



CIENCIA FICCIÓN Y CÓMICS MARVEL

Por Claudio Landete Anaya

Al comparar el Universo Marvel con el de otras editoriales de cómics, destaca su clara definición interna. El conjunto de planetas y civilizaciones que nos presenta está coherentemente interrelacionado, bien definido. La continuidad cronológica que tienen que respetar los creativos ayuda a alcanzar un grado elevado de verosimilitud; aunque el factor diferenciador por excelencia es la alusión científica como justificación de personajes y sucesos por narrar. Este es uno de los muchos préstamos de los que es deudora esta editorial a la literatura especulativa.

Así, en el mismo origen de los superseres o metahumanos ya se encuentra una reflexión sobre los usos de la ciencia y su problemática. La radiación transformó a simples ciudadanos en los poderosos: *Spiderman*, *La Masa* o *Los Cuatro Fantásticos*; mientras que las variaciones aleatorias en el material genético provocaron la aparición de los tan temidos mutantes, ya como *La Patrulla X* o *Namor*, el orgulloso príncipe submarino, fruto de un apareamiento contra-natura entre dos especies distintas: humana y atlante.



Héroes y Nuevos Dioses



Nadie puede discutir la importancia decisiva que tuvo la colección regular de *Los Cuatro Fantásticos* (también conocida durante mucho tiempo como *La mejor revista de cómics del mundo*) en la cimentación y expansión del complejo conglomerado que se conoce como el Universo Marvel, si bien es cierto que con enfoques sencillos e ingenuos. Hablamos principalmente de periodo 1961-1966 con el dibujante Jack Kirby y el guionista Stan Lee como responsables.

La figura del héroe no perdió el alto contenido mitológico. De hecho, las facultades extraordinarias afirmaban el carácter medio divino de épocas anteriores, pero fueron sometidas a un proceso realista de racionalización. Aunque *Los Cuatro Fantásticos* vieron la luz para hacerle competencia a *La Liga de la Justicia* impulsada por Julius Schwartz, en seguida se desmarcaron del perfil que presentaban los héroes en aquella época. El guionista Stan Lee les suprimió el disfraz y la identidad secreta. Por primera vez se unieron dos superhéroes (Reed Richards y Susan Storm) en una relación sentimental estable que concluyó en matrimonio, en vez del típico noviazgo eterno e indefinido. El realismo psicológico de los 4F hizo que los lectores los vieran malhumorados, irascibles, discutidores, pendencieros... y se identificaran mejor con ellos.

Otro factor fue una mejor coherencia argumental, a diferencia de sus competidores de DC Comics que iban ampliando el número de Tierras Paralelas, conforme en los guiones aparecían acontecimientos que se contradecían, es decir lapsos de la memoria editorial y errores de continuidad. Las distintas colecciones Marvel estaban interrelacionadas entre ellas y en una revista se hacía alusión de lo que sucedía en las otras.

Los héroes de Marvel tenían los pies de barro, problemas y limitaciones. La editorial se hizo eco también de teorías psicológicas freudianas y jungianas. Por ejemplo en personajes como *Hulk (La Masa)* o también en *El Bruto* (una versión alternativa de *Reed Richards*) donde el monstruo aparecía cuando dejaba de existir el control de la conciencia sobre las pulsiones más primitivas, agresivas y egoístas del ser humano. Por otro lado también estaban *El Omega* y *El Conformador de Sueños*, que eran capaces de manifestar o corporizar bien el odio racial en el primer caso o bien las fantasías en el segundo. Sin olvidar al *Intermediador* o *Intermediario* (según la traducción) que se movía entre conceptos opuestos, pues su dominio era el espacio difuso que separaba Realidad de Fantasía, Vida de Muerte, Bien de Mal, Lógica de Emoción, Orden de Caos...

La colección de *Los Cuatro Fantásticos* se puede considerar un reflejo social de su época y una herencia artística de la frenética carrera espacial



entre las dos superpotencias. Cuando el hombre había realizado con éxito breves vuelos orbitales y se preparaba para conquistar La Luna. Todo se resume en que las historias de Marvel Comics estaban más próximas al lector, a la sociedad contemporánea y al estado de desarrollo de la ciencia. Como muestra un botón, el Presidente de los Estados Unidos que tiene contactos con los 4F en uno de los ataques de *Galactus* se parece demasiado a Richard Nixon y las alusiones a la conquista espacial van parejas a las misiones Apolo. Sin olvidar al *Fantasma Rojo* y sus *Supersimios*, la némesis comunista del cuarteto azul.

Se rebasaban las últimas fronteras que nos separaban del infinito y, quizás, del encuentro con otras formas de vida inteligente. A peligros cósmicos tendría que enfrentarse un nuevo arquetipo de aventureros. Hablamos de intelectuales con sobrada formación y gran capacidad de deducción, decisión e improvisación. Y nos encontramos con toda una generación de científicos altruistas que velan por el bien de la especie. Aunque será en la figura de *Reed Richards* donde se idealizará la esperanza de la humanidad frente a lo desconocido, la réplica gráfica del abnegado sabio de serie B cinematográfica. Pero fueron muchos más: *el profesor Xavier*, *Bruce Banner*, *Tony Stark*, *Hank Pym*, el prometedor *Peter Parker*... incluso en el terreno esotérico, no olvidemos al excirujano *Stephen Strange* que se convertiría en el *Doctor Extraño*, el hechicero supremo. En los hombros de un número reducido de hombres de ciencia descansará el destino de muchos, este es el mensaje que subyace en los años de máximo esplendor de Marvel Comics.



El sentido de la maravilla

La *Antorcha Humana*, *Mister Fantástico*, la *Chica Invisible* y la *Cosa* no fueron más que los primeros astronautas y el espíritu del viaje espacial (space opera) no les abandonaría nunca: parajes exóticos y remotos, situaciones arriesgadas, en las que un miembro del equipo individualmente seguramente sucumbiría... Todo en el más clásico estilo del género de aventuras: no hay nadie en el equipo que destaque hasta que el peligro ponga a prueba las capacidades de cada uno de ellos. El triunfo es colectivo.

Puntualizar el personaje de *La Cosa*: un hombre encerrado en un físico monstruosamente pétreo. Es importante porque incidía en la anormalidad como factor discriminador en nuestra sociedad. Que fuese precisamente una muchacha invidente, *Alicia Masters*, la única persona capaz de percibir más allá de su desagradable aspecto hasta el punto de enamorarse fue un gran acierto del equipo creador, aunque la idea no era original, sino otro préstamo más de la literatura de ciencia ficción.



Las especies alienígenas *Skrull* y *Kree* con sus respectivas habilidades de metamorfosearse o camuflarse no fueron más que otra forma de manifestación del temor al enemigo infiltrado e indetectable, en resumen: al peligro de invasión por los ejércitos comunistas que obsesionaba en aquella época. Unas connotaciones que no se encuentran ya en las réplicas de la Editorial DC: los alienígenas *Durlanos* y *Khunds*.

En la colección regular de los 4F el matrimonio con la ciencia ficción siempre fue bienavenido. Los préstamos y las influencias especulativas muy evidentes. Como se demuestra de manera significativa en varios episodios, por ejemplo:

En *Prisioneros de Kurrigo, amo del planeta X* (*The Fantastic Four*, núm 7 USA), la llegada del robot de Kurrigo se asemeja mucho a la de Gort del film *Ultimátum a la Tierra* de Robert Wise (1951).

Al leer *Misterio en la Luna* (*The Fantastic Four*, núm 98 USA) donde un Centinela Intergaláctico Kree tiene la misión de abortar el primer alunizaje del hombre en la Luna para evitar que la especie humana se extienda por el espacio, se aprecia una clara influencia del relato *El Centinela* de Arthur C. Clarke que dio lugar a *2001: una odisea espacial*.

Si revisamos *Cuando los gigantes pisan los cielos* (*The Fantastic Four*, núm 175 USA) y *Blastaar* (*The Fantastic Four*, núm 215 USA); en ambos episodios se acelera el estado evolutivo de forma muy similar a la del relato *El hombre que evolucionó* de Edmond Hamilton.

El episodio *Parásitos en el cerebro* (*The Fantastic Four*, núm 227 USA) recuerda a la novela *Amos de títeres* de Robert A. Heinlein, porque el contacto con los alienígenas provoca una alteración en la conducta, aunque no tanto desde una perspectiva de dominación sino como de una extraña relación de simbiosis entre parásito y huésped.

Si leemos *Hielo Ardiente* y *Buscador Negro* (*The Fantastic Four*, núm 230 USA) se habla explícitamente del Proyecto Voyager de enviar dos sondas interplanetarias portadoras de información sobre la especie humana y se menciona el libro *Murmullos de la Tierra* escrito por Carl Sagan.

Al leer *Es la hora de los Diez Grandes* (*The Fantastic Four Annual*, núm 15 USA) los Skrulls se hacen con un asteroide de dimensiones adecuadas, perforan la corteza y vacían su interior, para luego acondicionar un laboratorio de tecnología avanzada. Una suerte de fabricación de una



nave sideral que se parece demasiado a las opiniones vertidas por *Isaac Asimov* en su diálogo *Una mirada al futuro*.

La senda oscura

Pero el científico, en su afán investigador, podía sucumbir ante su faceta egoísta y negativa. Así nació el *Doctor Muerte*, un nuevo aprendiz de Dios: egocéntrico, orgulloso y despiadado en la búsqueda de la omnipotencia. Disfraz y máscara aparte, tiene ciertos puntos de coincidencia con la primera versión cinematográfica del altivo y prepotente *Profesor Quatermass* que subordina incluso la vida de las personas ante la búsqueda y obtención del conocimiento científico. Pero mientras *Quatermass* evoluciona en la trilogía cinematográfica y se humaniza, el *Doctor Muerte* permanecerá en el arquetipo del sabio malvado y con ansias de conquista. La ciencia será para él un medio para conseguir el dominio mundial.



Pero tanto o más importante que su figura es su ejército de robots. El Doctor Muerte, como tirano, necesitaba de servidores sumisos y leales. De esta forma los cómics Marvel recuperan los orígenes literarios del autómatas: el esclavo tecnológico, creado preferentemente a imagen del hombre. También el belicoso imperio *Kree* diseñó los fieles *Centinelas intergalácticos*,



gigantescas unidades de combate con las que expandir y consolidar sus dominios.

Más ejemplos de sabios desviados los encontramos en: el *Pensador Loco*, la comunidad científica de *La Colmena* o en los integrantes de la asociación criminal *IMA*, *Ideas Mecánicas Avanzadas*.

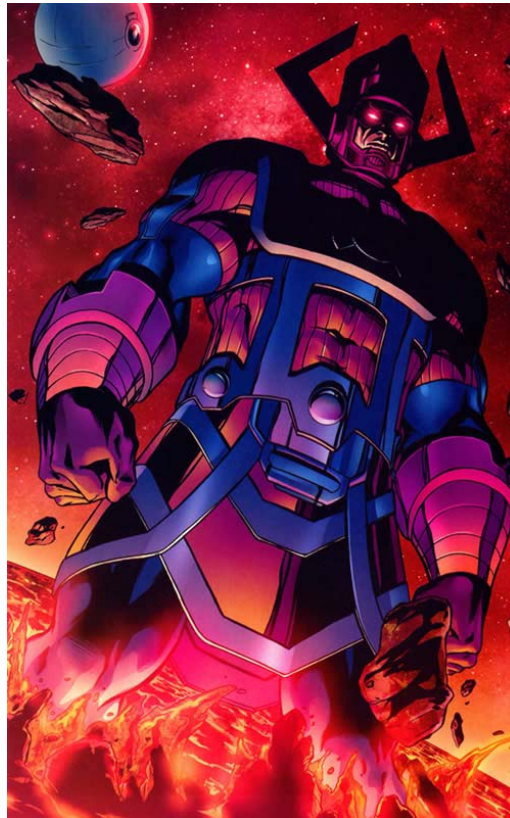
Aunque la senda oscura también tentará a los androides y hay varios antecedentes de unidades robóticas o seres de origen artificial que se rebelan contra sus creadores, bien buscando independencia o bien deseando aniquilar a la humanidad. El ejemplo más significativo quizá sea el robot *Ultron* y su cruzada mecánica. En la destrucción del robot rebelde se esconde la idealización absoluta del antropocentrismo. El hombre es siempre superior a su obra.

Galactus y Estela Plateada

La irrupción de *Galactus*, el devorador de mundos, representa el síntoma más notable de madurez especulativa en los cómics Marvel. Hablamos del año 1966 cuando se decidió crear una criatura que estuviese por encima de las demás, un ente de tal magnitud era normal que tuviese un sirviente: *Estela Plateada*. Si se analiza en profundidad a cada personaje, en breve se descubre el porqué de esta afirmación. *Galactus* es un ser que renació en nuestro universo, aunque su origen es anterior, y que se nutre del sumatorio de energías que almacenan los planetas.

TEOREMA Z

área de ensayo



1.- El origen de *Galactus* reconoce la teoría del Big Bang y del cosmos en expansión. El depredador cósmico es el único superviviente de un universo anterior que se precipitó sobre sí mismo instantes antes del estallido primigenio que dio lugar a La Creación.

2.- *Galactus* es una fuerza de la naturaleza. Representación antropomórfica de una entidad casi suprema. Como tal, no hay lugar para los conceptos bueno y malo, carecen de significado. Sólo existe la imperiosa necesidad de un hambre inmenso por saciar. La mejor reflexión gráfica de dos hechos: la especie humana no es el centro del universo y la vida siempre se perpetúa a costa de la muerte.

3.- Al estar *Galactus* en la cima de la cadena trófica, a un grado tan superior, inimaginable para el resto de los seres orgánicos, las interrelaciones que mantiene con nuestra realidad han de ser de un nivel muy complejo y por tanto se piensa que escapan al entendimiento humano. Sin embargo, conforme a nuestra experiencia científica, esto supone que el predador cósmico tiene que cumplir también con funciones (desconocidas) en el ciclo de la vida o, en otras palabras, en el universo.



4.- La realidad reflejada en los cómics aparecía dual, un multiverso constituido por infinitas dimensiones. Cada una regida por fuerzas opuestas o complementarias. En el caso que nos ocupa son Muerte y Eternidad, mientras que en otras esferas son Caos y Orden. *Galactus* rompió la dualidad constante en las obras de fantasía y ciencia ficción. Aportó un nuevo relativismo.

5.- En el triunfo subyace una profunda derrota moral de nuestra civilización. Si la Tierra sobrevive ante la catástrofe no es por los méritos de sus defensores, a pesar del esfuerzo y por mucho que se rentabilice el final satisfactorio de la contienda. El hombre fracasa en su duelo directo contra el devorador de mundos. La derrota de *Galactus* es fruto de una serie de traiciones. Nuestro planeta se salva de la destrucción por los esfuerzos de *El Vigilante* (otra entidad todopoderosa, un observador normalmente pasivo, que rompe su voto de no interferencia en la vida y destino de otros mundos) y del mismo *Estela Plateada* que decide no sacrificar seres racionales para saciar el ansia de su amo y, en consecuencia, se rebela.

La figura de *Estela Plateada* también fue innovadora y no tuvo menos importancia ni menos carisma, pero a un nivel más emocional. El proceso de crítica social en la ciencia ficción se produce en las sociedades alternativas, inventando mundos coherentes para experimentar reacciones y consecuencias en ellos, sin embargo en el cómic el exheraldo de *Galactus* tuvo el mérito, con su exilio terrestre, de hacernos reflexionar sobre nuestra conducta sin necesidad de invención de ningún escenario ficticio. Sino contrastando su forma de pensar con la nuestra. El resultado final fue una lista interminable de facetas avergonzantes del tipo: *si eres diferente te consideran un peligro, cuanto más pura es un alma más despiadado se muestra el entorno, el hombre no hace nada que no convenga a sus fines y confunde compasión con debilidad, los corazones humanos están llenos de temores, desconfianzas y odios...*

TEOREMA Z

área de ensayo



Si Estela Plateada al principio percibió en nuestra especie la semilla de la grandeza, el *homo sapiens* no se mostraría particularmente agradecido por el sacrificio que le costó perder sus poderes espaciotemporales y quedar recluido en nuestro planeta.

La colección regular de *Estela Plateada*, en la etapa de Stan Lee y John Buscema, se sustentaría en narraciones de introspección y análisis de pulsiones internas. El personaje adquirió carácter mesiánico y todo intento de alterarlo con posterioridad ha resultado inútil. El aficionado siempre ha valorado su nobleza de espíritu y su preocupación ante los problemas ajenos, su actitud lógica ante un mundo de locura. Si *Estela Plateada* se presentó como un marinero de las ignotas corrientes siderales, después personificó la exploración del espacio interior. Exploración que empezó con su llegada a la Tierra. Pues en su aparición inicial era frío y sombrío. De nuevo la invidente *Alicia Masters*, novia de *La Cosa*, despertaría su compasión; una faceta emocional que había sido alterada por *Galactus* para que no interfirieran los remordimientos en la búsqueda de planetas a consumir.

Futuro próximo

Como se ha visto, la base argumental del Universo Marvel se apoyaba en la referencia científica y la fantasía heroica. Sin embargo, y por desgracia, esta tendencia ha ido evolucionando en los últimos años. Actualmente nos encontramos ante una avalancha de guerreros tecnológicos y soldados blindados con multiarsenal incorporado. Se ha decantado hacia un cómic que muchos consideran más bien bélico; esto se



debe principalmente a dos factores: una profunda escasez de ideas por parte de los equipos creativos, casi sin originalidad y, en segundo lugar pero no menos importante, la influencia de la época Reagan y el ensalzamiento del soldado invencible.

Así en los títulos que transcurren en la sociedad contemporánea hay nuevas versiones acorazadas. Recibieron el don de la armadura: *Daredevil*, *Iron Man 2020*, *Darkhawk*, *Máquina de Guerra*, *Spiderman*, *Night Thrasher*, *USAgente* y un largo etcétera...

La manifiesta sequía de ideas de los años noventa se aprecia también en un desmesurado número de viajeros temporales que provienen del futuro, siguiendo la escuela abierta por *Terminator* y que tendría una suerte de adaptación gráfica en la saga de *Apocalipsis* donde los mutantes intentan evitar el funesto destino que se les avecina. Para encontrar alguna novedad relevante tenemos que desplazarnos al siglo XXI o a algunas dimensiones alternativas.

Universos alternativos

Del estudio de las colecciones *What if ? (¿Qué sucedería si...?)* y *Marvel 2099* se deduce que Marvel Comics va decantándose hacia un universo compartimentado en varios niveles. El proceso es representativo y diametralmente opuesto al de su eterna rival DC Comics. Mientras que esta última fusionó su "*Multiverso*" que estaba integrado por una miríada de planetas que planteaban numerosos problemas de cohesión interna y argumental, optando por fusionarlos en uno solo gracias a la saga *Crisis en Tierras Infinitas*, proceso que ha continuado también en la secuela *Hora Cero*, *Crisis Temporal*, Marvel amplía una serie de colecciones que deben considerarse alternativas o paralelas.

La cronología de un universo ficticio es un proceso largo, una evolución lenta que obliga a crear una cadena de acontecimientos no discordantes que formen un todo homogéneo y que sea asumido por los lectores. De aquí la tentación que supone jugar con sucesos anteriores, variarlos y especular sobre las repercusiones posibles que afectarían al resto de títulos interrelacionados.

TEOREMA Z

área de ensayo



La colección *What if ?* no hace más que aprovechar la esencia de lo que ya es toda una parcela autónoma de la ciencia ficción dotada de gran valor especulativo. Con todo, el final independiente de cada episodio y su corta extensión sólo aportan fugaces matices, más que un valioso enfoque alternativo, pero abre el frente a posibles dimensiones originadas por líneas temporales divergentes.

También es obligado mencionar en este apartado una de las leyes básicas del Universo Marvel en lo que se refiere los viajes en el tiempo. En esta editorial se tiene la premisa de que cada desplazamiento o viaje temporal crea de forma instantánea una corriente alternativa donde los acontecimientos serán distintos ya que la presencia o intrusión de un cuerpo extraño ha alterado el curso del espacio-tiempo. Los ejemplos más significativos son los personajes *Kang el conquistador*, el *Centurión Escarlata* e *Inmortus*, versiones alternativas, encarnaciones futuras de *Rama-Tut* surgidas como consecuencia de los distintos viajes en el tiempo de este villano.

Una de las más interesantes visiones alternativas en cómic fue obra del dibujante y guionista Jim Starlin, que concibió el año 1982 a *Magus*, una versión futura y diabólica del héroe *Adam Warlock* quien al final se

TEOREMA Z

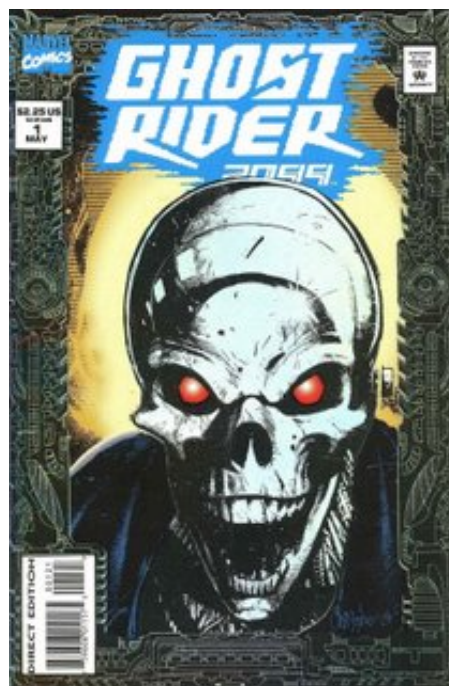
área de ensayo

desplazará a un punto bisagra en el tiempo para suprimir la línea de acontecimientos que daría lugar al su futuro yo perverso.

Los cómics Marvel se diferenciaron durante mucho tiempo de sus competidores en el grado de justificación científico-tecnológica presente en sus argumentos. Un ejemplo significativo lo constituye también que cuando este entramado de personajes inició un proceso de expansión, incorporando nuevas especies galácticas como fueron: *Los Celestiales*, *Los Eternos* o *Los Desviantes*, éstas asumieron un papel de razas primigenias tecnológicas y no místicas ni mitológicas.

Marvel 2099

Así se denominan una serie de títulos que transcurren en el año 2099, en lo que ya se conoce como "*El Futuroverso*". La sociedad expuesta es una estructura distópica, opresiva, dominada por corporaciones industriales y un planeta en un estado lamentable. No es difícil de encontrar una clara preocupación ecológica y social.



Aquí el héroe ya pierde definitivamente el carácter mitológico. Un porvenir de este tipo bebe de una de las tendencias más radicales y recientes de la ciencia ficción, la corriente literaria conocida como



cyberpunk. La sociedad está impregnada por la cibernética y una estética punk, repleta de seres marginales que viven en la periferia de macrociudades o megapolis y que además disponen de implantes artificiales en su cuerpo que les permiten conectarse a redes informáticas y bancos de datos.

El mejor ejemplo de los expuestos es la colección *Ghost Rider 2099*, resurrección futura del clásico *Motorista Fantasma* que ya no será obra de fuerzas místicas o demoníacas, sino de entidades informáticas residentes en el ciberespacio. Los guiones van firmados por Len Kaminski. Si antes la máquina se volvía sin justificación aparente contra el hombre, ahora el software estará más que legitimado para oponerse a la inexcusable insensatez humana.

Sólo añadir que al resto de títulos de este apartado: *Spiderman 2099*, *Punisher 2099*, *X-Men 2099*, *Doctor Muerte 2099*, *Ravage 2099*... hay que reconocerles el mérito de crear personajes nuevos, aunque inspirados en sus homónimos del siglo XX.

Generalidades

Resumir que muchas han sido las teorías científicas y las ideas de la literatura especulativa de las que se ha inspirado o aprovechado Marvel Comics en sus guiones. Someramente enumerar algunas:

TEOREMA Z

área de ensayo



Dynamo City o la nave Santuario, que se inspiran en la teoría del arca espacial como hábitat artificial autosuficiente; **Ego, el planeta viviente**, que se desplaza por propia voluntad, inspirado en textos de planetas errantes; **El Alto Evolucionador** que humaniza animales al igual que el Profesor Moreau de H. G. Wells; **El Buscador Negro** un cosmonauta alienígena que entró en un horizonte eventual y se convirtió en representación antropomórfica de las fuerzas y energías de un agujero negro; **El microcosmos de SubAtómica y el Planeta Gigantus** se inspiran en otro de los tópicos de la literatura especulativa: el análisis dimensional y las leyes de escala; **Deathlock**, el primer organismo cibernético en Marvel Comics que explotó emocionalmente la dramática dualidad hombre-máquina; **Gigo el planeta computerizado o Mekka un mundo de androides** sin vida orgánica que son herederos del recurso literario de los tecnoplanetas artificiales; **La Contra-Tierra**, mundo simétrico al nuestro pero indetectable pues su órbita es diametralmente opuesta alrededor de nuestro sol; **Las máquinas del tiempo del Dr. Muerte y de Rama-Tut**, para desplazarse por la corriente temporal; **La Realidad Secundaria**, un universo simulado con el que una raza invasora, *El Colectivo*, espera obtener información de *Estela Plateada* y, a la vez,

TEOREMA Z

área de ensayo

controlarlo para que no interfiera en la conquista de la Tierra; **La Zona Negativa**, planteado inicialmente como un sub-universo y que derivó a una parcela del cosmos constituida por antipartículas de carga opuesta; **Lógica deductiva**, representada por el *Pensador Loco* y sus planes maestros en los que pondera distintos factores (hechos obvios, hechos remotos, hechos incidentales...) hasta crear un modelo matemático de decisión basado en el cálculo de probabilidades; **Los ordenadores vivos de Xandar** que conservan almacenados los cerebros de esta especie en sus infinitos bancos de datos para preservar el saber; **Madrox, el hombre múltiple** constituye una de las más originales adaptaciones gráficas que se ha llevado al cómic sobre la replicación por partenogénesis; **Naves simiente**, originales del planeta Tyanna, reflejan uno de los temas recurrentes de la literatura de ciencia ficción, el de la siembra espacial, que la



vida no siempre aparezca de forma espontánea sino por la acción de alguna raza de pobladores de las estrellas (sin olvidar que los propios inhumanos son una raza creada por el imperio Kree); **Paradojas temporales** como la que sufre la Esfinge que no puede evitar repetir el mismo atormentado destino en un ciclo de cinco mil años que se repite sin fin; **Perpetuón**, un suero que ralentiza el metabolismo para impedir el envejecimiento; **Principio de conservación de la energía y Teoría de la unificación**, en



muchas historias se manipula un tipo de energía (cósmica, psíquica...) para convertirla en otra (vital); **Teoría del Universo en Expansión**, Adam Warlock descubre para su pesar que la Galaxia Hércules se expande a un ritmo superior al de la Vía Láctea; **Uatu, el Vigilante** asignado al sector espacial que contiene a la Tierra y que, pese al juramento de no interferencia, cae en el tópico del observador que influye en la cosa observada y muchas... muchas más.

Además de los nombres propios que han ido apareciendo en el artículo, se han de mencionar también a: Roy Thomas, Marv Wolfman, Gerry Conway, Len Wein, Archie Goodwin, Doug Moench, George Pérez, Steve Englehart, John Byrne, Ron Marz y John Marc deMatteis... que han hecho que varias generaciones de lectores se aficionaran a la ciencia ficción por la vía del cómic y la novela gráfica.

Autor: Claudio Landete Anaya; Mataró, España.

Artículo publicado inicialmente en la Revista Mundo Imaginario (primera época) números 7 y 8. Revisado en mayo de 2009.

Teorema Z. www.libroandromeda.com

El autor ha cedido a Libro Andrómeda el derecho de publicación de esta obra en nuestra web, con la siguiente condición, de acuerdo con las opciones de protección de los derechos de propiedad intelectual existentes para la difusión en Internet:

Reconocimiento – Sin obra derivada – No comercial: El material creado por un artista puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros si se muestra en los créditos. No se puede obtener ningún beneficio comercial. No se pueden realizar obras derivadas.