

Juan Giménez: cómic y animación. De As de Pique a Heavy Metal (1981, Gerald Potterton)

MHCJ nº 7 | Año 2016
Artículo nº 5 (77)
Páginas 115 a 138
mhjournal.org

Diego Mollá Furió | diego.molla@uv.es
Universidad de Valencia

Palabras clave

Juan Giménez, Heavy Metal (1981), animación.

Sumario

1. Introducción 2. Metodología. 2.1. Comic y animación. Los inicios. 2.2. Televisión. Filmation n y el público infantil. 2.3. Ralph Bakshi e Ivan Reitman. Animación para adultos. 2.4. Juan Giménez. Formación y primeros trabajos. 2.5. El cómic bélico y el detallismo técnico. 2.6. La ciencia ficción y el diseño de dispositivos tecnológicos. 3. Resultados. 3.1. Heavy Metal (1981, Gerald Potterton). Más allá de la ciencia ficción. 3.2. Harry Canyon (Pino van Lamsweerde). 3.3. Gremlins (Barry Nelson). 4. Discusión y Conclusiones 5. Bibliografía. 5.1. Bibliografía de Juan Giménez (1977-1982). 6. Notas

Resumen

La relación entre el cómic y la animación se inició a comienzos del siglo XX. El cómic ha suministrado historias a la industria de la animación, que ha adaptado en largometrajes y series para televisión. Nuestro trabajo pretende analizar esta relación a partir de la figura del guionista y dibujante argentino Juan Giménez, con una amplia producción de cómics y colaborador en el largometraje de animación Heavy Metal (1981, Gerald Potterton). Analizaremos la irrupción del cómic en la cinematografía y, posteriormente, en la programación televisiva; cómo y qué personajes se adaptaron según el presupuesto destinado a su realización y a las necesidades de emisión y exhibición; la evolución de la animación desde registros infantiles y juveniles hasta la irrupción de Ralph Baskhi y la introducción de temáticas adultas. El análisis de la obra de J. Giménez se centrará en su estilo artístico, su diseño de viñetas y su construcción de la página, hasta la colaboración en el film Heavy Metal, adaptación de la revista de cómic homónima, editada en Estados Unidos tras adquirir los derechos a la publicación francesa Metal Hurlant. De este modo, el análisis se inscribirá en la evolución de la obra de J. Giménez, desde sus inicios primero como dibujante y luego autor de cómic hasta su participación en proyectos cinematográficos, prestando especial atención a su valoración de ambos modelos, desde el punto de vista narrativo e industrial.

Forma de citar este artículo en las bibliografías

Diego Mollá Furió (2016): "Juan Giménez: cómic y animación. De As de Pique a Heavy Metal (1981, Gerald Potterton)", en Miguel Hernández Communication Journal, nº7, páginas 115 a 138. Universidad Miguel Hernández, UMH (Elche-Alicante). Recuperado el __ de _____ de 20__ de: [link del artículo en mhjournal.org](http://link.del.articulo.en.mhjournal.org)

Juan Giménez: comic and animation. From As de Pique to Heavy Metal (1981, Gerald Potterton)

MHCJ nº 7 | Año 2016

Artículo nº 5 (77)

Páginas 115 a 138

mhjournal.org

Diego Mollá Furió | diego.molla@uv.es

Universidad de Valencia

Keywords

Juan Giménez, Heavy Metal (1981), animation.

Summary

1. Introduction 2. Methodology. 2.1. Comic and animation. The beginnings. 2.2. Television. Filmmaking and the children public. 2.3. Ralph Bakshi and Ivan Reitman. Animation for adult. 2.4. Juan Giménez. Formation and first comics. 2.5. The war comic. Technical detail. 2.6. The science fiction and the design of technology dispositive. 3. Results. 3.1. Heavy Metal (1981, Gerald Potterton). Beyond the science fiction. 3.2. Harry Canyon (Pino van Lamsweerde). 3.3. Gremlins (Barry Nelson). 4. Discussion and Conclusions 5. Bibliography. 5.1. Bibliography of Juan Giménez (1977-1982). 6. Notes

until their participation in film projects, paying particular attention your assessment of both models, from the point of view narrative and industrial.

Abstract

The relation comic and animation was initiated early twentieth century. The comic has provided stories to the animation industry, watch adapted in films and television series. Our job aims to analyse this relation starting of Argentinian screenwriter and cartoonist Juan Giménez, with a wide production of comics and collaborator in the animation film Heavy Metal (1981, Gerald Potterton). We will analyse the comic irruption in the cinematography and, later, in the television programming; how and what characters they adapted according to the budget intended for its realization and the emission and exhibition requirements; the evolution of the animation from children and youth records until the irruption of Ralph Baskhi and the introduction of adult themes. The analysis of the J. Giménez cartoons se will focus in his artistic style, bulleted design and page building, hasta la collaboration in the film Heavy Metal, adaptation comic homonym magazine, edited in USA after acquired rights of French publication Metal Hurlant. In this way, the analysis will be enrolled in the evolution de the work of J. Giménez, from its beginning, first how cartoonist, comic author

How to cite this paper in bibliographies

Diego Mollá Furió (2016): "Juan Giménez: cómic y animación. De As de Pique a Heavy Metal (1981, Gerald Potterton)", en Miguel Hernández Communication Journal, nº7, páginas 115 a 138. Universidad Miguel Hernández, UMH (Elche-Alicante). Recuperado el __ de _____ de 20__ de: [link del artículo en mhjournal.org](http://link.del.articulo.en.mhjournal.org)

“La mayoría de los directores de cine actuales han crecido dentro de la cultura de los cómics, lo que resulta evidente a juzgar por la cantidad de películas que materializan ambientes e historias salidas del mundo de la historieta. Dichos escritores y productores siguen viendo en el cómic y sus autores una fuente inagotable de inspiración, un complemento fundamental para nuevas producciones”

(Giménez, 2004: 35)

1. Introducción

La relación entre la industria del cómic y la industria de la animación se remonta a las primeras décadas del siglo XX. Desde las páginas de la prensa escrita, los cómics habían suministrado historias y personajes, que las productoras de animación adaptarían en largometrajes, cortometrajes y series para el mercado televisivo.

El dibujante y guionista argentino Juan Giménez ha combinado la construcción de relatos verboicónicos (Gubern, 1987) con la producción de un relato audiovisual animado, *Heavy Metal* (1981, Gerald Potterton). Formado en la escuela de Diseño Industrial, J. Giménez aprendió a dibujar de forma autodidacta y completó su formación artística como dibujante publicitario de storyboards. Trasladar las ideas del equipo creativo a viñetas le permitieron “aprender a contar una historia en poco tiempo y calcular al milímetro el montaje y la planificación de cada escena” (Accorsi, A y D. 2016: 86). El estilo detallista de J. Giménez, que permite contemplar su capacidad para crear ciudades impersonales y diseñar artefactos tecnológicos, encontró un espacio idóneo en el género de la ciencia ficción.

Sus primeros trabajos los realizó en colaboración con el guionista Ricardo Barreiro. Las series de cómic *As de Pique* (1977), el álbum *l'Etoile noire* (1979) además de los relatos breves *Puesto avanzado* (1981) y *Esplendor en la hierba* (1981) se publicaron, con gran éxito, en España, Italia y Francia. La colaboración del editor francés Claude Moliterni que, a través de la editorial francesa Dargaud remitió sus trabajos a la revista de cómic para adultos *Heavy Metal*¹, introdujo a J. Giménez en el selecto mercado editorial anglosajón.

La revista *Heavy Metal* es la versión norteamericana de la francesa *Metal Hurlan*², especializada en historias de ciencia ficción. A finales de los setenta el productor canadiense Ivan Reitman, lector habitual de *Heavy Metal*, viajó hasta Francia para negociar con Les Humanodes Associés la adquisición de los derechos cinematográficos. Las dudas de los editores franceses evitaron el acuerdo, pero las negociaciones permitieron adaptar las historias publicadas en la edición norteamericana.

Soft Landing, de Dan O'Bannon, *Den*, de Richard Corben, *Captain Stern*, de Bernie Wrihston y *So Beautiful, so dangerous* de Angus McKie, son las cuatro historias que se adaptaron de la revista

Heavy Metal. Para completar los noventa minutos que requería el largometraje comercialmente se crearon tres historias, *Harry Canyon* y *Taarna*, de los guionistas Len Blum y Dan Goldberg, y *Gremlins*, a partir de una idea de Dan O'Bannon.

En su búsqueda de dibujantes y animadores para la película, Gerald Potterton e Ivan Reitman revisaron las historias publicadas por *Heavy Metal* y otras revistas europeas, analizando los diseños, tanto de los personajes como de los decorados. Tres fueron las razones para entender el interés en por contratar a J. Giménez: su habilidad para diseñar con verosimilitud los elementos tecnológicos, para dibujar edificios de ciudades futuristas y sus conocimientos sobre animación adquiridos en el sector publicitario. J. Giménez realizaría los layouts que en *Harry Canyon*, dirigida por Pino Van Lamsweerde, retratan a Nueva York en clave futurista y decrepita y los que representan al bombardero norteamericano B-17 en el capítulo de *Gremlins* dirigido por Lee Mishkin.

2. Metodología

2.1 Cómic y animación. Los inicios

La relación entre el cómic y la animación se desarrolla en Estados Unidos en las primeras décadas del siglo XX, en las mesas de dibujo de los antiguos ilustradores de dailies³ y Sundays⁴, que suministraban talento e imaginación cuando las productoras necesitaban cartoons para rellenar su programación cinematográfica (Horn, 1982: 170). Especialmente destacada fue la aportación de Windsor McCay, uno de los dibujantes más relevantes de las primeras sundays, que realizó los cortometrajes de animación *Little Nemo* (1911), *Dreams of a rabbit fiend* (1906), *Gertie The Dinosaur* (1914) y *The sinking of the Lousitania* (1918). Las dailies y las sundays más populares se adaptaron al medio cinematográfico en cortometrajes como *The Katzenjammers Kids* (1916-1918), *Felix the Cat* (1919 y 1924) o *Krazy Kat* (1916 y 1918).

El éxito de estos cortometrajes propició la adaptación de dos nuevos personajes, Popeye the Sailor y Superman. En 1933 los hermanos Max y David Fleischer adquirieron del King Features Syndicate⁵ los derechos cinematográficos de su personaje más popular, Popeye the Sailor. Creado por el dibujante E.C.Segar, apareció por primera vez en 1933 en un cortometraje protagonizado por Betty Boop y producido por Fleischer Studios. Betty Boop había nacido en 1930, en el cortometraje *Dizzy Dishes*, y se había convertido en uno de los iconos femeninos de la década de los treinta, caracterizado por su imagen frívola y sensual.

Fleischer Studios también produjo la serie de *Superman* (1936-1943), que contó con un presupuesto de cien mil dólares por capítulo. La calidad de la animación era similar a la de los largometrajes de Walt Disney, aunque el público al que estos se dirigían era el infantil, para el que se había diseñado un registro humorístico específico.

Para ampliar la audiencia las majors llevaron los personajes de las sundays a las producciones cinematográficas de la serie B protagonizadas por actores especializados en este tipo de film.

Tanto los personajes como el repertorio temático respondían a estereotipos sólidamente afianzados entre el público (Mollá, D, 2013: 9).

Las tramas narrativas y la caracterización de los personajes se adaptaron a un público juvenil que ya había leído sus fascinantes aventuras en los suplementos dominicales. Las series eran producciones de bajo presupuesto destinadas a las sesiones matinales de los sábados y realizadas por productoras especializadas como Republic Pictures, Universal y Columbia Pictures. Republic Pictures adaptó al detective Dick Tracy⁶. Universal Pictures realizó las series de Flash Gordon⁷ y Jungle Jim⁸. Columbia adaptó a Mandrake the magician y Terry Lee⁹.

2.2 Televisión. Filmation y el público infantil

Con la llegada de la televisión, las adaptaciones de los personajes que procedían del mundo del cómic encontraron acomodo en las parrillas de las networks CBS y ABC. *Adventures of Superman* (1952-1958), protagonizada por George Reeves¹⁰, fue uno de los grandes éxitos de ABC. La serie permaneció en antena seis temporadas, emitiéndose ciento cuatro episodios.

Las networks encontraron en estas series de animación los productos que buscaban para el público infantil en la franja matinal de los sábados. La adaptación televisiva del personaje de Dick Tracy, creado por Chester Gould, correrá a cargo de la UPA¹¹. *The Dick Tracy Show* se emitió los años 1961 y 1962. A lo largo de sus ciento treinta capítulos sus seguidores pudieron disfrutar de las aventuras de un personaje muy conocido en el ámbito de las dailies y las sundays. Anteriormente, la UPA ya había producido, con gran éxito, la serie protagonizada por Mr. Magoo¹².

El desarrollo de la industria del cómic abrió el camino a un nuevo modelo discursivo, el comic book, que popularizó, sobre todo la colección *Superman* (1939), referencia primordial en la creación de los personajes fantásticos característicos de este tipo de historias. Los nuevos héroes, innovadores y coloristas, acabarían asumiendo un papel predominante en las programaciones infantiles de la ABC y la CBS. En 1966 Filmation¹³ adquirió de DC Comics los derechos televisivos de los dos principales personajes de la editorial, Batman y Superman. Entre 1966 y 1977 Filmation produjo cuatro series protagonizadas por ambos e introdujo otros héroes de esta editorial.

La primera serie emitida los sábados en el programa Saturdays on CBS fue *The new adventures of Superman* (1966). Los treinta y seis episodios incluían un capítulo de seis minutos de *The adventures of Superboy*. El programa fue un éxito de público. La CBS necesitaba y reclamaba nuevas tramas. Siguiendo el mismo modelo de producción, Filmation realizó la serie *The Superman and Aquaman hour of adventure* (1967-1968), de treinta y seis episodios de una hora de duración. La serie unía los capítulos ya emitidos de *The new adventures of Superman* con nuevas historias protagonizadas por Aquaman y otros personajes¹⁴. Por motivos de programación, la CBS solicitó a Filmation reducir la duración de la serie, que se transformó en *The adventures of Aquaman* (1967-1968). Para su realización se utilizó el mismo material, eliminando las historias ya emitidas en *The new adventures of Superman*.

Inmersa en la producción de *Aquaman hour of adventure* y mientras la CBS consolidaba su programación matinal del sábado, Saturdays on CBS, Filmation produjo la serie *The Batman and Superman Hour* (1968-1969). Sus treinta y cuatro capítulos de sesenta minutos de duración agrupaban las historias de Batman con las reposiciones de Superman y Superboy. Se trataba, en definitiva, de ofrecer nuevos productos a la CBS a muy bajo coste. A finales de los setenta, Filmation y Warner Bros. Television coprodujeron *The new adventures of Batman* (1977-1978) para la CBS. En esta serie se incorporaron las voces de los actores de *Batman*¹⁵, (1966-1968) Adam West como Batman y Burt Ward como Robin.

Convertida en una productora de referencia especializada en el mercado televisivo infantil, Filmation adquirió del King Features Syndicate los derechos de dos personajes provenientes de las *Sunday*, Tarzan y Flash Gordon.

Creado por el escritor Edgar Rice Burroughs¹⁶, Tarzan fue el protagonista de la serie *Tarzan, Lord of Jungle* (1976), que contó con dieciséis episodios en la primera de las seis temporadas que permaneció en antena. Los seis nuevos capítulos de la segunda se emitieron en *The Batman and Tarzan adventure hour* (1977). La tercera y cuarta, con seis y ocho episodios, se emitieron en la serie *Tarzan and the Super 7* (1978-1979). Las dos últimas temporadas, la quinta y la sexta, reponían capítulos ya emitidos que se programaban en un espacio contenedor, *The Tarzan, Lone Ranger adventure hour* (1979) y *The Tarzan, Lone Ranger, Zorro adventure hour* (1980).

La cadena NBC adaptó el personaje creado por el dibujante Alex Raymond en *The adventures of Flash Gordon* (1979-1982). Los treinta y dos episodios de sus dos únicas temporadas constituyen una muestra privilegiada del estilo de la productora Filmation. Tras cancelarse la serie, el material que no había sido emitido se estrenó como tvmovie en *Flash Gordon: the greatest adventure of all* (1982).

Hanna-Barbera¹⁷, una de las empresas que lideraban el proceso de producción y distribución de la animación en Estados Unidos, también adquirió los derechos de emisión de algunos personajes de la editorial DC. Comics. *The Superfriends* (1973-1986) se basaba en la serie coral *The Justice League*, que agrupaba a los principales personajes de la editorial. Destinada, también, a la franja matinal de los sábados, *The Superfriends* fue emitida por la cadena ABC durante ocho temporadas, cambiando el título y el diseño de producción. En la última temporada la serie fue remodelada. Se modificaron el título, *The super power team: galactic guardians*, los personajes y las tramas para adecuarlos a los valores acuñados por DC. Comics.

La editorial Marvel Comics Group, que lideraba el mercado de ventas del comic book, también realizó su propia incursión en el ámbito de la animación con diversas series destinadas al medio televisivo. En 1966 Marvel Comics Animation y la productora Grantray-Lawrence Animation¹⁸ realizaron cinco series de trece capítulos basadas en los principales personajes de la editorial:

Captain America (1966), *The incredible Hulk* (1966), *The mighty Thor* (1966), *Prince Namor the submarine* (1966) y *The invencible Iron Man* (1966).

Un año después Marvel Comics Animation también adaptó su personaje más célebre, *The Amazing Spiderman*, en una serie homónima que permaneció en emisión durante tres temporadas (1967-1970). La primera fue producida por Grantray-Lawrence Animation y las dos siguientes por Krantz Films¹⁹ y dirigidas por el animador Ralph Bakshi.

2.3 Ralph Bakshi e Ivan Reitman. Animación para adultos.

En la década en la que se producirían los cambios cruciales en la producción de animación, R. Bakshi adquirió los derechos para adaptar *Fritz the Cat*, el personaje underground de Robert Crumb. *Fritz the Cat* había sido creado en 1965 en la revista *Help!*²⁰, y sus historias aparecieron con cierta periodicidad hasta 1972, cuando R. Crumb decidió matar al personaje. Fue el resultado de la decepción del autor ante la adaptación que había hecho R. Bakshi en su personaje de *Fritz the Cat*. Pese a su oposición, R. Bakshi produciría una secuela, que él no dirigió, titulada *The nine lives of Fritz the Cat* (1974).

La irrupción, en la década de los setenta, de R. Bakshi introdujo un conjunto de transformaciones en la producción de animación, que dejó de estar dirigida exclusivamente al público infantil. Con *Fritz the Cat* y otras producciones²¹ que no adaptaban personajes de cómic R. Bakshi introdujo al público adulto en los largometrajes de animación. Conforme avanzaba la década, las majors adaptaron a la gran pantalla nuevos personajes de cómic con una clara vocación infantil y juvenil: *Superman* (1978, Richard Donner), *Buck Rogers in the 25^a Century* (1979, Daniel Haller), *Flash Gordon* (1980, Mike Hodges) o *Popeye* (1981, Robert Altman).

Aprovechando el nuevo marco que había ido perfilando en la industria de la animación los largometrajes de R. Bakshi, el productor canadiense Ivan Reitman²² realizó, en colaboración con la productora norteamericana Columbia Pictures, un largometraje de animación dirigido a público adulto que adaptaba historias publicadas en la revista *Heavy Metal*. De acuerdo con I. Reitman las características definitorias de la película eran: la combinación de la sword and sorcery con la ciencia ficción, la introducción del modelo estereotipado de la mujer de la revista *Playboy* y la utilización de la comedia como vehículo narrativo (Schwarz, J. 1999).

El resultado fue *Heavy Metal*, estructurada en siete capítulos. Se adaptaron *Soft Landing*, de Dan O'Bannon, *Den*, de Richard Corben, *Captain Stern*, de Bernie Wrihston y *So Beautiful, so dangerous* de Angus McKien. Para realizar el diseño de los personajes se incorporaron dibujantes como Juan Giménez, Mike Plogg, Neal Adams y Howard Chaykin.

Mientras la animación asumía su propio espacio en la industria cinematográfica y televisiva norteamericana, en Europa se producían adaptaciones de las series más populares, como *Asterix et Obelix* y *Tintin*. Estas producciones fueron objeto de un estricto control por parte de las

editoriales. El resultado fue: *Asterix le Gaulois* (1967, Ray Goossens), *Asterix et Cleopatra* (1968, René Goscinny, Alberto Uderzo y Lee Payant) y *Les douze travaux d'Asterix* (1976, René Goscinny, Alberto Uderzo y Pierre Watrin); *Tintin et le mystère de la toison d'or* (1961, Jean-Jacques Vierge), *L'affaire Tournesol* (1964, Ray Goossens), *Tintin et le temple du soleil* (1970, Eddie Lateste) y *Tintin et le lac aux requins* (1972, Raymond Leblanc).

A finales de la década de los sesenta habían entrado en el mundo del cine, en adaptaciones dirigidas, los personajes de Barbarella y Diabolik²³.

2.4 Juan Giménez. Formación y primeros trabajos

J. Giménez nació en Mendoza, Argentina, en 1943. Su introducción en el mundo del dibujo procede de su pasión por el cine: “ir al cine no me era suficiente, llegaba a casa y dibujaba las secuencias más impactantes de la película y recreaba microespacios con los personajes y monstruos en plastilina” (Accorsi, A y D, 1997: 86).

En su iniciación en el cómic tuvieron un papel destacado el personaje Misterix y la revista *Hora Cero*²⁴, una publicación de la editorial argentina Frontera²⁵, que publicó también series como *Ernie Pike* (1957), de Héctor Oesterheld y Hugo Pratt, y *Amapola Negra* (1957), de Héctor Oesterheld y Francisco Solano. *Misterix*²⁶ (1946-1965), de los autores italianos Massimo Garnier y Paul Campani, narra las aventuras de un inventor de origen británico que luchaba contra las injusticias bajo una identidad secreta. El éxito del personaje entre los lectores argentinos llevó a la editorial Abril²⁷ a dedicarle una colección.

La casualidad permitió al joven J. Giménez conocer al dibujante de Misterix, Víctor Hugo Arias²⁸, quien vivía cerca de Mendoza, en Río Cuarto. “Gran académico y excelente profesor”, V.H. Arias le ayudó a mejorar su técnica: “Prácticamente él me enseñó que es la tinta china, los pinceles, todas esas cosas. Ahí empecé mi carrera profesional, porque en su casa entraba y salía gente de Buenos Aires que iban a verle” (Accorsi, A y D, 1997: 87).

La influencia de V.H. Arias fue tal que su primer trabajo profesional lo realizó gracias a él:

“—¿No tienes nada acabado para que me lo lleve a Buenos Aires?, me preguntó.
—¿Cuándo te vas? —En tres días me dice. Entonces me agarró tal desesperación que Arias me dice no te preocupes, me ayudó y me la terminó. Esa fue la primera historieta que publique en mi vida” (Accorsi, A y D, 1997: 87).

Entre 1960 y 1975 los trasladados familiares le obligan a abandonar el mundo del cómic. En estos años finaliza sus estudios de secundaria, especializándose en tornería. De regreso a Mendoza se matriculó en la Facultad de Diseño. Estos estudios, como él mismo reconoce, le sirvieron para crear su estilo visual: “Era una rama de la Arquitectura, aprendí cosas muy interesantes como diseñar objetos, ergonomía. Todo lo que ven en las historietas, el diseño de las cosas que hay,

tienen sentido, una base” (Accorsi, A y D, 1997: 87). Tras abandonar los estudios trabaja en varias agencias de publicidad como dibujante e ilustrador, aprendiendo nuevos aspectos técnicos: “Volqué todo lo que sabía en publicidad y a su vez la publicidad me enseñó a hacer animación, dibujos animados y también profundicé algo que había empezado a hacer, que tocaba siempre de lejos, el color” (Accorsi, A y D, 1997: 87).

2.5 El cómic bélico. El detallismo técnico.

El lanzamiento de la revista *Skorpio*²⁹ (1974-1996) le proporcionó la oportunidad de ilustrar relatos breves de diversos guionistas, hasta que en 1977 recibió el encargo de ilustrar la serie bélica *As de Pique* (1977). Los guiones de Ricardo Barreiro narraban las misiones de un bombardero norteamericano B-17 durante los últimos años de la II Guerra Mundial.

El encargo no era sencillo. Se trataba, en definitiva, de una serie en blanco y negro con una extensión máxima de diez hojas por capítulo, al estilo de *Las Hazañas bélicas*³⁰ (1948-1961), publicadas con gran éxito en la España de la postguerra. En la década de los setenta, los cómics bélicos comienzan a dejar de interesar a unos lectores que reclaman historias de ciencia ficción del estilo de *Star Wars* (1977, George Lucas). Las películas³¹ sobre la Guerra de Vietnam (1955-1975) que se irán produciendo a lo largo de la década de los setenta no reavivaron el gusto del público por la temática bélica que había perdido vigencia.

Las dificultades que entrañaba el encargo no asustaron a J. Giménez, que siempre había tenido un gran interés³² por la guerra y la aviación: “Un día me dijeron —a vos que te gustan las maquinitas y todas esas boludeces ¿no queréis hacer una serie de aviones?—” (Accorsi, A y D, 1997: 88). Además, le entusiasmaba la idea de adaptar *La Amapola Negra*³³ (1958-1959), de Héctor Oesterheld y Francisco Solano, autores a quienes J. Giménez admiraba, para *As de Pique*. Con los guiones de Ricardo Barreiro³⁴, las veintitrés historias del B-17 sobrevolando los cielos de la Alemania nazi se convirtieron, en poco tiempo, en un éxito tanto en Argentina como en Europa, donde se publicó en España, Italia y Francia.

Ante el reto de ilustrar del modo más realista posible los aviones, J. Giménez comenzará un proceso de documentación³⁵ que se irá desarrollando a lo largo de los tres años en los que dibuja la serie. Para el diseño de la página deberá decidir sobre el uso de las líneas cinéticas, la forma de las viñetas y la ubicación del texto de modo que no se interrumpa la acción. El dinamismo resulta primordial en la narración de las secuencias de combates aéreos. En cada viñeta se integraban llamas y humaredas para conferir velocidad y movimiento, sin utilizar las líneas cinéticas. Las nubes que cruzaban los aviones y las numerosas ráfagas de balas que surgían de los motores envueltos en llamas proporcionaban intensidad al movimiento de las aeronaves.

De acuerdo con el guión de Ricardo Barreiro, J. Giménez diseña las páginas resaltando aquellas que reclaman un mayor impacto visual, normalmente las que mostraban en la misma acción al B-17 y a los cazas alemanes que le asediaban. Para desarrollar la acción utiliza viñetas panorámicas que le permiten dibujar las escuadrillas de combate. De este modo conseguía una composición

irregular de la página, para que el lector pudiera realizar una lectura unitaria y completa: “Diagramo cada página unitariamente, teniendo en cuenta la página que tendrá enfrente, con lo cual el conjunto debe ser armónico y fluido cuando el lector pase la mirada por encima suyo” (Giménez, J, 2004: 9).

A diferencia de otros dibujantes que realizan los bocetos de los personajes antes de recibir el guión, J. Giménez los leía detenidamente. Realizada la lectura, los diseñaba atendiendo a los cambios que iban experimentando en su anatomía, en sus emociones y en sus valores a medida que avanzaba la trama.

El capítulo *Una misión de rutina*, publicado en 1978, no sólo desarrollaba con entusiasmo las aventuras de la tripulación del bombardero As de Pique, sino que proponía un tema y desarrollaba una historia pocas veces tratada, el sufrimiento y el dolor de la población civil. Sin diálogos ni registros narrativos, cada viñeta se diseñaba sin reservar espacios para los balloons. Las bombas de fosforo del B-17 provocaban la desgarradora mirada al cielo de una niña, Ingrid Dietrich. Inmóvil en una sucesión de viñetas simétricas, su figura se enmarca en una vieja foto que el fuego consume hasta hacerla desaparecer. El estruendo de las sirenas antiaéreas representa el mundo en que Ingrid vive. Los únicos sonidos los aportan tres onomatopeyas: las sirenas de la ciudad, el sonido metálico del compartimento de las bombas del B-17 y el estremecedor aullido de las bombas estallando en la ciudad.

Una misión de rutina recuerda la historia *Atomic Bomb!* (1952), de Harvey Kurtzman y Wally Wood, publicada en un comic book, *Two-Fisted Tales*, editado en la década de los cincuenta por EC.Comics³⁶. En *Atomic Bomb!* se relataba el bombardeo de la ciudad de Nagasaki, desde el punto de vista de una familia japonesa. Pocas veces en los comic books sobre la II Guerra Mundial se reflexiona sobre el sufrimiento civil³⁷ de la población de los países del Eje.

La serie *As de Pique* se cierra con *El vuelo final*, la última misión del B-17, que es derribado por un piloto excepcional, el aviador alemán Adolf Galland³⁸. Las dos primeras páginas narran el combate entre la escuadrilla liderada por este, el Escuadrón de los Ases, y la formación aliada. J. Giménez dibuja los cazas alemanes en planos generales, pero dibujando minuciosamente los detalles del fuselaje. En la cuarta página, las viñetas no son marcos que encierran el vuelo de los aviones, sino que las alas y los alerones desbordan los límites de la viñeta para resaltar la velocidad y los movimientos del combate en el aire. De este modo contraponen la movilidad de los Messerschmitt Me 262³⁹ a la lentitud y la escasa capacidad de reacción del enorme y pesado B-17. En la página siguiente, el Me 262 de Adolf Galland se aproxima a su presa con movimientos precisos, acechándola, aprovechando su velocidad para fijar el blanco.

Los rastros del motor supersónico Me 262 son ubicados fuera de la continuidad de unas viñetas en las que se sitúa, indefenso, el previsible vuelo del B-17.

La tripulación del As de Pique, como un espectador más, observa las maniobras que realiza el Me 262 para derribarlo. En la última viñeta irrumpe con sus dos ametralladoras alcanzando a un bombardero que no tiene capacidad de defenderse. Humo, disparos y sangre tiñen las siguientes páginas, que en dramáticos primeros planos, muestran a la tripulación del As de Pique muerta o moribunda y al avión en llamas. La décima y última página está compuesta por viñetas simétricas, en formato panorámico, que muestran volando plácidamente a ese B-17 que ya no existe, dibujado sobre un mar tranquilo bañado por un sol crepuscular.

Mientras finaliza *As de Pique* J. Giménez se desplaza a Italia: “cuando llegue allá a Italia, dije —yo soy el que dibuja *Il Asso di Piche* —usted es tal? sí y cuando me dijeron —usted es tal—, dije estoy salvado y las rupias aseguradas” (Accorsi, A y D, 1997: 88).

2.6 La ciencia ficción y el diseño de dispositivos tecnológicos.

En Italia Juan Giménez no se encuentra cómodo y viaja a París con Ricardo Barreiro para presentar a la editorial Dargaud⁴⁰ su nuevo trabajo, *L'Etoile noire* (1979). Esta historia de ciencia ficción con claras referencias a *Star Wars* (1977, George Lucas), estrenada pocos años antes, es rechazada por la editorial, pero el estilo de J. Giménez no pasa desapercibido para el editor Claude Moliterni⁴¹.

La publicación de *L'Etoile noire* por Glénat Editions⁴² permite apreciar la magnitud de los cambios que el estilo de J. Giménez comenzaba a desarrollar. Será su primera aproximación al color. En España *L'Etoile noire* se publicará entre los números cincuenta y tres y cincuenta y nueve de la revista *1984*, de junio a diciembre de 1983. Posteriormente, *La Estrella Negra* será reeditada en un solo tomo (1985).

J. Giménez se desplaza a España: “un país más cercano para un argentino, casi como si estuvieras en una provincia de tu país (Ventura, 1982: 49). Con los guiones de Ricardo Barreiro dibuja el relato de ciencia ficción *Avamposto* (1981) para la revista italiana *LancioStory*⁴³, editado, posteriormente, con el título *Puesto avanzado* por *Fierro* en sus números ocho y nueve (1985). Esta es una historia que el propio J. Giménez bautizó “como machine fiction y que es, evidentemente, su especialidad y nuestra historia de aviación definitiva” (Barreiro, 2014). En la ciencia ficción encontramos algunas de las claves del estilo de J. Giménez, su representación del mundo de la tecnología, el tratamiento del color y la creación de espacios futuristas.

A medida que avanzaba la década de los ochenta, la industria del cómic español asumirá de manera decidida la apertura al mercado exterior bajo la tutela del editor Josep Toutain⁴⁴. La política editorial de J. Toutain abrió las expectativas de negocio de los dibujantes y guionistas. Primero los contrató para sus publicaciones y, posteriormente, ejerció como agente en otros mercados pese a la hegemonía de las empresas norteamericanas.

J. Giménez publica en el número sesenta y sesenta y uno de *1984*⁴⁵ (1984), la revista editada por J. Toutain, *Puesto avanzado*, que, junto a *Esplendor en la hierba*, editada originariamente por la revista *Fierro*⁴⁶, se reeditará en un volumen titulado *Factor Límite* (1981).

Puesto avanzado es una historia de ciencia ficción en blanco y negro que permite a J. Giménez desarrollar el diseño de naves espaciales, humanas y extraterrestres. La acción se desarrolla en un puesto avanzado de combate próximo a los límites de la frontera entre los humanos y los Krarvos, una base habitada por unos inquilinos despreocupados, liberados de la férrea disciplina militar, perdidos en la soledad de unas instalaciones abandonadas. J. Giménez dibuja unos soldados desmotivados, con uniformes y aspecto decrepito, cuyo único deseo es acabar su vida militar.

En *Esplendor en la hierba* R. Barreiro vuelve a realizar un relato antibelicista, que J. Giménez ilustra con la precisión en los detalles que le caracteriza. En la primera página aparece el carro de combate de Mark VII dibujado con meticulosidad. J. Giménez utiliza la propia inercia de los vehículos para dotarlos de movimiento. El humo de sus motores y la huella profunda de las cadenas en la tierra baldía permitían al lector sentir la velocidad y el tonelaje de los carros de combate.

A finales de los setenta J. Giménez participa en el vertiginoso desarrollo artístico de la revista *1984: War III infante, infante* en el número treinta y dos (1979), *War III* en el número treinta y tres (1981), ambos con guión de R. Barreiro; *Si, Jefe*, en el número treinta y nueve (1982), con guión de Jean Genever, y *El extraño juicio a Roy Ely*, en el número cuarenta y seis (1982), con guión de Emilio Balcarce.

Posteriormente J. Toutain las reeditaría en un sólo volumen, *El extraño juicio a Roy Ely* (1984), donde se incluirán diversos trabajos realizados en Argentina: *Decisión* (1974), escrita por Alfredo J. Grassi; *Dos castigos para el cobarde* (1975), con guión de Carlos Trillo⁴⁷, publicada por Ediciones Record⁴⁸ y *Silver* (1979), una de sus primeras colaboraciones con R. Barreiro, publicada originalmente en *Skorpio*.

El extraño caso de Roy Ely, con guión de Emilio Balcarce, es su obra más apreciada. J. Giménez ilustra una historia de diez páginas con una referencia final a *I have no mouth, and I must scream* (1967) el relato de Harlan Ellison. Sus páginas sorprenden al lector con unas composiciones cinematográficas que narran la acción con mucha fluidez, pese al nivel de detallismo con el que se compone cada una de las viñetas.

La imagen más destacada es una panorámica y en contrapicado del demandante Roy Ely frente al abogado de la gran corporación y el juez robot. Este tipo de plano es muy utilizado en el cine cuando se ruedan tomas en localizaciones de grandes dimensiones, cuyos movimientos de cámara requieren la utilización de una dolly o el travelling. El protagonismo no se le concede al acusado, empujándolo por todo el elenco secundario de jueces, público y demás componentes de la viñeta. Para representar el dramático final del desdichado personaje, condenado a vivir como cerebro sin cuerpo, J. Giménez diseña cinco viñetas con los gritos de horror de Ely que culminan

en un fundido encadenado con la fría imagen de su cerebro en estado de ingravidez. Como en el relato de Harlan Ellison, Ely quiere gritar pero ya no tiene boca.

En *Ciudad*⁴⁹ (1982-1991) R. Barreiro relata una historia localizada en una ciudad impersonal, violenta, inhóspita, habitada por unos seres aislados, encerrados entre sus muros. J. Giménez representa con minuciosidad unas calles donde se sucede unos edificios ruinosos, abandonados que recuerdan el retrato de Nueva York en el capítulo *Harry Canyon*.

A inicios de la década de los ochenta, J. Giménez comienza a escribir sus propios guiones y a introducir el color en todos sus trabajos. El resultado lo constituyen los siete relatos que aparecerán en las páginas de *1984: Bricolage* (1982), *Tridisex* (1982), *Express* (1982), *Entropía* (1982), *8 y 1/2* (1983), *Cronología* (1982) y *Residuo* (1982). Con posterioridad J. Toutain las reeditará en un solo álbum, *Cuestión de tiempo* (1982). J. Giménez diseña las páginas con el objetivo de conseguir un *continuum* narrativo: “no desarrollaría ninguna acción importante con el giro de la hoja, iniciando y terminando la secuencia dentro del mismo campo que permite la doble página” (Giménez, 2004: 22).

En 1981 los editores de la revista *Heavy Metal* se ponen en contacto con él para publicar sus historias y participar en la elaboración de los layouts del capítulo *Harry Canyon* de la película *Heavy Metal*.

3. Resultados

3.1 *Heavy Metal* (1981, Gerald Potterton). Más allá de la ciencia ficción.

Heavy Metal adapta historias publicadas en la revista *Heavy Metal*, versión de la francesa *Metal Hurlant*. Esta fue descubierta por Leonard Mogel, el editor de *Heavy Metal*, mientras negociaba en París los derechos de edición de la revista humorística *National Lampoon*. El editor quedó cautivado: “fantasía y ciencia ficción para adultos salpicada de fuertes dosis de absurdo y dibujos muy artísticos” (Baldfour, 1982: 54).

Metal Hurlant era el proyecto de tres autores, Moebius, P. Druillet, y J-P. Dionnet, y un editor, B. Farkas, que a finales de 1974 adoptaron el nombre colectivo de Les Humanoïdes Associés. En enero de 1975 se publicaba el primer número de *Metal Hurlant*⁵⁰, un magacín de “science-fiction en bandes dessinées de sortir tous les trois mois, ils étaleraient complaisamment leurs phantasmes putrides e celui-là même que vous tenez entre vous mains gercées ou manucurées” (Dionnet, 2016: 2). Tres años después las historias de *Metal Hurlant* se editaban en Alemania, España, Estados Unidos e Italia.

Con estas referencias el productor canadiense Ivan Reitman, en colaboración con Columbia Pictures, comenzó la preproducción de una película dirigida a un público adulto amante de la

ciencia ficción, la fantasía y la sword and sorcery⁵¹. En los trabajos de preproducción, I. Reitman insistió en la importancia de introducir la violencia, el sexo y un sentido del humor con cierta dosis de ironía. En *Heavy Metal* confluían: “dos movimientos ascendentes en el último lustro norteamericano, la adaptación de comics a la gran pantalla y la producción de largometrajes de animación” (Coma, 1982: 33).

Como productor I. Reitman había estrenado con gran éxito *National Lampoon's Animal House* (1978, John Landis), adaptación cinematográfica de la revista *National Lampoon*. I. Reitman, lector habitual de la revista *Heavy Metal* y gran entusiasmo del género, deseaba hacer una película de animación para adultos (Baldfour, 1982: 54). Viaja a París para adquirir los derechos cinematográficos de *Metal Hurlant*, pero no llega a un acuerdo con los editores franceses. I. Reitman entabla entonces conversaciones con la editorial National Lampoon, que cede los derechos sobre algunas historias publicadas en *Heavy Metal*. La película dispuso de un presupuesto de nueve millones y medio de dólares y su producción se prolongó por espacio de casi tres años. El veterano director G. Potterton⁵² la dirigiría pero, sobre todo, coordinaría a los directores de cada capítulo y a los más de cuatrocientos técnicos que intervendrían en el largometraje. El productor pensaba que: “los espectadores se aburrían de las series televisivas a los diez minutos, por esta razón decidió construir el largometraje seleccionando fragmentos de algunas historias publicadas en *Heavy Metal*, conectándolas entre sí” (Balfour, 1982: 53). Los guionistas canadienses Dan Goldberg y Dan O'Bannon debían construir una historia unitaria que diera coherencia y sentido a las siete historias del film.

La productora buscó dibujantes e ilustradores de cualquier ámbito del cómic. Dibujantes como Neal Adams⁵³, Howard Chaykin⁵⁴ y Mike Ploog⁵⁵ diseñaron decorados, personajes y estilismos. Entre los editores a quienes los productores canadienses consultaron buscando colaboradores en Europa figuraba Claude Moliterni, quien le recomendó a J. Giménez (Ventura, 1982: 50). Este viajó hasta Ottawa para incorporarse al equipo de animación más importante de la producción. El proyecto tenía equipos de animadores en Londres, Los Ángeles y Montreal. J. Gimenez recibió el encargo de diseñar atmósferas, characters y backgrounds del episodio de *Harry Canyon* dirigido por Pino van Lamsweerde⁵⁶, que se desarrollaba en la ciudad de Nueva York el año 2031. Cuando los productores descubren los dibujos de *As de Pique* le asignan al equipo del capítulo *Gremlins*.

En las primeras semanas de trabajo J. Giménez descubrió que su acentuado detallismo⁵⁷ planteaba dificultades a los animadores, proclives a la simplicidad en los dibujos: “J. Giménez would go away and work on his drawing from the framework we had provided for him, his characters and designs were remarkable but they had too much detail. He quickly learned to simplify his style and was able to recognize what we could and couldn't animate” (Macek, C. 1981: 37). *Heavy Metal* fue la primera y más relevante colaboración de J. Giménez en un largometraje de gran presupuesto.

La productora le hizo responsable de la imagen y el *conceptual art* de todo el capítulo de *Harry Canyon* y de parte de *Gremlins*, junto a Mike Ploog, porque, como dirá J. Giménez, “siempre he sido un maniático de los aviones, me los conozco de cabo a rabo (Ventura, A. 1982: 50).

3.2 *Harry Canyon* (Pino van Lamsweerde).

Ambos trabajos mostraban un estilo particular en su género, muy diferente el uno del otro.

El estudio de animación Atkinson Film Arts⁵⁸, de Ottawa, se encargó de su producción. La primera opción para este capítulo era adquirir los derechos de la historia *The long tomorrow*⁵⁹, con guión de Dan O’Bannon y dibujos de Moebius. La historia narra las aventuras de un detective privado en un lejano futuro. Su caracterización debía aproximarse a la de Mike Hammer, personaje de Mickey Spillane⁶⁰, cínico, violento y resolutivo. Las dificultades en la negociación de los derechos desaconsejaron adaptar *The long tomorrow*. Los guionistas Dan Goldberg y Len Blum crearon el personaje del taxista neoyorkino Harry Canyon. Dan Goldberg lo definía como “una variación en dibujos animados de *The Maltese Falcon* de Dashiell Hammet” (Balforu, 1982: 55), inmerso en una Nueva York futurista, tecnología y deshumanizada. El emblema de la ciudad, la Estatua de la Libertad, había perdido su protagonismo aprisionada entre rascacielos.

Al director Pino van Lamsweerde el guión le gusto inmediatamente: “the idea seemed ideal, there was a similar cynicism but the heroics were more subterranean” (Macek, C, 1981: 31). La acción se desarrollaba en espacios amplios y muy luminosos. J. Giménez los diseñó sin haber visitado nunca Nueva York: “Manejé cientos de fotografías, planos y libros, a partir de la documentación la envejecimos pero de forma lógica, estudiando cómo se había degradado la ciudad en los últimos años” (Ventura, 1982: 50).

J. Giménez se encontraba muy a gusto en esta historia de ciencia ficción que se adaptaba perfectamente a su estilo visual: “me resulta bastante más complicado dibujar una calle con coches de los que vemos cada día o ropa cotidiana, que dibujar un traje espacial, que además es más cómodo, ya que lo llenas de tubitos y mecanismos y poco más” (Giménez, J, 2004: 11). El único problema que encontró J. Giménez en Ottawa fue el idioma. No se podía comunicar en inglés y ni Pino ni los animadores canadienses hablaban en español. Al final se comunicaron en italiano.

Harry Canyon cuenta las aventuras de un taxista en Nueva York, que en 2031 conduce un Taxi anacrónico. J. Giménez pensó que los taxis iban a seguir siendo como ahora: “este modelo es un coche muy duro, amplio y cómodo, que en Estados Unidos se fabrica exclusivamente como taxi” (Ventura, 1982: 50). En las calles de Nueva York el espectador intuye la complicada relación del hombre con una tecnología que le aplasta en calles, edificios y habitaciones impersonales, en una sociedad despersonalizada⁶¹:

Me apasiona la ciencia ficción y el mundo tecnológico, lo inundo todo de artilugios mecánicos, tratando de darles un sentido realista, práctico. Trato de imaginar la funcionalidad lógica en un futuro más o menos lejano, pero siempre reconocible por el lector (Giménez, J. 2004: 11).

3.3 *Gremlins* (Barry Nelson).

J. Giménez también participó en *Gremlins*, una de las primeras historias seleccionadas para la película, adaptación de una idea del guionista Dan O'Bannon. Con el título de *B-17* Mike Plogg realizó el *storyboard*- La acción se desarrolla en la II Guerra Mundial durante un raid nocturno en el Pacífico. *Gremlins* relata cómo un monstruo se infiltra en un B-17 y, poco a poco, abduce a toda la tripulación. Para conseguir el mayor realismo se localizó un aparato utilizado durante este periodo: “We located a B-17 in California and took photographs of the interior” (Macek, C. 1981: 25). Barry Nelson⁶² fue el director del capítulo y su estilo visual se ajustaba perfectamente a la idea de *Gremlins*.

Cuando J. Giménez se involucra en el proyecto el dibujante M. Ploog ya había realizado los primeros diseños y el *storyboard* del capítulo. Pero se rehízo entero porque todos los miembros del equipo de animación de *Gremlins* lo asociaron inmediatamente con *Alien* (1979, Ridley Scott): “For some reason the concept just didn't work out after a discussion with Vic Atkinson, Ivan Reitman had the writers prepare another treatment and the process began again” (Macek, C. 1981: 26).

Con J. Giménez ya integrado en el equipo se volvió a animar el capítulo, pero introduciendo más seres sobrenaturales, los miembros de la tripulación poseídos por el monstruo y una violencia más explícita, que no solía representarse en largometrajes de animación. En el bombardero B-17 la acción se desarrollaba en una atmósfera reducida y claustrofóbica. Las imágenes se construyen en la oscuridad y en la penumbra propia de las historias de terror. Para ello Barry Nelson cuida el tratamiento del color: “the colors are purposely subdued, the heavy reliance on greens, blues, and browns adds a feeling of mystery to the sequence” (Macek, C. 1981: 26).

J. Giménez aportará el detallismo característico de *As de Pique*, fundamental para la construcción de la maqueta del bombardero. Así se conseguirá dotar de mayor realismo al vuelo del B-17, fotografiado con un negativo en blanco y negro para que, posteriormente, los animadores pudieran utilizar estas referencias e insertar los puntos de luz y los colores iluminando el movimiento del vuelo.

4. Discusión y Conclusiones.

Tras su experiencia en *Heavy Metal* J. Giménez reflexionó sobre los modelos industriales de producción tan diferentes en el cómic y la cinematografía:

El cómic te permite contar una historia con todas sus implicaciones, crear un personaje y darle carácter, una personalidad definida, describir mundos en cualquier momento histórico real o imaginativo. Es infinito, y todo con un coste de producción mínimo (Giménez, J. 2004: 11).

Como guionista y dibujante, J. Giménez valoraba el tiempo, la libertad y la creatividad que le exigía contar una historia, contraponiéndolas a las necesidades técnicas, al esfuerzo, al tiempo requerido cuando se trata de la producción de un largometraje. En ese caso, el estilo visual debe adoptar una selección de planos y una construcción y desarrollo de las viñetas, que facilitase su adaptación al proyecto audiovisual: “El hecho de participar en una producción cinematográfica supone ver tu diseño en movimiento, aunque lo que ves en la pantalla no tenga apenas nada que ver con lo que hiciste originalmente” (Giménez, J. 2004: 36). Además, su formación como técnico de máquinas pesadas le permitía realizar un diseño realista, reproduciendo con precisión los más mínimos detalles, ya fueran alerones, motores y estructuras.

En una visita a la sede de Lucasfilm en California J. Giménez observó como muchos de los aparatos tecnológicos que había diseñado para sus cómics eran utilizados por los dibujantes y animadores del estudio para realizar sus propios diseños.

Tras *Heavy Metal* J. Giménez participó en la adaptación cinematográfica que el director Chuck Russell⁶³ preparó, durante los años ochenta y noventa, para *Neuromancer*⁶⁴ (1984), la novela de William Gibson. Problemas de presupuesto impidieron la realización del largometraje. Algo parecido ocurrió con la adaptación de una novela de Frank Herbert, *Dune* (1965), que preparó el director y guionista Alejandro Jodorowsky⁶⁵ junto con Moebius, Dan O’Bannon, Chris Foss⁶⁶ y H.R.Giger⁶⁷. Alejandro Jodorowsky y Moebius llegaron a realizar casi tres mil dibujos para el storyboard de la película.

5. Bibliografía.

ACCORSI, A. y ACCORSI, D. (1977). Reportajes. Juan Giménez. *Comiqueando* 26, Argentina, marzo, pp. 20-32.

BALFOUR, B. (1982). Heavy Metal. Como se hizo la película. *Almanaque 1982*, España, diciembre, pp. 49-58.

BARCELÓ, M. (1990). *Ciencia Ficción. Guía de lectura*. Barcelona: Ediciones B.

BENDAZZI, G. (2003). *Cartoons. 100 años de cine de animación*. Madrid: Ocho y Medio.

CABARGA, L. (1988). *The Fleischer story: A history of the Max Fleischer Cartoon Studio in the Golden age of film animation 1920-1942*. Nueva York: DaCapo Press.

- CAVALIER, S. (2011). *The world history of animation*. California: University of California Press.
- CEPEDA, L. (1984). Entrevista a Juan Giménez I *Cómix Internacional* 46, España, octubre, pp. 5-6.
- (1984). Entrevista a Juan Giménez II *Comix Internacional* 47, España, noviembre, pp. 5-6.
- Coma, J. (1982). Veinte mil leguas de viaje metalífero *Metal Hurlant* 6, España, febrero, pp. 32-36.
- (1988). *Los cómics en Hollywood*. Barcelona: Plaza&Janés.
- (1990). *El trazado vitrificado, de los comics al cine*. Teruel: Semana Internacional de Cien de Teruel.
- DURAN, J. (2008). *El cine de animación norteamericano*. Barcelona: UOC.
- GARCÍA, M. (1977). Métal Hurlant. Una respuesta. *Sunday Cómics Revista sobre estudios e investigaciones de la historieta*, España, enero, pp 48-63.
- GIMÉNEZ, J. (2004). *Overload. El arte de Juan Giménez*. Barcelona: Norma Editorial.
- BARREIRO, C. (2014). Puesto avanzado (Machine fiction). Recuperado de <https://www.facebook.com/media/set/?set=a.712264682177683.1073741835.704345609636257&type=3>. Consultado el tres de Marzo de 2016.
- DIONNET, JP. (1975). Métal Hurlant n° 1. Janvier 1975. *Les Humanoïdes Associés*, Francia. Recuperado de <http://www.humano.com/blog/40-ans/tag/Metal-Hurlant/1#.Vuqwc9LhBxA>. Consultado el cinco de Marzo de 2016.
- GUBERN, R. (1987). *La mirada opulenta. Exploración de la iconosfera contemporánea*. Barcelona: Gustavo Gili.
- HORN, M. (1982). El reino animal. De los ratones y los hombres. En Toutain, J. (edit). *Historia de los cómics, Tomo 1*. Barcelona: Toutain editor.
- MACEK, C. (1981). *The Art of Heavy Metal: the movie. Animation for the eighties*. Nueva York: A New York Zoetrope Book.
- MALLORY, M. (1998). *Hanna-Barbera Cartoons*. Fairfield, Connecticut: Hugh Lauter Levin Associates.
- MANKOFF, R. y GOPNIK, A. (2011). *The complete cartoons of the New Yorker*. New York: Black Dog & Leventhal

MASLIN, J. (1981). Heavy Metal (1981) Adult Cartoon. *The New York Times*, Estados Unidos, Agosto. Recuperado de <http://www.nytimes.com/movie/review?res=9805EFDF153BF934A3575BC0A967948260> Consultado el dos de Marzo de 2016.

MILLER, J. (2005). Heavy Metal (1981). TCM, Estados Unidos. Recuperado de <http://www.tcm.com/tcmdb/title/20081/Heavy-Metal/articles.html>. Consultada el uno de Marzo de 2016.

MOLLA, D. (2008). 1978-1982. La animación se hace adulta. De Ralph Bakshi a Jean Giraud -Moebius- Cuadernos de Filología. Estudios de Comunicación 3, España, marzo, pp. 139-160.

SAMPAYO, C. (1988). Después del silencio: Fierro *Comix Internacional* 47, España, noviembre, pp 7.

SCHEIMER, L. y MANGELS, A. (2012). *Lou Scheimer creating the Filmmation generation*. Raleigh, NC: TwoMorrows Publishing.

SWANIGAN, M. (2014). *Animation by Filmmation*. North Charleston, SC: CreateSpace Independent Publishing Platform.

SCHWARZ, J. (1999). *Imaging Heavy Metal, Making Off de Heavy Metal*. Columbia Tristar Home Video.

VAZQUEZ, L. (2008). El Mercado editorial de la historieta argentina. Esplendor, crisis y renovación *Revista latinoamericana de estudios sobre la historieta* 31, Cuba, septiembre, pp-39-52.

VENTURA, A. (1982). Entrevista a Juan Giménez *Metal Hurlant* 6, España, febrero, pp. 49-50. (1999).

5.1. Bibliografía de Juan Giménez (1974-1982).

BARREIRO, R. y GIMÉNEZ, J. (1977-1979). *As de Pique*. Buenos Aires: Ediciones Record.

BARREIRO, R. y GIMÉNEZ, J. (1979). *Silver*. Buenos Aires: Ediciones Record.

BARREIRO, R. y GIMÉNEZ, J. (1979). *L'Etoile noire*. Paris: Glénat Editions.

BARREIRO, R. y GIMÉNEZ, J. (1979). *War III infante, infante*. Barcelona: Toutain Editor.

- BARREIRO, R, y GIMÉNEZ, J. (1981). *War III*. Barcelona: Toutain Editor.
- BARREIRO, R, y GIMÉNEZ, J. (1981). *Avamposto*. Bolonia: Aurea Editoriale.
- BARREIRO, R, y GIMÉNEZ, J. (1981). *Esplendor en la hierba*. Buenos Aires: Ediciones La Urraca.
- BARREIRO, R, y GIMÉNEZ, J. (1992). *Ciudad* (1982). Buenos Aires: Ediciones La Urraca.
- BALCARCE, E. y GIMÉNEZ, J. (1982). *El extraño juicio a Roy Ely*. Barcelona: Toutain Editor.
- GENEVER, J. y GIMÉNEZ, J. (1982). *Si jefe*. Barcelona: Toutain Editor.
- GIMÉNEZ, J. (1982). *Bricolage* (1982). Barcelona: Toutain Editor.
- GIMÉNEZ, J. (1982). *Tridisex* (1982). Barcelona: Toutain Editor.
- GIMÉNEZ, J. (1982). *Express* (1982). Barcelona: Toutain Editor.
- GIMÉNEZ, J. (1982). *Entropia* (1982). Barcelona: Toutain Editor.
- GRASSI, A. y GIMÉNEZ, J. (1974). *Decisión*. Buenos Aires: Ediciones Record.
- TRILLO, C. y GIMÉNEZ, J. (1975). *Dos castigos para un cobarde*. Buenos Aires: Ediciones Record.

5. Notas

¹ Leonard Mogel editó para el mercado norteamericano la revista *Heavy Metal* a partir de 1977. En sus primeros números publicó las historias de Jean Giraud, que publica sus trabajos en Estados Unidos como Moebius, Philippe Druillet o Enki Bilal que *Metal Hurlant* estaba publicando en Francia.

² La revista *Metal Hurlant*, publicada entre 1974 y 1987, fue fundada por el grupo de autores Jean Giraud, Jean Pierre Dionnet, Philippe Druillet y el editor Bernard Farkas que crearon el grupo Les Humanoides Associés.

³ Tira en blanco y negro compuesta de tres, cuatro o cinco viñetas que se publicaba todos los días en una sección específica del periódico. Las dailies utilizaban el “continuará” como registro de continuidad.

⁴ Término que define uno de los dos tipos de cómic publicados en la prensa norteamericana de finales del XIX y principios del XX. Estaban editadas en color y su tamaño era el de la página del periódico. Estas sundays formaban parte de los suplementos dominicales, conocidos como sundays. La primera la publicó el *New York World* en 1893.

⁵ El King Features Syndicate, fundado en 1915 y controlado por el magnate William Randolph Hearst, era el más importante de Estados Unidos.

Dick Tracy (1937, Ray Taylor).

⁶ *Flash Gordon conquers the Universe* (1938, Ford Beebe y Robert Hill).

⁷ *Jungle Jim* (1937, Ford Beebe y Cliff Smith).

⁸ *Mandrake The Magician* (1939, Norman Deming y Sam Nelson) y *Terry and the Pirates* (1940, James W.Horne)

⁹ George Reeves (1914-1958) fue el primer actor que encarnó a Superman en la pantalla televisiva. Su trágica muerte lo convirtió en una de los actores más conocidos de la época.

¹⁰ La UPA (United Productions of America) la fundaron en 1941 dibujantes de cómic con una larga carrera profesional en los estudios de animación de Walt Disney.

¹¹ Mr. Magoo fue creado por el dibujante John Hubley. Entre 1949 y 1960 la UPA produjo treinta y cinco cortometrajes. Posteriormente se realizaron veinticinco episodios para la serie de televisión *The famous adventures of Mr.Magoo* (1964-1965).

¹² Mr. Magoo fue creado por el dibujante John Hubley. Entre 1949 y 1960 la UPA produjo treinta y cinco cortometrajes. Posteriormente se realizaron veinticinco episodios para la serie de televisión *The famous adventures of Mr.Magoo* (1964-1965).

¹³ Filmation (1962-1989) fue una productora de animación norteamericana afincada en California, fundada por Hal Sutherland, Lou Scheimer y Norm Prescott. Produjo adaptaciones como *The Archie Show* (1968), *The Sabrina the teenage witch show* (1971-1974), *Star Trek: The animated series* (1973-1974) y *Heman and the masters of the universe* (1983-1985).

¹⁴ Se emitían cortometrajes de unos siete minutos de personajes como The Atom, The Flash y Kid Flash, The Green Lantern, Hawkman, The Justice League of America y Teen Titans.

¹⁵ La serie de televisión de *Batman* (1966-1968) fue emitida por la ABC durante tres temporadas. Tenía la serie un diseño icónico vanguardista.

¹⁶ Edgar Rice Burroughs mantuvo los derechos sobre sus personajes a través de la Edgar Rice Burroughs Inc. que fundó en 1932.

¹⁷ Hanna-Barbera Productions (1957-2001) fundada por William Hanna y Joseph Barbera realizó cortometrajes animados para televisión con personajes creados por el estudio: *The Flintstones* (1960-1966), *The Jetsons* (1962-1987), *The show of Yogi Bear* (1961-1962) y *Scooby-Doo* (1969-1998).

¹⁸ Productora de animación canadiense fundada en 1954 por Grant Simmons, Ray Patterson y Robert Lawrence y cerrada en 1967.

¹⁹ Krantz Films Inc. (1966-1974) fue un estudio de animación canadiense fundado por Steve Krantz cuya producción más relevante, junto a *Spiderman* (1968-1970) fue la adaptación al género de la ciencia ficción del mito de Robin Hood en la serie *Rocket Robin Hood* (1966-1969) con guiones de R. Bakshi.

²⁰ *Help!* (1960-1965) fue una revista humorística editada por James Warren y fue dirigida y editada por Harvey Kurtzman tras su salida de la editorial EC. Comics.

²¹ Ralph Bakshi había dirigido también los largometrajes de animación *Heavy Traffic* (1973), *Coonskin* (1975), *Wizards* (1977), *The Lord of the Rings* (1978) y *American Pop* (1981).

²² Ese mismo año, 1981, estrenaría su primer largometraje como director *Stripes* y en 1984 su película más conocida *The Ghostbusters*.

²³ El cómic de Jean-Claude Forest y Claude Brule fue llevado al cine por Roger Vadim en 1968. Mario Baba llevó al cine en 1968 el personaje creado por Ángela y Lucianna Giussani.

²⁴ *Hora Cero* (1957-1963) fue una revista de cómic argentina de la editorial Frontera. Héctor Oesterheld, Hugo Pratt o Solano López publicaron sus trabajos hasta su desaparición. También se publicaron *Hora Cero Suplemento Semanal* (1957-1959) y *Hora Cero Extra* (1957-1961).

²⁵ Frontera (1956-1961) fue una de las principales editoriales de comic en Argentina. Fundada por el guionista Héctor Oesterheld y su hermano Jorge. Editorial Frontera publicó las revistas *Frontera* (1957) y *Hora Cero* (1957), *Suplemento Semanal Hora Cero* (1957), *Hora Cero Extra* (1958) *Frontera Extra* (1958) y *Ernie Pike Colección batallas inolvidables* (1960). Los problemas económicos obligaron a Héctor Oesterheld a ceder la editorial, que siguió publicando revistas hasta 1963.

²⁶ *Misterix*, de los autores italianos Massimo Garnier y Paul Campani, fue la serie de más éxito de la editorial Abril, que publicó una revista con este título.

²⁷ La Editorial Abril (1947-1961) publicó las revistas *Salgari* (1947), *Misterix* (1948-1961), *Rayo Rojo* (1949-1962) y *Cinemisterio* (1950).

²⁸ Victor Hugo Aries nació en Río Cuarto, Córdoba (Argentina) en 1928. Trabajó en las principales revistas argentinas, *Yanko* (1955), *Poncho Rojo* (1956), *Rayo Rojo* (1957-1960), *Frontera Extra* (1960-1963) y *Batallas Inolvidables* (1964-1966). A finales de los sesenta comienza a publicar para la editorial inglesa Fleetway y se traslada a Europa a vivir y trabajar en editoriales francesas, españolas e italianas.

- ²⁹ *Skorpio* (1974-1996), de Ediciones Record, estaba dirigida por Alfredo Scutti y público doscientos treinta y cinco números. En sus páginas aparecieron las series *Corto Maltes* (1974), de Hugo Pratt, y *Alvar Mayor* (1976), de Carlos Trillo y Enrique Breccia.
- ³⁰ La colección *Hasañas Bélicas* (1948-1961) fue publicada por la editorial Toray en comics de formato apaisado de 17x24 centímetros, con dibujos de Guillermo Sánchez Boix, “Boixcar”. Las historias narraban la lucha contra el comunismo, en la II Guerra Mundial y en la Postguerra.
- ³¹ Iniciadas por un film de corte propagandístico como *The Green Berets* (1968, John Wayne), las posteriores *The deer hunter* (1978, Michael Cimino) o *Apocalypse now* (1979, Francis Ford Coppola) ofrecían una visión crítica del conflicto. La llegada de Ronald Reagan (1981-1989) a la Casa Blanca y el intento de reescribir el resultado de la Guerra de Vietnam posibilitó largometrajes como *First Blood* (1982, Ted Kotcheff).
- ³² Juan Giménez adquiría maquetas de aviones y tanques que le permitieron familiarizarse con el armamento militar que aparecía en estas historias.
- ³³ *La Amapola Negra* (1958-1959) se desarrolló en quince episodios en la revista *Hora Cero* y, como posteriormente *As de Pique*, narra las aventuras de la tripulación de un bombardero norteamericano B-17 durante la II Guerra Mundial.
- ³⁴ Ricardo Barreiro (1949-1999) fue uno de los guionistas argentinos más destacados. Colaboró con las primiciales editoriales argentinas y europeas. Junto a J. Giménez realizaron *As de Pique*, *War III* (1978), *Puesto avanzado* (1979), *Estrella Negra* (1979) y *Ciudad* (1991).
- ³⁵ J. Giménez recuerda: “Fui a un kiosquito con todas las cosas del tema de la guerra y agarre dos libros: uno gordo de los B-17 y un B-17 *In Action*, unos libritos ingleses que aún colecciono, con perfiles y fotos” (Accorsi, A y D, 1997: 87).
- ³⁶ *Entertaining Comics* (1944) fue una editorial educativa fundada por Maxwell Gaines. Su hijo revolucionó el mercado en la década de los cincuenta con la publicación de series de terror, misterio y crímenes.
- ³⁷ Este enfoque, menos propagandístico, fue la directriz principal de las dos colecciones de carácter bélico que publicó E.C.Comics, *Two-Fisted Tales* (1950-1955) y *Front Line Combat* (1951-1954).
- ³⁸ Conocido as de la aviación alemana que llevaba en su avión un dibujo inspirado en el ratón Mickey Mouse. Tras la guerra trabajó como consultor para las Fuerzas Aéreas Argentinas (1948-1955).
- ³⁹ El Messerschmitt Me 262 fue el primer caza a reacción que combatió en la II Guerra Mundial.
- ⁴⁰ Dargaud es una de las editoriales francesas de cómic más importantes. Fundada por Georges Dargaud en 1943, publicó en 1959 una la revista más importantes e influyentes del mundo, *Pilote* (1959-1989). En sus páginas aparecieron *Astérix le Gaulois* (1959), de René Goscinny y Albert Uderzo, *Fort Navajo* (1963), de Jean-Michel Charlier y Jean Giraud y *Valérian* (1967), de Pierre Christin y Jean-Claude Mézières entre otros.
- ⁴¹ Claude Moliterni (1932-2009), trabajó en la industria del cómic como guionista, editor, historiador y organizador de festivales.
- ⁴² Glénat Editions es una editorial francesa fundada en 1969. El editor Joan Navarro fundó Ediciones Glénat España en 1990.
- ⁴³ Revista de cómic italiana de la editorial Aurea creada en 1975. En sus primeros números publicó el *Eternauta* o *Mort Cinder*, de Héctor Oesterheld. Posteriormente también editó series de la escuela franco-belga, como *XIII* de Jean Van Hamme y William Vance.
- ⁴⁴ Josep Toutain (1932-1997), inició su carrera en el mundo del cómic como guionista y dibujante. Posteriormente se convirtió en agente, fundando Selecciones Ilustradas en 1953, con la que distribuyó las producciones de sus autores por Europa y Asia. En la década de los setenta también consigue vender historietas en el mercado norteamericano y publicaban revistas de la editorial Warren.
- ⁴⁵ *1984* (1978-1992) era la versión española de la revista homónima norteamericana, publicada por la editorial Warren Publishing, bajo la dirección de Jim Warren. Orientada hacia la ciencia ficción, la versión española fue publicada por Josep Toutain. La edición combinaba páginas en blanco y negro con páginas en color. Autores como Carlos Giménez, Fernando Fernández, Juan Giménez, Josep María Beà, Esteban Maroto o José Luis García López publicaron en *1984* y en su sucesora, *Zona 84*.
- ⁴⁶ *Fierro a fierro* (posteriormente sólo *Fierro*) fue una revista argentina de cómic cuyo número uno se publicó en septiembre de 1984. Estaba dirigida por Juan Sasturain. La producción de la revista la realizó Ediciones de la Urraca hasta diciembre de 1992.
- ⁴⁷ Carlos Trillo (1943-2011) fue un guionista y escritor argentino, autor de *Alvar Mayor*, junto con el dibujante Enrique Breccia, y de *Las puertas del Señor López*, con dibujos de Horacio Altuna.
- ⁴⁸ Editorial argentina que comenzó a editar material italiano a inicios de los setenta. En 1974 comenzó a publicar la revista *Skorpio*.
- ⁴⁹ *Ciudad* comenzó a publicarse en Argentina en la revista *Cuero*, para continuar en otras revistas como *Hora Cero*. En 1992 Ediciones La Urraca publicó de forma completa la primera parte.
- ⁵⁰ En el primer número se publicaron, entre otras, *Den* de Richard Corben y *Arzach* de Moebius.

- ⁵¹ “La espada y brujería se caracteriza por una cierta brutalidad en la ambición heroica de los protagonistas, que encuentran sus aventuras en mundos con estructuras sociales de tipo feudal” (Barceló, 1990: 53)
- ⁵² Gerald Potterton es un director británico que trabajó durante quince años en el estudio National Film Board. En 1968 fundó su propio estudio en Montreal el Potterton Productions. En su amplia carrera profesional dirigió largometrajes tanto de animación como de acción real.
- ⁵³ Uno de los dibujantes más relevantes de la industria del comic book. Trabajó en Marvel Comics Group y DC. Comics. En esta editorial, en la década de los setenta, realizó, junto al guionista Denny O’Neil, las sagas más destacadas de Batman y Green Lantern. En *Heavy Metal* realizó personajes para *So beautiful & so dangerous*.
- ⁵⁴ Director que realizó la adaptación para la pantalla del personaje de Mike Richardson The Mask, 1994. Este había aparecido en 1987, en la colección *Dark Horse Presents*, en su número diez.
- ⁵⁵ *Neuromancer* (1984) de William Gibson es una de las pocas novelas de ciencia ficción que ha ganado los tres premios más prestigiosos del género: Nebula Awards (1984), Philip K. Dick Award (1984) y The Hugo Awards (1985).
- ⁵⁶ Alejandro Jodorowski es un autor polifacético que ha desarrollado una carrera como escritor, guionista, director, actor, pintor, escultor y guionista de comics. De su producción destacan las colaboraciones con Moebius, en *Les aventures de John Difofool* (1980-1987), y J. Giménez, en la saga de *La Caste des Méta-Barons* (1998-2003).
- ⁵⁷ Ilustrador británico de portadas de libros y discos que también ha participado en largometrajes como *Superman* (1978) de Richard Donner, *Alien* (1979) de Ridley Scott y *Flash Gordon* (1980) de Mike Hodges.
- ⁵⁸ H.R.Giger fue creador de la imagen del Alien en *Alien* (1979, Ridley Scott).
- ⁵⁹ Guionista y dibujante que en la década de los setenta y ochenta revolucionó la industria del comic book con *American Flagg!* (1983-1989) y *Black Kiss* (1988). Realizó diseños de personajes y espacios para el capítulo de *Taarna*.
- ⁶⁰ Discípulo de Will Eisner, Mike Ploog había dibujado para la editorial Marvel Comics Group colecciones de terror como *The Monster of Frankenstein*, *Man-Thing*, *Goth Rider* o *Werewolf by night* además de varios números de *Conan the Barbarian*. Se ocupó del primer diseño de *Gremlins* y *Taarna*.
- ⁶¹ Director belga que realizó largometrajes como *Spirou* (1993) y largometrajes de animación como *The Nutcracker Prince* (1990).
- ⁶² El propio de J. Giménez ha definido su estilo como barrocamente denso.
- ⁶³ Estudio canadiense de animación fundado en 1978 y cerrado en 1989. Sus principales producciones se emitieron en televisión, destacando dos especiales de los *Care Bears* en 1983 y 1984.
- ⁶⁴ *The long tomorrow* (1976) breve relato e Dan O’Bannon y Moebius, realizado mientras ambos trabajaban en la preproducción de la adaptación de *Dune* por parte de Alejandro Jodorowski. Publicado en *Métal Hurlant*, en los números siete y ocho de mayo y julio de 1976, y en *Heavy Metal*, en el primer volumen, en los números cuatro y cinco de julio de 1977.
- ⁶⁵ Escritor norteamericano de serie negra (1918-2006) célebre por su personaje Mike Hammer, un detective privado particularmente violento que vio la luz en 1946, en la novela *I, The jury*. En la década de los cuarenta escribió guiones para el comic book del Captain America, Captain Marvel y Batman.
- ⁶⁶ Para finalizar los backgrounds, la productora contrató al dibujante francés Michel Guerin. Este también participó en los largometrajes de animación *Asterix in America* (1994), de Gerhard Hahn, *Le coup de menhir* (1989), de Philippe Grimond, y *Asterix chez les Brétons* (1986), de Pino Van Lamsweerde, realizando *backgrounds* y decorados, y encargándose de la dirección artística.
- ⁶⁷ Barrie Nelson también había trabajado como animador en la serie de televisión *George of the Jungle* (1967), y los largometrajes *The boy named Charlie Brown* (1969), de Bill Melendez, y *Shinbone Alley* (1970), de John Wilson.



Licencia Creative Commons
Miguel Hernández Communication Journal
mhcj.es

Forma de citar este artículo en las bibliografías

Diego Mollá Furió (2016): “Juan Giménez: cómic y animación. De As de Pique a Heavy Metal (1981, Gerald Potterton)”, en Miguel Hernández Communication Journal, nº7, páginas 115 a 138. Universidad Miguel Hernández, UMH (Elche-Alicante). Recuperado el __ de _____ de 20__ de: [\[link del artículo en mhjournal.org\]](#)