

Auteur:
Léo (Luis Eduardo de Oliveira)
Brazilië, °1944

Eerste album:
1994

Uitgeverij:
Dargaud

DE WERELDEN VAN ALDEBARAN

Een wereld van verschil

Met zijn inmiddels driedelige saga, bestaande uit ALDEBERAN, BETELGEUZE en ANTARES, is de Braziliaanse auteur Léo verantwoordelijk voor een authentiek meesterwerk in het sciencefictiongenre. Door humane avonturen te combineren met ecologische vraagstukken vond hij met DE WERELDEN VAN ALDEBARAN het genre opnieuw uit. Het bindmiddel is Kim Keller.

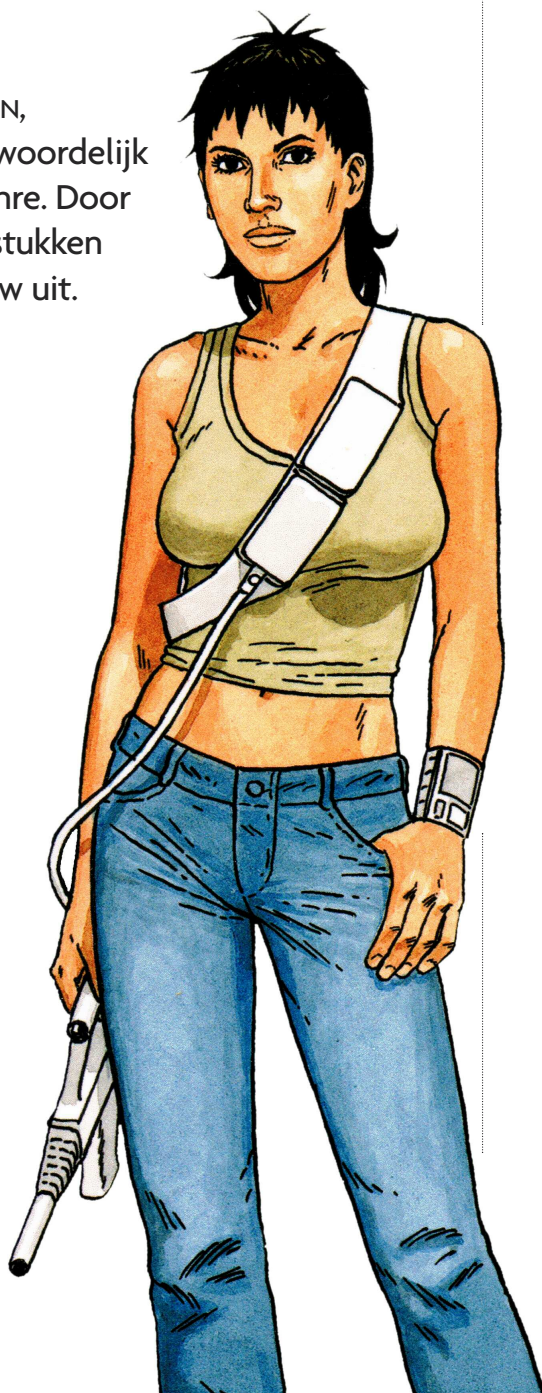
Léo ontvluchtte met zijn ingenieursdiploma zijn geboorteland Brazilië nadat het land ten prooi viel aan een militaire dictatuur. Hij vestigde zich in Chili en daarna in Argentinië en kwam er aan de bak als illustrator voor een Amerikaanse firma. In 1981 verhuisde hij naar Frankrijk. Zijn stripcarrière startte hij met enkele kortverhalen tot hij in 1991 de serie TRENT creëerde op scenario van Rodolphe. De tekenaar kreeg snel zin om zijn eigen wereldje te creëren. Hij herinnerde zich een oud project, een verhaal van zestig pagina's dat onuitgegeven bleef en dat hij in de jaren 1980 bedacht. Daarin vloeiden zijn interessepunten en grafische wensen al samen. In zijn realistische stijl verbeeldde hij de fictieve planeet Aldebaran.

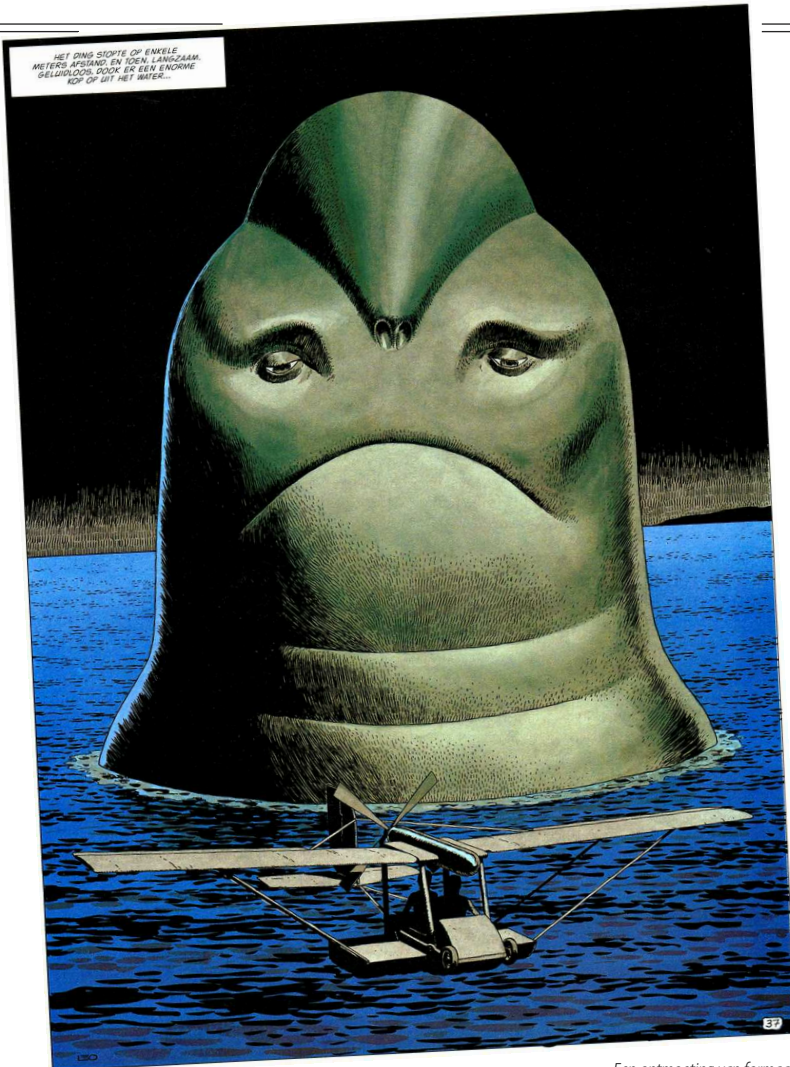
MIGRATIE

Eind twintigste eeuw. Het gaat niet goed met de aarde. Aanhoudende klimaatproblemen verstoren de natuurlijke orde. De poolkappen smelten, de zeeën stijgen, de temperatuur klimt eveneens... Rien ne va

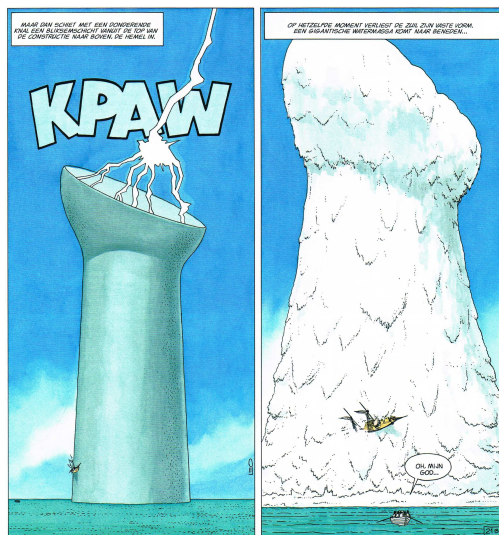
plus voor de blauwe planeet. Terwijl de verontreiniging alarmerende hoogtes bereikt, verscheuren burger- en godsdienstoorlogen de bevolking. De mens is verantwoordelijk voor deze gigantische knoeiboel. Het leven op aarde is op middellange termijn veroordeeld. Om de menselijke soort te redden is het noodzakelijk zich elders te vestigen. De Verenigde Naties beslissen daarom om verre planeten te koloniseren waar kolonisten een nieuwe maatschappij kunnen stichten met meer respect voor de natuur en het leven. In de loop van de eenentwintigste eeuw krijgt een delegatie de voorheen pas ontdekte planeet Aldebaran-4 op het oog. De Verenigde Naties zenden er wetenschappers naartoe om een grote migratie van mensen te organiseren. Maar dan alleen onder de strikte voorwaarde dat de nieuwe gebieden al niet door andere geëvolueerde beschavingen zijn bewoond.

Het verhaal van DE WERELDEN VAN ALDEBARAN begint een eeuw na deze eerste kolonisatiegolf.





Een ontmoeting van formaat, letterlijk en figuurlijk, met de Mantrisse. (uit ALDEBARAN 3: De Foto)



Natuurfenomenen van buitenaardse oorsprong zet Léo met evenveel gemak naar zijn hand. (uit ALDEBARAN 4: De Groep)

RAAR ZEEWEZEN

De saga start in 2184. Een militaire junta deelt de lakens uit op Aldebaran. Kim Keller en Marc Sorensen zijn getuige van de vreemde verschijning van een raar zeewezen: de Mantrisse.

Op miraculeuze wijze ontsnappen ze aan de vernietigende overstroming van hun geboortedorp Arena

Blanca. De twee jongeren trekken naar Anatolië, de hoofdstad van Aldebaran, waar ze de wetenschappers Alexa Komarova en Driss She-diac ontmoeten.

Onder de indruk van de getuigenis van Kim en Marc stemmen ze ermee in om het geheim van de Mantrisse te proberen achterhalen. Het groepje, dat snel wordt aange-

EEN DRIELEDIGE SAGA

Na een eerste cyclus die zich op Aldebaran afspeelt en waar Kim en haar gezellen in contact komen met de Mantrisse en geleidelijk aan zijn verbazingwekkende eigenschappen leren kennen, verlegt Léo de actie naar een andere planeet waar hij zijn helden heen stuurt. Die planeet, Betelgeuze, wordt nog maar pas gekoloniseerd. Er leven twee andere Mantrisses.

Net zoals op Aldebaran getuigt de fauna en flora op Betelgeuze van een verregaande fantasie van de auteur. Dieren en planten kunnen er levensgevaarlijk zijn of treden integendeel beschermend op, zoals de panda-achtige Iums. Kim leert er ook een personage kennen dat van elders komt.

Nadat ze van een zekere dood is gered op Betelgeuze, hoopt ze eindelijk rust te vinden. Maar dat is buiten Léo gerekend die nog wel meer verhalen in de mouw heeft zitten. En zo belandt Kim op alweer een andere planeet, het gevaarlijke Antares.

Doorheen de drie cyclussen won Kim Keller aan maturiteit, zelfstandigheid, ernst. Van een wispelturig wichtje veranderde ze naar een zelfzekere, vaak koppige vrouw die niet met zich laat sollen. (uit ALDEBARAN 1: De Ramp, BETELGEUZE 3: De Ander en ANTARES 1)



ONVERGETELIJKE PERSONAGES

Met DE WERELDEN VAN ALDEBARAN schiep Léo heel wat kleurrijke personages. Heldin Kim is een mooi meisje dat in 2166 op Aldebaran geboren werd. Als getuige van de eerste ramp die de planeet trof, is zij degene die een reddingsmissie naar Betelgeuze leidt... voordat ze verplicht wordt naar Antares te reizen.

Marc Sorensen is het vriendje van Kim. Hij is enkele jaren ouder. Ondanks de hoogten en laagten in hun relatie ontdekken ze samen de liefde en de geneugten van het leven.

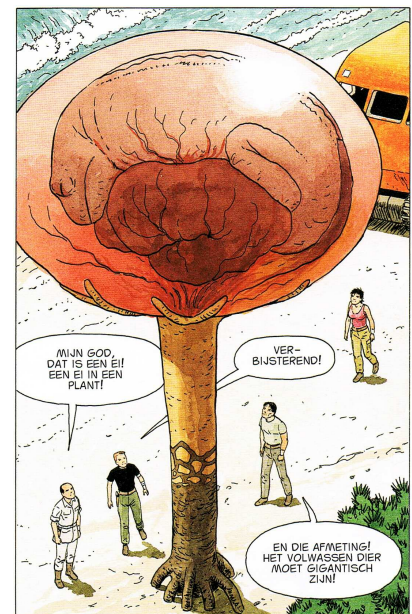
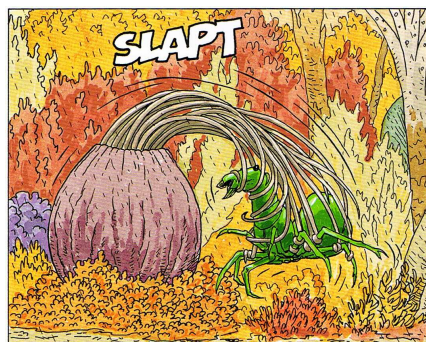
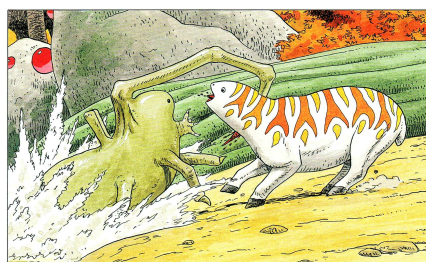
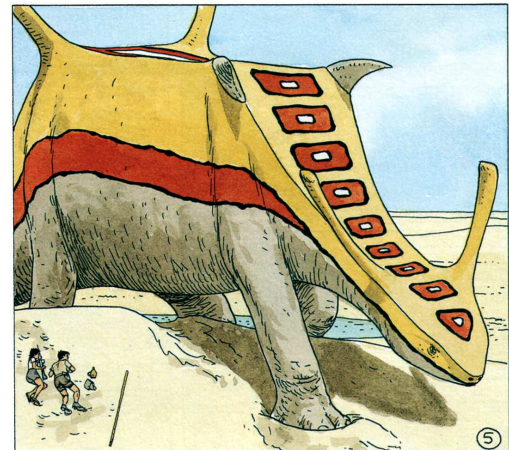
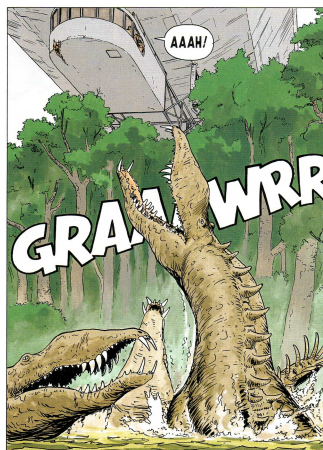
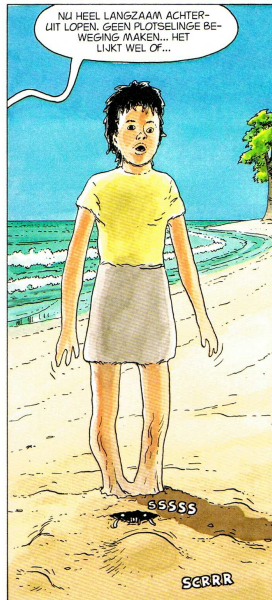
Alexa Komarova zag het licht op de aarde in 2051. Ze maakte deel uit van de eerste groep mensen die zich op Aldebaran vestigde. De Mantrisse gaf haar het eeuwige leven. Ze is een psychologe en heel moedig. Ze treedt ook op als een tweede moeder voor Kim. Met Kim aan haar zijde beleeft ze een uitzonderlijk avontuur.

Tot slot is er Meneer Pad, de lastpost van dienst. Voordat hij bevriend raakte met Kim en Marc maakte hij hen onophoudelijk gek. De grapjurk is werkelijk onvermoeibaar en zo glad als een paling.

Bovenop deze belangrijkste personages vond Léo talrijke nevenpersonages uit met wie Kim vroeg of laat te maken krijgt, ten goede of ten kwade. Elk album van de reeks breidde het personagebestand uit en leverde een indrukwekkende galerij op, hoewel Léo er ook velen liet sneuvelen.

ALLEMAAL BEESTJES

Met plezier verwijderde Léo zich van de gangbare clichés die met het sf-genre gepaard gaan. Zonder zich toe te leggen op het bedenken van hallucinante bouwwerken waar groteske mutanten of onnozele androïden met de aandacht gaan lopen, concentreerde hij zich op het etaleren van zijn verbeelding die uitmondde in een heel persoonlijke visie. Met zijn verrassende fauna en flora speelt Léo vernuftig en met talent met gekende vormen die hij vervormt om fantasierijke



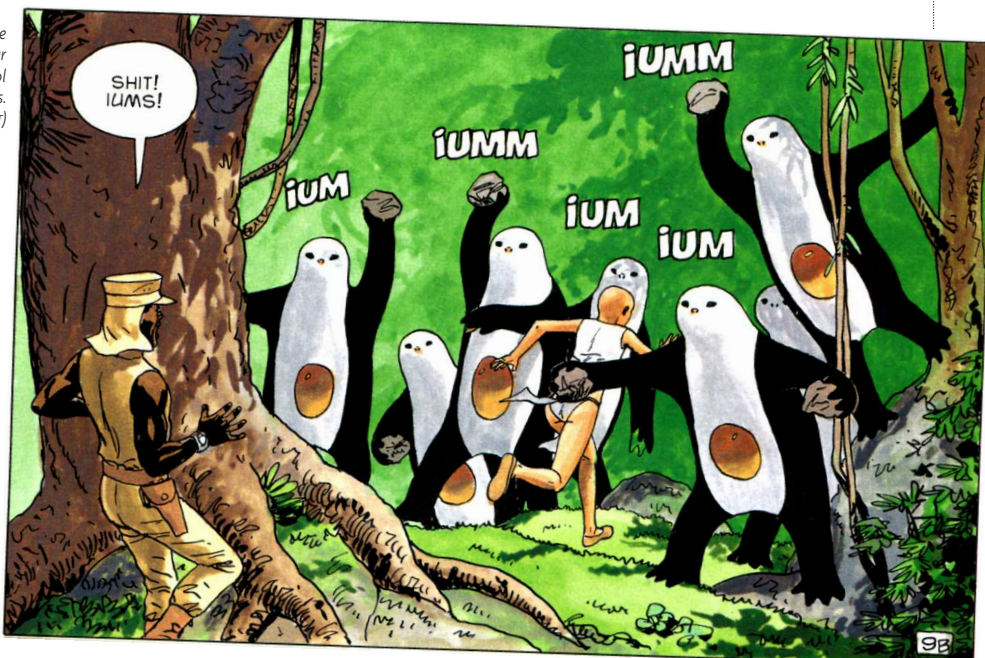
Het is eten of gegeten worden in het universum van Léo. Om een prooi te verschalken, bedienen planten of dieren zich van uiteenlopende middelen: tentakels, nabootsing, klauwen, grijpparmen... In andere omstandigheden bedacht Léo hybride vormen van dier en plant of wezens die pijlen kunnen afschieten. Allen om ter inventiefst om er ook als mens voor beducht te zijn, hoewel lang niet alle wezens in de mens een maaltijd zien. Sommige soorten zijn even vreedzaam als dolfinen of koeien. (uit ALDEBARAN 2: DE BLONDE VROUW, ALDEBARAN 3: DE FOTO, ALDEBARAN 4: DE GROEP, BETELGEUZE 5: DE ANDER, ANTARES 2, 3 en 5)

De panda-achtige iums behoren tot de intelligentste wezens die Kim op haar pad vindt. Ze spelen een belangrijke rol in de BETELGEUZE-cyclus. (uit BETELGEUZE 1: DE PLANEET)

bomen, bloemen, planten en dieren te ontwerpen. Zijn plantaardige en dierlijke schepsels zijn z'n handelsmerk geworden. In drie cyclussen werkte hij een eigen encyclopedie uit van grappige, mooie, tedere, aandoenlijke, maar net zo goed angstaanjagende, levensgevaarlijke, monsterlijke creaturen. Allen wezens die Kim samen met de lezer op haar pad vindt.

VROUWEN AAN DE MACHT

Zonder zijn onderwerpen uit te putten, ging Léo net zo min ecologische, politieke en religieuze thema's in zijn uitgebreide fresco uit de weg. In het sf-genre is DE WERELDEN VAN ALDEBARAN een must, maar dankzij Léo's aandacht voor



Van de eerste twee cyclussen, ALDEBARAN en BETELGEUZE, verschenen in 2011, integrale edities. Datzelfde jaar zag de spin-off OVERLEVENDEN - KWANTUMANOMALIEËN het licht.



TOPNOTERINGEN DE STRIPSPECIAAL ZAAK

ALDEBARAN 1: DE RAMP

Nr. 62 De Grenzeloze Top 500 (Nr. 24 in 2012)
Nr. 8 De Rest van de Wereld Top 50

ALDEBARAN 5: HET WEZEN

Nr. 169 De Grenzeloze Top 500 (Nr. 316 in 2012)

BETELGEUZE 1: DE PLANEET

Nr. 186 De Grenzeloze Top 500 (Nr. 379 in 2012)
Nr. 47 De Rest van de Wereld Top 50
Nr. 10 Top 20 van 2000

BETELGEUZE 2: DE OVERLEVENDEN

Nr. 436 De Grenzeloze Top 500 (Nr. 473 in 2012)

BETELGEUZE 3: DE EXPEDITIE

Nr. 10 Top 20 van 2002

BETELGEUZE 4: DE GROTTEN

Nr. 426 De Grenzeloze Top 500
Nr. 14 Top 20 van 2003



de psychologie en verdere ontwikkeling van zijn personages oversteeg hij het genre en maakte van de saga vooreerst een verhaal waarin avontuur, de mens en de natuur voorop staan.

Zijn aanpak valt opvallend in de smaak bij vrouwen. Over zijn vele lezeressen merkte hij in 2007 op: "Dat komt ongetwijfeld door de manier waarop ik mijn vrouwelijke personages neerzet. Ik probeer van hen exact het tegendeel te maken van de karikaturen die je tegenkomt in sommige strips en heel wat avonturenfilms waarin de held een gespierde vent is en de mooie heldin enkel de actie komt verstoren en flauwvalt op het slechtste moment. Ik haat dat."

De derde cyclus, Antares, wisselde Léo af met een nieuwe reeks, een spin-off die thuishoort in DE WERELD VAN ALDEBARAN, maar dan met volstrekt andere personages. OVERLEVENDEN - KWANTUMANOMALIEËN over twaalf jongelingen die gestrand zijn op een vreemde, bewoonbare planeet. Hun schip was op weg naar Aldebaran.



De drie belangrijkste personages zijn Alexa Komarova, Marc Sorensen, Kim Keller en een heel speciaal meisje met wie we in de ANTARES-cyclus kennismaken. (uit Antares 3)

ALS JE HIERVAN HOUDT, LEES DAN OOK...

KENYA & NAMIBIA: Beide cyclussen spelen zich af tijdens de Koude Oorlog. Een jonge Engelse spionne onderzoekt in Afrika paranormale fenomenen. Rodolphe en Léo zijn de coscenaristen. Bertrand Marchal tekende **NAMIBIA** • **VERRE WERELDEN:** Op een verre planeet gaat een jongen op zoek naar zijn verdwenen vader. Hij krijgt snel hulp van een intelligent, buitenaards, krabachtig wezen.

