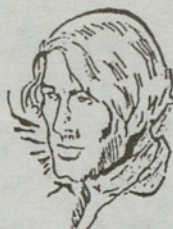


El Boletín

Historias
de los
tebeos



Ciencia
Ficción



Hazañas de la Juventud Audaz nº 29

Y nos fuimos a surcar los espacios estelares...

Cuando el 4 de Octubre de 1957 los rusos pusieron en órbita el primer satélite espacial, el Sputnik I y posteriormente en 1961 Yuri Gagarin fue puesto en órbita a bordo del Vostok I, se dieron los primeros pasos para la consecución de uno de los sueños más anhelados de la historia de la humanidad, la conquista del cosmos.

Sin embargo en el mundo de los comics con varias décadas de adelanto y de la mano de héroes inolvidables de la prensa norteamericana como Brick Bradford, Buck Rogers y Flash Gordon entre otros, se había producido para deleite del público lector la conquista de



Rock Vanguard nº 1



Doctor Brande nº 3



Almanaque Chicos 1943

otros mundos. Estos primeros - protagonistas pronto cruzaron el Atlàntico extendiéndose por toda Europa.

Sus dibujantes, principalmente Alex Raymond, con toda - su carga de creaci3n de mundos personajes, decorados y aventuras,

influyeron poderosamente a lo largo de d3cadas en la forma - de realizar estas historietas en todo el mundo.

Centrandonos en Espa1a, ya antes y durante nuestra guerra civil vil en las Revistas POCHOLO y CAMARADAS aparecen respectivamente



Los Exploradores del Universo n2 13

"El Universo en Guerra" de Jaime Tomàs y "Guerra en la Estratosfera" de Salvador Mestres, verdaderas avanzadillas de lo que en d3cadas posteriores se va a convertir en un tema apasionante que cautivarà al pùblico infantil y juvenil. Asì durante los a1os 40 dibujantes y guionistas empiezan a trabajar creando h3roes y colecciones, Emilio Freixas, Jos3 Canellas, Vicente Aguado, Fran-



Red Dixon (2a Serie) n2 43



Marfisán nº 1

cisco Darnis, Miguel Quesada, etc. Durante la década y media siguiente, de los años 50 a mediados de los 60, las colecciones dedicadas a protagonistas espaciales se multiplicarán. El éxito está garantizado por un tema que cada día aumenta su número de seguidores, así se producen trasvases de distintos medios de comunica-

ción. De las ondas de la Cadena Ser, salta a los tebeos en 1954 "Diego Valor", héroe hispanizado gracias a los guiones de Enrique Jarnés (Jarber), la serie hecha en un formato no demasiado común - 8x17 conocerá un éxito clamoroso; otra colección "Hazañas de la --



Mundo Futuro nº 1

Juventud Audaz" (1959) procede de las novelas populares escritas por Pascual Enguidanos con el seudónimo de George H. White y dibujada impecablemente por Matias Alonso, narran las aventuras de Miguel Angel Aznar y sus descendientes a bordo de los autoplanetas Rayo y Valera.



Cesar Meteor nº 1



Marcos nº 20

Nombrar aquí todas las series realizadas durante los años 50 hasta mitad de los 60, nos llevaría una lista demasiado extensa, no obstante para avalar la importancia que adquirieron este tipo de aventuras, cabe citar entre otras: Al Dany (1953),



Futuro nº 18

de Fco. Hidalgo; -- Mundo Futuro (1956) de Boixcar; El Capitán Vendaval (1956) de Antonio Bernal; -- Marcos (1956) de Manuel Gago; Huracán (1960) de Manuel López Blanco; Kosman (1960) de Juan García Iranzo; Angel Audaz (1962) de Francisco Ripoll; Platillos Volantes (2ª Serie) (1963) de Giralt, y las muchas -- muestras gráficas de otras colecciones que jalonan -- este trabajo.

Todas ellas participaron en mayor o menor escala de similitudes comunes, con



El Dueño del Atomo nº 16



El Capitán Vendaval



H. J. A. nº 26

que contrasta

poderosamente con la — fertilidad — creativa de estos dibujantes a la hora de realizar su trabajo.



Huracán nº 13

Para la realización de este trabajo, se han elegido



Kosmán nº 16

cuatro series publicadas en los años en los que el hombre da — sus primeros pasos por el espacio EL CAPITAN VENDAVAL, HAZAÑAS DE LA



JUVENTUD AUDAZ, HURACAN y KOSMAN, con ellas vamos a tratar de desentrañar y mostrar esas características comunes que tuvieron estas aventuras.



Huracán nº 10

En primer lugar nos encontramos con las — razas extraterrestres, siempre presentes en — estas colecciones, enemigos naturales de los



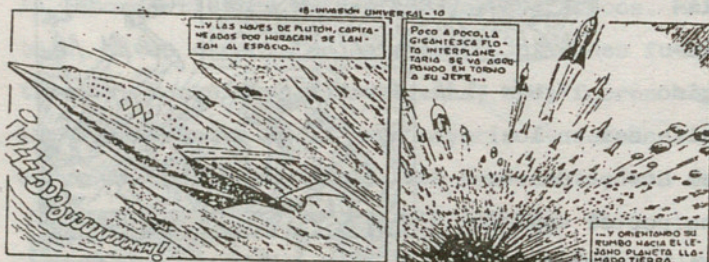
Hazañas de la Juventud Audaz nº 17

pueblos menos belicosos, destacan como característica principal -

el estar gobernadas por tiranos exentos de nobleza o piedad: La Bestia Gris y los Nahumitas (H.J.A.), los Seres Radioactivos (Capitán Vendaval), Los Plutonianos (Huracán), los Vulcanos del Gran Okha (Kosman). Por otra parte en contraposición apare-



H. J. A. nº 1



Huracán nº 18

Reina Astrea (Huracán), el Troglodita Jaimito (Capitán Vendaval), los Oceánides (H.J.A.). Unos y otros se verán inmersos en luchas

sin fin; dando lugar a otro de los tópicos siempre presentes en estas colecciones: Las Batallas Estelares, con despliegues inusitados de astronaves

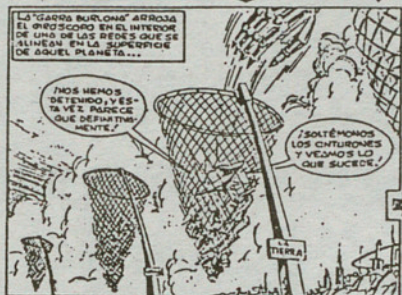


Kosmán nº 11

protagonistas, van desde la edad de piedra a las civilizaciones más avanzadas; la mayoría de ellas ansian la conquista de la tierra o de otros

cen razas o miembros de ellas como fieles aliados: Ulius el Marino (Kosman), la

dónde estas se cuentan por millares, los ejércitos contenderán en las profundidades del espacio infinito, desplegadas en perfecta formación en medio de choques apocalípticos. Matías Alonso supo con tremendo acierto y sublime belleza plasmar en viñetas en su colección Hazañas de la Juventud Audaz las flotas estelares - en perfecta formación de ataque dotándolas con formas de ballenas y tiburones.



Huracán nº 17

Otro de los ingredientes que casi nunca faltaron fueron los Robots automatizados, engendros mecánicos desprovistos de toda vo



Hazañas de la Juventud Audaz nº 7



El Capitán Vendaval nº 17



H. J. A. nº 3
 luntad, sentimiento o piedad que no fuera el de sus dueños o creadores; cumplirán sin — desmayo las órdenes recibidas hasta su total destrucción si fuera necesario, haciendo de ellos los tiranos de turno — unos ejércitos temibles, con los que conseguir sus metas propuestas. Aparecen desde



Huracán nº 10



Huracán nº 3

razas robotizadas como los habitantes de Ragol, que implantaban su cerebro en cuerpos metálicos para prolongar su vida (H.J.A.), los ingenios metálicos de los planetas gemelos (Capitán Vendaval), pa-



El Capitán Vendaval nº 11



Kosman nº 12



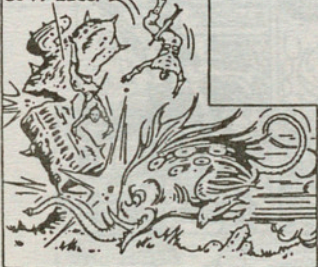
H. J. A. nº 19

sando por las inquietantes garras metàlicas burlonas, que apresaban las naves para arrojarlas posteriormente a unas papeleras de deshechos, donde se amontonaban como chatarra inservible después de haber jugado con ellas (Huracán).



Capitán Vendaval nº 12

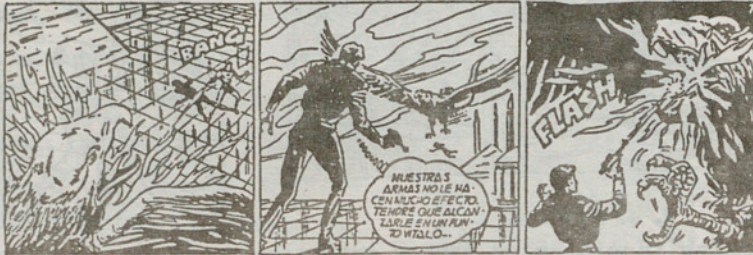
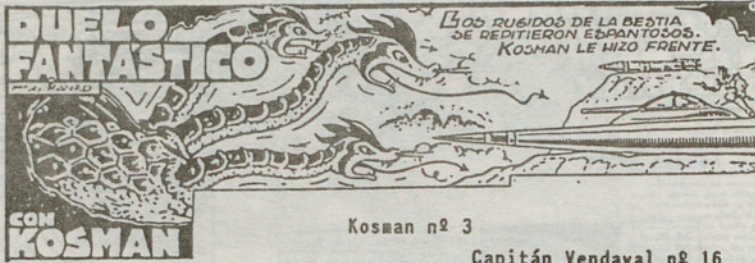
¡MIENTRAS EL MONSTRUO, TRONCHABA EL CASCO REFUGIO DE JACO Y PABLO.



Kosman nº 15

¡¡ ESTAMOS PERDIDOS!!
 ¡ GRUGGG!





No siempre los mundos visitados se encontraban evolucionados, por el contrario una de las más importantes riquezas aportadas por estas colecciones fueron los mundos inmersos en lo que debió ser nuestras eras antediluvianas, poblados de monstruos cuya característica principal es su descomunal tamaño, — unido a su inmensa voracidad. La imaginación y fantasía de los dibujantes jugó aquí un papel primordial a fin de hacer interesante de cara al público. Las desiguales luchas que nuestros héroes mantuvieron con ellos, fue un recurso explotado como ningún otro, — dragones, dinosaurios, Aguilas gigantes, etc. po-





Hazñas de la Juventud Audaz nº 13

blaron estos mundos de ficción. De toda esta amalgama de creacio-



Hazñas de la Juventud Audaz nº 35

jores representaciones gráficas de estas criaturas, sin desdeñar la



Kosman nº 16



Huracán nº 9

nes, quizás sean las -
 de Iranzo, realizadas
 con ese estilo particu
 lar que caracteriza to
 da su producción, entre
 la caricatura y el dibu
 jo serio, una de las me

labor de otros dibujantes que con estilo más
 serio crearon toda una serie de criaturas y
 mundos espeluznantes para deleite del públi
 co.

Las armas sofisticadas es
 otro ingrediente, que nunca
 falta, con un diseño en muchos
 casos vanguardista, dan lugar



LUCHA EN EL INFIERNO

Apuntes de novela de:
GEORGE H. WHITE.

Una comedia terrífica, apoyada por una serie de dibujos de Zapalillo Velázquez, presenta el mundo de Fedet Azcan por la Crux de los Temples y se desenvuelve por el Río de los Tumbados y un laboratorio de roncales hacia el centro del planeta «Redención». Al descender del nivel, un mundo fantástico de abigarrados ojos de Fedet y sus amigos.

Hazañas de la Juventud Audaz nº 24

a enormes ejércitos de tanques y naves automatizadas, cañones atómicos, pistolas de rayos laser, que se compaginan con espadas y lanzas que usan los protagonistas en los numerosos duelos y torneos con que están salpicados los guiones de estas colecciones. Destacar el la colección H.J.A. el rayo azul que robaba la

“EN LAS MANSIONES DE PAVES ANUEL SUBIAN EN LOS CIOS DE LUSA SINTE SUENES Y CADUOSAS. CABOTIA DE RUTIA, DESERUOSOS SUS MENOS POR TANTOS SCORPES Y TORRELES Y CAMBARA POR LA PLETA DEL OIA ONO QUE DES- PARA LA REICION QUDA TOSION PAVESUBIANE”



Hazañas de la Juventud Audaz nº 26

materia.

La imaginación de los autores también tuvo que trabajar febrilmente a la hora de crear las ciudades y paisajes de los mundos visitados, así cabe destacar la fortaleza de Ulius el Marino y el mundo poblado de cactus de los Gorotas (Kosman) El mundo de Silicio en el interior de planeta Redención (H.J.A), el mundo destruido por -



ENTRETANTO, LA GIGANTESA SERPIENTE MARINA QUE REMOLCABA AL "FINIX", LO LLEVO ANTE UNA SINGULAR FORTALEZA.



Capitán Vendaval nº 25

Huracán nº 11

las explosiones atómicas de los seres radioactivos (Vendaval), — la ciudad de los hombres plantas y el mundo cristalino (Huracán), entre tantos otros creados.

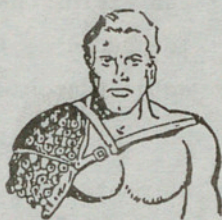
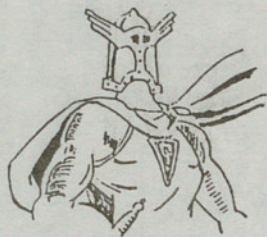
En resumen conviene mencionar que este tipo de aventuras se ha mantenido, con diferentes planteamientos originados principalmente por los cambios de moda o gustos del público lector al que ha ido dirigido, en la preferencia del aficionado a los tebeos en general; que ha sabido premiar con su apoyo este tipo de publicación gráfica practicamente desde el nacimiento del comic hasta nuestros días.



Cartagena, Septiembre de 1989

Antonio Martínez.

Huracán nº 1



N° 1

