

RANK XEROX, UN ESLABÓN PERDIDO DEL CYBERPUNK

RANK XEROX, A CYBERPUNK MISSING LINK

RANK XEROX, UNA BAULA PERDUDA DEL CYBERPUNK

LLUÍS SALLÉS DIEGO

Universidad de Vic - Universidad Central de Cataluña (UVic-UCC)

Elisava Facultat de Disseny e Enginyeria
La Rambla, 30, 32, Ciutat Vella
08002 Barcelona (Barcelona)

lsalles@elisava.net

<https://orcid.org/0000-0002-8173-5572>

RESUMEN

En 1978 Stefano Tamburini y Andrea Paziienza crearon un relato *cyberpunk* que podría ser considerado el preámbulo de algunas obras consideradas fundacionales del género, como lo fueron *Blade Runner* de Ridley Scott (1982) o posteriormente el *Neuromante* de William Gibson (1984). Tamburini y Paziienza crearon *Rank Xerox*, un androide desbocado en una Roma ultratecnificada, totalitaria y extrema, probablemente el ancestro perdido de Roy Batty, el replicante modelo Nexus-6 de *Blade Runner*. Desenterraremos al androide romano, iluminando un periodo olvidado de la cultura *underground* europea.

PALABRAS CLAVE

cyberpunk; cómic; *underground*; simulacro; cibercultura.

ABSTRACT

In 1978 Stefano Tamburini and Andrea Paziienza created a cyberpunk story that could be considered the preamble to some works considered foundational to the genre, such as Ridley Scott's *Blade Runner* (1982) or later William Gibson's *Neuromancer* (1984). Tamburini and Paziienza created *Rank Xerox*, a rampaging android in an ultra-technified, totalitarian and extreme Rome, probably the lost ancestor of Roy Batty, the Nexus-6 model replicant from *Blade Runner*. We will unearth the Roman android, illuminating a forgotten period of European underground culture.

KEYWORDS

cyberpunk; comic; *underground*; simulacrum; cyberculture.

RESUM

L'any 1978 Stefano Tamburini i Andrea Paziienza van crear un relat *cyberpunk* que podria ser considerat el preàmbul d'algunes obres considerades fundacionals del gènere, com ho van ser *Blade Runner* de Ridley Scott (1982) o posteriorment el *Neuromàntic* de William Gibson (1984). Tamburini i Paziienza van crear *Rank Xerox*, un androide desbocat en una Roma ultratecnificada, totalitària i extrema, probablement l'ancestre perdut de Roy Batty, el replicant model Nexus-6 a *Blade Runner*. Desenterrarem a l'androide romà, per a posar llum sobre un període oblidat de la cultura *underground* europea.

PARAULES CLAU

cyberpunk; còmic; *underground*; simulacre; cibercultura.

1. INTRODUCCIÓN

El objetivo de este estudio es realizar un recorrido histórico, a través del cual situaremos la historieta *Rank Xerox* (creada a finales de los años setenta por el guionista Stefano Tamburini y el dibujante Andrea Pazienza) como el eslabón perdido de la evolución del cibernético. Justo en el punto intermedio entre la novela de Philip K. Dick *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* (1968) y la eclosión posterior durante la década de los ochenta con la película *Blade Runner* de Ridley Scott (1982) y la ulterior novela de William Gibson titulada *Neuromante* (1984). Partimos de la hipótesis de que: si popularmente se considera la novela de Mary W. Shelley *Frankenstein o El moderno Prometeo* (1818) como la primera obra de ciencia ficción de la historia; se estima *R.U.R. (Rossum's Universal Robots)* la obra teatral de Karel Čapek estrenada en Praga en 1921, como el nacimiento del concepto del robot, mediante la aparición de unos personajes mecánicos llamados *robot*¹; entonces, centrándonos en el periodo comprendido entre 1968 y 1982, podríamos considerar a *Rank Xerox*² (1978) la pieza que nos falta entre la obra de Philip K. Dick y la adaptación cinematográfica que de esta realizó Ridley Scott.

Para ello nos hemos centrado únicamente en el cómic *underground*³ europeo, inspirado en su homónimo estadounidense, realizando un exhaustivo inventario de la aparición en España de la historieta que nos ocupa. Nos centramos en la edición española, en la cual la

relación entre los autores y los editores fue muy íntima y continuada en el tiempo, desde 1981 hasta el año 2000, momento en el que Tanino Liberatore (el dibujante de Rank Xerox a partir de 1981) realizó su último trabajo en la revista *El Vibora*.

Las fuentes a las que hemos acudido han sido las siguientes: los archivos digitales de *Tebeosfera.com*, *BDoubliées.com*, *ubcfumetti.com* y *comicvine.gamespot.com*, el *Museu del còmic i la il·lustració*, con sede en Sant Cugat del Vallès, el archivo personal del propio autor y algunas conversaciones con María Roldán, viuda de Josep M. Berenguer, primer editor de *El Vibora*, con la que compartimos más de diez años de docencia en la Escuela de Arte y Diseño de Sant Cugat del Vallès. Y finalmente, y quizás la más relevante, Emilio Bernárdez, director de producción y miembro del consejo de redacción de la revista *El Vibora* desde sus inicios y actualmente director editorial de La Cúpula. Además de la consulta de libros y artículos especializados en el tema, algunos de ellos con ediciones de difícil acceso, como la *Historia de los cómics*⁴ editada por Josep Toutain y dirigida por Javier Coma (1983).

2. EL CONTEXTO HISTÓRICO SOCIAL EN LA ITALIA DE LOS AÑOS 70

La obra que nos ocupa nació en pleno auge del *underground* europeo. Como señala Sergio Brancato⁵, la Roma contemporánea a Stefano Tamburini (el guionista) y Tanino Liberatore (el historietista) era una ciudad marcada por los atentados terroristas de las Brigadas Rojas. “Años de plomo puntuados, en las calles, por el sonido de los disparos y el recuento de muertos que les siguió”⁶. Brancato puntualiza, citando al historiador Giovanni De Luna, que: “Todo se aplastó en aquella definición, todo cayó en el vértice del terrorismo, toda

1 Como señala Teresa López-Pellisa en checoslovaco *robota* significa trabajo y *rabota* servidumbre y añade que “el mito del robot, la animación de seres artificiales proteicos, es una constante que podemos rastrear a lo largo de la historia de la tecnología y la literatura, pero la primera vez que apareció la palabra robot fue en la obra dramática *R.U.R.* El término autómatas, de origen griego, servía para designar aquellos mecanismos que imitaban el movimiento de los seres animados”; LÓPEZ-PELLISA, T.: “Autómatas y robots, fantoches tecnológicos en *R.U.R.* de Karel Čapek y El señor de Pigmalion de Jacinto Grau”, *Anales de la literatura española contemporánea*, Vol. 38, No. 3, 2013, pp. 637-659. <https://www.jstor.org/stable/ecb18eea-ae30-3884-9c06-b5f508e5c636?read-now=1&seq=2> (Consultado 10.09.2023).

2 A lo largo del texto nos referiremos al androide con el nombre que en cada episodio de su existencia utilizaron sus autores, véanse cronológicamente ordenados: Rank Xerox, Ranxerox y Ranx.

3 “El movimiento *underground* nació en los campus universitarios de EE UU en los años sesenta. [...] Sus orígenes se remontan a las protestas de la *beat generation* estadounidense, el sentimiento trágico de la nueva filosofía francesa y el fenómeno *hippie*, que, con una nueva sensibilidad pacífica, enarbolaba la bandera de la liberación individual, el amor libre y la revolución psicodélica. [...] El *comix underground* nació ligado a la prensa contracultural que desarrollaron estos jóvenes inconformistas. Un cómic que podemos definir literalmente como “subterráneo”, si utilizamos el término anglosajón que lo sitúa “bajo lo establecido”, pero que también puede entenderse como marginal y alternativo.” DOPICO, P.: “Espu-

tos de papel. La historieta ‘Underground’ española”, *Arbor Ciencia, Pensamiento y Cultura*. CLXXXVII 2Extra, 2011, p. 69. Doi: <https://doi.org/10.3989/arbor.2011.2extran2117>.

4 Este fue un proyecto editorial faraónico para la época. Lo editaron en cuarenta y ocho fascículos agrupados en cuatro volúmenes: Volumen I, *Los clásicos norteamericanos* (1-12); Volumen II, *La expansión internacional* (13-24); Volumen III, *Usa, tiempos modernos* (25-36); Volumen IV, *Rumbos contemporáneos* (37-48). Más de mil trescientas páginas, en las que participaron más de setenta autores nacionales e internacionales, coordinados por Javier Coma y Josep Toutain. B

5 RANCATO, S.: «Il piombo e l'ichiostrò. Ragione e sentimenti di un decennio», en BOSCHI, L. y MORDENTE, M., ed.: *'77 Anno Cannibale. Storie e Fumetti da un anno di svolta*, Napoles, Comicon Edizione, 2017, pp. 9-20.

6 “*Ibid.*” p. 9.

la memoria de aquellos años se reunió en torno a la figura llena de sufrimiento y dolor de Aldo Moro⁷. El mismo año en que Rank Xerox vio la luz, en julio de 1978, fue el año del asesinato en manos de las Brigadas Rojas de este político democristiano, dos veces primer ministro de la República italiana.

Un año antes surgió lo que se conoció como *Il Movimento del '77*, una revuelta que tiene su origen en los disturbios estudiantiles en la ciudad de Bolonia y en la Universidad de la Sapienza de Roma. Brancato destaca que: “La ciudad de Bolonia se convirtió en el escenario de una extraordinaria movilización juvenil en la que las formas históricas de la política fueron erosionadas y sustituidas por la acción de nuevos modelos de comportamiento, estilos y modas: un conjunto de lenguajes que interpretaban la tensión hacia la afirmación de identidades sociales innovadoras⁸. Es en este entorno político-social donde los cómics, y concretamente el cómic *underground*, se convierte en “una de las formas de expresión en las que las nuevas emergencias generacionales se describen a sí mismas, se diferencian de sus predecesoras y también de sus “hermanos mayores”, narrándose y reconociéndose en modelos comunicativos y estilos de existencia elaborados de una manera totalmente nueva y original⁹”.

Los *fumetti* (historietas) italianos de la década de los setenta, se inspiran estéticamente en el *underground* americano, pero conceptualmente tiene su origen en el mayo del 68 francés. Como señala Claudio Bertieri: “El mayo francés, que una caja de resonancia juvenil prolonga y propaga en todas las comarcas de Europa, no deja tampoco inmune al cómic italiano. La protesta, el rechazo de esquemas usurados, la obligación de ‘la imaginación al poder’ y de destronar vetustas formas de entretenimiento, contribuyen a mover el apático estado del cómic humorístico *Made in Italy*”¹⁰. Esta mezcla de influencias permitió que, mediante un medio de comunicación despreciado por las élites, *Il Movimento del '77* pudiera expresar todas sus inquietudes utilizando un formato y un lenguaje muy próximo al carácter de su público.

3. LA REVISTA *CANNIBALE*, SUS AUTORES Y RANK XEROX

En 1977 nace la revista *Cannibale*, un homenaje a la publicación dadaísta, “donde Picabia dejó escrito aquello de que ‘uno muere como un héroe o como un idiota, que es lo mismo’. En actitud se definen compartiendo el gusto de los futuristas por la maquina y el coraje, exaltando ‘el movimiento agresivo, el insomnio febril, el paso ligero, el salto mortal, la bofetada y el puñetazo’, que decía Marinetti”¹¹. Los cinco fundadores y *fumettisti* (historietistas) oficiales del grupo fueron: Tanino Liberatore, Stefano Tamburini, Massimo Mattioli, Andrea Paziienza y Filippo Scozzari. Aunque en algunos casos podemos encontrar que solo se les otorga el epíteto de fundadores a Tamburini y Mattioli, los cinco se representaron a sí mismos, desde el principio de la existencia de la publicación italiana, como el equipo *Cannibale*.

Utilizando las palabras del propio Tamburini: “*Cannibale* parte de un perfil completamente diferente a las publicaciones más o menos similares que circularon durante el movimiento del 77: su portada a cuatricromía, con el formato típico de las revistas *underground* americanas y su aspecto interior como un cómic callejero, alucinante, estaba dibujado repensando una situación que había pasado dos horas antes todavía ¡con el humo del gas lacrimógeno bien presente en las mucosas de la nariz!”¹². El guionista de Rank Xerox, Stefano Tamburini, fue un estudiante de la Facultad de filosofía y letras de Roma, implicado y muy activo durante la revuelta estudiantil, que plasmó el malestar de la juventud italiana en las páginas de esta revista mediante el humor y la ironía¹³. El fue el creador del robot: un engendro sintético, un robot sádico, un androide drogadicto, que su creador —en la historieta un *studelincuente*—, construyó a partir de los componentes de una fotocopidora¹⁴. “Es un androide perfecto, piensa que lo hice con una fotocopidora Xerox, robada de la universidad durante la ocupación de 1986, junto con diversos componentes bio-electrónicos. Ranx puede drogarse, beber y comer, y hacer el amor. Me provee de

7 “*Ibid.*”

8 “*Ibid.*” p. 11.

9 “*Ibid.*” p. 12.

10 BERTIERI, C.: “Rabia, provocación, denuncia: signos del tiempo mutado”, *Historia de los cómics*. Volumen IV. El apogeo de los cómics italianos, fascículo 39, Barcelona, Toutain editor, 1983, p.1085.

11 TAMBURINI, S., CHABAT, A. y LIBERATORE, T.: *op. cit.* p. 3.

12 MORDENTE, M.: «Cinque Cannibali all’assalto del Fumetto italiano», en BOSCHI, L. y MORDENTE, M., ed.: *'77 Anno Cannibale. Storie e Fumetti da un anno di svolta*, Napoles, Comicon Edizione, 2017, p.113.

13 BOSCHI, L. y MORDENTE, M., ed.: *'77 Anno Cannibale. Storie e Fumetti da un anno di svolta*, Napoles, Comicon Edizione, 2017, p.174.

14 El androide imaginado por Tamburini estaba fabricado con piezas de una fotocopidora Rank Xerox, marca de la que adoptó su nombre. Tras las quejas de la empresa sus creadores apocoparon su denominación, convirtiéndose primero en RanXerox, o Ranxerox, y finalmente solo Ranx.

todo lo que necesito”¹⁵. Tamburini creó un vínculo entre la ocupación en la ficción de la universidad en el que sería su futuro, 1986, y los movimientos universitarios de revuelta italianos de finales de los años 70 en los que estaba implicado.

Gaetano Liberatore, conocido como Tanino, es el dibujante y colorista de *Ranxerox* a partir del año 1980 con los guiones de Tamburini. Él es el responsable del aspecto sofisticado, vigorético e hipersexualizado del personaje y del cómic, donde refleja un distópico imaginario tecnificado y futurista en el cual la ultraviolencia es el común denominador.

Tamburini murió por sobredosis de heroína en 1986, momento en el cual Liberatore se hizo cargo del engendro robótico. Para continuar con la serie se asoció brevemente con Jean-Luc Fromental. El último relato lo realizó con el que sería el último escritor de guiones que tuvo Ranx: el guionista y director de cine francés Alain Chabat.

La cronología de su publicación es la siguiente: *Rank Xerox* debutó en blanco y negro en el año 1978 (en la revista italiana *Cannibale*) con el relato titulado *Rank Xerox, il coatto!* (nº 3) (Fig. 1). Continuó con *Rank Xerox* (nº 10, 1978) y *Lù rapita* (nº 12, 1979) y finalizó su existencia en *Cannibale* en 1980 en el nº 50 con la historia *The modern dance*, aunque algunas fuentes indican que su publicación, junto con la historia *Provaci ancora Rank* fueron publicadas en *Il Male* (1980). Las cinco primeras historias juntas son la parte por el todo de *Los orígenes*, tal y como se conoce en nuestro país.

Su existencia continuó en la revista *Frigidaire*, donde entre noviembre de 1980 y diciembre de 1987 se publicaron: *Ranxerox* en los números 1, 3, 8/9 y 10; *Buon compleanno, Lubna!* cuatro episodios divididos entre los números 14, 17, 19 y 21; *Be Bop a Lubna* editado en dos partes en los números 29 y 31; *I, Me, Mine Corporation* publicada en tres piezas entre noviembre de 1984 y noviembre-diciembre de 1985, en los números 48 (*I, Me, Mine Corporation*), 59 (*Il padre di Lubna*) y el número doble 60/61 (*La morte di Ranx*). *Ranx alla ricerca di Energie*, fue la última aparición de Ranx en la revista, y lo hizo en formato publicitario promocionando a la compañía Energie di Roma en el nº 85.

Tras la muerte del guionista, Liberatore se asoció con Alain Chabat con el cual desarrollaron *Amen!* Publicada por primera vez en la revista francesa *Lécho des Savanes*. Esta historieta no sería publicada en Italia hasta el año 1996, dividida en cuatro partes en los números 12, 15, 19 y 20 de la revista *Selen*.



Fig. 1: Primera historia de la serie de “Rank Xerox, el engendro!”, publicada por primera vez en *El Vibora. Especial futuro* (pp. 51-60), en el que se incluía la carta legal que la empresa de fotocopiadoras envió a la revista *Il Male*, para exigir el cambio de nombre del androide

En Francia, *Lécho des Savanes*, fundada en 1972 por Claire Bretécher, Marcel Gotlib y Nikita Mandryka, publicó en 1981 a *Ranxerox* de Tamburini y Liberatore (nº 75), destinando la portada al androide italiano. También estuvo presente en los números 76, 78, y 82, y tras un cierre temporal, bajo la dirección de Georges Wolinski¹⁶ y la edición de Albin Michel, en 1982 iniciaron una nueva etapa en la que presentaron *¡Bon anniversaire Lubna!* en los números NS1, NS6, NS8 y NS11. Posteriormente publicaron *Psychopeste* (*¡Amén!* en España) en los números NS31 y NS33.

15 TAMBURINI, S., CHABAT, A. y LIBERATORE, T.: *Ranx*. Barcelona, Ediciones La Cúpula, 2010, p. 14.

16 FILIPPINI, F.: “Las nuevas revistas francesas de los años 70. El reconocimiento cultural de los cómics da pie a famosas publicaciones”, *Historia de los cómics*. Volumen IV. Convulsión en los cómics franceses por el mayo del 68, fascículo 37, Barcelona, Toutain editor, 1983, p.1035.

En 1993 Liberatore junto al guionista Jean-Luc Fromental crearon el relato de Ranx, *Aïe Robot!*, que se publicó en la revista francesa en enero de 1993, y en la revista italiana *Il Grifo* (nº 23) en febrero del mismo año.

El cómic en cuestión también se publicó en Alemania, donde le cambiaron el título por *Ranxeron* (1983, Taschen Verlag) para evitar problemas con la marca de fotocopiadoras. La editorial Luxor editó *Aus Liebe zu Lubna* en 1991 y *Kick im Kofferraum* en 1992. El que está considerado como el último volumen de la saga, *¡Amén!* fue editado por Kult en 1997 bajo el título de *Ranx*. De la versión inglesa se encargó la revista *Heavy Metal*. En Polonia se publicó toda la serie completa en un único álbum en 2016 (ed. Kultura Gnieuwu). En Brasil la revista *Animal* (1988) en su primer número lo tradujo al portugués y lo difundió por una parte de Latinoamérica.

4. EL VÍBORA. LA EDICIÓN ESPAÑOLA

Como señala Pablo Dopico¹⁷, el primer cómic *underground* español fue *El Rollo Enmascarado* y apareció en el mes de septiembre de 1973. A este le siguieron: *Star* (1974-1980), el *fanzine* clandestino *La Piraña Divina* que autoeditó Nazario en 1975, *Butifarra!* (1975-1979) y *Bésame Mucho* (1980-1983) entre otros.

“Con este panorama de fondo, el *comix underground* español encontró su mejor soporte donde sobrevivir en la revista *El Víbora* (1979-2004). Fundada en diciembre de 1979 por Josep María Berenguer, con el apoyo de Josep Toutain, su creación dio lugar al nacimiento de la editorial La Cúpula. Las páginas de *El Víbora* descubrieron una nueva forma de entender los *comix*, caminando por el lado más oscuro de la marginalidad con unas posturas adultas que admitían la experimentación gráfica y narrativa en sus viñetas. Lo *underground* dejó de difundirse solo por medios subterráneos, y su consolidación comercial y la profesionalización de sus autores se hacía realidad. [...] *El Víbora* sobrepasó los cauces habituales del mercado del cómic español y se convirtió en la revista más vendida de los quioscos españoles. Entre 1982 y 1983, alcanzó unas cifras de ventas que oscilaban entre los 40.000 y los 50.000 ejemplares mensuales, algo inimaginable por los pioneros del *comix* marginal español.”¹⁸

17 DOPICO, P.: *op. cit.* pp. 171-178.

La edición española de *Rank Xerox* es un caso aparte, ya que Stefano Tamburini y Tanino Liberatore publicaron casi la totalidad de sus historietas en *El Víbora*, una revista que era el marco perfecto para acoger el relato de este engendro mecánico. Pablo Dopico destaca que el primer nombre de la revista debía ser *Goma-3*, pero la censura franquista lo prohibió considerando que era una forma de apología del terrorismo. “En general, su temática insistía en el triángulo contracultural formado por el sexo, las drogas y la violencia, sin olvidarse de la música rock, que en muchas ocasiones adquirió un tono marcadamente explícito y radical, situándose en la frontera de la pornografía visual y verbal”¹⁹. Por ello se convirtió en el lugar perfecto desde el que presentar a Ranx al lector español.

Su primera aparición fue en el nº 15, y se mantuvo de forma regular, incluso tras el fallecimiento de Tamburini en 1986, hasta el año 2000, cuando Liberatore realizó su última colaboración en el extra de verano, un número doble en el cual, acompañado por el guionista Georges Wolinski, presentaron *Deseo Bestial* (nº 245-246, pp. 47-54).

Su cronología²⁰ es la siguiente: nº 15. 1981. *Ranxerox*, por Liberatore y Tamburini, (pp. 31-38) febrero. Esta es la primera aparición en España y el inicio de la serie; nº 16. 1981. *Ranxerox*, por Liberatore y Tamburini, (pp. 31-38) marzo; nº 22. 1981. *Ranxerox*, por Liberatore y Tamburini (pp. 35-42), septiembre; nº 23. 1981. Primera aparición en la portada. *Ranxerox*, por Liberatore y Tamburini (pp. 35-42) octubre; nº 24. 1981. *Ranxerox*, por Liberatore y Tamburini (pp. 35-42), noviembre; nº 25. 1981. *Ranxerox*, por Liberatore y Tamburini (pp. 35-38), diciembre. Aquí finaliza la entrega de la primera serie.

La segunda entrega se inicia en el año 1982. Nº doble, 32/33. 1982. *¡Feliz cumpleaños Lubna!*, por Liberatore y Tamburini (pp. 58-66), julio. Extra de verano; nº 35. 1982. *¡Feliz cumpleaños Lubna!*, por Liberatore y Tamburini (pp. 35-40), octubre; nº 36. 1982. *¡Feliz cumpleaños Lubna!*, por Liberatore y Tamburini (pp. 35-41), noviembre; nº 37/38. 1982. *¡Feliz cumpleaños Lubna!*, por Liberatore y Tamburini (pp. 51-60), diciembre. Número

18 “*Ibid.*” p. 179.

19 DOPICO, P.: *El cómic underground español, 1970-1980*, Madrid, Cuadernos de arte cátedra, 2005, p. 320.

20 Para realizar esta cronología hemos contado con el asesoramiento de José Luis Villanueva, fundador y director del *Museu del còmic i la il·lustració*, consultando al mismo tiempo las siguientes fuentes: *Tebeosfera.com*, *BDoubliées.com*, *ubcfumetti.com* y *comicvine.gamespot.com*, así como el asesoramiento y corrección de Emilio Bernárdez, director editorial de La Cúpula.

tercer aniversario; nº 47. 1983. Portada, Ran Xerox, por Liberatore. Interior *Be Bop a Lubna*, por Liberatore y Tamburini (pp. 35-42), octubre; nº 48. 1983. *Be Bop a Lubna*, por Liberatore y Tamburini (pp. 35-42), noviembre. Fin de la segunda entrega de la serie.

Se publica en nuestro país la primera historieta de Rank Xerox, antes de su cambio de nombre por Ranxerox, en un número especial (nº 6, serie especiales). 1983, *El Víbora, especial futuro* (Fig. 2). Portada liberatore, Interior *Rank Xerox, el engendro* (el título original era *Rank Xerox, il coatto*), dibujo y guión por Tamburini (pp. 50-61), febrero²¹.

El Víbora publica el principio de la tercera entrega de la serie en su nº 72. 1985. Especial sexto aniversario. Portada *¡¡Vuelve RanXerox!!*, por Liberatore. Interior *Ranxerox 3*, por Liberatore y Tamburini (pp. 7-12), noviembre; nº 73. 1985. *Ranxerox 3*, por Liberatore y Tamburini (pp. 49-53), diciembre; nº 74. 1986. *Ranxerox 3. Psicopeste*, por Liberatore y Tamburini (pp. 38-54), enero.

En el año 1993, en el nº 158 (Fig. 3) (pp. 3-8) Liberatore, tras la desgraciada muerte de Tamburini, publica, con un guión de Jean-Luc Fromental, una relectura del nacimiento de Ranx, titulada *¡Ay, Robot!* (Fig. 4), iniciándose un silencio de más de una década hasta la última aparición del androide entre las páginas de *El Víbora*.

La postrera entrega de Ranx con guión de Alain Chabat y titulada *¡Amén!*, continuación de la serie iniciada entre los números 72 y 74, se publicó en diciembre de 1996 y se extendió desde el número 205 (Figs. 5, 6 y 7) hasta el extra de verano (nº 209-210), momento en el cual desapareció de nuestras vidas. Se dividió en cinco capítulos con el título genérico de *Ranx 3. ¡Amén!*, y los subtítulos promocionales siguientes: *Repartiendo ostias, Máquina total, El padre a pilas, Extrema unción y Descansa en Paz*.

La revista no solo publicó la serie *Ranx* de ambos autores, si no que imprimieron todos sus trabajos, ya fueran obras en pareja, individuales o con otros guionistas. Véanse: *Empe* (nº 26, 1982), *Folly Boboly* (nº 29, 1982), *Vídeo* (nº 30, 1982), *Teamotte* (nº 31, 1982), *Real vision* (nº 41, 1983), *Saturno contra la tierra* (nº 42, 1983), *Paseo para Lucie* (nº 54, 1984), *Un inglés en París* (nº 56-57, 1984), *Clientes* (nº 61, 1984), *Escolta imposible* (nº 77, 1986), *Honey* (nº 83, 1986), *Portafolio* (nº 88, 1987), *Parejas* (nº 126-127, 1990), *Gigoló* (nº 227, 1998), *Payaso* (nº 237, 1999), *Nadine* (nº 245-246, 2000) y finalmente *Deseo bestial* (nº 237, 1999).

²¹ En esta edición se publicó íntegramente *Rank*, el relato compuesto por las cinco historias presentadas en *Cannibale* y que conocemos como el primero de la serie, agrupadas en España bajo el título de *Orígenes*.



Fig. 2: Portada *Especial futuro*



Fig. 3: Portada del nº 158 de la revista *El Vibora*



Fig. 4: Relectura del nacimiento de Ranx, realizada por Tanino Liberatore tras la muerte de Stefano Tamburini, titulada *¡Ay, Robot!*, publicada en el nº 158 de *El Vibora* (pp. 3-8)



Fig. 5: Portada del nº 205



Fig. 6: Inicio de la última entrega de Ranx, ¡Amén!, publicada en el nº 205 de El Víbora



Fig. 7: Doble página del Inicio de la última entrega de Ranx, ¡Amén!, publicada en el n.º 205 de *El Víbora*

En el año 2010 se realizó una edición recopilatoria de toda la serie. Fue una coproducción entre la editorial francesa Glénat, la española La Cúpula y otros editores europeos (Fig. 8). Como nos comenta el director editorial de Cúpula, Emilio Bernárdez²², en un primer momento se opusieron a la propuesta de la coproducción con la editorial francesa Glénat, ya que el tamaño de la edición no se correspondía con el formato de las primeras ediciones. Pero ni Glénat ni las otras editoriales implicadas en la coproducción estuvieron de acuerdo con el formato propuesto por la Cúpula. En el año 2021 Glénat publicó una nueva edición de *Ranxerox* en un tamaño más acorde con la obra original. Entonces La Cúpula les pidió los derechos de reproducción e imprimieron la que hoy se considera la última edición en España del androide romano. Esta a la que hace referencia Bernárdez se realizó en el año 2023 (Fig. 9), y su tamaño final fue de 212 x 279 milímetros, aproximándose al formato original en el que se publicó toda la serie dentro de la revista *El Víbora*.

5. LOS ORÍGENES DE RANK XEROX, IL COATTO

“El amor al peligro y a la violencia”²³, tan propio de los futuristas, retomado durante los años setenta por las Brigadas Rojas, contamina la esencia de *Ranx*: un anárquico sádico, una depravada aberración tecnológica, enamorado de la joven Lubna, una yonqui de tan solo catorce años, a la que protege incluso de ella misma. La historia se inicia en un distópico futuro 1988, donde Roma, “totalitaria y tecnificada en un *hard boiled*²⁴ hipertrofiado”²⁵, está estratificada en treinta niveles. La serie la conforman cuatro capítulos. El primero de ellos, *Rank Xerox, il coatto!*²⁶ se tradujo en España como *Rank Xerox, el engendro!* Desarrollado

22 Entrevista personal a Emilio Bernárdez, 2023.

23 GONZÁLEZ, A., CALVO, F. y MARCHÁN, S.: *Escritos de arte de vanguardia 1900/1945*. Madrid, Istmo, 2009, pp. 141-142.

24 El *hard boiled* (hervido hasta endurecer) es un género literario hipermasculinizado que originalmente se relacionaba con la novela negra y el wéstern. Entre sus características más comunes estaban la violencia y el sexo explícito.

25 TAMBURINI, S., CHABAT, A. y LIBERATORE, T.: *op. cit.* p. 4.

26 El título original de la serie fue este: *Rank Xerox, il coatto!* El adjetivo “*coatto*” tiene su origen etimológico en el dialecto romano. Es un término particular que define a los romanos de la periferia de la ciudad eterna de forma peyorativa, cuyo significado extenso podría ser: una persona vulgar, malhablada, impúdica y bizarra, que viste de forma excéntrica pero sin gusto alguno. Aunque en origen se refería a un joven delincuente, el significado que se ha popularizado a lo largo del tiempo es el primero.



Fig. 8: Portada del recopilatorio editado por Ediciones la Cúpula (2010)



Fig. 9: Portada de la última edición del recopilatorio editado por Ediciones la Cúpula en España (2023). La Cúpula, 2023 ©

por Tamburini y Andrea Pazienza (ambos muertos por sobredosis de heroína) su aspecto es muy propio de los fanzines. Hasta la incorporación del dibujante Tanino Liberatore, Ranx no adquiere su sofisticada apariencia, pierde su aspecto *underground*, convirtiéndose en un cómic de culto, hasta el extremo que Liberatore transformó a Frank Zappa en RanXerox en la portada de su LP *The man from utopia* (1983). La historia tiene su propia banda sonora: Ramones, Joy Division, Devo, Talking Heads, incluso Elvis aparece acompañando una masacre al estilo *La matanza de Texas* (1974)²⁷, en la que un *rocker* bicéfalo la toma con la pandilla de adolescentes amigas de Lubna. La parafernalia sadomasoquista está presente durante toda la narración, y los personajes secundarios son excéntricos en demasía.

El androide, como los autores y Lubna, también se coloca, pero curiosamente con Vinavil®, una cola con base de vinilacetato. Resaltaremos el término androide, pues aunque muchos consideren a Ranx un *cyborg*, en su cuerpo no existe ningún componente orgánico, todo en él es sintético. Incluso para Lubna Ranx, no es nada más que un gigantesco *dildo*, un ginoide masculino mecanizado y programado por un *estudelincente* muerto por la policía mientras reparaba su cerebro electrónico²⁸. Un objeto, un artefacto, un animal mecánico, quizás un ejemplo del “Cuerpo sin Órganos” de Deleuze y Guattari²⁹. Ranx es drogadicto,

masoquista (en su relación con Lubna) y sádico (contra su entorno). También un amante esquizofrénico desbordado de deseo (a través de una simulación dentro de su cerebro electrónico en *loop* continuo). Él es un simulacro de lo humano, que percibe sus sentimientos hacia la joven y perversa lolita, como reales. La historia es más *punk* que *cyber*, aunque en el marco global la deberíamos circunscribir dentro de lo que podríamos considerar un ejercicio de *pre-cyberpunk*. Ridley Scott estrenó *Blade Runner*³⁰ en 1982. William Gibson publicó *Johnny Mnemonic* en 1982, y *Neuromancer* en 1984. Robert Longo presentó la adaptación cinematográfica de *Johnny Mnemonic* en 1995. Con ello no pretendemos insinuar que *RanXerox* es un detonante previo a todos ellos, pues incluso dentro del cómic, concretamente en el tercer tomo publicado, *¡Feliz cumpleaños Lubna!*, Tamburini realiza un descarado homenaje a *Crash*³¹ (1973) de J. G. Ballard, que a su vez es un ejercicio de intertextualidad con la obra de Andy Warhol y su conocida serie homónima, desarrollada a lo largo de los años sesenta, donde la temática eran los accidentes automovilísticos. Una obsesión reflejo del “profundo horror de Warhol a la violencia física y su temor a una muerte accidental. Pero al mismo tiempo sugieren, a través de la repetición de las imágenes, que uno puede desarrollar indiferencia ante la muerte accidental y trágica. Cuando la muerte se multiplica, se convierte en algo abstracto y por lo tanto menos doloroso”³².

27 *La matanza de Texas* (1974) es la ópera prima de su director Tobe Hooper. Está encuadrada dentro del *slasher*, un subgénero del cine de terror en el que un asesino en serie, o un psicópata, utiliza herramientas o instrumentos para torturar y asesinar brutalmente a sus víctimas. Históricamente se considera a *Psycho* (1960) de Alfred Hitchcock como la primera película del género, aunque los más puristas también lo vinculan con el subgénero de terror italiano llamado *giallo*, muy popular durante los años 70, del cual cabe destacar la obra cinematográfica de Dario Argento, con títulos como *Profondo rosso* (1977) o *Suspiria* (1975).

28 “El cerebro electrónico de Ranx está estructurado de manera que produzca emociones sintéticas. De esta manera se pueden conseguir tres tipos de estímulos primarios, como que un color, un timbre de voz o un olor disparen tres relés que resuelvan una fotocopia de pasión (odio, amor, indiferencia). Estos sentimientos mecánicos son naturalmente muy rudimentarios e inestables: se modifican, si se trata de un mismo individuo, si éste se cambia de ropa o de comportamiento. [...] El único misterio es el increíble amor que Ranx le profesa a Lubna, probablemente debido a un golpe en la cabeza que ha provocado la estabilización en ciclo continuo (*loop*) de un programa.” *Ibid.* p. 47.

29 Hacemos referencia al “Cuerpo sin Órganos” y a “las máquinas deseantes” de Deleuze y Guattari desde el punto de vista de la profunda pulsión esquizofrénica donde el sujeto-máquina se construye destruyéndose en el hedonista modelo neoliberal. “Las máquinas deseantes no funcionan más que estropeadas, estropeándose sin cesar. [...] Y esto es lo que significa la máquina paranoica, la acción de efracción de las máquinas deseantes sobre el cuerpo sin órganos, y la reacción repulsiva del cuerpo sin órganos que las siente globalmente como aparato de persecución” (p.17-18). Destacaríamos la relación con el esquizofrénico, “que dispone de modos de señalización propios, ya que dispone en primer lugar de un código de registro particular que no coincide con el código social o que solo coincide para parodiarlo”

(p. 23). DELEUZE, G. y GUATTARI, F.: *El Antiedipo. Capitalismo y esquizofrenia*. Barcelona, Paidós, 2009, pp. 17-24.

30 *Blade Runner* (1982) de Ridley Scott, es la adaptación cinematográfica de la novela corta de Philip K. Dick publicada en 1968: *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* Al igual que *Johnny Mnemonic* en 1982, y *Neuromancer* en 1984, ambas novelas de William Gibson, todas ellas son posteriores a *Rank Xerox* (1978). Philip K. Dick se refiere a los personajes sintéticos como androides o “andys”. Ridley Scott utiliza el término “replicante” o “pellejudos”. William Gibson se centra en la inteligencia artificial, aunque para ello introduce mejoras biotecnológicas, mediante implantes corporales, en muchos de los personajes de sus novelas. Aún y así, en ninguna de la películas o novelas aquí destacadas aparece el término *cyborg*. Gibson está considerado el padre de términos como “cibervaquero”, “ciberespacio” y una realidad virtual llamada “matriz”, en la que las hermanas Wachowski se inspirarán para formular la trilogía de *Matrix* (1999).

31 En palabras de su propio autor: “me gustaría pensar que *Crash* es la primera novela pornográfica basada en la tecnología. En cierto sentido, la pornografía es la forma más política de ficción, ya que trata de cómo nos utilizamos y explotamos unos a otros de la forma más urgente y despiadada. Huelga decir que la función última de *Crash* es cautelar, una advertencia contra ese reino brutal, erótico y sobreiluminado que nos llama cada vez más persuasivamente desde los márgenes del paisaje tecnológico”. Traducción del autor. Recurso en línea: https://www.jgballard.ca/media/1974_november_foundation_the_review_of_science_fiction.html, fuente consultada el 25.09.2023.

32 BOURDON, D.: *Warhol*. Barcelona, Anagrama, 1989, p. 143.

Esta muerte abstracta, constantemente representada en el subgénero *cyberpunk*³³, mediante la contraposición de realidad y simulacro (*Cultura y simulacro*, Jean Baudrillard, 1971), es uno de sus hilos conductores narrativos más habituales. El estado de latencia al que los humanos están sometidos, convertidos en baterías eléctricas, en *The Matrix* (Lana y Lilly Wachowski, 1999), es un ejemplo de ello. Una duermevela inducida, donde los androides sueñan con ovejas eléctricas.

Ranx es un accidente, se mire por donde se mire. Está construido con partes y componentes de una fotocopidora. Su programación básica es constantemente alterada por circunstanciales accidentes: un golpe, una pelea, un cortocircuito, o voluntariamente por la propia criatura. El simulacro es él. Fabián Giménez en su artículo *Máquinas deseantes en el desierto de lo real* (2006), sin nombrar la obra de Tamburini y Liberatore, reflexiona alrededor de las “obsesiones tecno-fetichistas de la cibercultura”.

“Desde nuestro espacio mitológico, constituido por los pequeños relatos de la cultura masiva, la máquina como otro y sus perversos entrecruzamientos con el tejido humano genera toda una nueva estirpe de monstruos del Dr. Frankenstein, quizás *Terminator*, *Robocop* y los *Transformers* sean algunos de sus más famosos representantes. Sin embargo, otros personajes más radicales trazan el horizonte simbólico de las obsesiones tecno-fetichistas de la cibercultura, en este sentido, la magia de la técnica tiene más relación con el carácter erótico de la misma que con su funcionalidad, del *gadget* a la *petit mort* no hay más que un paso”³⁴.

33 “El término ‘Cyberpunk’ se compone de las palabras ‘cyber’, cuyo significado se correlaciona con los términos ingleses de ‘high-tech’ y ‘low-life’, los cuales en español se traducen por alto nivel tecnológico. Y, por la palabra ‘punk’, es decir, bajo nivel de vida. El término, aparentemente, es utilizado por primera vez por Gardner Dozois, editor de *Isaac Asimov’s Science Fiction Magazine*; él no lo acuña sino que lo escucha ‘en algún lado, en la calle’. Por otra parte, Bruce Bethke, editor jefe de la misma revista, en 1980 publica un cuento con ese nombre. Según Loyd Blankenship, el surgimiento del cyberpunk se sitúa, en el ámbito literario, en los años 80; sus antecedentes más inmediatos datan de las décadas de los 60 y 70. Sin embargo, es William Gibson con su novela *Neuromante* (*Neuromancer*, 1984) quien inaugura este tipo de literatura. Esta obra gana los premios Nébula, Hugo y Phillip Dick. Dicha novela versa sobre un mundo devastado por la guerra y reconstruido por los micro-procesadores. El personaje principal, Case, es un icono del hacker de los 90, un pirata informático involucrado en actividades delictivas, pero que termina siendo el héroe.” CARVAJAL VILLAPLANA, A.: “El Cyberpunk: crítica a la tecnología informática”, *Revista Comunicación*. Vol. 11, n.º 4, 2001. <https://revistas.tec.ac.cr/index.php/comunicacion/article/view/1249> (Consultado el 26/04/23). También pueden consultar la definición del término de MARTIN, C., SCHELL, B.: *Webster’s New World. Hacker Dictionary*, Indiana, Wiley Publishing, Inc., 2006, p. 85.

RanXerox podría ser, si nos permiten el atrevimiento, el eslabón perdido del *cyberpunk*. Un androide simiesco, con dos funciones básicas: la ultraviolencia y el sexo. Un *melting pot* delirante entre *La naranja mecánica*³⁵ (1971) de S. Kubrick, y *Blade Runner* (1982) de R. Scott, que nace en la Roma más underground de finales de los setenta. Con Ranx no hay entrevistador que sobreviva al test de Turing. Desinhibido ser, de pretendidos sentimientos, fotocopia emocional, consciente de sí mismo hasta el extremo de arrancarse su corazón mecánico ante Lubna, reclamando su identidad robótica: “Clic... Te lo has quedado todo... El tiempo... La cabeza... Clac... Ticklelac... ¡Mira! Vrrcllic... Toma... También znorttlic... Esto... [aquí le entrega el corazón mecánico] Te amo... Clic... Lu... Yo... Te... A.M.O”³⁶.

Mediante la existencia del sentimiento de amor hacia Lubna, la conciencia de Ranx le otorga un estatus propio del ser ontológico. En cierta manera vemos una analogía con el monólogo final de Roy Batty, Nexus 6, en *Blade Runner*, o la búsqueda existencial de Motoko Kusanagi en *Gohst in the shell*³⁷ (Masamune Shirow, 1997). La necesidad de la conciencia para la existencia del ser es una reflexión también presente en la neurobiología, “es un requisito. La relación entre sentimiento y conciencia es delicada. En términos sencillos, no podemos sentir si no somos conscientes. Pero resulta que la maquinaria de las sensaciones contribuye en sí misma al proceso de conciencia, a saber, a la creación del yo, sin el cual no se puede conocer nada”³⁸.

Todo ello tiene su principio durante el siglo XVIII. Las teorías mecanicistas, entre las que cabe resaltar el trabajo de Julien Offray de La Mettrie *El hombre máquina* (1748-50), dan pie a una nueva concepción del mundo y de la relación del hombre con este. Los

34 GIMÉNEZ, F.: “Máquinas deseantes en el desierto de lo real. Intertextualidad y cultura *Cyberpunk*”, Versión 18, UAM-X, México, 2006, pp.159-176.

<https://versionojs.xoc.uam.mx/index.php/version/article/view/282> (Consultado el 26/04/2023).

35 La ultraviolencia y el sexo presente en la sociedad futurista dentro de la película de Stanley Kubrick, adaptación de la novela homónima de Anthony Burgess escrita en 1962, parece una fuente de inspiración directa para Tamburini y Liberatore, que dotan a Ranx con las mismas características psicológicas que posee el psicópata Alex Delarge, el protagonista del relato.

36 TAMBURINI, S., CHABAT, A. y LIBERATORE, T.: *op. cit.* p. 141.

37 En *Gohst in the shell*, de Masamune Shirow (1997), el personaje de Motoko Kusanagi ya es un *cyborg* completo. En la película de animación se enfrenta al “Titiritero” (The Puppeteer), una inteligencia artificial que se mueve libremente por el ciberespacio parasitando a los sujetos a través de sus implantes cibernéticos.

38 DAMASIO, A.: *En busca de Espinoza. Neurobiología de la emoción y los sentimientos*, Barcelona, Crítica, 2005, p. 109.

primeros autómatas (hijos evolucionados del reloj) de Jacques Vaucanson, Pierre Kintzing y Friedrich von Knauss, y su reflejo literario mediante *El hombre de arena* de E.T.A. Hoffmann (1817), serán el preámbulo de la ciencia ficción y su representativa primera novela, *Frankenstein o El moderno Prometeo*³⁹ de Mary W. Shelley, publicada en 1818. La criatura orgánica concebida por Shelley, a diferencia la imaginada por Tamburini, posee un cerebro humano. Ambos textos reflejan las inquietudes de La Mettrie, alrededor de la idea del hombre como máquina, de la conciencia del ser, hombre o máquina pensante. Nick Bostrom destaca “–como *Frankenstein*, es una historia de tecnologías fuera de control”⁴⁰. Richard Corben a principio de los años ochenta, tuvo claros los vínculos entre Ranx y la criatura de Víctor Frankenstein⁴¹.

RanXerox es la representación “del ser fuera de sí”, como indica Ferrater Mora⁴², quizás el alter ego de su autor, Tamburini. Una representación de la alteridad del guionista, su *doppelgänger*⁴³, y mediante las teorías hegelianas, una enajenación necesaria que permite la existencia del otro, y como nos señala Corben, una parte de nosotros mismos.

39 *Frankenstein o El moderno Prometeo* de Mary W. Shelley, publicada en 1818 está considerada la primera novela de ciencia ficción de nuestra historia, así como la fundadora del género gótico.

40 BOSTROM, N.: “Una historia del pensamiento transhumanista”, *Argumentos de Razón Técnica*, nº14, 2011, pp.157-191. <https://revistascientificas.us.es/index.php/argumentos/article/view/22651> (Consultado el 26/04/2023).

41 Ranxerox is a punk, futuristic Frankenstein monster, and with the under-aged Lubna, they are a bizarre Beauty and the Beast. This artist and writer team have turned a dark mirror to the depths of our Id and we see reflected the base part of ourselves that would take what it wants with no compromise, no apology –and woe to the person who would cross us. But it is all done with a black, wry, satirical sense of humor. <http://www.comicvine.com/ranxerox/4005-17108/> (Consultado el 26/04/2023).

42 FERRATER MORA, J.: *Diccionario de filosofía*, tomo IV, Barcelona, Ariel, 2009, p. 3250.

43 El origen del término *doppelgänger* es la suma de dos vocablos: “*doppel*, que significa ‘doble’, ‘copia’, ‘duplicado’ y *gänger*, que podría ser traducida como ‘andante’; por tanto, sería algo así como el doble que camina (junto a ti). Su forma más antigua, acuñada por el novelista Jean Paul en 1796, es *Doppeltgänger*, “el que camina al lado” El filósofo Leopoldo La Rubia relaciona el término con la bilocación, la capacidad de estar físicamente en dos lugares al mismo tiempo, lo que en términos tecnológicos es posible mediante nuestros avatares. LA RUBIA DEL PRADO, L.: “Recursos narrativos y repercusiones filosóficas: el *doppelgänger* en la literatura de ideas (Gólgol, Dostoievski y Kafka”, en *Endoxa: Series filosóficas*, nº 26, Madrid, UNED, 2010, (p.109).

6. UN PASEO POR NUEVA YORK

El capítulo II de la serie se titula *Ranx en Nueva York* y empieza en Roma. Lubna es raptada por un pintor telépata que trabaja con circuitos electrónicos. Este transforma al androide en un artefacto sónico de gran potencia para asesinar al crítico de arte más temido de Roma, Giorgio Fox, su hijo. Ranx no lo consigue, vuelve al estudio del artista, pero Lubna no está allí, se ha trasladado a Lampedusa. Ranx mata al filicida fallido y con su cuerpo robótico desajustado, es recogido por Martina, una amiga de Lubna. Se refugia en su casa donde la pre-adolescente, que estudia bioelectrónica, repara su terminal cerebral. Con su cuerpo reparado, se dirige hacia Lampedusa en tren. Allí le espera Lubna alojada en casa de Mister Volare, “propietario de la multinacional del espectáculo más importante del mundo”⁴⁴. Tras una extensa reflexión alrededor del mercado de la música y el entretenimiento, Mr. Volare, sentado al lado de Lubna y ataviado con un frac gris azulado, pajarita y máscara de cuero BDSM, propone al engendro mecánico:

“¡Actualmente estoy preparando con mis técnicos la escenografía del mayor revival del musical jamás pensado, basado totalmente en el relanzamiento de la figura carismática de Fred Astaire! ¿Le recuerdas? ¡No importa! ¡El espectáculo, que ya está escrito, durará dos semanas, y traerá cola: un Olofilm de treinta y seis horas, trece láser-discos con la banda sonora, veintidós mil fanzines con pósters tridimensionales y una producción por valor de cuarenta mil millones de dólares al año! ¡El estreno será en Broadway y está reservado a la flor y nata de los Mass-media, unas veinte mil personas, todas solventes! ¡Está todo listo, sólo falta el protagonista: tú!...”⁴⁵.

En el minijet de Mr. Volare, se dirigen a la ciudad que nunca duerme. Desde el primer capítulo, cuando el *estudelincuente* es asesinado, Ranx vive con sus componentes cerebrales al descubierto, que esporádicamente se cubre con diversos sombreros robados a las víctimas de su furia simiesca, y con el “potenciómetro de la agresividad a tope”⁴⁶. Durante el trayecto el promotor le concreta sus intenciones.

“¡Eres la única persona, por así decirlo, que puede aprenderse el papel del protagonista en 24 horas con la perfección de una máquina! ¡Mi mejor técnico te programará! ¡Sabrás más sobre Fred Astaire que él mismo! [...] Durante 24 horas RanXerox ha sido bombardeado con informaciones cibernéticas sobre Fred Astaire (Películas, artículos, fotos) y puede reproducir perfectamente cada paso de baile y cantar con la misma voz...”⁴⁷.

44 TAMBURINI, S., CHABAT, A. y LIBERATORE, T.: *op. cit.* p. 69.

Mientras, Mr. Volare ha mandado reconstruir la sesera del robot. Cuarenta y ocho horas más tarde acontece el estreno, y RanXerox se convierte en la nueva estrella de Broadway. La bestia electrizante es momentáneamente domada y convertida en un autómatas listo para entretener, que baila frente al público de Manhattan. Al finalizar el espectáculo, que Lubna y el promotor han seguido acomodados en un palco esnifando cocaína, durante el que el engendro observa como la perversa adolescente, colocada de farlopa, se insinúa sexualmente al empresario. Loco de celos, salta del escenario hasta el palco, golpea al promotor, y se lleva con él a Lubna. Ranx es un robot rebelde, más cercano a los robots abyectos de Karel Čapek⁴⁸, o a los Cylons de *BattleStar Galactica*⁴⁹, y completamente alejado de las tres leyes de la robótica de Isaac Asimov. Véase:

- “1. Un robot no debe dañar a ningún ser humano ni por inacción, permitir que un humano sufra daño.
2. Un robot debe obedecer las órdenes que le sean dadas por un ser humano, salvo cuando dichas órdenes contravengan la Primera Ley.
3. Un robot debe proteger su propia existencia, siempre y cuando dicha protección no contravenga ni la Primera ni la Segunda Ley”⁵⁰.

Estéticamente, Liberatore crea un escenario anclado en los años ochenta. Una hedonista y sofisticada década llena de extremos. Nos referimos a una sociedad donde conviven los últimos coletazos de la Guerra Fría y el terror atómico, con la heroína, el sueño tecnológico y la ciencia ficción. Desde la cultura popular y los *mass media* se nos presentaban, al unísono, utópicas y distópicas sociedades futuras, representadas a través de todos los formatos de comunicación de la época: los fanzines, los cómics, las series de televisión, las películas, los grupos musicales y la moda, difundían una visión concreta y específica del futuro por medio de la ciencia

ficción. Fue una eclosión. Una de las pocas series televisivas, consideradas *cyberpunk* fue *Max Headroom*⁵¹ (1987). Max Headroom es la copia informática del cerebro del reportero del Canal 23 Edison Carter, muerto en un accidente de tráfico mientras investigaba una nueva forma de publicidad subliminal denominada *Blipverts*. La serie duró dos temporadas y catorce episodios. En un mundo en el cual aún no existía Internet, la consciencia de Carter es volcada dentro de un programa informático y retransmitido mediante un canal de televisión alternativo que *hackea* la señal oficial, para denunciar las estrategias de control social que el sistema utiliza, a través de los medios de comunicación de masas.

Al contrario que la mayoría de textos *cyberpunks*, la obra de Tamburini y Liberatore se aleja de las distopías políticas y teológicas para centrarse en un discurso vandálico y bárbaro en el que las temáticas tratadas por el subgénero son utilizadas como meras excusas estético-narrativas. Por ello que la elegancia y sofisticación de grupos como Art of Noise o Kraftwerk no tienen cabida en la banda sonora de RanXerox, que se mueve comodamente entre el *punk* de Iggy Pop y The Stooges, los Ramones y el *postpunk* de Joy Division o los italianos Gaznevada y su LP *Psicopatico Party*. Aunque quizás la conexión más excéntrica la podemos ver en la banda Sigue Sigue Sputnik, y su sencillo de 1986 *Love Missile F1-11*⁵², cuya letra se nos antoja muy propia a Ranx. Sintetizadores básicos y estética *tecno post punk*, todo ello muy medido. No podemos obviar que este movimiento de protesta juvenil proveniente de Londres, creará toda una nueva subcultura, ni tampoco olvidar que “la configuración cultural de los *baby-boomers* (los jóvenes nacidos en torno al boom económico italiano tras la Segunda Guerra Mundial) presenta rasgos identitarios muy diferentes de las generaciones que la precedieron, incluida la que había desencadenado los fermentos del mayo del 68”⁵³ en París.

45 “*Ibid.*” p. 72.

46 “*Ibid.*” p. 15.

47 “*Ibid.*” p. 73-75.

48 Ver nota al pie 1.

49 *BattleStar Galactica* es una franquicia televisiva estadounidense de ciencia ficción, creada por el productor y guionista Glen A. Larson, que se inició en 1978 y que se mantuvo activa hasta el año 2010. En ella la humanidad al completo está amenazada por una civilización cibernética llamada “Cylon”. El término es el acrónimo de *Cybernetic Life-form Node* (Nodo de forma de vida cibernética). Originalmente los “cylons” son unos robots creados por una civilización de reptiles a la cual exterminaron. En la segunda propuesta del año 2003, los “cylons” eran una creación humana. En ambos casos estos, como en la obra de Karel Čapek, se rebelan contra sus creadores e intentan exterminar a toda la especie humana.

50 ASIMOV, I.: *El robot completo. Saga de los robots 1*, Madrid, Alamut, 2019, p.152.

51 Producida por Peter Wagg, esta fue extensamente analizada por ABBOTT, R.: “Salling Out Max Headroom”, *Video Icons & Values*, Albany, State University of New York Press, 1991, pp.109-120. https://digitalcommons.sacredheart.edu/media_fac/116/ (Consultado el 26/04/2023).

52 “It’s a test / It’s a test / It’s a test / The US bomb’s cruising overhead / But there goes my love rocket red / Shoot it up / Oh, shoot it up... / I ain’t dyin’ on my mind... / Blaster bomb bomb bomb ahead / Multi millions still unfed / Amondo teeno giving head / Shoot it up / Shoot it up / Hold me, shake me, I’m all shook up... / Psycho maniac interblend / Shoot it up / Now shoot it up / Shoot it up / Shoot it up / Shoot it up / It’s a test / Designed to provoke an emotional response / It’s a test... / Designed to provoke an emotional response / Teenage crime now fashion’s dead / Shoot it up / There goes my love rocket red / Shoot it up / Amondo teeno giving head / Shoot it up / Now shoot it up / There goes my love rocket red / Shoot it up / Now shoot it up / “Then when we get the money, we get...” / Oh, shoot it up... / Ultraviolence in Japan / Awopbopalobop thank you man / Oh, shoot it up / Shoot it up / “Soon, the whole world will know my name” / Let’s shoot it up / Shoot it up...”

7. EL ANDROIDE PREDICADOR

La cuarta y última entrega de la serie se titula *¡Amén!* Un irónico encabezamiento, guiño a las temáticas teológicas tan propias del género, pero aquí tratada como una simple pincelada. En la segunda página del capítulo nos encontramos una referencia a Philip K. Dick y su novela corta *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* (1968), que R. Scott adaptó, en su film *Blade Runner*. En el cómic, vemos a Ranx durmiendo y contando ovejas electrónicas, representadas en 16-bits. Nos encontramos en Roma, nivel 30, 5 de mayo de 1990. *Metrópolis* (1923) de Fritz Lang puede ser que fuera la que inspirara a Tamburini para crear su estratificación urbana y social. No sabemos cuántos niveles tiene la ciudad, la única referencia nos la insinúa el autor mediante los conductores de metro, “Nota: el metro llega sólo al nivel 30, porque los conductores se niegan a seguir. Más allá esta el caos, el crimen, el ghetto”⁵⁴.

Lubna ha abandonado a Ranx, y este mide el tiempo en gramos de Vinavil®. Su púber amante le entrega un videocasete, utilizando como mensajera a Carmencita, una niña de cuatro o cinco años, la líder de una banda de críos asesinos. En él le comunica, mediante una metáfora doliente para el androide, que se ha enamorado de otro, “de un hombre de verdad”. La criatura electrónica enloquece: “¡Esta vez sí que me has tocado los electrones, pedazo de puta, ruina de tía! ¡¡Os haré carne picada a los dos, pongo a Asimov por testigo!! Znort...”⁵⁵.

Con el padre ideológico de la robótica por testigo, el despedido robot sale en busca de Lubna. Al mismo tiempo “una plaga mortal, la *Psicopeste*, de origen galáctico”⁵⁶, se extiende por todo el planeta. El presidente de los Estados Unidos ha sido infectado por la plaga, también conocida como *Morbo fucsia*. Mientras tanto, hemos descubierto que Lubna es una niña rica, hija del multimillonario Thomas Limbo, propietario de la sociedad *I, Me, Mine Incorporated*, que está desarrollando el antídoto contra la plaga galáctica. Pero en realidad es su madre, transexuada en Tom tras la muerte de este por un infarto. Ranx llega a la planta ciento veinte del edificio Limbo, donde Lubna se ha refugiado huyendo de él. En el despacho de su padre-madre, es donde este se arranca su corazón mecánico en un último

acto de *amour fou*. Tras su simbólica autodestrucción, es reconstruido y reprogramado (durante el proceso, borran a la joven de “sus circuitos afectivos”) para posteriormente convertirlo en el contenedor para el antídoto que teóricamente salvará al presidente de los Estados Unidos, pero que en realidad nunca llegará a ser entregado. Algunos allegados a este, urden un complot para evitar su curación.

El Ranx resucitado es un extraño predicador, similar al personaje de Robert Mitchum, el reverendo Harry Powell, en *The night of the hunter* (Charles Laughton, 1955). Reprogramado por Thomas Limbo, vil y salvaje, no es consciente de su destino. Se embarca en un navío rumbo a Norteamérica, que nunca llegará a su destino. De nuevo un golpe en su cráneo, activará la programación fantasma, que inicia la rutina de amor hacia Lubna. Perseguido por una asesina contratada para que no cumpla su misión, finalizará su recorrido, como la criatura de *Frankenstein*, en las tierras heladas del norte. Convertido en chatarra, solo su cabeza volverá a Roma, y allí consciente de su condición, terminará transformado en una radio al servicio de Lubna.

Y así concluye la historia. A lo largo de esta Ranx es nombrado de diversas maneras en relación a su condición mecánica o robótica: Androide, engendro sintético de plástico y metal, engendro mecánico, robot y muñeco, sólo se introduce el concepto de *cyber* a partir del segundo capítulo, en 1984, pero no será hasta el cuarto y último capítulo, publicado en 1997, donde aparecerá el concepto de *cyborg*, con el apelativo de *cyborgoide*⁵⁷, y finalmente *cyborg* “cualquiera de mis *squads* hará diez veces mejor el trabajo que su mierda de *cyborg*”⁵⁸. La última historia de la serie fue desarrollada en su totalidad por Tanino Liberatore, pues Stefano Tamburini murió en 1988. La serie está conformada por cuatro capítulos, aunque en muchos países el primer capítulo, *Los origenes*, no fue publicado. Ello conlleva que en algunos casos la serie empieza con *Ranx en Nueva York*.

El concepto de *cyborg* es introducido por Liberatore, aunque incorrectamente, ya que Ranx fue ideado por Tamburini como un robot construido utilizando los componentes de una fotocopiadora. Quizás la idea de *cyborg* aplicada sobre Ranx, por el último dibujante y guionista, sea consecuencia de la vasta difusión del subgénero *cyberpunk* hacia mediados de los años ochenta y durante la década de los noventa.

53 BRANCATO, S.: *op. cit.* p. 11.

54 TAMBURINI, S., CHABAT, A. y LIBERATORE, T.: *op. cit.* p. 9.

55 “*Ibid.*” p. 131.

56 “*Ibid.*” p. 135.

57 “*Ibid.*” p. 161.

58 “*Ibid.*” p. 168.

Aunque no podemos olvidar que Ranx come, bebe, hace el amor y se droga. Estas funciones biológicas, propias de los humanos, provocan ciertos paralelismos, guardando las distancias, con el robot de *The Bicentennial Man* (Isaac Asimov, 1976), posteriormente convertido en novela bajo el título de *The positronic Man*. En la adaptación cinematográfica (Chris Columbus, 1999), el robot NDR llamado *Andrew*, evoluciona intelectualmente, y termina autoconstruyéndose un cuerpo biológico, en su personal búsqueda de un sentido, sobre qué significa ser humano. *Ranx* no busca ningún sentido a su existencia, dominada, accidentalmente, por el deseo hacia Lubna; su vida es una simulación, como sus funciones orgánicas, gestionadas mediante la mecánica dentro de su cuerpo.

CONCLUSIÓN

Hemos iniciado este texto mediante un recorrido histórico con el propósito de situar el cómic titulado *Rank Xerox* (Fig. 8), en el punto intermedio entre la novela de Philip K. Dick *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* (1968), la película *Blade Runner* de Ridley Scott (1982) y la ulterior novela de William Gibson *Neuromante* (1984). Tras un intenso escrutinio e inventariado de su publicación, primero en Italia (en *Cannibale*) y luego en el resto de Europa, nos hemos centrado en la edición española en las páginas de la revista *underground El Víbora*.

También hemos analizado el valor comunicativo del cómic *underground*, como el formato comunicativo perfecto dentro del contexto social en el que están inmersas Italia y España en los años setenta, con una juventud ávida de discursos y propuestas alejadas de la ortodoxia del régimen franquista en España, y la compleja situación política en Italia.

Nuestra intención ha sido demostrar el valor de la obra de Tamburini y Liberatore dentro del discurso cronológico del *cyberpunk*. Es por ello que en el análisis de las ediciones italianas y española, hemos dibujado las líneas relacionales con distintas formas culturales vinculadas al movimiento, véanse: el cine, la literatura y la música.

Tras ello nos hemos centrado en la descripción del relato creado por Tamburini y Liberatore, desde la primera entrega de la serie *Rank Xerox, il coatto!* (1978) ordenando cronológicamente todas sus entregas, hasta llegar a la última de la serie, *¡Amén!* (1986). Aunque, como ya hemos comentado en el texto, el último relato de Ranx, titulado en francés *Aïe Robot!*, lo crearon Liberatore y el guionista Jean-Luc Fromental y se publicó en la revista francesa *Lécho des Savanes* en enero de 1993. Su éxito y popularidad se formalizó entre Italia y España, y más tarde se extendió al resto de Europa con distintos niveles de relevancia en cada país.

Antes de finalizar nos gustaría recalcar que las diferencias conceptuales entre robot, androide y ciborg, han quedado claramente expresadas en el texto, incluidos los momentos en los cuales se nombra a Ranx como ciborg, cuando de ninguna manera puedes ser considerado como tal, ya que los apelativos correctos en este caso serían robot o androide.

Si bien *RanXerox* no es una obra excepcional, su valor reside en la radicalidad de sus planteamientos nada amanerados y estéticamente muy sofisticados, gracias a su excelso dibujante Tanino Liberatore. Las constantes citas a los autores del género y su autoimpuesta

marginalidad, así como el elevado tono sexual, lo convierten en una obra de culto para muchos, una mezcla extrema entre el subgénero literario conocido como *hard boiled* y el *giallo* cinematográfico italiano. Por ello, *RanXerox* es por encima de todo *punk*, un claro reflejo del final de los años setenta en una Europa, convulsa y desencantada, que buscaba sus propios antihéroes, alejada del canon del cómic *underground* norteamericano. Si prestamos atención a las fechas en las que los autores de *RanXerox* inician su proyecto, en 1978, concluiremos que, muy probablemente, podemos considerar a este androide desbocado un eslabón perdido dentro de la evolución del género *cyberpunk* y del concepto de cibernético. Tenemos la esperanza de haber recuperado del olvido una obra tan relevante para el género.

BIBLIOGRAFÍA

ABBOTT, R.: "Salling Out Max Headroom", *Video Icons & Values*, Albany, State University of New York Press, 1991, pp.109-120. https://digitalcommons.sacredheart.edu/media_fac/116/ (Consultado el 26/04/2023).

ASIMOV, I.: *El robot completo. Saga de los robots 1*, Madrid, Alamut, 2019.

BERTIERI, C.: "Rabia, provocación, denuncia: signos del tiempo mutado", *Historia de los cómics*. Volumen IV. El apogeo de los cómics italianos, fascículo 39, Barcelona, Toutain editor, 1983, pp.1085-1092.

BOSTROM, N.: "Una historia del pensamiento transhumanista", *Argumentos de Razón Técnica*, nº14, 2011, pp.157-191. <https://revistascientificas.us.es/index.php/argumentos/article/view/22651> (Consultado el 26/04/2023).

BOURDON, D.: *Warhol*. Barcelona, Anagrama, 1989.

BOSCHI, L. y MORDENTE, M, ed.: *'77 Anno Cannibale. Storie e Fumetti da un anno di svolta*, Napoles, Comicon Edizione, 2017.

CARVAJAL VILLAPLANA, A.: "El Cyberpunk: crítica a la tecnología informática", *Revista Comunicación*. Vol. 11, nº 4, 2001. <https://revistas.tec.ac.cr/index.php/comunicacion/article/view/1249> (Consultado el 26/04/23).

DAMASIO, A.: *En busca de Espinoza. Neurobiología de la emoción y los sentimientos*, Barcelona, Crítica, 2005.

DELEUZE, G. y GUATTARI, F.: *El Antiedipo. Capitalismo y esquizofrenia*. Barcelona, Paidós, 2009.

DOPICO, P.: *El cómic underground español, 1970-1980*, Madrid, Cuadernos de arte cátedra, 2005.

DOPICO, P.: "Espustos de papel. La historieta 'Underground' española", *Arbor Ciencia, Pensamiento y Cultura*. CLXXXVII 2Extra, 2011, pp. 169-181. Doi: <https://doi.org/10.3989/arbor.2011.2extran2117>.

FERRATER MORA, J.: *Diccionario de filosofía*, tomo IV, Barcelona, Ariel 2009.

FILIPPINI, F.: "Las nuevas revistas francesas de los años 70. El reconocimiento cultural de los cómics da pie a famosas publicaciones", *Historia de los cómics*. Volumen IV. Convulsión en los cómics franceses por el mayo del 68, fascículo 37, Barcelona, Toutain editor, 1983, pp.1031-1036.

GIMÉNEZ, F.: "Máquinas deseantes en el desierto de lo real. Intertextualidad y cultura *Cyberpunk*", Versión 18, UAM-X, México, 2006, pp.159-176. <https://versionojs.xoc.uam.mx/index.php/version/article/view/282> (Consultado el 26/04/2023).

GONZÁLEZ, A., CALVO, F. y MARCHÁN, S.: *Escritos de arte de vanguardia 1900/1945*, Madrid, Istmo, 2009.

HOFFMANN, E.T.A.: *Cuentos*, Edición de Ana Pérez y Carlos Fontea, Madrid, Cátedra, 2007.

LA METTRIE, J. O.: *El hombre máquina*, Buenos Aires, Editorial universitaria de Buenos Aires, 1962.

LA RUBIA DEL PRADO, L.: "Recursos narrativos y repercusiones filosóficas: el doppelgänger en la literatura de ideas (Gógol, Dostoievski y Kafka)", en *Endoxa: Series filosóficas*, nº 26, Madrid, UNED, 2010, (pp.107-135).

LÓPEZ-PELLISA, T.: "Autómatas y robots, fantechos tecnológicos en R.U.R. de Karel Capek y El señor de Pigmalion de Jacinto Grau", *Anales de la literatura española contemporánea*, Vol. 38, No. 3, 2013, pp. 637-659. <https://www.jstor.org/stable/ecb18eea-ae30-3884-9c06-b5f508e5c636?read-now=1&seq=2> (Consultado 10.09.2023).

TAMBURINI, S., CHABAT, A. Y LIBERATORE, T.: *Ranx*. Barcelona, Ediciones La Cúpula, 2010.

MARTIN, C., SCHELL, B.: *Webster's New World. Hacker Dictionary*, Indiana, Wiley Publishing, Inc., 2006.

NEWCOMB, H.: *Encyclopedia of televisión*, Nueva York, Routledge, 2013.

SHELLEY, M.W.: *Frankenstein o El moderno Prometeo*, Madrid, Cátedra, 2012.

WEPMAN, D.: “Richard V. Corben y el arte de la fantasía. La obra y la influencia de un maestro moderno”, *Historia de los cómics*. Volumen III. USA, tiempos modernos, fascículos 25 al 36, Barcelona, Toutain editor, 1983, pp.869-882.