

Siete Shakespeares
el autor de Beck
reescribe el origen
del genio.

Vuelve *Los diarios de la
boticaria*. El fenómeno
que ha conquistado el
mundo.

El manga que
emociona a Japón.
Alice en el espacio
premio Manga Taishô
2025



¡Devir presenta su nueva línea de cómic!

Ace of Spades, el nuevo cómic de David Rubín y Benja Amorín

¡Recuperamos la obra de Fernando de Felipe!



ÍNDICE

SEPTIEMBRE 2026

MANGA



SIETE SHAKESPEARES

núm. 1

pág. 5



LOS DIARIOS DE LA BOTICARIA

núm. 16

pág. 14



ALICE DESDE EL ESPACIO

núm. 2

pág. 15



SERVAMP

núm. 10

pág. 24



DIARIO DE GUERRA

núm. 23

pág. 24



ANGEL SANCTUARY

núm. 3

pág. 25



MOTHER PARASITE

núm. 7

pág. 25

CÓMIC



ACE OF SPADES

núm. 1

pág. 26



NACIDO SALVAJE

pág. 35

DEVIR IBERIA, S. L.

Via Augusta, 153, local 4, 08021 Barcelona.

Las imágenes utilizadas en este comunicado son propiedad de sus respectivos autores, titulares y propietarios de los derechos. Su uso tiene fines exclusivamente informativos y promocionales. Todos los derechos quedan reservados a sus legítimos titulares.

Todas las portadas mostradas son provisionales y pueden sufrir modificaciones respecto a la edición final publicada.

Más información sobre nuestras publicaciones en
www.editorialdevir.es

Si tienes una librería y quieres disponer de nuestros títulos, envíanos un email a comercial@devir.com o llama al 93 238 98 74

Contacto para medios
prensa@devir.com



editorialdevir

Un año después

Una editorial necesita saber de dónde viene, por qué está aquí y a quién está buscando.

En septiembre se cumplirá un año de nuestra primera publicación. Doce meses desde que un tomo con nuestro logo en la portada llegó por primera vez a una mesa de novedades y dejó de ser una idea para convertirse en algo que cualquiera podía sostener entre las manos.

Si algo hemos aprendido durante este tiempo es que un catálogo también se construye explicándolo, y que cada título necesita algo más que una portada y una fecha de publicación.

UN NUEVO COMUNICADO

Lo primero que vas a notar es que hemos crecido. Y no solo en número de páginas.

A partir de este mes, cada título estará acompañado de mucha más información: de qué trata, quién lo firma, en qué tradición se inscribe y qué tipo de lectura propone. En el caso de las novedades más destacadas, hemos querido ir un paso más allá e incluir breves artículos que expliquen qué tienes entre manos más allá de la sinopsis.

También hemos incorporado páginas de avance, porque hay cosas que un cómic puede explicar mejor por sí mismo que cualquier texto que escribamos nosotros.

Queremos que este comunicado te ayude a decidir. Que puedas descubrir una obra que no conocías y terminar la página sabiendo si es para ti.



Y UN NUEVO SELLO

Qué mejor manera de celebrar nuestro primer aniversario que abriendo una puerta que llevábamos tiempo queriendo abrir. A partir de ahora, cada mes presentaremos novedades de cómic junto a nuestras publicaciones de manga.

Devir Cómic es la otra mitad de un proyecto que siempre hemos concebido como un todo. Nos interesa el manga con la misma intensidad que la novela gráfica europea, el cómic de autor estadounidense o las obras de culto que llevan años esperando una edición a su altura.

CÓMO ESTÁ CONSTRUIDO NUESTRO CATÁLOGO

Aprovechamos el estreno de este nuevo formato para explicar algo que hasta ahora permanecía implícito y que, a partir de este mes, queremos mostrar con claridad: cómo organizamos nuestras publicaciones.

El catálogo se divide en dos grandes bloques, manga y cómic, y cada uno de ellos se articula en torno a tres líneas editoriales. Las mismas tres líneas, construidas con una lógica común.

Core. Series actuales o recientes, pertenecientes a algunos de los géneros más populares, publicadas en formatos estándar y a un precio pensado para que empezar una colección no sea una decisión difícil.



Magnum. Obras contemporáneas dirigidas a lectores adultos, seleccionadas con criterio y publicadas en ediciones de mayor formato que respetan la obra original y reducen la extensión de las colecciones.

Gold. Clásicos, obras mayores y títulos consagrados en ediciones cuidadas hasta el último detalle: papeles de alta calidad, estuches, contenidos adicionales y materiales editoriales exclusivos. Libros pensados para formar parte de una biblioteca permanente.

DOS LÍNEAS QUE NACEN EN CASA

A estas seis líneas se suman dos proyectos dedicados a la creación propia.

El primero es una línea divulgativa pensada para lectores de todas las edades, pero con una atención especial al público infantil y juvenil y a quienes lo acompañan: familias, docentes y bibliotecas.

Mathland es un buen ejemplo de lo que queremos conseguir: divulgación que funciona porque, antes que nada, funciona como cómic.

El segundo es una línea transmedia construida sobre propiedades intelectuales propias y sobre universos que ya existen en otras áreas de la compañía. Universos conectados, productos que dialogan entre distintos formatos e historias que comienzan en un soporte y continúan en otro.

Ace of Spades, que presentamos precisamente en este comunicado, es nuestro primer gran paso en esa dirección.

UN AÑO

Doce meses no constituyen todavía una trayectoria, pero sí son tiempo suficiente para saber si un proyecto está vivo. Y el nuestro respira, en buena medida, gracias a vosotros: a las librerías que han apostado por nuestros títulos, a los lectores que han confiado en nuestro sello y a todas las personas que nos han escrito para contarnos qué han encontrado en alguno de nuestros manga.

Nada de lo que vamos a hacer a partir de ahora existiría sin este primer año.

Por eso queremos celebrarlo como se merece. Habrá más sorpresas, y os las contaremos muy pronto.

De momento, pasa a la página siguiente y descubre todo lo que queremos enseñarte.



SIETE SHAKESPEARES

Núm. 1

HAROLD SAKUISHI

En la biografía de William Shakespeare existe un misterioso período conocido como «los años perdidos», del que no se conserva constancia documental alguna y que, durante siglos, ha alimentado toda clase de teorías y especulaciones.

¿Cómo pudo un joven de escasa formación, criado en un pequeño pueblo inglés, convertirse en el poeta y dramaturgo que revolucionaría los escenarios de Londres y dejaría una huella imborrable en la literatura universal? ¿Qué ocurrió realmente durante aquellos años de silencio?

El autor de BECK reimagina la Inglaterra isabelina para preguntarse quién escribió, en realidad, a William Shakespeare.

Harold Sakuishi, creador del célebre manga Beck, es uno de los narradores más personales del manga contemporáneo. En Siete Shakespeares combina el misterio histórico, el drama y su talento para construir grandes relatos corales en una ambiciosa reinterpretación de uno de los mayores enigmas de la historia de la literatura.

Géneros: Thriller, Ficción histórica, Drama.

Formato: 148x210mm. 520 págs. Blanco y negro.

Encuadernación: Rústica con sobrecubiertas.

PVP: 24,95 €

ISBN 979-13-7052-001-4

Fecha de venta: 23 de septiembre

Periodicidad: Trimestral.



9 791370 520014

DEL AUTOR DE BECK

Harold Sakuishi, Premio Cultural Kodansha y Harvey Award internacional, firma su obra más ambiciosa.

EL MAYOR MISTERIO DE LA LITERATURA, EN VIÑETAS

¿Y si detrás del nombre de **Shakespeare** no hubo un solo genio? El manga parte de un enigma real y lo convierte en ficción

UN THRILLER HISTÓRICO CON CORAZÓN

Intriga y emoción a partes iguales en un puesta en escena casi cinematográfica.

HAROLD SAKUISHI
DOBLE PREMIO
KODANSHA Y
HARVEY AWARD





Siete Shakespeares

Harold Sakuishi, el autor de *BECK*, levanta un vasto fresco para imaginar las manos ocultas tras el nombre más célebre de la literatura.

Sobre una losa de la iglesia de la Santísima Trinidad, en Stratford-upon-Avon, un epitafio lanza una maldición contra quien se atreva a remover los huesos que guarda. Con esa imagen, a modo de declaración de intenciones, arranca *Siete Shakespeares*. Harold Sakuishi no quiere contarnos la vida del hombre más citado de la lengua inglesa. Quiere preguntarse, con la seriedad de quien profana una tumba, quién fue en realidad, y de esa pregunta, nace todo lo demás. ¿Y si tras ese nombre no hubo un único genio, sino varias manos, varias voces, varios destinos anónimos que la historia decidió reunir bajo una sola firma?

Entre 1585 y 1592 se abre en la biografía documentada de Shakespeare un hueco que los estudiosos llaman «los años perdidos»: casi una década de silencio en la que el hijo de un guantero de provincias se desvanece de los registros y reaparece, ya en Londres, convertido en dramaturgo. Sakuishi se instala precisamente en esa penumbra. Allí donde faltan los datos y solo tenemos leyendas, sitúa su ficción. No para resolver el misterio, sino para habitarlo, para llenar ese vacío con barro, hambre, ambición y talento robado.

Sobre el autor

Harold Sakuishi nació en la prefectura de Aichi, Japón, en 1969, y es uno de los autores más respetados del manga contemporáneo. Debutó a finales de los años ochenta y logró su primer gran éxito con *Gorillaman* (1988–1993), que le valió el Premio Cultural Kodansha en 1990. Alternó desde entonces registros muy distintos, desde el deporte a la comedia, siempre con un dibujo realista y un fino sentido del retrato humano.

Su obra más célebre es *BECK* (1999–2008), crónica sobre música, juventud y el vértigo de crear que conquistó a lectores de todo el mundo, fue adaptada al anime y al cine, y le reportó un segundo Premio Cultural Kodansha en 2002. En 2018 recibió además el Harvey Award a su trayectoria internacional. Con *Siete Shakespeares* (2009–2011) llevó esa misma obsesión por el origen del talento hasta la Inglaterra isabelina.

LA MUCHACHA QUE HABLABA EN VERSO

El corazón de la obra no late, sin embargo, en un poeta inglés, sino en una muchacha china. Li llega a la Inglaterra isabelina como parte de una comunidad de inmigrantes mirados con recelo y violencia, y trae consigo dos dones peligrosos: una intuición que roza la premonición y un oído prodigioso para las lenguas. Aprende inglés casi por ósmosis y pronto empieza a hablar en verso, a destilar imágenes que ningún escritor de la época sabría improvisar. Sus cuadernos, sus frases sueltas, sus arrebatos, acabarán circulando y atribuyéndose a otro. Esto, que podría ser un simple truco argumental, se convierte, en las hábiles manos de Sakuishi en una verdad humana: el don y la condena viajan juntos.

Aquí reside la fuerza emocional del libro. La pregunta erudita sobre la autoría, ¿quién escribió las obras de William Shakespeare? se transforma en algo mucho más íntimo y punzante, en la representación de todas las voces que crearon sin firmar, de los talentos que la historia devoró por ser mujeres, extranjeros, pobres o simplemente inoportunos. *Siete Shakespeares* no alude a siete impostores, sino a la sospecha de que la genialidad no siempre es obra de un solo hombre solitario, y de que detrás de cada monumento hay tumbas sin nombre.

EL PULSO DE UN AUTOR MAYOR

Gráficamente, Sakuishi trabaja en el registro realista y minucioso que le caracteriza, pero lo que distingue estas páginas es su sentido de la puesta en escena. La obra se abre casi como una película: un plano cerrado sobre el rostro de piedra del busto, un fundido a la Londres de 1600, la silueta inconfundible del teatro The Globe recortada contra el cielo. Sakuishi alterna la amplitud de las viñetas panorámicas, con primeros planos de una expresividad casi dolorosa:

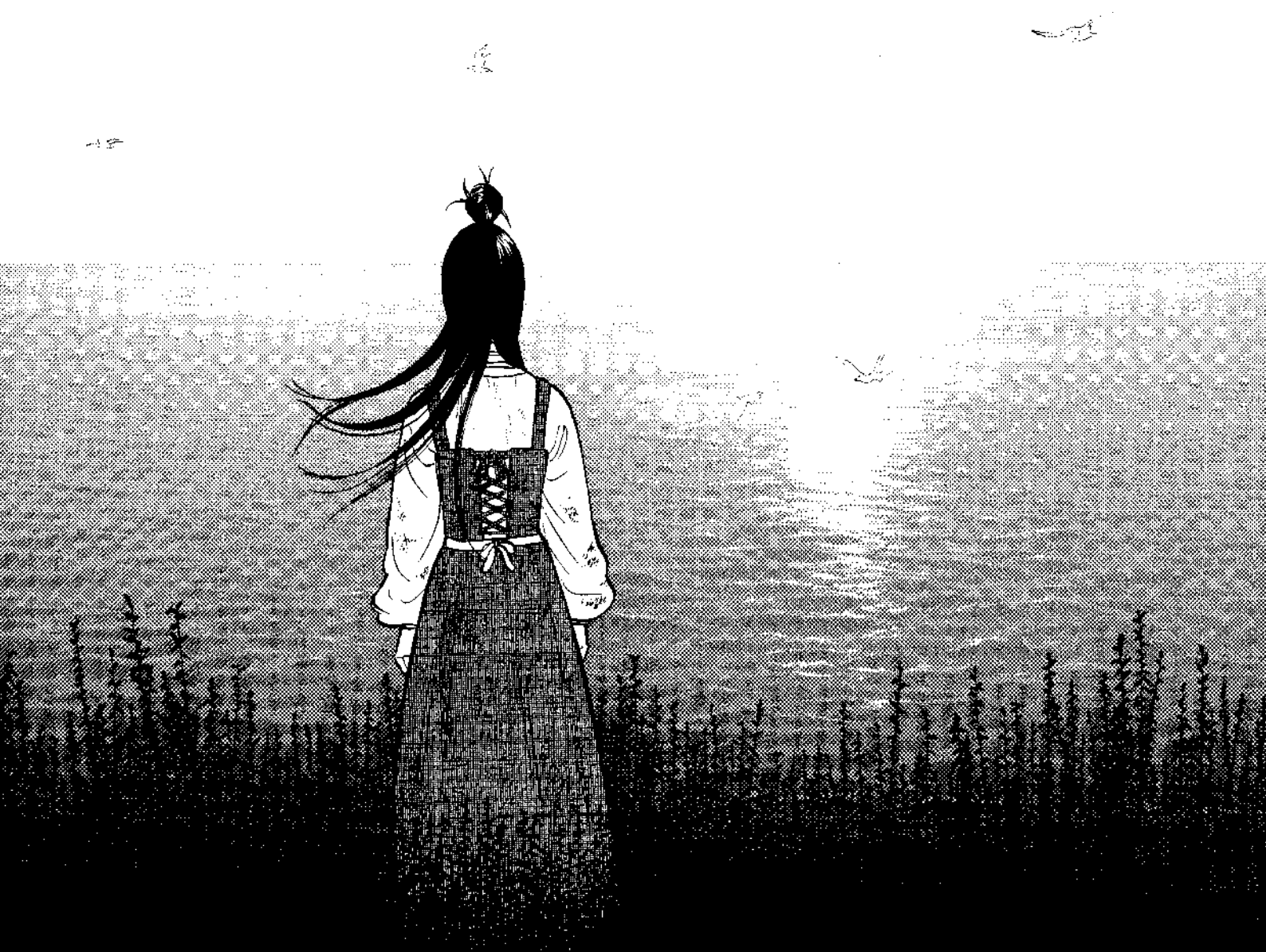
ojos que dudan, bocas que mienten, rostros surcados por el sudor del miedo. Domina el arte de dejar respirar la página y de administrar el silencio, esa cualidad tan japonesa del intervalo elocuente. Su Inglaterra no es una estampa de terciopelo y gorgueras, sino un mundo sucio, mercantil y feroz, donde los guiones se piratean, se roban entre compañías rivales y se venden al mejor postor: el teatro como negocio despiadado antes que como templo del arte. Esa textura material es la que vuelve creíble la ficción.

La cuestión de la autoría shakespeariana no es una invención de este manga. Existe desde el siglo XIX y ha alimentado teorías que atribuyen la obra a Christopher Marlowe, a Francis Bacon o al conde de Oxford. Sakuishi conoce ese debate y juega con él, pero no lo convierte en un árido rompecabezas. Lo usa como trampolín hacia una fábula sobre la creación colectiva y sobre los invisibles de la historia. El lector no necesita saber nada de Shakespeare para entrar. La obra lo toma de la mano, lo instala en la

época y le va revelando sus claves con la paciencia del buen narrador. Y quien sí conozca al Bardo encontrará un placer añadido en el modo en que la ficción se cuele por las rendijas de lo documentado.

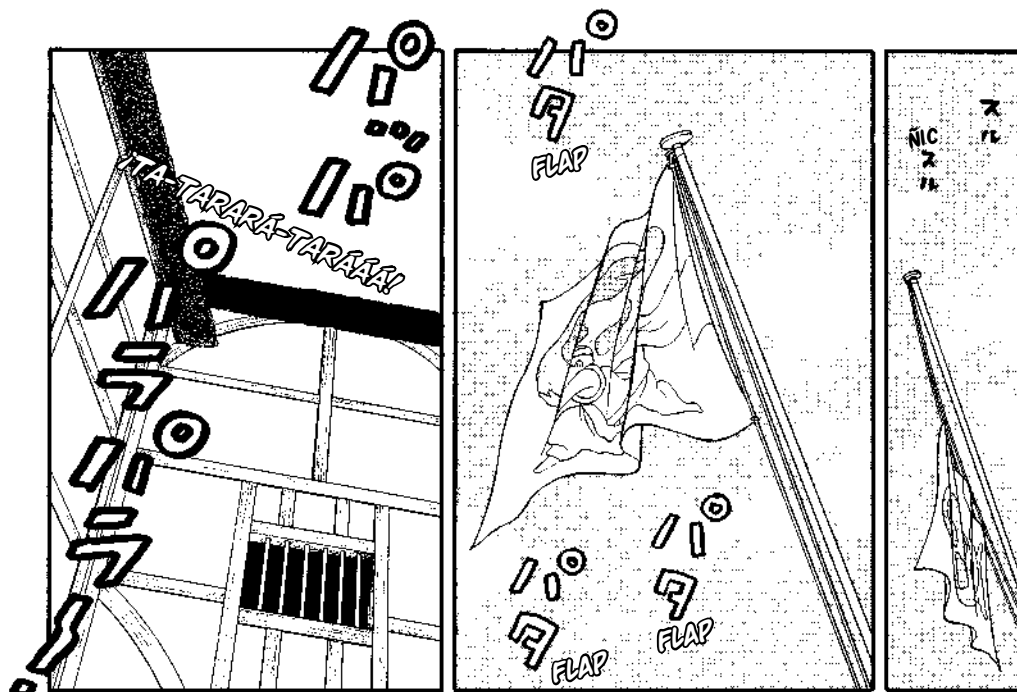
Al final, lo que permanece no es la intriga sobre quién escribió qué, sino una emoción más honda. Sakuishi convierte la maldición grabada en aquella losa, «maldito sea quien mueva mis huesos», en una invitación a hacer exactamente eso. Levantar la piedra, mirar bajo el monumento y preguntarnos cuántas voces silenciadas resuenan todavía en las palabras que creímos obra de un solo hombre.

Siete Shakespeares no reescribe la historia de la literatura si no que juega con ella. Y lo hace con la seguridad de un autor que sabe que la mejor manera de honrar a un genio de la talla de William Shakespeare es convertirlo en bandera de todos los escritores y escritoras que, a lo largo de la historia, crearon desde las sombras.



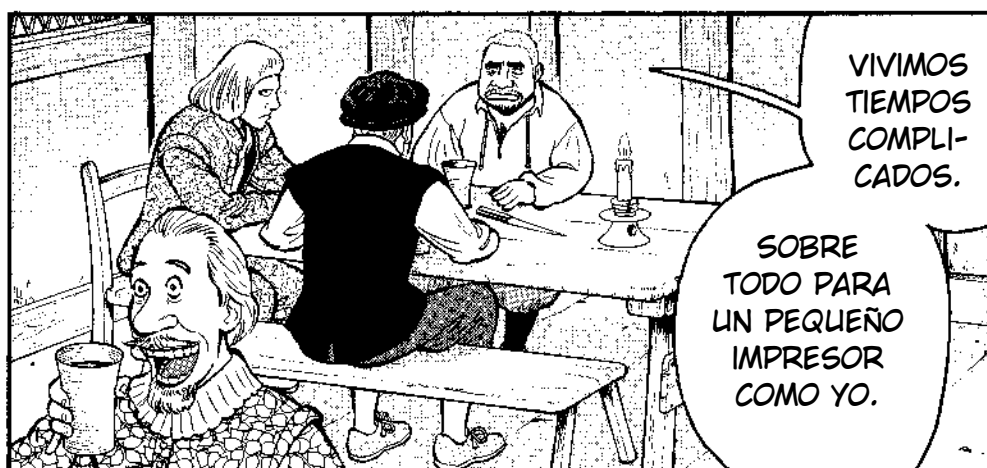














LOS DIARIOS DE LA BOTICARIA Vol. 16

HYUGANATSU Y NEKOKURAGE

¡El volumen 16 nos acerca a la batalla definitiva en la fortaleza!

Cuando Shenmei descubre a Maomao escondida en un almacén de la aldea del zorro, decide trasladarla a una fortaleza para que trabaje allí como boticaria. Mientras tanto, en la capital, Lakan presiona a Jinshi para que movilice al ejército contra el traidor Shishou.

Con el enfrentamiento cada vez más próximo, Maomao no puede dejar de pensar en Kyôu y en los demás niños atrapados tras los muros de la fortaleza.

**Millones de lectores no se equivocan.
Descubre por qué Maomao es imparable.**

Pocas series han fidelizado en tan poco tiempo a un público tan amplio como Los diarios de la boticaria. Impulsada por el éxito de su adaptación al anime, atrae por igual al lector habitual de manga y a quienes llegan a la librería buscando específicamente a Maomao y sus enigmas palaciegos. Su mezcla de intriga, humor y detalle histórico la ha convertido en un éxito internacional.

Géneros: Fantasía histórica, Misterio.

Formato: 128x180mm. 168 págs. Blanco y negro con 4 páginas a color iniciales.

Encuadernación: Rústica con sobrecubiertas.

PVP: 9,95 €

ISBN 979-13-87885-96-0

Fecha de venta: 23 de septiembre

Periodicidad: Bimestral.



GRAN FENÓMENO EDITORIAL MUNDIAL

45 millones de ejemplares vendidos entre manga y novela ligera. Más de 4,7 millones de copias solo este año.

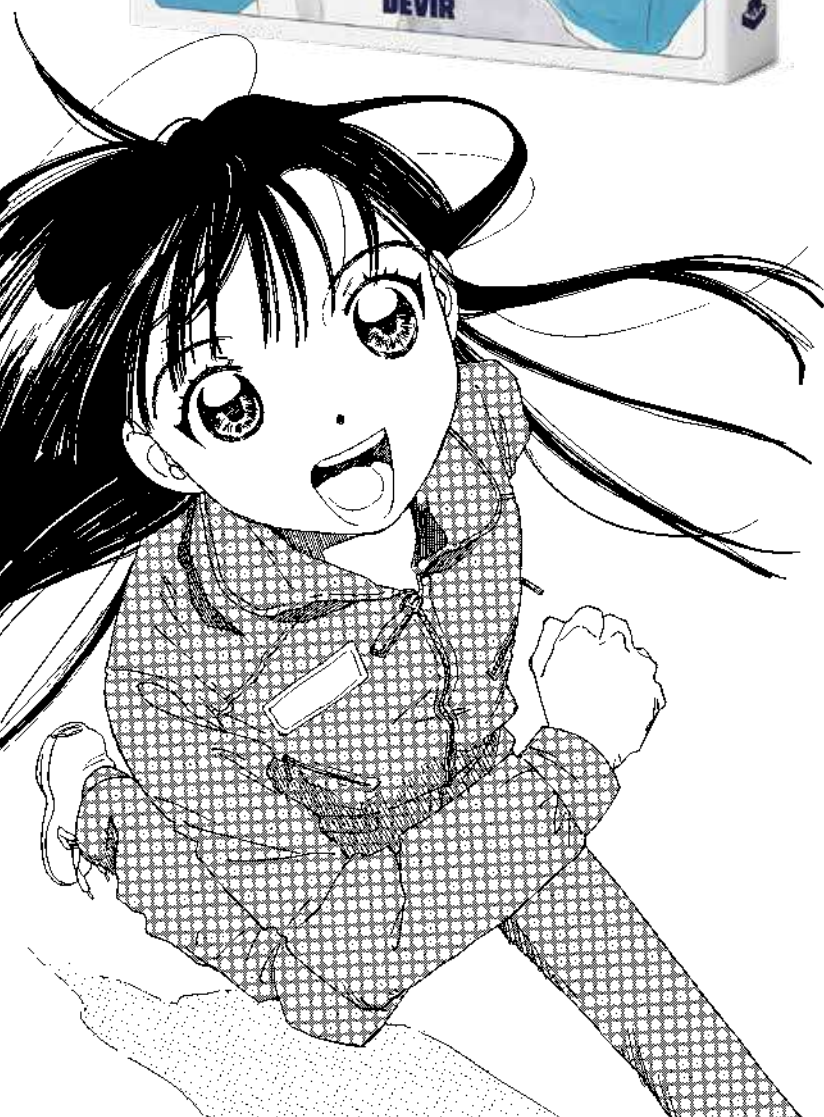
GALARDONADO CON EL NEXT MANGA AWARD

en la categoría de manga impreso, uno de los premios más importantes de la industria japonesa.

LA HEROÍNA QUE HA CONQUISTADO A JAPÓN

Maomao, una joven boticaria criada en el distrito rojo, rompe con todos los arquetipos del manga: irónica, brillante y aficionada a los venenos. Misterio, intrigas palaciegas y ciencia médica en la corte imperial china.

**ANIME
DISPONIBLE
EN CRUNCHYROLL,
NETFLIX Y PRIME
VIDEO**



ALICE DESDE EL ESPACIO Núm. 2

KIKO URINO

Continúa la maravillosa serie que nos habla de una joven estudiante con problemas para comunicarse y un sueño en mente: ¡convertirse en la primera comandante astronauta de Japón!

En este volumen 2, seguiremos a Alice, una estudiante muy popular en el instituto, pero con dificultades en comunicarse y en los estudios. Por suerte, Inuboshi, un chico de intelecto prodigioso, le animará a unirse a un taller para candidatos a convertirse en astronauta.

¿Logrará Alice clasificarse y pasar a la fase final del taller?!

**Ni los límites ni la gravedad la detienen.
El fenómeno del manga japonés
premiado en 2025.**

Alice desde el espacio es uno de los grandes acontecimientos recientes del manga japonés. En 2025 conquistó el Manga Taishō, el prestigioso galardón que otorgan los propios libreros de Japón para señalar las obras emergentes más valiosas. La serie confirma a Kiko Urino como una de las voces más singulares del manga actual. Alice en el espacio es una historia de talento y superación, de corazón y miradas, capaz de conectar con cualquier lector.

Géneros: Vida cotidiana, acción y aventura.

Formato: 128x180mm. 160 págs. Blanco y negro.

Encuadernación: Rústica con sobrecubiertas.

PVP: 9,95 €

ISBN 979-13-7052-000-7

Fecha de venta: 23 de septiembre

Periodicidad: Trimestral.



9 791370 520007

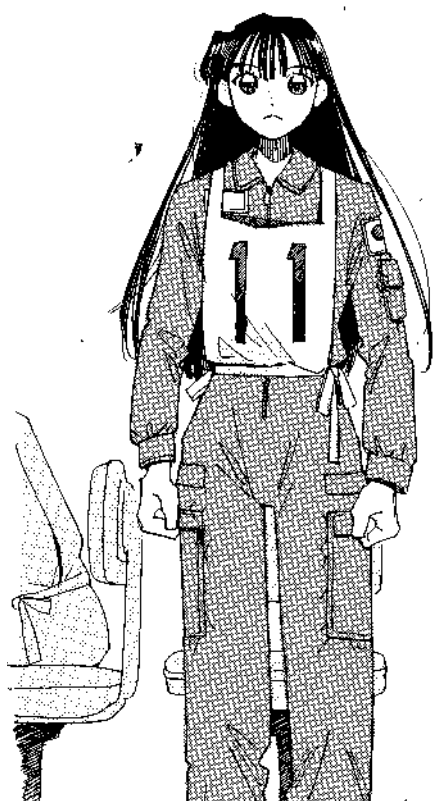
EL MANGA QUE ELIGIERON LOS LIBREROS DE JAPÓN

Gran Premio del Manga Taishō 2025, el galardón que vota quien mejor conoce a los lectores. Más de 700.000 ejemplares vendidos.

EL ESPACIO EXTERIOR ES SOLO EL PRINCIPIO

Un manga que habla del cosmos para hablar, en realidad, de la distancia que nos separa de nosotros mismos.

OBRA
GANADORA
DEL MANGA
TAISHŌ
2025



Alice desde el espacio

La historia de una niña sin palabras a la que se le promete el universo enseñándole, primero, a decir lo que siente.

LA DISTANCIA QUE SEPARA A UNA PERSONA DE SUS PROPIAS PALABRAS

El título japonés de este manga se escribe con el ideograma de espacio 宇宙, que significa también el cosmos, el vacío sideral, pero se lee en voz alta dokomademo que se puede interpretar como «hasta donde quiera», «hasta el fin del mundo». En esa superposición vive esta obra. Kiko Urino ha construido un manga sobre el espacio exterior que en realidad trata sobre temas mucho más íntimos.

Serializado en la revista Weekly Big Comic Spirits de Shogakukan desde junio de 2024, Arisu, uchū made mo se alzó en marzo de 2025 con el Gran Premio del Manga Taishō, quizá el galardón más revelador del ecosistema japonés ya que no lo concede un jurado de la industria, sino los libreros, que votan «el manga que ahora mismo más querrían recomendar a un amigo». Es el premio de la prescripción pura, el que en años anteriores encumbró a El león de marzo. La obra superó en 2026 los setecientos mil ejemplares vendidos y cuenta entre sus valedoras con la astronauta Naoko Yamazaki. Devir la trae ahora a España con un título del que hablaremos más abajo: *Alice desde el espacio*.

Sobre la autora

Kiko Urino (Tokio, 1985) es una de las autoras más personales del manga contemporáneo. Nacida el 9 de septiembre de 1985, ha desarrollado una carrera alejada de las fórmulas comerciales más previsibles, apostando por historias de fuerte carga emocional y temática ambiciosa que exploran el talento, la identidad y el deseo de encontrar el propio lugar en el mundo. Su obra ha aparecido en revistas de referencia en Japón y sus trabajos la han dado a conocer como una narradora capaz de combinar delicadeza gráfica, profundidad psicológica y una mirada muy singular sobre sus personajes. Su reconocimiento internacional se ha consolidado con *Alice desde el espacio*, ganadora del prestigioso premio Manga Taishō en 2025, un galardón otorgado por los libreros japoneses que ha situado a Urino entre las voces más prometedoras y celebradas del manga actual.

Kiko Urino (Tokio, 1985) no es una recién llegada, aunque este sea el manga con el que ha alcanzado el éxito. Debutó en 2009 en las páginas de Rakuen Le Paradis, revista de Hakusensha ligada al relato adulto y a la sensibilidad boys' love, y a lo largo de tres lustros levantó una obra de perfil literario que le valió la reputación de narradora solitaria, más interesada en la arquitectura emocional de sus personajes que en las fórmulas de género. Que su consagración haya llegado dieciséis años después de aquel debut tiene algo de justicia poética, sobre todo porque Urino ha reconocido que *Alice desde el espacio* la devuelve a los temas de su primerísima historia: el amor por el estudio y la herida de una educación truncada. .

ALICE, O EL IDIOMA QUE FALTA

Alice Asahida lo tiene todo para ser el centro de atención de cualquier aula: es guapa, atlética, popular. Sin embargo, no consigue seguir las clases ni poner en palabras lo que siente. Urino la construye sobre un concepto tan específico como poco frecuentado por la ficción: el semilingüismo. Criada por unos padres empeñados en una educación bilingüe, Alice no ha llegado a arraigar del todo en ninguna lengua, y ese suelo movedizo la ha dejado sin las herramientas para aprender las materias que estudia, para nombrar los pensamientos abstractos y las emociones profundas.

Rui Inuboshi, genio escolar y solitario, detecta esa fractura y le lanza a Alice una promesa desconcertante: «te voy a hacer inteligente». En el estudio se encierra el sentido oculto del título: el espacio exterior y el conocimiento son el mismo lugar, y simbolizan todo aquello que hoy queda fuera del alcance de Alice.

Cuando a Alice le faltan las palabras, el mundo le habla en otro idioma: la percepción sensorial, la luz que amarillea los tatamis y los libros, el cabello que la madre tocó y que cortarse equivaldría a perder. Urino confía en esas imágenes y en su dibujo de línea limpia y luminosa. Sabe detenerse en el gesto pequeño que concentra lo que ningún globo de texto podría decir. El pelo, la luz, el color: un vocabulario visual para una protagonista a la que le falta el verbal. De ahí que los hallazgos formales más felices del volumen sean también los más humildes.

Sobre el papel, Alice desde el espacio levanta el andamiaje clásico del shōnen de superación: una meta enorme, el esfuerzo tenaz, la fe en que los niños tienen el poder de cambiar el futuro, pero lo trasplanta a una clave más adulta y literaria que le cambia el punto de vista. Del manga escolar y de estudio conserva la mecánica del aprendizaje como aventura; solo que aquí estudiar no es una guerra que ganar, sino una forma de ternura, casi de duelo. Y encaja con naturalidad en la estirpe de vocaciones que el Manga Taishō lleva años premiando, por ejemplo, en el karuta de Chihayafuru o el shōgi de El león de marzo. Historias en las que una disciplina se convierte en el mapa de una vida.

EL TÍTULO ESPAÑOL

La decisión de Devir de titularla *Alice desde el espacio* renuncia inevitablemente al doble fondo del original. Ningún castellano puede escribir «cosmos» y leer «hasta donde quiera» en el mismo trazo. Pero guarda un as en la manga: deja que el dokomademo aflore por otra puerta, convertido en el estribillo que recorre el volumen y toda la colección, «Alice Asahida, hasta donde quiera». El mensaje se dice de otro modo, pero se dice.

Hay mangas que se leen y mangas que nos enseñan a mirar de otra manera lo que ya creíamos entender. Alice desde el espacio nos enseña que el lugar más lejano se alcanza paso a paso, palabra a palabra. Urino no idealiza el estudio ni convierte el trauma de la protagonista en una historia épica; simplemente sostiene, con una convicción que parece una confidencia, que a una niña sin idioma se le puede ofrecer el universo entero enseñándole, primero, a decir lo que siente. Pocas metas caben en un manga que sean, a la vez, tan modestas y tan inmensas.









**...EN
ESTA
HABITA-
CIÓN.**









SERVAMP

Núm. 20

TANAKA STRIKE

**La última noche ha llegado.
Empieza el desenlace de Servamp.**

Tras someter a Tsurugi, Mikuni y Lily continúan con los preparativos para el ritual de reencarnación del Conde. Mientras tanto, Ildio y sus aliados consiguen reducir a Jeje, rompiendo el hechizo que mantenía prisionero a Misono y permitiéndole recuperar sus verdaderos recuerdos.

Género: Fantasía, Ciencia ficción

Formato: 128x180mm. 196 págs. B/N, con 4 páginas a color.

Encuadernación: Rústica con sobrecubiertas.

PVP: 9,95 €

ISBN 979-13-87885-97-7

Fecha de venta: 23 de septiembre

Periodicidad: Trimestral



DIARIO DE GUERRA SAGA OF TANYA THE EVIL

Núm. 23

CARLO ZEN Y CHIKA TOJO

**Cuando todos bajan la guardia,
empieza la verdadera batalla.**

El Ejército Imperial ha dejado que los republicanos orquesten su propia Dunkerque delante de sus narices y, peor aún, el Estado Mayor no parece advertir la gravedad de lo ocurrido. Decidida a entender la súbita ceguera de sus superiores, Tanya vuela a la capital imperial en busca de respuestas... pero ni sus sospechas más sombrías la preparan para lo que hallará allí.

Género: Fantasía, Ciencia ficción

Formato: 128x180mm. 192 págs. B/N, con 4 páginas a color.

Encuadernación: Rústica con sobrecubiertas.

PVP: 9,95 €

ISBN 979-13-87885-98-4

Fecha de venta: 23 de septiembre

Periodicidad: Trimestral.





ANGEL SANCTUARY

Núm. 3 (de 10)

KAORI YUKI

El clásico gótico de Kaori Yuki que marcó a toda una generación.

Setsuna solo dispone de siete días para encontrar el alma de su amada hermana Sara en el más allá. Para lograrlo deberá descender al inframundo y dar con el Guardián de la Puerta del Infierno, un ser al que cualquier mortal evitaría. Su único acompañante es Kato, viejo enemigo caído por su propia mano y con un pasado de manipulación: ¿hasta qué punto puede fiarse de él?

Género: Romance, Fantasía oscura.

Formato: 128x180mm. 376 págs. Blanco y negro.

Encuadernación: Rústica con sobrecubiertas.

PVP: 13,95 €

ISBN 979-13-87885-95-3

Fecha de venta: 23 de septiembre

Periodicidad: Bimestral.



MOTHER PARASITE

Núm. 7

SATO HIROHISA

Vuelve a las librerías españolas esta perturbadora serie.

Ryota Miki parece un estudiante de secundaria que convive en armonía con su madre adoptiva. Pero bajo esa fachada se esconde algo perturbador: ella vive aterrorizada por su hijo, que anota en secreto cada uno de sus errores. Con inquietante calma, Ryota asegura poder “cambiar” a su madre, y quienes lo rodean se dejan arrastrar por sus palabras sin advertir el peligro.

Género: Vida cotidiana

Formato: 128x180mm. 144 págs. Blanco y negro.

Encuadernación: Rústica con sobrecubiertas.

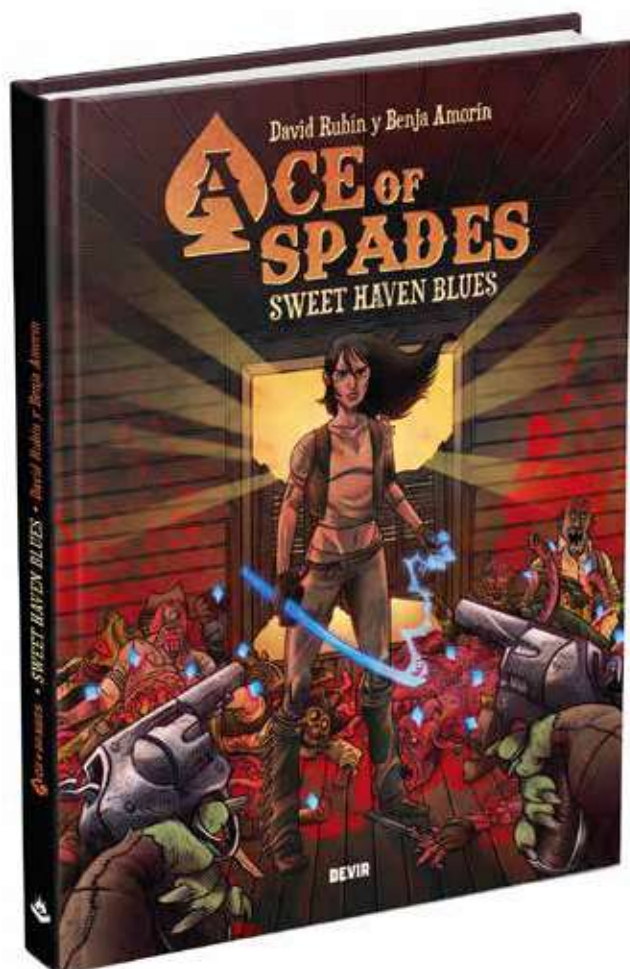
PVP: 9,95 €

ISBN 979-13-87885-99-1

Fecha de venta: 23 de septiembre

Periodicidad: Trimestral.





Este tebeo
no es un tebeo.
Es un revólver.



ACE OF SPADES

BENJA AMORÍN Y DAVID RUBÍN

En un lejano oeste devorado por lo sobrenatural, Sweet Haven era el último oasis para viajeros y forajidos... hasta que Lord Overkill, un señor del infierno, sometió el pueblo bajo su reinado de nigromancia. La única esperanza es Morning Bird: una adolescente huérfana y mestiza convertida en Guerrera del Azar, una pistolera capaz de canalizar la magia a través de una baraja de póker. Sedienta de venganza, deberá enfrentarse a las huestes demoníacas carta a carta, en una partida donde cada mano puede decidir el destino del mundo. Un weird western trepidante, gamberro y sin tregua, con una protagonista inolvidable.

Un western apocalíptico donde el destino se decide carta a carta: seis balas de rock, pólvora y magia negra en el pueblo más peligroso del Salvaje Oeste.

Ace of Spades nace del exitoso juego de mesa homónimo de Devir, creado por Benja Amorín y David Rubín: un weird western de duelos y cartas mágicas atravesado por un imaginario rockero y metalero, empezando por su villano, homenaje directo a Lemmy Kilmister y al himno de Motörhead que da nombre a la obra. De aquel universo brota ahora este cómic firmado por David Rubín, uno de los autores españoles con mayor reconocimiento internacional. Lejos del habitual producto derivado, el tebeo dialoga de tú a tú con el juego, bebe de su trasfondo y adapta sus mecánicas, sin exigir conocerlo. Es una obra plenamente autónoma.

Géneros: Weird Western, acción

Formato: 216x276mm. 64 págs. A color.

Encuadernación: Cartoné.

PVP: 16,95 €

ISBN 979-13-7052-002-1

Fecha de venta: 23 de septiembre

Periodicidad: Tomo único.



DE UNO DE LOS GRANDES DEL CÓMIC ESPAÑOL

David Rubín (*El Héroe*, *Beowulf*, *Ether*, *Rumble*), autor de proyección internacional, firma guion y dibujo junto a Benja Amorín.

NACE DEL EXITOSO JUEGO DE MESA DE DEVIR

Publicado este mismo año, el cómic expande el universo del juego de cartas homónimo... y se disfruta plenamente sin necesidad de conocerlo.



Ace of Spades

DIVERTIRSE EN SERIO

El as de picas es el naipes de la muerte, el mismo que Lemmy Kilmister escupía con voz de lija sobre un riff que lleva casi medio siglo sin bajar de revoluciones. Ese es el santo y seña de la obra que nos ocupa. Un cómic que se llama como la canción, que reparte plomo a la velocidad de un tema de Motörhead y que convierte el azar, el juego, la apuesta, en su motor narrativo y en su declaración de intenciones. Ace of Spades quiere divertir hasta dejarte sin aliento.

Este es un cómic de acción, energía y adrenalina, un weird western apocalíptico que juega con las cartas boca arriba. Y hacer eso bien, divertir con verdadera maestría, sin condescendencia, es una forma de excelencia que aquí se despliega con un aplomo notable.

DEL TABLERO A LA VIÑETA

Ace of Spades nació antes como juego de mesa que como tebeo. Publicado por Devir este mismo año, el proyecto arranca de un prototipo de Benja Amorín que, sobre las reglas básicas del póker, enfrentaba al jugador a un bestiario de fantasía clásica. Fue en la cocina editorial de Devir donde ese esqueleto encontró su alma: se trasladó el universo al Oeste americano, se pobló de demonios y nigromantes, y se le inyectó una dosis masiva de rock and roll hasta dar con el tono definitivo, ese weird western violento, exuberante y gamberro que hoy define la marca. David Rubín se encargó del arte del juego y de la baraja de póker con la que se juega, y quedó tan prendado del mundo de Sweet Haven que quiso llevarlo más allá. De ese impulso nace Sweet Haven Blues, guionizado a cuatro manos por el propio Rubín y Amorín, es la prolongación natural de un universo construida por el equipo que lo levantó.

Que el nombre de David Rubín figure en la portada es, por sí solo, una garantía. El autor gallego es uno de los historietistas españoles con mayor proyección internacional: de la contundencia gráfica de El Héroe o su Beowulf junto a Santiago García al trabajo para el mercado norteamericano en series como Ether o Rumble, Rubín ha construido una de las voces visuales más reconocibles del cómic contemporáneo. Un dibujante que entiende la página como una máquina de generar movimiento y que rara vez se conforma con contar algo de la manera más obvia.

SWEET HAVEN, O EL INFIERNO CON HORARIO DE SALOON

La historia nos sitúa en Sweet Haven, un pueblo del Salvaje Oeste que fue oasis de viajeros y forajidos hasta que Lord Overkill lo sometió a un reinado de nigromancia. La única esperanza es Evelyn Ashwater, alias Morning Bird: adolescente huérfana y mestiza, hija de una chamana nativa y de un tahúr británico, heredera del rol de Guerrera del Azar, capaz de canalizar la magia a través de una baraja de póker.

Sobre los autores

David Rubín

Nacido en Ourense en 1977, David Rubín es uno de los historietistas españoles con mayor proyección internacional. Formado en el mundo de la animación, dio el salto al cómic como miembro del colectivo gallego Polaia. Desde entonces ha firmado obras tan celebradas como El héroe, Beowulf (junto a Santiago García) o La tetería del oso malayo, además de una intensa carrera en el mercado estadounidense con títulos como Ether, Aurora West o Rumble. Su trabajo, de trazo enérgico y desbordante imaginación visual, le ha valido el premio a autor revelación del Salón del Cómic de Barcelona, el Premio de la Crítica y varias nominaciones a los prestigiosos Eisner.

Benja Amorín

Benja Amorín es una de las voces más reconocidas del sector del juego de mesa en España, donde ha desarrollado una larga trayectoria como divulgador y comunicador. Gran conocedor del medio y apasionado del rock, con Ace of Spades debuta como diseñador de juegos, firmando la creación de este western sobrenatural que ahora se expande al terreno del cómic.

La protagonista nos atrapa desde la primera viñeta, y sus antagonistas, empezando por un Overkill que rezuma carisma infernal, no le van a la zaga.

La verdadera protagonista, sin embargo, podría ser la propia puesta en escena. Rubín despliega aquí un catálogo de narrativa visual que va del plano detalle a la gran panorámica cinematográfica, que nos devuelve a la pantalla del western clásico, gestionando la simultaneidad de acciones sin perder jamás el control de hacia dónde miran los ojos del lector.

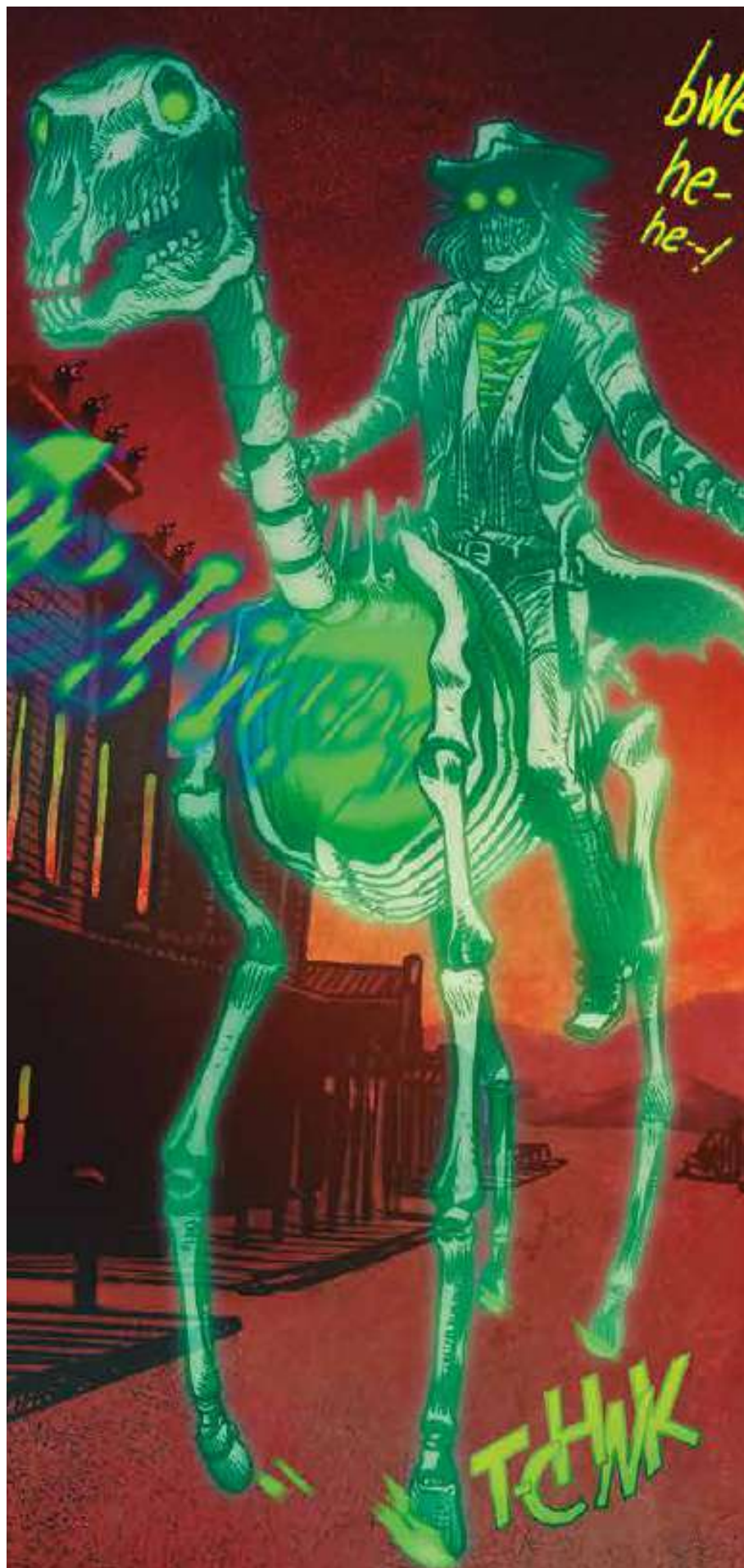
Ace of Spades en un caso de éxito en el difícil equilibrio entre la voluntad de experimentar con el lenguaje del cómic y la de seguir siendo plenamente accesible.

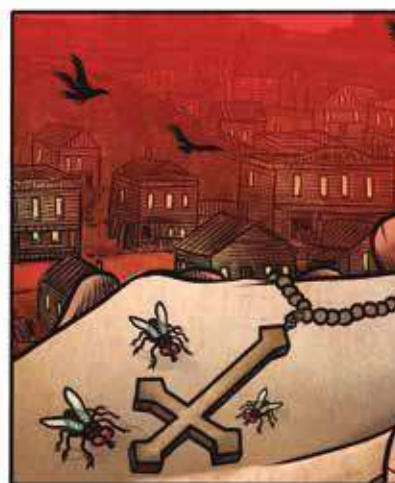
UN JUKEBOX CON ESPUELAS

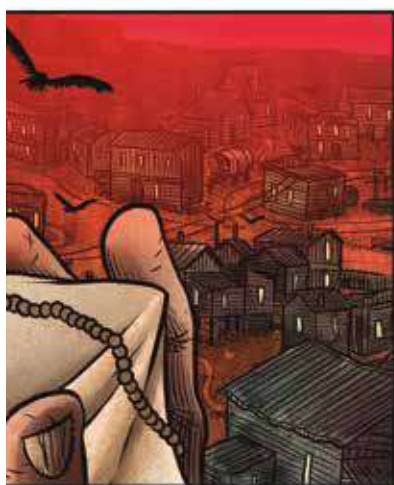
Ace of Spades pertenece a una estirpe fértil, la del weird western, ese subgénero que cruza el terror, la fantasía y lo sobrenatural con el imaginario del Oeste, y que en las últimas décadas ha dado obras memorables en el cómic y en el cine y la literatura de género. Pero su seña de identidad más personal es otra: el rock y el metal corren por sus venas como el whisky por el saloon. El propio villano es un homenaje explícito a Lemmy y a Motörhead; el Cowboy From Hell cabalga a lomos de los riffs de Pantera; y por Sweet Haven asoman, más o menos disimulados, guiños a Héroes del Silencio, a The Cranberries, a Ozzy. Cada personaje tiene hasta su banda sonora asignada.

Sweet Haven Blues bebe del trasfondo del juego y adapta sus mecánicas hasta convertirlas en un recurso narrativo, un «mundo dentro de un mundo» que premia al jugador cómplice. Pero funciona con total independencia: no hace falta saber nada de *Ace of Spades* para sumergirse en él. Quien llegue por el juego encontrará su universo expandido; quien llegue por Rubín, o por la simple curiosidad de un tebeo con Motörhead en el título, no echará en falta ninguna pieza.

Al final, *Ace of Spades: Sweet Haven Blues* es un cómic que se lee con la sonrisa del que sabe que va a pasarlo bien, y que cierra sus páginas con ganas de volver a repartir. Welcome, stranger, to *Ace of Spades*.







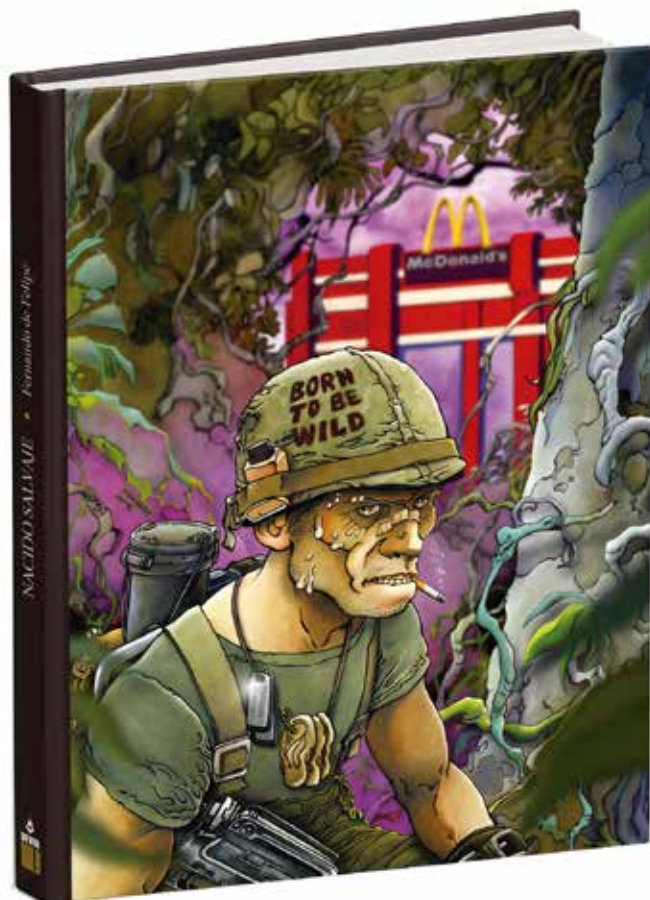


ES EL VERDADERO
MOTOR DEL MUNDO.









NACIDO SALVAJE

OSCARAIBAR Y FERNANDO DE FELIPE

Vietnam no terminó cuando callaron las armas. Nacido salvaje reúne siete relatos que se adentran en la mente atormentada de quienes vivieron el conflicto desde todos sus ángulos: víctimas, verdugos y testigos de una barbarie que ninguno logró dejar atrás. Con guion de Óscar Aibar y un dibujo visceral y descarnado de Fernando de Felipe, estas historias no narran batallas, sino sus secuelas: la culpa, la locura y el horror que siguen supurando mucho después de regresar a casa. Una mirada sin concesiones al lado más oscuro de la condición humana.

Arranca la Biblioteca Fernando de Felipe.
Arranca Cómic Gold, la nueva línea de Devir Iberia.

Recuperamos uno de los títulos fundamentales del cómic español de los años ochenta. Publicada originalmente en las páginas de Tótem El Comix entre 1988 y 1989, Nacido salvaje fue la carta de presentación de Fernando de Felipe, que con apenas 23 años deslumbró con un trazo poderoso, sucio y expresionista que marcaría a toda una generación. Junto al guion afilado de Óscar Aibar, estas siete historias sobre las heridas de Vietnam conforman una obra tan incómoda como imprescindible, un clásico transgresor que conserva intacta su capacidad de perturbar. Esta nueva edición rescata en las mejores condiciones una pieza clave para entender la explosión creativa del cómic adulto en España, y que marca el punto de partida en la recuperación integral de las obras completas del legendario autor aragonés.

Géneros: Antibelicista, drama psicológico

Formato: 215x280mm. 96 págs. A color.

Encuadernación: Cartoné.

PVP: 20 €

ISBN 979-13-7052-003-8

Fecha de venta: 23 de septiembre

Periodicidad: Tomo único.



9 791370 520038



**INICIAMOS LA
RECUPERACIÓN
DE LAS OBRAS
COMPLETAS DE
FERNANDO DE
FELIPE**

Fernando de Felipe

EL SALVAJE QUE LLEGÓ TARDE A LA FIESTA

Devir recupera *Nacido salvaje* y abre con ella el rescate de la obra completa de Fernando de Felipe, uno de los dibujantes más singulares y desasosegantes del cómic español.

Hay obras que llegan a destiempo y que por eso mismo acaban destacando. Cuando Fernando de Felipe empezó a publicar *Nacido salvaje* en las páginas de Totem en la primavera de 1988, la larga fiesta del cómic adulto español entraba ya en su primer crepúsculo. Aquel deslumbramiento que había arrancado con la Transición y con las revistas que enseñaron al país que la historieta también podía ser para adultos empezaba a apagarse. Los quioscos se vaciaban, los títulos cerraban uno tras otro y la televisión terminaba de quedarse con el tiempo y el deseo de toda una generación de lectores. En ese umbral, en el filo mismo de la desaparición, apareció un dibujante aragonés de veintitrés años con un puñado de relatos sobre hombres que habían vuelto de una guerra ajena y ya no sabían habitar el mundo. Vietnam, contado en la España de 1988.

Nacido salvaje no es exactamente un álbum. Es una serie. Entre mayo de 1988 y marzo de 1989, De Felipe fue entregando en Totem, la revista de Toutain Editor, siete relatos breves escritos por Óscar Aibar, que entonces firmaba todo junto, Óscaraiabar, y que años después cambiaría el lápiz por la cámara para convertirse en uno de los cineastas más personales de su generación. Los títulos de las historias ya anuncian el tono: Una montaña blanca, El rostro impasible, La sangre sobre la sangre, El hombre que mató a J. F. Kennedy, Naturaleza muerta, y el relato que da nombre al conjunto.

EL INFIERNO DE LA VUELTA A CASA

La decisión que sostiene el libro es también su golpe más audaz: Aibar y De Felipe renuncian por completo a la épica del combate. El horror ya ha sucedido; lo que se dibuja es su resaca interminable en la cabeza de quienes regresaron. Cada historia toma a un veterano y lo observa de vuelta en su rutina anterior, tratando de fingir una normalidad que ya no le pertenece. Los autores proponen que el conflicto pertenece al imaginario colectivo, que no hace falta explicar el qué ni el porqué, y que lo verdaderamente intransitable no es el campo de batalla sino la mente del superviviente. Obligaron a estos hombres a ser monstruos, y luego les exigieron volver a ser humanos. *Nacido salvaje* nos habla precisamente sobre ese imposible.

Es una obra deliberadamente incómoda. No moraliza. Su gesto es expositivo, casi forense. Muestra las consecuencias sin subirse al púlpito, y entrevera realidad y delirio hasta que el lector deja de distinguir lo que ocurrió de lo que pudo ocurrir.

LA MARCA DEL DIBUJANTE

Lo primero que se recuerda de *Nacido salvaje* es su dibujo. De Felipe practica un feísmo elocuente, una deformación casi tétrica de los rostros que en manos menos precisas sería un mero efectismo y aquí resulta una necesidad expresiva. Su uso de las sombras es abiertamente macabro; sus figuras parecen a punto de descomponerse. Y hace algo sutil. En los momentos de calma, cuando nada sucede en la acción y todo sucede en el pensamiento, esa deformidad adquiere un doble filo, deja entrever una tensión latente, un estallido inminente contenido bajo la piel. El autor alterna sin aviso un trazo más



realista con su caricatura característica, y ese vaivén, lejos de romper el relato, aprieta la sensación de desasosiego. El horror de Nacido salvaje reside, principalmente, en cómo está dibujado.

Ese lenguaje visual sitúa a De Felipe en lo que el crítico Jordi Costa bautizó como su «ciclo mutante». De Felipe pertenece a la primera generación española que creció con la televisión encendida y que asumió la cultura de masas estadounidense como su propia lengua materna. En Nacido salvaje esa herencia se pliega al servicio de la historia; en obras inmediatamente posteriores se desbordaría hacia el collage y el delirio pop. Pero el germen ya está aquí.

La verdadera relevancia histórica de Fernando de Felipe se aprecia mejor si se atiende al momento en que irrumpe. El cómic adulto español de los primeros ochenta había sido, en buena medida, vitalista, contracultural, a ratos hedonista. El pulso de una sociedad que estrenaba libertades y quería contar todo. De Felipe llega al final de ese ciclo con una sensibilidad distinta, más oscura y más desencantada, ya plenamente posmoderna.

Su Vietnam no habla solo de Vietnam; habla del trauma, de la violencia mediatizada, del individuo triturado por relatos que no eligió. Es, en cierto modo, un autor de los noventa que se adelanta a los noventa, y que tiene la mala fortuna de florecer justo cuando la industria que podría haberlo sostenido se derrumba.

La obra historietística de De Felipe es intensa pero breve: apenas una década. Tras Nacido salvaje encadenó ADN (1989), Marketing & Utopía Made in USA (1990), S.O.U.L. (1991, con guion de Vicente Rodríguez Sánchez), una notable adaptación de El hombre que ríe de Víctor Hugo (1992),

Museum (1992) y, ya en 1994, Black Deker. Y luego, casi en silencio, el desplazamiento: la cátedra en la Facultad de Comunicación Blanquerna de la Universidad Ramon Llull, los ensayos sobre cine, los guiones para el cine de género. El cómic español perdió a uno de sus autores más lúcidos justo cuando empezaba a dar lo mejor de sí. Releer hoy sus obras nos permite medir el tamaño de esa ausencia.

UN RESCATE CON NOMBRE PROPIO

Por eso el gesto que emprende ahora Devir Iberia pretende trascender la simple reedición. Nacido salvaje no vuelve sola. Inaugura la recuperación sistemática de toda la obra de Fernando de Felipe, el proyecto de devolver a las librerías un corpus disperso durante décadas entre revistas desaparecidas e imposibles de encontrar. Y no se trata solo de reimprimir. El plan culminará en un volumen inédito, Museum Tremens, un libro autobiográfico en el que el autor recorre su propia trayectoria, como historietista y como ilustrador, reúne los cómics que quedaron fuera de los álbumes, rescata historias nunca publicadas y abre por primera vez sus archivos a una cantidad ingente de material jamás visto.

Recuperar a Fernando De Felipe no es un ejercicio de nostalgia. Es reabrir un camino que el cómic español apenas llegó a transitar y una oportunidad para que los jóvenes lectores que no pudieron disfrutarlo en su día puedan hacerlo hoy. Es la recuperación de un tipo de historieta capaz de mirar el horror de frente, de dialogar de tú a tú con la gran literatura y de convertir la deformidad en una forma de verdad. Fernando de Felipe llegó tarde a una fiesta que se apagaba. Casi cuarenta años después, resulta que era uno de los pocos invitados que tenían algo imborrable que decir. Conviene, esta vez, escucharlo.



San Diego Gazette

—established in 1895—

San Diego THURSDAY, MARCH 29, 1988

No. 2139417091

De Kevin Hinckley
SAN DIEGO GAZETTE

Nuestra ciudad ha despertado hoy conmovida por la inefable masacre que tuvo lugar ayer en uno de los establecimientos de la cadena de supermercados Holiday Inn en el distrito Oeste.

Según los últimos datos hechos oficiales tanto por el Central Hospital como por el H. Hughes Memorial, el número total de víctimas asciende hasta el momento a ocho y el de heridos graves a tres —la lista de los cuales publicamos en el interior—. Así mismo hasta el cierre de la presente edición todavía no habían sido dadas de alta dos mujeres de mediana edad, víctimas de una fuerte crisis nerviosa, así como un anciano que presentaba heridas leves.

Los acontecimientos tuvieron lugar a última hora de la tarde —alrededor de las 19 horas—, cuando un individuo, al que la policía ha identificado como George Phillip Lamontre, de 40 años de edad, entró en el supermercado más próximo a su residencia, donde numerosas personas efectuaban sus últimas compras diarias. Parece ser que el asesino saludó a uno de los cajeros, al que conocía desde hace años, y con una absoluta normalidad avanzó hacia uno de los pasillos centrales donde, acto seguido, sacó de su cazadora un fusil de asalto del tipo M16, utilizado habitualmente por el Ejército. La primera víctima fue el joven empleado de color Donald Jackson. Tras él siguieron todas las personas que Lamontre iba ejecutando a medida que recorría los corredores de estantes, hasta acabar vacian-



PÁNICO EN EL SUPERMERCADO

do en su propia cabeza los últimos proyectiles del cargador.

Solamente tres personas resultaron totalmente ilesas. Una de ellas —Lisa Sporkin, de 41 años—, que consiguió pasar desapercibida a los ojos del asesino al ocultarse tras una montaña de paquetes de cereales, ha declarado: "Lo primero que oímos fue el terrible grito salvaje que ese

tipo emitía mientras disparaba. Era algo espantoso... horrible. Ese tipo iba disparando y gritando a la vez... la gente estaba como paralizada, el terror y el pánico que todos sentíamos no nos dejaban mover un dedo. Yo tuve el valor de esconderme y por lo tanto no le logré ver, pero esos gritos mientras disparaba... ya me entiendo, eran espantosos". Otro de

los supervivientes —Robert Quigley, empleado de banca de 58 años de edad— aseguraba ayer: "Le digo que no era la primera vez que ese tipo apretaba un gatillo. Tenía que haberle visto allí, corriendo y disparando mientras gritaba... De acuerdo, estaba loco, pero ese tipo sabía lo que hacía... no falló ni un solo disparo. Si, yo me hice pasar por muerto, ya sabe, lo

había visto en una película. Menuda suerte... tenía que haber visto sus ojos mientras disparaba... era algo inhumano".

Según la información facilitada por el departamento de policía, George Phillip Lamontre perteneció al cuerpo de Marines, con el que sirvió durante un año en Vietnam. Parece ser que Lamontre se vio allí envuelto en extremas circunstancias que le hicieron pasar cerca de dos años bajo tratamiento psiquiátrico en el Hospital Militar de Illinois, motivo por el cual también tuvo que abandonar su carrera militar. Desde entonces Lamontre reside en San Diego —su ciudad natal— viviendo de trabajos eventuales. Uno de sus vecinos ha comentado que se trataba de un individuo bastante huraño y solitario, sobre todo desde que se divorció de su esposa, con la que convivió solo durante dos años.

El espantoso acontecimiento que tuvo lugar ayer en nuestra ciudad viene a sumarse a los numerosos desastres que en los últimos años vienen protagonizando excombatientes del Ejército, sobre todo veteranos de la guerra del Vietnam. Nos preguntamos desde estas líneas cuánto tiempo vamos a tener que sufrir este tipo de atrocidades, así como a quién hemos de exigir responsabilidades por permitir circular libremente entre nosotros a ese anónimo ejército de máquinas de matar desequilibradas.

El descuartizador de Sacramento

De Tony Reed
SACRAMENTO NEWS

Esta tarde será juzgado el granjero Christian Lagerfeld, que fue acusado hace dos días de lo que el comisario jefe de distrito Howard Mozarella ha calificado como "un acto de barbarie sin escrúpulos". Lagerfeld, que reside en una granja de las afueras de Sacramento, fue sorprendido por uno de sus vecinos partiendo por la mitad una vaca viva, valiéndose de una sierra mecánica, para meterla en su furgoneta. Parece ser que el acusado se disponía a llevar al animal al matadero y, al ver que no cabía en su Chevrolet, decidió sectionarla previamente. Poco después de ser detenido, Lagerfeld pudo declarar a uno de nuestros reporteros: "¡Qué demonios! Después de todo iban a matarla".



¿Johnson a Minnesota?

De Don Turner
SAN DIEGO GAZETTE

Los buenos aficionados al béisbol, y más concretamente los fieles seguidores de los San Diego Birds, todavía recuerdan el extraor-

dinario golpe que el pasado domingo, al final de la novena carrera, efectuó Walt Johnson, consiguiendo así la victoria de su equipo contra los Dodgers.

Los últimos rumores apuntan a la posibilidad de que la joven revelación de nuestra ciudad deje el Oeste para fichar por el Minnesota, el equipo de moda en las últimas temporadas.

Preguntado al respecto, Johnson ha revelado que se siente afectivamente muy ligado al equipo en el que inició su carrera, pero que considerará la oferta si es económicamente interesante.

De todos modos recordamos a nuestros lectores que Walt Johnson está ligado a su actual equipo hasta marzo de 1989. Minnesota tendrá que esperar para disfrutar de las extraordinarias cualidades del joven bateador.



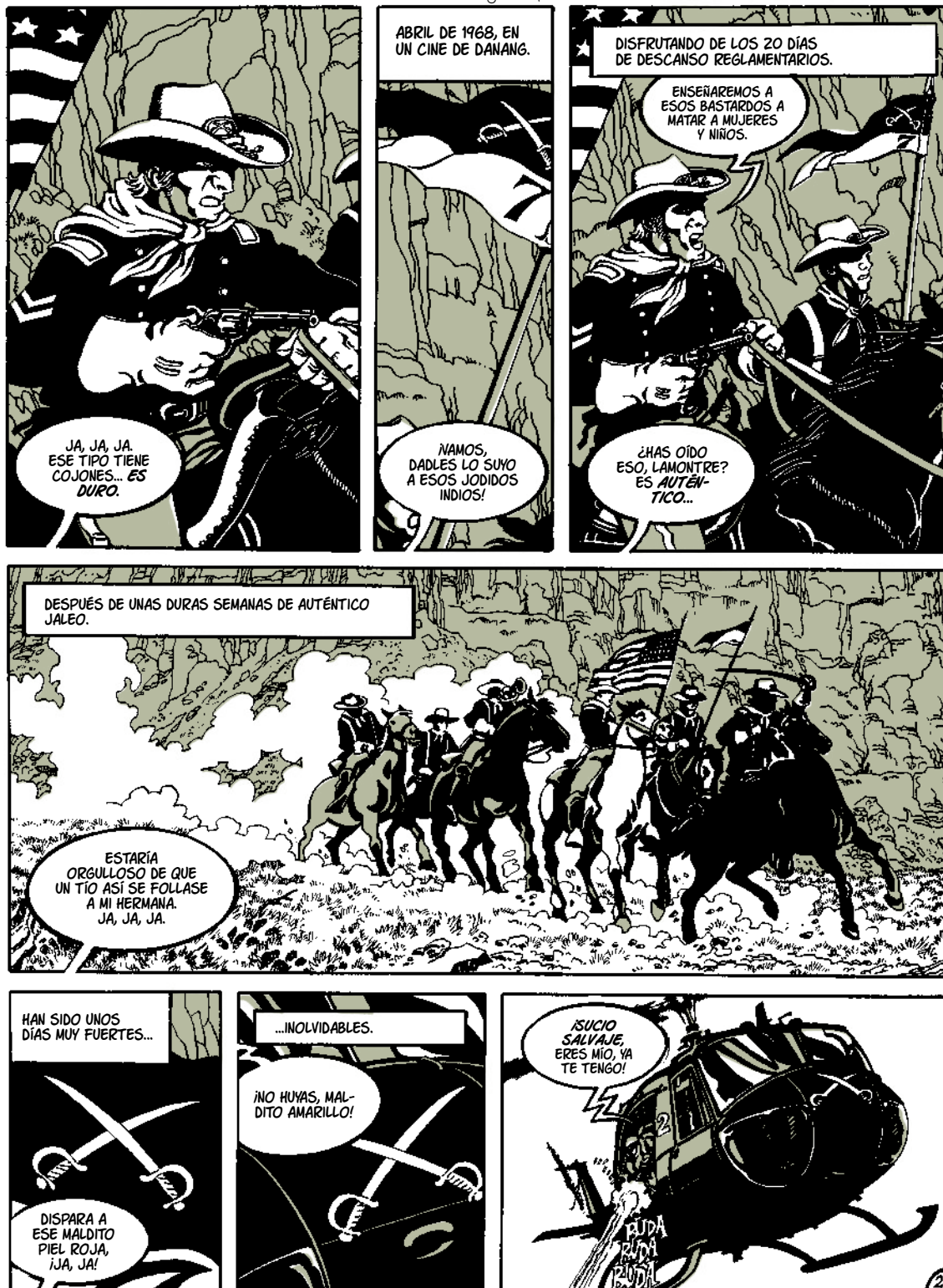
«Psicosis»

De Louella Carson
SAN DIEGO GAZETTE

Katharine Lansbury, presidenta de la "Liga de Damas para las Artes y la Cultura de San Diego", ha declarado para nuestras páginas que el ciclo cinematográfico organizado por el Ayuntamiento bajo el sugerente título de "Películas de ayer y de hoy", y que se proyecta desde hace una semana en las salas Little Broadway y Florida, es "una sordida ordinari-"

Según afirma la señorita Lansbury, este ciclo "no hace otra cosa que demostrar el nivel y categoría cultural de las personas que rigen el destino de nuestra comunidad". Para acabar, y en un tono algo exaltado, ha dicho: "No hace falta que diga aquí lo que ya sabe todo el mundo... más vale que nuestro alcalde deje el cargo antes de que alguna de esas correas nocturnas con uno de sus "amiguitos" le cueste cara, ya sabe...". Es evidente que estas declaraciones van a dar mucho de que hablar. Algunas de las películas proyectadas en este ciclo son "Nueve semanas y media", "El lago azul", "Cowboy de medianoche", y un apartado especial dedicado a Alfred Hitchcock con "Rebecca", "Encadenados", "La ventana indiscreta" y "Psicosis".

"¿Qué hace a un hombre errar? ¿Qué hace a un hombre vagar?" (Balada de **Stan Jones** en *Centauros del desierto*)

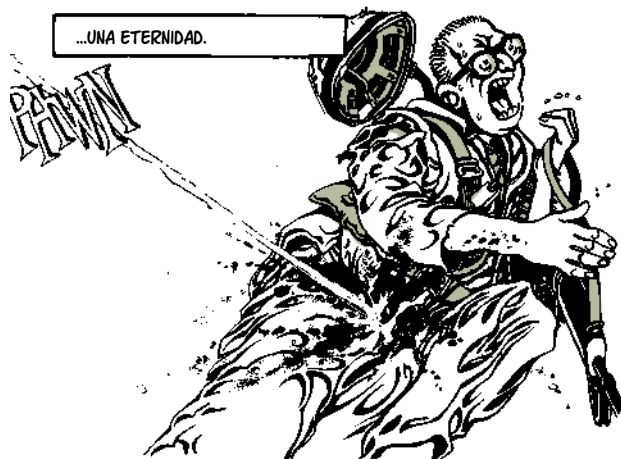




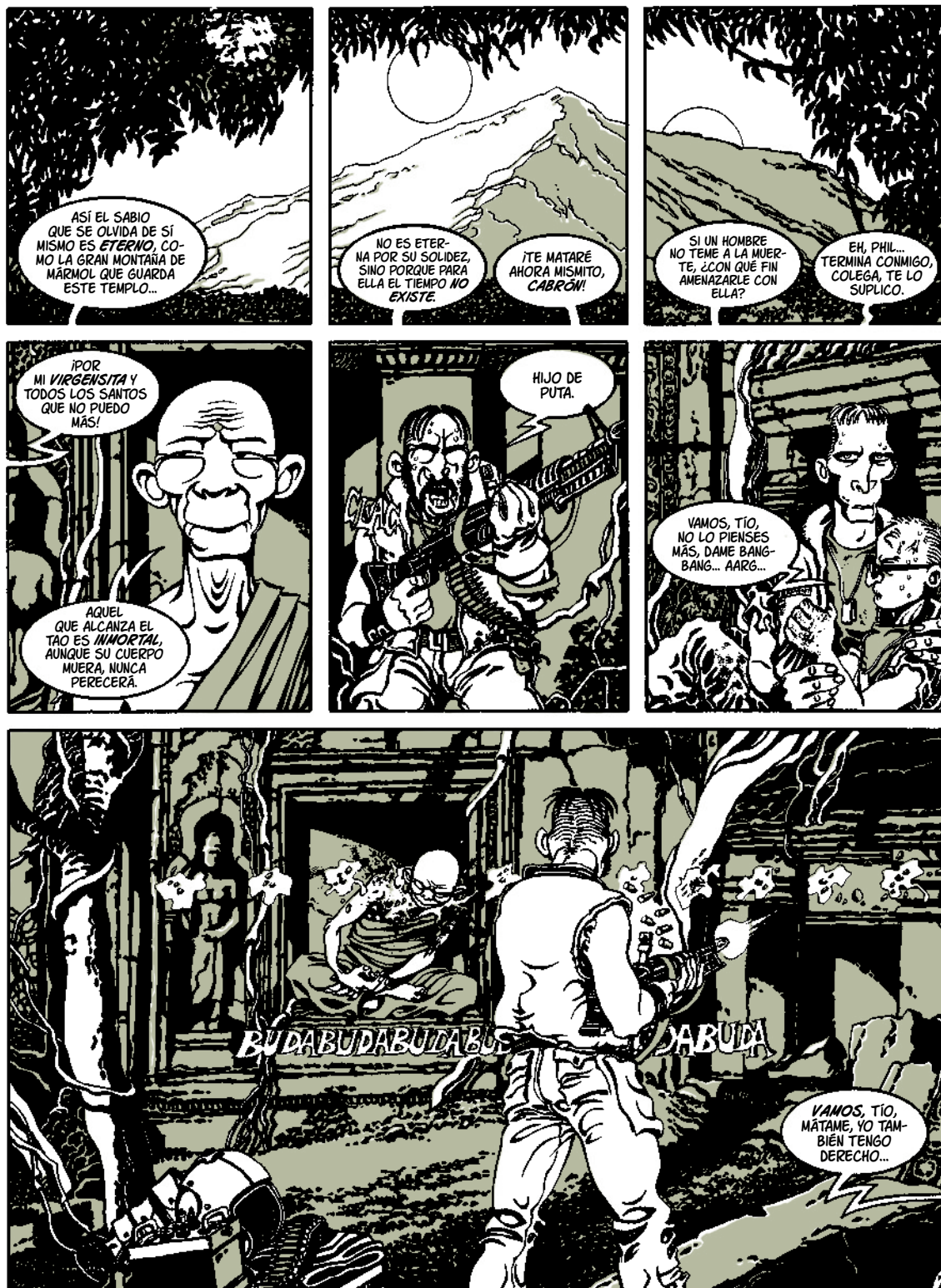
«UNA MONTAÑA BLANCA»

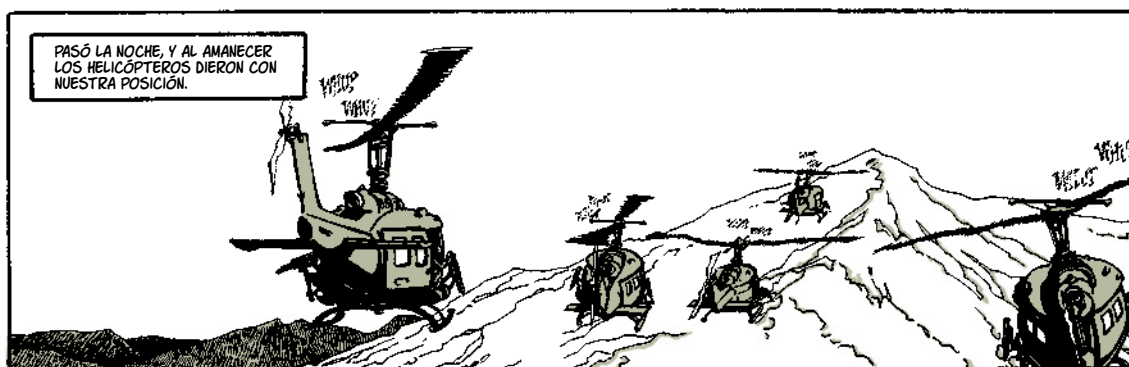
















"Como un monumental templo, el gran supermercado induce al recogimiento. El primero incita, hasta lo más hondo del alma, a orar. El segundo, hasta lo más hondo del bolsillo, a consumir."

Annette Winter, 100 CONSEJOS PRÁCTICOS
PARA EL AMA DE CASA



LOS DIARIOS DE LA BOTICARIA Núm. 10

HYUGANATSU Y NEKOKURAGE

Géneros: Fantasía histórica, Misterio.

Formato: 128x180mm. 184 págs. Blanco y negro con 4 páginas a color iniciales.

Encuadernación: Rústica con sobrecubiertas.

PVP: 9,95 €

ISBN 979-13-87885-13-7

Fecha de venta: 23 de septiembre

Periodicidad: Bimestral.



9 791387 885137



LOS DIARIOS DE LA BOTICARIA Núm. 11

HYUGANATSU Y NEKOKURAGE

Géneros: Fantasía histórica, Misterio.

Formato: 128x180mm. 176 págs. Blanco y negro con 4 páginas a color iniciales.

Encuadernación: Rústica con sobrecubiertas.

PVP: 9,95 €

ISBN 979-13-87885-17-5

Fecha de venta: 23 de septiembre

Periodicidad: Bimestral.



9 791387 885175



KAKEGURUI TWIN: JUGADORES DEMENTES Núm. 9

HOMURA KAWAMOTO Y KEI SAIKI

Género: Acción y aventura, Thriller.

Formato: 128x180mm. 266 págs. Blanco y negro con 8 páginas a color.

Encuadernación: Rústica con sobrecubiertas.

PVP: 8,95 €

ISBN 979-13-87885-93-9

Fecha de venta: 23 de septiembre

Periodicidad: Bimestral.



9 791387 885939

DEVIR

NOVEDADES SEPTIEMBRE 2026

Más información sobre nuestras publicaciones en
www.editorialdevir.es

Si tienes una librería y quieres disponer de nuestros títulos,
envíanos un email a comercial@devir.com o llama
al 93 238 98 74

Contacto para medios
prensa@devir.com



editorialdevir