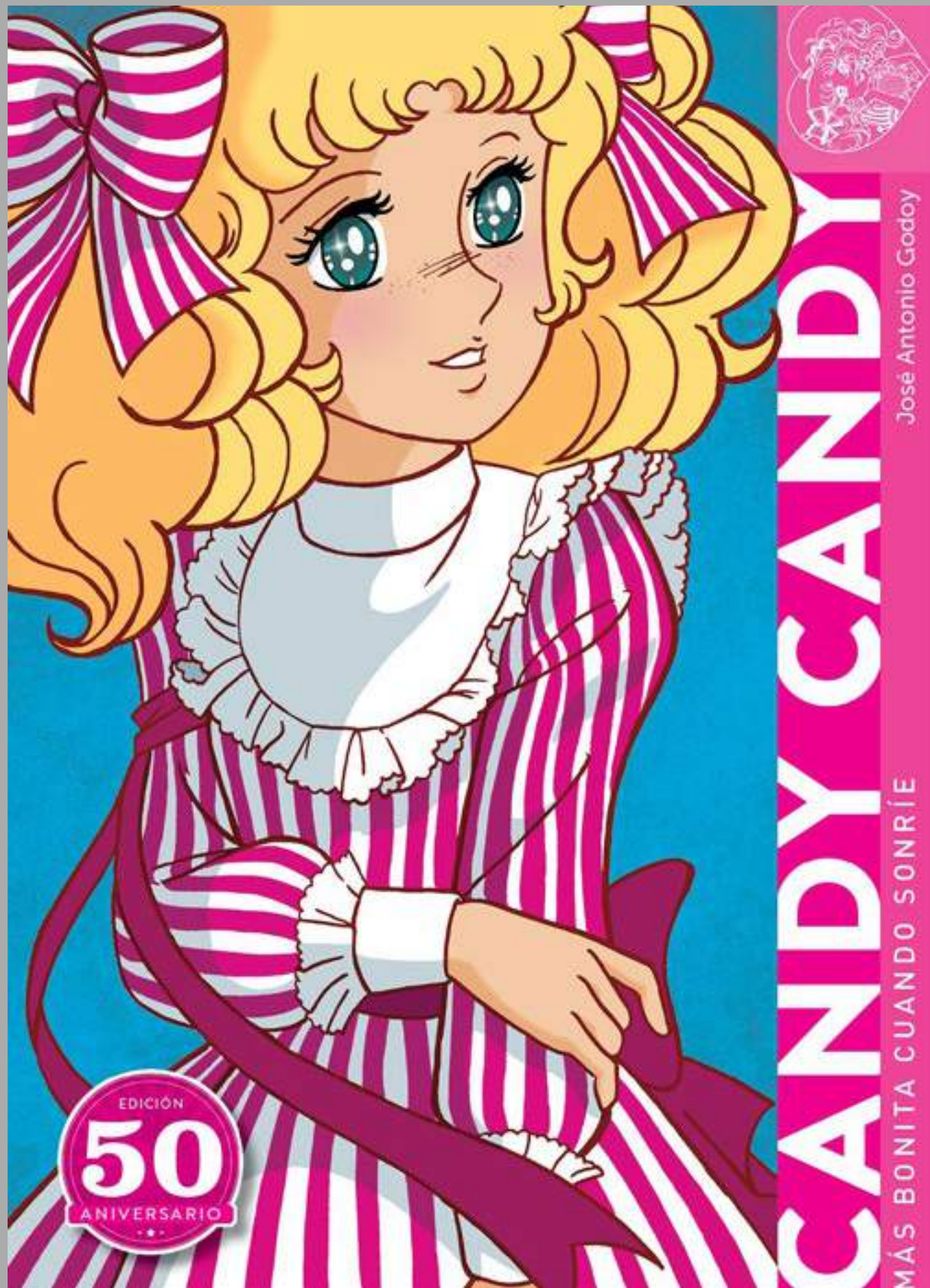
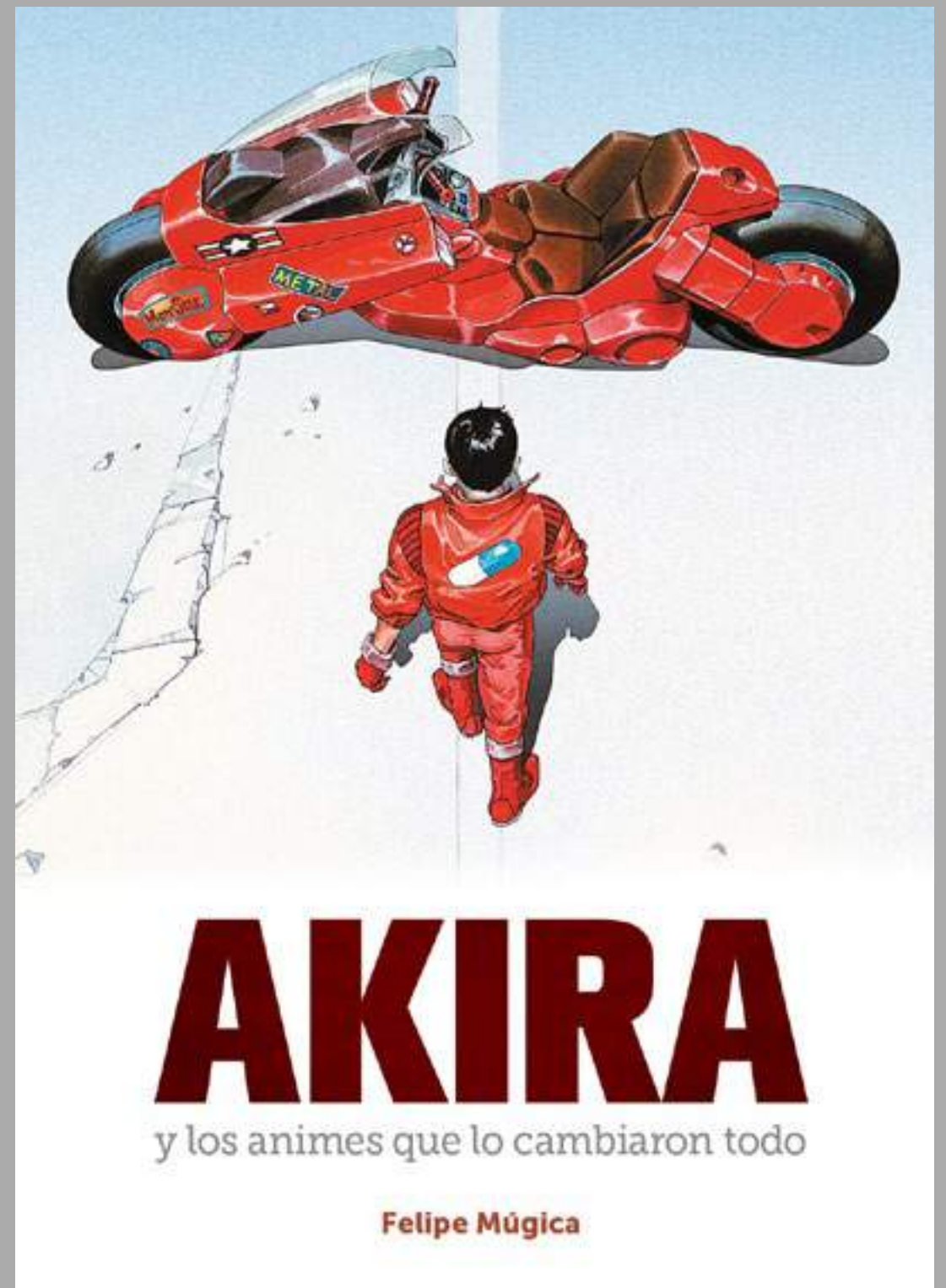
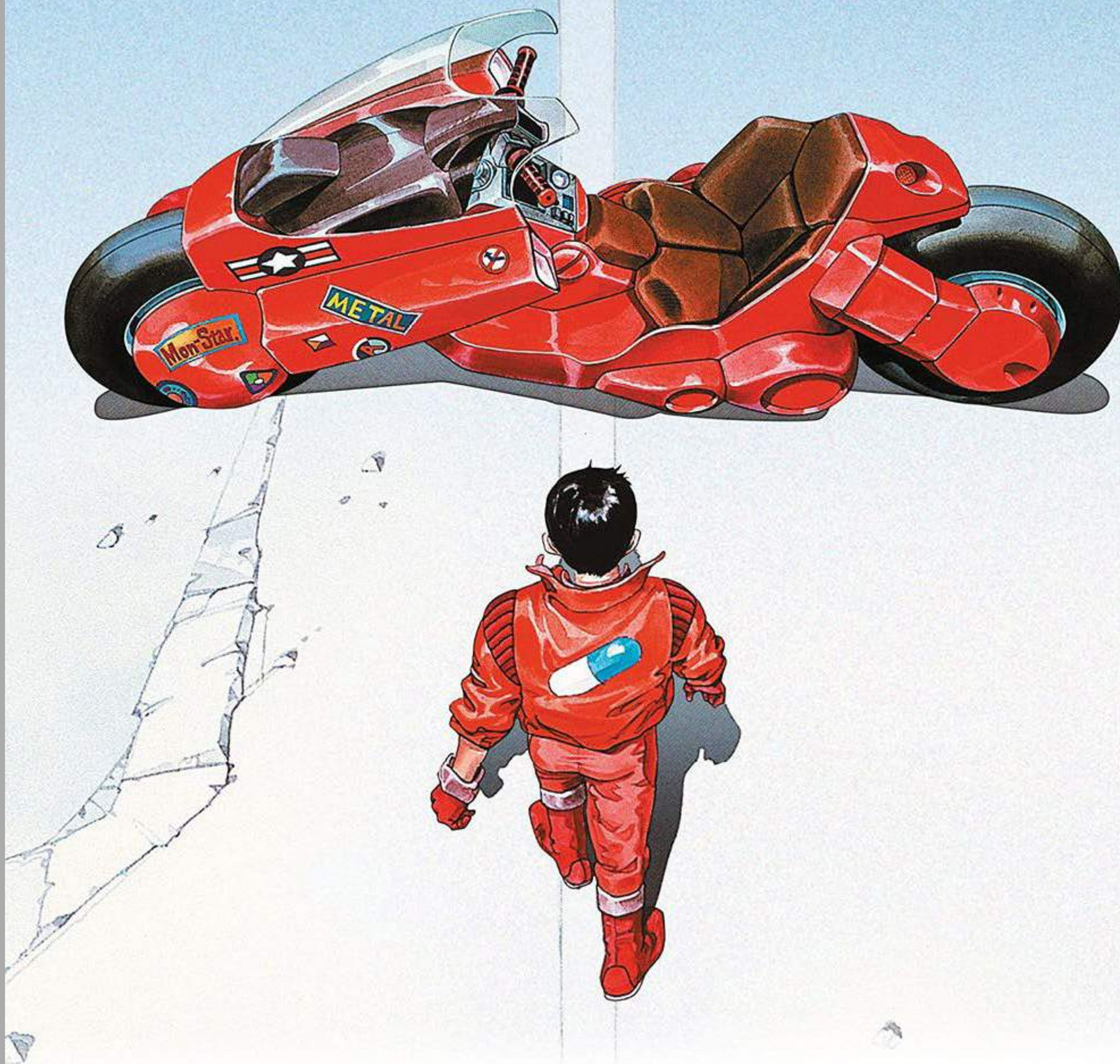


DIÁBOLO NOVEDADES
MARZO 2025





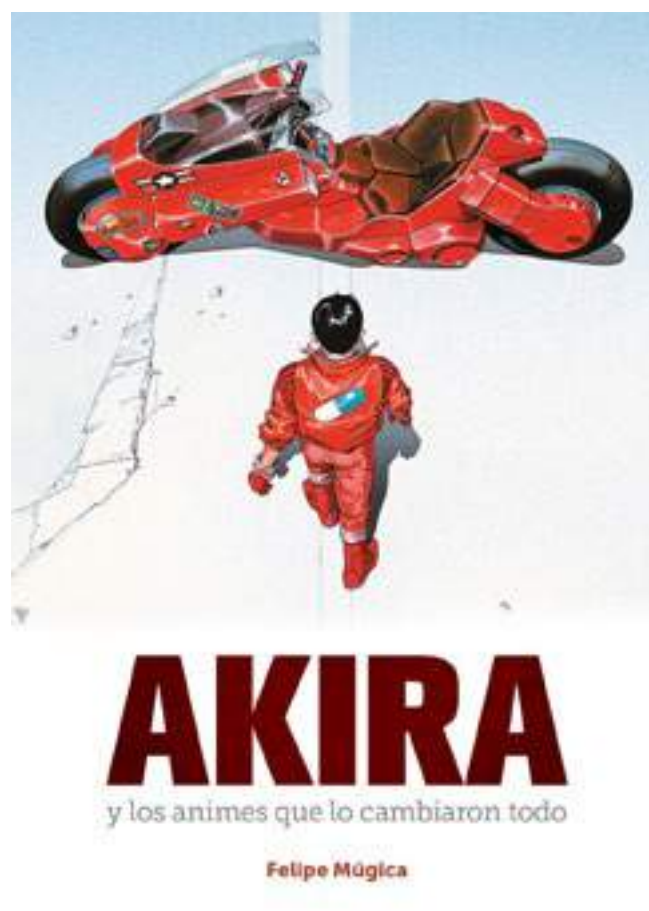
AKIRA

y los animes que lo cambiaron todo

Felipe Múgica

AKIRA Y LOS ANIMES QUE LO CAMBIARON TODO

Felipe Múgica



La elaboración intencional juega un papel fundamental en el resultado final de la apoptosis celular. De hecho la realidad de corriente que sigue cada uno de los fotogramas, aunque predomina momentáneamente por encima de ellos y se evita al 100% el uso de los personajes de fondo otorga lugar a observar en imágenes, un trabajo sistemático intencional de los personajes ya que son discretamente recreados escenas con rasgos de gente en primer y en lejano plano. Y con ello conformar en estos y los protagonistas un movimiento lo más natural posible, que en sí, no se percipen, no siempre se llega a verlos, los gestos resultan algo vagos, desde luego, pero en el fondo queda claro de la intencionalidad, dando la sensación de naturalidad de movimientos si bien están muy controlados.

La existencia de la animación también funciona con objetos y detalles, incluso elementos innecesarios antes de iniciar un animación por parte.

938

de los musulmanes. Todo lo cual propendría a una ulterior atomización de la unidad de todo lo que permanece unificado. Se ve, aunque, rebeldía, la asombrada ira que Tawhidi, en la cama del centro de investigación, expresa a través de un gesto de profunda ira: como si quisiera romper a él, solo a él, se componen un momento una especie de pequeños portos que se levantan uno tras otro en un ordenamiento armónico. Los destellos del movimiento desde luego hacen la acción estallar en un estallido más del sentido actual y más allá de los pensamientos la cantidad de hechos que también dedicados los trabajos del fin por donde dar forma a estos momentos. No se trata de recomponer simplemente los sucesos dados de las transformaciones descomulgadas de tiempo y el detalle que reduce cada debilidad y agotamiento del cuerpo del presente, ya desde el momento en que se le ha puesto a conocer a través de la propia, la cantidad de propósitos comprometidos a los que se da la vida en un movimiento agotado.

En momentos, la conjunción de una animación detallista al extremo, el fascinante look visual y, por sus obligaciones, una abrumadora batalla sonora (de la que ya hemos hablado en otro apartado) ha como resultado una experiencia sensorial inagotable, difícil de olvidar.



Akira y los animés que lo cambiaron todo, de Felipe Múgica, revela todos los secretos detrás del título más emblemático de la animación japonesa. Un filme que transformó por completo la percepción que Occidente tenía del cine de dibujos del lejano país.

En estas páginas, se explora la trayectoria de su creador, Katsuhiro Ōtomo, en su triple faceta de mangaka, director de animación y cineasta de imagen real. También se aborda el manga que dio origen a esta obra maestra, su llegada a Estados Unidos y Europa, y cómo se gestó una película tan ambiciosa como *Akira*. Además, se analiza su impacto en España, su distribución en diversos formatos a lo largo de los años y se recogen las opiniones de expertos en anime sobre lo que *Akira* significó para ellos.

Cartoné. 17x24. Color. 240 páginas
ISBN: 978-84-19790-76-7
Precio: 27,95 euros

DISPONIBLE A PARTIR DE
LA ÚLTIMA SEMANA DE MARZO

hacer bocetos de poses de personajes; dibujaba directamente sobre la página que enviaría posteriormente al editor. Después de dibujar cada página, su asistente entintaba las líneas de los edificios y el resto de los fondos con un bolígrafo Rotring y una indispensable regla. El borrador se concluía a dos apurados días de la fecha límite, dedicaba medio día para dibujar los personajes y luego terminaba los edificios agregando polvo, grietas y grietas a las ventanas. El (infartante) plan de Otomo era acabar el borrador a las 5 de la mañana de un domingo, a las 7 de la tarde se terminaban de entintar los personajes y se enviaba el capítulo terminado a las 8 de la mañana del lunes siguiente.

Cuando se metió en la producción de la adaptación animada, la planificación era dibujar 20 páginas por semana, pero, para llegar a los tiempos, se contrató a un segundo asistente que ayudase, e incluso a un tercero que se ocuparía de aplicar las tramas. Satoshi Kon llegó a ser asistente no acreditado en estas ajetreadas jornadas. "Cuando se acercaba la fecha límite del manga, nos quedábamos despiertos varias noches enteras, luego entraba directamente al estudio de animación al

día siguiente", afirmaba Otomo, (pese a todo lo comentado, también ha confesado alguna vez que siempre ha preferido trabajar solo y sin ayudantes). Pese a los refuerzos, hubo un parón en la publicación del manga entre los episodios 87 y 88, del 20 de abril de 1987 y del 21 de noviembre de 1988, respectivamente.

Un detalle que llama la atención para los que estamos acostumbrados al logotipo de *AKIRA* en su tipografía en letras rotundas es el baile de formatos que hubo a lo largo del tiempo. Y alternando entre japonés e inglés. Para la apariencia definitiva, la que es más comúnmente conocida por todos, se decidió por mayúsculas sans-serif condensadas para darle al título una imagen majestuosa, aunque simple y ligeramente tosca y con "un aire de cómic estadounidense". Se supone que la fuente empleada es la Impact (o al menos eso es lo que afirmaba Otomo), con cortes en la parte superior e inferior, aunque los expertos en tipografías consideran que su apariencia no coincide al 100% y se especula con que utilizara otra similar como la Schmalftette Grotesk. O que realmente fuera dibujada a mano. Esta es, además, la imagen que hemos visto siempre en el anime.



78



79

BREVE ANÁLISIS DEL MANGA

Akira está considerada una obra clave del género cyberpunk y, asimismo, precursora del mismo. El inicio de su publicación es anterior a clásicos literarios como *Neuromante* (1984), de William Gibson (que no se tradujo al japonés hasta 1985) y su inicio fue solo meses posterior al estreno en Japón de *Blade Runner* (en julio de 1982). Desde luego, que su marca en el manga japonés que vendría después es incalculable, en series como *Ghost in the Shell* o *Battle Angel Alita*, si nos centramos solo en manga.

Analistas de la obra se han centrado no solo en su contenido más visible como es la lucha de personajes con poderes psíquicos, sino también en cómo laten en el fondo de la trama temas subyacentes como son el impacto de la bomba atómica en suelo japonés, el resurgimiento económico y las secuelas derivadas de esto como el hacinamiento de los ciudadanos, el descontento de la juventud y la rebeldía de esta contra un poder que se rebela corrupto. Una población plagada de huérfanos a consecuencia de la guerra que resultan no solo huérfanos de padres, sino de un futuro vital y que terminan en bandas y como delincuentes callejeros. Un relato de acción y ciencia-ficción con un trasfondo pesimista y nihilista.

Y si dejamos de lado su huella en la ficción impresa nipona y nos centramos en lo que supone la lectura del manga, debemos decir que es una lectura apasionante. 2000 páginas de historia sin que el ritmo decaiga nunca ni un solo instante, una lectura absorbente de acción frenética y constante. Dado forma a través del excelente dibujo de Katsuhiro Otomo, el detallismo de los fondos y la fuerza de las viñetas, ayudadas por el empleo masivo de líneas cinéticas que acrecientan el impacto de la ilustración.

En el manga se pueden detectar una larga lista de temáticas, incluso más que en su adaptación animada, pese a su densa concentración argumental. Corrupción del poder, fanatismos religiosos, adicciones y dependencia de las drogas, terrorismo, violencia y bandas



92



callejeras, amistades quebradas... Mi favorito de toda la extensa gama de personajes, con una psicología más compleja es, de largo, Tetsuo. De niño fue amigo y protegido de Kaneda, pero siempre albergó un fuerte sentimiento de inferioridad. El comenzar a desarrollar sus poderes mentales le hará sentirse como superior y rechazará el papel de su amigo Kaneda, al que siempre ha visto como excesivamente paternalista. Egoístamente y manipulando al pasivo Akira, montará un culto, el Gran Imperio de Tokio, con el que poder sentirse líder y superior, como era Kaneda. Sin embargo, en el fondo sigue siendo un chico débil y lleno de inseguridades. Kaori, a la empezó que utilizando como esclava sexual, terminará convirtiéndose en su único refugio, la única a la que mostrar su verdadera fragilidad interior. Dependencia de pastillas, insoportables dolores de cabeza, poderes incontrolables que provocan desbocadas mutaciones corporales (que se manifiestan a partir de su nuevo brazo mecánico) ... la personalidad de Tetsuo es un auténtico polvorín siempre a un paso de la explosión, tan vulnerable como peligroso. Pese a Akira, pese a Kaneda, el auténtico protagonista oculto de la obra es Tetsuo.

93

EL ANIME QUE NO ESTÁBAMOS PREPARADOS PARA PRESENCIAR

7/2

Un análisis de la película

Antes de hacer un estudio del film que ocupa este libro y, como peaje previo obligatorio, haremos un repaso al argumento de la película. Ya que nos parecía, para que la obra estuviera plenamente completa, que debíamos dedicar al menos unos párrafos a las líneas argumentales básicas de que se compone el largometraje. Casi con seguridad, el lector que se enfrenta a estas líneas ya conocerá sobradamente de qué trata la obra de Ōtomo, de modo que entenderemos perfectamente que decida saltarse el apartado para ir directamente al estudio cinematográfico. Aunque tal vez algún morbozo decida ir al final del resumen para saber cómo interpreta el autor el dichoso e inexcusable final de la película. Para esos, hay unas líneas también al final del capítulo con la verdad por fin a la luz.

ARGUMENTO

Es el año 2019. Hace 30 años, una gran explosión voló la ciudad de Tokio y desencadenó la Tercera Guerra Mundial. Pasados los años, la ciudad se ha reconstruido, desarrollado y está a las puertas de unos



Juegos Olímpicos a celebrarse en el año 2020. Ahora es conocida como Neo-Tokyo.

Shōtarō Kaneda es el líder de una banda de motoristas llamada Los cápsulas, que se dedica a salir por las noches a recorrer las carreteras. Su principal entretenimiento es enfrentarse a golpes con los miembros de un

142



grupo rival, Los payasos. Todo ello mientras la urbe vive envuelta en un ambiente de protestas y manifestaciones por las calles, con la policía reprimiendo violentamente las concentraciones y con movimientos clandestinos disidentes conspirando entre las sombras.

Las luchas motorizadas de la noche son interrumpidas de forma inesperada, cuando uno de los miembros de la banda de Kaneda, Tetsuo Shima, tiene un choque con un extraño niño, de cara avejentada. Este es Takashi, un niño con poderes mentales que había sido rescatado de un centro de investigación por un adulto perteneciente a una organización revolucionaria disidente. Tras la muerte a tiros del hombre, tiene lugar el choque con Tetsuo, contenido mediante una barrera de fuerza. Aparecen unos extraños soldados que se llevan a Takashi y a Tetsuo. Mientras, los miembros de las bandas son arrestados por la policía.

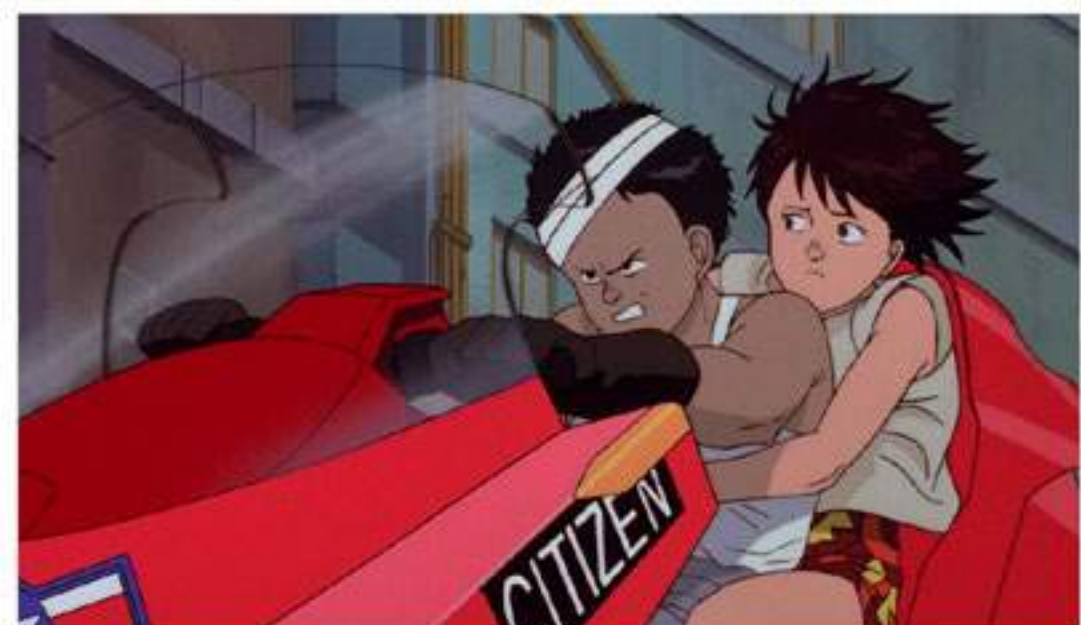
En los interrogatorios policiales, los pandilleros juveniles se hacen los locos y son soltados en libertad. Ahí, Kaneda descubre a Kei, una chica atractiva que pertenece a un grupo revolucionario; intentará aproximarse a ella, más por intentos de flirteo que porque sienta realmente simpatía por su movimiento.

143



Entretanto, Tetsuo está siendo sujeto de experimentos por parte del doctor Onishi, quien trabaja a las órdenes del coronel Shikishima. Descubren que tiene una capacidad latente comparable a la de Akira, el niño con poderes que se afirma fue el responsable de la destrucción de Tokio años atrás, cuando sus habilidades se descontrolaron. En el centro de investigación se encuentran tres niños más, el ya conocido Takashi, Kiyoko y Masaru, los tres son espers y con rostros de ancianos. Kiyoko, la niña, le avisa al coronel de que tiene visiones de una próxima destrucción de Neo-Tokyo, por lo que este ordena al científico que acabe con la vida de Tetsuo en caso de que sus poderes se salgan de control, todo en aras de que no suceda como pasó con Akira. Pero Tetsuo se escapa del hospital y se reúne con su novia Kaori, planeando escapar de la ciudad utilizando la moto de Kaneda. No obstante, estos planes se frustran ante la aparición de varios de Los Payasos, que les agreden. Son rescatados por Kaneda, quien siempre ha tenido un papel de protector hacia Tetsuo. Sin embargo, este, a causa de sus poderes nacientes y los experimentos de los que está siendo víctima, discute con su amigo, al que afirma odiar por ser siempre superior a él en todos los aspectos (liderazgo, posee la moto más molona...). Entonces, en medio de terribles dolores de cabeza, aparecen de nuevo unos policías que se lo llevan al centro de investigación.

144

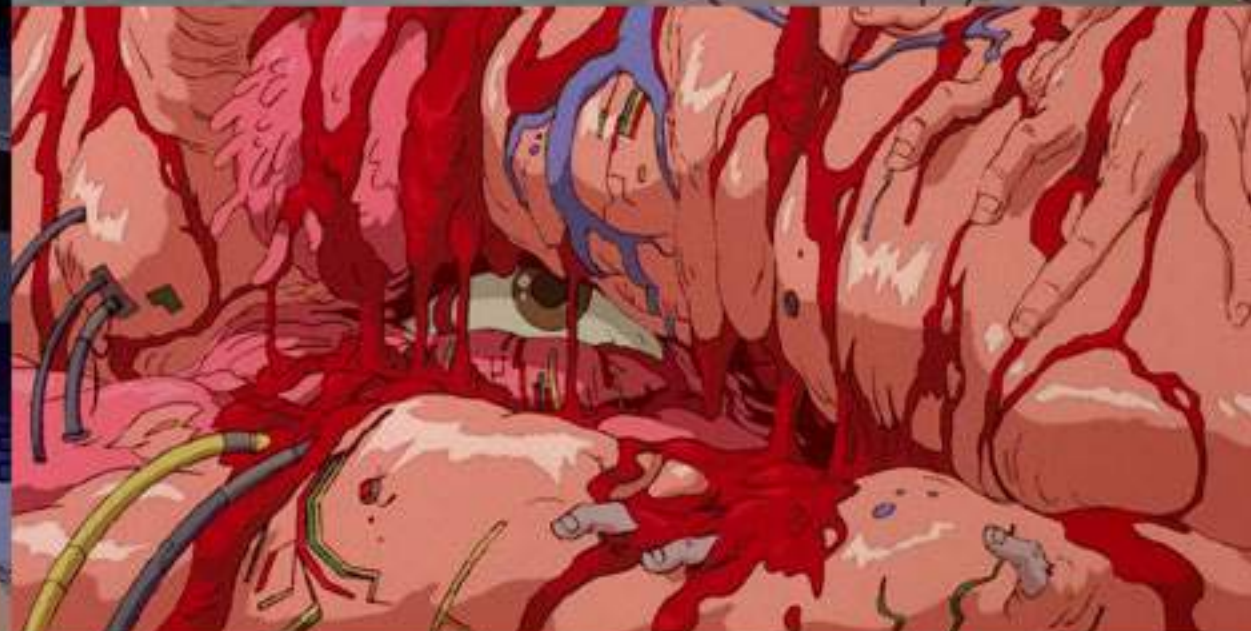




Pero los poderes de Tetsuo se vuelven cada vez más inestables, a la vez que los dolores de cabeza se hacen más insoportables. El coronel habla con el chico, al que le explica que necesita de medicinas para controlar sus facultades, al igual que sucede que con los niños. En un trono, en el estadio olímpico, Tetsuo intenta acabar con la vida del militar, pero este es salvado por Kaneda. Sus poderes han llegado a un punto de no retorno, incontrolable e incontenible y su cuerpo crece y adopta formas gigantescas y monstruosas. Accidentalmente, asesina a su novia Kaori y a punto está de hacer lo mismo con Kaneda, al que, en su patético estado, suplica ayuda.

Entran en escena los tres niños espers que, con sus poderes combinados, invocan a Akira, quien se hallaba en un estadio superior al plano físico. El niño reaparecido crea una esfera de luz para contener dentro de ella al colosal Tetsuo, mientras los otros rescatan y llevan a un sitio seguro al coronel. La esfera sigue creciendo y, en su expansión, provoca la destrucción de Neo-Tokyo. Kaneda, aún flotando en la esfera, visiona los recuerdos de los niños, cuando eran más pequeños, en el centro de investigación, Akira incluido, y a sí mismo y a Tetsuo cuando se conocieron, años atrás en el orfanato y Kaneda ayudaba a este frente a los abusos.

Neo-Tokyo queda devastada e inundada, el científico Onishi es una de las víctimas. Kaneda ha sido puesto a salvo, junto con Kei, y el coronel también ha sobrevivido a la destrucción. Los niños han desaparecido, se han marchado junto con Tetsuo a un estadio superior de existencia más allá de lo físico y lo tangible. En otra dimensión, en otro espacio, oímos al hasta ese momento adolescente Tetsuo gritar al universo: "¡Yo soy Tetsuo!"



El complejo de inferioridad de Tetsuo. Algo que ya he comentado en el apartado sobre el manga. Si hay un verdadero protagonista en el film, este no es Kaneda (aunque aparezca prácticamente en todos los pósters) ni, por supuesto, Akira (aunque de título a la película), sino Tetsuo, quien tiene una personalidad y una evolución dramática más desarrollada, y atractiva. Quien siempre había sido un niño sometido por los acosadores del orfanato, cuando empieza a desarrollar sus poderes, se emborracha de ellos y comienza a abusar de su empleo, sembrando una vorágine de destrucción allí por donde va. Sintiendo superior a todo y a todos, ataca de manera indiscriminada a los militares que se enfrentan a él y no duda en asesinarlos de manera cruel y sangrienta. Es muy significativo el momento en que recoge una tela y se la pone a los hombros, como si fuera un superhéroe o el Superman que conocemos de los comics DC. Tetsuo ha dejado de ser un simple adolescente, ahora

es un superhombre dotado de inmensos poderes y que se siente indestructible, que nada puede pararle. A pesar de que los actos que lleva a cabo le acerquen más a un villano, en realidad. Este exceso de confianza, de sentirse superior a todo, de no necesitar de las medicinas que los científicos pueden proporcionarle, de no querer depender de nada ni nadie tendrá sus consecuencias en su parte final. Aquí, sus facultades se descontrolarán totalmente de la manera más física, grotesca y desmesurada que uno se pueda imaginar. Las transformaciones monstruosas del joven le devolverán de nuevo a su verdadero ser: en el fondo nunca dejó de ser ese chico frágil que necesitaba de la ayuda de su amigo Kaneda. En medio de gigantescas formas bubónicas, asomará el chico débil que solicita ayuda a su novia Kaori (y que involuntariamente terminará aplastando y asesinando) y, también, de ese amigo, Kaneda, con el que hasta hacía tan poco se estaba enfrentando hasta la muerte.

LAS SECUELAS DE LA ONDA EXPANSIVA

74

El panorama animado japonés ya no volvería a ser el mismo

Como hemos mencionado en líneas atrás, el cambio en la percepción, nuevo descubrimiento y asimilación de la animación nipona en los años 1990 no vino solo por la película de Katsuhiro Otomo, sino que cierta creación de Akira Toriyama también tuvo mucho que ver. Se abrió un público y un mercado que era consciente del origen de la animación que estaba viendo, de sus características diferenciadas y que sabía que podía esperar algo distinto a la clásica animación disneyana que había disfrutado toda la vida. Desde la expansión del anime, en su inicio con abundantes prejuicios (por violenta, por inmoral...) hasta ser considerado una afición cultural más como quien ve *Star Wars* o juega a videojuegos. Y con salones de manganime copando la gran mayoría de capitales nacionales en la actualidad. Y a lo que se suma la aceptación masiva del manga que prácticamente supera en ventas al comic occidental en estos momentos. El desarrollo y la consolidación del anime en España tras *Akira* da para un libro entero, así que haremos tan solo un resumen rápido. Empecemos.

En realidad, a principios de esa década de los 90 se produjo una alineación planetaria, muchos factores se cuadraron para que, de repente, el anime acaparara los visionados de unos espectadores mayormente desprevénidos. El nacimiento de las cadenas privadas a finales de los 1980 llenó las parrillas televisivas de innumerables series de dibujos de procedencia japonesa. Las televisiones tenían mucha programación que rellenar y la animación nipona resultaba tremendamente barata. Así, Antena 3, generalmente licenciando desde Francia y Tele-5 desde Italia (Canal + también ofreció anime, aunque en menor medida, véase *Kenshin*), llenaron sus parrillas de series que aún siguen siendo míticas para muchos televidentes. *Campeones* (aka *Oliver y Benji*), *Sailor Moon*, *City Hunter* (aka

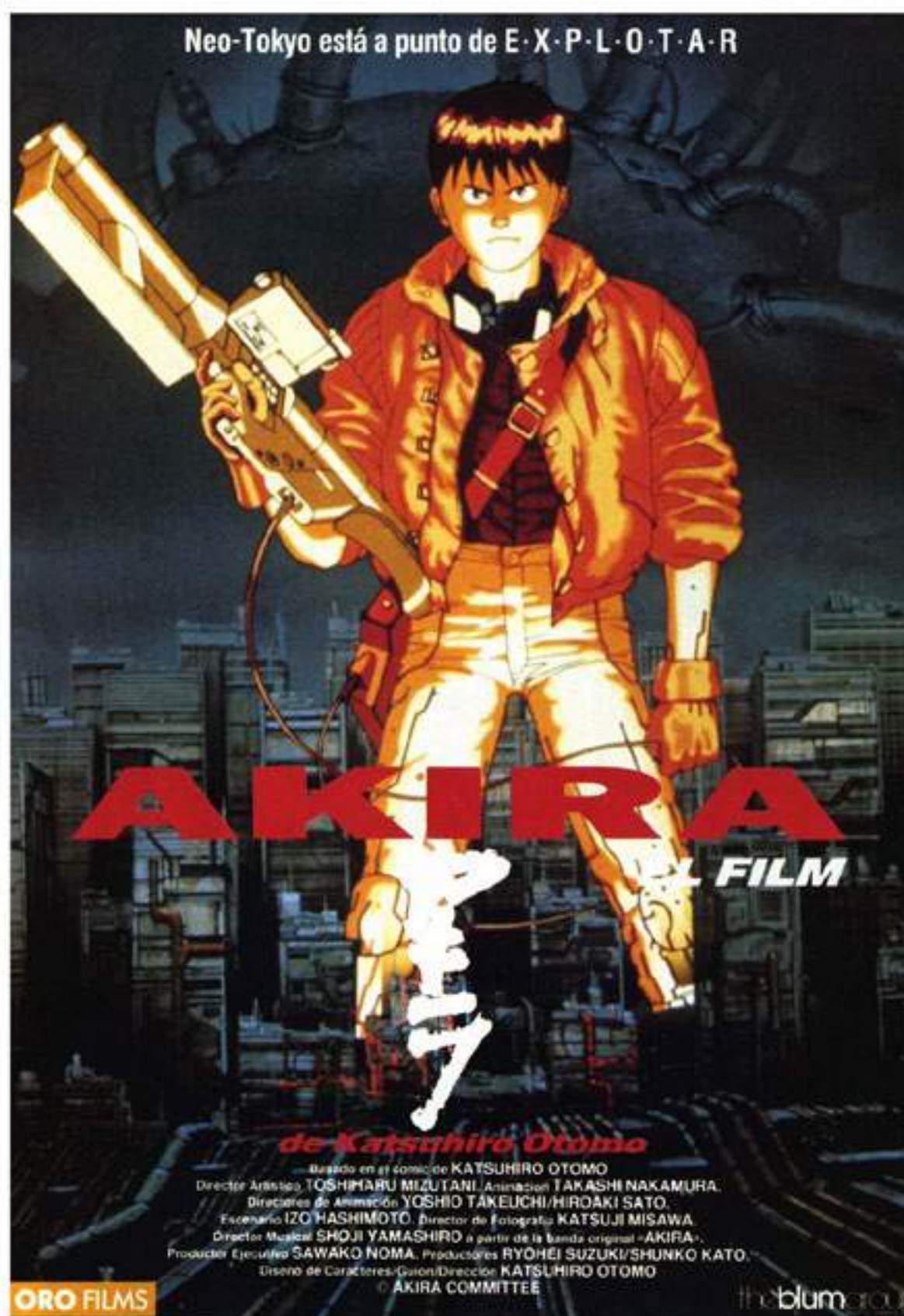
210



Cazador), *Lupin III*, *Caballeros del zodiaco* (tras el abandono en la emisión de TVE), *Ranma 1/2*... por mencionar solo unas pocas. Producciones que muchas veces suscitaron polémicas por su contenido no precisamente para niños (esa eterna asociación de dibujos animados + tiernos infantes). Las series japonesas se fueron renovando según avanzaba la década y en la segunda mitad triunfaron franquicias que aún en la actualidad siguen tremendamente vigentes, como *Pokemon* o *Digimon*. La segunda cadena de la televisión pública también se apuntó al carro con series muy populares y aún recordadas como *Marmalade Boy* (entonces titulada *La familia crece*) o *Slayers* (bautizada como *Reena y Gaudy*).

Las estanterías de los videoclubs también vivieron este boom gracias a los lanzamientos de Manga Films, especializados, en un principio, en películas y OVAs de alto contenido violento y temáticas sobre todo de ciencia-ficción y sobrenatural. Así, pudimos asistir al estreno de las míticas *El puño de la estrella del Norte*, *Dominion Tank Police*, *Urutsukidōji*, *3x3 Ojes* o *Venus Wars*, entre muchas otras. Con su sello Anime Video lanzaron cosas de Hayao Miyazaki (*Mi vecino Totoro*, *Peregrino Rojo*) y películas de

211



El runrún de la película estaba ahí y tardaba en llegar a las salas de cine españolas, más aún sabiendo que ya había sido estrenada en Estados Unidos, Reino Unido, Francia y Alemania. Finalmente, la distribuidora encargada del estreno del film en nuestro país fue una pequeña empresa con pasado en el cine para adultos, la antes citada Oro Films, a la que, cruzarse con el torbellino Akira le supondría un antes y un después en su trayectoria profesional. La primera llegada a una gran pantalla tuvo lugar en Barcelona, un 3 de abril de 1992, en los cines Maldá, aunque se estrenó en realidad la versión doblada al inglés y con subtítulos al castellano. Curiosamente, en programa doble con *Tetsuo*, el film cyberpunk de Shinya Tsukamoto. El objetivo era mantenerse en cartel hasta el 30 de abril, como bien anunciaba el periódico La Vanguardia en esas fechas, en lo que se veía como un movimiento estratégico con el que tantear al público. Se daba un cierto recelo y escepticismo por parte de los cines ante esta animación, que resultaba totalmente nueva y arriesgada y el desprecio hacia ella era perceptible. Hasta tal punto de que algunos cines exigieron un pago previo a la exhibición por si ésta resultaba ser un fracaso.



APÉNDICE 2. UN PEQUEÑO ATISBO AL MERCHANDISING GENERADO POR LA OBRA DE ÔTOMO

Resultaría inabarcable hacer un repaso de toda la mercadotecnia generada por el film de Ôtomo, y por su manga, tanto la oficial como la no oficial. Entre diseños, ilustraciones, camisetas, ropa, tazas, figuras, dioramas, reproducciones de momentos del largometraje, trading cards, carteles y papelería...

Pese a que haría falta un libro entero solo para hacer un reflejo de toda esta producción, me parecía indispensable dedicar al menos espacio a un ínfimo vistazo de todo ello. Aunque nuestra recopilación está compuesta mayormente de figuras, es llamativo percatarse de que la venta y explotación de figuras y dioramas de personajes y elementos del film se ha explotado mucho menos de lo que uno esperaría, dada la relevancia histórica de la obra, en su doble vertiente, impresa y fílmica. Más aún conociendo cómo es la industria del entretenimiento en Japón, en que cada lanzamiento de un anime siempre va acompañado de la explotación de la mayor cantidad de merchandising posible y de todo tipo imaginable. Y



224



la generación de franquicias multimedia que abarquen animes, mangas, videojuegos o novelas ligeras está a la orden del día. Ya hemos visto en su apartado correspondiente que los juegos para consolas originados por el largometraje han sido bastante poco exitosos.

Gracias al imprescindible *Akira Club* conocemos algún producto promocional prematuro aparecido durante la década de los 1990. Así, podemos descubrir una figura de Tetsuo creada y distribuida solo en Estados Unidos y otra para Japón a cargo de Bandai con Kaneda a bordo de su mítica motocicleta. También un set de tarjetas telefónicas con ilustraciones del manga, regalo de la Young Magazine. Y una fotografía del mítico pinball de *Akira*, que cualquier entusiasta soñaría con poder tener en el salón de su casa.

225

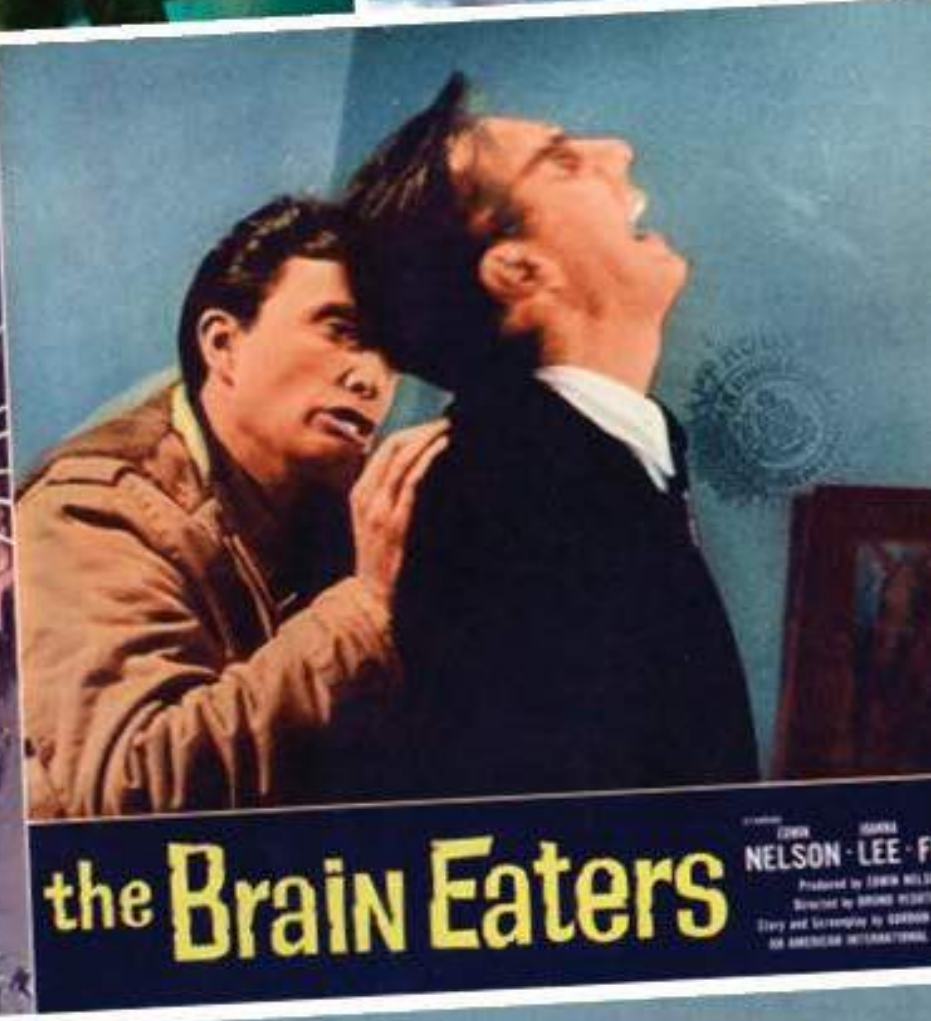
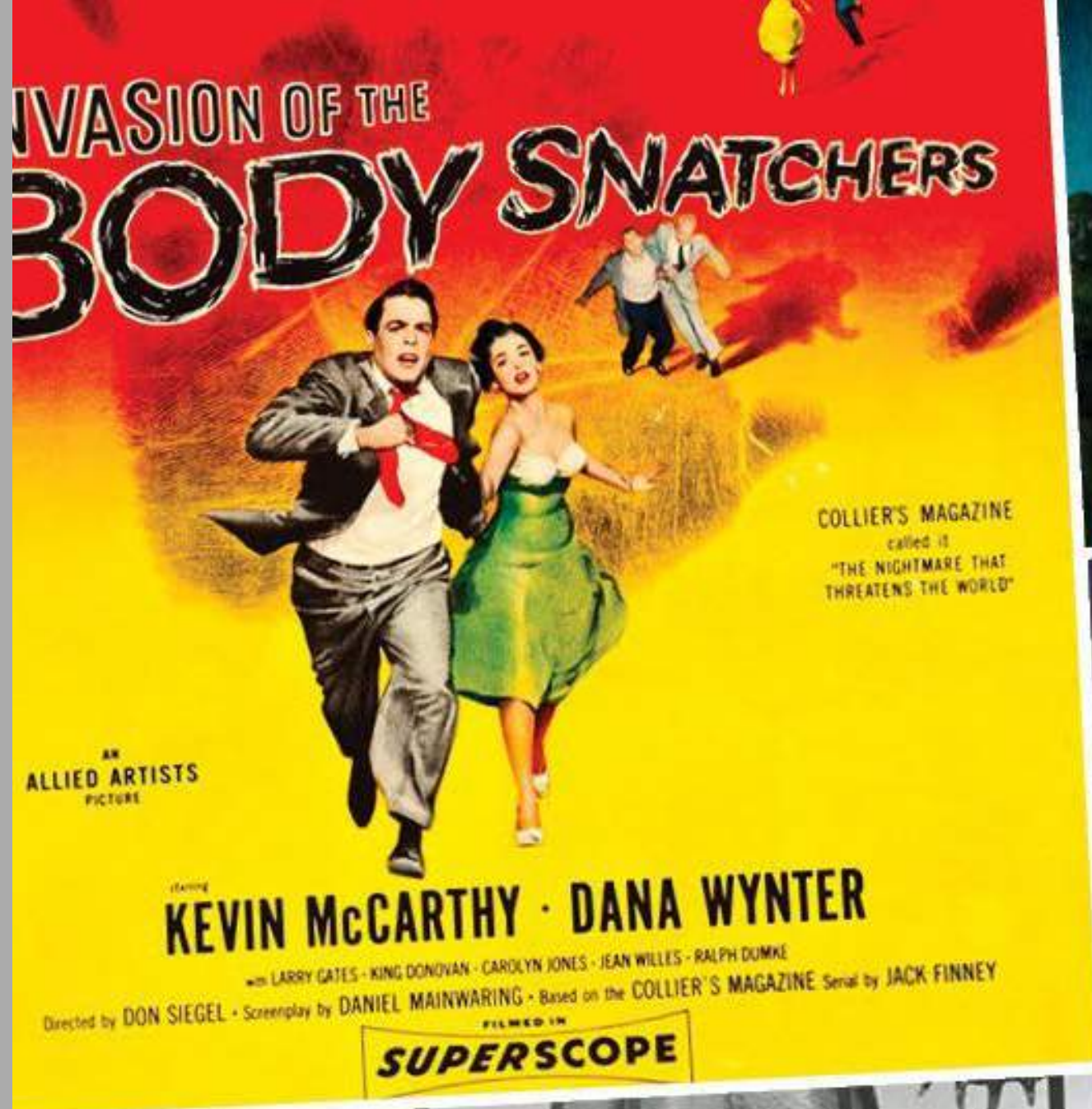
En 2002, y esta vez desde el propio Japón, el sello Yamato lanzó un par de lujosos dioramas con Tetsuo dando arranque a su transformación y otro de Kaneda, sentado confortablemente en un sofá. En 2021 sería Bandai (tardaba en aparecer la compañía como creadora de merch de *Akira*) el fabricante de la llamada "Kaneda's Bike Soul of Popynica", desmontable y por piezas, que nos mostraba a Kaneda montado en su recordada moto. Siguiendo dentro de territorio nipón, también debemos mencionar las célebres esferas gashapon, bolas con figuras y/u objetos sorpresa y a bajo precio, que han dado la oportunidad a los coleccionistas japoneses de reunir una buena serie de muñequitos sobre la obra de Ôtomo, moviéndose siempre en unas medidas de entre los 5-10 centímetros.

Como decimos, la fabricación de figuras oficiales dedicadas a *Akira* es sorprendentemente pequeña y la explotación de material derivado de manga y film viene principalmente a través de objetos, piezas, prendas de ropa e ilustraciones de artistas ajenos atraídos por la obra (o si no, que levante la mano el que no tenga alguna camiseta referente de algún modo a *Akira*). Esta pequeña selección, con la que cerramos el libro, pretende ser un insuficiente reflejo de todo esto.



228





¡YA ESTÁN AQUÍ! ¡TÚ ERES EL SIGUIENTE!

Las invasiones de ladrones
de cuerpos en el cine
y la televisión

Julio Vallejo Herán

¡YA ESTÁN AQUÍ! ¡TÚ ERES EL SIGUIENTE!

LAS INVASIONES DE LADRONES DE CUERPOS EN EL CINE Y LA TELEVISIÓN. Julio Vallejo Herán



Los ladrones de cuerpos, novela de Jack Finney, es un hito dentro de la ciencia ficción del siglo XX, con una influencia trascendental que sigue resonando en la cultura popular.

¡Ya están aquí! ¡Tú eres el siguiente!, de Julio Vallejo Herán, ofrece un análisis profundo sobre el impacto de este fenómeno en el cine y la televisión, explorando no solo las adaptaciones directas de la obra, sino también otras producciones donde su huella es menos evidente. Estas historias, en las que entidades extraterrestres toman posesión de cuerpos humanos para despojarlos de emociones y sentimientos, han dejado una marca indeleble en la narrativa de ciencia ficción, evidenciando temores y reflexiones sobre la humanidad.



Ben Blunt vive también el giro de la rutina cotidiana en días de
nubes, escuchando algunos elementos, desde el ingrediente principal
chillido de viento, lo que le da una sensación intrínseca e inquietante. Otro
ejemplo del uso creativo del sonido por parte de Blunt incluye el ultra-
sonido de los latidos del corazón de un bebé sobre las escenas de las visiones
creciendo, que en realidad está tomado de las escenas del feto de su primera
embrazada esposa. También es digno de mención el ruido de fondo, con
sonidos naturales de animales que lentamente se desvanecen en silencio
que las imágenes muestran en intensidad, lo que se debe en gran medida
a que las canciones de fondo se llevan los otros elementos en cuenta.

No obstante, uno de los elementos que más llama la atención está
tanto dividido después de su realización es la calidad de las escenas espe-
ciales. Quizá el momento más curioso sea el del híbrido entre un rí-
tmo que escala el tiempo y se suma a la calidad del trabajo de los perso-

Cartoné. 17x24. Color. 248 páginas
ISBN: 978-84-19790-75-0
Precio: 27,95 euros

DISPONIBLE A PARTIR DE
LA ÚLTIMA SEMANA DE MARZO

AT THIS
VERY
MOMENT
SPACE
SHIPS
FROM THE
BEYOND
MAY BE
ON THEIR
WAY TO
DESTROY
OUR
PLANET!



H.G. WELLS'
The War of the Worlds
STARRING
GENE BARRY · ANN ROBINSON
PRODUCED BY GEORGE PAL DIRECTED BY BYRON HASKIN SCREENPLAY BY BARRÉ LYNDON **TECHNICOLOR**
BASED ON THE NOVEL BY H.G. WELLS

Capítulo 1

LOS AÑOS CINCUENTA, EL TERRENO ABONADO PARA LA PARANOIA

La prosperidad para amplios sectores de la población de Estados Unidos llegó después de la Segunda Guerra Mundial. Sin embargo, eso no evitó la paranoia entre gran parte de los habitantes.

El temor a una contienda nuclear después de los desastres de Hiroshima y Nagasaki era palpable entre los ciudadanos. A ello hay que añadir el inicio de la llamada Guerra Fría, que contraponía el bloque occidental, comandado por el país de las barras y estrellas, frente al comunista, liderado por la URSS. Esto creó una particular psicosis en EEUU donde se veían espías rojos en cada esquina. Así nos encontramos con los célebres casos del matrimonio judío Ethel y Julius Rosenberg, ejecutados en la silla eléctrica por su colaboración con el país soviético, o la conocidísima Caza de Brujas del senador McCarthy en Hollywood, que sentó a buena parte de los profesionales de la meca del cine en el banquillo debido a las supuestas simpatías de algunos con la causa roja.

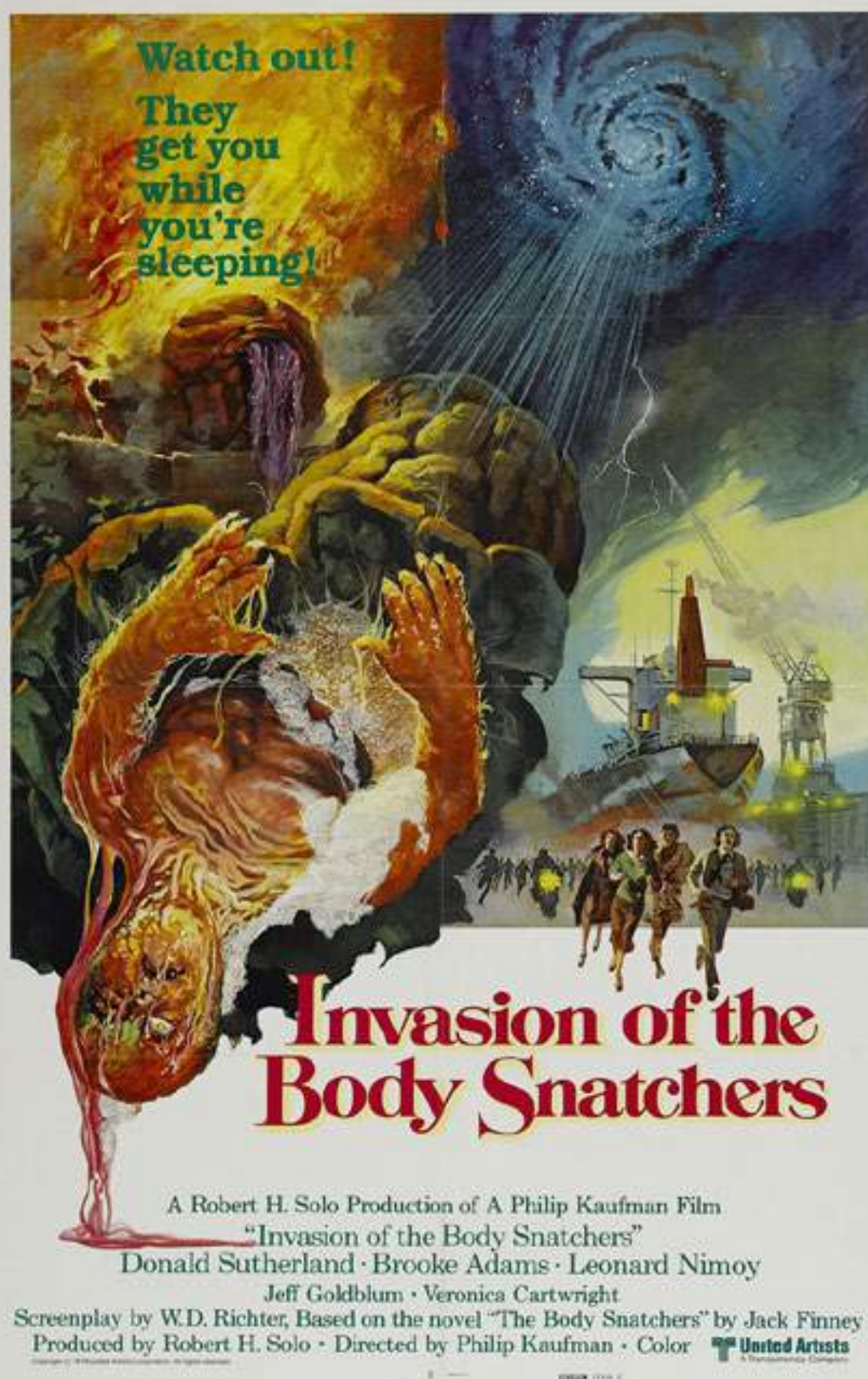
La particular histeria colectiva que parecía vivir el país creció más si cabe con el avistamiento de ovnis entre finales de los cuarenta y principios de los cincuenta. Gran parte de ellos ocuparon las portadas de los periódicos de la época y alimentaron el miedo y la fantasía sobre aquello que llegaba desde el espacio. Quizá el caso más conocido sea el del incidente en Roswell, ocurrido en el verano de 1947, donde se creyó ver un objeto volador no identificado. Aunque las autoridades aca-

baron concluyendo que se trataba de un globo meteorológico, las leyendas fueron creciendo poco a poco respecto a este hecho. Además, no fue el único suceso relacionado con la denominada ufología. Poco antes, un piloto avistó varios objetos no identificados en la ciudad de Washington.

Estos elementos y algunos más impulsaron el florecimiento de la ciencia ficción, tanto en la literatura como en el cine. Así proliferaron historias de extraterrestres en las revistas *pulp* y *slacks magazines*, mientras que en el séptimo arte su impronta se dejaba ver en producciones como *El ser del planeta X* (1951), *Ultimátum a la Tierra* (1951), *Invasores de Marte* (1953), *La guerra de los mundos* (1953), *Vinieron del espacio* (1953) o *La Tierra contra los platillos voladores* (1956), entre muchas otras. El miedo a las consecuencias de la energía atómica quedó patente en películas de animales convertidos en monstruos gracias a la radiación como *El monstruo de los tiempos venustos* (1953) o *La humanidad en peligro* (1954), entre otras.

La paranoia comunista también se vio reflejada en los textos de un clásico de la ciencia ficción como Robert A. Heinlein y cintas del calibre de *El telón de acero* (1948), *Mi hijo John* (1952), *Fugitivos del terror rojo* (1953) o *Manos peligrosas* (1953), entre otras.





LA INVASIÓN DE LOS ULTRACUERPOS (1978)

El productor Robert H. Solo, responsable hasta entonces de títulos como *Muchas gracias, Mr. Scrooge* (1970) y *Los demonios* (1971), compró los derechos de *Los ladrones de cuerpos* con el propósito de realizar una nueva versión cinematográfica más de dos décadas después de la primera. Su intención era hacer una adaptación en color, con mejores efectos especiales y con un final distinto al de su precedente, que consideraba lo más flojo de la cinta. Solo eligió como guionista a W.D. Richter, autor de los libretos de *Drácula* (1979) y *Golpe en la Pequeña China* (1986).

Como director se optó por el también guionista Philip Kaufman, que hasta entonces era uno de los firmantes del guion de *El fuera de la ley* (1976) y había realizado las hoy olvidadas *El intrépido Frank* (1967) y *Sin ley ni esperanza* (1972). No obstante, al principio Kaufman era reticente a hacerse cargo del *remake*, aunque fuera muy fan del original de Don Siegel.

Kaufman eligió, de acuerdo con Richter, cambiar el lugar donde transcurrían los hechos. De la pequeña localidad en la que se desarrollaba la acción en la novela y la película de 1956 se pasó a una gran ciudad como San Francisco, que era uno de los parajes favoritos del director.

31

Por otra parte, las vainas han dejado paso a unas esporas que se transmiten en forma de virus, rompiendo así con una de las constantes en las diferentes versiones de la obra de Finney. Son los restos de un transbordador espacial los encargados de esparcir los organismos alienígenas sobre la Tierra. Los fluidos, como la saliva o la sangre, son los utilizados por la particular entidad invasora para expandirse. Evidentemente, los responsables lo usan para hablar del miedo a las pandemias entre la población en el siglo XXI que, hasta entonces, se habían manifestado con el SARS o la gripe aviar. Curiosamente, más de una década después la pandemia mundial se haría realidad con el COVID-19. A este respecto, la película parece profetizar la paranoia que surgió respecto a las vacunas entre algunos grupos, que pensaban que contenía algún medio de control sobre los ciudadanos. Evidentemente, en el filme esa sospecha es más que certera, mientras que en la realidad era solamente un bulo de los antivacunas.

Por otro lado, la película, a diferencia de las anteriores, tiene lugar en uno de los centros de poder de Estados Unidos: Washington D.C. De alguna manera, la trama la película no está tan lejos de la continuación que Stuart Gordon tenía planeada para *Los secuestradores de cuerpos* (1994), donde la invasión llegaba a

la capital del país. De hecho, la infección del director del Centro de Enfermedades y Prevención propulsará más si cabe la contaminación de más personas gracias a una sibilina política que pretende combatir una supuesta enfermedad parecida a la gripe, pero su intención secreta es convertir a los humanos en entidades controladas por los alienígenas. Para rizar más el rizo, es el exmarido de la agobiada protagonista y padre del hijo de ambos, un niño que tiene la clave para liberar a la humanidad del virus extraterrestre.



IF YOU'VE SEEN THE MOTION PICTURE,
YOU'LL WANT TO READ ABOUT



WHO
GOES
THERE?

by JOHN W. CAMPBELL, Jr.

Capítulo 3

PRECEDENTES LITERARIOS EN CINE Y TELEVISIÓN

En el primer capítulo del libro abordamos algunos textos que se adelantaron a la obra más importante de Jack Finney. No obstante, parece justo ahondar en aquellos que tienen más conexiones con la novela del autor norteamericano, como *¿Quién está ahí?*, *Amos de titeras* y *El padre-cosa*, así como en sus adaptaciones oficiales u oficiosas.

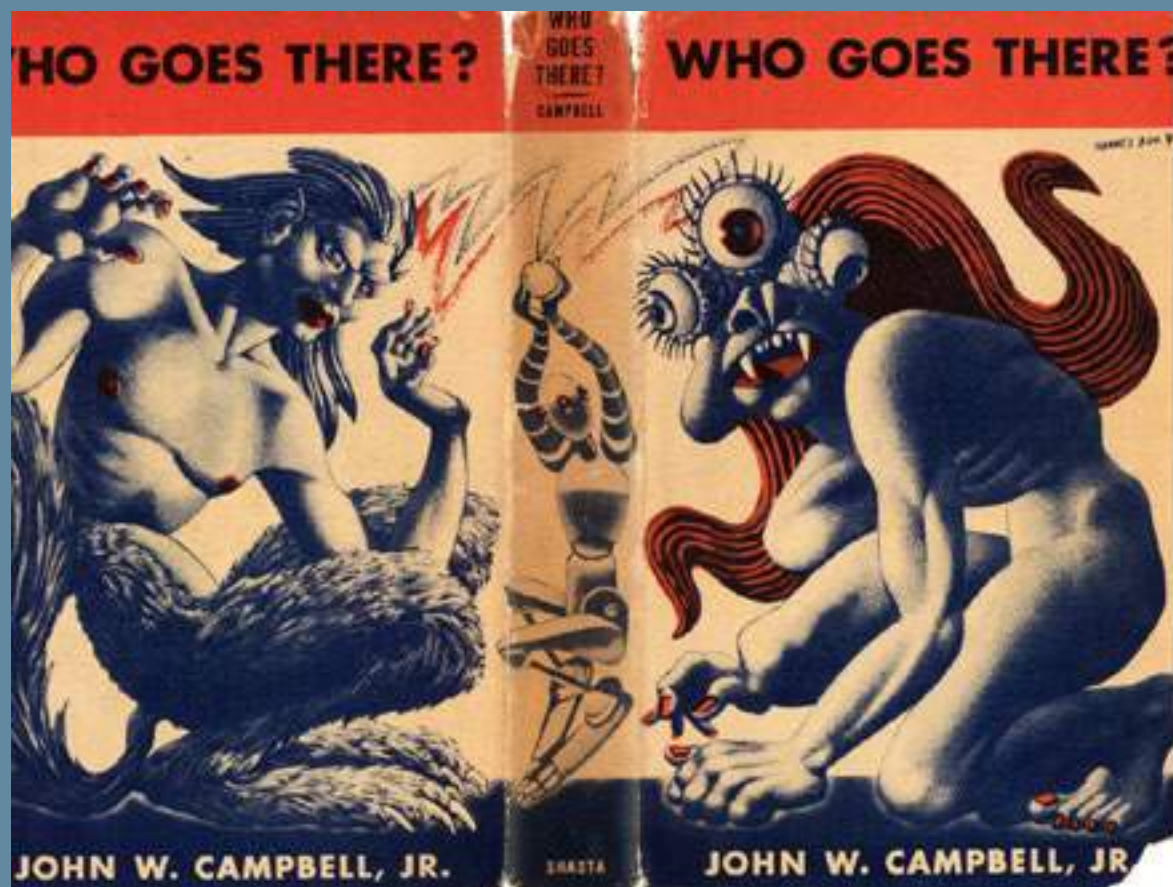
¿QUIÉN ESTÁ AHÍ? Y SUS ADAPTACIONES

Antes que Jack Finney escribiera *Ladrones de cuerpos*, John W. Campbell, Jr., bajo el pseudónimo de Don A. Stuart, ya nos había advertido sobre los alienígenas que pueden tomar forma humana en *¿Quién está ahí?*, novela corta publicada en la revista *Analog Science and Fact* en agosto de 1938.

Campbell fue un escritor y editor norteamericano que, además de ser famoso por escribir el texto aludido, es conocido por su labor al frente de *Amazing Science Fiction*, la revista de ciencia ficción más importante de la época en Estados Unidos, donde publicaron autores de relevancia como Isaac Asimov y Robert A. Heinlein.

¿Quién está ahí? sigue los pasos de un grupo de investigadores de la Antártida que encuentran una nave alienígena donde se halla un extraño alienígena. Después de ser descongelado, esta entidad irá atacando a

57



cada uno de los miembros de la expedición y adoptando su forma, creando entre sus componentes una sensación de paranoia acerca de quién es humano y quién es una copia alienígena. Campbell creaba con el relato una sensación de miedo y opresión acrecentada por la situación donde transcurre la acción: una base aislada del resto del mundo civilizado.

La novela ha tenido un gran impacto en el cine. Además, de las tres películas oficialmente basadas en el texto, ha influido en multitud de largometrajes, como *Alien, el octavo pasajero* (1979), donde también encontramos a una expedición aislada que se tiene que enfrentar a un monstruo del espacio exterior que quiere liquidar a los humanos, aunque no pueda imitar la forma de los terrícolas como en el texto de Campbell.

58

EL ENIGMA DE OTRO MUNDO (1951)

Más de una década después de la publicación del cuento, en 1951, el productor Howard Hawks promovió una versión cinematográfica, titulada en España *El enigma de otro mundo*, con dirección acreditada a Christian Nyby, habitual montador del responsable de cintas del autor de *Rio Rojo* (1948) y *El sueño eterno* (1946).

Charles Lederer, guionista de largometrajes del propio Hawks y Vincente Minelli, respetó elementos básicos del cuento original, como la expedición científica en una zona polar y el descubrimiento de un platillo que contiene un ser extraterrestre que los ataca, pero añadió otros, como unas buenas dosis de humor, la participación de miembros de la fuerza aérea y de un periodista. También incluyó un particular conflicto entre el Dr. Arthur Carrington, que quería preservar vivo al ser para estudiarlo, y el resto de la expedición, que deseaban liquidarlo.

Sin embargo, el monstruo no podía adoptar la forma humana. Se substituyó por un alienígena humanoide de extrema fuerza que se parecía a la criatura de Frankenstein.

A modo de curiosidad, algunas fuentes han comentado que gran parte de la dirección recayó en el propio Hawks, aunque dejó que Nyby se llevara el crédito. No obstante, eso no impide que nos encontremos ante un clásico de los cincuenta que el propio John Carpenter, director del *remake* de esta cinta, reverenciaba.





ANTECEDENTES CINEMATOGRAFICOS Y UN COETÁNEO FILME BRITÁNICO

A l igual que ocurre con las novelas que precedieron a *Los ladrones de cuerpos*, hubo dos películas que tienen puntos en común con el célebre texto y es necesario abordar más allá de la mera cita. Me refiero especialmente a *Invasores de Marte* (1953) y *Vinieron del espacio* (1953). En este apartado añadimos *Quatermass II*, producción inglesa que, si bien se estrenó en 1957, está basada en una serie emitida en 1955 y que tiene varias similitudes con la película de Don Siegel y el texto de Jack Finney.

INVASORES DE MARTE (1953)

La paranoia que reinaba en los años cincuenta respecto a los platillos volantes y la amenaza comunista llegó también a los más pequeños, que eran lectores o espectadores de algunas historias sobre seres de otro planeta. Su mayor reflejo sería *Invasores de Marte* (1953), donde un niño es testigo de la caída de un platillo volante cerca de su casa y observa cómo sus padres se comportan de manera extraña y violenta después de ser sometidos por los alienígenas. ¿Qué puede provocar más miedo en un menor que sus progenitores, los encargados de protegerle, se vuelvan contra él?

Como curiosidad, la espeluznante música que se oye cuando los humanos caen por las arenas que se encuentran por encima de la nave marciana fue interpretada por un grupo coral formado por ocho hombres y ocho mujeres al que se incorporó un eco para dar una impresión más inquietante.

El filme logró una candidatura al premio Hugo, en la categoría de mejor representación dramática, y, con el tiempo, se convirtió en un clásico de culto para los amantes de la ciencia ficción.

El remake de *Invasores de Marte* tardó más de tres décadas en realizarse. Menahem Golan y Yoram Globus, los dueños del estudio Cannon Films, buscaban una película de ciencia ficción para todos los públicos después del éxito de *E.T. El extraterrestre* (1982), *Gremlins* (1984) o *Los cazafantasmas* (1984). Tobe Hooper, que había realizado para la compañía *Lifeforce* (*Fuerza vital*) (1985), les comentó la idea de realizar una nueva versión del clásico de William Cameron Menzies. Ambos directivos se sumaron al proyecto confiando en Hooper, que tenía ya experiencia en las películas con niños, como certificaba *Poltergeist: fenómenos extraños* (1982). Se determinó para *Invasores de Marte* (1986), un presupuesto que bascularía entre los cinco y doce millones de dólares, el más alto para una productora cuyos filmes hasta la fecha no solían pasar de los cinco. Se contrató a dos grandes nombres de los efectos especiales: John Dykstra y Stan Winston. Dykstra es famoso por encargarse de

ese apartado en *Star Wars: Episodio IV - Una nueva esperanza* (1977) y había trabajado con Hooper previamente en *Lifeforce* (*Fuerza vital*). Winston se encontraba en uno de los mejores momentos de su carrera después de participar en *Terminator* (1982) y *La isla* (1982), aunque finalmente dejaría parte de su trabajo en el film en manos de su equipo para centrarse en *Aliens: El regreso* (1986), con el que ganaría un premio Óscar. El diseño de las criaturas quedó en manos de William Stout, que había trabajado en *En busca del arca perdida* (1981), *Conan El Bárbaro* (1982) y *Acorralado* (1982).





CANDY CANDY

MÁS BONITA CUANDO SONRÍE

José Antonio Godoy



CANDY CANDY. MÁS BONITA CUANDO SONRÍE. EDICIÓN 50 ANIVERSARIO

José Antonio Godoy



¡EDICIÓN ACTUALIZADA Y AMPLIADA 50 ANIVERSARIO!

En el corazón de millones de personas de todo el mundo, *Candy Candy* no es solo una historia, es un símbolo de resiliencia, ternura y valentía. Esta inolvidable obra no solo marcó una época, sino que abrió el camino al género shojo, dejando una huella imborrable en la animación y el manga.

Candy Candy. Más bonita cuando sonrío celebra su legado, explorando cómo su espíritu rebelde y su forma de ver y vivir la vida, inspiraron a varias generaciones.

Con esta nueva edición que celebra su 50 Aniversario, Candy vuelve para emocionarnos de nuevo. Porque algunas historias no solo se cuentan, sino que iluminan nuestros corazones para siempre.



Cartoné. 17x24. Color. 304 páginas
ISBN: 978-84-19790-73-60
Precio: 27,95 euros

DISPONIBLE A PARTIR DE
LA ÚLTIMA SEMANA DE MARZO

1. UN NACIMIENTO CON DOS MADRES

ADENTRÁNDONOS EN EL CONTEXTO



16

Parece normal pensar que en la época de los 70 y los 80, cuando apenas se publicaban mangas, lo primero que nos llegase fuera una animación a través de la televisión. Pero lo cierto es que realmente la entrada del shojo en España fue mediante la publicación del manga de Candy Candy. Esto supuso un hito en el sector del anime y el manga que, por aquel entonces, no tenía muy clara la etiqueta de manga shojo. Pese a que Candy comenzó a publicarse en una revista especializada para el sector femenino, Lily, con la llegada de la serie animada, donde no existía una etiqueta que orientase al telespectador, el producto fue consumido por todo tipo de público. Aunque claramente, debido a su contenido e historia, el prejuicio fue acrecentándose en el sector masculino cuando éste iba madurando. Ciertamente, la estética e historias del shojo, sobre todo del clásico, tenían una definición muy clara, dando unos personajes idílicos con miradas salpicadas por brillos cegadores, paisajes preciosistas y romances muy enfocados al concepto femenino que se tenía en la época. Afortunadamente, sin desmerecer las obras como las que nos ocupan en este libro, el shojo ha sufrido una evolución con el paso del

17



podría destacar el realizado junto a Kaori Kurihara "Paros no Ken" ("La espada de paros"), una fantasía medieval con la historia de dos mujeres homosexuales. Envuelta en la leyenda, en el Reino de Paros, sobre una espada, nos encontramos con la princesa Ermínia que gusta de vestir como hombre y batirse en duelo con otros caballeros. Como heredera al trono de Paros, Ermínia, debe aceptar la espada del reino y un marido, pero ella se niega a casarse. Es entonces cuando la princesa salva a la bella Fiona de un accidente y ésta, que llevaba soñando con encontrarse con el príncipe que consoló sus lágrimas cuando era pequeña, entiende que acaba de conocer al amor de su vida.

En 1986 comienza a trabajar para Tairiku Shobou cambiando, para la ocasión, su forma de firmar en hiragana reemplazándola por ideogramas. De ahí nacerán las obras "Dosee doosee generation", "Koyoi insomnia", "Yasashiku aishite", "Usagi no tamago", "Imitation boys", "My song for you" y "Shojo erect monogatari". Para Gakushuu Kenkyuusha publica en 1987 "Yume no audition taisakusen" y a finales de los 80 trabajará en "Tambata monogatari" e "Kaguya hime" que están respectivamente inspiradas en unas leyendas famosas de Japón.

26



Posteriormente diversificará aún más su producción, dedicándose, además de los mangas para adultos, a la adaptación de algunos clásicos literarios como "Anna Karénina" de Tolstói o "Romeo y Julieta" de Shakespeare, además de volver a los clásicos infantiles, destacando entre otras una hermosa versión de "Ana de las tejas verdes" de Lucy Maud Montgomery.

Desde marzo de 1993 hasta septiembre de 1994 publica, en compañía de Fumiko Shiba, para la Ciao Magazine de Shogakukan, el manga llamado "Muka Muka Paradise" (recopilado en 3 tomos). Una aventura infantil de un pequeño dinosaurio llamado Muka Muka que vive en una tienda de animales y que ve su adaptación animada en septiembre de 1993 teniendo un total de 51 episodios.

Durante unos años se dedica a la obra llamada "Yumiko mama no hana maru kosodate jikenbo" para Gakushuu Kenkyuusha. Empieza a colaborar con la serie Harlequin Comic donde, por febrero y julio del 2003, saldrían "Daisy May" y "Otona ni maru made" (Hasta que sea un adulto) que escriben Emma Darcy y Leigh Michaels respectivamente.

27

2. SUEÑOS DE PAPEL

EL MANGA



32

Cómo suele pasar fuera del continente nipón, el anime de una serie es el que suele asentar las bases del éxito para dar luego cabida a la obra en papel y, aunque en esta ocasión no exceptúa la regla, el manga ya estaba editándose en nuestro país bajo el sello de la extinguida editorial Bruguera. Debido a esta disolución por parte de la editorial, en 1986 solo pudimos disfrutar de tres tomos recopilatorios que nos llegaban adaptados y coloreados desde Italia por la editorial Fratelli Fabbri.

Podríamos decir, sin que nos tiemble el pulso, que Candy Candy fue una pionera en nuestro país, ya que es uno de los primeros mangas que se editó en España. Si bien es cierto que con anterioridad se habría publicado alguna tira o historia corta años atrás, la primera serialización sería iría a recaer en la obra que nos ocupa. Bruguera incluyó a Candy, en capítulos de 12 páginas, en la revista Lily a partir del nº 1151 (diciembre de 1983) y continuó publicándose hasta el final de la revista, en el nº 1208, al año siguiente. En Lily se llegaron a recopilar, aproximadamente, 580 páginas del total de la obra, equivalentes más o menos a los tres primeros tomos del original.

33

Paralelamente, a partir de marzo de 1984 se publicó una colección de 26 cuadernos que recopilan las aventuras de la pequeña pecosa bajo el título de "Candy Candy Corazón". Cada cuaderno tenía 32 páginas de viñetas, según la ficha de Tebeosfera, para esta colección quincenal editada entre marzo y octubre de 1984 (teniendo un paréntesis durante el mes de agosto), se interrumpió a finales de octubre con el nº 12 y se reanudó el 2 de febrero de 1985 con el nº 13, ahora con periodicidad semanal y apoyada por la emisión de la serie en Televisión Española. En la portada aparecía un sello con la leyenda "Gran éxito en T.V." que, en ediciones posteriores, aparecería esta leyenda en las portadas originales. Esta colección abarcó bastante más material que la revista Lily, pero tampoco incluyó toda la serie sino, aproximadamente, los primeros cuatro tomos japoneses de los nueve que tiene el manga completo. Al poco, y tras su éxito, Bruguera recopiló todo en los famosos tres únicos tomos que hoy en día son pasto del coleccionismo y atesorados como oro en paño.

Candy Candy, en Japón, se serializó en la revista Nakayoshi (Kodansha) en Abril de 1975, durando hasta 1979, para posteriormente lanzarse en 9 tomos, de los cuales se llegaron a vender alrededor de 13 millones de ejemplares, siendo galardonado con el Primer Premio Kodansha Manga en Shōjo.



34



4. UNA ANIMACIÓN DE ENSUEÑO

EL ANIME Y LOS OVAS



96

Toci Animation se encargó de adaptar y producir el manga de Candy en el año 1976 bajo la mirada experta de Chiaki Inada, el cual es conocido por animaciones de culto tales como: Capitán Harlock, Cyborg 009, El puño de la estrella del norte, Galaxy Express 999, Great Mazinger Tai Getter Robo, así como muchas de las películas de Dragon Ball. La dirección recayó en las manos de Hiroshi Shidara que ya había trabajado en Mahō tsukai Sari (Sally la maga) o en la película de Ari-Baba to yonjuppiki no tozoku (Ali Babá y los 40 ladrones).

La serie empezó a emitirse por TV Asahi el 1 de octubre, llegando a realizar 115 episodios de 23 minutos, que finalizaron el 2 de febrero de 1979.

En España fue retransmitida en una primera tanda de 26 capítulos, emitiendo uno cada domingo. Tras esto hubo un parón de capítulos nuevos casi todo un año, pero donde tuvo cabida la constante reposición de episodios, hasta que después llegaron los siguientes 26 capítulos, completando de esta manera los únicos 52 capítulos emitidos por Televisión Española. Así concluyó, en ese momento, la andadura de Candy en prácticamente todos los formatos. El anime fue rescatado sobre el año 1997, volviéndose a emitir en

97

GUÍA DE EPISODIOS

1. NAGENA WA JOUZU NO SUTEKINA KO · UNA PRECIOSA CHICA EXPERTA CON EL LAZO

La historia empieza situándonos en una región montañosa al sur del lago Michigan. Allí, la Hermana Lane y la señorita Pony encuentran, a las puertas de su humilde orfanato llamado El Hogar De Pony, a las pequeñas Candy y Annie, que crecen juntas entre travessuras y el resto de los niños que allí viven. Diez años después, la amistad entre las dos muchachas se ha afianzado fuertemente convirtiéndolas prácticamente en hermanas.

Uno de los muchachos, Tom, es finalmente adoptado por el señor Steven, un acaudalado granjero, y esto hace entristecer a Annie, que en ese momento querrá formar parte de una familia que la adopte y la quiera como a una hija.



2. TOBIDASE! FUTARI DE BOUKEN · ¡NOS VAMOS! JUNTAS DE AVENTURAS

Annie pasa los días ensimismada en sus pensamientos con cierta tristeza y Candy prepara una escapada para hacer que su querida amiga se alegre. Las dos pasan el día correteando por el monte, riendo juntas y tomando vino dulce. Al querer cruzar el caudal del río, la corriente, que es demasiado fuerte, las arrastra pero son salvadas por el señor Brighton y uno de sus trabajadores. Éste las invita a comer barbacoa en su jardín y a dar un paseo a caballo. Annie, al sentirse tan bien, le propone a Candy pedirle al señor Brighton que las adopte a ambas pero Candy lo ve como una osadía y se enfada con ella, marchándose sola hacia el Hogar de Pony. A la mañana siguiente, Annie vuelve al orfanato para estar junto a su querida amiga Candy.

101

5. UN ELENCO INMEMORIAL

LOS PERSONAJES DE CANDY CANDY



232

Esta historia contiene un extenso elenco de personajes que se van sumando a la trama en algún punto de la vida de nuestra pequeña heroína, enriqueciendo de esta manera la obra al añadir otros puntos de vista. A estos personajes los podemos dividir según la etapa de la trama por la que esté pasando Candy. En el Hogar de Pony conocemos el buen hacer de la hermana Lane y la señorita Pony, así como también tenemos a los capataces de las tierras colindantes, el señor Cartwright o el padre de Tom, el señor Steven. Luego vendrá la vida en la villa de la familia Lagan. Allí sabremos de Sara, la señora, su marido, y los maquiavélicos Eliza y Neal, y también de los Ardlay, con Anthony, con mayor peso protagónico debido a su relación sentimental con Candy, y el misterioso Albert, que aparecerá esporádicamente para traer consuelo a la desdichada pecosa. En su primer viaje en barco a Gran Bretaña, nos toparemos con el sin igual Terry, que cambiará por completo la forma de entender la vida de la muchacha. Y así, podríamos continuar enumerando una larga lista de nombres que se dan en esta aventura hasta que Candy que consigue diplomarse como enfermera. A continuación me centraré en los personajes que considero de mayor importancia en la fantástica vida de Candy Candy.

233

CANDICE WHITE ARDLAY

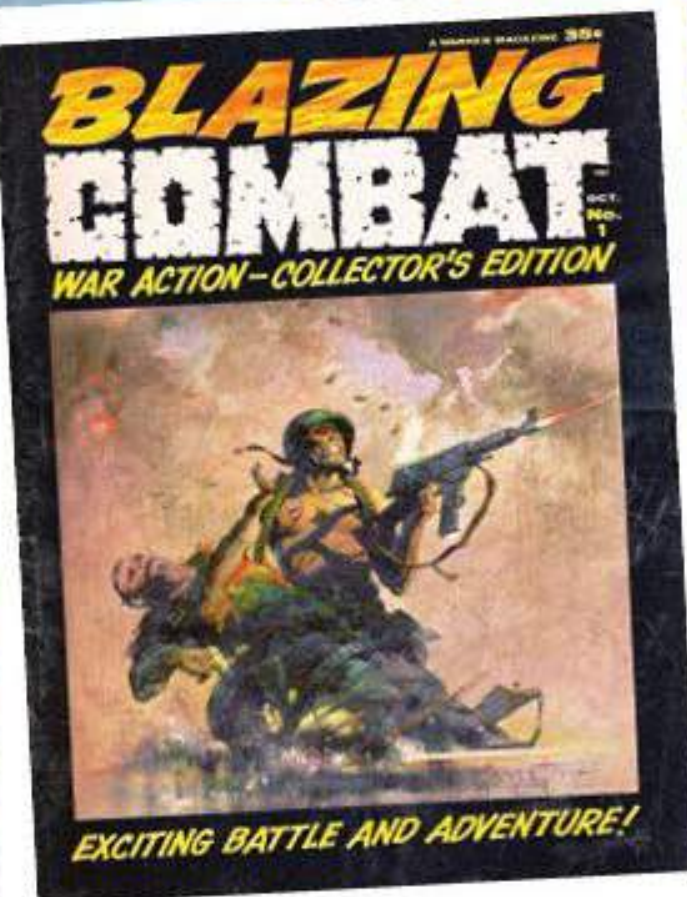
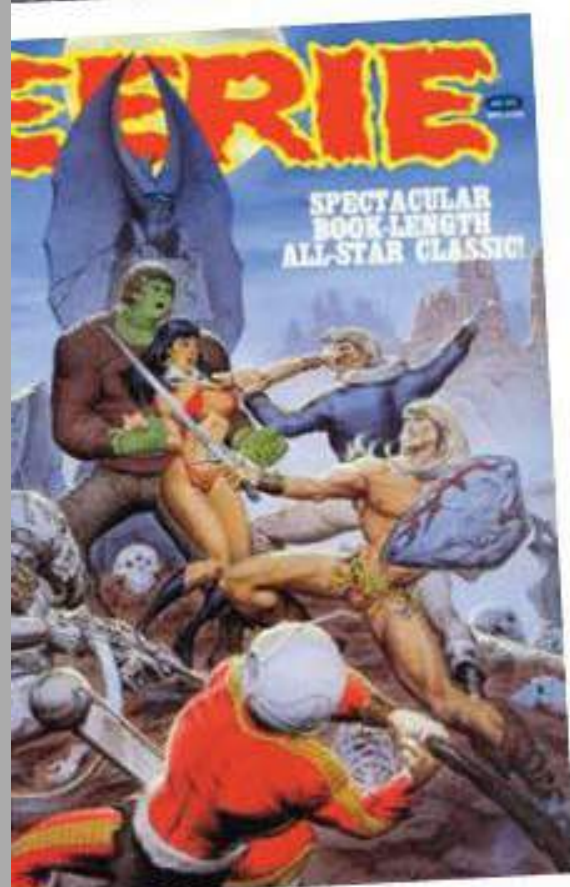
Es la protagonista, algo traviesa e independiente. Criada en el Hogar de Pony por la señorita Pony y la hermana Lane junto a los demás niños del orfanato. Ellas le enseñan a ser buena y caritativa con el prójimo, aceptando el dolor como una bendición del Señor y a perdonar la maldad sin guardar rencor. Su destino se ve marcado por la tragedia desde el momento que es contratada por la adinerada familia Lagan para ser dama de compañía de la malvada Eliza. Candy vive toda una odisea hasta encontrar su lugar en el mundo, siendo tenaz y luchadora sin perder su sonrisa. Es un personaje que se hace cada vez más fuerte, tras los duros golpes, pero que nunca pierde la amabilidad ni su filosofía de vida de ayudar a los demás. Gracias al amor de Terry, Candy logra entender que no debe limitarse a vivir la existencia que se nos ofrece, sino que todos deberían hacer lo posible para comprometerse con lo que realmente desean. Es por eso que ella encuentra el coraje de abandonar a los Ardlay para buscar su propio camino. Candy vive con total serenidad, tratando de saborear cada momento, sea feliz o no, sin detenerse a pensar demasiado en el futuro. Prefiere vivir el día a día, como le enseñaron Terry y Albert, porque son precisamente las pequeñas alegrías diarias por las que una persona entiende que está viva y que forma parte del mundo que le rodea. Gracias a las experiencias, Candy puede convertirse en una mujer adulta, sabia y responsable, que aprende a no mirar al pasado con sufrimiento, guardando celosamente en su corazón el recuerdo de los amigos más queridos que ya desaparecieron y poder encontrar ese amor en Albert que Anthony y Terry no pudieron ofrecerle.

Fecha de nacimiento: 07/05/1993
Signo del zodiaco: Tauro
Estatura: 155cm
Color de cabello: Rubio rojizo
Color de ojos: Verde
Grupo Sanguíneo: O
Comida Favorita: Chocolate
Flor preferida: la rosa "Dulce Candy"
Cosa que odia: Serpientes, ciompiés
Color preferido: Rojo
Afición: Tregar árboles



234

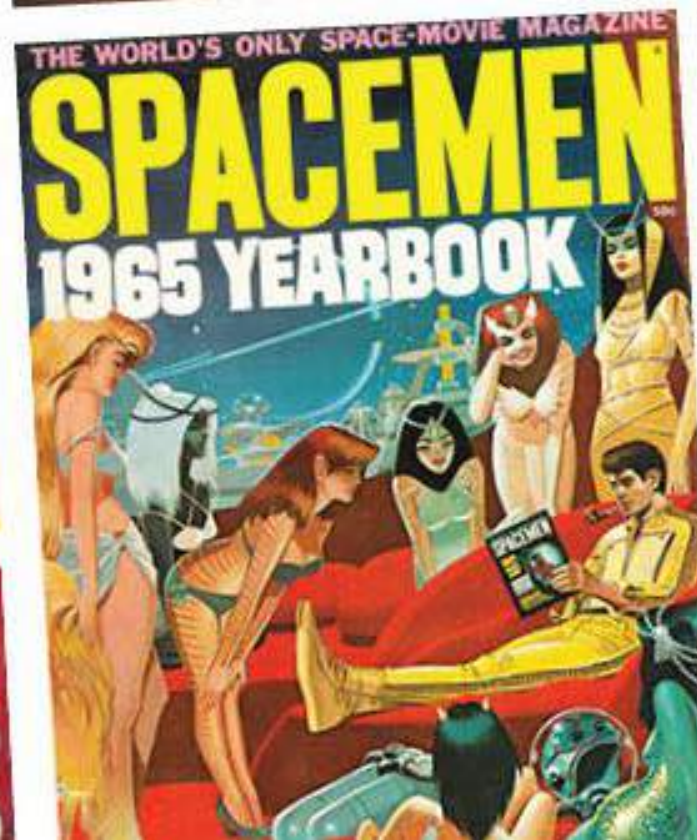
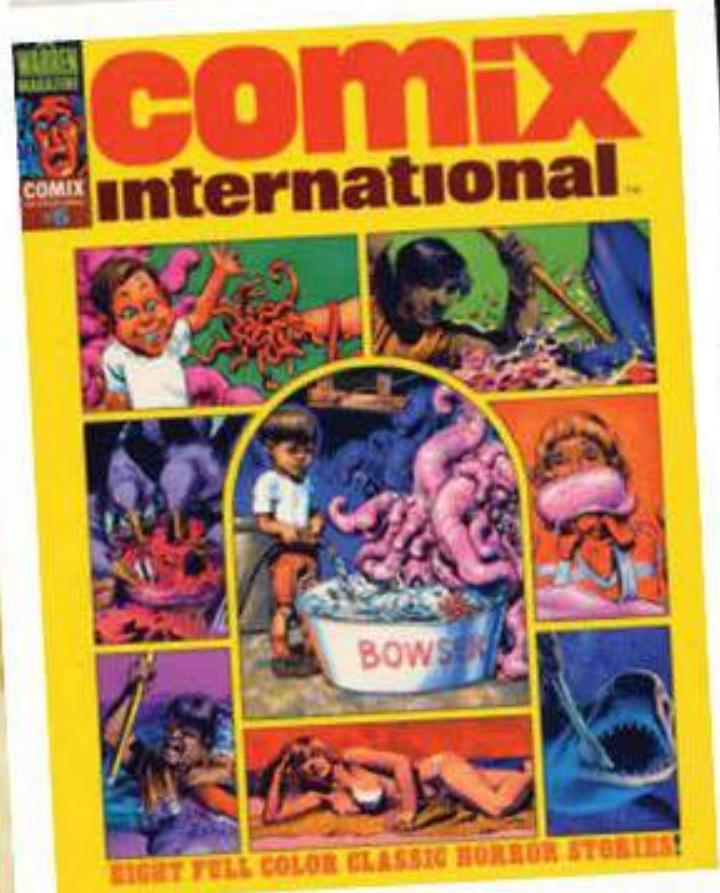
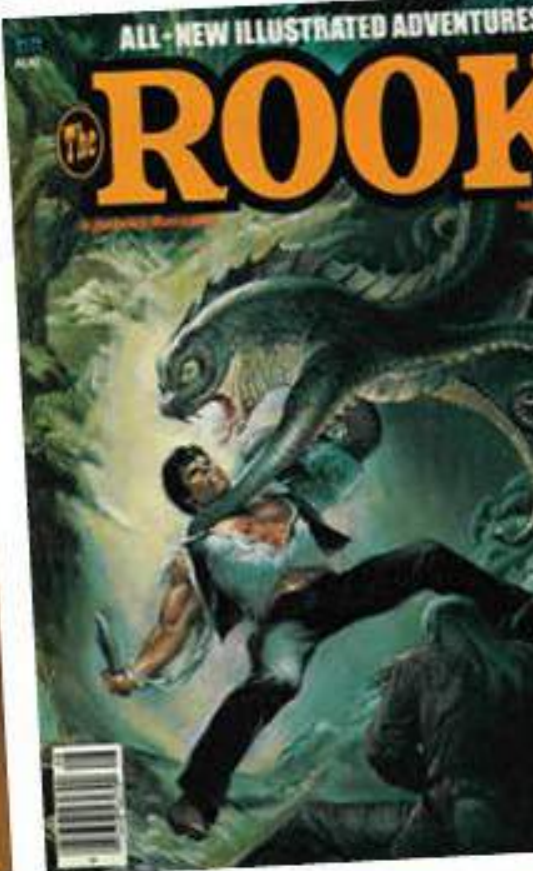
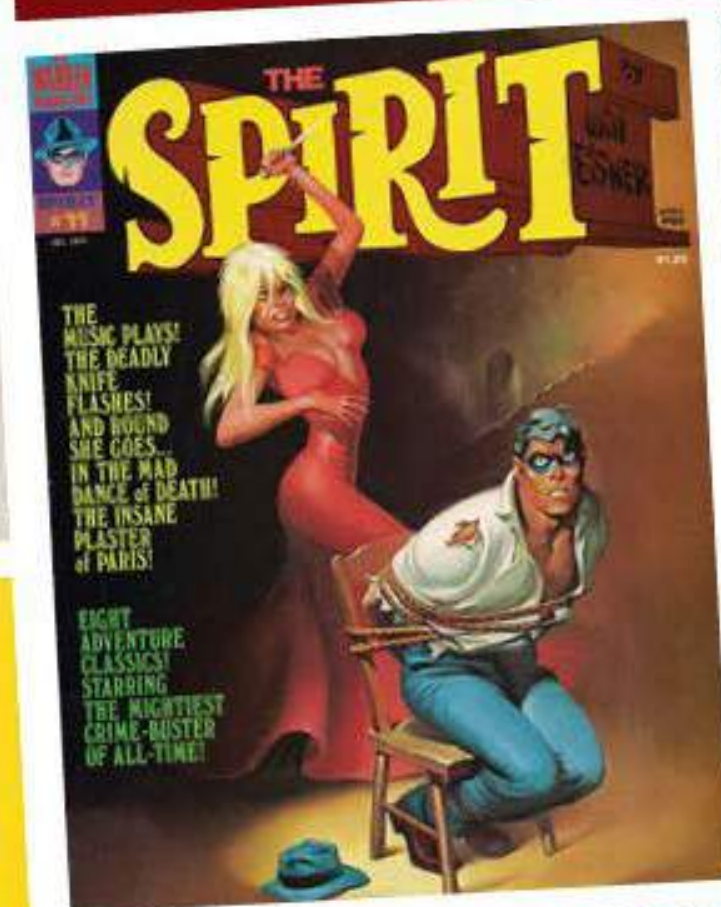




WARREN

La editorial que revolucionó los cómics

Eduardo Martínez-Pinna



WARREN. LA EDITORIAL QUE REVOLUCIONÓ LOS CÓMICS

Eduardo Martínez-Pinna



Creepy, Vampirella, Eerie y Famous Monsters of Filmland son algunas de las muchas revistas que Warren Publishing editó a lo largo de varias décadas, revistas que revolucionaron el mundo del cómic y del cine.

James Warren fue un editor único, un visionario con una personalidad muy particular, que construyó un imperio que en gran parte era reflejo de él.

Corben, González, Toth, Wrightson, Frazetta, Crandall, son algunos de los muchos autores legendarios que ilustraron las páginas de sus publicaciones, autores consagrados unos, jóvenes —y brillantes— promesas otros.

Ahora, de la mano del especialista Eduardo Martínez-Pinna, tenemos un volumen que recorre toda la historia de Warren, con un recuerdo especial a todos los autores españoles que formaron parte de ella.



Cartoné. 17x24. Color. 320 páginas
ISBN: 978-84-19790-74-3
Precio: 27,95 euros

DISPONIBLE A PARTIR DE
LA ÚLTIMA SEMANA DE MARZO

1. Famous Monsters of Filmland y otras revistas de estudio sobre cine

Es la revista que constituye la tarjeta de presentación de Warren Publishing y uno de sus grandes emblemas. Debuta en el mercado en febrero de 1958, para finalizar en marzo de 1983, tras la publicación de 191 números. Título clave que se mantiene todo el periodo de actividad de la editorial, desde prácticamente sus inicios hasta su quiebra. Lleva la dirección especializada de Forrest J. Ackerman, Forry (1916-2008) y su concepción y salida al mercado obedece a la confluencia de variados factores, siendo uno de ellos la mutua simpatía entre Forry y Warren motivada por el interés que despierta uno de sus artículos en la cuarta y última entrega de la revista picaresca y ya citada, *After Hours*. Forry, escritor, editor, agente literario, organizador de eventos e inspirador de premios, es una de



las figuras clave de la aceptación cultural del género de fantasía en sus diversos formatos y diversos canales de distribución, ya sean cine, televisión, literatura o cómic.

El empujón comercial que confirmó éxito a *Famous Monster of Filmland*, se debe a raíz del éxito de cierto programa televisivo emitido los viernes por la noche desde finales de 1957, llamado *Shock Theater*. Se dirigía a adolescentes próximos a la edad adulta y a adultos jóvenes que estaban en casa al comienzo del fin de semana. Su base inicial era un lote de 52 películas de terror del estudio Universal Pictures anteriores a 1948, distribuidas a la televisión por Screen Gems, distribuidora subsidiaria de la productora Columbia Pictures. Para que el programa adoptara formas de *show* televisivo, se completaba con la actuación de unos



presentadores, que reseñaban el clásico de terror a emitir y además daban espectáculo con disfraces, *gags* o pequeñas *performances*. Su mayor o menor presencia dependía de la duración de la película, para que cada entrega semanal ocupase, más o menos, el mismo tiempo. Los títulos emitidos eran buena parte de las grandes obras del estudio, destacando *Dracula* (Tod Browning en 1931), *Frankenstein* (James Whale en 1931), *The Murders Rue Morgue* (Robert Florey en 1932), *The Mummy* (Karl Freund en 1932), *The Invisible Man* (James Whale en 1933), *The Bride of Frankenstein* (James Whale en 1935), *Dracula's Daughter* (Lambert Hillyer en 1936) o *The Wolf Man* (George Waggner en 1941), entre otros muchos y míticos títulos. Fue tal el éxito del programa, que *Shock Theater*, se hizo término genérico para hacer referencia a espectáculos televisivos con proyecciones de terror en horario nocturno.

Algunos carteles promocionales de la serie televisiva Shock Theater



primeros planos de actores tan populares como Boris Karloff, Bela Lugosi, Lon Chaney, Vincent Price, Christopher Lee o Peter Cushing.

Es autor de bastantes cubiertas de otros títulos de la casa como *Creepy*, *Eerie*, *Spacemen*, *Wildwest Westerns*, y la primera y espectacular cubierta de *The Spirit* en su versión Warren. A finales de la década de los setenta se dedicó a la pintura, al retocado pictórico de las fotografías en United Artists, en donde además realizaba carteles cinematográficos. Trabajo que también será recordado en la industria del rock al ser el autor de algunas cubiertas de discos cleps de la actualidad como el cineasta, escritor y roquero Rob Zombie o el grupo de punk rock The Misfits.

Para el *publisher* James Warren, el género del horror y la fantasía constituían una fuente que manaba con abundancia, aportando el suficiente contenido para que las publicaciones de estudio y teóricas, hallaran su espacio en los quioscos y fueran avaladas por unos lectores que quedaban cautivados por su impacto visual y por su línea editorial. Por lo tanto no era descabellado suponer que si el género del horror contaba con una revista de enorme éxito editorial, por una razón similar, la publicación de revistas de estudio e información de otros géneros, digamos menores, que emanaban de la cultura popular y del *pulp*, podrían tener su hueco en el mercado. Parecía lógico.



2. Help! y el humor.

Help! es el primer éxito de Harvey Kurtzman, una de las figuras clave de la industria de la viñeta, tras su precipitada despedida de EC Comics. Una salida por desacuerdos con el editor y propietario Bill Gaines, tras haber dejado un trabajo que deja profunda huella en la industria.

Tras su paso por EC Publications, donde fue responsable de *Mad* (24 números entre octubre de 1952 y octubre de 1955) y de los dos títulos bélicos, *Two Fisted Tales* (23 números entre noviembre de 1950 y septiembre de 1954) y *Frontline Combat* (de 15 entregas publicadas entre julio de 1951 y enero de 1954), su trayectoria se continúa con sus nuevos trabajos como editor en *Trump*, una revista de lujo, elitista y de elevado precio a la que se le puede considerar como un objetivo fallido de Hugh Hefner, con dos entregas fechadas en enero y marzo de 1957. Lejos de que cunda el desánimo, tras el error de cálculo motivado por el desequilibrio calidad/precio de *Trump*, inicia un proyecto de contenidos similares, financiado por autogestión, llamado *Humbug*, de once entregas editadas entre agosto de 1957 y octubre de 1958 y, que como *Trump*, es también una revista de humor con comics y artículos.

Help! será la siguiente etapa de ese proyecto que todavía parece inagotable, esto es una revista de humor y comics respaldada sobre dos pilares con nombre propio: James Warren que aporta escaso capital y gran capacidad

de emprendimiento y Harvey Kurtzman, dueño de la creatividad y poseedor del prestigio de un intelectual neoyorquino sofisticado, que se apoya en buena parte de su "compañía estable", sus colaboradores más allegados de épocas anteriores, como son Bill Elder, Jack Davis, John Severin, Russ Heath y Wally Wood, por citar a algunos de los más representativos. Una compañía estable que le lleva acompañando desde sus inicios



26



en EC Comics. *Help!* es un título que se mantiene en el mercado durante 26 ediciones, entre agosto de 1960 y septiembre de 1965. La numeración se desglosa en volúmenes, siendo el primero de doce entregas fechadas entre agosto de 1960 y septiembre de 1961 el segundo de ocho entregas entre febrero de 1962 y febrero de 1964 y el tercero y último se numera como las entregas 21 (octubre de 1964) a la 26 (septiembre de 1965).

La trayectoria editorial de *Help!* se resume en dos fases marcadas. Por una parte, los veinte primeros números, con una presencia permanente de Kurtzman, tanto editorial como creativa. La segunda fase la constituye las últimas seis entregas, en que, pese a mantener el trabajo de edición se aprecia más la presencia de los subdirectores, como Charles Alverson y Gloria Steinem. El señor Alverson es un periodista pacifista y activista medioambiental, prestigioso editor, novelista y guionista estadounidense que sucede a Gloria Steinem líder y portavoz del movimiento feminista durante las décadas de 1960 y 1970 en los EE.UU. Cofundadora de la revista *Ms.*, articulista comprometida y, sobre todo, fundadora e impulsora de asociaciones como *Women's Action Alliance* o *Women's Media Center*, que apoyan la promoción de mujeres a cargos políticos y fomento de leyes que desarrollan el feminismo en general.

27



En la página de la derecha, portada de Help! y una breve muestra de su variado contenido.

El tercero de los subdirectores es Terry Gilliam, un cineasta capaz de concitar a comediantes famosos, o que van a serlo, con aquellos que inician su carrera por lo que resultan rentables por sus escasos emolumentos. Los primeros ocupan las cubiertas como los ya consagrados Syd Caesar (cubierta del volumen 1 número 1), Ernie Kovacs (Volumen 1 número 2), Jerry Lewis (volumen 1 número 3) o Jackie Gleason (volumen 1 número 10), y los segundos protagonizan *filmbooks*, *fumetti* o fotonovelas, una sucesión de fotografías que se estructuran como viñetas con añadido de diálogos ingeniosos a modo de una historietita.

Destacan nombres como Woody Allen (volumen 2 número 7), Dick Van Dyke (volumen 1 número 4) o John Cleese con quien Gilliam trabajó amistad en las oficinas de la editorial fundando Flying Circus Monthly Python, embrión de Monty Python. Uno de sus primeros trabajos es un *fumetti* en el que Cleese se enamora de una muñeca Barbie, con busto generoso y que pertenece a su hija, en el disparatado "Christopher's Puncture Romance", editado en la entrega 24 de *Help!* fechada en mayo de 1965. Pero también se publican *fumetti* con las presencias de figuras consagradas como Jackie Gleason (volumen 2 número 4), Mickey Rooney o Anthony Quinn (ambos en el volumen 2 número 4) o, protagonizados, por autores de cómic, como el entonces novato Robert Crumb (número 26) o el ya valorado Russ Heath (volumen 2 número 4).

28



3. Cómic de guerra y un experimento con Los Picapiedra

A finales de 1964, Jim Warren se decide a publicar cómics, fundamentalmente los dedicados al terror, la fantasía o la ciencia ficción, dejando prácticamente de lado, su interesante producción de revistas que pueden contener algunas pocas páginas de viñetas, siendo las más representativas, las ya citadas *Monster World* y *Help!*.

Haciendo honores a la cronología, la primera producción exclusivamente de cómics publicada por Jim Warren, es *The Flintstones at the New York World's Fair* (1964). Para ubicar en la bibliografía editada por Warren Publishing, un título tan especial, conviene presentar y explicar algunas referencias.

The Flintstones (*Los Picapiedra*), es una de las grandes series realizadas en el estudio televisivo Hanna-Barbera Productions, compañía fundada en 1957 por dos directores de MGM llamados William Hanna y Joseph Barbera. Una productora que ostenta una carrera incalculable en obras, unas trescientas series de dibujos animados con cerca de 2000 personajes, además de docenas de películas de cine y televisión, premios, éxitos de público y crítica y enormes audiencias. En 1998 es absorbida por Cartoon Network Studios en una operación de 320 millones de dólares. La serie de más éxito de Hanna-Barbera Productions, aquella con los mejores índices de audiencia, es *The Flintstones*, inicialmente una serie de televisión producida por ABC y

estrenada el 30-IX-1960 y clausurada el 1-IV-1966 tras 166 episodios y seis temporadas. Su enorme éxito propicia series de televisión derivadas, películas de televisión y cine e incluso algunos títulos rodados en imagen real.

Se centra en las aventuras de dos amigos llamados Fred Flintstone (Pedro Picapiedra) y Barney Rubble (Pablo Mármol) y sus familias, esposas e hijos. Reflejan la vida de la clase



44



media estadounidense en una sociedad ucrónica con todos los adelantos tecnológicos de mediados del s.XX, adaptados a una hipotética Edad de Piedra en la que también tienen presencia los dinosaurios. Plena de guiños como las presencias, en *cartoon*, de actores como Cary Grant, Rock Hudson, Tony Curtis o la bellísima Ann Margret, incisiva en la crítica del consumismo, las barba-cas, los chalets unifamiliares, las mascotas, el tratamiento de la infertilidad y la adopción, tratando incluso las escenas marinales de dormitorio y cama.

Su adaptación al cómic como licencia, afecta a numerosas editoriales de los EE.UU. Inicialmente son las editoras dependientes de Western Publishing, como Dell Comics (cinco entregas entre 1961-62) o Gold Key Comics (cincuenta y cuatro entre 1962-70). Los siguientes en editar la franquicia televisiva serían Charlton Comics (cincuenta entregas entre 1970-77), Marvel Comics (nueve entre 1977-79) y paulatinamente otras editoriales como Harvey, Archie o DC Comics a partir la década de los noventa.

Durante la celebración de la Feria Mundial de Nueva York, durante 1964-65, Warren Publishing, con el nombre de una subsidiaria llamada JW Books y licenciataria de la Feria Mundial, publicaba *The Flintstones at the New York World's Fair* es una revista de historietas a color con apariencia de comic book.

Portada y una página interior de *The Flintstones at the New York World's Fair*, publicada en 1964.

En la página de la izquierda, una pastel que comienza dicha feria.

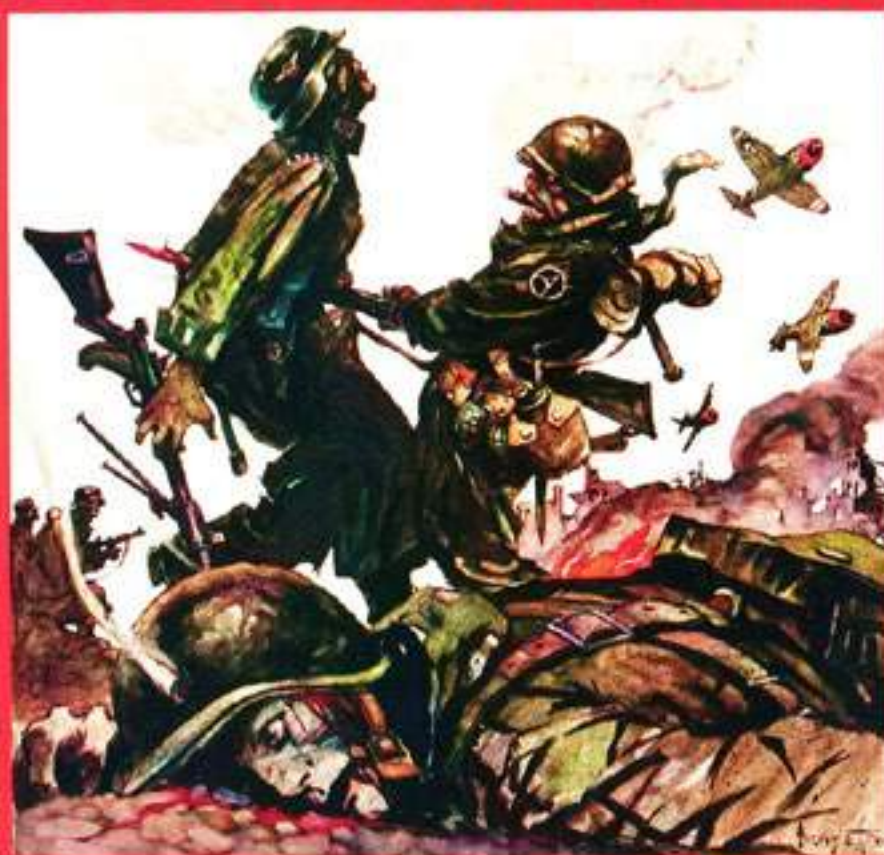
45

BLAZING COMBAT

A WARREN MAGAZINE 35c

JAN. No. 2

NEW TREND IN ACTION STORIES



ILLUSTRATED EXCITEMENT IN WAR

divulgaba. Esta aseveración, como es fácil suponer, es una generalidad que no oculta extraordinarias historias de índole pacifista en sus numerosas entregas.

Blazing Combat, como anteriormente lo habían sido los títulos bélicos de EC, mantiene una línea antibelicista, siguiendo en mayor o menor medida las pautas ideológicas de novelas ambientadas en la tierra pulverulenta o embarrada, como *The Naked and the Dead* (1948) de Norman Mailer, *From Here to Eternity* (1951) de James Jones o *Paths of Glory* (1935) de Humphrey Cobb, todas ellas adaptadas al cine en extraordinarias películas, dirigidas respectivamente por Raoul Walsh en 1958, Fred Zinnemann en 1953 y Stanley Kubrick en 1957.

Quizás sea el cineasta Samuel Fuller, que había sido soldado de la división de infantería *Big Red One* destinada en África durante la Segunda Guerra Mundial, el que pone las referencias de la guerra en esta revista. Debutó en esta industria cinematográfica como director de películas de Serie B que siempre escribía y casi siempre producía a través de su marca Globe Enterprises. Sus aportaciones al género comienzan en 1951 con *The Steel Helmet* con soldados de infantería en la guerra de Corea y con un tono realista, casi documental, muy alejado de hazañas heroicas. En 1954 cambia el escenario a la guerra submarina en el océano Atlántico con el título *Hell and High Water*, para posteriormente dar una visión muy personal de la guerra con *Merrill's Marauders* (1962), que narra el ataque de una división estadounidense sobre fortificaciones japonesas en Birmania mandadas por un general tan humano como fatigado, tan valiente como alejado de cualquier patrón heroico o glorioso. Su testamento en el género, en 1980, viene representado en el título *The Big Red One* una especie de narración en diario que resume su experiencia combatiente en la Segunda Guerra Mundial.

Ilustración de Trazetta para la portada del segundo número de *Blazing Combat*. Aquí, su índice de contenido.



54

55

4. Còmics de terror

A finales de 1964, Jim Warren y un grupo de autores estrella que han firmado y firmarán obras en la editorial, celebraban entre los restos de una cena y las abundantes copas de la sobremesa, el debut de una revista llamada *Creepy*, que permanecería en el mercado durante 145 entregas publicadas entre diciembre de 1964 y febrero de 1983. Un título trascendente de la historia de la industria porque sus contenidos gráficos eran en blanco y negro, al menos inicialmente, su tamaño y ubicación en los quioscos hacía que se encontrara junto a los magazines y, además, se distribuía al margen de la censura autoimpuesta por el gremio editor, el Comics Code, varios años antes de la irrupción de la contracultura y los *comix*. En breve se unieron otros títulos, como la también terrorífica *Eerie* de 139 entregas fechadas entre septiembre de 1965 y febrero de 1983, la ya tratada, ajena al terror y, problemática con la censura, *Blazing Combat* (entre octubre de 1965 y julio de 1966) y unos años después, la que sería su mayor éxito, *Vampirella* de 112 entregas entre septiembre de 1969 y marzo de 1982.

La industria del cómic, en general, se empezaba a ver capaz de sortear los códigos censores impuestos por el propio gremio, mediante intentos consistentes en la transformación de las revistas.

El primer intento se debe a la conversión del título *Mad* de EC Comics editado por Harvey Kurtzman (23 entregas entre octubre de 1952 y mayo de 1955), en magazine, a partir de su número 24 (julio de 1955) y manteniéndose en este formato hasta el 550 (abril de 2018). Kurtzman, dejaría el puesto de editor en su entrega 27, por amargos desacuerdos con su director Bill Gaines, al tiempo que iniciaba una carrera que culminaría en la realización de *Little Annie Fanny* para *Playboy*. Feldstein



culminaría la transformación de *Mad* a una revista, comics en blanco y negro con artículos y reportajes, similar al futuro concepto de *Heavy*, dirigido por Kurtzman para Warren y ya desarrollado en páginas precedentes.

El segundo intento fueron las *Picto Fiction*, editadas por EC entre principios de 1956 y mediados del mismo año. Viñetas sin globos de diálogo, similar a la estructura gráfica propuesta por Hal Foster en *Prince Valiant*, en blanco y negro y tamaño magacín. Cuatro títulos dan fe de un intento que pese a fracasar comercialmente, presenta avances narrativos de elevado interés. *Confessions Illustrated* (romance) de tres entregas, *Crime Illustrated* (crímenes) de tres entregas, *Shock Illustrated* (suspense), también de tres entregas y, finalmente *Terror Illustrated* (horror) de dos entregas. Al frente de estas obras se encuentran las acreditaciones de buena parte de la compañía estable de EC Comics, grandes firmas como Reed Crandall, Joe Orlando, Wally Wood, Graham Ingels, George Evans, Jack Davis, Johnny Craig, Jack Kamen, Al Williamson, Frank Frazetta, Harvey Kurtzman o Bill Elder.

El tercer intento de elusión de la censura gremial va referido a los cómics publicados en el ya citado título *Monster World*.

Portada del primer número de *Turner Illustrated* y una de sus historias, con dibujos de Reed Crandall.

5. **Louise Jones (1976-1980).** A partir de 1976, Louise Jones, ex esposa del artista Jeff Jones y futura esposa del artista Walt Simonson, encabezó el equipo editorial, manteniendo gran parte de las mejores innovaciones que DuBay introdujo mientras volvía al redil de Warren a algunos de los artistas que habían desaparecido de las páginas de las revistas de Warren Publishing en 1967.

En líneas generales los autores que se acreditan en esta etapa son los españoles afiliados a Selecciones Ilustradas, la agencia de autores dirigida por Josep Toutain, algunos de los grandes autores estadounidenses que regresan como Alex Toth, Gray Morrow, John Severin o Al Williamson y algunas nuevas y brillantes adquisiciones como Russ Heath, Carmine Infantino o el español Moreno Casares. Comienzan a desarrollar sus trabajos autores filipinos como Alfredo Alcalá, Alex Niño, Rudy Nebres, Pablo Marcos o Abel Laxamana.

Una época que se mantiene entre *Creepy* setenta y nueve al ciento dieciséis, *Eerie* del setenta y tres al ciento diez al 110 y *Vampirella* entre el cincuenta y el ochenta y siete.

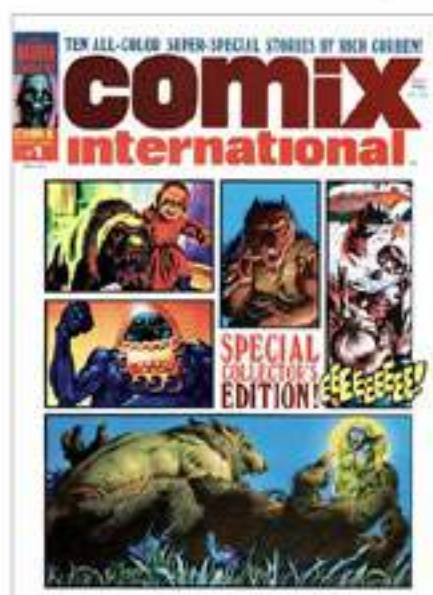
Vileta de apertura
dibujada por Russ
Heath para una de sus
historietas aparecidas
en *Vampirella*



5. Cómic de fantasía y reimpresiones

Las siguientes propuestas de revistas editadas por Warren Publishing, carecen del sentido que tienen los dos bloques anteriores. Son títulos de escasa numeración, algunos de ellos con contenido de material ya impreso en otros títulos y numerado por especiales temáticos o autorales. Deben su distribución a envíos postales, generalmente intermediados por la empresa Captain Company un servicio de venta de pedidos por correo. Son tan solo dos.

El primero, *Comix International*, consta de seis entregas editadas entre julio de 1974 y abril de 1977. Los ejemplares no dejan de ser cuidadosas reimpresiones de los grandes autores de la casa, en especial Richard Corben, el más conspicuo con veinticinco historietas, por lo que ocupa, aproximadamente, el 50% de los contenidos. Los siguientes, Esteban Maroto, Paul Neary y Reed Crandall con cuatro, José Ortiz y Pepe González con dos, y, los demás que se citan, Wallace Wood, Luis García, Bernie Wrightson, Jeff Jones, Fernando Fernández, Josep Maria Boà, Rafael Araleón, Felix Más, Ramón Torrents, Jaime Brocal o Will Eisner, tan solo con una.



Warren Presents mantenía una filosofía muy próxima, tanto en contenidos, generalmente reimpresiones mejoradas que se juntaban en títulos especiales, como su distribución minoritaria por servicio de paquetería a cargo de Captain Comics. Se mantuvo durante catorce entregas fechadas entre enero de 1979 y noviembre de 1981. Sus títulos fueron: *UFO and Alien Comix* (1977) sobre contactos con extraterrestres, *Future World Comix* (septiembre de 1978), sobre distopías y futuros alternativos, *Starquest Comix* (octubre de 1978) sobre ciencia ficción, *Galactic War Comix* (diciembre de 1978) y *Ring of the Warlords* (1979) con reimpresiones de Wallace Wood, Esteban Maroto y Gonzalo Mayo sobre fantasía heroica.

120



ca. *Wanted: The Rock* (mayo de 1979) con historias de Luis Bermejo reimpresas a partir de *Eerie*.

La siguiente viene definida por su título, *Alien Invasion Comix* (agosto de 1979). Los títulos *Movie Aliens Illustrated* (septiembre de 1979) y *Dracula* (septiembre de 1979), son los únicos títulos que no incluyen cómics. *Strange Stories of Vampires Comix* (octubre de 1979), con reimpresiones de Neal Adams, John Severin, Leopoldo Sánchez y Gonzalo Mayo. *Panthea* (octubre de 1980), reimpresiones de Araleón a partir de *Vampirella*. Más ópera espacial a cargo de *Empire Encounters Comix* (noviembre de 1980) de batallas galácticas a partir de reimpresiones de Pepe Moreno, Isidre Monés y Luis Bermejo. *Sword and Sorcery Comix*, un especial de Maroto (octubre de 1981) y *Rex Havoc* (Noviembre de 1981) de historias de Abel Laxamana reimpresas a partir de 1984.

El tercero de los títulos es *1984/1994*, cuya línea editorial posee una orientación argumental hacia la fantasía y ciencia ficción con incremento del erotismo. Se mantuvo en el mercado durante veintinueve entregas entre junio de 1978 y febrero de 1983, mes y año del colapso Warren. Pese a la aparente precipitación de su publicación y su escasez en entregas, es uno de los títulos más interesantes (y atrevidos) que han salido de las prensas contratadas por Jim Warren. Merece la pena detenerse en él.

121

Índice de contenido del primer número de 1984. En la página de la derecha, la portada de ese número, con una ilustración de Richard Corben.



122



6. Cómic de aventuras y superhéroes

La nómina de cómics de Warren Publishing va tocando a su fin. Tan solo quedan citar los tres títulos últimos que significan su final en la industria a principios de 1983. Una aventura editorial comenzada en 1958.

The Spirit, un título, tanto de aventuras como de reimpresiones del material distribuido a prensa por Register Tribune Syndicate, contenido en una separata que se llamaba, según época, *Weekly Comic Book*, *Comic Book Section* y *The Spirit Section*. Warren Publishing publica dieciséis entregas fechadas entre abril de 1974 a octubre de 1976. El conteaje se completa con un especial publicado en verano de 1975. Además de algunas de las separatas citadas publicadas en la prensa dominical desde el 2-VI-1940 hasta 5-X-1952 (un total de 645), la serie, una de las grandes obras de la industria de la viñeta, aporta los beneficios de una nueva edición en una revista específica, publicada por Warren Publishing. Beneficios como el contar con una línea editorial y con artículos introductorios que estudian la obra como si de un clásico se tratara. Eisner realiza modificaciones gráficas en algunos episodios, lo que refresca el inmenso trabajo y le aporta actualidad. Disfruta de una solemne impresión en blanco y negro y nuevas iluminaciones para las historias en color, algunas de Richard Corben, Ken Kelley o Bill DuBay, además de nuevas portadas de Will Eisner (ayudado por los coloristas citados), o ayudantes tan válidos como Basil Gogos o Ken Kelly.

El personaje *The Spirit* tiene también publicaciones en *Eerie* 54 (la 395) y 55 (316), fechados en febrero y marzo de 1974, inmediatamente antes del debut de su propia serie editada por Warren, en *Comic International* 5 fechado en abril de 1974 que publica la primera historia de Harvey y, finalmente, el debut de Eisner en una revista Warren, *Help!* en su duodécima entrega (febrero de 1962) que incluye la separata 503 de *The Spirit Section*. La edición de *The Spirit* de Warren Publishing, comprende ciento cuarenta y siete separatas distribuidas por el Register Tribune Syndicate, comprendidas entre la 304 (24-III-1946) y la 582 (22-VII-1951), además de una



138



reimpresión de *The Spirit Harvey* número 1 (octubre de 1966). Veinte de ellas, incluida la de Harvey se publican en color. *The Spirit* es una revista con el suficiente interés como para justificar que se le dedique un apartado.

The Rook es una revista que surge como la continuidad de una serie homónima, escrita principalmente por Bill DuBay, con dibujos de Luis Bernejo. Inicialmente es el título de una serie publicada en *Eerie* que llegó a ocupar veintisiete entregas que se distribuyen entre la 82 (marzo de 1977) y la 136 (noviembre de 1982). Su éxito y su cuidada edición, trae como consecuencia el inducir el debut de una revista de catorce ejemplares aparecidos entre octubre de 1979 y abril de 1982. Además del aventurero y "crononauta" Restin Dane, *The Rook*, la serie, cuenta con obras tan interesantes como "Votar", "Bravo for the Adventure", "American Eagle", "Viking Prince" o "Joe Guy", entre otras pocas más.

Finalmente, *The Goblin*, es el último título con contenidos originales editado por Warren Publishing. Son tan solo tres entregas de historias de superhéroes, titubeantes y que, presuntamente, no se tomarían demasiado en serio. Su permanencia en el mercado se fecha entre junio de 1982, tras el final de *The Rook*, y noviembre de 1982. El superhéroe místico y negro, "The Goblin", que da nombre a la revista y guño a la *blaxploitation*, había iniciado sus ciclos argumentales en *The Rook*, entre las entregas 12 (diciembre de 1981), en la que debuta en un episodio de "The Rook", y 14 (noviembre de 1982).

Otras series menos interesantes serían, "Philo Photon" con grafismos de Rudy Nebres, "Micro Buccaneers" de Luis Bernejo y "Wizard Worglow" con el arte de Abel Laxamana. Pormenorizamos sobre estas obras tan interesantes pero no demasiado conocidas.

Contraportada del primer número de *The Spirit* y fragmento de una plancha perteneciente a la historia *El Spirit*, iluminada por Richard Corben, aparecida en ese número.

En la página de la izquierda, la portada, ilustrada por Basil Gogos.

139

de 1954), creando un personaje llamado Ruby Ed Coffey. El entintador de muchas de las historias es Bill Elder, otro de los grandes dibujantes de EC y autor de un personaje profusamente citado en páginas precedentes, Goodman Beaver.

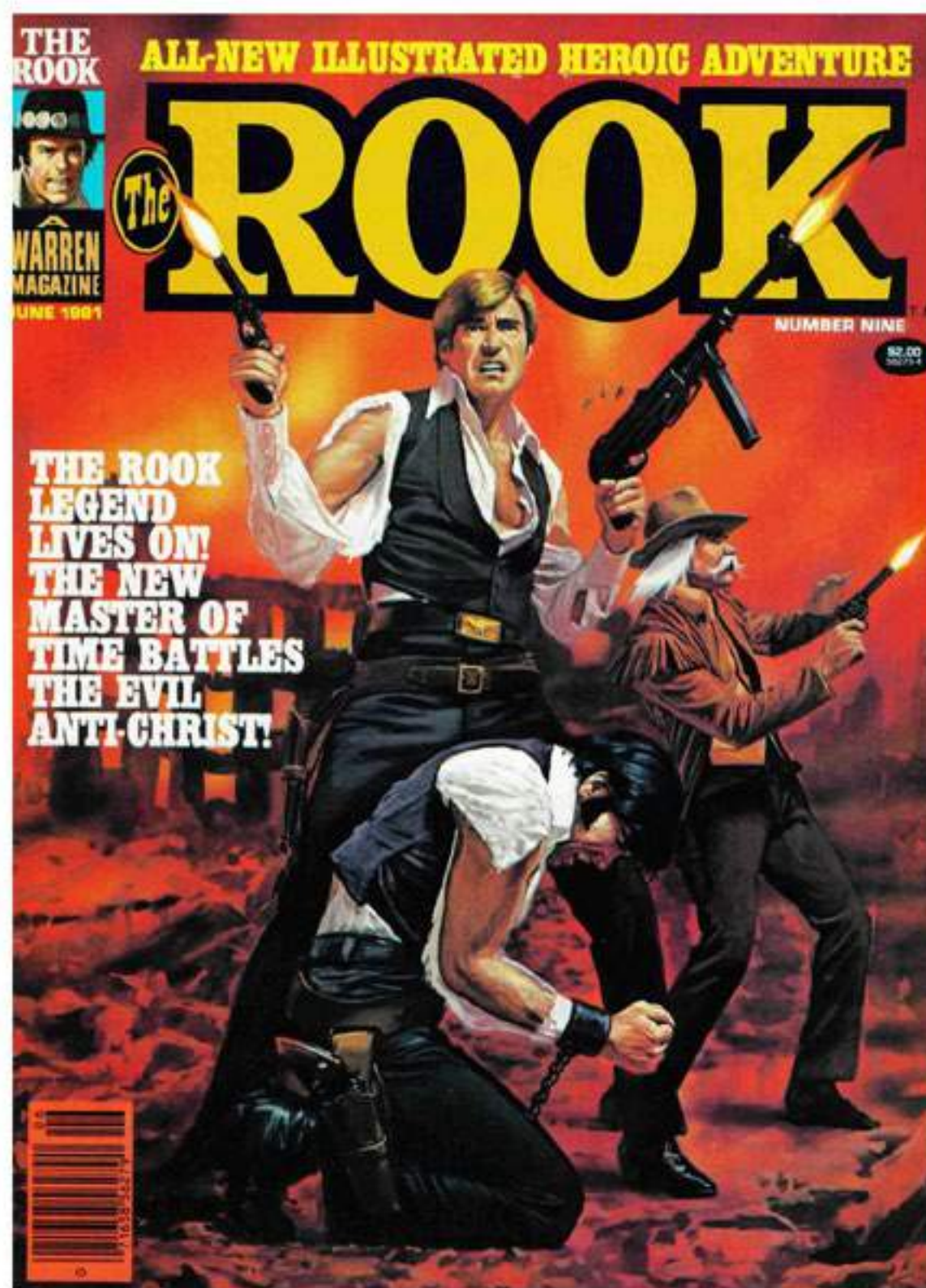
American Eagle, es una serie protagonizada por un héroe indio de la tribu Crow, empeñado en mantener la paz entre las naciones indias y los colonos blancos, además de proteger, con cierta vocación ecologista, los cazadores de Yellowstone. *Prize Comics Western*, era, como casi todos los títulos de la época, un cómic book de antologías, destacando otros títulos realizados por estos tres autores, como "Lazo Kid" o "Black Bull". Severin se mantiene en el título hasta la entrega 111 (mayo de 1955), siendo sustituido por otros autores entre los que destaca el también citado, Al Williamson, en la entrega 113.

En 1977, Joe Kubert, editor e inspirador de *Sojourn*, brinda a John Severin la oportunidad de continuar con las aventuras del jefe Crow, realizando entre ambas entregas, un total de seis páginas dobles, que se reimprimen en las entregas 12 y 13 de *The Rook*, para finalmente terminar con el material original en su último número (abril de 1982), con siete páginas que culminan un relato que había comenzado treinta años antes. Una curiosa e interesante historia.

Kronos. Sugestiva obra escrita por Jim Stenstrum y dibujada por Lee Elias interesante autor de mucha presencia en la última etapa de Warren Publishing. El inicio de la historia, como ya ocurrió con *American Eagle*, tiene lugar en las páginas del tabloide *Sojourn*, cuyas páginas, previa adaptación al nuevo formato, se reimprimen en el octavo número de *The Rook* y, posteriormente se completa en las entregas octava a undécima. El versátil, plástico y adaptativo estilo de Lee Elias, busca en esta historietta la influencia de uno de los grandes expertos en la aventura, Frank Robbins, lógicamente, brindando una aventura de argumento y composición gráfica prácticamente impecable.



164



165