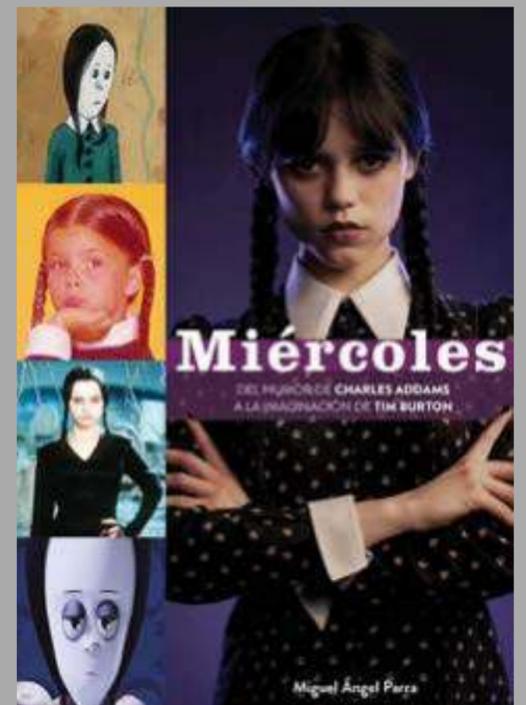
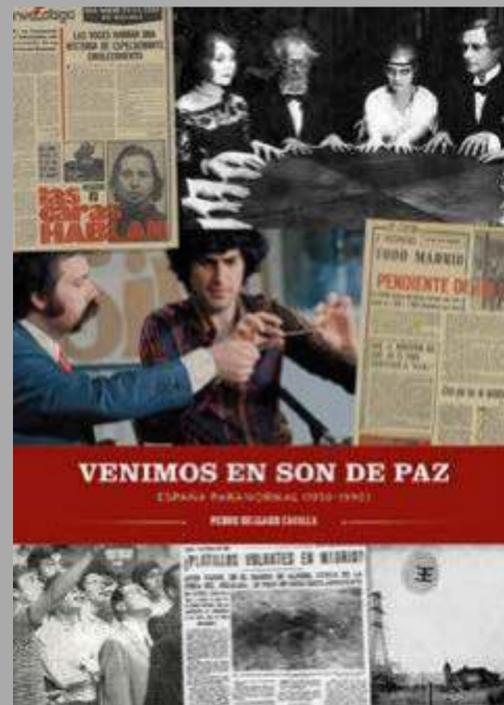
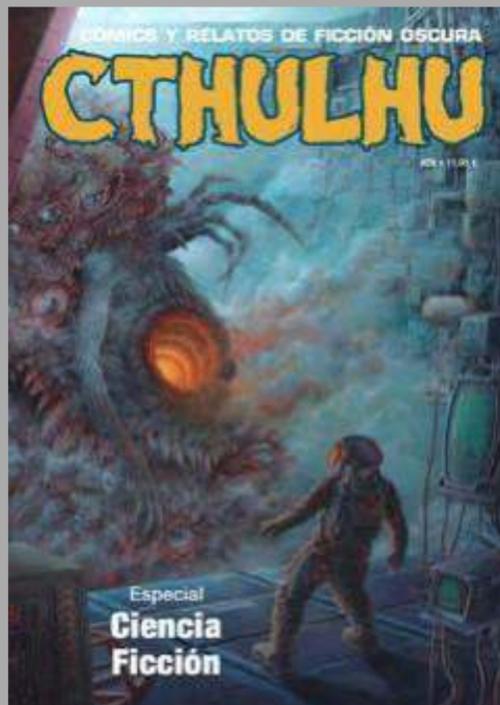


# DIÁBOLO NOVEDADES **ABRIL** 2024



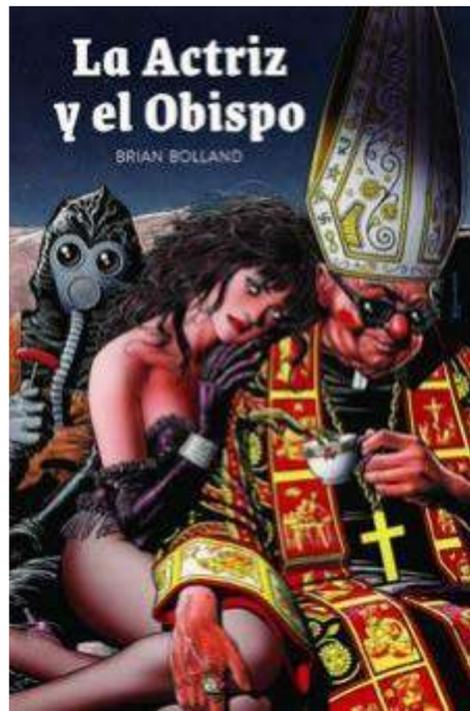
# La Actriz y el Obispo

BRIAN BOLLAND



# LA ACTRIZ Y EL OBISPOO

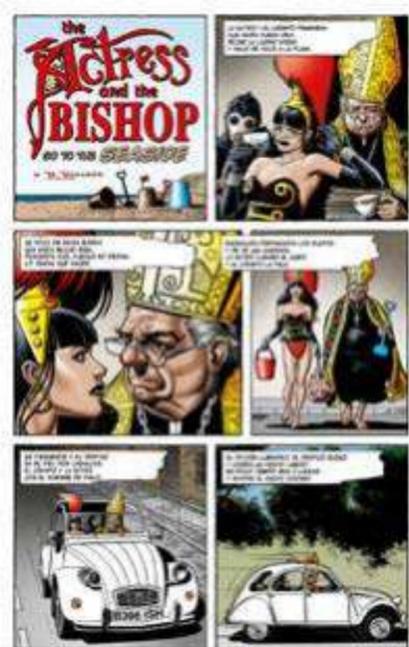
Brian Bolland



Por primera vez en castellano la edición íntegra de una de las mejores —y más personales— obras del gran Brian Bolland: *La Actriz y el obispo*.

En este volumen se recopila todo el material que el autor realizó de esta serie. Además de todas las historietas de los personajes en blanco y negro, se incluye también la única de ellas que posteriormente apareció en color, así como las páginas abocetadas de otra, dos historias en prosa que no se llegaron a dibujar, ilustraciones y una entrevista realizada por John Freeman.

Lo que comenzó como una ilustración por encargo de una editorial francesa, acabó derivando en uno de los proyectos más personales, brillantes y profundos del genial dibujante de *Camelot 3000* y *La broma asesina*.



Cartoné. 19x29. blanco y negro / Color. 100 páginas  
ISBN: 978-84-19790-46-0  
Precio: 21,95 euros

DISPONIBLE A PARTIR DE  
LA ÚLTIMA SEMANA DE ABRIL

**The Actress and the Bishop**  
**"Go Boating"**  
 with words and pictures by  
 Mr. Brian Bolland



Dijo la actriz al obispo: "¿Por qué me miras con un poco de interés, que, después de haberme visto, de pronto, el viejo zoguete, nada me miras?"

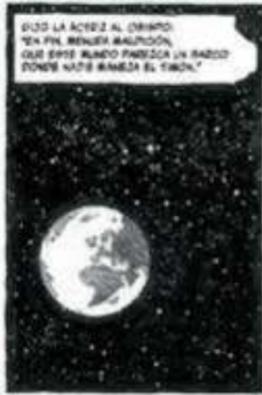
"Incluso cuando me miras, pero el talpón siempre comienza el hombre, siempre entrecorrido y en el libro ya no se mira."



Dijo el obispo a la actriz: "¿Qué no te amaras la impresión, mirame a mí una eternidad, luego esperando sin perder la presencia?"



"¿Crees una penal en la mano del mundo de cómo que dicen del mundo que por aquí se vio pero ya de paso, no se quedó?"



Dijo la actriz al obispo: "En fin, buena mañana, que este mundo parecía un barco, donde nada cambia el tiempo."



"¿Querías algo, interesante sin darme al que todas las cosas fueran, como el mundo alante?"



Esperaron semanas, meses y años, pero la señal no apareció, no se oyó su estrepitosa voz, ni un telefonazo o nota escrita."



"Tenía la pesada sensación de que el pelo me iba cayendo, dijo el obispo, 'la impresión de haber sido un nevado?'"



Efectivamente, la actriz le miró, nerviosa, con un poco de interés, de un caso de la revista de un folleto de viajes sacaba."



Extraño el bajo su bato, una línea brillante y plateada, para que su cuerpo se corrigiera las carreteras asfaltadas."

Las autopistas subieron y ni un momento se tomaron hasta llegar al pueblo de Avonham, cuando el sol por el centro se ocultaba."



¿Cómo se llama de mujeres y hombres como en cerveza, mientras nosotros fue nosotros bajo una luna clara y llena."



¿Cómo a la comida buen destino así como a los ojos y al vino, ella tomó su bebida mano y en la cara se deslumbraron."



Los pensamientos se volaron a aquel momento, sentados en la taza, cuando llegó la divina pirata y otro mundo se abrió."



"Actriz se ofrece a cumplir sueños y hacerlos como en un sueño, no me he ido, como siempre, y nunca el mundo se termina."



Aquel "dijo" era demasiado abstracto y el tren con retraso ya tenía, sus hermanos necesarios, cuando en el mundo, en aquel, cuando iba."



Mirando por el canal de Norfolk, entregado al momento, pensaba que nada había sido glorioso, que aquel, vino momento."

En un extraño y nuevo mundo se encontraba de carne y buenas costillas enlatadas; con pescados, aves, montones de espirituosos; con los que se entretuvo un poco.

Cogió una lata de un estante y la miró un instante. Contenia fruta sellada al vacío y se preguntó por qué tal desvario.

Fue a la sección de congelados y agarró un paquete de guisantes. No sabía cómo podían crecer encerrados dentro de las bolsas glaciales.

Agarró uno herenjeno de un estante, y luego un buen aguacate. Probó un poco de hummus bajo en grasas cuando se percató de que solo se encontraba.

Al obispo le asaltó un repentino pensamiento que lo sacó hasta lo más profundo, por dentro. Un pensamiento asombroso y singular como ninguno había sentido jamás.

Que todas estas cosas son precintadas, envasadas al vacío o en lata, no estaban allí por casualidad, debía de haber un plan.

Los guisantes y las habas ni caminan ni hablan, o los estantes no suben sin que alguien los ayude.

Tiene que haber una inteligencia más grande que la de las coles de Bruselas, que controle a los guisantes y otros productos similares.

Nunca consideró estas cosas, ni concebido ideas tan ambiciosas. Pensó por un minuto, detenidamente, pero después lo descartó de su mente.

Mientras seguía absorto una voz surgió de pronto. "¿Estás bien?" Pegó un salto porque un buen susto le habían dado.

Una figura apareció de improviso, su rostro estaba blanco y marcado. Difícil sería pensar en algo más dañino o en un encueatro más maldado.

Sus ojos, saltones; sus dientes, cariados; su cabello estaba descolocado. Una mirada de puro malodó su rostro hacia brillar.

"¿Estás bien?", preguntó otra vez. El obispo se volvió para echar a correr sin saber que su noche de espanto apenas había comenzado.

A su lado había una niña pequeña, su cara era verde y horrenda, sin duda la visión más terrible a la que alguien pudiera referirse.

En su cabeza un gorro puntiagudo y en su mano uno escoba. Tenía, sin perder un segundo, que poner pies en polvoroso.

Junto a las cajas automáticas se apareció una figura pálida con capa negra y dientes afilados. Se sabía condenado.

El obispo salió huyendo pero de pronto dio un traspies. Las criaturas se inclinaron sobre él y se creyó en el infierno.

A su alrededor caras de color naranja le miraban hiladas y redondeadas. Lo contemplaban temblando, en pleno suelo rendido.

Asomaban dientes aguzados por sus abiertos labios. Brillaban como si un fuego infernal en ellos ardiera, profundo y abisal.

La actriz llegó en ese instante para ver el perenne. Se había comprado una máscara de diablita porque de Halloween era la fiesta.

Ella había oído un barullo y tenía curiosidad por el asunto. La actriz con su carrito y el hombre de vino.

El zombi, la bruja y el vampiro ayudaron a alzarse al obispo. Son las personas más capaces con los que puedas encontrarte.

Christopher se llamaba el vampiro y el zombi Bob, o eso dijo. La bruja iba al instituto todavía y también trabajaba hasta el mediodía.

El vampiro era uno de los cueros, el zombi se dedicaba a barrer el suelo. La bruja, para ganarse algo de pasta, colocaba por la tienda calabazas.

Ya en casa colmaron la nevera, y la despensa no quedó menos llena. Durante semanas y semanas, iban a tener suficiente, pensaban.

El tiempo pasaba y lo comido ya escaseaba. La despensa vacía, al poco, ya estaba. Necesitaban volver a comprar y no lo podían postergar.

El obispo esta vez pensaba quedarse solo en casa. Y dejar que la actriz se enfrentara ella sola a los terribles amenazas.



BOLLAND





La mejor historia de

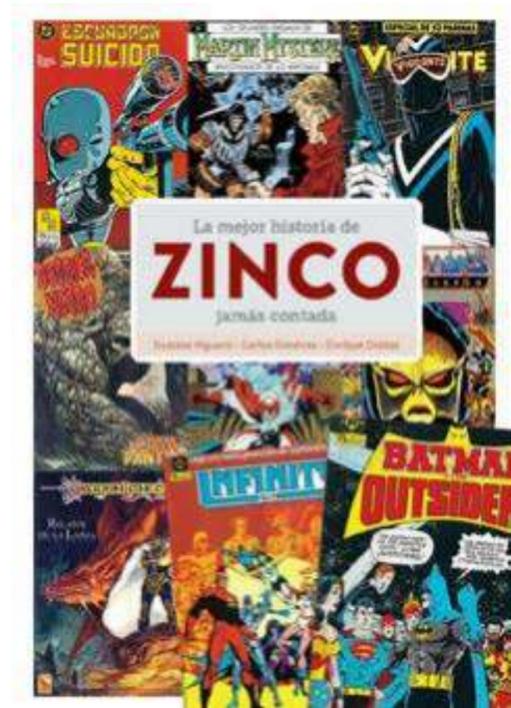
# ZINCO

jamás contada

Gustavo Higuero - Carlos Giménez - Enrique Doblaz

# LA MEJOR HISTORIA DE ZINCO JAMÁS CONTADA

Enrique Doblás, Gustavo Higuero y Carlos Giméne



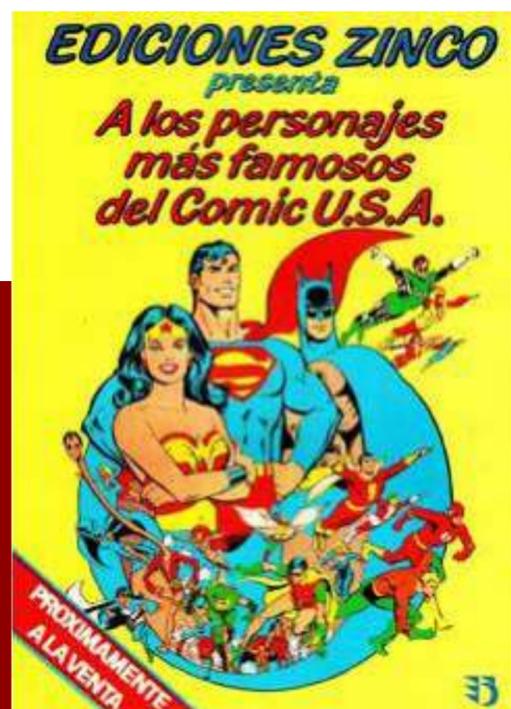
Hace cuatro décadas Ediciones Zinco irrumpió en el mercado editorial dignificando como nunca se había hecho antes las nuevas aventuras de los héroes de DC en España. Y lo hizo sin apenas hacer ruido, cambiando muchas de las reglas que imperaban en el sector, para abrir nuevos caminos.

*La Mejor Historia de Zinco Jamás Contada*, no solo es un detallado recorrido por la empresa editorial, es la historia de toda una generación de lectores que crecieron arropados por un equipo de colaboradores entregado que nos trajo un nutrido y variopinto abanico de publicaciones. Revistas especializadas, juegos de rol, algunas de las mejores obras del cómic europeo y nacional, conocidas franquicias televisivas infantiles y la que fue la columna vertebral de la editorial durante muchos años, los cómics de DC.

Un compendio de curiosidades, aciertos y errores, que narra y analiza su auge y caída, en un sector siempre cambiante.

Zinco fue diferente entonces y lo sigue siendo hoy cuando se recuerda su andadura. Estas páginas son un homenaje a aquella editorial que hizo soñar a miles de aficionados al cómic.

El libro cuenta con un prólogo de Miguel G. Saavedra.



Cartoné. 22x28. Color. 320 páginas  
ISBN: 978-84-19790-47-7  
Precio: 27,95 euros

DISPONIBLE A PARTIR DE  
LA ÚLTIMA SEMANA DE ABRIL

## Primeros pasos de Zinco (1983-1986)

Mientras que en España se habían movido todas las piezas necesarias para que por fin se empezara a editar cómics de Marvel y de DC de manera ordenada y con ediciones cuidadas (con sus matices, claro, como iremos viendo), en Estados Unidos la editorial DC Comics no se encontraba en su mejor momento creativo en los años previos a la llegada de DC a España de la mano de Zinco. Y es que el camino seguido por DC en USA no es sino una guía de las sinergias existentes, por aquellos días, entre el mercado USA y el nacional.

### 2.1- MERCADO USA DE DC COMICS (1970-1986)

Los años 70 en Estados Unidos sumieron al país en una especie de crisis de identidad mantenida por la guerra del Vietnam, la crisis del petróleo, el es-



cladido del *Héroe*, unido a una tasa de inflación disparada y con un porcentaje de crecimiento bajo mínimos, la confianza en el gobierno, banca y en las instituciones asociadas se había tornado en recelo. La frustración y la alienación social fueron determinantes a la hora de engendrar un sentimiento de hostilidad generalizado en la población que centró su atención en asuntos tan relevantes como los derechos civiles, el activismo medioambiental y la figura de la mujer en la sociedad. Un caldo de cultivo que puso en marcha

muchos resortes en el mundo científico e industrial, con la aparición de los primeros microprocesadores o los medios magnéticos de almacenamiento de datos. Lo cual era una manera de decir que la mejor rebelión no era enfrentarse al pasado, sino construir un mejor futuro para todos.

Y las artes no iban a ser menos.

La década de los años 70 puso en marcha los resortes necesarios para que se derritaran los antiguos límites culturales de todas las maneras posibles. Y DC Comics no era ajena a todo aquello que bullía en las calles de los Estados Unidos, asumiendo su propia crisis interna como empresa mientras, irónicamente, gozaba de unos de sus momentos más creativos, innovadores y socialmente comprometidos.

Remontarnos a esta década no es un ejercicio arbitrario, sino una necesidad que pone de manifiesto los distintos movimientos que se generaron internamente en la editorial a la hora de llegar a mediados de los años 80, cambiando por completo su estructura y forma de ver, hacer y comprender el cómic.

La *Edad de Plata* había ya terminado, aunque no de forma oficial, mientras los crecientes valores progresistas se filtraban en el menguante movimiento contracultural de los años 60, las ventas y el interés de los lectores por los cómics de superhéroes se desplomaban. Para pasar esta situación en DC se centraron en autores con un mayor interés en los asuntos reales, dando comienzo de esta forma a la *Edad de Bronce*. No hay un título, un año o un equipo creativo detrás del inicio de esta Edad, aunque sí que parece haber un consenso generalizado que coloca a DC como pieza clave en los acontecimientos, evolución y consolidación de la *Edad de Bronce*.

Si centramos la atención en DC, sí que se puede decir que hay una serie que conjuga todo lo anteriormente expuesto. La del tandem creativo compuesto por Denny O'Neil y Neal Adams que, en el *Green Lantern/Green Arrow 74* (abril de 1970), supieron dar forma al axioma que une a los cómics con la situación política y las perspectivas personales de sus autores. Ambos dieron con la fórmula perfecta, a raíz de un encargo directo de Schwartz, cuando tomaron la serie *Green Lantern*, perdiendo lectores mes a mes, y añadieron a Green Arrow a la ecuación. El resultado, Green Lantern volvía a aparecer como un policía cósmico, totalmente inconsciente de sus actos al estar supeditado a las decisiones de sus superiores, los Guardianes, y a Green Arrow que actuaba como su conciencia liberal inconformista. Tan solo hicieron falta poco más de una docena de historias para pasar a la historia gracias a un trabajo que supo plantear temas como el racismo, la superpoblación, la ecología, las drogas, el trato a los nativos americanos y la liberación de la mujer. No contenta con todo esto fue la serie que presentó a los lectores a John Stewart, futuro Green Lantern afroamericano de pleno derecho.

A esta serie le siguieron otras que ponían de manifiesto las intenciones de la editorial, como la llegada de la serie de *La Casa del Pantano*, de Len Wein y Berni Wrightson, la nueva serie de *Manhunter*, con Archie Goodwin y Walter Simonson, *Sandman*, *Mister Miracle*, *Los Nuevos Dioses*, *Omni*, *Kanawak*, *Demon*, de la mano de Jack Kirby, la recuperación del Capitán Marvel



con su serie bajo el título de *Shazam* (tras el culebrón del tema de derechos), con guion de O'Neil y dibujo de su propio creador C.C. Beck, junto a colaboraciones imposibles que dieron como fruto obras hoy míticas, como la que unió a Superman y Spiderman en una misma cabecera en formato gigante.

Pero la competencia que ejercía Marvel era enorme y la presión sobre DC no dejaba de aumentar mes a mes. El precio de los cómics de Marvel de 32 páginas era de 20 centavos, mientras que los de DC de 48 páginas por 25 no parecían ser del agrado de los lectores. La editorial se vio obligada a ajustar precio y a sobrevivir con unos márgenes muy reducidos de manera permanente. Fue entonces cuando Marvel superó a DC en producción de títulos por primera vez desde 1957 y en ventas por primera vez en la historia.

En 1976 se produce una reestructuración de personal en DC, lo que puede ser visto como el primer movimiento que podría en marcha lo que años más tarde iba a ocurrir en la editorial.

Carmine Infantino es sustituido por Sol Harrison, en un ejercicio claro de equilibrio entre la experiencia y lo improbable encarnado en la figura de Harrison, que había trabajado como separador de colores en National Periodical Publications.

Harrison tenía a una inédita compañera como editora, Jenette Kahn, de 28 años, ajena al mundo del cómic, pero con una larga lista de éxitos en las revistas *Kids*, *Dynamite* y *Smash*. Kahn tenía un gran respeto por la creatividad artística, al tiempo que no tenía miedo en el terreno de la experimentación. En su primer año Kahn cambió el nombre de la editorial de National al sobradamente conocido hoy en día, DC Comics. Encargó un nuevo logotipo al famoso diseñador Glaser (que trajo el famoso logo bullet) y anuló la vieja costumbre editorial de asignar los nuevos personajes concebidos entre los artistas de la casa. Ajustó formatos, cambió títulos, canceló las series románticas y las series para adolescentes con bajas ventas, mientras abrió la puerta a nuevas colecciones que unos años antes hubieran sido imposibles de publicar en DC, como *Relámpago Negro* y *Men of War*, así como el cruce más imposible del mundo editorial por aquellos días, el de Superman con Muhammad Ali.

Pero el mercado no perdonaba y las ventas siguieron bajando. Soplaban vientos de cambio en la manera en la que se distribuían los cómics y donde se vendían, a lo que se sumó que el invierno de 1977 fue especialmente crudo, dejando miles de kilómetros de carreteras heladas, lo que dificultó aún más la distribución. El resultado de todo ello fue que en el verano de 1978 llegó la famosa DC *impulsión*, con la abrupta retirada de muchos de los planes de expansión que se habían diseñado, reduciéndose los títulos mensuales (se cancelaron 31 series) como nunca se había visto en décadas.

Superman gozaba del éxito, pero no en las viñetas, sino en la gran pantalla, sin que dicho éxito pudiera ayudar a DC a salir el agujero en el que había entrado. No se lanzaban nuevas series regulares, apareciendo las primeras miniseries (*World of Krypton*, 1979), mientras que se encontró el éxito relativo en los recopilatorios y en la figura de Superman que de alguna forma acabó por despejar en las viñetas debido a la fuerzaercial generada por su película.

## La explosión Zinco (1986-1989)

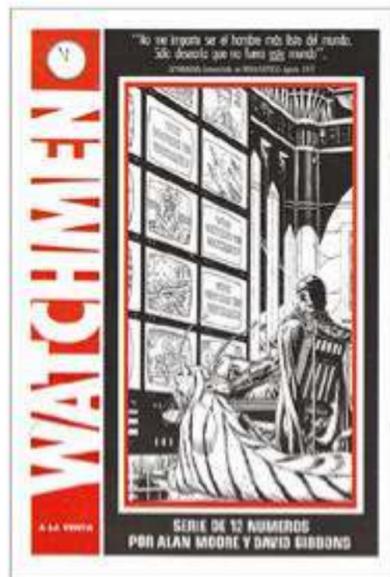
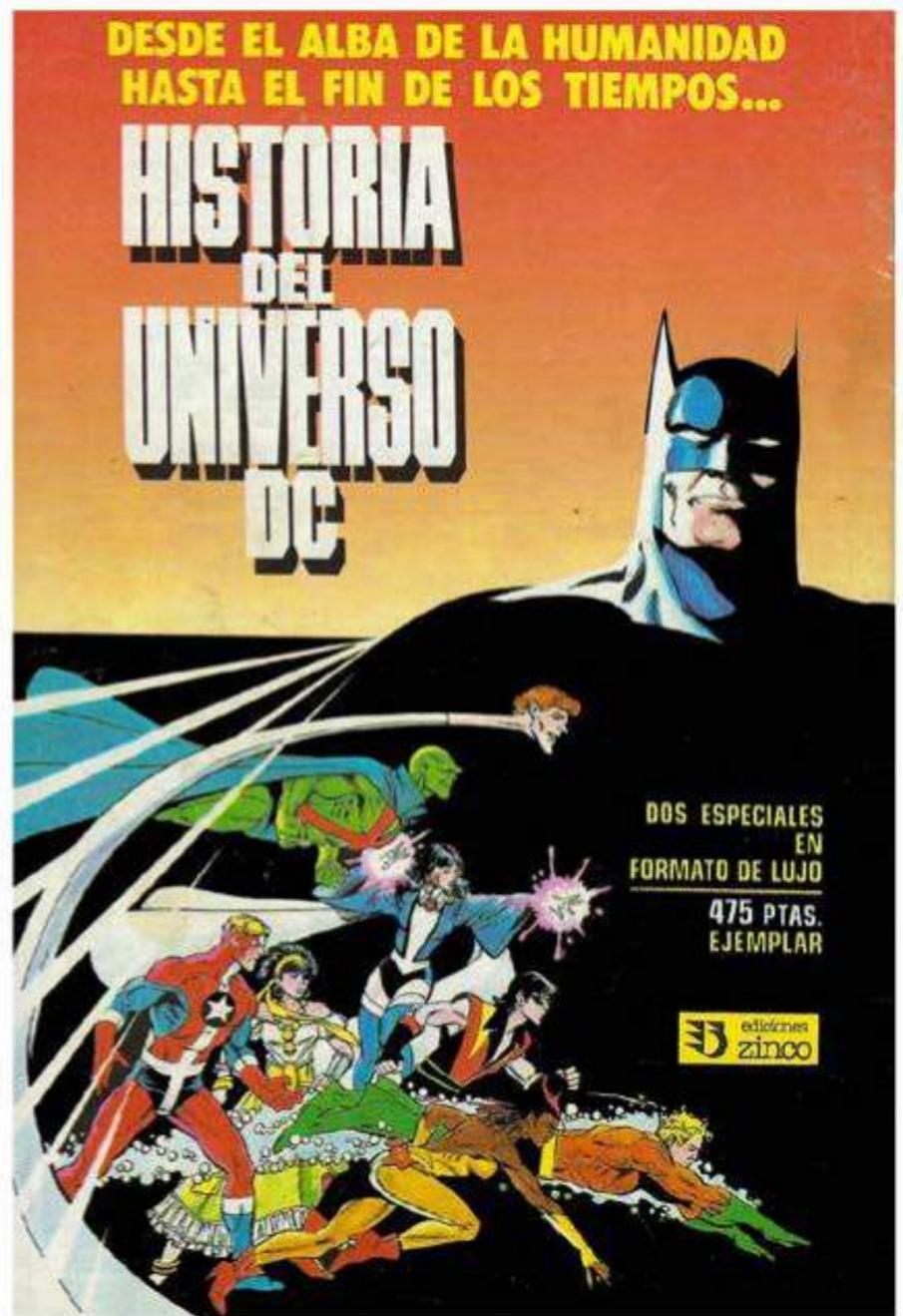
### 31.- LOS CAMBIOS LLEGAN A DC COMICS

En 1984, Dick Giordano aplicó un nuevo cambio radical, que a los lectores de hoy puede parecer algo trivial, pero que en aquel momento supuso toda una revolución: se trataba de poner en portada el nombre de los autores involucrados en la creación del cómic. Por primera vez se ponía al mismo nivel a los personajes y los autores encargados de narrar sus historias.

Y llegamos al gran punto de inflexión en DC, la celebración de su 50 aniversario, en 1985, año en el que el Universo DC iba a cambiar de forma radical. Julie Schwartz y Gardner Fox habían introducido el concepto de las Tierras Múltiples en la famosa historia titulada, "El Flash de dos Mundos", publicada originalmente en *The Flash* 123. Aquello generó una herramienta de enorme potencial para escritores y dibujantes, que vieron cómo la mitología del Universo DC se expandía como nunca. Sin embargo, su potencial pronto derivó en una serie de problemas y, lo que parecía ser una gran idea, también golpeó al Universo DC de una forma muy particular, haciéndolo confuso e inaccesible para muchos nuevos lectores. Las ramificaciones y el uso intensivo del multiverso acabaron siendo un problema de difícil gestión interna. Era el momento de cambiar todo aquello.



La idea no era nueva, pues en 1970 ya se valoró dicha posibilidad de la mano de Gerry Conway, pero la realidad era que a mediados de los 80 había mutado a algo inevitable si se quería poder competir con lo que se estaba haciendo en Marvel. Y así fue como llegó al mercado la maxi-serie de 12 números conocida por todos como *Crisis en Tierras Infinitas*, de la mano del editor Len Wein, el escritor Marv Wolfman y el dibujante George Pérez.



Universo compartido. Aquella tarea le fue encomendada a Alan Moore y Dave Gibbons, que pusieron en marcha una propuesta que dejaba a aquellos vistosos personajes casi inutilizables, con algunos de ellos muertos, en un destino fatal. Era necesario darle la vuelta a aquella idea y Moore creó nuevos personajes, basados en los de Charlton, para crear con todos ellos una historia de 12 números titulada *Watchmen*.

Esta obra, junto con la de Miller, *Dark Knight Returns*, causaron una reacción en cadena por su nuevo planteamiento, al tomar la arquetípica figura del héroe y desfigurarla hasta tal punto que acabaron por diseccionarla. Y lo que quedó a la vista no era muy agradable de ver. Y los cómics se tornaron aún más oscuros.

La ya consolidada cadena de tiendas especializadas fue toda una red de seguridad para DC con unos ingresos más que sólidos. Los quioscos seguían perdiendo protagonismo, usados para vender los cómics baratos, mientras que las tiendas seguían ganando con ediciones cada vez más cuidadas y formatos cada vez más lujosos. A las ediciones en rústica se le unieron pronto otro tipo de álbumes, influenciados por el mercado europeo, como el dedicado a *Batman, Hijo del Demonio*, de Mike W. Barr y Jerry Bingham, en la que se sentaron las bases de un hijo de Batman que tanto ha dado de sí en estos últimos años.

Mundos vivirán. Mundos morirán. Nunca un eslogan había sido más acertado. Crisis significó un cambio total desde un punto de vista creativo y empresarial. Un punto de inflexión global que sacudió los cimientos de una DC que empezó a cambiar la forma de ver, entender y hacer cómics, adaptándose a los nuevos tiempos y a los nuevos lectores. De aquella historia, trágica, heroica y dramática, resurgieron de sus cenizas los grandes héroes de DC.

Era el momento del cambio y había que empezar removiéndolo todo. Superman, Wonder Woman, Batman, la Liga de la Justicia, Flash... gozaron de relanzamientos de la mano de autores tan interesantes y motivados como John Byrne y Marv Wolfman, George Pérez con Greg Potter y Len Wein, Frank Miller (que no contento con escribir *Año Uno*, llevó al Caballero Oscuro a su ocaso final para narrar su última batalla en *Dark Knight Returns*), Keith Giffen, J.M. DeMatteis, Kevin Maguire, Mike Baron, Jackson Guice... mientras se lanzaban nuevas series como el *Escuadrón Suicida* de Ostrander, *Question*, con O'Neil y Cowan al mando, entre otras muchas de las que conformaron ese Universo DC renacido, a estrenar, con el que la editorial rozó el cielo.

Pero todos aquellos cambios no se limitaron a los héroes y heroínas ya establecidos, sino que era el momento de dar entrada a otros héroes, los que DC había comprado a Charlton Comics que, a petición de Giordano, debían tener su propia maxi-serie con a que dar el salto a su nuevo



## La meseta DC/Zinco (1989-1993)

### 4.1- DC COMICS SE AFIANZA EN EL MERCADO USA

Los lectores habían aumentado y eso permitía a DC continuar probando cosas nuevas. Se puso en marcha *Piranha Press*, un proyecto editorial para poder probar nuevas estructuras de negocio en las relaciones con los autores. Fue un proyecto de corta vida, pero lo que allí se aprendió tuvo influencia en otras publicaciones que cristalizaron cuando DC comprendió que el futuro estaba en la diversidad. Y era el momento de encarar los años noventa. Aquellos años también favorecieron la aparición de nuevas editoriales independientes que buscaban poder aferrarse a una porción de ese nuevo mercado que había florecido gracias a la venta directa y las tiendas especializadas. Algunas de las más interesantes propuestas de aquellos días fueron la de *First Comics* y *Eclipse Comics*.

Los años noventa se fueron fraguando a golpe de martillo y yunque, con cambios cada vez más rápidos, con la irrupción de Image, el culto a la imagen elevado a la enésima potencia, con una respuesta descomunal por parte de los aficionados, que en muchas ocasiones pasaban de ser lectores a coleccionistas, generando un mercado construido sobre una burbuja irreal de ventas.

De la oscuridad se dio paso al brutalismo. A las armus de tamaño imposible. Los uniformes paramilitares, las poses y los dientes apretados. Las hombreras tamaño extragrande y los diseños extremos. Pero no todo giró alrededor de esta corriente, con obras que se alejaban mucho de la moda, como fue el caso de la miniserie *Las Crónicas de Atlantis*, seguida de *Aquaman: Tiempo y Marea*, ambas bajo la tutela de Peter David y en la primera acompañada del gran dibujante patrio, Estaban Maroto. Así como el comienzo de *Sandman*, destinada a hacer historia, la llegada del nuevo rumbo de la Legión con *Giffen* a los guiones o el nacimiento de la *JLE*, como efecto colateral del éxito de la *JLI*.

Otro de los grandes hitos, ya en los años noventa, fue el trabajo desarrollado por Mark Waid en *Flash* y la llegada de la serie regular de *Stargman* de la mano de James Robinson, entre otras.

¡LOS TIEMPOS ESTAN CAMBIANDO!!



UNA NUEVA IMAGEN  
PARA LA

# LEGION DE SUPER-HEROES



¡A PARTIR DEL Nº 21!



### • DC Premiere

La intención de esta segunda serie contenedor era la de traer en su interior miniseries más actuales dedicadas a distintos personajes de DC. La mayoría ya os las comentamos o lo haremos en sus propias secciones como *Hulón y Paloma*, el encuentro entre el Escuadrón Suicida y la Liga de la Justicia, el *Green Arrow* de Grell o *La Patrulla Condenada* de Grant Morrison.

Un recorrido coral que permitió poder tener una visión global de unas series y personajes que difícilmente hubieran podido asomarse al ya complicado panorama editorial del momento.

Y así concluía *DC Premiere*, con una despedida breve, solo una frase, por parte de Sergi Gras, esperando que se pudieran retomar algún día de nuevo la serie y solicitando a los lectores propuestas para nuevas publicaciones.

### • Clásicos DC

Un proyecto que tardó casi cuatro años en tomar forma y que buscaba ser una serie antológica de clásicos y en la que cada número incluiría material mixto, es decir, de dos series diferentes. La decisión de proceder de esta forma era distinguirla de *Universo DC* y *DC Premiere* y poder ajustarse mejor a la extensión variable de las historias a publicar por oscilar, estas, entre las 17 y las 25 por episodio. Pero había una tercera razón para ello, la de estar libres a la hora de pla-

nificar el contenido sin ceñirse a limitaciones comerciales. Y así se puso en marcha esta nueva serie regular, que no tuvo correo hasta la publicación del número 11 (aunque su presencia no sería regular para dar espacio a artículos, entrevistas, y todo aquel material complementario para contextualizar a las obras que se habían publicado y se iban a publicar).

Algunas de las obras más importantes editadas fueron el *Batman* de Steve Englehart y Marshall Rogers, el *Green Lantern/Green Arrow*, de Dennis O'Neil y Neal Adams, *La Sombra* de Denny O'Neil y Mike Kaluta, el *As Enemigo* de Robert Kanigher y Joe Kubert, *DC Comics Presenta con Lein Wein* y *George Pérez* y *Batman/Green Arrow* de Bob Haney y Neal Adams. Terminaría con algunos números de *Savage Thing* de Alan Moore, que terminaría encontrando serie propia.

En el último número volvía la sección de correo para que Saavedra se encargase de despedir a la serie como se merecía. Realizó un breve listado de las obras publicadas, deseando que la despedida no fuera definitiva y aludía a las condiciones del mercado que no dejaba de obligar a cerrar series.

Tres series que fueron un crisol coral de obras del Universo DC, que llegaron a solaparse temporalmente en algunos momentos, y que permitieron la publicación de innumerables trabajos que, aún hoy, continúan sin ser reseditados en nuestro país. Una labor encomiable por parte de Zinco, en una edición popular, a fin de apostar todo por la diversidad de historias y personajes.



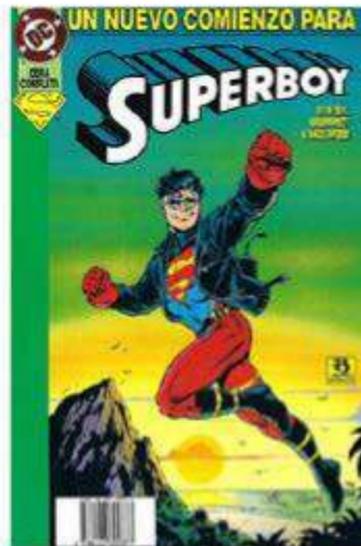
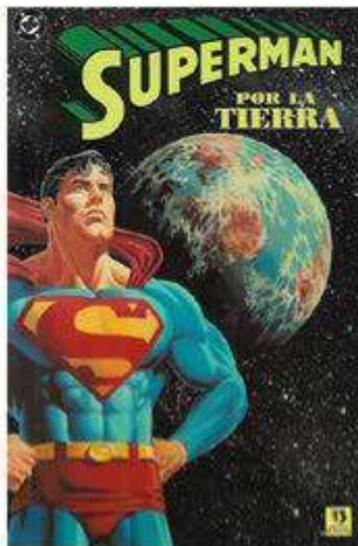
## Ocaso de Zinco (1993-1997)

### 5.1. DC COMICS EN LOS AÑOS 90

Si hubiera que centrar la atención en tres acontecimientos relevantes en los años noventa, hasta 1997 (año en el que Zinco dejó de publicar DC en España) estos serían sin duda alguna, *La Muerte de Superman*, el lanzamiento de *Vertigo* y del Sello *Milestone*.

*La Muerte de Superman* fue una estrategia editorial que tuvo una enorme repercusión mediática. Se trataba de matar el primer superhéroe, enfrentarlo a una amenaza lo suficientemente poderosa como para poder vencerlo de forma total y definitiva. En DC lo tenían muy claro y en la oficina que gestionaba los asuntos de las series de Superman también. De tal manera que se buscó la forma, no sólo de contar esa historia, sino de que tuviera relevancia y consecuencias creativas tanto desde un punto de vista meramente editorial como a la hora de hacer creer a los lectores que aquello era el final de Superman.

La estrategia que se siguió fue muy clara. Con el mercado de venta directa los librerías conocían de antemano lo que se iba a publicar a fin de que pudieran hacer sus pedidos. Hablamos de meses de antelación. Por lo tanto, era necesario "cancelar" Superman. Aquella maniobra fue explosiva entre los aficionados y motivó la cobertura nacional por parte de la prensa de todo el país. Aquello era noticia. Superman desaparecía de las tiendas y nadie sabía la razón.

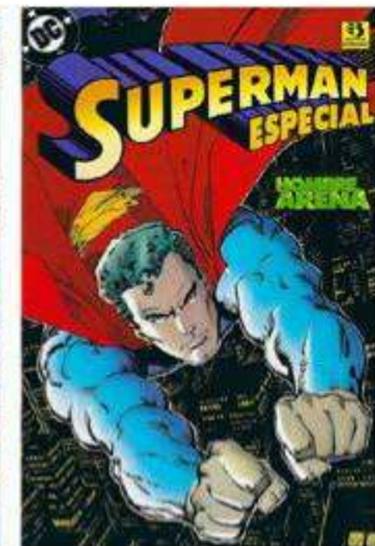
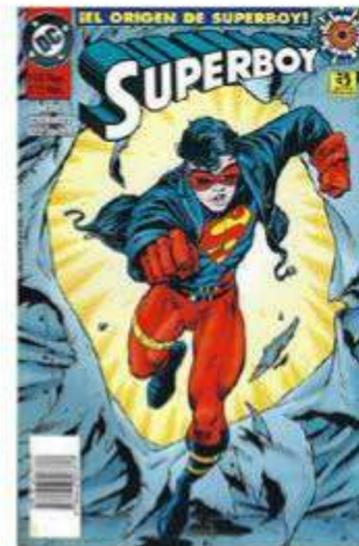


### 5.4. MÁS SUPERMAN

A raíz de la detonación mediática de su muerte, el personaje gozaba de una nueva juventud, lo que se manifestó en las tiendas con la llegada de distintas obras que explotaban el potencial del Hombre de Acero desde muy distintos ángulos. Hubo obras paralelas a sus series, *Otros Mundos*, especiales del personaje en formato Prestigio y grapa y miniseries realizadas por un variopinto grupo de autores a fin de satisfacer el paladar de todo tipo de lectores, así como el lanzamiento de dos nuevas series regulares dedicadas a los nuevos Supermans surgidos del *Reinado de los Superhombres*.

#### • Superman. Por la Tierra

DC decidió usar a su icono más representativo y global para publicar una obra de sensibilización medioambiental, recurriendo, para ello, al talento de tres viejos conocidos del personaje: **Stern**, **Kerry Gammill** y **Dennis Janke**. Se trataba de levantar una voz de alarma frente al cambio climático debido a la acción directa de la actividad humana sobre la Tierra. Una obra que leída hoy se muestra ingeniosa, cuyo mensaje de fondo es claro y contundente 30 años más tarde.

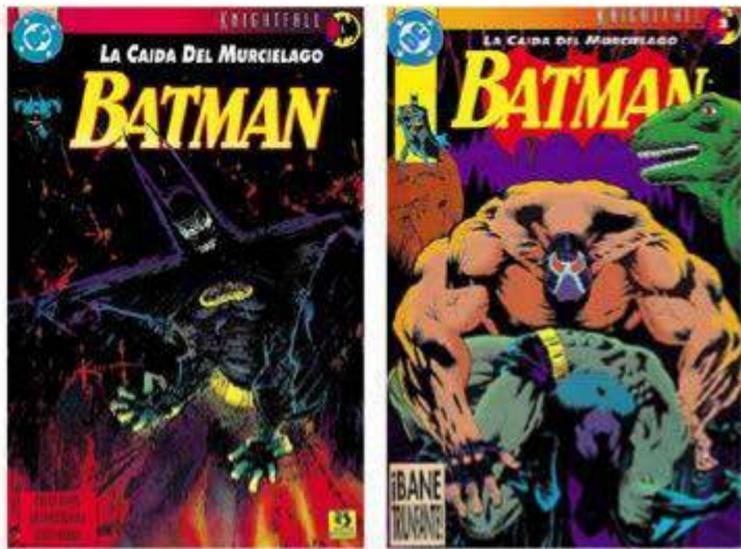


#### • Superboy

Nacido durante la saga de *La Muerte de Superman*, su origen hubo que buscarlo en su propia colección. Ya desde su inicio se sabía que se trataba de un clone metahumano con poderes similares a los del Hombre de Acero y alguno nuevo, así como también algunas debilidades. Una serie guionizada por **Kesel** y dibujo de **Grunmett**, centrada en las idas y venidas de un Superman joven, inexperto, socarrón y algo inmaduro que cambia su zona geográfica de acción para vivir sus primeras aventuras en solitario en Hawái.

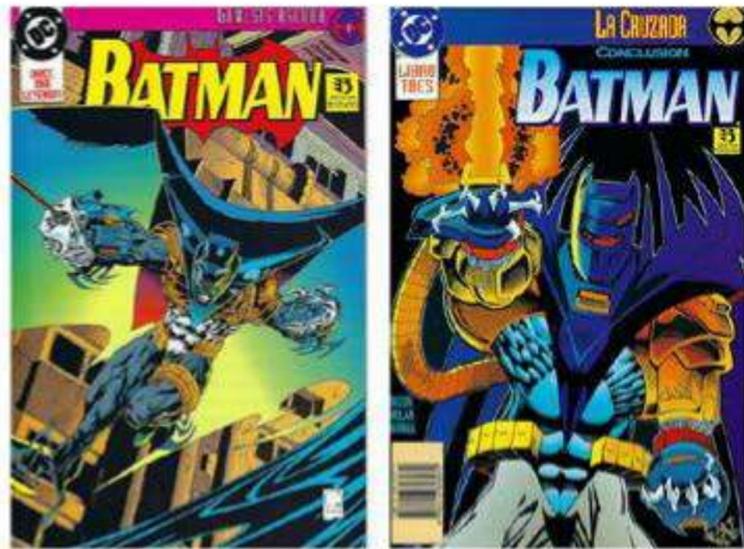
#### • Superman Especial. Hombre de Arena

**Walter Simonson**, al guion y al dibujo, homenajea la mítica historia de **Dennis O'Neil** y **Neal Adams**, *Kryptonite Nevermore*, de *Superman* 233, narrando la aparición de un Superman de arena que le roba los poderes al original y que cada vez asume más partes de su personalidad. Este especial brilla por la fuerza de los lápices de Simonson, que desgarran la página con su característico trazo. También podíamos deleitarnos con una galería de ilustraciones de consagrados artistas.



• **Batman. La Caída del Murciélago**

Al menos puede decirse que Zinco hizo un esfuerzo titánico por ofrecer completa *La Caída del Murciélago* y todas sus derivadas con una diferencia mínima respecto al ritmo de publicación USA. La epopeya comienza con los dos gruesos tomos (octubre y noviembre de 1993). A través del talento de Moench en *Batman* y Dixon en *Detective*, acompañados de un incansable Jim Aparo y un más que solvente Nolan que terminaría sustituyendo al genial Norm Breyfogle (no voy a mencionar los esperpentos de Jim Balent), nos sumergimos en un convencional pero apasionante relato. Bane comienza su objetivo de hacer caer al héroe a través de la liberación de los presos de Arkham. En su cruzada para devolverlos, Batman se va extenuado física y mentalmente hasta que, en su punto más bajo, Bane le ataca. Tras la ya mítica escena en que le parte la columna (de Aparo, por cierto), aún habrá tiempo de incluir en el tomo las primeras andanzas de Jean Paul Valley (Azrael) como un más violento Batman.

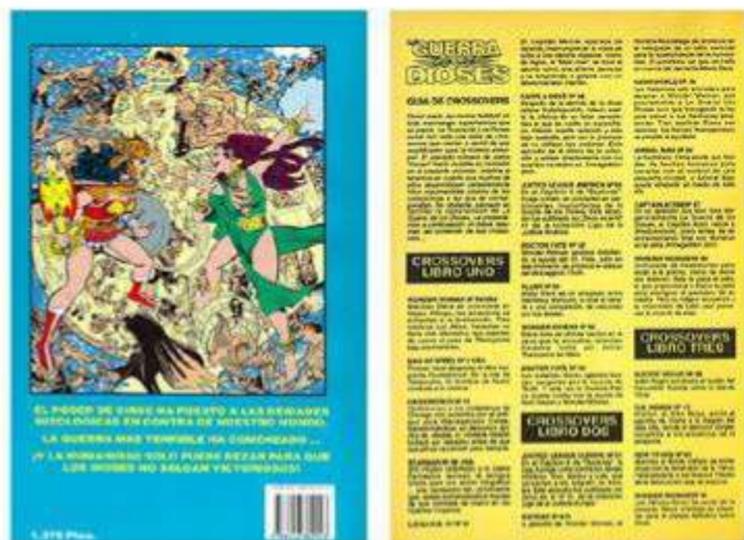
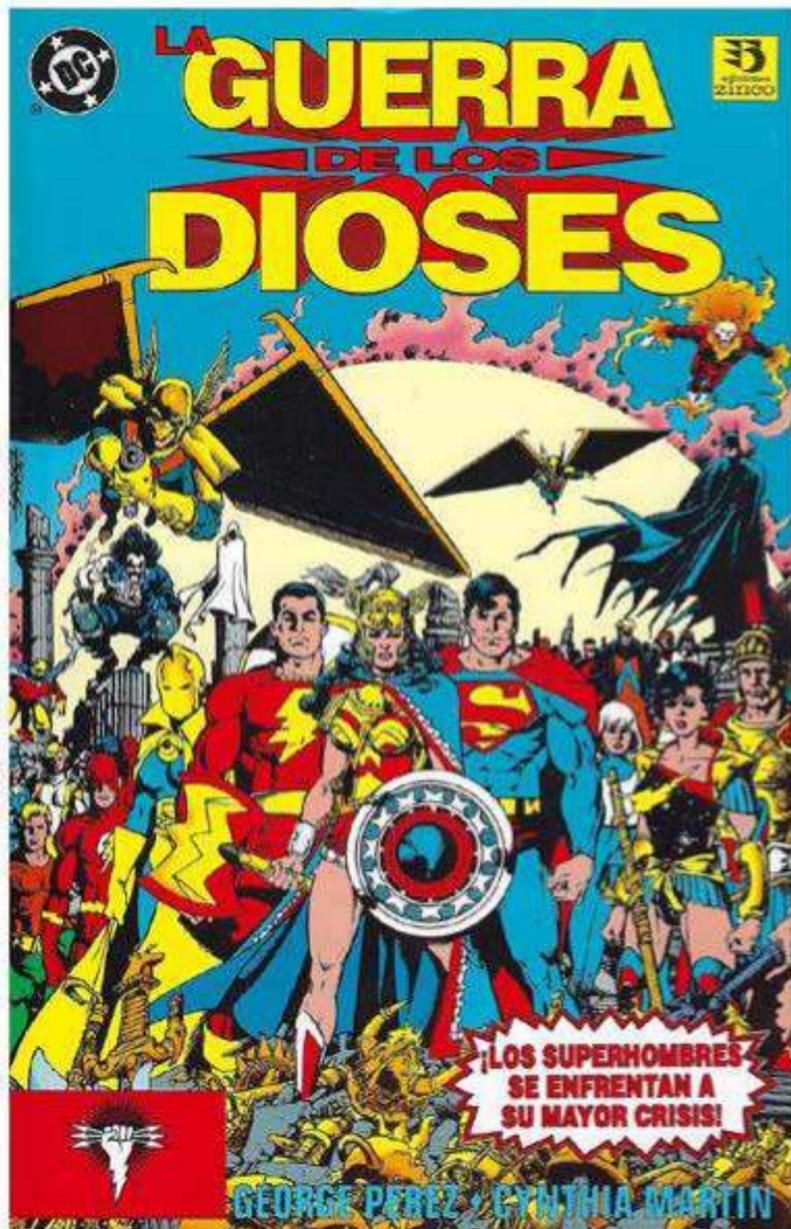


• **Batman. Génesis Oscura**

La presentación oficial del nuevo Batman entre los *Detective Comics* 666 y *Batman* 500 se ofrece en *Equipa* a través de este tomo (diciembre 1993). Ambos equipos de autores, a los que se une un diminuto y talentoso Mike Manley, dan a conocer oficialmente al nuevo ultra-tecnológico y duro (y por tanto absolutamente noventero) Batman, que de regalo le pega una paliza a Bane.

• **Batman. La Cruzada**

Seguimos con los tres tomos que van desde finales de 1994 hasta el comienzo del 1995. Es una saga que pretende mostrar la caída en los infiernos de Jean Paul como Batman, ya que cuanto más es consciente de la terrible carga de Bruce, más decide combatir el fuego con el fuego en una espiral de violencia... y molinismo noventero. El equipo se mantiene, pero Nolan es sustituido en dos ocasiones por los insufribles Barry Kitson y Balent. Se hacen mejores intentos de ofrecer las portadas, pero sin mucho orden ni concierto. Al final del tercer número se ofrece un resumen sin firmar de una parte de esta saga que ya no se pudo publicar aquí "por cuestiones de planificación editorial", de la cual sólo se ofrecía el final (el Robin 7 de Dixon y Tom Grummett).



5.8- LAS SAGAS PIERDEN FUERZA

Como se veía venir, el evento anual va perdiendo gancho, seguidores y, obviamente, ventas. Incluso cuando se trata de arreglar una continuidad cada vez más vilipendiada.

• **Guerra de los Dioses**

Un evento que quería conmemorar el 50 aniversario de Wonder Woman y supervisado por George Pérez pero que no llegó a alcanzar las expectativas generadas. Las series implicadas no estuvieron a la altura de lo estipulado y tampoco ayudó que en paralelo se lanzara al mercado otro evento, *Armageddon 2001*. Después de haber publicado los primeros 50 números USA de la colección de *Wonder Woman* la amenaza no tenía ya serie regular en España, por lo que no se iba a poder leer el arco que daba pie al inicio de los acontecimientos de *La Guerra de los Dioses*. Por tanto, se optó por unificar en un solo tomo los números pertenecientes a la saga central y poner a su finalización un listado de las series involucradas con un breve resumen de los acontecimientos que ocurrirían en cada una de ellas. Algo que sin duda ayudaba mucho a la comprensión de lo que se podía leer en el tomo por parte de los lectores puros. Y así lo explicaba Saavedra en esa única página que servía de guía expés de lectura para el disfrute de este trabajo. Sin duda un evento de baja calidad que acabó sufriendo lo mismo en USA y que en España se vio relegado a ser publicado en un formato igualmente defectuoso.

## Los autores

### **GUSTAVO HIGUERO** (Zaragoza, 1975)

Siendo gestor de proyectos tecnológicos y más tarde técnico de laboratorio, su pasión por el noveno arte lo llevó a formar parte de la Editorial Burz Comics. Guionizó la tira de prensa *Néstor*, en el Heraldo de Aragón. Ha publicado pequeños relatos y escrito varios guiones para cómic en la revista *Thermozero* y la Confederación de Empresarios de Aragón, hasta que recaló en *Zona Negativa* para aprender de los mejores en eso de aporrear un teclado para hablar de cómics DC. Aquello fue el germen de este libro donde lo imposible se hizo posible gracias a Enrique y Carlos.

### **CARLOS GIMÉNEZ** (Barcelona, 1978)

Tenía la cabeza en otros sitios (tebeos, cine, series, libros y demás) por lo que siempre fue un poco viva la vida. Su pasión por lo tebeos le llevó a escribir durante años en *Zona Zhero* y a participar en los podcasts de *Ansia Viva* y *La Entretienda*. Este último se grababa en Fénix Cómics, la que fue su propia tienda en un sueño que duró 6 años. Ahora ha (co)escrito un libro sobre Zinco. Nada mal para un viva la vida.

### **ENRIQUE DOBLAS** (Córdoba, 1977)

Es doctor en biología, y aunque siempre ha investigado sobre la vida del suelo y el cambio global, ahora se dedica más a transferir la ciencia hacia la sociedad. Entre eso y su familia, el poco tiempo que le sobra lo dedica a leer tebeos y hablar sobre ellos en *Zona Negativa*, donde es redactor en la sección de DC desde 2020. Allí conoció a Gustavo y éste le llevó a Carlos, el trío que ha conseguido escribir este libro contra viento y marea. La primera publicación de Enrique fuera del mundo académico y que, por tanto, puede que se lean más de dos personas.



US OJOS  
GRISES  
A GRISA MATAKIA



Gran creación de  
ANGELA ZILIA



1'50  
PTAS.

Y ADEMÁS:  
EL AMOR ES  
UNA CANCIÓN  
CUANDO TE  
CONOCI  
LIBRES COMO  
EL VIENTO

tu canción hecha historia



PAGINA DE MODAS A TODO COLOR POR MARIA PA

# MARY «NOTICIAS»

Y OTRAS HEROÍNAS DE LOS  
TEBEOS PARA NIÑAS

(1940-1970)

Guillem Medina



moda  
éjico



entimental 27  
PRESEN  
VISTA JUVENIL FEMENINA DEPÓSITO 12



EL ERROR  
DE  
ANA  
ISABEL

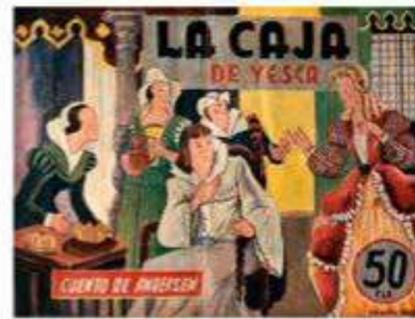
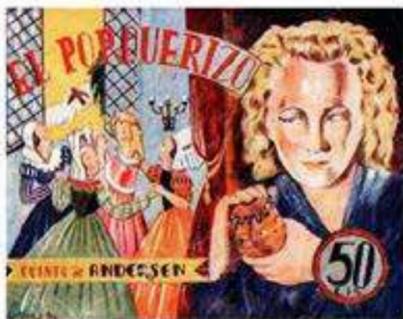






## CONTENIDO

Introducción	4		
Ameller Editor	8	Ediciones Clipper	148
Ediciones Toray	10	Editorial Valor	154
Azuena	38	Ediciones Favencia	158
Rosa Bancas	46	Editorial Perma	160
Susana	50	Tu Romance	166
Guendalina	56	B. D.	170
Seretata	60	Editorial Miteu	174
Editorial Grafidea	66	Inderit, Industria Editorial	178
Ediciones Alberto Genies	72	Ediciones J.O.B.A.R.	184
Editorial Bruguera	76	Bero Mundial de Ediciones	188
Excusivas Gráficas Ricart	86	Lilian, azafata del aire	194
Sentimental	106	Mary Noticias	198
Modelo	112	Editorial Maga	204
Editorial Valenciana	118	Vilmar Ediciones	210
Editorial Marco	124	Otros Cuadernillos	214
Ediciones Soriano	136		
Hispano Americana de Ediciones	140		
Pluchí y Piluchín	144	Autores	218



## ROSAS BLANCAS

Los cuadernillos de la colección *Rosas Blancas* fueron una iniciativa de la editorial Toray que tuvo comienzo en 1958 y contaba con sus principales dibujantes al servicio de estas modestas publicaciones de 16 x 21 cm, impresas en un papel de baja calidad, con doce páginas —las diez interiores, en blanco y negro—, portada a todo color y una contraportada con publicidad de la editorial o, durante un tiempo, la sección «Amigas de *Rosas Blancas*», de la cual hablaremos más adelante. La colección constó de la friolera de 378 números ordinarios que se vendían al precio de 1,50 pesetas, además de tres números extraordinarios que correspondieron a los almanaques de 1960, 1961 y 1962; estos números especiales constaban de 36 páginas, por lo que incluían tres historietas y costaban 5 pesetas. *Rosas Blancas* estuvo en vigencia hasta 1966, aunque a partir de 1960 coincidió en los estantes con la publicación hermana *Rosas Blancas Extra*, de la que llegaron a publicarse 24 números. La nueva revista empezó con 28 páginas y el habitual formato apaisado, contenía tres historietas y se vendía a 3 pesetas. Pero a partir del número 17 cambia a un formato vertical de 21 x 15 cm, pasando a costar ya 3,50 pesetas. En este nuevo formato se incluyeron, al margen de la habitual historieta romántica, nuevas secciones como una dedicada al cine, páginas de chistes, narraciones y artículos de tema cinematográfico en la contraportada. *Rosas Blancas Extra* contó también con un único número extraordinario dedicado al II Festival de la Canción de Benidorm, también de 28 páginas y al antiguo precio de 3 pesetas, con portada de María Pascual.

Volviendo a la revista madre, *Rosas Blancas*, su portada estaba ocupada por una gran ilustración a todo color, con una franja azul en la parte izquierda sobre la que destacaba una jovencita en blanco y negro con un sencillo vestido de fiesta de la época, dibujo que pasó a ser el logotipo habitual de toda la colección. En la parte baja de la franja se indicaba inicialmente que se trataba de una «Revista juvenil femenina», frase que a partir del nº 6 se reemplazará por «Para jóvenes de 17 años». Tal y como apuntábamos, durante un centenar de números apareció en la contraportada la sección «Amigas de *Rosas Blancas*»; se trataba de que las lectoras de esta publicación, así como las de *Susana* y *Guacalaina*, mandasen una fotografía de 6 x 9 cm de tamaño, acompañada del cupón que se insertaba en la propia contraportada, y esa

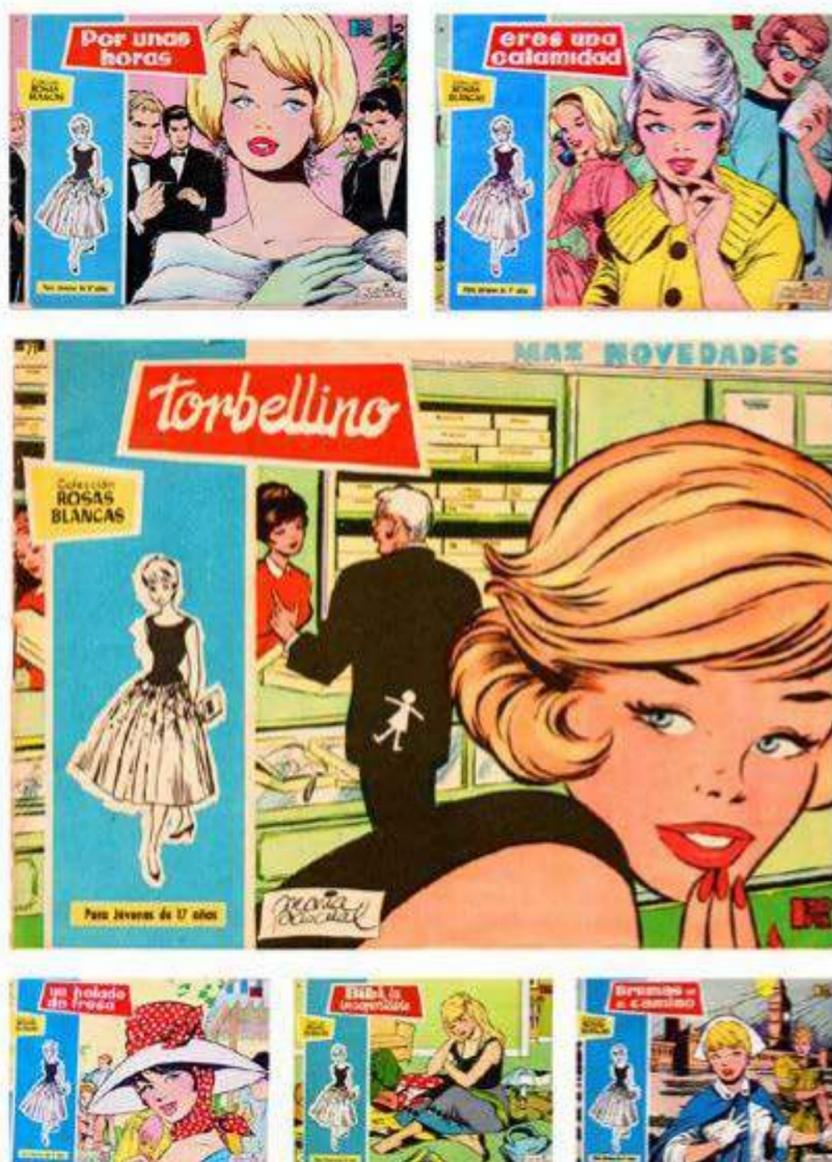
foto sería publicada «por riguroso orden de recepción». Posteriormente, la fotografía se devolvía a su dueña siempre y cuando en la carta figuren claramente las señas de la interesada. En las fotografías vemos a jovencitas de toda condición social, algunas más infantiles, otras más modernas, algunas más vampiras y otras más inocentes. Todas las fotos pasaban por el proceso de restauración y coloreado a mano y se incluía la procedencia de la susodicha: ¿qué habrá sido de María Luisa Gonzalbe de Mollet o de Catalina Martínez de Jaén?, por poner un par de ejemplos. En la época en la que no aparecía esta sección de contraportada, Toray se limitaba a insertar publicidad de sus colecciones con el rimbombante eslogan de «Comprad felicidad a cinco céntimos el minuto!», añadiendo: «Coleccionareis momentos de DICHA, ENSUEÑO, TERNURA y EMOCIÓN que podrán repetirse indefinidamente cada vez que volváis a leer cualquiera de estos interesantes episodios». Y se incluía la lista de publicaciones de la casa: *Azuena*, *Alicia*, *Lindalfo*, *Guacala*, *Mis Cuentos* y *Cuentos de la Abuelita*.

En cuanto al elenco de ilustradores que pasaron por *Rosas Blancas*, destaca especialmente la estrella de la editorial, María Pascual, además de Juan Nebot, Minillas, Félix Mas, Jordi Mora, José González, Carlos Prunés, Sebastián Velasco, A. Borrell, Colmeiro, Juan Boix, Jordi Franch, Fernando, Juli, Maite, Micó, Ray, Julián, Huéscar, Jaime Romeu, Pérez Fajardo, Rosa Galcerán, L. Guardia, Juanita Buñolas, Irizar, M. Tello, Daniel, J. Mulero, Josefina, Cases, Angelina Ballarà, Germán, Helena, Guinovart, May, Carmen Guerra, Claudia o Blázquez, entre un sinfín más.



46

47



## EDICIONES FAVENCIA

Ediciones Favencia fue una editorial barcelonesa que no llegó a los seis años de vida (1950-1955), motivo por el cual su producción en el tema que nos ocupa fue bastante escasa, aunque se pueden destacar algunos cuadernillos de interés, como *Juan Corso* (1950), colección de ocho números con guion de Lierta y dibujos de Juan Llobet, ambientada en el mundo de los piratas. *El Vapor Moderno* (1950), en cambio, se desarrollaba en el Oeste y tuvo diez títulos; se encargó del guion Feralgo —acrónimo de Fernando Alférez González— y fue ilustrada por Pedro Alférez. Le siguió *Aventuras de Guerra* (1951), serie ya más longeva que llegaría a los 52 números, protagonizados básicamente por hazañas bélicas aunque en los últimos títulos se introdujesen argumentos románticos. En la misma línea, ese mismo año aparece también la colección *Un Episodio de Guerra*, de la que se publicaron 39 números; como en la anterior, en sus historias poco a poco irá tomando relevancia la presencia femenina. Menos suerte corrió la última colección de tebeos de la editorial, fechada en 1952 y titulada *Historias de Guerra*, que tan solo llegó a la docena de títulos publicados y cuya temática era más o menos similar a la de las precedentes: batallas y amores en época de conflicto bélico, por lo que no aportaba nada nuevo.

Mención final merece la única colección femenina de cuadernillos de Favencia, de nombre *Margarita*, aparecida en 1951 y que sorprendentemente llegó a los 253 números publicados, lo que la convierte en la más rentable de la editorial y da idea del éxito de este tipo de historietas semanales entre el público lector. La temática general era el cuento de hadas, en su mayoría de nuevo cuño, aunque no dudaban en recurrir a las narraciones tradicionales como *Blancanieves*, *La Cenicienta* o *Hansel y Gretel*. Los cuadernillos, de 16 x 22 cm y 12 páginas, constaban de una portada a todo color, el interior en blanco y negro y una contraportada con



la relación de los títulos publicados, así como los de próxima aparición; al no ir numerados, no se sabe a ciencia cierta en qué orden fueron apareciendo, por lo que la lista de títulos se organiza alfabéticamente. La portada tenía un tratamiento gráfico muy simple: una ilustración prin-

cipal a página completa enmarcada por un filete rojo, con el titular insertado dentro del dibujo, así como el logo de la colección —una margarita con el lema «Colección Margarita»— y el precio de 1 peseta, que se mantuvo a lo largo de todos sus números. El emblema de la margarita, en cambio, fue variando de dibujo, de tamaño o de tipo de letra, pero siempre permaneció en un lugar destacado de la portada. Entre los ilustradores de la serie se hacen notar las dotes artísticas de Isabel Bas, Juli, Salvador Mestre y Ortiz, entre otros.

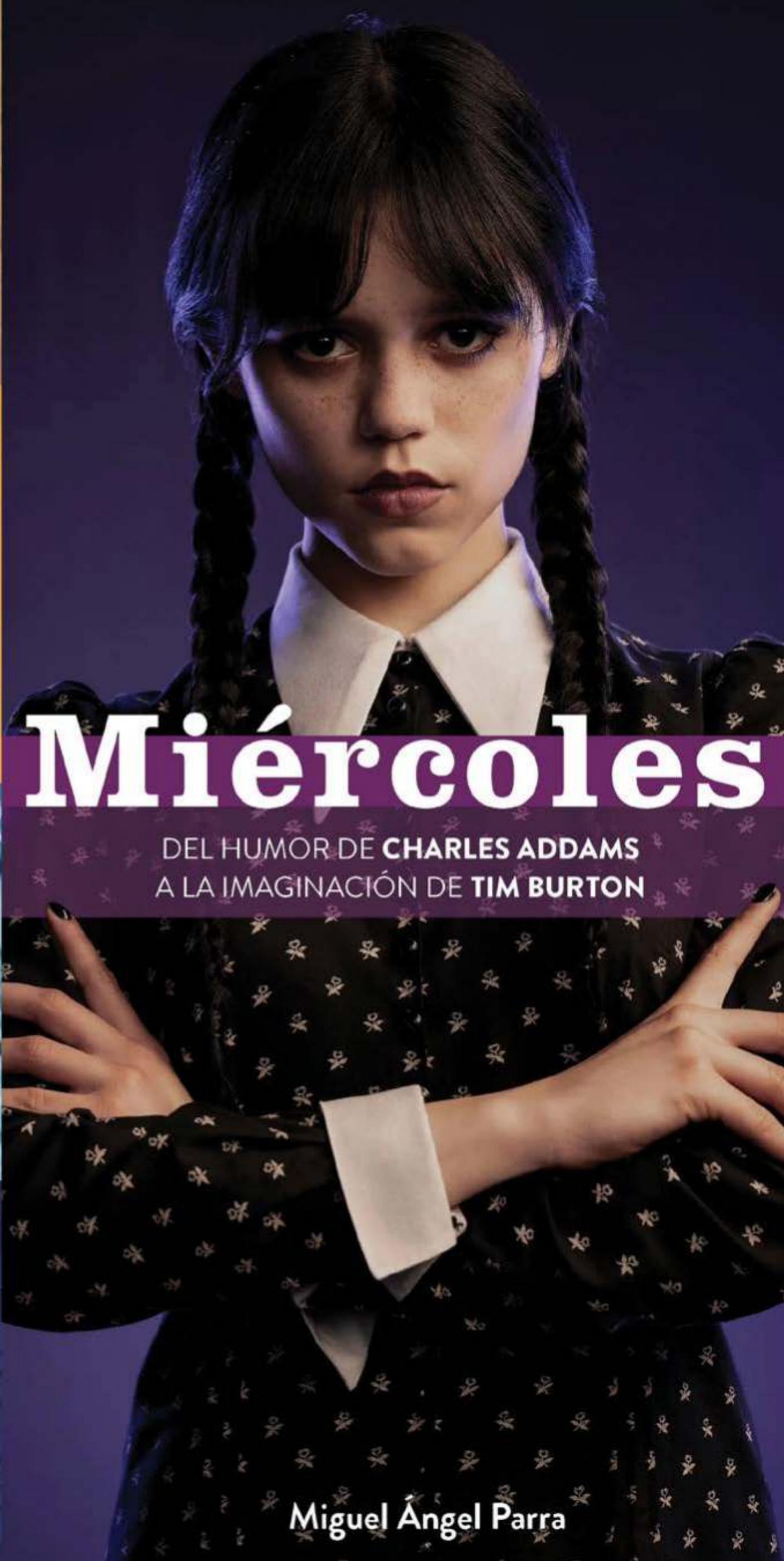


**GUILLEM MEDINA** (Barcelona, 1968)

Si ya conoces mi trayectoria profesional y has leído más de un libro de los que he escrito, puedes saltarte tranquilamente esta parte. Pero si es la primera vez que me lees, sólo decirte que me licencié en Periodismo y, posteriormente estudié Bellas Artes. Lo importante es que en 2010 aparece mi primer libro digamos «de texto», *Chicas de cómic*, con la extinta editorial Glénat. Un año antes me había puesto a dirigir *Toyland Magazine*, revista online dedicada al mundo del juguete, el coleccionismo y el frikismo vario. Gracias a la revista me creé una cierta reputación como «entendido en el tema» y pude junto a Núria Simón escribir una colección de libros dedicados a la muñeca *around the world* para la editorial Astiberri. Nuestros tres «hijos en común» se llamaron *Toyland: Made in Spain*, *Toyland: Made in USA* y *Toyland: Made in Asia*. Una cosa me llevó a otra y en la feria del cómic de Madrid –a la cual sólo he asistido una vez– conocí a Lorenzo Pascual, editor de Diábolo. Un año más tarde salía al mercado *Abuelito, dime tú: Los dibujos animados de nuestra niñez*, que apareció en 2011, y desde entonces llevamos ya publicados unos cuantos libros con la editorial que ha reavivado el género vintage, ya sea hablando de series de televisión –*Mi mono Amedeo* y yo, *¿Quién mató a J.R.?* y *¿Quién mató a Laura Palmer?*, *Entre Falconetti y Kunta*



*Kinte*–, el coleccionismo –*Lo tengo repe*, *Siempre quise ser uno de los Cinco*, *Nuestros ilustradores favoritos*–, los muñecos de acción –*30 centímetros (...o menos)*–, la muñecas–*Dollywood*, *Muñecas recortables de películas*, *Momoko*, *Licca*, *Blythe* y otras muñecas que vienen de Asia– el género musical *The Walkman is Dead*, el cine *Fotografiando a los monstruos*, *El destape en el quiosco*, *Beautiful Women: Pin-ups & bombshells inolvidables* o la moda, –*¿Qué modernos fuimos en los 70!*.

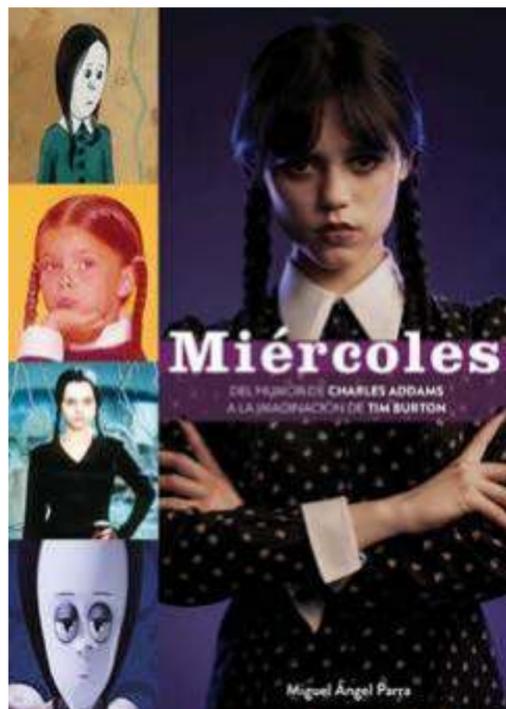


# Miércoles

DEL HUMOR DE **CHARLES ADDAMS**  
A LA IMAGINACIÓN DE **TIM BURTON**

Miguel Ángel Parra

# MIÉRCOLES. DEL HUMOR DE CHARLES ADDAMS A LA IMAGINACIÓN DE TIM BURTON. Miguel Ángel Parra



*Miércoles. Del humor de Charles Addams a la imaginación de Tim Burton*, explora el origen y evolución de su protagonista a lo largo de los años y su impacto duradero en la cultura popular. A través de un análisis detallado de su personalidad, su relación con su familia y su inquebrantable amor por lo macabro, descubriremos en sus páginas los secretos que hacen de ella un personaje tan cautivador.



Miguel Ángel Parra, autor de *No es fácil ser verde. El universo de Jim Henson*, *Mujeres de Star Trek. Donde ningún hombre ha llegado jamás (1966-2005)* y *Addams y Munsters. Dos familias terroríficamente divertidas*, narra en esta ocasión el recorrido audiovisual de *Miércoles Viernes Addams*, desde su nacimiento en las páginas de la revista *The New Yorker* a la serie de Netflix dirigida por Tim Burton.

Esta es la descripción de la familia de Wednesday en la *Opuscula Halli* y está acompañada por Emma Stone, una actriz que, sorprendentemente, se había presentado al casting para el papel principal de la producción.

La descripción está acompañada por un texto en formato de revista, *Opuscula Halli*, y tiene un estilo muy similar al de los artículos de *The New Yorker*. Los artículos de *Opuscula Halli* y el texto de *The New Yorker* son los que se ven en esta página.

A pesar de los grandes éxitos de *Miércoles*, uno de los aspectos más interesantes de esta novela es el análisis de la personalidad de Wednesday Addams. Este análisis se encuentra en la novela y es el resultado de un análisis de su personalidad y el mundo de *The New Yorker*. Este análisis se encuentra en la novela y es el resultado de un análisis de su personalidad y el mundo de *The New Yorker*.

También disponibles del mismo autor:

**No es fácil ser verde. El universo de Jim Henson.** ISBN: 978-84-16217-36-6

**Mujeres de Star Trek. Donde ningún hombre ha llegado jamás (1966-2005).** ISBN: 978-84-18320-45-3

**Addams y Munsters. Dos familias terroríficamente divertidas.** ISBN: 978-84-19790-08-8

## DANDO VIDA A LA SIESTA MIÉRCOLES

Para volvernos a este mundo antiguo del personaje, Ortega se sumerge a sus raíces paraguaitas que él mismo describe en *Opuscula Halli*. Le sirve de soporte en el mundo de la revista para presentar un *Opuscula Halli* de *Wednesday*, que es el resultado de un análisis de su personalidad y el mundo de *The New Yorker*. Este análisis se encuentra en la novela y es el resultado de un análisis de su personalidad y el mundo de *The New Yorker*.



Cartoné. 22x28. Color. 240 páginas  
ISBN: 978-84-19790-50-7  
Precio: 27,95 euros

DISPONIBLE A PARTIR DE  
LA ÚLTIMA SEMANA DE ABRIL



UNA SERIE DE NETFLIX

# MIÉRCOLES

23 DE NOVIEMBRE | NETFLIX

## Orígenes oscuros: La niña del miércoles está llena de tristeza

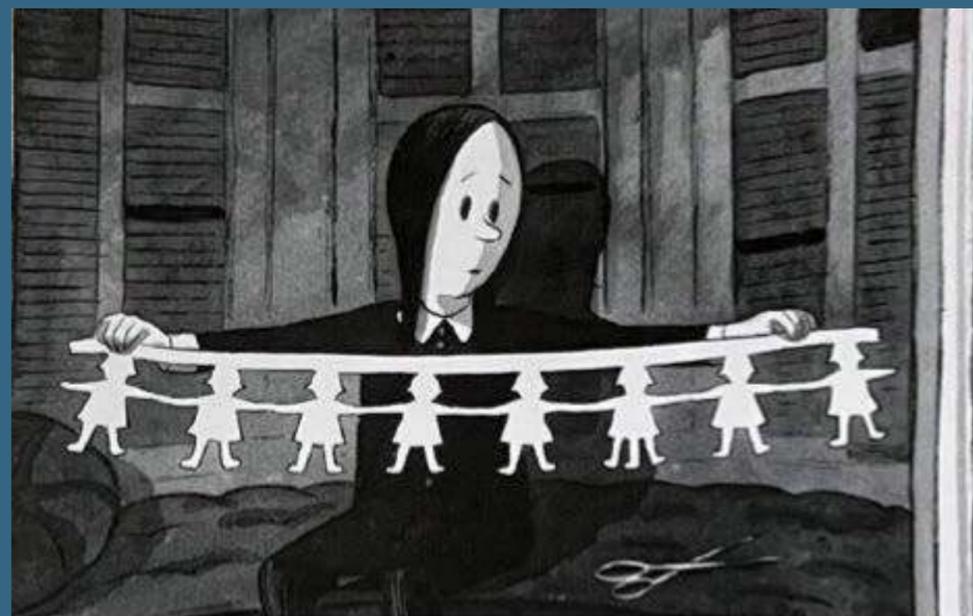
*Este es mi disfraz. Soy un manteco  
homicida, tan como todo el mundo.  
Miércoles en La familia Addams (1991)*

Aunque en España tuvo que esperar hasta los años noventa para ser reconocida por el gran público, pocos personajes han dejado una huella tan indeleble en la cultura popular como Miércoles Addams y su siniestra familia. Una hazaña titánica en un mundo saturado de personajes que constantemente emergen en diferentes formatos y plataformas de entretenimiento.

Desde sus primeras apariciones en las viñetas cómicas dibujadas por Charles Addams para la sofisticada revista *The New Yorker*, Miércoles es el personaje de *La familia Addams* que más evoluciones ha experimentado a lo largo de su existencia; como su edad respecto a la de Pugsley —el rol de hermano mayor varía en conveniencia de la producción de turno— o algunos elementos de su personalidad. Sin embargo, su presencia sombría y su sentido del humor retorcido omnipresentes en casi todas sus encarnaciones permanecen intactos. Dos rasgos que la convierten en una figura fascinante y compleja, capaz de evocar ternura y terror a partes iguales. La clave de su éxito y de su longevidad en el imaginario colectivo.

Desde las viñetas de *The New Yorker*, hasta sus numerosas adaptaciones en televisión, cine y teatro, esta enigmática y macabra jovencita ha cautivado los negros corazones de millones de personas en todo el planeta.

En las siguientes páginas, nos adentraremos en su mundo, explorando su origen, su evolución a lo largo de los años y su imborrable impacto en la cultura popular. Además, examinaremos cómo el personaje ha dejado huella en la sociedad contemporánea, convirtiéndose en un icono y un símbolo de

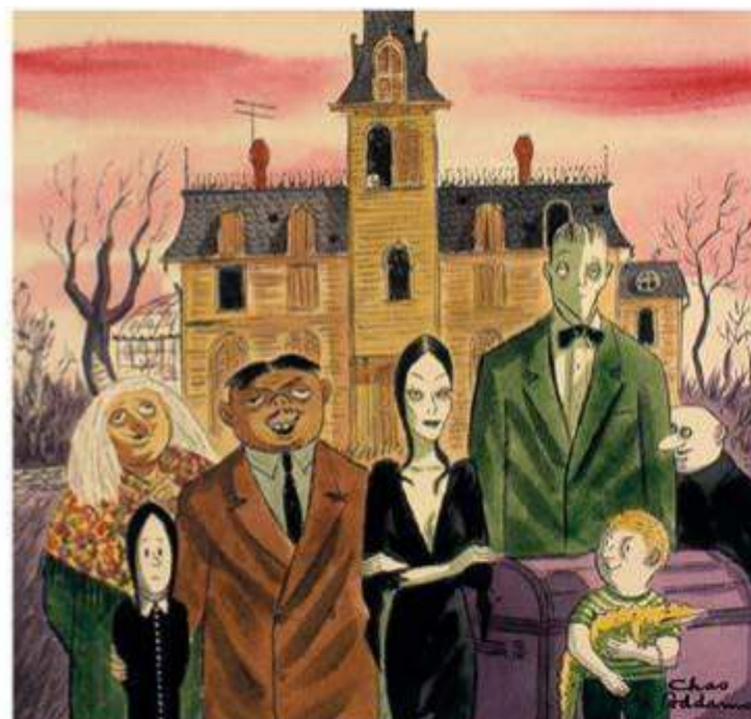


empoderamiento, gracias a una singularidad que ha resonado en varias generaciones, inspirando a aquellos que se sienten diferentes o atraídos por lo oscuro y lo desconocido.

Desde su nacimiento en las páginas de la prestigiosa revista *The New Yorker*, la popularidad de «la niña llena de tristeza» y su parentela ha perdurado durante décadas, alcanzado su mayor éxito y notoriedad en 2022, al convertirse en la protagonista de su propia serie, *Miércoles*. Una producción que, poco después de su estreno en Netflix, consigue posicionarse como la segunda serie de habla inglesa más popular de todos los tiempos, un logro impresionante respaldado por un récord histórico de horas visualizadas en una semana a través de la plataforma de streaming.

Producida por Alfred Gough, Miles Millar y Tim Burton, la serie logra revitalizar el interés global por el personaje, gracias al nuevo y particular enfoque que se da a la franquicia y, sobre todo, a la cautivadora interpretación de su estrella principal, Jenna Ortega. Con su humor mordaz, actitud desafiante y rebeldía, *Miércoles* conquista a toda una nueva generación de espectadores, convirtiendo rápidamente a su protagonista en un icono pop renovado.

El impacto de la serie de Netflix logra extenderse más allá de la pantalla, generando una notable influencia en la moda, la música y el arte del momento, debido a su gran repercusión en diversas redes sociales. Este inesperado éxito se convierte en un fenómeno de culto moderno que, a pesar de los años transcurridos desde su creación, deja patente la relevancia de Miércoles y su familia como figuras indiscutibles de la cultura popular.



¿SABÍAS QUE... la primera aparición de *La familia Addams* tiene lugar en la viñeta publicada el seis de agosto de 1938 en el semanario *The New Yorker*? Aun así, Miércoles no aparece en sus páginas hasta 1940 como personaje anónimo y, años después, en 1944, como personaje integrada en la familia junto a Morticia y su hermano Pugsley.



A continuación, los actores leen el desenlace de Rudaick, original, inteligente y mordaz, pero alejado del típico *happy ending* al que el público de los noventa está acostumbrado: tras el ataque del huracán que acabó con las vidas de los codiciosos Abigail Craven y Tully Alford, Gómez sorprende a todos al invitar al impostor a unirse al clan Addams, argumentando que ha logrado superar al Fétido original y que la familia es más un estado mental que una cuestión biológica. Esta revelación desconcierta a los presentes —a todos menos a Christopher Lloyd— el grupo de actores decide que la joven Christina Ricci sea la portavoz para expresar su descontento ante Scott Rookin y Barry Sonnenfeld. Como recuerda el director: «Se apiñaron en un rincón de la gran sala, se dieron la mano en señal de unidad y luego se acercaron a la larga mesa en la que el director, el guionista y el productor estábamos sentados en suspenso. Anjelica habló: «Estamos muy disgustados por el final de este guion y hemos nombrado a un portavoz para que explique nuestras preocupaciones». Y entonces, señalando a una niña de diez años «Christina». «Gracias, Anjelica», dijo Christina Ricci, que interpretaba a Miércoles, mientras el reparto se sentaba en una fila frente a nosotros. «Estas son las razones por las que Fétido tiene que ser el verdadero hermano de Gómez. Todo el guion se basa en esta conclusión. Estamos en suspenso sobre dónde ha estado su hermano estos últimos veinte años y cómo los cineastas nos darán una respuesta satisfactoria a esa pregunta. La solución que habéis dado no es ni intelectual ni emocionalmente satisfactoria». Sus compañeros asintieron con la cabeza. «El público se sentirá engañado y tendrá sentimientos encontrados al intentar celebrar vuestro final, sabiendo que la familia Addams está dejando que un impostor viva con ellos. Además, en vuestra versión, ¿Gómez no debería seguir molesto por la desaparición de su hermano?». De nuevo, el reparto asintió con la cabeza. Todo el reparto, excepto Christopher Lloyd, que interpretaba a Fétido. «Por último, creemos que el final de la película será muy difícil de interpretar para Chris si no es el verdadero Fétido». El reparto le dio una palmadita



Como hemos observado a lo largo de su evolución, el personaje de Miércoles Addams ha experimentado diversas etapas de su vida en pantalla, incluso ha llegado a enfrentarse a la adolescencia en las adaptaciones más contemporáneas. Sin embargo, hasta ese momento, nunca había llegado a alcanzar la mayoría de edad en ninguna de sus encarnaciones. Pero gracias al ingenio de la cómica, actriz y guionista Melissa Hunter —más conocida por sus contribuciones en series como *Santa Clarita Diet* (2017-19), *Close Encough* (2020-22) o *She-Hulk: Abogada Hulka* (2022)—, esta situación estaba a punto de cambiar.

En el año 2013, Hunter escribe, produce y protagoniza *Adult Wednesday Addams*, una web serie producida para su canal de YouTube. En ella, Miércoles Addams abandona la mansión familiar para mudarse en solitario a la ciudad de Los Ángeles. Allí, la joven se ve obligada a enfrentar los desafíos de la vida adulta: buscar un apartamento, encontrar un trabajo y hasta tener alguna que otra cita... siempre siguiendo las pautas del personaje establecidas por Christina Ricci en el binomio de películas de los años noventa.



*Adult Wednesday Addams* es muy bien recibida por parte de los internautas y durante su segunda temporada alcanza más de ocho millones y medio de visitas en YouTube, logrando superar posteriormente los veinte. Sin embargo, lamentablemente, la fundación Tee & Charles Addams, propietaria de los derechos de autor del personaje, no comparte la opinión de sus fieles seguidores y exige a Alpen Pictures, la productora de Hunter, que retire la serie de su canal. En palabras de la propia Melissa Hunter: «Tengo derecho a contrademandar los videos y recuperarlos, y YouTube probablemente lo haría, pero el problema es que eso agravaría el problema y hacerlo podría llevar a una demanda aún mayor. Soy una gran fan del personaje y por ese motivo hice esta serie. Creo que Miércoles Addams es una heroína muy divertida y vibrante, especialmente para las mujeres. Pero a partir de ahora, lamentablemente, la serie está terminada».

## Miércoles en Nunca Más, la serie de Netflix

*No sé de quién fue la idea macabra de meter a cientos de adolescentes en colegios sin preparación, decíalos por gente cuyos sueños se rompieron años atrás... pero admiró el sadismo.*

Miércoles en Miércoles



Como hemos comentado anteriormente, a lo largo de los años, el personaje de Miércoles Addams ha experimentado una notable evolución desde su primera aparición en la pequeña pantalla. Sin embargo, el punto de inflexión más significativo de este recorrido se establece en los años noventa, con la memorable interpretación de Christina Ricci en las películas dirigidas por Barry Sonnenfeld. Desde entonces, hemos sido testigos de una transformación progresiva de Miércoles a la edad adulta, algo especialmente evidente durante su paso por los escenarios de Broadway y, particularmente, en la web serie *Adult Wednesday* de Melissa Hunter.

En esta trayectoria de desarrollo personal, llegamos a un punto intermedio entre esas producciones y las películas animadas de Cinesite, con la versión encarnada en 2022 por Jenna Ortega en la serie de Netflix, *Miércoles*. Una reinterpretación del personaje en la que la joven heredera de los Addams ya se encuentra en el umbral de la adultez, a punto de dejar atrás la adolescencia. Una caracterización inspirada claramente en las interpretaciones previas de Hunter y Ricci, en las que Ortega, siguiendo el camino trazado por sus predecesoras, se aventura a explorar con buen hacer los nuevos matices que el papel ofrece. Una versión de Miércoles que no solo logra capturar la esencia que caracteriza al personaje, sino que también profundiza en su desarrollo emocional y personal.

En la serie de Netflix, Ortega logra equilibrar las diferentes pautas fijadas anteriormente, convirtiéndose en una digna sucesora de las actrices que han interpretado a este icónico personaje. Ofreciendo en su planteamiento una nueva capa de profundidad a la complejidad de Miércoles Addams, consolidando su lugar en el imaginario colectivo como uno de los personajes más cautivadores y perdurables de la cultura popular.

157



A pesar de esta decisión artística, Gough y Millar, deciden rendir homenaje a los chasquidos de la icónica sinfonía de una manera ingeniosa: empleando el característico doble chasquido de dedos de la famosa melodía en el primer *teaser* de Netflix y como contraseña de entrada a la biblioteca secreta de la academia Nunca Más. Una sutil referencia que sirve como un divertido guiño a los espectadores más veteranos.

La banda sonora de la serie también ofrece una rica amalgama de música que abarca desde composiciones clásicas como *El carnaval de los animales*, *Las cuatro estaciones* o *El vuelo del moscardón*, hasta piezas modernas como *Nothing Else Matters*, *Physical* o la ecléctica versión en violonchelo de *Paint It Black* de los Rolling Stones que interpreta Miércoles. Una mezcla de estilos musicales poco convencional para una serie destinada al público adolescente.

164

El *live* de la franquicia también sufre de algunos acertados cambios: la ascendencia española<sup>19</sup> de los Addams es transformada ingeniosamente por sus creativos, convirtiendo al clan en una familia de origen latinoamericano. Un aspecto que únicamente había sido explorado hasta la fecha en las interpretaciones del puertorriqueño Raúl Juliá y el guatemalteco Óscar Isaac en el papel de Gómez. En *Miércoles*, las raíces culturales de los Addams se manifiestan no solo a través del personaje de Gómez, ahora encarnado por el actor Luis Guzmán, sino también en algunos de los miembros del clan, interpretados por un elenco de actores latinos formado por Jenna Ortega en el papel principal, Isaac Ordoñez como Pugsley y Fred Armisen, que da vida al inefable no Fétido con una voz que claramente recuerda a la de su intérprete original, Jackie Coogan.

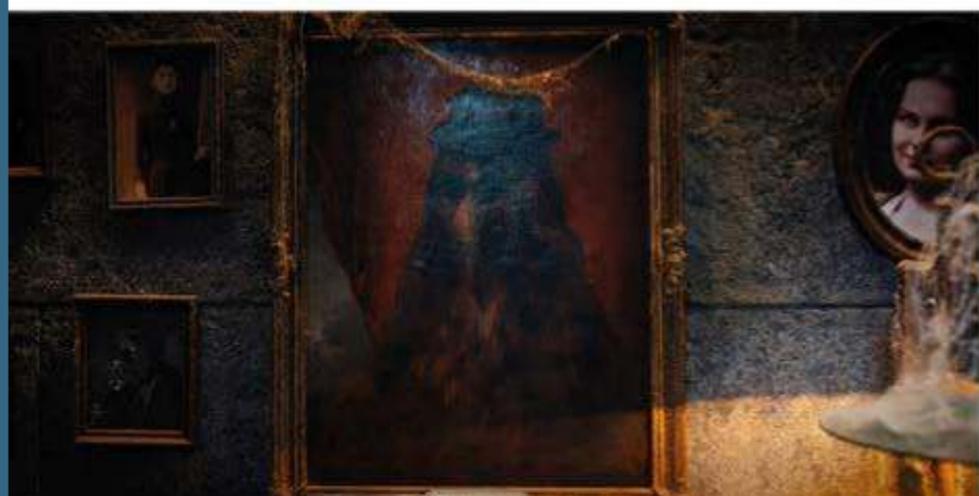
<sup>19</sup> Según el canon televisivo creado originalmente por David Levy, la abuela descende de familia francesa, pero nació en España como sus hijos Gómez y Pugsley Addams.

165

En ese marco, la academia debería ser un refugio seguro y enriquecedor para aquellos que han sido marginados por el mundo exterior debido a su apariencia o habilidades sobrenaturales. Pero, contrariamente a lo que se podría pensar, la escuela cuenta con un oscuro historial de alumnos asesinados, sociedades secretas que actúan en la sombra y unos profesores que parecen más interesados en separar a los alumnos por sus diferencias que en enseñarles nada. Pocas clases veremos en este curso más allá de la asignatura de botánica de la Srta. Thornhill.

Lo cierto es que los estudiantes de la academia Nunca Más, lejos de ser marginados o enfrentar problemas reales, son mostrados en la serie como un grupo elitista de jóvenes privilegiados con superpoderes más que como verdaderos *outsiders*.

Nunca Más cuenta con un ilustre listado de exalumnos, como el famoso escritor Edgar Allan Poe, Morticia Frump, Gómez Addams o Ignatius Itt, más conocido como el primo Eso. En la serie, la academia se encuentra bajo la atenta dirección de otra exalumna, Larissa Weems; interpretada por Gwendoline Christie; conocida por su trabajo como Brienne de Tarth en la serie *Juego de Tronos* (2011-19) o la capitana Phasma de *Star Wars: Episodio VII - El Despertar de la Fuerza* (2015). Además de Miércoles, en la serie también destacan otras dos estudiantes, la competitiva sirena Bianca Barclay, a quien da vida Joy Sunday, y la vivarachita Enid Sinclair, una mujer lobo que a diferencia de sus familiares, es incapaz de transformarse en licántropo.



**Argumento:** Gómez y Morticia visitan a Miércoles en Nunca Más para estar a su lado y ofrecer apoyo incondicional a su hija. Una vez allí, la pareja decide acompañar a Miércoles a una de sus sesiones de terapia con la Dra. Kimbott, en un intento por comprender mejor los desafíos que enfrenta su hija en su nuevo entorno. Durante la sesión, Miércoles sorprende a todos revelando un oscuro secreto del pasado familiar que ha estado oculto durante décadas: hace treinta y dos años, Gómez fue detenido en Nunca Más como principal sospechoso del asesinato de otro joven, Garrett Gates.

Mientras tanto, el sheriff Galpin se encuentra con otra impactante revelación: el forense de la ciudad se ha suicidado tras admitir haber falsificado el informe de la autopsia de Gates. Esto lleva a Galpin tomar medidas drásticas y procede a arrestar a Gómez con efecto retroactivo.

Poco después de su detención, el alcalde Walker arroja nueva luz sobre el caso del asesinato de Garrett Gates y, finalmente, Gómez es puesto en libertad. Walker revela que Garrett tenía la intención de envenenar a toda la escuela como un acto de venganza debido al profundo odio que su padre sentía hacia los marginados de la comunidad.

**Canciones aparecidas en el episodio:**

- No hay canciones en este episodio.





En etapas posteriores de su carrera, Ortega asume papeles más notorios en las comedias de terror: *The Babysitter: Killer Queen* (2020), *Studio 666* (2022), *Pesadilla Americana* (2022) y *Bitelchús*, *Bitelchús* (2024). Además de ser la protagonista de las últimas entregas de una de las más famosas franquicias *slasher*: *Scream* (2022) y *Scream VI* (2023). Proyectos que en los últimos años han consolidado a Ortega como una actriz recurrente en el género del terror.

Debido a su ubicación geográfica durante el rodaje de *X*, Ortega se ve forzada a realizar la audición para el personaje de Miércoles a través de videoconferencia. Justo antes de su conexión con Los Ángeles, acaba de rodar la muerte de su personaje en pantalla y se encuentra cubierta de sangre. Pero a pesar de las circunstancias, la actriz sale bien parada y el papel de Miércoles Addams finalmente recae en sus manos. Gracias a su interpretación en la serie, Ortega es nominada a un Globo de Oro, a un Screen Actors Guild Award y a un Primetime Emmy Award a la mejor actriz principal de una serie de comedia, convirtiéndose en la segunda nominada más joven de esa categoría.



219



## Hecho con boy scouts de verdad: el merchandising

*Girl scout:* ¿Está hecho con limones de verdad?

Miércoles: Sí.

*Girl scout:* Yo solamente tomo alimentos naturales, productos orgánicos sin conservantes. ¿Seguro que son limones de verdad?

Pugsley: Sí.

*Girl scout:* Bueno, lo haremos así. Os compró un vaso si me compráis una caja de galletitas de boy scout. ¿Hacemos el trato?

Miércoles: ¿Están hechos con boy scouts de verdad?

*La familia Addams* (1991)

Desde su debut televisivo en 1964, la creciente popularidad de *La familia Addams* despierta el interés de las empresas jugueteras y editoriales de Estados Unidos. Las tiendas de juguetes y las librerías no tardan en llenarse de una amplia gama de productos inspirados en el clan con mercancías que van desde chapas y máscaras hasta fiambreras o pasadores de corbata, siendo el núcleo familiar o los tres adultos principales —Gómez, Morticia y Fétido— los protagonistas de casi todos ellos. Tras el estreno del programa, la pequeña Lisa Loring aparece conjuntamente con su familia televisiva en juegos de cartas, de mesa, los rompecabezas *Mystery Figurine* de Milton Bradley, libros para colorear y las novelas *The Addams Family* y *The Addams Family Strikes Back*. En raras ocasiones se dedican artículos individuales a Miércoles u otros miembros de la familia, con la excepción de Cosa, protagonista de su propia hucha mecánica.

Si nos ceñimos al personaje de Miércoles, en 1963, Aborigenals comercializa la primera muñeca del personaje basada en los diseños origi-

221

## EL AUTOR

**Miguel Ángel Parra** (Barcelona, 1978) estudia animación 2D en la Escola Joso (centro de cómic y artes visuales), *stop motion* en La Academia de Animación y tres años de dirección técnica cinematográfica en el CECC (Centro de Estudios Cinematográficos de Cataluña). Ha sido documentalista y ha trabajado en diversos cortometrajes, *performances*, videoclips y montajes escénicos, también ha sido jurado y colaborador del Festival de Sitges, el Stop Motion Barcelona Short Festival y participado en el 42: Festival de gèneres fantàstics de Barcelona. Ha dirigido varios eventos culturales, como la exposición dedicada al vigésimo aniversario del programa *La bola de Cristal* en las Gen Con 2004, celebradas en el Palau Sant Jordi de Barcelona. Colabora de forma regular escribiendo críticas y artículos para diversas revistas y páginas web relacionadas con el mundo audiovisual, el cómic o las artes escénicas como [www.broadwayworld.com](http://www.broadwayworld.com), [www.love4musicals.com](http://www.love4musicals.com), *Blue Eye Photomagazine* o el cómic de género negro *Sinister Side* aparecido en la revista *Prótesis. Publicación consagrada al crimen*. Escribe para editoriales como Gigamesh, Diábolo o T&B, y entre sus publicaciones se encuentran los títulos: *The Rocky Horror Picture Show. 25 años de culto* (2000), *Mort. La obra* (2002) —adaptación teatral del *best-seller* escrito por Terry Pratchett—, *No es fácil ser verde. El universo de Jim Henson* (2015), *Mujeres de Star Trek (1966-2005). Donde ningún hombre ha llegado jamás* (2021), *Addams y Munsters. Dos familias terroríficamente divertidas* (2023) y la novela gráfica *La vampira de Barcelona* (2017, 2018 y 2022), publicada por Norma Editorial. Conjuntamente con David G. Panadero: *Ed Wood. Platinos volantes y jerseys de angora* (2005), *Tim Burton. Diario de un soñador* (2005, 2006 y 2008) y *Tim Burton. Simios, murciélagos y jinetes sin cabeza* (2016 y 2019). También ha colaborado en las siguientes antologías: *Sam Raimi. De la transgresión al neoclasicismo* (2004), *William*

*Friedkin. Vivir y morir en Hollywood* (2017), *Predator. El cazador de las estrellas* (2017), *Empire. Moradores de la serie B* (2017) y *Wes Craven. La pesadilla americana* (2018). En 2011, produce y adapta las canciones del espectáculo musical *Broadway Baby. Ocho décadas de Stephen Sondheim* y ha sido ayudante de dirección en las obras: *¿Pero esto qué es...? Don Juan al Desnudo* (2010), *La importancia de ser Frank d'Oscar Wilde* (2011), *Tu digues que l'estimes* (2012), *El fantasma Paco* (2013), *Totes les parelles ho fan...* (2013), *Piruetes letals* (2014), *Els còmics d'una nit d'estiu* (2014), —inspirada en los personajes de William Shakespeare—, *¡Sopla!* (2019) y *Perdiendo los papeles* (2019).

Foto: Joel Vile Truyol





# VENIMOS EN SON DE PAZ

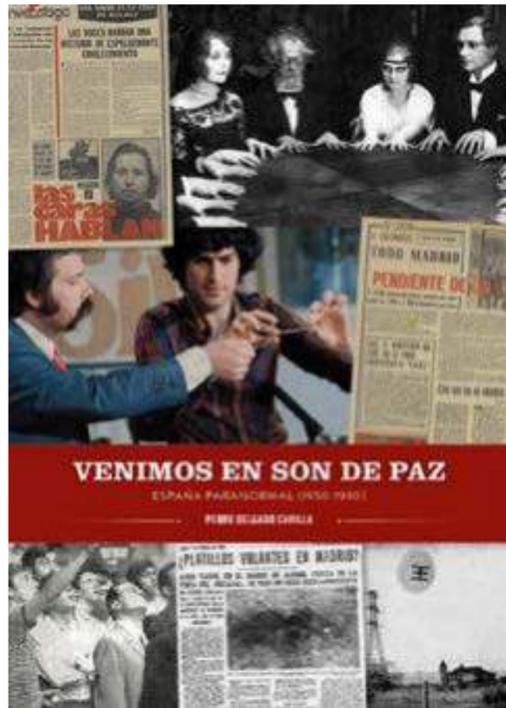
ESPAÑA PARANORMAL (1950-1990)

★ PEDRO DELGADO CAVILLA ★



# VENIMOS EN SON DE PAZ. ESPAÑA PARANORMAL (1950-1990)

Pedro Delgado Cavilla



Recordando el caso de la primera piedra marciana entregada a un enfermero en Madrid, o el asunto Ummo donde se mezclaron auténticas apariciones de naves con algún trapisondista con vocación epistolar, para recalcar en los medios de comunicación: los poltergeists de RTVE con la perrita Marilín y el divertidísimo — según nuestras abuelas — Franz Joham; creadores entre otros de nuestras peores pesadillas infantiles.

Y desde ahí, avanzando hacia horizontes más luminosos, vislumbramos el *Más Allá* de Jiménez del Oso, las predicciones de Rappel, o el descacharrante Carlos Jesús (*vendrán trece millones de naves...*), sin olvidar a la Bruja Lola de Telecinco (a riesgo de que nos ponga unas velas negras). Un recorrido entre caras de Bélmez (y no va con segundas), psicofonías de trapillo en el Palacio de Linares o fantasmas en el Museo Reina Sofía, incapaces de comprender el arte moderno.

Pedro Delgado Cavilla (¡Vamos a morir todos! Lo insólito y paranormal en el cine, ¿Qué diablos vemos? El demonio en el cine...) recorre de manera documentada y con gran sentido del humor varias décadas de fenómenos paranormales en nuestro país.

También disponibles del mismo autor:

**No es fácil ser verde. El universo de Jim Henson.** ISBN: 978-84-16217-36-6

**¡Vamos a morir todos! Lo insólito y lo paranormal en el cine I. Segunda edición I.** ISBN: 978-84-18320-74-3

**¡Vamos a morir todos! ¡Otra vez! Lo insólito y lo paranormal en el cine II.** ISBN: 978-84-948192-8-5

**¡Vamos a morir todos! ¿A la tercera va la vencida? Lo insólito y lo paranormal en el cine III.** ISBN: 978-84-18320-84-2

**¿Qué diablos vemos? El demonio en el cine.** ISBN: 978-84-18320-35-4

**Animación. De Betty Boop a Tim Burton.** ISBN: 978-84-120008-0-1

**Nazis, cine y ocultismo.** ISBN: 978-84-19790-00-2



## LA CHATARRA DE EDUARD ALBERT MENDE

Los lugares brillan cuando a este mundo entran las potencias, pero cuando entran se quedan los mensajes de fuerza planetaria. De cómo la luz se transforma en electricidad, en ondas y frecuencias que los cometen a (para decir que Mende pedía, hablando de sus cosas) y mensajes con los planetas, algunos en gran número de brujerías antiguas.

Las Pléiades en un conjunto de estrellas que rodean a Betelgeuse. Desde Hércules, cuando Mende se vino con los otros, con los habitantes de Etra, un planeta donde el espacio puede tener fuerza entre algunos los que se agitan en el cielo. Opinión que debe ser fuente de la de Kallipe Zeller, la encargada de Mende.

Desde la época de los señores Billy Mende ofreció un gran número de fotografías que fueron muy interesantes. En algunas se ven cuando pedían y algunas que eran muy interesantes, pero que la luz se reflejaba en los espejos, era por Dios, que era natural.

Sin embargo, Kallipe se volvió la misma hasta que Mende le comencé a dar la posibilidad de los cometas, pero que así se dio una pista en la noche, y así el UFO de Mende de abril de 1997, contestada por el investigador Luis Buján con sus propias palabras.

Cartoné. 22x28. Color. 248 páginas

ISBN: 978-84-19790-48-4

Precio: 27,95 euros

DISPONIBLE A PARTIR DE  
LA ÚLTIMA SEMANA DE ABRIL

## 1. ¿ESTÁ AHÍ, SEÑOR PATA DE CABRA?

(lo que es empezar con mal pie)

Cuando nació el espiritismo en Hydesville, muy cerca de Rochester (Nueva York) en 1848, nadie imaginaba el interés que iba a generar y cómo aquello se convertiría, prácticamente, en una religión.

Ocurrió en una modesta casa alquilada, que muchos no querían porque decían que pasaban cosas raras. Pero la adolescencia es muy atrevida e hizo que las tres hermanas Fox, que habitaban la vivienda, acabaran comunicándose con lo que allí se manifestaba. Fundamentalmente fue mediante golpes en paredes o muebles. Llamaron a aquel interlocutor invisible Señor Pata de Cabra. Probablemente por la tosquedad de los golpes. Casi aciertan con el nombre.

El señor Fox mediante un amigo consiguió un código de comunicación parecido al morse. Un golpe, dos golpes, uno más fuerte, dos o tres más suaves... A cada uno asignaba una letra, o una afirmación, negación, etc. En fin, cosas de gente no muy ocupada. Aquello se convirtió en una relación fluida. Resultó que el causante de tanta incomodidad dijo ser un fallecido que se llamaba Charles Bryan Rosma, un vendedor ambulante. También dijo que lo habían asesinado y sepulta-



ron su cuerpo en el sótano. Como hacían las hermanas Brewster, esas adorables ancianitas de la película *Arsénico por compasión* (Capra, 1944). Film descacharrante donde se demuestra que los estadounidenses no saben usar los trasteros o no pagan seguros de deceso.

El movimiento espiritista cobró tal importancia que en 1852, con el respaldo de catorce mil firmas, se solicitó en el Senado la creación de una comisión para estudiar el fenómeno.

Tiempo después, accidentalmente se hundió una pared de la casa y salieron los restos de un ser humano. En ese entonces, el señor Fox ya había decidido montar un espectáculo aprovechando las dotes de sus hijas para comunicarse con el más allá.

La práctica espiritista se extendió, y ya que hemos citado a tía Enriqueta en el prólogo, ¿quién no tenía alguna pregunta para tantas tías Enriqueta fallecidas? Algunos de aquellos encuentros se realizaban en torno a una mesa, y como resultaba bastante entretenido y en las interminables tardes de invierno pueden acabarse las conversaciones o el pastel de arándanos, invitar a merendar a los espíritus se convirtió en un hábito, denominándose espiritismo. La costumbre no tardó en llegar a Inglaterra.

La vivienda de los Fox en la actualidad.

Arriba: Las hermanas Margaret, Kate y Leah Fox en una imagen coloreada de la época.

## 2. LA PIEDRA MARCIANA DEL ENFERMERO MADRILEÑO

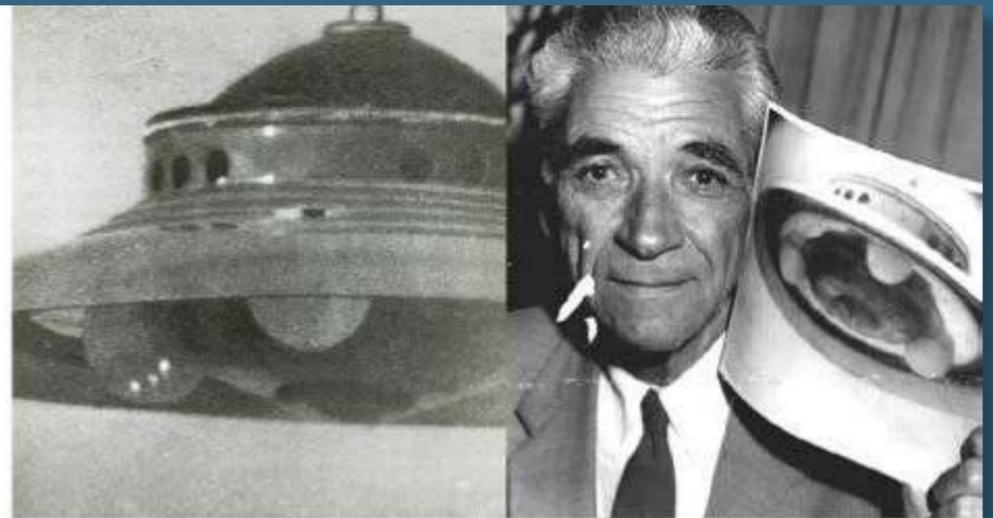
(y otros regalos)

Lo cuenta Eduardo Galeano en *Las venas abiertas de América Latina*, pero si no se quiere saber las cosas por terceros, lo mejor es ir directamente al diario de viajes de Cristóbal Colón, cuando el doce de octubre llegó al atolón de San Salvador (hoy Watling, en el archipiélago de Las Bahamas), y para meterse en el bolsillo a sus habitantes, decidió improvisarles regalos, baratijas:



*Unos bonetes colorados y unas cuentas de vidrio, que se ponían al pescuezo y otras cosas muchas de poco valor con que hubieron mucho placer y quedaron tanto nuestros que era maravilla.*

Y dirás ¿para qué contarlo en un libro como este? Fácil. Cuando se han acercado a nosotros esos supuestos extraterrestres —en gran parte de los casos— nos han regalado baratijas, si no desechos.



### EL PRECEDENTE DE MONTE PALOMAR (O CÓMO UN VENUSINO TAMBIÉN VA DE CAFETERÍAS)

En 1947 abrió la veda George Adamski, un estadounidense de origen polaco. Desde entonces surgieron supuestos contactos con seres de otros planetas, dicho esto sin negar que algunos supuestos fueran reales.

Adamski resultó un tipo peculiar, que para muchos tuvo algo de trapisondista. Interesado por el ocultismo tibetano y cuestiones de esa índole, montó una cafetería en Monte Palomar (San Diego, California), el Palomar Gardens Coffee, donde daba charlas sobre estos temas y dejaba mirar por su telescopio, emulando un tanto al de Monte Palomar, pero en plan casero.

Parece que fue un año antes cuando comenzaron a verse objetos en el cielo del Desierto de California, y tomó contacto con un supuesto venusino, que se dedicó a frecuentar la zona. Se entrevistó con él e incluso viajó en su platillo. Se llamaba Orthon, un ser a caballo entre un nórdico y una peluquera especializada en tintes, porque eran años en los que nadie llevaba melena larga ni ropa ajustada llena de brillos. Orthon sí.

La foto más famosa de Adamski.

Arriba: Adamski antes de ir a la peluquería para su encuentro con Orthon.



Adamski se hizo muy famoso, porque además de hacer público que le habían avisado de la preocupación cósmica por la cosa nuclear, tomó unas fotos extraordinarias y polémicas que recorrieron el mundo. Enormes objetos como cigarrillos puros, y sobre todo una especie de platillo con torreta y en su base tres elementos semicirculares, esta de 1952.

Tuvo defensores y detractores. Sin embargo, dos años después, los niños británicos Adrian Myer y Stephen Darbishire, de ocho y trece años respectivamente, con una sencilla Kodak Brownie tomaron en Coniston (Cumbria, Gran Bretaña) una foto de un objeto volante no muy detallado por la poca calidad de la cámara, que muestra un perfil exacto al omni más espectacular de Adamski.

En cuanto George Adamski se popularizó, el FBI no dudó en investigarle. Había dicho en más de un medio que en el futuro desaparecerían los credos tal y como los conocemos, la propiedad privada... La fama hace que a veces se nos caliente la boca. ¿Era un comunista? ¿Podían ser esas fotos de vehículos aéreos enemigos en esa creciente guerra fría? Le buscaron las vueltas durante años. Sin embargo ¡oh, gran paradoja!, acabó siendo enterrado en el cementerio de Arlington (Washington D.C.) junto a destacadas personalidades estadounidenses como Peary el explorador, o los Kennedy. Dicen que era por haber combatido en la Primera Guerra Mundial. ¿O fue porque, como sostienen otros, acabó sirviendo al gobierno muy interesado en cuestiones ufológicas?

Hay puntos oscuros acerca de su propia actitud. Hacen pensar que, aunque las fotos sean reales —y puede que sí—, se hubiera inventado toda la retórica ufológica y engordado el mensaje, si es que tuvo alguno<sup>9</sup>. Además, en una placa fotográfica, el supuesto venosino le dejó impresos unos signos que no han sido descifrados, y en las marcas de las suelas de sus zapatos también dejó otros. Así las cosas si querían dejar algún mensaje escrito, cabe preguntarse por qué lo tenían que llevar en las zapatillas.

#### UN MARCIANO EN EL MADRILEÑO PUENTE DE LOS FRANCESES

En 1952, cuando la más famosa foto de Adamski comenzaba a circular por la prensa mundial, en la Gran Vía de Madrid, entonces avenida José Antonio, en el cine Rex<sup>10</sup> esquinado con la calle Silva, los espectadores asistían impresionados a *El enigma de otro mundo* (Nyby, 1951), donde un extraterrestre redivivo hacía la estancia imposible a los miembros de una base antártica, poco acostumbrados a recibir visitas. El mismo año que podía verse *Ultimatum a la Tierra* (Wise, 1951), y se escuchaba en la gran pantalla eso de *Kloutu barada nitto*, algo que nadie entendía, pero impresionaba muchísimo, que aquí no salíamos del francés.

Películas que, sin duda, formaban parte del imaginario del enfermero Alberto Sanmartín de treinta y siete años, un profesional que vivía en una habitación de la calle Dukinea en Cuatro Caminos. Personaje inquieto y creativo, que mostró mucho interés por los guiones de cine y la escritura de relatos, además de frecuentar reuniones donde el famoso Profesor Sesma hablaba de extraterrestres y platillos volantes.

La insólita aventura de Sanmartín ocurrió el diecisiete de noviembre de 1954, de madrugada. En una de sus primeras versiones, dijo que tenía un fuerte dolor de muelas y decidió salir a caminar,

<sup>9</sup> Más adelante veremos que el contacto catalán Pons Prades, presenta un problema parecido.  
<sup>10</sup> No llegó a exhibirse en qué cine de Barcelona se exhibió.

#### MITO. UNA ÓPERA SOBRE EXTRATERRESTRES

Nunca llegó a estrenarse. Y probablemente a muy pocos contó en qué andaba, porque alrededor suyo, habrían surgido opinadores con sus envidiejas, que no eran quienes frecuentaba las tertulias del Café Lion<sup>11</sup> en Madrid, donde el llamado Profesor Sesma aglutinaba a la Sociedad de Amigos de los Visitantes del Espacio, atrayendo a otros personajes de la vida pública como el dramaturgo Alfonso Paso y los actores Antonio y José Luis Ozores.

Buero tituló su ópera *Mito*, y el libreto apareció publicado íntegramente en la revista *Primer Acto* en 1968. Una actualización de la locura de Don Quijote, revivida entre los miembros de una compañía teatral, en donde, detrás de las bambalinas, detrás del escenario, Eloy, un actor en su desvarío cree que la bacía utilizada en una representación de una versión del Quijote, es una especie de aparato de comunicación con seres de Marte. Con estas, trata de explicar a su compañero Simón, el Sancho de este relato, que:

*Desde él te están viendo y escuchando. Repara en su dibujo, que es la forma perfecta de un platillo, con el arco, la torreta...*

El realismo de Simón le hace reprocharle que *su forma es de bacía de barbero*. Y como Eloy insiste, Simón replica con guasa *¿Un barbero marciano?*

El obsesionado Eloy llegará a verlos. En una de las acotaciones de la obra leemos:

<sup>11</sup> Coni, aunque aparece citado en varios textos cony.



*Suben del foro seis figuras, que se detienen un instante, antes de aporrear del bala. Visten sencilla ropa de accedidos destellos, fantásticos cinturones, "verdugos" rutilantes. Sobre las caras sonrientes, máscaras verdes de inmensos ojos. Después de mirar a Eloy por unos segundos, terminan de subir y se acercan.*

Fotos del antiguo café Lion y el profesor Sesma presidiendo una reunión.

El viaje con Clavileño, o eso que Don Quijote cree, aquí será una soñada nave espacial, hasta que por fin Eloy acepta la realidad. *Un loco, no soy más que un pobre loco*. Y queriendo ver lo que nunca fue, antes de morir, mirando fijamente a su compañera Marta, su Aldonza, a quien considera una marciana infiltrada en la Tierra, dice: *Yo canto a una galaxia muy lejana*<sup>12</sup>.

Cristóbal Halflter iba a poner música a la ópera, y —según cuenta Buero a Soto en otra carta— parece que comenzó a componer, pues quería estrenarla en la Ópera de Düsseldorf. Iba a ser en 1968. Pero el plan se truncó, porque los alemanes quisieron toquetear y alterar el libreto, y Buero, obviamente, se negó. Quizá pensaría lo que dijo en otro momento de los españoles: *¡Colectión de bratos, sectarios e ignorantes!*

<sup>12</sup> La obra, inédita como libro, puede leerse en la Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes.





Con todo, Jacinto Molina trató de esforzarse con el guion, no fuera a cabrearsele el americano, pese a que en la realización hay pequeños descuidos bastante chingos. Por ejemplo, cuando vemos páginas de prensa alemanas están en castellano, y donde se da la noticia de la desaparición de chicas guapisimas se incluyen otras sobre el turismo en Lérida, o una reunión entre Josep Pla y Terenci Moix, interesantísimas para cualquier vecino de Palafrugell. Lo más próximo al cutrelux de Paco Clavel.

#### UMMO Y EL GRUPO EDELWEIS DE GONZÁLEZ ARENAS

En 1998, en Ibiza, un delincuente habitual y chapero (que no es precisamente quien no tiene tapón en el envase) seccionó la yugular al exconvicto Eduardo González Arenas, que gozaba de libertad tras una condena por corrupción de menores. Había fundado una agrupación de montaña solo para muchachos, que garantizaba el traslado al planeta Delhais (o Delhais), previo pago mediante favores sexuales. La secta, hoy considerada muy peligrosa, bebía de todas las ideas que circulaban en el momento y lucía la hacha de Ummo. Con este oscuro botón de muestra se hace evidente cómo quiso sacarse partido a los avistamientos popularizados por el ovni de San José de Valderas.

Fotografía de "Los monstruos del terror".



81

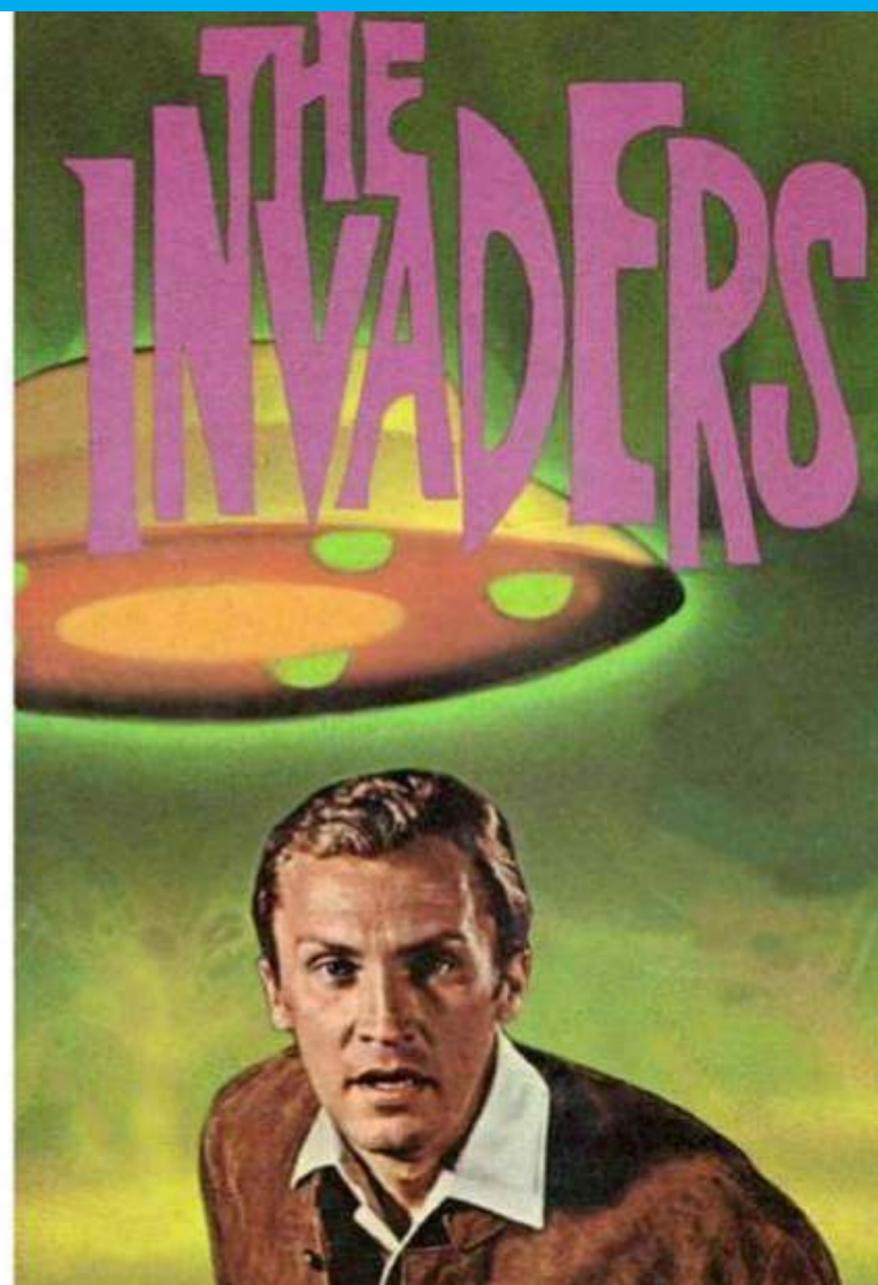


#### LOS INVASORES (TIENES UN ALIENÍGENA EN LA CAJUELA DEL AUTO)

Cuando el productor Miguel Ángel Bernardeau le planteó al director Tito Fernández (*No desentés al vecino del quinto*, una de las películas más taquilleras del cine español) la idea de poner en marcha *Cuéntame cómo pasó*, este dijo que el runrún no le dejó dormir. La llevaron adelante, convirtiendo a la serie en un fiel reflejo de una España, que por muy vivida, algunos no hemos seguido con demasiada atención. Sin embargo, para hacer honor a la verdad, la familia Alcántara, modelo de pertenencia a la clase media emergente en los años sesenta (en su origen media-baja, proveniente de pueblos), con sus tópicos, maneras de expresarse, ilusiones y desencantos, era una radiografía casi perfecta de aquellos inicios, con un soñador Antonio y una esforzada Mercedes, que personalmente me producían algo de tristeza. Quizá porque eran lo que no queríamos ser, y ocasionalmente sobre ellos caía la máxima del latino Juvenal, *la pobreza hace a los hombres ridículos*.

En el episodio cuatro de la primera temporada (*Las invasoras*), la familia Alcántara acababa de cenar, rápidamente, para sentarse delante del televisor y ver un capítulo de *Los invasores*. Por momentos, aparecían en pantalla algunos fotogramas de la cabecera... e imágenes de alguna película de serie B, que ¡oh, decepción! ni conservaban el mismo audio latino. No se habían cuidado todos los paladares.

A la izquierda: fotograma de Firelight de Spielberg. A la derecha: los protagonistas de "Cuéntame cómo pasó" disfrutando de un capítulo de "Los invasores".



82

## EL AUTOR

Pedro Delgado Cavilla es de perfil muy versátil. Miembro de la Academia de las Artes y Ciencias Cinematográficas de España, ha sido de su Junta Directiva desde 2006 hasta 2016. También es miembro numerario del Círculo de Escritores Cinematográficos de España (CEC). Director de dos largometrajes y guionista y coguionista de once de ellos. Ha realizado animación, publicidad y cabeceras en Madrid, Barcelona y Bucarest.

Profesor de Producción en Septima Ars (Madrid) desde 2001, ha sido docente en la Escuela de Cinematografía y el Audiovisual de Madrid (10 años) y en el Master de Creación y Comunicación Digital de la Universidad de La Coruña (11 años). Ha impartido seminarios en la Facultad de Publicidad y Relaciones Públicas del Colegio Universitario de Segovia y de guion en Lima (Perú).

Con esta obra tiene catorce publicadas con traducciones al catalán, francés y al italiano (*Destino, Planeta, Éditions du Rocher, Elledi-ci Editrice, Rialp...*) siete en esta editorial, y dos colectivas, como el *Diccionario del Cine Iberoamericano. España, Portugal y América* de la Fundación Autor y SGAE. Comenzó en prensa escribiendo en publicaciones como *Sábado Gráfico* y *El Caso* sobre cuestiones parapsicológicas. Igualmente fue colaborador del programa Voz de Tarde, conducido por Adela Cáceres en *Radio Voz* (Madrid), con una sección sobre parapsicología. Ha sido igualmente colaborador de *Tribuna de Salamanca, Diario16* y *El País (Babelia)*. Tiene estudios de Filosofía y Letras y Periodismo. Natural de Tánger (Marruecos), donde creció con nacionalidad hispano-inglesa.

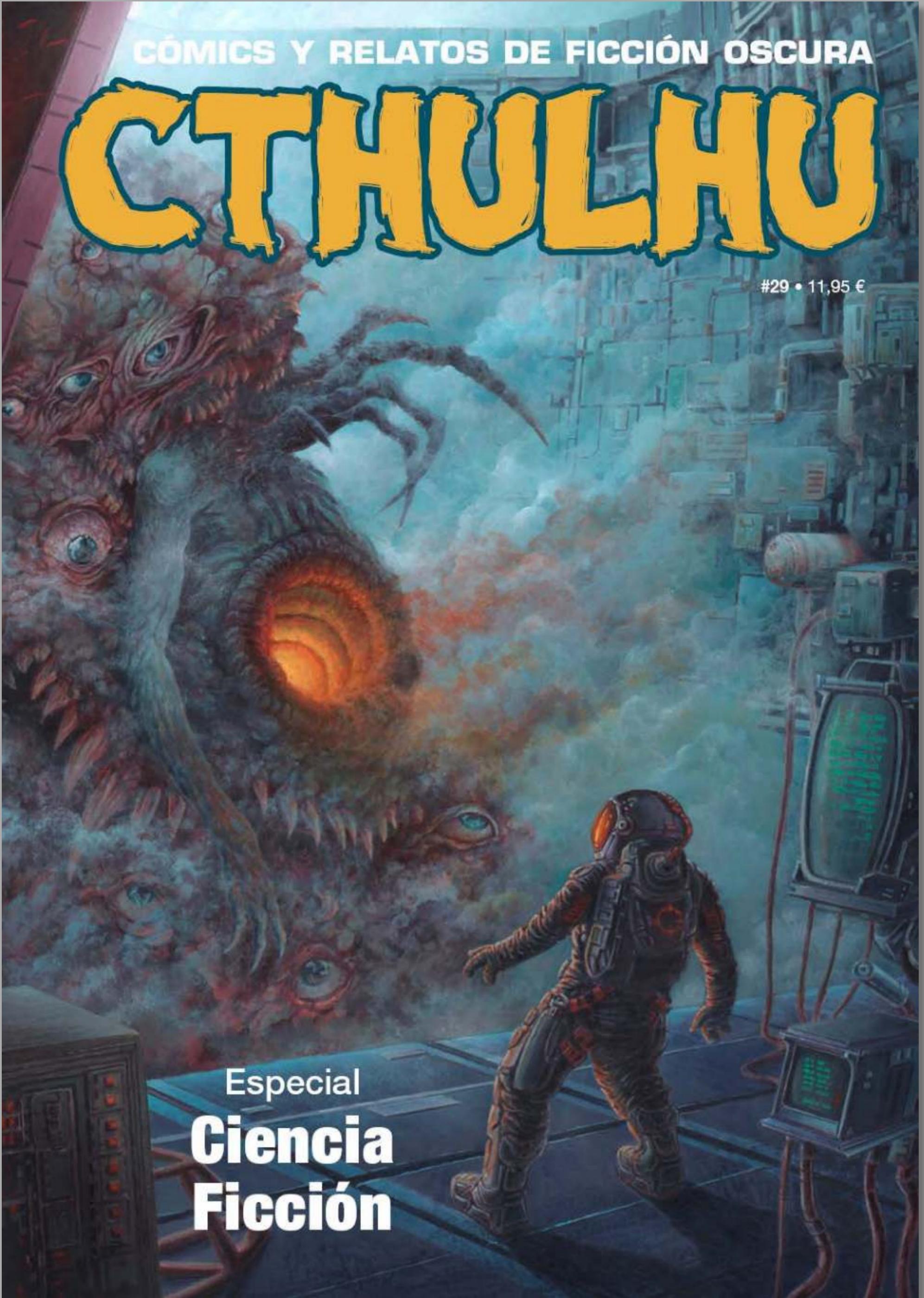


CÓMICS Y RELATOS DE FICCIÓN OSCURA

# CTHULHU

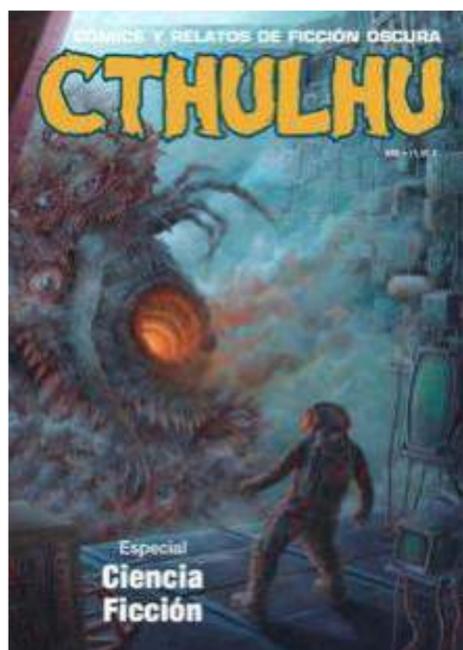
#29 • 11,95 €

Especial  
**Ciencia  
Ficción**



## CTHULHU 29. ESPECIAL CIENCIA FICCIÓN

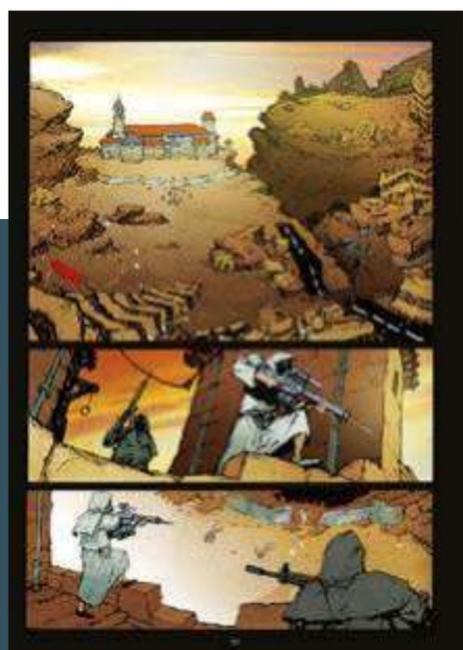
Carlos Aon, Marcello Bondi, David Braña, Alfonso Bueno, Roberto Corroto, Vicente Damián, Emanuel Derna, Florentino Flórez, Marc Gras, Diego Guerra, Lubrio, Edu Molina, Javier Mora, Manuel Mota, Juan Romera, Jacques Salomon, Guillermo Sanna, Rodolfo Santullo, Juan Serrano, Juan Soler, Pedro Villarejo, Viñolo, Damian Wampler, Paco Zarco, Lorenzo Zazzeri.



### ¡Nuevo especial de Ciencia Ficción!

Una espectacular portada de Juan Serrano nos abre las puertas a dimensiones muy oscuras, en este nuevo especial que la revista *Cthulhu* dedica a la ciencia ficción.

*Captain Iron Hand, La caza, Agente encubierta freelance, El diablo está en los detalles* y muchas más son algunas de las historias autoconclusivas que podemos encontrar entre sus páginas, además de un relato y un nuevo capítulo a todo color de *H.P. Lovecraft. Kadath*.

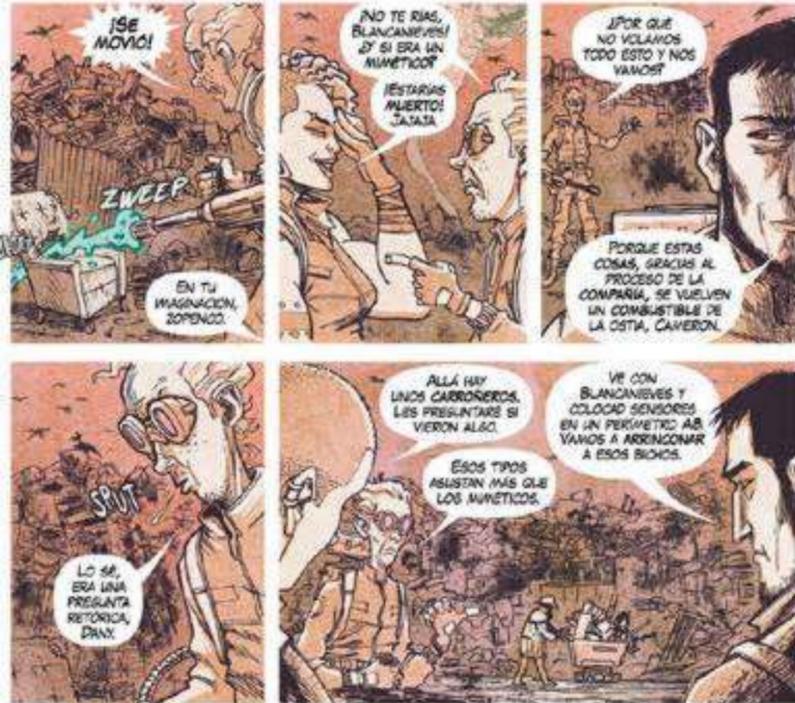


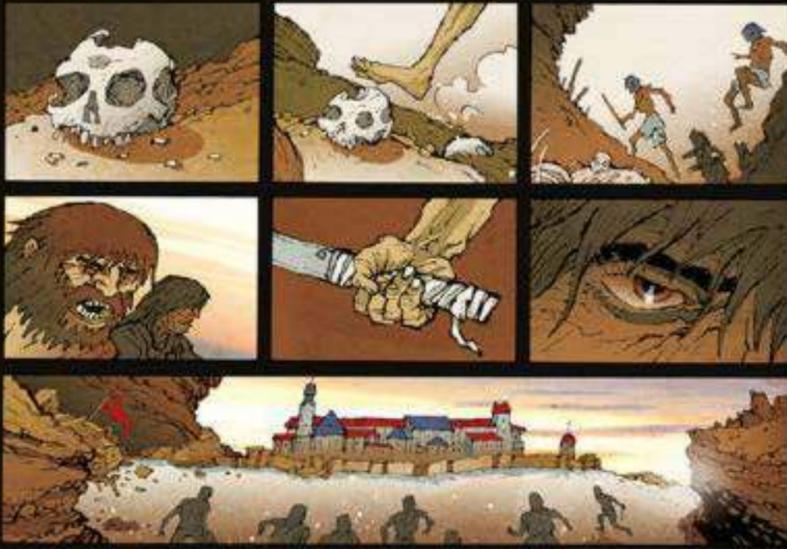
Cartoné. 17x24. Color y Blanco y negro. 104 páginas  
ISBN: 978-84-19790-51-4  
Precio: 11,95 euros

DISPONIBLE A PARTIR DE  
LA ÚLTIMA SEMANA DE ABRIL

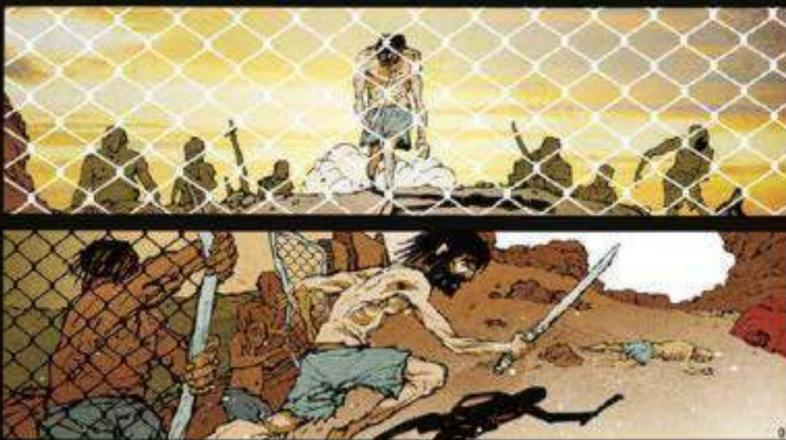


**EL DIABLO ESTÁ EN LOS DETALLES**  
LIBRO - VINILO





# SANTUARIO



57



NO SE PREOCUPE, SEÑORITO, YO ME DEMONSTRARÉ DELANTE PARA VER SI LAS ENCUENTRO.

Guión: Roberto Corroto. Arte: Palo Lanza.

16



RATAS. GUIÓN: JAVIER MORA / LÁPICES: VICENTE DAMIÁN / TINTAS: JUAN SOLER



# COSPLAY

GUIÓN: RODOLFO SANTULLO  
DIBUJOS: CARLOS AON

CUANDO SE CONOCIERON EL ERA EL MÁS ENTUSIASTA.

SE HACIA EL MISMO LOS TRAJES Y DE PEDIR DE ESTADOS UNIDOS LAS COSAS QUE LE FALTARÁN.

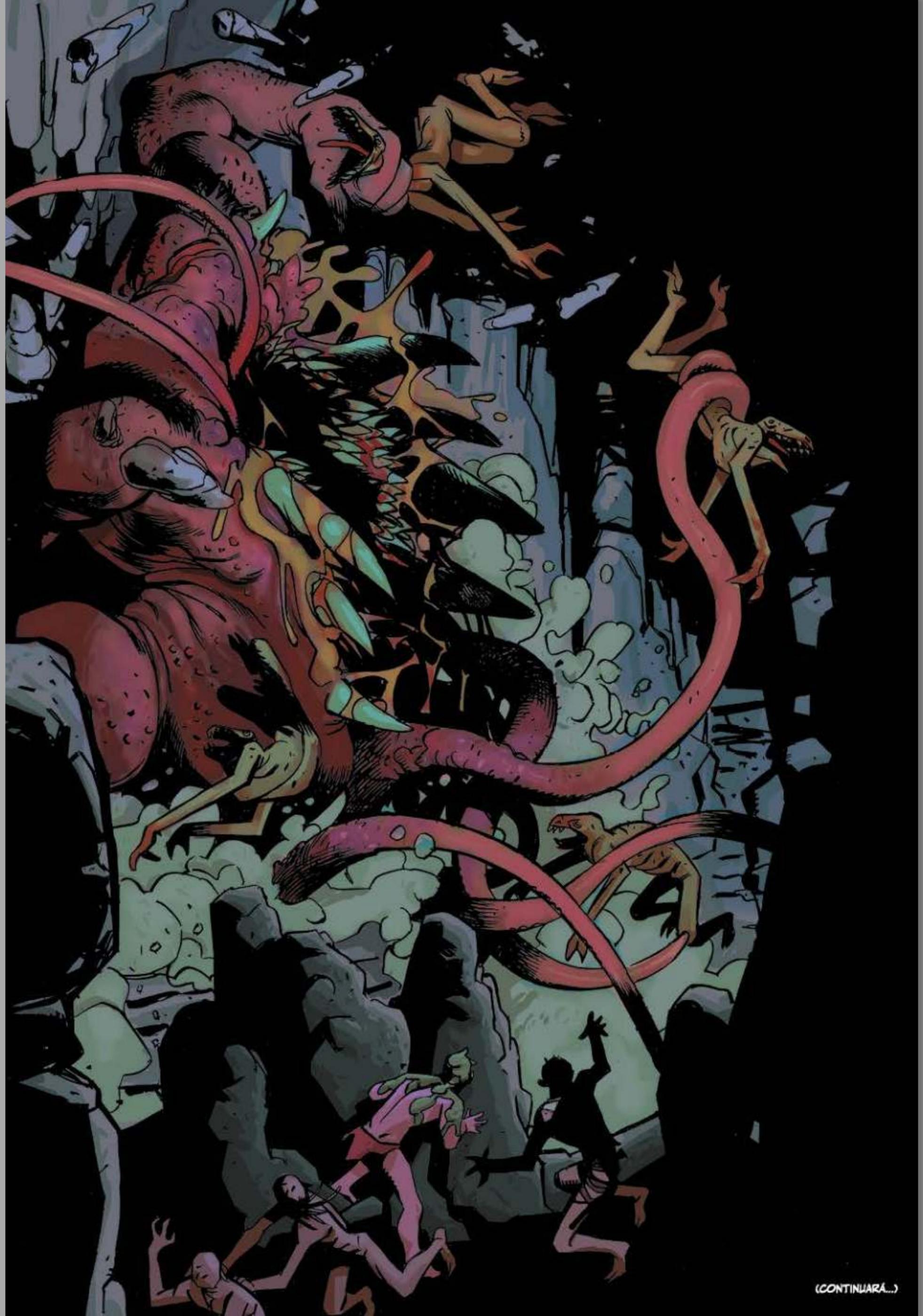
MARIA NOEL SE PLEGÓ DE INMEDIATO. ES MÁS, PARECÍA QUE LLEVABA MUCHO TIEMPO BUSCANDO A ALGUIEN COMO ÉL.

'NO TODO EL MUNDO PUEDE ENTENDERLO' LE DIJO.

57

AGENTE ENCUBIERTA FREELANCE  
UNA AVENTURA DE MARY JANE STEWART  
HISTORIA Y DIBUJOS POR DIEGO GUERRA

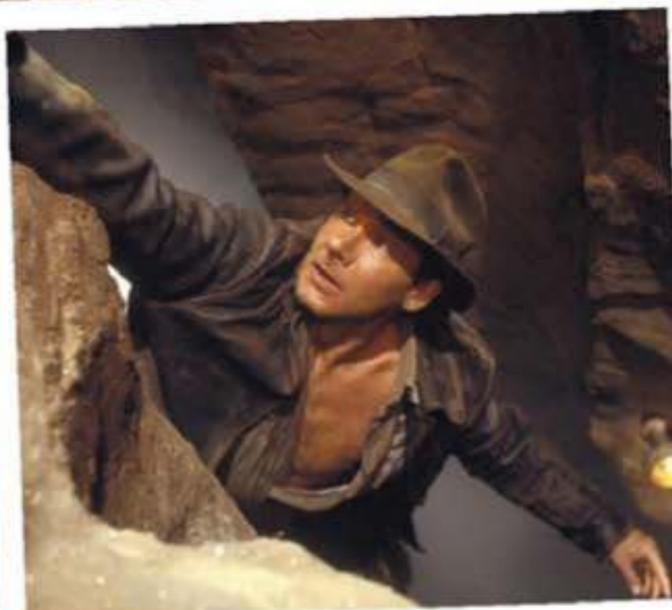




(CONTINUARÁ...)

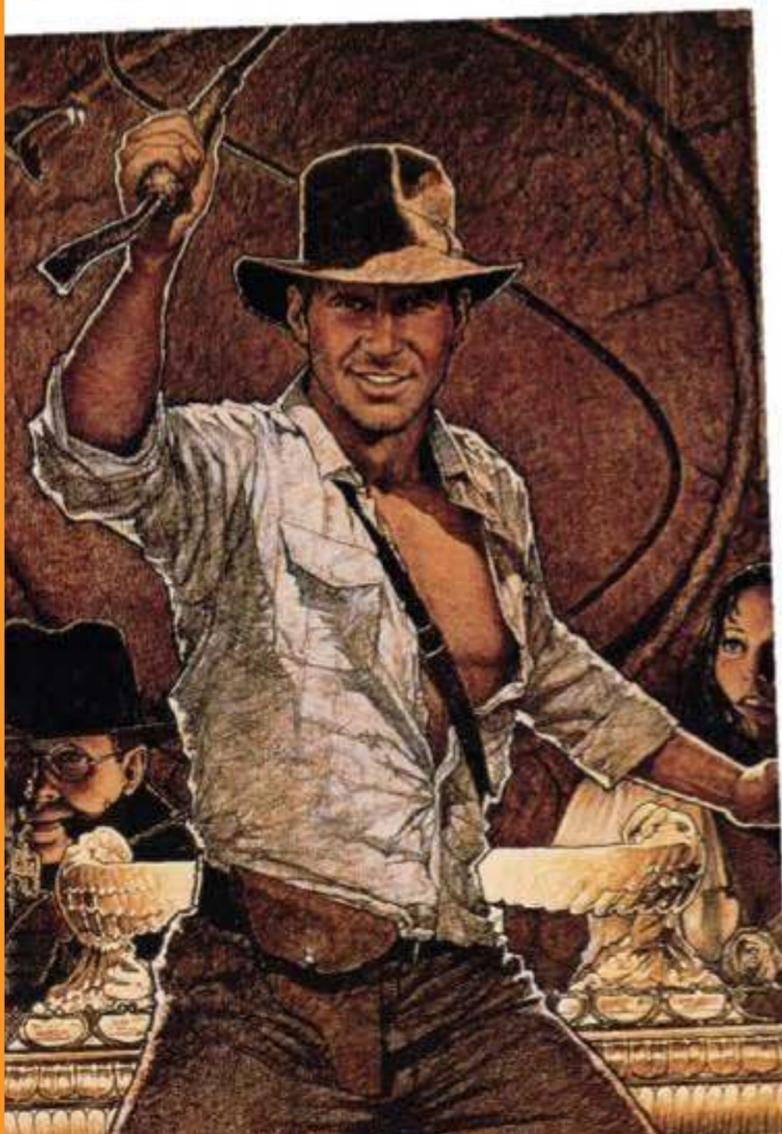


2<sup>a</sup>  
EDICIÓN



# INDIANA JONES

LA AVENTURA TIENE UN NOMBRE

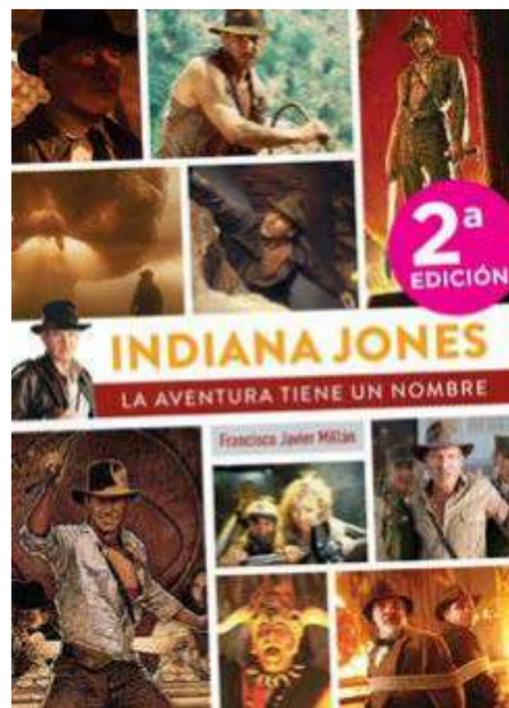


Francisco Javier Millán



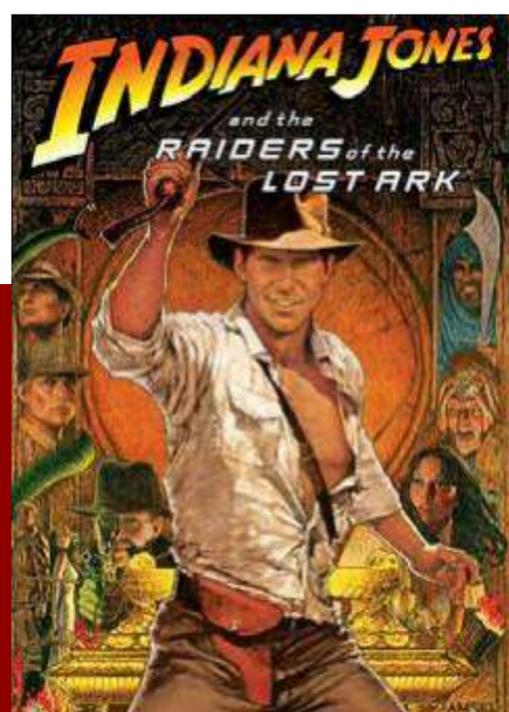
# INDIANA JONES. LA AVENTURA TIENE UN NOMBRE

Francisco Javier Millán



**¿QUÉ SIGNIFICA EL TÍTULO QUE ESTABA EN LA PORTADA?**

Mucha gente cree que el título de este libro es una simple referencia a la película de 1981, pero en realidad es mucho más profundo. El autor, Francisco Javier Millán, nos cuenta cómo el nombre de Indiana Jones se convirtió en un símbolo de la aventura y cómo este personaje se ha convertido en un ícono de la cultura popular. El libro también incluye una historia de la franquicia de películas de Indiana Jones, desde la primera película hasta la última, pasando por los videojuegos y los cómics. El autor también nos cuenta cómo el nombre de Indiana Jones se convirtió en un símbolo de la aventura y cómo este personaje se ha convertido en un ícono de la cultura popular.



En el verano de 1981, el mundo conoció a un nuevo héroe cinematográfico que respondía al nombre de Indiana Jones. Este intrépido arqueólogo, basado en un concepto original de George Lucas y Philip Kaufman, recogía el legado de los seriales de la década de los cuarenta. *En busca del arca perdida*, dirigida por Steven Spielberg, se convertiría en un clásico instantáneo, generando tras de sí nuevas aventuras tanto en cine, televisión y otros formatos.

*Indiana Jones. La aventura tiene un nombre* de Francisco Javier Millán (*Generación Goonies*, *Galaxia Lucas*, *Destino Camelot*) es una completa guía de todo el universo del personaje. Ofrece abundante información sobre el verdadero origen de los objetos más perseguidos de la saga, detalles del rodaje, las localizaciones y la banda sonora. Nos transporta desde la ciudad perdida de Tanis hasta los tenebrosos pasadizos del palacio de Pankot, desde las catacumbas de Venecia infestadas de ratas hasta al Área 51 y sus fascinantes secretos y, finalmente, al misterio de su última gran aventura.

También disponibles del mismo autor:

**Galaxia Lucas** (ISBN: 978-84-947272-9-0)

**Destino Camelot** (ISBN: 978-84-120891-1-0)

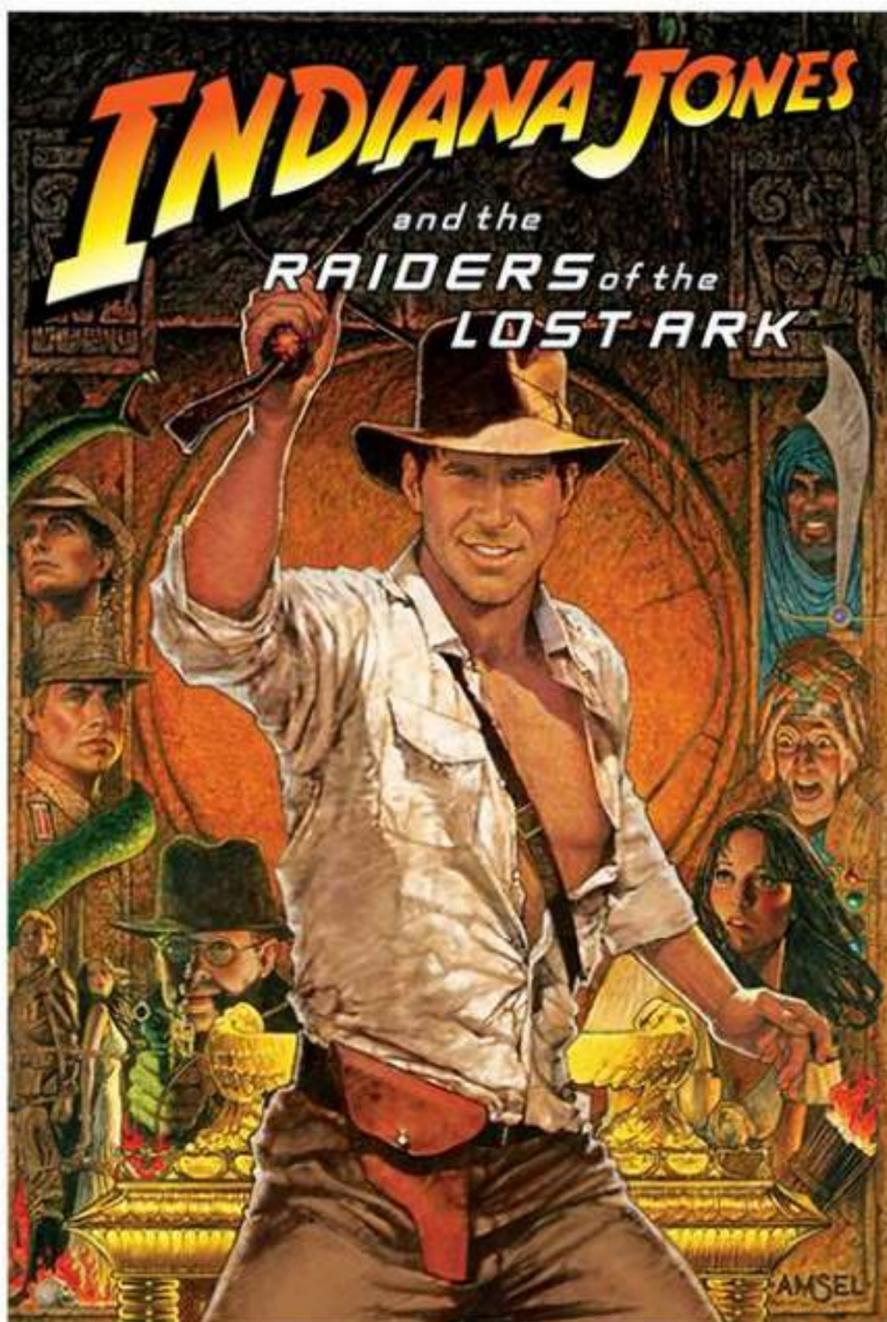
**Generación Goonies**. (ISBN: 978-84-948597-4-8) Tercera edición.

**Los Goonies nunca dicen muerto**. (ISBN: 978-84-18320-17-0) Tercera edición.

**Gremlins**. (ISBN: 978-84-18320-95-8)

Cartoné. 22x28. Color. 328 páginas  
ISBN: 978-84-19790-20-0  
Precio: 27,95 euros

DISPONIBLE A PARTIR DE  
LA ÚLTIMA SEMANA DE ABRIL



## EN BUSCA DEL ARCA PERDIDA

### PREPRODUCCIÓN

En un estadio inicial del proyecto, y mucho antes de la llegada de Steven Spielberg, Lucas le ofreció a Philip Kaufman la escritura del guion, con opción a dirigir si se diera el caso. En esas reuniones preliminares, ambos trabajaron sobre la motivación real del personaje. No resultaba creíble que un profesor universitario tuviera la necesidad económica de comportarse como un ladrón de tumbas. Debido a ello, lo perfilaron como un *playboy*, una suerte de crápula con un tren de vida propio de este tipo de caracteres. Y aunque este aspecto terminó suavizándose a lo largo de las distintas entregas, sirvió como base para retratar al héroe en sus orígenes.

Kaufman introdujo numerosos elementos en la creación del primer tratamiento, en especial el *wax guffin*. Lucas propuso que el arqueólogo estuviera detrás de objetos sobrenaturales indeterminados, y que estos fueran el objeto de deseo de los nazis. El guionista propuso las grandes posibilidades que ofrecía un artefacto como el Arca de la Alianza, el receptáculo donde Moisés guardó las tablas de los Diez Mandamientos. Por su propio interés, se había estado documentando sobre ella durante años, y vio en este libretto la oportunidad ideal para incluirla. El Arca, todo un símbolo para el pueblo judío, también era utilizada a modo de arma contra sus enemigos, y como medio de comunicación con Yahvé y oráculo al que acudir ante decisiones importantes.

Según las escrituras, al igual que sucedía con otras piezas de carácter sagrado, quien poseyera el Arca de la Alianza obtendría, no sólo un objeto de valor incalculable, sino también un arma mortífera con un alto poder destructivo. De hecho, los israelitas fueron testigos de su potencia cuando la usaron para destruir las murallas de Jericó. En esta ciudad, a 28 kilómetros de Jerusalén, fue donde Yahvé se dirigió a Josué, el sucesor de Moisés, ordenándole sitiarla durante seis días. Los judíos fueron acompañados de siete sacerdotes, provistos con siete cuernos de camero, y seguidos por una comitiva que portaba el Arca. Al séptimo día, el sonido retumbó en los muros hasta oeder por completo. Desde luego, un poder de esas características no podía pasar inadvertido a los nazis, capaces de cualquier cosa con tal de controlar el mundo.

21



### EN BUSCA DEL ARCA PERDIDA (1981)

Título original: *Raiders of the Lost Ark*.

Duración: 115 minutos.

Dirección: Steven Spielberg.

Guión: Lawrence Kasdan. Historia: George Lucas y Philip Kaufman.

Producción: Howard G. Kazanjian, Frank Marshall, George Lucas y Robert Watts.

Música: John Williams.

Fotografía: Douglas Slocombe.

Edición: Michael Kahn.

Reparto: Harrison Ford, Karen Allen, Paul Freeman, Ronal Lacey, John Rhys-Davies,

Vic Tablian, Denholm Elliott, Wolf Kahler, Alfred Molina, George Harris, Don Fellows,

William Hootkins, Tutte Lemkow, Eddie Tagoe y Anthony Higgins.

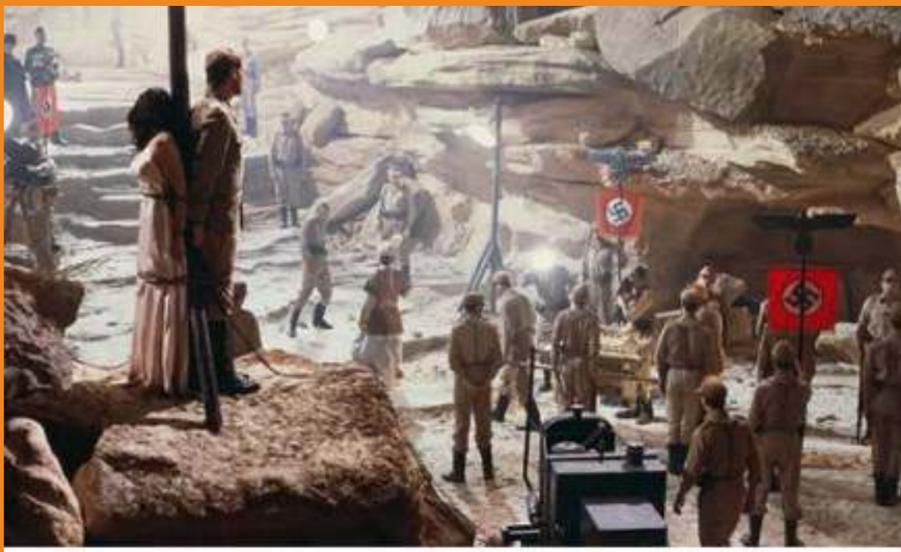
Compañías: Paramount Pictures y Lucasfilm Ltd.

Fecha de estreno USA: 12 de junio de 1981.

Fecha de estreno España: 5 de octubre de 1981.

Año 1936. Indiana Jones es un profesor de arqueología especializado en conseguir valiosas reliquias históricas. Después de una tortuosa misión en Sudamérica, el gobierno estadounidense le encarga la búsqueda del Arca de la Alianza, el cofre de madera recubierto de oro descrito en la Biblia que, según el libro del Éxodo, contenía las dos tablas de piedra de los Diez Mandamientos. Según la leyenda, quien la posea tendrá un poder absoluto, razón por la cual también la buscan los nazis. Un mensaje interceptado en Egipto les hace pensar que los alemanes están cerca de hallarla.





## DESTAPANDO EL ARCA

En los primeros borradores del guion, Lawrence Kasdan había establecido un final muy similar a las películas de James Bond de la era de Sean Connery. Según estos planes iniciales, *En busca del arca perdida* hubiera terminado con una gran persecución en la que Indy y Marion escapaban con unas vagonetas por el interior de los túneles de la isla mediterránea en la que los nazis abren el Arca. Una vez a salvo, y por los pelos, la isla explota y todos los villanos mueren en el acto. A Spielberg este final no le convenía, le recordaba en exceso al de *Sobrevive dos veces* (Lewis Gilbert, 1967), en la que Bond y la chica huyen de las instalaciones que Ernst Blofeld tiene ocultas en el interior de un volcán, justo después de que todo vuela por los aires.



Rodar una nueva persecución iba a implicar un mayor presupuesto, y con toda probabilidad un desgaste en la trama. Tanto Lucas como Spielberg creyeron que basar una película en una cadena de persecuciones no terminaría funcionando. La persecución que

90

planes pasaban por destapar el Arca frente al Führer, expresen su incomodidad ante tal despliegue judío.

La conexión entre el director de fotografía Douglas Slocombe y el departamento de efectos especiales dio lugar a soluciones bastante ingeniosas. Por ejemplo, el instante en el que el Arca fulmina y barre a los soldados nazis, estos llevan en su pecho y espalda una serie de bombillas utilizadas para realizar fotografías a alta velocidad. Los propios extras las accionaban con un botón, teniendo una escasa duración de unos dos minutos, aproximadamente.

Por último, cabe destacar que la isla secreta de los nazis no existe en ningún punto geográfico real. Los planos de la comitiva se filmaron en el cañón *Sav Wars* y los correspondientes a la ceremonia dentro de un estudio en Elstree. En los últimos días de rodaje en el norte de África existía el plan de viajar hasta la isla mediterránea de Zembra, perteneciente a Túnez, para realizar una serie de tomas de situación. Diversas complicaciones logísticas abortaron esta iniciativa. En Industrial Light & Magic, basándose, ligeramente, en el contorno de Zembra, realizaron varias pinturas mate tal y como se puede ver en la película. Desde la perspectiva de la ficción, y atendiendo al recorrido del submáximo, la isla de la ceremonia se hallaría al norte de Creta. Algunos han querido identificarla basando su hipótesis en el mapa geográficamente inexacto que se muestra en pantalla. De ahí que identifiquen a Pachia como la más probable, una isla griega en el este del mar Egeo, a unos 14 kilómetros al sueste de Cabo Krilebs.



tusieron es al menos llamativa, dado que este sería el ritmo que imprimirían en el segundo título de la saga.

Lawrence Kasdan, a punto de ponerse detrás de las cámaras para rodar su ópera prima, *Fuego en el cuerpo* (1981), accedió a dar una nueva vuelta al guion. En esta ocasión se parató de cómo el Arca de la Alianza perdía su importancia en el climax final. Algo así era inadmisible. Toda la película giraba alrededor de este extraordinario artefacto. Fue entonces cuando sobrevino la idea de la ira de Dios y la decisión de mantener a Indy y Marion presenciando el fatal acontecimiento que sesgaría las vidas de Baloo y los nazis.

Antes de la ceremonia de la apertura, los alemanes realizan una procesión con sus estandartes por un desfiladero. Esta localización es exactamente la misma que utilizó George Lucas en la primera película de *Star Wars*. Justo en el sitio donde Obi-Wan asustaba a los *Jawas* y se encontraba con R2-D2. Este cañón, por razones obvias, empezó a conocerse por el nombre de «Cañón *Star Wars*». A su vez, esta escena reunía una serie de novedades con respecto al guion de Kasdan. Una de ellas fue dejar vivo a Arnold Toht, quien, según el plan original, moría en la secuencia del camión. Y, finalmente, la compleja escena de acción planteada se redujo al instante en el que Indy amenaza a los nazis con una bazuca.

Llegados a este punto del climax, si bien las escenas habían tenido un irresistible aroma a serie B, la apertura del Arca debía estar a la altura de las mejores películas de clase A de la época. En Industrial Light & Magic se pusieron en marcha semanas antes del rodaje, con el fin de obtener unas imágenes dignas de la ira divina. Antes de la filmación, y basándose en el arte conceptual realizado por varios artistas, el director de fotografía Richard Edlund, especializado en efectos especiales, acometió la escena dando lugar a uno de los mejores trabajos de su carrera.

Nada se dejó al azar en este gran final, hasta incluso un rabino de Londres fue contratado para que supervisase la ceremonia y las invocaciones que el actor Paul Freeman decía en hebreo. La verosimilitud también se extiende al vestuario. Baloo luce un *kosher*, el pectoral sagrado que llevaba el sumo sacerdote de los israelitas según el capítulo 28 del Éxodo y la Torá. Cada piedra de color simboliza a una de las doce tribus de Israel. En consecuencia, no sorprende que los nazis, cuyos



91



## HANGAR 51

9906753 es el número asignado por el servicio de inteligencia norteamericano para identificar el Arca de la Alianza entre sus pertenencias. Es así tal y como se pinta en la caja de madera que oculta este poderoso artefacto en el Hangar 51, una instalación militar de alta seguridad en el estado de Nevada. El decorado de la misma se levantó en Elstree Studios usando para mejorar su grandiosidad una pintura mate. Al artista Michael Pangrazio le tomó tres meses de tiempo pintar el hangar en un cristal de vidrio. Este se colocó justo enfrente de la cámara y extendió el set hacia el fondo, casi hasta el infinito. Suele nombrarse como una de las pinturas mate más efectivas y mejor diseñadas de la historia del cine. Para su realización, Pangrazio preparó varias filas de cajas de madera, las fotografió y usó esta imagen como una dispositivo de referencia que lo guiaba mientras diseñaba la pintura mate final.

Michael Pangrazio trabajaba en el seno de Industrial Light & Magic donde colaboró con el legendario artista Ralph McQuarrie, el autor de los primeros bocetos conceptuales de *Star Wars*. En 1988 formaría su propia compañía, Matte World Digital, con el fin de hacer la transición de su arte a los nuevos efectos digitales que estaban por llegar. Posteriormente, ingresaría dentro del equipo de Weta Digital, la empresa fundada por Peter Jackson, encargada de los efectos de las trilogías de *El señor de los anillos* y *El hobbit*.

93



## INDIANA JONES Y EL TEMPLO MALDITO

### PREPRODUCCIÓN

El temerario impacto de *En busca del arco iris* dio luz verde inmediatamente a la secuela, sobre la que George Lucas trabajaría mientras daba cierre a la trilogía original de *Star Wars*. En un primer acercamiento al proyecto, volvería a acudir a Lawrence Kasdan con el fin de desarrollar una continuación digna de la original. El guionista expresó su interés por la historia de fondo sobre Marion y Abner Ravenwood. La premisa del mentor de Indy perdiéndose en el corazón del Himalaya no sedujo a Lucas, siendo apartada para su posterior uso en el universo expandido sobre el personaje.

La segunda aventura no llevaría al arqueólogo hasta el Nepal, pero sí que lo mantenía en el continente asiático. En la mente de Lucas rondaba la idea de hacer un homenaje al llamado cine de aventuras coloniales, concretamente, a la película *Ganga Din* (George Stevens, 1939). Este clásico, basado en un poema de Rudyard Kipling, autor de *El libro de la selva* (1894), seguía las peripecias de tres sargentos del ejército británico en su enfrentamiento con los seguidores de un extraño culto a la diosa Kali. A lo largo de la película, los oficiales se van atrapando en un peligroso templo donde les torturan casi hasta la muerte.

El espíritu de Kipling sería la chispa de *Indiana Jones y el templo maldito*, introduciendo la siempre seductora mitología hindú en su argumento. Dicho autor inglés, nacido en Bombay durante la época colonial británica, era considerado como el escritor y poeta del Imperio. Muchas de sus obras, como por ejemplo *La carga del hombre blanco* (1899), eran un alegato a favor del imperialismo, proponiendo a la raza blanca como moralmente obligada a civilizar a los



115



### INDIANA JONES Y EL TEMPLO MALDITO (1984)

Título original: *Indiana Jones and the Temple of Doom*.

Duración: 118 minutos.

Dirección: Steven Spielberg.

Guión: Gloria Katz y Willard Huyck. Historia: George Lucas.

Producción: Kathleen Kennedy, Frank Marshall, George Lucas y Robert Watts.

Música: John Williams.

Fotografía: Douglas Slocombe.

Edición: Michael Kehn.

Reparto: Harrison Ford, Kate Capshaw, Ke Huy Quan, Amrish Puri, Roshan Seth, Roy Chiao, Philip Stone, Raj Singh, David Yip, Ric Young, Dan Aykroyd, D.R. Nanayakkara y Pat Roach.

Compañías: Paramount Pictures y Lucasfilm Ltd.

Fecha de estreno USA: 23 de mayo de 1984.

Fecha de estreno España: 5 de octubre de 1984.

Año 1935. El intrépido arqueólogo Indiana Jones, tras meterse en problemas en su local natal de Shanghái, consigue escapar junto a una bella cantante y su joven acompañante. Tras un accidentado viaje, los tres acaban en la India, donde intentarán ayudara los habitantes de un pequeño poblado, cuyos niños han sido raptados por un culto antiguo que vuelve a resurgir en el palacio de Pantot.

pueblos no blancos de la Tierra. De aquí la importancia del colonialismo, con el objetivo de fomentar su progreso en lo económico, social y cultural. El cine de Hollywood también heredó esta misma tradición. No son pocas las películas en las que se propugna la imagen del hombre blanco salvador en entornos exóticos.

Esta línea colonial derivó hacia terrenos más tenebricos en la saga del arqueólogo. George Lucas quería realizar un paralelismo similar al realizado en *Star Wars*. En la trilogía original, *El imperio contraataca* funcionaba dentro de esos mismos parámetros oscuros. No obstante, de manera paralela, Lucas trabajaría en otro tratamiento en el que Indy tenía que resolver una serie de pruebas en el interior de un castillo embrujado en Escocia. Steven Spielberg truncó esta vía, al no estar dispuesto a volver a los fenómenos paranormales tras *Pólyergón (Fenómenos extraños)* (Tobe Hooper, 1982). La habilidad recicladora de Lucas haría sustituir el castillo por un templo de corte demoníaco. Dos líneas fundidas en una, que darían como resultado uno de los guiones más discolorados de mediados de los ochenta.

El libreto definitivo sería escrito por dos amigos personales de Lucas, Willard Huyck y Gloria Katz, el matrimonio de escritores con los que había trabajado en *American Graffiti* (1973) y en ese guion que parecía no acabar nunca, titulado *Asesinato en la radio*. Ambos eran ideales para llevar al doctor Jones hasta la India. La pareja conocía muy bien el país, y eran coleccionistas de su riquísimo arte. Lucas les obligó a que los villanos de la función fueran los *Shugges*, la misma secta que hizo la vida imponible a Cary Grant en *Ganga Din*.



HAVE THE ADVENTURE OF YOUR LIFE KEEPING UP WITH THE JONÉS.



## INDIANA JONES Y LA ÚLTIMA CRUZADA

PREPRODUCCIÓN

S eis meses después del estreno de *Indy 2*, George Lucas empezaría con los primeros esbozos de la tercera aventura. Para ello retomó una vieja idea todavía sin explorar. En las conversaciones grabadas en 1978, se refirió al doctor Jones como una suerte de científico versado en fenómenos extraños. Pero no desde la perspectiva de un parapsicólogo, más bien como un consultor que suele ser contratado para hacer una valoración de los supuestos fantasmas. Lucas arrancaba un borrador en el que Indy acude a un castillo escocés en el que se enfrentará a una armadura viviente y a otras fuerzas sobrenaturales. Al final, este tratamiento no llegaría a ninguna parte. Spielberg tumbó la propuesta porque no quería regresar al cine paranormal. Lucas reciclaría la idea en *Masks of Evil*, un capítulo de la serie *Las aventuras de joven Indiana Jones* (1992-1996).

Las peripecias de esta imposible entrega se completarían con una persecución en barco, la aparición de una joven arqueóloga, un paquete misterioso, el regreso de Marcus Brody, los nazis, la fuente de la eterna juventud y una lucha con bestias en una suerte de circo romano en África. Para darle sentido, Lucas contrataría a Chris Columbus, un joven escritor que había firmado *Gemalins* (Joe Dante, 1984), *Los Goonies* (Richard Donner, 1985) y *El secreto de la pirámide* (Barry Levinson, 1985). Su trabajo dio como resultado un primer borrador titulado *Indiana Jones y la ciudad perdida de Sun Wu-Kung*. Y aunque fuera rechazado, algunas de sus ideas sirvieron para crear otras similares. Por ejemplo, la compañera arqueóloga serviría de inspiración para crear a la espía nazi Elsa Schneider, aunque el personaje como tal se reencarnaría con el nombre de Sophia Hapgood en los videojuegos *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* (1992) e *Indiana Jones and the Infernal Machine* (1999). Y la lucha con los animales salvajes, por muy loca que pareciera, también tuvo su adaptación en *Star Wars Episodio II: El ataque de los clones* (George Lucas, 2002).

Chris Columbus, atendiendo a los apuntes de Spielberg y Lucas, presentaría un nuevo guion en el que aparecería el Árbol del Bien y del Mal descrito en el libro del Génesis, cuyo fruto puede dar la vida, pero también arrebatada, al igual que el Grial. Fue entonces cuando se barajó el título de *Indiana Jones y el Rey Mono*.

171



### CASTILLO BRUNWALD

Esta fortaleza ficticia se encuentra situada al norte de Salzburgo, justo en el límite fronterizo que separa Austria de Alemania. Un sitio ideal que los nazis utilizan como base secreta, donde tienen encerrado al padre de Indy. El castillo es famoso por los tapices y la colección de arte de la familia Brunwald. Motivo por el cual Indy y Elsa se hacen pasar por coleccionistas escoceses para engañar al mayordomo de la entrada. Aquí es cuando se produce un gag alrededor de la frase: «Si usted es un lord escocés, entonces yo soy el ratón Mickey». En la línea original del guion no había mención alguna al ratón de Disney. El mayordomo de Brunwald tendría que haber dicho lo siguiente: «Si usted es un lord escocés, entonces yo soy Jesse Owens». Este atleta afroamericano, para la estupefacción aza de Hitler, había ganado cuatro medallas de oro en los Juegos Olímpicos de Berlín en 1936. Por tanto, al coincidir con la línea temporal de la película, Jeffrey Boam tuvo a bien de introducir este guiño en el libreto. Esto se cambió porque los cineastas pensaron que muchas personas no estaban familiarizadas con quién era Jesse Owens. El director Steven Spielberg modificó la referencia, cambiándola por la actriz y símbolo sexual de Hollywood de la década de 1930, Mae West, pero, nuevamente, concluyó que las audiencias de los ochenta podrían perderse la broma, por lo que, finalmente, optaron por Mickey Mouse, un personaje animado con gran renombre internacional.

La primera aparición de esta fortaleza en una noche de tormenta sería una reminiscencia del guion rechazado de Chris Columbus. En *Indiana Jones y el Rey Mono* el castillo no era alemán sino escocés, y este se hallaba embrujado por el fantasma de un roble llamado Seamus Seagrove III. El castillo de Brunwald como tal no existe, pero sí el que los artistas de ILM usaron como referencia, llamado Schloss Bürresheim en Rheinland-Pfalz, en el distrito de Mayen-Koblenz. Y, en lo concerniente a los interiores, estos se construyeron en dos de los plató de Elstree Studios.

Muchas de las situaciones que se producen en el interior del castillo fueron sugeridas por Sean Connery, como, por ejemplo, presentar a padre e hijo atados a dos sillas espalda contra espalda. Al actor escocés le seducía la idea de presentar a su personaje como una versión mejorada de Indiana Jones. Es decir, si su hijo se había acostado con Elsa, él también lo habría hecho antes. El diálogo al respecto fue improvisado por Connery y la cara de Ford es una reacción real a sus palabras. Julian Glover jamás olvidará ese instante: «Mi recuerdo favorito es el de Sean inventando esa frase: 'Ella habló de mí'». Todos cayeron al suelo de la risa», recordaba el actor en una entrevista para la revista *Empire*.

Esta secuencia también sirve para presentar a Ernst Vogel, el despiadado oficial nazi que trabaja de enlace entre Adolf Hitler y la misión de hallar el Santo Grial. El perfil del actor inglés Michael Byrne le ha hecho interpretar a lo largo de su carrera a varios militares nazis. Sin ir más lejos, coincidió con Harrison Ford en *Fuerzas 10 de Navarone* (Guy Hamilton, 1978) en la que daba vida al mayor Schroeder. Julian Glover audicionó en las primeras pruebas de *casting* para el papel de Vogel, pero el productor Robert Watts sugirió que por su perfil era más adecuado para dar vida a Walter Donovan.



# KAME HAME HA!

LA GUÍA DEFINITIVA DE  
DRAGON BALL

VOLUMEN I

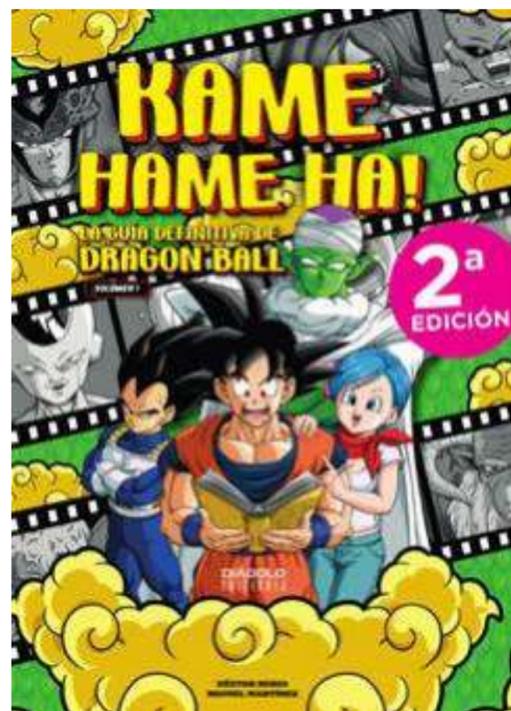
2<sup>a</sup>  
EDICIÓN

DIÁBOLO  
EDICIONES

NÉSTOR RUBIO  
MIGUEL MARTÍNEZ

# KAME HAME HA! LA GUÍA DEFINITIVA DE DRAGON BALL. VOL. 1

Miguel Martínez y Néstor Rubio



## ¡LA GUÍA DEFINITIVA DE DRAGON BALL!

Equípate con esta guía imprescindible para todo fan de Dragon Ball y aprende los datos y curiosidades de los personajes más conocidos de tu serie favorita. Repasa sus hazañas, recuerda a sus rivales que también tuvieron su momento, y aprende sobre las nuevas inclusiones de la franquicia...

Manga, anime, películas, videojuegos...Un sinfín de personajes te esperan junto a lo mejor de todos los mundos que han pisado Goku y sus amigos (y enemigos).

Otras obras de los mismos autores:

**A metamorfosearse! El mundo de los Power Rangers y el universo sentai.** (ISBN: 978-84-16217-46-5)

**Dame tu fuerza, Pegaso. El infinito mundo de los Caballeros del Zodiaco.** (ISBN: 978-84-16217-67-0)

**¡Luz, fuego, destrucción! La gran aventura de Dragon Ball volumen 1** (ISBN: 978-84-946995-5-9)

**¡Luz, fuego, destrucción! La gran aventura de Dragon Ball volumen 2** (ISBN: 978-84-947700-1-2)

**¡Luz, fuego, destrucción! La gran aventura de Dragon Ball caja recopilatoria** (ISBN: 978-84-18320-16-3)

**Los magos del balón. Todo sobre Oliver y Benji.** (ISBN: 978-84-19790-03-3)

**Kame Hame Ha! La guía definitiva de Dragon Ball. Volumen 2.** (978-84-18320-63-7)



Cartoné. 22x28. Color. 180 páginas

ISBN: 978-84-18320-63-7

Precio: 25,95 euros

**DISPONIBLE A PARTIR DE  
LA ÚLTIMA SEMANA DE ABRIL**

**Bacterian**

Un singular luchador que será recordado por sus poco ortodoxas técnicas de combate basadas principalmente en su falta de higiene personal y estilo de combate realmente sucio, ya que presume de que su cuerpo jamás ha tocado una sola gota de agua. Hace su primera aparición en el 21º Torneo de artes marciales y se enfrenta a Krilin. Por suerte el discípulo de Mutenroschi se alza con la victoria de otra forma también poco ortodoxa.

**Nombres:**  
Sin mucho misterio, hace alusión a las bacterias y a la suciedad, ya que este personaje es tan guarro que parte de su combate fue censurado en algunos países.



**Giran**

Un luchador perteneciente a una raza de monstruos con aspecto de dinosaurio que es el líder de su aldea y cuyo entretenimiento es aterrorizar a las poblaciones cercanas. Tiene una técnica de combate destacada, con la cual lanza una sustancia por la boca que atrapa al rival, además de poder volar gracias a sus alas y dispone de una notable fuerza en el momento de su aparición. Da a entender que se ha presentado a otros torneos, pero en éste acaba rindiéndose al ver el potencial de Goku.

Muere a manos de Tambourine y resucita gracias a las bolas de dragón como el resto de combatientes en los diferentes torneos de artes marciales y también hace una breve aparición al final de Z aportando su energía y la de los suyos a Goku en su batalla contra Majin Boo.



**Nombres:**  
Es el nombre de un monstruo de la también conocida serie Ultraman.

**Ranfan**

Una luchadora con más bien pocos recursos en las artes marciales cuya estrategia principal consiste en utilizar sus encantos de mujer con sus adversarios. No duda en desvestirse y quedarse en ropa interior con la intención de distraer a sus oponentes y echarlos del ring.

**Nombres:**  
Es un juego de palabras de ranjeri *randeshon*, que en japonés es "tienda/moda de lencería".



**Jackie Chun**

Vuelve a participar en el 22º torneo para repetir la experiencia, pero es derrotado por Tin Shin Han, aunque queda satisfecho por conseguir cambiar la mentalidad del discípulo de Tsuru Sennin. En este torneo también debe afrontar la venganza de Lobo-Hombre, un ser que se quedó transformado en hombre al haber destruido la luna.

Se trata del alter ego de Mutenroschi, que adopta este papel para poder participar en el 21º Torneo de artes marciales sin ser reconocido por sus discípulos y poder así medir la técnica de estos bajo el anonimato. Supera todos los combates hasta llegar a la final donde combate contra Goku en una lucha llena de homenajes a las cintas clásicas del Kung Fu e incluso se enfrenta a su estado oozaru, siendo el primer personaje que lo hace. A causa de esto destruye la luna durante el combate para evitar que vuelva a transformarse.



**Nombres:**  
Es un guiño a Jackie Chan, el conocido actor de artes marciales, quien además de ser fan de la obra, pudo conocer a Toriyama en persona.

**SAGA DE NAMEK**

En Dragon Ball Z se amplían los horizontes hasta lo imaginable. Nos maravillamos saliendo del planeta, encarando una aventura espacial y yendo al mundo natal de los namekianos. En él vivimos aventuras con personajes nunca vistos y ampliamos el universo de la obra mucho más aún.

**Freezer**



Uno de los villanos más carismáticos de toda la obra, si no el que más, es un auténtico terror para casi todos nuestros héroes desde su aparición. Autodenominado emperador y tirano de la galaxia, este terrible ser alienígena destruye, conquista y vende planetas a su antojo. Su poder es tal que tiene razas enteras esclavizadas a su mando, y solo su nombre hace que muchos salgan huyendo de sus mundos natales. Principal causante de la destrucción del planeta Vegeta y de prácticamente todos los sayajin, Freezer es ajusticiado finalmente por un descendiente totalmente inspirado de esta raza. Se entera del poder de las bolas de dragón de Namek, y parte hacia el verdoso planeta para hacerse con ellas y lograr así la inmortalidad, pero no cuenta con todos los baches que se acaba encontrando. Empezando por el valor y obstinación de los nativos a no revelar sus secretos (lo cual provoca matanzas enormes) y acabando por la llegada de los terrícolas y la rebelión de Vegeta, quien en realidad estaba trabajando para él a regañadientes y no sabía que en realidad su planeta lo había destruido el tirano.



Al ir perdiendo uno a uno a todos sus soldados y lugartenientes, finalmente el propio Freezer tiene que mancharse las manos y luchar, revelando un poder y fuerza nunca vistos. En una carrera de fondo, y con la ayuda de un recién revivido Piccolo, Krilin, Gohan y Vegeta (quien les ayuda por pura conveniencia), se transforma varias veces para alcanzar su forma final o "verdadera". Es entonces cuando acaba matando a Vegeta, no sin antes estar terminando rogando a un recién llegado Goku, que venge a toda su raza, eliminado por el villano. El combate es antológico mientras el propio planeta está sentenciado, ya que lo ha dañado de muerte y es inevitable su destrucción, teniendo la paradoja de que aunque Goku gane el combate, morirá en el cataclismo. Finalmente deja KO a Piccolo y mata a Krilin, provocando precisamente lo que más teme: la aparición de un super sayajin.

Con un ataque fallido que sentencia el combate dejando al tirano literalmente partido por la mitad, Goku le da un poco de su energía para que se marche. Pero Freezer, machado hasta la médula, utiliza esa poca energía para tratar de atacar de nuevo y por la espalda, pero Goku lo remata y desaparece en la destrucción del planeta.

Pese a todo esto, lo poco que queda de él es rescatado por su padre, el Rey Cold, y con avanzada cirugía recomponen su cuerpo y juntos planean ir a la Tierra a vengarse. Para su desgracia, se tropezan con otro super sayajin y los aniquila definitivamente.

Más adelante, y exclusivo del anime, le vemos en unos capítulos donde en el infierno hace de las suyas junto a sus Tokusentai y Cell, tratando de escaparse del inframundo. Pero no acabarían aquí sus aventuras...

**Nombre:**  
Su nombre (en japonés *Furizao*) viene del inglés *freezer*, que es congelador o refrigerador (luego todos los de su raza tendrían nombres relacionados con el frío), por eso todos los personajes bajo su mando tienen nombres de productos o alimentos que podemos tener en un frigorífico.



**Videl**



Videl es la hija del mismísimo Mr. Satan. Versada en artes marciales desde su infancia, en su adolescencia se convierte en una valerosa aliada para la policía de Satan City y colabora con ellos manteniendo el orden y capturando delincuentes. En el instituto conoce a Son Gohan, al que al principio ve con recelo al haber aparecido a la vez que un nuevo héroe en la ciudad llamado "Gran Saiyaman". Sospecha de él y no para hasta descubrirlo para acabar ocasionándole con revelar su identidad si no le enseña a volar. Con el tiempo, Videl comienza a desarrollar sentimientos más amables y románticos hacia él, y se corta su preciosa melena -no sin enfadarse antes-, por superencia del semi-saiyan (momento gracioso ya que ella cree que lo está diciendo que así se vería más guapa, pero es simplemente un consejo de comodidad para luchar).

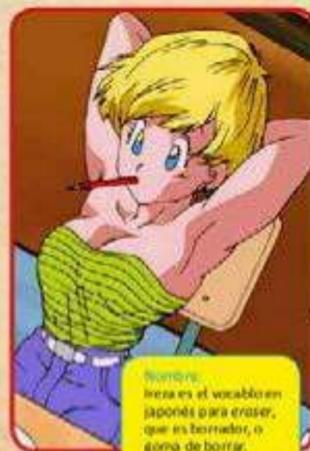
En el torneo de Artes marciales se enfrenta contra Spopovich, que al haber sido poseído y potenciado por Babidi posee una fuerza sobrenatural que hace que el combate casi le cueste la vida, y con una semilla venenosa lagán que se recupere. Al descubrir los planes de Shin y Kibito, Videl planea unirse a los "guerreros Z" para ayudarles, pero pronto se da cuenta de que su fuerza y habilidad no son suficientes y acaba quedándose con Buima, Chichi y los demás para otra función importante: buscar las bolas de dragón. Tras esto, espera a los luchadores en el palacio de Demde. Es aquí donde muere convertida en chokolatina por Boo (y exclusivamente en el anime la pudimos ver en el otro mundo junto a Buima, Chichi y Dabura). Finalmente es revivida junto al resto.

Tras la batalla final, Videl y Gohan se reencontran y con el paso del tiempo avanzan su relación, llegando además a ser compañeros superhéroes conocidos como los "Gran Saiyaman 1 y 2". Por supuesto, tras el lapso de tiempo que vemos en el manga original, se casan y tienen una hija, Pan, la cual hereda mucho del espíritu guerrero de sus padres.

**Nombre:** Haciendo juego con todo el tema familiar, Videl es un anagrama de devil, que es demonio en inglés.



**Ireza**



Es una estudiante del Instituto Orange Star (dado homenaje a las estrellas interiores de las bolas de dragón) en Satan City, y es la mejor amiga de Videl. Cuando Gohan llega de nuevo a la clase, es ella la que le dice que Videl es la hija de Mr. Satan y que gracias a él todos están vivos (gran ironía cuando fue precisamente él quien salvó a Mr. Satan y a todos de Cell). Muestra un pedir de interés en él diciendo que es guapo, y más adelante acaba sorprendiéndole cuando en el Torneo de artes marciales, por culpa de todo el revuelo con los estirios de Babidi, se desvela que tanto el Gran Saiyaman como el misterioso "guerrero dorado" eran él. Como todos los terrestres, acaba pereciendo por culpa de la técnica de "Aniquilación de la Tierra" de Super Boo, pero finalmente es revivida y ayuda a dar su energía a Mr. Satan (quien realmente está ayudando a Goku y a Vegeta a luchar contra Majin Boo).

**Nombre:** Ireza es el vocablo en japonés para eraser, que es borrar, o goma de borrar.

**Shapna**



Es otro de los estudiantes del Instituto Orange Star, y trata de ligar con Videl, pero no lo consigue porque esta está muy intrigada con el misterioso "guerrero dorado" que ha aparecido por la ciudad y ha evitado algunos ataques, y por el Gran Saiyaman. Tratando de desenmascararlo para impresionarla, no es hasta el Torneo de Artes Marciales donde descubre que tanto uno como otro son en realidad Son Gohan, el nuevo de la clase.

**Nombre:** Proviene de pencil shaper, que es sacapuntas en inglés.



**Super Boo**

El Boo malvado se lleva la mayor parte de la energía, y así vence a su contraparte benigna comiéndose lo transformado en chocolate, tras lo cual se transforma en otro Boo más esbelto, ya sin capa ni chaleco, al que se le llama Super Boo. Este Boo pese a imperar en él la maldad, no es malvado al 100% como el Majin original (le perdona la vida a Mr. Satan por haber sido su amigo) y es hasta cierto punto, controlable o al menos un poco abierto al diálogo, como cuando Piccolo le convence para esperar en la alalaya con el reloj de arena.

**Más absorciones**

**Súper Boo + Gotenks y Piccolo**

Tras verse superado por Gohan, Súper Boo decide absorber a Gotenks super saiyan 3 y a Piccolo, gracias a los cuales adquiere un poder enorme y una gran inteligencia y capacidad de estrategia.



De esta forma le sale nariz, teniendo un rostro algo más humanoide, y su antena crece. Además sus manos también adquieren cinco dedos. Tras acabarse el tiempo de la fusión Goten y Trunks regresan a su estado normal, y Piccolo adquiere más influencia en Boo, dejando ver la capa del namekiano sobre sus hombros.

**Super Boo + Gohan**

Finalmente Super Boo absorbe a Gohan, adquiriendo un poder algo superior al de Gotenks super saiyan 3, y esta vez sin límite de tiempo. En esta forma Boo obtiene la parte superior del gi anaranjado de Gohan.

**Las formas de Zamasu**

Tras intercambiar el retorcido Kaloh Shin del Universo 10 su cuerpo por el de Goku, este Goku Black se fusiona gracias a los pendientes Potlala con su versión del futuro, que tiene el don de la inmortalidad. Así se da lugar al primer híbrido de saiyan y shin de la historia conocida. Cuando se unen, Black se encuentra en su forma de super saiyan rosa, lo que hace que el cabello de Zamasu quede de aspecto similar pero de color blanco.

**Forma descontrolada**

Durante su batalla con Goku y Vegeta (que hasta llegan a fusionarse mediante los Potlala dando lugar a Vegetto), el Zamasu fusionado ve como algunas partes de su cuerpo comienzan a deformarse y a convertirse en una masa de color morado, ya que la parte mortal de Goku afecta a su regeneración, haciendo que no sea tan efectiva como la que tiene de Zamasu que es inmortal. Incluso para seguir luchando usa una forma musculosa presumiblemente más poderosa que la anterior.

