Universidad de Ankara
Facultad de Lenguas, Historia y Geografía
Departamento de Lengua y Literatura Españolas

Actas del IV Simposio Internacional sobre Literatura y Cultura Hispánicas (Selección)

16-17 de diciembre de 2021
Ankara

Editores

Dra. Julia Martínez González
Dra. E. Ceren Çerçioğlu
Melike Yazıcı Çangur
Mónica Blanco Ruiz, M.A.

Ankara 2022

Ankara Üniversitesi Yayınları No: 767
Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Yayın No:292

Yayına hazırlayanın notu:
Yazıların her tür sorumluluğu yazarlarına aittir.

ISBN: 978-605-136-604-3

Basım Yeri:
Ankara Üniversitesi Basımevi
İncitaşı Sokak No:10 06510 Beşevler / ANKARA
Tel: 0 (312) 213 66 55
Basım Tarihi: 30/12/2022

Comité de Organización

Prof. Dr. Mehmet Necati Kutlu (Türkiye, Ankara Üniversitesi)
Dr. Öğr. Üyesi Julia Martínez González (İspanya, Ankara Üniversitesi)
Dr. Öğr. Üyesi Ceren Çerçioğlu (Türkiye, Ankara Üniversitesi)
Araş. Gör. Dr. Melike Yazıcı Çangur (Türkiye, Ankara Üniversitesi)
Öğr. Gör. Mónica Blanco Ruiz, AECID (İspanya, Ankara Üniversitesi)

Comité Científico

Prof. Dr. Mehmet Necati Kutlu (Türkiye, Ankara Üniversitesi)
Doç. Dr. Emire Zeynep Önal (Türkiye, İstanbul Üniversitesi)
Prof. Dr. Rafael Carpintero (İspanya, İstanbul Üniversitesi)
Doç. Dr. María Jesús Horta (İspanya, İstanbul Üniversitesi)
Doç. Dr. María José Hellín (İspanya, The Citadel College, South Carolina)
Dr. Öğr. Üyesi Guadalupe Morales-Gotsch (Perú, Molloy College, New York)
Dr. Öğr. Üyesi Julia Martínez González (İspanya, Ankara Üniversitesi)
Dr. Öğr. Üyesi Ceren Çerçioğlu (Türkiye, Ankara Üniversitesi)
Dr. Paulino Toledo (Şili, Şili Büyükekçiliği ve Ankara Üniversitesi-LAMER)
Dr. Raúl Domínguez Casado (İspanya)
Dr. Roch Charles Little (Kanada, Universidad Nacional de Colombia)
Dr. William Mariaca Garrón (Bolivya, Universidad Mayor de San Andrés)
Jorge Abarca del Carpio (Perú, Universidad de San Ignacio de Loyola)
Dr. Flavia Kaba (Arnavutluk, Tirana University)
Dr. Serxho Rama (Arnavutluk, Tirana University)

2. Estudios literarios

EL SISTEMA (SOLAR) NARRATIVO DE *ROCO VARGAS*, DE DANIEL TORRES

Rafael Carpintero *

RESUMEN

Durante la década de los ochenta, la revista *Cairo* recogió en sus páginas la obra de lo que se dio en llamar la *Nueva escuela valenciana*, entre quienes se incluía a Daniel Torres. Siguiendo la línea editorial de la revista sus obras se caracterizan por un escapismo aventurero bastante acorde con el optimismo vanguardista de la época. En 1983 Daniel Torres comienza una serie que tendrá resonancia internacional: *Roco Vargas*. En ella se presenta un mundo de ficción situado en un presente futurista, pero de ambientación en los años cuarenta. Es lo que se ha llamado "retrofuturismo", es decir, una visión del futuro desde el pasado. En este caso el trasfondo y la estética son los del cine negro norteamericano clásico, mientras que la trama es la de una aventura espacial al estilo de *Flash Gordon*. Las cuatro primeras entregas de la serie crean un arco narrativo completo a la vez que despliegan un complejísimo universo de ficción, como puede verse gracias a materiales paratextuales que se incluyeron. Entre la primera y la segunda entrega, particularmente, Torres somete la serie a un profundo cambio estético creando el aspecto que, con la razonable evolución, seguirá teniendo cuando la retome en el año 2000. En este artículo trataremos del universo de ficción de Roco Vargas según los parámetros establecidos por Lubomir Doležel en *Heterocósmica*, así como desde los cronotopos de Mijail Bajtin o la propuesta del *storyworld* de Marie-Laure Ryan.

Palabras clave: Retrofuturismo; mundos de ficción; *storyworld*; Daniel Torres; Roco Vargas

* Prof. Dr., Departamento de Lengua y Literatura españolas. Universidad de Estambul
ortega@istanbul.edu.tr

ABSTRACT

In Spain, during the 80's, *Cairo* magazine collected in its pages the work of what came to be called the "New Valencian School", among which Daniel Torres was included. Following the editorial line of the magazine, his works were characterized by an adventurous escapism quite in parallel to the avant-garde optimism of the time. In 1983 Daniel Torres began a series that will have international resonance: Roco Vargas. It presents a fictional world located in a futuristic present but set in the forties. It is what has been called "retrofuturism", that is, a vision of the future from the past. In this case, the background and aesthetics are those of classic American film noir, while the plot is that of a space adventure in the style of *Flash Gordon*. The first four albums of the series create a complete narrative arc while displaying a very complex fictional universe, as can be seen thanks to the paratextual materials that were included. Between the first and second albums, in particular, Torres subjects the series to a profound aesthetic change, creating the appearance that, with reasonable evolution, he will resume in the 2000's. In this article we will deal with the fictional universe of *Roco Vargas* according to the parameters established by Lubomir Doležel in his book *Heterocosmica*, as well as from Mikhail Bakhtin's chronotopes or Marie-Laure Ryan's *storyworld* proposal.

Keywords: Retrofuturism; fictional worlds; storyworld; Daniel Torres; Roco Vargas

Mundos ficcionales: otro tipo de narrativa

Si tuviéramos que definir muy brevemente lo que es una obra narrativa podríamos decir que es la que cuenta una historia; y una historia serían los acontecimientos que le ocurren a alguien. El narrativo es también uno de los modos principales del discurso, junto al descriptivo, el expositivo y el argumentativo. Tenemos así, por tanto, dos características definitorias, una como hecho y otra como modo: son unos acontecimientos que se narran. Tradicionalmente la misión de narrar ha dependido de esa figura a la que llamamos «narrador» y que, aparte de conflictiva, puede ser más o menos explícita. La narrativa ha estado ligada siempre a la literatura, fuera en prosa o verso, popular o culta, hasta la llegada del otro gran medio de expresión narrativo, el cine, en el que es la cámara la que marca la perspectiva narrativa.

Por lo general, la obra narrativa, ya sea un romance fronterizo, una novela realista decimonónica o una película de Almodóvar, siempre se ha basado en la historia que se contaba. Es decir, todos los elementos que componen la obra se crean en función de dicha historia. Sin embargo, también ha existido desde hace mucho tiempo otro tipo de obras sobre las que, por usar un cliché, se dice que el espacio es el protagonista. En estas obras los lugares en que suceden los acontecimientos son determinantes para el desarrollo de la historia. Podemos encontrar dos ejemplos muy distintos de usos del espacio en *La Regenta* y *Fortunata y Jacinta*. Mientras que en *La Regenta* las tribulaciones de Ana Ozores se deben en gran medida al hecho de vivir en una ciudad pequeña y tan conservadora e hipócrita como Vetusta, la trama central de *Fortunata y Jacinta* podría haber ocurrido en cualquier otra ciudad, a pesar de que es una de las novelas más madrileñas que se han escrito. Tenemos, por tanto, dos tipos de espacios «protagonistas», uno en el que el escenario usurpa gran parte del interés a la trama (*Fortunata y Jacinta*) y otro que la condiciona y genera (*La Regenta*).

Estos espacios generadores de tramas tampoco son nada nuevo y podemos rastrearlos incluso hasta la guerra de Troya en la *Ilíada*. Aunque en ella se nos cuenta únicamente la cólera de Aquiles, Homero despliega ante nosotros un espacio en un determinado periodo de tiempo en el que ocurren o podrían ocurrir muchas otras historias. En estas obras el lector intuye un mundo —literario— mucho más grande, del que se le está mostrando solo una pequeña parte, mundo que claramente esconde muchas otras tramas. Son, por tanto, mundos de ficción generadores de historias, no solo fondos en los que situarlas.

El ejemplo más claro de este tipo quizá sea una obra como *El señor de los anillos*. La obra es una extensa novela en la que se nos muestran unos hechos muy concretos y muy limitados en el espacio y el tiempo que ocurren en un universo de ficción que el lector sabe mucho más amplio gracias a algunos personajes secundarios —por ejemplo, Tom Bombadil o los cinco magos, dos de los cuales no sabemos nada—, a elementos externos metadiegéticos, como los fragmentos de epopeyas que se recitan en cuanto hay ocasión, o paratextuales, como los apéndices. Este universo, con su correspondiente proceso de mitopoiesis, no se desarrolla sino en *El silmarillion* y de forma también bastante fragmentaria. Es por esto por lo que Fernando Savater podía afirmar: «Efectivamente, las más de mil páginas de concentrado texto de *El señor de los anillos* dejan insatisfecho al lector apasionado por este capricho, a quien no disgustaría verlo prolongarse, al menos, otro tanto […]» (Savater 124).

Esta posibilidad de generar otras historias a partir de un mismo universo de ficción ha permitido los fenómenos llamados interficcionalidad y transmedialidad. El primero de ellos es la posibilidad de que «dos o más textos […] compartan elementos como personajes, localizaciones imaginarias o mundos ficcionales» según la definición de Richard Saint-Gelais citada por Marie-Laure Ryan («*Transmedial Storytelling and Transfictionality*» 362). La transmedialidad se define como la posibilidad de emplear distintos medios para ampliar el universo original a través de medios narrativos —la literatura, el cine y el cómic, así como otros más recientes como los juegos de rol o algunos tipos de videojuegos—, o no directamente narrativos —materiales complementarios ofrecidos en papel, en vídeo o audio, o usando las posibilidades de internet— (Ryan, «*Transmedial Storytelling and Transfictionality*»).

Un ejemplo más claro de estos procesos de *El señor de los anillos* es lo que ocurre con *Star Wars*. Como es bien sabido, existe un núcleo generador del canon compuesto por las nueve películas centrales, pero se han llevado a cabo también otras películas relativas a aspectos secundarios de la trama principal —como *Rogue One*—, adaptaciones para televisión —gran parte de ellas de animación—, novelas situadas en el mismo universo ficcional, cómics, videojuegos y juegos de rol de mesa, así como *wikis*, foros, *fanfiction*, etc. Lo importante aquí es que toda esa producción no sigue a los personajes principales y a veces ni siquiera la trama central, tal y como ha ocurrido con la serie de televisión *The Mandalorian*.

Pero no es necesario que estos mundos ficcionales generadores sean fantásticos o de ciencia-ficción, basta con que creen unos parámetros que permitan que se puedan narrar a través de otros medios y desarrollarse. Tenemos un ejemplo de esto último en la serie de novelas del *Capitán Alatriste* de Pérez Reverte, que ha sido adaptada al cine y al cómic, pero que también dio lugar a un juego de rol mediante el cual los jugadores pueden recorrer esa Madrid del Siglo de Oro, con toda la fauna de personajes que la puebla.

Creación y estructura de los mundos ficcionales según Doležel

Muy posiblemente ha sido el checo Lubomir Doležel quien más ha reflexionado sobre estos mundos de ficción como una modalidad de mundos posibles, exponiendo sus conclusiones en el libro *Heterocósmica: ficción y mundos posibles* (1998). La aparición de modalidades narrativas nuevas, especialmente los videojuegos «de mundo abierto», han llevado a un

importante desarrollo de sus teorías por parte de investigadores como Marie-Laure Ryan.

El primer punto que conviene que quede claro es que el lector (o espectador, o jugador) que se enfrenta a una obra narrativa de ficción es consciente de que se dispone a entrar -metafóricamente- en un mundo que no es el suyo y que va a tener que (re-) construirlo con una información bastante incompleta. En este salto mental que se dispone a dar, las distancias son relativamente indiferentes puesto que dependerán, sobre todo, de la información que se le proporcione. Tal y como dice Linda Hutcheon:

> Para el lector no es más fácil crear el bien documentado mundo de Zola y creer en él que imaginarse "hobbits" o duendes: en ambos casos es preciso dar el salto imaginativo dentro del mundo temporal y espacial de la novela. (cit. en Doležel 41)

El lector trata de reconstruir con mayor o menor éxito el proceso que ha seguido el autor en la creación de su mundo; un acto generador de algo nuevo, pero que tiene su origen en el mundo real:

> Al componer un texto escrito u oral, el autor crea un mundo ficcional que no estaba disponible antes de este acto. La *poiesis* textual […] tiene lugar en el mundo real; sin embargo, construye reinos ficcionales cuyas propiedades, estructuras y modos de existencia son, en principio, independientes de las propiedades, las estructuras y los modos de existencia de la realidad. (Doležel 47)

Dicha independencia de la realidad «real» provoca que el mundo ficcional sea autorreferencial; es decir, que sus referentes haya que buscarlos en el propio texto y no fuera de él, en el mundo real en que se encuentran autor y lector.

> Como modelo, el texto artístico recrea una imagen de la realidad, y en este sentido sus signos se caracterizan (Morris, 1958) por su valor icónico que […] cabe entender como autorreferencial: el texto artístico "crea su propia referencia". (Muro Munilla 29)

No obstante, y por autorreferencial que sea, el mundo ficcional tiene que basarse en elementos extraídos del mundo real, puesto que, en caso contrario, sería incomprensible. Un mundo ajeno a cualquier experiencia humana sería imposible de crear y, por tanto, de recrear por el lector. Por otro lado, esto significa que el material con el que trabaja el autor puede sufrir cambios radicales al pasar del mundo real al ficcional:

> La semántica de los mundos posibles nos hace darnos cuenta de que el material que procede del mundo real tiene que sufrir una transformación sustancial en la frontera entre los dos mundos. (Doležel 43)

Este es precisamente el proceso al que Daniel Torres somete a dos referentes culturales para crear los parámetros del retrofuturismo que constituye el marco de su mundo de ficción. Las operaciones que lleva a cabo cualquier autor son de dos tipos, según Doležel:

> Pero el mundo, reiteramos, es una macroestructura, y su "orden" está determinado por restricciones globales. Dos tipos de macrooperaciones organizan los mundos ficcionales de la narración. El primero, la *selección*, determina qué categorías constituyentes se admitirán en el mundo en construcción. […] El segundo, la *operación formativa*, modela los mundos narrativos en ordenamientos que tienen el potencial para producir (generar) historias. (Doležel 170)

Es decir, el autor selecciona unos elementos para la construcción de su mundo, lo que implica que descarta otros y que le impone unos límites a su universo particular. Una vez establecidos estos parámetros, el marco general en el que se plantean las «reglas del juego» del mundo de ficción, este adquiere la capacidad de generar historias, pero siempre manteniéndose en el interior de esos parámetros. Incluyendo, y esto es muy importante, los personajes que lo pueblan y, dentro de ellos, los protagonistas cuyas peripecias proporcionarán la trama del relato. En todo esto tienen una gran importancia las normas y usos de los distintos géneros, que, si bien limitan, también proporcionan un catálogo de lugares comunes capaces de producir escenas y acciones más o menos estereotipadas. Esta capacidad creativa del espacio-tiempo recreado en el mundo ficcional es algo que ya trató Bajtín al hablar sobre el cronotopo, tanto el de la producción de la obra -es decir, del autor-, como el de la historia que se narra:

> ¿En dónde estriba la importancia de los cronotopos que hemos examinado? En primer lugar, es evidente su importancia *temática*. Son los centros organizadores de los principales acontecimientos argumentales de la novela. (Bajtin 400)

Llegamos así a la definición general de Doležel de mundo ficcional:

> Ahora somos capaces de definir más detalladamente el concepto de mundo ficcional: es un pequeño mundo posible, moldeado por

> limitaciones globales concretas, que contiene un número finito de individuos que son composibles [es decir, que son posibles conjuntamente, R.C.]. (Doležel 42)

Los cronotopos de Bajtín y su relación con los mundos ficcionales

La obra de Bajtín *Las formas del tiempo y del cronotopo en la novela* deja bastante abierto el concepto de cronotopo, de forma que podemos aplicarlo a tres situaciones distintas. En primer lugar, atendiendo al significado de la palabra, podemos considerarlo como la unión del tiempo y el espacio en la obra narrativa; es decir, de las coordenadas espaciotemporales del relato. En palabras del propio Bajtín:

> En el arte y en la literatura, todas las determinaciones espaciotemporales son inseparables, y siempre matizadas desde el punto de vista emotivo-valorativo. Naturalmente, el pensamiento abstracto puede concebir por separado el tiempo y el espacio, ignorando su elemento emotivo-valorativo. Pero la contemplación artística viva (que también tiene su modo de pensar, pero que no es abstracta), no separa ni ignora nada. Considera el cronotopo en su total unidad y plenitud. (Bajtin 393)

En segundo lugar, y a eso es a lo que dedica la mayor parte de su ensayo, podemos utilizarlo para géneros específicos surgidos en momentos y lugares muy particulares dentro de la historia de la literatura universal, como la novela griega de aventuras, los libros de caballerías o la picaresca, por citar tres de sus ejemplos. Como puente entre la primera interpretación y esta, Bajtín desarrolla en las «Observaciones finales» -en 1973, treinta y cinco años después de la primera edición- el concepto en un sentido más limitado y así habla de los cronotopos del encuentro, el camino, el umbral o incluso el salón-recibidor en la novela realista del XIX. Tenemos aquí espacios más concretos que se emplean en obras de géneros o estilos particulares en momentos específicos: el caballero que sale al camino en busca de aventuras; la línea que separa lo conocido de lo desconocido o la niñez de la madurez; o bien esas fiestas de las novelas realistas que sirven para reunir en un mismo punto del espacio-tiempo a un buen número de personajes. Los grandes cronotopos genéricos abarcan e implican otros más concretos y pequeños:

> Sólo nos referirnos aquí a los grandes cronotopos, abarcadores y esenciales. Pero cada uno de estos cronotopos puede incluir un número ilimitado de cronotopos más pequeños: pues cada

> motivo, corno hemos dicho, puede tener su propio cronotopo. (Bajtin 402)

La tercera interpretación del cronotopo es la del tiempo-espacio de la creación de la obra -cronotopo del autor- y el de la lectura -del lector-. De la misma forma que, como hemos visto, el autor recoge en su realidad los elementos básicos para la creación de su mundo ficcional, el lector hará uso de los parámetros espaciotemporales de su cultura, tanto personal como comunitaria, para descodificar la obra. Esto puede conducir, evidentemente, a distintas interpretaciones.

Al hablar del universo narrativo del *Roco Vargas* de Daniel Torres nos interesan especialmente las primeras acepciones del concepto de cronotopo. La ubicación espaciotemporal de los acontecimientos es clave al tratarse de una ucronía -una historia alternativa- que se extiende por todo el sistema solar, pero también lo son las implicaciones genéricas que tiene el uso de un retrofuturismo que combina el género negro norteamericano de los años cuarenta con el de la ciencia-ficción al estilo del *Flash Gordon* de Alex Raymond. Con esta estética *retro* en un tiempo futurible nos vamos a encontrar espacios específicos que siguen las convenciones de cada uno de los géneros: por un lado, planetas y satélites -especialmente en el caso de *Tritón*- ; por otro, lugares como el cabaré Mongo, propiedad del protagonista, que alude directamente a los clubs de las películas americanas clásicas en blanco y negro al estilo de *Gilda*. El gran cronotopo de la ucronía retrofuturista se convierte en un elemento generador de historias como decía Bajtín al hablar de la importancia temática de los cronotopos (*vid. supra*).

Sin duda, como tantas obras de género, en *Roco Vargas* muchos de los acontecimientos que se plantean dependen de los tópicos retrofuturistas, pero también de los condicionamientos que impone el marco espaciotemporal específico. Sin embargo, muchas veces, y especialmente en el primer volumen *Tritón*, es inevitable observar las coincidencias de esta obra espacial con las novelas griegas de las que habla Bajtín porque, al fin y al cabo, ambas comparten ese cronotopo de la *aventura* (Bajtin 240-243).

La «escuela valenciana» y Daniel Torres

En este punto conviene hablar del autor y de la obra para que podamos comprender un poco mejor el cronotopo de su creación y dilucidar sus fuentes y así comprender mejor cómo es el mundo ficcional creado por Daniel Torres y cómo se convierte en generador de historias.

En la posguerra española, los problemas legales, de distribución de papel y de censura dificultaban enormemente la publicación de revistas seriadas a los editores independientes de historietas, por lo que era necesario publicar cada número como si se tratara de una nueva revista. Esta situación condujo al florecimiento de los «cuadernos de aventuras»: cuadernillos de formato apaisado de historias autoconclusivas —de aventuras, como su nombre indica— que pronto se convirtieron en una forma de entretenimiento popularísima gracias a su bajo precio y a que se trataban de productos de mero escapismo, con no demasiada calidad ni de impresión, ni de papel, ni de contenido. (Martín 97-99, 115)

De entre los editores de estos cuadernos destaca la Editorial Valenciana, especialmente a partir de los años cuarenta con *Roberto Alcázar y Pedrín* y *El guerrero del antifaz*, cuyo éxito

[8] les permitió introducirse también en el mercado de las revistas humorísticas de contenido general para un público infantil-juvenil con *Jaimito* (desde 1944) o las directamente infantiles con *Pumby* (desde 1955). Es en ese momento cuando surge la idea de una «escuela valenciana» de la historieta, sin unas características muy definidas, sino más bien en torno a un grupo de creadores muy personales. Entre ellos cabe destacar a Manuel Gago, creador de *El guerrero del antifaz* y de muchísimas otras series de aventuras y fundador de la editorial Maga, la otra gran casa de la escuela valenciana. También a José Sanchís, creador del gato Pumby y de un estilo de fantasía inocente y muy particular que influirá mucho en artistas posteriores.

Los cuadernos de aventuras valencianos se vendrán abajo a partir de 1966 cuando la censura se abalanza sobre los contenidos violentos o que se consideran poco adecuados para un público adolescente. Público que, por otro lado, iba derivando hacia otras formas de entretenimiento, particularmente la televisión. Sobreviven las revistas de contenido general como *Jaimito* y *Pumby*, pero los cuadernos de aventuras de formato apaisado y en blanco y negro desaparecen para siempre, a pesar de intentos posteriores de revivir las principales series.

Aparte de la generación de esta primera escuela valenciana, otra personalidad que influye decisivamente en la segunda es Miguel Calatayud, con dos series que publica a principios de los años setenta en la revista *Trinca*. *Trinca*, a pesar de pertenecer a la prensa «oficial», o quizá porque el estado

[8] Álvaro M. Pons da unas tiradas de 200.000 ejemplares semanales de *El guerrero del antifaz* (266)

pretendía adoptar un aire más «moderno», fue una revista enormemente innovadora en lo formal y también para el desarrollo del concepto de autor, especialmente desde el punto de vista de los lectores. Y uno de los colaboradores más destacados por lo novedoso de sus propuestas es, precisamente, un valenciano, Miguel Calatayud:

> […] aparece en 1970 *Trinca*, una publicación que revoluciona el panorama del cómic pese a su tibia acogida inicial. Con aire cosmopolita, presentación colorista, contenidos cien por cien autóctonos y precio asequible ven la luz en *Trinca* una serie de personajes cuya influencia va a resultar decisiva. Es el caso de *Peter Petrake*, de Miguel Calatayud, con el que corrientes absolutamente contemporáneas como el pop art y el *underground* irrumpen por vez primera en nuestras viñetas […]. Con *Trinca* adquiere carta de naturaleza la historieta de autor, un concepto hasta entonces desconocido que es el que de algún modo va a guiar en lo sucesivo la evolución del medio. (Porcel 157)

Miguel Calatayud continua la línea de historieta de aventuras y humor blanco tan típica de la escuela valenciana -sobre todo la primera de ellas-, pero les va a añadir la notable importancia que le otorga al elemento gráfico, posiblemente por su relación con la ilustración. Una de las características de la nueva escuela valenciana será precisamente la modernidad visual lo gráfico.

La muerte de Franco en 1975 supone un cambio radical en España. La censura acabará desapareciendo y se produce una importante apertura cultural hacia el extranjero. Desde el punto de vista de la historieta, estos dos hechos tienen como consecuencia la aparición de lo que se ha llamado «cómic adulto». Se publican revistas como *Totem* (1977) con aportaciones de artistas europeos como Moebius, Hugo Pratt o Guido Crepax; y por otro lado surge una importantísima corriente *underground* de influencia norteamericana —sobre todo Robert Crumb o Gilbert Sheldon—, cuyo máximo representante será la revista *El Víbora* (1979). Una tercera tendencia es la que representa la revista *Madriz* (1984), más interesada por el diseño y la experimentación y de intenciones más artísticas. Paralelamente, empiezan a llevarse a cabo actos institucionales sobre la historieta y a publicarse estudios teóricos. Es el llamado «*boom* de la historieta» de los años ochenta, que terminará catastróficamente con el cierre de la mayoría de las revistas antes del final de la década.

Cairo, el «neotebeo», y la segunda escuela valenciana

En 1981 aparece la revista *Cairo*, donde publicarán los miembros de la llamada «nueva escuela valenciana»: Daniel Torres, Micharmut, Sento y Mique Beltrán, así como Miguel Calatayud, y Javier Mariscal, autor que hay que considerar aparte por su carácter multidisciplinar —dedicándose especialmente al diseño— y por la originalidad de sus propuestas en el mundo de la historieta.

Frente al cómic intelectual con pretensiones artísticas (*Madriz*) o al *underground* que refleja el lumpen y las cloacas de la sociedad (*El Víbora*), *Cairo* se presenta como un «neotebeo»; es decir, busca recoger la tradición del tebeo de aventuras y diversión tradicional, pero con una visión nueva, más estética. Frente al feísmo de influencia norteamericana de la historieta *underground*, ellos se proclaman seguidores de Hergé, de los creadores franco-belgas y de la escuela de la «línea clara»[9]. Así pues, *Cairo*, sin renunciar a una clara intención estética y de autor, sigue la tradición de la aventura, de Hergé y Milton Caniff.

Los autores de *Cairo*, y con ellos los de esta segunda escuela valenciana, presentan una estética muy inspirada en el cine de los años treinta, cuarenta y cincuenta[10] en el aspecto exterior de sus personajes y entornos. Buen ejemplo de ello es el de la serie de *Roco Vargas*.

---

[9] La «línea clara» es la escuela de Hergé y *Tintín*, en la que los dibujos carecen de sombras y las líneas se trazan con gran claridad. *El Víbora* decía seguir una escuela de «línea chunga» muy en consonancia con su carácter *underground*.

[10] Teniendo en cuenta que los miembros de la segunda escuela valenciana son apenas unos años mayores que quien esto suscribe, no será demasiado arriesgado suponer que nuestras influencias cinematográficas son parecidas. En España, durante los años setenta y ochenta la única televisión era la estatal, con dos cadenas —aunque en mi ciudad, por ejemplo, se veía solo una— que tenían importantes programas de cine clásico. Uno de ellos iba dirigido al público adulto con películas de contenido más violento o moralmente más problemático, como la mayoría de las del cine negro. Otro, los sábados por la tarde, se orientaba al público juvenil, con películas de aventuras, de humor, del oeste, algunos musicales, etc. En este tipo de programas se ofrecían regularmente películas de los años treinta, cuarenta o cincuenta que ahora solo es posible ver en canales especializados. Por otro lado, existían numerosos cineclubs donde también se proyectaban películas antiguas y se realizaban debates sobre ellas. No olvidemos que a partir de los años sesenta la revista francesa *Cahiers du Cinéma* —sobre todo François Truffaut— tuvo una gran influencia en la revalorización del cine norteamericano «de género» como cine «de autor», con su correspondiente eco en países como España.

Daniel Torres

Como todos los demás componentes de la «nueva escuela valenciana», Daniel Torres (1958) comenzó su andadura como historietista publicando en fanzines de su ciudad, concretamente *El Gat Pelat* (1977) en el que también colaboraron Miguel Calatayud y otros dos miembros de esta «segunda escuela»: Micharmut y Sento. En 1980, ya en Barcelona, publica en *El Víbora* la primera historieta de *Claudio Cueco*, con la que toma ya el ambiente de cine negro norteamericano de los cuarenta (especialmente en «Asesinato a 64 imágenes por segundo») que será el fondo estético de la serie de Roco Vargas. Otro tanto ocurre con las anacronías (ucronías) de *El ángel caído*, el episodio más largo de la serie y que le abrió las puertas del mercado francés, cuyos acontecimientos suceden en un mundo regido por la República China y los Emiratos Árabes Unidos después de una Tercera Guerra Mundial ocurrida a finales de los años veinte del pasado siglo.

En 1982 Torres pasa a la revista *Cairo*, en la que publica la serie *Opium*, en la que ya emplea todas las claves del retrofuturismo característico de *Roco Vargas*, como puede verse en su primera aventura, *Tritón*, bastante continuista respecto a *Opium*. En *Cairo* publicará los primeros cuatro episodios de *Las aventuras siderales de Roco Vargas* -con posterioridad le recortaría el nombre a *Roco Vargas*- entre 1983 y 1987. Tras los años de crisis de las revistas de historietas, retomará la serie entre el 2000 y el 2006 con un nuevo ciclo de otros cuatro episodios en los que se centrará en el tema de la inteligencia artificial y el poshumanismo del que no trataremos aquí. En el año 2017, después de otro hiato de más de diez años, publica *Júpiter*, volumen que sirve de puente entre la primera y la segunda serie y que anuncia nuevas aventuras de Roco Vargas. En 2021 ha publicado *El futuro que no fue*, una aventura de un personaje secundario -el detective Archi Cúper- del segundo volumen de la primera serie: *El misterio de Susurro*.

Daniel Torres ha dibujado otras series y novelas gráficas, prácticamente todas con guiones propios, como *El octavo día*, *Tom*, *El ángel de Nôtre Dame*, *Burbujas*, *La casa* o *Picasso en la Guerra Civil*. No obstante, para nuestro análisis nos centraremos únicamente en los cuatro primeros episodios de la serie de *Roco Vargas*, que es donde crea el mundo de ficción -en este caso un sistema solar- que queremos utilizar como ejemplo, así como en *El futuro que no fue*, ya que demuestra el potencial creativo del universo creado por Daniel Torres.

Las aventuras siderales de Roco Vargas

La primera serie de las aventuras de *Roco Vargas* se compone de los siguientes cuatro volúmenes: *Tritón*, *El misterio de Susurro*, *Saxxon* y *La*

estrella lejana. Como hemos dicho, se publicaron entre 1983 y 1987, primero en *Cairo* y posteriormente como álbumes independientes, y fueron recogidos en un volumen integral por la editorial Norma en 1997, incluyendo una introducción inédita que constituye parte del material paratextual que sirve para perfilar el mundo de ficción.

Tritón, que, como también hemos dicho, sigue debiendo mucho estilísticamente a *Opium*, es un sencillo relato de aventuras, pero en el que ya aparecen varios personajes secundarios que serán importantísimos en la serie -los Covalsky sobre todo, pero también el círculo del Mongo-, así como el dilema fundamental de la serie: el desdoblamiento del protagonista entre Armando Mistral, el escritor, y Roco Vargas, el aventurero interplanetario. Asimismo, se sientan las bases del universo de la historia que se desarrollará en los volúmenes siguientes y la estética general retrofuturista. En las dos entregas siguientes -*El misterio de Susurro* y *Saxxon*- Daniel Torres va desarrollando ya un estilo personal que marcará toda la serie, deshaciéndose de influencias como la de Miguel Calatayud. En *La estrella lejana*, Torres recurre a una extensa analepsis en la que Mistral/Vargas cuenta su historia y cómo se convirtió en un conocido aventurero espacial. Esta última aventura incluyó una introducción en forma de una supuesta entrada de la *Enciclopedia cósmica* -el dibujante de las ilustraciones resulta ser un tal Daniel Torres- sobre la Guerra Solar de 1953 a 1958, guerra que es el punto de partida del relato de Roco Vargas sobre su origen. *La estrella lejana* no solo es una gran obra desde el punto de vista narrativo, sino que también supone el cierre del ciclo que termina con el protagonista afirmando «Mi nombre es Roco Vargas» (45) cuando en *Tritón* había dicho que Roco Vargas era «Alguien de quien no me acordaba» (4)[11].

El universo de ficción de *Roco Vargas*

Como hemos visto, Doležel habla de dos macrooperaciones que delimitaban el mundo de ficción: la selección, que impone unos límites, y la operación formativa, que organiza el sistema del mundo de forma que sea capaz de generar historias. En *Roco Vargas* Daniel Torres establece dos parámetros básicos para el relato: por un lado, una estética *retro* que también se aplica a los modos de vida de los personajes; por otro, un marco futurista ucrónico que se sitúa en la misma época en que se está publicando la obra, en los años ochenta. Este marco espaciotemporal anacrónico es lo que se ha dado

[11] Las referencias a páginas de la historieta las hacemos según el número de plancha original, no el de página. Así es la misma para todas las ediciones.

en llamar «retrofuturismo» (Frelik 208) y, como cronotopo que es, influye decisivamente en el aspecto temático, como diría Bajtín.

El retrofuturismo

En realidad, el retrofuturismo tiene distintas manifestaciones según la estética —y sus condicionamientos— pertenezcan a una época u otra. El tipo más conocido es el llamado «steampunk», en el que se nos presenta una sociedad futurista en un marco estético-tecnológico victoriano. Sin embargo, no es el único. Las historias de *Roco Vargas* se inspiran en el cine negro norteamericano de los años treinta a cincuenta, así como, por supuesto, en otras películas como *Metrópolis* (1927). Pero no solo en el cine, también muchos de los elementos futuristas que se usan pueden verse en historietas como el *Flash Gordon* de Alex Raymond, que también se publicó entre 1934 y 1944 por lo que temporalmente coincide con la estética de *Roco Vargas*, aunque sería más exacto decirlo al revés. En Daniel Torres este retrofuturismo concreto surge, por lo tanto, de sus dos grandes influencias: el género negro y la ciencia-ficción. En una entrevista sobre *El futuro que no fue*, dice lo siguiente:

> P. -Este libro une los dos géneros que usted más aprecia: la novela negra y la ciencia ficción. ¿Son más complementarios de lo que creemos?
>
> R. -Siempre he creído que ambos géneros son ideales para retratar la sociedad de su momento. La novela negra muestra el lado oscuro de una sociedad, la violencia de las empresas humanas; la ciencia ficción revela, bajo su envoltorio de desbocada imaginación, la inmensa pequeñez del alma humana. Si unimos los dos géneros tenemos una herramienta narrativa con grandes posibilidades.
>
> P. -¿Cuáles han sido sus influencias más directas en ambos géneros?
>
> R. -La novela y el cine negros norteamericanos de los años 30, 40 y 50. La novela de ciencia ficción de todos los tiempos y nacionalidades; y el cine del mismo género —sobre todo norteamericano— desde finales de los setenta, después de la aparición de *Star Wars*. Una revelación que me hace buscar y descubrir películas de ciencia ficción anteriores a la saga de George Lucas. (Torres, «El retrofuturo refleja nuestro mundo presente»)

Roco Vargas como obra de ciencia-ficción

Aunque el ambiente de la obra se sitúe aproximadamente en los años cuarenta y los hechos en los ochenta -incluso en los libros publicados ya en el siglo XXI-, *Roco Vargas* es, ante todo, una historieta de ciencia-ficción y aventuras. Por lo tanto, las decisiones formativas de las que hablaba Doležel se toman teniendo en cuenta este género, como diría Bajtín. Empecemos por la selección de las categorías constituyentes del mundo de ficción de *Roco Vargas*. En otro lugar Torres dice:

> Lo bueno que tiene el género de ciencia ficción es que, como responde, en mayor o menor medida, a una serie de parámetros, tiene un camino guiado. Se consigue una lectura amable, al tiempo que permite incorporar una carga de profundidad en la que presentas un conflicto. […] En la ciencia ficción se toman decisiones. Por ejemplo: "existe la gravedad o no existe". Si existe la gravedad no se puede enviar un cohete a ningún lado, porque la gente se pone a flotar. Pero si no existe la gravedad, los cohetes van donde quieren, los personajes van a Júpiter y caminan como si estuviesen en la tierra. Dentro de esta libertad aparece el retrofuturo, que es el tiempo donde se mueve Roco Vargas. Cosas muy conocidas desde el diseño de los objetos, la ropa, los personajes, son presentadas en una especie de limbo pasado-futuro, en el que el lector las reconoce por referencias del cine o de libros. Al inicio de la serie ya se decide que "más allá del Sol no se puede ir", que no existe la tecnología para ir a otra estrella. En el mundo de Roco Vargas están encerrados en el Sol y no pueden salir de ahí. (SciFi Club de Lectura. Biblioteca Miquel Batllori, Volpelleres-Sant Cugat del Vallès)

La decisión limitadora más importante que toma el autor respecto a su mundo de ficción es la de que no se pueda viajar fuera del sistema solar. Desaparecen, por lo tanto, los viajes interestelares, pero no los interplanetarios ni la posibilidad de razas o entornos extraños; de hecho, los personajes estarán pasando continuamente de un planeta (o satélite) a otro. Es una decisión que le permite a Torres perfilar poderosamente a su personaje cuando en *La estrella lejana* Covalsky le dice al joven Roco: «¡Cómo quieres que te meta en la cabeza que ni con este trasto ni ningún otro saldrás del sol! ¡Ni tú ni nadie! Hacen falta siglos… ¡Siglos! Estás atrapado aquí, como yo… Como todos.»[12] (44).

[12] He añadido los signos de exclamación de apertura, que Torres no usa en la historieta.

Es esa frustración de «estar atrapado» la que lanza a la aventura al joven Roco Vargas en un largo hiato del que no sabemos nada y que transcurre entre el momento en que deja la casa de Covalsky y a sus compañeros en *La estrella lejana* y cuando años más tarde Armando Mistral recibe una carta del mismo Covalsky dirigida a Roco Vargas en *Tritón*.

Roco Vargas y Armando Mistral y viceversa

Al inicio de *Tritón* nos encontramos un personaje tumbado en una hamaca junto a una piscina y ante una máquina de escribir que un narrador en tercera persona nos presenta como «Armando Mistral, dueño del "Mongo" y escritor de ciencia-ficción» (2). Pronto recibe una carta dirigida a «un tal Roco Vargas» (3) que resulta ser del profesor Covalsky, personaje que aparecerá en la página 5. Tenemos, por lo tanto, que ya desde el principio se nos presenta al protagonista en su doble personalidad, aunque todavía el lector no lo sepa con certeza, y al personaje clave para su propia historia, Pierre Covalsky -como se verá en *La estrella lejana*-, así como otros que serán más o menos importantes en los volúmenes siguientes: la secretaria Rubí y el asistente marciano Sansón en el Mongo y la hija de Covalsky, Jill.

Una de las tradiciones más clásicas de la historieta es la que hace que la trama de las series dependa del personaje principal, hasta el punto de que incluso se ha propuesto como una de las características intrínsecas del cómic (Bartual Moreno 67-68). En esto *Roco Vargas* no es una excepción. La creación de un mundo de ficción necesita un hilo conductor para convertirse en narrativo y productor de relatos dando coherencia a lo narrado. Por supuesto, podemos encontrarnos con múltiples historias independientes situadas en un mismo mundo, en ocasiones incluso de distintos autores, como ocurre con los *Mitos de Cthulhu*, pero serán eso, historias independientes. El hilo conductor, como bien dice Doležel, suelen ser los personajes:

> El concepto de mundo narrativo, definido por la presencia de al menos una persona-agente ficcional, nos permite dejar atrás la división que la narratología tradicional creaba al separar la historia del personaje. […] y, al mismo tiempo, presenta a los personajes ficcionales como personas para y en la acción. (Doležel 89)

En el caso que nos ocupa, el personaje central es Roco Vargas/Armando Mistral, a cuyo alrededor se va desplegando un amplio abanico de personajes, cada uno con su propia historia, conocida o no, o con la capacidad de generarla. El tema subyacente a toda la primera serie es la aceptación de Roco

Vargas de su propia personalidad, desde que en *Tritón* dice «[Roco Vargas es] Alguien de quien no me acordaba» (4) o «Ya no [soy Roco Vargas], doctor Covalsky, ya no» (5), hasta que al final de *La estrella lejana*, tras la larga confesión de su pasado que compone el volumen, acepta quién es:

> Nunca regresé. Estuve mucho, mucho tiempo perdido, intentado borrar de mi cabeza las últimas palabras de Pierre [Covalsky]. Y todo lo que conseguí fue olvidar mi nombre. Hace tres años Covalsky vino a recordármelo. Y esta noche lo he recuperado. Mi nombre es Roco Vargas. (45)

Sobre esta doble personalidad Roco Vargas/Armando Mistral, o viceversa si nos atenemos al orden de aparición en el relato, dice el crítico y estudioso de la historieta Álvaro Pons:

> Una reescritura en clave folletinesca de Flash Gordon que ironizaba con inteligencia sobre sí misma a través de esa identidad transversal entre Roco Vargas el héroe galáctico y el escritor de ciencia ficción Armando Mistral. El *alter ego*, […] tomaba en esta serie una funcionalidad paradójica que transmutaba ficción en realidad, generando un nexo de conexión directa con el lector. La aventura pura, entendida desde una clásica visión juvenil que estereotipa y esquematiza sus modelos, era contrastada con la reflexión de un creador que era consciente de estar creando ficción y de, en el fondo, ser ficción. Armando Mistral no es sólo el alter ego de Roco Vargas. Es también el alter ego de un Daniel Torres que, a su vez, usa a Roco Vargas como expresión de los héroes de su juventud. Una doble dicotomía que Torres movía con fluidez gracias a su indudable dominio de la narrativa, especialmente a través de unos diálogos brillantes, que alcanzarán su mayor cota en *La estrella lejana*, posiblemente uno de los mejores álbumes que ha dado el tebeo de este país. (Pons)

Armando Mistral es, por tanto, el puente que Daniel Torres emplea para relacionar el mundo de Roco Vargas con el mundo real (y los lectores). Al personaje (Mistral) y al autor (Torres) les une su labor de cronista-creador de las aventuras de Vargas, por mucho que Mistral sea también un personaje en un mundo de ficción.

Macrocosmos y microcosmos: la función de los paratextos diegéticos

Además de la explicación de la «Guerra Solar» que el propio Armando/Roco nos ofrece en *La estrella lejana* usando distintas frutas para cada uno de los planetas en una clara referencia a una famosa escena de la

película de Zoltan Korda *Las cuatro plumas* (1939), en la publicación inicial de este álbum en el nº 44 de *Cairo* (especial verano de 1986) se nos da una introducción de cuatro páginas (23-26) de una supuesta edición de 1985 de la *Enciclopedia cósmica* con texto de un autor marciano llamado Max Zhelino e ilustraciones de un tal «Daniel Torres». En dicha entrada enciclopédica se habla ampliamente de la situación del sistema solar, de cómo la exploración del sistema comenzó en el siglo XVIII, de los planetas dominantes (Tierra, Urano y Mercurio) y de la creación de la Organización Solar de Planetas en 1958 con la aceptación de distintas esferas de influencia. Esta enciclopedia aparece como elemento intradiegético ya en *Tritón* con el nombre de *Enciclopedia espacial* y dentro de *La estrella lejana* con su adjetivo definitivo de «cósmica». En ambos casos son libros que el entorno directo de Armando Mistral -la secretaria Rubí y el asistente Sansón- utilizan para buscar información sobre Roco Vargas.

Esta entrada enciclopédica que precede a *La estrella lejana* no aparece en la edición integral de Norma Editorial de los cuatro primeros álbumes de 1997. A cambio, el integral ofrece una introducción de catorce páginas dirigida a lectores «naturales de la Tierra» (pág. 5) con ilustraciones de nuevo de Daniel Torres -algunas de ellas a toda página- y texto del propio Roco Vargas, lo cual no deja de ser una incongruencia, pues el personaje de Roco siempre se presenta en su faceta de escritor como Armando Mistral. Se titula «La vuelta al Sol en ocho mundos» y es una exposición en detalle de cada uno de los planetas que forman el sistema solar, con sus problemas y las ambiciones de sus habitantes, y sus correspondientes ilustraciones.

Tanto la entrada de la enciclopedia como la introducción del volumen integral pueden ser considerados paratextos puesto que no forman parte del texto principal del relato de las aventuras de Roco Vargas, pero al mismo tiempo tienen la condición de diegéticos ya que pertenecen al mundo de la historia. En efecto, aquí no estamos viendo un salto metadiegético como el que hace Cervantes en el capítulo IX del *Quijote* cuando el propio autor se introduce como personaje en la obra, sino de personajes del mundo de ficción -Zhelino y Vargas- que escriben textos que pertenecen a ese mismo mundo. Por seguir con el ejemplo anterior, es una técnica mucho más parecida a cuando los personajes de la segunda parte del *Quijote* hablan de la primera -y de la de Avellaneda- como si el libro existiera también en su mundo.

En estos paratextos se presenta el macrocosmos que establece los parámetros máximos de las aventuras de Roco Vargas, de forma que el lector puede contar con una información, si no completa, sí mayor de la que le ofrece

únicamente el relato narrado en los álbumes -relato en segundo grado en el caso de *La estrella lejana*, puesto que el narrador es Mistral/Vargas-. Pero, aparte de los límites del sistema solar, terreno de Roco Vargas el aventurero espacial, también existe un microcosmos en el que se desarrolla la pacífica existencia de Armando Mistral: la ciudad de Montebahía y, dentro de ella, el cabaré Mongo.

Montebahía es una ciudad costera en la ladera de una montaña que recuerda a Río de Janeiro en su situación y en su abigarramiento. Obedece a esa imagen de ciudad retrofuturista con coches voladores (Guffey 152), monorraíles colgantes, enormes rascacielos, bajos fondos portuarios y gente de todos los planetas y nacionalidades. Por su parte, el Mongo -nombre sacado de *Flash Gordon*, como dijimos- no solo es un cabaré al que acude gente de etiqueta para bailar al ritmo de una orquesta latina como los que pueden verse en películas al estilo de *Gilda*, sino también el hogar de Roco Vargas en su faceta de Armando Mistral -por lo que goza de una impresionante biblioteca y es también hogar de Rubí y Sansón-, pero que asimismo guarda su secreto más profundo en un hangar subterráneo: la nave *La estrella lejana*.

Nos encontramos, por tanto, con el marco general geográfico-histórico -un cronotopo, en suma- del sistema solar y con un marco concreto, reducido, que sirve de punto de partida, que es el Mongo, dentro de la ciudad de Montebahía. El marco general se completa con elementos paratextuales, mientras que la información sobre la ciudad se limita a lo que aparece en el relato. Pero no siempre será así.

El microcosmos generador: *El futuro que no fue*

En el año 2021 Daniel Torres publica el álbum *El futuro que no fue*, una aventura de un personaje secundario de *El misterio de Susurro*, la segunda historia de Roco Vargas. Se trata de Archi Cúper, un detective directamente inspirado en el Philip Marlowe interpretado por Robert Mitchum en la película *Adiós, muñeca -Farewell, My Lovely*, Dick Richards, 1975-(Torres, «"Júpiter" podía haber sido la última aventura de Roco Vargas»). La historieta en sí está repleta de otras referencias, de las que son especialmente interesantes las que se hacen a cómics clásicos, por ejemplo, al *Steve Canyon* de Milton Caniff (Cardona). Sin embargo, lo que nos interesa desde el punto de vista de los mundos generadores de historias es el desarrollo que hace Torres de los elementos paratextuales diegéticos.

El futuro que no fue no se presenta físicamente al lector como el álbum que es, sino como el número 15 de la revista del mismo nombre, un especial

con fecha de mayo de 1984; incluyendo los créditos en la página del índice, donde se especifica que el lugar de publicación es «Montebahía-Tierra». El año de 1984 es necesario para mantener la coherencia cronológica con la serie principal ya que *El misterio de Susurro*, que se supone posterior, empezó a ser publicado en abril de 1984, en el número 23 de *Cairo*. El nombre de *El futuro que no fue* tampoco es casual porque ese es precisamente el título de la presentación que aparecía en el número anterior de *Cairo* (nº 22, marzo de 1984) hecha por un tal Víctor *Vic* Mundo, ilustrador de las historias de Armando Mistral, y que en el álbum de 2021/1984 resulta ser el dibujante de las aventuras de Archi Cúper, escribiendo también la presentación (pág. 5).

Nos encontramos, por lo tanto, con un artefacto del mundo ficcional de Roco Vargas que se ha desplazado hasta nuestro mundo, pero sin las envolturas habituales que lo identifican como un producto de ficción, exceptuando una mínima nota en la contracubierta con un aviso que dice:

> Lector, en tus manos sostienes el facsímil de un incunable: un número especial de la revista *El futuro que no fue* que nos presenta una historia completa del detective Archi Cúper. Si hace solo unas décadas esta célebre publicación se distribuía por todo nuestro sistema solar, ahora se ha transformado en un auténtico objeto de coleccionista.

Obviamente, el hecho de que no se acepte como un original, sino como un «facsímil de un incunable» no hace sino ahondar la verosimilitud del libro como objeto retrofuturista en sí.

El futuro que no fue abunda en referencias al canon de la serie original de Roco Vargas. La editora de la revista es Lynx, una periodista venusiana que también aparece por primera vez en *El misterio de Susurro* y que aquí escribe la carta a los lectores de la sección «Nuestra editora opina»; podemos ver publicidad del Mongo «Con la orquesta de Pepe Guti y sus Ol Estars»; etc. El elemento paratextual más interesante, sin embargo, es otro anuncio: el de *Júpiter*, la última novela de Armando Mistral. No olvidemos que *Júpiter* es, precisamente, la última aventura publicada de Roco Vargas (en 2017). A este anuncio le acompaña otro: el de *La casa del sol*, una enciclopedia en doce tomos de mil páginas cada uno escrita por ¡Daniel Torres! ¿Es una referencia a su obra *La casa* (que ciertamente lo es)? ¿O será *La casa del sol* el título de la nueva aventura de Roco Vargas?

Conclusión

El mundo creado por Daniel Torres en las series de Roco Vargas, más exactamente un sistema solar, corresponde a ese tipo de obras narrativas en las que se ofrece al lector un mundo/universo complejo capaz de generar historias en su interior. Es decir, en estas obras no es tanto la historia el motor del relato, aunque obviamente lo es, sino las múltiples posibilidades que ofrece un sistema complejo e inconcluso y, por lo tanto, abierto a su desarrollo. Daniel Torres ha empleado profusamente el método de usar paratextos -introducciones ficticias, enciclopedias, personajes que son autores, anuncios e incluso revistas completas- insertos en la diégesis del mundo de Roco Vargas para ampliar la información sobre él, pero también para proporcionar al lector materiales que sugieren que lo que vemos/leemos no es sino un fragmento de un mundo mucho más amplio. En palabras de Marie-Laure Ryan:

> […] storyworlds, though created by texts, are imagined as existing independently of the medium and as containing more than the text can describe. […] The narrativity of a text is a function of its worldness, and its worldness is a function of its ability to build a mental representation that satisfies the three conditions discussed in this chapter: being logically consistent, large enough to stimulate the imagination, and experienced as complete. («From Possible Worlds to Storyworlds: On the Worldness of Narrative Representation» 82)

BIBLIOGRAFÍA

Bajtin, Mijail. «Las formas del tiempo y del cronotopo en la novela.» Mijail Bajtin, *Teoría y estética de la novela*. Trads, Helena S. Kriúkova y Vicente Cazcarra. Madrid, Taurus 1989 (1937-1938/1973), pp. 237-409.

Barrero, Manuel. «Orígenes de la historieta española, 1857-1906.» *Arbor* CLXXXVII. 2 Extra *La historieta española, 1857-2010*, 2011, pp. 15-42.

Bartual Moreno, Roberto. *Poética de la narración pictográfica: de la tira narrativa al cómic* (Tesis doctoral). Madrid, Universidad Autónoma de Madrid, 2010.

Cardona, Tristan. «El futuro que no fue, de Daniel Torres.» 22 de abril de 2021. *Zona negativa.* en línea, 14 de 01 de 2022, <https://www.zonanegativa.com/el-futuro-que-no-fue-de-daniel-torres/>.

Doležel, Lubomír. *Heterocósmica. Ficción y mundos posibles*. Trad. Félix Rodríguez, Madrid, Arco/Libros, 1999 (1998).

Frelik, Pawet. «The Future of the Past: Science Fiction, Retro and Retrofuturism.» *Parabolas of Science Fiction*, eds. Brian Attebery y Veronica Hollinger, Middletown CT, Wesleyan University Press, 2013, pp. 205-224.

Guffey, Elizabeth E. *Retro: The Culture of Revival*. London, Reaktion Books, 2006.

Martín, Antonio. «La historieta española de 1900 a 1951.» *Arbor* CLXXXVII. 2 Extra *La historieta española, 1857-2010*, 2011, pp. 62-128.

Muro Munilla, Miguel Ángel. *Análisis e interpretación del cómic. Ensayo de metodología semiótica*. Logroño, Universidad de La Rioja, Servicio de Publicaciones, 2004.

Pons, Álvaro. «Burbujeando.» 8 de mayo de 2009. *La cárcel de papel*, 10 de 01 de 2022. <https://www.lacarceldepapel.com/2009/05/08/burbujeando/>.

Porcel, Pedro. «La historieta española de 1951 a 1970.» *Arbor* CLXXXVII. 2 Extra *La historieta española, 1857-2010*, 2011, pp. 129-158.

Ryan, Marie-Laure. «From Possible Worlds to Storyworlds: On the Worldness of Narrative Representation.» *Possible Worlds Theory and Contemporary Narratology*, eds. Alice Bell y Marie-Laure Ryan, Lincoln and London, University of Nebraska Press, 2019, pp. 62-87. «Transmedial Storytelling and Transfictionality.» *Poetics Today* 34 (3), 2013, pp. 361-388.

Savater, Fernando. *La infancia recuperada*.. Madrid: Taurus, 4ª ed. 1981 (1976).

SciFi Club de Lectura. Biblioteca Miquel Batllori, Volpelleres-Sant Cugat del Vallès. «Sesión del Club: Las aventuras siderales de Roco Vargas de Daniel Torres.» 26 de mayo de 2012, *SciFi Club de Lectura*, 07 de 01 de 2022.

<https://clublecturascifi.wordpress.com/2012/05/26/sesion-del-club-las-aventuras-siderales-de-roco-vargas-de-daniel-torres/>.

Torres, Daniel. «"Júpiter" podía haber sido la última aventura de Roco Vargas.» *El cómic en rtve.es.* Jesús Jiménez. RTVE, 09 de 05 de 2017, en línea, 14 de 01 de 2022, <https://www.rtve.es/noticias/20170509/daniel-torres-jupiter-podia-haber-sido-ultima-aventura-roco-vargas/1541300.shtml>.

Torres, Daniel. «El retrofuturo refleja nuestro mundo presente.» *Culturplaza.* Mª Jesús Espinosa de los Monteros. 09 de 05 de 2021, en línea, 07 de 01 de 2022. <https://valenciaplaza.com/daniel-torres-el-retrofuturo-refleja-nuestro-mundo-presente>.