Alambique. Revista académica de
ciencia ficción y fantasía / Jornal
acadêmico de ficção científica e
fantasia

Volume 2 | Issue 1

Article 3

Historias mínimas. Los caminos de la ciencia ficción en la historieta argentina contemporánea

Lucas Berone

Universidad Nacional de Córdoba, Argentina, lucasberone@yahoo.com.ar

Follow this and additional works at: <https://digitalcommons.usf.edu/alambique>

Part of the [Latin American Literature Commons](#)

Recommended Citation

Berone, Lucas (2014) "Historias mínimas. Los caminos de la ciencia ficción en la historieta argentina contemporánea," *Alambique. Revista académica de ciencia ficción y fantasía / Jornal acadêmico de ficção científica e fantasia*: Vol. 2 : Iss. 1 , Article 3.

<http://dx.doi.org/10.5038/2167-6577.2.1.3>

Available at: <https://digitalcommons.usf.edu/alambique/vol2/iss1/3>

Authors retain copyright of their material under a [Creative Commons Attribution-Noncommercial 4.0 License](#).

Primera introducción: sobre el campo de lo fantástico

En otro lugar (Berone, 2013), he afirmado que uno de los rasgos de la contemporaneidad (y probablemente, del futuro) de la historieta de aventuras en Argentina era/es su progresiva *des-vinculación* o *ruptura* respecto de un sistema de géneros narrativos heredado y rígidamente estructurado: historietas del Lejano Oeste (*western*), policiales, bélicas, de horror, de ciencia-ficción, fantásticas, épicas, deportivas, sentimentales o *románticas*.¹

Sin embargo, habría una distinción que parece ser imposible de remover o de soslayar, para todo análisis de los universos y las reglas de género implicadas en cualquier especie de producción narrativa. Se trata de la distancia que va de la *continuidad* a la relación de *ruptura* que se establece entre los mundos textuales o imaginarios de la ficción y el mundo de referencia —o lo que ordinariamente consideramos como «mundo real». En este sentido, la distinción entre mundos narrativos (o géneros) *realistas* y mundos narrativos (o géneros) *fantásticos* mantiene su vigencia por lo menos desde la instalación, en las literaturas de la civilización europea-occidental, de lo que podríamos denominar una *doxa ilustrada* o *iluminista* (cf. Arán, 1999: 17 y ss).

Umberto Eco ha razonado esta diferencia u oposición, en términos de los enunciados contrafácticos que estarían en la base de los modos lógicos de construcción de uno y otro tipo de mundos ficcionales. Según Eco, «la narrativa realista juega con contrafactuales del tipo de “¿qué sucedería, si en un mundo biológica, cosmológica y socialmente similar al normal se produjeran acontecimientos que de hecho no han sucedido, pero que, aún así, no repugnan a su lógica?”» (1989: 186). Mientras que, por otra parte, «el contrafactual con que juega la literatura fantástica es de este tipo: “¿qué sucedería, si el mundo real no fuera semejante a sí mismo, es decir, si su estructura fuera distinta?”» (ibíd.). Si tuviéramos que buscar ejemplos entre algunos de los géneros de la historieta de aventuras que conocemos, se podría decir que la historieta gauchesca (de larga tradición en el campo de la historieta en Argentina) se constituyó a partir del primer tipo de contrafactuales citado por Eco. Los mundos de la historieta norteamericana de superhéroes, claramente, se asentarían sobre el segundo tipo de enunciados contrafácticos.

Ahora bien, en los últimos años, en la historieta de aventuras de producción argentina, uno de los géneros realistas más eficaces o más activos ha sido, sin dudas, el de la *historieta autobiográfica*². Por su parte, en cambio, el dominio de los géneros de la ficción fantástica parece haber caído, por lo menos desde mediados de la década del noventa, en una suerte de estado de *indeterminación*, de fuerte hesitación o de disponibilidad genérica. Una revisión preliminar de las publicaciones posteriores al quiebre económico, social y político del año 2001, en Argentina, muestra rápidamente que las historietas cuyo verosímil se sostiene en un contrato de lectura «fantástico» remiten, en iguales proporciones, a los temas, los estilos y las formas de las

tradiciones más diversas: el *manga* (y el *animé*) japonés, los comics de superhéroes, el *cyberpunk*, el *comix* underground (al estilo Crumb), las sagas épicas (inspiradas en *El señor de los anillos*), el relato gótico o de horror (historias de vampiros, zombis, etc.).

Sin embargo, se podría afirmar que, como por encima de este abigarrado y heterogéneo conjunto, la matriz del relato de *ciencia ficción* ha seguido ocupando (ha seguido insistiendo en) una posición hegemónica dentro del campo de la historieta de aventuras de tipo fantástico, como modelo o como gramática de producción dominante para muchas de las producciones más notables y sostenidas de nuestro país –más allá de la precariedad o la discontinuación impuestas por el descalabro económico y editorial de la década menemista. Esta circunstancia resulta solidaria, por supuesto, con lo que ha sido el lugar dominante de la ciencia ficción en el desarrollo histórico del campo de la historieta de aventuras en Argentina. En dicha matriz genérica se inscribe la creación de *El Eternauta*, por ejemplo, la obra más importante de la tradición de la historieta argentina, con guión de Héctor Oesterheld –quien además había actuado como director de la mítica *Más allá*, entre 1953 y 1957: la primera revista en lengua castellana dedicada íntegramente a la narrativa de ciencia ficción. Mientras que, ya en las décadas del setenta y el ochenta, también participa del género la vasta producción que llevan adelante los guionistas Carlos Trillo (cf. *Circuito Cerrado*, *Basura*, *El último recreo*, *Custer*, *Borderline*, entre otras historietas de ciencia ficción) y Ricardo Barreiro (cf. *Slot Barr*, *Bárbara*, *Ciudad* y *Ministerio*, principalmente).

El objeto del presente trabajo será, entonces, tratar de indagar cuáles o qué tipo de caminos son los que se abren en la producción de las nuevas o novísimas historietas de ciencia ficción *a la argentina*. O mejor: ¿qué posibilidades y qué oportunidades tienen estas historietas, inscriptas en el campo de la creación de mundos genéricos fantásticos, de significar lo *nuevo* (o lo por venir) en el seno de una cultura periférica, puesta en los bordes o en los márgenes de la producción simbólica de Occidente?

Segunda introducción: en busca del género

Resulta difícil o complejo, por el momento, encontrar una definición plenamente satisfactoria de lo que sería la *historieta de ciencia ficción*. Esto tal vez suceda porque la mayoría de los textos teóricos y críticos sobre el género se han constituido a partir de la reflexión sobre las relaciones entre *escritura científica* y *escritura literaria*. Es decir, el corpus que está o estuvo en la base de los estudios más significativos que pueden consultarse sobre ciencia ficción ha sido el de la literatura (sin imágenes). Por citar el ejemplo de dos nombres ampliamente reconocidos, Michel Foucault y Umberto Eco han razonado sobre los vínculos entre el discurso ficcional y los modos o los procedimientos del discurso de la ciencia (o del pensamiento científico), sin abandonar nunca la naturaleza verbal de sus objetos³.

La historieta en tanto lenguaje híbrido, o trabajado por la hibridación entre materiales significantes diversos (entre lo visual y lo verbal), elabora una relación acaso siempre más dificultosa o extrañada con respecto a los discursos de la ciencia. En nuestro caso, diremos que esta relación entre historieta y ciencia es *doble*, o está tramada como mínimo sobre dos ejes o niveles de análisis.

En primer lugar, la historieta de ciencia ficción, en su dimensión puramente icónica, retoma y actualiza un *imaginario visual* acerca de la ciencia, ampliamente trabajado por el cine además –y cuyos orígenes pueden rastrearse, por supuesto, en la literatura de fines del siglo XVIII y durante todo el siglo XIX. Un conjunto de imágenes y paisajes cristalizados (estereotipos), o de *fantasmas / fantasías* que la cultura occidental inmediatamente asocia con la identidad social o con la práctica de las ciencias: un repertorio de gestos (los gestos de la explicación), una vestimenta típica (el «uniforme» del científico), el escenario del laboratorio experimental y, sobre todo, los accesorios suministrados por la técnica (la ortopedia del trabajo científico, que compensaría su falta de humanidad con una suerte de super-humanidad artificial: los artefactos, los instrumentos de medición, los mecanismos de todo tipo).

Un breve y temprano texto de Oscar Steimberg había reparado ya en que, dentro del campo de la historieta, la productividad de la ciencia ficción se jugaba fundamentalmente sobre el plano de la representación gráfica, en la concreción visual de quimeras alienígenas o monstruos tecnológicos: «cuando la ciencia ficción viene en historietas (...) llega a olvidar por largos períodos la lúgubre materia gris de la que naciera, desvariando ansiosamente entre rostros, cuerpos, colores, tecnologías nacientes, recuerdos de la psicología animal» (Steimberg, 1983: 80).

Así, pues, en la última década del siglo pasado, esta capacidad de la historieta de ciencia ficción –de ilustrar gráficamente la interacción entre las múltiples posibilidades de lo «natural» y lo «artificial»– ha podido finalmente ponerse en sincronía con el gran eje de la literatura de ciencia ficción en Occidente, desde la invención y la diseminación de la figura del *ciborg*, a saber: el complejo campo de problemas y oportunidades que abre la efectiva *interfaz* entre el sujeto humano y la máquina (cf. Valdetaro, 2010).

En segundo lugar, considerada desde el punto de vista de su dimensión verbal o narrativa, la historieta de ciencia ficción pugna además por retener para sí una característica central del género tal como existe en el campo de la literatura, esto es: puede ser definida todavía como un tipo de narrativa conjetural (recuperando los términos de Umberto Eco⁴), por cuanto constituye siempre un «relato del futuro puesto en pasado» (Link, 1994: 7). Los mundos contruidos por la historieta de ciencia ficción, si bien en la enorme mayoría de los casos no resultan científicamente plausibles –es decir, se sitúan por fuera de toda *garantía científica* y se basan en general en meras «fantasías»–, siguen reclamando para sí la potencia creativa y crítica de la *utopía*, de la ciencia-ficción en tanto género utópico. En este punto, de un modo o de otro,

la aventura propuesta por la historieta de ciencia ficción adquiere el espesor polémico de un discurso político⁵. Se presenta como un conjunto de textos que interpelan y toman por objeto a la *sociedad actual*, y que representan algo necesariamente en virtud de su contraste o su continuidad respecto del estado presente de las cosas. Con lo que se vuelve a abrir la espinosa cuestión acerca del tipo de relaciones de significación que habría que postular (y reconstruir críticamente) entre ese futuro particular, imaginado y narrado como pasado, y el presente evocado / alegorizado / metaforizado.

Sobre los dos ejes citados, o en el cruce de esos dos ejes –el de las formas de la imaginación acerca de los *vínculos entre el hombre y la tecnología* / el de los modos de la representación del *futuro de la humanidad* (o de una sociedad) presente, narrado como pasado–, iremos desplegando un corpus de obras que aquí nos interesan especialmente; por cuanto se atisban en ellas, a mi juicio, algunos de los caminos propios de la novedad, o portadores de lo nuevo en el campo de la producción de historietas de aventuras en Argentina.

Dos tipos de imaginario: *Reparador de sueños* vs. *El cuervo que sabía*

Los dos primeros textos de nuestra serie son sendas historietas que, a los fines de un análisis comparativo, podríamos disponer sobre el eje de los imaginarios que cada una pone en juego, respecto de la *interfaz* entre el sujeto humano y la tecnología.

1. La primera de ellas, *Reparador de sueños*, fue ganadora del Premio Ñ de Historieta del año 2011, y cuenta con guión de Matías Santellán e ilustraciones de Serafín. Desde el punto de vista de los mundos narrativos que propone, se trata aquí de una obvia *distopía*. Todo transcurre en una gran ciudad, llamada Polenia (nombre transparentemente alegórico), sometida al régimen autoritario de un todopoderoso triunvirato de ingenieros (el «Gobierno Real»), cuyos habitantes son controlados a través de la censura y la manipulación de los sueños.

En cada «celda-hogar» de los complejos habitacionales donde se aloja la gente –cuya estructura arquitectónica reproduce la geometría hexagonal de las colmenas–, existe un aparato llamado «sueñomotor» que recibe las señales oníricas de los durmientes y las retransmite, según su grado de peligrosidad, hacia la «fábrica»: gigantesco organismo de producción y control que es la base del poder en Polenia (y el centro de la vida económica de sus habitantes).

La clave de la censura, sin embargo, y de la interface hombre-máquina, está en lo que en la historieta se denomina «núcleo de procesamiento patógeno»:

Éste tiene representadas mediante componentes mecánicos todas las partes de la mente humana y se adapta al inconsciente del soñante, fusionándose y haciéndose inseparable de él. A partir de ese momento, todo lo que se modifique allí se modificará en el

núcleo y viceversa... Los núcleos se convierten en la puerta de entrada y salida al inconsciente. La interfase ideal... para la manipulación onírica... (Santellán y Serafín, 2012: 48).

Así, los «censores pueden extirpar los fragmentos de sueño de manera individual» (ibíd.) y almacenarlos como «sueños partes», para experimentar con ellos otras formas más eficientes de control de la actividad onírica.

1.1. Ahora bien, habría aquí, en esta construcción distópica, un conjunto de supuestos acerca del ser humano que vale la pena revisar críticamente.

En primer lugar, el tipo de imaginario sobre el que se basa la representación de la interfaz entre el hombre y la tecnología es puramente maquínico: la idea de que el funcionamiento de la mente humana se puede replicar mecánicamente, a través de la disposición recíproca de un conjunto discreto de engranajes, piezas o partes. En este sentido, la intervención o la interfaz de la tecnología en el territorio de lo subjetivo pasa por la identificación, el aislamiento y la separación (o el eventual reemplazo) de las partes defectuosas, o potencialmente peligrosas para el mantenimiento de un cierto orden social.

Luego habría un segundo supuesto, de origen difusamente freudiano, o psicoanalítico, según el cual la esencia del sujeto humano (su singularidad) reside en la mecánica de su deseo, y que la actividad onírica equivale a la producción de imágenes o fantasías que expresan nítidamente la libertad o el poder liberador del deseo humano. El sueño no sólo constituye otro nivel en la actividad de la mente humana, sino también un nivel más verdadero, más auténtico: de aquí la consigna, en la historieta, por la liberación del «sueño natural». La tecnología interrumpe, pues, la plena realización de la naturaleza de lo humano, al mutilar o empobrecer las imágenes (los sueños) en los que el deseo se realiza, o se manifiesta.

Finalmente, el último supuesto que me interesa es el que se deriva del desenlace de la historieta. El sistema de control se desmorona por la presencia de una inesperada «anomalía», la dirección de la señal onírica se revierte y los fragmentos de sueños (las imágenes manifiestas de los deseos subjetivos o privados) son devueltos a los individuos. Así, la recuperación del deseo o de la fantasía personal (sinónimo de la libertad de la mente humana) empuja a los habitantes de Polenia a la rebelión.

Lo curioso, sin embargo, es que la «anomalía» que está en el origen del cambio o la transformación social no es otra cosa que el amor heterosexual de pareja. En el fondo de esta historieta de ciencia-ficción laten las pulsiones del melodrama sentimental: la posibilidad cierta y efectiva de que el sueño fallido de la mujer (sus lagunas, sus partes retenidas por la represión) se vea completado o complementado por las imágenes del sueño de un hombre.

De un salto, pues, la historieta de Santellán y Serafín se instala en una concepción pre-freudiana del sujeto y del deseo humano, ratificando ingenuamente los prejuicios decimonónicos acerca de los vínculos sexuales y

los viejos temores románticos respecto de la inhumanidad de la máquina, y su presencia corruptora (y por lo tanto, amenazante) en la naturaleza edénica del amor humano.

2. La segunda historieta del corpus, por su parte, se instala intertextualmente en la evocación del mito adánico. *El cuervo que sabía*, obra integral de Kwaichang Kráneo (seudónimo de Carlos David Lima), presenta un mundo post-apocalíptico, situado hacia fines del siglo XXIII, donde las máquinas han sobrevivido a la desaparición del ser humano⁶. El protagonista es Mono, un adolescente, el último humano o «sapien» sobre la Tierra –como precisa la historieta, no sin un cierto matiz de ambigüedad: «Mono quiere decir “único” en lengua sapien» (Kráneo, 2011:106).

Sin embargo, este nuevo (o último) Adán es también el protagonista de una historia de amor. La «máquina de mantenimiento vital» encargada de velar por la conservación y estabilidad física, mental y emocional del «último sapien» no parece haber logrado inhibir el desarrollo de sus caracteres sexuales y, con el inicio de la adolescencia, la libido de Mono se dispara (literalmente), derriba un «avión con cerebro neurónico» y el impacto libera inesperadamente el cargamento de cuervos para repoblamiento, tecnológicamente modificados, que el avión transportaba. El muchacho descubre así, en el cruce de información entre las máquinas del avión y su propio cerebro, que hay un satélite que aún orbita la Tierra y que lleva, en el interior de una «cámara criónica», el cuerpo de una muchacha llamada Estela, congelada a los 16 años. Desde ese momento, Mono tendrá un propósito y una tarea (alcanzar a Estela), y la historia se abre finalmente a una oportunidad: la del *nuevo comienzo*.

Como vemos, sobre el soporte común de un mismo tensor narrativo (el deseo), la invención de Kráneo presenta notorias divergencias en relación a *Reparador de sueños*; ante todo, en los modos o en las formas en que se cristaliza un cierto imaginario acerca de la interfaz entre el hombre y la tecnología. Veamos por qué.

2.1. En primer lugar, los modos de intervención de la tecnología en lo humano ya no están marcados por la mutilación, el debilitamiento o la interrupción, sino más bien por un conjunto de operaciones de signo contrario. El funcionamiento de la tecnología, en *El cuervo que sabía*, abre un campo de posibilidades en interacción con la mente-cerebro del individuo humano, y de esta interacción surgen necesariamente las novedades en la historia: los accidentes, las revelaciones, los encuentros, los hechos.

En segunda instancia, no se trata tanto aquí de un imaginario mecánico, como de uno *bio-tecnológico*: la tecnología es también una forma de vida inteligente, marcada no obstante por la ausencia de una *conciencia de sí* (digamos, se trata de una entidad pre-cartesiana, o no-cartesiana). Pero esta imposibilidad de auto-conciencia de ningún modo equivale a una negatividad o un empobrecimiento: el último sapien, Mono, comparte esta cualidad, y vive su destino con inocencia (otra vez, la matriz del mito adánico).

De esta manera, las figuraciones que adopta la tecnología, en la historieta de Kráneo, se vinculan frecuentemente con esa peculiar vitalidad, o naturaleza biológica: un lobo, un cuervo, una flor. Y a la inversa, los eventos propios de ciertos ciclos biológicos o naturales (como la germinación, o la fecundación sexual) son leídos en los términos de procesos computacionales o cibernéticos, como procedimientos de «recuperación, transmisión y transformación de la información».

[Imagen 1: viñeta-página de *El cuervo que sabía*]

Por último, tenemos que esta suerte de imaginario bio-tecnológico descansa sobre la premisa, o la convicción, de que la vida artificial se integra de un modo absolutamente no-traumático con el nivel de las fantasías del sujeto humano: interactúa con ellas según una dinámica particular y, en cierto sentido, constituye su material o su soporte.⁷

2.2. En este punto, pues, resulta posible ya vislumbrar y aislar el núcleo semántico-formal de la ficción especulativa de Kráneo, a saber: se trata de la construcción narrativa de un mundo conformado por varios niveles *diferentes* de existencia, extraños unos respecto de los otros; pero que funcionan en interacción, se sostienen y se afectan mutuamente.

El paradigma de la complejidad de E. Morin –cuyas palabras sirven como epígrafe de la historieta⁸– no resulta ajeno a esta concepción; y con ella se vincula en la obra el predominio o la repetida figuración de una tecnología asociada a lo inconcebiblemente pequeño (la nanotecnología), que habita

dimensiones fuera del alcance de la percepción o la conciencia del hombre. Así, por ejemplo, el cuerpo del cuervo (op.cit.:62), o el «nano-traje» de Mono (op.cit.:27), están formados por millones de microorganismos tecnológicos (los «nanobots»): millones de «seres vivos» que operan autónomamente, pero cuyo trabajo procesa los estímulos agresivos de un medio ambiente hostil y contribuye así, decisivamente, a la conservación de la vida de ese individuo humano.

De la misma manera, Mono actuará como un operario autónomo en relación a los «amigos de la habitación azul»: misterioso grupo o club que habría diseñado y hecho despegar el avión con un cerebro neurónico y un cargamento de cuervos «bio-sintetizados»; y del que nada más llegamos a saber, ni sobre su origen o destino, o sobre sus propósitos e intenciones. Lo que hace el protagonista adolescente –cuya libido obliga al avión a aterrizar– de algún modo no especificado resultará solidario con los ignorados propósitos de «la habitación azul»: en algún sentido, la actuación de Mono supone la realización de eventos o la concreción de planes que trascienden largamente el nivel de su conciencia (o de la nuestra, en tanto lectores de la historieta).

Estaríamos, por consiguiente, ante una diferencia fundamental con respecto a la creación de Santellán y Serafín. *Reparador de sueños* crea un mundo narrativo (y un tipo de subjetividad) esencialmente ajeno a semejante idea de *autonomía*. De hecho, en la aventura de Cacho, el mecánico reparador de sueño-motores, los niveles diversos (el sueño / la vigilia, el taller / la fábrica, el hombre / la mujer) se interdeterminan, o se unifican: la *historia de dos* (o de uno) termina siendo la historia de toda la sociedad (o la historia de la humanidad, en el límite).

Y el contraste entre una y otra ficción se replica, a su vez, en los diferentes modos de *puesta en relato* (gráfico y verbal). En *Reparador de sueños* hay un par de momentos donde la narración parece conmocionarse ante lo tangiblemente inexplicable, esto es: cuando el protagonista se ve a sí mismo, *duplicado* (Santellán y Serafín, 2012: 20). Sin embargo, el relato no acoge ni despliega los efectos de esta conmoción, y todo lo que sucede queda subsumido en la unidad de la voz que narra, fijándose en el *sí mismo* del protagonista y en el eterno presente de su auto-contemplación⁹.

Lejos de esto, la voz narradora de *El cuervo que sabía* es cambiante, o plural: un «yo» (y a veces, un «nosotros») singular, que se ubica en el futuro respecto de los acontecimientos y que asume su plena *distancia* en relación a las entidades y las conciencias actuantes en el plano de la historia. También aquí asistimos a un proceso de desdoblamiento, pero el alter ego de Mono de ninguna manera posee una mera identidad especular: se trata de la imagen de un lobo, generada por un implante psíquico en tanto «esquizofrenia de compañía», que confronta y se diferencia del protagonista.

2.3. Una última observación, acerca de la representación del tiempo histórico en *El cuervo que sabía*. El modo de la narración –característico de la ciencia ficción: *un relato del futuro puesto en pasado*– instala en la lectura la certeza del porvenir, respecto del apocalipsis que la obra describe como ya

sucedido. Sin embargo, a la vez, si es cierto que el tiempo de la historia (o de la Historia) queda abierto, la historieta de Kráneo (saludablemente) también llega a comunicar un resto no desdeñable de irresoluble *incertidumbre*: acerca de los caminos trazados entre el mundo narrativo (que es además el futuro del mundo del lector) y su propio futuro (que es además el presente en el que se inscribe la voz narradora, y futuro a la segunda potencia respecto del mundo del lector). Incertidumbre, en fin, acerca de las formas que habitarán el espesor de lo real –la «vieja Tierra», como dice la historieta– cuando el tiempo del último sapien haya pasado.

Sabemos que habrá futuro (notable acierto poético de Kráneo, que contrasta con las certezas del final instaladas en otros espacios ficcionales); sabemos, por la hermosa declaración de la última página-viñeta de *El cuervo que sabía*, que ese futuro diferirá esencialmente de su/s pasado/s.

Queridos lectores, sombras del pasado; aproveché lo mejor que pude mi conexión con ustedes. Quise hablarles en su mismo idioma y en la forma en que ustedes solían hacerlo. Muchos acentos sutiles, propios de aquella época, se me escaparon. El acento es una forma de vida. (...) Quería decirte: no importa el nombre de la tormenta que asolará tu mundo y será el inicio de tu extinción. Importa que nos dieron impulso a nosotros, sus hijos. Vamos corriendo hacia el futuro que admite posibilidades, pero nunca hace una sola promesa. Seguimos en el camino, y los recordamos con cariño y tristeza, violentos padres humanos (Kráneo, 2011: 102).

[Imagen 2: página final de *El cuervo que sabía*]

Nada sabemos, aunque algo podamos conjeturar, acerca de los sentidos o las dimensiones que asumirá esa futura diferencia. Curiosamente, parece afirmar la creación de Kráneo, en esta posibilidad inagotable de conjetura radicaría otra vez nuestra pertinaz *autonomía* de operarios.

Dos formas de diferencia: *Cieloalto* vs. *Tristeza*

El segundo y último tramo del corpus de análisis que venimos recorriendo habría que situarlo, a mi juicio, sobre el eje de las imaginaciones utópicas, en dos historietas que fueron publicadas por la revista *Fierro* de manera casi contemporánea: *Cieloalto*, de Agrimbau y Pietro, y *Tristeza*, de Reggiani y Mosquito, aparecidas hacia 2010-2011. *Cieloalto* y *Tristeza* tratan sobre aquello que todo planteo utópico debería poder dar a pensar (aunque no siempre suceda así), esto es: el tenor o la naturaleza de las diferencias sociales, y el tipo de relaciones que es posible imaginar entre unas diferencias y otras, entre unos lugares y otros, dentro de una estructura de mundo determinada.

1. La ficción utópica de Agrimbau (guionista) y Pietro (dibujante) apareció entre los números 50 y 63 de la revista *Fierro* (de diciembre de 2010 a enero de 2012) y en sus páginas descubrimos la vida de los habitantes de Cieloalto: ciudad de difícil localización espacial y temporal, y un desarrollo urbanístico que se despliega por completo a lo largo de un elevadísimo y monumental puente en las alturas, cuyos extremos, de uno y otro lado, se pierden en un denso manto de nubes.

Las curiosas características del mundo de *Cieloalto* conectan, por un lado, con un rasgo distintivo de todo relato utópico, ya señalado certeramente por Northrop Frye¹⁰, a saber: el carácter especialmente *urbano* de los espacios que se conjeturan o imaginan –y esto ya lo hemos visto también acerca de Polenia, la gigantesca ciudad-colmena de *Reparador de sueños*. Por otro lado, es posible notar en esta historieta las marcas propias de la fundamental producción de Carlos Trillo, uno de los guionistas más importantes dentro del campo de la historieta de aventuras en Argentina durante las últimas décadas (cf. Gago y Von Sprecher, 2013). En sus historias de ciencia ficción, generalmente vinculadas al subgénero post-apocalíptico (aunque no siempre)¹¹, Trillo concibe mundos narrativos de naturaleza residual: ciudades que funcionan como sinécdoque, como *restos* de totalidades fallidas o estalladas (ver Berone, 2011).

De todos modos, respecto del modelo de sociedad puesto en juego, lo que me interesa destacar es que, en la perspectiva de *Cieloalto*, las diferencias sociales se traducen en (o resultan de) diferencias biológicas, o más bien *ontológicas*.

1.1. En Cieloalto, los individuos pueden nacer según dos condiciones: «permanentes» o «viajantes». Los residentes permanentes son, en cierto modo, inmortales: la duración de su vida está definida espacialmente, a lo largo de cierto tramo de la ciudad-puente, y mientras no abandonen las secciones que

delimitan su infancia, su juventud, su edad adulta y su vejez, la vida en el tiempo de los permanentes puede extenderse indefinidamente. A la vez, sus cuerpos pueden pasar de una etapa del desarrollo a la otra (de la juventud a la infancia, por ejemplo) con sólo modificar su posición en el espacio y pasar de una sección de la ciudad a la otra –en el caso del protagonista, las secciones que le corresponden (por lo tanto, las únicas que conoceremos como lectores) son las que van del número 2410 al 2419 (es decir, una vida de entre 90 y 100 años).

Los «viajantes», en cambio, son seres mortales: la duración de su vida está marcada por el paso del tiempo, como sucede con nosotros. Lo interesante (el desafío), en el caso de la decisión creativa de Agrimbau y Pietro, es que la posición de la voz narradora está ocupada por el discurso retrospectivo de un permanente: el protagonista, Javier Dosaires. Como contrapartida, los viajantes de la historia no tienen ningún tipo de restricción para desplazarse por el espacio; y, en los primeros capítulos, son quienes sostienen la estructura económica de la sociedad, al asegurar la circulación y distribución de alimentos y demás bienes materiales a lo largo de todo Cieloalto (por supuesto, también aparecen como responsables de la distribución de las diferentes informaciones o novedades sobre el mundo).

La interpretación de las diferencias sociales como diferencias en la *naturaleza* de los individuos no es nueva para la ciencia ficción –de hecho, podría decirse que es uno de los mecanismos elementales de la ciencia ficción en tanto sistema de producción de mitos modernos. Ya en *La máquina del tiempo*, la memorable invención de Wells, la progresiva separación en las condiciones materiales de vida entre clases acomodadas y clase proletaria lleva finalmente a la existencia futura de dos especies de humanidad, igualmente fallidas: los *eloi*, habitantes de la superficie y condenados al infantilismo de su ocio, y los *morlocks*, habitantes de las profundidades, condenados a la bestialidad de sus impulsos (cf. también lo que sucede en *Un mundo feliz*, de Aldous Huxley, donde las diferencias en cuanto a la posición social de los individuos son el resultado de un proceso de condicionamiento genético y ambiental). En el caso de la historieta de Agrimbau y Pietro, la premisa que está en la base de la división entre permanentes y viajantes es de naturaleza *maravillosa*, o *mágica*: nada diferencia externa o fisiológicamente a un tipo de individuos de los otros (salvo el uniforme gris que visten, obligatoriamente, los viajantes) y, luego del nacimiento, la inscripción en una clase o la otra es puramente aleatoria. En el primer episodio de la serie está brillantemente narrado esa especie de *segundo nacimiento* que experimenta el protagonista cuando descubre que a él le toca ser permanente.

1.2. Ahora bien, el acontecimiento sobre el que gira la narración en *Cieloalto* (y, por ende, la vida de su narrador-protagonista) es el de la *revolución* social, por la que los permanentes le arrebatan el control de la ciudad a los viajantes. Sin embargo, esta revolución se mezcla con los avatares de una *historia de amor* entre individuos de diferente condición. Pero de ningún modo se trata de que el amor esté en el origen de la rebelión –axioma

inscrito ya en el desenlace de *Reparador de sueños*—; antes bien, lo que tenemos es que el deseo amoroso, propio de la esfera de lo subjetivo, entorpece o complica la pulsión revolucionaria (que, en última instancia, aparece como pulsión homicida) del orden de lo social.

Por otra parte, el guión de Agrimbau construye un esquema narrativo complejo, por el cual el universo ficcional representado se escinde en dos instancias o dimensiones: el *pasado* de la biografía del protagonista, cuyo afán retrospectivo va recorriendo paso a paso, y una suerte de *presente* de la enunciación (futuro, respecto del tiempo de la intriga central), en el que lo que queda de Cieloalto sólo son ruinas y al héroe se le ofrece algo así como una segunda oportunidad. En este punto, el gesto del protagonista se vuelve paradigmático: se niega a sí mismo cualquier nueva chance y, arrojándose al vacío desde el puente, se abandona a una especie de eterna o cíclica rememoración de los instantes (y los espacios) que fijaron su vida —en el final de la serie, la imagen figura, aunque no explícita, un retorno al comienzo de la narración.

De lo que se trataría en todo momento, entonces, en esta extraña utopía que sueñan Agrimbau y Pietro, es del vínculo del sujeto humano con respecto a sus *límites* o sus diferencias, y del modo cómo el hombre llega o no a superar esos límites y a reconocerse en esas diferencias. Mientras que lo que subyace a la trágica parábola de ese inmortal *fallido* y desesperado que es Javier Dosaires —inmortal por defecto, por defección (ya que su gesto es el de la traición)— parece ser la idea de que la superación de los límites de lo humano (y el cruce hacia lo diferente) depende de la relación del individuo consigo mismo y con los otros.

Aunque, digámoslo de nuevo, se trata aquí de una apuesta siempre individual; y el amor, antes que religar al sujeto con la comunidad, lo que hace es *sustraerlo* de las imposiciones, las condiciones y las urgencias del lazo social.

2. En el final, al idealismo individualista de *Cieloalto* me gustaría oponerle la vía del contundente materialismo de *Tristeza*, guionada por Federico Reggiani y dibujada por Ángel Mosquito¹². Antes que una utopía, la historieta de Reggiani y Mosquito imagina un *post-apocalipsis urbano*, o mejor: los efectos del apocalipsis en el conurbano bonaerense. Una pandemia transmitida por las vacas, el «virus de la tristeza», se declara repentinamente a mediados de 2015 y acaba rápidamente con casi toda la población humana del planeta. En su primera parte, la historieta narra el destino de un pequeño grupo de sobrevivientes que habitan o derivan hacia Villa Astolfi, durante el otoño de 2019, en el noroeste del gigantesco cinturón urbano-industrial que rodea a la ciudad de Buenos Aires (conocido como Gran Buenos Aires).

[Imagen 3: tapa de la revista *Fierro*, N° 55, de mayo de 2011]

El grupo de sobrevivientes –un matrimonio de adultos mayores, tres hombres y dos mujeres jóvenes, más algunos niños– intenta rehacer la vida cotidiana que llevaban antes de la catástrofe epidemiológica: improvisan una escuela, buscan fuentes de energía, siembran y cosechan sus alimentos, crían animales, etc. Asimismo, por lo menos en la primera parte de la serie, abundan en la narración los segmentos retrospectivos, en los cuales se rememoran los acontecimientos que vivieron los distintos protagonistas en «el mundo de antes», durante la epidemia de tristeza. Sobre el final de esta primera parte, el grupo encuentra a una pareja de adolescentes y debe asistir el parto de la muchacha embarazada; al tiempo que se ven obligados a escapar de la amenaza de «los chicos que bailan».

La ficción de Reggiani y Mosquito, como ocurre en *Cieloalto*, también se sostiene en una premisa fantástica o mágica. No hay ningún tipo de explicación plausible acerca del surgimiento, las características, la propagación del virus de «tristeza» –nombre obviamente simbólico; simbolismo que se replica en las formas de su manifestación visible (las personas enfermas de tristeza caen en un marcado estado de melancolía y depresión, el cual se ve interrumpido de repente por un ataque de furia y rabia asesina, antes de morir). Pero, además, lo que tenemos es el acierto poético de imaginar una sutil o irónica disonancia, un leve corrimiento de lo real cotidiano hacia otra escena –como la nevada fosforescente que Oesterheld y Solano López hacen caer sobre Buenos Aires en *El Eternauta*, aquí es la repentina enfermedad mortal que contagian las vacas–, el cual termina por modificar o enrarecer profundamente los paisajes familiares y conocidos por el lector. En la segunda parte de la historieta, los autores introducen una novedad: los sobrevivientes se topan con una comunidad organizada en torno a un líder carismático (un cantante de reggaetón, devenido en profeta y oráculo) y un administrador eficaz, el Ingeniero, de resonancias sarmientinas. En este punto, la serie se transforma en un verdadero relato utópico; o mejor, en el registro atento del proceso de constitución de una comunidad utópica, y de los motivos o factores que impiden finalmente la materialización de cualquier utopía imaginada.

Portadora de esta doble mirada –sobre lo utópico y sobre las razones de su fracaso–, *Tristeza* acaso resulte el texto más *político* de nuestro corpus y, correlativamente, el menos atado a la gramática del melodrama sentimental. La comunidad, tal como se presenta en la historieta, aparece sostenida por la estricta observancia de un conjunto poco numeroso de principios elementales, a saber: colectivización general de los bienes y las tareas; separación de hombres y mujeres y represión de las manifestaciones visibles del deseo sexual; rígida vigilancia sobre las conductas consideradas anti-sociales (sectoriales o meramente personales, privadas); ejemplaridad del castigo y uso del terror como estrategia de persuasión.

Por supuesto, todo esto no evita (o lleva inevitablemente a) que se desencadene la protesta y la revolución social. En el final, el grupo de personajes sobrevivientes de la primera parte de la serie se escindirá en dos: por un lado, los que optan por quedarse en la comunidad, ya reorganizada y pacificada, con reglas aparentemente más flexibles o consensuadas (la historieta narra el nacimiento de una nueva camarilla gobernante, que pacta su poder en torno a lo que sería, digamos, el primer asesinato político post-apocalíptico); y, por otro lado, están quienes deciden retirarse de la comunidad, para vivir en una casa a las orillas del delta del río Paraná.

2.1. Dada esta descripción sumaria del argumento, tratemos ahora de ingresar a la zona de diferencias que se despliega entre *Tristeza* y *Cieloalto*, sobre el eje de la constitución de una mirada utópica / distópica acerca de la sociedad humana.

La primera distancia notable debería ser ubicada en el nivel de los modos narrativos que organizan la presentación de la materia argumental. *Tristeza* es una historieta coral, es decir: un relato donde el énfasis o el foco narrativo se va desplazando de una a otra de las subjetividades que conforman el grupo protagonista, dando cuenta alternativamente de las circunstancias o experiencias por las que cada sujeto atraviesa, las formas en las que se vincularon con la «tristeza» y el tipo de respuestas que cada uno encontró para resistir a la catástrofe.

Desde un punto de vista formal, la historieta de Reggiani y Mosquito carece de una voz narradora *en off* que organice las maneras, los ritmos y los silencios o los «vacíos» del relato. A diferencia de *Reparador de sueños* y *Cieloalto*, no hay aquí una primera persona que asuma como propia (y que se inscriba en el centro de) la operación de narrar/se y, en este sentido esencial, hay una ostensible renuncia a la construcción de una subjetividad «por dentro», o «desde adentro».

[Imagen 4: página final de la segunda parte de *Tristeza*]

En cuanto a la forma en que se representan las relaciones sociales, el rasgo más notable del mundo post-apocalíptico creado por Mosquito y Reggiani, lejos del determinismo mágico y aleatorio que campea en *Cieloalto*, pasa por el hecho de que la inscripción de un sujeto en una cierta clase de individuos depende claramente de sus *opciones* personales. De este modo, las decisiones aparecen como engendradas por el cruce y la negociación entre tres elementos: ciertas condiciones materiales precisas, la percepción de sí mismo (de su propio saber y poder) y la percepción de los otros (como semejantes o como diferentes), y la construcción imaginaria de un vínculo con el pasado y con el futuro (de sí propio y de la sociedad humana). Vale citar, pues, la breve pero ilustrativa síntesis que proponen los autores, en el final del primer arco argumental:

El mundo no se termina con un estallido, sino con un gemido. Esa es la historia que elegimos contar en nuestra *Tristeza*: un fin del mundo menesteroso y suburbano, sin invasores extraterrestres, sin tsunamis, sin meteoritos; apenas las queridas vacas argentinas como albergue de un virus. A todos nos gusta imaginar desastres, pero no podemos imaginar el desastre definitivo. Aún la epidemia más atroz tiene que dejar alguien vivo para, como suele decirse, “contar el cuento”. Y a eso nos dedicamos, todos estos meses: a contar el cuento de un pequeño grupo de sobrevivientes que debió aprender –al mismo tiempo que nosotros– a vivir sin electricidad y sin Estado, sin agua corriente y sin capitalismo, sin tecnología y sin instituciones. En la página final, tienen que empezar de nuevo: la vida es terca. Habrá que ver cómo les va (*Fierro*, 58, pág. 31).

2.2. El trabajo de construcción del sujeto social (de sí mismo y de sus diferencias) aparece aquí como un juego de tensiones, de precario equilibrio y de transacciones permanentes entre la *autonomía* (o el uso individual de la razón) y la *creencia* (o el conjunto de percepciones y representaciones que manipula la razón); y el juego se ejerce sobre un marco objetivo de posibilidades de opción, sostenido y habitado siempre por la idea y la obligación (la coacción) del *tiempo*. No habría, parece, subjetividad social pensable si no es inscrita sobre el eje temporal, bajo las formas o los impulsos antitéticos, pero complementarios, de la retrospección y la proyección (de los recuerdos y de la esperanza).

En *Tristeza*, aún las subjetividades más decididamente vueltas hacia las posibilidades de futuro de la sociedad humana, proyectan el *nuevo comienzo* como un tipo de vínculo (reparador) con el pasado: la forma del futuro utópico dependería, en última instancia, de la singularidad de sus diferencias con el pasado. Y, en este sentido, lo completamente indecible o indeterminable –por lo tanto, el lugar de lo verdaderamente nuevo– lo constituiría en la ficción de Reggiani y Mosquito la súbita e insidiosa intromisión de los denominados «chicos que bailan»: ajenos a todo marco social, lo están especialmente porque

permanecen desligados o ausentes de cualquier obligación respecto del pasado y el futuro de la sociedad que colapsó con la «tristeza».

Ahora bien (y para concluir), no es casual aquí que el ideal utópico, representado por la organización de la comunidad, se funde precisamente sobre la sangrienta represión de la novedad. Sea lo que sea lo *nuevo* que se anuncia para la sociedad de los hombres, no tendrá la forma de una revolución; sino que más bien figura la múltiple e incomprensible agitación de una *horda de niños salvajes*.

A modo de cierre

Hemos recorrido hasta aquí un acotado corpus de historietas de ciencia ficción, recientemente escritas, dibujadas y publicadas en Argentina, desplegándolas analítica y contrastivamente sobre dos ejes diferentes: el de las relaciones hombre-máquina y el de la construcción de sociedades utópicas (o meramente futuras). En la conclusión, me gustaría volver sobre el interrogante central con el que abríamos nuestro itinerario: acerca de la manifestación de lo nuevo en estos textos, respecto del campo de la historieta de aventuras en nuestro país. Sobre esto, creo que podrían dejarse indicados en este momento algunos rasgos fundamentales, constitutivos de esa novedad que estamos persiguiendo.

1°- La existencia o la persistencia de un modo de puesta en discurso (un tipo de enunciación) asociado a la matriz *subjetivista* de la actual cultura mediática globalizada; que coloca en el centro del relato, como eje de la significación del mensaje, los eventos mínimos e íntimos de una especie de «yo» promedio. Pareciera ser que las posibilidades de lo nuevo, hoy, aún en el campo de la historieta de ciencia ficción, deberán asumir enunciativamente la forma de un diálogo con esa matriz discursiva dominante, o habrán de constituirse en los términos de una respuesta polémica al estilo autobiográfico.

2°- Vinculado con lo anterior, la segunda novedad esencial pasaría por el hecho de que las historietas de ciencia ficción analizadas vuelven a proponer como clave de lectura, no tanto los modos de la interfaz entre el hombre y la máquina, sino las formas que habrá de asumir la relación siempre compleja entre la subjetividad que asume las prerrogativas de la *identidad* en estos mundos ficcionales y las otras figuras de subjetividad desplazadas hacia los lugares de la *diferencia* –sean humanas o mecánicas, estén vivas o muertas, sean mortales o inmortales, se inscriban en la civilización o en la pura barbarie. En este sentido, la matriz del género melodramático, como forma o como modelo para dar cuenta narrativamente de las relaciones entre el yo y sus diferencias, podrá llegar a cumplir un papel fundamental (precisamente por esto, *Tristeza* guarda tanta significatividad; en tanto se desvía del modelo y narra una fábula política, en el centro del apocalipsis). No obstante, también aquí será necesario hacer una distinción entre los melodramas, según se sostengan en una concepción pre-freudiana o post-freudiana de los procesos de constitución del sujeto y la historia de su deseo.

3°- Último rasgo de lo novedoso: el centramiento de los textos en torno al núcleo fuerte de una subjetividad obliga al trabajo de la ficción a resolver y representar de alguna manera las complejas interacciones entre los ritmos y las velocidades del tiempo del sujeto (o *tiempo biográfico*) y los espasmos y movimientos del tiempo social (o *tiempo histórico*).

En el final, entonces, a lo que habríamos llegado, por el camino de los cambios en el modo de la narración (del orden de la enunciación), sería una suerte de constatación preliminar, o provisoria, que señala más bien un desplazamiento en los énfasis temáticos (del orden del enunciado) de la historieta de ciencia ficción en Argentina. Ya no se tratará tanto de la invención / exploración de nuevos espacios, nuevos mundos o sociedades (aunque esto es lo que se imagina y es lo que se dibuja), o del espacio propio invadido por lo ajeno, extraño e irreconocible; sino que asistiremos a la indagación en ciertos modos de la existencia / supervivencia del sujeto moderno o posmoderno, puesto contra las aristas de un paisaje inconmensurablemente abierto a las novedades del tiempo. En el futuro (que existirá, ahora lo sabemos, inexorablemente), lo que queda para nosotros acaso sea ir ampliando estas primeras hipótesis de trabajo sobre lo *nuevo*: hacia los territorios colindantes del «realismo» en la historieta de aventuras de Argentina, por un lado; hacia las tradiciones de la ciencia ficción en los centros culturalmente dominantes, por el otro.-

Notas

¹ Este sistema de géneros constituyó el marco de una de las producciones más originales y notables de la historieta argentina y latinoamericana: la del guionista Héctor Germán Oesterheld, detenido-desaparecido por la última dictadura militar hacia 1977 (cf. Von Sprecher y Reggiani eds., 2010). Con esto, se hace evidente que lo que afirmo sobre los géneros en la historieta poco tiene que ver con la presencia o no de ciertos supuestos valores de la creación estética, tales como la novedad o la originalidad del producto.

² Para un análisis teórico y crítico de los problemas y oportunidades planteadas por la historieta autobiográfica contemporánea, ver Reggiani (2012). Al día de hoy, sin embargo, debemos señalar también la existencia de una importante producción de historietas inscriptas en el marco de lo que llamaríamos la *ficción histórica*, o el *relato histórico*, asociado de alguna manera con personajes y acontecimientos fundamentales de la historiografía nacional o rioplatense del último siglo.

³ Esta postura se repite en aquellos investigadores que abordan de manera más específica o especializada el trabajo de definir y de historizar el campo de la narrativa de ciencia ficción (entre los argentinos, cabe citar los nombres de Capanna y Gandolfo). Una excepción notable es la del trabajo de Susan Sontag sobre el tipo de efectos propios del cine de ciencia-ficción (cf. Sontag, 1996).

⁴ En realidad, Eco se encarga de señalar claramente la naturaleza científica (abductiva) de la conjetura sobre la que debería fundarse toda narración de ciencia ficción: se trata de la especulación acerca de un futuro estado de cosas posible o probable, a partir de una ley o una teoría debidamente establecida y aceptada en el contexto de una disciplina científica o un campo disciplinar. A mi juicio, esta descripción de Eco se limita a prescribir como modelo el tipo de relatos de una particular época o período dentro de la evolución del género; que coincide, en líneas generales, con la que se conoce como «edad de oro» de la literatura de

ciencia ficción en lengua anglosajona (la Era Campbell) y que se habría desarrollado plenamente a mediados del siglo XX. Es difícil, sin embargo, negar a partir de aquí que el género haya cambiado notoriamente sus parámetros o sus rasgos distintivos; especialmente, en la relación de los textos con las explicaciones y los desarrollos provenientes del campo de las ciencias.

⁵ Nuestro equipo de investigación se ha ocupado recientemente de las relaciones entre la historieta argentina contemporánea y el campo de la política (cf. Berone y Reggiani, 2012). En ese volumen, acerca de la historieta de ciencia ficción se destacan los trabajos de Dalmazzo y Meriles.

⁶ *El cuervo que sabía* se conoció inicialmente entre 2008 y 2009 en el sitio web Historietas Reales (<http://historietasreales.wordpress.com/>). Fue publicado como libro en 2011, por la editorial cordobesa especializada Llanto de Mudo.

⁷ Este análisis de la obra de Kráneo resulta parcialmente coincidente con el que se propone en Dalmazzo (2013). Dado que aquí se ubica a la obra en serie con otras historietas, las diferencias residirán básicamente en el terreno de las conclusiones o las hipótesis de lectura.

⁸ Cito aquí el epígrafe completo: «(En nuestro universo) para constituir una organización, para edificar un orden, para mantener una vida, son precisas tantas agitaciones “inútiles”, tantos gastos “vanos”, tantas energías dilapidadas, tantas hemorragias dispersivas. ¡Son precisos tantos billones de agitaciones en el interior de una estrella para que se forme un solo núcleo de carbono! ¡Es preciso que se desperdicien tantos billones de espermatozoides (180 millones por eyaculación en el homo sapiens) para que nazca un solo ser mortal! (...) ¿Qué pérdidas, qué despilfarros, qué confusión, qué precio exorbitante es preciso para pagar un átomo, un astro, una vida, la menor onza de existencia, un beso?» (Kráneo, 2011:7).

⁹ A los fines de ilustrar este *tono* narrativo, cito las últimas frases de la voz narradora de la historieta: «Quizá yo tampoco quiera despertar... De todas formas la llevo conmigo... Me quedan ahora... sólo sus fragmentos de sueño... Y el dolor tan incesante como mi deseo... Infinita y perfecta oscuridad en la que de nuevo me sumerjo... para encontrarla una vez más» (Santellán y Serafín, 2012: 85-86).

¹⁰ «En la sociedad, el símbolo del proyecto consciente es la ciudad, con su diseño de calles y edificios, y con el complejo ciclo económico de producción, distribución y consumo que aquélla establece. La utopía es, ante todo, una visión de la ciudad ordenada y de una sociedad dominada por la ciudad. La República de Platón es un Estado-ciudad, ateniense en cultura y espartana en disciplina» (Frye, citado en Link, 1994: 107).

¹¹ De Trillo, obras de notorio cuño pos-apocalíptico resultan ser *Basura* (dibujos de Juan Giménez) o *Borderline* (dibujos de Eduardo Risso); no así otras, como *Custer* (dibujada por Jordi Bernet, que transcurre en la ciudad de Alphaville) o la famosa Meridiana, ciudad de *Cybersix* (también de Risso).

¹² *Tristeza*, hasta ahora, consta de dos partes o segmentos argumentales, conformados cada uno por episodios relativamente auto-conclusivos. La primera parte se publicó en la revista *Fierro*, entre los números 50 y 58, de diciembre de 2010 a agosto de 2011. La segunda parte, de ocho episodios, apareció entre los números 69 y 77 de la misma revista, de julio de 2012 a marzo de 2013.

Obras citadas

- ARÁN, Pampa O. (1999): *El fantástico literario*. Narvaja Editor, Córdoba.
- BERONE, Lucas (2013): «Fierro vs. Skorpio en los años ochenta: la historieta contemporánea en cuatro dimensiones», en S. Gago, I. Lomsacov y R. Von Sprecher (eds.), *Recuerdos del presente. Historietas argentinas contemporáneas*. Escuela de Ciencias de la Información, UNC, Córdoba (pp. 13-27).
- . (2011): «Cybersix, o las posibilidades de la saga en la historieta argentina», *Revista Digilenguas*, III, núm. 10 (diciembre de 2011), pp. 39-47.
- BERONE, L. y REGGIANI, Federico (eds.) (2012): *Creencias bien fundadas. Historieta y política en Argentina, de la transición democrática al kirchnerismo*. Escuela de Ciencias de la Información, UNC, Córdoba.
- CAPANNA, Pablo (1992): *El mundo de la ciencia ficción*. Letra Buena, Buenos Aires.
- DALMAZZO, Ángel (2013): «Tecnología en la ciencia ficción: lo humano y lo posthumano en *El cuervo que sabía*», en Gago, Lomsacov y Von Sprecher, *Recuerdos del presente. Historietas argentinas contemporáneas* (pp. 64-76).
- ECO, Umberto (1989): «Los mundos de la ciencia-ficción», en *Los límites de la interpretación*. Lumen, Barcelona (pp. 185-192).
- GAGO, Sebastián y VON SPRECHER, R. (2013): «Carlos Trillo: el hombre que casi siempre supo ser contemporáneo», en Gago, Lomsacov y Von Sprecher (eds.), *Recuerdos del presente. Historietas argentinas contemporáneas* (pp. 28-48).
- GANDOLFO, Elvio (2007): *El libro de los géneros*. Norma Editorial, Buenos Aires.
- KRÁNEO, Kwaichang (Lima, Carlos D.) (2011): *El cuervo que sabía*. Llantodemudo Ediciones, Córdoba.
- LINK, Daniel (comp.) (1994): *Escalera al cielo. Utopía y ciencia ficción*. La Marca, Buenos Aires.
- REGGIANI, F. (2012): «Historietas, autobiografía y enunciación », en A. M. Peppino Barale (coord.), *Narrativa Gráfica. Los entresijos de la historieta*. Universidad Autónoma Metropolitana, México D.F. (pp. 105-119).
- REGGIANI, F. y VON SPRECHER, Roberto (eds.) (2010). *Héctor Germán Oesterheld: de El Eternauta a Montoneros*. ECI, UNC, Córdoba.
- SANTELLÁN, Matías y SERAFÍN (2012): *Reparador de sueños*. De la Flor, Bs. As.
- SONTAG, Susan (1996): «La imaginación del desastre», en *Contra la interpretación*. Alfaguara, Buenos Aires (pp. 274-295).
- STEIMBERG, Oscar (1983): «Una diosa para la historieta de ciencia ficción», *Revista Cuero*, I, núm. 1 (noviembre de 1983), p. 80.

VALDETTARO, Sandra (2010): «Más allá de Dolly y Michael Jackson. La moda del tecno-cuerpo: mutantes, clones y cyborgs», Revista *DeSignis*, núm. 16. La Crujía, Buenos Aires (pp. 49-57).