

OS VAMPIROS NA BANDA DESEÑADA

Cando no século XVIII xurdiron na Europa Central murmurios de que os mortos voltaban das súas tumbas para atormentar ós vivos e beber o seu sangue, ninguén maxinaba que se atopaba ante a reaparición dun icono, que aínda que xa estaba representado nas lendas e no folclore mundial en épocas anteriores e baixo diversas formas, voltaba de novo como portador da morte: o vampiro.

Pronto varios autores retratárono en ensaios pseudocientíficos, baladas e poemas góticos, pero habería que agardar á publicación en 1819 da novela “O vampiro” de John Polidori para que aparecera o primeiro éxito de vendas que popularizou a figura vampírica na literatura romántica e victoriana do século XIX e que atoparía a súa máis espectacular expresión en 1897 con “Drácula” de Bram Stoker.

Aínda que xa presente noutras formas de expresión artística como a ópera, o teatro e o cinema, o vampiro non daría o seu chimpó á banda deseñada ata outubro de 1935, segundo destaca J. Gordon Menlton, no nº 6 dunha banda deseñada chamada “New Fun”, nas aventuras de “Dr. Occult, the mystic detective” (creado por Leger e Reuths) o protagonista enfrentábase a un vampiro que se facía chamar Vampire Master e tras unha feroz loita derrotáboo cravándolle unha daga no corazón.

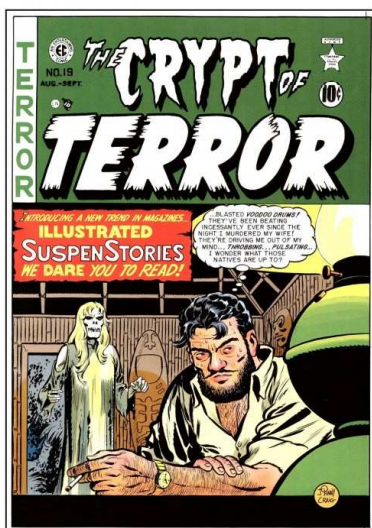


A banda deseñada, coma o cine e o teatro e outros medios artísticos, foi debedora da literatura. No que se refire á figura do vampiro a banda deseñada non sempre coincidiu cos períodos de esplendor da literatura vampírica. O primeiro grande éxito de vendas cun vampiro como protagonista apareceu nos números 31 e 32 (1939) de Detective Comics, nunha aventura de Batman, o popular persoaxe creado por Bob Kane, na aventura titulada “O monxe”, o vilán da historia secuestraba a Julie Madison, a prometida de Bruce Wayne e levábaa ó seu castelo en Hungría. Batman persegue ó seu adversario e descubre que é un vampiro e que converteu a Julie na súa parella en morte. O heroe consegue acabar cos dous vampiros con balas de prata que fabrica fundindo unha estatuíña. Non sería o derradeiro encontro de Batman co vampirismo, que reaparecía nas súas aventuras noutras ocasións, ben mediante viláns con rasgos vampíricos coma Man-Bat ou Ras al Gul, ou en aventuras alternativas nas que se enfrenta co conde Drácula e con outros vampiros.

Pero máis aló de Batman, a primeira auxe do vampiro na banda deseñada prodúcese na década de 1940 con series como “Ibis the invencible” e “Frankenstein Eerie”, un éxito que tamén percorría xunto co da banda deseñada de terror en xeral. Revistas como “Adventures into the Unknown” (1948) adicaron moitas páxinas ós vampiros.



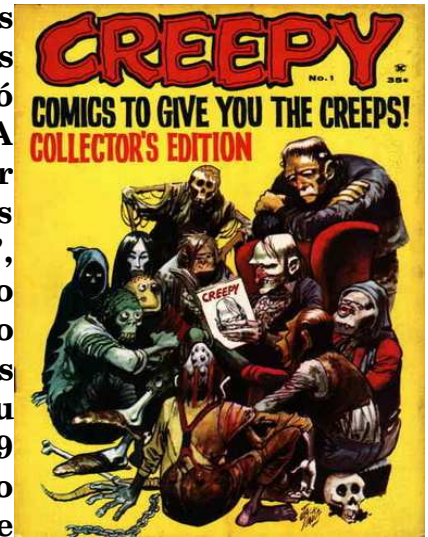
A verdadeira moda da banda deseñada de terror iniciouna EC Comics, que publicou “Crypt of Terror” e a partir de 1950 mudou o seu nome por “Tales from the Crypt” con publicacións irmás como “The Vault of Horror” e “The Haunt of Fear”. Entre outras publicacións da década tamén destacan títulos como “Suspense Comics” (1950-1953), “Mystic” (1951-1957) e “Journey into the Unknown” (1951-1957). En agosto de 1953 a revista “Avon’Eerie” converteuse na primeira publicación que adaptaba a novela “Drácula”.



Este primeiro período de éxito do vampiro e por extensión do xénero de terror na banda deseñada foi cortado de raíz polo Comics Code, que a partir de 1953 constituiu de feito unha autocensura que se estendeu polas principais editoriais dos Estados Unidos. Esta norma estendeuse a Inglaterra en 1954 baixo a Children and Young Persons (Harmful Publications) Act. En líneas xerais, o Comics Code consistía nunha normativa que entre outras prohibicións pedía a eliminación das verbas “horror” e “terror” no título das bandas deseñadas ademais prohibía mostrar escenas de depravación, sadismo e crueldade, eliminando persoaxes clásicos da literatura de terror como vampiros, lobisomes, zombis e outros. A única aparición destacada dos vampiros tras a aparición do Comics Code tivo lugar na adaptación de “Drácula” por Dell Comics (que non suscribira o Comics Code) en 1962.



Pero varias publicacións atoparon xeitos de evitar as limitacións da censura. En 1958 apareceu a revista “Famous Monsters of Filmland”, unha revista aparentemente dedicada ó cinema, e que polo tanto non estaba regulada polo Comics Code. A pesar do seu contido comezou a publicar banda deseñada de terror entre comentarios e artigos de cinema e xa a partir de 1964 os seus directores comezaron a publicación da revista “Creepy”, directamente relacionada co xénero de terror. A revista tivo tanto éxito que en 1965 uniuse a Eerie Comics. Nos anos seguintes o Comics Code flexibilizou, o que permitiu a aparición de adaptacións á banda deseñada de series de televisión como “Dark Shadows” ou “The Munsters” con persoaxes vampíricos, e en setembro de 1969 aparecía “Vampirella”, unha sensual e erótica vampira do espacio exterior con aventuras que combinaban humor, terror e romance, e

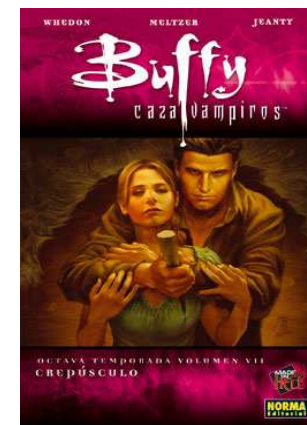
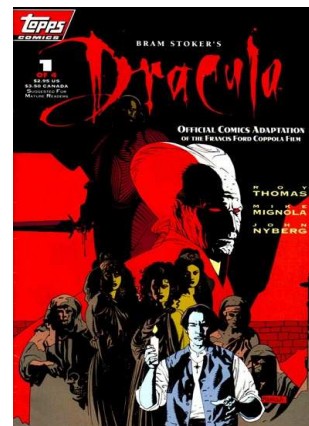


que se converteu na serie de banda deseñada de vampiros máis popular e extensa da historia. Seu éxito deu lugar a imitacións como “Jacula” ou “Dracurella”.



O éxito dos vampiros nas pequenas editoriais levou ás grandes empresas a desafiar as limitacións do Comics Code, que aínda que seguiu vixente en determinados excesos de violencia, sexo e sadismo, eliminou a maioría das limitacións que impedían a aparición de vampiros e outras creaturas sobrenaturais a partires de 1971. De tódolos xeitos, Marvel Comics e DC Comics xa evitaran o Comics Code de forma indirecta, creando persoaxes con rasgos vampíricos como “Morbius” ou “Man-Bat”, pero que non eran vampiros “verdadeiros” senón mutantes produto da ciencia descontrolada.

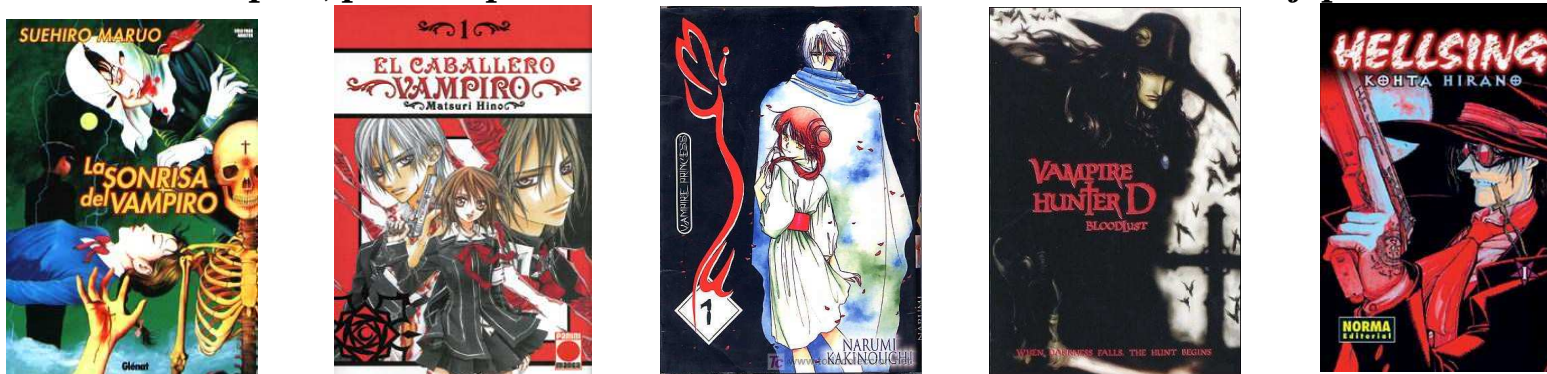
A primeira das grandes editoriais que “recuperou” a figura do vampiro foi Marvel Comics, que en 1972 comezou a publicación de “The Tomb of Dracula”, unha serie de banda deseñada que durou 70 números con varias reaparicións nas que se presentaban as aventuras do conde vampiro no mundo moderno. De “The Tomb of Dracula” xurdiron varias series e persoaxes derivados como “Vampire Tales”, “The Midnight Sons” e “Blade”. A pesar do seu éxito espectacular a maioría das series de terror e por extensión de vampiros pecharon a finais da década. “The Tomb of Dracula” finalizou en 1979 e “Vampirella” permaneceu ata 1981.



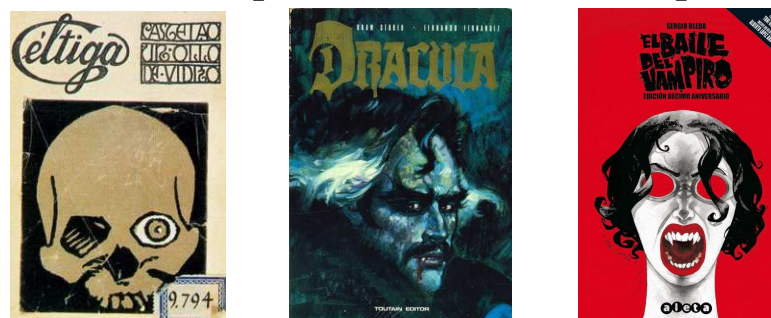
Aínda que con aparicións e series ocasionais e sen chegar a desaparecer, en xeral o vampiro mantivo un perfil bastante discreto na banda deseñada durante a década de 1980 e non reaparecería con forza ata os anos finais, paralelamente ó seu éxito no cinema e na televisión, e moi especialmente debido ó interese renovado polos vampiros que xeraron as películas “Drácula de Bram Stoker” (1992) e “Entrevista co vampiro” (1994), así como as novelas asociadas, que produciron un novo auxe na publicación de banda deseñada de temática vampírica. Destacan como éxitos de venda desta época a adaptación de Dracula de Mike Mignola e a súa obra propia Hellboy , con referencias bastante recurrentes, e tamen a saga de “Buffy Cazavampiros” e ó memo tempo producése a recuperación de persoaxes como Morbius, Vampirella ou Drácula na editorial Marvel.

Os comezos do século XXI traen un novo período de acougo para a figura do vampiro, pero nesta ocasión xa non sofre os efectos da censura e volta para quedar na banda deseñada. Á marxe dos éxitos de vendas, os vampiros convérsense en figuras recorrentes en multitude de series ou títulos individuais de banda deseñada, ben como adaptacións da literatura, o cinema ou a televisión como historias con vida propia. Desta época merece a pena destacar “30 días de escuridade” (2002), que sería adaptada ó cinema tras a súa aparición na banda deseñada, aínda que curiosamente comezou a súa existencia como un guión cinematográfico rexeitado.

Máis aló dos Estados Unidos, debido ás limitacións dos mercados de banda deseñada ou a escasa relevancia do vampiro no folclore nacional, a banda deseñada de vampiros non posúe tanta relevancia, e os autores locais adócanse a imitar os modelos estadounidenses. O manga xaponés de vampiros aparece na década de 1980, a miúdo utilizando os clichés e modismos europeos, pero adaptados ás diversas temáticas da banda deseñada japonesa.



No que se refire ó caso español e ó mundo hispanoamericano, cabe destacar que o conxunto da península ibérica non foi afectado polas “febres do vampirismo” dos sécalos XVIII e XIX e polo tanto a súa presenza literaria foi moi escasa, aínda que existen algunhos exemplos meritorios como os relatos de terror do uruguaio Horacio Quiroga. O primeiro vampiro literario galego aparece no relato “Vampiro” (1901) de Emilia Pardo Bazán e na literatura en galego en “Un ollo de vidro. Memorias dun esquelete” (1922) de Castelao. Por extensión a figura do vampiro aparece moi ocasionalmente na banda deseñada española e as limitacións da censura durante a posguerra redúceno a un emprego testimonial e apartado do xénero de terror. É necesario agardar á década de 1970 e ó renovado desenrrolo da banda deseñada española para que o vampiro reapareza no seu esplendor terrorífico con magníficas aportacións como a adaptación de “Drácula” de Fernando Fernández. Xa na década de 1990 aparecen títulos como “Carmilla. Nuestra Señora de los Vampiros” e “El baile del vampiro” ou a serie argentina “Yo, vampiro”.



E a finais da década do 2000 comeza un novo auge da figura do vampiro, nesta ocasión motivado polo éxito de varias series literarias do xénero de “romance sobrenatural” dirixido a un público adolescente: “The Vampire Diaries”, “The Southern Vampire’s Mysteries” e moi especialmente a saga de “Twilight” (Solpor) que acadan un enorme éxito de vendas a nivel mundial e que pronto abren paso cara outros medios coma o cinema, a televisión, e por suposto a banda deseñada, que tampouco podía permaecer allea.

Máis aló das historias de romance sobrenatural, a renovada popularidade da figura do vampiro tamén permitiu a súa reaparición como icono de terror e noutros xéneros, e moitos debuxantes e guionistas utilizarono nos seus últimos proxectos.

É neste contexto que se sitúa a historia “Amor Inmortal” de Fran Bueno e Jay Faerber, que nos presentan unha historia de vampiros de corte moderno, na que se mesturan elementos de acción e novela negra sen rexeitar a temática amorosa entre os seus persoaxes. Cun debuxo realista e dinámico “Amor Inmortal” amósanos a última encarnación da figura do vampiro, que dende os cadáveres rabiosos que aterrorizaban ós campesiños do século XVIII, pasando polos románticos e pálidos aristócratas, as eróticas sedutoras de tinteslésbicos ou os máis recentes adolescentes eternos, trouxeron medo e entretemento a sucesivas xeracións de ávidos seguidores durante séculos... e continuarán facéndoo.

-Manuel Angel Gayoso

