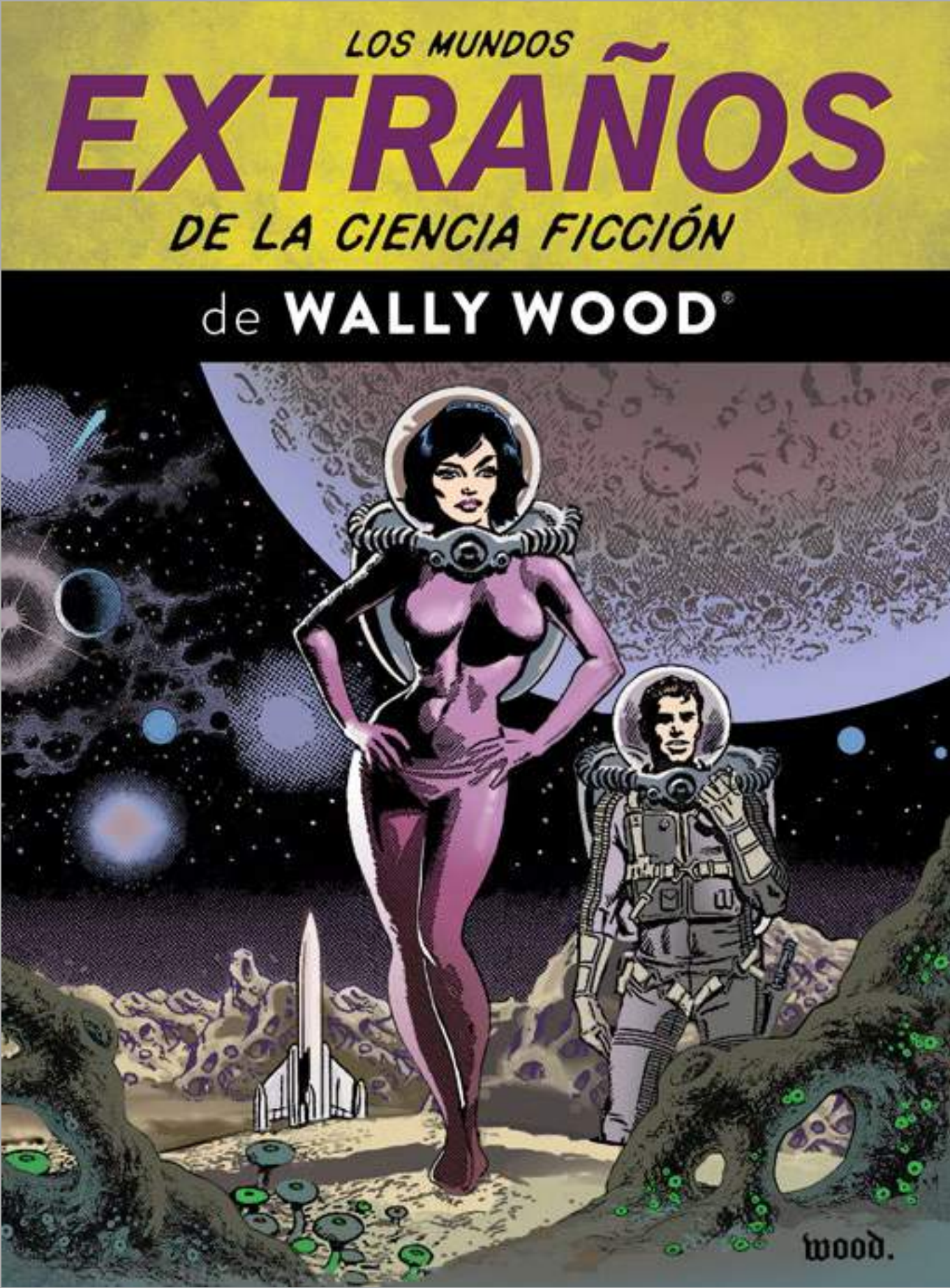
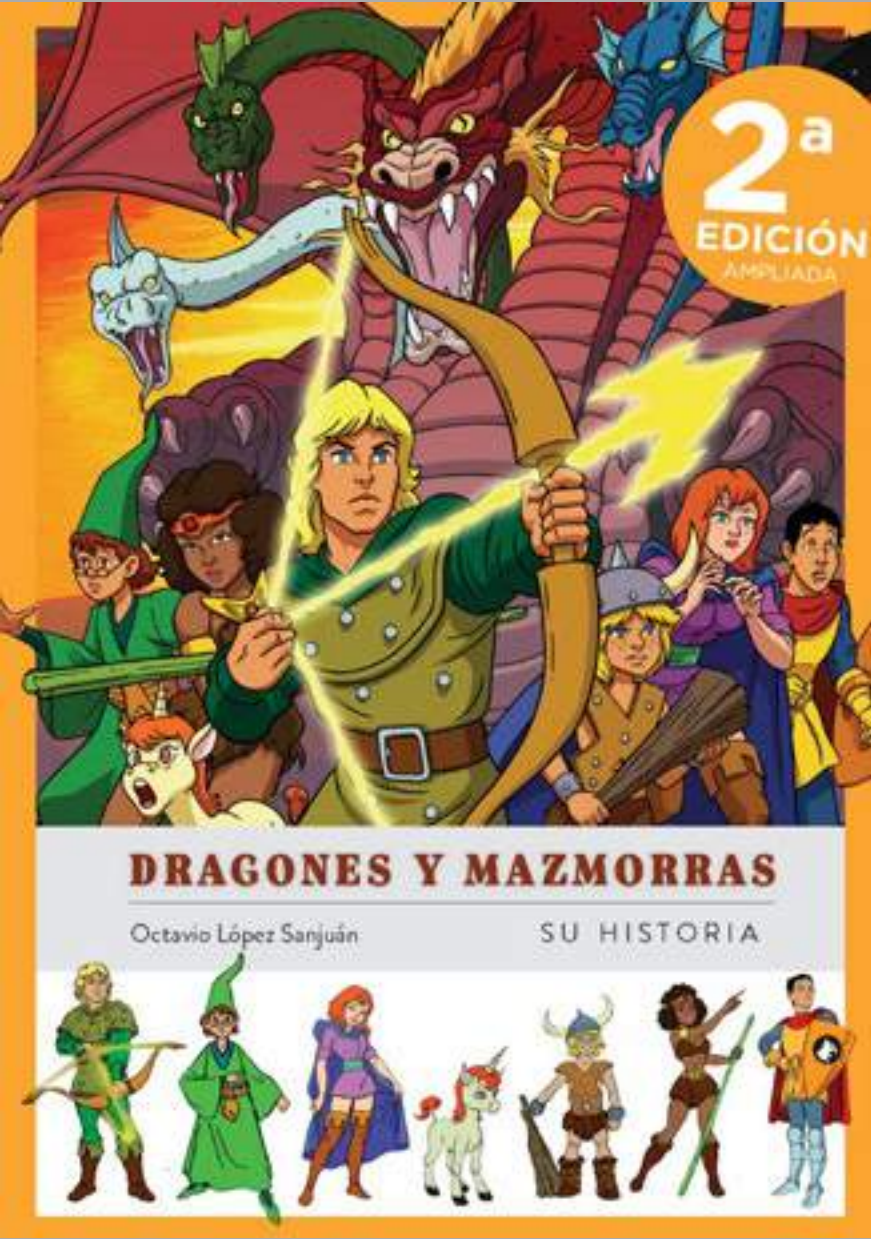




DIÁBOLO NOVEDADES SEPTIEMBRE 2026



LOS MUNDOS  
**EXTRAÑOS**

DE LA CIENCIA FICCIÓN

de **WALLY WOOD**<sup>®</sup>



# LOS MUNDOS EXTRAÑOS DE LA CIENCIA FICCIÓN DE WALLY WOOD

Wallace Wood. Traducción: Alberto Ávila Salazar



*Los mundos extraños de la ciencia ficción de Wally Wood* es la recopilación más completa hasta la fecha de cómics de ciencia ficción realizados por el célebre autor fuera de sus colaboraciones con EC.

Historietas procedentes de revistas míticas como *Strange Worlds*, *Space Detective*, *Captain Science* y muchas otras publicaciones legendarias de la ciencia ficción clásica. Un fascinante viaje a una época en la que cada página era una invitación a explorar lo desconocido, surcando el espacio a bordo de naves interestelares rumbo a planetas remotos, galaxias inexploradas y mundos fantásticos.

Entre sus páginas descubriremos civilizaciones perdidas, ciudades imposibles, criaturas monstruosas y seres alienígenas de formas inimaginables. Héroes intrépidos, científicos aventureros, detectives espaciales y viajeros del cosmos se enfrentan a peligros extraordinarios en escenarios donde la imaginación no conoce límites.

**¡Portada de Wally Wood y Jim Steranko!**



Cartoné. 22x28. Color. 200 páginas  
ISBN: 979-13-87995-37-9  
Precio: 39,95 euros

DISPONIBLE A PARTIR DE  
LA ÚLTIMA SEMANA DE SEPTIEMBRE

CHET FIELDS PENSÓ QUE SER UN BUSCADOR EN EL PLANETA DE LAS NUBES SERÍA FÁCIL Y TRANQUILO! DUEÑO DE UNA PEQUEÑA NAVE ESPACIAL, TRANSPORTABA PROVISIONES Y PASAJEROS DE LOS YATES ESPACIALES QUE «ANCLAN» EN LA ATMÓSFERA EXTERIOR... CHET DEBERÍA HABER TENIDO TIEMPO DE SOBRA PARA HOLGAZANEAR! PERO... ¿CÓMO PODRÍA UN BUSCADOR PLANETARIO RESISTIRSE A UNA CHICA GUAPA QUE LO TIENIA A UN DESAFÍO...?

# WINGED DEATH ON VENUS



MUERTE ALADA EN VENUS

31



32

# THE MONSTER GOD OF ROGOR



EL MUSEO FALWORTH DE NUEVA YORK, EN LA OFICINA DEL CURADOR...



EL DIOS MONSTRUOSO DE ROGOR

41



TAYNE CORRE HACIA EL HORRIBLE IDOLO Y AGARRA LOS CRISTALES CON SUS MANOS SANGRANTES...



42

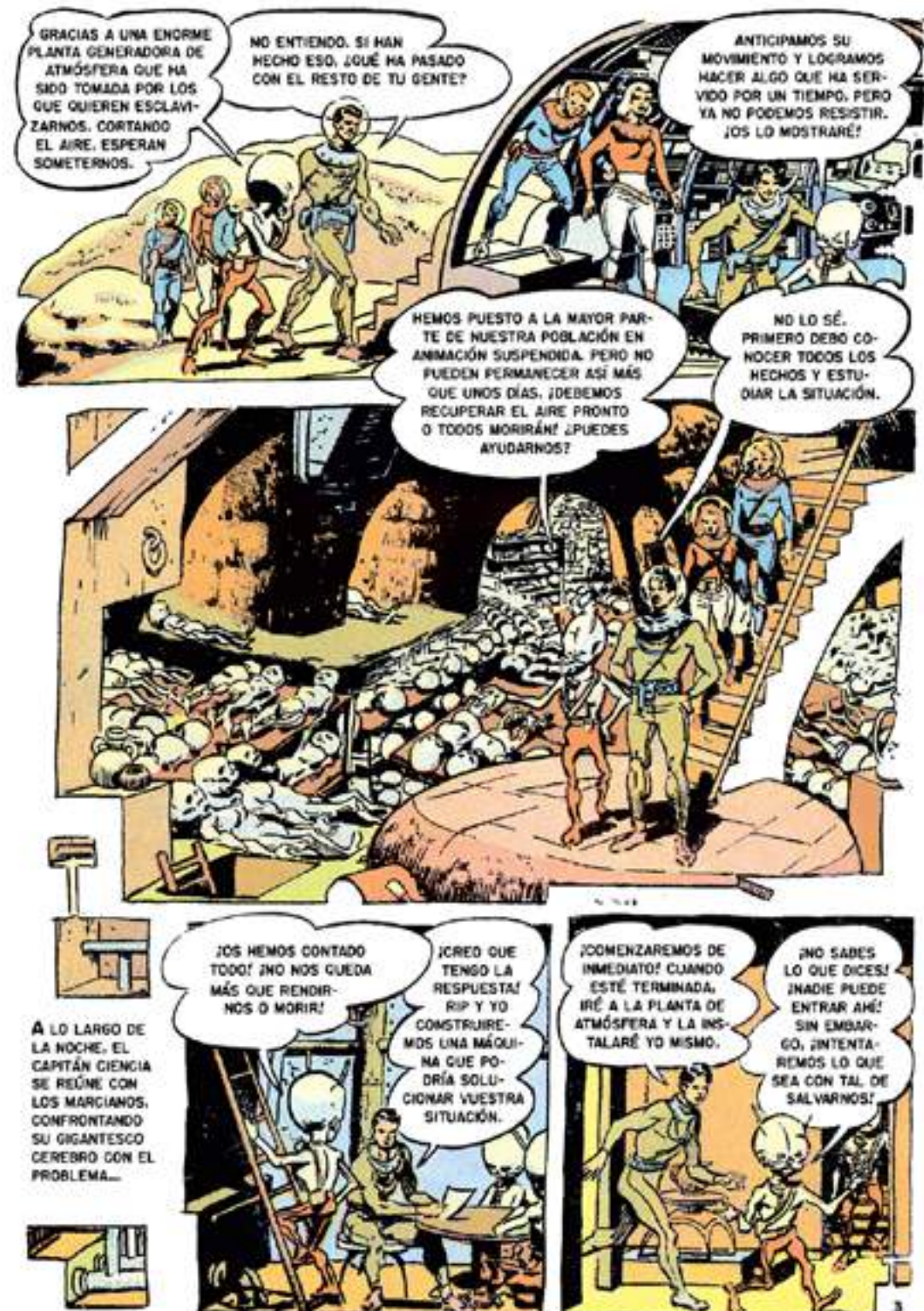


DESDE EL ESPACIO EXTERIOR LLEGÓ UNA LLAMADA DE AUXILIO DE LOS HABITANTES DEL PLANETA MARTE, QUE SE ENCONTRABAN EN APUROS Y ROGABAN AL CAPITÁN CIENCIA QUE LOS AYUDARA, PERO ¿CÓMO PODRÍA, INCLUSO CON TODO SU VASTO CONOCIMIENTO INTERPLANETARIO Y SU PERICIA CIENTÍFICA, LIBERAR A UN MUNDO ENTERO DE LAS GARRAS MÁLIGNAS Y MORTALES DE... LOS ESCLAVISTAS MARCHANDOS...

EN UNA FRÍA Y LÚGUBRE NOCHE DE MARZO DE 1951 UNA BOLA DE FUEGO AL ROJO VIVO SE PRECIPITÓ DESDE EL CIELO SOBRE NUEVO MÉXICO...



Y CON UN ESTRUENDO ESTREMECEDOR SE ESTRELLÓ CONTRA EL SUELO FRENTE AL LABORATORIO SECRETO DEL CAPITÁN CIENCIA...





CAPTÁN CIENCIA - LA PUERTA DEL TIEMPO DE THROM

65



67



CAPTÁN CIENCIA - CIENCIA CONTRA BRUJERÍA

73



75





# Cinexin

ASER QUEIPO

¡LUCES, CÁMARA, ACCIÓN!



# CINEXIN. ¡LUCES, CÁMARA, ACCIÓN!

Aser Queipo



**Cinexin, el emblemático proyector de juguete, convirtió las paredes de muchos hogares en improvisadas salas de cine, dejando una huella imborrable en la infancia de varias generaciones.**

Desde 1971, Cinexin ha acompañado a millones de niños que, a través de su pequeña lente, vieron desfilar personajes como Chaplin, el Pato Donald, la Pantera Rosa, el Gato Félix...

Este libro propone un viaje por la historia de un juguete único, pero también por los recuerdos y las emociones de quienes crecieron a su alrededor. Un recorrido por sus diferentes proyectores y películas, su publicidad, sus personajes y sus innumerables curiosidades, para recuperar la magia de aquellas tardes en las que el cine cabía en una caja.

Porque antes de las pantallas y del streaming, hubo un pequeño proyector capaz de hacer realidad los sueños de toda una generación.

**Cinexin. El cine sin fin.**



Cartoné. 17x24. Color. 280 páginas  
ISBN: 979-13-87995-38-6  
Precio: 27,95 euros

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

## El cine en casa

El concepto «cine en casa» nació cuando la grabación de imágenes dejó de ser un lujo exclusivo de cineastas vinculados al séptimo arte y pasó a estar al alcance del público general. Mientras las grandes producciones cinematográficas se realizaban para ser disfrutadas en las salas de cine, las industrias fotográfica y electrónica revolucionaron el mercado lanzando las cámaras tomavistas. De esta manera, cualquier persona podía jugar a ser director, imitando, con mayor o menor éxito, a sus cineastas favoritos. Sin embargo, la realidad más común era que estas cámaras se usaban sobre todo para capturar momentos familiares bastante alejados del glamour hollywoodiense.

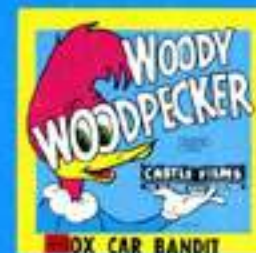
Junto con las cámaras llegaron los proyectores, herramientas imprescindibles para reproducir repetidamente las filmaciones realizadas en aquellos costosos y limitados cartuchos de película virgen.

En un principio, el formato doméstico dominante fue el 8 mm, que más tarde dio paso al super-8, una versión mejorada que ofrecía imágenes de mayor calidad. En paralelo con el auge de las tomavistas

Cientos de modelos de proyectores de 8 mm y Super 8 inundaron el mercado entre los años 60, 70 y principios de los 80.



y de los proyectores para el hogar, surgió una industria capaz de explotar al máximo estos dispositivos: las películas comerciales. Se empezó a distribuir una amplia selección de cortos que provenían de producciones cinematográficas reales. Poco a poco, el catálogo se amplió hasta incluir películas completas, lo que permitió a los propietarios de proyectores disfrutar de sus largometrajes favoritos en la comodidad de su propio hogar y en una gran pantalla.



**CHINON**  
UNO DE LOS GRANDES EN EL MUNDO DE LA OPTICA



Ud. podrá disfrutar con el analizador de movimientos proyectando sus mejores secuencias a cuatro imágenes por segundo. Este modelo va equipado con la nueva lámpara de yodo-cuarzo de 12 V. 100 W., la cual le proporciona una nítida visión aún en escenas subexpuestas.

Otras características importantes son:

Objetivo: ZOOM de 15 a 25 m. Paro de imagen. Regulador de velocidad. Marcha adelante y atrás. Enebrado automático. Bivoltaje, etc.



Disfrute del cine en casa con **CHINON CASTLE FILMS**



## El cine de juguete

Desde tiempos remotos los niños han jugado con réplicas del mundo adulto. Es por eso que la experiencia cinematográfica en las grandes salas se emuló en forma de juguete mediante proyectores con películas incluidas.

La historia de estos juguetes se remonta a proyectores como el Cine Nic, nacido en los años 30. En lugar de auténtica película cinematográfica, el Cine Nic utilizaba tiras de papel cebolla que podían proyectarse en cualquier superficie blanca. En realidad, la idea era similar a una linterna mágica en la que se alternaban dos imágenes para crear sensación de movimiento, en ocasiones con textos explicativos.

Pero los auténticos proyectores de juguete de película cinematográfica real fueron aquellos que utilizaban película de 9,5 mm, como el Pathé Baby o Jefe, pasando por el popularísimo formato de 8 mm que adoptaron la mayoría de los sellos (Nacoral, Payá, Exin, etc.) para terminar en sus últimos tiempos con el formato super-8.

Durante la trayectoria en el tiempo de los proyectores de juguete, estos se fueron adaptando a los formatos que imperaban en cada época. El formato 8 mm prevaleció durante gran parte del tiempo.

Desde que el formato 8 mm llegó a los hogares de los españoles, muchas fueron las empresas jugueteras que introdujeron en el mercado infantil, sobre todo a partir de los años 50, proyectores de juguetes que aprovechaban las ventajas del pequeño formato. Así, circularon por el mercado proyectores como Cine Nic, Jefe, Payá Cinema, Pathé Kid, Cinebral o Nacoral.

En los años 70 destacaron aquellos lanzados por Bianchi y Exin Lines Bros, sin olvidar a Pactra con su innovador Tele-Cassette. Aunque las limitaciones de estos juguetes eran obvias —no eran sonoros y los metrajes solían ser reducidos—, proporcionaron mucha diversión al público infantil.

Cine Nic y proyector marca Jefe en 9,5 mm.





### Cine Exin, el cine sin fin

En 1971, la compañía Exin presentó en España un proyector de películas para niños que usaba el formato cinematográfico de 8 mm, el Cinexin (Cine Exin). Se trataba de un sencillo proyector cuyo arrastre para la película consistía en una manivela. La única fuente eléctrica para alimentar la bombilla de proyección era suministrada por tres pilas de 1,5 voltios.

Ficha técnica  
Fabricante: Exin-Lines Bros  
Referencias: 300 y 800  
Modelo: Cinexin  
Peso: 223 gramos  
Medidas: 21 x 4 x 14 cm  
Formato: 8 mm  
Voltaje: 4,5 V  
Pilas: 3xLR-20/D  
Lámpara: 3,7 V  
Arrastre: Manual

Las películas se comercializaban montadas en bobinas «sin fin» especialmente creadas para estos proyectores, lo que evitaba tener que ser rebobinadas al finalizar cada proyección. El arrastre por manivela permitió al usuario una experiencia más divertida y creativa, ya que posibilitaba la proyección hacia delante, hacia

46

# CINE EXIN

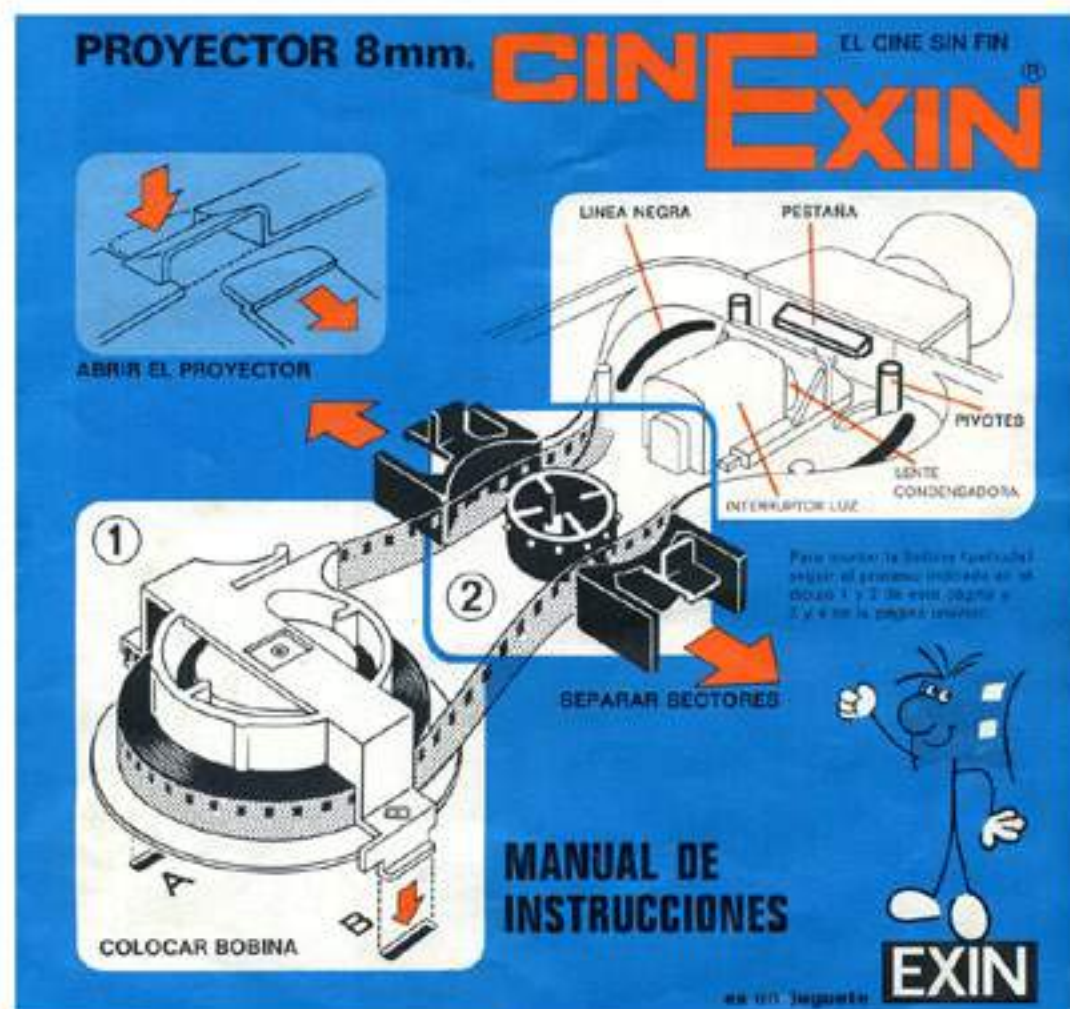
*¡esto sí que es cine!*

CINEXIN EL CINE REAL CREADO ESPECIALMENTE PARA LOS NIÑOS

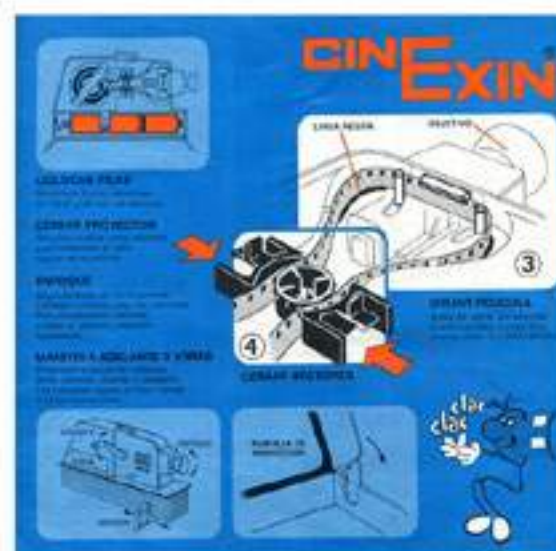


CINEXIN es el único proyector con bobina continua que permite pasar una película ininterrumpidamente: ADELANTE, ATRÁS, RÁPIDO O DESPACIO A VOLUNTAD, e incluso se puede parar la imagen. Además hay muchas películas con los personajes favoritos de todos los niños... y es tan sencillo manejarlo!

CINEXIN es un juguete EXIN!



Páginas del manual de instrucciones para Cine Exin.



Páginas del manual de instrucciones para Cine Exin.

### ENTRETENIMIENTO

#### LUMINOSIDAD DE LA IMAGEN



Si la imagen proyectada perdiera luminosidad, es una de las partes del proyector, es debido a que el foco de la luz está desenfocado. En este caso, abra el proyector, desplace hacia atrás el interruptor de luz y gire la lámpara en su alojamiento hasta conseguir que el haz de luz caiga exactamente en el centro del interruptor. Para comprobarlo basta apagar el interruptor y ver que el haz luminoso cubra toda el área de proyección; entonces se coloca de nuevo la lente condensadora y se cierra el aparato que ahora proyectará una imagen con luminosidad suficiente en toda la pantalla.

#### SUSTITUCIÓN DE LA LÁMPARA



Con el proyector abierto y colocado sobre una superficie plana, desplace hacia atrás el interruptor de luz, retire la lente condensadora y cambie la lámpara. Asegúrese de que la nueva lámpara quede correctamente situada en su alojamiento, comprobando al proyectarla que el haz luminoso quede centrado. Así como se indica en el apartado anterior. Las lámparas especiales para CINEXIN pueden adquirirse en los proveedores habituales de juguetes.

#### PARA EMPALMAR LA PELÍCULA



En caso de que la película pueda verse así. Con una lima de los tipos A o B, de la parte embudo, retire la película. Con un par de tijeras, corte la película sobre la parte que se ha roto. Después, retire la película de modo que queden las perforaciones y asegúrese con el dedo índice sobre la película.





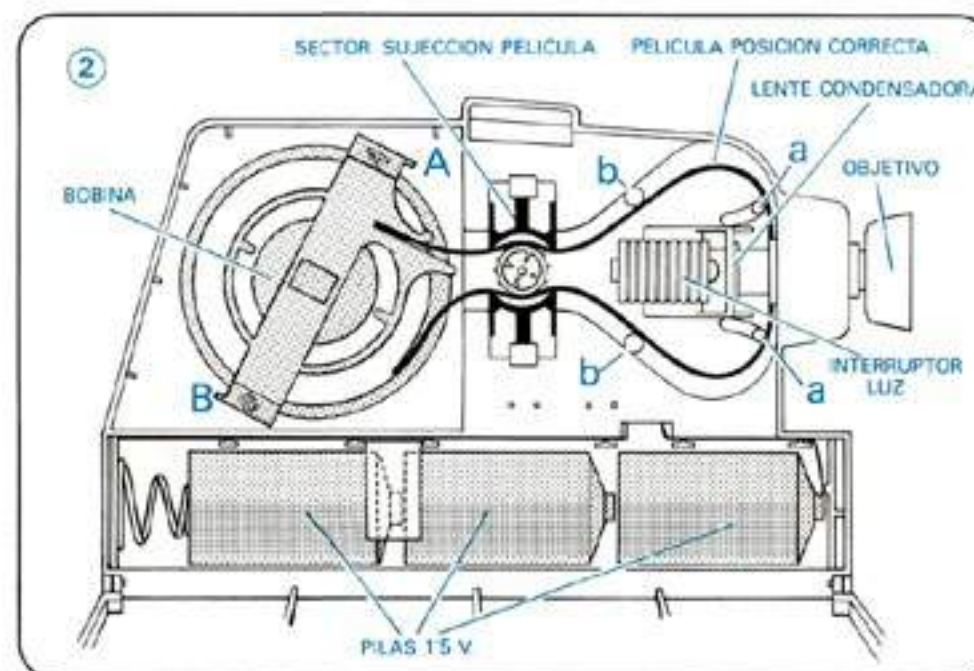
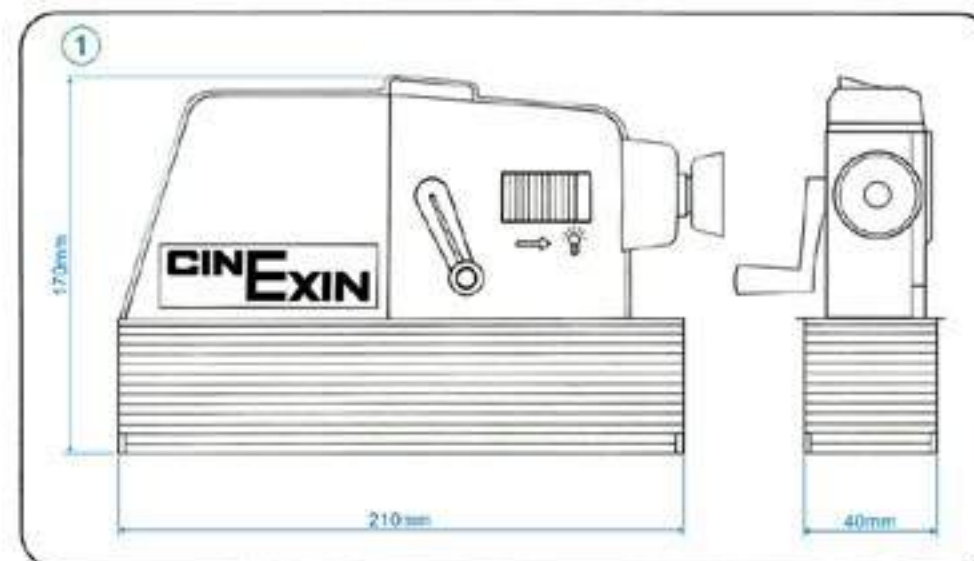
#### LA BOBINA CONTINUA

La colocación correcta de la película en el interior de un Cinexin comportaba cierta pericia, sobre todo para los niños más pequeños. Para compensar esta circunstancia, se utilizaban bobinas de película continua. Esto evitaba tener que rebobinar las películas cada vez que se proyectaban. Incluso se podían repetir las proyecciones en sesión continua sin detenerse a rebobinar.



La mayoría de los proyectores de juguete del mercado utilizaban bobinas abiertas, así que Cinexin resultaba más cómodo en ese aspecto. No obstante, la bobina continua limitaba el metraje que podía contener y con ello la duración de la película.

#### CINEXIN - ESQUEMAS PROYECTOR - 1972



#### LA SIESTA DE GOOIFY

Goofy planta el árbol que faltaba en su jardín para colocarle una hamaca y se tumba sobre ella. Un león fastidioso pretende destruir la hamaca, así que cunta uno de los extremos y lo engancha en el mástil del edificio contiguo. Con la tensión, el otro extremo se suelta y todo sale volando. El león se agarra en el último momento y se queda colgando.



#### DONALD EN BICICLETA

Mientras Donald pasea en bicicleta, Chip y Chop caen sobre él y le atan una mano a manillas, le tiran tomates e incluso le disparan con un cañón. Donald logra salvarse lanzándose a una fuente, pero la bola de cañón tamiza su bici. Mientras las ardillas se carcajean de su fechoría, aparece Donald dispuesto a vengarse y corre tras ellas.



#### DONALD FOTÓGRAFO

Donald atrae a un molesto pájaro carpintero con una pasta de dientes. Cuando el pájaro descubre el engaño, Donald le tapona el pico con un corcho y se prepara para hacerle una foto. Entonces el pájaro espulsa el corcho contra Donald, derribándolo mientras le roba la cámara fotográfica.



#### EL RAPTO DEL GATO FÉLIX

Pondexter le entrega unos planos a Félix para llevárselos al profesor. Al llegar a la casa de este, Félix cae en una trampa y se queda atrapado en una celda. Tras esto, aparece el niño con las llaves y libera al gato. En su huida, una araña atrapa a Félix y lo engaña entre sus patas.



#### EL GATO FÉLIX CONTRA EL PROFESOR

En plena jungla, el profesor se distrae de moro para cazar a Félix, pero un gonia gigante lo persigue hasta su nave. Después, el profesor prueba suerte con un cistaz de fantasma, pero Félix lo captura con un gran cazamariposas y lo vende a un circo. Mientras el profesor irradica su suerte, encerrado en una jaula, el gato se carcajea feliz leyendo un tebeo.



#### EL GATO FÉLIX Y SU AMIGO EL OSO

Mientras Pondexter juega con un oso en la nieve, se une el gato Félix. De pronto aparece un cazador que encalona al oso con su escopeta. Rápidamente, Pondexter pulsa el botón de su pecho para lanzarle un rayo que derriba el cañón del arma. El cazador huye maldiciendo mientras el oso continúa su juego.



#### FLASH GORDON EN EL PLANETA NEPTUNO

Flash y Dale aterrizan en un planeta donde les aguarda Ming. Después se libran de piedras que se desprenden en un precipicio. También se salvan milagrosamente cuando Ming corta las cuerdas del puente por donde están cruzando. Corren a su nave y despegan.



#### FLASH GORDON EN EL MUNDO DE LAS TIEBBLAS

Atacados por el enemigo en el interior de unas cavernas, Flash Gordon y el príncipe Thun, el Hombre León, logran huir en una nave tras despistar a sus perseguidores derribando un depósito de agua a su paso. Tras varios disparos, se estrellan y logran salir de la nave.





## Supercinéx 8, todo mejoras

En 1982, el formato super-8 entró en recesión y dejaron de producirse películas comerciales debido al empuje del formato video.

Solo los proyectores de juguete (Pactra, Bianchi, etc.) seguían utilizando y lanzando nuevas películas en super-8.

Ficha técnica  
Fabricante: Exin-Lines Bros  
Referencia: 801  
Modelo: Super 8 Cinéx  
Peso: 336 gramos  
Medidas: 26,5 x 6 x 17 cm  
Formato: Super 8  
Voltaje: 6 V  
Pilas: 4xLR-20/D  
Lámpara: 3,7 V  
Arrastre: Manual

¿Qué era el formato super-8? Se trataba de una mejora del formato 8 mm. Utilizando el mismo ancho de película, el fotograma era mayor. Esto se logró reduciendo el tamaño de las perforaciones de arrastre para que el fotograma ocupara mayor espacio. Lógicamente, al utilizar perforaciones más pequeñas, la película super-8 era incompatible con el Cinéx clásico. Se hacía imperativo diseñar un nuevo proyector de manivela.

En 1983 se lanzó el nuevo Supercinéx 8, ahora en formato super-8 y con película de poliéster, manteniendo de este modo un cierto resurgir de un formato

# FIJESE BIEN: Más que nuevo... ¡Super!

## Cartucho - CASSETTE

Este nuevo elemento es un gran avance en el campo del juguete infantil, porque no solo protege en todo momento la película, ya que cada una va cerrada herméticamente en su cassette, sino que contiene en sí misma el sistema de arrastre para los más pequeños, lo que hace que la operación de enhebrar y colocar la película en el proyector sea muy sencilla.

## Película Super-8 irrompible

Aparte de la protección de la película, la película del Super Cinéx 8 es de poliéster, lo que asegura una mayor duración y resistencia al desgaste. El tamaño Super-8 permite una mayor calidad de la imagen.

## Suave y seguro

El funcionamiento del nuevo Super Cinéx 8 ofrece al niño la posibilidad de una proyección rápida o lenta, adelantando o atrasando, o con pausas, sin atascos, enredos, ni roturas de la película. Está concebido, realmente, para que lo disfruten los niños.

## Una auténtica novedad

Super Cinéx 8, por sus innovaciones, permite realmente que el niño disfrute manejando su propio cine. Lo que, unido a la aceptación que está teniendo en el mercado, le convierte en un firme candidato a ser el juguete del año. En diseño y en ventas.

## Objetivo luminoso

Esta es otra de las mejoras incorporadas al nuevo Super Cinéx 8, en concordancia con el mayor tamaño de la película y su mejor imagen.

es un juguete EXIN

# SUPER CINÉX 8

## Amplia programación

Los más famosos personajes infantiles, en una película y variedad para los niños - cada una en su cassette - que ofrece al niño la posibilidad de verla tantas veces como quiera, y, consecuentemente, al máximo la de verla repetidas.

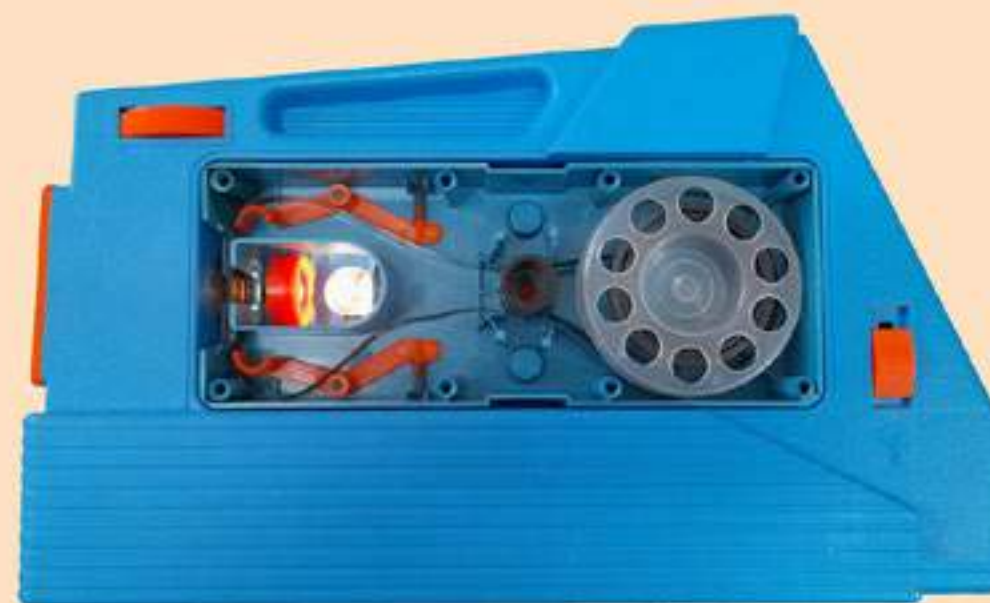


que había caído en recesión ese mismo año. Todo gracias a las copias anuales encargadas y producidas en los laboratorios que ahora no tenían demanda alguna de super-8.

Esta segunda versión más moderna evitó la engorrosa tarea del enhebrado manual del primer Cinéx montando las películas (ahora de poliéster irrompible) dentro de una carcasa cerrada a modo de casete muy fácil de encajar en los proyectores.

Las películas seguían estando montadas en un ciclo sin fin, en bobina continua. Como la película ofrecía un fotograma mayor que su antecesor, la lámpara de proyección aumentó su potencia. Si antes tres pilas suministraban 4,5 voltios a la bombilla, ahora cuatro pilas la alimentaban con 6 voltios. Además de esto, la bombilla utilizada para el Supercinéx era más estándar que su antecesora (la bombilla de gota de lente). Para rematar los detalles, si el foco externo del anterior Cinéx se desenfocaba continuamente con las vibraciones y traqueteo de la proyección, ahora, con Supercinéx, este se alojaba encajado dentro del proyector y se regulaba mediante una rosca externa.

Página siguiente:  
antigua. Proyector con  
cassette insertado.  
Aquí puede apreciarse  
todo el sistema de  
arrastre al descubierto.



## Cinexin después de Cinexin

La empresa Exin cerró sus puertas en 1993. En enero de 1996, el empresario Carlos Pérez Álvarez funda en Valencia la compañía Popular de Juguetes, S.L. A finales de los 90, esta juguetera rescata y relanza algunos antiguos éxitos de Exin como Madelman, Exin Castillos y el Cinexin.

Dado que Exin ya había comercializado dos generaciones de proyectores, Cinexin y Supercinexin, se pueden considerar los de Popular de Juguetes como de tercera generación. Así, una vez adquiridos los derechos del Cinexin, se colocaron en el mercado tres modelos: Cinexin, Supercinexin y Minicinexin, que utilizan película continua en super-8 con arrastre manual, a manivela.

### CINEXIN DE POPULAR DE JUGUETES

El primero en salir al mercado en 1999 lo hace con el nombre Cinexin. Su diseño tiene forma redonda y utiliza casetes de película super-8 en bobina continua. Además de utilizar pilas, se le puede conectar un transformador para enchufar directamente a la red eléctrica. Con él se lanzaron cortos de Donald, Mickey, las princesas Disney y Shrek 2.

Ficha técnica  
Referencia: P00380, etc.  
Fabricante: Popular de Juguetes  
Modelo: Cinexin  
Peso: 575 gramos  
Medidas: 24,5 x 9,5 x 24 cm  
Formato: super-8  
Voltaje: 6 V  
Pilas: 4xLR-14/transformador  
Lámpara: 4,8 V  
Arrastre: manual



190



Cassettes de Cinexin de Popular de Juguetes, catálogo y caja.

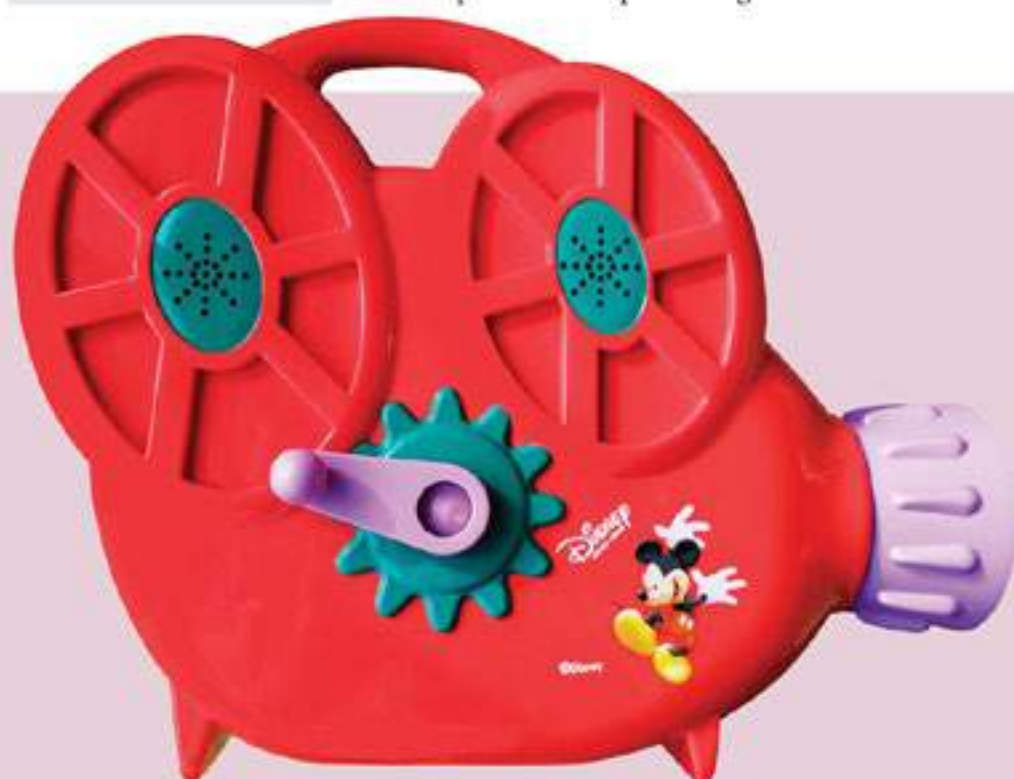


### SUPERCINEXIN DE POPULAR DE JUGUETES

El Supercinexin tiene forma de proyector de cine con dos bobinas de imitación (en una de ellas se aloja un mini altavoz). Además del compartimento para pilas, dispone de entrada para conexión de un transformador. Se lanza en 2002 con Mickey Mouse.

Los casetes de película en bobina continua que utiliza este proyector son en formato super-8 y están provistos de diferentes efectos sonoros que se activan (a voluntad del niño) pulsando cualquiera de los cinco botones incorporados en un lateral de cada cartucho/casete. Los chips con sonidos están incorporados dentro del propio casete y son diferentes para cada título. Por todo esto, el cartucho resulta bastante más aparatoso y costoso que el del antiguo Supercinexin. En definitiva, aunque las películas son modas como en el anterior modelo, disponen de sonidos. La mayoría de las tiradas son procesadas en película Agfa.

Ficha técnica  
Referencia: P02394, etc.  
Fabricante: Popular de Juguetes  
Modelo: Supercinexin  
Peso: 573 gramos  
Medidas: 29 x 9 x 24 cm  
Formato: super-8  
Voltaje: 6 V  
Pilas: 4xLR-14/transformador  
Lámpara: 6 V  
Arrastre: manual



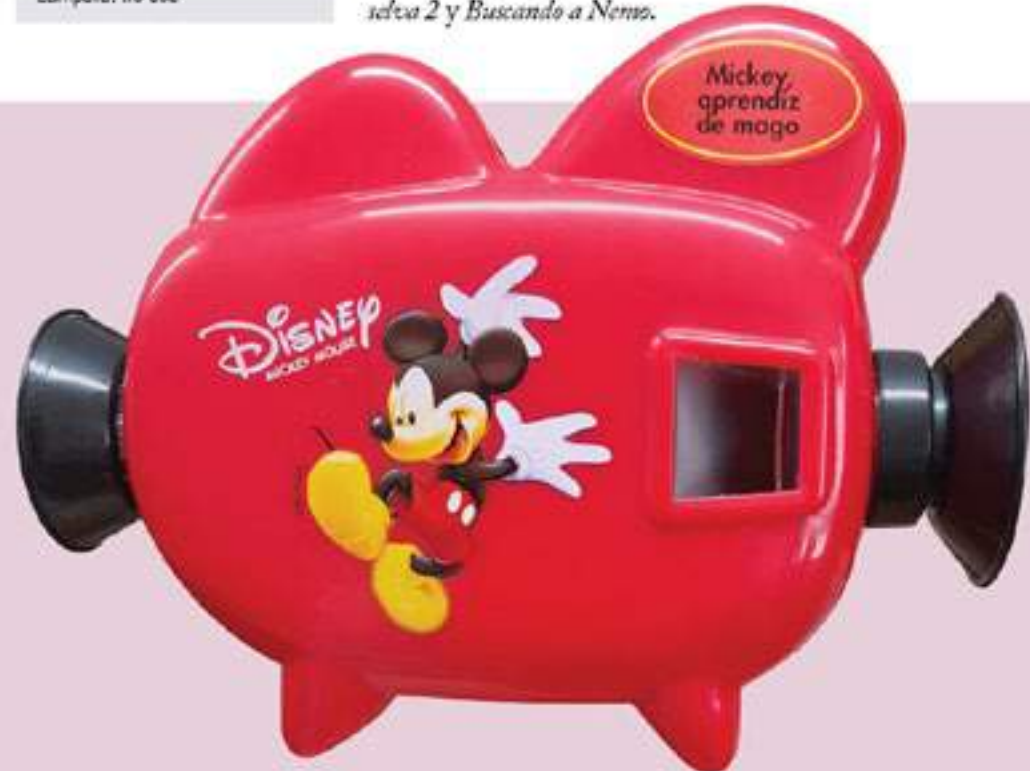
#### MINICINEXIN DE POPULAR DE JUGUETES

Por último, Popular de Juguetes lanza el Minicinxin, un visor de película con la bobina continua incorporada, sin casetes. Se podría decir que se trata de un casete con manivela incorporada y con una bonita forma de visor en la que, mirando por el objetivo, se pueden ver pasar los fotogramas aprovechando la luz ambiente (similar al Cassette Movie Viewer que comercializó en Estados Unidos la juguetera Kenner en el año 1974).

Se lanzó bajo los eslóganes «tu Cinexin en tu bolsillo» y «el proyector de bolsillo» y realmente se podía guardar en el bolsillo trasero de un pantalón. Su capacidad resultaba tan reducida que la película contenida no llegaba a los dos metros. La calidad era bastante buena y la película utilizada era Agfa.

Se promocionaron varios modelos con series Disney como Mickey en *El aprendiz de brujo*, Donald, conductor alocado, *El beso de Blancanieves*, Cenicienta en el baile, Winnie, un cuadro diferente, Winnie y el oso hambriento, *Toy Story*, *Monstruos, S.A.*; *El libro de la selva 2* y *Buscando a Nemo*.

Fabricante: Popular de Juguetes  
Referencia: P02395, etc.  
Modelo: Minicinxin  
Peso: 100 gramos  
Medidas: 13,5 x 4 x 10 cm  
Formato: super-8  
Voltaje: no usa  
Pilas: no usa  
Lámpara: no usa



Minicinxin con etiqueta de precio de venta al público en 2003: 9,95 euros.



El Minicinxin de Popular de Juguetes era un visor de película continua que nunca fue lanzado por la antigua Eto. El modelo de Popular de Juguetes no deja de ser una versión modernizada del Cassette Movie Viewer de 1974 de Kenner que utilizaba casetes intercambiables.

Aser Queipo se implicó en el mundo audiovisual a principios de los años 80, cuando comenzó a coleccionar cine en formato super-8. En 1989, fundó dos videoclubs, activos durante una década, en Gijón (Asturias). Desde 2020 edita, en formato impreso, la revista *Superocheros* en español y alemán, para deleite de los amantes del cine en super-8.

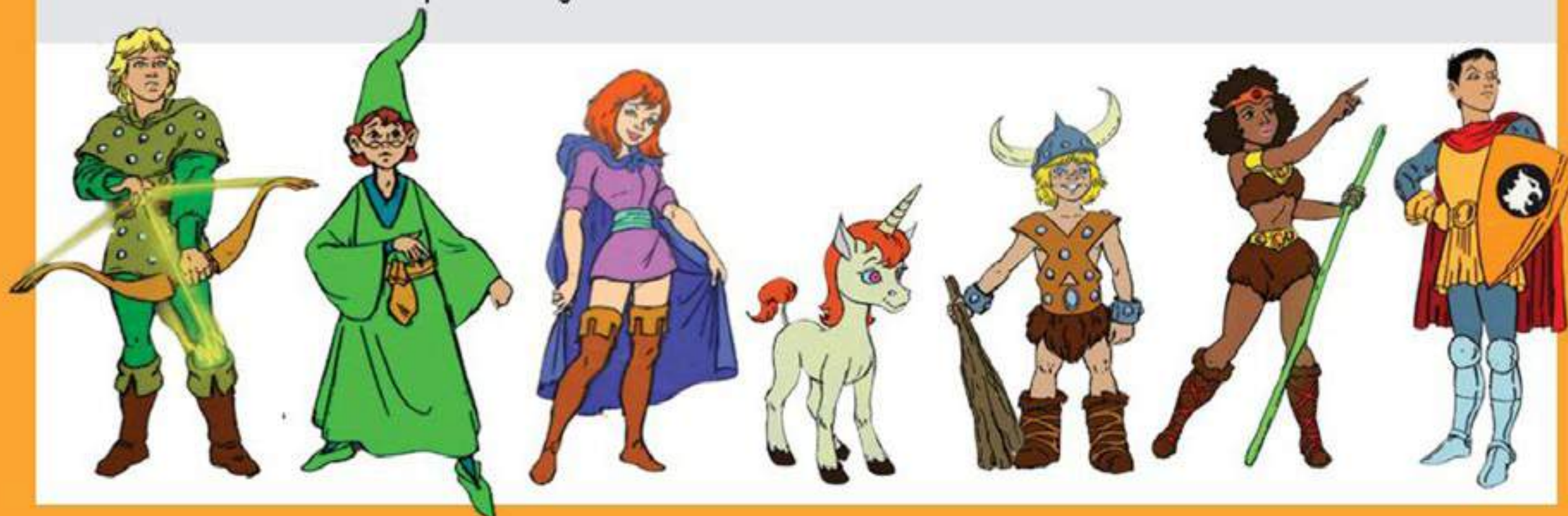


2<sup>a</sup>  
EDICIÓN  
AMPLIADA

# DRAGONES Y MAZMORRAS

Octavio López Sanjuán

SU HISTORIA



# DRAGONES Y MAZMORRAS. SU HISTORIA

Octavio López Sanjuán



## ¡Nueva edición ampliada y actualizada!

En septiembre de 1985 comenzó a emitirse en nuestro país una serie que marcaría para siempre a toda una generación: *Dragones y mazmorras*. Muchos de los niños que se sentaron frente al televisor para acompañar a Hank, Eric, Presto, Diana, Sheila y Bobby en sus aventuras desconocían que aquellas historias tenían su origen en un juego de rol que, por entonces, todavía era un gran desconocido para el público general: Dungeons & Dragons.

Recientemente, su importancia volvió a quedar patente con *Stranger Things*, donde Dungeons & Dragons ocupa un lugar fundamental en la historia de sus protagonistas. El juego al que jugaban Mike, Will, Dustin, Lucas y sus amigos era la herramienta con la que daban forma a sus aventuras, bautizaban a las amenazas que encontraban y trataban de comprender un mundo extraordinari.

En las páginas de este libro emprenderemos un viaje por toda la historia de Dungeons & Dragons. Recuperaremos el fenómeno de la serie animada y repasaremos las aventuras de aquel inolvidable grupo de jóvenes héroes. Pero iremos mucho más allá: descubriremos los orígenes y la evolución del juego de rol, sus diferentes ediciones, sus mundos y personajes más emblemáticos, su enorme influencia en la cultura popular y todas sus principales adaptaciones cinematográficas y audiovisuales.

Otras obras del autor:

Hace un millón de años. Todo el cine de dinosaurios (1914-1987). ISBN: 978-84-121266-7-9

Cuando los dinosaurios dominaban la tierra. Todo el cine de dinosaurios (1988-2020). ISBN: 978-84-18320-32-3

Monstruos gigantes del cine japonés. Guía de Kaijû. Segunda edición ampliada. ISBN: 979-13-87995-21-8

Cartoné. 17x24. Color. 312 páginas  
ISBN: 979-13-87995-39-38  
Precio: 27,95 euros

DISPONIBLE A PARTIR DE  
LA ÚLTIMA SEMANA DE SEPTIEMBRE

## Llegamos a un mundo fantástico

EL HORIZONTE ANIMADO DE LOS OCHENTA

**H**ubo una década, no muy anterior a la nuestra, en la que la animación televisiva vivía una época de esplendor. Aunque destinadas a una audiencia infantil, y también como reclamo para vender juguetes, en muchos casos las tramas poseían una capa de complejidad que les añadía un componente más adulto. *He-Man y los maestros del universo* (*He-Man and the Masters of the Universe*, 1983-1985) fue de las primeras en iniciar un camino de aventuras legendarias, poderes fantásticos y villanos esqueléticos que poseían un dinamismo especial, gracias por un lado a la rotoscopia de sus animaciones, pero también por ciertos argumentos que, pese a formar parte de una fórmula un punto hermética, estimulaban la imaginación de los espectadores. Fue la compañía Filmation, con una ya larga trayectoria a principios de la década de los ochenta, la que supo ver lo que otros no. Era el momento de cambiar las reglas del juego y apostar por series de animación ambientadas en mundos fabulosos repletos de criaturas extrañas, con héroes capaces de librar las contiendas más emocionantes y con unos fondos pintados a



mano cuyos trazos se fundirían para siempre con las tardes de tormenta de miles de infancias.

Ahora bien, si Filmation animaba sus series en Estados Unidos, muchas otras compañías no tardaron en darse cuenta de que las costas orientales ofrecían una atractiva oferta para realizar sus producciones. Japón, por



ejemplo, llevaba años con el anime, realizando aventuras vertiginosas de robots de aleación Z y brutos mecánicos desopilantes. Es por ello que muchas empresas de animación norteamericanas decidieron que, para abaratar costes y facilitar su producción, sus series fueran animadas en las costas del sol naciente, o en países cercanos con una oferta similar. Esto se tradujo en que muchas de estas producciones contenían escenas trepidantes y dotadas de una energía sin igual, contundente y maravillosa.

Una de aquellas compañías que se ocuparon de transformar esos sueños estimulantes en magníficos fue Marvel Productions, filial de la gran empresa de cómics, forjada para realizar series de animación en su mayor parte basadas en sus propias licencias. Una maniobra casi necesaria, puesto que sus responsables habían comprobado cómo desde los años sesenta aquellas historias de su titularidad que fueron convertidas en producciones catódicas gozaron de un recibimiento excelente. De hecho, la génesis de la propia compañía nos conduce al año 1979, cuando la empresa de animación DePatie-Freleng Productions —responsable de *La pantera rosa* (1969-1978) o de los especiales del Dr. Seuss— lanzó dos

El poderoso Tiamat de la serie *Dragones y mazmorras*. En la página anterior, el villano Skeletor y el poderoso He-Man, protagonistas de *He-Man y los maestros del universo*.



Arte conceptual temprano de *Dragones y mazmorras*. Fíjate a caballo, el color de Uli no es el mismo, y las indumentarias de Presto y Diana son diferentes.

episodio piloto de *Los diminutos* (*The Littles*, 1983) para la ABC, sin olvidar su trabajo de escritor de un programa de variedades para Dick Clark, además de estar ejerciendo de editor de historias para la serie de animación *Richie Rich* (1982-1984) para la empresa Hanna-Barbera y de escribir tres cómics mensuales.

Ante esta aglomeración de trabajo, Evanier en un primer momento rechazó la propuesta. No más de media hora después volvió a sonar el teléfono. En este caso era Lee Gunther, el otro mandamás de Marvel Productions, que le rogó ayuda en este menester, ya que por el contrario el estudio se venía en serios problemas, y muy probablemente tendrían que echar el cierre. Queda patente tanto la desesperanza como la máxima confianza que el equipo de Marvel tenía depositada en Evanier. Aun así el escritor respondió con una nueva negativa.

Finalmente Pries le admitió que su cadena estaba muy interesada en comprar la serie, pero que no podía hacerlo formalmente si no disponían del guion de un piloto y una biblia en condiciones. Y la premura era enorme, pues necesitaban anunciar el calendario de proyectos de ese otoño de manera inmediata. Ese ruego final turbó las reticencias de Evanier, quien aceptó escribir lo que necesitaban. Curiosa resulta la anécdota en que una vez le enviaron los materiales para que Evanier empezase su labor: una confusión del repartidor, que se negaba a entregarle el paquete, obligó a Evanier a perseguirlo por el apartamento hasta que lo alcanzó y le enseñó su documentación para convencerlo de ser quien decía ser.

«En efecto», nos expone directamente para este libro el propio Evanier, artífice de la serie tal como la conocemos, «Dennis fue el escritor principal que me había precedido en la redacción de la biblia y del episodio piloto para la serie. Me llamaron para escribir uno nuevo de cada porque la cadena no estaba satisfecha con lo que había hecho. En cuanto a aquella premisa inicial de Dennis Marks, no recuerdo mucho. Sí que me acuerdo que había otros dragones y varios gnomos y magos.

A la hora de reunirme y hablar sobre el proceso creativo de la serie, lo hice principalmente con Hank Saroyan y un poco con Bob Richardson. Sabía que más personas estaban trabajando en la serie pero no llegué a consultar nada con ellos. En esas conversaciones, no me dieron indicaciones sobre cómo vincular tal producción con el juego de rol. Al contrario, me dijeron que la serie tenía que captar la atención de esos chavales que ni siquiera habían probado el juego. Por lo demás, no tuve nada que ver con la mayoría de los otros episodios.

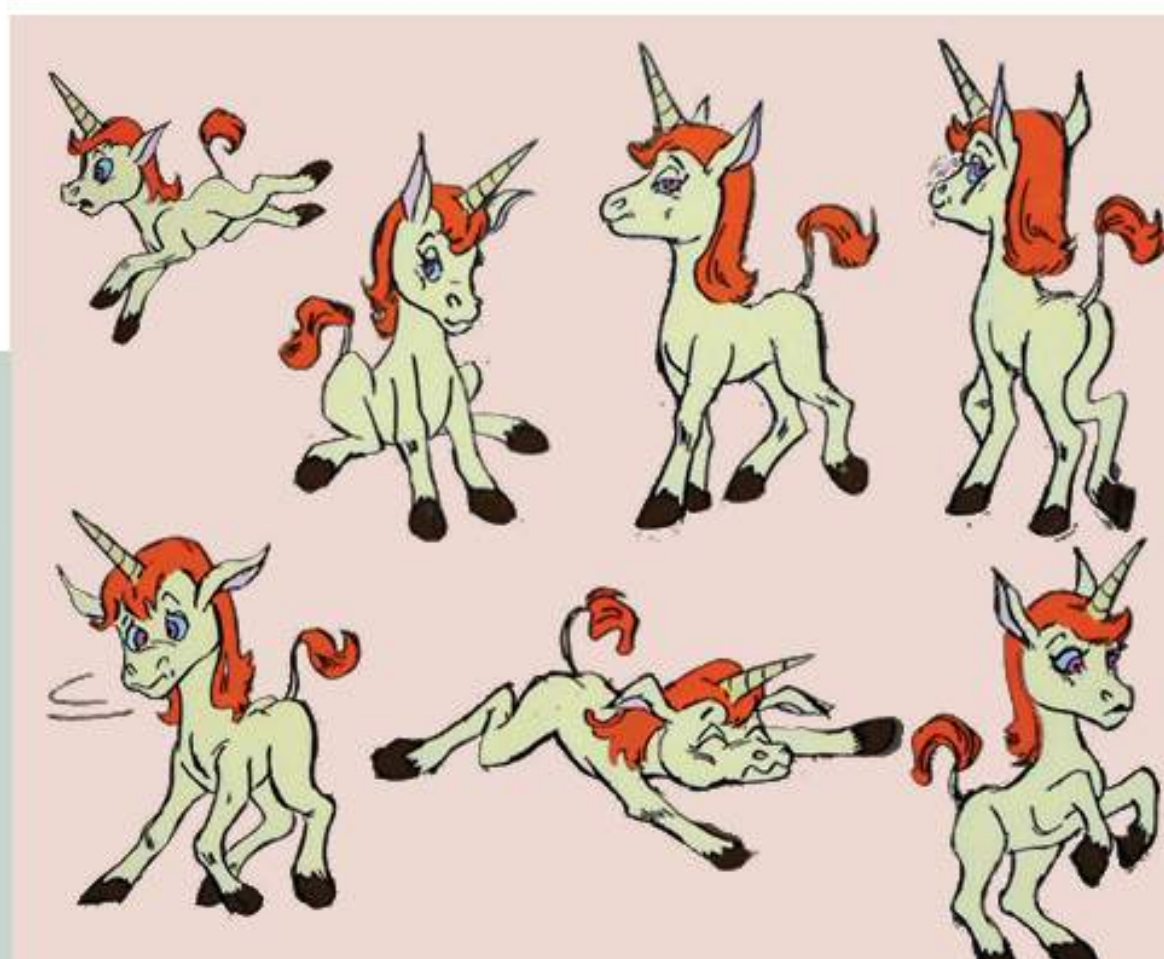
Ahondando en esa génesis creativa de la serie, en esas mencionadas tormentas creativas entre Evanier, Saroyan y Richardson, se preguntaron cuál sería la forma más plausible, dentro de la propia fantasía de la serie, de acceder al mundo de *Dragones y mazmorras*. Entre los tres —si bien Dennis Marks aseguraba que esta idea fue exclusivamente de su cosecha— llegaron a la conclusión de que debía ser a través de una atracción de montaña rusa. Era algo sencillo y a la vez una situación con la que podían identificarse la gran mayoría de jóvenes. Además, este viaje sin retorno al mundo fantástico suponía todo un desafío en sí mismo, en contraposición con la premisa inicial donde al final de cada episodio los protagonistas volvían a su mundo. Ahora, se trataba de desarrollar

dencia que la propia Marvel intentaba mantener, como demuestran los cómics presentes en *Spider-Man y sus increíbles amigos* y en *Meatballs & Spaghetti* (1982). En el caso que nos ocupa, fue el propio Gary Gygar quien indicó que, de llevar una mascota los héroes, debería ser un unicornio y no un perro.

Sea como fuere, si un martes por la noche Mark Evanier había escrito la biblia, al día siguiente dio forma al episodio piloto, titulado «La noche sin fin». Con ambos documentos materializados, la CBS estaba satisfecha y conforme con lo propuesto —ayudó mucho también que no hubiera margen temporal para realizar o proponer cambios, claro está—, por lo que el jueves, en apenas cuarenta y ocho horas desde la llegada del Evanier al proyecto, la cadena CBS hizo la compra formal del proyecto de *Dragones y mazmorras* a Marvel Productions.

Había llegado el momento de iniciar el proceso de producción de la serie. Pero dejemos que sea Bob Richardson, artista que ejerció una gran labor a la hora de dar forma a *Dragones y mazmorras*, quien nos lo cuente de manera directa: «Como se mencionaba antes, Mark simplificó los personajes para que funcionaran mejor en relación a la naturaleza de la serie, agregando algo de humor junto con el drama y la acción, pero no pudo quedarse en el proyecto porque tenía muchos otros compromisos. Hank Saroyan fue contratado como ejecutivo para supervisar el proyecto —tenía una relación anterior con Judy y ella confiaba en su juicio—,

Abajo, hoja de modelos de Hank. En la siguiente página, hojas de modelos de Uri.



los protagonistas junto a Terri, la niña que soñaba el futuro. En la página siguiente, imágenes del parque de atracciones en el que se embarcan los protagonistas (arriba y abajo) y panorámica del rico mundo al que llegan (centro).

Fueron varios los artistas que se ocuparon de esta labor, aunque destacaremos por méritos propios a Bob Kline, en gran parte responsable de imprimir esa trepidante dinámica a la serie. Todo un experto en este campo, con trabajos en series como *Star Trek: la serie animada* o *He-Man y los masters del universo*, Kline poseía una capacidad inaudita para imaginar escenas con una dinámica visual innegable y una sensación de perspectiva desbordante. En resumen, un fantástico narrador de historias. Fue Kline, por ejemplo, quien primero visualizó algunos de los capítulos más recordados en este sentido, como «El cementerio de dragones», o la desorbitante escena de introducción que acompañaría a los episodios y que mostraba a los chicos montando en una montaña rusa que les conduciría a ese universo infernal. El talento de Kline, unido a la pericia y la delicadeza de la compañía japonesa a la hora de animar las escenas, dio como resultado un segmento animado portentoso, una introducción trepidante con un nivel de detalle maravilloso. Fijese por ejemplo en el plano en que los chicos se montan en la montaña rusa, con cada uno mostrando una reacción diferente —atención a Diana, que incluso se lleva las manos a la cara por el terror—, una situación que se repite, con más refinamiento todavía, cuando los chicos ya a toda velocidad se adentran en la atracción. Sus gestos son sencillamente formidables, con una fluidez y expresividad sin parangón. Después, la capacidad de formular una sensación de vértigo por parte de los animadores es in-



## Riquezas nacionales

EL MERCHANDISING PATRIO

**E**n España fue una auténtica avalancha la cantidad y variedad de productos basados en la serie que se lanzaron, probablemente uno de los abaricos más grandes de todo el mundo y de las campañas publicitarias más amplias de nuestro país por entonces.

Si empezamos por las publicaciones, hemos de destacar una serie de cómics totalmente autóctona. Gracias a la editorial Comics Forum, dependiente de Planeta DeAgostini, al poco tiempo que se emitía un episodio por TVE, se lanzaba al mercado la correspondiente adaptación en viñetas, y en el mismo orden, hasta completar una colección que sumó los veintisiete números. Grandes artistas del cómic patrio trabajaron en este tebeo: Francisco Javier Montes, Juan Bernet Toledano, Eloy

Garijo Casajuna, Bernardo Serrat García, Ramon Gonzales o Pascual Ferry, este último, además de realizar varias adaptaciones, se ocupó de ilustrar todas las portadas de la colección. Claro está el trazo de cada entrega variaba de uno a otro, dependiendo del artista encargado de su confección —que intervinieron de forma rotativa—, pero, a pesar de poseer viñetas sencillas y no muy recargadas, se trataba de una encantadora adaptación que acompañó a los

Portada del primer número de los cómics de Forum. Página siguiente, ilustración original para el cómic número diecisiete, El traidor. Al pasar página, hojas interiores del cómic.



Cuadernos para colorear de Distein. En la página siguiente, los rostros de El libro de las máscaras de Distein.

La misma Timun Mas, bajo el sello Distein, además de seis libros de colorear y *El libro de las máscaras* —un volumen con caretas recortables donde aparecían todos los personajes principales salvo Uni— publicó otra línea de tebeos de tapa blanda, en grandes viñetas que adaptaban seis episodios. Llama la atención que los títulos no son los nombres con los que se había estrenado en TVE, sino una nueva traducción partiendo del nombre original lo que ocasionó alguna variación en los mismos. Así, «El día del Amo del Calabozo» se refiere a «Eric es amo por un día», y el resto fueron los siguientes: «El traidor», «El jardín de los Zinn», «El tesoro de los Tardos», «La última ilusión» y «La caja». Después, estos volúmenes fueron retapados en cartón, con dos títulos por libro, y al año siguiente, para el selecto club de Círculo de Lectores se publicó otro retapado que incluía en esta ocasión tres libros. En Francia, los seis libros iniciales fueron traducidos a su idioma y lanzados al mercado editorial por Nathan Publications en 1987. Y de manera muy similar a como se realizó en España, después estos seis libros fueron retapados en volúmenes de a dos, con un total de tres libros. Pero para curiosidad de Timun Mas, no debemos olvidar un pequeño libro con únicamente ilustraciones —veintidós en total—, con un tamaño de cinco centímetros y con arte extraído de los libros más grandes de la editorial.





**OSCAR MAYER**  
TE AYUDA A HACER LA COLECCION.

**DRAGONES & MAZMORRAS**  
(DUNGEONS & DRAGONS)

Los mismos cromos que puedes comprar en kioscos y librerías los tienes ahora en las salchichas, bacon y lonchas Oscar Mayer.

Completa tu colección disfrutando de lo que más te gusta. ¡No te lo pierdas!

**Oscar Mayer**  
Proteínas divertidas



## GALERIA DE PERSONAJES

**1 EL AMO DEL CALABOZO:** Es el más sabio y bondadoso de los habitantes del mundo de «Dragones y Mazmorras». Aunque su poder es muy grande, no busca por el solo para sacar a flote y sus compañeros del extraño mundo en que han caído. Pero su sabiduría le permite ayudarlos a buscar la salida.

**2 HANK:** Es un chico de 14 años, capaz e inteligente. Es el mayor del grupo y se convierte en el líder, porque todos confían en él. No pretende ser un héroe, pero es valiente y siempre está dispuesto a proteger a los demás. Su arma mágica es un arco que dispara flechas cargadas de energía.

**3 DIANA:** Es una chica con carisma, decidida y muy ágil. Es el mundo de «Dragones y Mazmorras» posee una perla mágica con la que puede volar por encima de muros de piedra, monstruos y dragones. Con ella puede también entrar en una especie de «burbuja» y lanzarla como una jabalina o un bombardeo.

**4 SHEILA:** Sheila es una chica tímida, pero también lista, equisita e impredecible. Su defensa es una capa mágica que la convierte en invisible cuando se cubre con ella. Con esta capa puede desaparecer y reaparecer a su voluntad y también maliciar de «Dragones y Mazmorras», aprendiendo cuando mejor la espera.

**5 BOBBY... Y UNO:** Con sus ocho años, Bobby es el más joven del grupo. Es travieso y sensible, y está muy entusiasmado con los poderes que posee en el mundo de «Dragones y Mazmorras», ya que gracias a su fuerza mágica es capaz de hacer temblar la tierra y derribar dragones. Su mascota es Un, su pequeño unicornio que encontró al caer en este mundo fantástico.

**6 PRIETO:** Es un chico un poco atolondrado y patoso. Tiene 12 años, y no le da nada que aprender a hacer juegos de magia, aunque sea un poco torpe. En el mundo de «Dragones y Mazmorras» tiene un sombrero mágico del que puede hacer salir cualquier cosa. Lo malo es que Prieto no sabe manejar este poder y nunca se sabe las cosas correctas y absurdas que pueden salir de su sombrero.

**7 ERIC:** Es un chico rico, presumido y pedante. Siempre protesta y marca con su palabra del Amo del Calabozo. Pero cuando las cosas se ponen muy apuradas, es valiente y se arrega por sus compañeros. Su arma es un escudo mágico que le protege y resiste cualquier fuerza.

**8 VENGER:** Es pura malicia. Es un ser diabólico y repulsivo, dotado de terribles poderes, y resalta por una herida de monstruo, dragones y fantasmas. Todo lo malo que ocurre en el mundo de «Dragones y Mazmorras» se debe a Venger.

**9 NIGHTMARE:** A bordo de su siniestro caballo, Venger recorre sus dominios, transformándose al momento a cualquier lugar del mundo de «Dragones y Mazmorras» persiguiendo a Hank y sus compañeros, cuyos ataques ambiciosos. Como que si roba sus poderes a los más hábiles, su propio poder se reparte en el Amo del Calabozo y así el dueño de este mundo fantástico.

**10 SHADOW DEVIL:** Los señores diabólicos son aliados de Venger. Tienen el poder de aparecer en cualquier sitio y disfrazarse de cualquier cosa, y lo utilizan para ayudar a Venger, engañando a los chicos e informando a su maligno señor de todos sus movimientos.

**11 KELEK:** Es un mago diabólico, con tan poderosos como Venger. Se dice que un siniestro templo en el centro de un mar de nubes, y posee una herida de lobos malignos, que le otorgan como poderes. Aunque el poder de los Uncertain, que le permitiría ser más fuerte que Venger.

**12 TIAMAT:** Es un terrible dragón de cinco cabezas, el ser más fuerte del mundo de «Dragones y Mazmorras». Su fuerza y malicia son tan grandes que incluso el terrible Venger le tiene miedo y evita a toda costa tener que enfrentarse con él.

## CAPÍTULO 5

# Tesoros del resto del mundo

EL MERCHANDISING INTERNACIONAL

En ninguna otra parte del globo tenemos constancia de que se realice una campaña publicitaria al nivel de la española, pero, sin ser excesivamente exhaustivos, bien merece que hagamos hincapié en algunas de las más relevantes.

De hecho al comienzo de la andadura de la serie, no salieron a la venta una cantidad ingente de productos. Algunos de los países más agradecidos, en el sentido de disponer de pequeñas figuras para jugar, fueron Alemania y Portugal. Schlosser fue la compañía germana que se ocupó de realizar las figuras de PVC para el primer país, siguiendo las poses que presentaban los personajes en el arte conceptual —al contrario que las figuras españolas, cuyas poses son originales—. Después, la portuguesa Maia & Borges se limitó a copiar los moldes, repintarlos de otro modo y lanzarlo en territorio luso. En Estados Unidos, por ejemplo, salió a la venta un triciclo a pedales —la Power Cycle— con la forma de un dragón de color verde, por parte de la empresa Coleco. En la ilustración de la caja, además de Strongheart, aparecían los personajes de la serie.

Figuras de la marca Schlosser.



También hubo ediciones en VHS en varios países. En Inglaterra, por ejemplo, una de las primeras compañías de distribución de este sector, Guild Home Video, publicó cuatro cintas, a razón de tres episodios por cinta. Alemania, Australia, Italia y Japón también contaron con sus respectivas ediciones en VHS, sin olvidar Argentina, donde fue comercializada con el nombre *Magos y dragones*, con una ilustración muy sugerente obra del artista Santiago Dufour.

En otro orden de cosas, uno de los países más agradecidos a la hora de disfrutar de publicaciones de la serie fue la citada Inglaterra, gracias a compartir el idioma original. Además de las dos adaptaciones al inglés de los cómics de Forun ya citados, en 1985 se publicaba allí

Caja de la PowerCycle. Abajo, carátula argentina ilustrada por Santiago Dufour.



## La recompensa es el viaje

GUÍA DE EPISODIOS

**H**emos hablado en las páginas previas de muchos de los aspectos que convirtieron *Dragones y mazmorras* en algo único e imperecedero. Y aunque se trate de una serie que carece de conclusión, lo realmente satisfactorio de esta odisea animada es recorrer cada uno de los episodios, ver cómo evolucionan ciertos aspectos y cómo los personajes van encarando cada uno de los desafíos que encuentran en el camino. Por ello, vamos a adentrarnos a continuación en el corazón de esta serie, capítulo a capítulo, valorando tanto lo positivo como lo negativo, para comprender de una manera completa lo que supusieron las andanzas de Hank, Presto, Diana, Sheila, Bobby y Eric.

De esta manera, en las siguientes páginas atendemos una detallada guía de capítulos donde encontramos en primer lugar su fecha de emisión original en Estados Unidos, como la datación correspondiente de su retransmisión en España. A continuación, además de unas pinceladas sobre el argumento, el que suscribe realiza un análisis

personal de cada una de las narraciones, tratando también de referenciar aquellas alusiones a otros aspectos de la cultura popular cuando sea menester y, a su vez, estableciendo una comparación entre el diferente bestiario que vemos en los episodios con



204



las criaturas que habían aparecido previamente en las publicaciones dedicadas al juego de *D & D*.

Con esta visión global y minuciosa de cada uno de los episodios de la serie, podremos comprobar cuáles argumentos supieron tanto aprovechar lo plasmado en el mundo creado por Gygas y Anderson como innovar con ideas sugerentes. También veremos qué guionistas entendieron mejor no solo a los personajes sino esa intención existente en *D & D* de convertir la experiencia vital en algo útil de lo que aprender y evolucionar. En esencia, de gozar de ese viaje por sí mismo, en lugar de esperar un final que pocas veces suele estar a la altura de lo anhelado. Porque en las series de televisión, como en la propia vida, a veces perdemos de vista lo realmente importante: disfrutar del camino y de todas las vivencias que estamos experimentando.

Prepárate de este modo a conocer en profundidad las aventuras que convirtieron a nuestros héroes en leyenda, y sítete de las siguientes páginas como si de tu particular guía por el reino de *Dragones y mazmorras* se tratase, un mundo infernal lleno de seres extraños.

205

Episodio 3

EL GRAN SALÓN

Título original: The Hall of Bones

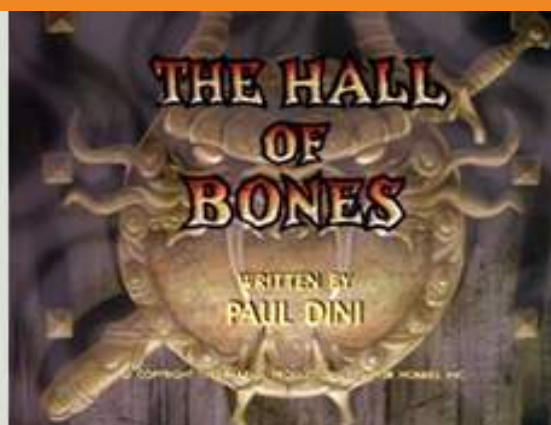
Temporada: primera

Primera emisión en EE.UU.: 1 de octubre de 1983

Primera emisión en España: 17 de noviembre de 1985

Guión: Paul Dini

Dirección: John Gibbs y Bob Richardson



**L**os chavales están muy preocupados porque sus armas, antes poderosas e infalibles, comienzan a fallar. Según les explica el Arno del Calabozo, la única manera de conseguir que vuelvan a su estado natural consiste en recargarlas de su poder mágico en un inhóspito lugar llamado El gran salón.

A pesar de contener la pluma de Paul Dini, nos encontramos con un atropellado episodio más preocupado en mostrar elementos y referencias no solo del juego de rol, sino de sus dos máximas influencias, como son *La guerra de las galaxias* y *El señor de los anillos*, que de dotar de una dinámica fluida a la narración. No cuesta trabajo encontrar concomitancias, por ejemplo, entre el pasaje de la taberna del presente episodio, con esa fauna esperpéntica, con la mostrada en el filme de 1977 de George Lucas de la cantina de Mos Eisley. Ahora bien, con la obra de Tolkien las similitudes son excesivas, como la araña gigante, la necesidad de un guía mediano —que resulta ser un traidor— que lleve a los chicos hasta su destino, o incluso los guerreros fantasmas que recuerdan sobremanera a los espectros liberados por Aragorn en *El retorno del rey*. Incluso la parte final, donde vuelve a mostrar una batalla entre Venger y Tiamat, se siente un tanto forzada y repetitiva, pues en esencia vimos algo muy similar en el primer episodio.

En cuestión de referencias al universo del juego, como decimos, las hay en abundancia. Para empezar, supone la primera aparición de Sombra-espía, el lacayo de Venger. Este personaje apareció por primera vez en el *Fiesta Folio*, donde fue diseñado por Neville White. Si bien su traducción en pantalla para la serie de animación es idéntica, no lo son

214



Sea como fuere, en lo concerniente a referencias bestiales, las citadas hormigas descomunales se pueden encontrar en el primer *Monster Manual*, y se describe su comportamiento tal como si fueran insectos normales, con su estatus conocido entre reina y trabajadoras. Por su parte, en el *Monster Manual II* vienen reflejados también estos dragones mágicos —si bien se citan como *faerie* y no *faerie*, como en el episodio— o dragones hada, especificando que son una vertiente un tanto peculiar de los pseudodragones, que se tipificaban en el primer manual. Su rango de colores va cambiando según van cumpliendo años, con un cromatismo rojo al principio y tornándose violeta conforme envejecen. Son criaturas capaces de lanzar hechizos mágicos y un ataque consistente en un aliento eufórico que incapacita a sus oponentes. Además, son especialmente bromistas. Y en cuanto a los nombres de estos pequeños dragones que vemos en el episodio, mencionaremos que en gran parte proceden de la obra de la escritora Anne McCaffrey —la primera mujer en ganar los premios literarios Hugo y Nebula—, en concreto de su saga *Los jinetes de Dragones de Pern*. Amber, por el contrario, fue un cambio de última hora en las sesiones de grabación puesto que los actores de doblaje tenían serios problemas para enunciar el nombre original.



298



#### EL AUTOR

Otávio López Sanjuán (San Vicente del Raspeig, 1982)

En 2003 funda junto a Rubén Ortiz y Jonathan Bellés la web [godzillaencastellano.com](http://godzillaencastellano.com), primera página de habla hispana dedicada al saurio nipón.

De 2014 a 2018, colabora mensualmente en la revista *SciFiworld* en la sección *Monsterland*, dedicada al cine de monstruos japoneses, realizando de igual modo artículos de otras películas relevantes del cine fantástico.

Posteriormente, ha publicado *¿A quién vas a llamar? La historia de los zarafantasma*, *Cinezoos: el dinosaurio a través de la historia del cine*, *Noches de Halloween: La saga de Michael Myers*, *Hace un millón de años*, *Está vivo: La saga mutante de Larry Cohen*, *Critters: Devoradores del espacio exterior*, *Cuando los dinosaurios dominaban la tierra*, *El monstruo que salió del armario*, *Monstruos gigantes del cine japonés* y *Bienvenidos a Noche de miedo*.

En 2019, participa en el libro colectivo *De Gwangi a Conquerator, 50 años de Paleontología en Guenja*, publicado por el Museo de Paleontología de Castilla La Mancha. En 2022 coordina el libro colectivo *Ultraman, la guía definitiva*. Colabora también en los podcast *Coas de monstruos* y *Luzes en el horizonte*.

Actualmente se encuentra inmerso en otros proyectos relacionados con el cine fantástico.



311



**4<sup>a</sup>**  
**EDICIÓN**

# EL CASTILLO AMBULANTE

UN CORAZÓN ES UNA PESADA CARGA

Álvaro López Martín



# EL CASTILLO AMBULANTE. UN CORAZÓN ES UNA PESADA CARGA

Álvaro López Martín



## ¡Del autor de El viaje de Chihiro y Mi vecino Miyazaki! ¡CUARTA EDICIÓN!

***El castillo ambulante* es una de las películas más apreciadas de Hayao Miyazaki y todo un hito del cine de animación. Nominada al Oscar y premiada en el prestigioso Festival de Venecia, la mítica producción de Studio Ghibli, basada en la novela de Diana Wynne Jones, ha marcado a millones de personas en todo el mundo.**

En este libro analizamos la película de principio a fin con todos sus detalles, significados, curiosidades, frases, filosofía, comparativa con la novela... Todo lo que hay detrás de una obra única para conocerla a fondo y recordarla para siempre.

Otros títulos del mismo autor:

Antes de mi vecino Miyazaki. El origen de Studio Ghibli (con Marta García Villar). ISBN: 978-84-18320-65-1

Mi vecino Miyazaki. Edición definitiva. ISBN: 978-84-947700-4-3

El viaje de Chihiro (novena edición). ISBN: 978-84-946995-8-0

Makoto Shinkai. A través del tiempo, el espacio y la distancia. ISBN: 978-84-949030-6-9

Las 100 mejores películas de anime (con David Heredia). ISBN: 978-84-18320-31-6

La Princesa Mononoke. Los árboles gritan de dolor al morir... ISBN: 978-84-18320-77-4

La vida según Hayao Miyazaki. ISBN: 978-84-19790-53-8

Carteles de anime ISBN: 978-84-19790-96-5

El castillo en el cielo ISBN: 979-13-87995-34-8

Cartoné. 17x24. Color. 256 páginas  
ISBN: 978-84-19790-13-2

Precio: 27,95 euros

DISPONIBLE A PARTIR DE  
LA ÚLTIMA SEMANA DE SEPTIEMBRE



## Capítulo 1

# «Y ahora estira las piernas y empieza a andar»

**S**onido de viento. Se escuchan los pasos de algo grande y pesado. Entre la niebla emerge una figura extraña, cochambrosa, que se aproxima entre chirridos destartados. El título de la película ya nos pone sobre aviso de qué puede ser esa primera imagen: un castillo ambulante. ¿Pero cómo se puede mover un castillo? Hayao Miyazaki lo podría haber planteado de mil formas distintas, pero nos propone esta.

El castillo resopla como los viejos trenes de vapor, haciendo honor al más puro estilo *steampunk* tan presente en el filme. Nos muestra los detalles de sus "patas", que no son otra cosa que pequeñas extremidades similares a las de aves como los gallos, sosteniendo todo ese as-

matoste inclasificable. En detalle vemos que su fachada se compone de infinidad de pequeños fragmentos que van desde ventanas y pequeños salientes que emulan a los de una vieja casa, hasta chimeneas industriales, grúas, cúpulas, tuberías, engranajes y chapas metálicas. Todo unido como parches de aspecto desastrosos, que se tambalean y desordenan a cada movimiento sin llegar a desligarse del todo.

Los primeros planos de *El castillo ambulante* impresionan. La burlona cara que dibuja en abstracto la parte frontal del castillo parece reírse de su propia fastuosidad, mientras tiene algo de aterrador.

En el siguiente plano, la bruma se va desplazando y deja ver una verde ladera junto a las



montañas en la que hay una pequeña casa, frente a la cual alguien dirige a un rebaño de ovejas. Tras el idílico paisaje vemos que pusea a sus anchas el castillo, lo que nos demuestra que en ese mundo es un elemento relativamente habitual.

También significa el contraste entre avance tecnológico y medio natural que tanto predomina en el trabajo de Hayao Miyazaki. Una tecnología en armonía con la naturaleza.

### LA DIFERENCIA DE SOPHIE

El tren a vapor cruza por el medio de una ciudad de estilo europeo, quizá de finales del siglo XIX, principios del siglo XX, repleta de casas bajas. La sensación de esta presentación es acogedora y cálida, dan ganas de pasear por esas calles junto al ruidoso pero sofisticado tren. Allí las cosas parecen tranquilas. Tras una de las ventanas, una joven cose sombreros sobre su mesa de trabajo. Es Sophie, nuestra protagonista. Parece un trabajo solitario y anodino, lo cual no es casual: ya de un primer vistazo nos está mostrando quién es Sophie y por qué le pasarán las cosas que le pasan.

«Señorita Sophie, ya hemos cerrado la tienda. ¿Por qué no se viene con nosotras por una



Con la aparición del título en pantalla suenan las primeras notas de la banda sonora compuesta por Joe Hisaishi, en este caso el tema *Jinsei no Merigokoro* (El tiempo de la vida / The merry-go-round of life) que se repetirá a lo largo de la película como tema principal con sus distintas variaciones. En esta primera aparición suenan inicialmente los misteriosos instrumentos de cuerda, y luego las notas a pleno de este vals envolvente que nos adentra en la ciudad de forma armoniosa.



#### DIFERENCIAS ENTRE NOVELA Y PELÍCULA

Una Sophie furiosa. El encuentro con la Bruja del Páramo es similar en la película, incluso la actitud relativamente calmada de Sophie al descubrir que se ha convertido en una anciana de 90 años, algo que define bien su carácter. Sin embargo, la Sophie anciana de la novela es bastante distinta a la de la película. En la novela parece mucho más malhumorada con el mundo, su forma de sacar hacia fuera sus frustraciones es enfadándose y mostrándose bastante irritable. En la película, Sophie es mucho más amable y considerada. Ambas, en sus distintas vertientes, tienen su encanto. Sobre todo, este aspecto de la novela resulta aún más cómico.

Cuando Sophie se marcha hacia los páramos en la novela no va en busca del castillo, sino de fortuna y, quizá, venganza contra la bruja.

siendo una joven de 18 años. Así que es algo con lo que deberá luchar, pero que en el fondo le produce una aceptación sencilla. Muchas veces los cambios físicos de los personajes de Miyazaki tienen que ver con su personalidad y su forma de ser. En ese sentido, Sophie es muy parecida al protagonista de *Porco Rosso* (1992), cinta anterior del director en el que un aviador, descreído de la humanidad tras la guerra, tiene aspecto de cerdo. No es de extrañar que le llamara la atención una novela como *El castillo ambulante* con esta premisa en su planteamiento.

La solución es lógica dentro de este mundo: visitar el castillo de Howl para que rompa su hechizo. Así que, con la valentía que no tenía siendo joven, la veterana Sophie inicia un duro viaje hacia el castillo, solo con su fuerza de voluntad, su sombrero de paja y un escaso fardo con alimentos básicos como pan y queso. Se escabulle de la tienda por la puerta trasera, cruza el puente por donde pasa el tren y, gracias a la amabilidad de unos transportistas, se traslada en su carro hacia las montañas donde suele verse el castillo ambulante. Esto nos da uno de los planos más maravillosos

Cuando las compañeras de Sophie en la sombrerería avistan el castillo, mencionan a una tal Martha. Es el pequeño homenaje que hace Miyazaki a la Martha de la novela original, que no es otra que la segunda medio hermana de Sophie junto a Lettie en la novela. En el filme, Miyazaki elimina completamente al personaje.

Más adelante, cuando Sophie camina hacia las montañas en busca del castillo de Howl, se encuentra con un lugareño que comenta: «Dice que está buscando a su hermana pequeña». Es otro guiño a la Martha de la novela.



de la filmografía de Miyazaki, que es una impenetrable Sophie sentada en la parte trasera del carro ante unos enormes bloques de paja mientras se aleja. Genial.

No sin dificultades, Sophie se aventura hacia los páramos en un agónico camino, pero ella no pierde el ánimo y trata de demostrarse que puede. A Miyazaki le interesa evidenciar con determinismo este pasaje, pues transmite ese espíritu de trasladar que las personas mayores tienen anhelos y aspiraciones, que también pueden vivir aventuras y que no hay que dejarlas de lado.

Y es un mensaje muy interesante, porque a veces parece que nos olvidamos de que esos ancianos con achaques que nos rodean han vivido mucho, han sido jóvenes, han tenido sueños, ilusiones, esperanzas y todo tipo de experiencias en la vida. Y aún tienen mucho que dar si no se les arrinconan y se les ignora como pasa demasiado a menudo en la sociedad actual, en la que parece que molestan.

Mientras repone fuerzas comiendo los alimentos que lleva consigo y observa la ciudad desde lo alto del páramo, Sophie divisa un gran



#### UNA PUERTA MÁGICA

Anuncia en el puerto de la ciudad, donde los buques de guerra van a partir rumbo a la batalla entre los vitores de la gente. Frente a una vieja casa en la que se puede leer "The Great Wizard Jenkins" ("El gran mago Jenkins") se apostillan dos distinguidos hombres que llaman a la puerta. Sophie aún duerme. Se despierta sobresaltada y dolorida de la mala postura en la que ha descansado

sobre la silla. La edad no perdona y todos sus huesos crujen. Oye cómo llaman a la puerta, pero no se atreve a abrir. Entonces, de pronto, alguien baja corriendo por las escaleras, por lo que Sophie decide hacerse la dormida.

Es un niño que se sorprende al verla, pero pasa de largo para abrir la puerta. Curiosamente, el chico utiliza un truco mágico bajo una capa para parecer

un anciano barbudo antes de abrir. Calcifer le informa de que llaman de la puerta de Porthaven. Al abrir, el niño caracterizado de anciano reconoce al hombre que llama como el alcalde. Este le explica que tiene una carta de parte del rey en el que llama a la guerra a todos los magos y brujas del lugar, entre ellos Jenkins, que deberá presentarse en palacio.

Durante esa conversación, Sophie se levanta aún aturdida y echa unos leños más al fuego

mientras murmura: «La guerra... no me puedo creer que hayamos llegado a esto».

El niño por fin se interesa por la anciana y le pregunta intrigado qué clase de persona es. Sophie, astuta, le cuenta que Calcifer la dejó entrar, aunque este lo niega. El chico no parece muy preocupado, aunque se interesa sobre si es una bruja, a lo que el fuego responde que él jamás dejaría entrar a una bruja. Evidentemente, está mintiendo.



## Capítulo 3

«No soporto el fuego de la pólvora, es un fuego que no tiene ninguna clase»

En contraste con la absoluta paz que vive Sophie en las montañas, un Howl con forma de gran ave alada y negra sobrevuela un mundo oscuro indeterminado. En él podemos identificar fuego, humo, pueblos incendiados, casas destruidas por las llamas, como en una especie de pesadilla bajo constantes bombardeos a cargo de enigmáticos artefactos voladores que se destruyen entre ellos —una alegoría de la lucha absurda que se tenía en la guerra—.

### UN MUNDO EN GUERRA

Esta es la verdadera denuncia que hace Hayao Miyazaki en la película, su alegato antibelicista se acentúa por lo que se estaba viviendo en el momento en el que esta se encontraba en producción: la invasión de Irak por parte de Estados Unidos. A Miyazaki, abiertamente contrario a la guerra —a cualquier guerra—, le afectó particularmente este hecho. Toda la trama sobre el conflicto bélico que tiene como trasfondo la película está fundamentada en la idea del director

de denunciar con vehemencia lo que estaba ocurriendo en el mundo. Es algo personal, y una de las principales diferencias con la novela de Diana Wynne Jones en la que se basa.

El director lo confirmó en una entrevista, hablando sobre por qué no fue a recoger a Estados Unidos el premio Oscar por *El viaje de Chihiro*: «Su país acababa de comenzar la guerra contra Irak, y yo estaba muy enojado por eso. Así que sentí algunas dudas sobre el premio. De hecho, acababa de comenzar a hacer *El castillo ambulante*, por lo que la película está profundamente afectada por la guerra en Irak».

En un momento dado, Howl en su forma de pájaro planeador es atacado por unos seres monstruosos que emergen de una de las naves. Ya los conocemos, los hemos visto antes en forma de sombras cuando le perseguían por las calles junto a Sophie, y se pueden identificar por su antifaz y su sombrero. Son esbirros, da igual su forma. Son una metáfora de la degradación del ser humano —como más adelante se explicará con los magos verdidos



pesadilla de cualquier animador dibujar esta clase de multitudes.

La anciana vuelve agotada a la casa, pero no gana para sustos: oye un gran grito y del baño aparece un desesperado Howl semidesnudo, solo tapado por una toalla. Está histérico. «¡Sophie, me has destruido por completo!», grita mientras baja muy enfadado las escaleras agarrando su pelo, que parece haber destenido. «¡Mira lo que le has hecho a mi pelo! ¡Has echado a perder todas las pociones de mi cuarto de baño!», chilla lastimosamente. «Solo he ordenado tus cosas, no he echado nada a perder», responde temerosa Sophie. «¡Te dije que no debías tocar mis objetos personales! Ahora soy repulsivo... no puedo seguir viviendo así...», llora mientras se sienta en la silla alicaído en una escena que resulta muy cómica.

En su desesperación, el color del pelo de Howl cambia mágicamente al negro. Su drama estético lo rubrica el mago con una sentencia culminante de inmadurez: «Me rindo. No puedo seguir viviendo si he dejado de ser hermosa...». Su aflicción genera una repercusión extraordinaria a su alrededor, que comienza a llenarse de sombras tenebrosas mientras su cuerpo se vuelve desagra-



En la península del puerto podemos ver desde una cafetería hasta un salón de té, pasando por una banca llamada "Santa María" —probablemente en referencia al barco en el que navegaba Cristóbal Colón cuando realizó la primera expedición desde Europa hacia América— y otra en la que solo se llega a leer "Anna K". En otro plano del puerto vemos un local llamado The Stella's Grocery Store (La tienda de comestibles de Stella).

## UN PLAN PARA HUIR

Mientras vemos que por las calles miembros del gobierno reparten octavillas propagandísticas y que los esbirros de la Bruja del Páramo siguen merodeando la casa, nos adentramos en la impactante habitación de Howl. La habitación es un reflejo de lo que es él: un caos infantil, recargada hasta la extenuación, llena de trazos innecesarios y superfluos. Entre los innumerables detalles de la estancia hay libros amontonados, máscaras decorativas, plantas, extraños objetos con ojos que observan de forma inquietante, esferas, frascos con pociones, juguetes y peluches –lo que resurca más todavía visualmente su faceta inmadura e infantil–, multitud de objetos

que cuelgan del techo, que sobresalen de las paredes... El barroquismo de la habitación es apabullante. Pero es la perfecta definición de la personalidad extravagante y atormentada del mago.

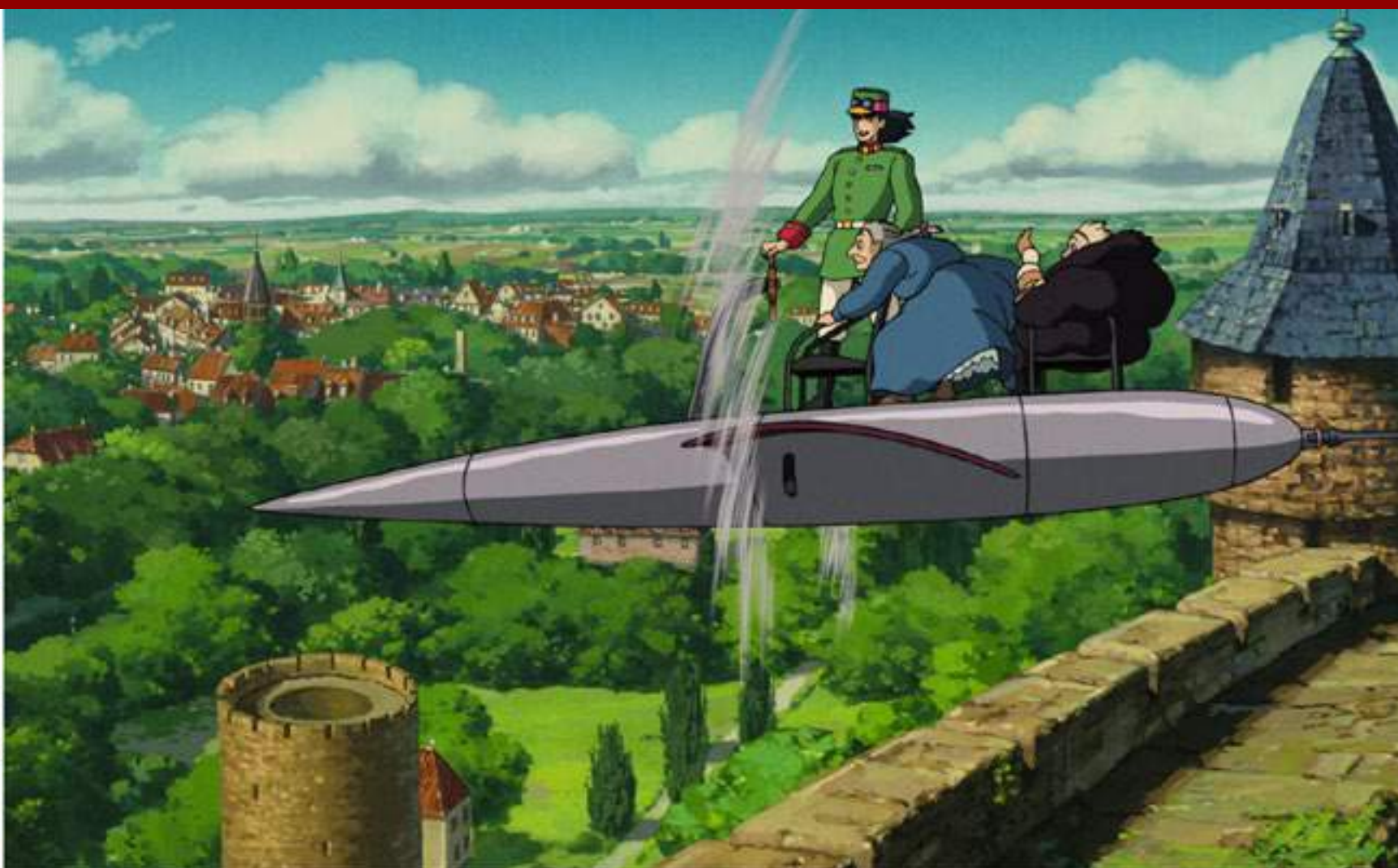
«Para el dormitorio de Howl decidí iluminar la oscura habitación con una luz amarillo-verdosa en mi arte conceptual», explicaba en el artbook de la película el director de arte Noboru Yoshida. «Miyazaki me dijo: “Probablemente Howl no dormiría en un lugar oscuro”. Por eso pensé que podría ser interesante mezclar algo de verde con la luz amarilla. Añadiría algo de amarillo normal a los toques de luz amarillos y verdosos para des-

pués dar un toque de luz amarilla sobre las formas borrosas o colocar el amarillo-verdoso sobre algo amarillento. Fue sutil, pero quería mezclar el amarillo con el verde para crear una luz extraña. Dibujé la fuente de luz acercándose a donde estaba en un intento de transmitir este aura extraña».

Si algo tiene *El castillo ambulante* es una increíble capacidad para mostrar visualmente las emociones y los pensamientos de sus protagonistas. Lo hace a través de una estética muy elaborada y con un aprecio por el detalle extraordinario. Cada lugar representa algo, cada objeto tiene un poder visual arrollador, incluso los propios personajes no solo cambian y se desarrollan interior-

mente a lo largo del metraje, sino que también lo canalizan hacia el exterior. La brillantez de la película en este aspecto está fuera de lo común, Miyazaki y su equipo se esfuerzan deliberadamente en que así sea, por eso *El castillo ambulante* transmite tanto, logra emocionarnos y hacernos sentir, porque es un derroche de sentimientos que trascienden la pantalla y se expresan en sus palabras, pero también en lo que vemos. Podríamos pasar horas observando cada detalle del cuarto.

Sophie entra por primera vez a la habitación entre sorprendida y escéptica pero, por encima de todo, preocupada por Howl, que yace en la cama abatido, sin ganas de nada.



de bruja, Miyazaki me mostró un dibujo, diciendo “¿recuerdas esto?”. ¡Me sorprendió ver la misma escena! Miyazaki preguntó: “¿No tomaste una foto? ¿Puedo verla? Olvidé algunas partes...”. Así que Miyazaki no suele trabajar con fotos, él mira y recuerda. Por ejemplo, recuerda los diversos elementos de un edificio: el techo, las ventanas... A veces incluso pregunta sobre el diseño interior, por lo que siempre está buscando detalles. Cuando dibuja naturalmente no puede recordarlo todo, así que completa

los detalles con su imaginación, de esta manera el trabajo se vuelve original».

En el trepidante vuelo de persecución, Howl encarga a una aterrada Sophie que se ponga al timón de la nave voladora mientras huyen de las tropas del rey, lo que da lugar a una emocionante secuencia en la que la protagonista maneja como puede el artefacto aéreo mientras Howl realiza una maniobra de distracción con su magia.

La estampa es vibrante y peculiar al mismo tiempo, pues la Bruja del Páramo –realmente có-

mica en su imperturbable actitud– con el simpático perro, a la vez que Sophie trata de pilotar la nave, confluyen en una escena que resulta muy divertida y emocionante.

Sophie pregunta: «¿Por qué me hiciste venir hasta aquí si pensabas venir tú?». Ante lo que Howl se sinceró: «Saber que estarías tú me dio el valor necesario para venir. Esa mujer me atrae y no era capaz de enfrentarme a ella yo solo... Me has salvado, Sophie. Ahí dentro podía haber acabado conmigo».

Este es el inicio de la auténtica conexión especial entre los dos. Sophie se ha dado cuenta de que empieza a amarle –rubricado por las palabras de Soliman–; y Howl comienza a mostrarle su aprecio siendo sincero.

La anciana protagonista se las ve y se las desea para conducir el caótico aparato volador, por lo que va dando tumbos mientras sigue la luz que marca el anillo que le entregó Howl, que está ligado directamente a Calcifer y le guiará hasta el castillo.



aborrece la guerra y en *El castillo ambulante* deja bien claro que, para él, es un sinsentido casi caprichoso de unos líderes que, en el filme, están representados por Madame Suliman, alguien que maneja a su antojo el devenir de la destrucción que provoca la guerra, que la promueve sin piedad y la detiene cuando le viene en gana. En decir, alguien que elige atentar contra la vida de las personas respaldada por la relativa legitimidad de un gobernante para entrar en un conflicto armado. Suliman representa para Miyazaki ese brazo ejecutor del ser todopoderoso que identificaba con el gobierno de Estados Unidos y su presidente por entonces, George W. Bush, invadiendo un territorio y provocando una masacre humana injustificada.

El mago estira el brazo hacia el acorazado volador para lanzar un hechizo que la avería, pero que denota necesitar de bastante energía, pues Howl queda notablemente debilitado en un brazo tembloroso en el que se pueden ver vestigios de plumas de la bestia en la que no se quiere convertir, pero a la que se acerca cada vez que canaliza su odio a través de su participación, de una forma u otra, en la guerra.

Cuando empiezan a aparecer los esbirros de Madame Suliman —unos desagradables seres voladores que también llevan sombrero y antifaz—, Howl agarra a Sophie y la lleva en volandas hacia la puerta que da entrada de nuevo al castillo, lanzándola peligrosamente hacia ella. Ya en la tranquilidad del hogar, Marco se sorprende al verla recién aterrizada: «¡Soy demasiado vieja para que me traten así!», esgrime aún alterada.

En el momento en el que los monstruos aliados atacan en el jardín suena *Habire!* (¡Corre! ¡Run!), una vibrante composición de Joe Hisaishi que nos lleva en volandas, a golpe de trompeta, por la persecución.

797

ficil amoldarse, una exigencia máxima que ha acabado con la paciencia de más de un trabajador, pero que nos ha regalado obras cuidadas hasta el más mínimo detalle, y con el sello y la impronta personal de su autor, aunque estuviera hecho por muchas manos.

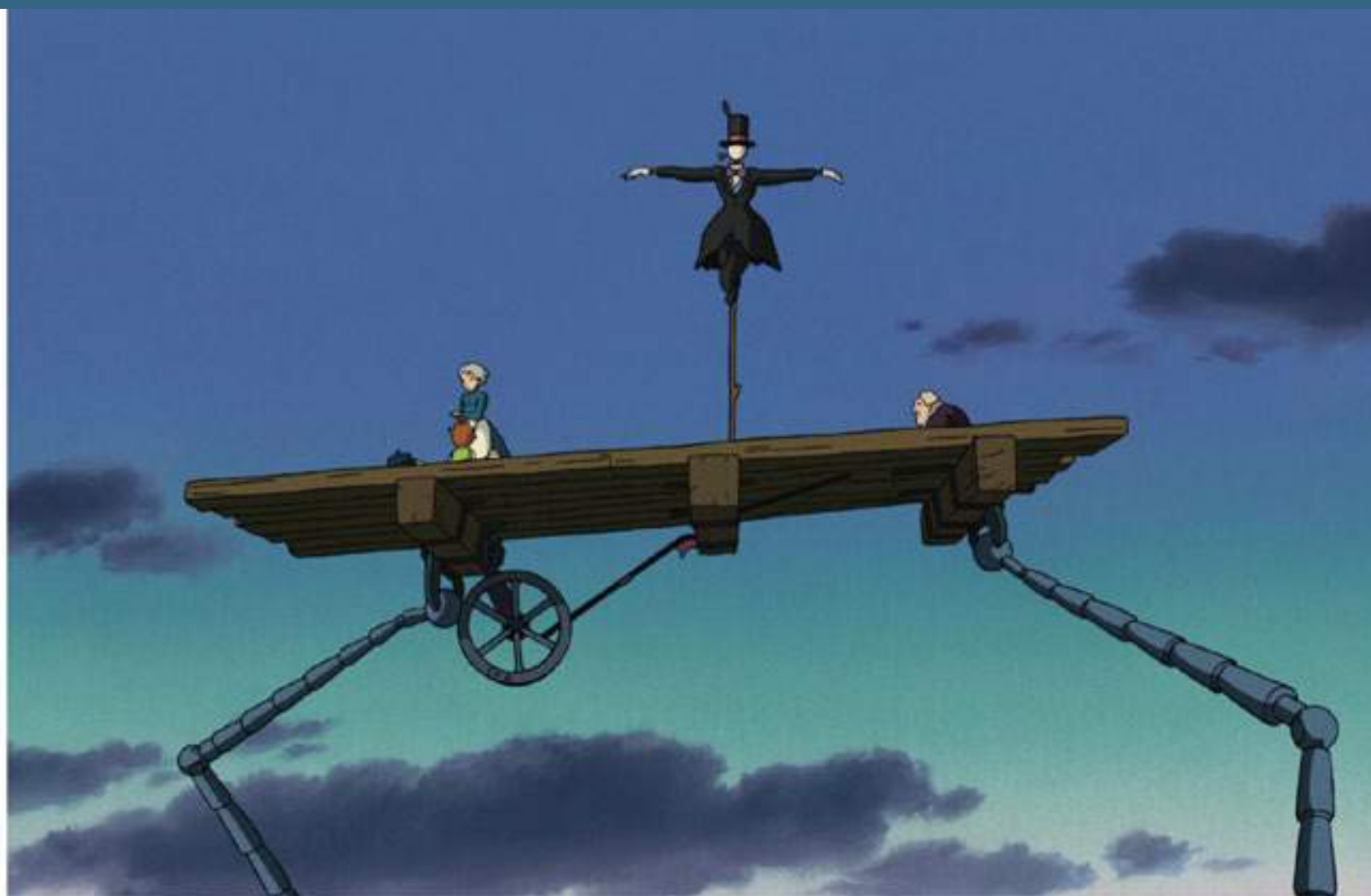
Se podrían discutir muchas cosas sobre su exigencia —la que tiene con él mismo—, pero nadie le puede regar a Hayao Miyazaki que su camino le llevaba a realizar las películas que quería tal y como las quería hacer. Por eso fundó Studio Ghibli. Y por eso también su cine funciona tan bien, porque no se cinea a unas reglas marcadas ni se fija en las modas.

Sobre esto, el propio Miyazaki explicaba: «Un corazón pacífico no mira lo que los demás están haciendo. Debido a que no veo películas o televisión, me las arreglo sin muchas imágenes. No estoy muy interesado. Prefiero caminar y mirar el paisaje que me rodea».

Un verso libre, solo atado por su propia poesía.

#### EL CASTILLO Y LA BRUJA BABA YAGĀ

La idea de un castillo que camine sobre patas de pollo está inspirado en la leyenda rusa de Baba Yagā, ampliamente conocida por Miyazaki, que incluso retrató al personaje en uno de sus cortos exclusivos para el Museo Ghibli, *Pan-dane to Tamago-hime* (El señor Pan y la princesa Huevo). La leyenda se basa en una bruja malvada llamada Baba Yagā que vive en el bosque y se come a los niños que encuentra, aunque no es totalmente perversa porque algunas versiones de la historia dicen que también ayuda a los que se pierden. Se transporta en un gran mortero o una olla empujada por una escoba plateada. Para el sorprendente castillo de Howl, Miyazaki toma el elemento de la historia de la bruja Baba Yagā que dice que su casa se sostiene por dos grandes patas de gallina que hacen que se mueva por toda Rusia.





#### EL AUTOR

Álvaro López Martín / @A1varoLopez

Soy de Leganés (Madrid) y nací en 1985. Después de quedar fascinado por *El viaje de Chihiro*, y tras ver en el cine *El castillo ambulante* en 2006, empecé a disfrutar e investigar a fondo las obras de Studio Ghibli. *El castillo en el cielo* siempre será especial por significar el inicio de Hayao Miyazaki y su estudio de animación. En 2010 decidí comenzar el blog **Generación GIBLI**

para divulgarlo en nuestro idioma. Con los años se ha convertido en un sitio de referencia sobre el tema, con miles de seguidores en todo el mundo.

Gracias a ello puedo desarrollar algunas de mis grandes pasiones como son escribir, el cine, la animación y la difusión. Por eso estudié Imagen y Sonido, siempre me ha gustado contar historias.

Soy autor de los libros *Mi vecino Miyazaki. Studio Ghibli, la animación japonesa que lo cambió todo* (2014) y *Antes de Mi vecino Miyazaki. El origen de Studio Ghibli* (2016), junto a Marta García; *El viaje de Chihiro. Nada de lo que sucede se olvida jamás* (2017), *El universo de Makoto Shinkai. A través del tiempo, la distancia y el espacio* (2018), *El castillo ambulante. Un corazón es una pesada carga* (2020), *Las 100 Mejores Películas Anime* (2021) junto a David Heredia, *La princesa Mononoke. Los árboles gritan de dolor al morir...* (2022), *La vida según Hayao Miyazaki* (2024) y *Carteles de anime. De Akira a El viaje de Chihiro* (2025), todos editados por Diábolo Ediciones.

He participado en numerosas conferencias, presentaciones y entrevistas sobre Studio Ghibli y la animación en grandes eventos, universidades y medios de comunicación, así como he escrito sobre el tema en diversas publicaciones.

# KAME HAME HA!

LA GUÍA DEFINITIVA DE  
DRAGON BALL

VOLUMEN 1

3<sup>a</sup>  
EDICIÓN



DIÁBOLO  
EDICIONES

NÉSTOR RUBIO  
MIGUEL MARTÍNEZ

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

Miguel Martínez y Néstor Rubio



## ¡LA GUÍA DEFINITIVA DE PERSONAJES 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. (ISBN: 978-84-18320-63-7)

Cartoné. 17x24. Color.230 páginas  
ISBN: 978-84-18320-48-4  
Precio: 27,95 euros

DISPONIBLE A PARTIR DE  
LA ÚLTIMA SEMANA DE SEPTIEMBRE

## 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 Mutenroshi 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 desafiada, 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 este 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 ranje-ri *fandeshon*, que en japonés es "benda/moda de lencería".



## Jackie Chun

Se trata del alter ego de Mutenroshi 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 enfrentó 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.



Vuelve a participar en el 22º torneo para repetir la experiencia, pero es derrotado por Ten 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.

### 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 inimaginable. 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 saiyajin, Freezer es ajusticiado finalmente por un descendiente totalmente inesperado 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 revelarles 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 este terminar rogando a un recién llegado Goku, que venga a toda su raza, eliminada 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 saiyán.

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, malvado 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 tropiezan con otro super saiyán 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 *Furiza*) 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.



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 gl 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 Potara 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 rosé, 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 Potara 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.



1217

#### Ireza

Es una estudiante del Instituto Orange Star (claro homenaje a las estrellas interiores de las bolas de dragón) en Satan City, y es la mejor amiga de Videl. Cuando Gohan llega de novato 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 pelín de interés en él diciendo que es guapo, y más adelante acaba sorprendida cuando en el Torneo de Artes Marciales, por culpa de todo el revuelo con los esbirros de Babidi, se desvela que tanto el Gran Saiyaman como el misterioso "guerrero dorado" eran él. Como todos los terrícolas, 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 borrador, o goma de borrar.

Dragon Ball Z

#### 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 sharpener, que es sacapuntas en inglés.

Dragon Ball Z

115

