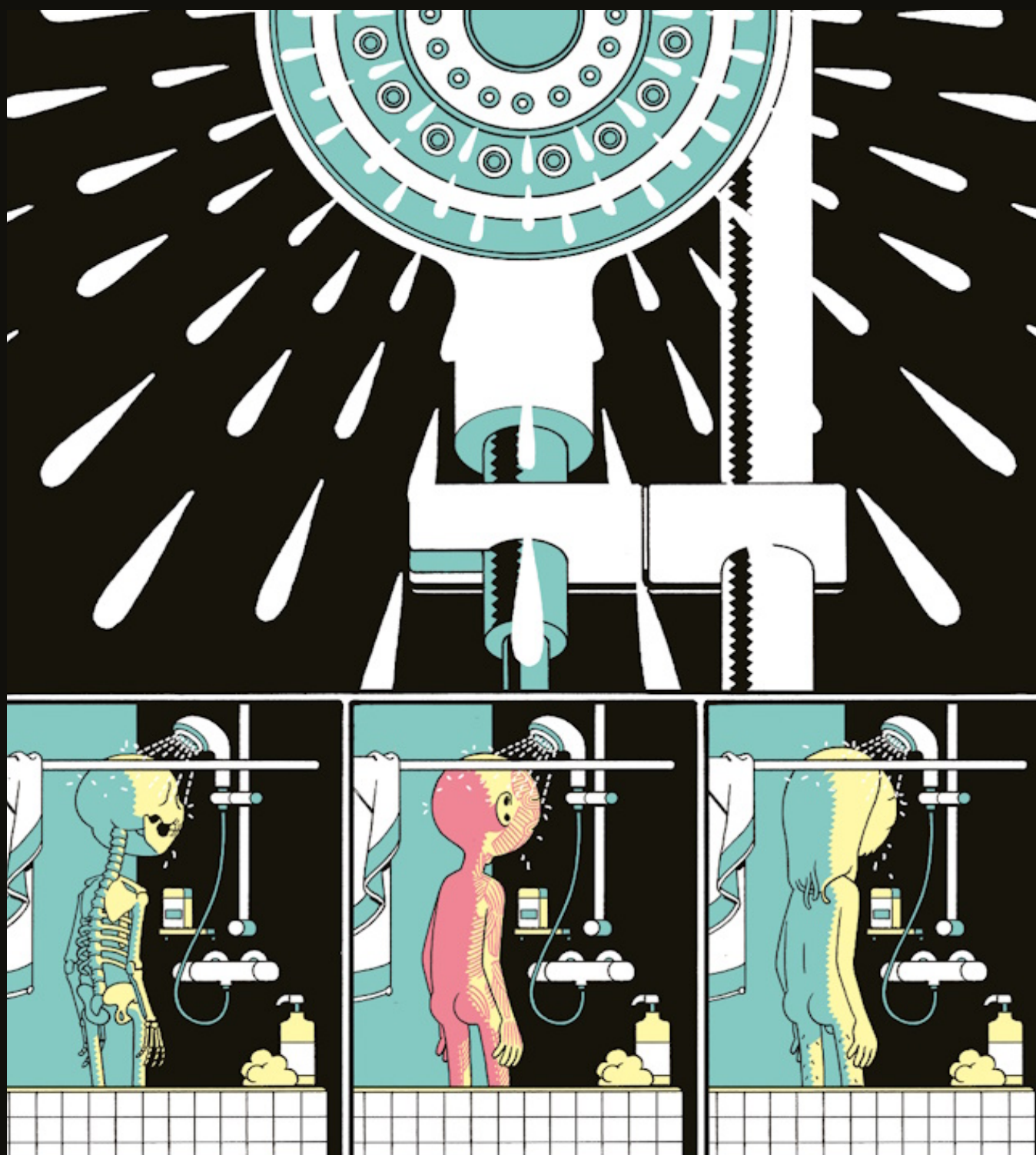


KAMCHATKA

REVISTA DE ANÁLISIS CULTURAL



CÓMIC EN LATINOAMÉRICA Y ESPAÑA:
IMAGINARIOS DE LA CIENCIA FICCIÓN EN EL SIGLO XXI.
Coord: Enrique del Rey y Guillermo González Hernández

K a m c h a t k a

Revista de Análisis Cultural

CÓMIC EN LATINOAMERICA Y ESPAÑA. IMAGINARIOS DE LA CIENCIA FICCIÓN EN EL SIGLO XXI.

Cómic en Latinoamérica y España: imaginarios de la ciencia ficción en el siglo XXI.

Introducción

3-10

Enrique del Rey y Guillermo González Hernández

La ciencia ficción y lo sublime en *El héroe* de David Rubín

11-36

Fernando Ángel Moreno

Aliens y alienados. *La extraña invasión extraterrestre de Materia* (2017) de Antonio Hitos

37-59

Enrique del Rey

***Myrddin* o la hibridación como descomposición del mundo artúrico**

61-94

Antonio Huertas Morales y Juan Manuel Lacalle

Cuerpos e identidades no normativos en el futuro. Un análisis de los cuerpos trans* en las distopías actuales

95-122

Andrés Giner Latorre y Josep Ballester-Roca

Cuerpos cambiantes y fronteras desdibujadas: estilo e identidad en *//* de Emma Ríos

123-146

Rodrigo García Aparicio, Natalia Martínez Pérez y Marcos García-Ergüín Maza

Reterritorializar desde el sur: Constelaciones especulativas del cómic reciente en Chile

147-176

Javiera Irribarren

“En Japón ya es mañana”. Manga argentino de ciencia ficción en tiempos de transformación del campo de la historieta

177-203

Diego Labra

Humor de otro mundo: la ciencia ficción en la configuración del humor gráfico chileno del siglo XXI

205-229

Guillermo González-Hernández



ALIENS Y ALIENADOS. LA EXTRAÑA INVASIÓN EXTRATERRESTRE DE *MATERIA* (2017), DE ANTONIO HITOS

Aliens and the Alienated. The Strange Extraterrestrial Invasion of Antonio Hito's *Materia* (2017)

ENRIQUE DEL REY CABERO

UNIVERSIDAD DE ÁLCALÁ (ESPAÑA)

enrique.delrey@uah.es <https://orcid.org/0000-0002-8400-0328>

DOI: <https://doi.org/10.7203/KAM.25.28389>

ISSN: 2340-1869

RECIBIDO: 1 DE MARZO DE 2024

ACEPTADO: 28 DE ENERO DE 2025

RESUMEN: Si durante gran parte de la historia de la ciencia ficción, sobre todo a partir de la Segunda Guerra Mundial, la invasión extraterrestre fue un subgénero fundamental tanto en cómic como en el cine y la literatura, no parece ser el caso en este siglo XXI, tan dominado por distopías, robots e inteligencias artificiales. Sin embargo, la segunda obra larga de Antonio Hitos, *Materia* (2017), recupera este motivo en un cómic que retrata una invasión extraterrestre y sus efectos en los protagonistas, alienados por el consumismo y la precariedad del capitalismo tardío. Este artículo explora la representación del archiconocido motivo, para el cual Hitos se aleja de la habitual espectacularidad de algunos de los precedentes representando a unos invasores escurridizos, pero quizás más terribles en su sutileza y minuciosidad, que no encuentran oposición armada. Se explora en estas páginas el papel que juega el cómic como medio en esta representación de la invasión extraterrestre y las disonancias creadas entre el dibujo, la estética pulp, las composiciones de viñetas, el costumbrismo de los diálogos y la elección de animales antropomorfos.

PALABRAS CLAVE: Cómic, ciencia ficción, alienígenas, invasión, capitalismo.

ABSTRACT: If during much of the history of science fiction, especially after the Second World War, the alien invasion was a dominant subgenre in comics, cinema and literature, this does not seem to be the case in this 21st century, dominated by dystopias, robots and artificial intelligence. However, Antonio Hitos' second full-length work, *Materia* (2017), recovers this motif in a comic that portrays an extraterrestrial invasion and its effects on the protagonists, alienated by consumerism and the precariousness of late capitalism. This article explores the representation of the well-known motif, for which Hitos departs from the usual spectacularity of some of the precedents, representing elusive invaders, but perhaps more terrible in their subtlety and thoroughness, who do not encounter armed opposition. These pages explore the role that comics play as a medium in this representation of the extraterrestrial invasion and the dissonances created between the drawing style, the pulp aesthetics, panel compositions, the costumbrism of the dialogues and the choice of anthropomorphic animals.

KEYWORDS: Comics, Science-fiction, Aliens, Invasion, Capitalism.

INTRODUCCIÓN

Antonio Hitos (1985) llegó a participar en la última época de la revista *El Víbora*, pero se dio a conocer sobre todo tras la publicación de su novela gráfica *Inercia* (2014), que obtuvo el séptimo Premio Internacional de Novela Gráfica FNAC-Salamandra Graphic. Esta obra ofrecía un retrato de dos jóvenes cuyas vidas precarias reflejaban los efectos de la crisis económica, un fenómeno que fue a menudo representado en el cómic español durante la pasada década (Catalá-Carrasco, 2017). Sin embargo, Hitos se alejaba del acercamiento realista y costumbrista predominante para construir un cómic experimental en el que lo fantástico y la alucinación catalizaban la alienación de los personajes¹. Tras esta obra llegó *Materia* (2017), trabajo del que se ocuparán estas páginas y que trata de una invasión extraterrestre. Su último trabajo largo es *Ruido* (2023), obra protagonizada por un chicle antropomórfico que ahonda en la vena experimental gráfica ya explorada en sus anteriores trabajos. Hitos ha participado, además, en publicaciones cortas, entre las que destacan sus contribuciones a la extinta revista de cómics *Voltio*, que vio tres números publicados por La Cúpula (2016-2017), o “El punto frío”, publicado en la antología de Astiberri *Lecturas a Domicilio. Surtido de relatos. Libro Verde* (2020).

Pese a las diferencias existentes en su producción, aparecen hilos conductores que unen los distintos trabajos de Hitos. En el aspecto gráfico, predominan las paletas reducidas, los efectos de simetría (trabajando a menudo con la doble página) y líneas limpias y muy marcadas, con influencias que van desde Chris Ware (especialmente en la combinación de viñetas de distintos tamaños, algunas muy reducidas) a Miguel Ángel Martín (autor de *Brian the Brain*, una de las pocas series de cómic independiente de ciencia ficción española de los años 90, también caracterizado por un dibujo frío y aséptico). Hitos alterna secuencias que combinan páginas sin palabras con otras repletas de largos diálogos de lenguaje coloquial, y sus obras tienen a menudo lugar en espacios urbanos de una ciudad anónima y globalizada. De hecho, el espacio es casi un personaje más y es minuciosamente dibujado. Por último, los protagonistas que habitan estas ciudades a menudo suelen ser jóvenes, acuden a conciertos de punk y utilizan tablas de *skate*.

Materia fue nominada a Mejor obra de autor español en el 35 Salón Internacional del Cómic de Barcelona y fue bien acogida por la crítica (Rueda, 2016; Vilches, 2016; Negro, 2017; Cardona, 2017), que destacó aspectos como el uso de la paleta reducida (cian, magenta y verde lima) y el blanco y negro, la narrativa visual, la sutileza en el tratamiento de los temas o la simétrica precisión de las composiciones de páginas.

¹ Para un análisis de la iconografía fantástica en *Inercia* y en *Lo que (me) está pasando* (2015), de Miguel Brieva, véase del Rey Cabero (en prensa).

Antes de adentrarnos en el tratamiento de la ciencia ficción y, más concretamente, el motivo de la invasión extraterrestre en la obra, queremos señalar que este subgénero narrativo aparece en el resto de la producción de Hitos, aunque sea de manera tangencial en algunas ocasiones. Así, podemos apreciar la presencia de un póster de *Regreso a la Tierra* (1955), mítica película de ciencia ficción de Universal Pictures, en la habitación del protagonista de *Inercia*. De manera similar, en otro momento de alucinación los pasajeros de un autobús interurbano se transforman en distintos seres fantásticos y de ciencia ficción, entre los que podemos encontrar robots y aliens. Finalmente, en la misma obra, Jaime y su amigo Juan acuden a un concierto en un local llamado The Flying Saucer, cuya entrada está decorada con un mural que representa un platillo volante. Por otra parte, en *Ruido* también aparece un extraterrestre que aterroriza al protagonista persiguiéndole con su platillo volante en varios momentos de la historia, sin mediar palabra y sin que lleguemos a saber nada de sus intenciones aparte de la destrucción de todo lo que aparezca por su camino. Por último, en sus historias cortas para *Voltio* Hitos creó el personaje de Alan, un niño que para escaparse de hacer los deberes se imagina con un traje robótico superheroico enfrentándose a su villana profesora (Hitos, 2016a) o que habla con un amigo que afirma que de mayor va a ser astronauta: “Voy a ir en una misión tripulada a Marte, y voy a exterminar a todos los marcianos. ¡Y luego me harán rey de Marte y me quedará a vivir allí! (Hitos, 2017b: 14). Por último, en su cuaderno de bocetos y reproducciones *Apuntes del natural* (Hitos, 2017b), que recoge los dibujos realizados para Inktober², la presencia de alienígenas y robots, junto a otros monstruos y criatura fantásticas, es destacada. Como vemos, la ciencia ficción (y los alienígenas en concreto) sirven fundamentalmente como referencias visuales de la cultura popular, como elementos de estética *pulp*, aunque en obras como *Inercia* cumplen una función adicional iconográfica para vehicular las alucinaciones y metáforas fantásticas del estado anímico del protagonista.

El presente trabajo constituye el primer acercamiento académico a esta obra y explora el motivo de la invasión extraterrestre en la novela gráfica. Como veremos, si bien se puede considerar uno de los subgéneros fundacionales de la ciencia ficción y tuvo un papel muy relevante en las décadas posteriores a la Segunda Guerra Mundial, hoy en día no es predominante. Sin embargo, este artículo intentará demostrar que el motivo sigue siendo muy productivo, pudiéndose adaptar a distintos contextos históricos y culturales. En primer lugar, comenzaremos por analizar la caracterización de la figura del extraterrestre, planteando un recorrido histórico de la representación de la morfología extraterrestre para comprender de

² *Inktober* es una iniciativa creada por Jake Parker en 2009 que anima a artistas de todo el mundo a realizar un dibujo en tinta al día durante el mes de octubre.

qué fuentes beben los alienígenas de *Hitos*. En segundo lugar, trataremos de aplicar las distintas tipologías de invasión (como las propuestas por Scolari (2005) o Morey Ripoll (2008)) para ver cómo encaja *Materia* en ellas, haciendo referencia también a ciertas conexiones ufológicas. El resto del artículo, por último, se ocupará de explorar a fondo el motivo de la invasión extraterrestre en la obra, especialmente como metáfora del alien, que constituye síntoma de la alienación producida por el capitalismo tardío y teniendo en cuenta el papel importante que juega el lenguaje del cómic, en concreto el sistema de representación de animales antropomórficos que plantea *Hitos*.

LOS ALIENS DE *MATERIA*

Materia está dividida en tres partes. En cada uno de los “episodios” (así los llama *Hitos*), aparecen personajes diferentes. El primero, “Ciencia”, se centra en un grupo de estudiantes universitarios de Física. Una noche, uno de ellos será abducido, y aparecerá más tarde habiendo perdido cualquier habilidad motora o de habla. El segundo, “Ética”, está protagonizado por Benjamín, padre frustrado de un actor estrella que intentará contactar con los extraterrestres. Por último, en “Estética” el lector sigue las vidas de dos jóvenes precarios y la víctima de los alienígenas será en este caso una peculiar “artista urbana”.

Comencemos analizando la caracterización de los extraterrestres de *Materia*. Pese a que no existen pruebas de su existencia, el ser humano ha imaginado desde hace siglos la posible apariencia de los alienígenas, ya sea en relatos de ficción o con bases más científicas (como la exobiología o xenobiología, que estudia la vida más allá de la Tierra), especialmente a partir de la superación del modelo geocéntrico y el desarrollo de los telescopios. Si bien existen muchos ejemplos de representaciones de vida extraterrestre consideradas precursoras del género como *Historia verdadera* (siglo II d.C.), de Luciano de Samosata, o *Micromegas* (1752), de Voltaire, el subgénero de los alienígenas se desarrolló a partir de finales del siglo XIX y especialmente en el siglo XX. *La guerra de los mundos* (1898), la archiconocida novela de H.G. Wells, presenta a unos marcianos de tipo cefalopode; es decir, similares a pulpos o calamares:

Aquellos que nunca hayan visto a un marciano vivo apenas pueden imaginar el extraño horror de su aspecto. La peculiar boca en forma de V con su puntiagudo labio superior, la ausencia de pómulos y de una barbilla debajo del labio inferior en forma de cuña, el incesante estremecimiento de su boca, los grupos gorgóneos de tentáculos, el tumultuoso jadeo de los pulmones en una atmósfera extraña, la evidente pesadez y esfuerzo de sus

movimientos, a causa de la superior fuerza gravitatoria de la Tierra y, por encima de todo, la extraordinaria intensidad de los inmensos ojos, culminaban en un efecto parecido a la náusea (Wells, 1999: 28).

La influencia de este subtipo de extraterrestre ha sido notable, y abarca ejemplos que van desde los calamares y pulpos del videojuego japonés *Space Invaders* (1978), de Toshihiro Nishikado, a los malvados personajes Kang y Kodos de *Los Simpson* (1989-actualidad), de Matt Groening, o, más recientemente, los heptápodos benefactores de la humanidad de la reciente *Arrival* (2016), de Denis Villeneuve. Existen otros subtipos³ de alienígenas, como los zoomórficos, que incluyen ejemplos como los reptiloides de la serie *V* (1983-1985) o los insectoides de la novela *Starship Troopers* (1959), de Robert A. Heinlein (adaptada al cine en 1997 por Paul Verhoeven). Sin embargo, ninguna de las anteriores constituye la tipología más común de extraterrestres, ya que la predominante en el imaginario colectivo es, desde luego, la humanoide. En efecto, los humanos han tendido a imaginar extraterrestres antropomórficos, debido a “our inability to imagine an intelligent life form that does not in some way resemble ourselves” (Chaudhuri, 1997: 182). Estos seres son con frecuencia pequeños y verdes (aunque más adelante también grises en ocasiones), con grandes cabezas y ojos, como los de la película *Encuentros en la tercera fase* (1977), de Steven Spielberg. Las revistas *pulp* (como *Weird Tales*, *Amazing Stories* o *Planet Stories*) y el cómic de ciencia ficción estadounidense de la primera mitad del siglo XX (publicaciones como *Planet Comics*, *Weird Fantasy*, *Weird Science*, *Strange Adventures* o *Strange Worlds*) están repletos de estas representaciones, así como películas posteriores como *This Island Earth* (1955), de Joseph M. Newman y Jack Arnold; o *Invasion of the Saucer Men* (1957), de Edward L. Cahn. Estas y muchas otras ficciones han favorecido figuraciones alienígenas de seres de pequeños cuerpos y enormes cabezas⁴, en las que a veces se puede ver incluso el propio cerebro, que simbolizan, evidentemente, su inteligencia superdotada muy superior a la del ser humano. Una de las que más influencia tiene en la configuración de los alienígenas de *Materia* es quizás *Mars Attacks!* (1996)⁵. La conocida película de Tim Burton estaba basada en las

³ Sobre morfología extraterrestre, véase Ribas y Martín (2015) y Moreno (2017).

⁴ La sobrerrepresentación del cerebro en los extraterrestres ha sido muy abundante en la ciencia ficción, con ejemplos que van desde los talosianos de la serie *Star Trek* hasta Krang, el villano alienígena de las *Tortugas Ninja* (inspirado por la criatura de la película de ciencia ficción *The Trollenberg Terror* (1958), de Quentin Lawrence), que ni siquiera posee cuerpo ya, siendo un cerebro con tentáculos que se ve obligado a utilizar un cuerpo androide para desplazarse.

⁵ El propio Hitos, en conversación con el autor de este artículo, ha confesado que la serie original *Mars Attacks!* es “una referencia clara y además consciente, diría que incluso inspiracional. En esas pinturas y en esos diseños están condensadas muchas de las cosas que más me afectan estéticamente de la ciencia ficción pop”. Hay que apuntar aquí que no es la única serie de cartas coleccionables que ha ejercido influencia en Hitos, puesto que otros títulos como *Garbage Pail Kids* (1985) tienen una clara huella en su producción.

cartas coleccionables producidas por la compañía Topps en 1962 que contaban de manera secuencial la invasión de la tierra por unos marcianos crueles y violentos. Len Brown y Woody Gelman fueron los autores del guion, mientras que Wally Wood, Bob Powell y Norman Saunders se ocuparon de las ilustraciones, que conectaban con la estética de las revistas de cómics de ciencia ficción de los años 50. *Mars Attacks!* representa a los extraterrestres como sádicas criaturas con rostros cadavéricos embutidos en trajes espaciales invadiendo la Tierra, que se defiende militarmente a duras penas debido a la superioridad tecnológica marciana. La adaptación de Burton, un homenaje a la ciencia ficción clásica de los años 50, mantiene la caracterización de los alienígenas, pero los reduce en tamaño, representándolos como niños traviesos y violentos. Los alienígenas de *Materia* heredan todo este imaginario *pulp* y presentan, en el sintético y frío dibujo de Hitos, a pequeños seres de enormes ojos, boca cadavérica, gran cerebro visible y traje espacial que incluye dos bombonas a la espalda de las que salen cables conectados a pistolas.

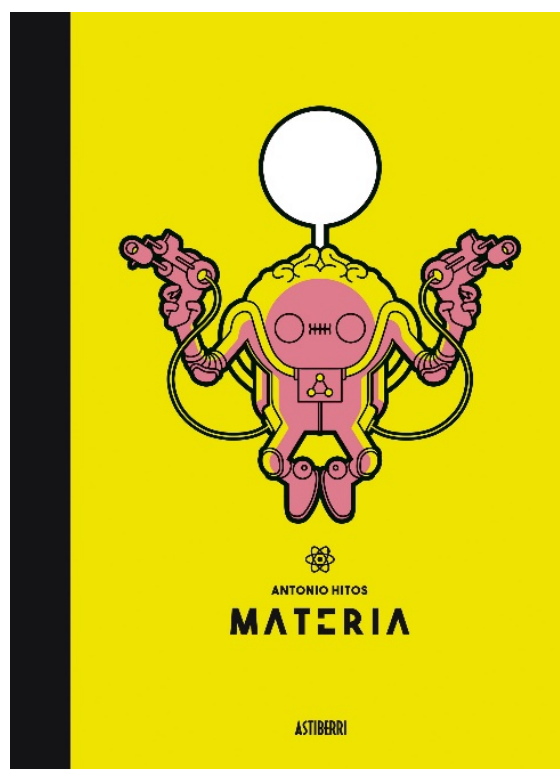


FIG. 1: Antonio Hitos, *Materia* (2016), portada. Bilbao: Astiberri.

EL MOTIVO DE LA INVASIÓN EXTRATERRESTRE

La invasión extraterrestre ha sido un elemento frecuente en la ciencia ficción, particularmente desde finales del siglo XIX. Una de las principales referencias que la ha abordado es la obra *No pasarán: Las invasiones alienígenas de Wells a Spielberg* (2005), de Carlos A. Scolari. Scolari estudia a fondo el desarrollo de este subgénero,

desde la ya citada *La guerra de los mundos* a los *blockbusters* de finales del siglo XX, pasando por el *pulp* de los años 20 y 30, los cómics y películas estadounidenses de la Guerra Fría y series muy conocidas de los años 80 y 90 como *V* o *Expediente X*. El autor argentino se centra especialmente en los productos culturales de habla inglesa, aunque sí cita algunos ejemplos italianos, soviéticos, japoneses o argentinos; reconoce, en cualquier caso, que “el corpus a disposición del investigador es tan vasto que resulta imposible considerar todas las invasiones escritas, dibujadas o filmadas” (Scolari, 2005: 30). Dentro del cómic español, autores como Luis R. González (2023) y Daniel Becerra (2015) han analizado la presencia del alienígena en el tebeo. Aunque existen diversas representaciones debido al tamaño del corpus, buena parte de esta tradición responde a esquemas bastante fijos: seres pequeños (calvos y a menudo con antenas, orejas de trompetillas, etc.) que siguen “unos patrones claramente asentados en el folklore popular que irían reproduciendo sistemáticamente en el tiempo esos imaginarios estereotipados” (Becerra, 2015: 4) y tienen un tono predominantemente humorístico, presente en personajes como *El marciano Sinforiano*, de Serafín; *Arturito el marcianito*, de Manuel Vázquez o *Marteínez*, de Alfons Figueras. Se asientan así representaciones que responden a lo que Daniel Becerra ha bautizado como “marciano hispano” (González (2023), por su parte, habla en su título de “alienígena carpetovetónico”): un extranjero con función fundamentalmente humorística que fracasa en sus misiones de exploración terrestre tras su interacción con la población local. En cualquier caso, más allá de estas apariciones de alienígenas en tebeos breves (tiras, páginas, etc.), si tenemos en cuenta el amplio corpus de todo el siglo XX y lo que llevamos del XXI analizado por uno de los trabajos de referencia sobre el asunto (Trabado Cabado, 2018), el motivo de la invasión alienígena no parece ser predominante en el cómic de ciencia ficción español, especialmente en el actual⁶, en el que las distopías, los robots y la inteligencia artificial parecen ser las corrientes mayoritarias tanto en el cómic como en la ficción en general (y no solo en España, sino también a nivel internacional). La invasión extraterrestre, sin embargo, sí constituye el tema central de uno de los cómics argentinos (y latinoamericanos) más célebres del siglo XX: *El Eternauta*, publicado en la revista *Hora Cero Semanal* entre 1957 y 1959⁷ por el guionista Héctor

⁶ Algunas excepciones notables incluyen obras recientes como *La guerra de los mundos* (2022), de Santiago García y Javier Olivares, una particular adaptación del clásico de Wells en la que los terrícolas invaden Marte; o *Azul y pálido* (2012, republicado en 2021), de Pablo Ríos, un cómic sobre abducciones extraterrestres. Destacan también otras obras publicadas en España, como la adaptación de la obra *Matadero 5* (1969), de Kurt Vonnegut, con dibujo de Albert Monteys y guion de Ryan North (2020), o el cómic *Intensa* (2019), de la argentina Sole Otero, sobre la visita de una turista alienígena a la Tierra.

⁷ El cómic, ambientado en Buenos Aires, comienza con una misteriosa nevada que mata a gran parte de la población. Un grupo de supervivientes intentará enfrentarse a unos invasores, llamados “Manos” por sus extremidades con múltiples dedos, que controlan a parte de la población (convertidos en “hombres-robot”) pero que en realidad son esclavos de otros invasores ausentes en la historia (los “Ellos”). El cómic ha tenido

Germán Oesterheld (secuestrado y asesinado posteriormente por el ejército durante la dictadura militar) y el dibujante Francisco Solano López.

El ya mencionado estudio de Scolari, además de explorar numerosas obras y contextos históricos (como, por ejemplo, el auge de las invasiones alienígenas en la ficción producida durante la Guerra Fría), plantea una tipología de tipo narratológico sobre invasiones extraterrestres derivada de su análisis del amplio corpus disponible, estableciendo distintas fases (2005: 49-89). En primer lugar, es necesario un “Reconocimiento”, mediante el cual los alienígenas estudian la vida terrestre, seguida de la “Cabecera de playa”, en la cual se establece una base para comenzar la invasión. A continuación, se produce el “Ataque y fuga”, momento en el cual los alienígenas acaban rápidamente con el ejército terrestre y producen el caos y el desplazamiento de los habitantes. La cuarta fase corresponde a la “Resistencia”, generalmente en forma de guerrilla o infiltraciones y sabotajes (con ocasionales traidores que colaboran con el invasor), antes de dar paso al final, que a menudo, señala Scolari, es abierto e intrigante. Por su parte, Morey Ripoll (2008), en su análisis de los extraterrestres en el cine estadounidense, plantea otra tipología en la que diferencia invasiones masivas, invasiones sutiles e invasiones en solitario, además de recoger otros motivos importantes de este subgénero.

Pasemos a aplicar estas tipologías a *Materia*. En primer lugar, se puede afirmar que la primera fase, “Reconocimiento”, sí tiene cierta vigencia, pues la primera secuencia muestra a los extraterrestres realizando distintas tareas en lo que parece la nave nodriza. Sin embargo, más allá de esta fase, la tipología no parece poder aplicarse, puesto que no existe un ataque en masas ni una verdadera resistencia armada (aunque sí, como veremos más adelante, otro tipo de resistencia). El propio Antonio Hitos ha señalado, en intercambio con el autor de este artículo, que esta ausencia de resistencia armada

es una forma de ahorrarme la trama política que creo que necesitaría desarrollarle en paralelo para no dibujar una batalla que se reduzca a nosotros/ellos. Políticamente yo tengo una fuerte postura antimilitarista, y no querría representar al ejército en un trabajo mío como esa barrera de contención heroica que se desprende de muchas otras ficciones.

La invasión de *Materia* pertenece a las “invasiones sutiles” que menciona Morey Ripoll, en la que “los invasores, pocos y cobardes, recurren al ingenio para pasar inicialmente desapercibidos y, una vez cómodamente instalados, propagarse como una plaga” (2008: 88). Pese al protagonismo que parecen adquirir en la portada de la

múltiples versiones y adaptaciones, y está conociendo un gran éxito en la actualidad gracias a la reciente serie de Netflix, dirigida por Bruno Stagnaro y protagonizada por Ricardo Darín.

obra, que no muestra a ninguno de los personajes de las historias, la presencia de los extraterrestres en *Materia* es muy escasa. Con excepción de la escena que abre el cómic, en la cual se ve a varios de ellos juntos en una nave tras abducir a una vaca, aparecen tan solo en tres páginas del cómic (Hitos, 2016a: 29, 67, 89), correspondientes a los ataques y abducciones que realizan en la Tierra (FIG. 2). Los alienígenas siempre actúan en solitario y, salvo en el primer ataque, tan solo son visibles de manera parcial. Sus apariciones generan un cierto efecto cómico, por su tamaño y apariencia, pero al mismo tiempo siniestro, pues su rostro es siempre inmutable, carente de cualquier sentimiento. Suelen esconderse en la basura para asaltar con sus pistolas, por la noche, a sus víctimas. Hitos decide no mostrar nunca los ataques en sí mismos, sino los instantes previos, dejando así la imaginación de los/las lectores/as ese acto violento a través de la elipsis visual. Tan solo en un único caso se representa un ataque, pero se trata de una acción fuera de campo en la que se recoge lo que está ocurriendo a través de unas extrañas onomatopeyas (Hitos, 2016a: 67). Tampoco muestra nunca lo que los alienígenas hacen a esas víctimas: tan solo intuimos lo sucedido. El protagonista de “Ciencia”, por ejemplo, es encontrado tres semanas más tarde en estado catatónico, y el equipo médico confirma que ha sido abducido por los aliens, pero en su caso no hay nada que puedan hacer en el hospital: “El caso de su hijo es un poco... complicado. Es decir, todas las abducciones lo son, pero aquí tratamos con ellas casi a diario. Como saben, lo más normal son las amputaciones y los ocasionales implantes superficiales” (Hitos, 2016a: 35). A partir de ese momento, se encuentra en silla de ruedas y su aspecto físico ha cambiado, mostrando una cabeza venosa que se asemeja claramente a la de los extraterrestres (FIG. 3). Se trata, en efecto, de un motivo habitual del subgénero de invasión alienígena en la ciencia ficción, establecido con fuerza sobre todo en Estados Unidos con obras tan influyentes como *La invasión de los ladrones de cuerpos* (1956), de Don Siegel, en la que una misteriosa especie extraterrestre pretende sustituir a toda la humanidad por copias exactas (pero sin ningún sentimiento) de cada individuo. Las palabras anteriores del equipo médico sobre las amputaciones ya habían sido anunciadas tres páginas antes en una secuencia en la que el amigo del protagonista observa cómo una persona en el transporte público saca una bebida de una máquina expendedora con su brazo biónico. De forma similar, otro personaje secundario en “Ética”, que habla favorablemente ante un grupo de personas de su abducción, tiene dos piernas biónicas. Podemos decir, pues, que esta normalización de los dispositivos mecánicos constituiría una innovación científicamente probable en el futuro, lo que Darko Suvin denominó “novum” (2016: 79-102). Pero los médicos hablan, igualmente, no solo de amputaciones sino también de implantes. Como ya habíamos comentado, la víctima de la última historia, “Estética”, es una artista callejera que

hace una suerte de esculturas con la basura, apodada “la loca” por el protagonista y su amigo, dos jóvenes con empleos precarios. Tras verla estos como cajera de supermercado, con una chapa en la cabeza, concluyen que ha sido “abducción, seguro” (Hitos, 2016a: 98). Pese a que no se explica nada más, podemos inferir que los aliens han ejercido algún tipo de experimento en su cráneo, implantando un aparato o extrayendo alguna parte del cerebro en una suerte de lobotomía u operación similar. Recapitulando, encontramos cuatro víctimas de las abducciones, pero con efectos muy distintos. En “Ciencia”, el protagonista muestra unas protuberancias craneanas similares a las de los aliens, ha quedado en coma y no puede ni hablar ni moverse, mientras que el transeúnte del brazo biónico no tiene aparentemente secuelas aparte de la falta de una extremidad. En “Ética”, el personaje que comparte su experiencia de abducción no muestra ninguna secuela aparente, puesto que la falta de piernas se debe a un accidente, no a la abducción (aunque podría también, por supuesto, tratarse de un farsante). Por último, la artista de “Estética” puede hablar y trabaja en un supermercado. Pero existen otras víctimas de los extraterrestres: las vacas. El ataque a las vacas es, de hecho, el único que presenciamos en su totalidad y la primera secuencia del cómic (FIG. 4). Una vaca es abducida y, momentos después, desintegrada y recompuesta en un hexágono de materia que es recibido y procesado por los extraterrestres de la nave en compartimentos, lo que implica que ya ha habido numerosos casos.

Hitos entronca en este episodio con el fenómeno ufológico de las misteriosas mutilaciones de ganado, sobre todo en granjas de Estados Unidos a partir de los años 60. Hasta ahora hemos estudiado *Materia* haciendo referencia, fundamentalmente, a textos literarios y fílmicos, pero sería necesario complementar esta visión con la perspectiva de la ufología. Esta pseudociencia, cuyo nombre es un calco del inglés *ufology* (de la voz *UFO* o *Unidentified Flying Object*, “ovni” en español), se dedica al estudio de los fenómenos asociados los ovnis (avistamientos, abducciones, etc.) y se desarrolló con fuerza tras la Segunda Guerra Mundial, especialmente a partir de que el piloto Kenneth Arnold informara el 24 de junio de 1947 sobre varios extraños objetos voladores. En nuestro análisis, nos interesa al menos acudir brevemente a la ufología por la gran influencia que ha ejercido en la cultura popular y el imaginario colectivo, constituyendo un fenómeno sociológico muy significativo. Así, aunque incluso notables ufólogos como John Keel, Joseph Allen Hynek o Jacques Vallée acabaran cuestionando y rechazando la llamada “Hipótesis extraterrestre” (conocida por sus siglas en inglés ETH, de *extraterrestrial hypothesis*) a finales de los 60 y principios de los 70, las creencias de la población establecieron, retroalimentadas a través de la ficción, una serie de fenómenos ufológicos y motivos narrativos que se cuelelan en las páginas de *Materia*. Ya se ha analizado en estas páginas la morfología

humanoide, ligada sin duda también a la ufología. Igualmente, acabamos de mencionar el fenómeno de la mutilación del ganado, ampliamente difundido en la población especialmente tras el caso del caballo Snippy de 1967 en Alamosa, Colorado, al que siguieron numerosos casos en los años 70 y 80. Nótese, sin embargo, que los alienígenas de Hitos no mutilan ni absorben la sangre de las vacas sino que las convierten en la "materia" que da título a la obra, aunque el papel primordial del fluido vital sí podría mostrar una conexión con un caso real de mutilación animal ocurrido en 1978 en Nuevo México, donde se encontró sangre de color "rosa claro" (Federal Bureau of Investigation, 1979: 3), el mismo color elegido en la obra para la materia. El otro fenómeno icónico relacionado con los alienígenas y los ovnis son, por supuesto, las abducciones: miles de personas, especialmente a partir de los años 60 y, de nuevo, sobre todo en Estados Unidos, han asegurado haber sido abducidas por extraterrestres. Los eventos suelen seguir una estructura narrativa común con distintas fases (Bullard, 2010), que incluyen momentos como la captura, el examen del abducido, el regreso o la teofanía (experiencia mística tras el encuentro). Como ya hemos mencionado, apenas aparecen los alienígenas, por lo que poco sabemos de sus interacciones con los terrícolas: en las abducciones de *Materia* destacan, además de los ya mencionados momentos de la captura, las tres últimas fases señaladas por Bullard (2010): el regreso (especialmente el del protagonista de "Ciencia"), la teofanía (especialmente en el episodio "Ética", en el cual se muestra, como veremos en la siguiente sección, un auténtico culto a esos encuentros) y las secuelas (mostradas en todos aquellos terrícolas con implantes o mutilaciones). Pero, si algo prevalece en la obra, es el misterio de las intenciones de los alienígenas, por lo que dedicamos la siguiente sección a analizar su papel y posible simbolismo.

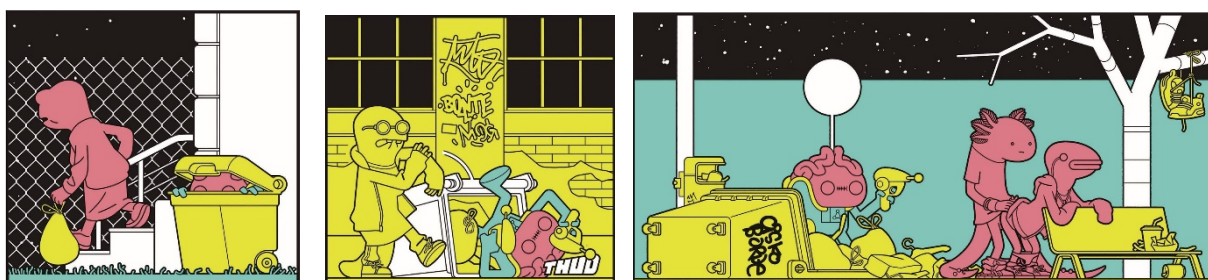


FIG 2: Antonio Hitos, *Materia* (2016), pp. 29, 67 y 89 (detalles de página).

Bilbao: Astiberri.

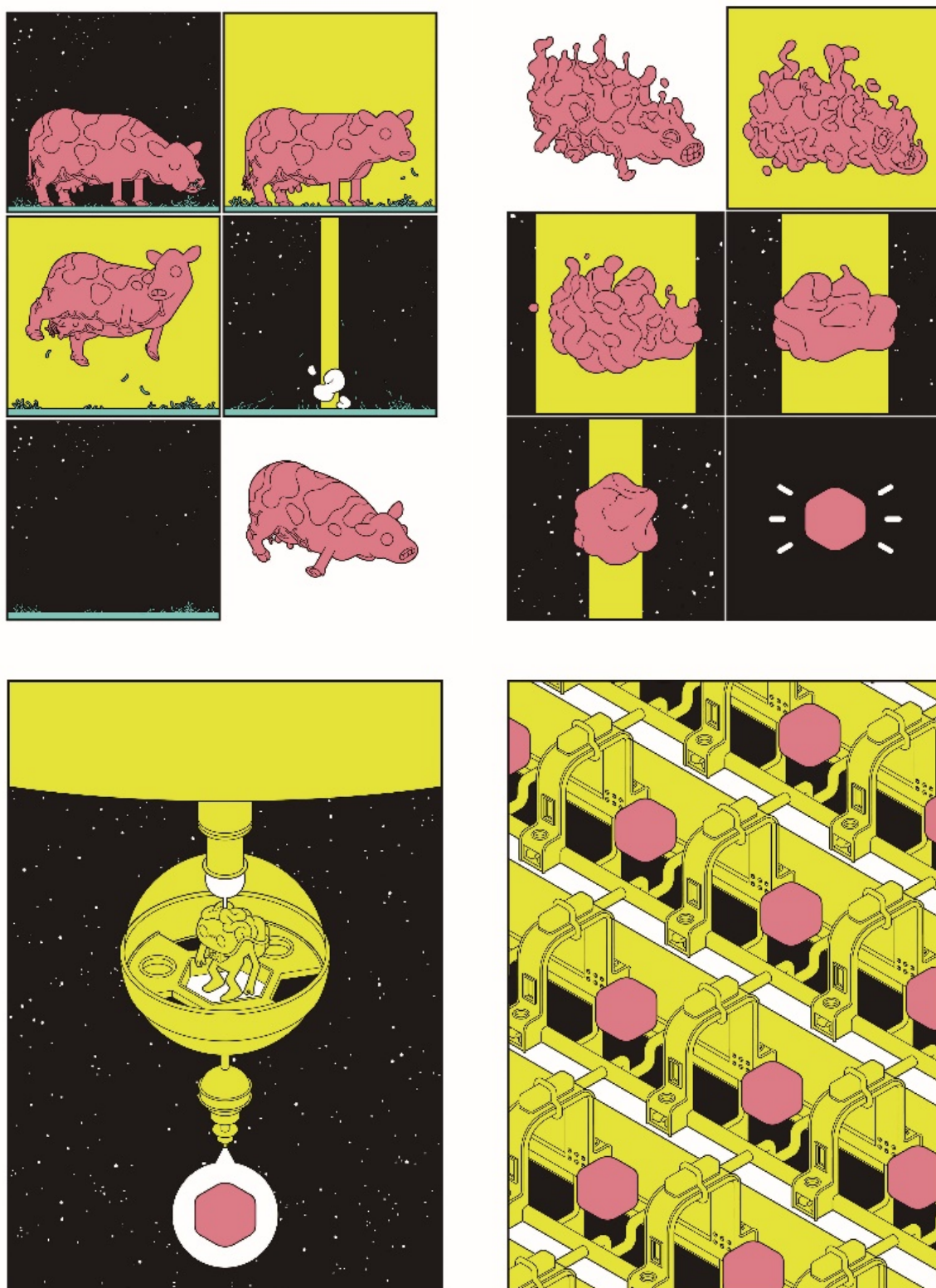


FIG. 3: Antonio Hitos, *Materia* (2016), p. 40. Bilbao: Astiberri.

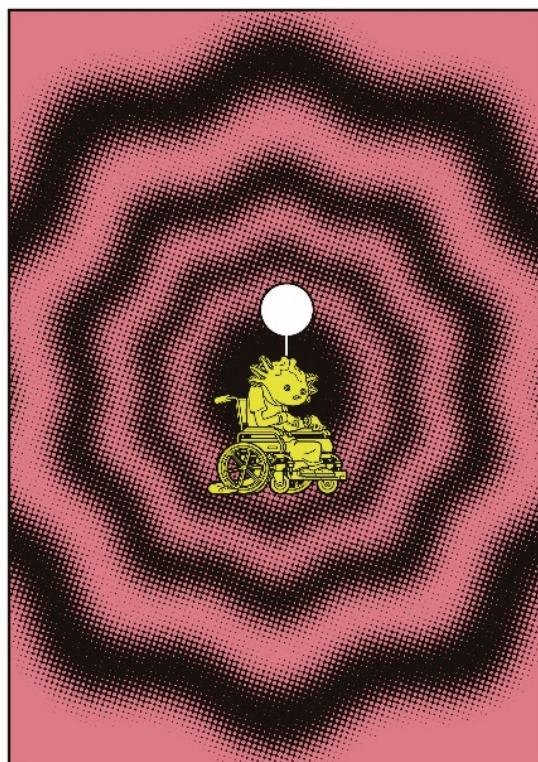


FIG. 4: Antonio Hitos, *Materia* (2016), pp. 6-9. Bilbao: Astiberri.

PAPEL Y SIMBOLISMO AMBIGUO DE LOS ALIENS

Como ya se ha comentado anteriormente, los alienígenas no son representados nunca como un elemento amenazador. Es más, el segundo episodio, “Ética”, tiene como protagonista a Benjamín, un personaje que busca activamente la abducción. Hastiado de su vida, con problemas económicos y demasiado orgulloso para aceptar la ayuda de hijo, superestrella del cine, acude en primer lugar a una empresa llamada Cowsmic. Descubrimos así que se ha establecido un lucrativo negocio de venta de una suerte de cabinas con vacas para favorecer las abducciones, que no son llamadas “abducciones” sino “ascensiones” (FIG. 5). El cartel publicitario garantiza “50% más de ascensiones que la competencia” y el empleado describe a los alienígenas como benefactores de la humanidad: “Ellos son justos con quienes lo merecen. El esfuerzo se premia” (Hitos, 2016a: 57). A continuación, Benjamín asiste a una charla de una persona que supuestamente ha sido abducida, en la que relata como dejó atrás una vida de hedonismo vacío para aprovechar la oportunidad que le ofrecieron: “Esta nueva oportunidad que me ha sido concedida no será en vano. Ellos me salvaron, y a ellos me encomiendo. Haced lo mismo. Abrid vuestros corazones. Haced sacrificios si es necesario” (Hitos, 2016a: 59). Tras este discurso, Hitos coloca dos viñetas a página completa (FIG. 6) en la cual señala cromáticamente a través de la falta de color

a Benjamín sentado en el público, de distintas edades, que se encuentra en una gran sala de lo que parece ser un templo dedicado al culto a los extraterrestres. Vemos, efectivamente, que se trata de una religión perfectamente establecida, con un predicador (que recuerda a un fenómeno muy extendido en Estados Unidos) en una sala aséptica con altavoces y en la que aparece la iconografía asociada a los alienígenas: los pentágonos presentes en el suelo de la nave (y la materia en la que transforman a las vacas), el símbolo triangular con vértices redondos que llevan en su traje espacial (presente en las butacas y el atril), y una triple vidriera que muestra un extraterrestre “pantocrátor” (en posición similar a la de la portada, FIG. 1) acompañado de dos vacas. Tras la charla, Benjamín decide seguir los consejos del predicador y estrellar su coche en un accidente. Con un brazo en cabestrillo y una recién adquirida cabina con vaca, espera ansiosamente la llegada de los extraterrestres, solo para ver con horror, al final de la historia, cómo se decantan por su mujer cuando esta saca la basura.



FIG. 5: Antonio Hitos, *Materia* (2016), p. 56. Bilbao: Astiberri.

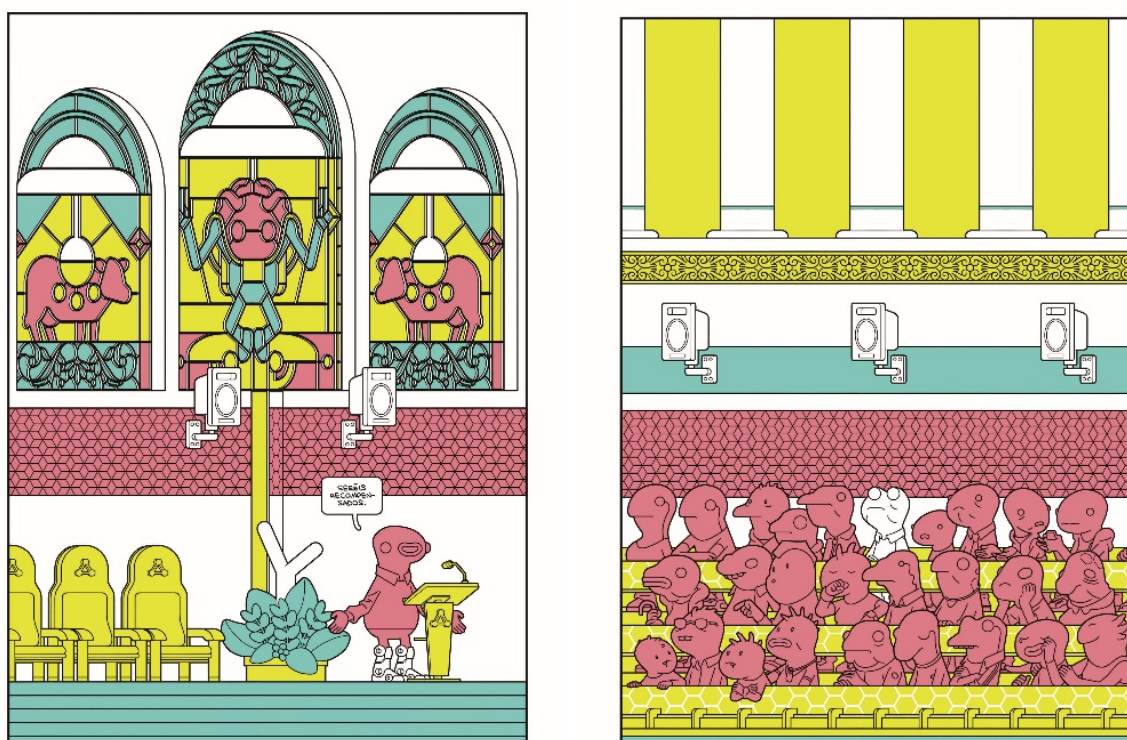


FIG. 6: Antonio Hitos, *Materia* (2016), pp. 60-61. Bilbao: Astiberri.

Es tentador equiparar a los aliens con el capitalismo tardío; *Materia* conectaría así con el subtipo de “invasión capitalista”, en la que “los invasores están adentro de nosotros. Es la ideología de consumo la que nos esclaviza y mata nuestros sentimientos” (Scolari, 2005: 209). Los extraterrestres se esconden, de todos los lugares posibles, en los cubos de basura: una basura que es ya un símbolo universal de los desechos de un planeta que produce mucho más de lo que necesita. Y no solo eso: las dificultades del protagonista de “Estética” para arreglar su lavadora apuntan claramente a la obsolescencia programada. La sociedad de *Materia* es profundamente consumista y globalizada, con su comida basura y su obsesión por las zapatillas de deporte de firmas multinacionales. Sus onnipresentes anuncios publicitarios, a menudo en inglés y que podrían ser de cualquier urbe occidental del mundo, tienen mensajes individualistas y de superación personal (“Make it happen”, “Libérate”, “El momento es ahora”, ...), reforzados por la supuesta “justicia” con la que actúan según el predicador y que podría simbolizar ese culto contemporáneo por la autoexplotación y la meritocracia. Hitos también parece burlarse de la superficialidad y artificialidad de la televisión, así como del culto a las celebridades, a través del *talk show* en el que participa Ben Conca, padre de Benjamín. Los personajes jóvenes, además, parecen estar atrapados en un hedonismo cortoplacista a pesar de sus situaciones precarias; todo lo que parece preocupar a los protagonistas

de “Estética” es el concierto de una banda llamada *Merciless Slaughtering* (simbólico nombre de connotaciones apocalípticas y una posible referencia a la banda de la serie *Las Tortugas Ninja*, otra obra fetiche de Hitos). Todo esto provoca que la llegada de los extraterrestres no se vea con temor ni sorpresa, sino como un fenómeno determinista que se va filtrando en la sociedad, impuesto y aceptado. Los alienígenas serían, desde esta perspectiva, una especie más de “monstruos del mercado” (McNally, 2011) o “monstruos capitalistas” que tratan a los humanos como mercancía (Newitz, 2006: 11). En este sentido, la secuencia que abre el cómic, la única en la que vemos más de un alienígena al mismo tiempo, es ilustrativa. Los extraterrestres transportan y almacenan la materia obtenida de la vaca de manera muy eficiente: todos parecen perfectamente organizados y sincronizados, trabajadores perfectos con distintas tareas, como si de una empresa-colmena (los hexágonos del suelo de la nave nodriza dan una pista) se tratase.

Numerosos/as especialistas de la ciencia ficción, como Teresa López Pellisa, han notado que “el alienígena es, etimológicamente, aquel ser «ajeno al origen» [...]; no es casualidad, tampoco, que el lexema «alien» lo encontremos en términos como «alienado» o «alienación» (pues no olvidemos que, etimológicamente, alienarse es «hacerse otro»)” (2015: 186). Los extraterrestres, de esta manera, serían sinónimo de la alienación producida en esta sociedad tardocapitalista. *Materia* recupera el motivo introducido en la ciencia ficción clásica estadounidense de películas ya citadas aquí como *La invasión de los ladrones de cuerpos*, en los que se codificaba el pánico al comunismo que creaba, según la visión del mundo de la Guerra Fría, esclavos obedientes a la autoridad estalinista. Pero, como apuntaba el propio Siegel, esta película representaba verdaderamente una crítica al conformismo social, a “una concepción abúlica de la vida” (Siegel en Scolari, 2005: 225). En la obra de Hitos, sin embargo, no está claro si los extraterrestres son realmente la causa, la consecuencia o más bien el síntoma de esta desidia y alienación, una alienación que parece dominante en la mayor parte de la ciencia ficción actual e interiorizada sin apenas necesidad de que aparezcan elementos externos como los aliens. Apunta David Seed, en este sentido, que “since alienation is increasingly taken to be a condition of being, the very notion of the alien almost attenuates out of existence” (2011: 129).

En *Materia*, la alienación cobra una dimensión adicional gracias al sistema de representación gráfica que elige Hitos: los personajes con los que nos identificamos son reptiles y anfibios⁸ (ranas, lagartos, ajolotes, etc.) antropomórficos. Esta elección

⁸ Los personajes, sin embargo, no parecen conservar ningún rasgo animal más allá de su fisionomía, como sí ocurre en algunas obras de esta tradición. El sistema de representación gráfica sería, por tanto, más bien colectivo, sin importar el tipo de animal asignado a cada individuo. Una posible excepción sería el ajolote de “Ciencia”, pues esta especie nunca llega a metamorfosear en la naturaleza y permanece en estado de larva (de ahí su aspecto). Esto podría constituir una metáfora del comportamiento del personaje, un joven que se niega a “crecer” y seguir la senda marcada. Pero el ajolote es, asimismo, un animal con conexiones literarias desde

conecta, de nuevo, con la ya mencionada franquicia de *Las Tortugas Ninja*, adorada por Hitos. Sin embargo, a un nivel más profundo, hay que recordar que la utilización de animales antropomórficos, aunque no es exclusiva del cómic y tiene una larga tradición en el folklore y en la literatura infantil, sí goza de una gran popularidad en el medio, no solo en el cómic infantil sino también en el adulto, formando incluso auténticos géneros como el *funny animals* que ha proporcionado clásicos del medio, sobre todo estadounidenses, como *Krazy Kat*, de George Herriman, o *Pogo*, de Walter Kelly. Harry Morgan señala que “au niveau collectif, les animaux de bande dessinée constituent une société qui est un reflet, un modèle réduit ou une caricature de celle des hommes” (Morgan, 2020: 42). La sociedad de *Materia* es, evidentemente, un reflejo de la nuestra, con la cual nos identificamos no solo por las circunstancias vitales de los personajes y los espacios urbanos que recorren, sino también por el lenguaje que emplean; un lenguaje fluido y vivo, muy coloquial y vulgar en ocasiones, que sitúan a la obra en el costumbrismo. Este “realismo” choca, pues, con la elección de representar a las personas como reptiles y anfibios antropomórficos, lo que produce un efecto de distanciamiento, como el propio autor confesó en una entrevista: “Me parecía que hablar de conflictos tan estrictamente humanos con personajes de apariencia no humana le concedía una cierta distancia al relato [...] El lector asiste a la historia desde fuera, y está a la vez implicado y desconectado en aquello que se cuenta” (Miró, 2016). Este efecto se ve reforzado por la paleta reducida de colores, el estilo de dibujo y las simetrías constantes y obsesivas en las composiciones de página. No hay que olvidar tampoco, en este sentido, que el estilo de Hitos es parte de una escuela antinaturalista de larga tradición pero con numerosos herederos contemporáneos (como Lorenzo Montatore) muy próxima al *cartoon*, que opta por una esquematización máxima de los rasgos, acentuada en este caso por el uso del blanco y negro y el color en bloque.

A las expresiones faciales mínimas de los personajes de Hitos se suman, además, las de los reptiles y anfibios antropomórficos que aparecen en algunos de los múltiples carteles publicitarios. Estos constituyen, por así decirlo, una “caricatura de la caricatura”, una simplificación gráfica que en ocasiones presenta seres que pueden ser confundidos con alienígenas (FIG. 7). Conviene recordar aquí que, como apuntábamos anteriormente, la reptiloide es precisamente una de las tipologías morfológicas de los seres extraterrestres en la tradición de este subgénero de la ciencia ficción. Debido a todo lo anterior, la llegada de los extraterrestres no puede

que Julio Cortázar escribiera el cuento “Axolotl”, parte del libro *Final de juego* (1956). En esta narración, un hombre obsesionado con este animal acaba viéndose atrapado en el cuerpo de uno tras traspasar su consciencia a través del vidrio del acuario. La situación de este personaje podría compararse a la del ajolote de *Materia*, quien es incapaz de moverse y comunicarse tras una abducción, pese a que todas sus facultades estén intactas según el equipo médico.

sorprendernos, parece indicar *Materia*, porque ya estaban entre nosotros antes de aterrizar. Los alienígenas somos nosotros. Una de las cuestiones que flota en toda la obra es, por tanto, la deshumanización de los terrícolas, que es, como recuerda Borbála Bökös, uno de los tipos de invasión más perturbador (2019: 193).



FIG. 7: Antonio Hitos, *Materia* (2016), p. 86. Bilbao: Astiberri.

¿RESISTENCIA A LA INVASIÓN?

¿Qué caminos existen para combatir esta alienación? Ya apuntamos anteriormente que *Materia* renuncia a presentar resistencia armada a la invasión, una de las reacciones más frecuentes a las invasiones extraterrestres en la ficción. Se puede trazar un claro paralelismo entre el ajolote de “Ciencia” y la “artista urbana” de “Estética”: ambos parecen haber sido elegidos y castigados por los aliens debido a su rebeldía. El ajolote era un mal estudiante que faltaba a las clases de la universidad y que presumiblemente iba a suspender sus asignaturas del cuatrimestre; al principio del cómic, además, había lanzado sus propios excrementos contra un anuncio publicitario. La artista, por su parte, sacaba la basura de los contenedores y la recolocaba, creando una especie de instalaciones artísticas. Se trata, pues, de

personajes al margen que, a su peculiar manera, se enfrentaban al mercado e iban en contra de lo que la sociedad espera de ellos, acabando “lobomotizados”: uno paralítico y la otra, significativamente, trabajando en un supermercado. Intuimos, además, que uno de los personajes principales de “Estética” podría ser la siguiente víctima, pues se dedica a hacer grafitis groseros sobre las vallas publicitarias de la ciudad, socavando así anuncios de películas o productos comerciales. Este pequeño acto subversivo, infantil, contrasta con la actitud de su compañero, quien parece acomodarse al sistema o tratar de adaptarse al acabar vendiéndole la entrada del concierto de su banda favorita para poder comprarse una lavadora. De hecho, la última escena antes del críptico final de *Materia* es precisamente ese instante antes de presionar el *spray* sobre uno de los anuncios, sin saber si lo hará o no, concluida por una última viñeta de una pared completamente en blanco. Esta pared en blanco conecta con otra secuencia anterior en la cual un operario la pinta de blanco⁹, eliminando todos los grafitis y las canchas de baloncesto en las cuales se había producido un accidente con un niño. Así, esta progresiva aseptización del mundo podría interpretarse como el avance del triunfo de los extraterrestres.

Sin embargo, es importante señalar, como nos recuerda Gerardo Vilches, que el autor juega a la ambigüedad: “nunca sentencia, nunca se ve, en realidad, qué es lo que él piensa de un modo nítido” (2017). Efectivamente, ninguna crítica o mensaje es explícito en *Materia*, y los personajes de las tres historias son seres complejos y profundamente humanos, a pesar de todo. Por otra parte, centrándonos en el asunto que nos interesa, el motivo de la invasión, podemos afirmar que no tenemos apenas datos de la propia invasión ni sabemos a ciencia cierta qué pretenden los alienígenas. En conversación con el autor de este artículo, Hitos señalaba que sus películas de ciencia ficción favoritas con presencia alienígena son *2001: Una odisea del espacio* y *Under the Skin*, obras “en las que el alien es un elemento extraño, por naturaleza incomprensible, inabarcable por su distancia con lo conocido. [... En *Materia*] no hay un secreto sin revelar, sino una extrañeza: vemos lo que hacen los aliens, pero no lo entendemos”. Los extraterrestres de *Materia*, como los de *Mars Attacks!*, tan solo destruyen, pero Hitos da un paso más allá, puesto que ni siquiera hacen un intento o simulacro de querer comunicarse, mutismo que refuerza el efecto de extrañeza y la distancia respecto a los terrícolas, ya que, como apunta Seed, “as soon as aliens speak, their otherness becomes compromised, because we associate language with a way of life and view it as one of the defining characteristics of humanity” (2011: 44).

⁹ Existe una interesante conexión entre *Materia* y uno de los cómics australianos más celebrados, *Blue* (2013), de Pat Grant. En él, los alienígenas son equiparados (como en otras ficciones como *Distrito 9* (2009), de Neill Blomkamp) con los extranjeros, que encuentran la incomprensión de los locales y cambian la pequeña localidad de Bolton para siempre. A la inversa que en *Materia*, los extraterrestres son en este caso los artífices de los grafitis con su escritura alienígena, que siempre vuelven a aparecer aunque los muros sean pintados de blanco una y otra vez.

Solo desde la extrañeza y la incomprensión se explica la secuencia que transita toda la obra, intercalada entre los episodios. En la secuencia inicial de la abducción de la vaca, esta es transformada en una materia rosa por los extraterrestres y volcada en un gran recipiente. De dicho recipiente comienza a distinguirse un edificio, que se irá revelando paulatinamente a lo largo del cómic (Hitos, 2016a: 14, 44 y 72) entre los distintos episodios para finalizar después del tercero de una manera muy enigmática. Del edificio, totalmente visible al final, asciende una suerte de globo por un tubo hasta escaparse de la propia nave al espacio exterior. El globo está conectado con los bocadillos o globos que emplea el alien que aparece en “Ciencia” (FIG. 2) o el ajolote tras la abducción (FIG. 3), y también unen a los extraterrestres en la nave mientras procesan la materia adquirida. Estos globos son, a diferencia de los rectangulares empleados por los personajes de las tres historias, redondos, y salen directamente del cerebro de los aliens. El globo final se convertirá, finalmente, en un círculo que comienza a resquebrajarse. Como el artista indicó en correspondencia con el autor, “es deliberadamente ambiguo, pero para mí la pequeña grieta que le aparece en la última página, y que revela el rosa del interior, siempre fue más el signo de algo que va a surgir, y por eso se rompe un poco como un huevo. Es un principio”. Este final recuerda, en efecto, al de 2001. *Odisea en el espacio*, pues tanto Kubrick como Hitos construyen finales que aceptan variadas interpretaciones y que apuntan tanto al pasado como al futuro, hacia un nuevo nacimiento.

CONCLUSIÓN

Señalaba José Manuel Trabado Cabado acertadamente que “lo exótico de los escenarios de los inicios de la ciencia ficción en el cómic y la figura de un héroe aventurero y redentor han cedido terreno en favor de personajes alienados en un mundo confuso” (2018: 477). En efecto, en *Materia* los reptiles/anfibios (una sociedad que es trasunto de la nuestra), frustrados por la precarización y alienados y ensimismados por la sociedad de consumo, optan por ignorar el problema o deificar a los invasores. La resistencia parece inútil ante una invasión que se asume con indiferencia o pesimismo determinista, pero el arte, la creatividad y la rebeldía todavía pueden ofrecer una última esperanza.

Las intenciones y naturaleza de la invasión en *Materia* no están claras y están abiertas a interpretación, especialmente en su final críptico. Para la representación de sus alienígenas, Hitos entronca con numerosos elementos iconográficos *pulp*, que producen un efecto de disonancia al unir reptiles antropomórficos, diálogos costumbristas, un estilo de dibujo frío y composiciones de páginas obsesivamente simétricas. Lejos está ya el efecto de terror que suponían la narrativa de alienígenas que comenzaron obras como *La guerra de los mundos*, puesto que los consumidores

de ficción han visto y leído sobre innumerables invasiones extraterrestres. Los seres espaciales de *Materia* están, sí, cubiertos de una capa irónica completamente consciente, pero la eficiencia, el orden y la homogenización que promueven no dejan de ser inquietantes, síntomas del capitalismo tardío. Pese a no ser un motivo dominante en la ciencia ficción actual, la obra de Hitos demuestra que la invasión extraterrestre sigue siendo una metáfora muy productiva y flexible, capaz de representar a la perfección el *zeitgeist* de cada época.

BIBLIOGRAFÍA

- Becerra Romero, Daniel (2015). "El Otro como monstruo: extraterrestres en el tebeo hispano". *Amerika. Mémoires, identités, territoires* 11, Monstres et monstruosités dans les représentations esthétiques et sociales. (<https://doi.org/10.4000/amerika.6570>)
- Bökös, Borbála (2019). "Human-Alien Encounters in Science Fiction: A Postcolonial Perspective". *Acta Universitatis Sapientiae. Film and Media Studies* 16 (1): 189-203. (<https://doi.org/10.2478/ausfm-2019-0010>)
- Bullard, Thomas E. (2010). *The Myth and Mystery of UFOs*. Lawrence, Kansas: University Press of Kansas.
- Cardona, Tristan (2017, 7 de diciembre). "Materia de Antonio Hitos". *Zona Negativa*: (<https://www.zonanegativa.com/materia-antonio-hitos/>)
- Catalá-Carrasco, Jorge (2017): "Cómic, 15M y crisis en España". *Tebeosfera* 5, tercera época: (https://www.tebeosfera.com/documentos/comic_15m_y_crisis_en_espana.html)
- Chaudhuri, Shohini (1997). "Visit of the Body Snatchers: Alien Invasion Themes in Vampire Narratives". *Feminism, Culture and Media Studies* 14: 180-198.
- del Rey Cabero, Enrique (2015). "El sueño de la crisis produce monstruos. Apariciones y visiones fantásticas en *Inercia* (2014), de Antonio Hitos, y *Lo que (me) está pasando*, de Miguel Brieva". *Brumal. Revista de investigación sobre lo Fantástico* (en prensa).
- Federal Bureau of Investigation (1979). "Animal mutilation. Part 04". *FBI Records: The Vault*: <https://vault.fbi.gov/Animal%20Mutilation/Animal%20Mutilation%20Part%2004/view>
- González Manso, Luis R. (2023). *Alienígenas carpetovetónicos ilustrados. Vol. 1: Platillos y marcianos*. Benalmádena: Applehead.
- Hitos, Antonio (2023). *Ruido*. Bilbao: Astiberri.
- Hitos, Antonio (2020). "El punto frío". Astiberri (ed.). Bilbao: Astiberri: 17-24.
- Hitos, Antonio (2017a). "La tensión eléctrica", *Voltio* 3: 14-15. Barcelona: La Cúpula.
- Hitos, Antonio (2017b). *Apuntes del natural*. Barcelona: Your Planet Sucks.
- Hitos, Antonio (2016a). *Materia*. Bilbao: Astiberri.
- Hitos, Antonio (2016b). "Alan". *Voltio* 1: 16-21. Barcelona: La Cúpula.
- Hitos, Antonio (2016c). "El invencible Alanator". *Voltio* 2: 14-15. Barcelona: La Cúpula.
- Hitos, Antonio (2014). *Inercia*. Barcelona: Salamandra Graphic.
- López-Pellisa, Teresa (2015). "Incas y extraterrestres en la ciencia ficción peruana contemporánea". Husandizaga, Elena y Ferrús, Beatriz (eds.). *Fragmentos de un nuevo pasado. Inventario de mitos prehispánicos en la literatura latinoamericana actual*. Oxford: Peter Lang: 181-205.
- McNally, David (2011). *Monsters of the Market. Zombies, Vampires and Global Capitalism*. Leiden/Boston: Brill.
- Miró, Francesc (2016, 27 de noviembre). "'Materia', lagartos antropomorfos que son como tú". *elDiario.es*. (https://www.eldiario.es/cultura/comics/materia-lagartos-antropomorfos_I_3734805.html)
- Moreno, Manuel (2019). "Marcianos, selenitas, venusianos y otras especies. Alienígenas de

- cine I". *Making of: Cuadernos de cine y educación* 142: 19-28.
- Morey Ripoll, Matías (2008). "Extraterrestres y ovnis en el cine. Alienígenas y platillos volantes como argumentos cinematográficos". Campo, Ricardo (ed.). *Vida en el universo. Del mito a la ciencia*. Santander: Fundación Anomalía: 83-97.
- Morgan (2020). "Animaux". Groensteen, Thierry (ed.). *Le Bouquin de la bande dessinée. Dictionnaire esthétique et thématique*. París/Angoulême: Robert Laffont/La Cité Internationale de la Bande Dessinée: 39-43.
- Morgan, Harry, y RITZ, Manuel (2020). Groensteen, Thierry (ed.). "Science-fiction européenne". *Le Bouquin de la bande dessinée. Dictionnaire esthétique et thématique*. París/Angoulême: Robert Laffont/La Cité Internationale de la Bande Dessinée: 716-724.
- Negro, Santiago (2017, 12 de abril). "Reseña de 'Materia', de Antonio Hitos". *La Casa de El:* (<https://www.lacasadeel.net/2017/04/resena-materia-antonio-hitos.html>)
- Newitz, Annalee (2006). *Pretend we're dead. Capitalist Monsters in American Pop Culture*. Durham y Londres: Duke University Press.
- Ribas, Juan Antonio, y Martín, Tomás. (2015). "Alienígenas y Ciencia: Exobiología en el cine". *Revista Latente* 13 (2015): 61-80.
- Rueda, Jaime G. (2016, 12 de noviembre). "Reseña: Materia, de Antonio Hitos". *ELHDLT. Es la hora de las tortas:* (<https://www.eslahoradelastrortas.com/resena-materia-antonio-hitos/>)
- Scolari, Carlos A. (2005). *No pasarán: Las invasiones alienígenas de Wells a Spielberg*. Madrid: Páginas de espuma.
- Seed, David (2011). *Science Fiction: A Very Short Introduction*. Oxford: Oxford University Press.
- Suin, Darko (2016). *Metamorphoses of Science Fiction: On the Poetics and History of a Literary Genre*. Ed. Gerry Gavan. Oxford: Peter Lang.
- Trabado Cabado, José Manuel (2018). "La narración gráfica. 1900-2015". López-Pellisa, Teresa (ed.). *Historia de la ciencia ficción en la cultura española*. Madrid: Iberoamericana/Vervuert: 413-476.
- Vilches, Gerardo (2017, 31 de octubre). "Materia, de Antonio Hitos". *The Watcher and the Blog:* (<https://thewatcherblog.wordpress.com/2016/10/31/materia-de-antonio-hitos/>)
- Wells, H. G. (1999). *La guerra de los mundos*. Traducción de Domingo Santos. Madrid: El Mundo/Unidad Editorial.