentos ligeros en sus historias y dirigidos principalmente para un público infantil. Fue en el movimiento *Franco/Belga*, donde la *Ciencia ficción* explorada desde historieta, se edificó con argumentos más complejos y una gráfica fuera de lo tradicional. La revista contuvo una generación de autores que rompieron paradigmas dentro de lo convencional de la historieta. Se caracterizaron por la construcción de argumentos como en la expresión artística de sus trazos, haciendo visualmente la revista muy rica en variados estilos visuales y narrativos.

La *Métal Hurlant* es una revista que se identifica principalmente con la *Ciencia ficción* pero no sólo este género fue difundido en ella. La *Fantasía* que es considerada por algunos, como un *macrogénero* que contiene incluso a la *Ciencia ficción*. Fue un elemento muy frecuente en las publicaciones de la revista. Otros géneros como *Horror*, *Policial*, *Aventura*, *Comedia* y *Erotismo* también estuvieron presentes.

La *Ciencia ficción* puede ser vista como una literatura de la *previsualización*, de los factores que impactan y del *cómo* estos pueden afectar la realidad humana a futuro, en sus coordenadas científicas tanto en lo tecnológico como en social. La ficción expuesta en la *Métal Hurlant* manifiesta en el desarrollo de sus argumentos y en el despliegue de sus personajes, escenarios y contexto. Toda clase de reflexiones y críticas con relación a su determinado período de publicación (tiempo histórico). El interés de este proyecto radica en identificar como la *Ciencia ficción* de la *Métal Hurlant* creada bajo los parámetros que delimita el medio, la historieta. Logra representar por medio de sus relatos, de modo implícito o explícito; críticas y las reflexiones de los devenires que correspondieron a su respectivo presente (1974 -1987 primer volumen).

En *Francia* la *Ciencia ficción* no llegó a la televisión o al cine como es común en los *Estados Unidos* y el *Reino Unido*. En general se puede decir que la *Ciencia ficción* en *Francia* no estuvo teñida del infantilismo que durante buena parte de los comienzos y de la edad de oro de la historieta (1930 – 1940), marcó al género fuertemente, especialmente en la producción *Norteamérica*. La *Ciencia ficción* francesa fue influenciada principalmente por los movimientos culturales como el surrealismo, el *Nouveau roman* y otros experimentos literarios. No ha estado al parecer interesada en la *Ciencia* como tal; la *Ciencia ficción* fue vista en un inicio como una mera novedad literaria de entretenimiento. Pocos autores franceses son científicos y su exploración del futuro es más de índole conceptual y artística, que de una proyección tecnológica.

A riesgo de pecar en la generalización, puede decirse que los temas de la ciencia-ficción francesa eran un híbrido entre la prolongación de la vetusta ciencia-ficción de comienzos de siglo (cuando todavía el género anidaba en el Romance Planetario, antes de la Era Gernsback) y las influencias procedentes del mundo anglosajón. Todo esto, permeado por una mentalidad un tanto más humanista y menos tecnofílica que la de los autores de Estados Unidos. No debe olvidarse que la cultura francesa de aquellos años estaba orgullosa de su pasado y presente, y se planteaba como una alternativa de izquierdas frente al creciente dominio mundial por parte de Estados Unidos, y por lo tanto, la ciencia-ficción era mirada bastante en menos por la alta

cultura, como una manifestación de la ramplonería cultural estadounidense. En Francia, a diferencia de Estados Unidos, no existía la ciencia-ficción como un movimiento, y por lo tanto, tampoco había escritores especializados en el género, o por lo menos, no a un grado comparable al de Estados Unidos. Esta situación empezó a evolucionar en la década de 1950, cuando comenzaron a aparecer las primeras colecciones de libros de ciencia-ficción escrita en francés por autores franceses. Pero sin una base firme de lectores, ni las revistas, ni las convenciones, ni una cinematografía nacional volcada al tema, la ciencia-ficción en francés no pasó de ser casi una curiosidad. Con todo, debido a que los autores solían tomarse en serio su labor, solían tener un énfasis en la calidad artística que a veces sus pares estadounidenses descuidaban. (Ríos Álvarez, Guillermo. 2011).

Con el propósito de identificar el *cómo* se manifiesta y se representa la *Ciencia ficción* mediante la narrativa creada bajo los parámetros y lineamientos de la historieta como medio discursivo, la cual está bajo los lineamientos de unos *códigos de lenguaje* característicos de un lenguaje *mixto* (icónico/verbal) donde la palabra en relación del valor representativo de la imagen y en un ritmo propuesto por la secuencia de las viñetas (unidad de montaje), dinamiza el relato.

A partir esto se ha seleccionado como referente metodológico tres trabajos en los que su tema central se basa en la *ciencia ficción* como género literario presente o derivado según el objeto de estudio y donde su análisis puede variar según el lenguaje que lo soporte, pero compartiendo una similitud en su finalidad. Identificar la calidad de su contenido y el valor de lo representado por medio de los elementos narrativos que son representados según los códigos del lenguaje del medio que los contiene. Estudiando sus planteamientos teóricos, procesos y conceptos clave.

Se identifica entre los trabajos seleccionados diferentes perspectivas de tres medios distintos, pero cercanos, el *cine*, la *literatura* y el *comic*. Esto permite comprender a la narración como una expresión literaria que se sobrepone a cualquier medio discursivo (canal) y asociar conceptos comunes que den claridad sobre la estructura base de la narración. Construir una noción sobre los elementos significativos que la componen y dan vida al relato. Es evidente la necesidad metodológica por comprender los valores contenidos en cada relato. De cómo a través de sus características y rasgos, refleja la calidad y naturaleza de un contexto como también la relación entre autor (emisor), obra (mensaje) y el espectador (receptor) y su valor didáctico como contenedor de valores e ideales contenidos en una historia (narración) y soportados desde un lenguaje específico (discurso).

En el primer trabajo (**Falla Gaitan, Dorelly. 2002**), se busca a partir de un corpus homogéneo de una misma historia “HOMBRES DE ACERO” una “*tira cómica*” como el autor llama a esta historieta. Creada por el programa institucional del Ejército Colombiano y la cual podría considerarse dentro de la categoría de Ciencia Ficción *Militar*. Identificar como el *lenguaje discursivo* de la historieta puede ser transmisora de valores y/o ideologías y de la cual sería la finalidad de su mensaje para el espectador.

Se establece la cualidad representativa y significativa del contenido simbólico que puede portar la *imagen* como un elemento comunicación visual. Para acercarse a entender estos, se usa el modelo de análisis *pre-iconográfica, iconográfico e Iconológico* de *Erwin Panofsky*. Comprendidos en una metodología lineal de análisis donde una es necesaria de las otras, para ir descodificando el contenido o los *sintagmas* que componen la *imagen*. Entendiendo cada elemento aisladamente para luego reorganizarlos en conjuntos significativos.

En la primera parte el análisis *pre-iconográfica*, la cual presenta el contenido *temático natural* o primario. Que hace referencia a la simple representación de lo dado a algo. Su objetivo en particular es básicamente una descripción formal (esto bajo la semiótica del comic haría referencia a elementos compositivos como líneas, puntos, figuras geométricas, manchas, viñetas, globos, deltas, planos, etc.). El contenido secundario o *convencional* viene a ser la respuesta que elabora cada persona haciendo uso de

sus conocimientos y experiencias para ello. Este tipo de contenido conocido también como análisis *iconográfico* se expresa más claramente a través de la simple redacción de la historia leída (lo que se representa), esto conlleva una etapa más sólida de lo representado, personajes y escenarios ya con unas características más definidas, que los dota de identidad y son asociables perceptualmente por los lectores con su realidad, dotados de un valor de representación e iconicidad. Por último, el significado *intrínseco* o análisis *iconológico*. Es aquel que va más allá de la simple lectura de la historieta y por tanto investiga de manera más profunda los posibles mensajes ocultos que de alguna forma son el reflejo de los distintos modos de pensar, valores o ideales de determinadas épocas, clases y regiones. El análisis *Iconológico*, es el más fundamental para lograr evidenciar los mensajes implícitos presentes en la historieta. Requiere de un bagaje de conocimientos por parte del autor, sobre las características del contexto de la obra, como de las tendencias y doctrinas del autor. Es aquí donde se pone de manifiesto los puntos ideológicos y políticos como la realidad social del país, oculta bajo el manto de la *ficción*.

Es interesante de este trabajo ver como un método de análisis formulado por E. Panofsky pensado para obras pictóricas logra tener una finalidad semejante para una narración gráfica; de cómo esta al poseer un lenguaje visual, puede ser contenedora de valores y simbolismos que reflejan el espíritu de un contexto y su apología o crítica a este mismo por parte del autor.

El problema principal en este trabajo, radica en que no se hace ningún acercamiento con el contexto. Solo se hacen referentes a la historia del *comic*, en un marco internacional, pero nunca nacional. Lo cual considero necesario si se habla de valores y/o ideologías; que se pueden reconocer por medio de un análisis *iconológico*. A pesar de que el autor selecciona seis números del comic dentro de un intervalo de tiempo (1998 – 2000), no habla nunca de los sucesos sociales presentes en ese período en Colombia, por ende nunca hay un paralelismo comparativo entre lo representado en la ficción (Comic) con características reales del contexto (Colombia). Considero que el autor básicamente se limita a hacer descripciones algo superficiales, cayendo en

mitos y *lugares comunes*. Como el hecho de afirmar que la historieta es consumida mayormente por un público infantil, cuando es evidente que la historieta tiene más aceptación en públicos jóvenes y adultos que en niños. Tampoco se preocupa por reconocer *estereotipos importados*, donde la representación en el dibujo se ve claramente una influencia visual de la industria *Norteamericana* de superhéroes (*Marvel comics* y *DC comics*); al final el autor no logra concluir mucho al respecto, solo confirmar cosas que a primera vista se aprecian. Como el maniqueísmo entre fuerzas opositoras, entre el bien y el mal, el culto al cuerpo y algunos patriotismos devaluados muy comunes en producciones dentro del comic Norteamericano (*G.I. Joe*). Da la sensación que el autor no tiene mucha claridad de qué tipo de valores o ideales se quieren entrar a reconocer, sus conclusiones sobre lo que el guionista y el dibujante quisieron transmitir, se limita únicamente a lo superficial, afirmando cosas que se evidencia superficialmente. Pienso que se podría llevar más a fondo el análisis, si se centra en los compones *icónico sustantivo* del comic, justificando su relevancia en la trama desde sus valores simbólicos por medio de análisis *iconológico* de los mismos.

En el segundo trabajo analizado (**Francescutti, Pablo. 2004**), se tiene como finalidad entender las relaciones entre tiempo y sociedad, centrándose en un área temporal proyectual, el *Futuro*. A partir de esto, se hace una investigación de las pautas contemporáneas de configuración de la noción del *mañana*. Enfocándose específicamente en el impacto de la tecnología *nuclear* en la percepción del porvenir en diferentes películas. Su corpus cinematográfico está establecido en un período de 1950 a 1989 (*La Guerra fría*); el cine de ciencia ficción cumple un papel capitalizador en este trabajo, pues en este género se deslumbra el imaginario hipotético de la energía atómica y el holocausto nuclear, una ciencia ficción con un corte *Distópico* y *Apocalíptico*. Al final de la investigación, se incluye un *apéndice* con una sinopsis de los filmes analizados con el propósito de facilitarle el manejo de los datos básicos de las tramas.

Al entender su autor la diversidad amplia en el corpus, es obligado a identificar *sub-unidades temáticas* para servirse de ellas como puntos centrales desde los cuales elaborar los modelos analíticos y agrupa los filmes en cuatro bloques: El primero, el más grande, comprende a las obras alusivas explícitamente al *holocausto nuclear* y sus consecuencias; el segundo congrega las narraciones referidas a las entidades (personajes) *monstruosas* causadas por las radiaciones atómicas en seres vivos; en tercer lugar, reúne los filmes donde el tema nuclear se asocia a personajes *extraterrestres* y por último, el cuarto lugar están las que han sido delimitadas de modo negativo, en el convergen los filmes que no encajan en los bloques anteriores, porque en ellos la energía nuclear (*componente temático*) no se vincula a mutaciones, ni a alienígenas, ni al peligro de una guerra atómica. La inclusión de estos filmes se justifica por el interés de sus componentes, algunos de los cuales ofrecen ejemplos infrecuentes de usos inocuos de las potencias del átomo o de experimentos con *sustancias radioactivas* de efectos no encasillables en los demás grupos, detectado un punto común entre los relatos seleccionados. El cual recae sobre la acción de sus protagonistas, los cuales afrontan un reto suscitado por un experimento relacionado con la energía nuclear, sea como factor desencadenante de la crisis que origina a la trama, o como medio de su resolución.

Estos criterios de agrupación se conforman bajo las coincidencias observadas en la *estructura narrativa*, al menos en los tres primeros grupos. La promiscuidad temática plantea una dificultad que han sorteado al distribuir los filmes en uno u otro grupo guiándolos por el *componente temático* el cual es el determinante en la organización de los relatos. Luego de tener clara estas divisiones se pasa a la crítica cinematográfica por medio de la descripción de los rasgos esenciales de las escenas. Se propone un análisis de los filmes en formulaciones generales aplicables al conjunto del corpus.

Se articulan entre si los datos interpretativos producidos a partir de los cuatro modelos, resultando una amplia gama de elementos significativos (personajes, situaciones y desenlaces). No se reduce esta diversidad a un esquema general o monolítico, se respeta la pluralidad de sus temáticas posibles. Se aborda el material clasificado entendiendo como un campo de luchas y negociaciones entre fuerzas

opuestas, y problematizando cualquier unidad sin fisuras que se pretenda adjudicarle. Esto es tomado como referencia de la personalidad de los protagonistas. El análisis de estas características en los *agentes actancial*, permite dar una definición de los personajes emblemáticos (*estereotipos*): científicos, militares, mujeres, autoridades, corporaciones y objetos.

En la descripción de las películas de ciencia ficción se hace una desvinculación del eje central, lo *nuclear*. Con la finalidad de ver si expandiendo el marco de análisis, se reconocen otros rasgos aparentemente aislados que entren en correspondencias impensables, que permitan dar otra óptica a su significado. Se completa el cuadro analítico, con una apertura con películas externas a la ciencia ficción. El análisis intertextual apunta a precisar la especificidad de la filmografía respecto de series vecinas como el cine documental y la ficción “realista” relativas a los usos y efectos del átomo. Los cruzamientos intertextuales evidencian las condiciones de recortar mejor la esfera del cine de ciencia ficción, así como el determinar las constantes expresivas y narrativas en toda clase de realizaciones concernientes al átomo.

Este proyecto no comparte el mismo canal de divulgación que el mío, pero se asemejan en el enfoque por conectar los factores específicos (*componente temático*), asociables con el imaginario de un determinado tiempo (la Guerra fría) y estableciendo una noción que el género de ciencia ficción construye en un corpus de filmes realizados en ese determinado período. Conceptos como el *componente temático*, determina la naturaleza de un relato y permite llevar una agrupación y clasificación por semejanza entre narraciones aparentemente similares. Las *sub-unidades temáticas*, que sirven como puntos centrales desde los cuales elaborar los modelos analíticos y que se conforman bajo las coincidencias observadas en la *estructura narrativa* de los relatos, también el método de análisis por medio de los *agentes actancial*, entendidos como los personajes emblemáticos (*estereotipos*). Que acercan a la temática de la obra por medio de sus acciones determinadas por sus valores e ideales. Contenedores idealizados de una visión pre-establecida socialmente por la cultura popular.

En último trabajo examinado (**Reyes Calderón, Jaime Ricardo. 2001**), se busca dar una introducción a la comprensión y análisis literario de la ciencia ficción en aulas de clase. Su ejercicio de análisis va enfocado hacia la *estructura narrativa* de una novela, específicamente en este libro se trabaja la trilogía de “*La Fundación*” del célebre novelista y científico *Isaac Asimov* (1920-1992).

Su análisis se desarrolla en dos movimientos: uno *ascendente* que corresponde al análisis de la historia presentada en la obra, fijando en sus *acciones* o *nudos* esenciales del texto, que desarrollan la trama, considerando lo más externo de la obra. Y, uno *descendente*, donde se hace una descomposición narrativa del relato en micro-relatos (*subunidades*) que se consideran como mecanismos que producen significación. El análisis se adentra verticalmente en las estructuras del relato, que ya no son concreciones narrativas sino discursivas. Entendiendo este término como la concatenación de principios abstractos de un sentido ético/epistemológicos; recayendo en los agentes portadores de valores e ideales, los personajes. Lo que sucede tiene personalidad, puesto que existe unidad de intencionalidad y comportamiento en las entidades humanas de la obra, o sus equivalentes significativos a los que podemos llamar personajes.

El personaje tiene según la teoría manejada aquí, dos dimensiones; dos sentidos de ser, uno entendido desde lo individual (*Actores*) y otros desde lo colectivo (*Actantes*). Los *Actores* son aquellos personajes individuales o con gran identidad de grupo que permite observarlos como unidad de comportamientos y realizaciones. Es un elemento del argumento, que trasciende en la obra, por su significación compartida. Hace resaltar y generar una identidad en comparación en su valor de significación del *hacer* con otros personajes. Es más que un elemento de relleno en el argumento, sus acciones tienen valor de causa en la trama. Los *Actantes* son el colectivo significativo de varios personajes o situaciones; el actante no es una realidad particular concreta, es una cualificación abstracta de una actividad genérica. Se puede definir como un conjunto de varios actores con una línea de conducta, con unos mismos valores u opciones existenciales. Se agrupan significativamente y en ese grupo se reconoce una serie de mecanismos de significación, los actantes se derivan del “*hacer*” de los personajes, no de su “*ser*” psicológico individual.

Para dar claridad sobre los valores significativos del texto, se desarrolla una *Matriz actancial*. La cual es un cuadro sintetizador de las relaciones abstractas que producen la significación en la obra, inferida desde los actores a los actantes. La elaboración de esta *Matriz actancial* supone un estudio del elenco de personajes y las recurrencias que los interconectan. Estas clasificaciones no pueden ser simples o muy generales, tienen que respetarse la lógica y leyes del mundo ficción de la obra. No se debe simplificar la creación artística bajo *estereotipos* o superficialidades producto de una falta de cuidado a la hora de leer la historia.

El autor establece los siguientes elementos como pilares para esquematizar la significación en todo relato. Son universales y establecen puntos comunes para todo relato, son: *Destinador*, *Objeto*, *Destinatario*, *Sujeto*, *Ayudante* y *Oponente*, comprender la interacción entre estas unidades ayuda a desentrañar la bases conceptuales del relato.

- *Destinador*: se considera al elemento que obtura la presencia del objeto esencial de lo narrado, es la significación desencadenante, lo causal, la raíz profunda y primaria de toda obra; en ocasiones tiene una tonalidad absoluta positiva, o absoluta negativa, pero siempre es el motor de problematización de la obra.
- *Objeto*: aquello que es perseguido o deseado por el conjunto total de los participantes en el relato, es el valor que resuelve eso conflictivo; el objeto ejerce fascinación en todos los actores, es el para qué inspirador de la narración.
- *Destinatario*: el quién adstrato e inapelable humano que se va a beneficiar por el objeto, es una clase particular de lo humano, es una región del ser personal; es para quien que se percibe en la conclusión del ejercicio de todos los personajes.
- *Sujeto*: es el agente consecutor de todos los elementos necesarios para establecer el sentido, aparece como un correlato del destinador, pero en un nivel menor de abstracción, o lo que es igual, un punto mayor de concreción; es un quien ejecutivo.
- *Ayudante*: la definición o presencia abstracta que acompaña positivamente al sujeto, es el significado subalterno que colabora con las labores de la construcción del sujeto.

- *Oponente*: la definición o presencia abstracta que antepone, detiene, o niega todas las iniciativas del sujeto; es la fuerza significativa adversa, el antagonismo genérico, lo profundamente negativo y destructor.

Es interesante en este trabajo ver cómo se puede ir por medio de mecanismos analíticos descomponiendo la estructura narrativa del relato en micro-relatos (*subunidades*) para identificar los elementos internos en el argumento que producen significación creadas por *Asimov* en sus novelas de “*la Fundación*”, y de cómo la *Matriz actancial*, logra sintetizar las relaciones abstractas que producen la significación en la obra desde los personajes (*actores*) como agentes actantes que son contenedores de valores e ideales, ofrece también un acercamiento conceptual a los elementos significativos de la ciencia ficción como género literario. Contempla sus características como relato, sus divisiones y cualidades que la diferencia o la acercan a otros géneros como la fantasía o el *técnico-industrial* y la relación con el *Novum*. Elemento argumental, sumamente relevante para el género y la exposición de los elementos universales del relato (*Destinador, Objeto, Destinatario, Sujeto, Ayudante y Oponente*).

Marco teórico:

Este proyecto contempla tres pilares base en su desarrollo teórico; el primero, la **Métal Hurlant** (1974 – 1987) que fue una de las primeras revistas de historietas enfocadas por su contenido complejo y controversial, a un público adulto emergente de mediado de la década de setenta en Europa y más específicamente Francia.

Analizo de ella no solo su contenido, también su contexto y realidad como medio comunicación, el surgimiento de la figura del *Autor* y su valor como artista y los diferentes elementos que le dan identidad como un medio de narración gráfica frente a otros medios cercanos como el *cine* y la *literatura*.

Miro a la **Historieta** como segundo pilar, correspondiente a un lenguaje narrativo y específicamente visual, con diferentes niveles de representación según su estilo gráfico, donde las palabras y las imágenes se entrelazan en un lenguaje mixto (icónico/verbal). Sus elementos *icónico sustantivos* (lo que se representa) dan un soporte a los *tópicos*, *estereotipos* y *topos*, establecidos por los autores, cumplen unas funciones simbólicas como contenedoras de valores e ideales, los cuales dan forma a la noción de **Ciencia ficción** gestada en la revista.

En el tercer pilar está la **Ciencia ficción** la cual se estudia como un género literario, identificando sus rasgos y componentes principales, que dan forma a sus variadas dimensiones y subdivisiones. Se analiza su relación semántica, establecida entre los lectores y su contenido como demás códigos que los autores utilizan para crear en el espectador distintos efectos propios del género como el extrañamiento y la maravilla. Entendiendo a la **Ciencia ficción** como una expresión literaria, se analizan los parámetros narrativos que dan forma a los argumentos dentro de cualquier narración. Se mira la figura del relato y su universalidad como los elementos que componen y estructuran su temática y como es desarrollada desde la ficción y soportada por diferentes elementos discursivos que enriquecen su contenido.

La ciencia – ficción es “literatura de consumo” y, por tanto, no es juzgada (a no ser por artificio esnobista) según los criterios aplicables a la literatura de experimento y de investigación. Basada en un mecanismo de la acción apto para provocar cierto efecto inmediato, la narrativa de ciencia-ficción tiene su fundamento en el empleo de algunas mitologemas. La universalidad de estas “situaciones” y de estos problemas es la condición primera del funcionamiento de una trama. Un ejemplo: cualquier narrador aceptará como convención narrativa y, por tanto, como criterio de verosimilitud, la primera ley de la robótica (por la que un autómatas está condicionado a no hacer nunca daño a un ser humano). Esto significa que en la ciencia ficción se ha realizado un fenómeno que la cultura moderna no había vuelto a encontrar desde el medioevo y su derivación en el renacimiento: la existencia de un repertorio de figuras institucionalizado, para el que toda situación típica, signo compendio, carácter o figura, asume inmediatamente a los ojos del lector una referencia alegórica y moral (y cualquier historia adquiere de inmediato el valor de un mensaje que va más allá de la secuencia aparente de los hechos) (Eco, Umberto pág. 351 - 352, 2003).

Métal Hurlant y sus características como revista de Ciencia ficción:

La *Métal Hurlant* fue una revista trimestral, editada entre 1974 y 1987; dedicada principalmente a la ciencia ficción con historias de *Autor* a margen de la industria, fue una bocanada al *conservadurismo* de la historieta francesa de esa época, se fundó como una revista sin normas y complejos, totalmente trasgresora, con libertad total para los autores, esto posible gracias al trabajo en colectivo de **“Les Humanoïdes Associés”** (Humanoides Asociados) un grupo de autores provenientes de revistas de contenido infantil como la *Pilote*; Jean Giraud (Moebius) uno de sus fundadores y autor popular de la historieta franco/belga (bande dessinée) refiriéndose a las características de la revista dice:

“encontramos todo el abanico de opiniones humanas, todos los discursos sociales; la apertura es el único presupuesto”. (Moebius, 1978).

Se caracterizó por ser pionera en varios aspectos en contenido dentro la tradiciones de historieta, por ser una de las revistas pioneras en promover el desarrollo del *comic de Autor* donde distintos artistas como guionistas que publicaron en ella, tuvieron la libertad de explorar y representar a placer sus ideas y manifestaciones plásticas como también su mirada particular de la sociedad, de un modo crítico y reflexivo como nunca antes se había tomado a nivel del medio narrativo dentro de un *magazine* de índole comercial sin riesgos de ser *censurados*; allí de algún modo, se consagra el paso inicial a la madurez de la historieta, en la *Métal Hurlant* se abandonó drásticamente el tópico de la historieta como un entretenimiento exclusivo para un público infantil, ahora los adolescentes y adultos eran el nuevo público emergente, un fuerte y explícito contenido, tanto en violencia, sexualidad y sobre todo crítica social por medio de géneros como la *fantasía*, *noir*, la *sátira* y como insignia de la revista, la ciencia ficción.

L'ECHO DES SAVANES Y MÉTAL HURLANT fueron dos publicaciones fundamentales en el descubrimiento del lector adulto. La clave de la primera fue la audacia, la de Métal Hurlant, la ciencia ficción. (Pablo De Santis, pág.52, 1998)

La revista originalmente fue editada mensualmente con un total de 68 páginas, 18 de las cuales eran en color y en su interior trae aparte de las historietas, artículos variados sobre temas del momento. Algunos de los artistas y guionistas que publicaron en ella fueron Alejandro Jodorowsky, Enki Bilal, Caza, Serge Clerc, Alain Voss, Berni Wrightson, Milo Manara, Frank Margerin, Jean Giraud (Moebius), Philippe Druillet y François Schuiten entre otros. La revista pasó a ser una referencia mundial del noveno arte; La *Métal Hurlant* fue reproducida en otros países con fuerte impacto mediático, como lo es la popular *Heavy Metal* en los Estados Unidos e Inglaterra; muchas de sus obras icónicas fueron publicadas dentro de otras revistas como traducidas a otros idiomas, para España por medio de la revista *Totem* y la cual no parecería bajo su título original hasta 1981, editada por Editorial Nueva Frontera en sus tres primeros números; del resto, hasta el 47, se ocupó Eurocomic; en el caso de este proyecto fue esta edición la que trabajé y aunque en su contenido no se logra llegar a la magnitud de la versión original (145 en Francia), sí muchas de sus obras icónicas fueron públicas.

Orígenes y contexto:

La *Métal Hurlant* (1974 - 1987) nace de la revuelta y contestación por parte de un grupo de autores de la revista francesa *Pilote* frente al conservadurismo de su director *René Goscinny*. Fue creada en diciembre de 1975 por **Jean Giraud (Moebius)**, **Jean-Pierre Dionnet** y **Philippe Druillet**, poco después de que éstos se constituyeron como grupo con el nombre colectivo de “**Les Humanoïdes Associés**” (Humanoides Asociados) sello que actualmente siguen publicando sus historias de ciencia ficción en formato *Album* como otras tantas nacidas en el seno de la *Métal Hurlant*. Las décadas del *se-
tenta* y *ochenta* fueron las de mayor relevancia para la formación, maduración y expansión de la *ciencia ficción* a nivel global dentro de la industria de la historieta.

Durante los años sesenta los franceses no solo evocarían esa inversión del género que ahora se dirige a los adultos, sino que producirían un valedero revival teórico, reflexiones inteligentes y eruditas sobre la historieta (Masotta, Oscar. Pág.134, 1970).

Se comienza a gestar en aquellos tiempos de efervescencia e inconformismo social como un espacio de libertad para las ideas y la exploración estética, al punto de lograr influenciar algún tiempo después en otros medios, especialmente en el caso del *cine* desde la conceptualización y la recreación de atmósferas fantásticas y de *ciencia ficción*. Películas como *Alien* (1979), *Heavy Metal* (1981), *Blade Runner* (1982), *Tron* (1982), *Les maîtres du temps* (1982), *Dune* (1984) *The Abyss* (1989), y *The Fifth Element* (1997) son recreadas y ambientadas en universos de ciencia ficción con escenarios, mobiliarios, vestuarios y demás elementos del entorno, bajo el trabajo y la dirección artística de autores ligados con la historieta y la ilustración como *Jean Giraud (Moebius)*, *H.R. Giger* y *Jean-Claude Mézières*; también participaron en algunas de estas, guionistas como *Dan O'Bannon* y *Alejandro Jodorowsky* que han incursionado en trabajos para historietas a gran o pequeña escala (ambos publicaron en la *Métal Hurlant*). Otras cintas como *Blueberry: L'expérience secrète* (2004) y *Immortel, ad vitam*

(2004) tienen una especial conexión con la *Bande dessinée*, pues son una adaptación de historias surgidas en este mercado y sus personajes ya estaban consolidados con antelación en esta tradición particularmente atractiva para la ciencia ficción y la fantasía, por su fuerte expresividad artística y planteamientos controvertidos; el trabajo artístico de *Jean Giraud (Moebius)* fue el de mayor relevancia para la incursión de la historieta franco/belga como fuente de inspiración para el cine, siendo la *Métal Hurlant* su principal ventana publicitaria al mundo, directores como *James Cameron* y de *Ridley Scott* mostraron especial interés por su trabajo.

Pocos artistas contemporáneos han sido tan talentosos prolíficos y a la vez tan desconocidos como Jean Giroud (Moebius). Con los pocos elementos que se necesitan para trazar ideas sobre el papel y allí crear historias, este dibujante francés ha creado un universo visual único que comprende el diseño de objetos, arquitectura, moda y paisaje entre otras cosas de enorme influencia. Si Moebius fuese arquitecto sus obras merecerían la misma atención que damos a Gaudí. Si fuese diseñador de moda, estaría al mismo nivel de John Galliano o Steve Mc Queen. Pero Moebius ha escogido concentrarse en sus novelas gráficas y a colaborar continua y casi anónimamente en el diseño de algunas de las mejores películas de Hollywood. Sus dibujos del storyboard para Dune de Frank Herbert, fueron tomadas por George Lucas para elaborar los extraterrestres de la trilogía de Star Wars. Los trajes de Alien de Ridley Scott son obra suya, como lo son los seres y objetos de la película Tron de Steven Lisberger. En 1986 trabajó en Willow dirigida por Ron Howard y en 1988 en el diseño de los seres marinos de The Abyss de James Cameron (Rueda, Santiago pág. 45, 2006).

La *Bande dessinée* logra independizarse tanto conceptual como comercialmente de las casas editoriales y tabloides dominantes en la tradición *Franco/Belga*, dueñas hasta entonces de toda publicación de historietas y por ende de su contenido y mensaje como medio masivo de entretenimiento. Estas casas editoriales censuraban y delimitaban la manifestaciones tanto ideológicas como artísticas del “*Autor*”, siendo pues “ Les

Humanoïdes Associés” (Humanoides Asociados) los primeros en publicar dentro de un plano comercial, historietas para público adulto con un discurso más complejo, crítico y reflexivo sobre la sociedad en la que habitaban en ese momento, la Francia sacudida por el Mayo del 68, un momento histórico de acelerados cambios sociales, políticos y sobre todo culturales, como el surgimiento de la sociedad de consumo fuertemente influida por los medios masivos de comunicación que globalizaron la cultura de masas. Fue el momento cuando los jóvenes se convierten en una categoría socio-cultural logrando su reconocimiento como un actor social que establece procesos de adscripción y diferenciación entre sus opciones y las de los adultos. Este nuevo público emergente en la década del setenta, buscaba establecer sus propios códigos, dar forma a sus ideales y valores establecidos por una nueva óptica del mundo se establecen como un nuevo nicho de mercado, a los ojos de las editoriales y revistas. Los setenta también fueron los tiempos de la revolución sexual y el culto al cuerpo, aspectos que hicieron eclosión en el *pop* de los ochenta, así pues un estilo más provocativo como erótico vio la luz, sobresaliendo artistas italianos como *Guido Crepax*, *Eleuteri Serpieri*, *Tanino Liberatore* y *Milo Manara* (estos dos últimos, publicaron en la *Métal Hurlant*).

Métal Hurlant, que surgió en 1975, publica por Les Humanoides Associés (Jean Giraud, Philippe Druillet, Jean Pierre Dionnet y Bernard Farkas) comenzó como una publicación modesta y trimestral y poco a poco aumento sus tiradas, su número de páginas y su frecuencia. La publicación de autores como Moebius, Bilal o Druillet le aseguró un lugar de privilegio en la historieta contemporánea y tuvo una vasta influencia en las revistas europeas de finales de los '70 y principios de los '80. Con *Métal Hurlant* nació una nueva sensibilidad hacia el género; no solo concentrando a un grupo de creadores excepcionales, sino que también descubrió la correspondencia entre esos autores y un público que esperaba la expansión de los límites del género. *Métal Hurlant* fue el marco que necesitaba la obra de creadores que hasta entonces estaban dispersos: al reunirlos, construyó una poderosa identidad y sirvió para que se viera a la renovación de la historieta como un fenómeno nítido y total. (Pablo De Santis, pág.53, 1998).

Historieta de Autor y la madurez de un medio:

Llegando el momento en el que la historieta ya no era ese medio de entretenimiento exclusivo para niños y gente de clase popular con baja formación académica, el autor, ahora considerado un *artista* se veía en la obligación de establecer una interpretación seria del medio, llevando a la historieta y sus iconografía a nuevos campos, la exploración estética y narrativa estaba a la orden del día.

En los años '70 en Francia, y sobre todo a partir de la aparición de la revista Charlie Mensual (1969), L'Echo des savanes (1972) y Métal Hurlant (1975) comenzó hablarse de 'comic de autor', para oponerlo a la historieta tradicional. Este concepto provenía directamente del 'cine de autor', expresión que había coincidido con la nouvelle vague francesa. En cierto sentido, el 'autor' nació con el público adulto. La figura del autor de comic ya existía, desde luego pero con otros rasgos, y tenía en la consagración popular su único logro. Se lo consideraba un artesano eficaz, no un artista. Si el dibujante parecía retratado en alguna publicación especializada, hablaba de la materialidad de su trabajo, explicaba sus técnicas. Si por casualidad era fotografiado posaba frente a su tablero, el único lugar posible. En los setenta, el autor se alejó del tablero, y empezaron a importar sus opiniones: se había convertido en un personaje, en un secreto a descubrir. Ya no se lo veía como el depositario de un saber específico –la técnica- o de un talento en particular, sino como el hombre capaz de explorar en su interior y regresar con imágenes. Jean Giraud (Moebius) fue el emblema del nuevo autor. (Pablo De Santis, pág.18, 1998)

La *Métal Hurlant* le apostó a este nuevo público, y dio en su seno la consagración a venideros autores de renombre, también estableció un propio estilo, fuerte y agresivo, donde cualquier cosa podía acontecer, donde se daba de manifiesto las pasiones y vicios de la condición humana, explorados desde el dibujo, el color y el texto, jugando con los códigos propios del lenguaje icónico/verbal de la historieta, en algunos casos la exploración daba como resultado historias cargadas de riqueza visual pero carentes de un sentido argumental, claro que esto no fue impedimento para la consolidación de la revista, pues era un referente estético y de estilos variopintos de los mejores autores de Europa para la fecha.

Los jóvenes, sin embargo, no se estrellaron ingenuamente contra la realidad del mercado, sino que supieron descubrir –y crear- un nuevo público, que buscaba en la historieta argumentos distintos y una gráfica innovadora. Así nacieron las revistas L'Echo des savanes y Métal Hurlant. Los de la generación de Pilote se sintieron abandonados, anticuados: la sólida construcción de las historietas, la prolija documentación que registraban las aventuras de Charlier o de Goscinny y el dibujo al servicio del guion quedaba desplazado por una búsqueda estética que en muchos casos prescindía de un relato firme y de claridad narrativa. (Pablo De Santis, pág.52, 1998).

El contenido de la revista no solo se caracterizó por la construcción de tramas complejas, también se vio el rompimiento de los paradigmas sociales sobre lo que es lo bueno y lo malo; esto a su vez distorsionó los valores intrínsecos de ese héroe ideal, llevando esto al uso frecuente de la figura protagónica del *antihéroe*. Con ello, mundos caóticos cargados de una atmósfera agresiva y opulenta de violencia, sexo y todo tipo de desenfreno, la híper-industrialización y dominio de las masas por medio de la manipulación mediática fueron conceptos con los que la ciencia ficción retoma de nuevo la especulación y el asombro, géneros como el *cyberpunk* y las *distopías* ganaron especial fuerza en la revista y en general en la ciencia ficción del momento.

*“...Con el auge del llamado cómic de autor se pone de manifiesto la voluntad de los autores por construir una interpretación adulta del medio y de los mensajes que vehicula, que unida a un anhelo de experimentación formal (esto es, de la forma del texto así como de la imagen) desvele la naturaleza artística del medio, y rompa con décadas de conservadurismo impuesto por las directrices editoriales. El carácter especulativo del cómic de ciencia ficción se revela como un canal privilegiado para ese afán de expresión individual, y testimonio de ello son obras como **Los naufragos del tiempo** (1964 -1989) de Paul Gillon, **Lone Sloane** (1970) de Philippe Druillet o **Arzach** (1975) de Moebius. De ahora en adelante, el relato ya no es unívocamente positivo, apolítico o acrítico, y tampoco lo será el espacio*

urbano que describe. Por lo tanto, conceptos tradicionalmente representativos tales como la hiper- tecnificación, el colosalismo arquitectónico o las mega-urbes podrán encerrar, de manera más o menos explícita, connotaciones distópicas que actualizan su sentido al mismo ritmo en que evoluciona el mundo y con él su ficción y su imaginario. La capacidad sincrética del cómic lo convierte en un palimpsesto capaz de incorporar a esa iconografía canónica del futuro (instituida en el imaginario colectivo) referentes del presente, construir un sentido y definir una posición a través del relato, y al mismo tiempo estimular la fascinación por el mundo que nos aguarda” (Jordi Górriz León, 2007).

La ciencia ficción en Francia:

La ciencia ficción ha encontrado en la producción francesa algunos de sus mejores exponentes, los cuales, desde un género todavía poco desarrollado y difusamente definido (siglo XIX), fue tomando base en la cultura francesa gracias a escritores como Julio Verne (1828 - 1905), considerado uno de los padres de la ciencia ficción junto al inglés H. G. Wells (1866 - 1946). Anteriormente a estos, se puede reconocer un acercamiento por medio de la literatura a una *Proto-ciencia ficción* de la mano de autores como *Cyrano de Bergerac* (1619 - 1655) y *Voltaire* (1674 -1778); es la literatura el medio predilecto de los franceses para explorar la ciencia ficción, y esto no solo en novelas también en revistas y dominicales. Por herencia de lenguaje escrito, la historieta fue bien aceptada como el *nuevo medio* de soporte para el género; el cine y la televisión no fueron nunca los medios predilectos por los franceses para acercarse a la ciencia ficción, salvo de las producciones fórneas que se importaban.

(...) la ciencia ficción norteamericana y británica se seguía publicando traducida al francés, así como novelas de autores franceses con seudónimos ingleses. Pero en los setenta aparecería la revista “Ailleurs & Demain” (En otro lugar y Mañana) inspirados por los experimentos literarios de la ‘Nouveau Roman’ cuya reacción sería “Ici & Maintenant” (Aquí y Ahora), de una generación joven heredera del Mayo del 68 con una literatura más social y política. Esta ciencia ficción era en esencia diferente a la llegada del extranjero, pero fue considerada de baja calidad literaria por muchos de los críticos de la época (Miguel Esquirol Ríos 2009).

En Francia la ciencia ficción no llegó a la televisión o al cine como es común en los Estados Unidos y el Reino Unido, la ciencia ficción expuesta en la *Bande dessinée*, se consolidó como el medio de mayor producción de ciencia ficción en ese país, son historietas que la mayoría no son publicadas para un público infantil, y esto, por su contenido como por su precio. Además, estas historietas no están teñidas del infantilismo que durante buena parte de los comienzos y la edad de oro de la historieta (1930 -1940) marcó al género, especialmente en la producción Norteamérica que popularizó la *Space Opera* con personajes como *Flash Gordon* y *Buck Rogers* iconos de la historieta clásica y la ciencia ficción primaria.

En general se puede decir que la Ciencia Ficción en Francia no estuvo teñida del infantilismo que durante muchos años marcó al género al otro lado del atlántico. Estuvo inspirada por los movimientos culturales franceses como el surrealismo, el 'Nouveau Roman' y otros experimentos literarios. Durante muchos años y hasta bastante reciente el espacio exterior no fue un tema que interesaría a los autores franceses y las Spaces Operas permanecieron como género meramente anglosajón. Por otro lado el tema del arte y su exploración en el futuro fue fundamental en muchas de las obras francesas (Miguel Esquirol Ríos 2009).

El *espacio exterior* no fue el tema que mayor interés y curiosidad despertó en los autores franceses. Temas como el *humanismo* y su exploración hacia el futuro fue fundamental en las obras francesas; la reconstrucción del cuerpo humano, la búsqueda de la inmortalidad, tema cercano al *Transhumanismo*, fué abarcado desde una perspectiva más artística que práctica. La ciencia ficción francesa aparentemente no estaba interesada en la *ciencia* como tal, o en la ciencia ficción de carácter científica y rigurosa, pocos autores franceses son científicos, su exploraciones del futuro radican especialmente en un campo filosófico con matices existencialistas, donde la conceptualización, el espíritu artístico y el enfoque humanista son superiores a la proyección tecnológica; la década del ochenta marcaría la cúspide dorada de la ciencia ficción francesas en la historieta, gracias a numerosas revistas, editoriales y nuevos autores que remplazaron a los viejos.

Revistas, ciencia ficción e historietas:

Las revistas fueron el soporte principal para la conformación de la ciencia ficción tal y como la conocemos ahora. El término “*ciencia ficción*” apareció en una de ellas, en la legendaria *Amazing Stories* fundada por *Hugo Gernsback* en 1926 y también por estas fechas *Astounding Stories*. Los primeros magazines, de larga trayectoria, en dedicarse de forma exclusiva a la ficción de corte científico”. Tuvieron ambas una larga trayectoria; otras revistas populares fueron *Science Wonder Stories* y *Air Wonder Stories* fundadas por el propio *Hugo Gernsback* en 1929, al perder los derechos sobre sus primeras revistas. En este tipo de formato se popularizaron variadas obras representativas del género y aunque, en un comienzo todo lo publicado en ellas, fueron consideradas como historias de entretenimiento, llamadas despectivamente ‘*Pulp*’, haciendo referencia a la calidad del material en el que eran impresas, un formato de encuadernación en rústica, barato y de consumo popular. Estas revistas se especializaban en narraciones de ficción como también en historietas de diferentes géneros. Algunos personajes de ficción actualmente conocidos en la cultura popular que nacieron en estas revistas son *Tarzán* (1912), *Buck Rogers* (1928), *Flash Gordon* (1934) y famosos superhéroes como *Superman* (1932), *Batman* (1939) y *el Capitán América* (1941).

El período que transcurrió entre los años 30 y 50 fue considerado como la *Era Dorada* de la ciencia ficción, el mercado (Norteamérica, con algunas exportaciones a países Europeos) estaba saturado de revistas, entre las sobresalientes se encontraban *Wonder Stories* (1930, heredera de *Air Wonder Stories*), *Marvel Science Stories* (1938), *Planet Stories* (1939), *Fantastic Adventures* (1939), *Startling Stories* (1939) y la más popular de ese período, la ya nombrada *Astounding Stories*, siendo cuna para algunos de los próximos grandes autores del género.

Con el pasar de la segunda guerra mundial, llegó el boom de la *Post-guerra*, surgieron nuevos autores con relatos mucho más complejos y tramas rigurosas. La ciencia ficción fue ganando un estatus dentro de las artes literarias. Una revista como la *Galaxy* (1950) recibió críticas literarias positivas gracias a la aceptación del público que empezaba a reconocer en la ciencia ficción una literatura existente fuera de los círculos del *pulp*. Autores que publicaron en ella fueron *Clifford D. Simak*, *Theodore Sturgeon*, *Fritz Leiber* y *Isaac Asimov*, icono y leyenda de la ciencia ficción en la época llamada *Edad de Plata* (1950 - 1965).

Entre los decenios del 70 y el 80 se crearon revistas muy interesantes, como *Omni* o *Interzone* y *Analog* (heredera de *Astounding Stories*), pero las revistas de ciencia ficción dentro de la literatura comienzan a entrar en un retroceso, tal vez gracias al surgimiento y popularidad de la *televisión* que ya al igual que el *cine* estaba dando un mayor espacio a la producción de obras de ciencia ficción. Es en este período que la historieta como medio narrativo, hereda el carácter y contenido de aquellas revistas. Posterior al cierre de estos magazines, se inicia la publicación de revistas con un contenido gráfico (historietas), como eran *Métal Hurlant* (1975) en Francia, *Heavy Metal* (1977) en Norteamericana, *2000 AD* (1977) en Inglaterra, “1984” (1978), *El Vibora* (1979), *Cimoc* (1979) y *Totem* (1977) en España y la popular *Fierro* (1984) en la Argentina.

En Diciembre del año 1975, *Les Humanoïdes Associés* comienzan a distribuir *Métal Hurlant*, que se enfocó en la exploración de sus obras tanto en lo plástico como en sus argumentos y esto por medio de los nuevos autores y sus técnicas. En su contenido abundaban las historias fantásticas y de ciencia ficción, así como artículos varios sobre libros y películas de ciencia ficción. La *Métal Hurlant* demostró que funcionaba como medio creador y divulgador de historias de ficción al nivel que otros medios no (para la época por lo menos), y esto debido a las particularidades discursivas del *no-veno arte*. Una de las razones que logró hacer de la narración gráfica un medio pertinente y enriquecedor en la ciencia ficción radica en las características intrínsecas que posee la historieta, que la identifican y particularizan de otros medios narrativos semejantes como la literatura o el cine.

En el séptimo arte, la ciencia ficción tuvo desde sus inicios un lugar para la exploración cinematográfica, pero a pesar de los esfuerzos y grandes avances técnicos en efectos llevados a cabo en filmes como *Le Voyage dans la Lune* (1902) de *Georges Méliès* o la popular e icónica *Metrópolis* (1927) de *Fritz Lang*, el cine tardó mayor tiempo en desarrollar en sus obras temáticas *no realistas* debido a sus limitaciones a la hora de concretar la imaginación del espectador; universos fantásticos y de ciencia ficción ya eran explorados con libertad desde las primeras décadas del cómic moderno a través de las tiras de los periódicos y dominicales.

La plasticidad de la historieta es su característica más primordial, el papel y la tinta soportan cualquier idea que el autor pueda concebir (el límite está en la imaginación). Reforzado esto con lo verbal, rasgo que comparte con obras escritas pero que a diferencia de la literatura, el comic logra una mayor riqueza de información de los elementos discursivos de la obra como también crear sensaciones plásticas en el lector/espectador. La historieta es un formato visual, donde toda la información que percibe el lector le llega a través de un único sentido: la vista, sin embargo, tiene la pretensión de representar el mundo real, simular los cinco sentidos, así como otras percepciones como son el correcto paso del tiempo e incluso los sentimientos, lo cual consigue mediante diversas técnicas que han de integrarse con naturalidad en el discurso de esos elementos semióticos del lenguaje de comic.

La historieta y sus características como medio discursivo:

La historieta se puede entender como un *producto cultural* masificado, que busca por medio de la distracción y el entretenimiento evidenciar en su contenido narrativo una serie de valores, ideas y conceptos de un respectivo contexto, cercana a medios como el cine, la ilustración y sobre todo la literatura. Se caracteriza por un particular lenguaje mixto (icónico/verbal), donde la representación de la realidad es dada a través de un código *analógico* de lo *representado* (el objeto a designar) con relación a lo que se *representa* (dibujo, texto, pintura, etc).

“Producto cultural, ordenado desde arriba, y funciona según toda la mecánica de persuasión oculta, presuponiendo en el receptor una postura de evasión que estimula de inmediato las veleidades paternalistas de los organizadores [...] Así, los comics, en su mayoría reflejan la implicada pedagógica de un sistema y funcionan como refuerzo de los mitos y valores vigentes”(Eco, Umberto 1973).

En la historia del *comic* encontraremos el hecho de que está profundamente ligada al avance de los *medios comunicativos masivos* (MCM) y en el caso de la historieta, son los medios impresos como la Prensa, y sus derivados; la historieta lleva una estrecha relación con el surgimiento y apogeo de los grandes periódicos, con los avances tecnológicos de las tecnologías de impresión y con los cambios de las formas gráficas; dentro del contexto Norteamericano podríamos ver la relación primaria que esta tuvo con la *Prensa Amarilla* de comienzos del siglo XX.

“El origen de la Historieta en los estados unidos se confunden con la historia de los grandes cotidianos de información, y con la lucha, que a finales del siglo, libraban Hearst y Pulitzer, los dos magnates de la prensa Norteamericana”
(Masotta, Oscar, Pág. 21, 1984).

En estos primarios niveles de conformación de la historieta podemos ver los aportes en la construcción narrativa por parte de autores como: *Richard Outcault* (1863 - 1928), *Jimmy Swinnerton* (1875 - 1974), *Frederick Oppen* (1857 - 1937), *Rudolph Dirks* (1877 - 1968), *George McManus* (1884 - 1954), *Milt Gross* (1895 - 1953) y *George Herriman* (1880 - 1944) de procedencia comercial. Otros autores que también hicieron parte de este proceso de consolidación de un índole más artístico y de exploración como: *Herbert E. Crowley* (1873 – 1939), *Lyonel Feininger* (1871 - 1956), *Gustave Verbeek* (1867 - 1937) y *Winsor McCay* (1867 - 1934) ellos establecieron las primeras bases narrativas de la historieta que de cierto modo fueron influenciadas por la cinematografía, la literatura, la pintura, la ilustración y la publicidad.

El cine y la publicidad comienzan a deslegitimar al lenguaje escrito como el principal medio narrativo. El uso de la imagen como un lenguaje de mayor inmediatez estaba ganando fuerza a comienzos del siglo XX, respaldada por los avances tecnológicos de la época, la narrativa del cine comenzó a influenciar en la de la historieta, y esto se ve reflejado en el modo más libre de finalizar una escena y pasar a otra, esto, fue dando por parte de los dibujantes, el salto secuencial entre los sintagmas del comic, la viñeta, de un modo más libre, inmediato y dinámico, su lenguaje se estaba volviendo más práctico y directo.

(...). La configuración resultante que llena un hueco entre libro y película, se le llama comic. ” (Eisner, Will. Pág. 05, 1998).

La publicidad influenció a la historieta con sus distintas formas gráficas de representación y el uso y divulgación de la información bajo un modelo de representación más rápido, la historieta se fue convirtiendo en una especie de “*literatura visual*” que lograba facilitar la comprensión de complejos conceptos al representarlos gráficamente y también ganó un valor como trasmisor de ideologías, muy propias de la cultura Norteamericana.

(...). Es como si, y a nivel bastante consiente, gran parte de los dibujantes norteamericanos hubieran decidido convertir la historieta en el más extenso y poderosos intento de promoción publicitaria – para ambos consumos, internos y externo—de los Estados Unidos. Se explican entonces algunos casos extremos, como el de Little Orphan Annie, la tira creada en 1924 por Harold Gray. (Masotta, Oscar, Pág. 36, 1984).

El proceso narrativo de la historieta es una extensión del texto. Cuando se está leyendo un libro supone un proceso psicológico donde se manifiestan imágenes mentales que representan lo que nuestra mente está interpretando del texto. La historieta acelera ese proceso, pues ya trae explícita la representación visual de lo textual y cuando se emplea este lenguaje como un vehículo de ideas e información, se separa por sí mismo de la mera distracción visual, la historieta se convierte en un medio narrativo; En su estructura todo se encuentra ligado al relato, cada uno de sus códigos van en relación a la construcción de un mensaje específico, en tal mensaje todo alcanza un significado determinado.

“La historieta es “prosa” en el sentido de Sartre: cualquiera que fuera la relación entre texto escrito e imagen dibujada, en la historieta las palabras escritas siempre terminan por reducir la ambigüedad de las imágenes. Y al revés, en la historieta la imagen nunca deja de “ilustrar”, siempre en algún sentido a la palabra escrita, o para el caso de las historietas “silenciosas”, de ilustrar casualmente la ausencia del texto escrito. Dicho de otra manera: la historieta nos cuenta siempre una historia concreta, una significación terminada. Aparentemente cercana a la pintura, entonces, es su parienta lejana; verdaderamente cercana en cambio a la literatura (sobre todo a la literatura popular y de grandes masas) la historieta es literatura dibujada, o para decirlo con la expresión del crítico francés Gassiot-Talabot, “figuración narrativa” (Masotta, Oscar, Pág. 10, 1984).

La historieta y sus códigos discursivos:

En su forma básica se podría definir a la historieta como una *narración visual* de imágenes dibujadas, donde su secuencia narrativa está constituida por pictogramas y elementos estructurales propios de su lenguaje que representan el objeto u objetos a designar, según la existencia de *códigos específicos* compartidos con el lector. los *códigos específicos* que se distinguen principalmente son: la *viñeta* como primer elemento y con ella el uso del encuadre, *planos* y *angulaciones*, el *globo* y sus elementos analíticos (formales y de contenido), los *códigos cinéticos*, que revisten

una amplísima variedad de modos y estilos. La *expresión gestual* de los personajes que son los modos de poner en evidencia la situación anímica de los mismos: alegría, enojo, tristeza, serenidad, etc...; independiente de los *estilemas* de cada autor (rasgos o constantes características del estilo de un autor), prevalecerán siempre los parámetros universales que conforman la estructura básica de la historieta, sus *códigos específicos* que a su vez dan forma a su semiótica y esto, a su particular lenguaje; la integración de ese lenguaje icónico y verbal produce un peculiar lenguaje mixto, integrando todo estos, en un contenedor o *sintagma* denominado viñeta, que en relación con las demás viñetas, generan una modulación narrativa; en la viñeta se da un espacio de narración que contempla en su estructura o montaje, diversos puntos de vista, espacio, tiempo, elementos plásticos, y discursivos para construir y articular la secuencia a partir de la yuxtaposición de encuadres que definen la estructura sintagmática de sus elementos. La viñeta es un elemento de unidad *espacio/tiempo*, es unidad de significación y unidad de montaje, y a la vez unidad de percepción diferencial, lo que la hace el elemento de mayor significatividad en la estructura de la historieta, dividiendo esta misma, en dos partes: el continente y el contenido.

El continente está formado normalmente por una serie de líneas que delimitan el espacio total de la página de la historieta, cuatro aspectos relevantes son: en primer lugar las características de las líneas constitutivas, rectas, curvas, curvilínea, irregular, discontinua, orgánica, detallada y ausente; en segundo lugar la forma de la viñeta, en la que la más frecuente es la rectangular, aunque también existen cuadradas, triangulares, circulares, irregulares, orgánicas y ausente; en tercer lugar las dimensiones relativas de la viñeta en relación con las demás, pueden ser grandes, medianas o pequeñas y en cuarto lugar la orientación de las viñetas puede orientarse en ejes verticales, horizontales.

El contenido de la viñeta se puede especificar como contenido icónico y verbal, uno y otro tipo de lenguajes tienen cabida simultáneamente o diferencialmente dentro de la narrativa. El contenido verbal, puede ser clasificado como texto de transferencia o contextual texto dialogal, monólogos, onomatopeyas, *metalenguaje* (mezcla de letras con signos, usualmente atizado para hacer referente al uso de malas palabras o expresiones guturales y de rabia), voz en *off* (texto de anclaje y relevo) y códigos estilísticos como lo son el cartucho que usualmente es rectangular, y el globo compuesto por tres partes la silueta, el delta y el contenido.

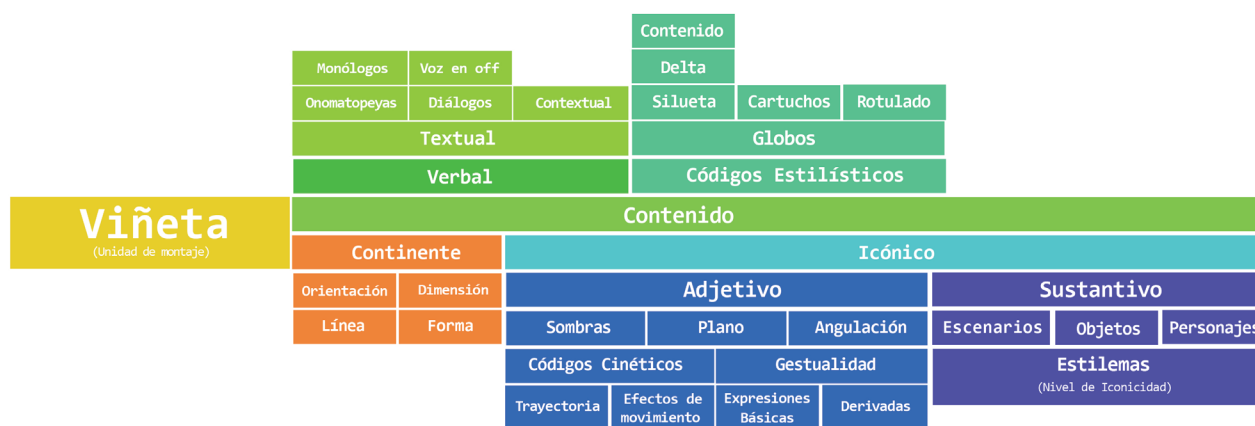


Tabla 02. Fuente autor. Diagrama basado en el estudio de Rodríguez Diéguez, J.L. (1991). Sobre los códigos y convenciones del discurso del comic. Se puede visualizar las diferentes dimensiones que corresponde a la estructura y semiótica de la historieta.

El contenido icónico puede dividirse en dos dimensiones, lo *icónico adjetivo* (como se representa) y lo *icónico sustantivo* (que se representa). Lo *icónico sustantivo* hace referencia a lo recreado dentro de la viñeta, tanto de riqueza escénica como en personajes y objetos, libre de *adjetivos*, esta dimensión está constituida por una representación de la realidad dentro de un código *analógico* de lo *representado* con relación a lo que se *representa* (iconicidad); la dimensión adjetiva está compuesta por elementos complementarios como el movimiento, el plano, angulación, sombras chinescas y la expresividad. La *adjetivación icónica* se realiza principalmente, por medio de los códigos cinéticos y la utilización de diferentes planos y angulaciones. En el caso de este proyecto es dentro de la dimensión icónica y lo que se representa en ella, lo *icónico sustantivo*, por donde enfoco el análisis de su contenido.

Consideremos como icónico sustantivo aquello que se refiere de modo principal a los personajes de la acción. Los personajes –elementos icónico sustantivos- aparecen afectados por dos tipos principales de adjetivaciones: una, de carácter dinámico, que se representa por las líneas o trayectorias descritas por los citados personajes o los objetos por ellos manejados (Rodríguez Diéguez, J.L. Pág.57, 1991).

Icónico sustantivo:

La dimensión *icónica sustantiva* se centra principalmente en los personajes (elementos actantes), según lo expone J. Luis Rodríguez Diéguez en su libro: *El comic y su utilización didáctica. Los tebeos en la enseñanza* (1998); para el caso de este proyecto he abierto el espectro a la totalidad de lo representado, escenarios, objetos y todo tipo de entidad inteligente, entendiendo la dimensión *icónica sustantiva* como aquella donde se representa la realidad por medio de códigos compartidos entre el lector y el autor, basados en una percepción de orden analógico (código analógico) entre lo presentado y aquello que representa. Esa analogía perceptual es la que caracteriza por tanto a una representación de tipo icónico; una consecuencia inmediata de esta percepción analógica es la acentuación o subrayado de aquellos *indicadores visuales* o características más típicas que refuerzan esa percepción. La hipertrofia de los rasgos más discriminativos o pregnantes en un determinado elemento y estos indicadores visuales (código analógico) son fruto de un proceso de experiencia previa por parte del receptor (lector/perceptor), actúan en tanto el sujeto que los percibe los conoce con anterioridad; en estos procesos perceptuales operan toda una serie de filtros cognitivos que seleccionan el sentido más adecuado.

Lo “sustantivo icónico” haría referencia así a los personajes que se incluyen en la acción, pero identificados en una especie “retrato robot”, inexpressivos e inmóviles. No habrían de estar afectados por dinamismo ni expresividad alguna, ni adjetivos de modo alguno (Rodríguez Diéguez, J.L. Pág.57, 1991).

El código *analógico* nos permite contemplar una medida de interpretación del elemento representado por medio de sus rasgos y características forales más representativas lo que llamaríamos *iconicidad*, el nivel de *iconicidad* de una imagen, y en el caso de este proyecto un dibujo, estaría determinado por el detalle en relación a lo que la ilustración busca representar, siendo el estilo realista, detallado, rico en información y recursos visuales (texturas, sombras, volúmenes, colores, etc...) el mayor nivel de *iconicidad* por acercarse con mayor fuerza formal al objeto representado; la descripción del mismo objeto a partir de sus rasgos más pregnantes y representativos, como es común en el estilo caricaturesco, sería la mínima unidad de *iconicidad*, se acerca al objeto representado por medio del lenguaje.

La Iconicidad y sus niveles:

La *iconicidad* sería la característica que pondría de manifiesto el grado de realismo de una imagen en su percepción visual (analogía perceptual) comparada con el objeto que representa o emula. La máxima iconicidad vendría dada por el propio objeto y la mínima (que supondría la máxima abstracción), por la descripción normalizada o estereotipada del mismo. J. Luis Rodríguez Diéguez (1991) utiliza y abrevia el análisis de *iconicidad* que presenta Abraham A. Moles (1973) reduciéndolo a cinco niveles básicos definidos: la *fotografía*, el *dibujo realista*, la *caricaturización humana*, la caricaturización de *animales antropomorfos* y por último la *ilustración no figurativa*.

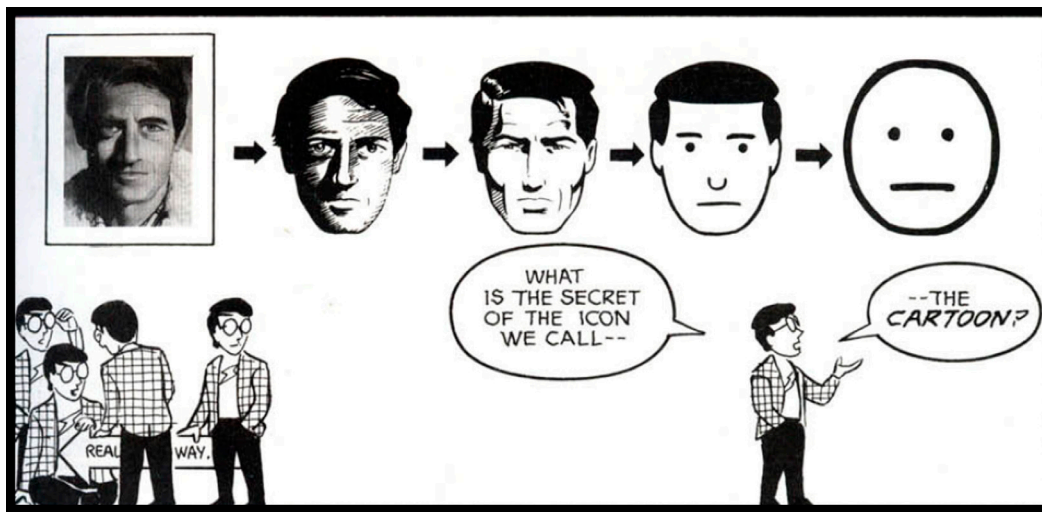


Figura A01. Scott McCloud (1995). *Understanding Comics The Invisible Art*.

[Imagen]. Niveles de iconicidad. Transición entre un nivel alto en detalle y uno simple pero alto en valor icónico.

En el proyecto mido la *iconicidad* desde el estilo *realista* al *caricaturesco*, permitiéndome cierta libertad en el caso de algunas obras experimentales que van más allá de la síntesis dada en la caricatura, pero donde sus rasgos logran ser identificables con lo que representan de la realidad. Se podría decir del dibujo *realista* que presenta un notable interés por cuanto permite una elaboración más conceptualizada de lo representado, al eliminar, cuanto así se requiere, todo rasgo superfluo o a toda aquella información no pertinente. En el caso de la *caricatura* supone un tratamiento intencionalmente deformador de los personajes (*desviación icónica*), lo cual alude al género *humorístico*. Una diferencia entre un estilo realista y uno caricaturesco, es el

hecho de que la caricatura logra recrear en el espectador una identidad dada por la misma caricatura, que tiene la capacidad de concentrar nuestra atención en una idea o concepto con mayor fortaleza, esto es gracias a su construcción formal simple y sintética de unos determinados rasgos asociables a ciertos códigos culturales, que también permite involucrar a mayor número de lectores. *Scott McCloud* (1995) dice al respecto: “cuanto más se caracteriza una cara, a mayor número de gente representa”; en contraste a esta idea el dibujo realista da personalidad a la imagen, recrea en ella una identidad propia, le adjudica virtualmente un peso, una contextura, un entorno, básicamente incrementa su nivel de *iconicidad* acercándola a lo real por medio de un *concepto virtual*.

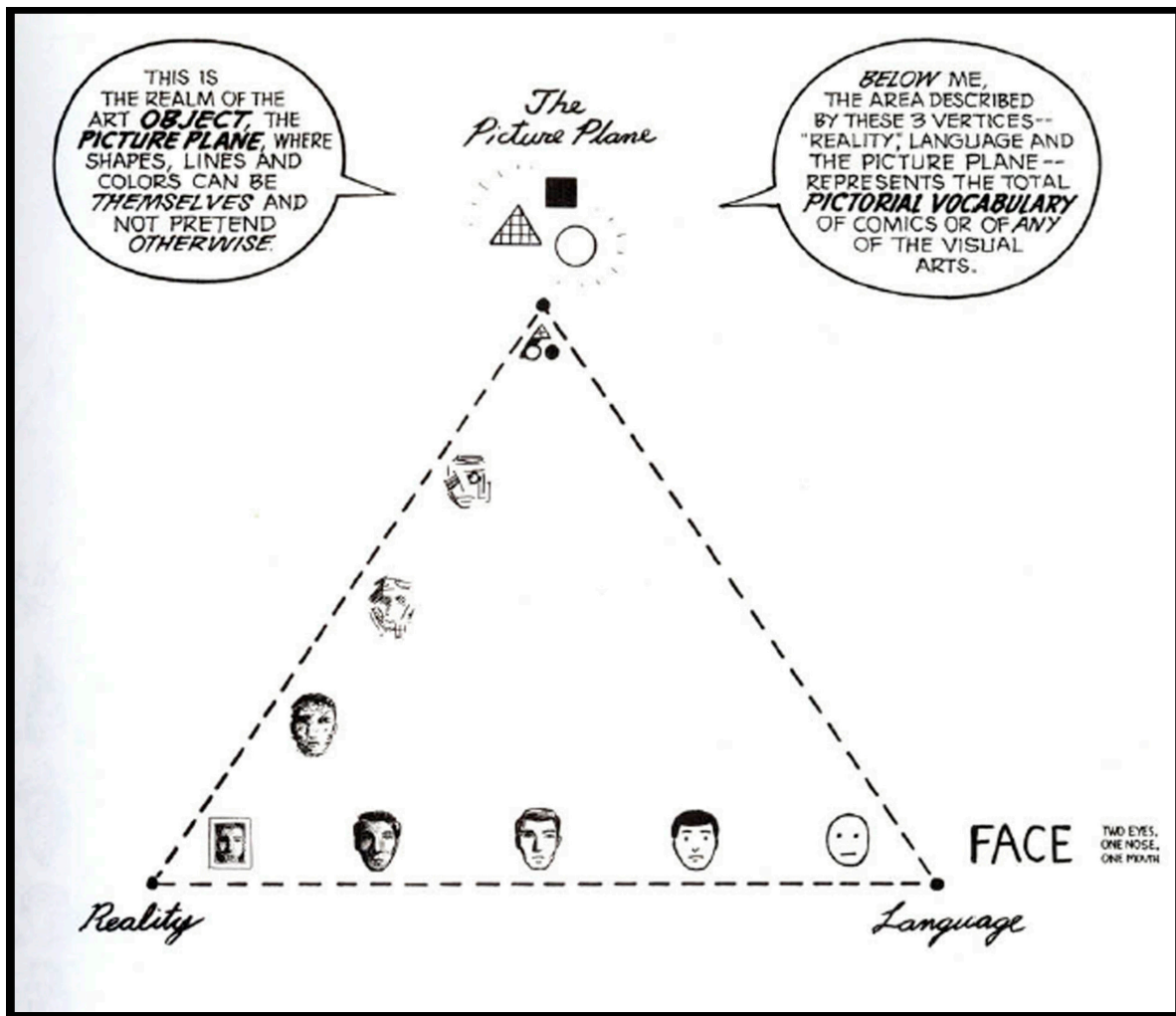


Figura A02. Scott McCloud (1995). *Understanding Comics The Invisible Art*. [Imagen]. Niveles de iconicidad. Tabla que muestra las dimensiones de la iconicidad y sus valores según la dirección interpretativa que se le adjudique al objeto.

El significado en un dibujo es variable conforme a su nivel de realismo pues este afecta su analogía perceptual y determina su respectiva interpretación. De un estilo al otro (realista/caricaturesco) se puede observar una transformación de su información visual que va de lo específico a lo general, según va ganando sencillez la representación formal de un objeto, aumentando su valor simbólico. Independiente del nivel de iconicidad en un determinado estilo de dibujo se puede considerar el valor representativo que este posee de un lugar, persona, cosa, idea o concepto por medio de la *imagen* la cual comparte cualidades simples y primarias con que representa, y que en orden secuencial con otras (viñetas) recrean una situación y atmosfera ficticia pero altamente asociable por el receptor (lector) a su mundo real bajo una analogía perceptual de estos *iconos*.

El icono y la imagen:

El *icono* se puede entender como una unidad semiótica que sustituye a un determinado objeto por medio de una imagen, cuadro o representación visual del mismo, sea este objeto real o ficticio. El *icono* remplace a este mediante su significación, representación o por analogía. El *icono* es un signo que hace alusión a un objeto que representa por medio de sus características y rasgos propios, compartiendo rasgos similares en algunos aspectos y en donde su conexión con el objeto al que representa no es dinámica, pero sus cualidades se asemejan a los del objeto representado y esto provoca en el receptor sensaciones análogas que reconoce y comparte con el autor, se establece un código entre ambos. *Charles S. Peirce* (1980) expone sobre este efecto perceptivo lo siguiente:

(...) contemplando una pintura, hay un momento en que perdemos la conciencia de que ella no es la cosa, la distinción entre lo real y la copia desaparece y resulta de momento una pura ensoñación – ni una existencia particular ni todavía general. En este momento estamos contemplando un icono (Shirmahaleh, Shekoufeh Mohammadi, pág. 54. 2010).

La dimensión de lo *icónico* puede llegar a ser muy amplia, pero desde mi posición utilizo su valor más funcional en torno a mi tema, la imagen y su representación por medio del dibujo y lo que este busca recrear, como también su relación con el receptor (lector) y el emisor (autor).

Los iconos corresponden un territorio bastante vasto, ya que muchos símbolos se pueden observar icónicamente, “mientras el icono en sí mismo es independiente de su ulterior simbolización” y eso hace que mientras estemos hablando o pensando sobre iconos, como aclara A. herrero, en realidad estemos tratando con “una representación determinada de signos icónicos” lo que Pierce ha llamado “legisignos icónicos” (Shirmahaleh, Shekoufeh Mohammadi, pág. 54. 2010).

Del autor al lector y su relación en la narración:

El *icono* establece una conexión entre autor y lector por medio de las sensaciones perceptuales que producen las imágenes en relación al objeto que designan. Bajo un *código analógico* y por la mediación del lenguaje mixto de la historieta como contenedor de la narración. Se lleva a cabo un proceso de *anclaje* y *relevo* mediante el uso de la palabra (dimensión verbal) que refuerza, soporta y reafirma el objeto designado por la imagen (dimensión icónica), en función de disminuir la *polisemia* de esta.

Esta relación en lector y autor se podría definir como una función *fáctica* de contacto, que busca mantener la atención y continuidad del lector al desarrollo del discurso narrativo, así mismo los recursos elípticos, representados los diversos elementos icónicos y verbales bajo un código soportado y contenido por la semiótica de la historieta y que el lector en relación a su experiencia reconoce como un *código analógico*, el cual comparte con el autor.

El lector siendo el “*Espacio Off*” (lo connotado, las significaciones o evocaciones), tiene el trabajo de descifrar e interpretar los *códigos análogos* de la historieta y por esto particular se ve involucrado en hacer una mirada al interior del relato, que le permita interactuar de un modo interpretativo con la personalidad de los diferentes personajes “*Espacio IN*” (lo denotado o literal). Según el modo como el personaje percibe su entorno y reacciona al mismo, se produce una relación dinámica y emocional con el espectador,

se crea un acto de ambivalencia, de doble punto de vista. Los personajes dejan de ser meras construcciones analógicas y logran tomar una dimensión emocional para el lector. Estos, como agentes actantes son contenedores de valores e ideales con los que el autor construye un argumento y con los que el lector se puede llegar a identificar, además de establecer una claridad en el continuum (tiempo) de la narración. La historieta es un medio narrativo semejante a la *literatura, el cine o el teatro*, medios con los que comparte un fuerte lazo a nivel de lenguaje y estructura narrativa.

Toda narración es fundamentada bajo los mismos parámetros universales, las *unidades narrativas*. Conservan su unidad independientemente del lenguaje que la soporte y de los códigos discursivos dentro de ese lenguaje que le dan un sentido discursivo, es pues en la historieta el lenguaje icónico/verbal, el elemento de mediación para la narrativa.

La narración como estructura y elemento de análisis:

La narración es una expresión literaria, un género (*unidad literaria*). Es el acto de relatar un suceso real o ficticio, qué le sucedió a alguien en un respectivo lugar y un determinado tiempo. Puede tener tres tipos de finalidad según la intención del autor, informativa (objetividad), expresiva (sentimientos) o literaria (estética).

El relato o narración puede estar presente cualquier medio y lenguaje específico, ha estado siempre presente en la historia y es en sí, un lenguaje expresivo universal, propio de la construcción de la realidad colectiva de la especie humana.

Relatar es narrar por medio de un lenguaje establecido (imágenes, palabras, sonidos, señales, etc.), un acontecimiento que nos ha sucedido o que tal vez solo imaginamos. Mucho de los elementos narrados no son reales, pero desde lo perceptivo en una dimensión simbólica y estética, logran un efecto analógico de lo real. Algo no experimentable desde lo sensorial, pero si sustentado y creado a través del lenguaje.

El relato puede ser soportado por el lenguaje articulado, oral o escrito, por la imagen, fija o móvil, por el gesto y por la combinación ordenada de todas estas sustancias; está presente en el mito, la leyenda, la fábula, el cuento, la novela, la epopeya, la historia, la tragedia, el drama, la comedia, la pantomima, el cuadro pintado (piénsese en la Santa Úrsula de Carpaccio), el vitral, el cine, las tiras cómicas, las noticias policiales, la conversación (Roland Barthes, Pág. 2, 1970).

El acto de *narrar* conlleva un orden y una lógica de las acciones que van aconteciendo, no necesariamente de forma lineal pero si relacionadas y encadenadas bajo una dinámica coherente. Lo fundamental de esto es que los hechos vengan determinados por un *principio de causalidad*. Esto significa que todo lo narrado tenga una causa (antes) y un efecto (después), que lleve a un desenlace de los hechos, estimulados al inicio del relato. Esto da forma a la estructura de la narración y su *estructura argumental* que son: *Introducción* (inicio/planteamiento/presentación) *Nudo* (conflicto/quiebre) *Desenlace* (resolución/final). Esta estructura no es necesariamente estable en otras *especies literarias (subunidades)* como la *novela*, la *leyenda*, el *cuento* y el *microrrelato*.

La Narración posee dos dimensiones interpretativas que determinan el *tema* (idea central), una es la *expositiva* y su temática radica en lo *Documental*, que es un registro de un contenido científico, educacional, divulgativo o histórico, en que no se dramatizan los hechos registrados. Se trata de exponer la realidad tal como se manifiesta, sin matices artísticos o filosóficos.

La otra dimensión, la competente a este proyecto, es la *argumental*, en esta es donde se crea los relatos de un orden ficcional, que pueden o no tener una base real, pero que igual obedecen a una interpretación por parte de un autor sobre unos hechos que dan forma a una historia en particular. En esta, hay claro orden de sucesos que están determinados por los elementos narrativos, los cuales dotan de una estructura coherente al relato.

Los elementos principales y universales de toda narración son: los *agentes actantes* (personajes), aquellas entidades del relato, que experimentan los sucesos y hechos, siendo partícipes o espectadores de los mismos, y estos *personajes* pueden o no, ser también los narradores del relato. El *narrador* es una entidad que presenta la narración, es encargado de dar a conocer el mundo imaginario al lector.

Estos pueden llegar a tener una relación de complicidad determinada por los conocimientos sobre el mundo ficcional que se contempla y el cual está siendo afectado por personajes (principales o secundarias) que realizan las *acciones* (estas mantiene una relación sintáctica entre sí, fundamentadas bajo una naturaleza causal y temporal, donde un hecho lleva a otro y, por lo tanto, existe fluir temporal), que son llevadas a cabo

en un espacio determinado y que suceden bajo unos límites temporales precisos y los cuales se relacionan en un todo. Como una serie de *núcleos* interdependientes. En el relato se presenta lo que se denomina *núcleos* o *Unidades narrativas* (Hechos/Acción, Espacio/Tiempo, Personajes y Narrador). Estas determinan las cualidades de la obra, por ellas se manifiesta la estructura básica de la obra. Están relacionadas y soportadas entre sí, dando unanimidad al relato y siendo la suma de las *Unidades narrativas* donde se concentra todo el interés en establecer el argumento, y por ende, la trama.

Unidades narrativas:

Todo relato sin discriminar el medio y el lenguaje por el que este soportado (*literatura, cine o narración gráfica*) está compuesto por una serie de núcleos argumentales que dan forma al mismo, las *Unidades narrativas* (Hechos/Acción, Espacio/Tiempo, Personajes y Narrador).

En este proyecto, se busca establecer una mayor claridad sobre el objeto de investigación, y para este fin, se modifican estas unidades. Amplificando su concepto base y dotándolas de una mayor universalidad para permitir contemplar sus rasgos y particularidades. Establezco un análisis que me permita ir más allá de los *agentes actantes* (personajes) que son tan fundamentales en la metodología de los trabajos revisados en el *estado del arte*, siendo los únicos *Criterios de análisis*, que se establece como fuente de información. Mi principal finalidad en el uso de estas nuevas *Unidades narrativas* (Título y Autor, Género, Contexto, Escenarios, Personajes, Trama y *Novum*), está determinado por el argumento de que son historietas de ciencia ficción y por ende busco identificar mejor la dimensión estéticas de estas obras, pues el lenguaje mixto (*imagen/palabra*) del comic, así lo determina. Busco desarrollar una taxonomía sobre las historietas que me permita dar claridad a los rasgos de cada obra, para poder contemplar desde la *unidad* hasta el *conjunto*. Poder acercarme con mayor especificidad a las temáticas de ciencia ficción expuestas en cada historieta de la *Métal Hurlant*. Entendiendo no solo la obra en relación a sus acciones (Trama), también contemplando sus valores desde lo estético y simbólico manifestado en los *Soportes narrativos*. Estas nuevas unidades son la que dan forma a la *matriz de análisis* que me acerca a una comprensión y claridad sobre la noción de *Ciencia ficción* en la revista de historietas *Métal Hurlant*.

Pero el parentesco entre cómic y literatura existe también a nivel de macroformas, las denominadas formas narrativas. Este parentesco existe entre todos los lenguajes narrativos, narrativos precisamente porque comparten estas formas. Independientemente del lenguaje en que estén contadas (trátase de literatura, de cine, de teatro, de cómic, o de cualquier otro marco) (Barbieri, D. pág. 203, 1993).

Soportes narrativos:

Son construcciones arquetípicas que aparecen en cada relato, derivándose en formas tipológicas de *tipos*, estereotipos y *topos* que reflejan unas posturas ideológicas de los autores frente a un contexto o situación determinada representada en el carácter de un personaje o en el significado que produce la atmósfera de un escenario específico. Construyen el argumento de la obra y la acercan al espectador por medio de su identificación a un nivel personal y subjetivo (*tipicidad*) con los personajes y escenarios.

La tipicidad no es un dato objetivo que el personaje debe proporcionar para convertirse en estéticamente (o ideológicamente) válido, sino que es resultado de una relación de goce entre el personaje y el lector, y es un reconocimiento (o una proyección) del personaje efectuado por el lector (Eco, Umberto pág.198, 2003).

Por medio de los *Soportes narrativos*, el espectador adjudica un grado de *verosimilitud* a la narración, pues estos son contenedores de valores y posturas sociales previamente establecidas y compartidas con el espectador, de conocimiento universal y reconocible por casi cualquier lector común. Estos pueden estar establecidos desde cualquier medio narrativo, pero siempre van a ser identificados por el espectador. Estos *Soportes narrativos* se comprenden también dentro de la historieta como elementos *icónicos sustantivos* (lo que se representa) cumpliendo la función de contenedores de valores (*tópicos*) establecidos por los autores de la revista, que dieron forma a una identidad de ciencia ficción en la *Métal Hurlant*.

(...) es debido a la actuación de diversos arquetipos que, situados estratégicamente a lo largo del discurso fílmico, logran, mediante un comportamiento coherente, a pesar de lo irreal de la acción, hacer verosímil (más o menos) al espectador el producto final. Arquetipos asumidos por la representación cinematográfica, sustentadores y/o potenciadores de su desarrollo ficcional, esto es, utilizados no solo como portadores de los valores ideológicos de la obra. (Bassa, Joan y Freixas, Ramon. pág. 65, 1993).

La Ciencia ficción y sus características:

Se puede hablar de *Ciencia ficción* como un género de “aproximación” donde hay una búsqueda constante a la formulación y replantación de los sistemas tanto tecnológicos como científicos de la sociedad moderna o contemporánea.

La ciencia ficción es el género de la literatura que se ocupa de los cambios que se producen en la ciencia y en la sociedad. Le interesa criticar, ampliar, revisar y revolucionar todos los modelos científicos estáticos. Su objetivo es suscitar una nueva visión más adecuada y verdadera de la naturaleza (Goswami, Amit pág.4, 1984).

Toda obra de *Ciencia ficción* trae explícito o implícito uno o más referentes en su determinado contexto (*espacio/tiempo*), lo que de algún modo le da esa percepción verosímil que a su vez nos permite desarrollar una especulación racional sobre las eventualidades mismas de nuestra realidad con respecto a la *verosimilitud* en la *Ciencia ficción*.

El autor *Eulalio Ferrer Bohórquez* (1987) afirma que: *(...) las narraciones de ciencia ficción logran dar sensación de verdad a través de un mecanismo de asimilación con la realidad actual. Proponen permutaciones de lo real, cuya amplitud varía en función de lo ambicioso del relato, pero no una realidad totalmente distinta. En caso de que el relato se sitúe en el futuro, éste se vincula al tiempo presente mediante un discurso de carácter historicista. Un mecanismo usual en este tipo de relatos es el que consiste en restringir las transformaciones de la realidad al campo científico-tecnológico, procurando presentarlas en el contexto de lo que hoy parece científicamente posible. Después se describe la manera en que estas modificaciones impactarían en otras formas de comportamiento. En la medida en que la modificación agota todas sus resonancias, el relato se nos presenta como creíble.*

La *Ciencia ficción* en su estado más ideal y sin importar el medio de comunicación por el cual se nos está presentando, tiene siempre como objetivo dos finalidades, la *aproximación* y la *reflexión*. La primera va encaminada a desarrollar interpretaciones verosímiles de las posibilidades de una realidad hipotética, de un vistazo al *futuro* o a un “hubiera” (ucronía) dentro de una realidad especulativa, sustentada bajo elementos simbólicos y situaciones históricas abstraídas de la realidad.

Y por consiguiente nos parece típico de la science fiction, precisamente porque trata siempre de imaginar las soluciones posibles de datos actuales, el desembocar en una crítica positiva; y, de la novela amarilla (que ahora ha descomedido al nivel de la “manera” de la violencia y del sexo), no permanece nunca en una placentera justificación de lo factual, sino que mantiene una tensión utopística, una función alegórica y educativa (Eco, Umberto pág. 351, 2003).

La segunda va dirigida al hecho de generar en el receptor un impacto de duda sobre su papel como individuo y sus posibilidades tanto en *pro*, como en *contra*. Llevan a reevaluar, tanto los valores filosóficos como científicos, de la concesión del mundo conocido. De las diversas sociedades con sus sistemas y de los conocimientos tecnológicos aplicados a la realidad tangible del hombre.

(...) la importancia de la ciencia ficción reside en la coreografía de esa suerte de danza que existe entre ciencia y realidad; lo mejor del género está incitando constantemente a la ciencia a descubrir cada vez más el sentido de la realidad. Su desafío parece ser “no adherir a nada estático”. “El paradigma o visión actual del mundo es fruto del pasado y válido solo para el pasado; se necesitan nuevas vías para abordar el presente en constante desarrollo, por no hablar del futuro (Goswami, Amit pág.4, 1984).

Coherencia:

Una de las características principales de la ciencia ficción es su *coherencia* con las hipótesis de partida, la que determina la forma y características del universo de ficción planteado y esto la diferencia de otros géneros fantásticos como la épica o el *surrealismo*.

La dimensión *Especulativa*, dentro de su noción realista, asume como elemento especulativo en su eje temático (*Novum*), la premisa científica que es posible manipular el *ADN* y por ende la posibilidad de clonar y revivir seres extintos como pasa en el universo ficción de *Jurassic Park* (1993) de *Steven Spielberg*. Por otra parte la dimensión *Lúdica* se permite ser más fantasiosa pues carece de *Novum*, asumiendo con mucha libertad científica alguna premisa como que la galaxia ha sido colonizada y que los viajes interplanetarios en naves espaciales de todo tipo y tamaño son algo habitual en esta realidad ficción, ejemplo de esto sería la popular franquicia de *Star Wars* de *George Lucas*. Sea cual sea la dimensión donde se gesta la obra, la ciencia ficción se mantiene dentro de las leyes y coordenadas de dicho universo ficción, sin que cambie de pronto haciendo que los escenarios y personajes se vuelvan incoherentes en pro de una abstracción de la realidad por parte del autor con alguna finalidad simbólica.

Plausibilidad:

La ciencia ficción suele ser encasillada dentro de un género como la literatura *fantástica*, pero es algo apresurado porque a diferencia de la *fantasía*, la ciencia ficción pretende hacer uso de la *plausibilidad* en sus argumentos. Es decir, su diferencia radica en que esta descarta la *magia* como explicación a los fenómenos que se dan en la obra. Evidenciamos esta diferencia por medio de un ejemplo, utilizando un *soporte narrativo* común entre los dos géneros como lo sería el vampirismo y por ende el *vampiro*, puede ser concebido como un ser maligno, que vive tras la muerte por una maldición y tiene todo tipo de poderes diabólicos, es el caso de la novela *Drácula* (1897) de *Bram Stoker*. En cambio este mismo soporte desde la ciencia ficción serían los vampiros de *Soy leyenda* (1958) de *Richard Matheson*, los cuales son seres humanos infectados por una enfermedad, en la que se plantea un origen para la misma, un modo de infección y eventualmente una cura para esta pandemia.

La plausibilidad está ligada a las premisas y coordenadas científicas de una determinada época. Una obra es de ciencia ficción porque así lo determinó el autor en el momento de crearla, independientemente de que un futuro los cambios en el conocimiento científico o su planteamiento racional haya sido descreditado, como se puede apreciar en obras como *De la Tierra a la Luna* (1865) de *Julio Verne* o *1984* (1949) de *George Orwell*. Por supuesto, la ciencia es dinámica y avanza cada día, y esto hace que hoy nos resulten poco plausibles y algo ridículas, esas posibilidades científicas que fueron premisas en su momento.

Ficción vs Realidad:

La ciencia ficción es un género diferente al realismo puro, como su mismo nombre lo indica “ficción”. Pero a pesar de esto la línea que separa la ficción de la realidad puede llegar a ser en algunas obras muy sutiles, en ciertas ocasiones las diferencia con el presente de las obras, la realidad experimental de autor y el lector, son prácticamente nulas en apariencia. Es común obras de ciencia ficción que acontecen en la misma época en que son escritas y muestran de forma muy fiel la sociedad en la que se contextualizan. Esto es un recurso común que sirve para reforzar el *pacto de ficción*, aportando un alto grado de plausibilidad y coherencia que sirven como entes normalizadores, acercan la trama al espectador.

La narración realista no tiene un novum que implique un extrañamiento ni necesita de una validación cognitiva porque, precisamente, los lectores pueden reconocerse de inmediato en ese mundo ficticio, donde las relaciones espacio temporales que dan forma a la ontología del mismo son, de inmediato, isomorfas a las del ambiente empírico de los lectores, si bien, en ocasiones, el autor codificará una cierta forma de visión científica de manera consciente o inconsciente. O, en el peor de los casos, una visión ideológica, complaciente y autoindulgente (Alvarado. Rolando. 2011).

El cambio entre la realidad experimental y la ficcional es dada por el autor mediante la introducción de un hecho especulativo (*Novum*) que sirve de base para causar un efecto de *extrañamiento* en el lector sobre su realidad experimental, es este elemento especulativo el que determina que la obra posea un carácter de ciencia ficción. Se centra la atención sobre el *Novum*, dejando de ser un pretexto para la acción, y convirtiéndose en el eje de la obra. Así pues, la ciencia ficción aun siendo forzosamente un género fantástico, puede llegar a no diferenciarse mucho de la realidad de su contexto en cuanto a sus marcas externas.

Para Suvin, el extrañamiento es una oscilación entre el mundo ficticio y el mundo empírico del autor y del lector implícito, y aquí es necesaria una prolija explicación. Dado el novum, sus reglas básicas determinan un patrón que, de una u otra forma, seguirá el autor y quedará codificado en el esquematismo del lector implícito [9] que permitirá a los lectores, a toda una variedad de ellos, decodificar ese patrón gracias al formalismo del autor —o a pesar de él—, permitiéndoles a su vez reflexionar sobre la situación en la que se encuentran y modificar la percepción de su horizonte al liberarse de las cotidianas ilusiones. (Alvarado. Rolando. 2011).

Los códigos discursivos de la ciencia ficción:

La ciencia ficción es un género literario que posee una serie de códigos que la diferencian de otras tradiciones literarias en la medida de cómo se acerca a establecer una conexión entre la realidad y la ficción, y aunque en muchos casos es por parte de los estudiosos de género difícil decir o dar un concepto general de la misma, si es posible establecer unas bases con respecto a la misma. Entre ellas se puede ver dos dimensiones, una *lúdica* y otra *especulativa*. Esta última posee dos subdivisiones la *prospectiva* y la *proyectual*. Una de sus características principales es la *coherencia* que sirve como hipótesis de partida para la construcción del universo ficción, y esto también es lo que la diferencia de otros géneros cercanos como la *fantasía* y el *realismo mágico*. Otra de sus características primordiales es el hecho de pretender dar al hilo argumental de la obra

un grado de *plausibilidad*, es decir, que la ciencia ficción descarta elementos como la *magia* para dar una explicación a los fenómenos que se dan en sus historias. Por más alejada que este la obra de la realidad ontológica, siempre hay un grado de *verosimilitud* y analogía que permita una simulación racional, medible y experimental por parte del lector, de esa realidad ficcional recreada en la obra. Todo esto permite un abanico de posibilidades, de subgéneros que dan forma a diferentes puntos de vista sobre una misma problemática. La finalidad especulativa no solo es crear una reflexión e inquietud en los espectadores, sino que también pueda llegar a maravillarlos con la ciencia y sus alcances. Con la posibilidad de creer que es posible alcanzar las estrellas.

Las dimensiones *Lúdica* y *Especulativa* en la ciencia ficción:

Se puede establecer dos dimensiones sobre la cualidad y finalidad de la ciencia ficción, que determinan mucho en su estructura y dan una base sobre la calidad de la obra según este enmarcada en alguna de estas dos, por un lado está la dimensión *lúdica* y por otro la dimensión *especulativa*, han generado diferentes puntos de vista entre los estudiosos del género; en este proyecto, construyo una definición de la misma a partir del equilibrio entre esta dos postura. La *Especulativa* y la *Lúdica*.

La dimensión *Lúdica* es aquella ciencia ficción que busca estimular en el espectador un sentido de la maravilla, un sentimiento de asombro frente a lo recreado en la obra. Se caracteriza por estimular la sorpresa y la emoción en el espectador a partir de lo sorprendente e impactante de sus escenarios y elementos que el fluctúan en él, como también en sus premisas y desenlace de sus acciones. Esta dimensión se enfoca en producir en el espectador un efecto de asombro o fascinación (sentido de la *maravilla*) por lo establecido en la obra.

En obras de ficción (fantasía y ciencia ficción) este sentido viene dado por la capacidad de cada género para imaginar los elementos integrales de la obra (personajes, contextos o escenarios) y que son fácilmente diferenciables de los que se dan en la realidad del espectador. Cuando el espectador, establecido el *pacto de ficción* (*lector implícito*) reconoce aquellos elementos como reales, temporalmente hablando, se ge-

nera sorpresa, se produce un efecto de maravilla, la consideración de que sea posible todo aquello que se manifiesta en la obra. Este efecto es una característica en común con la *Fantasía*, pero con la diferencia que el *pacto de ficción* establecido entre autor y espectador en una obra de ciencia ficción está contemplado dentro de elementos no sobrenaturales, análogamente cercanos y entendibles (verosimilitud) dentro de la realidad experimental del espectador. En la ciencia ficción la innovación es comprendida a partir de un elemento especulativo basado en alguna premisa científica, (*novum*) a diferencia de la *Fantasía*, que a partir de la adopción de hechos sobrenaturales (magia) configura las bases y coordenadas del mundo ficcional la obra.

Se suele asociar a la ciencia ficción de orden lúdico, con un subgénero como el *Space opera*, por el motivo que una buena parte de la ciencia ficción *lúdica* está situada en este subgénero pues en su trama siempre hay un fuerte llamado a entretener y maravillar al espectador. Aunque es claro, que hay excepciones y algunos casos notorios son obras ícono de la ciencia ficción que están dentro de lo que se puede denominar *Space opera* pero que poseen una claramente trama construida desde lo *especulativas* más que en lo *lúdico*, son *Dune* (1965) de Frank Herbert y la saga de *Fundación* (1942-1957 y 1982-1992) de Isaac Asimov. También es posible rastrear obras que carezcan de estos elementos de *Space opera* pero que igual cumplan una finalidad *lúdica*.

Algunos elementos extraordinarios que pueden provocar maravilla en el espectador, reconocibles dentro de la dimensión *lúdica* son desde apabullantes macro-objetos, versátiles naves espaciales o colonias y ciudades futuristas, escenarios contemplados de viajes interestelares y confrontaciones entre imperios galácticos y/o razas extraterrestres. Elementos propios de una variedad de escenarios y contextos que presentan con protagonismo propio a infraestructuras colosales como el ascensor espacial o las bases orbitales y demás extraordinarias hazañas de la ingeniería ficción. Los autores han sabido imaginar complejos ecosistemas completos, pero aún más desbordante, es la amplia gama de personajes y sociedades, de imperios galácticos compuestos por todo tipo de razas extraterrestres, de inteligencias artificiales y *trans-humanos* de múltiples formas y pensamientos, incluso *exoplanetas* vivos. En

todos los casos el mecanismo es similar, el autor plantea un escenario o hipótesis que asombran al espectador, dedicando buena parte de la obra a explorar las posibilidades del elemento maravilloso que ha imaginado.

La dimensión que defino como *Lúdica*, es en la cual su finalidad radica en lograr maravillar al lector por medio de la sorpresa. Busca producir emociones en el espectador en base a lo opulento y sorprendente de sus escenarios. Esto por medio de sus premisas o simplemente por el desarrollo de un argumento emocionante (acción y aventura), que no contiene en su trama algún elemento especulativo que dan forma a las coordenadas científicas de la obra, como si se aprecia en la ciencia ficción de orden especulativa.

La dimensión *Especulativa* es donde la ciencia ficción presentada busca causar en el espectador una reflexión partiendo de una premisa (*novum*), de un elemento especulativo que rompe con aquello que el espectador da por sentado, altera las coordenadas científicas de la realidad del lector. La ciencia ficción en esta dimensión se apoya en las premisas del *novum* (mundos imaginarios pero plausibles y coherentes en sus coordenadas), para realizar especulaciones de orden racional, que tengan un carácter social o filosófico entre otros. El *Novum* altera un elemento concreto de la realidad para reinterpretarla desde el “*cómo sería*” dándole un valor diferencial a la realidad del espectador; recrea en el lector un desasosiego, una disonancia entre la realidad exterior a la obra y el mundo posible de la obra, que le implica al espectador a replantearse algunas convenciones de su realidad experimental.

La dimensión *Especulativa* genera un efecto inquietante, que causa una desautomatización en el espectador, el cual sufre una confrontación entre sus creencias y convenciones asumidas y las que podrían ser lógicas o naturales en el escenario alterado por las premisas del *novum*. Esta lógica argumental puede dentro de la dimensión *Especulativa* abarcarse en dos subdivisiones, la *prospectiva* y la *proyectual*, con características internas relativamente diferentes.

El término *prospectivo* (*Especulativo*) se refiere a un tipo de ciencia ficción en la cual el rasgo dominante es la especulación sobre el tema característico de la obra. Es un tér-

mino para obras que normalmente aspiran a hacer reflexionar al lector y no tienen por qué centrar su trama en la extrapolación de inquietudes actuales para examinar cuestiones de un orden social, económico o filosóficas, sino que se puede permitir especular con temas menos humanistas, que no tienen por qué producir en el espectador una ruptura con sus creencias. La ciencia ficción de orden *Hard* (rigurosa en terminología científica y de contenido denso) puede ser considerada un subgénero muy cercano a esta subdivisión, pues contempla las posibilidades futuras de una tecnología determinada, sin tratar directamente su impacto en la sociedad. Por otra parte, el término *proyectual* hace referencia a las obras que construyen un mundo posible a partir de una proyección a futuro del mundo actual, mediante una extrapolación de alguna característica del presente, se produce una especie de *hipérbole* sobre la realidad experimental del espectador.

El Novum como elemento clave en la ciencia ficción:

Toda obra considerada de ciencia ficción tiene en el *eje* de su trama un *componente temático*, el cual haciendo uso de un cocimiento científico, sea una tecnología, una teoría o un suceso cualquiera explicable bajo una comprensión racional, es tomado como la *piedra angular* que determina las coordenadas del mundo ficticio de la obra. Enmarca un contexto y una serie de características particulares que enriquecen la atmósfera de la narración y sobre la cual, todos los agentes actantes se ven afectados. A su vez los niveles de *plausibilidad* y *coherencia* en la obra, determinando su carácter realista que toma como *enlace* entre la realidad ontológica y la ficcional a un *elemento especulativo* (como dije anteriormente, puede tener una naturaleza cualquiera, siempre y cuando esté justificado bajo una lógica racional), que permite dotar el argumento de la obra de un valor de comparación entre la realidad experimental del espectador y la propuesta por el autor. Esto se le conoce como el *Novum*, que produce una serie de efectos cognitivos en el lector, que toma un papel implícito en el argumento de la obra y temporalmente la dota de *verosimilitud*. El lector lo acepta como una posibilidad en su realidad, esto es lo que hace del *Novum* una pieza exclusiva y fundamental de los códigos discursivos de la ciencia ficción.

(...) la posibilidad de interpretar un texto como texto de ciencia ficción, se ubica en el texto mismo, si es que el autor se sometió —y somete a sus lectores— a un desarrollo riguroso, de horizonte científico, en su relato. Por tanto, la cuestión elemental se ubica en el horizonte que el autor logra establecer en el texto, y el desarrollo de las implicaciones de tal horizonte realizadas al nivel del mundo ficticio, y no decisivamente en los artilugios formales que utilice para presentar ese mundo ficticio (Alvarado. Rolando. 2011).

El *Novum* dentro de la ciencia ficción es el recurso principal, de orden *especulativo*, que sirve para la construcción del eje central de la obra y es el que posibilita un efecto de *extrañamiento* y desautomatización. Siembra una inquietud en el espectador. El lector confronta sus creencias y convenciones asumidas y las adapta a una lógica que obedece a una naturaleza ficcional de la obra, obedeciendo todo esto a un proceso cognitivo por parte del lector, se conoce esto también como *lector implícito*.

El «*novum*» es lo que posibilita el extrañamiento. Sin el *novum* no hay relato de ciencia ficción, por lo que es alrededor de éste concepto que gira la comprensión que tiene Suvin tanto del extrañamiento como de la cognición. Asimismo, la cita previa evidencia que los aspectos receptivos de la ciencia ficción encuentran su lugar en la tensión que Suvin menciona y que clarifica mediante el concepto de «lector implícito»; concepto que aparece en la estética de la recepción de Wolfgang Iser formado alrededor de la noción de «punto de indeterminación» de Roman Ingarden. (Alvarado. Rolando. 2011)

Cuando el lector implícitamente establece un *pacto de ficción* con la obra, reconoce en aquellos elementos ficticios un cierto grado de *plausibilidad*. Se da un efecto de maravilla y se abre a consideración la posibilidad de aquello que autor propone en su obra pueda llegar a ser semejante en coordenadas a las de su realidad experimental

(temporalmente hablando). El *pacto de ficción* establecido entre autor y espectador en la ciencia ficción está contemplado dentro de elementos verosímiles de un carácter asociable y cercano de la realidad experimental del mismo.

(...) el mundo ficticio construido por el autor es exactamente el mismo que su mundo empírico, porque valen las mismas leyes, solo es diferente la perspectiva, el sistema de coordenadas desde el que se le contempla. (Alvarado. Rolando. 2011)

El *Novum* es un mediador del realidad experimental del autor y la realidad del mundo ficticio postulado en la narración; la naturaleza del *Novum* como un componente temático puede ser entendida desde diferentes posturas como un avance tecnológico o una teoría específica (el viaje en el tiempo), como una catástrofe natural o intencional (guerra nuclear o glaciación), como una situación hipotética (contacto extraterrestre) y también como una postura política y social explorada desde un extremo (utopías y distopías), la finalidad central del *Novum* como un *elemento especulativo* determinante sobre el *eje* de la trama, es la reestructuración total de las relaciones espacio temporales de la obra (modificación del cronotopo) y ofreciéndole plausibilidad a la premisa.

El novum es la categoría mediadora entre el ambiente empírico del autor y la ontología básica del mundo ficticio postulado en la narración. La cognición indica el método de validación del novum. En específico, el novum puede ser un elemento discreto (un invento como la máquina del tiempo de Wells, o la teleportación neuronal de Bester), un evento (una fluctuación solar en el estilo de Ballard, o la toma del poder por el rey Utopos), o alguna otra cosa o situación que lleve a una reestructuración total de las relaciones espacio temporales de la narración (modificación del cronotopo) (Alvarado. Rolando. 2011).

El *novum* es un recurso muy propio de la ciencia ficción como *expresión literaria* y varía según la temática expuesta por la obra. Este define las coordenadas científicas que rigen el argumento central del mundo ficcional representado. Se puede también dependiendo de la naturaleza del *novum*, determinar variables literarias dentro de la ciencia ficción como género.

La Ciencia ficción como Género literario:

Los géneros se pueden entender dentro de la literatura como *unidades mínimas significativas*, hacen uso de artilugios que enriquecen el discurso interior de la obra y afianzan la percepción del lector frente a un carácter, temática y finalidad de la misma. Esto es construido bajo ciertos parámetros y nociones preestablecidas que hacen parte de un sistema complejo de medios y métodos para el control consciente de una realidad ficcional de la obra y encuentran su soporte mediático y discursivos en diferentes estilos de narración.

Los géneros literarios, como unidades mínimas significativas de la literatura adquieren sus posibilidades en las novelas y cuentos, en la lírica o el cuento de hadas. Por ende, la ciencia ficción como género es una unidad mínima significativa que encuentra la realización de sus temas en las novelas y cuentos. Siendo ésta realización una orientación en la vida desde dentro; el tema se orienta en la vida desde su interioridad, desde lo que el lector encuentra ahí, en la unidad significativa mínima. La otra orientación de la obra es en medio de condiciones definidas de lugar y tiempo social: como parte de una liturgia religiosa, como parte de un acto político, como elemento del tiempo de ocio, etcétera (Alvarado. Rolando. 2011).

Para comprender la ciencia ficción como un género es necesario contemplar dos cualidades de esta, sus dos dimensiones. La *lúdica* y la *especulativa*. Estas enmarcan un conjunto de cualidades y características que tienen que ver con la intencionalidad o finalidad de la obra en sí, distinguiéndose a partir de allí una ramificaciones y variantes

dentro del género, los *subgéneros*. Estos se pueden comprender como conjuntos de obras que tienen entre sí unas características similares, las cuales puedan radicar en su temática, premisas, o rasgos estético de su entorno. Un *subgénero* es un conjunto de obras con características comunes, ya sea en la temática que aborden, en la premisa que empleen o en los escenarios que manejen. Todas estas características y rasgos permiten establecer relaciones entre las obras y agruparlas entre sí, como establecer comparaciones con otras dentro de la ciencia ficción que permiten reconocer las diferencias y generalidades con otros *subgéneros*. Es decir, un *subgénero* es un conjunto de obras cuyas similitudes hacen que el receptor las identifique como un grupo coherente diferenciado de otros grupos también coherentes.

Es importante aclarar que aunque pueda sonar sencillo el proceso de clasificación de los *subgéneros*, a partir de un proceso intuitivo de identificación de sus aspectos y rasgos más evidentes como sobresalientes, hay que señalar que se trata de un proceso que muchas veces puede caer en lo superficial e incompleto por el hecho de que hay obras con características muy particulares y anómalas, que no puedan ser fácilmente incluidas dentro de algún *subgénero*. Obras que en esencia pueden mostrar características externas similares a otras, pero distintas como excluyentes a la hora de compararlas en un conjunto determinado, evidenciado esto al momento de analizar la estructura interna de la obra.

En la ciencia ficción existen múltiples *subgéneros* y algunos de ellos poseen subdivisiones que también pueden entrecruzarse con otros *subgéneros* e incluso géneros definidos por fuera de la ciencia ficción, creando temáticas híbridas. Ese mestizaje es algo notorio en la *Métal Hurlant*, como por ejemplo ver rasgos de ciencia ficción junto a otros de *Fantasía*. Los siguientes *subgéneros* pueden ser o no ser que parte de la revista (por el hecho de algunos ellos para la época de publicación de la revista, no estaban definidos aún), pero que hacen parte del corpus de la ciencia ficción. Entre los más característicos están: la Ciencia ficción *Soft* y *Hard*, la *C.F* de carácter *Distópico* o *Utopico*, la *C.F Space Opera* y la *C.F Militar*, *C.F* con temáticas *Cyberpunk* o *Transhumanistas*, *C.F* en escenarios *Apocalípticos* como *Post-apocalípticos*, o la *C.F* bajo una perspecti-

va alternativa como la *Ucronía*, el *Retrofuturismo* o el no muy conocido *Afrofuturismo*, y algunos *subgéneros* de tendencia híbrida con rasgos muy marcados dentro de otros géneros literarios afianzados como el *Fantástico*, *Terror*, *humorismo* o arquetipos universales como el *Génesis*.

La Ciencia ficción en relación a la Fantasía y otros géneros cercanos:

La *Fantasía* como el terror, el humorismo son géneros literarios estrechamente relacionado con la ciencia ficción producto de una tradición mediática común, una convergencia determinada por el formato que aglomero en un principio a estos géneros, como fueron las revistas de entretenimiento.

La *Fantasía* es un género donde se contempla abiertamente lo imposible. Y aunque esto es inverso en obras de ciencia ficción, contradictorio su espíritu especulativo y proyectual, como con su carácter de plausible y coherente en sus premisas. Hay autores que consideran a la fantasía como un macro-género donde se enmarca la ciencia ficción. Por su valor imaginativo y por el efecto de *maravilla* como de *asombro* que despierta al igual que la *Fantasía* en el espectador.

La premisa en una narración fantástica no es aceptada como posible por parte del lector pero los personajes de la obra, aceptan este hecho mágico como algo natural de su mundo, esto abre una fisura en la realidad ficcional de la obra, que hace de esa realidad susceptible a que toda clase de eventos insólitos y sobrenatural, que sorprende y atemoriza al lector por ser desconocido. El relato fantástico introduce un elemento sobrenatural, discordante con el orden natural, que produce inquietud en el lector.

Muchos autores han trabajado sobre ambos géneros bajo una misma obra, las cuales aparecen difuminar la frontera entre los dos géneros, como es el caso por citar la *Métal Hurlant* de *François Schuiten*, *Philippe Druillet*, *Jean Giraud* (Moebius) y *Alejandro Jodorowsky*. Algunas de estas historias se pueden identificar esencialmente como ciencia ficción, pero con elementos fantasiosos que de algún modo interactúan y se integran con lo científico. El término “fantasía de la ciencia” a veces se utiliza para describir dichas obras.

En este trabajo considero que ambas expresiones literarias son independientes y esto debido a una clara diferencia. La ciencia ficción en su amplitud se puede considerar como la literatura de cosas que algún día podrían ser posibles (especulación y proyección), mientras que la *Fantasía* es la literatura de las cosas que son intrínsecamente imposibles (la magia y el surrealismo como principales temáticas).

El Terror o género de Horror, es la literatura de lo antinatural y sobrenatural, que tiene como objetivo el causar un efecto inquietante y de incertidumbre frente a un suceso desconocido, extraño o peligroso. Busca asustar al lector bajo alguna de estas premisas, y a veces haciendo uso de la violencia gráfica, o de alguna artimaña que despierte el instinto de sobrevivencia en el espectador. Históricamente a este género como a la ciencia ficción también se ha conocido como ficción fantástica y a pesar de que el *Terror* no es una rama de la ciencia ficción, muchas obras de esta literatura incorporan elementos de ciencia ficción, alcanzando un equilibrio argumental, seguramente porque la ciencia ficción y el *Terror* tienen un factor de misterio en común.

Humorístico: Este género tiene como finalidad desconcertar al espectador de su realidad por medio de la deformación de la misma, en esta se tiende a relativizar las cosas y a criticar lo que se cree definitivo. Busca generar una identificación emotiva con el espectador que se atreve al igual que la obra a contravenir los valores o costumbres establecidos, suponiendo una actitud abierta, innovadora e incluso subversiva con los paradigmas establecidos.

El género humorístico posee dos dimensiones. La satírica, por la cual se expresa indignación hacia alguien o algo, con propósito moralizador, lúdico o meramente burlesco, en ella se produce una ridiculización de una determinada situación que busca producir una reflexión en el espectador sobre su posición frente a este hecho. La otra dimensión es la ironía, en la cual el sujeto es consciente del absurdo del mundo, pero a diferencia de la sátira, aquí no hay un propósito moralizante, cuando la ironía conlleva una intención muy agresiva en su mensaje, se denomina sarcasmo.

El género humorístico no tiene como finalidad real la diversión del espectador. Su propósito principal no es solo el humor en sí mismo, sino que busca un ataque a la

realidad del espectador. De situaciones que desaprueba el autor, el cual, se vale de la inteligencia como arma principal para llegar al lector. Un rasgo que se comparte con la ciencia ficción, por medio de la que se logran una yuxtaposición entre ambos géneros. Sin necesariamente hacer inverosímil la premisa, en el caso de la *Métal Hurlant* es un género de los más presentes.

Génesis: es un término propio de la tradición bíblica y su enfoque va dirigido a los orígenes del mundo y la humanidad. Referente a los patriarcas (tradición hebrea), el principio primordial de todo lo conocido. Pero este término en el caso de la ciencia ficción se puede establecer principalmente para especular sobre el origen y características de la creación humana.

La Ciencia ficción y sus variables como género:

A través de la historia la ciencia ficción ha venido evolucionado y con ella la calidad de sus relatos. Algunos autores han construido todo un imaginario cultural entorno a este género. Se puede hablar de diferentes épocas dentro de la ciencia ficción y con esto de tendencias que luego son afianzadas como variables dentro de la misma expresión literaria y las cuales pueden ser clasificadas como subgéneros.

Un *subgénero* como ha sido expuesto con anterioridad, es un conjunto de obras con características comunes. Sea por temática, por premisa y en algunos casos más a una exploración estética de un determinado período histórico. Es decir, un *subgénero* es un conjunto de obras cuyas similitudes hacen que el receptor las identifique como un grupo coherente diferenciado de otros grupos también coherentes dentro de un mismo esquema (ciencia ficción). Los siguientes *subgéneros* son los más característicos en la ciencia ficción: *Soft y Hard, Distopico, Utopico, Space Opera, Ciencia ficción Militar, Cyberpunk, Transhumanistas, Apocalípticas y Post-apocalípticos, Ucronía, Retrofuturismo y Afrofuturismo* entre otras variaciones dentro de estos subgéneros.

Hard: La ciencia ficción “*dura*”, es aquella que su *eje* temático se caracteriza por poseer una atención rigurosa a los detalles exactos de las ciencias cuantitativas, en especial la física, astrofísica, y química, con un absoluto rigor en su ciencia y tecnología, a menudo en detrimento de la calidad narrativa o de la profundidad de los personajes. Por tener un corte tan propio de la dimensión *especulativa*, desarrolla con cierta precisión los avances tecnológicos que pueden llegar a ser posibles a futuro. Algunas predicciones exactas del futuro que se han dado en la ciencia ficción, proveniente de este subgénero, pero numerosas predicciones inexactas también.

Los autores en estas obras suelen mostrar un profundo conocimiento en ciencia como en ingeniería, en su mayoría no son escritores de profesión pero sí científicos e investigadores apasionados por las ciencias exactas. En algunos casos, las ideas expresadas son soluciones reales planteadas desde entidades científicas como la *Nasa* y de modo contrario incluso, algunas obras *Hard*, han servido de inspiración creativa a científicos e ingenieros. Pero esta situación también hace que generalmente, las obras *Hard* sean más pobres desde el punto de vista literario que las *Soft*, aunque también se puede presentar un hecho de cercanía y mestizaje entre ambas, que producen obras que van mucho más allá de la simple exhibición de conocimientos científicos y abordan temas sociales o económicos con personajes creíbles que evolucionan a lo largo de la obra.

Soft: Se entiende como ciencia ficción *suave* o *blanda* aquella en que su trama utiliza como base científica elementos extraídos de las *ciencias sociales* y derivadas tales como psicología, economía, ciencias políticas, la sociología y la antropología. Este subgénero admite con mayor licencia el rigor científico, son obras con un carácter literario o poético mucho más elaborado y subjetivo, donde el factor humanista determina mucho sobre su finalidad. Especula sobre el hombre mismo, abandonando toda intención divulgativa (desde un rigor científico), busca una mayor calidad y exploración literaria en su narrativa. Este subgénero tiende caer un poco en la dimensión *Lúdica*, por esto suele ser muy asociada a otro subgéneros como *Space opera*, o por relación temático (sociales) con la *Utopía* y la *Distopía*. Algunos autores logran desfigurar la línea entre *Soft* y el *Hard*, construyen obras con una base científica densa propia del *Hard*, con la fluidez y dinámica en los personajes, muy comunes del *Soft*.

Distopía: son obras de corte *especulativo* que pretenden alertar acerca de los peligros futuros que el autor observa en su sociedad, hace una reflexión sobre peligros encubiertos en la sociedad. Estas obras hacen un uso general de la *prospectiva*, un rasgo muy típico de la ciencia ficción como literatura. Cada obra dentro del *subgénero* puede llegar a ser muy diferente en los rasgos de su exterioridad (estética). Pero es, en su interioridad (base de sus argumentos) donde radican las similitudes como unidad literaria. Estas pueden estar dentro de alguna de las siguientes temáticas: la crítica política (la lucha de clases sociales o posturas extremistas de un determinado movimiento socio/político). Los peligros de la ciencia (el poder del conocimiento y su control por parte de agentes malignos). La tecnología como medio opresor (espionaje y control social por medio de elementos tecnológicos avanzados). También es posible contemplar un planteamiento distópico en una temática ilusoria, que sería en el caso de un escenario aparentemente utópico, en que el resultado de una tendencia o innovación tecnológica, lleva a una aparente estabilidad social que sin embargo, esconde aspectos no deseables.

En una *Distopía* típica coexisten dos tipos de enfoque posibles que pueden diluirse entre sí, una es la lucha de clases y la otra, la opresión y control social por medio de la ciencia/tecnología. En la primera, el discurso imperante es el hecho de una clase privilegiada (clase dirigente), que sostiene un estilo de vida opulento gracias a la mayoría (clase obrera), usualmente oprimida y bajo la mentira mediática de que viven en un mundo socialmente correcto, siendo la base discursiva para la crítica a todo régimen totalitarista que atente contra las libertades y derechos del individuo.

En la segunda el enfoque es dado por la perversión en el uso de los desarrollos científicos o tecnológicos que aparentemente deberían haber traído un mayor bienestar social, pero que al final son utilizados como herramientas de opresión e intimidación. La tecnología como un medio negativo, permite al individuo aislarse de su mundo, asilarse en una burbuja individual dentro de la que se siente a salvo de todo aquello que lo amenaza más allá de la puerta de su casa, generando esto otro tipo de mal común, de caos social. Se puede ver esto desde lo *proyectual*, como un llamado a los peligros de la ciencia y la tecnología. Conceptos como la deshumanización, pérdida de libertades individuales, manipulación de la verdad y superpoblación, híper-industrialización y demás corrupciones sociales y humanas muy presentes en la *C.F distópica*, dan cabida a otros subgéneros, como es el *Ciberpunk*.

Utopía: El planteamiento de una *Utopía* viene definido por la exposición de manera implícita de un conflicto extrapolado de la realidad que el autor contrasta con un mundo posible imaginado en el que dicho conflicto se ha superado de manera idónea, es un planteamiento de una sociedad ideal, resultado de la bondad de un sistema político o social, establecido y no alterable. Se plantea un escenario socialmente ideal y estable desde la ficción de obra, pero que en términos reales, se puede considerar como irrealizable o inalcanzable por la sociedad actual del lector.

La *Utopía* no es tan popular como recurso literario, por ser considerada algo simplista en sus formulaciones; cuando no, un mero vehículo ideológico. Aspectos que tienden a alejarla de la popularidad como recurso literario. Algunos autores implementan la *Utopía* como temática base para luego poder implementar desde allí, la figura de la *anomalía*. Como mencione antes, entre la *Utopía* y la *Distopía* puede haber un juego ilusorio en sus argumentos, giros en sus posturas, muchas presuntas Utopías resultan ser Distopías encubiertas. Escenarios aparentemente idílicos que, sin embargo, se han logrado por medio de una deshumanización que nos resultaría inaceptable.

Space Opera: dentro de la ciencia ficción es el subgénero más popular de todos los tiempos. Se caracteriza principalmente por sus historias de aventuras ambientadas en el espacio exterior o en planetas distantes, donde el énfasis está en la acción más que la ciencia (la especulación), postulando siempre en su trama un conflicto, que por lo general tiene proporciones a gran escala. Son historias de aventuras en las que los escenarios son imaginados de forma opulenta que rayan con la *megalomanía* como por ejemplo: imperios galácticos, grandes flotas y naves espaciales, batallas épicas contra tropas alienígenas, que por lo normal son invasoras, como en el uso de personajes caricaturescos, utiliza con mucha frecuencia los estereotipos (el héroe, el villano, la doncella, el bufón, el traidor, etc...). Se evidencia una fuerte división maniquea entre el bien y el mal. La *Space opera* destaca por la creación de atmósferas y escenarios variopintos y ostentosos, mientras que no suele profundizar mucho en los componentes temáticos de su trama, el *Novum* no suele estar muy a menudo en este tipo de obras, las tramas predominantes suelen ser de un carácter más lineal (sin el tipo de elementos literarios como la *analepsis*, la *prolepsis* o la *elipsis*), prescindiendo de recursos complejos en su narrativa.

La Ópera espacial como se le llama en español, es un término peyorativamente utilizado a veces para describir mundos futuros improbables, una ciencia absurda o personajes estereotipados y acartonados. También es un término utilizado para hacer alusión a una nostalgia de un periodo específico en la historia de la ciencia ficción, una añoranza por recuperar el sentido de la *maravilla* de esa *edad de oro* (1938 – 1946) de la ciencia ficción. Los conceptos base que dan mayor forma al subgénero son: el cuestionamiento de la realidad, las limitaciones del conocimiento, el exilio, la inmensidad del universo o la infinitud del tiempo, son cuestiones de tal magnitud que al compararlas con el individuo se produce un efecto de asombro y un sentido de la *maravilla*. Este rasgo es algo común que tiene la *Space opera* con el género *Fantástico*, motivo por el que a veces estos géneros han sido confundidos, y a su vez pueden llegar a producir un sincretismo entre ciencia y magia.

Militar: La ciencia ficción militar tiene como contexto principal el conflicto entre las autoridades nacionales, interplanetario, interestelar o las fuerzas armadas. Su punto de vista de los personajes principales suelen ser soldados o milicianos. Estas historias incluyen detalles sobre la tecnología militar, el procedimiento, el ritual y la historia. Sus argumentos suelen utilizar un cierto paralelismo con guerras y conflictos históricos reales, tienden a poseer un alto contenido ideológico como el patriotismo y demás valores asociables al concepto de nación y estado. Algunos subgéneros con los que comparte una cercanía temática por su trama muy volcada a la aventura y la acción o por su *cronotopo*, son la *Space opera*, *Cyberpunk*, el *Transhumanismo*, *Distopías* y *Ucronias*.

Cyberpunk: es un subgénero que emerge a principios de los años *ochenta*, y su principal característica es la combinación de dos conceptos, la cibernética y la estética *Punk*. Los temas comunes en este subgénero son los avances en la tecnología de la información y sobre todo la Internet (visualmente abstracta como el ciberespacio), inteligencia artificial y prótesis y el control de la sociedad post-democrática donde las empresas tienen más influencia que los gobiernos. Sus escenarios se caracterizan por su estética oscura e híper-tecnológica y se enmarcan en un tiempo futuro cercano, en su atmósfera siempre se puede percibir una tendencia hacia la miseria, el caos social y moral (Distópica). Elementos extraídos de corrientes como el *Nihilismo*, el post-modernismo, el *Noir*. Sus personajes se caracterizan por una postura indefinida de lo bueno y lo malo, surgen como figuras representativas del *anti-héroe*.

Entre sus premisas más comunes se destacan el factor tecnológico casi de un modo omnipresente a través de escenarios y elementos actantes. Una visión del futuro no muy lejana, donde la humanidad genera un vínculo indisoluble con la tecnología, para bien o para mal, y la lleva incorporada en su personalidad, bien mediante aparatos que siempre llevan encima (todo tipo de *gadgets*) como implantes y modificaciones físicas que optimizan habilidades en ellos. Las obras *Cyberpunk* por lo general, suelen poseer un punto de vista pesimista acerca de la tecnología, sin embargo, algunas obras pueden llegar a mostrar una visión menos oscura de esto, jugando con otras nociones y planteando variables sobre el uso y valor de la misma. Dentro del *Cyberpunk* se pueden encontrar otras ramificaciones como *Post-cyberpunk*, el *Biopunk*, el *Cyberprep*, el *Nanopunk* y el *Cybergoth*. Los cuales no obedecen a movimientos definidamente literarios, pero si, a una corrientes artísticas y estéticas de lo Industrial y en muchos casos explorados desde medios de entretenimiento como los videojuegos.

Transhumanismo: son historias que plantean la aparición de seres humanos con habilidades más allá de la norma y esto puede provenir por causas naturales, o por el resultado de un aumento intencional o accidental. Estas historias se centran generalmente en la alienación que estos seres sienten frente a otros seres normales, y la reacción que la sociedad genera para con ellos. Un subgénero no contemplado hasta ahora pero que si puede ubicarse aquí, los *Superheroes* y derivados, figuras como el mutante y el híbrido (humanoide) suelen encontrarse en estos escenarios, un género cerca es el *Terror*. El *Transhumanismo* en la literatura de ficción ha jugado un papel importante frente a la especulación y debate sobre las mejoras en el ser humano por medio de la ciencia y las implicaciones existenciales y filosóficas que esto implicaría.

Apocalíptica y Post-apocalíptica: la ficción *apocalíptica* es aquella en la que su eje central gira a partir de la idea sobre el final de la civilización, esto puede ser originado por una gran guerra nuclear, o la expansión de una pandemia, el impacto de un asteroide, algún desastre natural o simplemente por la autodestrucción humana. El punto central del subgénero está en el *cómo* se va desatando las variadas acciones humanas por este cataclismo y el *cómo* se van afrontando estas mismas en relación al final de la civilización conocida. La ciencia ficción apocalíptica en general, se refiere al desastre en sí mismo y las consecuencias directas, mientras que la *Post-apocalíptica*, centra su *eje* temático en las secuelas y posterioridades de magno evento, proyectualmente a cientos o miles de años en el futuro.

Ucronía: es conocida también como *historia alternativa*, son obras que se basan en la premisa de que algún determinado evento histórico podría haber sido distinto, en “*si tal vez...*” Estas historias pueden utilizar el viaje temporal para cambiar el pasado, o simplemente establecer una historia en un universo alternativo con una historia diferente de la nuestra. Por lo normal son obras donde se utilizan escenarios, elementos y personajes fácilmente reconocibles en la realidad del autor y el lector, pero donde sus acciones tienen un enfoque distinto y por ende alteran la historia conocida y con ella la misma realidad actual. Este subgénero es en sí, considerado por algunos autores, como diferente a la ciencia ficción.

Retrofuturismo: más que un subgénero es una corriente de ciencia ficción, que consiste en la representación del futuro visto a través de los ojos del pasado. Desde la estética se explora la imagen del futuro que se tenía en otra época; es una proyección a futuro de un determinado periodo histórico, se efectúa una añoranza del pasado que se ve influenciada por el entusiasmo (utópico o distópico), sobre ese futuro imaginado desde el pasado. Es decir, una recreación del estilo futurista de aquellos años aplicado a obras actuales, se hace una recreación del propio pasado, exagerando algunos elementos tecnológicos, que dan lugar a *Ucronías* muy llamativas desde lo formal.

El *Retrofuturismo* se caracteriza por la exploración de esa tensión existente entre la visión de lo antiguo y la visión de lo moderno. Donde esta visión está determinada por la fuente principal de energía de un determinado periodo, estableciendo unos particulares rasgos estéticos asociables con la misma, ya sea esa fuente de energía el Vapor (steampunk), el Diésel (Dieselpunk), la energía atómica (Atompunk) o en un caso especial, la información digital (Bitpunk).

El Steampunk es un subgénero literario nacido en la década del ochenta, dentro de la corriente del *Retrofuturismo*, es un movimiento artístico y sociocultural y no tan solo literario. El *Steampunk* se desenvuelve en una ambientación donde la tecnología a vapor sigue siendo la fuente de energía predominante, suele ambientarse en escenarios inspirados en la *Inglaterra* de la época victoriana (1837-1901). Se inspira principalmente en los trabajos de *H. G. Wells* y *Julio Verne*, como en todo imaginario encontrado en ese periodo. Su temática a menudo muestra tecnologías anacrónicas o invenciones futuristas imaginadas por los visionarios de su época, todas ellas vistas desde la perspectiva *victoriana* en la cultura, en el arte, en la moda y sobre todo en la arquitectura y diseño de elementos y artefactos varios.

El *Steampunk* tiende a mezclar muy a menudo la ciencia ficción con la *Fantasía*. No es extraño encontrar elementos comunes entre ambos géneros conviviendo bajo el mismo imaginario *Retrofuturista*. Esta tendencia a incorporar elementos fantásticos y su carácter más desenfadado y utópico en sus argumentos, alejan al *Steampunk* de subgéneros similares como el *Dieselpunk*, el *Atompunk* y el *Bitpunk*. Todos estos subgéneros se pueden englobar dentro de la corriente *Retrofuturista*, como también entre la *Ucronía* y la *Historia alternativa*.

El Dieselpunk es un movimiento cultural, artístico y literario que combina las diferentes estéticas comprendidas entre 1920 hasta 1950 (*Era diésel*) con aquellas encontradas en nuestro presente. Busca crear algo nuevo, impredecible y diferente del resultado de combinar el espíritu de la llamada *era diésel*, un periodo histórico que se caracteriza por el *Art Déco*, la literatura y estética *Pulp*, la música *Jazz* y *Swing* como todo imaginario dentro de la ficción *Noir*.

Atompunk, este subgénero se sitúa entre los años 1945 -1965 en una *Era Atómica*. La paranoia nuclear, el espionaje y la conquista espacial acompañan el espíritu de este periodo, la tecnología espacial y la energía atómica, como la *Guerra fría*, enmarcan toda la estética e imaginario de sus escenarios. Algunos ejemplos de elementos que componen este imaginario son Rayguns (pistolas de rayos), tecnología láser, robots que se valen de energía atómica, como demás elementos que también la utilizan. Ciudades utópicas y llenas de mega-construcciones, aviones supersónicos, Cohetes con propulsores como demás vehículos, colonias y bases espaciales, contacto alienígena como invasiones por parte de los mismos, etc... Este subgénero no despierta un temor en su temática por el uso de la energía atómica, es vista como algo benigno, una mirada algo inocente que no posee otros subgéneros como el *Cyberpunk* y el *Apocalíptico*.

El Bitpunk basado en el neón y la informática, que corresponde a un contexto comprendido entre el final de la década de 1970 y el principio de la década de 1990, donde se dieron los primeros pasos de la informática moderna. El *Bitpunk* se basa en las primeras historias del imaginario *Cyberpunk* donde encuentra su inspiración, conlleva una proyección del futuro de la década del ochenta, el imaginario y estética creada en la década de los ochenta actualizándolo bajo los recursos actuales de nuestra tecnología. Ejemplo de esto sería la película *TRON* (1982) o series animadas como *ReBoot* (1994)

y *Código Lyoko* (2003), la inspiración visual para este subgénero es tomada de la expresividad y conceptualización artística de los primeros videojuegos, de ese periodo primitivo de la informática y la realidad virtual. Al igual que los anteriores subgéneros, el *Bitpunk*, es una exploración mayormente estética que una *especulativa*, de los rasgos de un determinado periodo, donde algún descubrimiento científico en particular, marca los procesos y características del entorno.

Afrofoturismo: es un tipo de estética literaria y cultural que combina elementos de la ciencia ficción, *historia alternativa*, *Fantasía* y *realismo mágico* con una cosmogonía netamente Africana y Afroamericana; su objetivo es explorar desde todo campo, lo que significa ser *Negro*, su esencia como pueblo y raza, su finalidad desde ficción es buscar, revisar, cuestionar y reexaminar los eventos del pasado, presente y futuro del pueblo *Negro*.

Subgéneros derivados y no oficiales: Una serie de subgéneros de derivados del *Retrofuturismo* y el *Cyberpunk* que son parcialmente reconocidos como ramificaciones de la ciencia ficción por parte de lectores y consumidores de esta, que en muchos casos son los mismos que desde una producción *Fansub*, los cuales producen y les dan popularidad; estos términos suelen ser considerados *no oficiales* por el mundo literario y con frecuencia son inventados por los lectores, o por autores que se refieren a sus propias obras, a menudo de un modo humorístico, algunos también son producto de la exploración conceptual del mundo de los videojuegos; un gran número de estos términos no oficiales han sido utilizados por el juego de *rol GURPS* para describir las tecnologías y configuraciones anacrónicas de su contexto.

Términos divergentes sobre la base de los conceptos generales del *Retrofuturismo* aparte de los ya expuestos, son: *Teslapunk* y *Decopunk*. Y los divergentes teniendo como origen los videojuegos, serían: *Stonepunk*, *Clockpunk*, *Nowpunk*, *Elfpunk*, *Mythpunk*, y el *Dreampunk*.

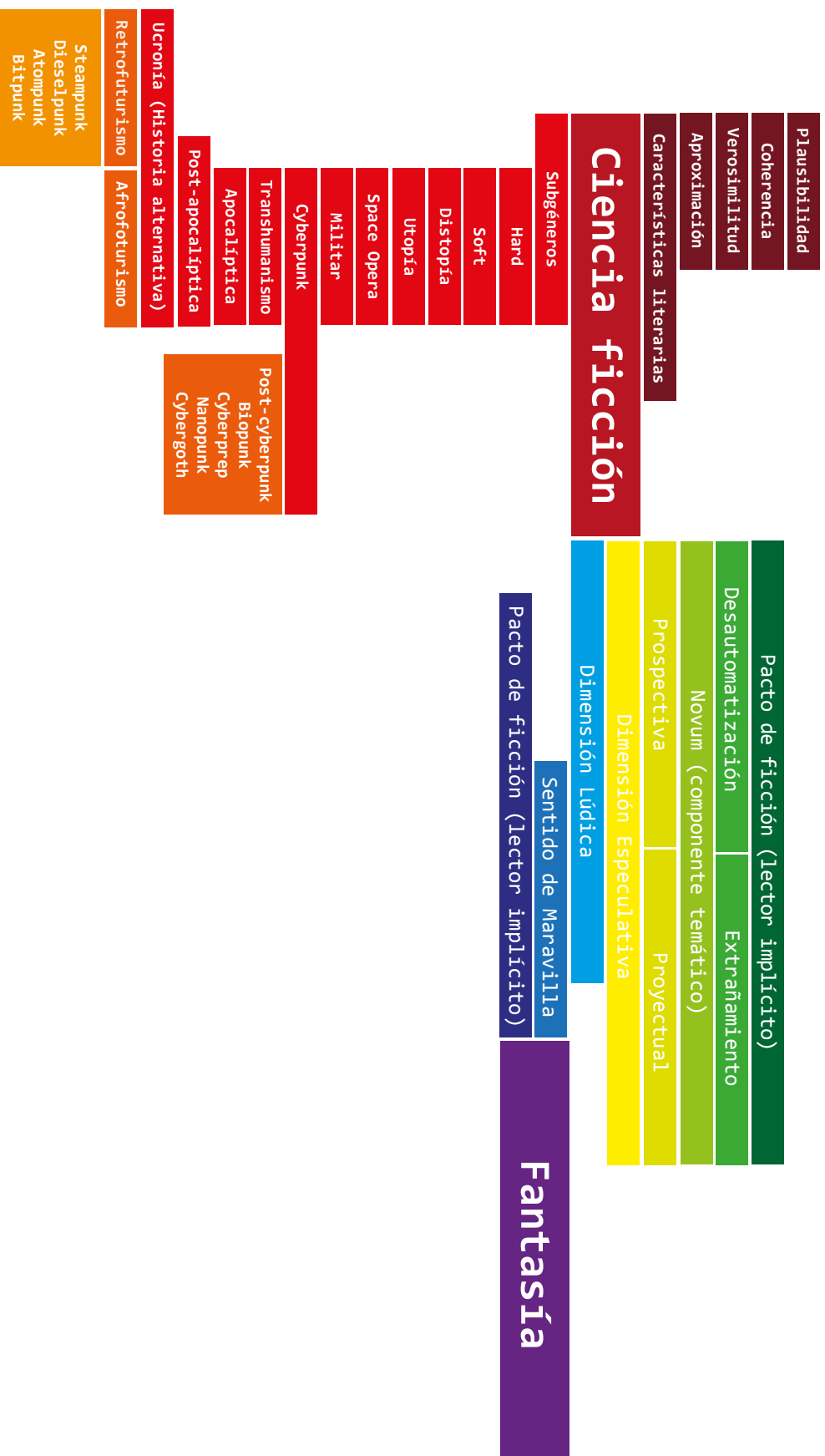


tabla 02. Fuente autor. Diagrama basado en el estudio de la Ciencia ficción como género literario, se expone las Dimensiones y Subgéneros que la componen.

Metodología de análisis:

La historieta tiene dos dimensiones dentro de su código lingüístico mixto (icónico/verbal) y a su vez, lo *icónico* contiene dos dimensiones extra, lo *icónico adjetivo* e *icónico sustantivo* (Rodríguez Diéguez, J.L. 1991). Siendo este último por el cual me aproximo al estudio del contenido representativo y su valor *simbólico* en la historieta.

La dimensión *icónico adjetivo* está compuesta por elementos complementarios como el movimiento, el plano, angulación, sombras chinescas y la expresividad. La adjetivación icónica se realiza principalmente por medio de los códigos cinéticos y la utilización de diferentes planos y angulaciones. La dimensión *icónico sustantivo* está compuesta por lo que se representa, formas que dentro de un *código analógico* representan lo externo. Un código de lengua compartido con el lector a partir de la experiencia de este con los elementos de su entorno, en algunos casos no reales pero culturalmente establecidos, estereotipados dentro de un código común. Lo *icónico sustantivo* hace referencia a lo recreado dentro de la viñeta, tanto de riqueza escénica como en personajes y objetos, esta dimensión está constituida por una representación de la realidad dentro del *código analógico* de lo *representado* con relación a lo que se *representa*.

Respecto a la *analogía visual* se puede decir que abstrae los rasgos más relevantes de una figura culturalmente establecida, sus rasgos *discriminativos* o *pregnantes*. Ejemplo de esto puede ser un *cohetes*, sus formas más identificables que lo dotan de analogía visual son su cuerpo cilíndrico alargado con una ventana circular un poco más arriba del centro del cuerpo, una ojiva en punta de aguja y sus aletas en la base (por lo normal tres o cuatro) acompañadas de un rayo de luz formado por líneas cinéticas en su extremo inferior si se representa en vuelo. Otro tipo de proceso representativo dentro del *código analógico* es la *analogía relacional* en la cual se establece un código entre el personaje, su entorno y el nuestro. J. I. Rodríguez Diéguez (1991), refiriéndose a Umberto Eco sobre este tema, dice:

(...) describe con notable claridad a partir de una ilustración infantil, este sentido de analogía. Un dibujo consistente en una forma redonda, con cuatro aspas en forma de cruz en lo alto, se interpreta como un helicóptero. Pero es evidente que los helicópteros no tienen cuatro aspas, sino tres. Se trata de la relación establecida entre sus componentes, es la captación y el procesamiento de la información la que proporciona esa percepción relacional (Eco, Umberto 1972: 25 a 30).

El *código analógico* nos lleva a contemplar otro concepto, el del *icono* y sus niveles de *iconicidad* en relación a lo representado y soportado desde la retórica de lo narrado. Los niveles de *iconicidad* en una imagen están establecidos por el detalle en relación a lo que la imagen en sí misma busca representar. Siendo el objeto en sí mismo, el máximo nivel de *iconicidad* y la descripción del objeto a partir de sus rasgos pregnantes y más representativos, la mínima unidad de *iconicidad*.

La iconicidad sería la característica que pondría de manifiesto el grado de realismo de una imagen en su percepción visual comparada con el objeto que representa. La máxima iconicidad vendría dada por el propio objeto, y la mínima (que supondría la máxima adstricción), por la descripción normalizada o estereotipada del mismo objeto. (Rodríguez Diéguez, J.L. Pág.60, 1991).

J. I. Rodríguez Diéguez (1991), trabaja su análisis a partir de cinco niveles básicos de iconicidad, en el primer lugar y en orden decreciente, está la fotografía, en el segundo lugar la ilustración realista, en tercero la caricatura y la caricatura de animales en el cuarto lugar, por último, en el quinto lugar y de mayor abstracción lo no figurativo. Esto es una síntesis de la escala establecida por *Abraham Moles* desde un *isomorfismo (similitud de formas)* donde se explora la expresión icónica, en un extremo está el objeto (ontológico) en sí mismo y en el otro extremo el mismo objeto construido desde el lenguaje, tanto verbal o matemático. En medio de estos se va dando un proceso gradual donde el objeto va perdiendo su riqueza visual, sus detalles, jerarquías y características menos relevantes y se va simplificando en un elemento más conceptual, en una *idea* soportada desde el lenguaje, en un *tipo*, donde por medio de un *código analógico* gana una naturaleza icónica. La transformación del objeto real, en un elemento simbólico de sí mismo. Lo evidencia *Scott McCloud* en la siguiente figura:

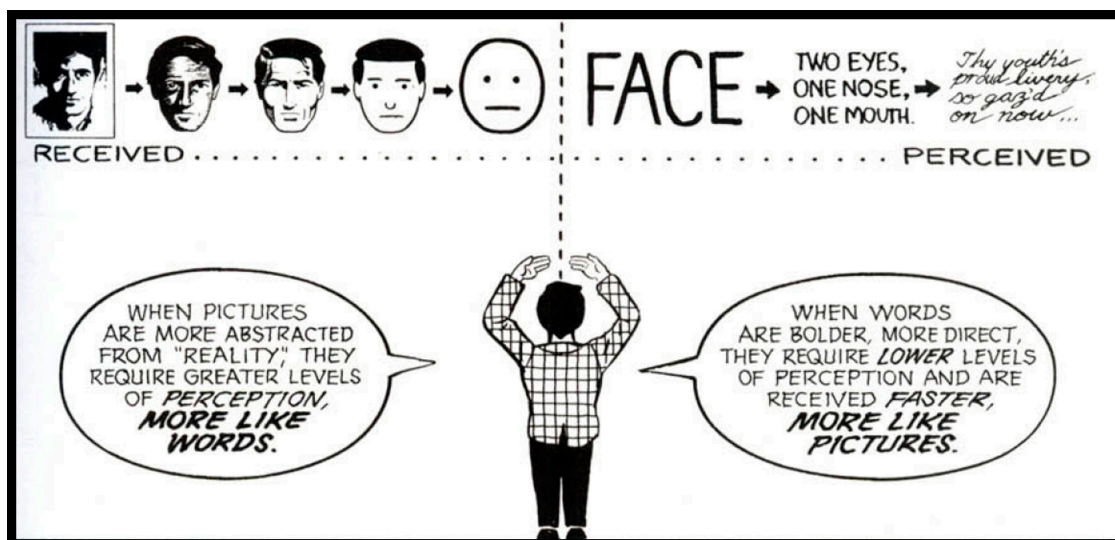


Figura A03. Scott McCloud (1995). Niveles de iconicidad. Del objeto a la representación simbólica del mismo. El lenguaje como la mínima unidad de representación abstracta del objeto a designar.

Podemos definir como obra de arte la narración que produce figuras capaces de convertirse en modelos de vida y en emblemas sustitutivos del juicio de nuestras experiencias. Las demás obras producen “tipos” que únicamente por costumbre del lenguaje podemos calificar de tales: útiles e inocentes, nos ayudan con aquellos módulos imaginativos que se consumen en la impresión no profundizada, y su utilización tiene algo de la felicidad inventiva con la cual, a partir de una chispa de vida, se extrae una situación narrativa (Eco, Umberto pág. 212, 2003).

Estos *tipos* contenedores de valores también son contruidos a partir de una necesidad estética por parte de los autores, que denotan una serie de rasgos asociables con ciertas atmósferas recreadas dentro de un imaginario del mundo a partir de ciencia ficción. Los cuales se enriquecen visualmente por medio del uso de distintos estilos y técnicas de dibujo; de lo realista y detallado hasta los más experimentable y conceptual. En la *Métal Hurlant* se puede apreciar diferentes niveles de *iconicidad* en relación al estilo de cada autor. Se pueden reconocer elementos ricos en detalle, personajes anatómicamente correctos, pasando por lo caricaturesco tanto *antropomorfo* como *zoomorfo* y llegando en algunos casos experimentales a lo subjetivo y abstracto. Sobre la naturaleza icónica de estos *tipos* se podría hablar en varias dimensiones y

sus valores tanto en su representación formal como en el contenido de su significado representativo, en el caso de este proyecto, es su relación con la representación de elementos asociables con la ciencia ficción desde un código analógico compartido entre el lector y los autores.

Y para Pierce el icono es “un signo que refiere al objeto al que denota meramente en virtud de características que son propias y que posee igualmente exista el objeto” (Shirmahaleh, Shekoufeh Mohammadi, pág.53, 2010).

Y su relación con el objeto representado se caracteriza por “La conexión del icono y el objeto que representa no es dinámica, pero su calidez se asemejan a los del objeto representado y esto provoca sensaciones análogas.” (Shirmahaleh, Shekoufeh Mohammadi, pág.54, 2010).

En este proyecto trabajo dentro de un nivel de iconicidad enmarcado entre la ilustración y el dibujo. En cual sea medible desde un dibujo realista a uno caricaturesco, y sus valores significativos como representación de una idea, un camino determinado por la conceptualización de la realidad, por la abstracción de una imagen y su riqueza en información tanto visual como simbólica. En el dibujo el “significado” es fluido y variable conforme a su apariencia. En la transición de un dibujo realista a uno caricaturesco se puede decir que hay una transformación de lo específico a lo general, donde según va ganando sencillez la representación formal de un determinado objeto. Este va enriqueciendo su dimensión simbólica contenedora de un valor, un concepto o una idea. Es una forma de amplificación por medio de la simplificación.

Al descomponer una imagen a su “significado” esencial, el dibujante puede amplificar dicho significado de una manera que no está al alcance del dibujo realista (Scott McCloud, pág. 30, 1993).

Se puede establecer que una de las diferencias fundamentales entre un dibujo con estilo realista y uno caricaturesco radica principalmente en el hecho de que el último logra permitirle al lector recrear una identidad dada por la misma caricatura. Esta tiene la capacidad de concentrar nuestra atención en una idea o concepto con mayor fortaleza,

gracias a su construcción formal simple y sintética de unos determinados rasgos asociables a ciertos códigos culturales. También permite involucrar a mayor número de lectores. *Scott McCloud* (1993) dice al respecto de esto “*cuanto más se caracteriza una cara, a mayor número de gente representa*”. Esta nueva idea nos lleva a contemplar un nuevo concepto el *estereotipo*. En contraste a esta idea el dibujo realista da personalidad a la imagen, recrea en ella una identidad propia, le adjudica virtualmente un peso, una textura, un entorno, básicamente incrementa su nivel de iconicidad acercándola a lo real por medio de un *concepto virtual*.

Mediante el realismo tradicional, el dibujante de tebeos puede describir gráficamente el mundo de afuera. Y mediante la caricatura, el de adentro (Scott McCloud, pág. 41, 1993).

Es pues por medio de la *identificación, clasificación y análisis* de estos elementos *lónico Sustantivos*, presentados en las diversas historietas de *Ciencia ficción* publicadas dentro de un corpus de 47 números para España de *Métal Hurlant* (1981- 1987), que hago un análisis de los *tópicos y estereotipos* establecidos por los autores que dieron forma a un estilo de Ciencia ficción gestado en la revista.

Se les podría llamar *soportes narrativos* a la mezcla de estos estereotipos que reflejan unas posturas ideológicas de los autores *Joan Bassa y Ramon Freixas* reflexionan sobre el uso de estos y su valor simbólico en la construcción de una película de ciencia ficción. Donde por medio de ellos el espectador reviste de un cierto nivel de *verosimilitud* a la obra, pues estos son contenedores de valores y posturas sociales previamente establecidos y compartidas con el espectador.

(...) es debido a la actuación de diversos arquetipos que, situados estratégicamente a lo largo del discurso fílmico, logran, mediante un comportamiento coherente, a pesar de lo irreal de la acción, hacer verosímil (más o menos) al espectador el producto final. Arquetipos asumidos por la representación cinematográfica, sustentadores y/o potenciadores de su desarrollo ficcional, esto es, utilizados no solo como portadores de los valores ideológicos de la obra. (Bassa, Joan y Freixas, Ramon. pág. 65, 1993).

En el caso de este proyecto trato de darle una universalidad a este concepto y lo llevo más allá de los personajes, los agentes actantes. Entendiendo a los escenarios y sus contextos como *topos*, pues el uso de ciertas ambientaciones y momentos históricos dan forma a diferentes manifestaciones de *subgéneros* propios de la ciencia ficción. Esto visto no como una ley, pero si, como un recurso frecuente. Por ejemplo la presencia del *espacio exterior* o de *planetas distantes* enmarca un cierto tipo de *subgénero* como también el uso de contextos *reales* o *alterativos*, y esto no solo presente en el cine, sino en todo relato de ciencia ficción independiente de su medio. Dándole un valor típico e identificables en el conocimiento popular. Lo que llamo *soportes narrativos*, que son reconocibles por cualquier lector común.

Por otra parte, es un hecho que, en algunos casos (por ejemplo, determinadas narraciones de ciencia ficción), el topos convencional (el héroe espacial, el monstruo con ojos de insecto — topos hasta tal punto, que es conocido, en la literatura crítica sobre ciencia ficción, con una sigla, BEM, bug eyed monster —, el tecnarca intergaláctico, o el científico loco) constituye el elemento básico de una alegoría que lo supera, y asume funciones de rotura y de propuesta, no de mera confirmación de los hechos. Pero en estos casos es evidente que la narración no se centra en la definición del personaje, ni el personaje asume un papel central, sino que más bien constituye un pretexto para devanar una secuencia de acontecimientos de clara función gnómica. La conclusión será, pues, que siempre que el personaje ficticio (en cuanto puro topos) se convierte en central, finalidad explícita de la narración, la obra propone únicamente modelos de vida práctica puramente externos, en los que el lector cree reconocerse, mientras que de hecho proyecta en ellos, únicamente, el aspecto más superficial de la propia personalidad (Eco, Umberto pág. 217-218, 2003).

La historieta es un medio de comunicación (masiva) volcada a la construcción de relatos de igual modo que lo hace el *cine* y la *literatura*, medios con los que comparte un fuerte lazo a nivel de lenguaje (*Inclusión, Generación, Convergencia y Adecuación*) tanto desde una dimensión icónica a una verbal.

Pero el parentesco entre cómic y literatura existe también a nivel de macroformas, las denominadas formas narrativas. Este parentesco existe entre todos los lenguajes narrativos, narrativos precisamente porque comparten estas formas. Independientemente del lenguaje en que estén contadas (trátase de literatura, de cine, de teatro, de cómic, o de cualquier otro marco) (Barbieri, D. pág. 203, 1993).

El uso del relato independientemente del soporte mediático del que se esté valiendo es fundamentado universalmente bajo los mismos parámetros y es allí en el reconocimiento de esos parámetros que busco identificar las *unidades narrativas*. Que den una claridad sobre la estructura de la narración analizada y sus *soportes narrativos*. La finalidad no es caer en una especie de reduccionismo pero sí evidenciar por medio de estos a esos conceptos que dan forma al género, a la *construcción simbólica* que comprende la noción de un *Ciencia ficción* que se gestó en la *Métal Hurlant*.

El relato puede ser soportado por el lenguaje articulado, oral o escrito, por la imagen, fija o móvil, por el gesto y por la combinación ordenada de todas estas sustancias; está presente en el mito, la leyenda, la fábula, el cuento, la novela, la epopeya, la historia, la tragedia, el drama, la comedia, la pantomima, el cuadro pintado (piénsese en la Santa Úrsula de Carpaccio), el vitral, el cine, las tiras cómicas, las noticias policiales, la conversación (Roland Barthes, Pág. 2, 1970).

En su forma más básica se podría definir a la historieta como una narración secuencial de imágenes dibujadas. Donde su código discursivo está constituido por pictogramas y elementos estructurales propios de su lenguaje que representan el objeto u objetos a designar, según la existencia de códigos compartidos con el lector. El *anclaje* y *relevo* que se produce entre imágenes y palabras obedecen una característica propia de la *semiótica del comic*. Donde su expresión figurativa logra coherente interrelación entre el lenguaje verbal y el icónico y esto tiene como función mermar los niveles de polisemia en los signos representados, busca siempre establecer un ritmo interpretativo correcto dentro de la narrativa, esto se le puede llamar densidad significativa e interpretar desde la *semiótica connotativa*.

Como semiótica connotativa supone la presencia de algún o algunos códigos en los que se produce una situación de amplitud significativa: un signo no solo denota un determinado sentido o significado, sino que incrementa notablemente la “densidad significante” de un signo.

La alusión a la utilización de dos semióticas objeto, de dos lenguajes de alguna manera enlazados con una misma referencia inicial, pone de manifiesto la fuerza interacción existente entre la verbal y lo icónico.
(Rodríguez Diéguez, J.L. Pág.19, 1991).

Es difícil concebir estos dos lenguajes separados dentro de la historieta pues las imágenes y las palabras se articulan y dan fortaleza interpretativa al argumento. Claro está que hay casos de historietas mudas, donde solo el uso de imágenes cuentan una historia, pero esto se puede entender más como un recurso o estilo de determinados autores, pero la base real que da forma al lenguaje designado *mixto* del comic es y será la combinación de estas dos dimensiones que se anclan y relevan en una sola narrativa. Por eso es importante en el análisis no solo considera lo que desde la imagen se muestra, también es relevante contemplar desde la palabra lo que se está nombrando, pues aunque un elemento no sea expuesto a nivel icónico, si puede estar construido a nivel verbal. La integración de lenguaje icónico y lenguaje verbal producen un peculiar lenguaje mixto como ya se ha dicho anteriormente. Integrando todo estos en un contenedor o *sintagma* denominado viñeta, la cual en relación con las demás viñetas construye el hilo conductor de la historia. Recreando todos estos *soportes narrativos* en su interior. Román Gubern define la viñeta como “*La representación gráfica del mínimo espacio y/o tiempo significativo*”.

Categorías de análisis:

Concluyendo esto, establezco unas categorías de análisis construida a partir de los componentes bases de toda narración. Su estructura base, compuestas por las siguientes *unidades narrativas*: *Hechos/Acción*, *Espacio/Tiempo*, *Personajes y Narrador* (modificadas para establecer una mayor claridad sobre la investigación). Las cuales contienen variados elementos significativos como son los *soportes narrativos* (tópicos y estereotipos) y en el caso de las historietas, estos se exponen desde la dimensión *Icono Sustantivos*. Al *identificar, clasificar y analizar* estos elementos contenedores de valores e ideales, puedo determinar el carácter de cada obra y con ello, de la revista como un sola pieza ideológica.

Matriz de análisis:

Se fundamenta bajos estos principios básicos que estructuran toda *narración Hechos/Acción, Espacio/Tiempo, Personajes y Narrador*, estas *unidades narrativas* son alteradas bajo el argumento de establecer un mayor acercamiento al objeto de estudio, es por eso que se plantea del siguiente modo: *Título, Autor, Género, Contexto, Escenarios, Personajes, Trama y Novum*.

Se caracteriza por estar compuesta por los siguientes parámetros, los dos primeros asociados con la identidad de la obra (Título y Autor); los otros seis de *contenido* (Género, Contexto, Escenarios, Personajes, Trama y Novum). Estas últimas con especificidades internas que permiten hacer una mejor taxonomía de las *unidades narrativas* que permitan una mayor claridad sobre los rasgos compositivos de cada obra.

- **Título y Autor:** estos permiten establecer una serie de datos propios de cada obra que me brinda una idea general y comparativa entre autores y cantidad de publicaciones dentro del corpus analizado, determino a partir de aquí que autores marcaron con mayor fuerza la construcción y exploración del género.
- **Género:** aquí se exponen los rasgos que dan una identidad establecida dentro de los subgéneros competentes de la ciencia ficción o cercanos, como la fantasía,

para establecer estos rasgos hago una definición objetiva de cada uno pero entendido desde el hecho que estos subgéneros no se pueden ver estrictamente aislados, pues en algunos casos hay mucha semejanza o comparten rasgos con otros, se mezclan y coexisten en una misma trama, también es importante entender que algunos de estos subgéneros no estaban claramente definidos a la fecha de publicación de estas historias a inicios de la década del ochenta.

- **Contexto:** es definido por la mezcla de Espacio/Tiempo, el *cronotopo*; situando a la historia de un momento histórico ficticio o real, pero permitiendo establecer la narración en una línea del tiempo analógica con el mundo del lector (pasado, futuro y presente de la obra), esto permite revestir de verosímiles a la ciencia ficción, se establece seis posibilidades las cuales pueden ser parte de la misma trama, como lo sería en el caso de historias sobre viajes en el tiempo y universos alternativos, contextos dados por un lugar y fecha históricamente identificable o construido totalmente desde una realidad ficcional de la obra.
- **Escenarios:** se concibe desde lo espacial y se enfoca en las características generales que componen la naturalidad de cada ambiente recreado, puede llegar a ser Artificiales o Naturales, Exteriores (Macros escenarios, abiertos y de gran escala) o Interiores (Micro escenarios cerrados y de menor escala) como también los identificables dentro lo Real (realidad del lector) o lo Alternativo (mundos virtuales o fuera de las leyes universales de la realidad del lector).
- **Personajes:** los que llevan a cabo la acción en la obra, los elementos *actantes*, estos pueden tener una naturaleza diferente (persona, animal o cosa) y su impacto en la obra puede ser dispensable o indispensable según su jerarquía en la trama, por lo normal se establecen una dualidad entre protagonista y antagonista acompañando sus acciones con otros personajes de relevo y auxilio; teniendo en cuenta que estoy tratando con la ciencia ficción establecí unas variables comunes en la naturaleza de los personajes dentro del género que son los Humanos y Alienígenas, Robots, Androides y IA (inteligencia artificial), la Vida Animales y Vegetal tanto terrestre como extraterrestre, seres de característica Humanoide, Trans-humanos y Mutantes entre otros, Seres mágicos o de naturaleza desconocida (en algunos casos amorfos) y los Animales-antropomorfos muy típicos dentro del estilo caricaturesco.

- **Trama:** aquí se expone básicamente un recuento de lo más relevante del narración, su finalidad radica en establecer las conexiones causadas entre los distintos elementos de la narración busca llegar más allá de la descripción secuencial de las diferentes sub-tramas; La trama es el cuerpo de la historia y en el caso de los relatos de ciencia ficción es la que me ayuda a localizar la presencia del *Novum* o elemento especulativo que es fundamental en la construcción de la misma.
- **Novum:** la ciencia ficción como se formula en el proyecto tiene dos dimensiones, la *Especulativa* y la *Lúdica*. Dentro de la primera es por la cual se manifiesta el *Novum* como un recurso primordial para la construcción de la trama, este es el que posibilita el *extrañamiento* en una obra. El *Novum* permite una alteración en el escenario de la obra por medio de una premisa que genera un efecto desautomatización y de inquietud en el que el lector, donde este se ve confrontado a sus creencias y convenciones asumidas y las que podrían ser lógicas o naturales en el escenario ficción de la obra. El *Novum* es un mediador de la realidad empírica del autor y la realidad del mundo ficticio postulado en la narración. La naturaleza del *Novum* puede ser un avance tecnológico o una teoría científica (el viaje en el tiempo), una catástrofe natural o intencional (guerra nuclear, glaciación), una situación hipotética (contacto extraterrestre) o una postura política y social explorada desde sus extremos (utopías y distopías). La finalidad central del *Novum* con respecto a la trama, es la reestructuración total de las relaciones espacio temporales de la narración (modificación del cronotopo) y haciendo desde lo especulativo, plausible una premisa. En la ausencia del *Novum*, se puede considerar verdadera o falsa una obra de ciencia ficción. Esto es una postura algo purista, por algunos estudiosos de la ciencia ficción. No hago uso total de esta postura para darle una posición formal al proyecto frente a una definición de formal de ciencia ficción. Pero si considero necesario la busca de *Novum* en cada obra, porque esto me permite conocer las intenciones de los autores con respecto al rótulo de ciencia ficción en sus obras y la revista. Puedo determinar también que tan recurrente e importante fue este elemento para la construcción del género en la *Métal Hurlant*.

Descripción metodológica:

El proceso metodológico está planteado en tres instancias, la primera y segunda son entendidas como un *análisis iconográfico* pues conlleva un proceso descriptivo y clasificatorio de imágenes las cuales se pueden definir como la representación visual de un objeto real o imaginario que se caracteriza por manejar un tema o concepto en su significado y que en combinación con otras imágenes produce historias y alegorías; la tercera es entendida como un análisis iconológico pues se aproxima por medio de la medición cualitativa de los elementos representados al análisis de los valores simbólicos como contenedores de ideologías, tendencias y esencias propias de los autores en torno a sus obras.

Por medio de los elementos *Iconico Sustantivos* presentados en las diversas historietas de *Ciencia ficción* publicadas dentro de un corpus de 47 números para España de *Métal Hurlant* (1981- 1987) hago una selección basada en una discriminación del contenido icónico de cada una de estas historias, asociables con los conceptos pre-establecidos de las características y rasgos de la ciencia ficción (la representación del espacio exterior, laboratorios científicos, naves espaciales, objetos varios de apariencia tecnológica, entidades vivientes diferentes a las conocidas, entornos híper-industrializados, escenarios apocalípticos, etc...) en este primer nivel se identifican los diferentes géneros que hacen parte de la revista puesto que aunque la batuta la lleva la ciencia ficción, otros géneros como la *fantasía*, la *épica*, el *policíal*, *noir* y *satírico* tienen mucha pregnancia en el corpus, en algunos casos me vi obligado a leer determinadas historietas para establecer si eran según su argumento factibles de ser rotuladas como ciencia ficción (*Especulativa* o *Lúdica*) por su liviano contenido, otro factor discriminativo radica en el nivel de *iconicidad*, algunas tenían un nivel muy bajo y esto las hace piezas demasiado experimentales tanto en su contenido *Iconico Sustantivos* como en su argumento, eran trabajos de contenido fuertemente *surrealista* que difícilmente plantean una narración elocuente y digerible para un público general; teniendo en cuenta esto, resultó al final un número total de 125 Historietas, las cuales son analizadas nuevamente en contenido visual y escrito para reafirmar sus naturaleza

de ciencia ficción, luego fueron divididas entre (112) *autoconclusivas* y (13) de *continuidad*, esto para establecer mayor claridad sobre la jerarquía de ciertas historias y de igual modo en relación de sus autores con otros que publicaron en la revista.

En una segunda instancia entendiendo a la historieta como portadora de un lenguaje narrativo familiar al cine y la literatura, y divisando los procesos metodológicos establecidos en el *estado del arte* extraídos del estudio de estos dos medios en particular, se revela la necesidad de entender cada narración desde sus *unidades narrativas*, se fragmentó cada historia por medio de la matriz, aislando los conceptos recreados en cada unidad narrativa y así dando especificidad a cada uno de los *soportes narrativos*, esto con el fin de hacer un proceso taxonómico de caracterización medible y entendiendo de cada unidad representativa como portadora de un valor (*tipos, topos y estereotipos*).

En una tercera y última instancia a partir de un análisis estadístico de todos los *soportes narrativos*, se destila una tentativa, una aproximación a definir una noción de los *tópicos* y *posturas* frente a la ciencia ficción construida por los autores en *Métal Hurlant* que gestaron una atmosfera dada por una serie de valores que se tenían en ese respectivo momento y de cómo esa ciencia ficción particular de la revista jugó con aquellos planteamientos; a mayor cantidad representada de un determinado *soporte narrativo*, mayor afinidad frente a un valor o ideología pues como ya se había dicho antes sobre los *soportes narrativos* que están contruidos por las relaciones analógicas y arquetípicas del lector frente a determinadas situaciones y valores sociales.

Piezas Analizadas:

Se hace seleccionado del corpus de 45 revistas. Un total de 125 historietas que tienen una relación en contenido identificables dentro del género de la ciencia ficción. Las cuales por medio de la *matriz* se les ha hecho un proceso taxonómico de identificación de sus *soportes narrativos* (tipo de escenarios, personajes y contextos). Me permiten hacer un conceso general de las tendencias y preferencia de los autores entorno a la representación y uso de elementos del imaginario de la ciencia ficción. La siguiente tabla contiene el cúmulo de datos identificados y clasificados.

Total de Historietas analizadas: 125

Unidades narrativas		Soportes narrativos			
Géneros	Soft: 63 Distopía: 26 Space Opera: 21 Fantasía: 20	Humorístico: 07 Cyberpunk: 06 Post-apocalíptica: 06 Utopía: 05	Militar: 04 Ucronía: 03 Retrofuturismo: 03 Apocalíptica: 02	Afrofoturismo: 02 Génesis: 02 Terror: 01 Transhumanismo: 01	
Contexto	Sin definir: 61 Futuro: 26 Fecha/lugar específico: 25		Pasado: 11 Mundo alternativo: 09 Presente de la Obra: 11		
Escenarios	Artificiales: 130 Exteriores/Macros Esc: 111 Interiores/Micro Esc: 81		Naturales: 51 Alternativos: 49 Reales: 37		
Personajes	Humanos: 112 Robots: 32 Alienígenas: 30 V. Animales/Vegetal: 18	Androides: 16 Humanoides: 10 Seres mágicos/Otros: 11 Trans-humanos: 09	Mutantes/Otros: 06 Animales-antropomorfos: 04 IA: 04		
Novum	No: 68 (Ciencia ficciónLúdica) Si: 37 (Ciencia ficción Especulativa)				

Tabla 02. Datos extraídos del corpus de 45 números de la revista Métal Hurlant Edición Española 1981-1984.

Título: Fone (R#01)

Autores: M.Manara

Género: C.F – Opera Space

Contexto: Sin definir.

Escenarios: Asteroide, Ciudad antigua, Espacio exterior.

Personajes: Humano, Alienígena.

Trama: Dos astronautas que están como náufragos en un asteroide con una ciudad antigua que posee una súper computadora biblioteca que puede describir el pasado, presente y futuro.

Novum: No

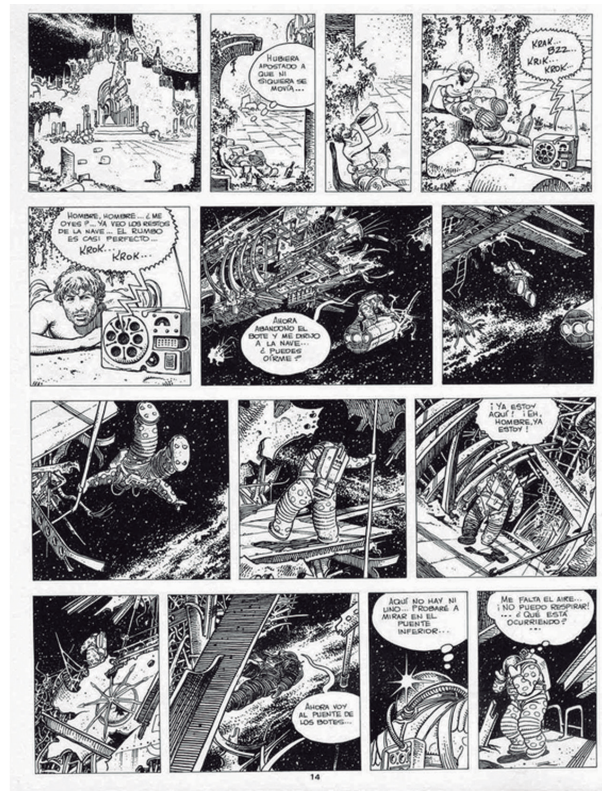
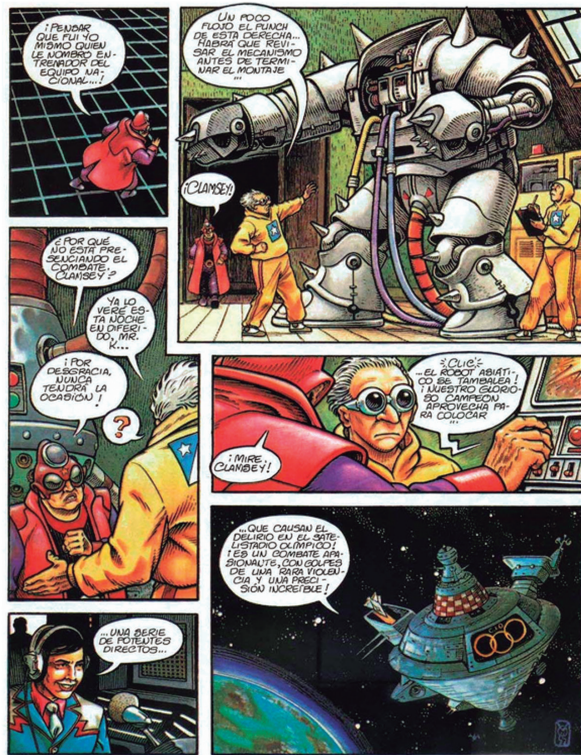


Figura B1. Métal Hurlant #01 Edición Española 1981.

Figura B2. Métal Hurlant #01 Edición Española 1981.



Título: O.K (R#01)

Autores: Voss

Género: C.F – Distopia

Contexto: Futuro

Escenarios: Ciudad Futurista, Laboratorio, Rin de combate, Espacio exterior.

Personajes: Humanos, Robots

Trama: Mundo futuro donde las potencias militares y tecnológicas mantienen un equilibrio de "PAZ" por medio del conflicto bélico representado en los combates de robots.

Novum: Si (Tecnología Bélica)

Título: Los Ojos del gato (R#01)

Autores: Moebius & Jodorowsky

Género: C.F – Distopia

Contexto: Sin definir

Escenarios: Ciudad Futurista y en aparente abandono.

Personajes: Humano, Animales.

Trama: Mundo Distopia, donde un aparente humano con poderes psíquicos domina un águila que le trae órganos (ojos) de otras criaturas para el poder ver.

Novum: No

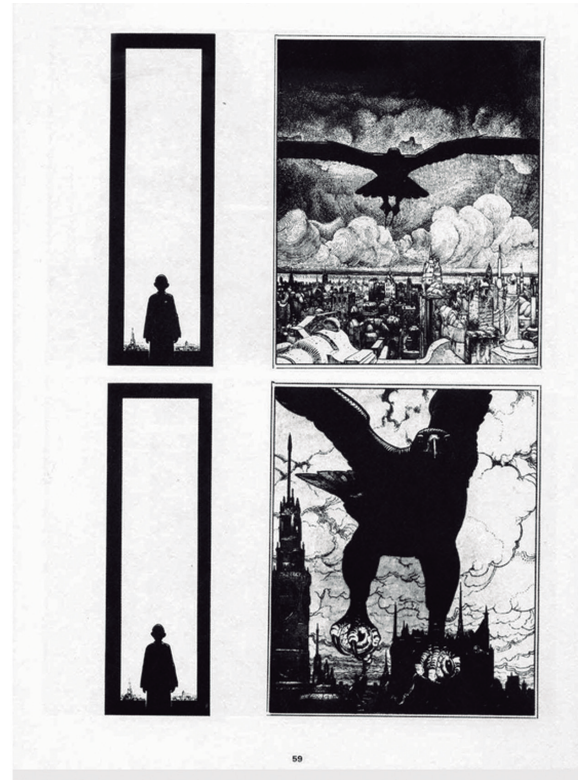
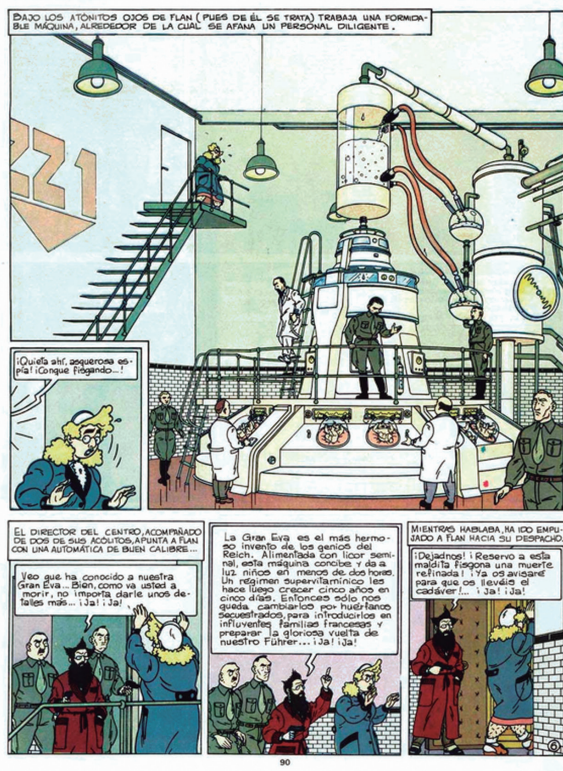


Figura B3. Métal Hurlant #01 Edición Española 1981.

Figura B4. Métal Hurlant #01 Edición Española 1981.



Título: Quinta columna en Motmartre (R#01)

Autores: Floch & Froment & Hal

Género: C.F – Ucronía

Contexto: Pasado, Francia/Paris 1945

Escenarios: Mansión Parisina, laboratorio secreto.

Personajes: Humanos, Niños humanos.

Trama: Un complot se esconde detrás de la facha de un orfanato, el propósito es introducir con la excusa de adopción a niños creados artificialmente con una máquina de reproducción artificial de factura Nazi llamada EVA, con la que se busca crear una nueva generación de S.S.

Novum: Si. (Máquina de reproducción artificial EVA)

Título: Harzack (R#02)

Autores: Moebius

Género: C.F, Fantasía.

Contexto: Sin definir

Escenarios: Universo Alternativo, Desierto.

Personajes: Humanoides

Trama: El personaje principal esta orinando en un lugar indebido, una especie de patrulla policial lo va a retar y sus orines toman forma de una masa amorfa y atacan a los oficiales, Harzack huye de la escena y va a dar a un lugar donde otro personaje secundario se encuentra defecando.

Novum: No

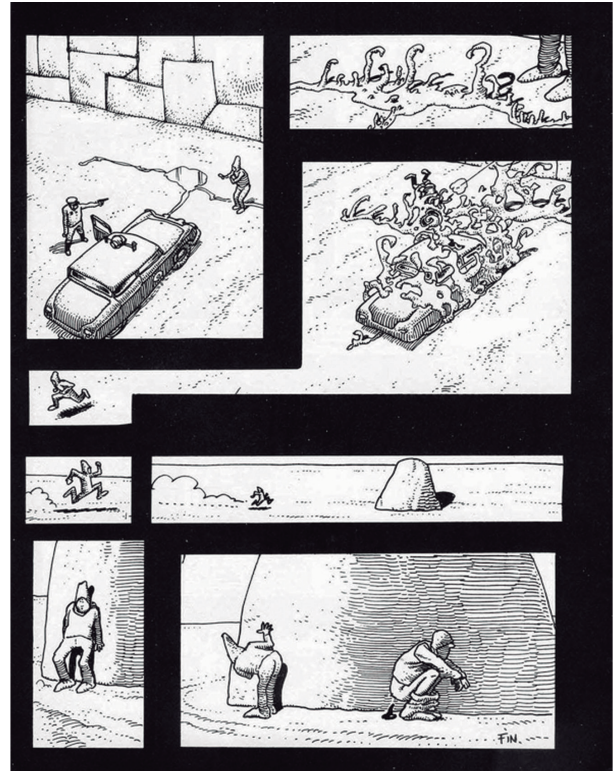
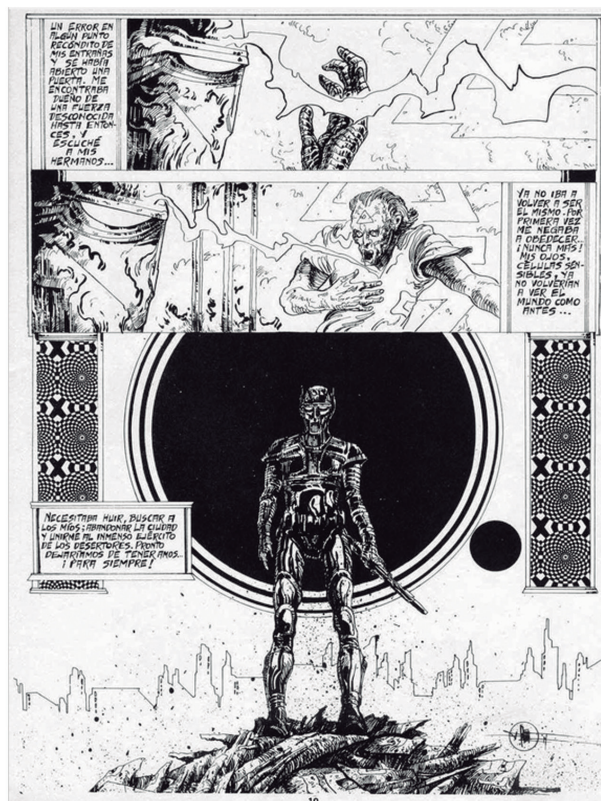


Figura B5. Métal Hurlant #02 Edición Española 1981.

Figura B6. Métal Hurlant #02 Edición Española 1981.



Título: Mi hermano robot (R#02)

Autores: Druillet

Género: C.F – Cyberpunk

Contexto: Futuro

Escenarios: Sociedad Futurista, Urbano, Planeta extraterrestre.

Personajes: Humanos, Robots.

Trama: Robots de alta ingeniería, con capacidad de razonar, que se rebelan contra sus creadores, revolución de las maquinas.

Novum: Si (Robots de alta ingeniería)

Título: Frente norte (R#02)

Autores: Clerc

Género: C.F – Retrofuturismo, Atompunk

Contexto: Pasado, Era atómica (Guerra fría)

Escenarios: Ciudad, Espacio aéreo terrestre, Base militar.

Personajes: Humanos, Robots.

Trama: Piloto estadounidense que es capturado y llevado a un base enemiga (soviética) comandada solo por mujeres y robots.

Novum: No



Figura B7. Métal Hurlant #02 Edición Española 1981.

Figura B8. Métal Hurlant #02 Edición Española 1981.



Título: La alimaña (R#02)

Autores: Pertuze & Maximy

Género: C.F – Ucronía.

Contexto: Pasado, Francia 1675.

Escenarios: Poblado rural, La Tierra.

Personajes: Humanos, Alienígena.

Trama: Libre interpretación sobre la leyenda de La Bestia de Gévaudan. Donde un Alienígena que choca por accidente en la tierra y es identificado como un lobo o bestia el cual buscan matar los campesinos de la localidad.

Novum: No

Título: Máquina soltera (R#02)

Autores: Nicollet

Género: C.F – cyberpunk

Contexto: Sin definir

Escenarios: La Tierra, Casa/Laboratorio siniestro, Campo abierto.

Personajes: Humano, Robot

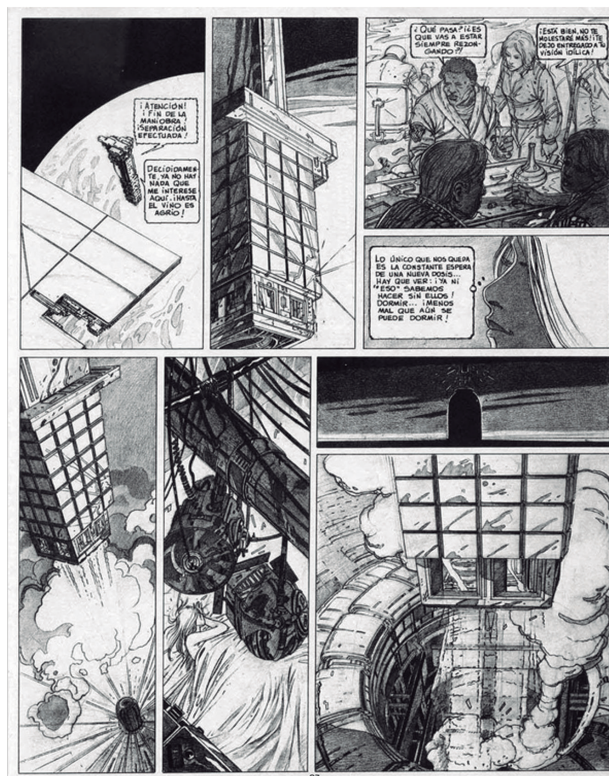
Trama: Un robot con dilemas morales sobre el porqué su creadora lo rechaza y lo trata mal, la asesina por medio de una sobredosis en retalia-
ción a esto y luego se autodestruye.

Novum: No



Figura B9. Métal Hurlant #02 Edición Española 1981.

Figura B10. Métal Hurlant #02 Edición Española 1981.



Título: Trio de ases (R#02)

Autores: Schuiten & Renard

Género: C.F – Distopia

Contexto: Futuro, La tierra.

Escenarios: Nave espacial, Ciudad subterránea, La tierra.

Personajes: Humanos

Trama: Una aparente sociedad futura que sufre de escasas energética, a la cual acceden por medio de dos fuentes de energía, la solar y la orgásmica (psíquica) en el transcurso de la historia algo sale mal en una de las bases terrestre y todo termina en una gran explosión, tal vez producto de un orgasmo interrumpido.

Novum: Si (Tecnología para maximizar la energía humana producida en el orgasmo)

Título: El hombre de arena (R#03)

Autores: Loustal

Género: C.F – Distopia

Contexto: Futuro, La Tierra.

Escenarios: Ciudad abandonada y tragada por un desierto, Vecindario.

Personajes: Humanos

Trama: Estado Totalitarista donde las personas les extirpa algo en la cabeza y los vuelven mansos, pasivos y sumisos.

Novum: No

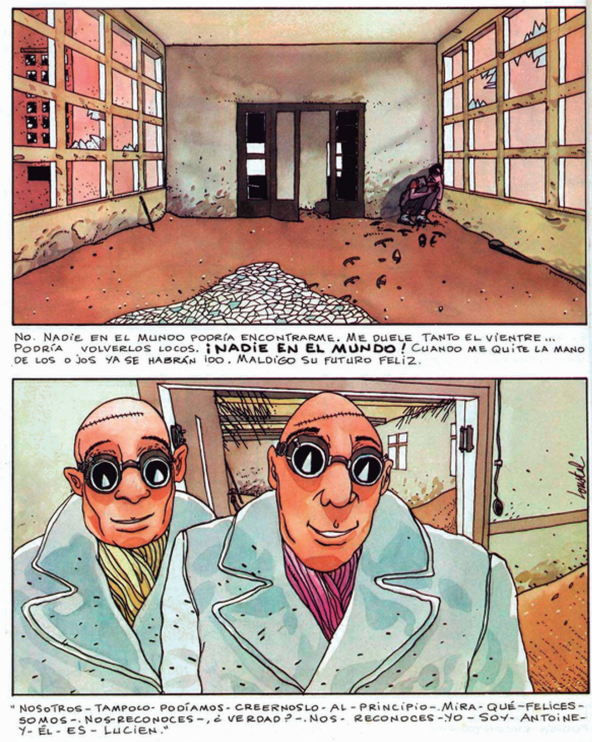


Figura B11. Métal Hurlant #03 Edición Española 1981.

Figura B12. Métal Hurlant #03 Edición Española 1981.



Título: Hacia nuevos tiempos (R#03)

Autores: Druillet

Género: C.F – Distopia

Contexto: Sin definir

Escenarios: Aparente mundo alienígena.

Personajes: Alienígenas, Robots.

Trama: Aparente mundo alienígena donde dos fracciones que se enfrentan, una blanca y otra negra. Esta última representa una especie de estado industrial defendido por Robots.

Novum: No

Título: Muerto de risa (R#03)

Autores: Jano & Tramber

Género: C.F – Cyberpunk, Humorístico

Contexto: Futuro, Mundo alternativo

Escenarios: Ciudad Futurista, La tierra.

Personajes: Animales humanoides, Androides, Robots.

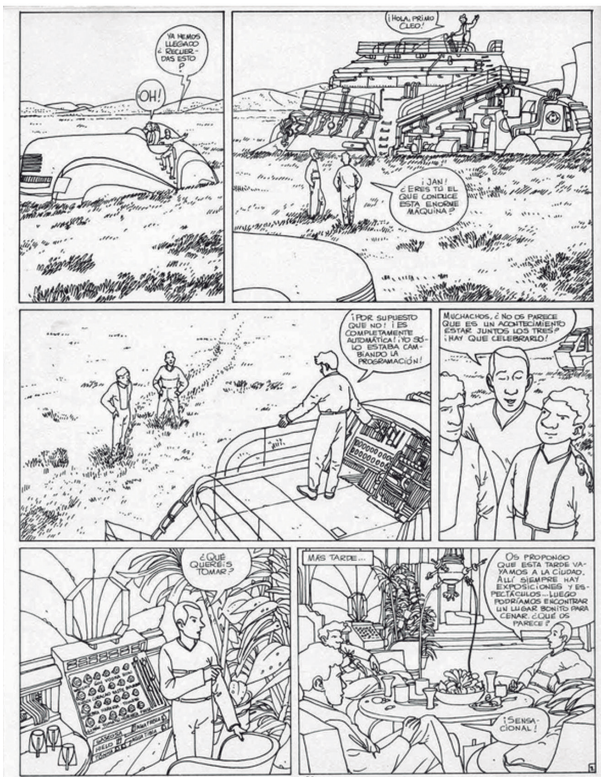
Trama: Un día más en la vida de un detective el cual investiga un caso de muerte por risa en un mundo futurista y caótico.

Novum: No



Figura B13. Métal Hurlant #03 Edición Española 1981.

Figura B14. Métal Hurlant #03 Edición Española 1981.



Título: El museo negro (R#03)

Autores: Rodolphe & Ferrandez

Género: C.F – Utopia, Space Opera

Contexto: Futuro, La Tierra.

Escenarios: La Tierra, Campo y Ciudad Futura, Museo antiguo (Siglo XX)

Personajes: Humanos

Trama: Visita de un grupo de hombres, familiares, a un museo que presenta una retrospectiva del siglo XX, el cual aterroriza a estos hombres del futuro que no conocen de guerras, hambre, pobreza, enfermedades y al parecer muerte, un mundo idealizado.

Novum: Si (Alto nivel de desarrollo, tanto social como tecnológico)

Título: Geranium (R#03)

Autores: Arno & Maximy

Género: C.F – Distopia

Contexto: Futuro, Tierra 2412.

Escenarios: La tierra, Ciudad futurista, Micro habita artificial.

Personajes: Humanos

Trama: Personaje que lleva su casa una planta, habita en dos ambientes, el primero el mundo real, Híper Industrializado y al parecer contaminado, el segundo donde coexiste con su familia, un micro habita, aislado del mundo exterior y donde por medio de la tecnología de reducción y de descontaminación, ingresa a ese ecosistema lleno de naturaleza.

Novum: No



Figura B15. Métal Hurlant #03 Edición Española 1981.

Figura B16. Métal Hurlant #03 Edición Española 1981.



Título: Atomax (R#03)

Autores: Chaland

Género: C.F – Utopia/Distopia

Contexto: Futuro, La Tierra 2060.

Escenarios: Mundo Futurista, Ciudad Híper-tecnológica.

Personajes: Humanos, IA Atómico, Robots.

Trama: Relato de un personaje del futuro a sus antepasados en el mundo actual (1981) este le cuenta al lector sobre las maravillas del mundo del futuro, altamente dependiente de una serie de Seres artificiales creados a partir de átomos, llamados "Atomax" esta sociedad futurista es extremadamente dada al Confort y repudian lo natural todo lo que implique el trabajo propio y duro.

Novum: Si (Atomax y su estatus en la sociedad de Confort)

Título: La manif (R#03)

Autores: Voss

Género: C.F – Distopia

Contexto: Sin definir

Escenarios: Ciudad futurista.

Personajes: Humanos, Robots.

Trama: Manifestación de un grupo de Robots obreros en contra del sistema explotación laboral, se ven enfrentados contra un cuerpo de antimotines humano.

Novum: No

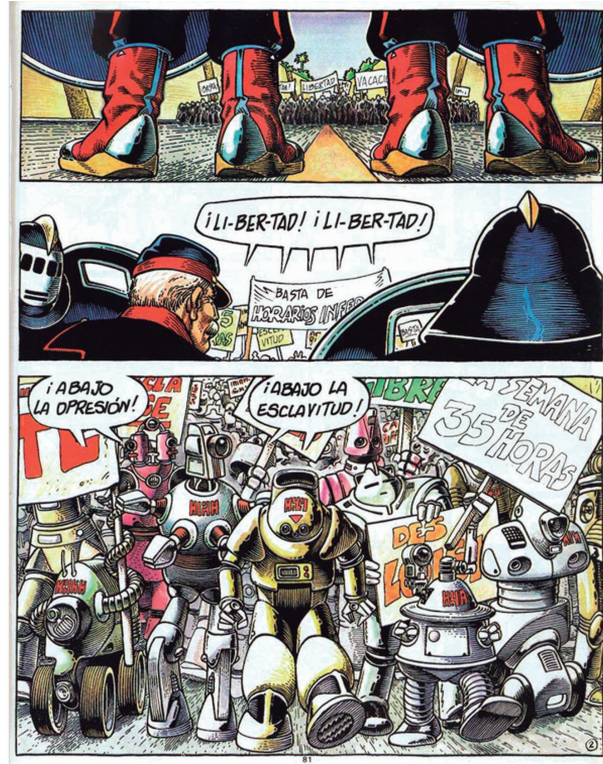
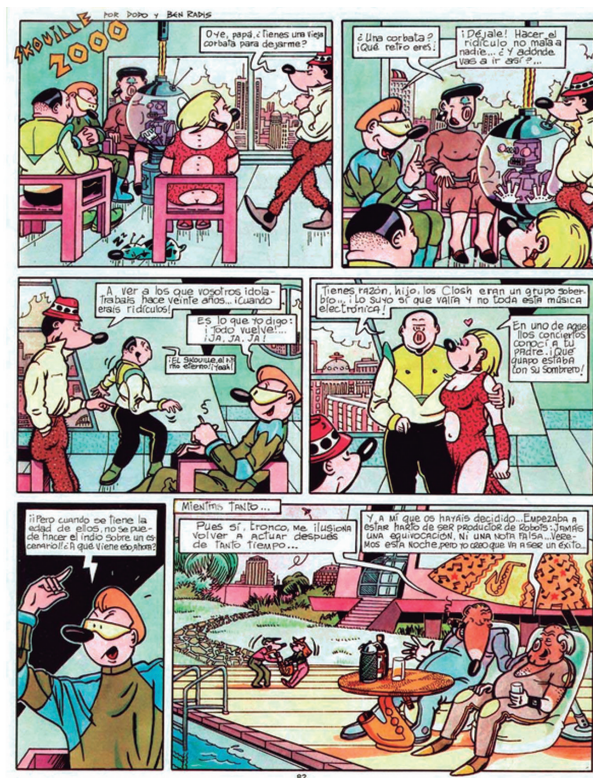


Figura B17. Métal Hurlant #03 Edición Española 1981.

Figura B18. Métal Hurlant #03 Edición Española 1981.



Título: Skouille 2000 (R#03)

Autores: Dodo & Ben radis

Género: C.F – Cyberpunk, Humorística.

Contexto: Futuro, Mundo alternativo.

Escenarios: Ciudad futurista, Concierto de Ska.
Personajes: Animales humanoides.

Trama: Un grupo de personajes de distintas edades se preparan para ir a ver el regreso de una Banda de música, ya vieja para el presente de la historia, clásica.

Novum: No

Título: El Trinitromonol ha salvado nuestro amor (R#03)

Autores: D.he

Género: C.F – Space Opera, Utopia/Distopia

Contexto: Futuro.

Escenarios: Nave espacial, Oficina, Casa futurista.

Personajes: Humanos, Robots

Trama: Una aparente sociedad humana espacial, con alto desarrollo tecnológico, que carece de ciertos elementos morales o de códigos sociales, donde todo marcha extrañamente bien y dócil gracias al “Progreso técnico”).

Novum: Si (Sistema social del “Progreso técnico” dependencia absoluta de la tecnología y demás avances científicos)

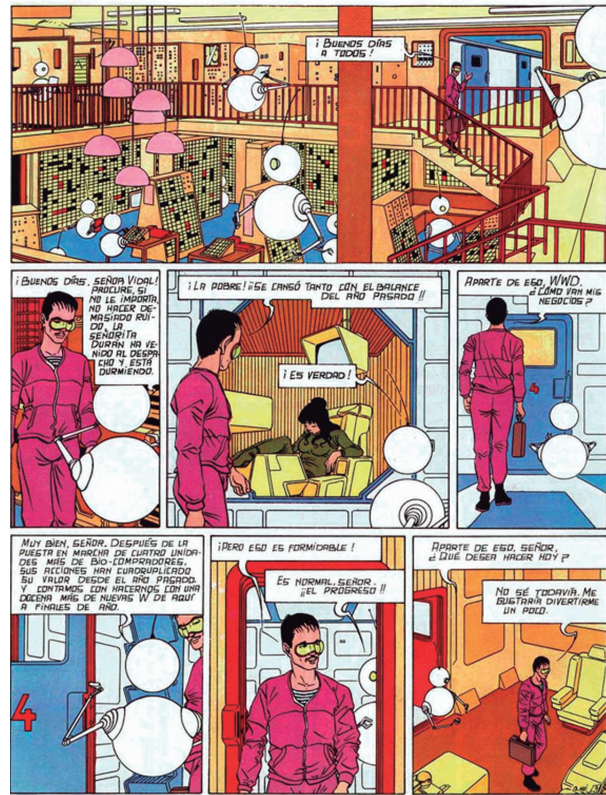
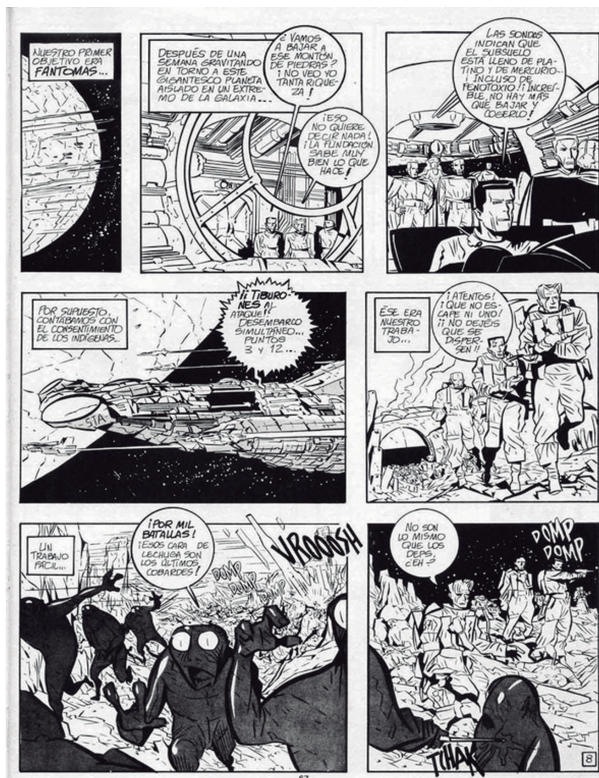


Figura B19. Métal Hurlant #03 Edición Española 1981.

Figura B20. Métal Hurlant #04 Edición Española 1981.



Título: Rumbo a la gloria (R#04)

Autores: Rodolphe, Clerc & Cornillon

Género: C.F – Space Opera, C.F Militar

Contexto: Futuro

Escenarios: Planetas extraterrestres, Naves galácticas de combate, Ciudades futuristas.

Personajes: Humanos, Alienígenas.

Trama: Surgimiento y conquista de la galaxia a manos de un imperio militar llamado la Fundación, y la evolución de uno de sus generales.

Novum: No

Título: La señorita es mi señora (R#04)

Autores: Gillon

Género: C.F – Space Opera

Contexto: Futuro

Escenarios: Nave espacial

Personajes: Robots, Androides, humanos, Alienígenas.

Trama: Una representación teatral de una Drama amoroso de una obra del siglo XX llevada a cabo por una grupo de Robots en una nave intergaláctica.

Novum: No

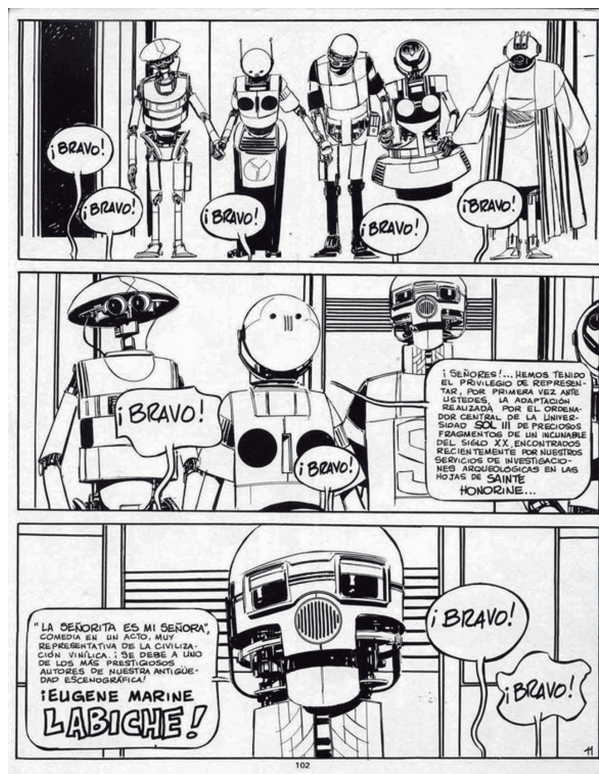
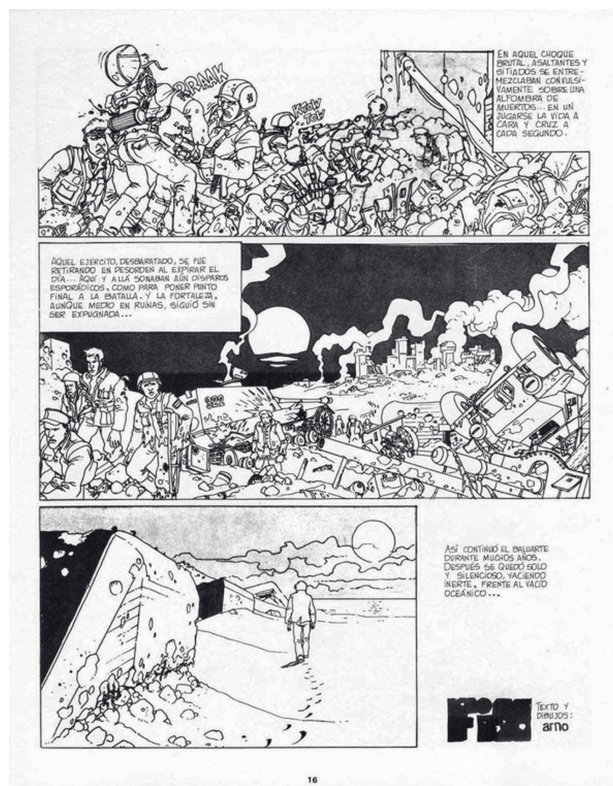


Figura B21. Métal Hurlant #04 Edición Española 1981.

Figura B22. Métal Hurlant #05 Edición Española 1981.



Título: Baluarte inexpugnable (R#05)

Autores: Arno

Género: C.F – Post-apocalíptica

Contexto: Futuro

Escenarios: La tierra, Desierto, Fortaleza en ruinas.

Personajes: Humanos

Trama: Joven explora las ruinas de una antigua fortaleza donde aconteció una brutal guerra de un periodo pasado llamado "guerras de Religión".

Novum: No

Título: Catástrofe en Stalingrado (R#05)

Autores: Los Humanoides

Género: C.F – soft

Contexto: Presente (de la obra)

Escenarios: Espacio exterior, La Tierra, Paris, Argentina, Stalingrado, Antártida.

Personajes: Humanos

Trama: Conspiración global tramada por una organización diabólica llamada Araña Negra, para apoderarse del mundo por medio de una máquina de alta tecnología llama El Invento Moral el cual se lo pelea junto con otra organización secreta llamada Monoblok en todo este meollo está involucrado el escritor argentino Jorge Luis Borges.

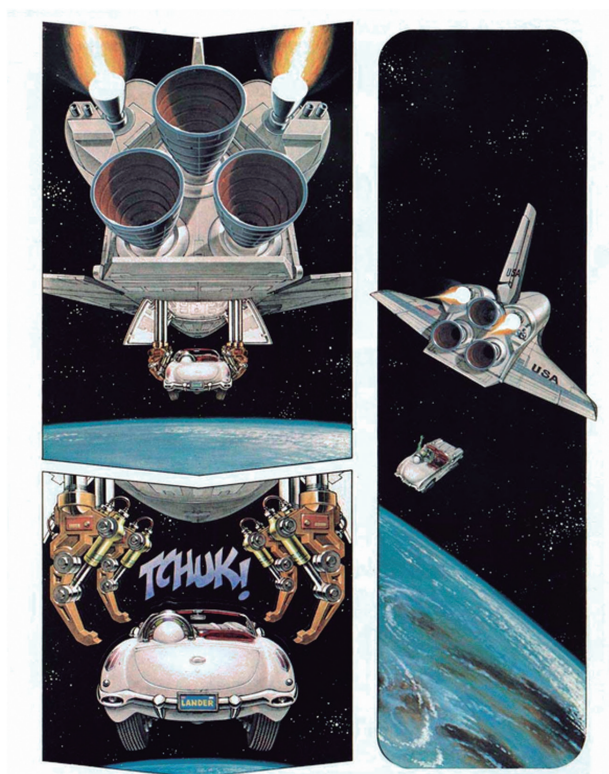
*Esta obra es muy significativa en la revista puesto que esta hecha por varios de sus autores mas representativos.

Novum: Si (El Invento Moral, maquina con la capacidad de hacer enamorar a las personas)



Figura B23. Métal Hurlant #05 Edición Española 1981.

Figura B24. Métal Hurlant #06 Edición Española 1981.



Título: Aterrizaje blando (R#06)

Autores: OBannon & warkentin

Género: C.F – soft

Contexto: Presente (de la obra)

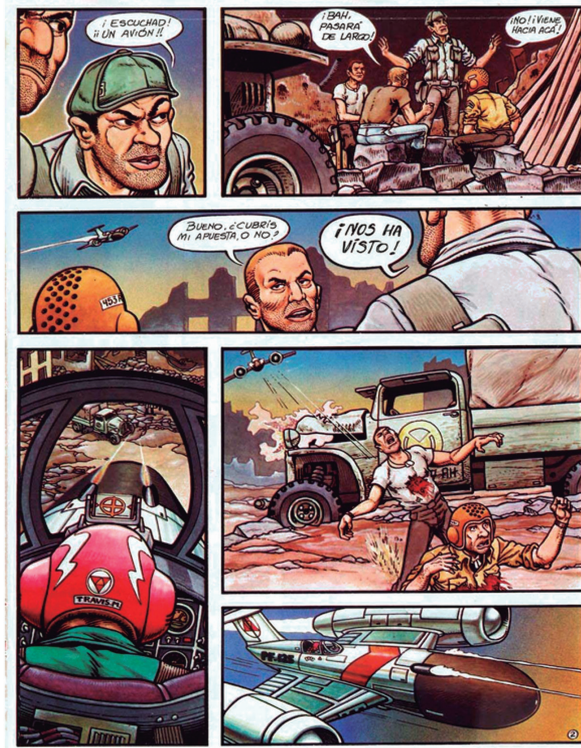
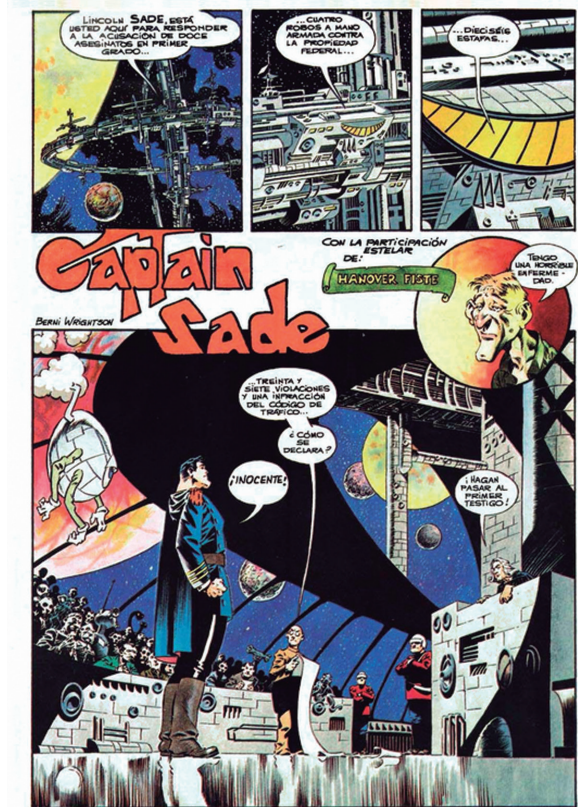
Escenarios: Espacio exterior, La Tierra, Base aérea.

Personajes: Humanos

Trama: Salto desde un trasbordador espacial a bordo de un carro deportivo, piloteado por un astronauta el cual lo aterriza sobre una base aérea.

Novum: No

Novum: No



Novum: No

Título: El arca (R#06)

Autores: Bournazel

Género: C.F – Space Opera

Contexto: Futuro lejano, 24 de Diciembre, Galaxia lejana.

Escenarios: Espacio exterior, Nave espacial, Arca (Nave Planeta)

Personajes: Humanos

Trama: Dúo de astronautas que se encuentran una Nave Planeta llamada Arca, en las vísperas de pascua.

Novum: No



Figura B27. Métal Hurlant #06 Edición Española 1981.

Figura B28. Métal Hurlant #07 Edición Española 1981.



Título: Superflite (R#07)

Autores: Voss

Género: C.F – Space Opera – Fantasía

Contexto: Sin definir

Escenarios: Galaxia lejana, Mundos extraterrestres.

Personajes: Humanos, Humanoides, Alienígenas, Robots.

Trama: Competencia de naves galácticas por la mano de la princesa de la galaxia.

Novum: No

Título: En plena guerra fría (R#07)

Autores: Floch & Fromental

Género: C.F – soft

Contexto: Presente, Guerra fría, Antibes Francia, Mundo alternativo.

Escenarios: Francia, Estados unidos, Rusia.

Personajes: Humanos, Androides.

Trama: Un agente de la KGB Rusa pretende por medio de una máquina para cambiar de cuerpo suplantar a un niño dibujante que visita a Walt Disney como objetivo de espionaje.

Novum: Si (Máquina para cambiar de cuerpo)

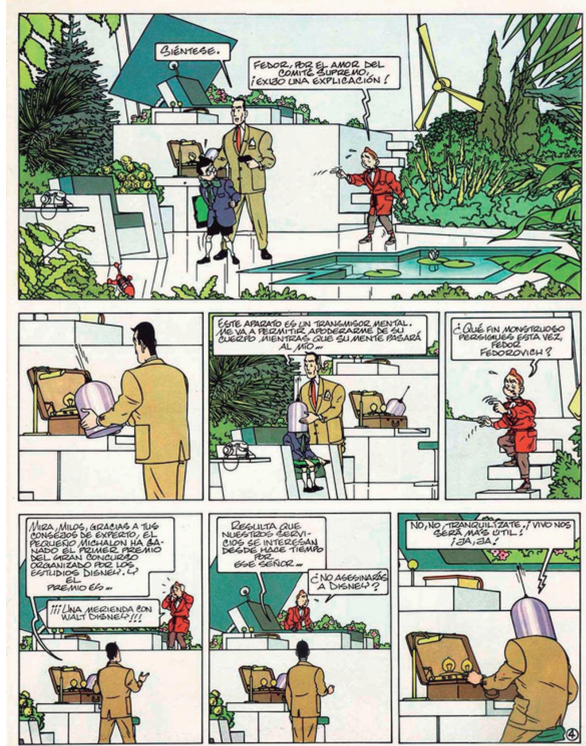
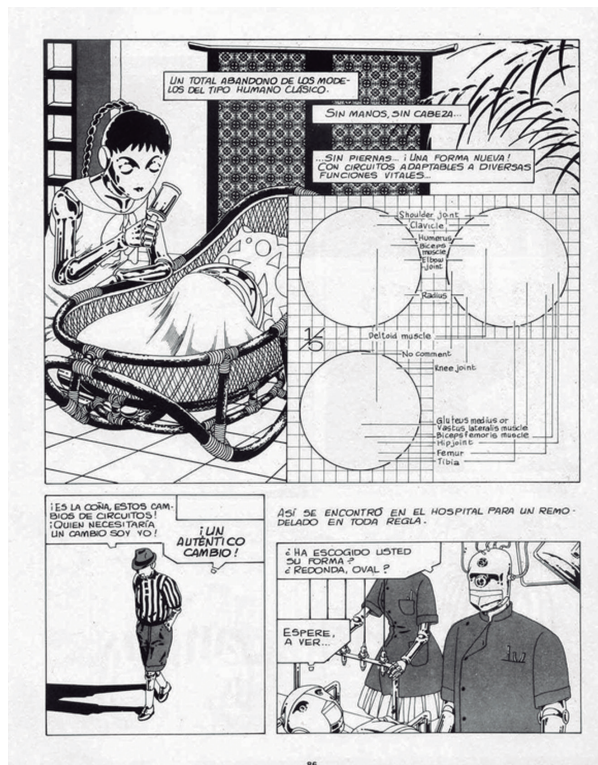


Figura B29. Métal Hurlant #07 Edición Española 1981.

Figura B30. Métal Hurlant #07 Edición Española 1981.



Título: El caso del hijo de Yamamoto (R#07)

Autores: Hisauchi

Género: C.F – soft

Contexto: Sin definir.

Escenarios: Mundo alternativo, Japón.

Personajes: Robots, Humanos.

Trama: Robot que decide cambiar de cuerpo (ventilador) y desarrolla una vida con una mujer humana.

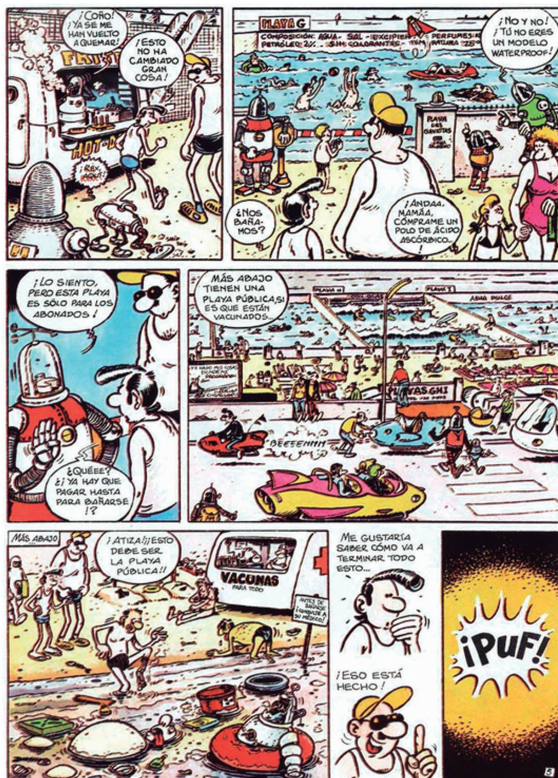
Novum: No

Novum: Si (Arca, Objeto impermutable, infinito, indestructible)



Figura B31. Métal Hurlant #08 Edición Española 1981.

Figura B32. Métal Hurlant #08 Edición Española 1981.



Novum: Si (La posibilidad de viajar en el tiempo)

Título: Baltard 3 (R#08)

Autores: Rodolphe & Eberoni

Género: C.F – Soft

Contexto: Sin definir

Escenarios: Ciudad futurista.

Personajes: Humanos

Trama: Hombre que deambula en un carro futurista por una ciudad en la que no le es permitido estar.

Novum: No

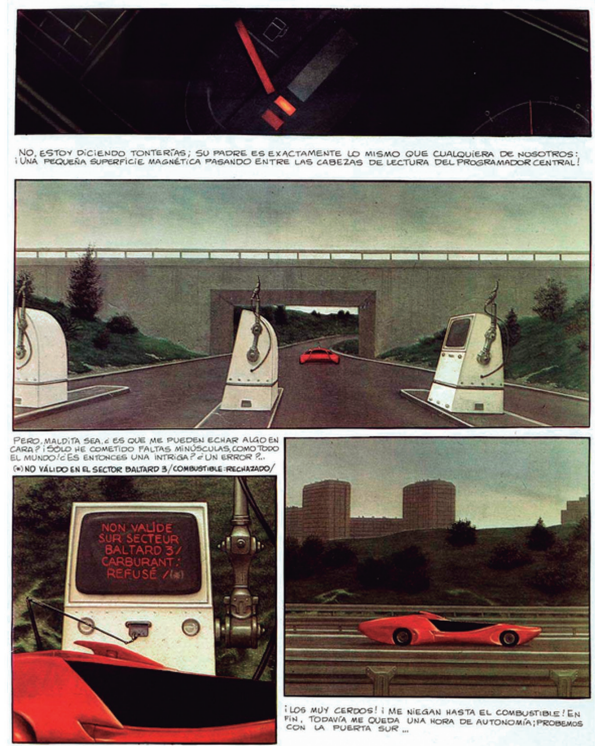


Figura B33. Métal Hurlant #09 Edición Española 1981.

Figura B34. Métal Hurlant #08 Edición Española 1981.



Título: Ultima generación (R#09)

Autores: Beja

Género: C.F – Soft

Contexto: Sin definir

Escenarios: Ciudad terrícola, Apartamento, Fiesta.

Personajes: Humanos, Robots.

Trama: Una pareja de jóvenes de clase social alta compran un robot sirviente de última tecnología que termina siendo un fiasco, grosero y altanero poco servicial, al parecer sufre una especie de psico-corto que altera su personalidad o más bien lo dota de una.

Novum: Si (Inteligencia Artificial)

Título: Libre empresa (R#09)

Autores: Gauckler & Imbert

Género: C.F – Soft

Contexto: Sin definir

Escenarios: Exoplaneta de hielo, Minas.

Personajes: Humanos.

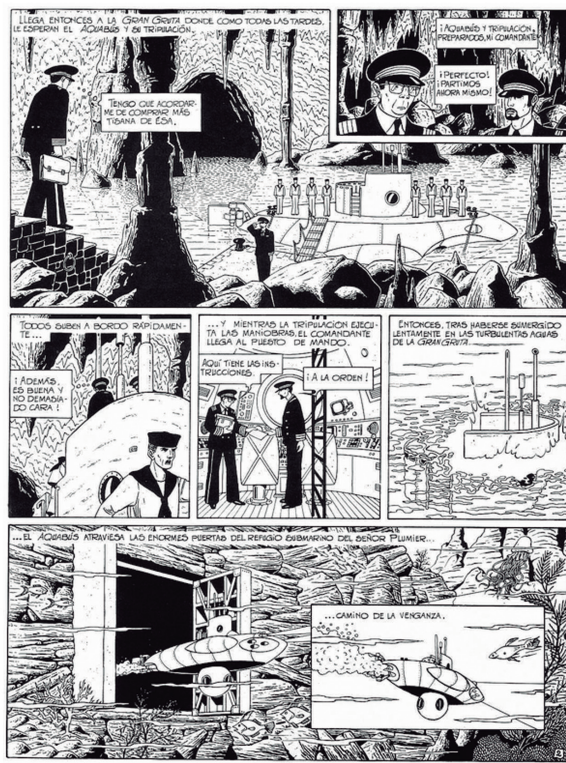
Trama: Compañía pequeña de exploradores mineros que encuentran una mina de oro pero su capitán no quiere compartir el botín, una coartada entre los miembros del equipo para matar a su capitán, se queda un crimen sin resolver.

Novum: No



Figura B35. Métal Hurlant #09 Edición Española 1981.

Figura B36. Métal Hurlant #09 Edición Española 1981.



Título: La venganza del señor plumier (R#09)

Autores: D.he

Género: C.F – Soft

Contexto: Presente (de la obra)

Escenarios: Francia, Base submarina. Submarino, Casa familiar.

Personajes: Humanos.

Trama: Hombre que después de llegar de su trabajo en la oficina, toma venganza de sus compañeros de trabajo por medio de un ataque desde un submarino.

Novum: No

Título: La trampa (R#09)

Autores: Voss

Género: C.F – Space opera

Contexto: Sin definir

Escenarios: Planeta extraterrestre, Nave de exploración, Desierto, Laguna.

Personajes: Humanos, Alienígena.

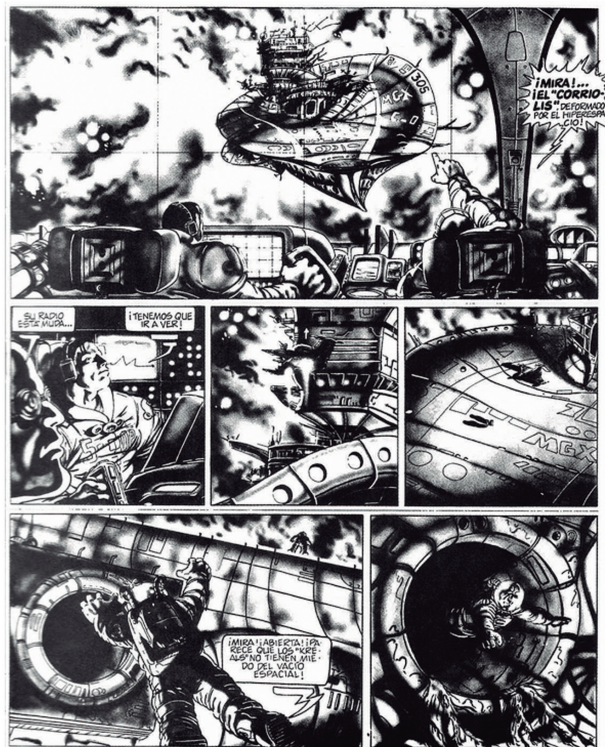
Trama: Un dúo de exploradores se topa en un aparenten exoplaneta con una entidad femenina que les tiende una trampa y los ahoga en una laguna.

Novum: No



Figura B37. Métal Hurlant #09 Edición Española 1981.

Figura B38. Métal Hurlant #09 Edición Española 1981.



Título: Salvamento del MGX-305 (R#09)

Autores: Bournazel & Vandura

Género: C.F – Hard, Space Opera.

Contexto: Sin definir

Escenarios: Espacio exterior, Nave intergaláctica, Realidad paralela.

Personajes: Humanos, Extraterrestres.

Trama: Un dúo de patrulleros galácticos van al rescate de una nave intergaláctica atrapada en una anomalía temporal, donde son testigos de los horrores que hay en este tipo de fenómenos.

Novum: Si (anomalía temporal)

Título: El muro (R#09)

Autores: Enki Bilal

Género: C.F – Distopia

Contexto: Presente (de la obra).

Escenarios: Alemania/Berlín Federal y Oriental, Ciudad posguerra.

Personajes: Humanos.

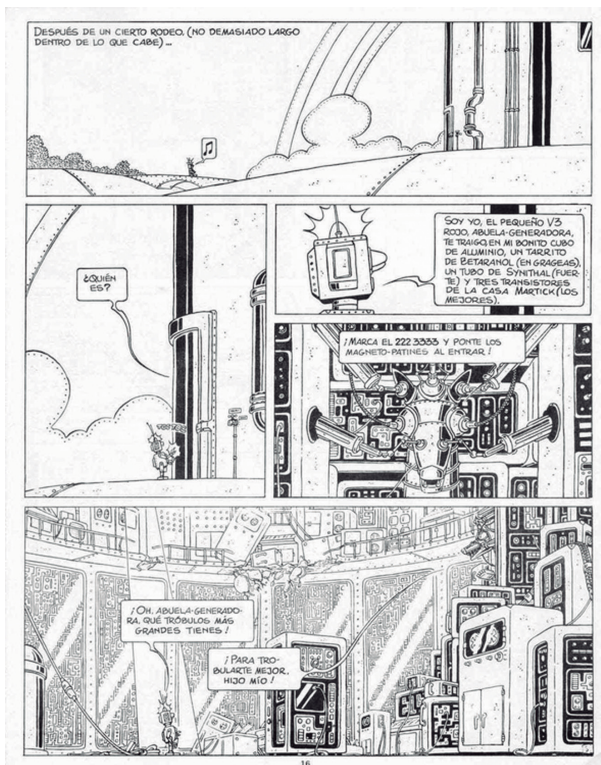
Trama: Un soldado que reflexiona luego de una terrible destrucción masiva a manos de una bomba de alta tecnología, siendo el y una mujer al otro lado del muro de Berlín los únicos aparentes sobrevivientes.

Novum: Si (Tecnología de destrucción masiva)



Figura B39. Métal Hurlant #09 Edición Española 1981.

Figura B40. Métal Hurlant #10 Edición Española 1981.



Título: El pequeño V3 rojo (R#10)

Autores: D.he

Género: C.F – Fantasía

Contexto: Sin definir

Escenarios: Bosque Metálico, Planta generadora de energía.

Personajes: Robots.

Trama: Una interpretación robótica del clásico de caperucita roja donde al final el robot caperucita termina destruyendo por confusión al lobo robot creyendo q era su abuela.

Novum: No

Título: Comunicación (R#10)

Autores: Halmos

Género: C.F – Soft

Contexto: Presente (de la obra)

Escenarios: Bosque terrestre.

Personajes: Humanos, Extraterrestres.

Trama: Una pareja humana en un bosque por casualidad se encuentra con una familia de extraterrestre, intentando tener algún contacto con ellos y ofreciéndoles ayuda para arreglar su nave pero todo es en vano, nunca logran comunicación alguna.

Novum: Si (Vida inteligente extraterrestre y sus modo de comunicación)

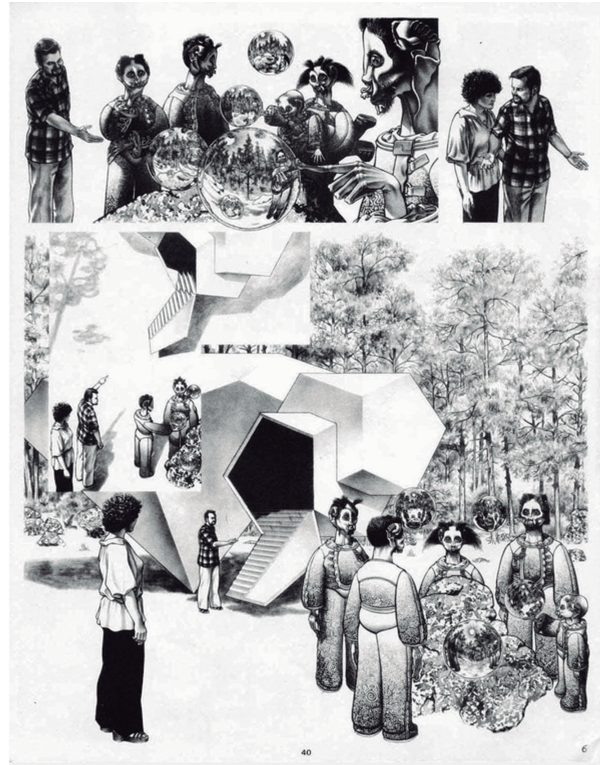
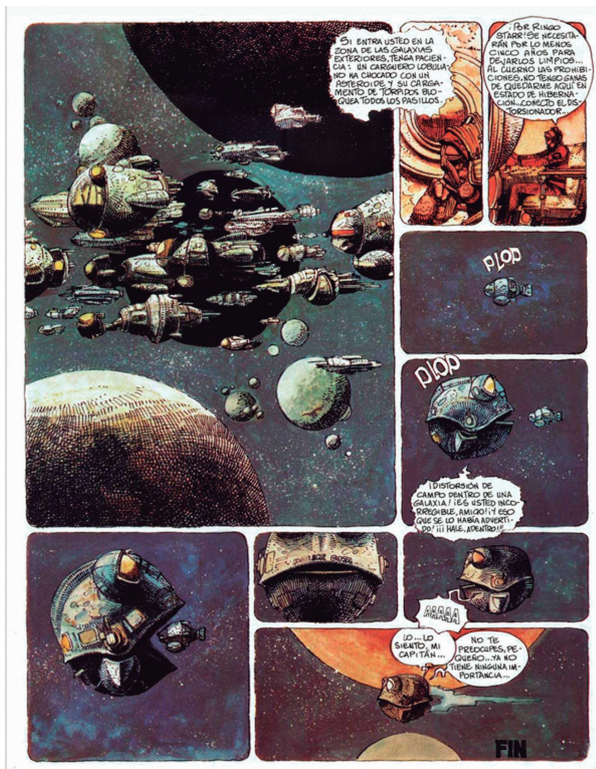


Figura B41. Métal Hurlant #10 Edición Española 1981.

Figura B42. Métal Hurlant #10 Edición Española 1981.



Título: Omnibus a vega (R#10)

Autores: Enki Bilal

Género: C.F – Space Opera

Contexto: Sin definir

Escenarios: Espacio exterior, Astronave, Autopista galáctica.

Personajes: Extraterrestre, Androides, Vida animal extraterrestre.

Trama: Una Astronave que se dirige a un planeta llamado Vega, y las vicisitudes del capitán a mando de la nave.

Novum: No

Título: 24 de Diciembre (R#11)

Autores: Voss

Género: C.F – Space opera

Contexto: Sin definir

Escenarios: Espacio exterior, Nave espacial de guerra.

Personajes: Humanos, Extraterrestres.

Trama: Una nave que ha escapado de una guerra espacial y en la cual una tripulación humana festeja la navidad, sin prevenir al enemigo que se acerca de nuevo.

Novum: No

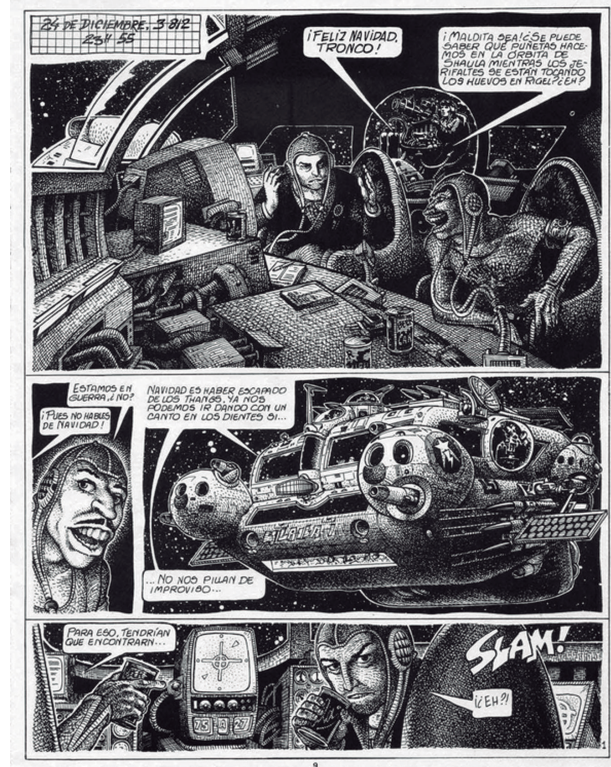
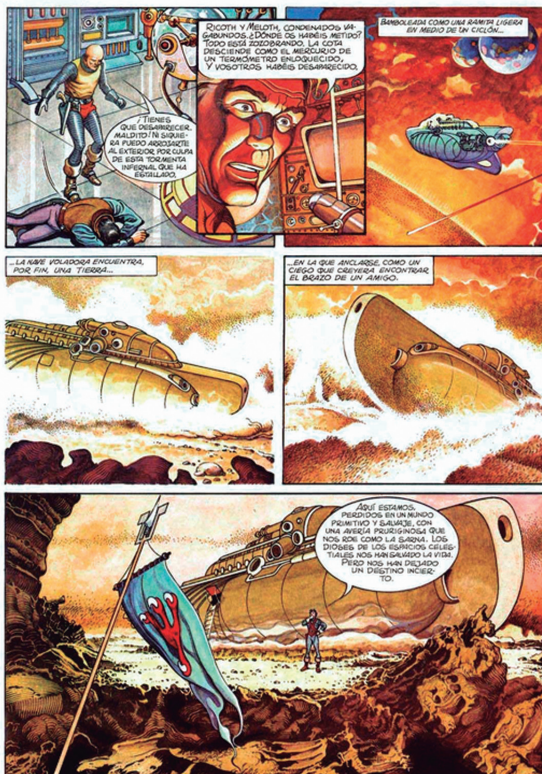


Figura B43. Métal Hurlant #11 Edición Española 1981.

Figura B44. Métal Hurlant #12 Edición Española 1981.



Título: Rheisa Behll (R#12)

Autores: Morisi & Zanfognini

Género: C.F – Fantasía

Contexto: Sin definir

Escenarios: Universo alternativo, Interior de una nave cósmica, Planeta salvaje y desconocido

Personajes: Transhumanos, Humanos.

Trama: Una nave cósmica encalla en un mundo desconocido y en su interior se desata una masacre a manos de una esclava con poderes para la muerte y el amor, un alma salvaje que busca nunca ser esclavizada.

Novum: No

Título: Lokyia (R#12)

Autores: Voss

Género: C.F – Distopia

Contexto: Sin definir

Escenarios: Ciudad, Catillo, Laboratorio secreto.
Personajes: Humanos, Humanoides, Androides.

Trama: Una revolución está a punto de estallar encontrar de un mal Rey, una condesa científica por medio de una tecnología para transportar su conciencia a un androide da pie para que esta inicie.

Novum: Si (tecnología para transportar la conciencia)

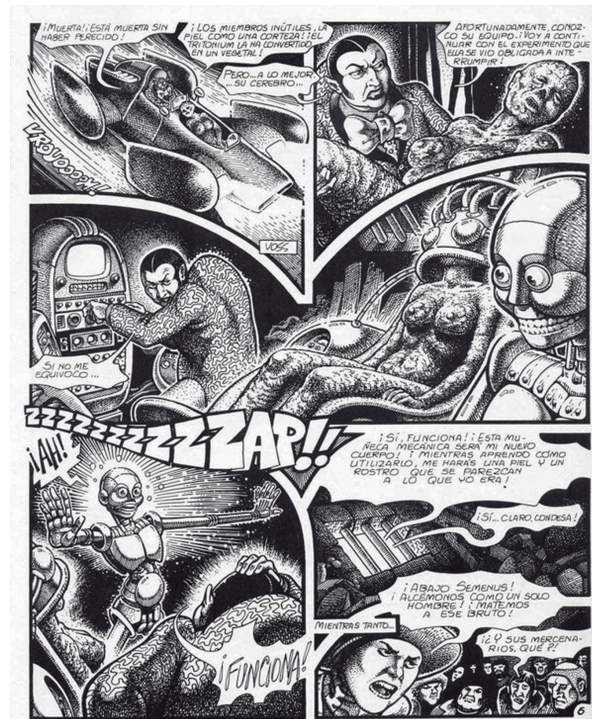


Figura B45. Métal Hurlant #12 Edición Española 1981.

Figura B46. Métal Hurlant #12 Edición Española 1981.



Título: El anuncio (R#12)

Autores: Enki Bilal

Género: C.F – Soft

Contexto: Sin definir

Escenarios: Ciudad occidental Terrestre, Calle en invierno.

Personajes: Humanos.

Trama: Un hombre misterioso (Ruso) que reproduce sensaciones al tocar carteles en una ciudad en invierno.

Novum: Si (la capacidad de adsorber sanciones reales de imágenes)

Título: Eduardo enamorado (R#12)

Autores: D.he

Género: C.F – Soft

Contexto: Sin definir

Escenarios: Isla solitaria, Pirámide de aspecto mesoamericana, Plataforma de despegue de cohetes, Ciudad.

Personajes: Humanos.

Trama: Hombre que deambula de una isla a una ciudad (conectada por medio de algún canal subterráneo) pensado en una situación amorosa.

Novum: No

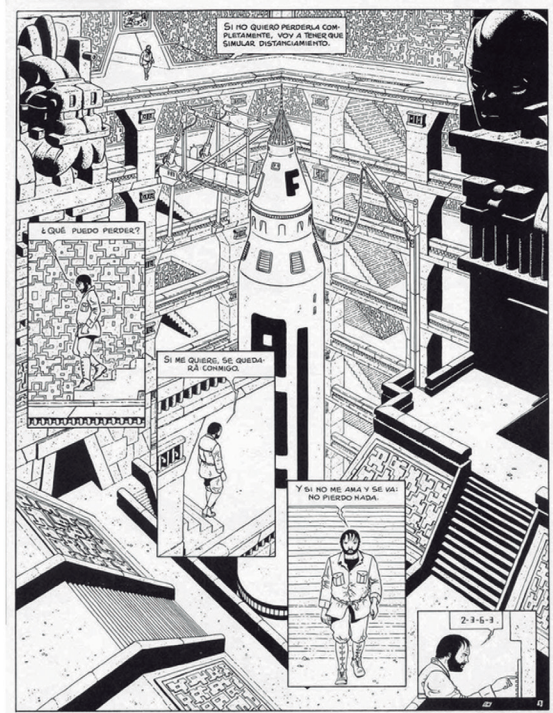


Figura B47. Métal Hurlant #12 Edición Española 1981.

Figura B48. Métal Hurlant #13 Edición Española 1981.



Título: Proceso de supervivencia (R#13)

Autores: Gillon

Género: C.F – Soft

Contexto: Sin definir

Escenarios: Luna de Planeta Taurydis, Hábitat rocosa.

Personajes: Humanos, Extraterrestres.

Trama: Naufraga de una estrellada nave científica de exploración, que se ve en la obligación de mantener encuentros sexuales con la especie nativa de la luna para poder alimentarse de ellos.

Novum: No

Título: A la conquista de Plutón (R#14)

Autores: Margerin

Género: C.F – Opera space, Humorística

Contexto: Sin definir

Escenarios: Espacio exterior, Cohete espacial, Planeta, Jungla, Estación de gasolina.

Personajes: Humanos, Monstruos humanoides.

Trama: Un grupo de aventuras espaciales se ve obligado a aterrizar en un planeta desconocido por falta de combustible, pasando el protagonista por una serie de eventos desafortunados.

Novum: No



Figura B49. Métal Hurlant #14 Edición Española 1981.

Figura B50. Métal Hurlant #14 Edición Española 1981.



Título: Escala en Syphilix (R#14)

Autores: Bournazel

Género: C.F – Space opera, Soft.

Contexto: Sin definir

Escenarios: Espacio exterior, Exoplaneta, Ciudad futurista.

Personajes: Humanos, Humanoides, Alienígenas.

Trama: Un dúo de astronautas llega a entregar un envío a un planeta lleno de juegos y prostitución, en un despiste de uno de los tripulantes la Nave es robada, generando esto un evento catastrófico.

Novum: No

Título: Compañeros (R#14)

Autores: Hutchinson

Género: C.F – Soft

Contexto: Futuro.

Escenarios: Espacio exterior, Ciudad terrestre, Astronave.

Personajes: Humanos, Robots

Trama: Una pareja de astronautas es enviada a un planeta parecido a la tierra, después de viajar 15 años en el espacio, este tiempo de viaje más el tiempo del científico que se encuentra solo en ese planeta acompañado por robots, desata una fuerte discordia y divisiones con respecto a la poción de cada uno.

Novum: Si (Los dilemas que conlleva el viaje en el espacio con respecto a la vida de astronauta y su psiquis)



Figura B51. Métal Hurlant #14 Edición Española 1981.

Figura B52. Métal Hurlant #15 Edición Española 1981.



Título: La escrófula (R#15)

Autores: Letendre & Lacaf

Género: C.F – Fantasía

Contexto: Sin definir

Escenarios: Mundo desértico, Minas, Playa.

Personajes: Humanos, Monstruo, Animales.

Trama: Un hombre esclavo de un grupo de hombres del desierto parecidos a egipcios que lo obligan a trabajos forzados, este hombre conoce un secreto sobre un animal que puede producir alucinaciones muy reales, teniendo la suerte de poder comprobar el hecho.

Novum: Si (la realidad o la fantasía, desde la alucinación por medio de psicoactivos)

Título: El día del fin del mundo (R#16)

Autores: Moebius

Género: C.F – Space opera, Fantasía.

Contexto: Futuro, Mundo alternativo.

Escenarios: Vacío exterior, Astronave, Hiperespacio, Exoplaneta, pradera, construcción en ruinas.

Personajes: Humanos, animales humanoides, Hongo (Amanita muscaria).

Trama: Un viajero espacial que se encuentra con su destino, una supernova que se devora un planeta y con el último espécimen de un hongo milenario.

Novum: No

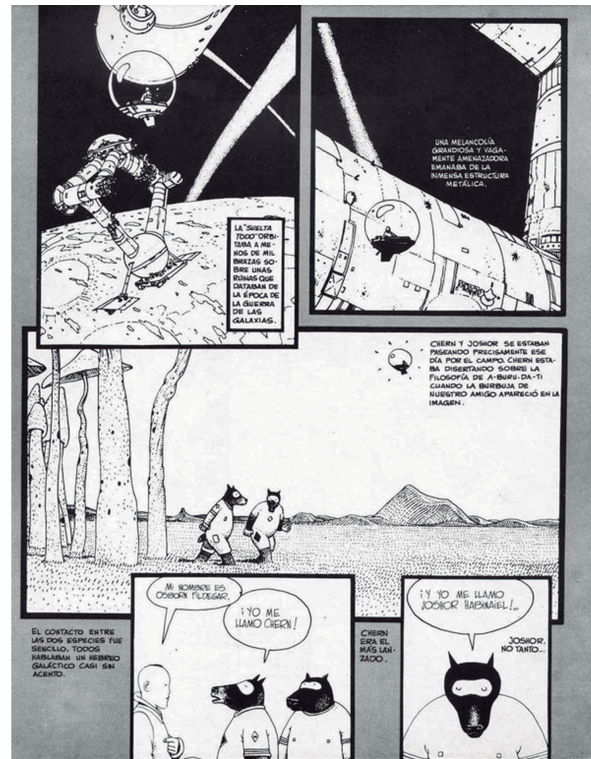


Figura B53. Métal Hurlant #16 Edición Española 1981.

Figura B54. Métal Hurlant #17 Edición Española 1981.



Título: Axolotis (R#17)

Autores: Caza

Género: C.F – Fantasía.

Contexto: Sin definir.

Escenarios: Submundo fangoso, Pirámide antigua.

Personajes: Anfibios Humanoides, Dios.

Trama: Un pueblo miserable sumergido en el olvido y la pestilencia de un mundo fangoso, un miembro se levanta y confronta a su creador, este se hace portador de luz de un surgimiento de las tinieblas.

Novum: No

Título: Detective privado (R#17)

Autores: Headline & Brunier

Género: C.F – Soft

Contexto: Pasado, Años 50/60.

Escenarios: La tierra, Ciudad de New York.

Personajes: Humanos, Extraterrestre.

Trama: Un detective busca una mujer desaparecida la cual es esposa de un millonario que no la complace por tal motivo ella decide fugarse con su amante un marciano monstruoso pero amoroso.

Novum: No

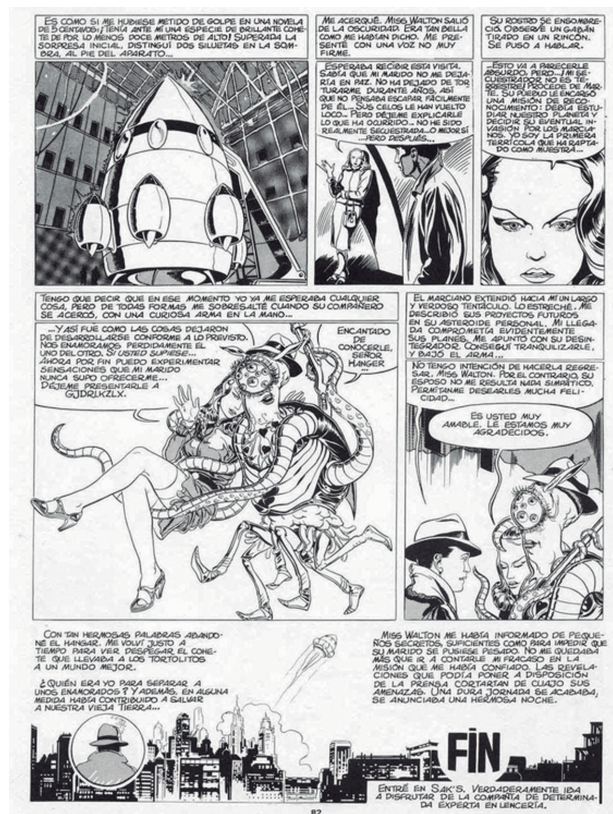


Figura B55. Métal Hurlant #17 Edición Española 1981.

Figura B56. Métal Hurlant #18 Edición Española 1981.



Título: Mimetismo (R#18)

Autores: Santos

Género: C.F – Soft

Contexto: Presente de la Obra (años 80)

Escenarios: Sin definir.

Personajes: Humanos, Animales humanoides.

Trama: Una secuencia de imágenes que exponen la moda Punk y el usos de elementos de animales (Animal print) Y su posible mutación en el futuro.

Novum: Si (alteración genética desde la moda)

Título: Este chico llegara lejos (R#18)

Autores: Gillon

Género: C.F – Soft

Contexto: Pasado y futuro (de la Obra) Siglos XIX y XX.

Escenarios: La tierra, Hyperion luna de Saturno, Francia, Mansión campestre.

Personajes: Humanos.

Trama: Una joven promesa de la mecánica es afligida por su naturaleza de ingeniero por parte de su familia, un día desaparece y por lazos del destino uno de sus tataranietos descubre en una expedición a una luna en júpiter el carro adorado de su ancestro.

Novum: No

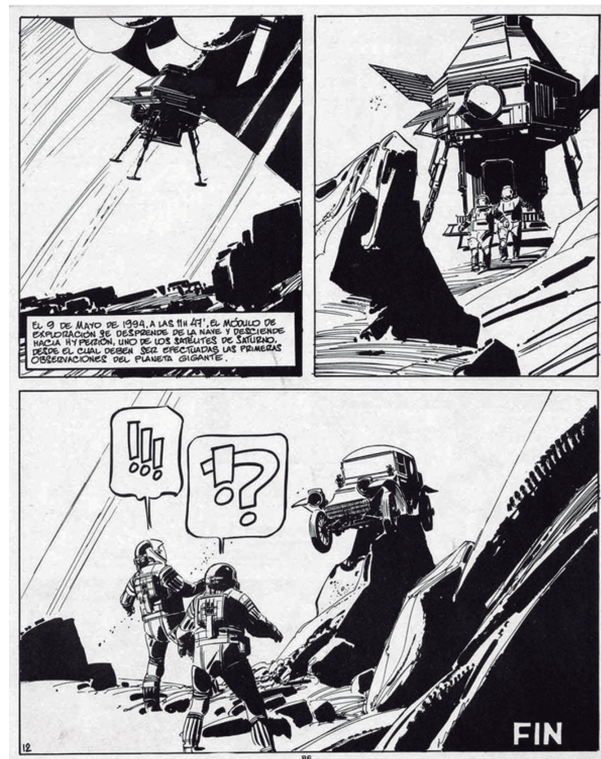
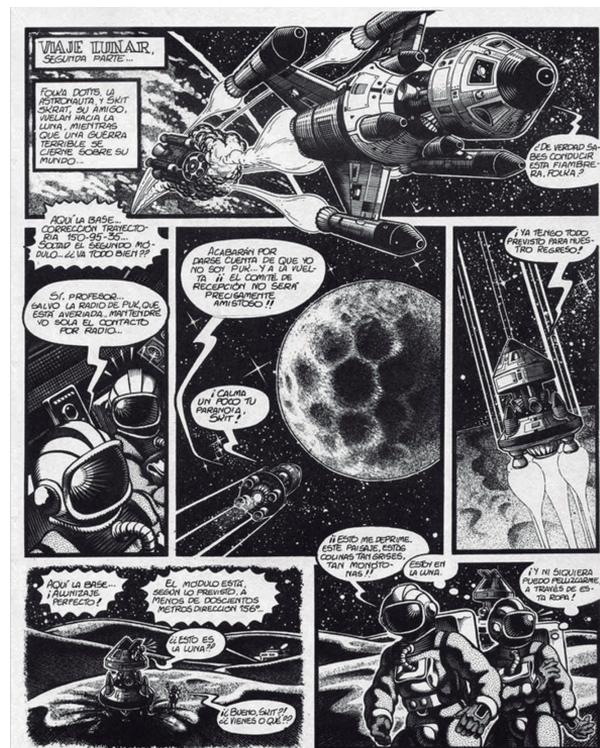


Figura B57. Métal Hurlant #18 Edición Española 1981.

Figura B58. Métal Hurlant #21 Edición Española 1981.



Título: Viaje lunar (R#21)

Autores: Voss

Género: C.F – Soft, Ucronia

Contexto: Pasado, Sistema solar antes de la civilización humana terrestre.

Escenarios: Sistema solar, Exoplaneta (faetón), Ciudad, luna, modulo lunar, La tierra.

Personajes: Humanos.

Trama: Una pareja de humanos sobrevive a la destrucción por guerra nuclear de su planeta original y por medio de la luna llegan a un planeta nuevo para habitar, La Tierra.

Novum: Si (La repoblación de otro planeta por la especie humana)

Título: Lailah (R#21)

Autores: Caza

Género: C.F – Soft – Fantasía

Contexto: Sin definir

Escenarios: Planeta extraterrestre, Ciudad antigua, Jungla.

Personajes: Extraterrestres, Humanos.

Trama: Una invasión y genocidio es llevado a cabo en un planeta poblado por seres humanoides con un cuerno parecido al de un unicornio, los conquistadores arrasan con todo y todos, menos una hembra la cual por medio de un largo y tortuoso ritual logra ganar poderes oscuros que la ayudan a tomar venganza y crear una nueva y malévola raza.

Novum: No



Figura B59. Métal Hurlant #21 Edición Española 1981.

Figura B60. Métal Hurlant #22 Edición Española 1981.



Título: El hombre que se parecía a todo mundo
(R#22)

Autores: Jean Floch & Jean Fromental

Género: C.F – Soft

Contexto: Sin definir

Escenarios: La Tierra, Francia/Paris, Ciudad futurista.

Personajes: Humanos.

Trama: Un hombre que viaja de regreso a su casa y decidió cortarse la barba para su esposa pero en su viaje varias personas lo confunden con otros personajes, dando esto un total lío para él.

Novum: No

Título: Los hombres de negro (R#22)

Autores: Clerc

Género: C.F – Soft, Humorístico.

Contexto: Sin definir

Escenarios: La Tierra, Francia/Paris, Conjunto de apartamentos Calle Rue de Steinkerque, Sala/ Taller de arte.

Personajes: Humanos.

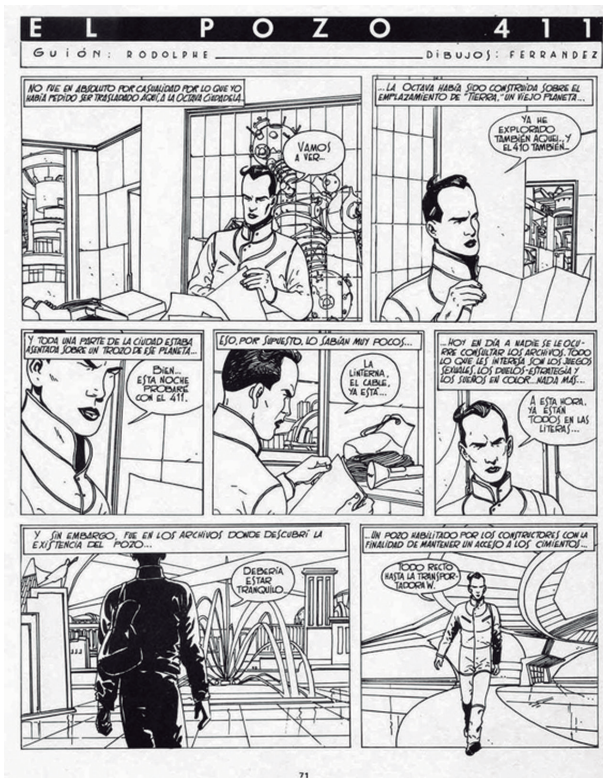
Trama: Un artista ruso algo escandaloso conoce a su vecino y le cuenta de su particular modo de traajo, luego de unos tragos el vecino regresa a su apartamento mientras unos misteriosos hombres de negro (Agentes secretos del ministerio de arte francés) llevan a cabo el secuestro del loco artista por su arte subversivo.

Novum: Si (Agentes secretos gubernamentales)



Figura B61. Métal Hurlant #22 Edición Española 1981.

Figura B62. Métal Hurlant #22 Edición Española 1981.



Título: El pozo 411 (R#22)

Autores: Rodolphe & Ferrandez

Género: C.F – Distopia

Contexto: Futuro.

Escenarios: La Tierra, Ciudad futurista, subsuelo, Antiguas ruinas de pasada civilización.

Personajes: Humanos, Animal.

Trama: Un hombre conoce el secreto de hay debajo de los suelos de su utópica ciudad, se aventura para descubrir los cimientos de un mundo perdido pero cuando pretende devolverse para dar a luz a esto es asesinado por agentes de su utópica sociedad.

Novum: Si (Control sobre el conocimiento sobre nuestro pasado por parte de los gobiernos)

Título: La ciencias adelantan que es una barbaridad (R#22)

Autores: Margerin

Género: C.F – Soft, Humorístico.

Contexto: Presente (de la Obra)

Escenarios: La Tierra, Campo terrestre, Estación de gasolina.

Personajes: Humanos

Trama: Un sujeto arrogante y chicanero se vanagloria por su sofisticado automóvil, tratando al sujeto de la estación de gasolina como ignorante y retrograda, lo que este no sabe es que el sujeto del autoservicio tiene un secreto también muy pionero.

Novum: Si (la sociedad y su modo de interpretar los avances tecnológicos)

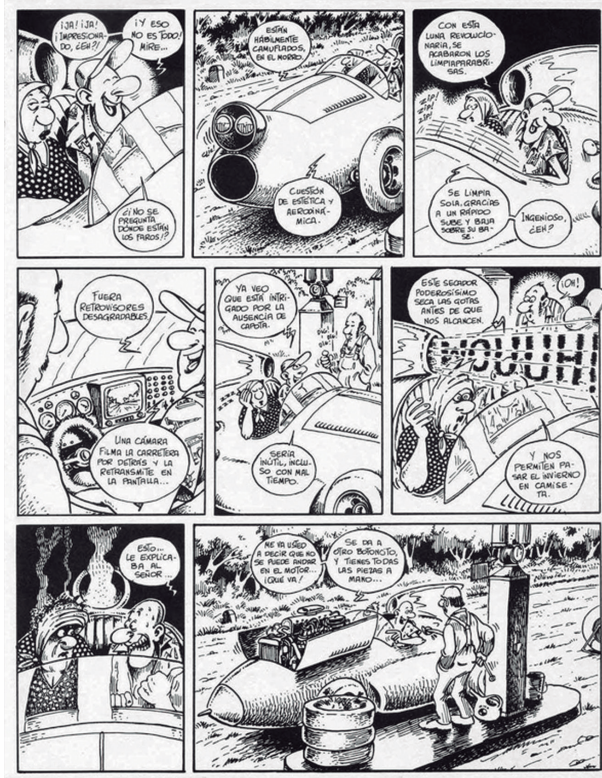


Figura B63. Métal Hurlant #22 Edición Española 1981.

Figura B64. Métal Hurlant #24 Edición Española 1981.



Título: Falla temporal (R#24)

Autores: Marquet & Penichoux

Género: C.F – Soft/Hard

Contexto: Futuro, La Tierra año 2055.

Escenarios: Espacio exterior, Nave espacial, Capsula espacial.

Personajes: Humanos, Androides.

Trama: Un dúo de cazadores de antiguos objetos espaciales se encuentran un satélite del siglo XX pero al intentar obtenerlo se dan cuenta que tiene un pasajero, al parecer una falla temporal se ha presentado. Esto se ve reflejado en la repetición de una página ya vista en la historia.

Novum: Si (Falla temporal, Salto en el tiempo)

Título: Albinos (R#29)

Autores: Beb Deum

Género: C.F – Distopía, Afrofuturismo

Contexto: Sin definir

Escenarios: La tierra, Ciudad futurista, Corte jurídica.

Personajes: Humanos.

Trama: Un hombre es llevado a la corte suprema de Ébano para ser sentenciado por un crimen.

Novum: Si (Sistema social racista)



Figura B65. Métal Hurlant #29 Edición Española 1981.

Figura B66. Métal Hurlant #30 Edición Española 1981.



Título: Vida de Pedro (R#30)

Autores: Cossu

Género: C.F – Soft, Terror

Contexto: Pasado, Años 30 la Gran depresión.

Escenarios: EEUU/New York, Zona rural, Fabrica de abono natural.

Personajes: Humanos

Trama: Un Hombre desesperado por la fatal de dinero vende sus tierras a un comerciante abono, se va para la ciudad y allí lo aguarda un fatídico destino en su desespero por conseguir trabajo para enviar dinero a su familia.

Novum: No

Título: Sky lark (R#30)

Autores: Brunier & Segalen

Género: C.F – Soft

Contexto: Sin definir

Escenarios: La tierra, El mar caribe, El océano, la Playa.

Personajes: Humanos, Animales, Extraterrestres, Robots.

Trama: Una expedición de extraterrestre se instala en la tierra de vacaciones para experimentar por medio de la transformación física, nuevas sensaciones en cuerpo ajenos (animales). Uno de estos personajes experimenta el caótico placer sexual del terrícola, sin nunca lo gran entenderlo.

Novum: Si (Tecnología para la transformación física en otras criaturas vivientes)

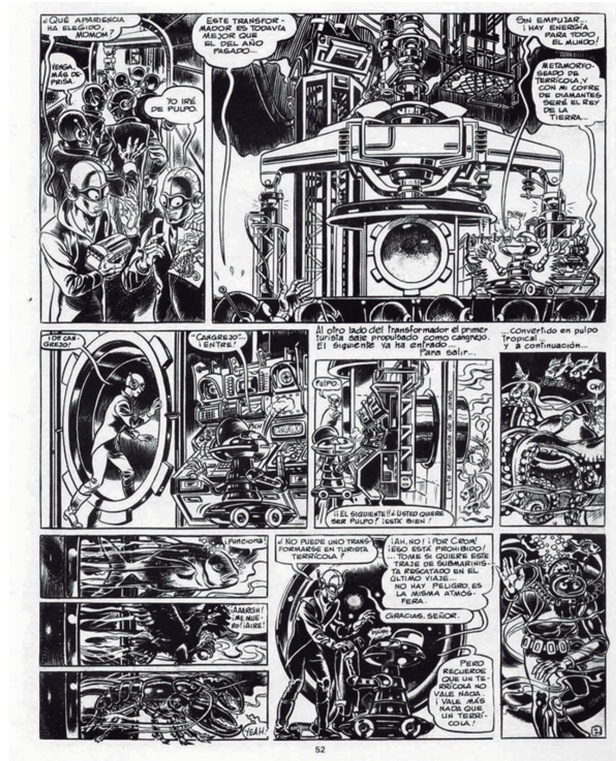
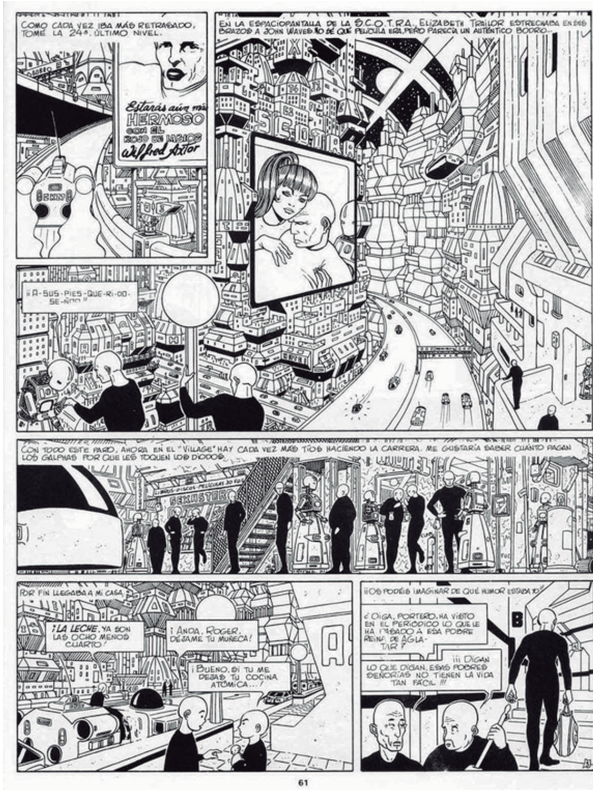


Figura B67. Métal Hurlant #30 Edición Española 1981.

Figura B68. Métal Hurlant #30 Edición Española 1981.



Título: Amazonia 84 (R#30)

Autores: D-He

Género: C.F – Soft, Distopia

Contexto: Sin definir

Escenarios: Mundo alternativo, Nave espacial, Colonia espacial, Ciudad futurista.

Personajes: Humanos, Robots

Trama: Un distopico mundo espacial gobernado por mujeres donde los hombres pasan hacer figuras sumisas, débiles, vulnerables y esclavizados.

Novum: Si (Sistema social feminista y radicalista)

Título: La Prisión (R#31)

Autores: Voss

Género: C.F – Distopia

Contexto: Futuro

Escenarios: Prisión futurista.

Personajes: Humanos

Trama: Un hombre es enjuiciado y enviado a prisión por el delito de vestirse de Papá Noel, este cae en manos de una juez con gustos de dominatriz.

Novum: No

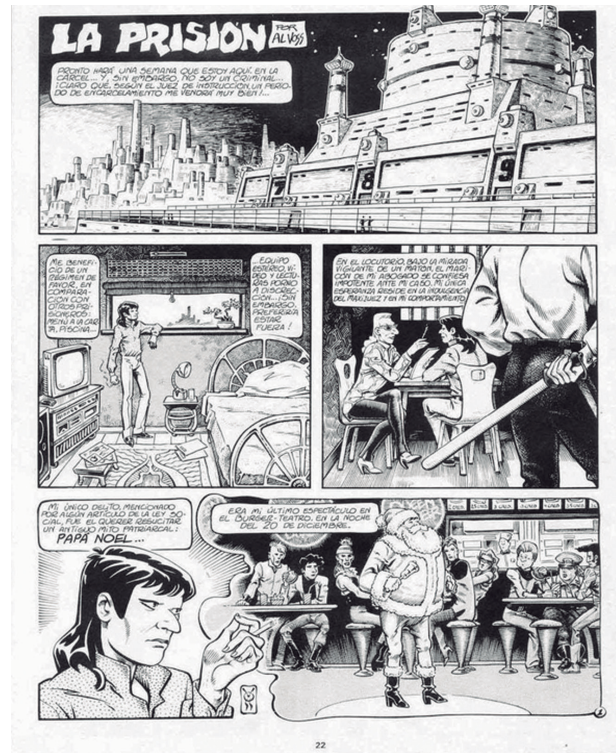


Figura B69. Métal Hurlant #31 Edición Española 1981.

Figura B70. Métal Hurlant #31 Edición Española 1981.



Título: Guerra fría (R#31)

Autores: Willem

Género: C.F – Soft

Contexto: Pasado, Siberia 1952, Guerra fría.

Escenarios: Rusia/Siberia, Laboratorio militar.

Personajes: Humanos

Trama: Una conspiración soviética se gesta para destruir el mundo capitalista, el rock and roll será su arma, una familia se ve involucrada en todo esto.

Novum: Si (las distintas posibilidades de armas secretas de la guerra fría, en este caso la música y su impacto social)

Título: Cuento de Navidad (R#31)

Autores: Moebius

Género: C.F – Soft – Fantasía

Contexto: Sin definir

Escenarios: Mundo alternativo.

Personajes: Humanos, Humanoides.

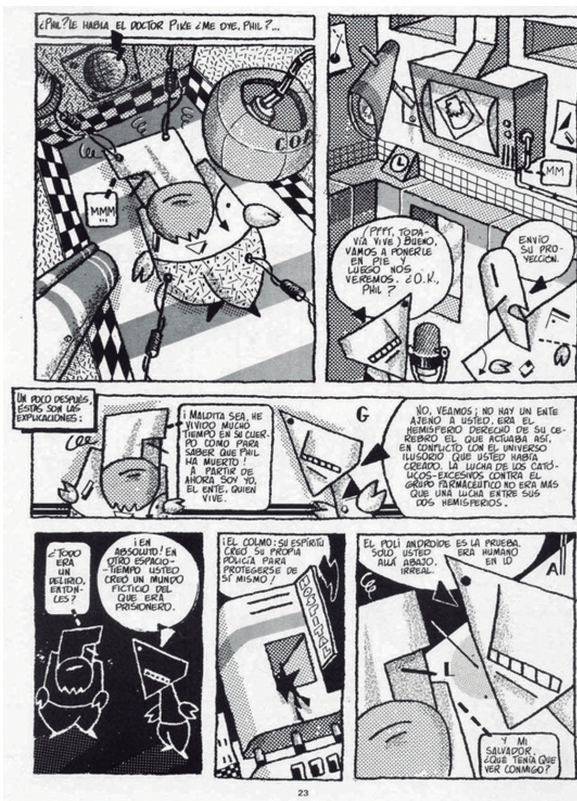
Trama: Un grupo de cazadores se dispone a dar caza dos raras y exóticas criaturas para su consumo, pero al final el cazador termina cazado.

Novum: No



Figura B71. Métal Hurlant #31 Edición Española 1981.

Figura B72. Métal Hurlant #32 Edición Española 1981.



Título: Los sueños del holograma (R#32)

Autores: Rosse

Género: C.F – Soft.

Contexto: Sin definir

Escenarios: Mundos alternativos, ciudad, Hospital.

Personajes: Humanos, Androides.

Trama: Un hombre en estado de coma, sufre un trastorno de realidad divaga entre el mundo aparentemente real y su mundo alternativo creado por su hemisferios derecho.

Novum: Si (la creación mental de mundos surrealistas y personales)

Título: Kublai Kan (R#33)

Autores: Brunier y Segalen.

Género: Soft – Fantasía.

Contexto: Sin Definir

Escenarios: Espacio exterior, Astronave, La tierra, Pueblo antiguo.

Personajes: Humanos, Humanoide.

Trama: Una Astronave es movida por la fuerza sexual emanada de la mente de sus tripulantes, estimulada por una exótica mujer, todo marcha bien hasta que el capitán de la nave llevado por su obsesión hacia la mujer, decide hacer con ella, luego lo seguirá toda la tripulación cayendo en una urgía de no acabar, la nave es condenada a congelaren el espacio, pero un plan de contingencia es liberado Kublay Kan un especie de ángel q enamora a la mujer y estable el control, el capitán llevado por los celos asesina a Kublay Kan, la mujer luego de retornar a la tierra lo condena a vivir por siglos en su búsqueda.

Novum: Si (La fuerza sexual como fuente de energía, extraída por un tubo de rayos catódicos)



Figura B73. Métal Hurlant #33 Edición Española 1981.

Figura B74. Métal Hurlant #33 Edición Española 1981.



Título: Las leyes de la robótica (R#33)

Autores: Cossu

Género: Soft

Contexto: Sin Definir

Escenarios: Fabrica, Ciudad futurista.

Personajes: Robots, Humanos.

Trama: Un robot policía que aparentemente es programado con “las tres leyes de la robótica de Asimov” sufre una confusión producto de una sociedad fascista y agrede físicamente a un grupo de étnico de minorías.

Novum: Si (el principio de las tres leyes de la robótica de Asimov)

Título: Aborts (R#33)

Autores: Gillon

Género: C.F – Soft, Génesis.

Contexto: Pasado muy lejano.

Escenarios: Galaxia lejana, planetas extraterrestres, La Tierra.

Personajes: Extraterrestres, Humanos.

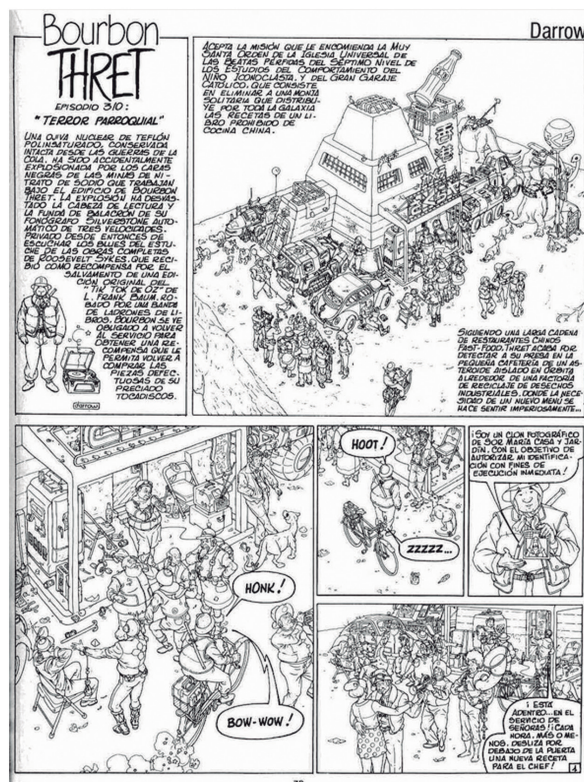
Trama: Una comunidad galáctica de avanzada seda al trabajo reproductivo interracial de crear a la criatura perfecta, el resultado después de 4.000 años es la especie humana, diseccionados de esta deciden dejarla en un planeta distante en los confines del universo conocido para el olvido.

Novum: Si (el Génesis Humano)



Figura B75. Métal Hurlant #33 Edición Española 1981.

Figura B76. Métal Hurlant #33 Edición Española 1981.



Título: Boorbon Thret (R#33)

Autores: Geoff Darrow

Género: C.F – Distopia, Space western.

Contexto: Sin definir

Escenarios: Mundo alternativo, Desierto, Taberna.

Personajes: Humanos, extraterrestres, Androides, Robots, Dinosaurios.

Trama: Un miliciano se le encomienda darle casa a una monja rebelde que esta divulgando los secretos de la comida china, en un mundo controlado por el clérigo.

Novum: No

Título: Buscadores de restos (R#36)

Autores: Arno

Género: C.F – Distopia, Post apocalíptico

Contexto: Futuro, La tierra.

Escenarios: La Tierra, Océano desértico, Barco.

Personajes: Humanos

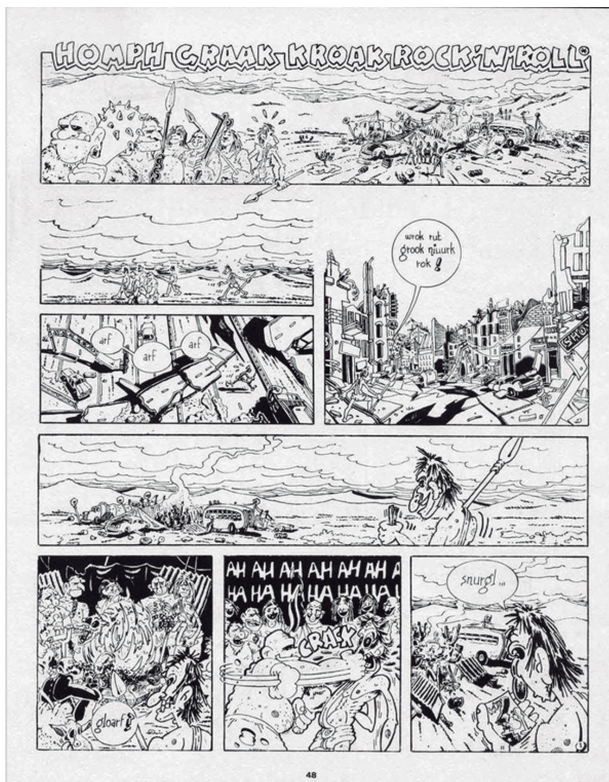
Trama: Un grupo de niños exploradores en un mundo post apocalíptico, encuentran un cementerio de barcos y dentro de uno, un hombre viejo que le revela las causas y orígenes de su caótico presente, prendiendo legarles lo que el aprendió, regalando armas a los niños los cuales deciden no aceptar el regalo, para no repetir los errores de sus antepasado.

Novum: Si (la destrucción del mundo y la civilización a causa del hombre y sus conflictos)



Figura B77. Métal Hurlant #36 Edición Española 1981.

Figura B78. Métal Hurlant #38 Edición Española 1981.



Título: Homph graak kroak rock n roll QUIN (R#38)

Autores: QUIN

Género: C.F – Distopia, Post apocalíptico.

Contexto: Futuro, La tierra.

Escenarios: Ciudad en ruinas, Campamento de cavernícolas.

Personajes: Humanos.

Trama: Un hombre perteneciente a un grupo de hombres cavernícolas Post apocalipsis, se encuentra una foto de un rock Star el cual se ve tentado a imitar y por el motivo que consigue ser sacrificado por su tribu.

Novum: No

Título: Refugio (R#39)

Autores: Fromental & Beja

Género: C.F – apocalíptica (nuclear)

Contexto: Futuro, La tierra.

Escenarios: La tierra, Ciudad en ruinas (Radiactividad), Refugio nuclear.

Personajes: Humanos

Trama: Una familia se resguarda en su refugio nuclear del radioactivo exterior, recurriendo a la música del papá como su único medio de entretenimiento, hasta que un día un intruso les vende a sus hijos la curiosidad por otro tipo de música, el Funk, llevado estos a exponerse e introducir un elemento contaminante al interior del refugio nuclear.

Novum: No



Figura B79. Métal Hurlant #39 Edición Española 1981.

Figura B80. Métal Hurlant #42 Edición Española 1981.



Título: Viajero (R#42)

Autores: Andreas & Cossu

Género: C.F – Soft – Fantasía

Contexto: Sin definir

Escenarios: La tierra, Ciudad, Apartamento.

Personajes: Humanos, Trans humanos, Dioses.
Trama: Un caso extraño de asesinato y un hombre misterioso involucrado, al darse cuenta de una anomalía el detective descubre lo que está detrás de esto, un sueño compartido de dos dioses.

Novum: No

Título: Lulla, o el Devorador (R#43)

Autores: Caza

Género: C.F – Space Opera, Hard, Génesis.

Contexto: Futuro.

Escenarios: El Universo, Agujero negro, Nave espacial, La Tierra.

Personajes: Humanos

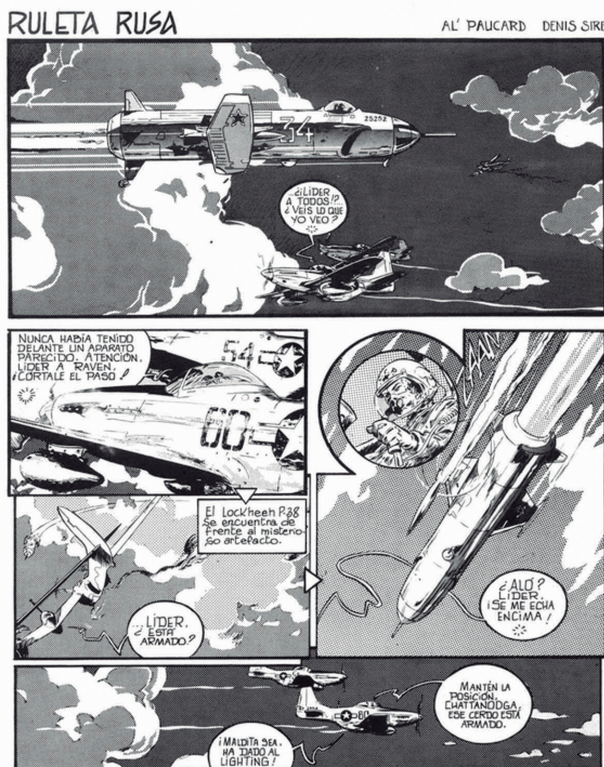
Trama: Una pareja de exploradores viaja a los confines del universo en línea recta por billones de años, en busca de una nueva tierra, al encontrarse con el devorador, el mayor agujero negro del universo, y ser tragados, varias teorías de metafísica son reveladas a ellos, Inicio y final es lo mismo.

Novum: Si (El universo como un solo, bipolar en su interior pero un solo en su totalidad.)



Figura B81. Métal Hurlant #43 Edición Española 1981.

Figura B82. Métal Hurlant #45 Edición Española 1981.



Título: Ruleta rusa (R#45)

Autores: Denis Sire

Género: C.F – Soft, Atompunk.

Contexto: Pasado 1947, Guerra fría.

Escenarios: Cielos terrestre, estrecho de Bering.

Personajes: Humanos

Trama: Un piloto de la fuerza aérea de los Estados Unidos afiliado al Partido Comunista de América, y del complot en los cielos llevado a cabo por este piloto para mantener en secreto tecnología de avanzada de los soviéticos.

Novum: No

Título: Extinción (R#46)

Autores: Andreas & Foerster

Género: C.F – Soft, Distopia.

Contexto: Sin definir

Escenarios: Espacio exterior, Nave espacial, La tierra, Base militar, Ciudad Futurista.

Personajes: Humanos, Androides, Extraterrestres.

Trama: La sociedad humana sufre por el hecho de creer estar sola en todo el universo, la última esperanza, una expedición a un lejano planeta, que al parecer estaba deshabitado, esta información no pudo llegar a ser revelada a la humanidad porque producirá suicidios masivos, producto de la alta depresión. Al final todo es revelado a la civilización humana colapsa, entre los únicos sobreviviente está el usurpador capitán de la expedición que era realmente un extraterrestre que conocía el estado de profunda depresión de la humanidad, y por medio de la extinción provocada de la sociedad humana se han apoderado del planeta él y su raza.

Novum: Si (La humanidad como única entidad inteligencia en el universo)



Figura B83. Métal Hurlant #46 Edición Española 1981.

Figura B84. Métal Hurlant #46 Edición Española 1981.



Título: Phenix (R#46)

Autores: Gauckler & Imbert

Género: C.F – Hard, Distopia, Space Opera.

Contexto: Futuro.

Escenarios: Planeta Marte, Ciudad fortaleza inteligente, La Tierra.

Personajes: Humanos, Computadora, Transhumanos.

Trama: Un hombre es raptado por un grupo armado que por medio de él, buscan acceder al único camino conocido que lleva al planeta numero 1 la tierra. Este logra escapar con ayuda del monitor central de la ciudad la cual es construyo, esta guardiana del secreto lo revela a su dueño y luego lo encamina a la tierra, donde una sociedad de inmortales habitan en armonía.

Novum: Si (La tecnología como medio para acceder a la inmortalidad)

Título: Panorama (R#47)

Autores: Floch & Fromental

Género: C.F – Soft, Humorístico.

Contexto: Futuro.

Escenarios: Laboratorio científico.

Personajes: Humanos, Animales.

Trama: Un grupo de científicos descubren el modo de encogerse en tamaño, pero no contaban con los peligros de esto, el gato del laboratorio.

Novum: Si (Método para poder encogerse en tamaño)

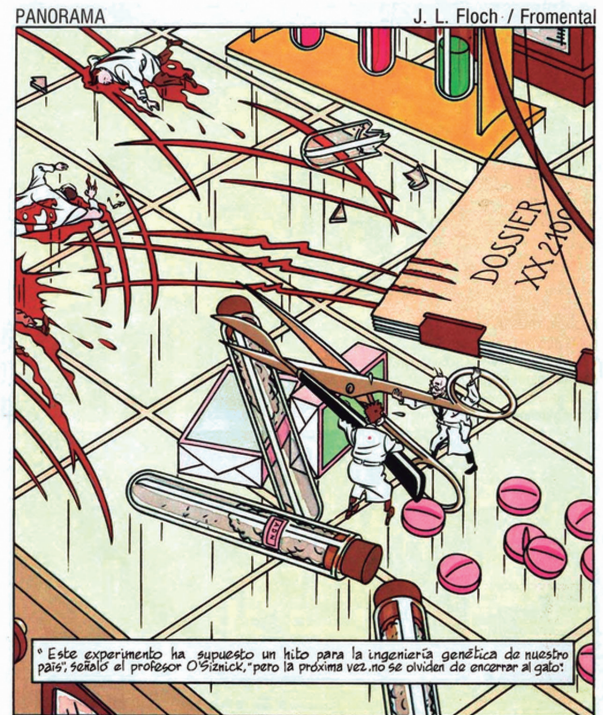


Figura B85. Métal Hurlant #47 Edición Española 1981.

Figura B86. Métal Hurlant #EX01 (48) Edición Española 1981.



Título: Hollywood II (#EX01 (48))

Autores: Angelfred & Voss

Género: C.F – Space Opera, Distopia

Contexto: Futuro.

Escenarios: Espacio exterior, Satélite, Set de grabación, Guarida secreta. Plaza pública.

Personajes: Humanos, Alienígenas.

Trama: Un Grupo de extras deciden revelarse contra su cruel dictador/director y tomar el poder del satélite Hollywood 2.

Novum: No

Título: Stars (#EX01 (48))

Autores: Paul Gillon

Género: C.F – Soft

Contexto: Sin definir.

Escenarios: La tierra, Colorado (EEUU)
Set de grabación.

Personajes: Humanos, Alienígenas,
Trans humano.

Trama: Un popular actor de westerns con extraños poderes decide aniquilar a su representante, un alienígena en un extraño accidente aéreo.

Novum: No



Figura B87. Métal Hurlant #EX01 (48) Edición Española 1981.

Figura B88. Métal Hurlant #EX01 (49) Edición Española 1981.



Título: Baba Boom (#EX01 (49))

Autores: Dominique He

Género: C.F – Distopia.

Contexto: Sin definir

Escenarios: Mundo alternativo, Ciudad destruida,
Teatro Opera, Basurero.

Personajes: Humanos

Trama: Una sociedad definida por una cultura bélica entorno al Rock, Un matón al servicio del dictador Big Rock, pasa de lacayo a pro juego, todo en el nombre del Rock.

Novum: No

Título: The Rolling Clones (#EX01 (49))

Autores: Voss

Género: C.F – Soft.

Contexto: Futuro, La tierra 2057.

Escenarios: La tierra, Ciudad futurista, Laboratorio secreto, Barco, Muelle.

Personajes: Humanos, Animales, Trans Humanos.

Trama: Un ambicioso y malvado manager de música Rock, juega con la posibilidad de clonar, llegando a un catastrófico desenlace el día de la presentación de su gran creación, los Rolling clones.

Novum: Si (La Clonación)



Figura B89. Métal Hurlant #EX02 (49) Edición Española 1981.

Figura B90. Métal Hurlant #EX02 (49) Edición Española 1981.



Título: Marathon funk (#EX01 (49))

Autores: Gaucclair & Imbert

Género: C.F – Afrofuturismo, Soft.

Contexto: Futuro.

Escenarios: Exoplaneta, Ciudad futurista, Naves escenarios, Campo rocoso.

Personajes: Humanos.

Trama: Un mundo habitado solo por gente de etnia negra y de alto gusto por el ritmo Funk, el cual todos los años hace un particular festival de guerra de bandas, en este caso dos grupos muy populares desatan una violenta rivalidad por el público.

Novum: No

Título: Miranda (#EX03 (50))

Autores: Fromental y Floch

Género: Soft

Contexto: Sin Definir

Escenarios: Mansión en Hollywood, Set de grabación, Taller de electrónica en Italia, Aeropuerto.

Personajes: Humanos, androides.

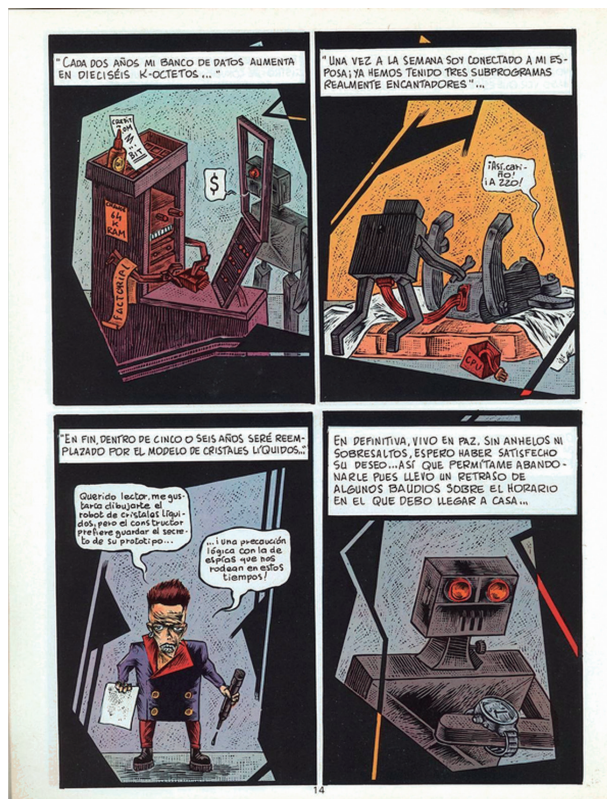
Trama: Un hombre convence a un periodista que él es el creador de la actriz más famosa de Hollywood, dice que él la creó, que es un androide, los dos hombres una noche van a la casa de la diva y prendiendo dar con la verdad el periodista se presta para supuestamente abrir con un taladro la cabeza de la mujer biónica, resultando ser todo una mentira, cometiendo un vil asesinato.

Novum: No



Figura B91. Métal Hurlant #EX02 (50) Edición Española 1981.

Figura B92. Métal Hurlant #EX03 (50) Edición Española 1981.



Título: Syndrome of nulidad (#EX01 (50))

Autores: Caro

Género: C.F – Soft

Contexto: Sin definir.

Escenarios: Mundo alternativo, Ciudad.

Personajes: Robots, Humano.

Trama: Un robot con capacidad para redactar historias se le ocurre hacer una crónica de la vida de un autómata, tal idea lo lleva a dar con un robot que le relata su simple y demasiado cotidiana vida, dejando esto desconcertado al cronista robot.

Novum: No

Título: Hablando del robots (#EX01 (50))

Autores: Sire

Género: C.F – Soft

Contexto: Sin definir

Escenarios: La tierra, Apartamento lujosos, Ciudad.

Personajes: Humanos, Robots, Androides.

Trama: Una mujer de apariencia atlética es agredida por su robot atómico mayordomo, al parecer producto de algún corto circuito, esta logra neutralizarlo y habla sobre la superioridad de unos nuevos androides muy realistas al punto de haberse infiltrado con éxito en la vida civil.

Novum: Si (los androides como seres autónomos e inteligentes)



Figura B93. Métal Hurlant #EX03 (50) Edición Española 1981.

Figura B94. Métal Hurlant #EX03 (50) Edición Española 1981.



Título: El Androide asociado (#EX01 (50))

Autores: Bornazel

Género: C.F – Soft.

Contexto: Sin definir

Escenarios: Espacio exterior, Planeta alienígena, Nave intergaláctica.

Personajes: Humanos, Androides, Alienígenas.

Trama: Una misión de negociación con un levantamiento alienígena en un planeta colonizado por el imperio humano, queda a cargo del comandante Batango el cual por la ausencia de su compañero, le es asignado un androide de alta tecnología que termina complicando todo por su forma autoritaria, paranoica y megalomaniaco.

Novum: No

Título: Ondiax y D-zity (#EX01 (50))

Autores: Voline & Chaland

Género: C.F – Soft.

Contexto: Sin definir

Escenarios: Ciudad futurista.

Personajes: Robots, Humanos.

Trama: Un robot del campo se va a la ciudad, en busca de una mejor oportunidad para él su familia, pero la realidad es otra para un viejo modelo de robot en la narcisista y salvaje sociedad citadina.

Novum: No



Figura B95. Métal Hurlant #EX03 (50) Edición Española 1981.

Figura B96. Métal Hurlant #EX03 (50) Edición Española 1981.



Título: Stanley Steel (#EX01 (50))

Autores: Headline & Cornillon

Género: C.F – Soft, Post Apocalipsis.

Contexto: Sin definir.

Escenarios: La tierra, Planeta extraterrestre, Ciudad futurista, Desierto terrestre, Ciudad destruida.

Personajes: Robots, Humanos, Extraterrestres.

Trama: Un robot el primero de ellos y su desafortunada existencia producto de su torpeza, lo leva por varios escenarios y caóticos trabajos, al final por su torpeza desata una terrible guerra que acaba con la civilización. Quedando este como el último de los robots entre hombre cavernarios sobrevivientes a la gran guerra.

Novum: Si (la existencia de una entidad con inteligencia artificial)

Título: A nuestra imagen (#EX01 (50))

Autores: Deraze & Voss

Género: C.F – Soft.

Contexto: Sin definir

Escenarios: Planeta lejano. La tierra, Base militar.

Personajes: Humanos, Robots.

Trama: Un general humano con delirios de dios viviente es teletransportado a un lejano planeta para entrar en contacto con una supuesta retrasada civilización humana, pero por sorpresa eran robots que al seguir la idea de creados a imagen y semejanza de su creador, desmiembran al militar y le insertan piezas robóticas.

Novum: Si (Los Robots y su creación a imagen y semejanza del hombre)



Figura B97. Métal Hurlant #EX03 (50) Edición Española 1981.

Figura B98. Métal Hurlant #EX03 (50) Edición Española 1981.



Título: Son of Xerox (#EX01 (50))

Autores: Fromental & Beja

Género: C.F – Soft, - Fantasía.

Contexto: Sin definir

Escenarios: Oficina, Ciudad, Banco.

Personajes: Humanos, Humanoide, Maquina eléctrica (fotocopiadora)

Trama: Un grupo de trabajadores juega con una fotocopidora con poderes de clonación que crea una monstruosa criatura con las partes que las personas han escaneado, esta criatura es dada de baja pero los policías que lo dieron caen en la trampa de la fotocopidora.

Novum: Si (la Clonación o creación de una nueva ser a partir de otros)

Título: ¡Una lata de saxo! (#EX01 (50))

Autores: Dodo & Ben Radis

Género: C.F – Soft.

Contexto: Sin definir

Escenarios: Mundo alternativo, Feria de robótica, Concierto, Hotel.

Personajes: Animal antropomórfico, Robots.

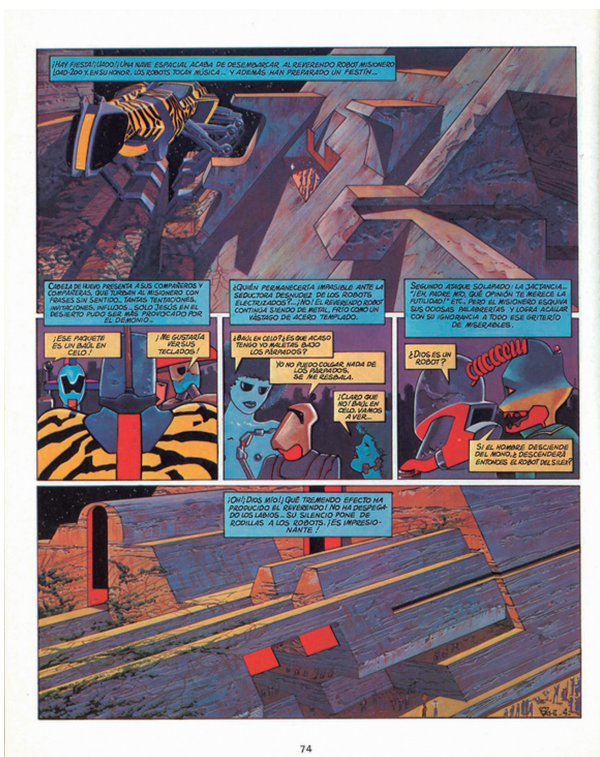
Trama: Un grupo de amigos va a una feria de robótica buscando un robot donde se exponen todo tipo de robots con funciones inútiles, al final compran uno q tiene la capacidad de tocar el saxofón pero este sale todo un rebelde a la hora de seguir órdenes.

Novum: No



Figura B99. Métal Hurlant #EX03 (50) Edición Española 1981.

Figura B100. Métal Hurlant #EX03 (50) Edición Española 1981.



Título: A-cero (#EX01 (50))

Autores: Gauckler & Imbert

Género: C.F – Soft.

Contexto: Sin definir

Escenarios: Exoplaneta, Ciudad abandonada.

Personajes: Robots, Humanos.

Trama: Un mundo habitado por exiliados robots de un antigua rebelión, sumergidos en un mundo de pecado y abandono, solo un robot con moral está preocupado por el futuro de su pecaminosa sociedad, este decide hacer un engaño a sus paisanos para hacerles aderezar su rumbo moral, pero esto no da el resultado que el espera, pues el surge el culto a un falso ídolo, que no era más que un humano disfrazado.

Novum: No

Título: Supervivencia (#EX01 (50))

Autores: Arno

Género: C.F – Distopia

Contexto: Sin definir

Escenarios: Ciudad, Alcantarillados, Estación de tren.

Personajes: Humanos, Mutantes.

Trama: Un grupo de niños se desliza con sigilo por una ciudad habitada por hombres sin conciencia o humanidad producto de una tecnología biomecánica de control mental, ellos van en busca de un mejor lugar para vivir, han dejado sus familias y algunos compañeros en su travesía.

Novum: Si (tecnología biomecánica de control mental)

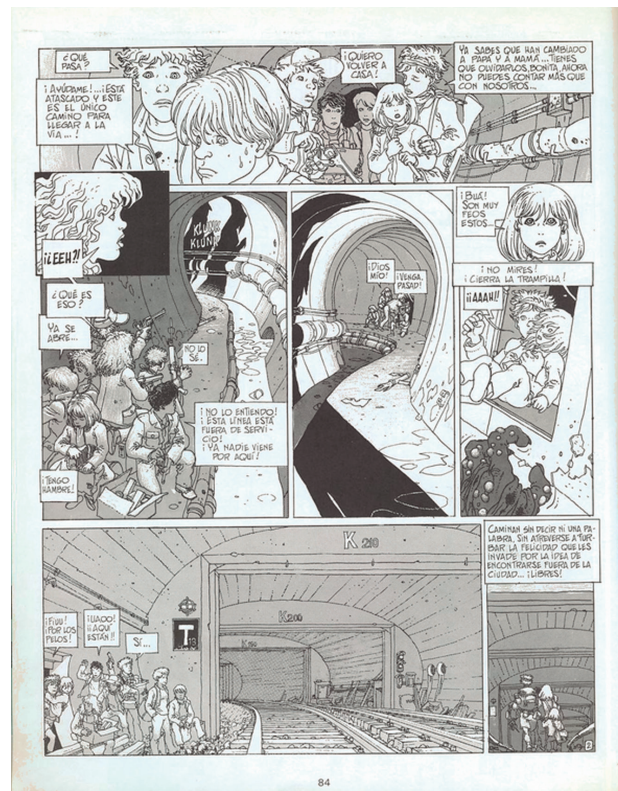
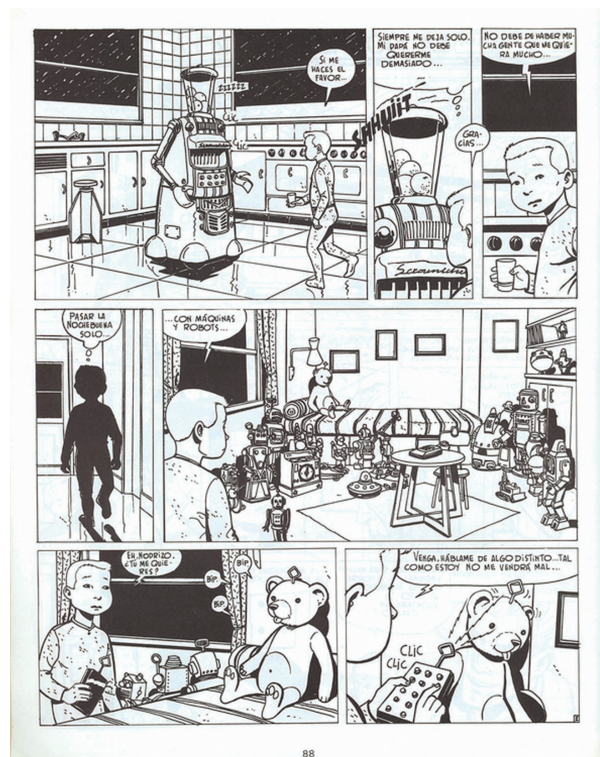


Figura B101. Métal Hurlant #EX03 (50) Edición Española 1981.

Figura B102. Métal Hurlant #EX03 (50) Edición Española 1981.



Título: La nochebuena roja (#EX01 (50))

Autores: Rodolphe & Ferrandez

Género: C.F – Soft.

Contexto: Sin definir

Escenarios: La tierra, Casa familiar, Habitación de niño.

Personajes: Humanos, Robots.

Trama: Un niño hijo de un prestigioso creador de juguetes eléctricos, deja solo a su hijo en casa como es habitual este emocionalmente triste busca refugio en sus juguetes robot, los cuales le sirven en todo incluso librándose de un ladrón que pretendía hacer daño al niño.

Novum: Si (la dependencia social del hombre a delegar su trabajo, hasta el familiar a electrodomésticos)

Título: Añoranza (#EX01 (50))

Autores: Gillon

Género: C.F – Soft.

Contexto: Futuro, Siglo 22.

Escenarios: Espacio exterior, Nebulosa de Orión, cinturón de asteroides, Basurero espacial, Sistema solar, La Tierra.

Personajes: Robots.

Trama: Un robot que habita en un basurero espacial anhela con volver a la tierra, para ello ingenia una nave que le permite navegar por el espacio valiéndose de distintos modos de impulsó para llegar de nuevo a la tierra, la cual se ha convertido en un gran imán que lo atrapa por la eternidad.

Novum: No

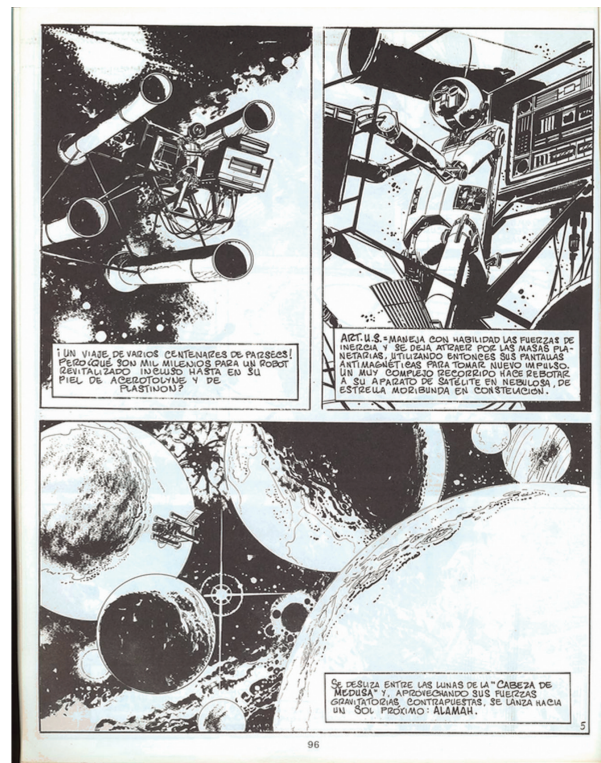
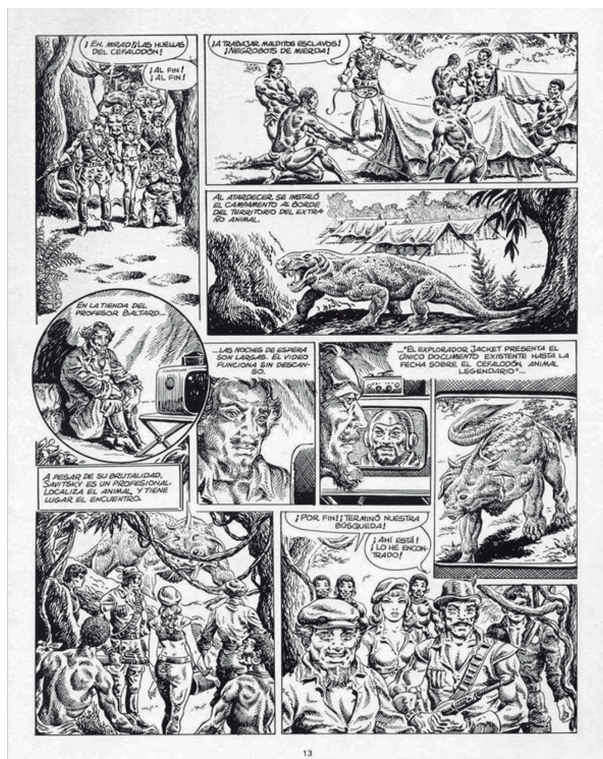


Figura B103. Métal Hurlant #EX03 (50) Edición Española 1981.

Figura B104. Métal Hurlant #EX03 (51) Edición Española 1981.



Título: Las vacaciones Vitafor (#EX01 (51))

Autores: Fromental & Marco

Género: C.F – Soft - Fantasía.

Contexto: Sin definir

Escenarios: Exoplaneta, Jungla.

Personajes: Humanos, Androides, Animales extraterrestres prehistóricos.

Trama: Un grupo de cazadores se aventura a buscar una mítica criatura que se supone es inmortal para por medio de su caza dar con los secretos de la inmortalidad.

Novum: No

Título: Rocketmen (#EX01 (51))

Autores: Headline & Brunier

Género: C.F – Retrofuturismo, Militar.

Contexto: Pasado, 1946, Postguerra IIGM.

Escenarios: La tierra, Cielo terrestre, Arabia, Paris, Nueva york, Ciudad Costera ficticia latinoamericana, Pista de carreras, El océano.

Personajes: Humanos, Trans Humano, Animal.
Trama: Un grupo de expilotos de la fuerza aérea Norteamérica conforman un grupo de elite, patrocinado por una millonaria heredera que busca hacer frente a una fracción sobreviviente de los Nazis que buscan retomar el poder por medio de un tesoro escondido en un submarino.

Novum: No



Figura B107. Métal Hurlant #EX03 (51) Edición Española 1981.

Figura B108. Métal Hurlant #EX03 (51) Edición Española 1981.



Título: Bajo el signo de Leo (#EX01 (51))

Autores: Gal & Brunier

Género: C.F – Soft - Fantasía.

Contexto: Presente de la obra 1983

Escenarios: Planeta lejano, La tierra, Francia/ Paris.

Personajes: Extraterrestres, Humanos.

Trama: Un hombre es sentenciado a ser transmutado a la tierra y nacer bajo otro signo diferente al Leo de donde es procedente y a ser un proselitista, se plantea que es Mick Jagger, Vocalista y líder de la banda Rolling Stones.

Novum: No

Título: Distraction (#EX01 (51))

Autores: Gauckler & Imbert

Género: C.F – Soft.

Contexto: Sin definir

Escenarios: Exoplaneta, Desierto, Ciudad antigua y en ruinas, Campamento arqueológico.

Personajes: Humanos, Robots.

Trama: Un joven es ganador de un concurso para explorar el planeta Landthanos, famoso por sus ruinas Disney (Distracción) habitado por un pueblo indígena, después de presenciar la caza de un Mickey Mouse gigante el joven agobiado y bajo efectos de alcohol da por medio de visiones con el misterio del lugar y rebela que en ese planeta Walt Disney construyó el mítico Disney Universo gigante (Parque de diversiones del tamaño de un planeta.) también revela el origen Bio-robótico de los Mickey gigante de tienen una carne parecida al plástico.

Novum: Si (La Bio-robótico y la creación de criaturas)

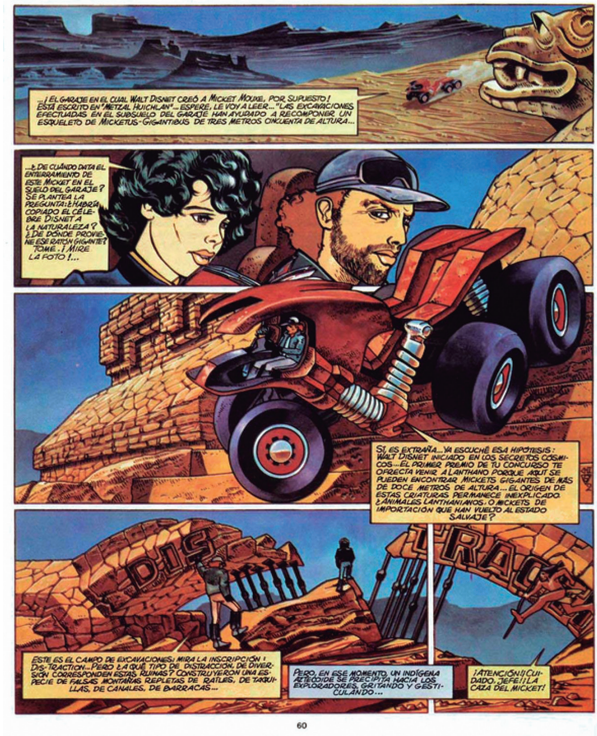
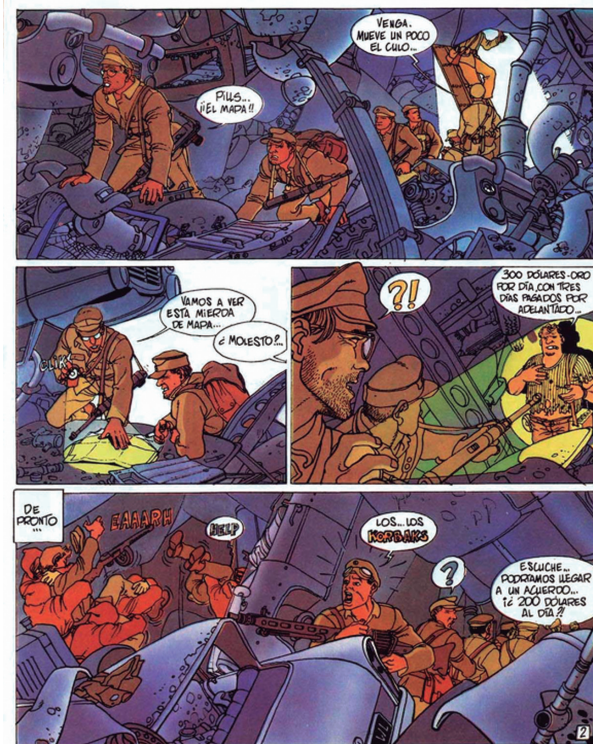


Figura B109. Métal Hurlant #EX03 (51) Edición Española 1981.

Figura B110. Métal Hurlant #EX03 (51) Edición Española 1981.



Título: Car City (#EX01 (51))

Autores: Besson & Arno

Género: C.F – Soft.

Contexto: Sin definir

Escenarios: Multidimensional, La tierra, EEUU/ Texas, Desierto, Cementerio de carros.

Personajes: Humanos, Humanoides.

Trama: Un grupo de hombres va a la caza de los Korbaks seres de características retinianas, que viven en un Cementerio de carros (Car City), los hombres se internan en su subterráneo mundo para perseguirlos sorpresivamente quedan atrapados en un derrumbe producto de unas retroexcavadoras en una dimensión paralela a la suya, al final uno ellos logra salir a la otra dimensión, la del mundo del lector, en Texas, EEUU,

Novum: Si (El viaje dimensional)

Título: Las Tierras Huecas (#39 - #44)

Autores: Luc Schuiten & François Schuiten

Género: C.F – Fantasía.

Contexto: Sin definir.

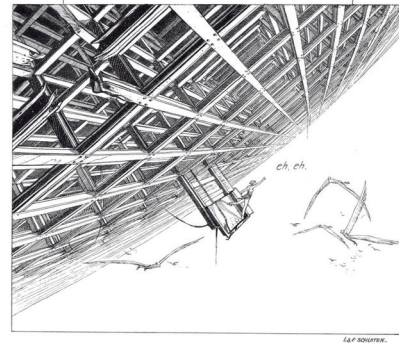
Escenarios: Mundos alternativos, Exoplaneta, Pradera, Riscos, Abismos, Cuevas, Ciudadela colgante, Salón.

Personajes: Humanos, Humanoides, animales, Intraterrestres.

Trama: Un pueblo nómada condenado a estar moviéndose, una mujer joven Olivia decide averiguar el porqué de esa situación, dando con la verdad de su mundo, el cual se voltea al paso del tiempo y la deja de cabeza, cae y llega a otro planeta “Zara” el quinto de un conjunto de siete planetas llamados “Las Tierras Huecas” Zara es un mundo habitado por una tribu de mujeres las Gammas, sobre riscos su orientación en este mundo es vertical, ellas trabajan la minería de los riscos en los q viven buscando “luz” la cual les proporciona vitalidad, ellas quieren conocer a los hombres del mundo de Olivia, se les hace interesante estos especímenes humanos y como es el proceso reproductivo con los machos, el cual desconocen, su método de reproducción es algo misterioso, por ello Olivia y Nelia se encaminan en este viaje pero son atacadas por un grupo de hombres de otro mundo, con capacidad tecnológica de la desmaterialización, estos hombres terminan de cazadores a cazados, son capturados por la tribu de mujeres, son abusados sexualmente y luego devorados, todo por la filosofía de esta tribu de mujeres que imitan para poder sobrevivir a las Zaranitas (Mantis religiosa).

Novum: No

Figuras B113. Métal Hurlant #13-#17.#29-#33.#44,#45,#46,#47
Edición Española 1981.



Título: Wonder City (#31-#34)

Autores: Montellier

Género: C.F – Distopía.

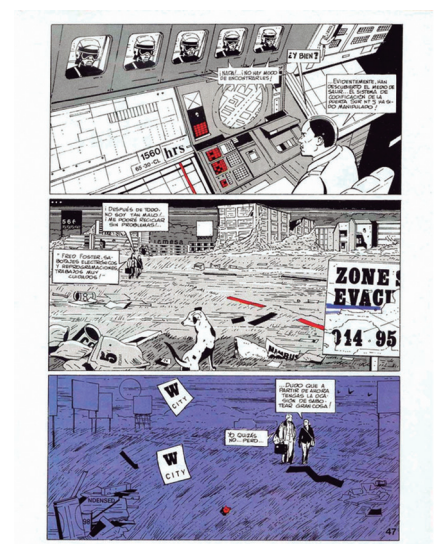
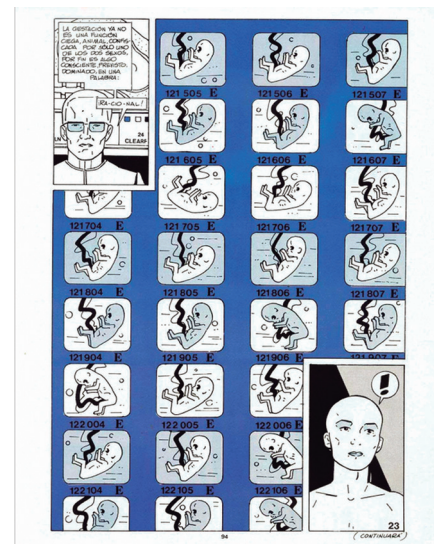
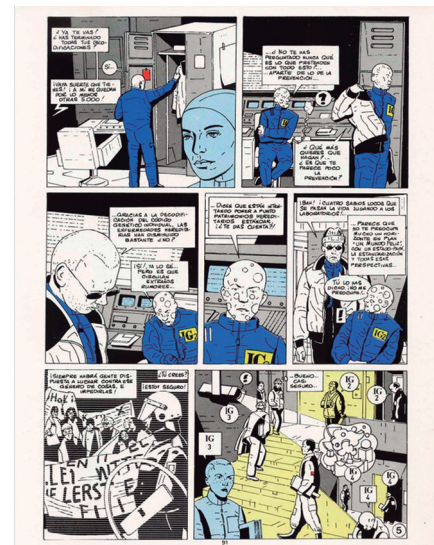
Contexto: Futuro año 2004 (desde el presente de la obra) Estados Unidos.

Escenarios: La tierra, Estados Unidos, Ciudad futurista, Laboratorio, Barriada, sueños.

Personajes: Humanos, Inteligencia artificial (computadora).

Trama: Una sociedad sumergida en el totalitarismo y hegemonía de una ciudad estado, el control genético y la industrialización de lo humano, el control demográfico por medio de la procreación artificial a manos de un falso programa de salud de avanzada tecnología llamado Nimbus (computador de alta tecnología) el cual por medio de una falsa filosofía de libertad sexual busca el control y la esterilización de algunas etnias, esto lo llaman Gestión de un pool genético, Ángela Parker música de profesión y su esposo el ingeniero genético Fred Foster descubre el terrible secreto de la Wonder City, Ángela Parker decide atacar las maquinas del querido y omnisciente doctor Nimbus, pero la gente la agrede porque no entiende su causa, ella y a su esposo no les queda más que huir de la ciudad, logran salir de ella a un desolado y abandonado mundo exterior, lejos de las manipulaciones de Wonder City y su proyecto de un mundo Biogenéticamente sano.

Novum: Si (La genética y su uso como medio de control social)



Figuras B114. Métal Hurlant #39-#44 Edición Española 1981.

Título: Terra, Los Náufragos del tiempo
(#26, #27, #28 Episodio 1)

Autores: Gillon

Género: C.F – Post apocalíptica, Space opera,
Soft.

Contexto: El futuro año 2990 - 2995.

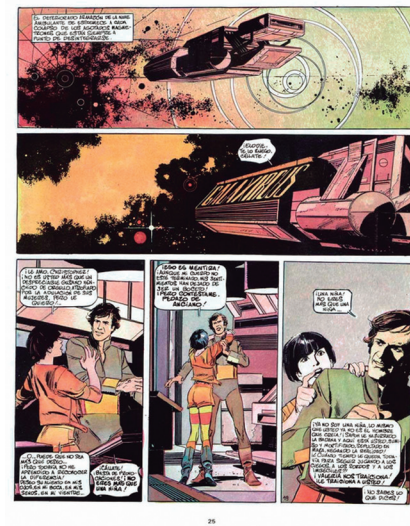
Escenarios: Espacio exterior, La tierra, Exoplanetas, Naves espaciales, Ciudad futurista destruida, Colonia espacial.

Personajes: Humanos, Extraterrestres, Mutantes, Trans-humanos, Animales extraterrestres, Hongos.

Trama: A finales del siglo XX, para preservar la raza humana, Christopher y su esposa Valérie, son hibernados y lanzados al espacio en dos cápsulas para asegurar la sobrevivencia humana. Mil años más tarde, Christopher despierta en una realidad muy diferente a la suya, en el año 2990. Una Tierra post apocalíptica, la catástrofe y la mutación de la raza humana terrícola por causa de una terrible plaga de esporas tóxicas y los actuales sobrevivientes de la sociedad humana en el espacio son invadidos por los Trastos, extraterrestres con poderes mentales que están conquistando el sistema solar.

Novum: Si (La criogenia como medio para Viajar en el tiempo)

Figuras B115. Métal Hurlant #2-#12,#18-#22,#34-#38
Edición Española 1981.



Título: Sobre las estrellas, EL MUNDO DE EDENA (#26, #27)

Autores: Moebius

Género: C.F – Soft - Fantasía.

Contexto: Futuro.

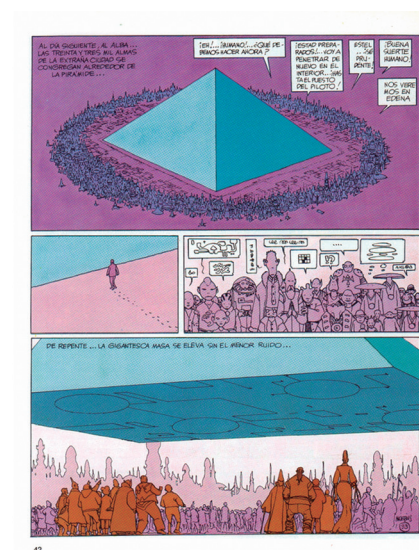
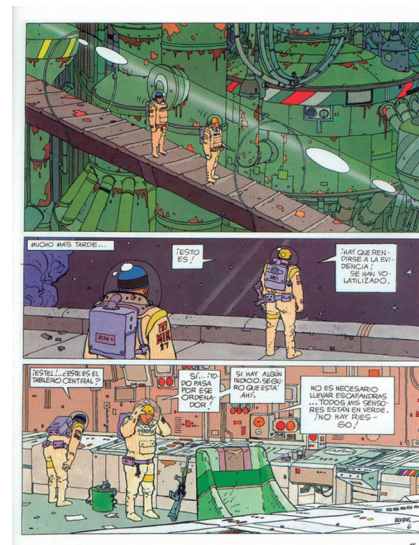
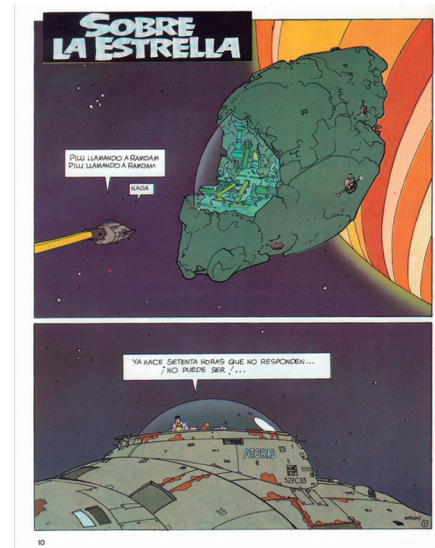
Escenarios: Espacio exterior, Asteroide colonia, Nave intergaláctica, Exoplaneta, Desierto, Pirámide, Ciudadela de naves espaciales, Campamento extraterrestre.

Personajes: Humanos, Extraterrestres, Ser geométrico inteligente.

Trama: Los astronautas Stel y Atan llegan a un gran asteroide que es utilizado como base espacial el cual está abandonada para su sorpresa. La base se encuentra en una órbita inestable y termina colisionando con el gran planeta que orbita. La nave de Stel y Atan ha resultado dañada y deciden recorrer en planeta en un antiguo carro Citroën que han encontrado en la bodega de la base, deambula buscando n patrón de magnético por un inmensa planicie desierta. Llegan a una extraña pirámide rodeada de miles de seres extraterrestres de distintas razas inteligentes que llevan miles de años esperando sin envejecer ni tampoco teniendo claro que están esperando frente a la enorme y magnética pirámide azul. Estel es especialmente atraído por la pirámide, es eclipsado y se adentra en la pirámide, algo hasta ese momento nunca nadie había logrado, la pirámide está viva es una forma de inteligencia superior que busca llevar a todos los presente al mitico mundo de los perfectos el Mundo de Edena. La nave pirámide levanta vuelo, abduciendo a todos los extraterrestres y transformándose en dos elegantes deltas que vuelan hacia las estrellas. La historia va tomando matices irreales y oníricos donde un viaje por el interior la autorrealización y transformación psíquica y física de Stel y Atan son constantes, donde el mundo de los sueños y la realidad se confunden con frecuencia.

Novum: No

Figuras B116. Métal Hurlant #31-#34 Edición Española 1981.



Título: La evasión de Iván Casablanca
(#23-#26 Episodio 1)

Autores: Claude Renard

Género: C.F – Soft, Utopía.

Contexto: Futuro.

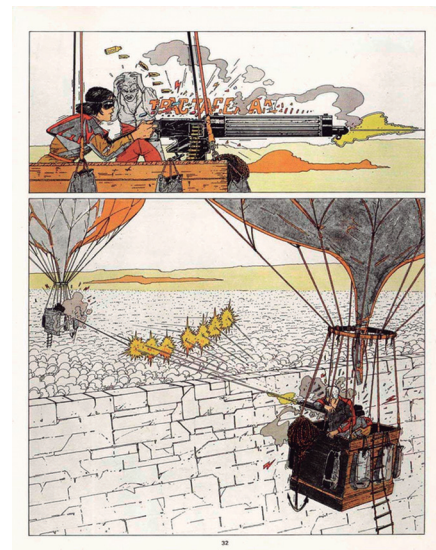
Escenarios: Espacio exterior, Base espacial, La tierra, Espacio aéreo terrestre, Bosque tropical, Aldea indígena, Pueblo antiguo, Explanada, Pantano, Laboratorio, Mundo Holográfico, Realidad paralela.

Personajes: Humanos

Trama: Un hombre llamado Iván Casablanca, el cual es perseguido incasablemente por dos hombres al servicio del ejercito de su nación, Iván Casablanca sufre al parce de un síndrome de paranoia y sabe información muy valiosas para su gobierno, es ayudado por un una mujer y su hija, a huir en un mundo por mucho extraño donde un gran muro separa una realidad de otra al parecer paralela como un espejo, Iván Casablanca es acorralado y al final se despierta en un laboratorio espacial de donde procede él es un reparador que mantiene en buen estado “El Muro” y lo que el experimento pone en riesgo el principio que mantiene en equilibrio su sociedad llamado el “Principio de Unida absoluta” en una de sus exploraciones retorno en mal estado y por seguridad fue sometido a un test con ayuda de detectores mentales en su trance inducido en esta realidad holográfica conoció a estos seres femeninos llamadas mujeres, las cuales al parecer en su realidad no existe, Iván Casablanca parece conocer la puerta que sale del “laberinto” una especie de portal dimensional.

Novum: Si (Universos paralelos)

Figuras B117. Métal Hurlant #26,#27,#28
Edición Española 1981.



Título: Kebra: El macarra del espacio, capítulo 05 (#13-#17 capítulo 05)

Autores: Jano & Tramber

Género: C.F – Space opera, Cyberpunk, Humorística.

Contexto: Presente (años de la Obra) - Futuro año 3024

Escenarios: Mundo alternativo, La tierra, Ciudad, Espacio exterior, Ciudad futurista, Barriada, Palacio real, Exoplanetas, Playa artificial, Naves espaciales, Desierto extraterrestre, templo antiguo, ciudad destruida.

Personajes: Animales antropomorfa, Extraterrestres mutantes, Robots.

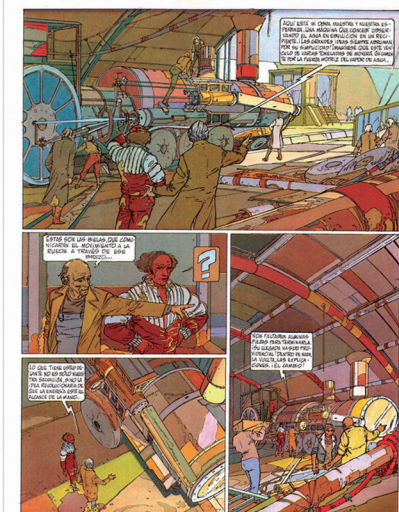
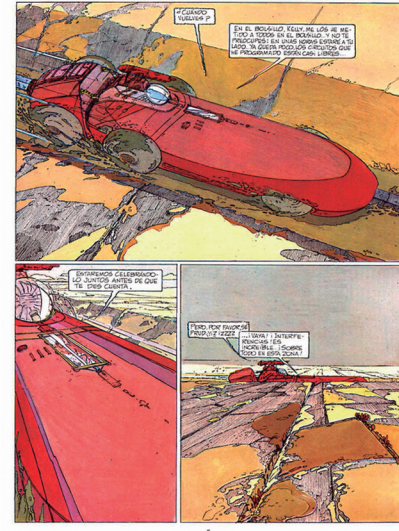
Trama: La aventura espacial de una Rata antropomorfa llama Kebra, de personalidad rebelde y pendenciera, inconformista y algo cleptómano que roba un scooter (espacio-temporal) sin saber que era una máquina del tiempo, viaja accidentalmente al futuro llegando al año 3024 a una abarrotada ciudad futurista Metalópolis habitada por unos rabiosos y xenofóbicos extraterrestres mutantes, conoce una banda de pillos con los que asalta una tienda de abarrotes, pero es capturado mientras duerme por unos robot-policías, Kebra es salvado por la princesa real de Metalópolis, se enredan juntos en unas vacaciones en un exoplaneta playero pero al final Kebra y su personalidad impulsiva terminan haciendo un tremendo lío con un extraterrestre de altos mandos de un imperio vecino, una guerra galáctica se desata, él es enlistado forzosamente en el ejército y es llevado a la guerra, logra sobrevivir y escapa un planeta desértico donde luego es guiado por un místico rumbo a la tierra en busca de un sagrado tesoro, allí habitan hombres primitivos que por poco lo asesinan, es salvado por el científico dueño de la scooter que robo, con quien luego regresa al presente y es de nuevo encarcelado por la policía.

Novum: Si (viaje en el tiempo)

Figuras B118. Métal Hurlant #26,#27 Edición Española 1981.



Novum: Si (La Energía como medio de control social)



Figuras B119. Métal Hurlant #23-#26 Edición Española 1981.

Título: En las medianas del Cymbiola
(#3 - #7 Final Capítulo 01)

Autores: Schuiten & Renard

Género: C.F – Soft, Distopia, Fantasía.

Contexto: Sin definir.

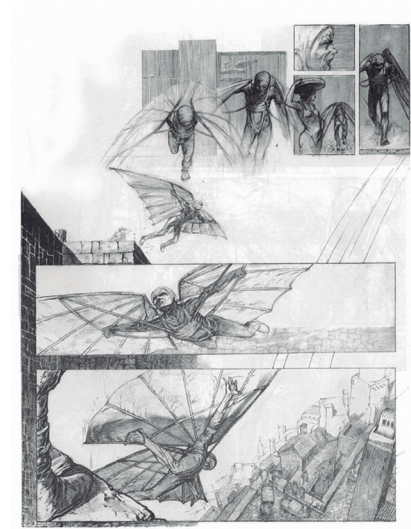
Escenarios: Mundo alternativo, Ciudades medievales,
Templo, Desierto, Oasis, Antiguas runas.

Personajes: Humanos, Animales, Trans humanos.

Trama: Los lunáticos son personas con una prodigiosa memoria que les permite acceder a conocimientos ancestrales por medio de los sueños, se creen que vivieron antes del diluvio universal. En Cymbiola del Norte llega un lunático, el Hombre pájaro (alusivo al mito de Ícaro) que por medio de sus revelaciones convence a los sabios de la ciudad de enviar una expedición para reconstruir una ancestral pirámide para recuperar el poder ancestral. Un grupo parte en busca de las rutas de Cymbiola trazadas igual que un espiral áureo, la expedición atraviesa un gran desierto logran llegar a un oasis, luego se encaminan de nuevo a su destino, al final y con dificultad llegan al centro de Cymbiola donde un grupo de personas de extraño y escalofriante aspecto, nómadas, esperan algo en aquel desolado lugar. El grupo se encamina en la tarea de reconstruir la antigua pirámide que solía ser un centro energético, en su punta contiene un gran diamante, pieza fundamental, dada ellos por el hombre pájaro que les permitía a los antiguas hacer grandes proezas y que de ser nuevamente edificada les dejara a ellos obtener aquella fuerza sobrenatural, su trabajo va ser interrumpido por fenómenos extraños que terminan destruyendo la pirámide y a casi todo el grupo muerto, excepto por una mujer. La mujer deambula en dirección contraria a la de su ciudad Cymbiola del Norte, allí presencia el increíble apto de equilibrio de unos jóvenes sonámbulos, la ciudad se especializa en el equilibrio, pero al ver al hombre pájaro que los estaba instruyendo a ellos también, decide salir despavorida y furiosa, la geomancia, una caracola marina (Cymbiola) y un espiral áureo son de fuerte simbología en este mundo.

Novum: No

Figuras B120. Métal Hurlant #19,#20,#21,#22,#23
Edición Española 1981.



Título: Bois Willys (#19-#23)

Autores: Sire

Género: C.F – Soft, Erótico.

Contexto: Sin definir.

Escenarios: La tierra, Ciudad, Mansión campestre, Zona campestre, Carretera rural.

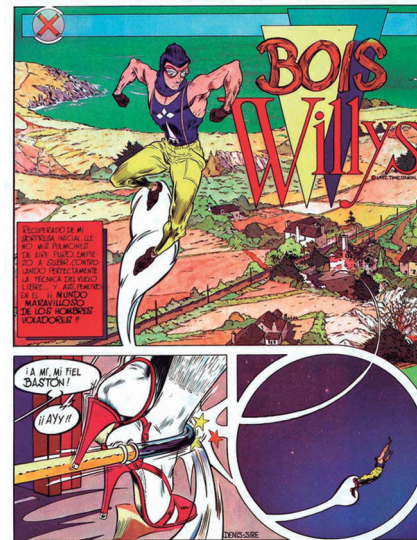
Personajes: Humanos, Androides.

Trama: Una policía secreta y espía Bettie se hace pasar por una prostituta con el fin de cumplir su misión, eliminar al profesor R.C Beam, científico creador de androides y robots, paralelamente se desarrolla la historia de su amiga Ziblyne otra prostituta dada al sadomasoquismo, la muerte del Comisionado Borniol el padre de Ziblyne es motivo de investigación por la extrañas razones en las que sucedió siendo un Androide el principal sospecho al igual que su compañero Rick Bravo otro de los sospechosos, el asesinato fue causa de un tiro de calibre 45, arma propia de la policía, los burócratas estalinistas tiene intereses en encubrir este caso. Sádico y Siniex son los androides más poderosos, el primero inculpado injustamente por la muerte del comisionado, algunos de estos androides han logrado mimetizarse con la sociedad humana y algunos ni siquiera son conscientes de su naturaleza artificial como en el caso de Rosine, “asesinada” por Rick Bravo.

Sádico y Siniex se encuentra en la casa de Bettie mientras este último intenta violarla, luchan ferozmente pero Sádico logra hacerle huir, Siniex regresa con Rick Bravo luego de haber fallado en su misión, para recibir más de una especie de droga que les da a los androides súper-fuerza, pero Rick Bravo lo golpea, estos dos tienen armado un complot, ambos están involucrado en el asesinato del comisionado Borniol, la espía Bettie sale en un Jet rumbo a la península y la historia queda inconclusa.

Novum: No

Figuras B121. Métal Hurlant #13-#17 Edición Española 1981.



Título: El Incal

(#2-#12, #18-#22, #34-#38 Inconcluso)

Autores: Moebius & Jodorowsky

Género: C.F – Soft, Space Opera, Distopia, Transhumanismo.

Contexto: Sin definir.

Escenarios: La tierra, Ciudad futurista, Subsuelo terrestre, cielo terrestre, espacio exterior, sistema solar, exoplanetas, naves espaciales, mundos transdimensionales, Ambientes artificiales varios y Ambientes naturales extraterrestres.

Personajes: Humanos, Mutantes, Extraterrestres, Animales, Androides, Robots, Transhumanos, Seres dimensionales, inteligencia artificial, seres amorfos.

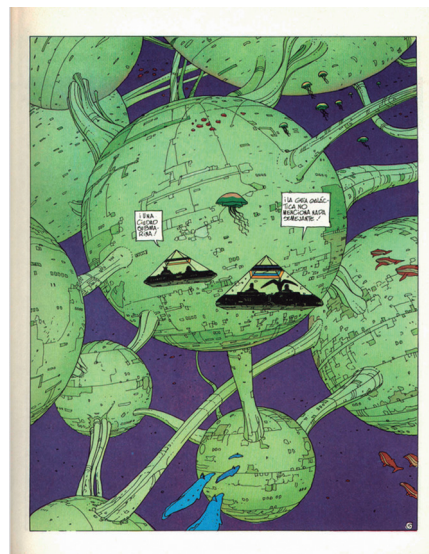
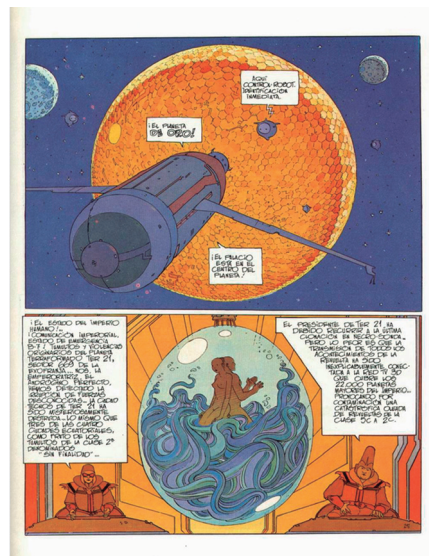
Trama: John Difool es un detective de poca monta y de su compañero Deepo extraño pájaro (gaviota de concreto) con la ayuda del Incal de luz serán capaz de moverse en el terreno de la metafísica. Sus indagaciones les llevarán por un mundo de aventura heroica y simbología en el que el objetivo será alcanzar la autorrealización a través de la iluminación. En su viaje iniciático pasará por diferentes etapas y escenarios terrestres como externos, naturales y artificiales.

La sociedad en la que habita John Difool es de un fuerte carácter hedonismo y dado a la depravación sexual, una ciudad hiperindustrializada y de orientación vertical (Está diseñada como un pozo que en el fondo posee un lago de ácido.) habitada por todo tipo de criaturas, desde humanos corrientes, pasando por mutantes zoomorfas, extraterrestres y seres dimensionales.

La trama se desenvuelve en un ambiente des-humanizado por la tecnología y propone un viaje espiritual por el interior de individuo y de la fuerza dual (Los Incales de luz y sombra) en la búsqueda de una oportunidad que salve un universo corrompido por el egoísmo y el materialismo.

Novum: No

Figuras B122. Métal Hurlant #8-#11 Edición Española 1981.



Título: El Rey Tuerto, Las Aventuras de Alef-Thau
(#13-#17. #29-#33. #44-#47 Himno 04 Inconcluso)

Autores: Arno & Jodorowsky

Género: C.F – Soft, Fantasía.

Contexto: Sin definir.

Escenarios: Mundo Fantástico, Satélite espacial, Dimensión Astral, Pueblo, Bosque, Nave Guarida, Laboratorio, Fortaleza, Océano, Isla Volcánica, Cavernas, Templo Antiguo, Ciudades, Pantano.

Personajes: Humanos, Humanoides, Animales, Insectos gigantes, Dinosaurios, Seres mágicos, Seres astrales.

Trama: Alef-Thau un héroe mutilado, que habita un mundo fantástico y violento llamado Mu-Dhara, él es el elegido para rescatar a este mundo de las tinieblas que lo acechan. Pero para poder hacerlo, deberá superar las pruebas que le completarán y convertirán en un héroe, en un dilema de amor y odio con Diamante, la única aparente entidad viviente real en este mundo ilusorio, sus viajes iniciáticos, la energía astral, los elementos metafísicos son la principal fuerza de este mundo y arma secreta de Alef-Thau.

Novum: No



Figuras B123. Métal Hurlant #2,#3,#4,#6,#7
Edición Española 1981.

Título: Suicide Commando
(#07, #11, #13, #19, #25)

Autores: Gauckler & Imbert

Género: C.F – Militar, Soft, Distopía.

Contexto: Futuro, La Tierra.

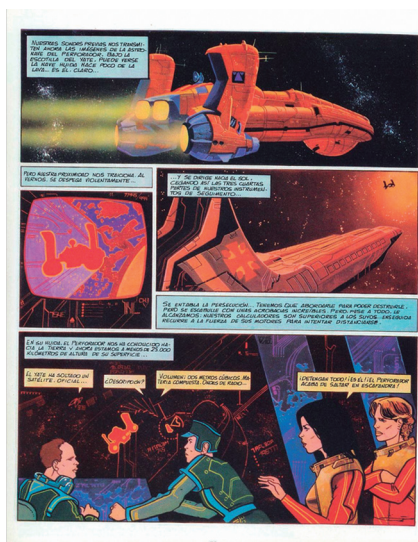
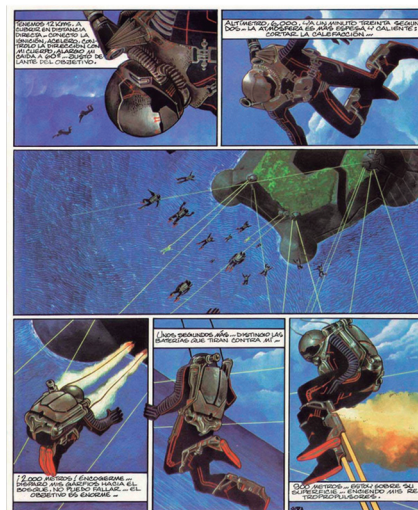
Escenarios: Espacio exterior, La Tierra, Espacio aéreo terrestre, Océano, Nave espacial, Naves aéreas y marinas, El Polo Sur, Islas pequeñas, Ciudad terrícola del futuro (Nueva York) Ciudadela marina, Base submarina, Base militar terrestre.

Personajes: Humanos.

Trama: Una larga guerra entre tres civilizaciones se da en una tierra futurista, un bando de Aire, Agua y tierra, el otro, el más reciente el bando del fuego con poderosas armas de destrucción masiva que alza un sometimiento sobre toda la humanidad y toda vida sobre el planeta, Un grupo de militares de alto nivel se reúnen en tregua para desarrollar un campaña de ataque contra su enemigo común llamado el Perforador, este posee un arma poderosa (ADM) capaz de hacer orificios por debajo de la capa marina estimulando erupciones volcánicas que destruyen todo a su paso. Una persecución contra este gran enemigo conocedor de la ciencia del fuego y los elementos, es llevada a cabo por dos militares de este grupo tanto por mar, cielo y espacio exterior logrando al final destruir a este poderoso militar/científico.

Novum: Si (Armas de destrucción masivas y sus poder como medio de sometimiento social)

Figuras B124. Métal Hurlant #07,#11,#13,#19,#25
Edición Española 1981.



Título: Blue Arrow (R#24, #25)

Autores: Rodolphe & Eberoni

Género: C.F – Cyberpunk – Fantasía.

Contexto: Pasado desde el tiempo de la Obra, Europa, Estados unidos, 1933 – 1939, Estados unidos, México, 1948 - 1955.

Escenarios: La tierra, Europa, Pista de carreras de automóviles, Nueva york, Los Ángeles, Carreteras rurales de México.

Personajes: Humanos, Androide, Fantasma.

Trama: Un Piloto americano misterioso llamado Blue Arrow se vuelve en el máximo campeón de automovilismo, pero un accidente lo transforma en una especie de androide, esto lo vuelve a un mejor piloto hasta un fatídico día de competición contra un piloto nazi, casi una década después el antiguo piloto campeón de los años 30 Blue Arrow, retorna a las competencias automovilísticas esta vez en una gran carrera por México, pero nunca llegará a la meta, muere en medio de la carrera y desaparece en ella, luego de los años se transforma en un carro fantasma que aparece al paso de las carreteras, volviendo a ser una leyenda fantasmagórica.

Novum: Si (El uso de elementos tecnológicos como partes del cuerpo humano)



Figuras B125. Métal Hurlant R#24, #25 Edición Española 1981.

Conclusiones:

Se evidencia una mayor ausencia del *Novum* en las tramas (68/37), se da más prioridad a una ciencia ficción de orden *Lúdica* que una *Especulativa*. Esto posiblemente es por el hecho de que los autores que publicaban no veían como una necesidad formal en sus argumentos el especular, pero sí, jugar con los recursos estéticos que la ciencia ficción posibilita en su imaginario. Se ve una exploración desde una postura crítica pero no necesariamente esta posibilita algún punto de discusión sobre una postura científica particular.

Con el auge del llamado cómic de autor se pone de manifiesto la voluntad de los autores por construir una interpretación adulta del medio y de los mensajes que vehicula, que unida a un anhelo de experimentación formal (esto es, de la forma del texto así como de la imagen) desvele la naturaleza artística del medio, y rompa con décadas de conservadurismo impuesto por las directrices editoriales (Jordi Górriz León, TEBEOSFERA, BARCELONA, 2009).

La ausencia del *Novum*, demuestra una clara libertad en los autores a la hora de plantear universos contruidos desde una postura científica. Hay una búsqueda mayormente enfocada a una exploración visual, un deseo por parte del autor por generar *sorpres*a y *maravilla* en su obra (una Ciencia ficción de orden *Lúdico*) que logre un impacto en el lector.

Se plantea una demarcada tendencia a una ciencia ficción *Soft* (63) *Distopía* (26), *Space opera* (21) y de un sincretismo de Fantasía/Ciencia ficción (20). En una manera menos predominante surgen rasgos identificables dentro de *subgéneros* como la *Ucronía*, *Utopía*, *Apocalíptico/ Post-Apocalíptico*, *Hard*, *Ciberpunk*, *Militar*, *Retrofuturismo* o el algo desconocido *Afrofoturismo*. Posiblemente algunos de estos géneros no estaban claramente establecidos y definidos en el tiempo de publicación de la obra. Pero se logra apreciar cómo la libertad en el autor para experimentar, crear

y publicar, se da rinda suelta a la imaginación y experimentación en argumentos, narrativas y estilos visuales. Se comienzan a gestar estos subgéneros en la revista y en general en el universo literario de las historietas de ciencia ficción.

Influencias extranjeras también llegaron como el Ciberpunk y el Steampunk, y en los últimos años se ha explorado la reconstrucción del propio cuerpo, quizás emparentado con el transhumanismo pero con un objetivo mucho más artístico que práctico, y sin la ayuda de elementos biotecnológicos. La ciencia ficción en francés no ha estado nunca muy interesada en la ciencia como tal, o ciencia ficción dura, y muy pocos de sus autores son científicos. La exploración del futuro es más conceptual y artística, que proyección tecnológica. (Miguel Esquirol Ríos, Worldcon 2009).

Se puede apreciar una tendencia a la crítica desde una postura *pesimista* sobre el futuro social de la humanidad y de cómo la tecnología no es siempre la respuesta a los problemas intrínsecamente humanos. Algunas de las obras que mejor reflejan esta postura son *Wonder City* (Chantal Montellier 1983), *El rail* (Schuiten & Renard 1981) y *El Incal* (Moebius & Jodorowsky 1980 - 88). Vale destacar que la *Space opera* planteada en la revista no cae en una vulgar copia de la tradición Norte América pues aquí lo heroico y romántico son conceptos más de *parodia* y de *hipérbole* en algunos casos. La figura del *antihéroe* es muy recurrente en esta categoría, ejemplo de esto son obras como *Kebra: El macarra del espacio* (Jano & Tramber 1984) *Captain sade* (Wrightson 1981), *Superflite* (Voss 1981), *A la conquista de Plutón* (Margerin 1981) y *Omnibus a vega* (Enki Bilal 1981) entre otras. La sensación de olvido, soledad y naufragio en la inmensidad del espacio, algo presente en la revista, ejemplo de esto son obras como *Proceso de supervivencia* (Paul Gillon 1981), *Extinción* (Andreas & Foerster 1981) y *Añoranza* (Paul Gillon, 1981), también se puede hablar de algunas obras que mezclan posturas teológicas el *Génesis* (02) planteando el origen del hombre y la relatividad del tiempo. Ejemplo de esto son obras como *Viaje lunar* (Voss, 1981), *Abortos* (Paul Gillon 1981) y *Lulla, o El Devorador* (Caza, 1981). Respecto a la presencia de la *Fantasía*, es un género tan recurrente en la revista como la misma

Ciencia ficción. Los autores juegan con estos dos géneros y los mezclan según sus intereses, habiendo la presencia de ideas religiosas occidentales más precisamente *judeo/cristiana* como algunas de origen oriental y de la *Nueva Era*. Algunos ejemplos de estas historietas son *El Inca* (Moebius & Jodorowsky 1980 - 88), *Las Avent de Alef-Thau* (Arno & Jodorowsky, 1983-1998) y *La Tierra Hueca* (Schuiten, 1977), todas consideradas obras claves dentro de la tradición de la *Métal Hurlant*. En ellas se puede ver como un mundo con características reales, es intervenido por personajes de una naturaleza mágica pero a su vez rodeados y afectados por cuestiones de un orden más científico, entornos donde lo artificial y tecnológico se mezcla con lo *onírico* y *surrealista*, se hacen posturas fuertemente críticas a lo religioso, desde lo institucional, la rebelión y la búsqueda de una libertad con autonomía espiritual. Donde la *iniciación* del héroe es la piedra angular de trama. Ejemplo de esto son obras como *Arkhe* (Caza, 1981), *El día del fin del mundo* (Moebius, 1981), *Axolotis* (Caza, 1981) y *EL MUNDO DE EDENA: Sobre las estrellas* (Moebius, 83 - 2001).

Desde lo orgánico la figura de lo *Humano* (112) es muy dominante, representada en un alto porcentaje de las historietas. Personajes de esta naturaleza casi siempre llevan a cabo las acciones principales y en algunos casos no son protagonistas pero su función dentro de la trama es importante sea tanto como antagonista o de repertorio. Las figuras *Humanoides* (10), *Trans-humanas* (09), *Mutantes/Otros* (06) en algunos casos cumplen un papel protagónico, pero siempre reflejando una naturaleza puramente humana. Esto también se ve reflejado en el caso de los *Animales antropomorfos* (04). En estas historias hay un cierto matiz *irónico* y de humor *negro*, ejemplo de estos son obras como *Kebrá: El macarra del espacio* (Jano & Tramber 1984), *The Rolling Clones* (Voss, 1981), *Cuento de Navidad* (Moebius, 1981), *Mimetismo* (Santos, 1981), *El día del fin del mundo* (Moebius 1981), y *Skouille 2000* (Dodo & Ben radis, 1981), *Muerto de risa* (Jano & Tramber 1981). La *vida Animal* y *Vegetal* (18) es representada e imaginada no solo en lo terrestre, también desde lo extraterrestre. Aunque de fácil referencia en organismos reales conocidos. Hay una tendencia a representar animales *prehistóricos*, en la mayoría de los casos son

personajes de reparto. Que le dan vida a las escenas y entornos, en algunos casos cumplen un papel estelar, significativo en el desenvolvimiento de la trama. Ejemplo de esto se puede apreciar en *Los Ojos del gato* (Moebius & Jodorowsky 1978), *Panorama* (Floch & Fromental, 1981), *Las vacaciones Vitafor* (Fromental & Marco, 1981) y *El Incal* (Moebius & Jodorowsky 1980 - 88). Hay dos casos relevantes de seres comprendidos dentro de los dominios *Eukaryota*, los Hongos y las Esporas que cumplen una función significativa dentro de la trama de sus historias. Son *Los Náufragos del tiempo* (Paul Gillon 1977) y *El día del fin del mundo* (Moebius 1981).

La figura del *Alienígena* o *Extraterrestre* (30) es después de la figura humana muy representada. Pero no mayoritariamente en función de invasor o de algún tipo de antagonismo como es culturalmente asociada esta figura, desde sus primeras apariciones en el escenario de ciencia ficción. En los pocos casos donde se puede apreciar un rol antagónico son obras como *Extinción* (Andreas & Foerster 1981), *Mi Isla* (Voss, 1981), *El Incal* (Moebius & Jodorowsky, 1980 - 88) y *Los Náufragos del tiempo* (Paul Gillon, 1977). En caso contrario a esto, si es visto al extraterrestre como una figura vulnerable al hombre y su poder expansivo y militar. El humano invasor y destructor de civilizaciones, colonizador y conquistador, una especie peligrosa al contacto con otra vida inteligente en el universo. Como se aprecia en *Rumbo a la gloria* (Rodolphe, Clerc & Cornillon, 1981), *Proceso de supervivencia* (Paul Gillon, 1981), *Lailah* (Philippe Caza, 81 - 1988) y *Sky lark* (Brunier & Segalen, 1981). En la revista también se aprecia como el extraterrestre cumple un papel más de acompañamiento y camaradería con los humanos, con hábitos sociales propios de la cotidianidad humana o simplemente como visitantes esporádicos en la tierra. Su apariencia puede variar desde lo *antropomorfo*, *zoomorfo*, forma vegetal e incluso lo *Amorfo*. Ejemplo que contiene este tipo de personajes son obras como *El día del fin del mundo* (Moebius, 1981), *Fone*, *La alimaña*, *Omnibus a vega* (Enki Bilal, 1981), *Comunicación* (Halmos, 1981), *Detective privado* (Headline & Brunier, 1981) ó *Abortos* (Paul Gillon, 1981). Donde se ve la figura del extraterrestre como los ingenieros biológicos de la humanidad.

Desde lo artificial la figura del *Robot* (32) es representada con fuerza. No siempre hay una clara división entre el termino *Robot* y *Androide* (16), pero en palabra y rotulo el termino Robot es predominante en la revista. La figura del *Robot* luego de la del *Humano* es protagonista por predilección y su papel es muy reflexivo por sus características existenciales (*Por qué? Para qué?*). De estos seres artificiales, la autonomía, la esclavitud como también la longevidad y autoconciencia que una maquina puede llegar a poseer. Las comparaciones y el antagonismo entre el *creador* y la *criatura*, son posturas visibles en varias obras. Ejemplo de esto son *Balada* (Gillon, 1981), *Distraction* (Gauckler e Imbert, 1981), *Añoranza* (Paul Gillon 1981), *La nochebuena roja* (Rodolphe & Ferrandez, 1981), *A-cero* (Gauckler & Imbert, 1981), *¡Una lata de saxo!* (Dodo & Ben Radis, 1981), *Son of Xerox* (Fromental & Beja, 1981), *A nuestra imagen*(Deraze & Voss, 1981), *Stanley Steel* (Headline & Cornillon, 1981), *Ondiax y D-zity* (Voline & Chaland, 1981), *El androide asociado* (Bornazel, 1981), *Hablando del robots* (Sire, 1981), *Syndrome of nulidad* (Caro, 1981), *Miranda* (Fromental y Floch, 1981) entre otras, vale aclarar que las ejemplificadas aquí son obras especialmente publicadas en una de las cuatro ediciones extra, *Métal Hurlant extra 03, Especial Robot*, donde se da de manifiesto la postura de los autores con respecto al *tópico* del *Robot* y las Inteligencias artificiales (04). Estas últimas de poca aparición en la revista y algo confusa su naturaleza artificial, como es el caso de la Nave Pirámide de *EL MUNDO DE EDENA: Sobre las estrellas* (Moebius 83 - 2001). Entre lo más relevante están las supercomputadoras de las obras *Wonder City* (Chantal Montellier 1983) y *Phenix* (Gauckler & Imbert 1981).

Se podría considerar que hay un punto de encuentro entre lo orgánico y lo artificial, de cómo esto último juega a simular lo primero y lo primero en irse transformando en lo segundo. Hasta qué punto la tecnología es una herramienta o un reflejo de las pasiones humanas. Algunos conceptos donde se logra reflejar esto es en los personajes de una naturaleza *Trans-humana* como los que aparece en *El Incal* (Moebius & Jodorowsky 1980 - 88), *Lokyia* (Voss, 1981), *Viajero* (Andreas & Cossu, 1981) y *En las medianas del Cymbiola* (F. Schuiten, 1979-1980). Algunos casos donde hombres son transformados en *Androides*, mitad orgánicos y mitad artificiales. Son expuestos en *Blue Arrow*

(Rodolphe & Eberoni, 1981), *Bois Willys* (D.Sire, 1981), *Hablando del robots* (D.Sire, 1981) y *Los sueños del holograma* (Rosse, 1981). Donde los personajes se pierden en la delgada línea de lo real y lo artificial. Otro tipo de casos son los problemas *existentiales* y *filosóficos* expuestos e interpretados desde una figura artificial como aparecen en *Las leyes de la robótica* (Cossu, 1981), *El caso del hijo de Yamamoto* (Hisauchi, 1981), *La señorita es mi señora* (Gillon, 1981) *Maquina soltera* (Nicollet, 1981) y *Mi hermano robot* (Druillet, 1981).

Hay una categoría que se puede considerar especial, la de los *Seres mágicos* y otros similares (11), figuras muy recurrentes por cierto tipo de autores como lo son *Alain Voss*, *Philippe Cazaumayou* “Caza”, *Philippe Druillet*, *François Schuiten* y su hermano *Luc Schuiten*, *Jean Giraud* “Moebius” y *Alexandro Jodorowsky*. Donde el uso de elementos *mágicos* nos acercan a la *Fantasía* y esta se mezcla con la Ciencia ficción generando universos sincréticos, variopintos y exóticos. En el que personajes reconocibles de la *Fantasía* como duendes, monstruos, brujas, animales parlanchines y demás se asocian con escenarios tecnológicos y figuras propias de la Ciencia ficción como extraterrestres, Robots y computadoras. El uso de estos personajes genera un alejamiento de una premisa científica (*Novum*) que como una ley, rija y afecte por igual a todos los personajes de estos universos. Lo *Especulativo* no está presente en la mayoría de estas obras, casi que se puede afirmar *nulo* en las historias de este índole, la tecnología o cualquier elemento que haga referencia a la misma es más un recurso que busca maravillar e impactar visualmente al lector, es una Ciencia ficción de naturaleza *Lúdica*.

Aparentemente no hay una necesidad general en la revista de dar claridad sobre el contexto de las obras (61). Esto tal vez es resultado de la libertad que tenían los autores en la construcción de sus argumentos, en las historias se hace en menor medida una alusión clara a eventos históricos y lugares específicos (25). Siendo *Francia* por ser el origen y epicentro de la tradición historietista europea más fuerte, la *franco/belga* un punto de referencia, el más relevante. Otros lugares y momentos históricos son la *Alemania* del muro de Berlín, la segunda Guerra Mundial, la era de Industrialización

y Globalización, La *Unión Soviética* y los *Estados Unidos de América*, La guerra Fría y la era Nuclear, la contaminación, sobre población y el ecologismo, el Mayo del 68 y su repercusión a niveles sociales, políticos y culturales. Todo esto da una base real de inspiración a los autores, un caldo de posibilidades para plantar una crítica o especular desde las historietas y a un más desde la Ciencia ficción.

“Ailleurs & Demain” (*En otro lugar y Mañana*) inspirados por los experimentos literarios de la ‘*Nouveau Roman*’ cuya reacción sería **“Ici & Maintenant”** (*Aquí y Ahora*), de una generación joven heredera del Mayo del 68 con una literatura más social y política. Esta ciencia ficción era en esencia diferente a la llegada del extranjero, pero fue considerada de baja calidad literaria por muchos de los críticos de la época. La película **Alphaville** de Jean Luc Godard es uno de los pocos ejemplos cinematográficos del género y se enmarca en esta época. (Miguel Esquirol Ríos, Worldcon 2009).

Algunas obras que reflejan lugares y momentos históricos específicos son *Quinta columna en Motmartre* (Floch & Froment & Hal, 1981), *En plena guerra fría* (Floch & Fromental, 1981), *El muro* (Enki Bilal, 1981), *El anuncio* (Enki Bilal, 1981), *Detective privado* (Headline & Brunier, 1981), *El hombre que se parecía a todo mundo* (Jean Floch & Jean Fromental, 1981), *Los hombres de negro* (Clerc, 1981), *Vida de Pedro* (Cossu, 1981), *Guerra fría* (Willem, 1981), *Refugio* (Fromental & Beja, 1981), *Ruleta rusa* (D.Sire, 1981), *Baba Boom* (Dominique He, 1981), *Rocketmen* (Headline & Brunier, 1981), *Wonder City* (Chantal Montellier 1983) y *Blue Arrow* (Rodolphe & Eberoni 1981).

El uso del mundos *alternativos* (09) se puede ver como un recurso para plantear postura desde la *ucronía* o construir universos que rayen con lo fantástico pero que son en esencia metafóricos con un hecho o lugar histórico real. Ejemplo de esto son obras como *Bajo el signo de Leo* (Gal & Brunier, 1981), *Rocketmen* (Headline & Brunier 1981), *Ruleta rusa* (D.Sire 1981), *Guerra fría* (Willem, 1981), *El hombre que se parecía a todo mundo* (Willem, 1981), *El muro* (Willem, 1981), *En plena guerra fría* (Floch &

Fromental, 1981), *Quinta columna en Motmartre* (Floch & Fromental, 1981), *Aterrizaje blando* (OBannon & warkentin, 1981), *La manif* (Voss, 1981), *Hacia nuevos tiempos* (P. Druillet, 1981), *Frente norte* (Clerc, 1981) y *Catástrofe en Stalingrado* (Los Humanoides, 1981). Esta obra es muy particular dentro de la revista pues fue realizada por varios de los autores más representativos. Se puede reconocer en su trama algunas posturas sobre el contexto actual (1974-1987) de la revista como por ejemplo la crítica a los estados totalitaristas y las conspiraciones detrás de ellos recreadas por organizaciones secretas, que amenazan la humanidad con armas masivas de destrucción o de control social. El uso de conceptos *dialécticos* y *metafísicos*, que se manifiesta con fuerza por medio de la representación del escritor y poeta Argentino *Jorge Luis Borges*, que para aquella fecha estaba vivo. Se crea un argumento complejo pero fantasioso, donde la ciencia va más allá y se recrea en campos abstractos y filosóficos. Por último el recurso de ubicar las acciones en *Paris* de finales de los setenta. Epicentro de la *BD* (*Bande dessinée*) de autor caracterizado por una alta madurez en su contenido y trama. Junto a un tipo de ilustraciones muy explícitas respecto al *sexo* y la *violencia*, una revista vetada para un público infantil.

*El género fue pronto complementado por Novelas Gráficas con artistas como **Moebius**, **Caza**, **Bilal**, **Bourgeon** y [*Mézières]*. Es en el comic o Banda Designé donde se puede encontrar la mayor parte de la producción actual, un comic que no es dirigido para niños ni por su precio ni sus contenidos. (Miguel Esquirol Ríos, Worldcon 2009).*

El Presente (11) de aquel momento, suele ser visto por medio del filtro del *humor negro* y la crítica. Casi siempre ambientándose desde un mundo alternativo, donde el alejamiento de ciertos parámetros reales permite dar cabida a la ciencia ficción, así sea desde lo lúdico. Se puede notar que el presente es recreado sin mayor especificidad dentro de las obras de Ciencia ficción y suele ser utilizado como un punto de referencia para el futuro y su recreación está más presente en obras publicadas en la revista de géneros como el *Noir*, *Policial* y de *Humor*. Estas son algunas obras ex-

puestas desde el contexto presente, *Aterrizaje blando* (OBannon & warkentin, 1981), *La venganza del señor plumier* (D.he, 1981), *El muro* (Willem, 1981), *Comunicación* (Halmos, 1981), *Mimetismo* (Santos, 1981).

Las historia argumentadas desde un tiempo *Pasado* (11), reflejan una tendencia a la *Ucronía* y mundos alternativos ambientados en elementos visuales como el *Retrofuturistas*, *Dieselpunk* y *Atompunk*. Obras que aluden a esto son *Quinta columna en Motmartre* (Floch & Fromental, 1981), *Frente norte* (Clerc, 1981), *Blue Arrow* (Rodolphe & Eberoni 1981), *Rocketmen* (Headline & Brunier 1981).

El concepto del Futuro (26) es de constante alusión. Se puede hablar de una Ciencia ficción pensada predominantemente desde lo futuro, y en la mayoría de los casos con una postura socialmente *pesimista* y *caótica* (*Distopía 26 / Utopia*: 05). La ciencia alcanzando grandes avances científicos como el viaje espacial y colonización de las estrellas, la creación de inteligencia artificial y el contacto con otras entidades inteligentes, pero estos “logros” son percibidos en la revista con resultados no tan beneficiosos. Dan ejemplo de esto obras como como *O.K* (Voss, 1981), *Mi hermano robot* (Druillet, 1981), *El hombre de arena* (Loustal, 1981), *Trio de ases* (Schuiten & Renard, 1981), *Geranium* (Arno & Maximy, 1981), *El Trinitromonol ha salvado nuestro amor* (D.he, 1981), *Rumbo a la gloria* (Rodolphe, Clerc & Cornillon, 1981) y *El pozo 411* (Rodolphe & Ferrandez, 1981), *Kebra: El macarra del espacio* (Jano & Tramber 1984) y *Detective privado* (Headline & Brunier, 1981).

Las obras de *continuidad* en la *Métal Hurlant* por su trama extensa son las que mayor variedad de escenarios concentran, en especial *Macro* escenarios (111), las acciones son llevadas a cabo en grandes espacios abiertos terrestres como a cualquier sitio del cosmos ajeno a la *Tierra* o a su atmósfera, el espacio exterior, los *exoplanetas*, colonias espaciales, campos abiertos, espacios aéreos y grandes llanuras, desiertos, océanos entre variedad de ambientes naturales o artificiales. Algunas obras que sobresalen por sus escenarios variados tanto en tamaño como en origen. Son *Los Náufragos*

del tiempo (Paul Gillon 1977), *Kebra: El macarra del espacio* (Jano & Tramber 1984), *El Incal* (Moebius & Jodorowsky 1980 - 88) y *Suicide Commando* (Gauckler & Imbert 1983). Los escenarios de carácter cerrados o limitados espacialmente, los denominados *Micro* escenarios (81). Son más comunes en las obras *autoconclusivas*. Las acciones suceden en ambientes *Internos*, ejemplo de algunos estos escenarios cerrados son naves espaciales de cualquier tamaño, colonias y bases espaciales, minas, fortalezas subterráneas o marinas, prisiones, bases militares, edificios o mansiones y toda estructura definida por un límite de espacio. Algunas obras que utilizan estos escenarios son *Quinta columna en Motmartre* (Floch & Fromental, 1981), *Maquina soltera* (Nicollet, 1981), *Geranium* (Arno & Maximy, 1981), *Trio de ases* (), *El Trinitromonol ha salvado nuestro amor* (D.he, 1981), *Captain sade* (Wrightson 1981), *El arca* (Bournazel, 1981), *Los hombres de negro* (Clerc, 1981) y *La Prisión* (Voss, 1981) entre otras.

Otro tipo de escenario muy utilizado es el de origen Artificial (130). Elementos como ciudades hiper-industrializadas, abandonadas, destruidas o antiguas, realidades virtuales, naves nodrizas y demás estructuras espaciales, fortalezas, colonias ocultas, laboratorios o bases militares, apartamentos y casas inteligentes o cualquier escenario producido a partir de un proceso lógico. Donde no solo desde lo estético se aprecia su origen artificial. Sino también el modo como los personajes de la historia, se construyen a partir de lo social, lo habitual y lo funcional de su entorno. Siendo afectados directamente por los objetos que lo enriquecen. Algunas obras que desarrollan en estos tipos de escenarios son *Fone* (M. Manara, 1981), *Skouille 2000* (Dodo & Ben radis, 1981), *Frente norte* (Clerc, 1981), *Atomax* (Chaland, 1981), *Salvamento del MGX-305* (Bournazel & Vandura, 1981), *En plena guerra fría* (Floch & Fromental, 1981), *Omnibus a vega* (Enki Bilal 1981), *Lokyia* (Voss, 1981), *Eduardo enamorado* (D.he, 1981), *Viaje lunar* (Voss, 1981), *Falla temporal* (Marquet & Penichoux, 1981), *Amazonia 84* (D-He, 1981), *Lulla, o el Devorador* (Caza, 1981), *Panorama* (Floch & Fromental, 1981), *Stanley Steel* (Headline & Cornillon, 1981), *Compañeros* (Hutchinson, 1981), *Marathon funk* (Gauclair e Imbert, 1981) y *El rail* (Schuiten & Renard 1981) entre otras.

Tres obras destacadas por la particularidades de sus escenarios, recreados desde una *Realidad virtual* son las obras *Promiscuidad en procimol* (Fromental & Floch 1981) *Balada* (Gillon, 1981) y *La evasión de Iván Casablanca* (Claude Renard 1984). La *Realidad virtual*, un tema que apenas se comenzaba a explorar para la época de circulación de la revista con obras como la novela *Neuromante* (William Gibson, 1984) o el film pionero *TRON* (1981) de Steven Lisberger en el cual *Moebius* tuvo un papel dentro del desarrollo conceptual de la película. A pesar de esto lo *virtual* no era un escenario de ficción bien definido, con elementos científicos reales que lo sustentaran, como si lo es en la actualidad. Gracias al uso masivo del internet, el avance técnico en modelado 3D y la realidad simulada.

Otro caso muy sobresaliente es el formulado desde lo urbano, la *Ciudad*. Estas son vistas como un reflejo de todo lo que es la sociedad que las habita. Son refugio pero también prisión. Pueden ser concebidas desde una postura *Utópica* o *Distópica*. Este último concepto es el más recurrente por la visión pesimista del futuro en la *Métal Hurlant*. Donde los autores con la libertad editorial y el deseo de la experimentación y representación icónica de lo urbano, se abren a todo tipo de imaginarios futuros y caóticos. Jordi Górriz León en su artículo para *TEBEOSFERA* “La visión de la ciudad del futuro en el cómic” expone sobre esto:

De ahora en adelante, el relato ya no es unívocamente positivo, apolítico o acrí-tico, y tampoco lo será el espacio urbano que describe. Por lo tanto, conceptos tradicionalmente representativos tales como la hipertecnificación, el colosalismo arquitectónico o las megaurbes podrán encerrar, de manera más o menos explícita, connotaciones distópicas que actualizan su sentido al mismo ritmo en que evoluciona el mundo y con él su ficción y su imaginario. La capacidad sincrética del cómic lo convierte en un palimpsesto capaz de incorporar a esa iconografía canónica del futuro (instituida en el imaginario colectivo) referentes del presente, construir un sentido y definir una posición a través del relato, y al mismo tiempo estimular la fascinación por el mundo que nos aguarda (TEBEOSFERA, Barcelona, 2009).

Algunas obras que recrean lo urbano de un punto *formal* a uno *social*, son: *El anuncio* (Enki Bilal, 1981), *Los Ojos del gato* (Moebius & Jodorowsky 1978), *Baltard 3* (Rodolphe & Eberoni, 1981), *El hombre que se parecía a todo mundo* (Willem, 1981), *Escala en Syphilix* (Bournazel, 1981), *Muerto de risa* (Jano & Tramber 1981), *El pozo 411* (Rodolphe & Ferrandez, 1981), *Atomax* (Chaland, 1981), *Albinos* (Beb Deum, 1981), *Wonder City* (Chantal Montellier 1983), *El Incal* (Moebius & Jodorowsky 1980 - 88). Las ciudades también son utilizadas como el escenario principal para representar el concepto de catástrofe. En ellas se evidencian todo el caos post-catástrofe, y de cómo este afecta no solo lo biológico sino también la organización social y los hábitos. En la *Métal Hurlant* la causa principal suele ser lo nuclear, y esto es posiblemente por el contexto de la revista. La Guerra fría (1947 - 1991). En algunos casos no es evidente la causa pero si las repercusiones sociales y ambientales reflejadas en lo urbano. Algunas obras que formulan esto son: *QUIN Homph graak kroak Rock n Roll* (QUIN, 1981), *Buscadores de restos* (Arno, 1981), *Refugio* (Fromental & Beja), *El muro* (Enki Bilal, 1981), *El hombre de arena* (Loustal, 1981), *Supervivencia* (Arno, 1981), *Los Náufragos del tiempo* (Paul Gillon 1977) y *Suicide Commando* (Gauckler & Imbert 1983).

Ambientes de origen Natural (51) son menos comunes entre las obras. Entre los entornos naturales *terrestres* identificables se encuentran bosques de todo tipo, islas, playas, desiertos, terrenos montañosos. Algunas estaciones climáticas muy recurrentes son el invierno y el verano. Obras donde muchas de sus acciones más relevantes se desarrollan en escenarios naturales son: *Comunicación* (Halmos, 1981), *La alimaña* (Pertuze & Maximy, 1981), *Proceso de supervivencia* (Gillon, 1981), *La escrófula* (Lentendre & Lacaf, 1981), *Abortos* (Gillon, 1981), *Mi Isla* (Voss, 1981), *Rocketmen* (Headline & Brunier, 1981), *La evasión de Iván Casablanca* (Claude Renard 1984) y *Suicide Commando* (Gauckler & Imbert 1983). El *ecologismo* un tema cercano a lo referente con el *medio ambiente* no es desde el *Novum* un concepto tan recurrente. Se divisa un impacto ecológico en algunas obras pero no es tan predominante esta idea. Las obras que desarrollan un planteamiento dentro de esta idea son: *El genio de las playas* (),

Geranium (Arno & Maximy, 1981), *El museo negro* (Rodolphe & Ferrandez, 1981), *El pozo 411* (Rodolphe & Ferrandez, 1981), *Añoranza* (Gillon, 1981), *Distraction* (Gauckler & Imbert, 1981), *Balada* (Gillon, 1981), y *Los Náufragos del tiempo* (Paul Gillon 1977). Esta última también plantea la visión de lo *natural* visto desde afuera. Lo desconocido en la inmensidad del espacio como galaxias, *exoplanetas*, e incluso dimensiones paralelas, no escapan de la imaginación de los autores para ser usados como escenarios. Obras que recrean este tipo de escenarios son: *Rumbo a la gloria* (Rodolphe, Clerc & Cornillon 1981), *Libre empresa* (Gauckler & Imbert, 1981), *La trampa* (Voss, 1981), *Proceso de supervivencia* (Gillon, 1981), *El día del fin del mundo* (Moebius 1981), *Lailah* (Philippe Caza 81 - 1988), *Las vacaciones Vitafor* (Fromental & Marco, 1981), *Distraction* (Gauckler & Imbert, 1981), *EL MUNDO DE EDENA: Sobre las estrellas* (Moebius 83 - 2001), *Los Náufragos del tiempo* (Paul Gillon 1977) y *El Incal* (Moebius & Jodorowsky 1980 - 88).

Los escenarios Alternativos (49) ya sean contruidos desde un planeta foráneo o una *dimensión alternativa*. Suelen siempre tener una cercanía al género fantástico, con el cual la Ciencia ficción de la *Métal Hurlant* tiene especial sincretismo. Por lo general son escenarios que generan un estado de *extrañamiento* en el lector. Alejando la obra del propósito de ser plausible como lo propone toda historia de ciencia ficción y acercándose más a elementos sobrenaturales o surrealistas. Habitando a los personajes y sus escenarios, al concepto de lo mágico como algo cotidiano y propio de la *cosmovisión* de la obra. Algunas de estas que dan de manifiesto este tipo de escenario son: *Harzack* (Moebius, 1981), *Hacia nuevos tiempos* (P. Druillet, 1981), *Superflite* (Voss, 1981), *Arkhe* (Caza, 1981), *El pequeño V3 rojo* (D.he, 1981), *Rheisa Behll* (Morisi & Zangrognini, 1981), *Lokya* (Voss, 1981), *El día del fin del mundo* (Moebius 1981), *Axolotis* (Caza, 1981), *Cuento de Navidad* (Moebius, 1981), *Los sueños del holograma* (Rosse, 1981), *Syndrome of nulidad* (Caro, 1981), *Kublai Kan* (Brunier y Segalen, 1981), *Son of Xerox* (Fromental & Beja, 1981), *A-cero* (Gauckler e Imbert, 1981), *EL MUNDO DE EDENA: Sobre las estrellas* (Moebius 83 - 2001), *La Tierra Hueca* (F. Schuiten, 1977), *En las medianas del Cymbiola* (F. Schuiten, 1979-1980), *Kebrá: El macarra del espacio* (Jano & Tramber 1984) y *Las Avent de Alef-Thau* (Arno & Jodorowsky, 1983-1998).

Por escenarios Reales (37) se entiende cualquier lugar fácil de identificar dentro de la realidad del lector. Reconocible por una *identidad* dada por sus propios elementos visuales, sus *Hitos*. Estos escenarios dentro de la *Métal Hurlant* suelen generalmente estar situados en *Francia* y mayormente en su capital *París*. Barrios, plazas, parques y demas sectores populares. En algunos casos son representados poblados rurales entre otros lugares identificables en la cultura francesa. No siempre de manera *literal* también de manera *referencial* por el solo uso del nombre. Como de igual manera lugares foráneos a *Francia* son recurrentes. Ejemplo de esto son *Alemania* su capital *Berlín*, los *Estados Unidos de Norteamérica* sobre todo desde lo referente a la concepto de *metrópolis* que genera las ciudades norteamericanas en especial *Nueva York* y en menor medida pero igual presente *Rusia* y todo lo que en ella aluda a la Guerra fría. Algunos lugares antiguos como las pirámides de *Egipto* o las ciudades Mayas también son utilizados como escenarios reales. Ejemplo de estas obras son: *Los Náufragos del tiempo* (Paul Gillon 1977), *Car City* (Besson & Arno, 1981), *Bajo el signo de Leo* (Gal & Brunier, 1981), *Rocketmen* (Headline & Brunier, 1981), *Miranda* (Fromental y Floch, 1981), *Ruleta rusa* (D.Sire, 1981), *Guerra fría* (Willem, 1981), *Los hombres de negro* (Clerc, 1981), *Este chico llegara lejos* (Gillon, 1981), *Detective privado* (Headline & Brunier, 1981), *El muro* (Enki Bilal, 1981), *La venganza del señor plumier* (D.he, 1981), *En plena guerra fría* (Floch & Fromental, 1981), *La alimaña* (Pertuze & Maximy, 1981) y *Quinta columna en Motmartre* (Floch & Fromental, 1981).

Se puede concluir en general, que la *Métal Hurlant* fue una revista donde las libertades frente a posturas ideológicas eclosionaron en una amplia gama de relatos. Cargados de crítica, reflexiones y de un alto sentido de la realidad presente y por venir de aquellos días. Donde la *ciencia ficción* cumplió un papel fundamental en la capacidad de su propia naturaleza discursiva, creando todo tipo de escenarios, personajes y temáticas. Que dieron una visibilidad a problemas que desde la sensibilidad artística de sus autores y la libertad técnica que solo este medio les brindaba. Manifestaron con toda expresividad sus posturas sobre su tiempo y contexto, pero también sus angustias venideras de un futuro incierto. La *ciencia ficción* de la *Métal Hurlant* no fue pensada para enaltecer los deseos científicos y tecnológicos del hombre moderno que sueña conquistar las estrellas; más bien fue un puñetazo que nos devolvió a la tierra. Un golpe para nuestras pasiones y ambiciones de alcanzar lo inalcanzable.

No se puede pasar por alto, por tanto, la importancia sociopolítica de la ciencia-ficción (el género al que se dedicó Metal Hurlant de forma casi exclusiva) como refugio y vía de expresión para una gran cantidad de creadores profundamente críticos para los que la declaración ideológica abierta podía suponer la censura y para los que la experiencia soviética ya no podía ser una encarnación de la utopía. (...) Así, las creaciones (de Moebius y de otros autores) publicadas por Métal Hurlant en los años 70 y 80 pueden aparecer fácilmente ante nuestros ojos como reflexiones más o menos explícitas acerca del futuro de la humanidad (que podría ser ya nuestro presente). La mayoría de ellas tendrían en común su carácter distópico, es decir, su radical cuestionamiento de la idea de progreso como resultado natural de la historia humana, y la preocupación por ciertos aspectos sociales de primera importancia como la crisis ecológica, la deriva autoritaria de nuestros regímenes políticos, o los dilemas vinculados al avance tecnológico (Miguel León y Vlad Gusev, 2012).

Bibliografía:

Barthes, Roland. (1970) Introducción al análisis estructural de los relatos. Buenos Aires: Editorial Tiempo Contemporáneo.

Bassa, Joan y Freixas, Ramón. (1993). El cine de ciencia ficción, una aproximación Barcelona, España: Ediciones PAIDOS.

Barbieri, Daniele J. (1993). Los Lenguajes del comic. Barcelona, España: Ediciones Paidós Ibérica, S.A

De Santis, Pablo. (1998). La historieta en la edad de la razón. Buenos Aires, Argentina: Editorial Paidós SAICF.

Eco, Umberto. (2003), Primera edición 1968. Apocalípticos e integrados. Barcelona, España: Editorial Lumen, S.A. y Tusquets Editores, S.A.

Eisner, Will. (2002). El cómic y el arte secuencial. Barcelona, España: Editorial Norma.

Eisner, Will. (1998). La Narración Gráfica. Barcelona, España: Editorial Norma.

Gasca, Luis y Gubern, Roman. (1994). El Discurso del comic. Madrid, España: Ediciones Cátedra S.A

Masotta, Oscar. (1970). La historieta en el mundo moderno. Barcelona, España: Ediciones Paidós.

Mejía G. P. (2001). La semiótica del comic. Cali, Colombia: Ediciones Instituto Departamental de Bellas Artes Entidad Universitaria.

McCloud, Scott. (1995). Primera edición 1993. Como se hace un comic, el arte invisible (Título original: Understanding Comics The Invisible Art) Barcelona, España: Ediciones B. S.A.

Rodriguez Dieguez, Jose luis (1991). El comic y la utilización didáctica, los tebeos en la enseñanza. Mexico: Editorial Gustavo Gilli S.A de C.V.

Reyes Calderón, Jaime Ricardo. (2000). Teoría y Didáctica del género Ciencia ficción. Bogotá, Colombia: Cooperativa editorial Magisterio.

Panofsky, Erwin. (1998) Primera edición, 1972. Estudios sobre iconología. España, Madrid: Espasa Alianza Editorial.

Referencias Artículos:

Acevedo, Juan. (1987). Entrevista: El lenguaje de las Historietas. Y la creación latinoamericana. Revista Diálogos de la comunicación. pp. 108 - 106.

Bohórquez, Eulalio Ferrer. (1984). La lógica de la imaginación. Revista de Occidente pp. 19 - 28.

Deitcher, David. (1986). Historia Salvaje. España : Circulo de Bellas Artes, s.f. pp. 28 - 33.

Goswami, Amit. (1984). Ciencia y Ciencia ficción. Una doble exploración de la realidad. Revista El correo de la UNESCO, pp. 05 - 08.

Lemkow, Louis. (1987). Ciencia ficción: una aproximación personal. Revista de Occidente, pp. 05 - 18.

Litvak, Lily. (1994). Entre lo Fantástico y la ciencia ficción. El cuento espiritista en el siglo XIX. Revista Anthropos; 154-155. pp. 83 - 88.

Rueda, Santiago. (2006). El mundo de los comics y los libros ilustrados. El Inkal/Moebius Revista Piedepágina No10. Diciembre. pp. 45.

Wagstaff, Sheena. (1986). Primera publicación en *Rammellzee*. Comic Iconoclasm. Un iconoclasta es un destructor de símbolos. España : Circulo de Bellas Artes, s.f. pp. 05 - 17.

Referencias Trabajos de grado:

Falla Gaitan, Dorelly. (2002). Análisis histórico del lenguaje empleado en las tiras cómicas como medio transmisor de valores y/o ideales. Tesis (Licenciado en Lenguas Modernas) Facultad de Humanidades. Universidad del Valle Cali. Colombia.

Francescutti, Pablo. (2004). La construcción social del futuro: Escenarios nucleares del cine de ciencia ficción. Tesis Doctoral de la Universidad Complutense de Madrid. Facultad de Ciencias Políticas y Sociología, Departamento de Cambio Social. Madrid, España.

Shirmahaleh, Shekoufeh Mohammadi. (2010) Iconicidad metafórica de Charles S. Peirce, aspectos teóricos y aplicaciones lingüísticas. Tesis Doctoral, Departamento de Filología Española, Lingüística General y Teoría de la Literatura Universidad de Alicante.

Referencias página web:

http://alt64.org/wiki/index.php/Ciencia_ficci%C3%B3n
<http://www.ciencia-ficcion.com/>
http://fr.wikipedia.org/wiki/M%C3%A9tal_hurlant
<http://www.misecundaria.com/Main/CienciaFiccion>
<http://axxon.com.ar/>
<http://www.culture-sf.com/forum/critiques-bd/>
<http://www.tebeosfera.com/>
<http://www.citebd.org/>
<http://www.bdgest.com/>
<http://www.bookcountry.com/ReadAndReview/Books/GenreMap/>
<http://revistascomics.blogspot.com/>

Referencias Artículos Digitales:

Alvarado, Rolando. (2011) 14 de mayo. Concepto de ciencia ficción en Darko Suvin. (En línea) Disponible en: <http://hiperficcionario.blogspot.com/2011/05/el-concepto-de-ciencia-ficcion-en-darko.html>

Abalos, Adriana. (2009-2010). Un fenómeno denominado Ciencia Ficción. Revista Borradores Vol10-11. (En línea) Disponible en: <http://www.unrc.edu.ar/publicar/borradores/Vol10-11/pdf/Un%20fenomeno%20denominado%20Ciencia%20Ficcion.pdf>

Costantini, Francisco. (2011). La pregunta incesante: ¿qué es la ciencia ficción? Revista Axxón 220, Julio. (En línea) Disponible en: <http://axxon.com.ar/rev/2011/07/la-pregunta-incesante-%C2%BFque-es-la-ciencia-ficcion-francisco-costantini/>

Capanna, Pablo. (2011) 30 de noviembre. Las revistas de ciencia ficción que marcaron época. (En línea) Disponible en: <http://eljineteinsomne2.blogspot.com/2011/11/pablo-capanna-las-revistas-de-ciencia.html>

Díez, Julián. (1998). publicado originalmente en Artifex vol.18, abril. La irresponsabilidad ética de la ciencia-ficción. (En línea) Disponible en: <http://www.bibliopolis.org/articulo/etica.htm>

Esquirol Ríos, Miguel. (2009). La ciencia ficción en Francés. (En línea) Disponible en: <http://www.ciencia-ficcion.com/opinion/op01115.htm>

Fernández Balbuena, Iván. (2005) 28 de agosto. Créditos Publicado originalmente el 28 de agosto de 2005 en Memorias de un friki. Ciencia-ficción: principales sub-géneros. (En línea) Disponible en: <http://www.ciencia-ficcion.com/opinion/op00999.htm>

Górriz León, Jordi. (2009). La visión de la ciudad del futuro en el cómic. TEBEOSFERA 2ª EPOCA 2. (En línea) Disponible en: http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/la_vision_de_la_ciudad_del_futuro_en_el_comic.html

García Martín-Romo, Enrique. (). Una breve historia de la ciencia ficción francesa. La Belle Epoque. (En línea) Disponible en: <http://www.bibliopolis.org/articulo/cffr1.htm>

Jorquera Blanco, José. (2011) Febrero. Los mitos asociados a la Ciencia Ficción. (En línea) No disponible.

León, Miguel y Gusev, Vlad. (2012) 11 de Marzo. Jean Giraud y la política del arte. (En línea) Disponible en: <http://www.rebellion.org/noticia.php?id=146114>

Ríos Álvarez, Guillermo. (2011). Colección: *Crónicas CienciaFicciónísticas*: 13 La Revolución Campbelliana. 14 La ciencia-ficción llega al cine. 15 Entra el cómic de ciencia-ficción. 16 Los superhombres. 17 La ciencia-ficción en el ojo del huracán. 24 Atompunk. 25 La decadencia de los superhéroes. 27 Mientras tanto en Francia. 36 Desdibujando la ciencia-ficción. 39 La segunda ola de superhéroes. 41 El cine de ciencia-ficción alcanza su madurez. 43. La década negra del cine de ciencia-ficción. 46 Hacia el cyberpunk. 48 Imágenes del cyberpunk. 47 Alrededor de NEUROMANTE. 49 El regreso del vapor. 50 Biopunk y posthumanismo. 51 La llegada del futuro. 52 ¿Quién habla en el nombre de la ciencia-ficción...? (En línea) Disponible en: <http://www.ciencia-ficcion.com/opinion/op01633.htm>

Sussmann, Susana. (2009) Febrero 24. FILVEN 2009: Consejos para escribir ciencia ficción (taller). (En línea) Disponible en: <http://quarksdesabores.blogspot.com/2010/02/filven-2009-consejos-para-escribir.html>

Sánchez, Guillem y Gallego, Eduardo. (2003). Qué es la ciencia ficción. Hacia una teoría del género. Libro Andrómeda n.º 7. (En línea) No disponible.

Sánchez, Guillem y Gallego, Eduardo. (2005). Vida, sexo y ciencia ficción. Hacia una teoría del género. Libro Andrómeda, n.º 9. (En línea) No disponible.

Referencias Videos:

100 años de cómic (1893-1993). Documental TV.

Comic Book: confidential (1988). Documental TV.

Moebius Redux: A Life in Pictures (2007). Documental de Hasko Baumann. Documental TV.

Fantastic Voyage The Evolution Of Science Fiction (2002) Documental TV.

The Real History of Science Fiction (2014). Documental TV. BBC America.



TARDI Jacques
30-08-1946
Nada



NICOLLET Jean-Michel
07-02-1944
Las colecciones de todas clases



CLAVEL Olyvia
14-10-1966
La tele



JERONATON
Las pirámides



PETILLON
12-12-1945
Los gatos



LOUSTAL Jacques De
10-4-1956
La fotografía



FOREST Jean-Claude
11-10-1930
Todo



GIRAUD Jean
08-06-1938
Möbius



CLERIC Serge
12-10-1967
El rock



HE Dominique
02-07-1949
La pintura



BEN HARDI
4 mai 1966
El saxofón



CRESPIN Michel
28-04-1955
Ir de marcha por la montaña



CARO
12-12-1956
Los punks



MANARA MILO
12-09-1945
Los camiones



MONTELLIER Chantal
01-08-1947
El cine



VOSS Alain
29-04-1946
La pesca submarina



SVARTE Joost
24 diciembre 1947
No hobby



SOLE Jean
02-06-1948
La música



CESTAC Florence
18-07-1949
Los chuchos



PRATT Hugo
16-06-1927
Los libros



MEZIERES Jean-Claude
25-09-1939
Los caballos



DRUILLET Philippe
28-06-1944
El vacio



SIRE Denis
04-03-1953
La moto



ALEXIS
1940 - 1978
Sus perros



BENOIT Thierry
21-07-1948
Los coches americanos



CAZA Philippe
01-01-1927
El yí-king



SCHUTTEN François
26-04-1966
La música



CORBEN Richard
1940
Tisar con metrallera



CORNILLON Luc
07-06-1967
Televisión y acuarela



MOEBIUS
08-05-1938
Gir



MARGERIN Frank
09-01-1952
El skate-board



GAL Jean-Claude
06-08-1942
Los desastres



CHALAND Yves
03-04-1967
La lotería



TRAMBER & JEANNOT
1952
Fútbol y acuarela



MEDEIROS ER
18-01-1956
Saltar a la comba



PICHARD Georges
07-01-1920
Coleccionar cascos (1835-1890)



ROMAIN
25-03-1963
Estudiar japonés



BILAL Enki
07-10-1961
La astronomía y la cosmología



CAPRIANA Cecilia
04-01-1948
Su hijo



GILLON Paul
11-05-1926
Callejear

METAL HURLANT