

CIENCIA FICCIÓN Y EROTISMO PARA UN CÓMIC ADULTO EUROPEO

Álvaro M. Pons Moreno
Universitat de València

1. ANTECEDENTES

La identificación unívoca de la historieta¹ como un medio fundamentalmente infantil es de fácil comprensión al analizar los canales de distribución y publicación que ésta tuvo en sus inicios. Desde sus primeras manifestaciones ya como parte determinante de la cultura popular, a finales del siglo XIX y principios del siglo XX, el cómic ha estado ligado siempre a la consideración infantil, ya sea por su inclusión en suplementos infantiles de diarios o por su abierta adscripción a una temática de corte infanto-juvenil. Una ligazón que en modo alguno se deriva de la propia concepción seminal de la historieta, ligada más a la prensa satírica dirigida a público adulto: tanto las experiencias de secuencias ilustradas de William Hogarth en el siglo XVIII, consideradas por muchos estudiosos como precursores de la prensa satírica, como la fundamental contribución para el desarrollo del lenguaje del cómic como medio independiente de Rodolphe Töpffer en el siglo XIX, con obras como *Histoire de M. Jabot* (1831), *The Adventures of Obadiah Oldbuck* (1837), *M. Crépin* (1837) o *Histoire D'Albert* (1844), tenían claramente una temática de corte satírico, social y costumbrista, enfocada a la ironización sobre las tradiciones socioculturales de la época y dirigida de forma obvia a un público adulto. Una categorización que se perdería en el comienzo del siglo XX con la recopilación de las secciones humorísticas de los periódicos en páginas o suplementos especializados dirigidos a un público infantil. Si nos centramos en el ejemplo estadounidense, paradigma de la evolución de la historieta moderna, pese a que obras como *Hogan's Alley*, de R. F. Outcault, tienen necesariamente una lectura adulta como fresco costumbrista de la sociedad americana de finales del siglo XIX, la creación de suplementos infantiles y la unificación e inclusión de las

¹ Se utilizará de forma indistinta el término cómic o historieta para referirse a la narrativa gráfica secuencial.

viñetas de prensa en estos espacios singulares favoreció que, progresivamente, las planchas dominicales derivasen hacia temáticas de corte infanto-juvenil. La posterior creación de recopilatorios de estas series en publicaciones independientes, que darían lugar al nacimiento del formato denominado como *comic-book* sólo trasladó la consideración que tenían estas historias al nuevo formato. A partir de este momento, se dio una paradójica evolución paralela entre los dos formatos dominantes, la historieta en prensa y el *comic-book*, de forma que la primera desarrollaría toda una línea dedicada al lector adulto (con obras de indudable prestigio, baste citar a autores como Milton Caniff, Harold Foster o Al Capp²), mientras que el segundo concentraría y monopolizaría al lector infantil y juvenil, sobre todo a partir de la aparición y generalización del género de superhéroes a finales de los años 30. En paralelo, en Europa se generalizaba de forma única la consideración de la temática infantil en la historieta, tanto en prensa como en recopilaciones aisladas en formato revista. Incluso la publicación traducida de series americanas de prensa, dirigidas a un público más adulto, se veía relegada a las páginas infantiles de los suplementos o revistas. Evidentemente, la práctica de temas infantiles y juveniles no puede definirse en modo alguno como un elemento peyorativo, pero es indudable que la práctica especialización del medio en este tipo de historias fomentó una consideración sociocultural definida de la historieta ligada a la cultura infantil y juvenil que, sobre todo en Europa, cercenó las posibilidades de generalización a todo tipo de lectores del lenguaje de la historieta.

Baste como comprobación un rápido vistazo al panorama editorial europeo de los años cincuenta: en España, bajo un férreo control de la censura de la dictadura franquista, la industria del tebeo está monopolizada por el cuadernillo popular de aventuras y las revistas infantiles de historieta humorística (Porcel, 2003: 51). Una descripción que, pese a las profundas diferencias sociopolíticas, no difiere especialmente de los ejemplos italianos o, sobre todo, franco-belgas, donde las revistas preponderantes de la época (*Journal de Tintin*, *Spirou*, la recién creada *Pilote* o los cuadernillos italianos que influyeron en el modelo español) enfocan sus contenidos hacia el lector infantil. Pese a la incontestable calidad de los creadores y obras publicadas, no existe una sensibilidad específica hacia un lector adulto. Por ello, aunque se asume que las historietas son leídas por adultos, se opta por temáticas de corte universal y genérico, que puedan ser aceptadas tanto por los niños y las niñas como por los lectores maduros, en este

² Milton Caniff desarrolló en prensa la tira *Terry and the pirates*, una aventura de corte realista que derivaría durante la Segunda Guerra Mundial en un relato de las acciones bélicas en Extremo Oriente. Harold Foster es el creador de *Prince Valiant*, una fantasía épica-heroica que bebe de fuentes históricas y novelescas, como los mitos artúricos. Al Capp crearía con *Li'l Abner* una sátira feroz de la sociedad americana, por la que se llegó a postular por parte de la intelectualidad americana como candidato al Premio Nobel.

caso los padres que compran las revistas a sus hijos. Las tramas son, por tanto, sencillas y de fácil comprensión para el niño, incluso con cierta preponderancia de valores morales universales que se difunden a través de la facilidad con la que la historieta es aprehendida por el niño.

2. DE LA RENOVACIÓN ARGENTINA A LAS PRIMERAS EXPERIENCIAS BRITÁNICAS

Como indica Javier Coma (Coma, 1984: 60), la decisiva contribución del guionista Héctor Germán Oesterheld marcaría el definitivo despegue de una forma propia de entender el lenguaje de la historieta como vehículo de un discurso reflexivo plenamente adulto. La creación de la editorial Frontera en 1956³ permite acoger dos historietas clave en la evolución del medio, *Ernie Pike*⁴ y *El Eternauta*⁵. Si bien ambas se enmarcan dentro de los cánones temáticos propios de la época, el género bélico y el fantacientífico, la aproximación de Oesterheld aporta importantes diferencias respecto a la convención tradicional de estos géneros. Por un lado, la ruptura formal con la figura habitual del héroe protagonista como elemento cohesionador de la historia. Pese a la definición de un personaje como protagonista, en *Ernie Pike* éste asume el rol de narrador testimonial de los hechos, siempre centrados en los enfrentamientos bélicos y con una argumentación antibelicista desconocida en la historieta de la época. Un planteamiento que adopta una pose más radical en *El Eternauta*, donde el protagonista es de nuevo narrador testimonial, pero esta vez de una historia estructurada a modo de protagonismo coral, en el que la tradicional prevalencia del héroe clásico desaparece para recaer sobre un grupo reconocible de gente de la calle. Un recurso que persigue un proceso de identificación con el lector contrario al establecido en la práctica del héroe épico: frente una conexión a través de la mitificación y exaltación del ideal de comportamiento, el guionista busca una coincidencia derivada del reconocimiento de factores comunes, potenciados por la elección de un escenario reconocible para el lector, la ciudad de Buenos Aires, tratada desde un efectivo realismo por el dibujante Solano López.

³ Creada por el propio H. G. Oesterheld como vehículo de experiencias propias que no podían tener salida en las editoriales que existían en Argentina en ese momento.

⁴ *Ernie Pike* fue publicada originalmente en la revista *Hora Cero*, con dibujos de Hugo Pratt. La serie contaba los relatos del corresponsal de guerra Ernie Pike, basado en la figura real de Ernest Pyle.

⁵ Publicada originalmente en la revista *Hora Cero* con dibujos de Francisco Solano López. Posteriormente, el mismo guionista abordó una reescritura de la obra con el dibujante Alberto Breccia que quedó inconclusa. Su argumento de ciencia ficción relata la invasión de la Tierra por una civilización alienígena, relatada por un extraño personaje, Juan Salvo, único superviviente que, sin explicación alguna, tiene la facultad de viajar en el tiempo.

Por otro lado, frente a una arraigada noción clásica de los conceptos de “bien” y “mal”, diferenciados y definidos desde una perspectiva pedagógica en la historieta tradicional infantil –lógica si el objetivo básico del creador es la lectura por niños y niñas–, Oesterheld aboga por una definición ambigua que no apuesta por el discurso moral, sino por el establecimiento de pautas para la reflexión posterior. Se alinea así con una aproximación adulta que la historieta no había practicado fuera de los reconocidos ejemplos de la historieta de prensa en EE. UU. de los años 40 y 50.

Oesterheld se convierte así en pionero de una reformulación de las estructuras clásicas de la historieta norteamericana, adelantándose en años a los primeros movimientos de reivindicación de la historieta adulta que se protagonizarían en Europa.

El alegato renovador que llega de Argentina pasará, por desgracia, prácticamente desapercibido en Europa, donde tan sólo la historieta británica protagonizará tímidos intentos de apertura hacia el lector adulto en el formato de tira de prensa. Paradójicamente, estas iniciativas todavía balbuceantes serán el punto de partida de la renovación estética y formal que se vivirá en la historieta europea apenas unos años después.

El cómic británico se desarrolla durante los años 30 y 40, a imagen y semejanza de los cómics estadounidenses, importando estructuras y estrategias que, pese a todo, poseerán características propias divergentes, que identifican el discurso adulto con contenidos de índole sexual o erótica, favorecidos por una mayor apertura moral de la sociedad en la consideración de estos temas. Uno de los ejemplos más evidentes es la serie *Jane's Journal, the Diary of a Bright Young Thing*, creada por el dibujante Norman Pett para el periódico *Daily Mirror*. Una serie de humor en la que la protagonista terminaba habitualmente en ropa interior, perseguida por una amplia cohorte de enamorados ávidos de disfrutar de los encantos de Jane. La serie alcanzó muchísima fama durante la Segunda Guerra Mundial, convirtiendo a su personaje en un icono para las tropas británicas similar al que supondría *Male Call*⁶ para las tropas estadounidenses. Pese a un enfoque abiertamente machista, en el que la mujer aparece en todo momento como objeto sexual para el disfrute del hombre (Moix, 1968: 330), la serie de Pett establece, en un esbozo minimalista y todavía excesivamente burdo y basal –e incluso reprochable–, los cimientos sobre los que, posteriormente, se modernizaría el discurso de la historieta europea al completo. Frente a una omnipresencia de héroes, *Jane* establece una heroína con capacidad de decisión propia no totalmente subordinada a los hombres, pese a que sus objetivos

⁶ Serie de Milton Caniff publicada en los diarios militares estadounidenses de 1943 a 1946, protagonizada por la exuberante Miss Lace, un personaje derivado de *Dragon Lady*, uno de los clásicos de su serie más conocida, *Terry and the pirates*.

vitales estén dentro de los preceptos que la coyuntura de la época establecía para la mujer –amante esposa y madre de una sana prole– y, generalmente, sus iniciativas de independencia terminen siempre en fracaso y vistas con una benevolente superioridad por sus colegas masculinos. Sin embargo, en ambos casos, la clasificación de las historias como adultas proviene de una concepción puritana que relega a la esfera adulta la mínima exhibición erótica femenina. Un análisis más pormenorizado de los guiones evidenciará su pobreza argumental, basados en arquetipos repetidos continuamente y con un desarrollo de personajes y situaciones mínimo, el suficiente para poder disponer de un expositor de los encantos femeninos de sus protagonistas. *Jane* encontrará sucesora y heredera dentro del cómic británico en *Modesty Blaise*, de Jim Holdaway y Peter O'Donell. Creada en 1963 como una versión femenina de *James Bond*⁷, *Modesty Blaise* romperá esquemas al compartir la iniciativa e independencia de su original masculino, alejándose de los esquemas clásicos que definen a la heroína como siempre dependiente, de una forma u otra, del hombre. Mientras que otras famosas amazonas de la historieta –en afortunada definición de Moix (1968: 330)– como *Wonder Woman* tienen dependencias evidentes de algún personaje masculino, *Modesty* tiene un ayudante masculino, William Garvin, absolutamente pasivo y subordinado al empuje de su mentora, rompiendo radicalmente los roles establecidos en la historieta clásica. El erotismo es de nuevo clave en el planteamiento y desarrollo de la personalidad de la protagonista, pero esta vez en franca ruptura con la imagen social del contexto histórico, en una representación que reivindica la iniciativa de la mujer tanto en el plano social como en el sexual, dejando de lado la imagen como objeto para convertirse en actor principal y con voluntad y expresión propia (Pons, 2006).

⁷ Personaje creado por Ian Fleming en 1953 en la novela *Casino Royale*.

FIG. 1. *Modesty Blaise*.

3. LA IRRUPCIÓN DE UN NUEVO MODELO DE HISTORIETA: *BARBARELLA*

Uno de los hitos en el camino de cambio de tendencia en la consideración de la historieta como medio engarzado al mundo infantil es, sin duda, la aparición de la revista de investigación teórica *Gif-Wiff* en 1962. Una revista que nacía rodeada de nombres especialmente importantes de la intelectualidad europea del momento: Alain Resnais, Chris Marker, Edgar Morin, Roland Topor, Francis Lacassin, Remo Forlani, Rene Goscinny, Pierre Couperie, Jean Claude Forest... que se iniciaron como asociación informal y que pronto constituirían el primer grupo intelectual de estudio de la historieta en Europa, el Centre d'Études des Littératures d'Expression Graphique (C.E.L.E.G.), al que se unirían ilustres firmas como la del realizador Federico Fellini, el académico Marcel Brion, Jacques Ledoux, Enrico Fulchignoni, Umberto Eco, Alejandro Jodorowsky o Luis Gasca, entre otros muchos. Los trabajos del C.E.L.E.G., difundidos a través de la citada revista (ahora ya publicada de forma profesional⁸), se focalizaban fundamentalmente en la reivindicación de la consideración adulta de la historieta a través del estudio de los clásicos de prensa de los EE. UU. Análisis de obras como *Li'l Abner*, de Al Capp, *Tarzan* de Hal Foster, *Popeye* de Segar o *Mickey Mouse* de Floyd Gottfredson eran la base de debates sobre

⁸ Según Javier Coma (1984), se pasó de un fanzine de 600 ejemplares de difusión a una revista con más de 10.000 ejemplares de tirada.

la necesidad de cambiar el rumbo de la historieta que se estaba desarrollando en el continente en ese momento.

Un llamamiento que tendría respuesta desde dentro del mismo grupo con la aparición en 1962 de la serie *Barbarella*, de Jean-Claude Forest. Una serie de ciencia ficción que marca distancias con las normas establecidas para la historieta desde el primer momento: en lugar de ser publicada en las páginas de un semanario o mensual de historieta, aparece en las páginas del exclusivo trimestral *V-magazine* editado por Eric Losfeld⁹, una publicación dedicada al lector adulto en la que Forest podrá desarrollar plenamente su historia sin las cortapisas que podría encontrar en una publicación de corte juvenil como *Pilote* o *Spirou*. Pese a todo, es obvio que *Barbarella* es planteada en sus inicios como una historia canónica de género inspirada claramente en el *Flash Gordon* de Alex Raymond¹⁰; pero si bien las estructuras narrativas son las clásicas establecidas tanto por Raymond¹¹ como, sobre todo, por su continuador Dan Barry en los años 50, en la creación de Forest se encuentran desde el principio elementos que denotan una clara vocación contestataria respecto a sus referentes clásicos. La protagonista es una heroína, una mujer escultural y bella que comparte los mismos atributos y virtudes que sus contrapartes masculinas: inteligencia, arrojo, valentía... Pero además, es una mujer independiente que toma iniciativas no sólo en el terreno aventurero –lo que en cierta medida coincidiría con la tendencia instaurada por las Amazonas en el comic-book de superhéroes americano– sino también en lo personal y, sobre todo, en el apartado sexual. Mientras que en la tradición de la ciencia ficción la mujer queda desplazada en el protagonismo y es un elemento pasivo que recibe las insinuaciones de los villanos pese a su fidelidad inquebrantable al héroe, siempre desde una perspectiva casta que presupone que la actividad sexual se circunscribe a la intimidad conyugal bendecida por el matrimonio, en la tercera página de *Barbarella* ya encontramos claras insinuaciones sexuales por parte de la protagonista hacia los secundarios masculinos, que en la siguiente página se convertirán en la plasmación explícita del acto sexual. Si las escenas eróticas de *Jane* eran provocadas por su consideración como objeto sexual por parte de

⁹ Posteriormente recopilada en álbum (1964) en la editorial de Losfeld, *Le Terrain Vague*.

¹⁰ *Flash Gordon* fue creado en 1934 por el dibujante Alex Raymond, sobre guiones de Don Moore, narrando las aventuras de un famoso deportista que llegaba al exótico planeta Mongo acompañado de su novia Dale Arden y del científico Dr. Zarkov.

¹¹ Existen coincidencias tanto en la composición de página, muy similar a la utilizada por Raymond en las planchas dominicales, como en el uso de textos de apoyo recargados y redundantes, propios de una narrativa más cercana a las necesidades explicativas de una plancha dominical –donde se debe recordar al lector los hechos de la página publicada la semana anterior– que a una revista con más páginas disponibles.

los hombres, en la obra de Forest los hombres son el objeto sexual de la heroína, que los usa y disfruta con la misma facilidad que sus antecesores masculinos conquistaban a las mujeres. Durante las primeras entregas de *Barbarella*, la consideración adulta de la serie viene marcada, en forma unívoca, por el talante marcadamente erótico de las correrías de la protagonista. Sin embargo, si se deja de lado el componente sexual y la reivindicación de un papel definido por el de la mujer liberada sexualmente, las primeras páginas de la obra de Forest apenas se diferencian en estructura de las obras clásicas de la ciencia ficción: una serie de aventuras concatenadas sin un argumento vehiculador y sin apenas desarrollo de los personajes. El afán de provocación de Forest durante estas primeras páginas, supuestamente plasmado en la ruptura radical de los modelos heroicos de la ciencia ficción clásica americana de los años 40 y 50 se enfrenta, paradójicamente, a la realidad de un desarrollo que es prácticamente mimético con los planteamientos que critica. Es más, pese a que se está representando un modelo de mujer liberada sexualmente, existe una clara contradicción entre las intenciones citadas y su traslación a las imágenes que se ven en las páginas de la revista: una heroína que se queda en ropa interior con la misma velocidad que su antecesora *Jane* en los años 30. Hay cambios importantes en la temática de la historia, pero la finalidad sigue siendo la misma: ser el vehículo de la diversión de lectores masculinos, que obvian los mensajes de liberación y se quedan con las imágenes eróticas de una bella mujer desnuda. Afortunadamente, Forest logrará reencauzar su obra con la introducción de un discurso simbólico mucho más elaborado a partir de la introducción del personaje del ángel ciego Pygar. A partir de ese momento sí que se puede hablar en toda su extensión de una historieta adulta: aunque Forest sigue dando importancia fundamental a los lances sexuales de su protagonista como eje del discurso provocador diferenciador –mucho más irreverentes con el lector masculino tradicional de la revista, incluyendo relaciones homosexuales explícitas satisfactorias, “humillantes” para la consideración masculina de la época y absolutamente imposibles de concebir en un medio no *underground* o el uso de juguetes sexuales mecánicos, representados por el robot Aiktor, que terminan de eliminar la necesidad del hombre en el acto sexual–, existe un intento de desarrollo de personajes, que afecta especialmente a los secundarios y, sobre todo, un mayor interés en englobar las aventuras de *Barbarella* dentro de un contexto argumental más elaborado. La ciencia ficción será un escudo perfecto para lanzar ideas más críticas sobre las relaciones sociales y los modelos políticos. Apenas trazados y desarrollados, pero presentes ya y estableciendo las bases de una consideración de la ciencia ficción más adulta y reflexiva.

FIG. 2. *Barbarella*.

4. LA REVOLUCIÓN DE GUY PELLAERT

La lección de *Barbarella* alcanzará su máxima expresión apenas unos años después con la edición de *Les aventures de Jodelle*, de Pierre Bartier y Guy Pellaert¹². Aunque pueda ser establecida alguna relación entre *Jodelle* y *Modesty Blaise*¹³, encontramos ya una obra de madurez del medio, en la que el discurso gráfico se imbuje de influencias del pop-art y la psicodelia, con préstamos tanto de artistas gráficos renovadores como Peter Max o Heinz Edelmann y, sobre todo, del naciente movimiento de la figuración narrativa. Es evidente que el agresivo estilo cromático de Pellaert nace de las experiencias rupturistas de artistas como Bernard Rancillac o Hervé Téliémaq, incluyendo, al igual que ese movimiento, la asunción de la iconografía propia de la sociedad de consumo (Llorens, 2008). Pero, sobre todo, hay un importante cambio en el planteamiento temático, que toca de forma tangencial la ciencia ficción al llevar la acción a una Roma ucrónica donde la mitología clásica romana se confunde con los signos y símbolos de una sociedad hipercapitalista: luces de neón,

¹² Publicado en formato álbum por Éric Losfeld en la editorial Le Terrain Vague, en 1966.

¹³ Ambas son agentes secretos: Modesty comparte formas y modos con el referente de James Bond, mientras que Jodelle es un agente *sui generis*, más próximo en sus formas a una superheroína dispuesta a salvar el mundo.

motocicletas, televisiones y banderas americanas se codean con emperadores y dioses de la época romana para confeccionar el escenario de una aventura lisérgica donde la espía *Jodelle*¹⁴ deberá enfrentarse a las maquinaciones del emperador Auguste contra el pueblo. Una excusa argumental para desarrollar un discurso político coherente con las ideas sociales que se estaban desarrollando en la intelectualidad de izquierdas en ese momento en Francia, que incluirán referencias a personajes políticos relevantes de la época, desde Pablo VI a François Mauriac. El discurso pop y surrealista alcanzará su expresión máxima en *Pravda, la survivreuse*, también de Guy Pellaert pero sobre guiones de Pascal Thomas, publicada en las páginas del magazine satírico *Hara-Kiri* en 1967¹⁵. La radicalidad estética de su anterior propuesta se consolida y Thomas plantea una revisión de deconstrucción posmoderna del mito del Quijote de Cervantes: *Pravda* es una mujer-amazona (que tomaría, esta vez, los rasgos físicos de la cantante François Hardy) sobre una potente motocicleta que se alza como una representación simbólica del inconsciente colectivo enfrentado a todos los iconos de la cultura de masas. Sin un argumento definido, *Pravda* se desarrolla a través de un discurso simbólico propio en el que la protagonista se enfrenta a diferentes peligros provenientes de la cultura de masas y de la sociedad de consumo, en una continua metáfora del enfrentamiento entre el individuo y la sociedad capitalista alienante. El erotismo, de nuevo, es omnipresente dentro de un planteamiento gráfico impactante y agresivo: la protagonista viste un escudo chaleco y un cinturón a modo de minifalda.

Las dos obras de Pellaert abogan por una representación explícita de la sexualidad y por la reivindicación de la mujer como elemento transformador de la sociedad, así como por la definición de un posicionamiento político definido, en consonancia con las demandas culturales que los intelectuales de izquierda están consolidando en las calles.

Es evidente que, en sus diferentes formas, la iconoclastia que impregna la revisión cultural del movimiento de Mayo del 68 encuentra en la historieta un medio perfecto para sus reivindicaciones: un medio tradicionalmente ligado al mundo infantil pervierte sus supuestas bases para relanzarse como un medio adulto. Es más, la negación de las bases del pensamiento clásico filosófico precisa el reclamo de nuevas ideas y formas que provendrán de la nueva interpretación de la ciencia ficción que están firmando autores como Philip K. Dick o Alfred Bester, que usan el género como vehículo de introspección y análisis tanto de la naturaleza del ser humano como de las macroestructuras

¹⁴ Jodelle en sí misma es otro icono de la cultura de masas, al tomar las facciones de la cantante Sylvie Vartan, una de las más famosas en el momento en Francia.

¹⁵ Se recopiló en formato álbum en 1968, por Éric Losfeld.

sociales y políticas en las que se agrupa. Por primera vez, la historieta es el lenguaje preferente de una revolución cultural, expresado como forma adulta y en parentesco total con las iniciativas que nacen desde otras artes como la pintura, la música o, sobre todo, el cine, representado fundamentalmente a través de los autores englobados en el movimiento de la *Nouvelle Vague*.



FIG. 3. *Pravda, la survivreuse.*

6. LA CONSOLIDACIÓN DEL CÓMIC ADULTO: *MÉTAL HURLANT*

Las experiencias anteriormente descritas serán terreno abonado para el desarrollo de diferentes historietas que desarrollan un patrón genérico: protagonismo femenino, argumentos de ciencia ficción y erotismo en diferentes niveles, con clara reivindicación de las máximas de la liberación sexual. Autores como Nicolas Devil, Georges Pichard, Phillippe Druillet, Robert Gigi y Paul Cuvellier serán los seguidores de este movimiento iniciado por Forest y Pellaert, que tendrán una influencia fundamental en las publicaciones de la época. Revistas de orientación clásicamente reservada al público infantil, como *Pilote*, cambian su estrategia y acogen ahora historietas para lectores adultos, pero no pueden evitar que los autores, ahora conscientes de su papel de motor de renovación sociocultural, reivindiquen un papel predominante, creándose multitud de secesiones entre las que hay que destacar la que supone el nacimiento de *Métal Hurlant* en 1975. Aprovechando el momento de

confusión que existe en revistas tradicionales como la citada *Pilote*, autores de importante significancia en el medio como Druillet, Dionnet y Moebius, acompañados de Farkas como gestor de la sociedad, fundarán la editorial colectiva *Les Humanoïdes Associés* (Marnonnier, 2006), una empresa que pronto lanzará una revista que revolucionará profundamente las bases de la historieta europea, tomando como manifiesto fundacional los referentes establecidos por Forest y Pellaert: uso del género fantacientífico, erotismo, reivindicación de la psicodelia y el pop-art, concienciación política y planteamientos contestatarios frente a la cultura establecida. Reciben, además, las influencias del movimiento *underground* americano, nacido a finales de los años 60 y liderado por Robert Crumb, pero sin renunciar a las nuevas concepciones de clásicos de la historieta que nacen desde la incipiente investigación académica y sin la categorización alternativa que este movimiento expresaba como identitaria. A diferencia de las americanas, de las que tomarán préstamos ideológicos y formales, las iniciativas galas nacen como una evolución de la oferta existente que se amplía hacia el lector adulto, en igualdad de condiciones que la existente en otras formas culturales. Un espíritu de mixtificación y diversidad que permitía albergar desde las experiencias formales y narrativas de Moebius¹⁶ a la evolución del *underground* que proponía Richard Corben en *Den*, pero sin dejar de lado la presencia de clásicos de la historieta de prensa británica (*Dan Dare*, de Frank Hampson), historietas sadomasoquistas (*Gwendoline*) o incluso propuestas atrevidas que impregnaban de estética pop el género de superhéroes americano (*Nick Fury, agent of Shield*, de Jim Steranko). Una oferta diversificada que sólo se pueden entender a la luz de las iniciativas anteriores de Pellaert o de Forest, que las hace evolucionar y se establecen como una oferta decisiva para el lector de la época. *Les Humanoïdes associés* intentó, en cierta medida, prolongar el compromiso feminista de esas obras antecesoras con la publicación en 1976 del magazine trimestral *Ah! Nana*, aunque no llegaría a sobrepasar los nueve números. La asimilación de la historieta como propuesta artística y cultural adulta ya no tiene marcha atrás y durante los años siguientes se produciría un doble fenómeno de importancia fundamental: por un lado, la generalización de aproximaciones a la historieta desde los círculos académicos de toda Europa. Por otro, la aceptación entusiasta de un público que reconoce en la historieta un lenguaje adoptado desde la infancia y que ahora acopla sus contenidos a sus necesidades adultas. Una integración y aceptación en la esfera cultural que

¹⁶ Moebius es el pseudónimo de Jean Giraud, dibujante de *Lieutenant Blueberry*, que en las páginas de *Métal Hurlant* abordaría dos experiencias radicales de ruptura formal: *Le garage hermétique de Jerry Cornelius* y *Arzac*, ambas enclavadas en la fantasía y sin estructura argumental previa, improvisando el desarrollo de una trama donde el autor, conscientemente, rompía la secuencia y recomenzaba cuando existían síntomas que permitieran adivinar una coherencia discursiva.

pronto arrastraría a las editoriales a la creación de propuestas similares a la de *Métal Hurlant* o a la adaptación de sus modelos previos. Aparecen revistas como *À Suivre* y otras como *L'Écho des Savanes*, *Charlie Mensuel* o *Pilote* que se dirigirán fundamentalmente al lector adulto, en un fenómeno editorial que recorrerá toda Europa, incluyendo España, recién estrenada su democracia pero que se agregó a esta tendencia de reconocimiento de la historieta como forma de expresión adulta (Altarriba, 2000: 307).

El cómic adulto recibía, por fin, el beneplácito de cultura oficial.

BIBLIOGRAFÍA

- Altarriba, A. (2001). *La España del Tebeo*. Madrid: Editorial Espasa Calpe.
- Coma, J. (1984). *El ocaso de los héroes en los cómics de autor*. Barcelona: Ediciones Península.
- Llorens (2008). "La figuración narrativa", *Cuadernos del IVAM* 14: 20-33.
- Moix, R. T. (1968). *Los cómics, arte para el consumo y formas pop*. Barcelona: Llibres Sinera.
- Marmonnier, C. (2003) "Petite histoire de la bd. Métal Hurlant", *BANG !* 4: 84-98.
- Porcel, P. (2003). *Clásicos en Jauja. Historia del tebeo valenciano*. Alicante: Edicions de Ponent.
- Pons, A. M. (2006) De *Modesty Blaise* al *Métal Hurlant*. <http://www.lacarceldepapel.com/2006/03/01/de-modesty-blaise-al-metal-hurlant/>