

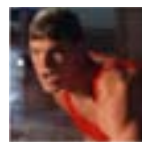


MAESTROS DEL
FANTÁSTICO>

TIM BURTON



MAKEREMAKE>
INVASION OF THE
BODY SNATCHERS



ENSERIE>
AVANCE SERIES
USA 2006-2007

SCIFIWORLD

MAGAZINE DE FANTASÍA, TERROR Y FICCIÓN

nº3 | MARZO | ABRIL 2006
EJEMPLAR GRATUITO

COMIC>
EL JARDÍN DE LAS
NIÑAS MUERTAS (II)

ARCANA STUDIO

ESPECIAL
FANTASTIC FACTORY

V DE VENDETTA
RECUERDA EL 5 DE NOVIEMBRE



antivirus

Desde 300 metros



El Águila Calva puede divisar a su presa desde alturas superando los 300 metros, en un área de casi 5 kilómetros cuadrados.

La Heurística Avanzada de ESET NOD32, líder de la industria, detecta hoy los virus del mañana.

ESET NOD32 es el ganador récord de los premios Virus Bulletin 100% gracias a su asombrosa detección, llevando la protección antivirus a nuevas alturas.



**110 km/h
en 3 segundos**

El guepardo es el animal terrestre más rápido del mundo. Acelera hasta más de 110 km/h en menos de 3 segundos, mientras caza a su presa.

ESET NOD32 es la solución antivirus más rápida del mundo.

ESET Nod32 supera notablemente a la competencia en todas las pruebas del Virus Bulletin. Cuando se trata de rendimiento, ESET NOD32 deja a la competencia atrás.



Protegemos su mundo digital

SCIFIWORLD

Nº 03 AÑO 01

MARZO/ABRIL 2006



STAFF

DIRECCIÓN EDITORIAL

Luis M. Rosales

REDACCIÓN

Raul Gil, Manel, Ángeles EMA,
David Doncel, Hugo Izarra,
Alejandro Serrano Martín, Santiago
Eximeno, Bans, Oscar Morales

COLABORADORES

Mundoplus.tv, BSOspirit,
Estrella Blanca, Fantasymundo, Angel
Mª Martínez, Beni Olea, Ortiz-Celestino

MAQUETACIÓN

Dixito Estudio

PUBLICIDAD

publicidad@scifiworldmagazine.com
Telf.: 655 133 414

CONTACTO

www.scifiworldmagazine.com
info@scifiworldmagazine.com

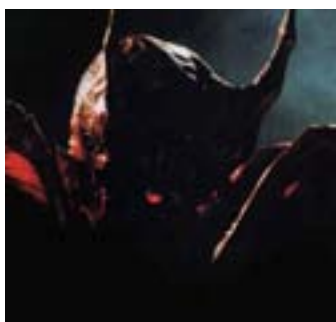
ISSN 1885-5385

Scifiworld Magazine no se responsabiliza del contenido de sus artículos y puede no identificarse con las opiniones vertidas por sus autores.

Las imágenes e ilustraciones contenidas en este número pertenecen a sus respectivos propietarios.

Las fechas de estreno que aparecen publicadas en este número han sido facilitadas por las distribuidoras y pueden estar sujetas a variaciones. ScifiWorld Magazine no se hace responsable de estas variaciones.

EDITED IN SPAIN



SUMARIO

- 04 Editorial
- 04 News
- 07 Cartelera
- 12 ¡Que no cunda el pánico!
- 20 Doom
- 26 The Descent
- 30 Sky High
- 34 Reeker
- 36 El Pozo
- 38 El Castillo Ambulante
- 42 Destino Final 3
- 46 V de Vendetta
- 52 Alan Moore y V de Vendetta
- 58 Especial Fantastic Factory
- 84 Cómic: El Jardín de las Niñas Muertas
- 88 Festival de Gerardmer
- 91 Microrrelatos
- 92 Maestros del Fantástico: Tim Burton
- 97 EnSerie: Avance series USA 2006-07
- 100 In memoriam: Andreas Katsulas
- 102 Arcana Studio
- 113 MakeRemake: Ladrones de Cuerpos
- 116 Dune
- 126 Galería: Bob Peak
- 130 Rewind: El Planeta de los Simios
- 134 BSOs
- 138 ZonaDVD
- 142 Pasatiempos

EDITORIAL

Tres números, tres... en los que hemos visto como el fantástico sigue dominando las carteleras mundiales con taquillazos como King Kong, Harry Potter, Aeon Flux, y nuestras televisiones viven una nueva época dorada en cuanto a series fantásticas se refiere.

Llega la primavera y mientras nosotros guardamos los abrigos y nos disponemos a disfrutar del astro rey las cadenas de TV comienzan a adelantar algunas de sus novedades y como no, nuestro género favorito esta muy presente en sus futuras parrillas, Surface, Invasión, o Ghost Whisperer, ... son sólo algunos de los títulos que veremos en los próximos meses.

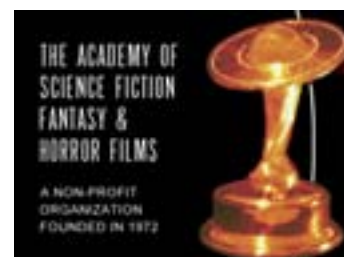
En el cine la cosa no está más tranquila y se presentan unos meses moviditos en los que por fin veremos el regreso del hombre de acero en la esperada "Superman Returns", asistiremos al último capítulo de la trilogía mutante en "X-Men 3", descubriremos los secretos que se ocultan tras "El Código Davinci", veremos nacer al hijo del mismísimo Satán en "La profecía 666", y seguiremos las nuevas aventuras del capitán Jack Sparrow en "El Cofre del Muerto", hay para todos los gustos.

Nosotros, mientras tanto, os seguiremos informando de todas los estrenos que se vayan produciendo a lo largo de este año y os traeremos más novedades. Así, el próximo mes de abril editaremos el primer dossier monográfico dedicado a "Star Trek" celebrando el 40 aniversario de la saga, y en mayo, junto al número 4 de Scifiworld Magazine encontraréis un súper especial que hará las delicias de los fans del hombre de acero.

Este mes de marzo será también el mes en el que estrenaremos nuestra nueva web, donde encontraréis puntualmente toda la información relacionada con el género fantástico, fichas de películas, concursos, etc... y desde la cual estaréis informados de todas las novedades relacionadas con la revista y los monográficos. No me resta más que despedirme y desear que este nuevo número sea de vuestro agrado. Un saludo.

Luis M. Rosales

32 EDICIÓN DE LOS SATURN AWARDS



La Academia de Cine de Ciencia ficción, Fantasía y Terror ha anunciado las nominaciones para la trigésimo segunda edición de los Saturn Awards. "Star Wars: Episodio III - La Venganza de los Sith" ha recibido 10 nominaciones. "Batman Begins" la sigue de cerca con 9 mientras "Las Crónicas de Narnia" y "Harry Potter y el Caliz de Fuego" reciben 8 nominaciones cada una.

En la categoría de televisión, "Perdidos" y "Smallville" reciben un total de 6 nominaciones cada una. "Battlestar Galactica" recoge 4 mientras "Stargate SG-1" y "The Triangle" reciben 3 nominaciones cada una.

La Academia fue fundada en 1972 para honrar y reconocer las películas del género. El show de este año será presentado por el cómico Jeffrey Ross y tendrá lugar el 2 de mayo en Universal City.

Para más información y la lista completa de nominados en la página web:

<http://www.saturnawards.org/>

NEWS

ABC ADAPTARÁ CLÁSICOS DE LA CIENCIA FICCIÓN PARA LA TELEVISIÓN

El sueño de los amantes de la ciencia ficción podría hacerse realidad en una serie de adaptaciones del género para la televisión.

La ABC ha aprobado un proyecto que podría ser la delicia de los amantes de la ciencia ficción. La cadena estadounidense producirá la serie de televisión "Masters of Science Fiction", que adaptará libros del género de autores clásicos, de reconocida fama mundial, como Ray Bradbury, Isaac Asimov, H.G. Wells, Stanislaw Lem, etc ...

IDT Entertainment e Industry Entertainment, que ya han producido una serie similar de trece episodios llamada "Masters of

Horror", está detrás de esta nueva serie de ciencia ficción. De momento, la ABC ha pedido cuatro episodios, pero los planes de IDT e Industry pasan por llegar hasta los trece.

El guionista Michael Tolkin será el encargado del guión y dirección de uno de los episodios, previsiblemente "Jerry Was a Man", de Heinlein. Los productores quieren adaptar obras como "The Discarded" de Harlan Ellison, "The Last Question" de Asimov y "Golden-Eyed", de Bradbury.

Morris Berger, Steve Brown y John Hyde intervendrán de parte de IDT, mientras que por Industry,



trabajarán en el proyecto Keith Addis, Brad Mendelsohn y Andrew Deane. Está previsto que la producción de la serie comience en

mayo en Vancouver, y finalice en junio, aunque por el momento todo son especulaciones.

EN ABRIL “SURFACE” LLEGA A CALLE 13



Calle 13 estrena el jueves 27 de abril la primera temporada de una de las series recientes de más éxito en Estados Unidos. Surface arranca con el insólito descubrimiento de una nueva especie marina, un hecho en apariencia inofensivo pero que en realidad va a cambiar bruscamente la vida del planeta.

Surface es una serie de ciencia ficción plagada de suspense

y acción protagonizada por un grupo de personajes muy dispares entre sí.

La oceanógrafa que descubre el secreto (interpretada por Lake Bell); un científico del Gobierno (Rade Sherebedgia) y un oficial del Pentágono (Ian Anthony Dale) empeñados en ocultar la verdad cueste lo que cueste; un pescador (Jay R. Ferguson) que ha perdido a su hermano en un

sospechoso accidente de buceo y un joven (Carter Jenkins), que será el que lleve a tierra a la primera de las misteriosas criaturas.

La serie, que en febrero finalizó su primera temporada en la cadena NBC norteamericana, ha logrado unos índices de audiencia que superan la media de 10 millones de espectadores.

LA SERIE DE FILMS “PELÍCULAS PARA NO DORMIR” SE ESTRENA EN EL FESTIVAL DE MÁLAGA



“Cuento de Navidad”, de Paco Plaza, y “Para entrar a vivir”, de Jaume Balagueró, se proyectarán en el ciclo de tv movies del 9º Festival de Málaga. Ambos filmes forman parte del proyecto “Películas para no dormir” una co-producción de Estudios Picasso y Filmax Televisión para Telecinco.

Desde agosto de 2004, Telecinco y Filmax preparan el proyecto de “Películas para no

dormir”, recuperando así un género que actualmente se encuentra en alza en la gran pantalla, nacional e internacionalmente, y que marcó una época en el panorama televisivo español con “Historias para no dormir” en los años 60.

Para ello, se ha contado con el máximo representante y creador original de aquellas míticas películas, Narciso Ibáñez Serrador, como coordinador del

proyecto y como director de una de las tv movies. Junto a él, Alex de la Iglesia, Mateo Gil, Paco Plaza, Enrique Urbizu y Jaume Balagueró completan un plantel de directores de altísimo nivel.

El lunes 20 de marzo a las 17:30 horas se podrá ver “Cuento de Navidad” y el martes 21 a las 17:30 horas se proyectará “Para entrar a vivir” ambas en la Sala Rectorado de la UMA.

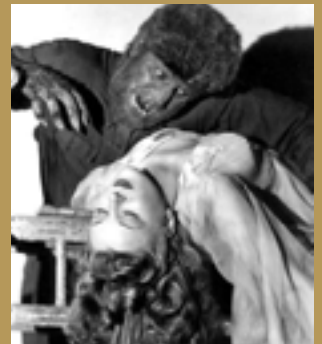
BREVES

Rick McCallum, el compañero de producción de George Lucas ha confirmado que Lucas ha aprobado el guión para la cuarta entrega de Indiana Jones y se lo ha enviado a Steven Spielberg para pulirlo.



Harrison Ford ha comentado en una entrevista reciente que está preparado para interpretar a Indiana Jones en la cuarta película de la saga. El actor dijo: “Steven Spielberg y yo tenemos un guión en la manos que nos gusta. Creo que podremos comenzar a filmar pronto”.

Universal Pictures ha contratado al actor Benicio Del Toro para protagonizar el remake de “El Hombre Lobo”. La historia se desarrolla en la Inglaterra Victoriana. Del Toro interpreta a un hombre que regresa de America a su hogar ancestral y es mordido por un hombre lobo. Andrew Kevin Walker esta escribiendo el guión. Estará producida por Rick Yorn, Mary Parent y el propio Benicio Del Toro. El plan es rodar la película durante el 2007 y se estrenará en verano de 2008.



El Museo de la CF de Seattle ha anunciado cuáles serán las nuevas incorporaciones al Sci-Fi Hall of Fame en este año. Los homenajeados son el director y productor de cine George Lucas, los escritores Frank Herbert y Anne McCaffrey y el artista Frank Kelly. La ceremonia de incorporación tendrá lugar el 17 de junio en el museo de Seattle.

WARNER BROTHERS Y "SOY LEYENDA"



Warner Brothers está a punto de cerrar un acuerdo para comenzar el rodaje de la versión cinematográfica del clásico de la Ciencia Ficción "Soy Leyenda" de Richard.

La novela tiene como protagonista al único superviviente de una plaga que ha transformado a la población humana en vampiros.

Robert Neville es el último superviviente tras una plaga de naturaleza no aclarada. El resto de la humanidad se ha convertido en una especie de vampiros con una sociedad extraña y repulsiva para Neville, pero que en las pocas ocasiones en las que es entrevista resulta eficaz y sensata a su extraña manera.

El relato narra el progresivo aislamiento del protagonista, convertido, como advierte el título, en una leyenda, en un atavismo aterrador con costumbres demenciales para los nuevos señores de la Tierra. El lector puede seguir de la mano de Matheson hacia la progresiva aceptación de Neville de su propia rareza y la forma en la que acaba por ceder simbólicamente el testigo de la civilización a esa nueva raza.

La carga de profundidad de Matheson es fácil de resumir en una sola pregunta: ¿Qué es un monstruo? A lo largo de las escasas pero suficientes 180 páginas de la novela, se desliza

progresivamente la convicción de que conceptos como normalidad/anormalidad o valores morales como bien/mal no son más que normas sociales, conveniencias adoptadas para una sociedad humana con todas las virtudes y carencias de los seres humano. La sociedad vampírica impone sus propias pautas y es capaz de vivir en armonía con ellas. La resistencia de Neville se torna por momentos patética y llega a perder argumentos.

Matheson esboza todos esos temas (como en toda gran novela, sin más que lanzarlos en forma de preguntas implícitas al lector) en el marco de un relato sobrio y modélico. Una novela económica en el plano de la forma, pero suficiente como para mantener el interés del lector en la trama. La soledad de Neville está lejos de ser aburrida, y detalles como el retrato de sus medidas de seguridad invita al lector a compartir la sensación claustrofóbica del perseguido, reforzando la empatía de la relación protagonista-lector que desembocará en un común naufragio.

Obra de acción y obra de reflexión, Soy leyenda es uno de los contados títulos indiscutibles del género. Y, repito, en sólo 180 páginas que hoy ni siquiera merecerían el calificativo de novela.

LA PRECUELA DE SUPERMAN TENDRÁ FORMATO DE CÓMIC

DC Comics y Warner Brothers Pictures han anunciado que el director de "Superman Returns", Bryan Singer junto a los guionistas Michael Dougherty y Dan Harris harán las historias para cuatro cómics que funcionarán como precuela a la película y servirán de puente entre la primera película del superhombre y la secuela de Singer. Los cuatro cómics precuela tendrán 40 páginas y se publicarán durante junio, el mes del estreno la película. Adam Hughes se encargará de las cuatro portadas de la colección.

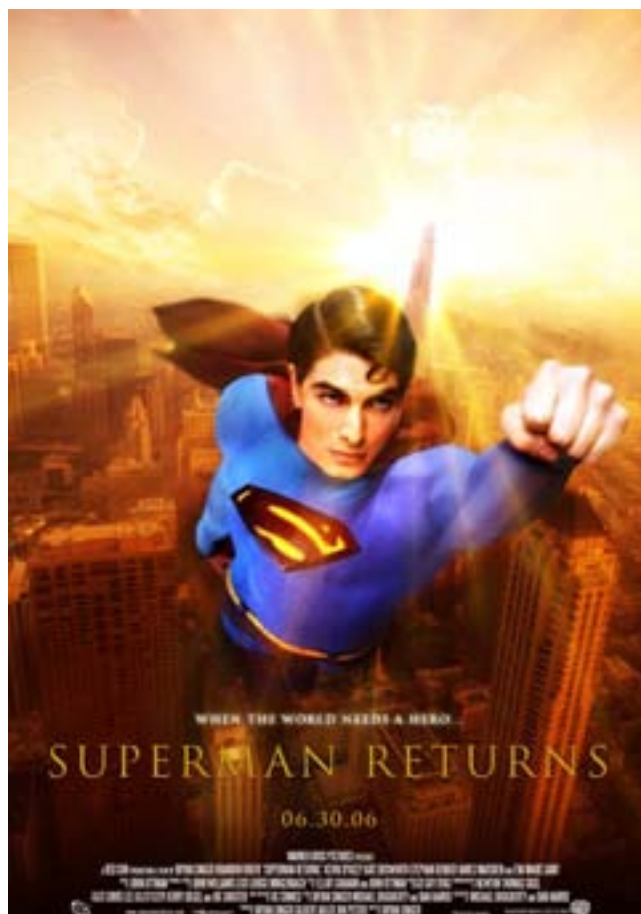
Los cuatro títulos comenzarán con "Superman Returns: Krypton to Earth", con un guión de Jimmy Palmiotti y Justin Gray, el cómic revisitará los orígenes del Hombre de Acero y mostrará como se ha transformado el mundo debido a la ausencia de Superman. La fecha prevista es el 7 de junio.

Superman Returns: Ma Kent será el siguiente. El guión correrá a cargo de Marc Andreyko y el arte será de Karl Kerschl. La trama gira en torno a la vida de la mujer que crió a Clark. La fecha de salida será el 14 de junio.

El tercer título Superman Returns: Lex Luthor, será guionizado por Palmiotti y Gray y el arte correrá a cargo de Rick Leonardi. Se centrará en el villano Luthor, que siempre soñó un mundo sin Superman. Saldrá el 21 de junio.

El último número será Superman Returns: Lois Lane, con un guión de Andreyko y el arte firmado por Wellington Dias. Tratará sobre el verdadero amor del Hombre de Acero, Lois Lane y su fecha de salida será el 28 de junio.

Cada título tendrá un precio de 3.99 dólares y prepararán el estreno de Superman Returns que se producirá el próximo 30 de junio.





EL CASTILLO AMBULANTE

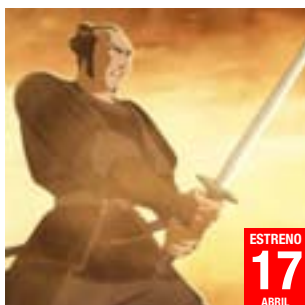
Sophie tiene 18 años. Trabaja sin descanso en la tienda de sombreros que mantenía su padre antes de fallecer. En uno de sus poco frecuentes paseos por la ciudad, Sophie conoce al mago Howl... Más información en la página 38

HAURU NO UGOKU SHIRO

Japón | 2004

Director: Hayao Miyazaki

Interpretes: Chieko Baisho, Takuya Kimura, Akihiro Miwa, Tatsuya Gashuin, ...



GISAKU

En algún lugar de España, un samurái espera paciente para cumplir una misión que antaño le fue encomendada: proteger la Llave de Iza-nagi del mal. La llave, formada por poderosas piezas, cierra una puerta que franquea el umbral del mundo. "Gisaku", es la historia de una épica lucha entre el bien y el mal.

GISAKU

España | 2005 | 78 min. | Filmax

Director: Baltasar Pedrosa

Interpretes: No disponible



ZATHURA, UNA AVENTURA ESPACIAL

UNA NUEVA AVENTURA COMIENZA CUANDO DANNY Y WALTER, DOS ABURRIDOS HERMANOS DESCUBREN UN ANTIGUO JUEGO DE MESA LLAMADO ZATHURA.

Basada en el libro de Chris Van Allsburg. Cuando su padre se va a trabajar y los deja al cuidado de su hermana mayor, Danny de seis años, y Walter de diez, bien están sacándose de quicio uno al otro, o bien se aburren soberanamente. Sus riñas aumentan y, cuando Walter empieza a perseguir a

Danny, éste se esconde en un pequeño montacargas. Pero Walter lo sorprende y, para vengarse, baja a Danny hasta el oscuro y temido sótano, donde descubre el tablero de metal, antiguo y destrozado, de un juego de mesa llamado "Zathura"; después de intentar sin éxito que su hermano jue-

gue con él, Danny empieza a jugar solo. Desde la primera jugada, Danny se da cuenta de que no es un juego de mesa normal. La ficha de la nave espacial se mueve sola y, cuando aterriza en un espacio, expulsa una tarjeta que dice: "Lluvia de meteoritos, adopta tácticas evasivas"; inmediatamente sobre la casa empiezan a caer meteoritos fundidos y calientes. Cuando Danny y Walter miran a través del gran agujero abierto en el techo descubren con horror que han sido lanzados al profundo y oscuro espacio sideral. Y no están solos...

Más información en el N°2 de Scifiworld Magazine.



ZATHURA

USA | 2005

Director: Jon Favreau

Interpretes: Tim Robbins, Josh Hutcherson, Jonah Bobo, Dax Shepard, Kristen Stewart

ESTRENO
31
MARZO

ICE AGE 2: EL DESHIELO



LLEGA EL DESHIELO Y NUESTROS AMIGOS SE EMBARCAN EN UNA NUEVA AVENTURA QUE HARÁ LAS DELICIAS DE GRANDES Y PEQUEÑOS.

La Edad de Hielo está llegando a su fin y los animales están disfrutando a lo grande del fundente paraíso en el que se ha convertido su nuevo mundo. Nuestro trío sigue junto y disfrutando de las ventajas de su mundo fundente. Manny quizás ya esté preparado para fundar una familia, pero nadie ha visto otro mamut desde hace un montón de tiempo; de hecho, Manny piensa que probablemente sea el último de su especie. Así es hasta que de forma milagrosa se encuentra con Ellie (a la que pone voz Queen Latifah), el único mamut de sexo femenino que queda sobre la faz de la Tierra. Sólo hay un par de pegas: No se caen nada bien – y Ellie por alguna extraña razón

piensa que es una zarigüeya!. Ellie no se presenta sola, sino que lleva con ella a un par de zarigüeyas que son “hermanas”: Crash y Eddie (a las que ponen la voz Seann William Scott y Josh Peck), un par de atrevidas bromistas y arrogantes bocazas alborotadoras.

Manny, Sid y Diego se dan cuenta rápidamente de que el calentamiento del clima trae consigo un gran inconveniente: una gigantesca balsa glaciaria conteniendo miles de litros de agua está a punto de romperse, amenazando a todo el valle. La única oportunidad de sobrevivir se encuentra al otro confin del valle. Así que nuestros tres héroes, junto con Ellie, Crash y Eddie, forman el más

improbable grupo familiar – de cualquier “edad” – cuando se embarcan en una misión a través de un escenario siempre cambiante y cada vez más peligroso hacia su salvación.

Todo lo que te gustó de la primera película y mucha más comedia, mucha más acción y unas imágenes realmente espectaculares.

La inquebrantable amistad de nuestros tres héroes se sustenta además en algunos memorables nuevos personajes con los que se juntan. Gustará a todas las edades.

ICE AGE 2: THE MELTDOWN

USA | 2006 | Fox

Director: Brett Leonard

Interpretes: Ray Romano, John Leguizamo, Denis Leary, ...

ESTRENO
17
MARZO

DESTINO FINAL 3

En el que debería ser el mejor día de su vida, Wendy (Mary Elizabeth Winstead) celebra con sus amigos la noche de su graduación del instituto en un parque de atracciones. Están a punto de subir a una montaña rusa cuando de repente Wendy se asusta y tiene una premonición: Ella y sus amigos van a sufrir un accidente que les causará la muerte. Más información en la página 42

FINAL DESTINATION 3

USA | 2006 | 115 min. | Tripictures

Director: James Wong

Interpretes: Mary Elizabeth Winstead, Ryan Merriman, Kris Lemche, Alex Jonson, ...

ESTRENO
07
ABRIL

LA NIÑERA MÁGICA

Nanny McPhee entra en el hogar del viudo Sr. Brown y de sus siete insoportables hijos. Capitaneados por Simon, el mayor, los extremadamente malcriados niños han conseguido ahuyentar a sus 17 predecesoras y creen que ella tampoco será un problema.

NANNY MCPHEE

UK | 2005 | 97 min. | UIP

Director: Kirk Jones

Interpretes: Emma Thompson, Colin Firth, Angela Lansbury, Kelly Macdonald, ...

ESTRENO
07
ABRIL

V DE VENDETTA

Evey es una tranquila mujer, que es rescatada de una situación extrema por un enmascarado, conocido solamente como "V". Incomparablemente carismático y extraordinariamente versado en el arte del combate y el engaño, V promueve una revolución contra la tiranía y la opresión. Más información en la página 46.

V FOR VENDETTA

USA | 2005 | 132 min. | Warner

Director: James McTeigue

Interpretes: Natalie Portman, Stephen Rea, Stephen Fry, Hugo Weaving, John Hurt, ...

ESTRENO
07
ABRIL

EL GUERRERO SIN NOMBRE

En un inhóspito mundo medieval dominado por el Gran Maestro Ágraton, un soldado de fortuna, Mercenario, intenta cambiar de vida y comenzar de nuevo después de muchos años de lucha y violencia. Cuando, desanimado y desarmado por la traición de Ágraton, recibe el encargo de custodiar a unos contrabandistas hasta el Gran Desierto, y no imagina que está a punto de decidir su destino.

EL GUERRERO SIN NOMBRE

España | 2006 | 81 min. | UIP

Director: David Iglesias

ESTRENO
24
MARZO

HOSTEL

DOS AMIGOS NORTEAMERICANOS QUE RECORREN EUROPA EN BUSCA DE AVENTURAS SEXUALES OBTENDRÁN UN AGRIO RECUERDO QUE MARCARÁ SUS VIDAS...

"Hostel" cuenta la historia de dos aventureros compañeros de universidad norteamericanos, Paxton y Josh, que recorren Europa con sus mochilas ansiosos de que les quede un turbio recuerdo de su viaje con su nuevo amigo Oli, un islandés al que han conocido por el camino. Paxton y Josh son finalmente seducidos por otro viajero con lo que representa el nirvana para los mochileros

norteamericanos -un albergue en un apartado pueblo eslovaco lleno de mujeres de la Europa del Este tan guapas como desesperadas-. Al llegar, los dos amigos rápidamente entablan amistad con dos exóticas bellezas, Natalya y Svetlana. De hecho, con demasiada facilidad... En un principio distraídos por lo bien que se lo están pasando, los dos norteamericanos se ven

rápidamente inmersos en una situación cada vez más siniestra, y que, como descubrirán más tarde, es tan profunda como el más oscuro y enfermizo recoveco de la propia naturaleza humana - si sobreviven.

HOSTEL

USA | 2005 | 95 min. | Columbia Tri-Star

Director: Eli Roth

Interpretes: Barbara Nedeljková, Rick Hoffman, Jay Hernandez, D. Richardson, ...

ESTRENO
28
ABRIL



HARD CANDY

**HAYLEY CONOCE A JEFF UN JOVEN Y ATRACTIVO FOTÓGRAFO Y DECIDEN IR A SU PISO.
¿UNA TÍPICA HISTORIA DE AMOR HOLLYWOODYENSE? NADA MÁS LEJOS DE LA REALIDAD.**

Hayley es una adolescente lista y encantadora, pero hasta las chicas más listas cometen errores.

Se encuentra en un café con Jeff, un joven al que ha conocido a través de internet. Y aunque Jeff es un fotógrafo atractivo y moderno de treinta y pocos años, Hayley no debería

sugerirle que vayan los dos a casa de Jeff ... solos.

Cuando llegan, Hayley localiza rápidamente algo de vodka y comienza a preparar unos cócteles. Le sugiere a Jeff que le haga una sesión de fotos y llega incluso a quitarse parte de la ropa. Todo parece ir bien para Jeff... hasta que su visión

comienza a nublarse y se desmaya. Hayley le ha echado algo al cóctel de Jeff y cuando recobra el conocimiento se encuentra atado a una silla. Hayley está convencida de que Jeff no tardará en confesarle que no es ella la primera adolescente a quien ha llevado a su casa y además, está segura de que su prisionero sabe lo que le ocurrió a Donna Mauer, otra adolescente que desapareció del café favorito de Jeff. Y si no está dispuesto a confesar, Hayley pondrá en marcha su siguiente plan.

Utiliza una bolsa de hielo como anestésico casero... Comienza a rasurar el lugar de la incisión con una maquinilla de afeitar... Ha aprendido una barbaridad a través de internet, incluyendo esta pequeña intervención quirúrgica que piensa poner en práctica...

HARD CANDY

USA | 2005 | 103 min. | Atrum

Director: David Slade

Interpretes: Patrick Wilson, Ellen Page, Sandra Oh, ...



ESTRENO
07
ABRIL



EL POZO

Debido a su trabajo a tiempo completo y a las clases nocturnas de terapia infantil, Kioto lleva tiempo sin ver a su novio, el aspirante a fotógrafo llamado Naoto. Un día, decide sorprender a Naoto pasándose por el restaurante chino donde él trabaja a tiempo parcial. Nada más llegar Kyoko, un timbre inquietante suena en su teléfono móvil. Más información en la página 36.

CHAKUSHIN ARI 2

Japón | 2005 | Notro Films

Director: Renpei Tsukamoto

Interpretes: Mimura, Yu Yoshizawa, Asaka Seto, ...



KAENA, LA PROFECÍA

Una gigantesca planta crece, retorciéndose, muy por encima de las nubes... en la mitad de su recorrido se asienta una aldea cuyos habitantes se hallan en peligro mortal, pues Axis se está marchitando... se le agota la savia. La gente implora ayuda a sus dioses... pero es en vano. Llevada por una misteriosa fuerza kaena emprende un viaje lleno de peligros...

KAENA, LA PROPHÉTIE

Canadá, Francia | 2003 | 91 min. | Lauren

Director: Pascal Pinon, Chris Delaporte



ya ha llegado la **tdt**



Ya han comenzado las nuevas emisiones de la Televisión Digital Terrestre (TDT), un nuevo concepto de televisión que sustituirá completamente a la televisión tradicional en abril de 2010. Comienza ahora un proceso de transición donde se aumenta considerablemente la oferta de contenidos a través de la tecnología digital.

Ésta ofrece numerosas ventajas, como mejor calidad de imagen y sonido, posibilidad de subtítulos y elección de múltiples idiomas, acceso a guías interactivas de programación, servicios interactivos, y a una oferta más amplia y variada de contenidos televisivos donde habrá cabida para todo tipo de público.

Recuerde que la TDT es gratuita, y que por lo tanto no necesita abonarse a ningún operador, ni pagar cuotas mensuales. Sin embargo, para poder recibir la TDT es necesario que la instalación con la que cuenta la vivienda esté adaptada para tales emisiones (circunstancia que se suele dar en viviendas unifamiliares pero no en comunidades de vecinos). Recuerde que no se necesitan ni antenas parabólicas ni contratar operadores de cable. Si su antena no está adaptada, será necesario llamar a un técnico especialista cualificado para hacer apta su instalación.

Además, necesitará un pequeño receptor digital junto a su televisor, similar en aspecto y funcionamiento a los de los operadores de pago, para poder sintonizar en su televisor actual los nuevos canales digitales.

La gran demanda de estos aparatos está teniendo como consecuencia que sus precios bajen considerablemente, por lo que no supondrá un gran desembolso.

Conozca ahora qué oferta de televisión puede disfrutar YA de manera gratuita gracias a la Televisión Digital Terrestre.

Además, a lo largo de 2006 y 2007 se irán añadiendo los canales autonómicos y locales, específicos de cada Comunidad Autónoma o demarcación local.

Ya hay emisiones autonómicas en Madrid (Telemadrid, La Otra, Onda 6), Cataluña (TV3, 33/K3, 3/24, Canal300), País Vasco (ETB1, ETB2, ETB Sat, Canal Vasco), Galicia (TVG, TVG Europa), Comunidad Valenciana (Canal9, Punt Dos), Canarias (TV Canaria), Andalucía (Canal Sur, Canal 2), Castilla La Mancha (CMT) y Extremadura (C. Extremadura).

Recuerde que puede acceder a toda la información relacionada con la Televisión Digital Terrestre en la sección Mucho+ > ZonaTDT de Mundoplus.tv.

Conozca qué necesita para poder recibir de manera adecuada las emisiones digitales, esté al tanto de las nuevas incorporaciones de canales, conozca las frecuencias asignadas a su zona par efectuar la búsqueda de canales, etc... Todo esto y mucho más en la ZonaTDT de www.mundoplus.tv, recomendada por el Ministerio de Industria.



DON'T PANIC

¡QUE NO CUNDA EL PÁNICO!

UNA APROXIMACIÓN A LA LA GUÍA DEL AUTOESTOPISTA GALÁCTICO UN
FENÓMENO ÚNICO DE LA CULTURA POPULAR QUE SE HA TRADUCIDO A TODOS
LOS IDIOMAS Y SE HA DIFUNDIDO POR TODOS LOS MEDIOS IMAGINABLES.



En marzo de 1978 el mundo conoció La Guía del Autoestopista Galáctico, o al menos, esa parte del mundo que vivía en Gran Bretaña y escuchaba Radio 4 de la BBC. La primera parte del serial radiofónico de seis capítulos se retransmitía por la noche apenas sin publicidad. Pero durante unas semanas la crítica se dedicó a ensalzarlo mientras que los seguidores de ciencia-ficción se volvían locos con el programa e intercambiaban febrilmente las grabaciones. La BBC recibió miles de cartas de los oyentes, así que no tardaron en repetir la serie.

El hecho de que un programa de radio aclamado por la crítica sea tan popular, es un fenómeno poco corriente en términos culturales. Pero bastó para producir una segunda serie radiofónica, una obra teatral en Londres y una serie de libros de bolsillo. Douglas Adams, un escritor de comedia desconocido que había estado luchando por vender sketchs cómicos desde que salió de la Universidad de Cambridge años antes, era la fuente de creación de la serie radiofónica La Guía del Autoestopista Galáctico, y se encargó de escribir las siguientes versiones o al menos de tener el control creativo sobre ellas.

En octubre de 1979, cuando la novela La Guía del Autoestopista Galáctico se publicó por primera vez en Gran Bretaña, nadie podía prever el éxito que llegaría a alcanzar. En dos semanas se encontraba en los primeros pue-





AL PRINCIPIO DE LOS TIEMPOS SE CREÓ EL UNIVERSO. ESTO CABREÓ A MUCHA GENTE, QUE CONSIDERABA QUE HABÍA SIDO UNA MALA INVERSIÓN.

DOUGLAS ADAMS

tos de las listas de libros más vendidos y en cuatro años había vendido más de un millón de ejemplares (Hasta la fecha se han vendido más de 20 millones de ejemplares de las novelas). La Guía surgió del cerrado mundo de la CiFi como una divertidísima sátira del mundo real apta para todos los públicos.

Algunos críticos se temían que el humor fuera demasiado inglés, pero pronto comprendieron que el mensaje era universal. La Guía del Autoestopista Galáctico se publicó en más de 20 idiomas, y llegó a lo más alto de las listas de bestsellers de todo el mundo. En algunos países se llegaron a retransmitir versiones de la serie radiofónica original.

Un año más tarde se publicó la segunda parte de la novela, EL RESTAURANTE DEL FIN

DEL MUNDO, que obtuvo el mismo éxito. Estas dos primeras novelas se adaptaron a partir de los guiones de la serie radiofónica, y entre 1982 y 1992 Douglas Adams escribió tres novelas más de la serie: LA VIDA, EL UNIVERSO Y TODO LO DEMÁS; HASTA LUEGO Y GRACIAS POR EL PESCADO; y FUNDAMENTALMENTE INOFENSIVA. Según iba publicando prometía que ese sería el último de la serie, pero con cada libro conseguía un nuevo éxito internacional y sus millones de lectores le reclamaban más.

En enero de 1981 la programación de la BBC incluía la serie de televisión de seis capítulos La Guía del Autoestopista Galáctico, cuyo guión había escrito Adams y que reunía el reparto original de la radio. Mirando hacia atrás

parece que los limitados efectos especiales de principios de los años 80 pudieran ser un obstáculo para la serie, pero en aquella época se consideraba tecnología punta. La serie fue enormemente popular y un éxito para la crítica, y obtuvo tres premios de la British Academy (BAFTA).

A lo largo de la década de los años ochenta y noventa, la popularidad de La Guía se multiplicó gracias a las repeticiones de la serie tanto en la radio como en la televisión. Así fue como las nuevas generaciones fueron descubriendo el humor intemporal de las novelas. La historia se siguió adaptando a los nuevos medios, incluyendo una serie de libros de cómics, discos LP que superaban sin problemas a los números uno de la música pop, y decenas de producciones de teatro amateur por todo el mundo. Con la llegada del 'libro parlante' en los años ochenta, Douglas Adams se convirtió en el segundo autor que lograba publicar cuatro obras en el nuevo formato (después de Shakespeare). Más tarde, Douglas grabó sus propias lecturas de las novelas de La Guía. La

UNA TRILOGÍA EN CINCO PARTES

primera de ellas obtuvo una nominación a un Grammy y fue el primer libro audible que se publicaba en CD. En aquel momento, los libros del AUTOESTOPISTA estaban a la vanguardia de la nueva tecnología: la versión televisiva fue la primera serie de televisión británica que se grababa en estéreo, y la serie radiofónica se convirtió en la primera producción de la BBC que se editaba en CD, y más tarde, la primera en formato MP3.

Cuando la BBC se propuso saber cuál era la novela preferida del público británico en 2003, el reinado de La Guía del Autoestopista Galáctico en la cultura popular estaba garantizado. Después de unos meses, los resultados de 'The Big Read' estaban listos y La Guía del Autoestopista Galáctico ocupaba el cuarto puesto, superado sólo por EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, ORGULLO Y PERJUICIO y la trilogía de Philip Pullman LA MATERIA OSCURA.

En 2004 La Guía del Autoestopista Galáctico volvió a sus raíces en una adaptación radiofónica de la BBC de la tercera novela (y con intención de adaptar la cuarta y la quinta). De nuevo volvió a marcar un hito ya que fue la primera serie de la BBC que se grababa en sistema surround 5.1. No tardó en encabezar las cifras de audiencia de radio on-line y los seis nuevos capítulos atrajeron a más de un millón de oyentes en todo el mundo.

Los libros narran las aventuras de Arthur Dent, un desgraciado hombrecillo inglés que escapa de la destrucción de la Tierra (a manos de los Vogones) con su amigo Ford Prefect, un extraterrestre de Betelgeuse e investigador para la guía. Zaphod Beeblebrox, el primo lejano de Ford, y por un tiempo Presidente Galáctico, salva al dúo en su nave espacial, el Corazón de Oro, cuya tripulación concluye la lista de personajes protagonistas: Marvin el Androide Paranoico, un robot que sufre de depresión, y Trillian, una mujer que Arthur ya conocía y que es la otra superviviente de la Tierra.

No estaba claro que la serie había terminado (al ser una "una trilogía en cinco partes") hasta la muerte de Douglas Adams. Sin duda, Adams dijo que la nueva novela en la que estaba trabajando, "The salmon of Doubt", la tercera novela que protagonizaba Dirk Gentil sería convertida en el sexto libro de la serie de Guía del Autoestopista Galáctico. Describió al libro "Prácticamente Inofensivo" como "muy austero" y dijo que le "gustaría terminar la Guía con una nota más agradable". Adams también comentó que si fuera a escribir un sexto libro, al menos empezaría con los personajes en el mismo lugar en el que habían quedado.

GUÍA DEL AUTOESTOPISTA GALÁCTICO



En La Guía del Autoestopista Galáctico, los personajes visitan el legendario planeta Magrathea, cuna de la colapsada industria de la construcción de planetas, y conocen a Slartibartfast, un arquitecto de planetas. Él relata la historia de una

raza de hiperinteligentes seres pandimensionales que construyeron una computadora llamada Pensamiento Profundo para calcular la respuesta a la "Pregunta Definitiva de La Vida, el Universo y todo lo Demás". Cuando la respuesta es revelada como 42, se ven forzados a construir una computadora aún más poderosa para calcular la "Pregunta Definitiva", pero sus planes nunca son culminados.

Esta computadora, disfrazada, era la Tierra, y fue destruida minutos antes de la culminación de su programa de diez millones de años. Las criaturas, que resulta que eran ratones, quieren examinar el cerebro de Arthur para tratar de reconstruir la Pregunta, pero el protagonista logra escapar.

**EL ESPACIO ES INMENSO.
NO PUEDES HACERTE UNA IDEA
DE LO SÚPER INCREÍBLEMENTE
GRANDE QUE ES. LO QUE
QUIERO DECIR ES QUE PUEDE
QUE CREAS QUE ES ALGO
ASÍ COMO EL CAMINO QUE HAY
DESDE TU CASA A LA TIENDA DE
ULTRAMARINOS, PERO EN
COMPARACIÓN CON EL ESPACIO
NO ES MÁS QUE UN
CACAHUETE.**

DOUGLAS ADAMS

LA GUÍA DEL AUTOESTOPISTA GALÁCTICO

EL RESTAURANTE DEL FIN DEL MUNDO



La aniquilación de los escudos de la nave a manos de los vogones, es una curiosa ocasión para que Arthur Dent y sus curiosos camaradas sean desplazados por todo el universo, avanzando a través del espacio-tiempo impulsados por la energía de la improbabilidad pura, en su búsqueda desesperada de un lugar para comer.

LA VIDA, EL UNIVERSO Y TODO LO DEMÁS



Los infelices habitantes del planeta Krikkit están enfermos de mirar el cielo nocturno sobre sus cabezas - así que planean destruirlo. El universo, así es. Ahora sólo quedan cinco individuos entre los robots asesinos y sus planes de aniquilación.

HASTA LUEGO, Y GRACIAS POR EL PESCADO



Dejado al final de "La Vida, el Universo y Todo lo Demás" con la dirección para "El Mensaje Final de Dios a Su Creación", Arthur Dent deja esta información crucial dormir en su mente.

INFORME SOBRE LA TIERRA: FUNDAMENTALMENTE INOFENSIVA



Es fácil convertirse en un insensible cuando: tu planeta ha sido demolido, la mujer a la que amabas ha desaparecido en un malentendido sobre la naturaleza del espacio-tiempo, la nave espacial en la que viajabas se estrelló en llamas en un remoto y tenebroso planeta, y todo lo que te queda es cierta habilidad haciendo sandwiches.

Veinte años después, "La Guía" dio el salto a la gran pantalla. El proyecto contó con la estrecha colaboración de Douglas, que no pudo ver materializado su sueño porque un ataque al corazón sesgó su vida.

Todo comienza con Arthur Dent, un chico normal y corriente que tiene un mal día. Su casa está a punto de derrumbarse, acaba de descubrir que su mejor amigo es un alienígena y para colmo, La Tierra está a punto de ser demolida para construir una carretera de circunvalación hiperespacial. He aquí la única posibilidad de Arthur para sobrevivir: hacer autostop y subirse a bordo de una nave espacial con la ayuda de su mejor amigo Ford Prefect. En este viaje hacia lo desconocido, Arthur hace importantes descubrimientos, la mayoría de ellos inofensivos, sobre la verdadera naturaleza del universo. Por ejemplo, descubre que la toalla es el objeto máspreciado del universo. Encuentra la respuesta exacta al sentido de la vida. Y se da cuenta que todo lo que siempre hemos querido saber acerca del universo cabe en un fantástico libro electrónico: La Guía del Autoestopista Galáctico.

Douglas Adams comentó una vez que, el proceso de creación de una película era "como tratar de asar un filete a la parrilla aguantando una sucesión de personas que entran en la habitación y se pohen a olisquearlo". A pesar de todo, Adams estaba convencido de que algún día su Guía daría el salto a la gran pantalla. En el aire quedaba la Pregunta Última: ¿quién sería capaz de reflejar a partes iguales la extravagancia de la ciencia-ficción, el humor satírico y la estrambótica visión del lado surrealista de un hombre normal y corriente?

Esa pregunta resonaba con frecuencia en la mente de Douglas Adams y en la de su gran amigo y socio creativo Robbie Stamp, que trató con todas sus fuerzas hacer realidad el gran sueño de su amigo.

Garth Jennings fue la persona encargada de sacar adelante el proyecto. La buena noticia, era que se trataba de una de las historias con más seguidores del siglo XX. La mala, es que también se trataba de una de las historias con más seguidores del siglo XX.

Desde el principio, Jennings tuvo claro que para crear el universo cómico de ciencia-ficción

de Adams debía mezclar la última tecnología de los animatronics con trucos de la vieja escuela, algunos de los cuales procedían de la época del cine mudo. Estaba convencido de que esta mezcla dejaría atónito al público y crearía juegos visuales muy en la línea de Douglas Adams.

Para ello contaron con la colaboración de un equipo deseoso de reflejar los elementos creativos y hacer realidad todas sus ideas. Muchos de estos colaboradores, ya habían trabajado con Jennings y Goldsmith en varios anuncios publicitarios y videos musicales.

A la hora de crear las criaturas más extrañas, Jennings y Goldsmith prefirieron la realidad física a las creaciones por ordenador, utilizando figuras a tamaño real para algunas especies alienígenas como los vogones.

Estos burócratas del universo, armados hasta los dientes con la peor poesía de la galaxia, fueron unos de los grandes retos en cuanto al diseño. Aunque son unos de los principales personajes de la novela de Douglas Adams, nadie estaba muy seguro acerca de cuál debía ser su aspecto. La principal descripción que Adams nos dio de ellos es que no eran "especialmente malvados, sino que tenían muy mal carácter y eran burocráticos, cuadriculados e insensibles. Y continúa diciendo: "No moverían un dedo por salvar a su madre de las Garras de la Hambrienta Bestia Comebichos de Traal sin contar antes con un formulario firmado por triplicado". ¿Cómo se traduce eso al aspecto visual de una criatura del espacio exterior?

Para darles vida contaron con la colaboración del prestigioso Taller de Criaturas de Jim Henson, creado por el genial Jim Henson, ya fallecido.

Jennings colaboró estrechamente con Jamie Courtier, director creativo del Taller de Criaturas y juntos consiguieron hacer realidad una de las principales ideas de Douglas Adams. Courtier hace hincapié en lo familiares que nos resultan los Vogones. Se parecen mucho a algunas personas que pueblan nuestro mundo, encargadas de gestionar muchas cosas, pero que no son lo que se dice demasiado competentes. Queríamos inculcarles ese tipo de humor, hacer de ellos unas criaturas divertidas y adorables, pero al terrorífico estilo vogón.

Los realizadores no se inspiraron ni en los monstruos ni en los extraterrestres que todos hemos visto en la gran pantalla. Por el contrario, su fuente de inspiración fue James Gillray, un dibujante del siglo XVIII conocido dentro del mundo del arte como el 'padre de las

caricaturas políticas': sus agudos y satíricos dibujos de políticos y jueces corruptos e incluso de algunos miembros



de la Corte Real sacaban a relucir las debilidades y flaquezas de estos individuos.

El Taller de Criaturas de Henson tuvo que crear un grupo de vogones animatrónicos de 2,30 metros fabricados en arcilla, espuma y goma. Las cabezas de los vogones gozaban de un 'mayor protagonismo' y contenían 35 motores individuales que controlaban sus expresivos rostros.

Una vez solucionado el aspecto visual los realizadores tuvieron que hacer frente a otro nuevo reto: elegir a los actores que debían encarnar a unos de los personajes más extraños y queridos de la literatura, que abarcan desde el hombre más corriente del mundo (lanzado en un cohete al espacio sideral) a un rebelde presidente galáctico de dos cabezas, pasando por un robot maniaco depresivo con un cerebro del tamaño de un planeta.

Para el director Garth Jennings, era fundamental dar con un grupo de actores, excéntricos e inteligentes, que no desentonaran con el proyecto por ello escogieron al cómico británico Martin Freeman, más conocido por su trabajo en la exitosa serie inglesa "The Office" para interpretar a Arthur Dent.

Para el papel de Prefect, el alienígena que siempre sabe dónde está su toalla, los realizadores, contra todo pronóstico, se decantaron por Mos Def, la popular estrella del hip-hop que



se ha ganado el aplauso de la crítica, así como numerosos premios, por sus trabajos, tanto musicales como cinematográficos.

Una vez en el espacio, Arthur no tarda en enemistarse con el piloto fugitivo de la nave que le recoge: Zaphod Beeblebrox, el bicéfalo Presidente del Universo Galáctico Imperial y un fiestero empedernido para el que eligieron a Sam Rockwell. Douglas Adams tenía muy claro que la película debía incluir ciertos elementos que habían evolucionado a partir de la novela original. Haciendo especial hincapié en el triángulo amoroso entre Arthur Dent, Zaphod Beeblebrox y la preciosa mujer que están dispuestos a perseguir hasta los confines del universo: la misteriosa terrícola Trillian. Para

Adams, añadir una historia de amor era la mejor forma de resaltar el lado emocional de la historia sin que desentonara con el espíritu de los personajes. Para interpretar a Trillian, buscaban una actriz con un encanto especial y diferente... Y lo encontraron en la figura de Zooey Deschanel.

Pero todavía les faltaba uno de sus personajes más populares y queridos, Marvin, el Androide Paranoide, un robot fabricado por Sirius Cybernetics Corporation como parte del programa de fabricación de androides con GPP - Genuinas Personalidades Populares. De hecho, el sistema de programación de Marvin ha desarrollado comportamientos completamente humanos que le han convertido en una

¡QUE NO CUNDA EL PÁNICO!



criatura tremendamente desdichada. Douglas Adams dijo una vez que Marvin descendía “de una larga serie de personajes literarios marcadamente depresivos, que abarcan desde el burrito Igor de A.A. Milne al Jacques de ‘Como gustéis’, de Shakespeare”.

Viniera de dónde viniera, la visión pesimista de Marvin sobre la vida ha cautivado a fans del todo el mundo. Hasta la célebre banda de rock Radiohead escribió una canción titulada “Paranoid Android”. Los realizadores eran conscientes de que este personaje iba a despertar una curiosidad especial.

Lo primero que hizo el diseñador de producción Joel Collins antes de crear a Marvin, fue realizar un boceto conceptual del infeliz androide con el fin de evitar cualquier posible cliché robótico. Douglas Adams dotó a Marvin de un

SÓLO HAY UNA COSA QUE VIAJE MÁS RÁPIDO QUE LA VELOCIDAD DE LA LUZ: LAS MALAS NOTICIAS, YA QUE OBEDECEN A SUS PROPIAS LEYES.

DOUGLAS ADAMS
LA GUÍA DEL AUTOESTOPISTA GALÁCTICO



cerebro del tamaño de un planeta así como de una depresión crónica. Por ese motivo, Collins decidió diseñar al personaje con una enorme cabeza robótica que cae pesadamente sobre el cuello como clara expresión de la opresión.

También decidió que Marvin fuera pequeño y que tuviera un aspecto metálico lo suficientemente mono para no merecer estar tan deprimido.

El diseño corrió de nuevo a cargo del Taller de Criaturas de Jim Henson, que se valió de la fibra de cristal para dar vida a Marvin. Un atuendo de 25 kilos para un diminuto actor de apenas 40 kilos: Warwick Davis, protagonista de la aventura fantástica “Willow” y uno de los actores principales de “Star Wars: Return of the Jedi” (La Guerra de las Galaxias: El retorno del Jedi). Warwick Davis, que tuvo que soportar el peso de la enorme cabeza de Marvin, corría el constante peligro de venirse abajo con toda la parafernalia, pero al final acabó cogiéndole el truco.

Una vez completado el reparto, los actores se encontraron con un atrezzo de otro mundo, un sinfín de diseños intergalácticos y vogones de 2 metros de altura, entre otras inspiradas creaciones.

Aunque muchos de los efectos son físicos, también se han utilizado imágenes generadas por ordenador, como es el caso de la segunda cabeza de Zaphod Beeblebrox, la aniquilación

del Planeta Tierra y el personaje de Humma Kavula que se transforma en varias criaturas, revelándonos que no es lo que aparenta ser a primera vista. ■





DOUGLAS NOEL ADAMS (1952-2001)

"La historia de La Guía del Autoestopista Galáctico está plagada de idealismo, lucha, desesperación, pasión, éxitos, fracasos y largos descansos a la hora de comer".

También conocido como Bop Ad o Bob por su firma ilegible, o por sus iniciales DNA, era un hombre complejo y contradictorio. Lo podemos comprobar ya que es muy conocido por sus libros, a pesar de que no era una de sus hobbies favoritos, porque le hacía pasar un tiempo solo, concentrado, y a menudo con un editor impaciente esperando en la habitación de al lado. Douglas prefería que el trabajo surgiera de un grupo de creativos, como sucedió en la serie de radio del "Autoestopista" para la BBC, aunque algunas de las sesiones de grabación implicaron encerrar a los actores en armarios.

Douglas elevó al rango de arte 'la impuntualidad', ya que le encantaba el rumor que se crea cuando no se cumplen los plazos. Cuando trabajaba con John Lloyd para la serie de radio del "Autoestopista" perfeccionó sus dotes como guionista (y su impuntualidad), y a continuación se dedicó a las novelas del mismo proyecto y la serie televisiva de la BBC. Mientras trataba de liberarse de la presión de escribir otra novela del "Autoestopista", Douglas creó el personaje de Dirk Gently, un detective poco convencional, que aparecía en dos novelas, Dirk Gently's Holistic Detective Agency, y The Long Dark Tea-time of the Soul. Douglas también se dedicó e interesó por la naturaleza, la evolución y la ecología durante la

creación de su libro Last Chance to See, una obra que él consideraba su favorita.

La participación en la fundación de la compañía The Digital Village, le garantizaba que podría llevar a cabo proyectos muy variados que le interesaban, y que no le obligaban a sentarse a escribir delante de un teclado. Se estudiaron y consideraron muchos proyectos, incluidos algunos programas para Internet como h2g2.com, videjuegos, series de televisión, y en particular, la versión de La Guía del Autoestopista Galáctico, que había intentado hacer realidad durante muchos años.

Había comenzado a trabajar The Salmon of Doubt, que le había supuesto muchos años de trabajo, y cuya historia y localización había ido modificando totalmente durante todo ese tiempo. Quizás su sentimiento de desencanto con el proceso de creación de las novelas fuera desmedido, pero todo parece indicar que estaba dispuesto a volver a escribir libros. En abril de 2001, Douglas comentó en una entrevista que llevaba tanto tiempo sin escribir porque "tenía un montón de ideas pendientes, pero me surgían temores del tipo '¿Podré materializarlas todas a lo largo de mi carrera con la misma rapidez con la que llegan?'". Douglas falleció a causa de un ataque al corazón apenas un mes después, el 11 de mayo de 2001.

OBRAS

DOCTOR WHO

Antes de escribir la serie de La Guía del Autoestopista Galáctico, Adams trabajó en la BBC como guionista y escribió tres libros para la serie Doctor Who:

- The Pirate Planet
- Shada
- City Of Death

GUÍA DEL AUTOESTOPISTA GALÁCTICO

- The Hitchhiker's Guide To The Galaxy
- The Restaurant at the End of the Universe
- Life, the Universe and Everything
- So Long, and Thanks for All the Fish
- Mostly Harmless

DIRK GENTLY

- Dirk Gently's Holistic Detective Agency
- The Long Dark Teatime of the Soul
- The Salmon of Doubt

OTRAS OBRAS

- The Meaning of Liff (1983, con John Lloyd)
- The Hitchhiker's Guide to the Galaxy: The Original Radio Scripts (con Geoffrey Perkins)
- The Utterly Utterly Merry Comic Relief Christmas Book (editada por Douglas Adams y Peter Fincham), que incluye:
 - *Young Zaphod Plays It Safe*
 - *The Private Life of Genghis Khan*
- A Christmas Fairly Story" (por Douglas Adams y Terry Jones)
- A "Supplement to The Meaning of Liff" (con John Lloyd y Stephen Fry)
- The Deeper Meaning of Liff (John Lloyd)
- Last Chance to See (con Mark Carwardine)
- Douglas Adams's Starship Titanic (escrito por Terry Jones, basado en una idea de Douglas Adams)
- The Salmon of Doubt (2002)



DOOM

ESTACIÓN DE INVESTIGACIÓN OLDUVAI.

UNA REMOTA INSTALACIÓN CIENTÍFICA DE MARTE EN LA QUE HA OCURRIDO UNA INCIDENCIA REALMENTE GRAVE. SE HAN CANCELADO LOS EXPERIMENTOS Y SE HAN INTERRUMPIDO LAS COMUNICACIONES. LOS POCOS MENSAJES QUE CONSIGUEN LLEGAR A SU DESTINO SON BASTANTE INQUIETANTES. SE HA DECLARADO UNA CUARENTENA DE NIVEL 5 Y LOS ÚNICOS INDIVIDUOS AUTORIZADOS A ENTRAR O SALIR DEL RECINTO SON LOS MIEMBROS DEL RRTS (RAPID RESPONSE TACTICAL SQUAD, O ESCUADRÓN TÁCTICO DE RESPUESTA RÁPIDA): UN GRUPO DE CURTIDOS MARINES ARMADOS HASTA LOS DIENTES CON TODA LA MUNICIÓN NECESARIA PARA NEUTRALIZAR A CUALQUIER ENEMIGO. O ESO ES LO QUE ELLOS PIENSAN...

LOS INVESTIGADORES DE LA ESTACIÓN DEL PLANETA ROJO HAN ABIERTO SIN ADVERTIRLO UNA PUERTA, Y POR ELLA SÓLO SE LLEGA AL INFIERNO.

UNA LEGIÓN DE CRIATURAS PESADILLESCAS DE INCIERTO ORIGEN ACECHA EN CADA RINCÓN Y RONDA POR LOS INNUMERABLES DESPACHOS Y TÚNELES DE LA ESTACIÓN, MATANDO A TODO EL QUE ENCUENTRAN. UN ZOO INFERNAL DE DEMONIOS, ESPÍRITUS, TRASGOS, BARONES Y CABALLEROS DEL AVERNO HA TOMADO POSESIÓN DE OLDUVAI. Y NO VAN A DEVOLVERLO SIN PELEAR.

TRAS SELLAR EL PORTAL QUE COMUNICA CON LA TIERRA, SARGE (DWAYNE 'THE ROCK' JOHNSON), REAPER (KARL URBAN) Y SU BANDA DE MERCENARIOS DEBEN RECURRIR A TODO SU ARSENAL -Y A ALGUNAS ARMAS QUE ENCUENTRAN POR EL CAMINO- PARA CUMPLIR LA ORDEN QUE HAN RECIBIDO: NADIE PUEDE SALIR DE ALLÍ CON VIDA. POR DESGRACIA, ESTAS COSAS NUNCA SALEN SEGÚN LO PLANEADO... ESTE ES EL ARGUMENTO DE "DOOM", LA PELÍCULA QUE ADAPTA EL CÉLEBRE VIDEOJUEGO, PERO ...

¿CÓMO COMENZÓ TODO?. _





DOOM: LA HISTORIA DEL JUEGO

El 10 de diciembre de 1993, id Software, una pequeña compañía de Mesquite (Texas), lanzó el revolucionario juego "Doom". Técnicamente impecable, esta orgía de acción escalofriante y horror innombrable vino a señalar un cambio de paradigma en el campo de los videojuegos al instaurar el modelo del FPS (First Person Shooter: tirador en primera persona o tirador subjetivo). Se trata de ofrecer una perspectiva en la que el jugador explora el territorio y aniquila a los enemigos a través del punto de vista de su representante en la pantalla. "Doom" introdujo una serie de modificaciones: la variante multijugador en la que los participantes juegan en red; los archivos compartidos (descargas gratuitas de 'demos' del juego); y un sistema que animaba a los usuarios a modificar y crear sus propios niveles de juego. Vendió millones de copias, propició decenas de millones de descargas de archivos compartidos y recibió innumerables premios de la industria y elogios de la crítica; y aún hoy sigue siendo uno de los juegos de ordenador más populares de todos los tiempos.

En octubre de 1994 id Software lanzó una secuela, "Doom II: Hell on Earth", seguida luego sucesivamente por "Final Doom" y "Ultimate Doom". "Doom 3" empezó a desarrollarse en el año 2000 y salió a la venta en agosto de 2004. Con una tarjeta

de gráficos revolucionaria y un diseño visual intenso e inquietante, hizo que la experiencia de jugar a "Doom" alcanzara nuevos niveles de suspense y excitación visceral. En sólo cinco meses "Doom 3" vendió más de un millón de copias para PC; luego vino la versión Microsoft Xbox y el pack de expansión para PC, "Resurrection of Evil".

Ahora el videojuego que ha hecho historia se ha convertido en película. Jugadores empedernidos y fans de "Doom", los productores Lorenzo di Bonaventura y John Wells se comprometieron a crear una experiencia cinematográfica única que se mantuviera fiel a la experiencia y el espíritu del juego. Dice Di Bonaventura: "Lo más importante era no desvirtuar la esencia y el núcleo del juego. Pero el verdadero reto consistía en concebir una historia que pudiera ser apreciada igualmente por los que no conocen el juego".



**"ESTE JUEGO ES UNA
AVENTURA
DEL DEMONIO"**

COMPUTER GAMING WORLD



DEL ESPACIO VIRTUAL A LA GRAN PANTALLA

Sin duda, para llevar “Doom” al cine hacía falta un director que supiera recrear un drama con actores de carne y hueso, así como la experiencia visual y la excitación visceral del juego. Lorenzo di Bonaventura había trabajado previamente con Andrzej Bartkowiak en las películas de artes marciales “Romeo debe morir”, “Herida abierta” y “Nacer para morir” y le parecía el director ideal para Doom. Sabía que era un director vigoroso, rápido y capaz de trabajar en equipo, cualidades obligadas para una empresa de este calibre.

Presidiendo el reparto de la película está Dwayne “The Rock” Johnson, que es fan de “Doom” desde la primera versión del juego: “Rompió el molde. Eras, por primera vez en la historia de los videojuegos, un tirador en ‘primera persona’. Tú eres el que andas por ese mundo increíble disparando a esos monstruos”.

Aunque le propusieron en un principio ser el héroe de la historia, Johnson prefirió interpretar al antihéroe de la misma: Sarge, el inflexible sargento marine cuyo celo a la hora de seguir las órdenes se balancea en la cuerda floja entre la norma moral y la pura maldad. Dice el actor: “La película no se anda por las ramas. Recreamos este mundo tal y como es, sin tratar de justificarlo”. Dice Di Bonaventura: “A todos nos encantó que Dwayne quisiera hacer

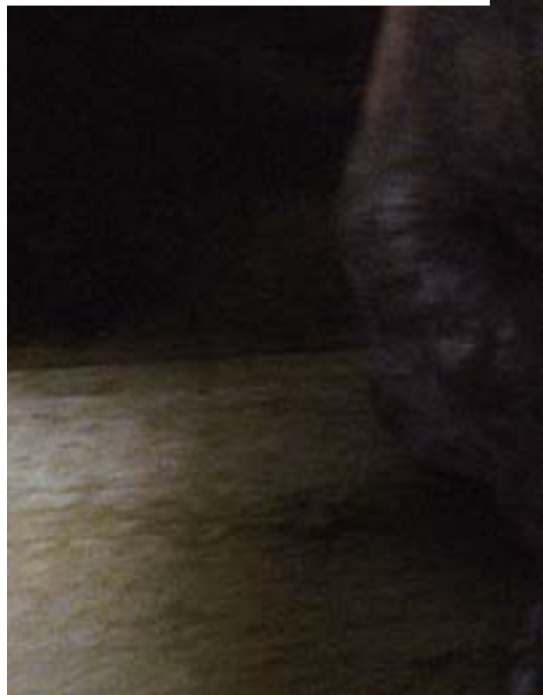


el papel de Sarge. Tiene un gran talento y una fuerte personalidad que resulta muy adecuada cuando tienes que mandar un pelotón”.

Para el papel del soldado Reaper los productores necesitaban un actor protagonista capaz de ir sembrando el caos por doquier y al mismo

tiempo capaz de darle profundidad emocional al personaje. Karl Urban, famoso por su papel de Eomer en la trilogía de El señor de los anillos, era también fan del juego: “La oportunidad de tener una versión en tres dimensiones del juego, y de protagonizarlo, hizo que no lo

DOOM



dudara ni un instante. El guión era muy sólido, los personajes eran fantásticos, de carne y hueso, con un magnífico arco emocional y, lo más importante, se trataba de una recreación fiel del juego. Es oscuro, intenso, y no ofrece coartadas ni justificaciones”.

El gran reto para el departamento de efectos visuales consistió en plasmar la revolucionaria secuencia en la que se recrea la experiencia de ‘tirador subjetivo’ y que se desarrolla según la perspectiva de Reaper. Se trata de una misión de busca y destrucción en la que Reaper aniquila a numerosas criaturas que jamás habían aparecido en ninguna de las versiones de “Doom”. Los responsables de la película querían que el espectador sintiera la misma excitación que deparaba el juego: con el equipo militar listo y las armas firmemente empuñadas, el

espectador de la película se convertiría en un marine. “La secuencia del FPS es un pequeño guiño a los jugadores. Pero es también un concepto que resulta excitante en sí mismo: una forma de resaltar de forma intensificada la realidad de una situación”. Comento Di Bonaventura “Creo que esta secuencia servirá para que la gente que no utiliza estos juegos comprenda por qué hay otros a los que les gusta tanto jugar”.

CÓMO CONVERTIRSE EN UN MARINE EN MARTE

Semanas antes del comienzo del rodaje, los equipos técnico y artístico de la película embarcaron en los famosos estudios Barrandov de Praga (República Checa).

Mientras se diseñaban y construían los decorados, los miembros del reparto comenzaron un intensivo período de entrenamientos para convertirse en el coordinado pelotón militar que encarnan en la película.

El reparto debía aprender todo lo relacionado con la forma de moverse, de hablar y de actuar de un soldado. Esta tarea recayó sobre el asesor Tom McAdams, con una experiencia de casi treinta años en el ejército. McAdams diseñó un curso abreviado pero intensivo de formación militar: armas, municiones, primeros auxilios y comunicaciones. Para entrenarse utilizaron el Kalashnikov AK-47, si bien en la película disponen de armas distintas.

McAdams colaboró en el manejo del numeroso armamento que aparece en la película con el director artístico Stephen Scott, el armero



Richard Hooper y el ambientador Ray Perry. Hooper había dibujado una serie de modificaciones en armas actuales para adaptarlas a un concepto futurista; además, debían resultar completamente funcionales de forma que los actores pudieran utilizarlas ante la cámara. Dice Scott: “La idea era hacer las armas más grandes que nunca se hayan visto”.

IMAGINANDO A LOS DEMONIOS DEL INFIERNO

En el juego “Doom” aparecen una legión de zombies, demonios y otros monstruos, todos ellos creados digitalmente por diseñadores y artistas de id Software como John Carmack, Kevin Cloud, Tim Willits y Kenneth Scott. El director Bartkowiak y los productores Di

Bonaventura y Wells querían que la película contara también con criaturas terriblemente físicas y tangibles.

A tal fin contactaron con el estudio de Stan Winston, que ha creado criaturas filmicas tan legendarias como los xenomorphs de Aliens: el regreso, el cazador de Depredador o el imparable Terminator.

Para mantener una continuidad entre la película y el juego, el equipo de id Software puso los diseños y modelos de diversos demonios - los Caballeros del Averno, los trasgos, el Pinky Demon- a disposición de los supervisores de efectos de maquillaje especial, John Rosengrant, y de efectos visuales, Jon Farhat.

Para interpretar a las criaturas el estudio de Stan Winston llamó a Doug Jones y a Brian Steele. Jones, que hacía el papel de Abe

Sapien en Hellboy, dice: “Vi los diseños de los monstruos del juego, seres con hombros picudos que arrojan fuego y trepan por las paredes y pensé que eso era algo que me sentía capaz de hacer...” Jones entrenó también a unos bailarines venidos de Praga para que hicieran de zombies en algunas escenas colectivas.

Rosengrant y su equipo manufacturaron trajes de látex de las diversas criaturas que debía interpretar Jones: “Yo hago todos los trasgos que salen en la película. Me matan en cuatro ocasiones distintas”. Johnson comenta: “Esos monstruos son auténticos. Tienen un aspecto increíble, corpulento y pesado. Dan mucho juego”. Pike añade: “Se puede casi sentir la textura de esas criaturas. Son operativas, de aspecto realista y realmente aterrador. Parece que esté uno metido dentro del videojuego”. ■

THE DESCENT

DIRIGIDA Y ESCRITA POR MARSHALL, CUENTA LA HISTORIA DE UNA EXPEDICIÓN ESPELEOLÓGICA DE 6 MUJERES QUE ACABA TERRORÍFICAMENTE MAL.

U n año después de un trágico accidente, seis amigas se encuentran para su aventura anual en un lugar remoto de los Montes Apalaches donde van a practicar la espeleología. En lo profundo de la cueva el desastre las golpea de nuevo cuando una roca se desprende y bloquea la salida. Las chicas se dan cuenta de que Juno, siempre llevando a las cosas un poco mas lejos, las ha traído a una cueva inexplorada y de que nadie va a venir a rescatarlas. El grupo se divide y rezan por que haya otra salida. Pero algo mas acecha bajo la tierra, una raza de humanoides monstruosos que se han adaptado perfectamente a la vida en la oscuridad total. Cuando las amigas comprenden que se han convertido en las presas deben desplegar sus instintos más primarios en una guerra total contra un horror indecible- un horror que ataca sin aviso, una y otra vez.

Neil Marshall, guionista y director de The Descent, dice que las comparaciones con "Dog Soldiers" son inevitables: "En muchos aspectos es la hermana de 'Dog Soldiers'. Hay seis mujeres en vez de seis hombres, atrapadas y enfrentándose a un enemigo común, pero en vez de formar una piña contra la adversidad, ellas se enfrentan unas a las otras y sus relaciones se desintegran".

Marshall siempre ha querido hacer una película de terror ambientada en una caverna. "Pensé que era un escenario fantástico que muy raramente había sido utilizado en las películas de terror. Es el escenario clásico. La mejor ambientación para una película de terror es la oscuridad y no creo que haya nada más oscuro que una cueva. También quería hacer algo con un reparto exclusivamente femenino, lo que para una película de acción y terror es también bastante único".

El guión se desarrolló durante unos dos años. Hubo unos cuantos borradores pero al final llegaron a algo que los convenció. En el primer borrador del guión había mucho de caricatura, las mujeres eran más "delicadas" y no eran personajes muy realistas. La acción, por el contrario, no se cambió prácticamente nada, la progresión de





la historia y el desarrollo de la acción no han sido cambiados pero los personajes si se fueron endureciendo hasta hacerse mucho mas reales y humanos.

Sobre el trabajo con un reparto femenino el director dice: “Ha sido un sueño. Confieso que tenía mis dudas al principio habiendo trabajado antes solo con hombres prácticamente en Dog Soldiers. Fue estupendo, todas las noches íbamos al bar y tomábamos unas cervezas. Sabía

que esto iba a ser diferente, pero al final conseguí crear la misma atmósfera de colaboración y tener una buena dosis de diversión, la profesionalidad y el entusiasmo por la película. Éstas chicas son fantásticas y en pantalla os volarán la cabeza, son un conjunto realmente sólido y ha sido un sueño trabajar con ellas”.

En el guión de la película, Marshall llamó a los salvajes y hambrientos depredadores que las mujeres encuentran en la cueva “rondadores”.

“Los ‘rondadores’ son hombres de las cavernas que no abandonaron las cavernas. Han evolucionado en este entorno durante miles de años y hay una comunidad de ellos que vive ahí abajo. Se han adaptado perfectamente a luchar en las cuevas. Han perdido la vista, y tienen unos sentidos del oído y el olfato muy desarrollados y se mueven perfectamente en la oscuridad mas completa. Son expertos trepadores. Estas chicas invaden su territorio, y los rondadores simplemente lo defienden”.

Para crear a los “rondadores” se inspiraron en como deberían ser si estas criaturas realmente existieran, si vivieran bajo la tierra, ¿de donde vendrían?. Físicamente serían increíbles, con una apariencia fuerte, fiera y terrorífica. Sus colores y sus atributos tendrían que ver con el hecho de que viven en la oscuridad absoluta. Encontrarse con estos seres en una cueva debería de ser eso: una viscosa, espantosa y monstruosa pesadilla.

Marshall realizó unos primeros bocetos de cómo debían ser los rondadores. Paul Hyett, el responsable de los efectos de maquillaje, refinó los diseños y creó las prótesis necesarias para darles vida. “Neil me entregó un diseño en Photoshop y realizamos algunos cambios para que funcionara mejor. El diseño original de Neil era increíble como imagen pero era difícil para trabajar con las prótesis así que lo modificamos un poco. Originalmente los ojos eran enormes, pero no era lo que queríamos, hicimos distintas pruebas con esculturas y los hicimos más pequeños, mas humanos. Nos costó mas o



menos cuatro semanas llegar al diseño final. “

Una vez que el diseño de las criaturas estuvo terminado, Hyett trabajó para que cada una fuera única. “ Tratamos de dar a cada rondador una personalidad única e individual. Hay uno llamado Scar que se convirtió en una de las criaturas más malévolas por su aspecto, creamos unos labios curvados hacia abajo que le

hacen parecer un perro gruñendo, siempre tiene esa cara rabiosa. Cuando le pusimos todo ese maquillaje a Craig (el actor que lo interpreta) que tiene siempre una expresión tan amable fue muy divertido hacerle parecer un ser malvado y demoníaco.

A las hembras les dimos una cierta apariencia de brujas, no queríamos rondadoras gua-

pas (risas), son todas horribles. También hicimos un niño rondador, con una gran cabeza bulbosa, como si fuera un niño prematuro. Todos los demás tienen pequeñas diferencias que los hacen únicos, orejas de distintos tamaños, cicatrices, etc. , tienen expresiones distintas.”

Se tarda cuatro horas en maquillar a un rondador, Hyett explica: “Los rondadores se hacen utilizando prótesis de silicona y literalmente se pegan a la cara del actor. Hay piezas distintas para la barbilla, dentaduras postizas, lentes de contacto para los ojos, etc. Después de esto se pinta toda la piel con aerógrafo, se pinta completamente de blanco, y después se pintan venas, se añaden cicatrices, lodo, suciedad, etc... Al principio eran completamente blancos pero nos dimos cuenta de que al vivir en las



cuevas debían estar sucias y añadimos la suciedad, el barro y lo demás.”

“Hay una clara influencia de Nosferatu en las criaturas. Queríamos que tuviesen un aspecto ligeramente vampírico pero que no parecieran vampiros, manteniendo un fondo humano.”

Durante el rodaje, Marshall mantuvo a los rondadores ocultos de las actrices justo hasta el momento del guión en que debían encontrárselos por primera vez. “Lo hice deliberadamente. Quería ver que efecto se producía, y realmente ayudó a crear un clima de tensión entre las chicas. Se fueron poniendo mas y más nerviosas. No sabían que esperar, no habían visto ninguna foto, no sabían que aspecto tendrían y fue divertido jugar con eso. Cuando por fin se enfrentaron salieron corriendo y gritando. ■







CUANDO UNO ES HIJO DE LOS SUPERHÉROES MÁS LEGENDARIOS DEL MUNDO, EL COMANDANTE Y JETSTREAM, SÓLO EXISTE UNA ESCUELA: SKY HIGH, UN INSTITUTO DE ÉLITE QUE TIENE LA MISIÓN DE FORMAR ESTUDIANTES DOTADOS DE PODERES PARA CONVERTIRLOS EN LOS SUPERHÉROES DEL FUTURO.

Todo comienza en una escuela secreta en las nubes como no hay otra igual en la tierra: Sky High, la primera y única escuela secundaria para chicos con superpoderes humanos que luchan contra el crimen y que están atravesando por la pubertad. En Sky High, el cuerpo estudiantil lanza llamas con el balón de fútbol; estudia Villanía y Química; y está dividido en “Héroes” y “Amigos Fieles” en vez de en atletas y lerdos. Es un lugar extraordinario y aún así totalmente reconocible en donde mecanismos estupendos, valentía desenfrenada y una impresionante habilidad para la magia se mezclan con las luchas con los padres, la presión de los compañeros y los problemas con las chicas – con resultados explosivamente divertidos.

La clase de este año presenta a algunos de los mejores súper adolescentes, algunos de los más inteligentes y los más potentemente talentosos jamás reunidos. Y luego está Will Stronghold. Cuando eres el hijo de los súper héroes más legendarios del mundo (The Commander y Jetstream), la gente espera que estés a la altura de tu apellido. El problema es que Will está comenzando sin superpoderes

propios y, peor aún, en lugar de unirse a las filas de la clase de “Héroe”, se ve a sí mismo relegado a ser un “Amigo Fiel”. Ahora él deberá de alguna manera sobrevivir a su primer año y a la misma vez lidiar con un profesor de gimnasia autoritario, un chico abusivo con súper velocidad y un rebelde peligroso y rencoroso (y la habilidad de disparar fuego de las manos)... sin mencionar la usual angustia, expectativas de los padres y problemas de chicas que acompañan la vida de los adolescentes. Pero cuando un malvado villano amenaza a su familia, amigos y la propia santidad de Sky High, Will deberá utilizar sus superpoderes recién encontrados para salvarlos y demostrar que es un “Héroe” digno de la tradición familiar.

El concepto original para la película provino de la mente del guionista Paul Hernandez,



admirador durante mucho tiempo de los cómics, quien comenzó a preguntarse si los súper héroes realmente existieran en el mundo... ¿qué pasaría con sus hijos? Sin duda, al convertirse en adolescentes rebeldes, inseguros e inquisidores al borde de la edad adulta, ellos necesitarían una escuela especial que pudiera enseñarles a utilizar sus súper

habilidades naturales para el bienestar del planeta. Sería un lugar que en vez de estudiar para la Prueba Escolar de Aptitud, los chicos se entrenarían arduamente para la Prueba "Salva al Ciudadano". Al igual que en todas las escuelas secundarias se tiende a separar a los alumnos en diferentes grupos sociales, en esta academia los "Héroes" de la clase, la élite, domina a aquellos destinados a ser únicamente "Amigos Fieles".

Hernandez llevó el concepto al productor Andrew Gunn quien vio el potencial de crear lo que él llama "'The Breakfast Club' con capas", una aventura familiar enormemente divertida, repleta de escenas peligrosas y efectos e impulsada por las igualmente incendiarias emociones de los adolescentes. "Una de las cosas que me encantó acerca de la película es que combina problemas reales diarios de una escuela de secundaria con los que todos nos podemos sentir identificados con los problemas mucho más increíbles de ser un súper héroe", observa Gunn.

Mientras el guión evolucionaba, Gunn le pidió a los guionistas que se concentraran en la realidad emocional de los adolescentes. Gunn explica: "Para mí, la clave del guión era crear una historia suficientemente fuerte en la que se podrían quitar todos los elementos de súper héroe y aún así tener una película divertida. Terminamos con una extraordinaria base para la acción en una historia que es acerca de amistad, lealtad y un niño que se da cuenta que lo que realmente define a un héroe no es su poder externo sino lo que tiene dentro de sí".

Luego comenzó la búsqueda de un director que pudiera conjurar la mezcla perfecta de realidad, comedia y fantasía para darle vida a la película. Los realizadores decidieron confiarle su visión a Mike Mitchell, un talentoso animador y artista de storyboards con una extraordinaria reputación por su innovación y con varios cortos premiados a su haber.

Mitchell, le infundió a la historia una imagen optimista e influenciada por el pop para resaltar la comedia y la energía. "Yo me quería hacer eco de aquellas divertidas comedias familiares de la década de los sesenta que todos recordamos con tanto cariño y al mismo tiempo jugar y divertirme con el género", sostiene Mitchell. "Más que nada yo quería que fuese una aventura sumamente entretenida para el público de todas las edades".

Para interpretar al insólito héroe de la historia, Will, los realizadores encontraron a Michael Angarano, que recientemente interpretó "Lords of Dogtown". "Michael tiene la verdadera cualidad de parecer un chico tradicional", afirma Mike Mitchell. "También es un individuo muy gracioso, físicamente con mucho talento y parecía englobar todo lo que queríamos que fuese Will Stronghold".





Los padres de Will son los típicos padres que están sometidos a muchas tensiones y que trabajan demasiado. Aunque con una diferencia: sus “trabajos” son los de vencer a villanos que amenazan al mundo y salvar al planeta de forma cotidiana. Para interpretar al Comandante y a Jetstream, el matrimonio de súper héroes que envían a su hijo a Sky High con grandes esperanzas – escogieron a dos populares y carismáticas estrellas de Hollywood: Kurt Russell y Kelly Preston.

La escuela también está poblada por un grupo de empleados súper poderosos de entre los que destaca Bruce Campbell, conocido mundialmente gracias a la saga de “Evil Dead”. En esta película, Campbell interpreta al Entrenador Boomer, un exigente profesor de gimnasia dotado con una voz sónica, y que decide cuáles de los estudiantes se hundirán como Amigos Fieles o progresarán como Héroes todopoderosos.

Otro símbolo de los comic-books que aparece por los pasillos de la escuela es Lynda Carter, más conocida por el mundo como la Wonder Woman televisiva, que aquí interpreta a la inteligente Directora Powers.

Una vez que los realizadores reunieron a un reparto que le pudiera dar vida al corazón de Sky High, su siguiente desafío era el de hacer realidad la acción y los efectos visuales de la película. Mitchell tenía el firme propósito de lograr un tono que guardara relación con las clásicas películas de Disney, y no quería depender demasiado del CGI ni de los efectos de pantalla verde. En lugar de eso, decidió confiar en muchos trucos de la vieja escuela utilizando alambres, arneses y escenarios de ingeniería.

Los realizadores contrataron los servicios de la compañía de Scott Roger GO STUNTS, que recientemente diseñó unos mecanismos computarizados que se utilizaron en las escenas de vuelo de “Spider Man 2”.

El supervisor de efectos especiales Al Broussard y su equipo de técnicos crearon cerca de 70 mecanismos de diversos tamaños para la película. Ejemplos de la miríada de trucos de cámara que diseñaron en colaboración con Mike Mitchell incluyen el dedo vela de Warren Peace y las plantas de crecimiento instantáneo de Layla. A una mayor escala, también crearon la monstruosa bestia conocida como “The Muncher”, la máquina de metal giratoria que pone a prueba la habilidad de los estudiantes para salvar a un ciudadano de convertirse en polvo; el autobús que zarandea a los niños mientras los conduce a Sky High en un serpenteante y descabellado viaje; o la cinta transportadora diseñada para desplazar a una gran cantidad de bebés a un autobús escolar que los espera.

Otras tomas complejas – como son los rayos de fuego de Warren Peace y el cometa de la Directora Powers – fueron producidas con una combinación de efectos de fuego en el plató y de CGI en post producción. El supervisor de efectos visuales Mitchell Drain encabezó un equipo de cerca de 80 artistas de Asylum para completar las cerca de 300 tomas con efectos visuales de la película.

“Esperamos que estos efectos visuales los deslumbren”, afirma Drain. “Llevamos nuestra tecnología un poquito más lejos intentando hacer que los efectos fuesen fotográficamente lo más reales posibles y a la misma vez reteniendo su sabor caricaturesco y divertido”. ■



REEKER

UN GRUPO DE JÓVENES FORASTEROS, ATRAPADOS EN UN ESCALOFRIANTE OASIS PARA VIAJEROS EN EL DESIERTO, DEBEN DESENREDAR EL MISTERIO QUE EXISTE MÁS ALLÁ DE SUS VISIONES DE GENTE MORIBUNDA, MIENTRAS QUE ELLOS SON PRESAS DE UNA CRIATURA PUTREFACTA.



Cuando, inexplicablemente, cierran una solitaria autopista, cinco estudiantes que comparten viaje hacia una fiesta en el desierto, se encuentran atrapados en una cafetería recientemente abandonada. Negándose a que las nuevas circunstancias interfieran en su diversión, se preparan para pasar la noche; pero son interrumpidos por extrañas y fascinantes visiones de viajeros brutalmente mutilados. Esas horribles visiones quizás expliquen el abandono repentino del motel y del café, pero la aparición de un extraño hombre, cuya mujer ha desaparecido, confirma sus peores miedos. Él también ha visto a las personas moribundas – víctimas de un asesino, el que probablemente se ha llevado a su esposa — un asesino que arrastra una oscura fuerza de decadencia y putrefacción.

Guiados por los sentidos intensificados de un estudiante ciego, tienen que sobrevivir durante la noche y enfrentarse a lo que parece ser un terrible abismo entre los vivos y los muertos. A medida que el número de muertos aumenta, el extraño misterio se acentúa. A aquellos suficientemente fuertes para sobrevivir, les queda una pregunta: ¿qué demonios es Reeker?

Inspirada por los clásicos *Carnival of Souls*, *Evil Dead* y la saga de *Friday 13th*, Reeker es un híbrido de la nueva escuela de las películas de terror con monstruos que hará las delicias de los amantes del gore.

Su escritor, director y productor, Dave Payne, uno de los “alumnos” de Roger Corman comenta “He echado de menos el sentido de la diversión en la última cosecha de películas de terror. Nos encontramos con las que son demasiado estilizadas, demasiado serias y casi deliberadamente aproximadas a la calificación moral no recomendada para menores de 13

años; también están aquellas que tienen bajo presupuesto y que van directamente al estante inferior de un videoclub; y aquellas películas de serie B en las que aparecen monstruos de forma repentina, para ver en la televisión con un cubo de palomitas – y no hay mucho más entre unas y las otras.

Mis películas de terror favoritas siempre han sido espeluznantes, inteligentes y divertidas. Por eso, básicamente he querido aterrorizar a la gente, hacerles reír y darles una historia lo bastante gruesa para mastigarla pero lo bastante fácil como para tragarla”.

La película fue rodada en 35mm en Los Ángeles y en los desiertos del sur de California.

Existen más de 300 tomas de efectos especiales. Entre las más curiosas se encuentra la secuencia inicial, para la que los “magos” de Monster FX, encargados de los efectos especiales usaron más de 260 litros de sangre falsa.

La première de Reeker en el Southwest Film Festival hizo que las entradas para los pases se agotaran y además, generó críticas muy favorables. ■





EL POZO

CAE UNA LLUVIA TORRENCIAL DE AGOSTO MIENTRAS KYOKO DA CLASE A UN GRUPO DE NIÑOS DE PARVULARIO. DEBIDO A SU TRABAJO A TIEMPO COMPLETO Y A LAS CLASES NOCTURNAS DE TERAPIA INFANTIL, LLEVA TIEMPO SIN VER A SU NOVIO, EL ASPIRANTE A FOTÓGRAFO NAOTO.

Un día, decide sorprender a Naoto pasándose por el restaurante chino donde él trabaja a tiempo parcial. Nada más llegar Kyoko, un timbre inquietante suena en su teléfono móvil. Ambos reconocen el tono de la muerte que acompañaba las terroríficas llamadas del año anterior. La melodía les trae el recuerdo de aquel suceso... el grito de terror de la propia voz presagiando la muerte... el inevitable fin.

No pasa mucho tiempo antes de que la muerte aparezca en su forma más truculenta en el mundo de Naoto y Kyoko, que descubren que la maldición no ha terminado.

La periodista Takako (Asaka Seto) está investigando las diferencias entre el suceso actual y los acontecimientos del año anterior causados por la maldición de Mimiko Mizunuma. Justo cuando le parece llegar al fondo de la cuestión, su camino se cruza con el de Kyoko y Naoto.



Kyoko se encuentra paralizada por el terror, pero Naoto le promete que no permitirá que muera. Kyoko, Naoto y Takako unen fuerzas para descubrir la clave del misterio. Para ello, deberán sumergirse en el abismo del horror e indagar en el espantoso tormento sufrido por una niña.

El estreno en enero de 2004 de "Llamada perdida", protagonizada por Ko Shibasaki y dirigida por Takashi Miike, cosechó un gran éxito en Japón. La película, que recaudó 15 millones de dólares en taquilla y vendió casi 1.200.000 entradas, fue el mayor éxito comercial del prolífico director hasta el momento. La historia de un grupo de amigos que caen víctimas de una maldición mortal a través de los teléfonos móviles ya es legendaria entre la juventud japonesa.

El miedo se propagó rápidamente por el resto de Asia y del mundo. Tras el estreno en Tokio, no tardó en caer una lluvia de ofertas desde el extranjero. La película aterrizó en Taiwan en marzo, en Hong Kong en junio y en cien pantallas de Corea en la franja vacacional de mayor público (el 9 de julio). En Europa, algunas de las mayores distribuidoras independientes del continente permitieron participar a países como Italia, Rusia, Noruega y Suecia en la oleada veraniega de terror. Otros países reservaron el estreno para el otoño y el invierno (como Singapur, Malasia, Tailandia, Canadá, Estados Unidos, México, Reino Unido, Francia, Polonia, España y diversos países de América Latina). Sobra decir que numerosos estudios de Hollywood han ofertado por la compra de



los derechos de la película para versionarla. En Japón, se han vendido más de 300.000 ejemplares de la novela homónima de Yasushi Akimoto en el que se basa la película y el estreno en DVD/vídeo ha gozado de un gran número de ventas.

Tras el éxito nacional e internacional de la primera parte, era lógico pensar en una secuela para la que no tardaron en surgir planes. EL POZO tiene como protagonista a Mimula, arropada por los actores Yu Yoshizawa y Asaka Seto. Es la opera prima como director de Renpei Tsukamoto, responsable de infinidad de éxitos para la televisión. El rodaje de la película, basada de nuevo en una novela de Yasushi Akimoto, se ha realizado en Taiwan, la prefectura japonesa de Hokkaido y Tokio. ■

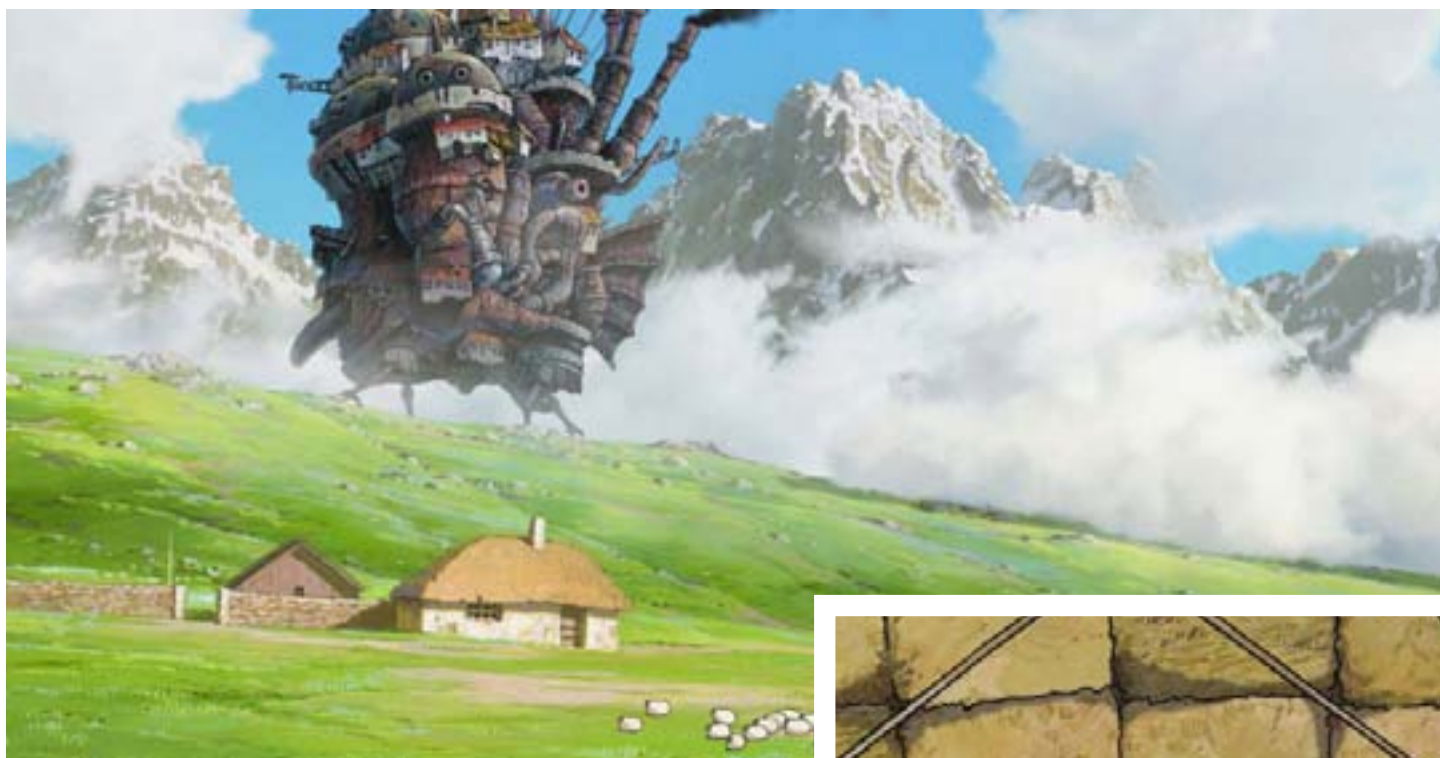


**ESA NIÑA HA VUELTO A LLAMAR.
QUIERE SALIR A JUGAR...**

El Castillo Ambulante

SOPHIE TIENE 18 AÑOS. TRABAJA SIN DESCANSO EN LA TIENDA DE SOMBREROS QUE MANTENÍA SU PADRE ANTES DE FALLECER. EN UNO DE SUS POCO FRECUENTES PASEOS POR LA CIUDAD, SOPHIE CONOCE AL MAGO HOWL. HOWL ES UN JOVEN CON PODERES EXTRAORDINARIOS Y EXTREMADAMENTE SEDUCTOR. SIN EMBARGO, A SOPHIE LE DA LA IMPRESIÓN DE QUE HOWL ESCONDE ALGO...





El encuentro entre Sophie y Howl no ha pasado desapercibido para la Bruja de las Landas, quien odia visceralmente a Howl. Cuando Sophie vuelve a la tienda, la Bruja, haciéndose pasar por una cliente, la engaña y la hechiza, transformándola en una anciana de 90 años que no puede revelar su verdadera identidad.

Sophie, imposibilitada para decirle a sus amigas y compañeras quién es realmente y lo que le ha pasado, se ve obligada a abandonar su casa y decide entonces buscar a Howl para que le ayude a romper el hechizo. Howl vive en un "castillo mágico" que tiene la peculiaridad de trasladarse a voluntad de su dueño. Sophie se adentra en lo desconocido, en busca del castillo ambulante, perdiéndose en tierras desoladas. Finalmente y casi por casualidad, llega al lugar en el que se encuentra la residencia de Howl. Allí conoce al joven aprendiz del mago, Marko, y al encargado del mantenimiento del castillo, Calcifer, el demonio del fuego. Al no poder revelar su identidad, Sophie tiene que inventar alguna excusa para quedarse en el

castillo, y consigue que la contraten de como asistente. Esta "anciana" tan misteriosa y dinámica le dará en poco tiempo un nuevo aspecto a la descuidada residencia de Howl, consiguiendo que parezca un verdadero hogar.

Pero la aventura no ha hecho más que empezar ¿Qué fabuloso destino le aguarda a Sophie? ¿Qué secretos esconde Howl en su castillo ambulante?

En 1992, "Archer's goon", una de las novelas de Diana Wynne Jones fue adaptada por la BBC para la televisión en una serie de seis episodios de 25 minutos cada uno. En aquel momento, la escritora se mostró encantada por la forma en la que se plasmó su libro en la pequeña pantalla. Y comentaba: "Pienso que El Castillo Ambulante podría igualmente adaptarse a la gran pantalla. ¡Los técnicos de efectos especiales hacen hoy en día tantas maravillas!"

Y nadie mejor para hacer realidad sus deseos que el maestro Hideo Miyazaki. Es verdaderamente sorprendente la similitud entre los universos de estos dos artistas, a pesar de la distancia que separa sus países de origen.

Miyazaki ha sabido captar y plasmar a la perfección la esencia del libro.

Desde su inicio, el reino de opereta descrito por Diana Wynne Jones permite a Miyazaki afianzarse en su propio imaginario: Se reencontra así con las decoraciones barrocas que ya utilizó en títulos como Nikki la pequeña bruja, o Mi vecino Totoro. Y añade toda una artillería de máquinas voladoras (como en El castillo de las nubes) o flotantes (como en Porco Rosso), con el fin de resaltar las amenazas de guerra.

Para Miyazaki, la realidad está dinámica y los espíritus están por todas partes. Nada es estable. Así es que en este mundo mágico, donde se lucha a golpe de sortilegios (como en La Princesa Mononoke y El Viaje de Chihiro), y donde nadie es quien aparenta, se ha sentido como en casa.

Bajo su apariencia de anciana, Sophie sigue siendo una chica joven. El espantapájaros es en realidad un príncipe encantado, Howl puede transformarse en pájaro...El mundo de Miyazaki es el de la metamorfosis permanente.



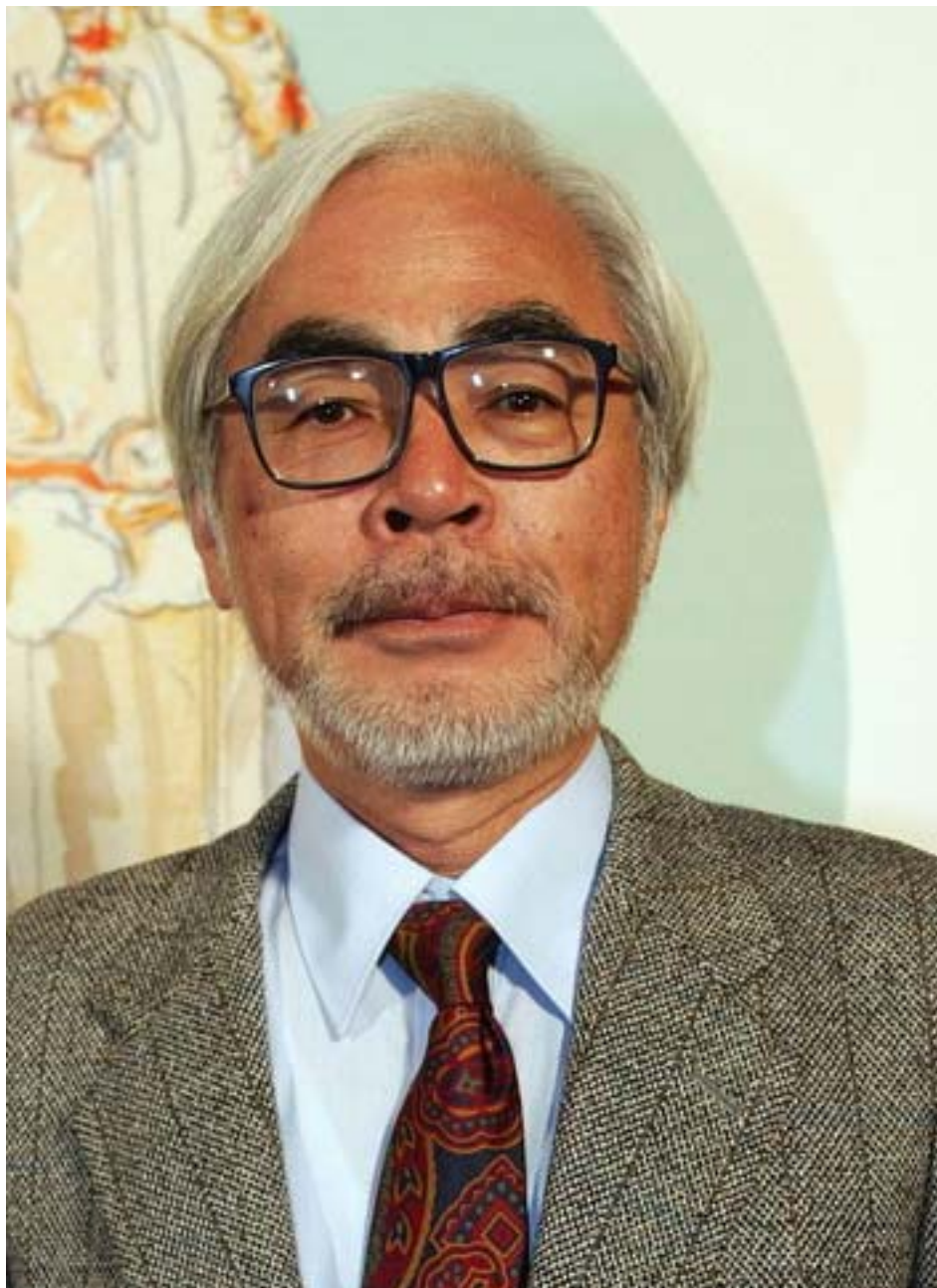
Le encanta crear dobles de sus personajes, o cambiar su identidad: Chihiro es rebautizada Sen por Yubaba. A Howl se le aplica el nombre de Señor Jenkins o Señor Pendragon. Toda esta fantasía reina en el relato, y llega a poner patas arriba la continuidad narrativa, gracias a esta puerta mágica que permite pasar en cuestión de segundos de un ambiente a otro.

En la novela, apenas se describe el castillo. Miyazaki crea un móvil con un montón de chatarra, todo con puentes, torres y escaleras secretas.

Cuando descubrimos a Calcifer quedándose sin aliento y haciendo posible que el castillo se mueva, pensamos en Kamaji, el anciano con seis brazos alimentando la caldera del los baños de Chihiro. Y cuando, armada con un cubo y una escoba, Sophie comienza la inmensa tarea de limpieza del castillo, es a la vez a Nikki y a Chihiro a quienes creemos ver trabajando.

Otro tema eterno: la lucha del bien y del mal, que con Miyazaki no tienen contornos muy precisos. En su suntuoso palacio, la maga Suliman está en el poder como un monarca pacífico. Parece llena de sabiduría y bondad. Y sin embargo, en realidad no es más que una sádica que obliga a sus visitantes a subir una escalera gigantesca, y que mantiene la guerra. Pero no hay un espíritu de venganza en Miyazaki: Sophie recoge y alimenta a la inmundicia bruja de las Landas, que se ha convertido en una anciana despavorida e inofensiva.

Entre las manos del demiurgo Miyazaki, las historias se vuelven pura fantasmagoría. Su imaginación es tan fértil que parece escribir su escenario a medida que va surgiendo. El cuadro impuesto por un cuento de hadas inglés no ha frenado a Miyazaki. Por lo contrario, jamás se ha sentido tan libre y tan a gusto. ■



HAYAO MIYAZAKI

Desde hace más de veinte años Hayao Miyazaki es considerado el más grande cineasta japonés de animación.

El público de occidente comenzó a descubrir su obra con Porco Rosso en 1992, película que relataba las aventuras de un cerdo aviador. Desde entonces, cada una de sus películas ha creado gran sensación y verdaderos fenómenos sociales.

Hayao Miyazaki nació en Tokio en 1941. Su juventud estuvo marcada por la guerra y por la imagen de una madre con tuberculosis que permanecerá en cama durante nueve años. Su padre y su tío dirigen una sociedad que fabrica timones para aviones de caza. Muestra rápidamente una gran pasión por la aviación, y más tarde por el dibujo.

En 1963, provisto de un título de economista, entra en la Toei Animation, el estudio más grande del país. A continuación, seguirán veinte años de trabajo consagrado durante los cuales subirá todos los escalones dentro de la profesión (animador, guionista, realizador, productor) hasta acceder a la independencia total en 1985 con la creación del Estudio Ghibli.

Cuando entra en la Toei, Miyazaki tiene veintidós años. Es la moda de las series largas de televisión. Los efectivos del estudio son enormes (más de 500 empleados) y Miyazaki se siente pisoteado por este gigantismo. Con su compañero, Isao Takahata, sueña con guiones más sutiles, capaces de divertir tanto a padres como a hijos.

En 1968, colaboran en Horus, príncipe del sol que por su narración, marca un antes y un después en el mundo japonés de la animación. En 1971, ambos hombres abandonan la Toei. Miyazaki tiene varios empleos en diferentes productoras, siempre con el mismo objetivo: hacer un largometraje. Pasarán ocho años antes de hacer Arsene Lupin y el Castillo de Cagliostro (1979).

Después hace una parada en los dibujos animados, y firma un manga en siete entregas, Nausicaä, el valle del viento, que es su primera creación original relevante. En la historia, que narra el combate de una princesa que vive en un planeta consumido por el gigantismo industrial, encontramos dos elementos que se van a repetir en todas sus películas: el pacifismo y la obsesión por la ecológica. Es el gran giro de su carrera. Así nace el Estudio Ghibli (patronímico elegido por Miyazaki en memoria a un avión de caza italiano).

Miyazaki firma seis largometrajes de los cuales cuatro hacen estallar las recaudaciones de taquilla: Mi vecino Totoro (1988): 2 millones de entradas; Porco Rosso (1992): 3 millones; La Princesa Mononoke (1997): 17 millones; y El viaje de Chihiro (2001): 23 millones.

Después de recibir un Oso de Oro en el Festival Internacional de Cine de Berlín por El viaje de Chihiro, Miyazaki enlaza con otros dos cortos destinados al Museo Ghibli, un museo que en gran medida está consagrado a sus obras, y que tiene una gran aceptación.

Finalmente, con el Castillo Ambulante, adapta un clásico inglés de la literatura infantil ("Howl's moving Castle", de Diana Wynne Jones).

FILMOGRAFIA

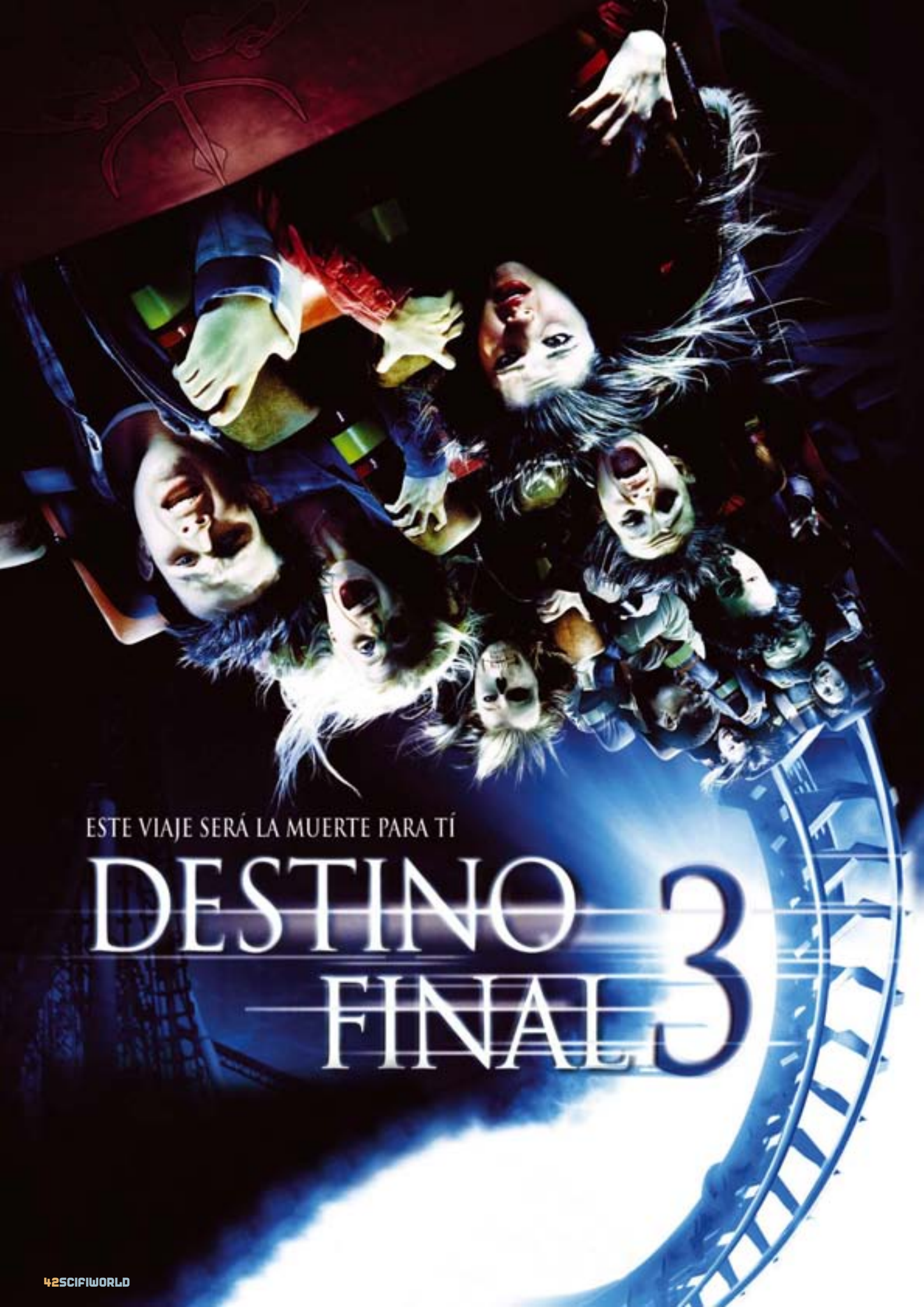
De 1963 a 1977 animador clave de numerosas series: El gato con botas (1969); Lupin III (1971); Heidi (1974) etc...

SERIES DE TV

1978	Conan, el niño del futuro
1979	Ana de las Tejas Verdes
1980	Lupin III
1982	Sherlock Holmes

CINE

1979	Arsene Lupin y el castillo de Cagliostro
1984	Nausicaä, el valle del viento
1986	El Castillo del Cielo
1988	Mi vecino Totoro
1989	Nikki, la pequeña bruja
1992	Porco Rosso
1997	La Princesa Mononoke
2001	El viaje de Chihiro
2004	El Castillo Ambulante

A movie poster for Final Destination 3. The background is a dark, swirling blue and white vortex. In the center, a group of people are shown in a state of panic and terror, some with their mouths open as if screaming. They are wearing various costumes, including a blue jacket, a red jacket, and a white mask. The overall tone is horror and suspense.

ESTE VIAJE SERÁ LA MUERTE PARA TÍ

DESTINO FINAL 3



En el que debería ser el mejor día de su vida, Wendy celebra con sus amigos la noche de su graduación del instituto en un parque de atracciones. Están a punto de subir a una montaña rusa cuando de repente Wendy se asusta. Su novio – Jason – la tranquiliza diciéndole que sólo se pone nerviosa porque sabe que no podrá controlar lo que va a ocurrir. Wendy se domina pero en cuanto baja el arnés de seguridad, atrapándola en el asiento, tiene una premonición: va a haber un terrible accidente en el que la montaña rusa se convertirá en una trampa mortal para ella y sus amigos.

Cuando termina la espantosa visión Wendy exige que la dejen bajar. Su compañero de clase, Kevin, se siente obligado a acompañarla. Cuando abandonan la atracción, Lewis se ríe de Kevin y le llama miedica. Los insultos desembocan en una pelea entre varios estudiantes y al final algunos de ellos serán expulsados. Se quedan abajo y ven horrorizados cómo la montaña rusa se va fuera de control y mueren todos los que iban a bordo.

Pero esto sólo será el comienzo...

Los que sobreviven descubrirán que esquivar el destino no es nada fácil. Tienen que morir y la muerte no renunciará a lo que le corresponde.

“Creo que la idea del destino ha existido siempre”, declara James Wong, director además de coguionista – junto con el productor Glen Morgan – de esta entrega, así como de la primera de la serie, estrenada en 2000. “¿Estamos destinados a conocer a la persona con la que nos casaremos? ¿Cómo moriremos? Son preguntas que todo el mundo se ha hecho en algún momento de su vida”.



Igualar, o preferiblemente superar la emoción de las secuencias iniciales de las dos primeras entregas fue el primer obstáculo de los cineastas. Fue el ejecutivo de New Line Richard Brener a quien se le ocurrió la idea de un desastre en una montaña rusa. Y para el joven reparto significó pasar frío en Vancouver durante varias noches, desde el atardecer hasta el amanecer, con más de una veintena de viajes cada noche.

La secuencia de la montaña rusa con la que comienza la película es la más compleja de todas las películas. Con el fin de conseguir el efecto deseado los cineastas rodaron a los actores subidos en la atracción real y después en un decorado de 10 metros de alto construido en un enorme estudio. También les filmaron delante de una pantalla verde y finalmente utilizaron los efectos especiales para las partes donde el cuerpo humano no es capaz de actuar.

Encontrar una montaña rusa igual a la que James Wong y Glen Morgan habían imaginado en su guión resultó imposible: "Si quieres descarrilar una montaña rusa lo mejor es descarrilar una montaña rusa", comenta Ariel Shaw, el supervisor de efectos visuales. "Y como esa no era una opción, sacamos elementos de una montaña rusa en Vancouver y de otra en California para construir nuestro modelo digital. Así que creamos una montaña rusa tipo Frankenstein que era maravillosa, pero que no se correspondía al cien por cien con la descripción del guión, en el que la montaña rusa sube 80 metros y después cae y da vueltas como una especie de sacacorchos para volver a subir de nuevo. Llevamos a cabo varias modificaciones en el modelo hasta que finalmente acertamos".

La película aporta un elemento nuevo a la mezcla que ha hecho tan populares las películas anteriores. James Wong explica que querían que DF3 resultara familiar pero que también ofreciera algo nuevo a los espectadores: "Hablamos de la fuerza vital enfrentada a la muerte. Si existe el mal tiene que existir el bien.



Y si es así, ¿cómo se expresa ese elemento? Y se nos ocurrió la idea de la tecnología en forma de fotografía digital. Hay cámaras digitales en todas partes, hasta en los teléfonos. No es un proceso químico, es electrónico, y decidimos poner pistas sobre la muerte de los personajes en las fotos que Wendy saca la noche de la colisión de la montaña rusa. Se puede interpretar como un juego sádico de la muerte, mostrándoles cómo van a morir, o como una benevolente fuerza vital que intenta ayudar a los personajes a frustrar el destino.”

Las fotos digitales también dan a los espectadores la oportunidad de interpretar las pistas junto con los protagonistas: “El público afronta cada nueva secuencia provisto de una serie de pistas y así se involucra en la película de un modo distinto que en las otras dos,” comenta el productor Craig Perry.

Desde el punto de vista del diseño, Michael Freeborn, diseñador de producción, señala que buscaban algo más oscuro que las dos películas anteriores: “Esta vez forzamos un poco más las imágenes, estableciendo un ambiente más negro, más fuerte que en las entregas precedentes”.

Antes de que Wendy, Kevin y sus amigos puedan subir a la montaña rusa, con el nombre acertado de “Vuelo del diablo”, tienen que pasar por un inquietante portal custodiado por un diablo de doce metros de alto.

“Los colores indican mucho en un decorado y pueden afectar las emociones del actor en ciertas situaciones”, comenta Freeborn. “Y el rojo era el único color posible para nuestro amigo satánico. También tuvimos la suerte de

que los raíles de la montaña rusa estuvieran pintados de rojo. Seguimos con el rojo en el decorado y así se unificó todo”.

El guión de Morgan y Wong es un complejo puzzle con piezas que se van encajando hasta formar una imagen completa. Freeborn constata que a los guionistas les encanta jugar con el texto y las imágenes: “Es como ese juego de unir los puntos. En medio de la secuencia inicial hay una imagen que conecta con acontecimientos posteriores. Vemos un letrero iluminado para una atracción llamada ‘High Dive’ (Salto de altura) y de repente se apaga la ‘v’ convirtiéndolo en ‘High Die’ (Muerte en las altu-

ras). En otro letrero pone “Test Your Skill” (Comprueba tu habilidad), pero debido al ángulo de la cámara lo que se ve es ‘Test Your Kill’ (Comprueba tu matanza)”.

Toby Lindala, el supervisor de efectos de maquillaje, tuvo la oportunidad de explayarse en Destino final 3 creando muertes y desmembramientos perfectos. Nos explica que trabajó por primera vez con Wong y Morgan en la serie Expediente X: “Es una maravilla colaborar con ellos. Tienen mucha experiencia con los guiones y cambian poco desde el primer borrador hasta la versión final, así que me da mucho tiempo para organizarme a la perfección”. ■





**RECUERDA, RECUERDA
EL CINCO DE NOVIEMBRE
EL COMLOT Y LA TRAICIÓN RECORDARÁS
POR NINGUNA RAZÓN EL COMLOT DE LA PÓLVORA
DEBERÍA OLVIDARSE JAMÁS**

V DE VENDETTA

En un futuro próximo: Inglaterra se ha convertido en un estado totalitario y fascista. Evey, una joven de la clase trabajadora es rescatada de una situación de vida o muerte por un misterioso enmascarado conocido como "V".

V es un hombre sumamente complejo, instruido, extravagante, tierno e intelectual, que dedica su vida a liberar a los ciudadanos de las garras de aquellos que les someten mediante el terror. Pero al mismo tiempo es amargo, solitario y violento, y está obsesionado por la venganza personal.

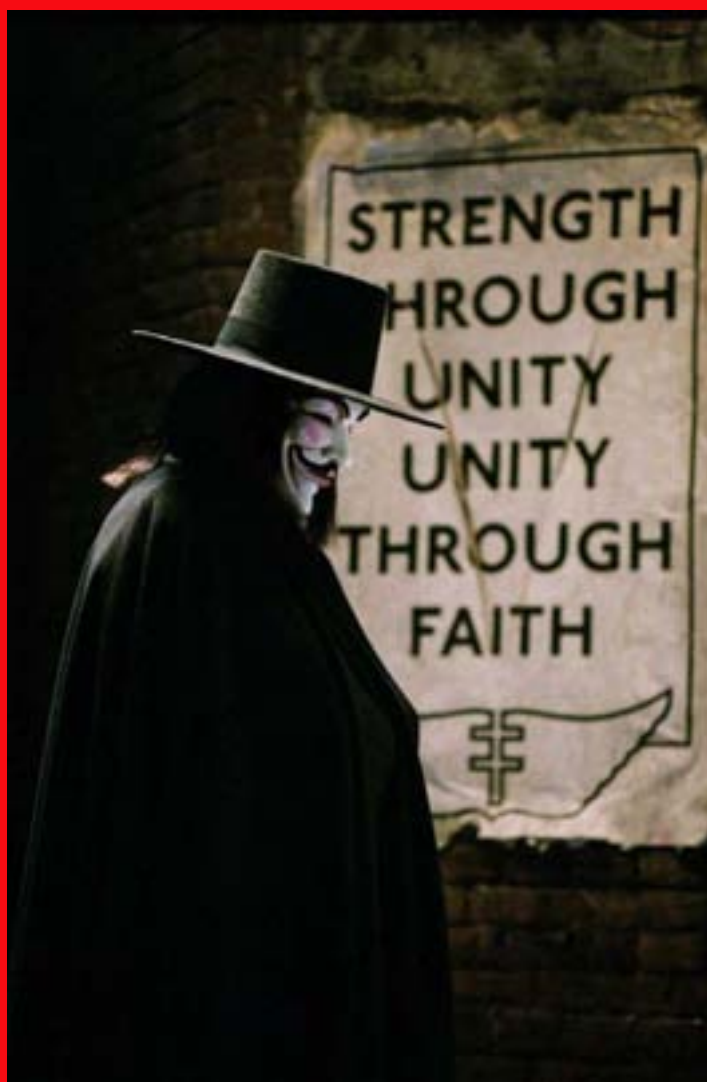
En su busca por libertar al pueblo de Inglaterra de la corrupción y la crueldad con que su gobierno la ha envenenado, V condenará el carácter tiránico de sus dirigentes e invitará a los ciudadanos a unirse a él en las tinieblas del Parlamento el 5 de noviembre: el día de Guy Fawkes.

Un día como ése del año 1605 Guy Fawkes fue descubierto en un túnel bajo el Parlamento con 36 barriles de pólvora. En compañía de otros conspiradores había planificado lo que más tarde se conocería como «la conspiración de la pólvora» en reacción a la tiranía del gobierno de Jacobo I. Fawkes y el resto de sabotadores fueron ahorcados, destripados y descuartizados, y su plan para derrocar el gobierno jamás llegó a perpetrarse.

Retomando el espíritu de esa rebelión y como conmemoración de aquel día, V promete consumir la conspiración fallida del 5 de noviembre de 1605 por la que Fawkes fue ejecutado: detonar el Parlamento.

Cuando Evey descubre la verdad acerca del misterioso pasado de V, también descubre su propia verdad, y se convierte en su leal aliada para ejecutar en plan que pretende encender la llama de una revolución, devolver la libertad y la justicia a una sociedad asfixiada por la crueldad y la corrupción.

La película está basada en la novela gráfica homónima de Alan Moore y David Lloyd. V de Vendetta que comenzó a publicarse en 1981 en Warrior, una revista de cómics mensual e independiente, y no tardó mucho en convertirse en una historieta de culto. Llegaron a salir 26 números antes de que la revista cerrase, dejando a todos sus fans col-





gados a mitad de la historia. Tras un intervalo de cinco años, Moore y Lloyd completaron *V de Vendetta* en 1989 a instancias de la editorial DC Comics. La serie completa se publicó bajo el formato de novela gráfica.

V de Vendetta transcurre en un tiempo futuro, aunque puede reconocerse la imagen actual de Londres. Los creadores del personaje, Moore y Lloyd, estuvieron influenciados por el período político que les tocó vivir. “Nuestra actitud hacia el gobierno ultraconservador de Margaret Thatcher fue uno de los motivos que nos empujó a crear el estado policial y fascista británico de *Vendetta* —explica Lloyd—. La destrucción de este sistema era la causa primordial para la existencia de *V*”.

Desde un punto de vista temático la serie de Moore y Lloyd indaga en muchas nociones

políticas y éticas que siguen siendo relevantes en el mundo actual. “El mensaje principal consiste en que todo individuo tiene derecho a ser un individuo, y como tal tiene el derecho (y el deber) a oponer resistencia al conformismo —comenta Lloyd—. La resistencia de *V* consiste en atacar directamente las instalaciones gubernamentales y asesinar a los adeptos al régimen. De modo que no es una simple historia sobre una batalla contra una malvada tiranía, sino una historia sobre el terrorismo, y si el terrorismo puede justificarse de algún modo. Y eso es algo que debemos tratar de comprender, si alguna vez queremos resolver el problema que nos acucia en el mundo real”.

Los guionistas y directores Andy y Larry Wachowski, las mentes tras la trilogía de *Matrix*, eran fans de la obra original de Moore y

Lloyd y trabajaron en una adaptación para la pantalla de la novela gráfica a mediados de los noventa, antes de embarcarse en la trilogía de *Matrix*. Durante la fase de posproducción de la segunda y tercera entrega de *Matrix*, revisaron el guión de *Vendetta* y se lo llevaron a su primer ayudante de dirección, James McTeigue. McTeigue dirigía anuncios de publicidad en ese momento y buscaba dar el gran salto a los largometrajes.

“Estábamos en la posproducción de *Revolutions* cuando Andy y Larry me dieron una copia de *V de Vendetta*”, recuerda McTeigue. Intrigado y excitado por la temática de la novela gráfica, comparte el criterio de los hermanos Wachowski sobre su indiscutible vigencia en el panorama político actual. “Nos parece que la novela era bastante profética respecto al clima político actual. Reflejaba muy bien lo que puede ocurrir cuando una sociedad es dirigida por un gobierno que hace caso omiso a la voz de la gente. No me parece muy descabellado afirmar que este tipo de cosas puedan ocurrir cuando los dirigentes dejan de escuchar a su pueblo”.

Volviendo al guión, los hermanos Wachowski retomaron el boceto original y comenzaron a revisarlo tratando de perfilar la trama de Moore y Lloyd, modificar el entorno de Evey y presentarla con más edad que en el material original. “La novela gráfica está bastante espaciada y tiene muchísimos personajes —apunta McTeigue—. Así que tuvimos que fundir, e incluso eliminar algunos de esos personajes.



Pero comprobamos que en todo momento nos adheríamos a la temática y la integridad de la novela gráfica”.

Los realizadores se empeñaron en mantener intacto el eterno misterio de V. En consideración a la novela y al personaje, el horrible rostro quemado y desfigurado de V permanece oculto tras una máscara de Guy Fawkes, otro legendario saboteador que tuvo un final violento hace unos cuatrocientos años...

El 5 de noviembre de 1605 Fawkes fue capturado debajo de la Cámara de los Lores con 36 barriles de pólvora ocultos bajo un montón de hierros y leña. Durante la tortura Fawkes confesó que formaba parte de una temeraria conspiración para detonar el Parlamento inglés y acabar con la vida del rey Jacobo I el día en que éste debía inaugurar la sesión parlamentaria.

Fawkes fue uno de los trece católicos resentidos que ansiaba poner fin a la persecución de los católicos ingleses por parte del rey Jacobo. El objetivo consistía en crear una situación de caos y desorden en el país, que condujese a la instauración de un nuevo régimen político y monárquico partidario de la causa católica. El veterano soldado Fawkes era todo un experto en explosivos, y pasó a desempeñar un papel fundamental en el plan del grupo.

Los conspiradores alquilaron un sótano debajo de la Cámara de los Lores, donde almacenaban los explosivos mientras aguardaban la apertura del parlamento. Al incorporar más hombres a la conspiración el secreto comenzó a correr peligro. Hasta que una carta anónima





entregada a Lord Monteagle —que era católico—, advirtiéndole de que no asistiera a la apertura oficial del Parlamento, echó todo el plan por la borda. La noche del 4 de noviembre descubrieron a Fawkes en el sótano, le arrestaron y le llevaron en presencia del rey. Ante la cruel tortura quebrantó su silencio y reveló el ambicioso plan. Fawkes y el resto de conspiradores fueron ahorcados, destripados y descuartizados en público.

Desde entonces cada 5 de noviembre se encienden hogueras y se lanzan fuegos artificiales que iluminan toda Inglaterra para conmemorar el fracaso de la conspiración que pretendía derrocar al rey y a su gobierno. Se venden máscaras de Fawkes en todo el país, y se prende fuego a muñecos del conspirador o "Guys".

En la película el hombre que se oculta tras la máscara es el polifacético actor Hugo Weaving,

Al realizar su interpretación tras una máscara inmóvil, Weaving se vio desprovisto de herramientas tan fundamentales para un actor como la expresión del rostro o el contacto visual, y tuvo que valerse de otros medios para infundir vida y humanidad a V.

"Desde el momento en que Hugo se puso la máscara, sabíamos que funcionaría —comenta McTeigue—. Él ha hecho mucho teatro, y eso es muy importante para este personaje. Además tiene una gran capacidad física y una voz espléndida. Fue capaz de amoldarse a las claustrofóbicas limitaciones de la máscara, y valerse de su voz y sus movimientos para transmitir las emociones de su personaje".

El uso que V hace de la máscara y de la personalidad de Guy Fawkes cumple una doble función en la historia: Lleva la máscara para ocultar sus cicatrices físicas; pero, al ocultar su

cuya carrera incluye papeles como el del letal Agente Smith en la trilogía de Matrix, o el de Elrond en las tres entregas de la saga basada en los libros de Tolkien "El Señor de los anillos".

identidad, V se convierte en algo más que un hombre con una idea revolucionaria: se convierte en la propia idea. Esto refuerza la creencia de V de que un hombre puede ser vencido, pero las ideas pueden perdurar y conservar su poder para siempre.

"En la película se muestra a V más como una idea que como una persona —comenta Natalie Portman, que interpreta a Evey Hammond, la joven en quien V reaviva un activismo aletargado—. Una de las razones por las que resulta invencible es que se puede matar a un hombre, pero no a una idea. Y V representa la verdad, la resistencia y el individualismo. Pero su sed de venganza echa a perder todo su idealismo político".

La película se rodó en su mayor parte en estudios y decorados interiores para acentuar el tono de ansiedad y neurosis de la historia. El rodaje comenzó en marzo de 2005 en los Estudios Babelsberg de Potsdam (Alemania). Con Berlín a unos pasos para recrear varios emplazamientos prácticos, el quipo de producción pasó diez semanas en los estudios Babelsberg antes de trasladarse a Londres durante un par de semanas para rodar las principales secuencias de exteriores.

Owen Paterson, que ya había colaborado con McTeigue y los hermanos Wachowski en la trilogía de Matrix, supervisó el diseño y la construcción de 89 decorados para la sección de producción de Babelsberg; incluyendo la torre de televisión Jordan, sede de la cadena BTN (British Television Network) controlada por el gobierno; la estación Victoria, una antigua



parada en las ruinas del metro, que el gobierno cerró hace años; así como otra sección crítica del metro de la que V se ha apropiado para poner en práctica su plan de detonar el Parlamento.

En el histórico Stage 2, donde Fritz Lang rodó su clásico 'thriller' futurista *Metrópolis* en 1927, las 500 personas del equipo y el reparto habitaron el decorado más grandioso y elaborado de Paterson: la laberíntica Galería en la sombra.

Al igual que V, su guarida subterránea es elegante, misteriosa y fascinante: un refinado cruce entre una cripta y una iglesia, esculpida en los pasillos que hay debajo de la ciudad.

El escondite abovedado es a la vez un museo, un hogar para su inmensa colección de música, cine, literatura, filosofía y arte: todo lo que ha prohibido por el Ministerio de material censurable. "V se ha convertido en el guarda de todo lo que ha prohibido el gobierno", afirma McTeigue.

Además de diseñar los decorados Paterson también colaboró con McTeigue y el director artístico Stephan Gessler en la creación de la espeluznante máscara de V.

El diseño se basó en la icónica máscara de V de la novela gráfica, cuyo ilustrador David Lloyd se basó a su vez en las máscaras que rinden tributo a Guy Fawkes. "Quería que su rostro, a pesar de ser inconfundible, denotase una especie de 'universalidad' —comenta el director—. Sabía que si conseguíamos el aspecto deseado de la máscara, seríamos capaces de

cambiar el tono y la atmósfera que recoge la cámara mediante el diseño de iluminación y la actuación de Hugo".

El resultado fue esculpido en arcilla —un proceso considerablemente más laborioso e imperfecto que el moderno método de moldeado por escáner—. Luego se funde en fibra de vidrio y se pinta con un aerógrafo para lograr una textura similar a la que tienen las muñecas de porcelana.

Weaving también tuvo que incorporar a la máscara del personaje una peluca, un sombrero y un pesado traje con capa con un escote alto que restringía sus movimientos de cabeza.

Creado por la diseñadora de vestuario Sammy Sheldon (Guía del autoestopista galáctico), el vestuario de Weaving fue diseñado conforme a la visión de McTeigue de V como "un cruce entre el personaje hitórico de Guy Fawkes y un pistolero".

Al igual que el vestuario de V, las armas —seis cuchillos arrojadizos de artesanía— reflejan una combinación de diseño moderno y de época.

Las escalofriantes y exquisitas tarjetas de visita de V, las rosas "Scarlet Carson", fueron sustituidas en la película por rosas rojas "Grand Prix". El departamento de atrezzo compraba docenas de rosas "Grand Prix" al día para asegurarse de que siempre hubiese en el estudio unas cuantas a mano en perfecto estado para el rodaje.

Si a Weaving le tocó lidiar con el artificioso vestuario de su personaje, Natalie Portman tuvo que afrontar un reto de imagen mucho

más minimalista al interpretar a la sorprendente cómplice de V, Evey Hammond: le pidieron que se rapara la cabeza para una secuencia vital en la que encarcelan y torturan a Evey para que revele la identidad de V.

McTeigue sabía que sólo contaba con una toma para capturar el tormento de Evey al ver los mechones castaños rojizos de Portman por el suelo. Por eso empleó múltiples cámaras para cubrir la acción y le pidió al estilista Jeremy Woodhead que utilizase las tijeras.

"Ha sido una experiencia positiva el poder alejarme un poco de tanta vanidad —comenta Portman. Si unes todo el tiempo que una mujer dedica a su aspecto físico, tendrás diez años adicionales de vida. Por eso considero interesante salir de todo eso durante algún tiempo. Lo malo es que el pelo tarda mucho tiempo en volver a crecer, ¡así que cuanto antes, mejor!".

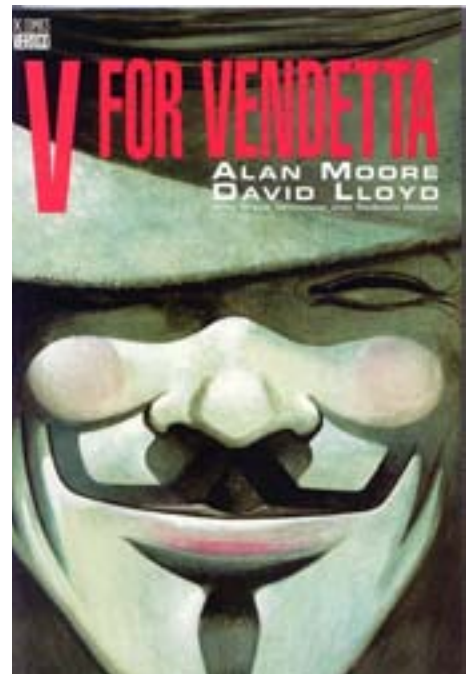
Otra escena que McTeigue necesitaba rodar de una sola toma es una llamativa secuencia en la que V tira con el dedo miles de fichas de dominó meticulosamente dispuestas para formar un complicado dibujo de V en el suelo de la Galería en la sombra.

Cuatro montadores profesionales de dominó tardaron más de 200 horas en colocar las 22.000 fichas de dominó que se necesitaron para realizar la asombrosa hazaña visual.

Durante su colocación, tuvieron que cerrar el escenario para todo el mundo menos para los montadores, ya que un desafortunado movimiento provocó que las fichas cayesen teniendo que comenzar su colocación de nuevo. ■



ALAN MOORE Y “V DE VENDETTA”



DURANTE LOS ÚLTIMOS AÑOS, HOLLYWOOD HA ESTADO UTILIZANDO AL MUNDO DEL CÓMIC COMO INSPIRACIÓN. UNO DE LOS ESTRENOS MÁS ESPERADO DE ESTE AÑO ES V DE VENDETTA, UN CÓMIC BRITÁNICO DE PRINCIPIO DE LOS OCHENTA, QUE PARA MUCHOS, ES UNA DE LAS MEJORES OBRAS DEL MEDIO.

El cómic V de Vendetta comenzó a publicarse en las páginas de la revista británica Warrior, en 1982. La serie se editaba en pequeños capítulos en blanco y negro. A pesar del éxito V de Vendetta, la revista fue cancelada en su número 26.

La cancelación de Warrior no supuso el final de la serie, muchas editoriales se interesaron en la historia y quisieron continuarla. En 1988 DC Comics (una de las editoriales de cómics más importantes del mundo) comenzó a editar una serie de diez números llamada V de Vendetta. En esta serie se reeditó el material original de Warrior, pero esta vez en color. En el número siete de esta colección se comenzó a publicar material nuevo incluido un capítulo inédito de la serie que debería haberse publicado en el número 27 de la revista Warrior. El éxito de la serie fue tan grande que al poco de terminar la publicación de la colección, se recopiló como novela gráfica y se continúa vendiendo actualmente.

V de Vendetta nos sitúa tras un holocausto nuclear a finales del siglo XX, donde el Reino Unido es el único país que logra sobrevivir. El cómic nos presenta una sociedad fascista, donde no hay lugar para los diferentes o los débiles. Los homosexuales, negros y la gente de izquierdas es metida en campos de concentración. Los ancianos se gasean para que finalicen su vida sin sufrir y para que no sean una

molestia para los demás. El gobierno totalitario manipula a la sociedad a través de los medios de comunicación y los espía con sus servicios de inteligencia.

La sociedad del país también se nos presenta como corrupta, hipócrita e inmovilista, que permite a su gobierno guiar a las masas como a borregos.

La historia comienza cuando Evey Hammond, una niña de 16 años, que vive sola y trabaja por el día en una fábrica de municiones, se ve obligada a prostituirse por las noches para ganarse la vida. En su primera salida como prostituta se insinúa ante un policía. Cuando el policía y sus compañeros se deciden a violarla y a matarla aparece “V” un





misterioso enmascarado que salva a Evey y asesina a los policías. Esa misma noche V volará el parlamento británico y comenzará su venganza y su plan para conseguir que la sociedad se revele contra el gobierno.

ALAN MOORE TRAS LA MÁSCARA

Tras V de Vendetta se encuentra uno de los autores más influyentes del mundo del cómic, Alan Moore (Northampton, 1953).

En los 80, Moore revolucionó el mundo del cómic con "V de Vendetta", su trabajo en "La cosa del pantano" y sobre todo con "Watchmen". Con el tono maduro y la temática "cult" de algunas de sus obras, Moore consiguió poner al cómic al mismo nivel que la literatura.

Aunque Alan Moore es guionista, se involucra en todas las fases de creación de la obra, experimentando y creando nuevos efectos narrativos, mediante la combinación del texto y la imagen.

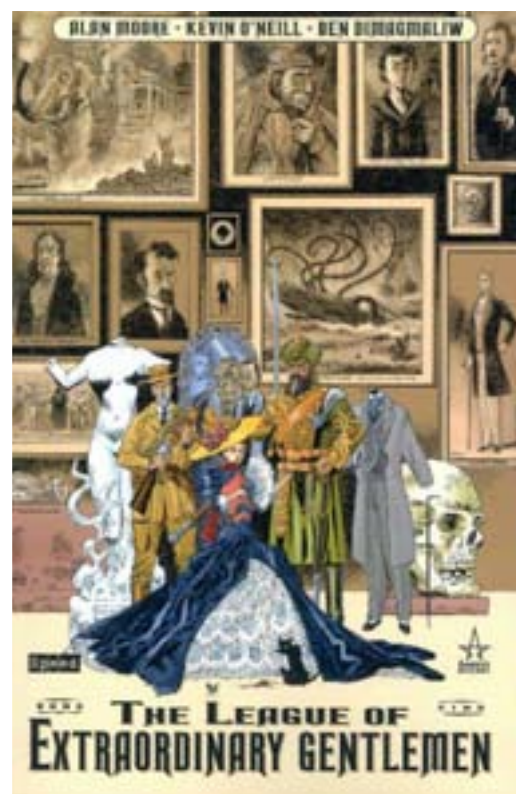
Alan Moore comienza a trabajar en el mundo del cómic como dibujante a finales de los setenta en Inglaterra. No tarda en darse cuenta de que no se puede ganar la vida como dibujante y se concentra en su faceta de escri-

tor. Así comienza sus colaboraciones con Marvel UK, 2000AD y Warrior.

En Warrior realiza sus primeras grandes obras. Marvelman (posteriormente editado como Miracleman para evitar problemas de derechos con la Marvel) y V de Vendetta.

Gracias al éxito de su trabajo en Inglaterra Moore llega a DC Comics en 1983 donde comienza a trabajar en la serie regular de la cosa del pantano. En esta serie creará uno de sus personajes más conocidos John Constantine.

La cosa del pantano comienza a ser un éxito de crítica y público y DC comienza a darle poco a poco más trabajo, llegando a trabajar con los dos iconos de la compañía: Batman y Superman



Con Batman escribe la broma asesina, junto al dibujante Brian Bolland y para Superman escribe varias historias siendo las más famosas "Para el hombre que lo tenía todo" dibujada por Dave Gibbons y "¿Qué le pasó al hombre del mañana?" dibujada por Curt Sawn.

Pero no fue hasta la publicación de "Watchmen" (para muchos el mejor cómic de la historia) en 1986 cuando Alan Moore alcanza el prestigio del que disfruta hoy en día. En este cómic Alan Moore se imagina como sería el mundo si los superhéroes existieran desde los años 40. En esta obra Moore desmitifica la figura del héroe, presentándolos con un sin fin de problemas psicológicos y marca un antes y un después en los cómics de superhéroes.

Alan Moore pasa una larga temporada sin relacionarse con las grandes editoriales de comics, de este periodo destaca "From Hell" donde nos presenta una nueva versión de Jack el destripador.

En los 90 Moore trabaja en 1963 para Marvel, y para varias colecciones de Image (Supreme, Youngblood, ...)

Alan Moore crea la línea de comics ABC dentro de la editorial Wildstorm (que será comprada por DC). Dentro de esta línea crea varias series como "Tom Strong", "Top 10", "Promethea", "Tomorrow Stories" y "La liga de los caballeros extraordinarios" (quizás la colección más conocida de ABC).

EL OTRO ALAN MOORE

Alan Moore no es solo un escritor de comics, es un personaje excéntrico y provocador.

Actualmente vive aislado de la sociedad, no atiende ni a aficionados ni a periodistas. Forma parte de un grupo de teatro llamado "The Moon and Serpent Grand Egyptian Theatre of Marvels".

También se dedica a construir su propia casa, una especie de palacio, que ejecuta personalmente y en sus tiempo libre, aprende magia.

MOORE CONTRA HOLLYWOOD

Varias obras de Alan Moore han sido llevadas al cine. "From Hell", "La liga de los caballeros extraordinarios" y "Constantine".

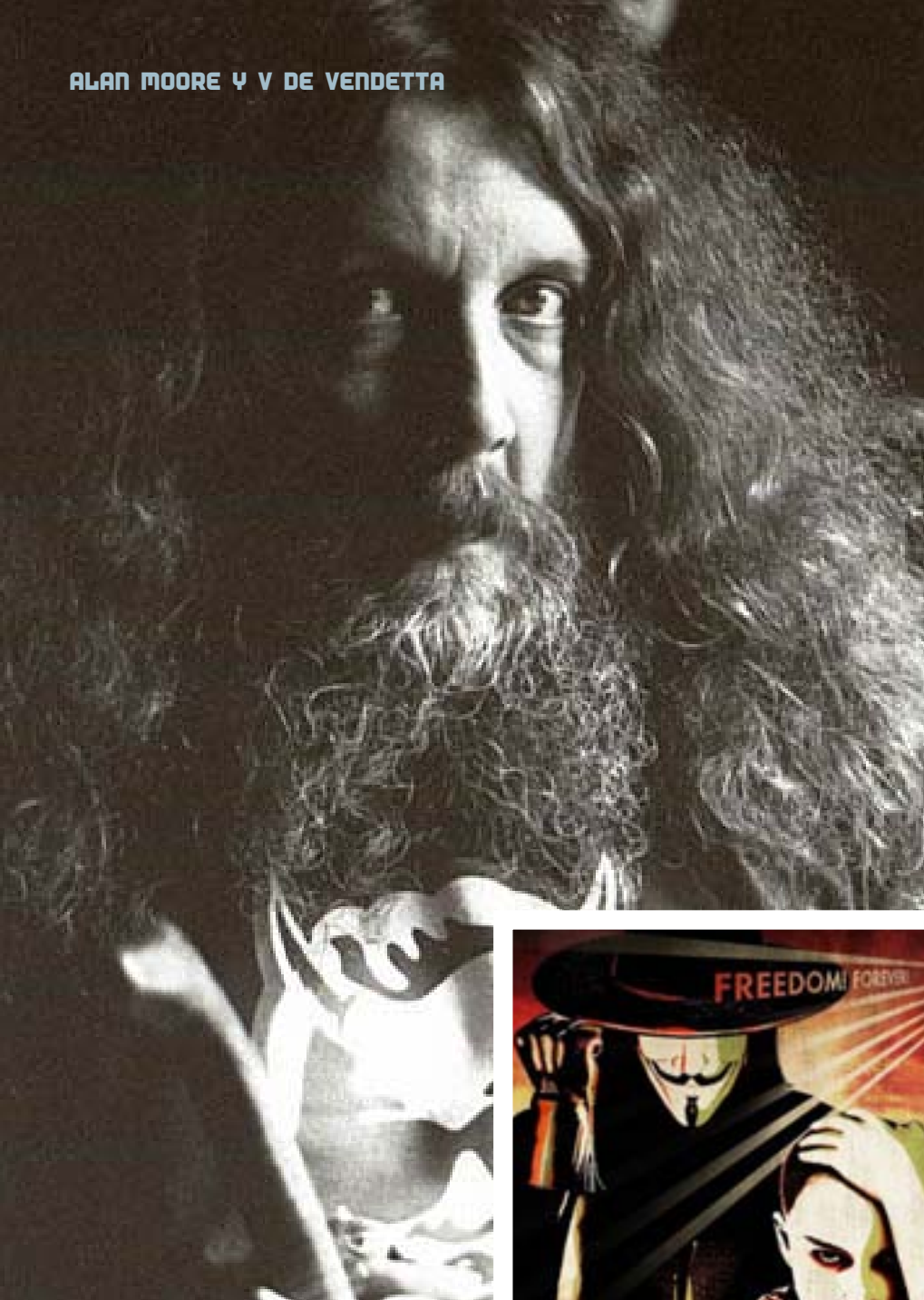
Después de la adaptación de "La liga de los caballeros extraordinarios" llegó a la decisión de no permitir adaptaciones al cine de sus obras. En las obras en las que comparta los derechos con otros autores, se negará a aparecer en los títulos de crédito y renunciará a su paga. Así lo hizo con el dinero que recibió por la película "Constantine" lo repartió entre los dibujantes que colaboraron durante su etapa en "La cosa del pantano" donde se creó el personaje.

Durante una convención de cómics (San Diego ComicCon) el producto de la película "V de Vendetta" Joel Silver comentó que

Moore estaba colaborando con el equipo de la película. El enfado de Alan fue tal, que amenazó a DC comics (propiedad de Warner Bors.) con dejar de editar los comics de "La liga de los caballeros extraordinarios" y llevárselos a otra editorial.

Días más tarde, apareció en la página web oficial de la película una nota donde se decía que Alan Moore no tenía ninguna relación con la película.

Esa rectificación no le ha parecido suficiente a Moore y ha decidido romper relaciones con DC comics en cuanto termine de editar el último arco argumental de la liga.



LA PELÍCULA

Dirigida por James McTeigue y producida por Joel Silver y los hermanos Wachowski, que también escribieron el guión. Iba a estrenarse el 5 de Noviembre del año pasado, coincidiendo con el 400 aniversario de la Conspiración de Pólvora. Según la versión oficial, el retraso se debe a la complicada post-producción que tiene la película. Aunque parece más razonable pensar que teniendo recientes los atentados de Londres del año pasado, una película en la que el protagonista es un terrorista que va poniendo bombas por Londres, no sería bien recibida por el público.

Tras el estreno en la berlinal de la película, Moore no ha parado de realizar entrevistas renegando de la película, en una de las últimas declaró:

“La historia sucede en un Londres futurista gobernado por un régimen totalitario y paramilitar. El protagonista es un héroe clásico,



enmascarado, que emplea el metro como refugio desde el que instiga una revolución. Lo escribí hace casi 25 años y nunca se me pasó por la cabeza hacer una apología del terrorismo. El único problema es que he dicho que el guión no me gusta porque no se parece al que yo escribí. Estoy cansado de justificar mi ideología pacifista ahora que mi historia se ha distorsionado.”

“Creo que se han tomado a la ligera mi lectura de quien era quién en esa sociedad mezquina y peligrosa. Lo que han dejado es una estupidez.” ■

¿SABIAS QUE...?

V, el protagonista, va disfrazado de Guy Fawkes, miembro del grupo “English Roman Catholic” que el 5 de Noviembre de 1605 intentó volar al Rey Jaime I y al Parlamento británico (el mismo atentado que realiza V en el cómic) con 2,5 toneladas de pólvora.

Desde entonces, cada 5 de noviembre se celebra la “Bonfire Night” para recordar el atentado fallido, incluso se queman muñecos de Fawkes.

Los que sepan algo de inglés sabrán que se utiliza la palabra “guy” como colega o tío. Pues ese guy viene del nombre del terrorista.

El nombre de Guy comenzó a utilizarse para referirse a una persona grotesca. Su uso coloquial, a lo largo de los años, terminó por generalizarse a todas las personas.



WWW.FANTASYMUNDO.COM
TU PORTAL DE FANTASÍA

Toda la información y actualidad de la fantasía y la ciencia ficción





Fantastic Factory

TRAS SIETE AÑOS Y CON NUEVE PELÍCULAS EN SU HABER EL PROYECTO QUE INICIÓ JULIO FERNÁNDEZ JUNTO A BRIAN YUZNA SE HA CONSOLIDADO TANTO A NIVEL NACIONAL COMO INTERNACIONAL.

CON MOTIVO DEL ESTRENO DE "BAJO AGUAS TRANQUILAS" LA ÚLTIMA PRODUCCIÓN HASTA EL MOMENTO DEL SELLO, TE INVITAMOS A QUE NOS ACOMPAÑÉS EN ESTE RECORRIDO POR LA OBRA DE LA CASA DEL TERROR "MADE IN SPAIN"

En 1999 se inició la andadura de la Fantastic Factory en el austero panorama del cine español. El sello creado por Julio Fernández, que recibió en 2005 un más que meritorio galardón en el Festival de Sitges por su labor para con el género en nuestro país, y Brian Yuzna, nació como una filial de la distribuidora y productora Filmax con un firme propósito: producir películas de género fantástico que pudiesen ser exportadas al mercado extranjero.

Así en 2001 se produjo el lanzamiento de tres películas prácticamente consecutivas, "Faust, la venganza está en la sangre", "Arachnid" y "Dagon", película que supuso la última aparición de nuestro querido Paco Rabal. El estreno de estos tres films dejó más que claras las pretensiones de la Factoría, aunque no sería hasta el 2002 con el lanzamiento de "Darkness", la segunda película de Jaime Balagueró, que adquiriría una mayor reper-

sión mediática al ser esta una película destinada a un público más amplio y con un carácter más comercial, como queda presente en los más de seis millones de dólares que recaudó en los USA durante su primer fin de semana.

La labor del sello continuó con el lanzamiento de "Beyond Re-animator" en 2003. "Romasanta" y "Rottweiler" en 2004 y "La Monja" en 2005. Y ya en 2006 nos llega "Bajo Aguas Tranquilas" dirigida por Brian Yuzna y que una vez más nos trasladará a un ambiente acuático y opresivo muy cercano a los descritos por Lovecraft.

Así pues, tras siete años el sello ha producido nueve películas, que aunque con distintos resultados comerciales han demostrado que en nuestro país es posible realizar este tipo de cine y hacerse un hueco en el competitivo mercado audiovisual internacional creando una marca que ya goza de cierto renombre fuera de nuestras fronteras.

Una película de
JULIO FERNÁNDEZ y BRIAN YUZNA
para **FANTASTIC FACTORY**



FAUST

LA VENGANZA ESTÁ EN LA SANGRE



Qué sucede cuando a un hombre normal se le hiere tan profundamente que para vengarse está dispuesto a cualquier cosa? ¿Qué sucede hoy cuando un hombre normal vende su alma al diablo?... Bienvenidos a la pesadilla urbana del siglo XXI.

John Jaspers, contra su voluntad, se convierte en un asesino armado con garras tan antiguas como su propio poder; violento, enfermo y visionario, es el único capaz de comprender su irremediable destino.

La doctora Jade de Camp será la única persona capaz de ver al hombre dentro del monstruo.

M, controla la secta de La Mano y es el diablo en la tierra.

El Capitán Margolies observa impotente como el mundo se destruye irremediablemente delante suyo. La llegada de Jade a este universo será providencial.

¿Es una alucinación o es real?



“El rodaje de ‘Faust: El amor de los Condenados’ fue una experiencia estimulante a la vez que agotadora. Dado que era la primera película de Fantastic Factory tuvimos que desarrollar, por necesidad, nuestro propio estilo de producción a medida que avanzábamos. Después de un intenso período de preproducción: de reunir un reparto internacional y a los talentos técnicos, por fin nos lanzamos a la piscina con la producción en noviembre de 1999 y seguimos luchando con este exigente rodaje hasta Navidad” comenta Brian Yuzna.

“Cada día nos enfrentábamos a nuevos retos y nos adaptamos a circunstancias cambiantes relacionadas con los efectos especiales, las múltiples locaciones y la gran ambición de la narrativa. Rodamos la película en inglés con un equipo que hablaba en castellano y en catalán. Filmamos Barcelona de forma que pareciese

una ciudad de estilo neoyorquino (lo cual resultó un éxito considerable debido a la excelente cinematografía y dirección artística). El equipo de producción y los ayudantes de dirección hicieron cada día auténticos malabarismos con los horarios para adaptarse a las dificultades de la acción y a los efectos especiales, la necesidad de tener que rodar de noche durante la mayor parte del proyecto, y las complicaciones de usar múltiples cámaras y unidades secundarias. Por todo ello, he de felicitar al equipo. Siendo unos profesionales absolutos, entregados sin reservas, trabajaron tan duro o más duro que cualquier otro equipo o que en otras películas en que yo he participado”.

La película está basada en los cómics de David Quinn y Tim Vigil y se rodó en Barcelona, Tarrasa, Agentona, Alella y Granollers. Fue galardonada en el Festival de Sitges 2000 con

el premio a los mejores efectos especiales, obra de Screaming Mad George (Poltergeist 2, Golpe en la Pequeña China, Pesadilla en Elm Street 4) y Poli Cantero (Acción Mutante, La madre muerta).

Una orgía de sangre y erotismo aderezada con un peculiar sentido del humor, marca de la casa y del que ya tuvimos muestras en películas como Society o El dentista de Brian Yuzna. Resulta algo extraña con unos efectos especiales que por momentos no acaban de cuajar aunque en otros alcanzan un gran nivel. No podemos olvidar que supuso el comienzo de la Fantastic Factory.

FAUST: LOVE OF THE DAMNED

España | 2001 | 101 min. | Fantastic Factory

Director: Brian Yuzna **Guión:** David Quinn

Interpretes: Mark Frost, Isabel Brook, Andrew Divoff, Jeffrey Combs, Monica Van Campen, Fermí Reixach, Unix Inocian, ...

Una producción de JULIO FERNÁNDEZ / BRIAN YUZNA para FANTASTIC FACTORY

Dirigida por JACK SHOLDER

ARACHNID

Ha venido de otro mundo... PARA QUEDARSE.



En una isla del Sur del Pacífico, una expedición secreta está investigando un virus mortal desconocido. ¿Qué ocurriría si este virus se convirtiese en una invasión alienígena que desintegrara a los seres humanos?

Mientras dura la expedición, la ex piloto naviera Loren Mercer se encuentra en el Sur del Pacífico buscando a su novio desaparecido, el Capitán John Lightfoot, que no dejó huella tras una misión secreta. Lo que Mercer desconoce es que Lightfoot colisionó con una nave espacial alienígena que derramó todo su contenido biológico en la isla a la que se dirigen.

Muy pronto empezarán a ocurrir extraños sucesos. De hecho, el terrible virus parece estar transmitiéndose a través de, tal y como la denominan los nativos, una "bestial" araña. En cuanto la expedición científica comienza a recorrer el otro lado de la isla, se convertirán en deliciosas presas para una manada de arañas gigantes con un voraz instinto asesino.

Con un presupuesto que rondó los 700 millones de las antiguas pesetas, Arachnid tuvo localizaciones tan dispares como el Palacio de Victoria Eugenia de Montjuic (Barcelona) o la jungla mejicana. Dirigida por el norteamericano Jack Sholder (Pesadilla en Elm Street 2, The Hidden) y protagonizada por la británica Alex Reid y el norteamericano Chris Potter, cuenta también con Pepe Sancho y Neus Asensi. Los efectos especiales corrieron a cargo de Steve Johnson (Species, Pesadilla en Elm Street 4, Poltergeist II). Fue nominada en la categoría de Mejor Película en el Fantasporto 2002.

ARACHNID

España | 2001 | 95 min. | Fantastic Factory

Director: Jack Sholder **Guión:** Mark Sevi

Interpretes: Alex Reid, Chris Potter, José Sancho, Neus Asensi, ...



Una producción de JULIO FERNÁNDEZ / BRIAN YUZNA para FANTASTIC FACTORY
Una película de STUART GORDON

H.P. Lovecraft's

DAGON

LA SECTA DEL MAR



Un pueblo maldito... un culto ancestral... una pesadilla hecha realidad.

EZRA GODDEN

RAQUEL MEROÑO

FRANCISCO RABAL



Paul y su encantadora novia Barbara están celebrando el éxito de su nueva empresa dot.com con Howard, su socio, y Vicki, su glamorosa esposa. Los cuatro están disfrutando de sus vacaciones en el barco de Howard, en la costa de Galicia. Los problemas empiezan cuando el barco choca contra un arrecife, dejando a Vicki atrapada entre los restos. Howard se queda con ella mientras Paul y Barbara van hacia el pueblo más cercano en busca de ayuda.

Llegan a un decrepito pueblo de pescadores llamado Imboca que parece estar desierto, pero ojos incapaces de parpadear les observan desde las ventanas. Aparecen unos extraños habitantes ofreciendo ayuda, y Paul finalmente convence a unos pescadores para que le ayuden a regresar al barco. Una vez allí descubre con sorpresa que Howard y Vicki han desaparecido.

Cuando cae la noche, Barbara es secuestrada en el hotel del pueblo. Al regresar, Paul se ve perseguido por los extraños habitantes del pueblo. Huyendo para salvar su vida, Paul descubre el oscuro secreto de Imboca. Todos adoran a DAGON, un monstruoso dios del mar. Todos los forasteros son sacrificados; los hombres despellejados vivos y las mujeres ofrecidas como 'novias' para satisfacer a la cruel criatura. El resultado: los mutantes, mitad humano, mitad pez, que habitan el pueblo.

"Todas las escenas de 'Dagon' tienen lugar encima o debajo del agua. Dado que Dagon es un dios del mar y sus descendientes volverán allí algún día, parecía una buena idea tener en la pantalla tanta agua como fuese posible. A medida que se escribíamos el guión, Dennis Paoli y yo decidimos que debía llover durante toda la película, y aunque parecía bien simple escribir las tres palabras "empieza a llover", el rodaje fue otra cosa muy distinta" señala el director.



"Resultó ser una pesadilla de producción. Empezando la primera semana con las escenas en un velero y con un arrecife auténtico, lo cual requiere unos conocimientos de navegación altos y que las condiciones climáticas colaboren, pasando por las escenas en localización, donde todo el equipo estaba constantemente empapado con una lluvia que te helaba hasta la médula, y por último las secuencias bajo el agua, que requerían efectos protésicos, mecánicos y de maquillaje, pronto hicieron de 'Dagon' la película físicamente más exigente que jamás he dirigido. La palabra que se me ocurre es brutal".

La tercera película de la Fantastic Factory, está dirigida por el norteamericano Stuart Gordon, artífice junto a Brian Yuzna de Re-Animator. Supone el primer trabajo en el cine de sus dos protagonistas, Ezra Godden y Raquel Meroño, que anteriormente había tenido un pequeño papel en "Airbag" y en la serie de TV "Al Salir de Clase". El guión basado en los relatos de H.P. Lovecraft es obra de Dennis

Paoli, colaborador habitual de Stuart Gordon. El rodaje se realizó en una localidad costera gallega llamada Combarro.

Tomándose algunas licencias sobre la obra de Lovecraft, Dagon se basa en el relato "La Sombra sobre Innsmouth" trasladando la acción de los años 20 a nuestra época, convirtiendo Innsmouth en una aldea pesquera llamada Imboca y situada en la costa gallega.

Cabe destacar la impactante escena inicial y lo cuidado de las localizaciones, logrando una muy buena ambientación opresiva y claustrofóbica que hará las delicias de los aficionados a la obra del genio de Providence.

Mención aparte merece la soberbia actuación de Paco Rabal en la que supuso la última aparición de su carrera.

DAGON

España | 2001 | 95 min. | Fantastic Factory

Director: Stuart Gordon **Guión:** Dennis Paoli

Interpretes: Ezra Godden, Raquel Meroño, Paco Rabal, Macarena Gómez, Brendan Price, Birgit Bofarull, Uxia Blanco, ...

ANNA
PAQUIN

LENA
OLIN

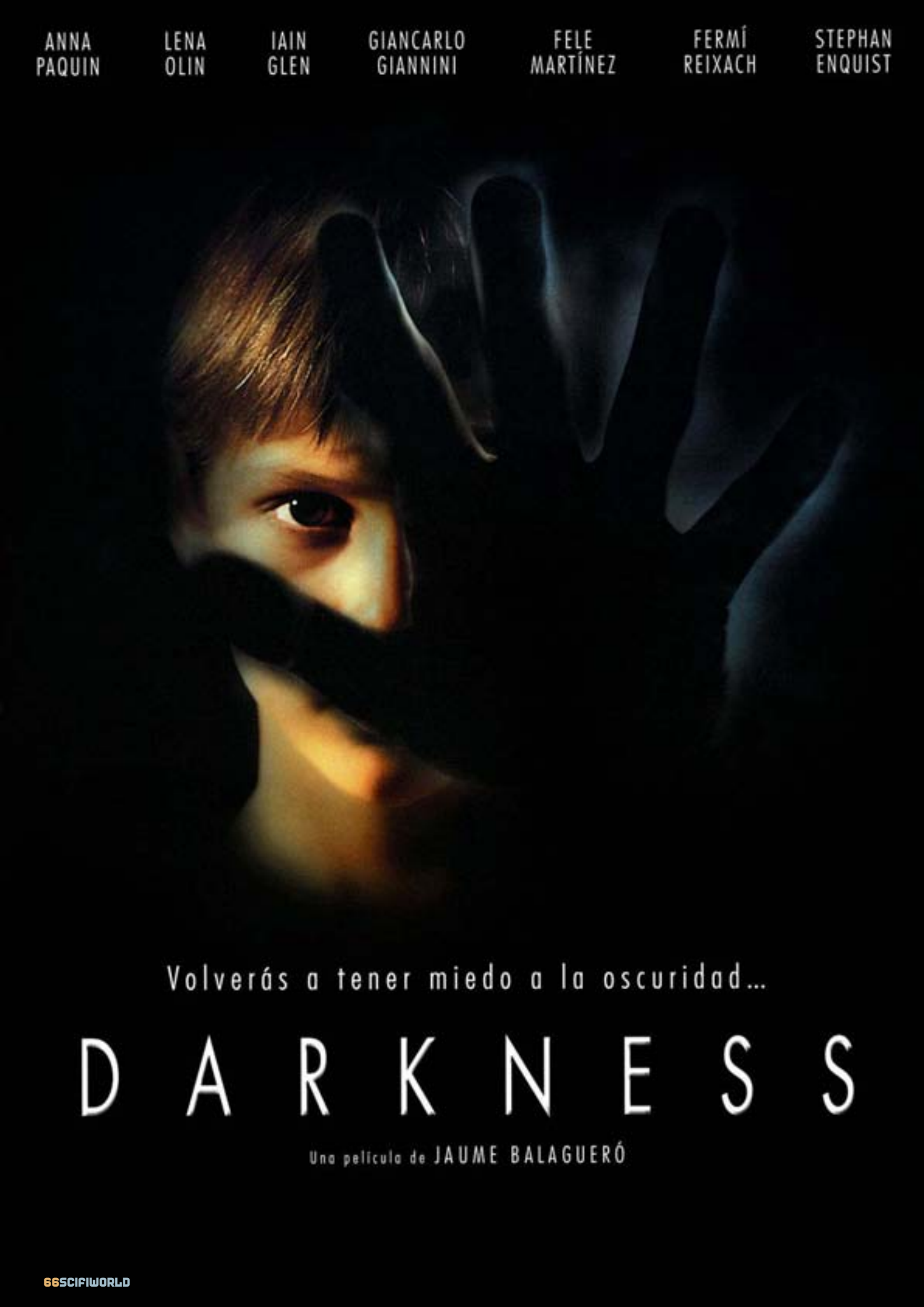
IAIN
GLEN

GIANCARLO
GIANNINI

FELE
MARTÍNEZ

FERMÍ
REIXACH

STEPHAN
ENQUIST



Volverás a tener miedo a la oscuridad...

D A R K N E S S

Una película de JAUME BALAGUERÓ



En esta casa hay algo... Algo oscuro y muy antiguo que permanece inmóvil, escondido y en silencio. Sólo espera, agazapado en la penumbra durante años, trazando planes. De hecho, su medio es la oscuridad. Sólo en ella puede manifestarse y desplazarse. E incluso toma su nombre.

Y vive aquí desde que alguien trató de invocarlo hace más de cuarenta años. Porque esta casa guarda un secreto, un pasado abominable, un acto de maldad inconcebible... Siete niños, gente sin rostro, un círculo que debe ser completado. Y sangre, mucha sangre...

Y una nueva familia acaba de instalarse en esta casa. Un niño pequeño. Un padre inestable capaz de perder los nervios en cualquier momento. Un blanco perfecto. El lugar exacto en el instante preciso.

Porque puede que nada sea casual, que todo esté calculado desde el principio, en un plan diabólico, milimétrico y preciso como una bomba de relojería. La enfermedad del padre, la casa, los círculos, los niños... La última jugada maestra de la oscuridad.

Ya sólo hace falta mover las piezas. Y esperar...

Dirigida por Jaume Balagueró, autor de "Los sin nombre" y basada en una idea del guionista Fernando de Felipe, supone hasta ahora la película con más éxito de la Fantastic Factory.

Rodada íntegramente en inglés y protagonizada por Anna Paquin (Xmen, Casi Famosos), Lena Olin (La Reina de los Condenados, La Novena Puerta), Iain Glen (Criaturas hermosas), Giancarlo Giannini (Hannibal) y Fele Martínez (Tuno Negro) fue galardonada con el Méliès de Plata en el Festival de Cine de Sitges en 2002, el premio a la mejor película internacional en la edición del mismo año en Fantasporto (Portugal) también fue nominada al mejor vestuario en la edición de 2002 de los Goya.



Su presupuesto ascendió a los 12,5 millones de euros convirtiéndose en la segunda producción más cara del cine español tras Los Otros.

Con un ritmo creciente que tiene su clímax en los cuarenta minutos finales, Darkness se podría englobar en el subgénero de casas encantadas. A destacar la actuación en general del reparto y en especial la de Anna Paquin

que construye un personaje solitario y melancólico muy creíble.

DARKNESS

España | 2002 | 102 min. | Fantastic Factory

Director: Jaume Balagueró **Guión:** J. Balagueró y F. de Felipe

Interpretes: Anna Paquin, Lena Olin, Iain Glen, Giancarlo Giannini, Fele Martínez, Fermi Reixach, Stephan Enquist, ...

Bienvenido a un mundo
donde la muerte
es sólo el principio.



B E Y O N D
RE-ANIMATOR

JEFFREY COMBS JASON BARRY ELSA PATAKY

Con SIMÓN ANDREU y SANTIAGO SEGURA como "Speedball"



El doctor Herbert West, un eminente científico de mucho cuidado, cumple condena desde hace catorce años por ser el causante de la matanza de Miskatonic. Una tragedia provocada por extraños engendros, productos de sus experimentos sobre reanimación de organismos muertos. Para él, toda esa masacre es fácilmente justificable si es entendida como un daño colateral, inevitable consecuencia de cualquier proceso experimental. El resto de la sociedad no lo entendió así. Estúpidos, ignorantes e hipócritas, se repite West.

Ahora en prisión, lejos de rehabilitarse y arrepentirse de su obsesión científica por vencer a la muerte, sigue trabajando en esa misma línea... pero unos pasos más allá.

El 'reagent', el líquido verde reanimador, inyectado en el cerebro del cadáver activaba el organismo muerto pero lo convertía en una masa caótica. Ahora West debe conseguir dar orden, dirección, criterio a esa simple reanimación motora. Entonces por fin habrá logrado generar auténtica vida.

"Con Beyond Re-animator completamos el primer grupo de películas de la Fantastic Factory, y para mí es ésta la más difícil" comenta Yuzna. "Re-animator fue la primera película que produje y tiene una gran importancia en mi vida tanto en lo profesional como en lo personal. Por esta razón, todavía más era un verdadero reto para mí hacer una secuela casi 20 años más tarde. La película original es, por consenso, todo un clásico del terror, así que teníamos que ir con mucho cuidado para no decepcionar a los fans de RE-ANIMATOR, pero también para atraer a una nueva generación de jóvenes entusiastas del género.



He intentado imaginar en qué se han podido convertir el doctor Herbert West y sus experimentos tantos años después.

Esto me ha llevado a hacer una película de cárcel que diera respuesta a una cuestión principal: "¿por qué los cuerpos reanimados se comportan de una manera tan extraña?" (un adelanto: el cuerpo humano pierde tres gramos de su peso en el momento de morir).

Lo que más me ha preocupado es encontrar el equilibrio correcto entre el horror, el humor negro y la acción. Gracias al talento de nuestro reparto y de nuestro equipo técnico lo hemos conseguido. Entrar de nuevo en el mundo del Dr. Herbert West es como reencontrarse de nuevo con un viejo amigo".

La tercera parte de la trilogía protagonizada por Herbert West, supuso la quinta producción de la Factoría. Su protagonista, al igual que las dos entregas anteriores, es Jeffrey Combs que en esta ocasión comparte el cartel junto a

Jason Barry, Elsa Pataky y Santiago Segura. Dirigida por Brian Yuzna y con un presupuesto de 3,3 millones de euros su rodaje se prolongó durante ocho semanas. Fue premiada en el 2003 con el Méliès de Plata en el Fantastisk Film Festival de Malmö (Suecia) y el Premio del Público en el Utopiales International Sci-Fic Festival de Nantes (Francia)

Con una trama bien planteada, que continua la saga donde lo dejó su predecesora, "La Novia de Re-animator", esta película ofrece a los fans todo aquello que estaban esperando, sangre y humor negro a raudales. A destacar el alocado Santiago Segura y la estupenda Elsa Pataky en el que supuso su primer trabajo para el sello.

BEYOND RE-ANIMATOR

España | 2003 | 96 min. | Fantastic Factory

Director: Brian Yuzna **Guión:** José Manuel Gómez

Interpretes: Jeffrey Combs, Jason Barry, Elsa Pataky, Enrique Arce, Nico Baixas, Lolo Herrero, Raquel Gribler, Simon Andreu, ...

JULIAN
SANDS

ELSA
PATAKY

JOHN
SHARIAN

La maldición
del hombre-lobo.

Una leyenda
convertida en realidad.

ROMA SANTA

LA CAZA DE LA BESTIA

Una película dirigida por PACO PLAZA



Galicia, 1850. Los bosques están plagados de lobos. Cada vez son más los desaparecidos. Los cadáveres mutilados presentan heridas salvajes junto a incisiones propias de un cirujano. Esa contradicción aterroriza a los aldeanos que no se atreven a cruzar los bosques. La leyenda del hombre lobo se expande.

Bárbara y su hermana Josefa viven en una casa en mitad del bosque. Solo cuando llega Manuel, un vendedor ambulante y amante de Josefa, de quien Bárbara está secretamente enamorada, se sienten a salvo.

Manuel acompaña a Josefa a la ciudad. Cuando regresa, entre él y Bárbara surge una desgarradora historia de amor. Pero la sospecha de que su hermana nunca llegó a la ciudad se apodera de Bárbara. ¿Por qué Manuel es el único que no teme cruzar el bosque? ¿Qué secreto esconde su viejo carromato?. La sospecha se convierte en certeza: Manuel es el hombre lobo al que todos temen. La felicidad se convierte en el más puro horror. El amor en odio. Y el deseo en venganza. Bárbara es capaz de todo por acabar con él.

Manuel es capturado. En su defensa afirma ser víctima de una maldición que le convertía en hombre lobo. La sociedad se divide en dos. Mientras los aldeanos temen que sus crímenes queden impunes, los burgueses, capitaneados por Mr. Phillips, un reputado antropólogo criminal, justifican sus actos al considerarle licántropo.

Pero ¿quién es realmente Manuel? ¿un asesino? ¿un hombre lobo? ¿o un licántropo?. Manuel es el único que sabe la verdad.

Julian Sands (Warlock, Arachnophobia) secundado por Elsa Pataky son los protagonistas de esta película cuyo rodaje se desarrolló entre los meses de julio y septiembre de 2003 en diversas localidades de Barcelona y Galicia.



La película está basada en la historia real de Manuel Blanco Romasanta, el vendedor ambulante que confesó haber matado a trece personas y utilizado su grasa para hacer jabón. Romasanta fue juzgado en Allariz en 1852 y evitó la condena a muerte alegando que en realidad era un hombre-lobo. Bárbara fue la única superviviente de cuatro hermanas.

En su palmarés se encuentra el premio al mejor director de fotografía en el Festival de Cine de Málaga 2004 y dos candidaturas a los premios Goya, correspondientes a la mejor fotografía y efectos especiales. También ha ganado el premio de Bronce a la mejor película

la extranjera en el Fantasia Film Festival de Montreal en 2004.

Con una factura técnica muy lograda, y siguiendo la trayectoria iniciada con "El segundo nombre" como director de actores, Paco Plaza consigue una de las mejores interpretaciones de Elsa Pataky en este thriller de terror.

ROMASANTA

España | 2004 | 90 min. | Fantastic Factory

Director: Paco Plaza **Guión:** Elena Serra y Alberto Marín

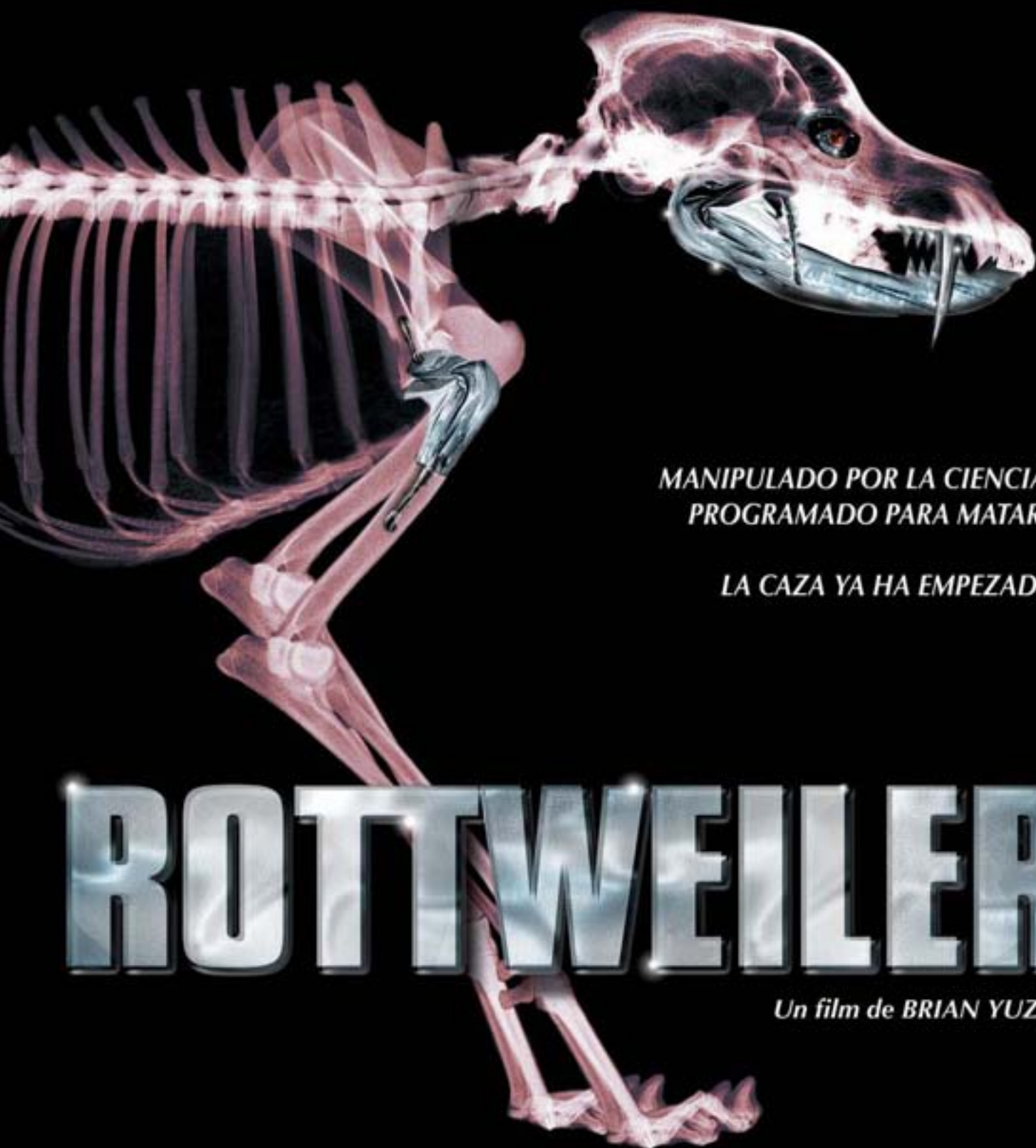
Interpretes: Julian Sands, Elsa Pataky, John Sharian, Gary Piquer, David Gant, Maru Valdivielso, Laura Mañá, ...

WILLIAM MILLER

IRENE MONTALÀ

PAULINA GÁLVEZ

PAUL NASCHY como "Kufard"



MANIPULADO POR LA CIENCIA...
PROGRAMADO PARA MATAR...

LA CAZA YA HA EMPEZADO.

ROTTWEILER

Un film de BRIAN YUZNA

Basada en la novela de ALBERTO VÁZQUEZ FIGUEROA



El joven Dante, un fugitivo desesperado, huye de un campo de prisioneros a través de una tierra inhóspita en busca de su amada Ula. Mientras, es perseguido por ROTT, un Rottweiler con colmillos y fauces de acero resurgido de entre los muertos, una bestia feroz cuya única misión es la de matar.

Una caza a través del paisaje del terror, donde no hay amigos, no hay refugio ni hay respiro. Nadie está a salvo de la implacable violencia y crueldad ...

Sólo quedan el cazador y su presa.

“Basada en su novela “El Perro”, Alberto Vázquez-Figueroa ha actualizado su historia trasladándola a un futuro próximo en el sur de España. Hemos intentado mantener las situaciones y la dinámica de las escenas de la novela e introducir un elemento fantástico, que incluye una inspiración del poema de Edgar Allan Poe, Ullalume” comenta el director Brian Yuzna.

“Es un duelo. Un hombre huyendo de su pasado, perseguido por una Bestia que lo cazarán, y que destruirá a aquellos que estén a su alrededor hasta que éste, finalmente, honra una solemne promesa de amantes y se enfrenta a su destino.

Imagina una pareja de adolescentes aventureros, huyendo del mundo del consumismo y de la confortable conformidad para jugar al juego de la “infiltración”; la práctica de entrar en situaciones peligrosas a las que eres ajeno. Lo hacen tan solo por celeridad, la adrenalina de la celeridad, la pasión pura por la vida, por el amor, ya que solo los jóvenes pueden amar. Un amor que es más importante que la propia vida.

Al infiltrarse en una patera llena de inmigrantes que es arrastrada a una peligrosa playa, una tierra gobernada por el despiadado puño de hierro Coronel Kufard, los enamorados van



más allá de los peligros del “juego”, sumergiéndose en una delirante espiral de violencia y perdición. Un juego diferente, con reglas nuevas, en el que se participa hasta morir.

Un fugitivo desesperado que huye del pasado, perseguido por ROTT, la bestia a la que nada detiene hasta que lleve a cabo la orden de matar. Un rottweiler moribundo que es abandonando, regresa todavía más fuerte, con colmillos y mandíbulas de acero y con una insaciable sed de sangre. Reforzado con tecnología moderna y dotado de un antiguo maleficio, que perdurará hasta que haya devorado el corazón de su presa y poseído su alma.

Una persecución a través de un paisaje de terror en donde no hay amigos, refugio, ni tregua alguna, lleno de insaciable violencia y crueldad; sólo existe el cazador y la presa”.

La película está protagonizada por William Miller (Síndrome, The Mix), Irene Montalá

(Nubes de verano, Amigo/Amado) y Paulina Gálvez (Una casa de locos, Tatawo, El pianista) bajo la batuta de Brian Yuzna. Les acompaña nuestro “monstruo” nacional Jacinto Molina, alias Paul Naschy, que interpreta a Kufard.

El guión es de Alberto Vázquez Figueroa que adapta su novela “El perro”, que ya fue llevada al cine en 1976 por Antonio Isasi. Se rodó en Barcelona del 1 de marzo al 20 de abril de 2004.

Una irregular producción que roza la serie Z y que en determinados momentos logra captar nuestra atención gracias a las apariciones de Paul Naschy que hacen olvidar la pésima actuación de Miller que deambula por la película sin encontrar su lugar.

ROTTWEILER

España | 2004 | 95 min. | Fantastic Factory

Director: Brian Yuzna **Guión:** Alberto Vázquez-Figueroa

Interpretes: William Miller, Irene Montalá, Paulina Gálvez, Bárbara Elorrieta, Lolo Herrero, Paul Naschy, ...



REZA PARA
QUE NO
APAREZCA

UNA PELÍCULA DE LUIS DE LA MADRID

LA MONJA

BASADA EN UNA HISTORIA ORIGINAL DE JAUME BALAGUERÓ



La noche de su graduación, Eva presencia como su madre muere en extrañas circunstancias. Aunque la policía apunta a un posible suicidio, a Eva le ha parecido ver, en la oscuridad de la cocina, a una Monja degollando a su madre.

Hija única y sin padre conocido, Eva debe afrontar el futuro sola. Además ahora, Julia, su mejor amiga, regresa a España para pasar las vacaciones con su novio. Julia, en el cementerio, insiste a Eva para que les acompañe.

Será la llegada inesperada de Cristy, una compañera del Internado al que iba su madre de pequeña, y la noticia del asesinato de otra amiga de forma parecida, lo que reafirma la sospecha de Eva sobre el asesinato de su madre. Cristy le cuenta que ella y su madre tenían planeado ir a Barcelona a reunirse con sus otras compañeras. Pero antes de poder darle más información, Cristy muere accidentalmente al quedar atrapada en las puertas del ascensor del hotel en el que se hospedaba... O puede que no haya sido un accidente...



El director comenta "El guión de la película tiene mucho de juego y de divertimento con el género que a los de Filmax tanto nos gusta. Es una de estas historias que reúne todos los ingredientes para los fans del fantástico y del horror, con vocación de entretener al máximo al público, y de paso pasarlo muy bien rodándola. Tiene una trama muy sólida, que no solo cumple los requisitos propios de un relato de estas características, sino que se permite ciertos guiños y sorpresas que la convierten en una historia muy original. Tiene también buenos personajes, con una dimensión humana coherente y profunda, especialmente Eva, nuestra heroína.

El terror adolescente tiene mucho que ver con el miedos a dejar de ser niños, de adquirir responsabilidades, de ingresar en el mundo de

los adultos, de descubrir que los padres no son esos seres perfectos que habíamos idealizado... Todo ello es a lo que se enfrentan Eva y sus amigos, simbolizado, eso sí, a través de un monstruo, porque esta historia tiene monstruo, y vaya monstruo: La Monja, sin duda uno de los principales atractivos de esta historia, cuyos secretos no voy a revelar aquí, pero que darán mucho que hablar y estoy seguro de que The Mummy, la criatura del Dr. Frankenstein, el hombre lobo y Freddy, se pelearán para invitarla a cenar la noche de Halloween..."

Dirigida por el debutante Luis de la Madrid, que empezó a trabajar para Filmax hace cinco años como editor en la película de Jaime Balagueró "Los sin nombre". Está protagonizada por la islandesa Anita Briem, Belén Blanco,

Cristina Piaget y Manu Fullola. El guión es de Manu Diez y el argumento es de Jaime Balagueró. El rodaje se desarrolló entre el 2 de agosto y el 9 de octubre de 2004.

Sin ofrecer nada nuevo y con una estructura típica de las películas de terror "teen", en las que los protagonistas son masacrados sin piedad por el asesino de turno, La Monja es otro producto de serie B, que no tiene nada que envidiar a sus similares extranjeras. Contando como aliciente con el hecho de convertir en el monstruo de la película a una monja.

THE NUN

España | 2005 | Fantastic Factory

Director: Luis de la Madrid **Guión:** Manu Diez

Interpretes: Anita Briem, Belén Blanco, Cristina Piaget, Manu Fullola, Alistair Freeland, Teté Delgado, Oriana Bonet, ...



EL MIEDO ESTÁ EMERGIENDO.

BAJO AGUAS TRANQUILAS

Una película de BRIAN YUZNA



Un Mal de origen sobrenatural está infectando el pueblo de Marinbad y a sus gentes, amenazando con extenderse más allá de sus límites geográficos. Algunos hombres del lugar consiguen que las autoridades construyan una presa que inundará para siempre el pueblo, sellando el Mal bajo las aguas.

Pero algo quedó allí abajo cuando las aguas cubrieron Marinbad. Cuarenta años después, en la actualidad, varias desapariciones y muertes en circunstancias misteriosas amenazan a Debaria, el pueblo creado junto al lago artificial que cubre Marinbad.

El Mal que habita en el pueblo sumergido está emergiendo de nuevo...

“Esta adaptación de una novela de terror de Matthew Costello nos ha planteado una serie excitantes desafíos, siendo quizás el más difícil el rodaje de varias escenas subacuáticas” nos cuenta Yuzna.

“Lo que más me atrajo del proyecto en un principio fue la representación visual de una ciudad infectada por el mal, sumergida bajo un pantano creado por una presa y que ahora, cuarenta años después, resucita en todo su esplendor diabólico. Empecé a imaginar las escenas de submarinistas buceando por las calles de ese pueblo encantado e inmediatamente me enamoré del proyecto.

El libro tenía la estructura de una novela clásica de horror, con muchos personajes entrelazados que iban siendo afectados por un mal en apogeo. Y ese mal poseía múltiples facetas – un personaje oscuro y siniestro, un extraño e infeccioso hongo negro que empieza a crecer en la orilla del lago, la corrupción física y mental de los lugareños, entes resucitados que emergen de las profundidades, horribles visiones, y una fascinante tradición local de rituales



satánicos. ¡Qué más puede desear un cineasta y fan del cine de terror como yo! .

Había tanto material de hecho que, tras el primer par de versiones del guión, decidí regresar al libro y extraer de él las escenas más fuertes y terroríficas, intentando cortar todo lo que fuera demasiado explicativo o transitorio. Esto ha conllevado que el rodaje haya sido extremadamente divertido ya que cada día rodábamos escenas con elementos fantásticos y terroríficos. Por descontado, fue de locos rodar en Otoño e Invierno, dentro y fuera del lago, con los fríos días y las heladas noches de los alrededores de Madrid. Pero la suerte estuvo de nuestro lado y estoy muy contento con el material que hemos conseguido.

Se trata de una película que posee todo lo que gusta a los fans del cine fantástico y de

terror. Cada personaje tiene una historia y un recorrido interesante y el excelente reparto con el que hemos contado hincaron bien los dientes, nunca mejor dicho, a sus personajes. Ha sido un gran placer trabajar con todos ellos. A su vez, ha sido estupenda la labor de los equipos de efectos especiales de maquillaje, maquetas, y efectos visuales, llegando a impresionarme hasta a mí por su febril imaginación y su talento. Todo el equipo técnico ha estado fantástico en el que no sólo ha sido uno de los rodajes más duros en los que he trabajado, sino también el más divertido”.

BENEATH STILL WATERS

España | 2005 | Fantastic Factory

Director: Brian Yuzna **Guión:** Mike Hostench y Ángel Sala

Interpretes: Michael McKell, Raquel Meroño, Charlotte Salt, Patrick Gordon, Pilar Soto, Josep María Pou, Manuel Manquín, ...

BRIAN YUZNA

SE MARCHÓ A LOS ANGELES EN 1984 PARA HACER PELÍCULAS. SE JUGÓ LOS AHORROS DE TODA UNA VIDA Y PIDIÓ DINERO PRESTADO PARA PRODUCIR UN CLÁSICO DEL CINE DE TERROR: “RE-ANIMATOR”. COMO UN FAN DEL HORROR Y DEL FANTÁSTICO DE TODA LA VIDA, ESTÁ ORGULLOSO DE HABER CONTRIBUIDO COMO GUIONISTA, DIRECTOR O PRODUCTOR EN ALGUNOS DE LOS CLÁSICOS MODERNOS DEL GÉNERO, INCLUYENDO “RE-SONATOR”, “SOCIETY” Y “EL DENTISTA”.

Nacido en Filipinas y criado en Nicaragua, Panamá, Puerto Rico y Atlanta (Georgia), Yuzna fue miembro de la generación de la contracultura de los sesenta y setenta. Después de la universidad y de trabajar en varias iniciativas en Carolina del Norte (que incluían ser artista, propietario de tienda, de restaurante y de la construcción), decidió dar rienda suelta a su pasión por el cine y trasladó a su familia a Hollywood.

Allí aprendió a hacer películas. Aunque a Yuzna se le conoce, principalmente, por su cine de terror, su película de mayor éxito hasta hoy ha sido *“Cariño, he Encogido a los Niños”*. Este clásico de Disney está basado en una idea que tuvo de niño, en la que se imaginaba un mundo en el que él era lo suficientemente pequeño como para montarse en una hormiga

y volar sobre la espalda de una abeja. Con su colaborador cinematográfico, Stuart Gordon, hablaron de hacer una película para sus hijos. Además de haber trabajado en California, ha producido y/o dirigido películas en Italia, Canadá, Méjico y Florida. En 1985 trasladó a su familia a Roma para producir *“Re-Sonator”* y *“Dolls”*. Diez años después estaba en Vancouver (Canadá) produciendo *“Crying Freeman: Los Paraísos Perdidos”*, una adaptación con mucha clase del Manga japonés en género de acción. Yuzna ha tenido una larga asociación con compañías de cine japonesas, ha adaptado otros Mangas como *“The Guyver”*, una película de un monstruo superhéroe y ha facilitado a directores, como Steve Wang y Shusuke Kaneko, sus primeras oportunidades para dirigir en Estados Unidos.

Como director, el trabajo de Yuzna más representativo es la satírica y desconcertante *“Society”*. En esta extraña versión de la lucha de clases dio, junto al artista de efectos Screaming Mad George, una daliesca visión a la que denominaron “psico-ficción”. Otras terroríficas aportaciones de dirección incluyen los “zombie” Romeo y Julieta de *“El Retorno de los Muertos Vivientes 3”*, el paranoico secuestro alienígena de *“Progeny”*, y la inolvidable comedia negra de *“El Dentista”*.

Se trasladó a Barcelona en enero de 1999 para trabajar en el equipo de Filmax de Julio Fernández y crear la Fantastic Factory. Coincidiendo con el estreno de su última película *“Bajo Aguas Tranquilas”* mantuvimos una interesante entrevista.



Diferentes imágenes del rodaje de "Bajo aguas tranquilas"

Acaba de presentar su último trabajo, "Beneath still waters", su cuarto trabajo como director para la Fantastic Factory. ¿Como fue el rodaje de esta película?

"Beneath Still Waters" fue una película bastante complicada de realizar (¿no lo son todas?), sobre todo en las escenas bajo el agua. Además, filmar en Madrid en invierno una historia que tiene lugar en verano complicó bastante las cosas. Pero el equipo de producción estuvo fantástico y estoy muy contento por cómo fue la filmación. Pese a algunos obstáculos inesperados logramos terminar la película sin pasarnos de presupuesto, en el tiempo establecido y con muy buen material.

Raquel Meroño vuelve a estar al frente del reparto de una película de la Fantastic Factory ¿estamos ante la nueva "Reina del Grito" del cine español?

Raquel Meroño es una actriz maravillosa y una gran persona con la que trabajar. Después de su actuación en "Dagon" mi confianza en ella es tan grande que ni siquiera le hice una prueba para su papel de Teresa en "Beneath Still Waters". Simplemente le envié un guión y le pregunté si estaba interesada en el papel. Nos reunimos y ella aceptó hacerlo, y ya está. Raquel desde luego podría ser una "Reina del Grito." Tiene todas las cualidades necesarias: es guapa, una gran actriz, ¡y está totalmente local!

¿Como transcurre un rodaje en el que coincide un reparto internacional? ¿Supongo que será algo caótico en algún momento?

Trabajar con un reparto internacional en esta película no ha sido caótico. Ha sido un poco más complicado que en "Faust", por ejemplo, pero ahora estamos ya acostumbrados a tratar con actores extranjeros. Tenemos numerosas personas de producción que son bilingües, y



los departamentos que tratan directamente con los actores, como producción, vestuario, peluquería y maquillaje, todos están familiarizados con la idiosincrasia de los actores extranjeros. Mayormente es cuestión de tener una buena comunicación y hacer que los actores se sientan seguros y cómodos en el ambiente de trabajo en el que pueden no conocer a nadie de producciones previas. La dificultad más grande no viene de los actores extranjeros, sino de los actores españoles que tienen que hablar inglés. Filmamos "Beneath Still Waters" en inglés porque esto hace mucho más sencillo su pre-venta a los mercados internacionales (es simplemente una razón económica). Pero, debido a que el 95% del reparto es español, hay que trabajar mucho para asegurarse de que el guión puede adaptarse al tipo de diálogo que el actor puede interpretar convincentemente, en un idioma que no es su lengua materna. Algunos actores lo pasan mejor que otros. Por ejemplo, José María Pou y Diana Peñalver hablan y actúan en inglés con gran maestría, en cambio Manuel Manquiña necesitó estudiar con un maestro particular de diálogo durante horas. Al final, puede resultar

muy divertido trabajar con un reparto internacional porque es una fantástica mezcla de personas con distintas experiencias interpretativas.

¿Tiene alguna anécdota del rodaje de "Beneath still waters" que pueda contarnos?

Mi noche favorita del rodaje fue la famosa secuencia de la "fiesta". En la historia, el Mal se levanta desde la ciudad sumergida que hay al fondo del pantano, e infecta a la gente de la ciudad que está celebrando el 40 aniversario de la construcción del embalse. Bueno, en esta noche de rodaje, producción estaba muy preocupada porque teníamos tantos extras, muchas cámaras y el guión no especificaba claramente qué se tenía que filmar exactamente. Yo estaba mucho menos preocupado porque he filmado escenas similares en "Society" y "Faust", pero siempre hay un gran nerviosismo por si todo va a ir bien, o si los extras actuarán de forma suficientemente extraña como para que la escena resulte interesante. En fin, ¡no tendría que haberme preocupado! ¡Filmar esa escena ha sido una de las veces que mejor me lo he pasado! Trajimos un grupo de improvisación teatral (capitaneados por Nico Baixes, quien interpretó a Moisés en "Beyond Re-



Animator”), y su grupo instruyó a los extras y les instigó para que pasaran de estar normales a locos, y a locos de verdad! Teníamos una banda que tocaba, y la gente bailaba. Comenzaron a actuar como embriagados, tomándose libertades amorosas los unos con los otros, o peleándose. Al final, empezaron a volverse locos de sexo y violencia, incluso se incluyeron animales en la tienda en la que los VIPs cenaban con el Alcalde (interpretado por Ricard Borrás, quien realizó un fantástico trabajo). La cosa se animó tanto que yo estaba sentado, mirando los monitores y riéndome a carcajadas. Incluso el equipo entró en escena al final. Estoy tan sorprendido de lo que la gente normal, como son los extras, puede llegar a hacer si les das la oportunidad de actuar así. Se dejan llevar tanto. Cuando la noche terminó, muchos de los extras me dieron las gracias por una experiencia tan memorable ¡les encantó!

Ya han pasado 7 años desde que llego a España para crear junto a Julio Fernández la Fantastic Factory ¿Es muy diferente el dirigir/producir una película en nuestro país en comparación con hacerlo en los USA o Italia?

La producción de una película es básicamente la misma en cualquier sitio. El equipo es el mismo, las luces, la cámara, etc..., y el sistema de organización de la producción y la filmación es también similar. Es en los detalles donde están las diferencias. Por ejemplo, aquí en España ocupamos más tiempo en comer y tomamos vino con la comida. En USA un miembro del equipo sería despedido si bebiera cerveza durante sus horas de trabajo. La mayor diferencia al filmar en España tiene más que ver con el género que filmamos. Hacer una película de género fantástico, como un largometraje de terror, es diferente a filmar un drama o una comedia. Tenemos que centrarnos en el ambiente, que es a menudo exagerado, y por supuesto en los inevitables efectos especiales y las escenas con especialistas. Esto es algo muy complicado para un equipo que está acostumbrado a hacer dramas, que se centran más en los personajes y en sutilezas. Tenemos que movernos más rápido y filmar muchas cosas complicadas en poco tiempo. En España filmamos durante menos horas

al día, y ocupamos más días para la producción. Debido a que no se filman tantas películas de género en España, los coordinadores de “especialistas” y los artistas de efectos de maquillaje tienen menos experiencia. De modo que esas son dos áreas a las que debemos prestarles una atención especial. Quizá la parte más difícil es la narración. Existe un tipo de narración en el cine de género que es difícil de comunicar a los escritores, directores y actores. Incluso a la gente de producción. Es un tipo de estilo que a menudo va contra la idea del cine como arte.

Fantastic Factory nació como una iniciativa planteada para exportar películas de género al extranjero ¿esta satisfecho del resultado que están obteniendo? ¿que tal están funcionando por ahí fuera?

La Fantastic Factory ha ido muy bien. Si piensas en dónde comenzamos hace siete años y dónde está ahora el sello, es más que espectacular. Ha sido gratificante para mí el haber podido finalmente crear un sello, algo que había intentado hacer en Los Angeles durante años. La oportunidad no se presentó hasta que conocí a Julio Fernandez en Sitges

en 1998, entonces pude poner en práctica mis ideas para una línea de producción de películas de género. La taquilla nacional no fue lo que yo esperaba, excepto para películas como “Darkness” que tuvo un gran éxito. En los mercados internacionales los compradores han quedado muy contentos. El sello es muy conocido. Filmax no ha vuelto a solicitar más películas de Fantastic Factory, así que ahora estoy centrándome en otros proyectos. Siento que esta relación haya culminado, pero estoy muy contento con lo conseguido. Fue Fantastic Factory quien puso a Filmax en el mercado Internacional de Películas.

Títulos como Re-animator, Resonator, Necronomicón, Bride of Re-animator, ... o los más recientes como Dagon o Beyond Re-animator se basan en obras de HP Lovecraft, incluso en Beneath still waters se respira esa atmósfera. Se diría que siente cierta predilección hacia los textos del maestro ¿realizará alguna adaptación más?

Me he sentido atraído por los relatos de HP Lovecraft desde que hice Re-Animator. Lovecraft es el maestro de la ficción del misterio. En mi opinión Lovecraft fue el Edgar Allan



Yuzna recibió de manos de Paul Naschy el premio "Waldemar Daninsky" por su carrera como productor y director en la edición del 2004 de la Semana de Cine Internacional Fantástico de Estepona.



Fotograma de
"Society"

Arte de la película
"Re-animator"

Poe del siglo veinte. Y es único y original. A diferencia de la mayoría de los escritores de terror, que cuentan los relatos estándar, pero en un contexto moderno o con su propia voz, Lovecraft creó un universo terrorífico y coherente, sus "mitos", que se basaban en la creencia de que, bajo la apariencia de nuestra cómoda realidad fijada por nuestra cultura, religión, filosofía y ciencia, existe otro mundo a punto de abrirse paso, un mundo tan monstruoso e inhumano que si nosotros supiéramos de su existencia, nos volveríamos locos. Creo que Lovecraft fue el primer escritor de terror verdaderamente mundano. Cuando busco una historia para una película, siempre reviso algún escrito de Lovecraft, o bien para adaptarlo, o para que me inspire, para recordarme que es posible crear un terror real. Lovecraft es muy difícil de adaptar en una película. En primer lugar, normalmente no incluye ningún interés amoroso. Casi todas las películas contienen una historia de amor como elemento central, pero Lovecraft no escribía sobre ese tipo de relaciones y raramente creó protagonistas femeninas. Sus tramas son difíciles de seguir. Si intentas escribir el argumento de un relato de Lovecraft, al momento de leerlo, lo encontrarás muy complicado. Eso es porque en casi todas sus historias el argumento es mucho menos importante que el ambiente, que el sentimiento estremecedor de pavor que invade al lector. Así que puedes imaginar que la adaptación de un texto de Lovecraft para un largometraje supone una gran inventiva en su trama y en las caracterizaciones. Muchos puristas devotos de Lovecraft critican las películas que yo hago, como "Re-Animator", "From Beyond" etc.. porque se desvían del material original. Pero creo que este tipo de interpretación es necesario. Creo que seguiré haciendo más

películas basadas o inspiradas en los relatos de Lovecraft. Hay muchas que me encantaría hacer, como por ejemplo "Call of Cthulhu", "The Dunwich Horror" y otras.

Diversas webs se han hecho eco de unas declaraciones de Jeffrey Combs en las que afirma que va a firmar un contrato para tres secuelas de Re-animator, la primera de ellas sería House of Re-animator ¿puede adelantarnos algo?

Sí, estamos trabajando en una trilogía de "Re-Animator" que completaría la saga de

Herbert West. Nuestros títulos provisionales son "House of Re-Animator", "Re-Animator Unbound" y "Re-Animator Begins". Estamos en las primeras etapas, las de desarrollar las historias e intentar encontrar distribuidores interesados, así que no puedo asegurar que puedan finalmente realizarse, pero tras los resultados de "Beyond Re-Animator", Jeffrey Combs y yo hemos acordado nuestro interés en la continuación de la historia. La primera secuela, "House of Re-Animator" la dirigirá





Stuart Gordon y la escribirá Dennis Paoli. El "House" (Casa) del título es "The White House" (La Casa Blanca) de Washington D.C.

De la época de la Empire, de Charles Band, fueron muchos de los títulos que se quedaron en el tintero, ahora mismo recuerdo algunos como "At the mountain of madness", "The Lurking Fear" o la tan comentada "Shadow over Innsmouth" que tenía un fabuloso cartel promocional obra de Bernie Whritson. ¿Hasta que punto bebe "Dagon" del guión de esa película? ¿Recuperará algún guión de esa época?

El proyecto de "The Shadow Over Innsmouth" que Empire anunciaba la desarrollamos Stuart Gordon, Dennis Paoli y yo. Habíamos planeado en un principio rodar una adaptación de "Shadow Over Innsmouth" en Reino Unido justo después de Re-Animator. Contraté a Dennis Paoli para que escribiera un guión al que llamamos "Dagon" en 1985, pero la película sufrió algunas dificultades al entrar en producción. Cuando un equipo de financia-

ción de New York mostró interés en el proyecto, Stuart y yo fuimos a Rhode Island y Maine a buscar exteriores. Por desgracia a los que iban a financiarnos no les gustó el tono del guión de "Dagon", así que acabamos con una adaptación totalmente nueva de la novela de Lovecraft y decidimos darle el título original del relato. La financiación al final tampoco llegó, y ahí entró Empire Pictures, que intentó pre-vender lo que nosotros habíamos desarrollado. Esa versión con los famosos diseños de Bernie Wrightson fue más bien una película espectacular de monstruos que el proyecto original de "Dagon". Empire no logró financiar la película y el proyecto quedó en el limbo. No tuve la oportunidad de resucitar el proyecto original de "Dagon" —el que Stuart dirigió en Galicia— hasta mi llegada a Barcelona y entonces organicé los primeros títulos de Fantastic Factory. Aunque ambos proyectos están basados en el relato de Lovecraft, en realidad son adaptaciones totalmente distintas.

En las películas producidas por usted como Re-animator, o incluso las que usted ha dirigido como "El Dentista" o "Society" se puede apreciar un marcado sentido del humor que con el tiempo se ha convertido ya en un rasgo característico de su cine ¿Considera esencial el humor a la hora de plantearse una película?

El humor no es necesario para mí, cuando estoy imaginando o desarrollando una película. Pero lo cierto es que gran parte de mis más famosas películas han tenido un irónico sentido del humor negro. Creo que eso viene de lo que yo me divierto con el género del terror. En el terror hay una serie de convenciones que en la superficie son bastante absurdas, pero en el contexto del género son aceptables. Para mí la película de terror tiene que ser divertida y eso le da un tipo de humor orgánico. Sin embargo, no todas mis películas de terror han tenido este claro sentido del humor negro. Por ejemplo, uno de mis mejores largometrajes, "Mortal Zombie" (Return of the Living Dead 3), no tiene ese tono.

Ya que hablamos de su trabajo, permítame hacerle una pregunta que seguro que le han realizado cientos de veces, pero que muchos de nuestros lectores se estarán preguntando. Resulta extraño ver su nombre en los créditos de "Cariño, he encogido a los niños", ¿Le importaría decimos su relación en la película?

"Cariño, he encogido a los niños" comenzó en una conversación que tuvimos Stuart Gordon y yo mientras preparábamos la filmación de "From Beyond (Resonator)." Los dos teníamos hijos pequeños en aquella época y nos lamentábamos de que nuestros niños eran demasiado pequeños para ver el tipo de terror que hacíamos. Stuart sugirió que hiciéramos una película para nuestros hijos, y yo inmediatamente respondí que siempre había imaginado una película sobre ser muy muy pequeño. Eso venía de mis experiencias de niño con pequeños soldados de juguete, etc...Solía tumbarme boca abajo en el césped y miraba el mundo como algo muy dramático y lleno de aventuras. Así que yo sugerí la idea de una película sobre niños que montaran sobre una hormiga o una abeja, o que planearan con una hoja caída. Inmediatamente comenzamos a idear la historia, en la que los niños son accidentalmente encogidos por su padre inventor, y son expulsados al jardín trasero. La aventura consistiría en cruzar el jardín y llegar hasta casa. Stuart dijo que esto debería ser una película de Disney, así que decidimos ir a Disney y ofrecérsela. Me quedé muy sorprendido de que ellos consideraran siquiera hacer una película con nosotros, sabiendo de nuestro éxito con "Re-Animator", pero ¡lo hicieron! Yo también les sugerí la idea de crear una atracción en Disneylandia inspirándose en la película. Stuart sería el encargado de dirigir y yo de producir.

Aunque las películas de terror están en época de mayor éxito y los grandes estudios están haciendo películas de terror, me alegra mucho ver que algunas películas independientes como "Saw" son las que están teniendo un éxito más inesperado y más emocionante. Creo que la experiencia de violencia en una película como "Saw" no es mucho más extrema que muchas de las películas de los setenta, por ejemplo. El público ha visto tanta violencia en la gran pantalla y en la televisión que para que la violencia verdaderamente produzca impresión, tiene que ser más fuerte y más extrema. Sólo hay que ver a algunos de los clásicos del género para ver que eso es así. Una película como "Deep Red" de Dario Argento, por ejemplo, se consideró demoledoramente violenta cuando se estrenó. Sin embargo, si vas a verla ahora pensarás que es un thriller bastante contenido y estiloso. Hoy en día el cineasta tiene que ser mucho más gráfico para lograr el mismo efecto. Cuando vi "Psicosis" de Hitchcock de niño, el público gritaba de verdad al ver ciertas escenas. Ahora se emite "Psicosis" en la televisión para todas las eda-

“Brian Yuzna’s Horrorama” es una serie de comics que se distribuye internacionalmente. Es una compilación de historias de terror de artistas y escritores de todo el mundo. La publica una compañía italiana, Narwain (www.narwain.com). He trabajado con Narwain, no sólo en Horrorama, sino en otras series de comics.



Quizá debería contestar que mis pensamientos están con la última, "Beneath Still Waters", porque todavía está naciendo. ■





PRESOS DEL HORROR, LOS CHICOS SE DEFENDIERON DE LAS NIÑAS, QUE SOLO ROGABAN QUE LES AYUDARAN A LLEGAR A UN HOSPITAL, PERO ELLOS NO CONCEBIAN LA BONDAD EN ALGO QUE NO FUERA BELLO, COMO MONSTRUOS LAS TRATARON Y COMO MONSTRUOS LAS MATARON...



...A PUÑETAZOS.

EL FUNERAL FUE TRISTE MUY TRISTE PEOR DE LO QUE YO ESPERABA,
Y LA IRA TAMBIEN ERA PEOR DE LO QUE YO ESPERABA,
¡UNOS PIJOS DE MIERDA ME HABIAN
ARREBATADO MI RAZON
DE VIVIR!



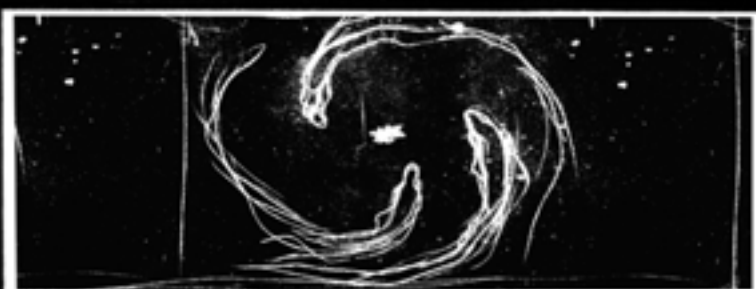
HOY OIGO SUS RISAS ALEGRES
POR LAS OSCURAS TUBERIAS
DEL ALCANTARILLADO ,



Y LAS VISITO EN SU JARDIN DONDE EMERGEN DEL SUELO Y ME RODEAN FORMANDO UN CIRCULO DE AMOR



YO LAS MIRO ATONITO PUES
SUS CARAS SIGUIEN
DESFIGURADAS,
SONRIENDOME AJENAS AL
TERROR QUE ME CAUSA VER SUS
ESPIRITUS ATORMENTANDOME,
SUPONGO QUE ME
ACOSTUMBRARE, EN EL FONDO
LAS VEO BELLAS COMO
ELLAS A MI...



...LA LUZ DE LA LUNA NOS
BAÑA CON SU TRISTEZA,
ELLAS SE DESPIDEN DE
MI AL AMANECER CON
UN BESO.
YO ME VOY A DORMIR
TRANQUILO PENSANDO
QUE EL AMOR EXISTE
INCLUSO DONDE DIOS
NO ESTA.



BSO SPIRIT

¡¡No te pierdas el 2º Congreso Internacional de Música de Cine "Ciudad de Úbeda"!!

Siguiendo los pasos del primer congreso con la asistencia de invitados de lujo como Brian Tyler ("Children of Dune", "Escalofrío" o "Constantine"), Don Davis (la Trilogía de "Matrix"), Sean Callery (Serie de televisión "24") y John Frizzell ("Alien Resurreccion", "Un pueblo llamado Dante's Peak" o "13 Fantasma"), este año contamos con la asistencia de otros excelentes compositores. Es el caso del Oscar de Hollywood Stephen Warbeck ("Shakespeare in Love"), Bruno Coulais ("Nómadas del Viento", "Los Chicos del Coro"), Pascal Gaigne ("Silencio Roto"), Javier Navarrete ("El Espinazo del Diablo", "El Laberinto de Fauno"), Xavi Capellas ("Faust", "Beyond the Reanimator"), Mateo Pascual (La saga de "Comandos") y de nuevo John Frizzell.

Pero la cosa no acaba ahí, ni mucho menos, y es que os hemos dejado lo mejor para el final: Basil Poledouris viene a nuestro Congreso, el autor de "La Caza del Octubre Rojo", "Starship Troopers", "Los Señores del Acero", o por supuesto las dos partes de "Conan".

Del 20 al 23 de Julio de 2006

¡¡¡Contacta con nosotros!!!

¡¡Precios realmente económicos tanto en la inscripción como en el alojamiento!!

www.bsospirit.com

<http://congreso.bsospirit.com>

o mandándonos un mensaje a:
congreso@bsospirit.com

**"Han venido a conocerte.
¿Vas a fallarles?"**

DU 25 AU 29
JANVIER 2006

13^E FESTIVAL DU FILM FANTASTIQUE
GERARDMER

FANTASTICARTS

WWW.GERARDMER-FANTASTICART.COM



Del pasado 25 al 29 de enero se celebró una de las citas ineludibles del fantástico europeo, la 13ª edición del "Festival du Film Fantastique" de Gerardmer, antiguamente conocido como Avoriaz.

Con un programa dedicado a la superstición y al número 13, proyectaron una completa retrospectiva que incluía "The Black Cat" (1934), "I walked with a Zombie" (1943), "Night with a Demon" (1957), "Pet Sematary" (1989), "The Mummy" (1999) o "Belphegor, Le fantôme du Louvre" (2001).

El jurado de esta edición estuvo presidido por el realizador Hideo Nakata (al que se le rindió un homenaje), y formado por el escritor Máxime Chattam, los actores Lou Doillon, Antoine Dulery, Claire Keim, Gabrielle Lazure, Tom Novembre, Natacha Regnier y Zinedine Soualem, los directores Jean Paul Salomé, Stuart Samuels y Eric Valette, junto al escritor Bernard Werber,

La película "Underworld: Evolution" (2006) fue la encargada de abrir el festival, cerrándolo la película de animación "Happy Tree Friends".

El viernes 27 se celebró la noche "Masters of Horror" con un maratón con tres episodios de esta serie. En concreto los seleccionados fueron "Cigarette burns" dirigido por John Carpenter, "Dance of the dead" de Tobe Hopper y por último



Miercoles 25:
El jurado de esta edición presidido por Hideo Nakata

Viernes 27:
Homenaje a Hideo Nakata

Chapiron y Cassel
en la presentación de Sheitan





PALMARÉS

GRAN PREMIO AL MEJOR LARGOMETRAJE:
"Isolation" de Billy O'Brien
(Irlanda/ Reino Unido, 2005)

PREMIO DEL JURADO:
"Frágiles" de Jaume Balagueró
(España, 2005)

PREMIO DEL JURADO JOVEN:
"Frágiles"

PREMIO DE LA CRÍTICA INTERNACIONAL:
"Isolation"

PREMIO DEL PÚBLICO:
"Frágiles"

PREMIO CALLE 13:
"Frágiles"

PREMIO MAD MOVIES DEL PÚBLICO:
"Shutter" de Park Wongpoom
y Banjong Pisanthanakum (Tailandia, 2004)

Gran Premio al Mejor Corto Fantástico:
"Le Baiser" de Stefan Le Lay
(Francia)



"Homecoming" de Joe Dante. La noche del día siguiente se dedicó a la saga encabezada por Jasón Voorhes "Viernes 13", en las que se proyectaron las dos primeras entregas y Jasón X.

Multitud de actos paralelos se celebraron durante el certamen, entre los que destaca una exposición de comics llamada "Metal Hurlant: The Dream Machine" (de 1975 a 1987, una muestra de jóvenes talentos, exhibiciones de artes plásticas, el salón literario del festival "Au Grimoire" o el Área Fantastica donde había desde muestras de maquillaje procedentes de la escuela

Candice Mack de maquillaje y Efectos Especiales hasta stands de muestra y venta de simuladores y juegos de mesa, así como de figuras de fantasía.

Entre los films a concurso se encontraba "Frágiles" de Jaume Balagueró que se alzó con cuatro galardones sobre un total de seis nominaciones. Los galardones obtenidos por la película española fueron el Premio del Jurado, el Premio del Jurado Joven, el Premio del Público y el Premio Calle 13 (premio que otorga la encarnación francesa del canal de Universal). ■

Domingo 27:
Jaume Balagueró
recibe el premio
del jurado de manos
de Hideo Nakata

Premiados y jurado
posan para la foto de
clausura del festival.



MICRORRELATOS

✂ TEXTOS: SANTIAGO EXIMENO | ILUSTRACIONES: BANS

CÁMARAS

He instalado un completo sistema de cámaras de vigilancia en mi casa. Monitorizo desde la puerta de entrada hasta el cuarto de baño. Treinta y dos cámaras colocadas con la precisión de un relojero, siempre en movimiento, siempre grabando.

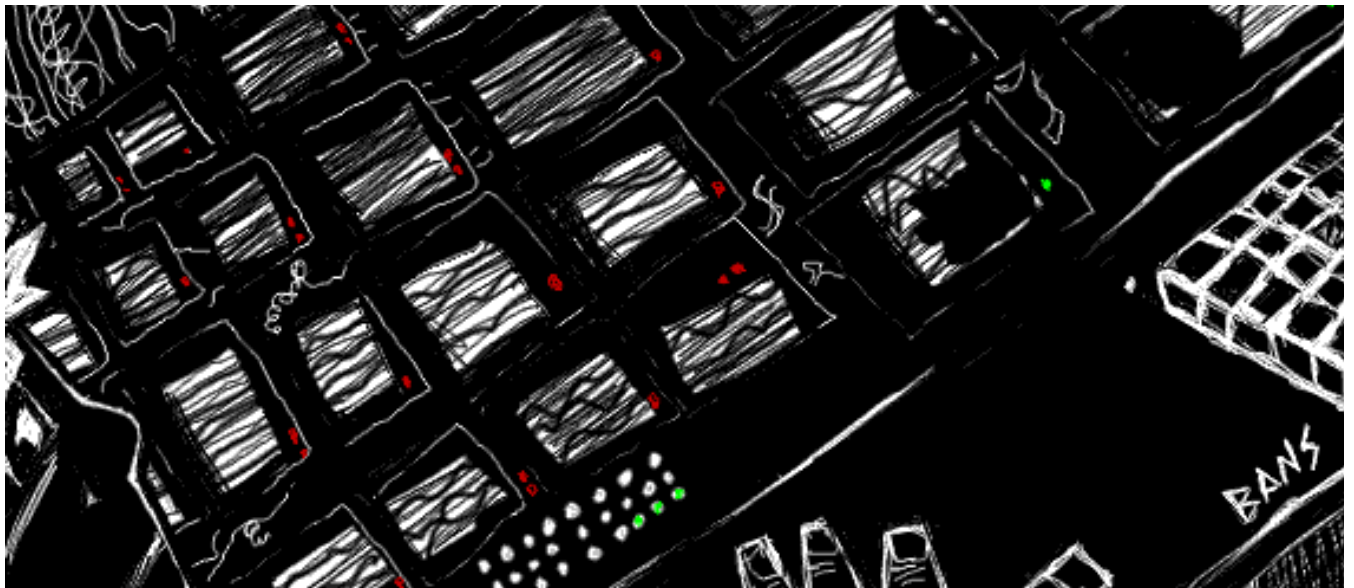
Vuelco todas las grabaciones, después las veo. Mientras lo hago, las cámaras siguen grabando.

Ayer volví a ver al otro hombre junto a mi cama, de pie, en una de las cintas. No puedo ver su rostro, a pesar de que he tomado imágenes desde varios ángulos. ¿Por qué sólo aparece en las cintas? ¿Por qué no puedo verlo?

Ignoro quién es, pero necesito saberlo.

Y pronto.

Hoy le he descubierto sentado junto a mí en el sofá al revisar la película de la cámara del salón. Y ha pasado su brazo por mi espalda mientras veíamos las cintas.



PARAGUAS

Entré en la tienda para refugiarme de la lluvia de sangre hirviente, y vi que en el interior se agolpaban cientos de demonios de los diferentes clanes.

—Demonios —murmuré, más como una maldición que como otra cosa.

Un duende negro de ojos rojos como carbones en llamas se acercó hasta mí.

—Imagino que, como todos estos gandules, el señor no querrá comprar nada —susurró con su lengua bífida.

—Al contrario, maldito seas —respondí—. Precisamente andaba buscando un paraguas.

El duende sonrió, mostrándome sus dientes afilados, y me condujo hasta una vitrina. Allí descansaba un hermoso paraguas de piel humana, con varillas de tibias y peronés y empuñadura de fémur.

—Apenas le costará unas almas, y sin embargo es de la máxima calidad —susurró.

Asentí, le firmé un cheque con mi sangre y, tras coger el paraguas, me marché a la calle. Al abrirlo, un gemido de dolor llegó hasta mis tímpanos. Sorprendido, me volví y mis ojos se encontraron con los del duende.

—No pensaría que lo fabricaríamos con muertos, ¿verdad? Ya le dije que la calidad era máxima —susurró.

Sonrei.

—Desde luego tiene usted razón —dije, y seguí mi camino por el infierno pellizcando ocasionalmente la piel del paraguas, sólo para oírlo gemir de nuevo.



MAESTROS DEL
FANTASTICO



Tim Burton nació el 25 de agosto de 1958 en Burbank (California). Prolífico dibujante, escritor y artista plástico, comenzó su carrera en la Disney, formando parte del equipo de animadores del "Tod y Toby". Enamorado del stop-motion, eligió esta técnica para su primer corto titulado "Vincent" en honor a uno de sus ídolos de juventud, Vincent Price, con el que contó para la realización de la narración.

Con una inclinación hacia lo gótico ha creado una estética muy particular influenciada mayoritariamente por el escritor e ilustrador Edward Gorey. Su primer largometraje fue la adaptación de "La gran aventura de Pee Wee" en 1985, un célebre personaje infantil de televisión. Le siguió, en 1988, la que para muchos es la cinta definitoria de este polifacético artista, "Beetlejuice" interpretada por Michael Keaton, una disparatada comedia que dio a conocer su peculiar estética al gran público. Gracias a este trabajo obtuvo la silla de director en "Batman" (1989) para la que volvió a contar con Keaton para el papel protagonista secundado por Kim Basinger y Jack Nicholson en el rol del Joker. La película obtuvo un rotundo éxito y como manda la industria goza de una secuela dirigida también por Burton, en la que incorporó al elenco protagonista a Michelle Pfeiffer como Catwoman y Danny DeVitto como el

TIM
BURTON



trágico e incomprendido Pingüino. Aunque las películas de Batman gozarán de un considerable éxito la consagración definitiva de Burton todavía estaba por llegar.

En 1991 volvió a contar con Vincent Price y con Winona Rider para la película "Eduardo Manostijeras" protagonizada por su desde entonces actor fetiche, Johnny Deep. Su siguiente película retomó la stop-motion. Se trataba de un proyecto en el que estaba trabajando desde sus años en la Disney. "Pesadilla antes de Navidad" vio la luz en 1993 bajo la batuta de Henry Selick y con Burton como productor y director de arte. Rápidamente alcanzó el estatus de obra maestra y se convirtió junto a "Eduardo Manostijeras" en uno de los estándares del cine burtoniano, consiguiendo una nueva legión de seguidores para el de Burbank.

En el 94, vuelve la vista a su infancia

y rescata a "Ed Wood" de las películas de bajo presupuesto. Con Johnny Deep en el papel principal rinde un homenaje al que para muchos fue "el peor director de la historia" en un obligado blanco y negro. En 1996 Burton compagina las labores de producción de "James y el Melocotón Gigante", con una alocada comedia que parodia las películas de invasiones extraterrestres que tanta fama alcanzaron en los 50. Si bien "Mars Attacks" tiene todos los ingredientes de la mitología de Tim Burton no obtuvo el éxito esperado. Tras un parón de tres años, adapta la obra de Washington Irving en "Sleepy Hollow", contando por supuesto con Johnny Deep en el papel protagonista. En el 2000 firmó una película que fue muy especial para su persona, ya que en ella conoció a la que es su actual esposa, Helena Bonhan Carter, el remake de "El Planeta de los Simios"

con el que no convenció ni a crítica ni a público.

Tras la muerte de su padre y con el nacimiento de su primer hijo en 2003, anunció su siguiente película titulada "Big Fish" protagonizada por Ewan McGregor, Albert Brooks y Jessica Lange. Ya en 2005 retoma su colaboración con su fetiche por partida doble. Por un lado como protagonista de "Charlie y la Fábrica de Chocolate" donde Johnny Deep interpreta el papel de Willy Wonka, inicialmente destinado a Marilyn Manson, y por otro Deep le pone la voz al protagonista de "La Novia Cadáver" un nuevo escarceo con la stop-motion donde Burton da rienda suelta a su particular estilo.

En la actualidad se encuentra inmerso en la realización del biopic "Belive it or not" que verá la luz durante el 2007 y que estará interpretada por el cómico Jim Carrey. ■

Tim Burton observa las figuras de los protagonistas de "La Novia Cadáver".

FILMOGRAFÍA como director



LA GRAN AVENTURA DE PEE-WEE

La adorada bicicleta roja y blanca de Pee-Wee ha sido robada. Tiene que recuperarla como sea y acude a una adivinadora para que le diga su paradero. Ésta, evidentemente, se equivoca y el pobre Pee-Wee inicia un accidentado viaje en busca de su bicicleta, con un montón de aventuras, que no parecen tener fin...

PEE-WEE'S BIG ADVENTURE

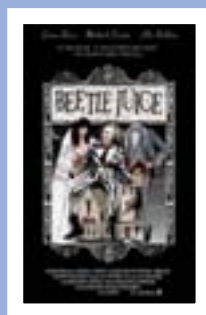
USA | 1985 | 87 min.

Director: Tim Burton

Guión: Phil Hartman y Paul Reubens

Música: Danny Elfman

Interpretes: Paul Reubens, Elizabeth Daily, Mark Holton, Diane Salinger, Judd Omen, ...



BITELCHUS

Un matrimonio recién fallecido contrata los servicios de Bitelchus, un especialista en asustar mortales, para que ahuyente de la que fue su casa a los nuevos propietarios.

BEETLEJUICE

USA | 1988 | 88 min.

Director: Tim Burton

Guión: Michael McDowell y Warren Skaaren

Música: Danny Elfman

Interpretes: Alec Baldwin, Geena Davis, J. Jones, C. O'Hara, G. Shadix, Michael Keaton



BATMAN

Proyecto de Burton, que junto a su habitual productora, Julie Hickson, le dieron a la película un tratamiento muy personal, una atmósfera oscura y expresionista al estilo 'Metrópolis', concentrándose, sobre todo, en las payasadas de Joker y en el personaje atormentado de Bruce Wayne.

BATMAN

USA/UK | 1989 | 121 min.

Director: Tim Burton

Guión: Bob Kane y Sam Hamm

Música: Danny Elfman

Interpretes: Jack Nicholson, Michael Keaton, Kim Basinger, Robert Wuhl, ...



EDUARDO MANOSTIJERAS

Durante una noche de Navidad una anciana le cuenta a su nieta la historia de Eduardo Manostijeras, un muchacho creado por un inventor que no pudo acabar su obra y que dejó al joven con cuchillas en vez de manos.

EDWARD SCISSORHANDS

USA | 1990 | 100 min.

Director: Tim Burton

Guión: Tim Burton y Caroline Thompson

Música: Danny Elfman

Interpretes: Johnny Depp, Winona Ryder, Dianne Wiest, Anthony Michael Hall, ...



BATMAN VUELVE

La ciudad de Gotham vuelve a sufrir el acoso de la banda "El Triángulo rojo" que se escribe en las alcantarillas. Y de un poderoso hombre de negocios que, con el pretexto de construir una central eléctrica, pretende robar energía de Gotham.

BATMAN RETURNS

USA | 1992 | 121 min.

Director: Tim Burton

Guión: Bob Kane y Daniel Waters

Música: Danny Elfman

Interpretes: Michael Keaton, Danny DeVito, Michelle Pfeiffer, Christopher Walken, ...



ED WOOD

Ed Wood, considerado 'el peor director de la historia del cine', fue un hombre decidido a conquistar Hollywood. Wood persigue con tenacidad este sueño y, aunque el reconocimiento y el respeto no llegan, nunca abandona la esperanza de conseguir ser un director famoso.

ED WOOD

USA | 1994 | 121 min.

Director: Tim Burton

Guión: Rudolph Grey y Scott Alexander

Música: Howard Shore

Interpretes: Johnny Depp, Martin Landau, Sarah Jessica Parker, Patricia Arquette, ...



MARS ATTACKS!

Una delirante aventura marciana en la Tierra producida y dirigida por Tim Burton, uno de los directores más imaginativos de Hollywood. Espectaculares efectos especiales y un reparto de campanillas arropan una extravagante historia con una estética similar a las películas de ciencia ficción de los años 40 y 50.

MARS ATTACKS!

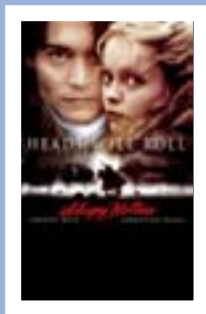
USA | 1996 | 101 min.

Director: Tim Burton

Guión: Len Brown y Woody Gelman

Música: Danny Elfman

Interpretes: Jack Nicholson, Glenn Close, Annette Bening, Pierce Brosnan, ...



SLEEPY HOLLOW

Durante la guerra de secesión americana, un policía de Nueva York, que utiliza avanzados métodos de investigación, es enviado al pueblo de Sleepy Hollow para descubrir la verdad sobre la leyenda de un jinete sin cabeza que durante la noche atemoriza a sus habitantes.

SLEEPY HOLLOW

USA | 1999 | 101 min.

Director: Tim Burton

Guión: Washington Irving y Kevin Yagher

Música: Danny Elfman

Interpretes: Johnny Depp, Christina Ricci, Miranda Richardson, Michael Gambon, ...



EL PLANETA DE LOS SIMIOS

Año 2029. Los hombres usan a los monos para llevar a cabo las misiones espaciales más arriesgadas. Cuando uno de ellos se pierde, el astronauta Leo Davidson es enviado al espacio para que lo rescate. Pero sufre un accidente y despierta en un planeta gobernado por simios y que tienen a los hombres esclavizados.

PLANET OF THE APES

USA | 2001 | 114 min.

Director: Tim Burton

Guión: Pierre Boulle y William Broyles Jr.

Música: Danny Elfman

Interpretes: Mark Wahlberg, Tim Roth, Helena B. Carter, Michael C. Duncan, ...



BIG FISH

Edward Bloom ha sido siempre un gran relator de historias relacionadas con su sobredimensionada vida y su juventud. Su pasión por los viajes lo lleva a una travesía improbable que comenzará en un pequeño pueblo en Alabama, para continuar alrededor del mundo y volver de nuevo a Alabama.

BIG FISH

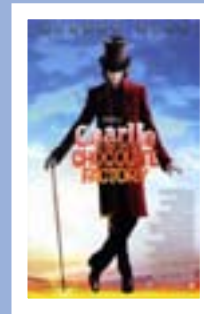
USA | 2003 | 125 min.

Director: Tim Burton

Guión: Daniel Wallace y John August

Música: Danny Elfman y Eddie Vedder

Interpretes: Ewan McGregor, Albert Finney, Billy Crudup, Jessica Lange, ...



CHARLIE Y LA FÁBRICA DE CHOCOLATE

Todas las noches, lo último que Charlie ve desde su ventana es la gran fábrica de chocolate, y se queda dormido soñando con lo que habrá dentro. Sin embargo desde hace casi quince años, nadie ha visto entrar o salir de la fábrica a un solo trabajador, y tampoco han visto al propio Willy Wonka...

CHARLIE AND THE CHOCOLATE FACTORY

USA | 2005 | 115 min.

Director: Tim Burton

Guión: Roald Dahl y John August

Música: Danny Elfman

Interpretes: Johnny Depp, Freddie Highmore, David Kelly, Helena B. Carter, ...



LA NOVIA CADAVER

Ambientada en un pueblecito europeo en el siglo XIX, esta película de animación fotograma a fotograma cuenta la historia de Victor, un joven que es llevado de repente al infierno, donde se casa con una misteriosa Novia Cadáver, mientras que su verdadera novia, Victoria espera en el mundo de los vivos.

CORPSE BRIDE

USA/UK | 2005 | 76 min.

Director: Tim Burton

Guión: John August y Pamela Pettler

Música: Danny Elfman

Interpretes: Johnny Depp, Helena Bonham Carter, Emily Watson, Tracey Ullman, ...



FILMOGRAFÍA COMO PRODUCTOR



PESADILLA ANTES DE NAVIDAD

Jack, señor de Halloween, descubre la Navidad y queda prendado de ella. Por ese motivo decide mejorarla, aunque su versión de la festividad sea totalmente opuesta. Para su nueva idea secuestra a Santa Claus y lo sustituye...

THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS

USA | 1993 | 72 min.

Director: Henry Selick

Guión: Tim Burton y Michael McDowell

Música: Danny Elfman

Interpretes: Chris Sarandon, Danny Elfman, Catherine O'Hara, William Hickey, ...



JAMES Y EL MELOCOTÓN GIGANTE

La feliz vida de James en un pueblecito costero se ve interrumpida por la inesperada muerte de sus padres. A partir de ese momento, James se ve obligado a vivir con sus dos horribles y solteronas tías, que lo tratan muy mal.

JAMES AND THE GIANT PEACH

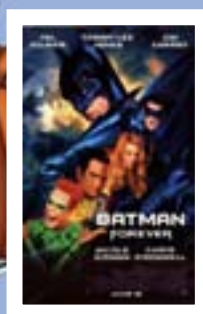
USA | 1996 | 76 min.

Director: Henry Selick

Guión: Roald Dahl y Karey Kirkpatrick

Música: Randy Newman

Interpretes: Simon Callow, Richard Dreyfuss, Jane Leeves, Joanna Lumley, ...



BATMAN FOREVER

La ciudad de Gotham está amenazada por un hombre que intenta vengarse de la Humanidad; su rostro está desfigurado por el ácido y se hace llamar Dos Caras. Por otra parte, un psicópata con intención de dominar el mundo ha inventado un aparato que absorbe las ondas cerebrales de los seres humanos.

BATMAN FOREVER

USA | 1995 | 116 min.

Director: Joel Schumacher

Guión: Bob Kane y Lee Batchler

Música: Elliot Goldenthal

Interpretes: Val Kilmer, Tommy Lee Jones, Jim Carrey, Nicole Kidman, C. O'Donnell, ...

¿SABIAS QUE...?

Cuando Bitelchus atraviesa la mesa al final de la película puede verse a Jack Skellington de The Nightmare Before Christmas (1993) en la copa de su sombrero.

Eduardo Manostijeras estaba inspirada en un dibujo que Tim Burton hizo cuando era adolescente y supuso la última aparición en la gran pantalla de Vincent Price.



En Batman Returns el villano se llama Max Schreck, que es el nombre del actor que interpretó al primer vampiro en la historia del cine en la película de 1922 Nosferatu, eine Symphonie des Grauens.

Cuando los Marcianos de "Mars Attacks" aparecen por primera vez en televisión interrumpiendo la emisión, el fondo que se puede ver durante el discurso del Embajador Marciano es del comienzo de la película de Ed Wood "Plan 9 from Outer Space".



Christopher Walken, que interpreta al Jinete Sin Cabeza en "Sleepy Hollow", había interpretado a un profesor en "The Dead Zone", al comienzo de cual incita a sus alumnos a que lean "The Legend of Sleepy Hollow."



En "La Novia Cadaver" Victor toca un piano con una placa en la que se lee "Harryhausen", una referencia al Rey de la animación stop-motion Ray Harryhausen.



Pese a que aún falta mucho para que termine la actual temporada en Estados Unidos, las cadenas de televisión ya están preparando las nuevas series que llegarán a las pantallas a partir de septiembre de 2006, y por ello los diferentes estudios llevan meses trabajando varios meses en los pilotos que les presentarán a las seis principales cadenas americanas en busca de un nuevo éxito. Hace algunas semanas presentamos en nuestra web los proyectos tanto en el apartado de series dramáticas como en el de comedias, hoy aquí, para SciFiworld os traemos exclusivamente los proyectos centrados en la temática fantástica aunque pocos serán los proyectos que llegarán a ver la luz a partir de septiembre.

SCI FI CHANNEL UNA APUESTA DE ÉXITO

De momento sólo hay tres proyectos que a medio y largo plazo serán una realidad, y que son en los que está involucrado

Sci Fi Channel. La cadena por cable norteamericana dedicada al género fantástico ya tiene en su haber producciones de éxito en todo el mundo como la saga "Stargate", la nueva versión de "Galáctica", o las miniseries "Abducidos" y "El triángulo de las Bermudas", está última que podremos ver aquí en España a través de Canal+ en marzo.

Precisamente una miniserie es uno de los grandes proyectos de Sci Fi Channel para la próxima temporada y que vuelve a unir a Les Bohen en el guión y a Steven Spielberg en la producción tras el gran éxito de Abducidos (2002), miniserie que se alzó con el Emmy a la mejor miniserie. La nueva miniserie titulada "Nine Lives" desarrolla una épica historia de amor, explorando el mayor misterio de todos... ¿qué pasa después de la muerte?. Esta miniserie gira en torno a varios personajes, todos en pleno duelo por la pérdida de un ser querido. Primero por accidente y después intencionadamente, cada uno de



Steven Spielberg prepara junto a Lens Bohen una miniserie titulada "Nine Lives" para SciFi Channel.



Izquierda: Painkiller Jane, un nuevo comic que tendrá telefilm
Superior: Marc Cherry el creador de "Desperate Housewives"

ellos ha descubierto como reunirse con ellos en el más allá, a través de experiencias próximas a la muerte. Pero cada viaje al otro lado, hace que se aproxime un mal desconocido, que está a punto de ser revelado a la humanidad. El estreno de "Nine Lives" estaría previsto para 2007.

Pero Sci Fi Channel tiene otros dos proyectos más cercanos en el tiempo que de momento se plantean como películas a la espera de que su emisión tenga el suficiente éxito para poder convertirse en serie regular. Algo que ya sucedió con "Galáctica: Estrella de combate". El primer proyecto sería "Eureka", película de dos horas que comenzó su rodaje en abril de 2005 y que está protagonizada por Colin Ferguson (Coupling), un agente de policía que sufre un accidente de coche en un aparentemente idílico pueblo llamado Eureka. Una vez allí, descubre que en ese pueblo, el Gobierno ha estado recolocando durante años a las mentes más brillantes del mundo y a sus familias. El resultado de este proyecto es un nivel de vida que va años por delante del resto del mundo, aunque a veces,

muchas de esas innovaciones sean complicadas de controlar, como pronto descubrirá el personaje interpretado por Ferguson.

El otro film que Sci Fi Channel espera derive en una serie semanal es "Painkiller Jane", basada en el comic del mismo nombre e interpretada por Emmanuelle Vaugier (Smallville) y Tate Donovan (The O.C.) y que cuenta la historia de una joven oficial de la marina, que tras ser expuesta a un arma bioquímica que le cambia genéticamente, le concede unos poderes extraordinarios. Se convierte así es una super-agente que lucha contra el crimen mientras intenta mantenerse a salvo de aquellos que quieren usar sus poderes con siniestros propósitos.

EL TERROR SOBRENATURAL ESTÁ DE MODA

En cuanto a los pilotos que los estudios preparan para la temporada 2006-07 y que tienen que presentar a las cinco grandes cadenas destaca sobre todo el género de terror y los fenómenos sobrenaturales que en los últimos tiempos han puesto de moda series como "Médium", "Entre fan-

tasmas" (The Ghost Whisperer) o "Supernatural".

En esta temática destaca el proyecto presentado por el creador de "Mujeres Desesperadas", Marc Cherry, intentará repetir su éxito con "Kill Switch", que gira en torno a una mujer que es ejecutada por matar al asesino de su hija, lo que le hace entrar en una especie de purgatorio, que cada semana le hace poseer el cuerpo de alguien que está a punto de morir para tratar de prevenir su muerte.

A la WB (recientemente fusionada con la cadena UPN dando lugar a CW) le ha salido bien este año su apuesta por series de terror como "Supernatural", y por ello parece que seguirá por el mismo camino con series como "Midnighters", que presenta los extraños sucesos que ocurren en un pueblo de Oklahoma, en donde cada noche el tiempo se para durante una hora en la que extrañas criaturas atacan a los habitantes; o como "Cult", que investiga las misteriosas muertes y desapariciones que rodean a un rodaje televisivo.

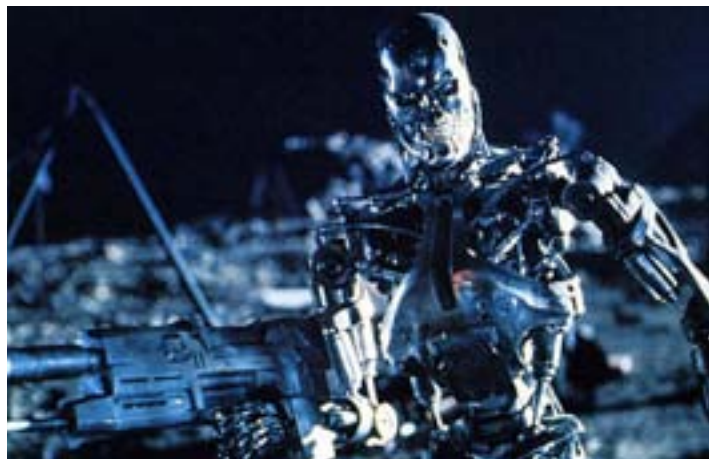
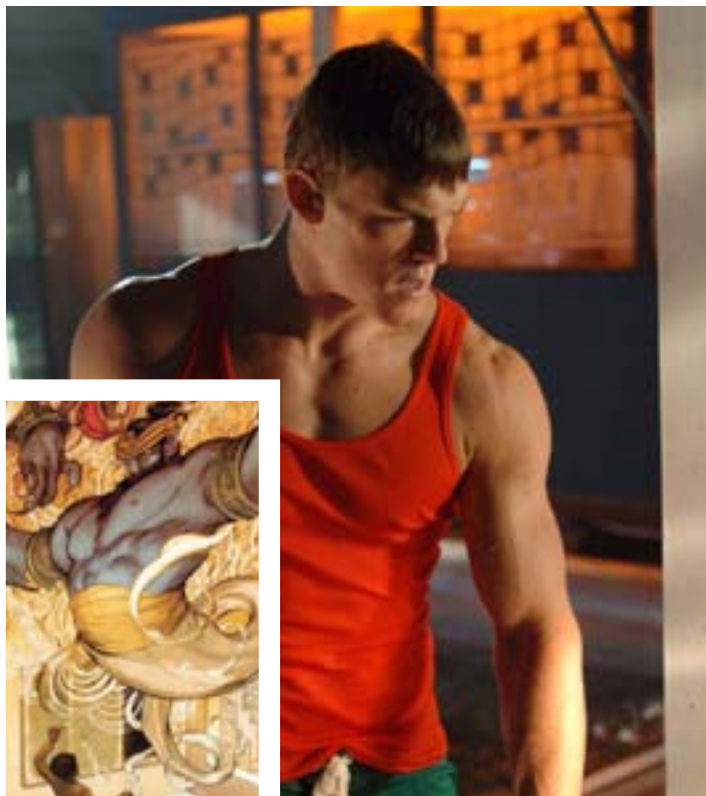
Siguiendo esta misma estela podemos hablar de "Pretty Little

Liars", una serie sobre un grupo de cuatro amigas de unos 16 años que de repente se ven perseguidas por mensajes que aparentemente son de una amiga que ha desaparecido dos años atrás

NO NOS OLVIDAMOS DE LA CIENCIA-FICCIÓN

Más cercana al género de la ciencia-ficción está "Jericó", ambientada en un pequeño pueblo de Texas que trata de sobrevivir tras una serie de ataques nucleares que destruyen la mayoría de las grandes ciudades de Estados Unidos. Este piloto está producido por Ridley y Tony Scott para la cadena CBS y estará protagonizado por Skeet Ulrich (Scream).

"Darkside" nos ofrece una temática muy pocas veces aborda en televisión, al presentarnos a un grupo de astronautas que desaparecen tras rastrear una señal de socorro que llega del lado oculto de la luna, en donde realizan un misterioso descubrimiento; y relacionada con la ciencia ficción, nos llega de la mano de Scott Peters ("Los 4400"), la serie "Revisión", una serie sobre un hombre que realiza viajes en el tiempo hacia el



De izquierda a derecha: Fables, Aquaman, Terminator y Blade interpretado en su encarnación televisiva por Kirk "Sticky" Jones.

pasado para tratar de evitar diferentes desastres del futuro.

Del cine a la televisión llega "The Adventures of Sarah Connor", una versión de "Terminator" para la televisión, sobre las vidas de Sarah Connor y su hijo de 14 años y cuya historia se ubica entre la segunda y tercera parte de la franquicia.

La NBC estudia también proyectos como "The Last Generation", una serie sobre la visión de un futuro cercano en el que los humanos ya no pueden reproducirse; o como "The Pen and the Sword", sobre un joven que se da cuenta de que el edificio en el que trabaja es un portal para una especie de realidad alternativa medieval.

EL COMIC DA EL SALTO A LA PEQUEÑA PANTALLA

Tras el éxito que está suponiendo para la WB "Smallville" otras cadenas quieren repetir este éxito y han encargado adaptaciones del comic a la televisión. Es el caso de DC Comics que prepara para la NBC, la serie "Fables", que se basa en que algunos de los personajes de cuentos infantiles y de leyendas que viven en nuestro mundo, intentando pasar desapercibidos, tras ser expulsados de su propio mundo mágico en el que todos vivían por un ejército

invasor; mientras que también se trabaja en "Heroes", sobre un grupo de gente corriente que de repente descubren que tienen superpoderes. La idea de este segundo proyecto corre a cargo de Tim Kring (Crossing Jordan) y entre el reparto destaca la presencia de Greg Grunberg (Alias), Ali Larter (Destino Final 2) y Hayden Panettiere (The Book of Daniel).

Con el mismo espíritu que "Smallville" y con el mismo equipo tras las cámaras, se prepara "Aquaman", una serie sobre la juventud de este superhéroe y su alter-ego, Arthur Curry, el dueño de una tienda de buceo que en realidad es el rey perdido de la Atlántida. Los creadores de "Smallville" Miles Millar y Al Gough escribirán el guión de este piloto, que al igual que su actual serie en torno a Superman, llevará a este personaje del universo de DC Comics al mundo de hoy en día, y pondrá un mayor énfasis en el desarrollo de los personajes que en la acción de sus superpoderes. Además, según la prensa especializada, la serie difícilmente se llamará "Aquaman", y las excursiones del personaje bajo el agua, serán limitadas. El interés por este proyecto surgió por la aparición del personaje de Aquaman en un episodio de la quinta temporada

de "Smallville", que logró ese día el mejor resultado de audiencia de esta temporada.

Y no podemos cerrar este reportaje sin hablar de otro proyecto basado en un comic de éxito y del que se han hecho hasta tres películas, "Blade". El estreno de la serie en la cadena por cable norteamericana Spike TV se producirá el próximo mes de junio con la emisión de un episodio piloto de dos horas que luego dará paso a una primera temporada de 13 episodios. David S. Goyer, que escribió las tres películas de "Blade", dirigirá el episodio piloto y escribe el piloto junto al autor del comic, Geoff Johns. Goyer ha comentado del proyecto que la adaptación televisiva concederá mayor importancia al desarrollo de los personajes que las pelí-



culas y excavará en el funcionamiento y maquinaciones del ultra mundo de los vampiros.

La serie estará protagonizada por Kirk "Sticky" Jones (Over There) que será el encargado de dar vida a este medio humano, medio vampiro, que se dedica a proteger a la raza humana de los ataques de los vampiros, sustituyendo así a Wesley Snipes, que interpretó dicho personaje en las tres películas. ■



“ANDREAS ERA UN ACTOR MARAVILLOSO, SIEMPRE AGRADECIDO POR SER QUIEN ERA. UN HOMBRE CALLADO CON UN GRAN SENTIDO DEL HUMOR.”

BILL MUMMY



“ERA UN MAGNÍFICO ACTOR Y UN AMIGO MUY QUERIDO. LE ECHAREMOS DE MENOS”

**BRUCE BOXLEITNER
Y MELISSA GILBERT**



ANDREAS KATSULAS

(18/05/1946 - 13/02/2006)

Andrew C, “Andreas” Katsulas, más conocido como el Embajador de G’Kar de Babylon 5, nos ha dejado. Muchos fans de la ciencia-ficción lloramos su pérdida. No podemos decir que nos sorprenda –Pat Tallman ya nos lo adelantó cuando nos visitó en septiembre– pero nos entristece igualmente.

Murió el lunes 13 de febrero de un cáncer de pulmón en su casa de Los Ángeles, según nos informó su agente, Donna Massetti. Llevaba meses luchando contra la enfermedad, pero por desgracia no logró superarlo. Tenía 59 años.

Nació el 18 de mayo de 1946 en St. Louis, Missouri (USA). De ascendencia griega, y clase obrera. Desde muy joven se sintió atraído por el séptimo



arte. Asistió a la universidad de St. Louis, y se pagó sus estudios trabajando -entre otras cosas- como camarero. Después consiguió una beca para una de las escuelas de teatro más prestigiosas del país: la Bloomington, donde se licenció de Arte Dramático.

Nada más terminar la carrera comenzó su andadura en varias compañías de teatro, y viajó a Nueva York, París (donde residió durante 10 años) y África. Cuando Michael Cimino le contrató para la película "El Siciliano" decidió trasladarse a Los Ángeles y dedicarse al cine. Allí participó en diversos largometrajes, como "El Fugitivo" con Harrison Ford, la película de TV "Alien Nación", y numerosas series, por las que es más recordado. Entre sus papeles más conocidos están el del comandante romulano Tomalak, en Star Trek: La Próxima Generación, y el personaje por el que siempre será recordado: el del Embajador G'Kar de Babylon 5. Su última aparición en la franquicia Star Trek fue como capitán Visinio en un episodio de "ST: Enterprise".

No cabe duda que su actuación como G'Kar es magistral. Es una lástima que un actor de esta categoría pero no haya conseguido el reconocimiento de otras estrellas. ¿Quién no recuerda sus elocuentes monólogos? Su interpretación llegó a emocionarnos, a pesar de las capas de maquillaje que debía llevar.

La dimensión humana de G'Kar es de sobra conocida, pero poco se sabe del hombre tras el personaje, aunque numerosos fans que tuvieron la suerte de conocerle, hablan de un hombre amable, atento, y siempre dispuesto a atender a los fans. Un hombre, con un sentido del humor muy especial que decía "ahora que me estoy muriendo, me siento mejor que nunca"

El funeral tuvo lugar el domingo 19 de febrero a las 10 de la mañana, en la Iglesia Griego-Ortodoxa de St. Nicholas, en St. Louis. Fue enterrado en el Cementerio de St. Matthew. Le sobreviven su mujer, Gilla Nissan Katsulas; su hija Catherine Parker y su hijo Michael Katsulas.

Descanse en paz.



"AUNQUE SABÍAMOS QUE IBA A PASAR, ES TAN SORPRENDENTE QUE SE HAYA IDO. YO COMENCÉ MIS DÍAS EN B5 JUNTO A ÉL... HICIMOS EL CASTING JUNTOS, Y TERMINAMOS YÉNDONOS EN SU NAVE PARA DEJAR B5 PARA SIEMPRE. LE ECHAREMOS DE MENOS."

PAT TALLMAN



"SU ESPÍRITU FUE SIEMPRE POSITIVO, E INTENTABA QUE TODOS NOS SINTIÉRAMOS CÓMODOS CON SU ENFERMEDAD PORQUE ... BUENO, ASÍ ERA ÉL. (...) ANOCHE, EN COMPAÑÍA DE SU MUJER Y FAMILIA, ANDREAS CERRÓ SUS OJOS Y SE FUE (...) VIVIÓ UNA VIDA APASIONANTE... CON MUCHOS VIAJES, FELICIDAD Y TRABAJO... (...) AMÓ Y FUE AMADO, COMIÓ EN RESTAURANTES BUENÍSIMOS, FUMÓ DEMASIADOS CIGARRILLOS...VIVIÓ UNA VIDA POR LA QUE MUCHOS MORIRÍAN. LÁSTIMA QUE POR CULPA DE ESO ÚLTIMO... MURIÓ. ANDREAS SE HA IDO, Y G'KAR SE HA IDO CON ÉL, PORQUE NADIE PODRÁ NUNCA MÁS HACER ESE PAPEL. LE ECHARÉ MUCHÍSIMO DE MENOS"

JOE MICHAEL STRACZYNSKI



Fundada en 2004, Arcana Studio no es sólo una editorial independiente de comics. Desde su nacimiento, Arcana Studio ha realizado diversos proyectos: el diseño de algunos juguetes, páginas web, diseños para películas y modelos en 3D generados por ordenador. Además han colaborado con algunas empresas de éxito, como la HBO, AOL y Google.

Los comics son su centro de gravedad, y tienen en su haber unos 45 comics y 7 libros de comic. Sus ventas ascienden actualmente a medio millón de ejemplares.

Sus comics pueden ser adquiridos en unos 15 países y están traducidos a diversos idiomas en todo el planeta. Es más, en su corta vida ya han ganado un Shuster Award como editorial.

El equipo de Arcana está capitaneado por Sean O'Reilly, su editor jefe, quien tuvo la amabilidad de concedernos una entrevista para presentarse al público español y cedernos un fragmento de su comic estrella "Kade", que podéis leer tras esta entrevista.

*Arcana Studio:
<http://www.arcanastudio.com>*

ARCANA

S T U D I O

Hola Sean. Háblanos un poco sobre vuestros inicios. ¿Cómo empezasteis en el mundo de los comics? ¿Qué habéis hecho desde que Arcana comenzó su andadura en 2004?

Arcana comenzó como un sueño para poder contar historias acerca de unos personajes y unos mundo que vivían en nuestra imaginación. Arcana se formó en 2003, y nos esforzamos mucho para desarrollar Kade, Ant y Ezra, hasta nuestro lanzamiento definitivo el 1 de enero de 2004. Desde entonces hemos conseguido producir unos libros de verdadera calidad, y que han ganado premios, además hemos terminado nuestros trabajos a su tiempo... y no hemos mirado nunca atrás. Algunos

¿Quiénes formáis Arcana y cuál es tu labor en ella?

La plantilla de Arcana la formamos principalmente yo mismo (Sean O'Reilly), Todd Demong, Kevin Hanna y Stjepan. Pero hemos trabajado con más de 150 creadores y artistas de todo el mundo, comunicándonos entre nosotros básicamente a través de email, y mensajería instantánea. Mi trabajo consiste en producir, crear, y también generar oportunidades comerciales, y también planificar nuestro futuro. Lo cierto es que es una actividad que ocupa gran parte de mi tiempo, pero es tremendamente gratificante.



SEAN O'REILLY

ENTREVISTA

de nuestros mayores logros han sido ganar el "Shuster Award for Outstanding Publisher" (premio a editor destacado), hemos sido nominados para los Premios Harvey, además hemos trabajado para la Disney y la HBO. Pero lo cierto es que haber visto por fin "Kade" impreso como libro de bolsillo, diría que sí es mi mayor victoria personal.

¿Cómo surgió la idea de crear Arcana? ¿Podrías describir "Arcana Studio" al público español?

En julio de 2003 yo estaba en la Comic Con de San Diego, mostrando al público mi personaje "Kade". Las ideas estaban ahí, pero no todavía su versión en comic. Allí empecé a hablar con un joven artista llamado Ramsés Meléndez, y yo le mencioné que debería crearse un sitio web para poder mostrar allí sus dibujos. Mi pasado profesional está en el mundo de los ordenadores, de hecho soy profesor de informática, de modo que yo cree una web para Ramsés y a cambio, él dibujo 6 páginas de "Kade". Yo coloqué estas páginas online y comencé a fomentar una comunidad web. Cuando por fin tuvimos un ejemplar entero preparado, ya me decidí a dar el salto definitivo. Desde entonces hemos creado 15 obras distintas que han sido publicadas, en unos 50 ejemplares distintos, traducidos a 6 idiomas, entre ellos al español (mirad "100 Girls!").

Antes de entrar en más detalles sobre Arcana, ¿podrías hablarnos acerca de la industria del comic? ¿Crees que 2005 ha sido un buen año para el comic?

La verdad es que hemos tenido un año con muchos éxitos, ya que hemos logrado establecernos como compañía, que probablemente estará en el mercado durante mucho tiempo. En lo que se refiere a la industria en general, hay algunas sagas bastante importantes que han desarrollado las grandes compañías (House of M, All Star Batman, etc) y la verdad es que estos títulos están vendiendo en grandes cantidades. En cuanto a nosotros, creo de verdad que este 2006 va a ser nuestro gran año.

Hemos visitado vuestra página, y hemos visto que no sólo publicáis cómics, hacéis muchas otras cosas; por ejemplo habéis diseñado juguetes, también creasteis un personaje para la HBO. ¡Eso sí es un éxito!

Cuando Arcana se formó, escogimos el nombre "Arcana Studio", no "Arcana Comics" o "Editorial Arcana". Eso lo hicimos con una intención.. ya que no queríamos limitar nuestro campo a proyectos para nosotros. Sabíamos que si Disney, HBO o Marvel Comics venían a llamar a nuestra puerta, nosotros estaríamos dispuestos a trabajar para ellos. Hemos tenido la suerte de haber visto nuestro trabajo en varios productos que han salido al Mercado, y





hemos trabajado para clientes de todo tipo, de los negocios más pequeños hasta las mayores compañías de USA. Estamos siempre disponibles para cualquiera que necesite material gráfico de calidad, y se lo entregamos rápidamente, y a precios asequibles.

Precisamente para HBO creasteis un personaje, inspirado en Vanessa Angel. ¿Qué tal fue el trabajo con esta actriz?

Vanessa Angel es una persona bellísima y se comportó como una auténtica profesional. A mí me firmó mi comic de "To the Kingpin of Comics"... ¡Oh me sentí como un rey!



Por cierto, hemos leído que se está celebrando un concurso para elegir una modelo de carne y hueso para "Ezra" la heroína del comic del mismo nombre. ¿Cómo se os ocurrió la idea?

En el comic Ezra es una mercenaria medieval siempre dispuesta a prestar sus servicios por un precio justo. Su creador y escritor de "10th Muse", Darren G. Davis y yo estábamos haciendo juntos un libro llamado "Power of Valkyrie". Él me preguntó si podríamos hacer un "crossover". "10th Muse" y "Ezra" son dos superventas, así que se nos ocurrió que sería una genial idea para empezar. Sean O'Reilly, el "Editor en Jefe" de Arcana se lo comentó a Newsarama. Una vez ya habíamos hablado sobre la historia y la logística, comenzamos a hablar sobre las portadas, y comentamos que "10th Muse" tiene en sus portadas las fotos de Cindy Margolis. Si queríamos que Ezra estuviera en esa portada, necesitábamos una modelo. Jason M.Burns,

"Editor en Jefe" de Severe Magazine y yo también hemos trabajado en un comic, y él es además uno de los jefazos de Severe. Conversamos y ambos acordamos que este sería un modo perfecto para conseguir algo de publicidad, además de crear un divertido concurso que pudiera suponer una oportunidad para una afortunada modelo.

Centrándonos en los comics... En primer lugar, hablemos de los principales éxitos de Arcana

EZRA Nacida bajo el Sol Negro, Ezra se ha criado de una manera muy especial. Sus padres fueron asesinados cuando era muy joven. Con la muerte de su hermano, y al darse cuenta de que es más que humana, su dolor se hace más profundo. Normalmente Ezra es una mercenaria fugitiva que se vende al mejor postor. Acaba de embarcarse en una búsqueda, que se convierte en una misión personal para exorcizar los fantasmas que la persiguen desde hace mucho mucho tiempo.

100 GIRLS: Sylvia Mark, una chica de 13 años, que se siente distanciada de sus compañeros. No es sólo que la hayan adelantado dos cursos, y que sea a veces extrañamente fuerte... también se siente incompleta y tiene sueños raros noche tras noche, que parecen más bien presagios de algo oscuro. Lo que Sylvia no sabe es que ella es sólo una de cien chicas criadas a partir de un experimento genético que pretendía dotar a humanos normales de unos poderes extraordinarios. Hace trece años, cuatro chicas fueron secuestradas y enviadas a sendas familias del país para que las criaran, y Sylvia está decidida a averiguar por qué...

STARKWEATHER: Alexander Starkweather es un brujo acosado por las dudas y atormentado por sus sueños proféticos. En sus sueños Dany Golden está siendo crucificada, y cuando ella muere, queda destapada la realidad tal como la conocemos. Armado con un poder que apenas puede controlar, su complejo de inferioridad, y una beligerante iguana parlante, este ex cocinero es la única persona que puede salvar a Dany Goleen y el único brujo dispuesto a enfrentarse a los de su clase. Importunado por una Orden secreta de la iglesia, y la misma Reunión de Brujas a la que una vez llamó "hogar", Alex tiene que vencer unos obstáculos insalvables, y a sus propios miedos, para mantener el equilibrio de la magia, y para cumplir una promesa que hizo cuando tenía cinco años.

EL ARSENAL: Simon Masiosare es el mejor mercenario que existe y ha aceptado recientemente una misión para robar unos escarabajos. Dentro de estos bichos hay una potente arma biológica. Simon pronto se percató de que las cosas no van bien. Cuando llega a "Las Tristezas de Tutankhamen" se da cuenta de que han puesto precio a su cabeza. Ahora todos los mercenarios van tras él, y todos van armados hasta los dientes.

¿Qué pueden esperar los lectores de comics para 2006 de Arcana Studios?

2006 verá el lanzamiento de la nueva serie de "Ezra", "Kade", "100 Girls", "Starkweather" y "El Arsenal". Para nosotros esto es grande, ya que éstas son nuestras primeras creaciones y ahora vamos a ver sus segundas series. Hay unos cuantos proyectos más que tenemos ahora mismo en proceso de desarrollo, y que esperamos que salgan en 2006, a ver qué tal salen. El otro gran proyecto que tenemos entre manos es "Dragon's Lair" que es nuestra primera concesión de licencia.

Siendo una compañía canadiense (y además independiente)...

¿qué tal trabajáis en USA?

Trabajamos básicamente vía electrónica. Sin la revolución electrónica sé que todo esto no habría sido posible. Logramos transmitir archivos de forma rápida y eficiente gracias al email, los FTP y el Messenger. Los envíos por correo hubieran supuesto un gran escollo hace 10 años. Lo peor de ser canadiense y publicar en USA son las fronteras. Tuve que aprender mucho acerca de las leyes sobre impuestos y aduanas para lograr que las cosas fuesen bien. Toquemos madera, pero lo cierto es que no ha habido problemas entre ambos países.

¿Publicáis en Europa o tenéis pensado hacerlo? ¿O en España? ¿Habéis hecho algo/o lo habéis traducido al español?

Sí nos han traducido y hemos vendido en Alemania, Francia, Italia y España. "100 Girls" es nuestro primer proyecto traducido en España; "El Arsenal" y "Kade" pronto la seguirán. He trabajado con bastantes artistas de habla española, incluso hemos publicado un comic español en los USA. Estoy muy familiarizado con el fantástico talento que hay en España y es un país en el que me gustaría continuar trabajando.

Publicar en USA es un sueño para los artistas españoles. ¿Qué consejos les darías? ¿Conoces algo de la industria del comic en España?

¡Les diría que me mandaran un email! El mejor consejo que puedo darles es que no se rindan y que persigan su sueño, y que continúen mejorando su don. Conozco un poco la industria en España y sé lo difícil que puede ser conseguir que una serie salga a la luz.

Estos retos también se presentan en los USA, y a pesar de que las dos industrias son distintas, ambas se encuentran con obstáculos que son igualmente difíciles de superar. Pero si tienen un objetivo, tal vez yo pueda ayudarles a que se convierta en realidad.

Habéis empezado a trabajar en un videojuego sobre Kade...

Kade es un caza-demonios que no envejece, y que representa el equilibrio entre la luz y la oscuridad. Durante el "Sol Negro", bajo el "Ojo de Dios", un Angel puede perder la Gracia de Dios y caminar sobre el planeta. Estos Angeles Caídos son inmortales y nadie puede matarlos. Pero Kade puede hacer que desaparezcan y vuelvan al Abismo si descubre su verdadero nombre y escribe ese nombre sobre su carne.

El video juego de Kade lo estamos produciendo nosotros, y hemos trabajado con dos compañías (he firmado un contrato, así que no puedo dar muchos detalles), pero está siendo desarrollado con un sistema de nueva generación, así que será algo entre "God of War" y "Prince of Persia".

¿Algún otro proyecto que quisieras comentar?

Otro proyecto en el que he estado trabajando es "Clockwork Girl", que estamos intentando producir como largometraje, hecho totalmente con animación CG.

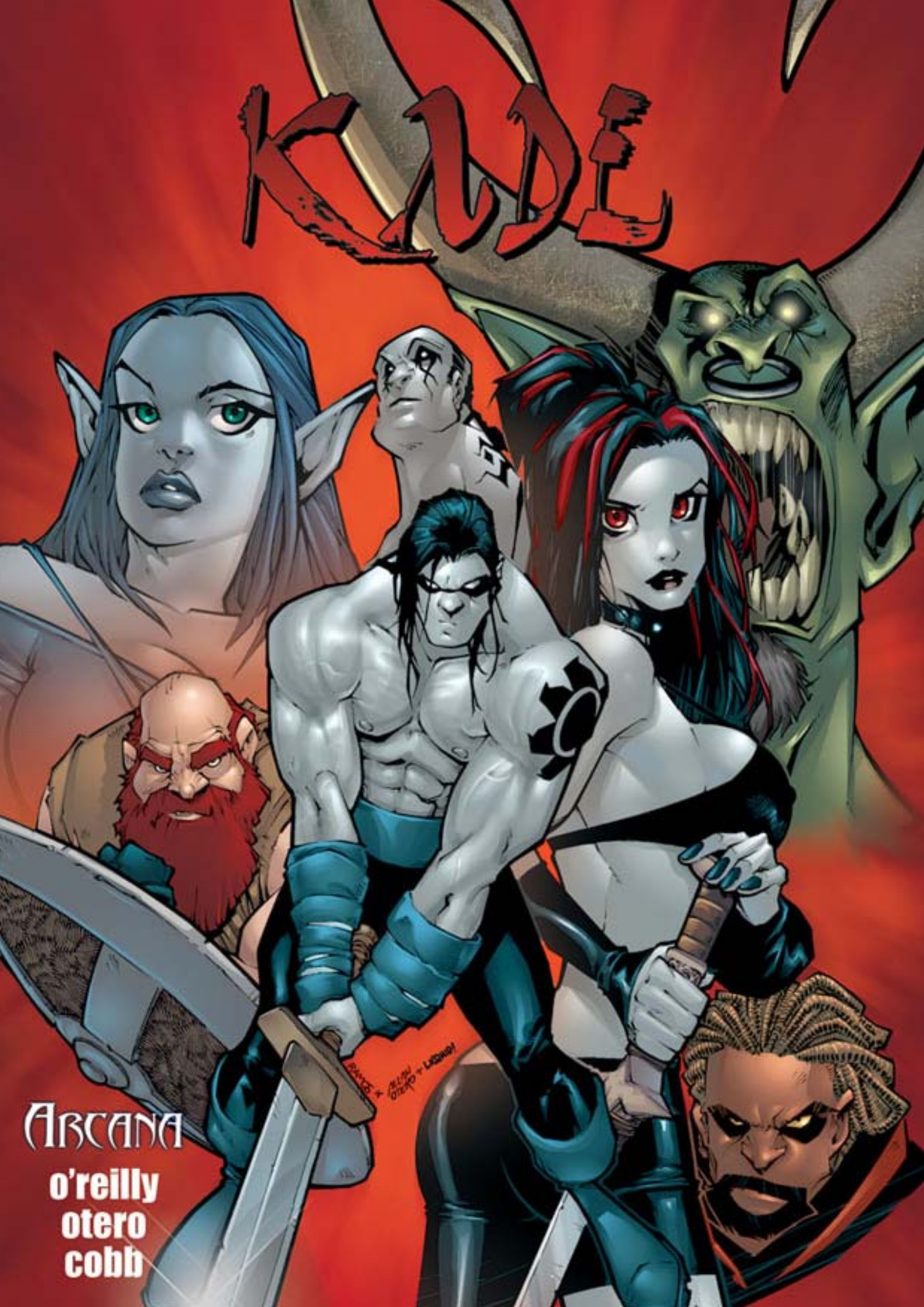
Una curiosidad. Siempre firmas con la expresión "Si Vales, Gaudeo" ¿significa algo especial para ti?

Significa "Si tú estás bien, entonces yo estoy bien". Lo he usado siempre como firma, y ahora se ha convertido en una coletilla.

Muchas gracias por el tiempo que nos has dedicado. Te deseamos lo mejor para el futuro. ■



KILL

The cover art features a group of five characters in the foreground. On the left is a woman with long, flowing blue hair and green eyes. Next to her is a man with a large red beard and a stern expression. In the center is a muscular man with dark hair and a black eye, wearing a white tank top with a black circular logo and blue arm guards. To his right is a woman with long, flowing red and black hair and red eyes. In the bottom right corner is a man with a beard and a determined expression. In the background, a large, green, monstrous head with sharp teeth and glowing eyes looms over the group. The title 'KILL' is written in a large, stylized, red font at the top. The background is a solid red color.

ARCANA
o'reilly
otero
cobb



UN ECLIPSE SOLAR



LA LUZ DEL SOL DESAPARECE Y LA OSCURIDAD INUNDA EL CIELO... EVOCANDO UNA EMOCIÓN PRIMITIVA.

MIEDO



AL DESAPARECER LA FUENTE DE LA VIDA, UNO SE VE FORZADO A MIRAR ESTE EVENTO CELESTIAL Y PREVER UN MUNDO FRÍO Y MUERTO SIN LUZ O CALOR.

LA VIDA SE VUELVE VULNERABLE...



PERO ESTO ES TAMBIÉN UN ACONTECIMIENTO QUE DEBE SER CONTEMPLADO CON REVERENCIA. LAS ESFERAS BLANCAS Y NEGRAS SE UNEN PARA FORMAR UN HALO BLANCO MAJESTUOSO.

LLAMADO EL OJO DE DIOS

PERO ES TODO LO QUE HACE; MIRA, MIRA COMO ESCAPA LA OSCURIDAD, Y LE FORZARÁN A MIRAR COMO RESCATO AL CAÍDO Y TRAIGO EL INFIERNO SOBRE LA TIERRA

JURO QUE
ESO NO
PASARÁ

USAREMOS LA VELOCIDAD Y LA
CAUTELA A NUESTRO FAVOR.
NO PUEDE LUCHAR CONTRA LAS
SOMBRA, NI ATACAR AL VIENTO.

¿COMBATIRLE...?
PLANEAS ATACAR
A UN REY?

OLVIDAS QUE TU
PADRE LUCHÓ
CONTRA ÉL Y...

SETT PUEDE HABER USURPADO EL
TÍTULO HEREDITARIO PERO NO
CONTINUARÁ EXIGIENDO IMPUESTOS
A NUESTRAS FAMILIAS.
¿LE COMBATIREMOS!

FUE HACE MÁS DE MIL AÑOS CUANDO LA OSCURIDAD
TOMÓ FORMA FÍSICA

NO OLVIDO SU MUERTE Y NO
USARÉ SU NOMBRE COMO UN
ESCUDO PARA TU MIEDO.

CUANDO EL REY THEODEN FALLECIÓ Y EL
PRÍNCIPE SETT FUE CORONADO, SETT TRAICIONÓ
LA NOBLEZA Y LOS AÑOS DE SERVICIO DE MI PADRE
ROBÁNDONOS NUESTRA TIERRA. MI PADRE HABLÓ
CLARO CONTRA ESTA INJUSTICIA...

E HIZO LO
CORRECTO!

NO, SU MUERTE
NO SERÁ
OLVIDADA

Y ES ESTA INJUSTICIA LO QUE ME LLEVA
A HACER LO CORRECTO. LIDERARÁ
LOS ATAQUES RELÁMPAGO CONTRA SETT.
SI ESTÁS CONMIGO, QUE HAYA SUERTE.
SI NO...

APARTATE DE
MI CAMINO



NO TENEMOS POSIBILIDADES,
NO SOMOS SOLDADOS.
¡NOS MASACRARÁN!

TAMPOCO PODREMOS
RETIRARNOS SIN
PELIGRO

¡SEREMOS
MASACRADOS!



¡ENTONCES
MORIREMOS
LUCHANDO!

TENEMOS UNA POSIBILIDAD; SI
CORREMOS CREERÁN QUE SOMOS CULPABLES
Y, O BIEN EVITAREMOS SER CAPTURADOS
PARA MORIR DE HAMBRE Y DE CONGELACIÓN,
O NOS CAZARÁN COMO PERROS
Y NOS MATARÁN.



ESTOY DE ACUERDO CON LO
QUE DICES, Y CREO QUE NUESTRA MANO
ESTÁ FORZADA, PERO? SI MORIMOS?

...MI HIJO Y MI HIJA...

KAMRIC... SIEMPRE HEMOS
BUSCADO TU GUÍA Y TU APOYO,
ASEGÚRAME QUE TODO IRÁ BIEN,
QUE DERROTAREMOS AL EJÉRCITO
DEL REY... Y QUE LA VIDA DE
MIS HIJOS SERÁ MEJOR.



SI... LO JURO
POR NUESTRAS
VIDAS...



ERES UN HOMBRE
PIADOSO, Y SIN
EMBARGO SIENTO MIEDO...
Y DUDA... PERO YO
PUEDO OFRECERTE
ESPERANZA.



YO OFREZCO
SALVACIÓN



HABLA



EL PODER QUE BUSCAS PUEDE
CONSEGUIRSE BAJO EL SOL NEGRO.
DURANTE ESE TIEMPO.

BAJO EL OJO DE DIOS, LOS
ÁNGELES PUEDEN CAER SOBRE
LA TIERRA

ESOS ÁNGELES CAÍDOS TRAEN CONSIGO UN PODER
IMPARABLE Y UN ESPÍRITU INDÓMITO QUE
PUEDES ACOGER DENTRO DE TI, ESA UNIÓN
TE DARÁ TU VENGANZA



SCIFIWORLD

y

NOD 32

antivirus system



Sorteamos 5 licencias de NOD32

para particulares, durante un año.

Solo tienes que visitar <http://scifiworld.nod32-es.com>
y contestar a tres preguntas sobre los contenidos de
este número ¡A que estas esperando para participar!.

LOS LADRONES DE CUERPOS

Bienvenidos a un nuevo MakeRemake. En este número y aprovechando la realización de la película "The Visiting" dirigida por Oliver Hirschbiegel y protagonizada por Nicole Kidman y Daniel "Bond" Craig, le dedicamos esta sección a una historia que ya ha tenido tres encarnaciones cinematográficas, Los Ladrones de Cuerpos de Jack Finney. Una historia basada en un serial publicado por la revista norteamericana Collier's Magazine que posteriormente se recopiló en forma de novela.

Los Ladrones de Cuerpos ha sido editada en nuestro país por Bibliópolis y narra como en Santa Mira, una típica población norteamericana, comienzan a aflorar los casos de histeria donde los hijos no reconocen a sus padres. Un médico rural sin grandes dotes para convertirse en héroe se encuentra en el centro de la histeria colectiva, pero durante la noche cuando todos duermen, las peores pesadillas se hacen realidad...

Todos sabemos quien esta detrás de todo el misterio, y para quien no lo sepa no lo vamos a desvelar aquí. Así que solo nos resta invitaros a que nos acompañéis en este repaso por el MakeRemake de las tres versiones de Los Ladrones de Cuerpos. Y si os apetece visionad las películas y leer el libro que seguro que no os decepcionarán y os ayudarán a pasar un buen rato.



LOS LADRONES DE CUERPOS

DATOS TÉCNICOS

LOS PROTAGONISTAS



LA INVASIÓN DE LOS LADRONES DE CUERPOS
INVASION OF THE BODY SNATCHERS (1955)
 ALLIED ARTIST | USA | 80 MIN.

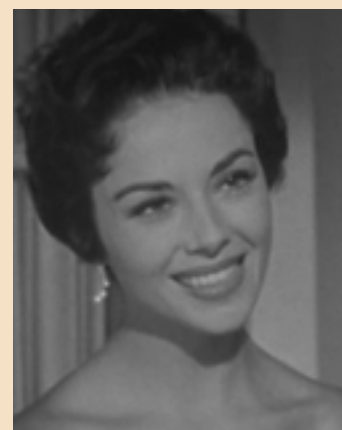
¡Vienen de otro mundo!.

DIRECTOR: Don Siegel
PRODUCTOR: Walter Wanger
GUIÓN: Daniel Maiwaring
FOTOGRAFÍA: Ellsworth Fredericks
MÚSICA: Carmen Dragon

COSTE: 417.000 \$
RECAUDACIÓN: No disponible



MILES BENNELL
 Kevin McCarthy



BECKY DRISCOLL
 Dana Wynter



LA INVASIÓN DE LOS ULTRACUERPOS
INVASION OF THE BODY SNATCHERS (1977)
 UNITED ARTIST | USA | 115 MIN.

Desde el espacio profundo.

DIRECTOR: Philip Kauffman
PRODUCTOR: Robert H. Solo
GUIÓN: W.D. Richter
FOTOGRAFÍA: Michael Chapman
MÚSICA: Denny Zeitlin

COSTE: No disponible
RECAUDACIÓN: 24,946,533 \$



MATTHEW BENNELL
 Donald Sutherland



ELIZABETH DRISCOLL
 Brooke Adams



SECUESTRADORES DE CUERPOS
BODY SNATCHERS (1993)
 WARNER BROS. | USA | 87 MIN.

Ellos matarían ... para ser usted.

DIRECTOR: Abel Ferrara
PRODUCTOR: Robert H. Solo
GUIÓN: Raymond Cisteri, Larry Cohen, Stuart Gordon, Dennis Paoli y N. St. John
FOTOGRAFÍA: Bojan Bazelli
MÚSICA: Joe Delia

COSTE: No disponible
RECAUDACIÓN: 428.868 \$



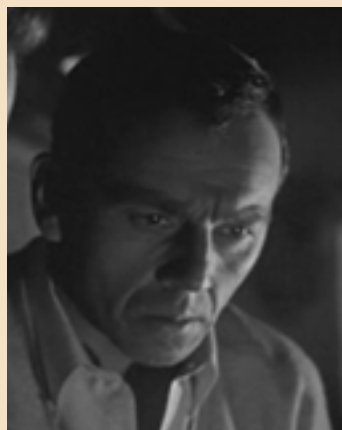
STEVE MALONE
 Terry Kinney



CAROL MALONE
 Meg Tilly

SINOPSIS

CRÍTICA Y PREMIOS



JACK BELICEC
King Donovan



DR. DANNY KAUFFMAN
Larry Gates

Miles Bennel es un doctor de una pequeña localidad de California llamada Santa Mira. Cuando vuelve al pueblo abandonando un congreso médico comenzará a vivir extrañas situaciones. Un niño no parece reconocer a su propia madre y su amiga Wilma duda sobre la identidad de su tío. Miles, con la ayuda de Becky comenzará a investigar estos raros sucesos.

LA ESCENA

La increíble escena del invernadero en que los cuatro amigos contemplan horrores cómo las vainas duplican sus cuerpos.

Sin duda esta es la adaptación más fiel a la historia original, tanto en personajes, situación histórica y escenarios. Aunque se eliminan datos interesantes que sí están presentes en el libro como la limitada vida de los alienígenas o el personaje del Dr. Budlong que en la novela intenta dar una explicación al origen de las vainas. Y se añade en escenas como la escena del invernadero. Aunque quizá el cambio más significativo lo encontremos en el final de la historia siendo más complaciente en la novela que en esta adaptación.

En 1994 fue elegida para pasar a formar parte del National Film Registry.



DR. DAVID KIBNER
Leonard Nimoy



JACK BELICEC
Jeff Goldblum

La ciudad de San Francisco está siendo transformada por una espectacular y exótica raza de flores. Pero esta explosión vegetal tiene unos terribles planes para la humanidad que la admira: clonar poco a poco a seres humanos y eliminar los originales. De esta manera el terror comienza a extenderse por la ciudad de San Francisco, donde sus ciudadanos van perdiendo su personalidad y convirtiéndose en esclavos de una invasión extraterrestre.

LA ESCENA

La desoladora escena final en la que Mathew levanta un dedo acusador hacia Nancy profiriendo un angustioso a larido que nos hace perder toda esperanza para con el futuro de la humanidad.

Más real y angustiosa que su predecesora esta versión cambia la situación de Santa Mira a San Francisco. Cuenta con un ritmo endiablado y da la sensación de que hemos perdido la batalla y seremos suplantados por las vainas alienígenas. Resulta llamativa la aparición de Kevin McCarthy el protagonista de la primera versión que trata de prevenir a los protagonistas sobre la invasión. También aparece el director la misma, Don Siegel, encarnando a un taxista.

Obtuvo los premios Saturn en las categorías de mejor director, sonido y estuvo nominada a las de mejor actor, actriz, maquillaje, película de ciencia ficción, efectos especiales y actor de reparto en 1979. En ese mismo año estuvo nominada en los premios Hugo y los WGA en la categoría de mejor drama adaptado.



MARTI MALONE
Gabrielle Anwar



ANDY MALONE
Reilly Murphy

En una base militar, una familia observa como sus vecinos y amigos se comportan de una manera extraña. Poco a poco, se verán inmersos en una terrible pesadilla de la que no podrán escapar.

LA ESCENA

Las espectaculares duplicaciones que muestran unos tentáculos que surgen de las vainas para introducirse en el cuerpo que pretenden suplantar, y en especial la "sala de duplicaciones" en la que podemos ver como los miembros de la base son suplantados sobre unas camillas a modo de hospital de campaña.

Sin añadir nada nuevo, resulta ser la más floja y la más explícita de las tres versiones, abandonando cualquier relación con la novela o las anteriores películas. La invasión vuelve a un espacio reducido pero de más poder como es la base militar que duplican. Cuenta con un final abierto tan de moda en la época de la película dejando a la imaginación de los espectadores la resolución de la misma.

Resulta curioso que pese a ser muy inferior a sus dos predecesoras su director, Abel Ferrara, fue nominado a la Palma de Oro del Festival de Cannes en 1993 y la película obtuvo una nominación en la categoría de mejor película de ciencia ficción en la edición de 1995 de los Premios Saturn.



DUNE

(LOS TRES PRIMEROS LIBROS)

✎ ALEJANDRO SERRANO MARTÍN

QUIZÁ LA LITERATURA DE CIENCIA-FICCIÓN NO FUERA LO MISMO SIN ESTE AUTOR ESTADOUNIDENSE NACIDO EN TACOMA (WASHINGTON). PESE A QUE SU CARRERA COMO ESCRITOR ESTUVIERA FELIZMENTE MARCADA POR LA SAGA “DUNE”, SUS ADMIRADORES NO PODEMOS OLVIDAR OTRAS OBRAS SUYAS QUE, AUNQUE NO ALCANZAN LA TALLA DE SU PRINCIPAL CREACIÓN, SI DEJAN VISLUMBRAR TENUEMENTE LA CALIDAD DE FRANK: “DESTINO EL VACÍO” (1966), “LOS OJOS DE HEISENBERG” (1966), “EL CEREBRO VERDE” (1966), “LA BARRERA SANTAROGA” (1968), “ESTRELLA FLAGELANTE” (1970), “LOS CREADORES DE DIOS” (1972), “EL EXPERIMENTO DOSADI” (1978) Y “LA PESTE BLANCA” (1982), ENTRE OTROS (ALGUNOS DE ELLOS LOS PODÉIS ENCONTRAR EN GIGAMESH).

Pese a que sus anteriores trabajos dejaban vislumbrar algo del humus creativo de Frank Herbert, no fue hasta el nacimiento de "Dune" cuando descubrimos al auténtico genio. Un servidor lo descubrió de la forma más habitual de todas: por recomendación. No fue nada concreto lo que me indujo a hacer caso de la indicación más allá de la simple y pura curiosidad. Por supuesto, ayudó el hecho de que mi lista de libros por leer se había aligerado un poco, para variar, así que me sentía con las fuerzas suficientes para abordar con probabilidades de éxito una obra de garantías.

Ya el mismo título evoca la soledad y vastedad del desierto: duro, inflexible y tormentoso, y anega a la mente con imperturbables olas de misticismo: Dune, un planeta casi desconocido en la inmensidad del Imperio conocido, de habitantes rudos y adaptados a la sequedad del clima... un pozo sin interés alguno para las Casas Nobles del Landsraad.

"Dune" es uno de esos libros imposibles de describir por completo en unas pocas páginas. Herbert creó un mundo completo, en el que casi todo tiene sentido, repleto de perlas filosóficas y una dureza verbal que seducen al

lector desde el primer momento, sumiéndolo en la más absoluta de las rendiciones. No resulta extraño que se considere a esta novela entre las grandes del género de la Ciencia Ficción. Su substrato mesiánico, revolucionario, misterioso, esotérico, filosófico y sociológico convierten a esta obra en imprescindible para los amantes del género.

Nos encontramos en un universo post-apocalíptico, que hace peligrosos equilibrios entre grandes fuerzas y corrientes. Apenas hace unos siglos que la humanidad ha salido triunfante de una tremenda guerra contra las máquinas, que se rebelaron contra sus amos y triunfaron en su empeño, sometiendo al mundo a su dictadura de metal y programas de control, gracias a unos pocos depravados humanos que decidieron desprenderse de su carne mortal y regir los destinos del mundo conocido protegidos en cuerpos metálicos. El triunfo de estos engendros sin moral fue igual de rápido que su caída: la humanidad se rebeló contra ellos y fueron aplastados finalmente, merced a un movimiento social que fue a la vez religioso y militar: la Yihad (Guerra Santa) Butleriana. Una mujer, Serena Butler, prendió la llama de la revolución, ayudada por

Xabier Harkonnen, aguerrido comandante de las fuerzas humanas. A partir de ahí, la mecha de la yihad prendió en todos los planetas del Imperio, ayudada por los pocos pueblos libres de la dominación de las máquinas que restaban por sojuzgar. La revolución culmina en la Batalla de Corrín, inicio también de la larga enemistad entre las casas de los Atréides y de los Harkonnen.

Tras la conflagración, los humanos comprendieron al fin que las máquinas estaban para servirles, no para hacerles la vida más sencilla. De este modo, y para evitar un nuevo alzamiento de las máquinas, se prohibió en todo el mundo civilizado el uso y la fabricación de cualquier máquina que "pensase". De este modo, tan sólo estaban permitidos aquellos engendros mecánicos que no emularan la forma de pensar de un humano, que no pudieran llegar a pensar por sí mismas. Cualquier intento contrario violaba la ley, de modo que nadie osaba (al menos en público) contravenir la yihad ni a la Biblia Católica Naranja, el gran libro religioso en el que se fundamenta todo el imperio. Así pues, comenzaron a proliferar escuelas filosóficas en las que se enseñaba a sujetos poseedores





de ciertas habilidades mentales a entrenar sus procesos lógicos y extrapolar conclusiones tal y como lo haría una máquina pensante, en función de “datos y posibilidades”. A estos individuos dotados de capacidades mentales fabulosas se les llamaba mentats, y todas las casas aspiraban a tener uno, conscientes de que un buen mentat podría aumentar sus beneficios y su poder de forma considerable. Podríamos decir que, pese a que una tecnología superior a la actual dominaba en el universo, la forma económica y social más extendida en esos tiempos era el feudalismo jerarquizado, con un sistema de dependencia y obligaciones similar a la establecida en la Edad Media de nuestro mundo, sólo que con una superior tecnología.

Así las cosas, con una tecnología limitada por la religión, el genio humano, embotado por siglos de dependencia patológica de las máquinas, surge de nuevo y condiciona todo el devenir del Universo. Éste se encuentra organizado en forma de casas nobles, que buscan siempre conservar y aumentar su poder e influencia dentro del Lansraad, el parlamento, dominado y presidido por el Emperador Padishah Shaddam IV, cabeza visible de su poder, cuya casa ascendió a la cumbre gracias a su valor en la Batalla de Corrino, y que, de momento, sigue en su pues-

to. Los jefes de cada casa ambicionan convertirse en emperadores, y muchas de ellas conspiran siempre en la sombra para conseguir sus objetivos. De entre las casas más importantes, la de los Corrino (actuales emperadores), la de los Harkonnen (Héroes de la batalla que liberó a la humanidad) y las de los Atréides marcarán la historia del imperio, en medio de luchas, conspiraciones, traiciones y ambición desmedidas.

La economía del imperio se basa casi exclusivamente en una sustancia milagrosa que posibilita los viajes interestelares, alarga la vida, facilita la presciencia, da vigor al cuerpo y... produce dependencia patológica. Casi nada en el universo puede prescindir de la “especia” (melange), y amplias capas de la población son literalmente adictas a ella. Con la tecnología limitada por prevención, no pueden fabricarse ordenadores que cartografíen las estrellas y planetas y tracen rutas seguras... pero el genio humano ha resuelto este problema. La Cofradía Espacial recluta a jóvenes con cierto “don” presciente, dotados de misteriosos poderes psíquicos que puedan convertirlos en pilotos espaciales. Gracias a la ayuda de la especia, ven en su mente los caminos más directos a través de los planetas y estrellas, acortando considerablemente los viajes. Nadie más puede conseguirlo, así que

la Cofradía Espacial es aún más poderosa de hecho que el propio Emperador.

La extracción de esta sustancia, la Especia (melange), se convierte pues, en fundamental para el imperio. No sólo por los viajes espaciales, sino también por la amplia dependencia de una gran parte de la población hacia ella, lo que la hace aún más rentable. Sus propiedades geriátricas, junto con el enorme poder que proporciona a quien la posee, la convierten en la sustancia más demandada del imperio.

El único planeta de donde se extrae, pues no puede ser sintetizada en ningún laboratorio, Arrakis, es un inmenso y peligroso desierto, inabarcable y duro para los extranjeros, donde el agua es aún más preciosa que la especia para los indígenas. El emperador establece la concesión cada cierto tiempo de la explotación de la especia en Arrakis a una gran casa, cuyos beneficios y poder aumentan considerablemente, a través de la compañía CHOAM, el directorio económico del imperio. En tiempos de Dune la casa que se encarga de abastecer de especia al Imperio es la de los Harkonnen, ambiciosos, duros e implacables gobernantes sin moral, muy distintos de sus antepasados, cuyo mundo natal es Giede Prime, industrializado y dictatorial.

Éstos aplastan y exprimen a la población local de Arrakis, buscando el máximo beneficio posible, persiguiendo y matando a la población indígena que se niega a colaborar. Llevan ochenta años explotando el planeta, y se han ganado a pulso el odio de los Freeman (gentes del desierto) y de otros habitantes de las ciudades.

Los Harkonnen se ven obligados por un edicto imperial a pasar el testigo de la concesión de la especia a los Atreides, sus enemigos mortales, pero juran venganza. El depravado Siridar-Barón Vladimir Harkonnen, jefe de su casa, y su mentat pervertido Piter de Vries urden un peligroso y astuto plan para recuperarla. Mientras, los Atreides, cuyo mundo natal es Caladan, de bosques frondosos, mares bravos y campos inmensos, se ven obligados a abandonar su idílico planeta para mudarse al desértico y peligroso Arrakis (conocido por los Freeman como Dune). Su jefe de casa, el Duque Leto, consciente del peligro que suponen los Harkonnen y la concesión, intenta instruir a su hijo en los entresijos de la política imperial.

Leto es un gobernante justo e implacable, que despierta una devoción casi fanática entre sus servidores y cierta admiración entre sus rivales por conseguir el poder en el Landsraad. Pese a no pertenecer a una casa poderosa, tanto el Emperador Padishah como los Harkonnen ven en él un enemigo a batir en la búsqueda del poder, conscientes de su popularidad en el senado. Como dice el propio mentat de los atreides Thufir Hawat: "Un hombre demasiado popular provoca los celos de los poderosos". En las primeras páginas del libro descubrimos que el mismo Leto intuye que la concesión de Arrakis es tan sólo un modo indirecto de acabar con él y su casa, pero aún así se dispone a viajar al pla-

neta de la especia... lo contrario significaría desobedecer al emperador y la obligación de exiliarse del imperio.

El inicio del primer libro se sitúa precisamente en los preparativos del viaje de los Atreides a Arrakis, y centra el protagonismo de la novela en el hijo del duque, Paul Atreides, poseedor de ciertas habilidades psíquicas y físicas, y en su relación con su madre, Jessica. En los primeros compases, Herbert nos presenta a la que será la columna vertebral de este y otros libros de la saga, y a su vez del imperio: la Hermandad Bene Gesserit, una orden de mujeres de una resistencia, habilidad, poderes y constancia únicas. Este grupo organizado es uno de los poderes más influyentes y respetados del Imperio, y mantienen en el anonimato un secreto plan de manipulación genética y matrimonios pactados destinado a la búsqueda del humano-dios que cambiará el mundo para siempre: el Kwisatz Haderach. La Bene Gesserit basa su poder en un adiestramiento feroz, una determinación absoluta y la transmisión de la memoria de una hermana a otra, de forma que una de sus adeptas puede almacenar en su interior no sólo sus propias experiencias, sino las de varias hermanas y a muertas, de

modo que la sabiduría y el poder de la orden no hace sino aumentar constantemente. Casan a sus hermanas con poderosos e influyentes personajes, con el fin de mejorar la especie, procreando individuos con mayores dotes para el mando. Su sistema de selección consigue algo inédito: gran parte de las esposas de jefes de casa o nobles de buena posición son Bene Gesserit, cuya lealtad a la orden es de sobra probada. Significan, pues, el mayor poder en la sombra conocido, y manejan los hilos en secreto del imperio. Los hijos varones de las Bene Gesserit no pueden mirar, como las hijas, en las Otras Memorias, y las hermanas exigen, según corresponda a su plan genético en ese momento, varones o hembras a sus discípulas. El objetivo último de este plan de selección genético Bene Gesserit es la consecución del Kwisatz Haderach, el barón que podrá mirar en las Otras Memorias y que, según la profecía, cambiará al mundo, llevándolo a un nivel de consciencia superior, una especia de semi-dios que ellas esperan poder controlar... pero la realidad podría ser muy diferente. Esta es su mayor esperanza y su mayor temor.

La madre de Paul es una Bene Gesserit, y como tal ha adiestrado a su hijo en los misterios de la Orden. A ésta le habían exigido tener una hija de Leto, que se desposaría posteriormente, dando a luz al Kwisatz Haderach, pero Jessica cede a los deseos de su esposo, que prefería un varón que tomase el timón de la casa de Atreides. Jessica es censurada por esto, y con los años, justo antes de mudarse a Arrakis, recibe la visita de la Reverenda Madre Gaius Helen Mohiam, que somete a Paul a la prueba del Gom Jabbar: la Reverenda Madre le enfrenta a un peligro desesperado, para observar su reacción y determinar si es "humano", es decir, si sus reacciones conscientes y lógicas priman sobre las instintivas. Si no es así, la propia Gaius le matará, puesto que



correrían el peligro de que se convirtiera en un Kwisatz Haderach peligroso para el devenir del universo. Las propias Bene Gesserit sufren una prueba parecida al convertirse en Reverendas Madres, ya que en el tesoro genético de la Orden no hay espacio para los “no humanos”.

Paul Atreides ha sido instruido en los poderes Bene Gesserit, pero llevará tanto su consciencia como su proyección personal mucho más allá de lo que cualquier humano lo haya hecho hasta entonces. Como suele suceder en los libros de Herbert, los límites propios se superan cuando el individuo es sometido a una prueba última y desesperada. Es el momento en el que las auténticas capacidades de uno mismo se despiertan, y cuando nuestro más elemental sentido de la supervivencia emerge. Cuando la manera de conducirse de los Atreides y la filosofía vital de los Freeman de Arrakis se encuentren, Paul deberá elegir que camino de entre los que se extienden a sus pies seguirá.

Dune es, principalmente, una historia de evolución adaptativa, de superación personal y colectiva. Entre sus líneas podemos entrever perlas sobre filosofía, el arte de gobernar, el devenir histórico,... todo ello en un envoltorio esotérico de una profundidad y misterio difíciles de superar. En los conflictos entre las diferentes casas y sus formas de ver la política imperial encontramos abundantes similitudes con los tiempos actuales, y los destinos del mundo contemporáneo de Dune puede ser uno de los posibles que nos depara nuestro propio futuro.

El concepto de inmortalidad es otro de los ejes de la novela, que se transforma en definitivo en el resto de obras de la saga. Paul Atreides (llamado más tarde Muad'Dib) vislumbra en ocasiones el futuro, merced a su ascensión genética y a su adiestramiento Bene Gesserit, pero no es hasta más tarde, cuando sus sentidos son agudizados por la especia, que comienza a dominar sus visiones prescientes.

En ellas, aprecia como tanto el futuro como la inmortalidad no están escritos de forma lineal, sino que su sentido varía conforme se escribe la historia. Hay siempre múltiples hebras para múltiples caminos, y el futuro depende siempre de que hacemos con el presente a cada momento. Nada es seguro ni inmutable, salvo el peligro y la evolución.

Basta con leer el primero de la saga de Dune para poder hacerse una idea de la complejidad del universo que describe, pero sus continuaciones (“Mesías de Dune” (1969), “Hijos de Dune” (1976), “Dios Emperador de Dune” (1981), “Herejes de Dune” (1984) y “Casa Capitular: Dune” (1985)), pese a ser bastante más irregulares, aclaran buena parte de la intención de Herbert. Aunque ya en la primera novela se vislumbra parte de la historia, Paul Atreides y Arrakis tan sólo son el primer paso en la revolución que sufre el imperio y en las intrigas de las diferentes casas y grupos de presión del Landsraad. En sucesivos libros aparecen la Bene Tleilax, los gholas, los tanques axhotl, los danzarines rostro,... el espectro de mundos y personajes se amplía, pero siempre permanece la misma historia: la evolución humana, y los esfuerzos de los prescientes por asegurar un futuro a la humanidad, aunque sea a costa de su propia molición.

Su propio hijo, Brian Herbert, se encargó de publicar, en colaboración con Kevin J. Anderson, cuatro libros cronológicamente anteriores a la saga escrita por su padre: “La Casa Atreides”, “La Casa Corrino”, “La Casa Harkonnen” y “La Yihad Butleriana”, interesantes sin duda para los fanáticos de la saga, pero bastante inferiores en narrativa y contenido. Aunque por supuesto, aclaran algunos cabos sueltos.

Por supuesto, la magnífica e imprescindible primera novela insinuaba todo un excitante mundo magistralmente dibujado que, forzosamente, habría de obligar a su autor a continuar. Editado por primera vez cuatro años después

de la primera novela de la saga de Dune, su continuación, “Mesías de Dune” (1969), no es en realidad una obra como tal. El propio Frank Herbert asegura en el prólogo que gran parte del corpus de este libro provenía de manuscritos ya escritos durante el proceso creativo de la primera parte, que adquirieron mayor consistencia y significado al desarrollar la historia más en profundidad. No es de extrañar, pues, que “Mesías de Dune” cosechara en el momento de su publicación pocos halagos por parte de la crítica especializada. Seguramente esperaban una continuación al uso, con los mismos elementos místico-ecológicos, y el resultado decepcionó a más de uno. Frank tenía pensado algo mucho más ambicioso que eso.

La historia continúa doce años después del ascenso de Paul Atreides a la jefatura de los Freeman en Arrakis, y de su nombramiento como Emperador del mundo civilizado. Bautizado por sus acólitos como Muad'dib, inicia involuntariamente un culto a su persona y mito, prendiendo en todo el imperio la fulgurante llama de la yihad que tanto tiempo trató de evitar: los Freeman se han transformado ahora en un invencible ejército que invade y sojuzga planetas infieles, guiado por la instintiva y cultivada capacidad para la estrategia de Paul y una lealtad fanática de los mandos e ideólogos de la nueva religión. Su hermana Alia, nacida ya plenamente consciente y con las múltiples memorias Bene Gesserit en su interior, gracias al Agua de Vida ingerido por su madre cuando aún estaba en cinta, forma la otra base del pilar de la nueva religión Freeman que conquista el universo... se ha transformado en una bella y terrible mujer, con poderes casi equiparables a los de su hermano, pero con una sabiduría menguada por la soberbia y una temprana comprensión.

Muad'dib, fiel a los planes ecológicos que le



aseguraron la fidelidad fanática Freeman, se dispone a convertir Arrakis (Dune) en un planeta de difícil realidad dual: reseco y vastos desiertos donde la especia que cohesiona el universo siga extrayéndose sin mengua, junto con extensos bosques y abundancia de agua en otras latitudes que aseguren la pervivencia del mito del extranjero mesías y la confianza de sus acólitos.

Pero los grupos de poder, paralizados durante este tiempo, comienzan a unirse de nuevo bajo el miedo cada vez mayor hacia el nuevo emperador: temen que el avance ecológico de Dune termine por impedir el correcto fluir de la especia geriátrica, la sustancia adictiva que prolonga la vida y proporciona presciencia, sin la cual los viajes seguros a través del espacio no son posibles, ni la visión oracular del futuro con la que juegan la Bene Gesserit, la Cofradía Espacial, los Tleilaxu,... quienes se convertirán desde este momento en los principales enemigos de los Atreides y los Freeman.

La influencia definitiva de la especia en la dieta de Paul y su ascendencia genética perfecta gracias a los esfuerzos Bene Gesserit, le han convertido en el Kwisatz Haderach, aquel que

puede estar en varios lugares a la vez, escudriñar el futuro y bucear en las memorias pasadas, aquel a quien nada puede serle ocultado,... una peligrosa arma apuntada hacia las conspiraciones de sus enemigos.

Pero el verdadero talón de Aquiles de Paul no reside en la fortaleza de sus enemigos, sino en la misma fuerza del culto que ha iniciado gracias a sus poderes: su mayor enemigo es él mismo. En doce años tras su ascensión al Trono del León Dorado, sus acólitos Freeman han esparcido las semillas de su religión en cientos de planetas, asesinando o convirtiendo a cientos de miles de millones de personas. El máximo sacerdote de la Qizarate (el movimiento misionario de Paul), Korba el Panegirista, antiguo Fedaykin (los Comandos de la Muerte de Muad'dib), es el responsable de extender la yihad por el imperio, que une a la humanidad bajo el único y férreo mandato del Comandante-Dios Paul. Stilgar sigue siendo la mano derecha del emperador, la figura leal y omnipresente en las decisiones y acciones de éste, un amigo fiel y en ocasiones temeroso del tremendo poder que adivina en su amigo y adorado y en su inquietante hermana Alia.

La Qizarate expande la nueva religión sin informar a Paul de sus acciones concretas para conseguir el dominio del universo conocido... pero éste sabe que los misioneros fanáticos buscan hacer de él un Dios temido y reverenciado, y perpetuar un esquema de dependencia y dominio religioso, aún a su pesar.

Paul, gracias a su visión oracular, comprende mejor que nadie el devenir de la historia, los posibles caminos para evitar los peligros que amenazan con destruir su persona, su mito y a toda la Humanidad, pero también entiende que no siempre puede evitarse la desgracia, y sobre todo, que en ocasiones no hay camino bueno... incluso el poderoso Kwisatz Haderach puede verse obligado a escoger el camino menos malo. Los navegantes de la Cofradía, compulsivos consumidores de especia, humanos que proporcionan las rutas seguras en la navegación interestelar, son los que más tienen que perder con la supervivencia de Paul, y los más parecidos a él en poderes y amplitud de conocimientos. Ellos también se sirven de la presciencia, pero no comprenden sus sutilezas, tan sólo buscan asegurarse el correcto fluir de la sustancia geriátrica, y temen que Paul convierta Arrakis en un vergel,





lo que destruiría a los gusanos de arena que producen la especia. Paul y los Navegantes surcan los invisibles y engañosos caminos del tiempo y el futuro gracias a su visión presciente, pero tan sólo el primero tiene el completo poder oracular. La Bene Gesserit y la Bene Tleilax están seguros de su invulnerabilidad, ya que puede verlo todo y a todos, según se asegura, hasta que los Navegantes, en una reunión secreta, les comunican que Paul no puede ver los retazos del presente o el futuro allí donde esté presente uno de ellos. Este conocimiento inicia la traición, en la que Irulan, hija del anterior emperador Shaddam IV y esposa oficial de Paul, jugará un papel clave, así como los danzarines rostro tleilaxu.

La Bene Tleilax se presenta por primera vez en la saga de Dune de forma espectacular, como un pueblo que maravilla por sus avances tecnológicos, siempre al borde del pecado que trata de evitar la Yihad Butleriana, que prohíbe la fabricación de máquinas pensantes, y como centro del complot contra Muad'dib. Duncan Idaho, antiguo capitán de los Atreides, y uno de los preceptores de Paul, fue muerto por salvarle de los ataques Harkonnen, pero los Tleilaxu guardan al emperador una sorpresa que no ha previsto. Sin prejuicios genéticos, la Bene Tleilax ha desarrollado un método para revivir la carne muerta preservada en tanques criogénicos, y le hacen un demencial regalo a Paul: un ghola de su amigo Duncan Idaho, llamado Hayt, una reproducción del cuerpo del más famoso espadachín de todos los tiempos... pero en su interior oculta una peligrosa dualidad. Hasta el momento, ningún ghola ha logrado restaurar su anterior memoria, y en su lugar, los tleilaxu le han implantado nuevos recuerdos y preceptos, manteniendo sus habi-

lidades como luchador implacable... pero hay algo más en él: filósofo zensunni y poderoso mentat (computadora humana), ahora el ghola Hayt-Duncan es un peligroso binomio y una oculta incógnita, que confiesa sin ambages al propio emperador y amigo que la Bene Tleilax le ha creado para destruirle...

Por otra parte, la concubina y auténtica compañera de Paul, la Freeman Chani, busca concebir un heredero del trono, hasta que tras mucho intentarlo, se queda en cinta. Tanto Irulan como los demás poderes fácticos del imperio ven en la descendencia de Paul el mayor peligro al que deberán enfrentarse, una incógnita que podría perpetuar el feroz poder de los Atreides en el Trono del León Dorado.

“Mesías de Dune” representa en realidad un anexo de la historia original, una breve continuación que nos acerca mucho más al devenir histórico, político y religioso del universo de Dune. Si en la primera parte la ecología y la épica de la ascensión de la justicia contra la opresión marcaban el camino de una saga memorable, en esta novela estos hechos se hacen a un lado para ayudarnos a comprender mejor los caminos del uso del poder y de la religión, mediante un eficaz y denso tratado político destinado a completar el primer volumen. El misterio mesiánico, ya iniciado antes, se nos presenta ahora como la última trampa para la supervivencia de la individualidad humana, el último misterio que fagocita a su nuevo creador.

Muad'dib, Paul Atreides, ya no es más el joven justiciero que trae la salvación a todo un pueblo desesperado y mártir de su propia tradición: se ha convertido en un tirano que domi-

na con mano de hierro un mundo marcado una vez más por la venganza y la búsqueda y el mantenimiento de un poder efímero, a quien, en última instancia repugna su propio lugar en la historia. La novela está repleta de reflexiones sobre el poder, la religión, la vida y las conjuras y trampas de los movimientos sociales y culturales. La represión religiosa del pueblo por parte de sus dirigentes apenas comienza a través de la Qizarate, que vigila al ciudadano y condena a los infieles a la prisión y el tormento, la propia Alia conspira contra su hermano y vigila sus movimientos, la Cofradía lucha en los caminos del futuro, que juega con el poder presciente como un niño con un caro juguete, la Bene Gesserit intenta perpetuar una vez más los esquemas genéticos que dieron lugar al Kwisatz Haderach, la Bene Tleilax enseña por primera vez sus garras,... Mesías de Dune, aún considerado como un libro que alienta la reflexión, es también una poderosa trama conspiratoria que atrapa al lector en medio de sus argucias y “trampas ocultas en las trampas”. La descarnada y siempre sorprendente prosa de Frank Herbert ataca una vez más por lo profundo que hiere la conciencia del lector. Pese a no estimular en igual medida al lector con sugerentes contrastes de personajes y mundos, como hizo en su primera novela sobre Arrakis, la calidad narrativa de Frank y la profundidad del pensamiento vertido en sus líneas es del todo innegable, lo que sin duda hará disfrutar al lector ávido de ciencia ficción que busca más sobre los Atreides.

Aunque no tiene la garra y el espíritu de la novela precedente, sí agradecerán su lectura los fanáticos de la saga. Sin embargo, en la humilde opinión de quien suscribe, supone únicamente un imprescindible paréntesis hasta



la segunda y mucho más relevante novela del mundo de Arrakis: "Hijos de Dune".

En esta tercera novela, el planeta Dune, convertido en el centro del universo conocido por obra de Paul Atrides, Muad'Dib para los Freeman, se encuentra inmerso en un profundo cambio de su realidad ambiental. El paraíso en la tierra prometido por Liet Kynes está cada vez más cercano, y el desierto, otrora inhóspito y peligroso señor del planeta, cede terreno ante la humedad cada vez más sólida y abundante. El inquebrantable espíritu Freeman se ha trocado en autocomplacencia para la mayoría de los jóvenes y viejos de Dune, y comienzan a olvidar sus ancestrales costumbres, conscientes de que su medio cambia su equilibrio pasado por una nueva realidad.

La dura moral y la practicidad metódica del pasado ha visto su lugar mancillado por la religión, y miles de sacerdotes desde la capital, Arrakeen, manipulan los preceptos y el mito de Muad'Dib a su antojo, purgando constantemente elementos disidentes y controlando a la población a través de una férrea disciplina dogmática. En el centro y origen de este represor gobierno se encuentra Alia, la prenada Atrides hermana de Paul, con múltiples vidas pulsantes en su interior, que pugnan por tomar el control de la carne y extender así su agonizante y estancada existencia. Dada la juventud de los gemelos Atrides hijos de Paul y Chani,

Alia toma la regencia, originando un demoledor frenesí religioso entre los Freeman y los habitantes del Imperio, que culmina en una dictadura sostenida por el terror.

Stilgar sigue al mando de los ejércitos Freeman, pero su autoridad está supeditada a los caprichos de Alia, enmascarados por los preceptos del desierto. El viejo naib sigue atado a las antiguas costumbres, relajadas y sofocadas por una cada vez más letal y sombría Alia, que no escucha más consejos que los de su propia sabiduría, y tan sólo busca perpetrar el esquema de dominación que se obstina en mantener.

Los gemelos, Leto II y Ghanima, son, al igual que Alia, también prenados, con todo lo que ello comporta. Pero al contrario que ésta, aún se han enfrentado con el Trance de la Especia, ni han tenido que soportar más que breves demostraciones de la titánica lucha interior de las miles de vidas que albergan en sus mentes. Aún así, conservan intactos todos los recuerdos de sus Otras Memorias, y extraen valiosos conocimientos y vivencias que les alienan, trastornando profundamente a aquellos que no están advertidos sobre sus poderes. Hasta ahora tan sólo han tomado dosis razonables de especia, por lo que de momento no pueden horadar los tenebrosos velos del futuro, como podía hacer su padre, ni sufren de momento los peligros de la Abominación, que tanto teme la Bene Gesserit. Pero bullen de energía y

poder, y sus ideas sobre el universo y el gobierno chocan frontalmente con el dominio ejercido por Alia, que teme el empuje y la sabiduría milenaria de esta dupla Atrides.

Por otra parte, dejando de lado las luchas por el poder en la Regencia del Imperio, la Casa de los Corrino entra en escena de nuevo urdiendo un complot contra los gemelos, verdadero futuro de la Casa de los Atrides, y gran obstáculo para la recuperación del Trono del León Dorado por parte de Farad'n, joven jefe de los Corrino y descendiente del derrocado Shaddam IV.

Frente a la dictadura de Alia y sus miles de burócratas religiosos borrachos de poder, un extraño Predicador recorre Dune clamando contra la Regencia, que de momento tolera sus diatribas. Esto da que pensar a los Freeman, que sospechan cada vez con más certeza que detrás del demacrado rostro y las ciegas concavas de los ojos del Predicador se esconde su antiguo mesías... ¿será realmente Paul Atrides, que ciego se adentró en el Desierto Profundo para morir, o será un Freeman loco que no aprecia en demasía su vida?

Leto y Ghanima Atrides, ambos de nueve años, adultos en cuerpo de niños, tendrán que enfrentarse a las conjuras de los Corrino y a las ambiciones de una desatada Alia, mientras encuentran el camino para prevenir el desastre que amenaza a la Humanidad.

Leto intentará asegurar la supervivencia de la raza humana y sortear el gran peligro que prevee, para lo cual deberá tomar lo que él llama la Senda de Oro (Secher Nbiw) y desencadenar el Kralizec, el Tornado en los Límites del Universo, de lo que la yihad que ha arrasado el Imperio es apenas un débil reflejo.

Pieza ineludible en la compleja teoría de la evolución humana dibujada por Frank Herbert, “Hijos de Dune” continúa el devenir del mundo creado por el mesías Paul Atreides en el momento de su muerte. El desastre anticipado por éste en los anteriores libros se despliega claro ante el lector, proporcionándole las claves del análisis de los defectos del fanatismo, y aleccionándole quizá sobre sus desoladoras consecuencias.

En una tenue recuperación literaria de Dune, la novela vuelve de nuevo sobre la ecología y el misticismo, sin olvidar por supuesto las lecciones de evolución y gobierno ya adelantadas en el inferior Mesías de Dune. Podría decirse que el libro resulta ser una acertada combinación de estilos entre los dos primeros libros de la saga, proporcionándole al lector una entretenida trama salpicada de acción, diatribas filosóficas e interesantes enfrentamientos de ideas, a la vez que sienta las bases de los fundamentos de la verdadera revolución del Imperio.

La Bene Gesserit reaparece con mayor fuerza para intentar tomar el control de nuevo de su valioso programa genético, y probar la “humanidad” de los gemelos Atreides destinados a ocupar el Trono del León Dorado. Temen que Leto II se convierta en otro Kwisach Haderach sin control pero con mucho más poder del que jamás tuvo su padre.

“Hijos de Dune” resulta ser una buena y entretenida continuación del mito de Dune, imprescindible los que apenas comienzan a vislumbrar la calidad de la saga de Frank Herbert y se han enganchado a su obra maestra. Recomendando la novela incluso a quienes hayan desestimado seguir leyéndola tras la ardua lectura de “Mesías de Dune”: esta novela recupera el sabor y la ductilidad interpretativa originales, dejando de lado el a veces pastoso ritmo de la secuela del primer libro, adentrándose en una interesante aventura con un marco espléndidamente trazado y unos personajes identificables y contrapuestos.

El éxito de las estrategias ecológicas de los Freeman y el inicio del retroceso del desierto trae consigo una mayor abundancia de recursos naturales y la relajación del espíritu de Dune, que fue capaz de conquistar el Imperio, y se ha convertido en la última espe-

ranza de una humanidad ya corrompida en otros planetas. Leto prevee el desastre y el colapso del Imperio, e ideará una forma de asegurar el porvenir humano y la diversidad más allá de la especie, que ata al espíritu innovador de la humanidad a un frenesí hedonista de fatales consecuencias. Pero deberá enfrentarse a todos los poderes e intereses del Imperio conjurados contra él y su hermana. Junto a esta pareja, descubrimos paralelismos evidentes con nuestra propia sociedad consumista y alienadora, salvando naturalmente las distancias, y nos introducimos en los inquietantes caminos del abuso de poder y la manipulación religiosa de masas.

Sin duda el universo de Dune impregnará a cualquier amante de la ciencia ficción de forma indeleble, pese a que en ocasiones el dispar estilo de los diferentes libros que conforman la saga pueda hacer zozobrar la curiosidad de más de uno. Sin embargo, es muy recomendable realizar un necesario acto de fe y seguir los seis libros hasta el final: muchas cosas que tan sólo van insinuándose en la trama se ven finalmente aclaradas, y todo está claro una vez que el telón baja con la última novela. Aún así, el primer libro merece por sí solo la pena, y sin duda tiene el principal mérito de que miles de personas hayan seguido las aventuras de los Atreides por décadas. ■





BOB PEAK

REFERENTE DE MAESTROS

UNO DE LOS MAS IMAGINATIVOS Y PROLÍFICOS ILUSTRADORES DEL SIGLO XX, ROBERT PEAK REVOLUCIONO LA PUBLICIDAD EN LA INDUSTRIA CINEMATOGRAFICA Y ESTA CONSIDERADO COMO EL "PADRE DEL CARTEL DE CINE MODERNO".

Robert Peak transformó totalmente el tratamiento de la publicidad cinematográfica de los collages básicos compuestos por fotografías del film a increíbles y llamativas ilustraciones artísticas.

Todo comenzó cuando United Artist contrató a Peak en 1961 para que les ayudara con la promoción de "West Side Story." Su innovadora solución de pintar a los personajes y

escenas en un simple montaje dio inicio a una larga trayectoria de más de 100 posters, entre los que destacan los de las películas "My Fair Lady," "Camelot," "Rollerball," "Star Trek," "Superman" y "Apocalypse Now." Peak tampoco se quedó corto en los trabajos editoriales como lo prueban sus 45 portadas para la revista Times, siendo la más notable entre ellas su retrato de la Madre Teresa de Calcuta.

Nacido en Denver en 1928, Colorado, Peak creció en Kansas donde supo desde muy joven que quería ser ilustrador comercial.

Con de siete años le regalaron un set de pinceles y pinturas, y cuando cumplió nueve era capaz de realizar dibujos claramente reconocibles. Durante su paso por la universidad del estado de Wichita, desde al año 1944 al 1949, comenzó a trabajar durante media jornada en





el departamento artístico de McCormick-Armstrong. Esto le dio la confianza necesaria para seguir la carrera artística y perfeccionar sus habilidades en el trazado, la ilustración y el rotulado. Después de un periodo en el ejército durante la Guerra de Corea, Peak fue trasladado al Art Center College of Design en Los Ángeles, California y se graduó en 1951.

En 1953 Peak se fue a Nueva York, e hizo una campaña publicitaria para Old Hickory Whiskey que hizo despegar su carrera. Su trabajo apareció en grandes campañas y en los magazines nacionales. Sports Illustrated lo envió a diferentes destinos del mundo, incluyendo un safari

para cazar ibex con el Shah de Irán y un Tour Grand Prix con Jackie Stewart.

En 1961 Peak fue nombrado Artista del año por Asociación de Artistas de Nueva York, y en 1977 la Sociedad de Ilustradores lo eligió para su Salón de la Fama.

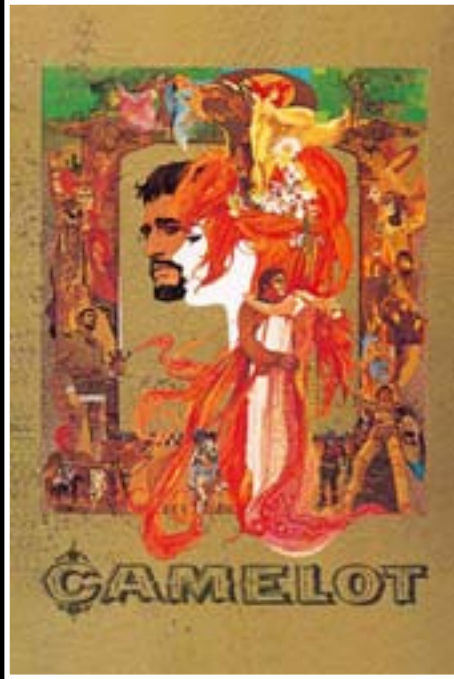
Recibió el encargo más grande realizado por el servicio postal de los USA a un artista individual, consistente en realizar el diseño de 30 sellos conmemorativos de los Juegos Olímpicos de Los Ángeles en 1984. y los Juegos Olímpicos de Invierno de Sarajevo, Yugoslavia.

Por su contribución a la industria cinematográfica, el Hollywood Reported le concedió en 1992 el premio Key Art Lifetime Achievement.

El trabajo de Peak está incluido en muchas colecciones permanentes, y tres de esas pinturas, las de Anwar Sadat, la Madre Teresa y Marlon Brando están colgadas en el Instituto Smithsonian.

Peak falleció en 1992 dejándonos un increíble legado gráfico que perdurará en los anales de la historia tanto del cartelismo como del cine.





PUBLICACIONES

Famous Artist School Illustrators in America

1900-1960's by Walter Reed

The Great Illustrators by Walter Reed

PREMIOS

Robert Peak ha ganado alrededor de 150 premios de las siguientes organizaciones:

Art Directors Club of New York

Art Directors Annual

Communication Arts

Art Directors Club of Philadelphia

Art Directors Club of Chicago

Art Directors Club of Denver

Motion Picture Advertising Exhibition

ALGUNAS EXPOSICIONES EN SOLITARIO

Art Center College of Design, Los Angeles

Art Students League, New York

Society of Illustrators, New York

Oklahoma Christian College, Oklahoma

Ringling Museum of Art, Florida

O'Grady Galleries, Illinois

People, Places and Things, April 1978 The

Academy of Art College, San Francisco

ALGUNAS EXPOSICIONES CONJUNTAS

Utah State University

Wichita State University

New York Historical Society

Brooklyn Museum

The Greenwich Workshop Gallery

National Art Museum of Sport

Westport Artists

New York Auto Show 1969

Carson Gallery

O'Grady Galleries

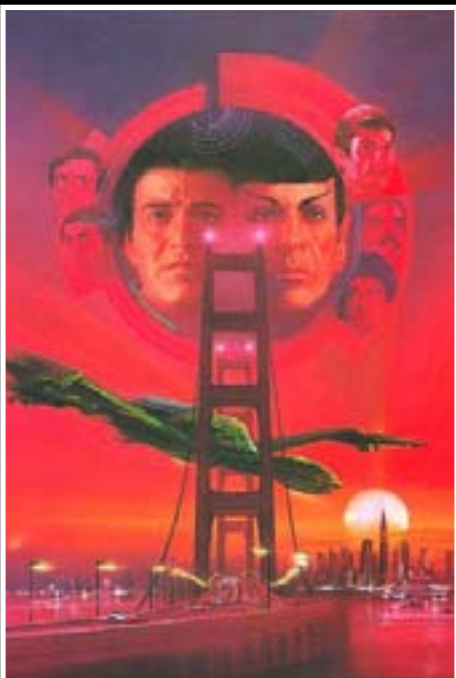
Smithsonian Institute

National Portrait Gallery

Me Culley Fine Arts Gallery

ENCARGOS ESPECIALES

Además de los ya mencionados para Sports Illustrated y la oficina de correos, Peak recibió encargos de lo más singulares, como el diseño de un coche para Ford en 1969.



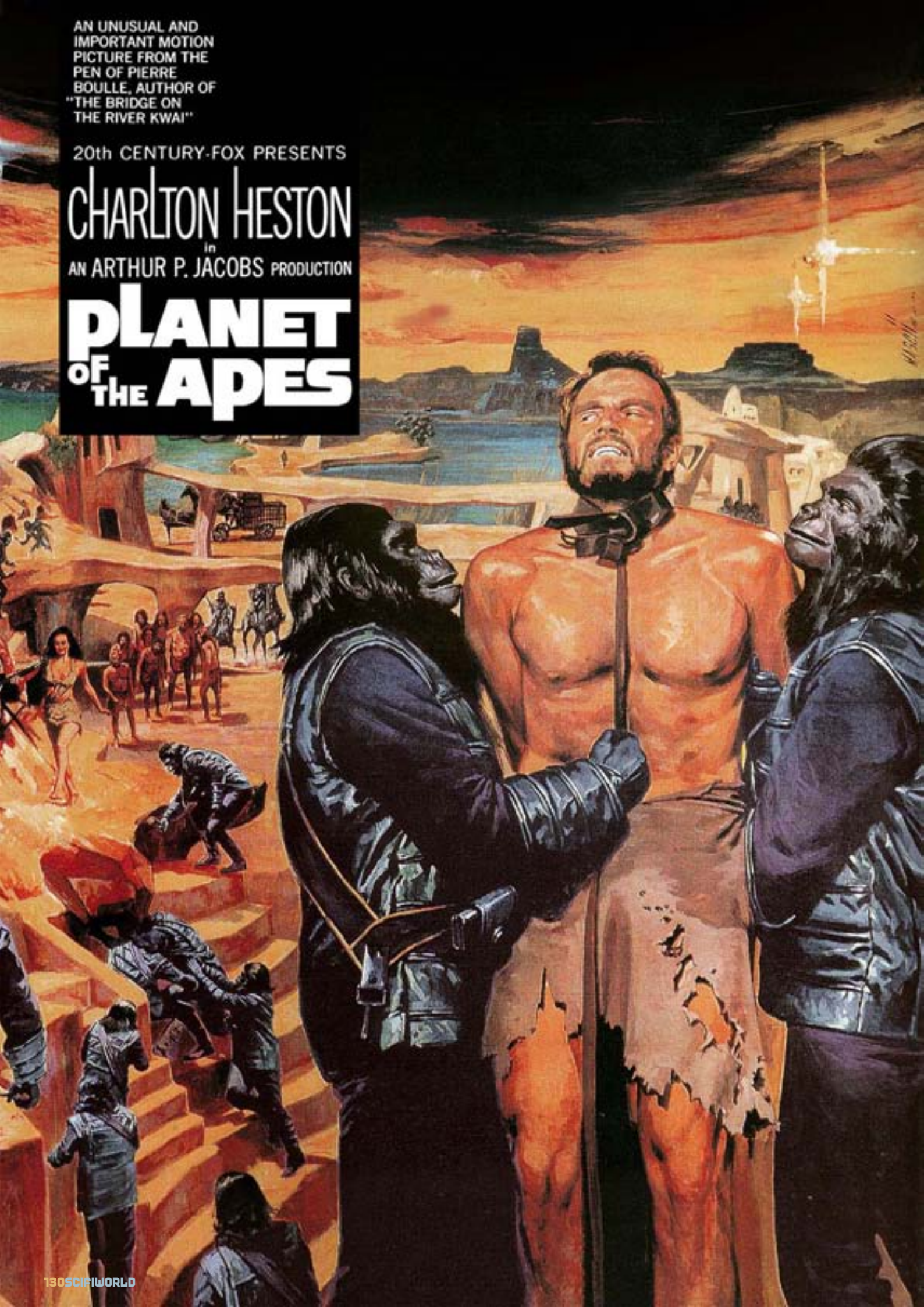
AN UNUSUAL AND
IMPORTANT MOTION
PICTURE FROM THE
PEN OF PIERRE
BOULLE, AUTHOR OF
"THE BRIDGE ON
THE RIVER KWAI"

20th CENTURY-FOX PRESENTS

CHARLTON HESTON

in
AN ARTHUR P. JACOBS PRODUCTION

PLANET OF THE APES



EL PLANETA DE LOS SIMIOS

EN ALGUNA PARTE DEL UNIVERSO,
DEBE HABER ALGO MEJOR
QUE EL HOMBRE!

ESTE ES EL COMANDANTE TAYLOR, ASTRONAUTA. HA ATERRIZADO EN UN MUNDO DONDE LOS SIMIOS SON LOS GOBERNANTES Y EL HOMBRE LA BESTIA. AHORA EL ES ENJAULADO, TORTURADO Y A PUNTO DE SER MUTILADO. PORQUE NINGÚN HUMANO PUEDE PERMANECER EN PIÉ, EN EL PLANETA DE LOS SIMIOS.

Una nave terrícola comandada por el Astronauta George Taylor aterriza en un desolado planeta parecido a la tierra. Después de un largo camino a través del árido terreno llamado "la zona prohibida", la tripulación llega a un lugar casi paradisíaco comparado con el desierto donde aterrizaron, el hallazgo los hará sentir como en un mundo nuevo y descansan para refrescarse y reponer fuerzas después de tan tortuoso recorrido. Despojados de sus ropas y sumergidos en las aguas de un tranquilo lago descubren a los nativos del lugar, son humanos, pero curiosamente no tan evolucionados como ellos.

La tranquilidad del momento se ve interrumpida con el emergente sonido de cascos de caballos y estruendosos cuernos provenientes de los bosques, se avecinan los verdaderos gobernantes del lugar, simios parlantes y violentos que dejan boquiabiertos a los tres astronautas dan caza a la tribu de humanos incluyendo a los tres recién llegados. Uno de los astronautas, Dodge, es asesinado, resultando capturados Taylor y su otro compañero, Landon.

Cuando Taylor despierta cautivo y herido sin poder articular palabra, descubre horrorizado una sociedad dominada por monos, donde los humanos son esclavos y que al contrario de los monos, no pueden hablar.

Es objeto de estudio de Zira, una científica chimpancé, encargada de un programa de investigación cerebral. Intenta comunicarse con Zira y su novio Cornelius, para explicarles su viaje desde el espacio a ese Lugar, pero son interrumpidos por el Dr. Zaius, un orangután que ve al nuevo espécimen una amenaza para la sociedad de los simios.

Después de intentar escapar y descubrirse que puede hablar, es llevado a juicio donde se revela que Landon ha sido lobotomizado, Zira y Cornelius son condenados por Herejía, y Taylor chantajeado, debe descubrir su origen ante el Dr. Zaius o compartir el destino de su compañero de vuelo.

Zira y Cornelius le ayudan a escapar de la ciudad, y acompañado de Nova van a parar a una vieja cueva en la costa donde Cornelius solía realizar excavaciones arqueológicas. Alcanzados por el Dr. Zaius y sus soldados primates, exploran los artículos del pasado de la cueva, pero el descubrimiento no tiene la misma repercusión en los cerebros egoístas y acomplexados de los simios; de ahí la escena donde hay una muñeca que llora y dice "Mamá" frente a las incredulas miradas simiescas.

Después del fallido descubrimiento huye a caballo con Nova por la costa, al paso de un rato, detiene súbitamente el caballo, mira

hacia el cielo y divisa algo que nosotros no vemos todavía. ¡Dios mío! exclama. Cae de rodillas, grita desesperado, es entonces cuando se nos desvela el misterio. Ante nosotros, la mismísima Estatua de la Libertad en ruinas, enterrada en la arena de la playa. Ahora, estupefactos, entendemos el verdadero alcance del viaje de Taylor. No había recalado en otro planeta, sino que había viajado en el tiempo, hasta la misma Tierra miles de años después. Una gran guerra nuclear había destruido a toda la humanidad y sus ciudades, creándose siglos después, un orden invertido en que los simios habían evolucionado de tal forma que ahora los animales eran los mismos hombres.

Es un final de impacto visual cinematográfico, un giro inesperado porque en teoría, la película ya había terminado momentos antes, cuando el protagonista se quedaba con la chica y huía de sus captores; ahora, con este genial quiebro de guión, la escena, y por extensión todo el film, adquieren una contundencia y gravedad extremas. ¿De qué sirve que se haya salvado Taylor? ¿Importa lo que haga ahora libre ya de sus captores? Todo es inútil, porque el hombre ha demostrado su estupidez, se ha destruido a sí mismo. Y el film funde con un Taylor de rodillas, soportando todo el peso de esa humanidad que fué capaz de construir símbolos como la Estatua de la Libertad, para luego destruirlos.

EL PLANETA DE LOS SIMIOS (1968)



Ante una escena como esta, si alguien tuviera que llevarse todas las loas, este sería Rod Serling. Guionista y personaje decisivo en la historia de la televisión (fue el artífice y principal guionista de *The Twilight Zone*) adaptó, con la posterior participación de Michael Wilson, la novela homónima de Pierre Boulle, empleando dos años de trabajo y logrando finalmente congeniar el dinamismo de un film de aventuras con la ciencia ficción de carácter moral que él tan bien practicaba en *The Twilight Zone*.

La clase del guión de Serling y Wilson diluye el trabajo posterior del director Franklin J. Shaffner, cuya aportación más notable fue la de dotar de buen ritmo a todo el film, aplicar

contundencia visual cuando la ocasión lo requería (recordemos el momento en que la nave se estrella en el planeta) y como punto flaco, el pasarse con la utilización del zoom,



cosa por la que tampoco se le puede culpar al ser la moda de la época.

La producción de la película fue muy laboriosa y cara. Los actores que interpretaban a los simios tenían que presentarse cinco horas antes en el set, para que el equipo de maquillaje de John Chambers les instalara toda la arquitectura de prótesis, falso pelo y capas de maquillaje que los transformarían en simios. El trabajo resultó impresionante, y fue recompensado con un Oscar, aunque también ayudó la labor de los actores. La entrañable doctora Zira, la única que ayuda y com-



Apoteósica escena final cuando Taylor descubre el verdadero destino de la humanidad

prende a Taylor, fue interpretada con el debido aplomo y determinación por Kim Hunter (la Stella Kowalski de *Un tranvía llamado deseo*, de Elia Kazan, 1951); mientras que detrás del complejo y temible doctor Zaius encontramos a Maurice Evans, después de que finalmente Edward G. Robinson no aceptase el papel. Charlton Heston por su parte, está perfecto como Taylor, paseándose en taparrabos por todo el film y rozando la excelencia en el momento en que pronuncia sus primeras palabras ante los anonadados simios que lo creían mudo, "Get away from me, you dirty ape!". La escena final fue rodada en Zuma Beach, California, y el resto del film a caballo entre California, Utah y Arizona.

A rebufo del sensacional éxito de *El planeta de los simios*, se abrió la puerta a un montón de secuelas cuya calidad va descendiendo progresivamente. En 1970 Ted Post dirige *Más allá de El planeta de los simios*, con un nuevo protagonista que aterriza en el planeta en busca de Taylor, y una breve aparición forzada y

CURIOSIDADES

A Charlton Heston y al director Franklin J. Schaffner se les ocurrió la idea de que los tres simios presidentes del consejo se taparan los ojos, los oídos y la boca cuando Taylor estuviera compadeciendo en el juicio.

En los créditos Charlton Heston interpreta a George Taylor. Sin embargo el nombre George no se menciona en toda la película.

Edward G. Robinson fue elegido en principio para interpretar al Doctor Zaius. Abandonó el proyecto afirmando que estaba débil para soportar tantas horas de maquillaje. Fue sustituido por Maurice Evans.

Aunque Jerry Goldsmith llevó una máscara de gorila mientras escribía y conducía la música para "estar en mejor contacto con la película", el resultado fué la primera banda sonora atonal de la historia de Hollywood.

Se tardaba alrededor de 6 horas en maquillar a un simio inicialmente, pero después, gracias a la práctica y al entrenamiento, se redujo el tiempo de maquillaje a 3 horas, muchas otras películas en Hollywood sufrieron retrasos debido a la escasez de maquilladores que estaban ocupados en el filme.

La sociedad simia está dividida en especies con determinadas funciones cada una: orangutanes (clase política), gorilas (clase militar y trabajadora) y chimpancés (clase intelectual).

El prometido de Zira se llama realmente Cornelius, pero en España se tradujo como Aurelio.

Charlton Heston (Taylor) y Linda Harrison (Nova) son los únicos actores que aparecen en ambas versiones, las de 1968 y 2001.

Durante las comidas, los actores disfrazados de orangutanes, chimpancés y gorilas comían agrupados por especies en las mesas. Nadie les obligaba a sentarse juntos, pero ellos lo hacían de esa manera.

Los actores debían comer con las máscaras de látex puestas, por lo que durante el rodaje tenían que alimentarse con una dieta a base de líquidos. Además, tenían que fumar con boquilla para no quemar las máscaras.

Las primeras escenas en las que los tres astronautas caminan por un desierto fueron rodadas en los desiertos de Utah y Colorado. Para filmar en ese terreno se llevaron las cámaras a pie, en helicóptero y con mulas.

En la escena del hundimiento de la nave espacial se usaron combinadamente una réplica a tamaño real de 7 metros de la nave y otra miniatura de ésta.

Para la escena final se usaron 2 tomas, una trasera en la que se ve la corona y la antorcha, para la que se tuvo que construir una torre de 40 metros, y otra toma general de la estatua que tan sólo es un dibujo.

Hasta que los productores no vieron a un actor maquillado como simio no accedieron a aprobar definitivamente la realización de la película. Pensaban que el público se reiría de la idea.

En la novela, los simios estaban tecnológicamente muy avanzados. Sin embargo, el presupuesto no podía reflejar el impacto visual y la magnitud de una sociedad futurista, así que se usó un retrato de una sociedad más primitiva.

Una escena eliminada del montaje final mostraba a Nova anunciando su embarazo.

EL PLANETA DE LOS SIMIOS (*The planet of the apes*)

20th Century Fox

1968
112 min

Presupuesto: 5.800.000 dólares
Recaudación USA: 32.600.000 dólares

FICHA ARTÍSTICA

Charlton Heston: *George Taylor*

Roddy McDowall: *Cornelius*

Kim Hunter: *Zira*

Maurice Evans: *Dr. Zaius*

Linda Harrison: *Nova*

Robert Gunner: *Landon*

Lou Wagner: *Lucius*

Jeff Burton: *Dodge*

Buck Kartalian: *Julius*

FICHA TÉCNICA

Dirección: *Franklin J. Schaffner*

Guión: *Michael Wilson y Rod Serling (basado en la novela de Pierre Boulle)*

Producción: *Mort Abrahams y Arthur P. Jacobs*

Música: *Jerry Goldsmith*

Fotografía: *Leon Shamroy*

Edición: *Hugh S. Fowler*

Vestuario: *Morton Haack*

Maquillaje: *John Chambers, Edith Lindon, Ben Nye, Daniel C. Striepeke, Verne Langdon.*

Efectos Especiales: *L.B. Abbott, Emil Kosa Jr, Wah Chang, Art Cruicksha*

PREMIOS Y NOMINACIONES

Nominaciones Oscar: Mejor Vestuario, Música y premio honorífico a John Chambers por maquillaje.

Premio Genesis a mejor película clásica en 1996.

2º Premio Golden Laurel a mejor película.

FUENTES: PORTALMUNDOS



desastrosa del mismo Charlton Heston como Taylor, a petición de los productores, pendientes de utilizarle como reclamo publicitario. La tercera parte se llamó Huida de El planeta de los simios (1971, Don Taylor), La Conquista de El planeta de los simios (1972, J. Lee Thompson) a la cuarta, y a la última parte se la bautiza como Batalla por El planeta de los simios (1973, también de J. Lee Thompson).

La Fox, obsesionada en estirar el filón, produjo una serie de televisión que solo se aguantó dos meses, y otra de dibujos animados que consiguió arañar una temporada en pantalla. A partir de esos primeros años setenta, el film original creció en prestigio, su escena final se convirtió en un momento clásico de la historia del cine, y finalmente ya en el siglo XXI, se urdió en los despachos de las majors una nueva versión, esta vez dirigida por Tim Burton en el 2001. La película se veía con gusto, aunque solo fuera por la brutal caracterización de Tim Roth, pero todo quedaba en nada cuando llega la escena final, un vano intento de recordar el impacto visual de la Estatua de la Libertad en la película original.



Viendo el importante impacto que esta teniendo la magnífica serie de Sci-Fi, Battlestar Galactica, he decidido en este número realizar un seguimiento de las ediciones discográficas que tienen que ver con este interesante universo. Aquellos que quieran informarse con mayor detenimiento, los emplazo a la siguiente dirección web: <http://www.bsospirit.com/comentarios/galactica.html>

Allí encontrareis un extenso estudio hecho por mí (vil autobombo), donde no solo descubrirán las distintas ediciones discográficas de la serie clásica y moderna, sino que también podrán disfrutar de una entrevista que se le realizó a Stu Phillips para la ocasión. Un tipo singular, sin duda.

RECOMENDAMOS



KING KONG

James Newton Howard

DECCA/UNIVERSAL

80005715-024765224

DURACIÓN: 74:07

Pocos podían pensar que en el escaso periodo de tiempo del que dispuso James Newton Howard, después de que Peter Jackson despidiera amigablemente a su compositor habitual Howard Shore, fuese capaz de componer una partitura del nivel de la que nos ocupa. La nueva partitura para el gigante simiesco es una de las mejores del año, y una digna sucesora a lo realizado por el mítico Max Steiner para la película original en blanco y negro. Howard no solo compone una variedad de temas bestiales sino que además no deja de lado su particular y contundente estilo. Es por ello que encontramos piezas a piano tan propias en él como "A Fateful Meeting" (donde se ve la atracción de los dos personajes humanos protagonistas), o "Central Park" (donde el compositor elabora el tema de la singular relación entre King Kong y Ann) donde se muestra la especial sensibilidad del autor para lo melódico, así como piezas contundentes de una fuerza orquestal asombrosa como "Last Blank Space On The Map" (cuando llegan a la Isla Calavera), "Something Monstrous... Neither Beast Nor Man" (donde King Kong hace acto de aparición), o "Beauty Killed The Beast III" (describiendo los últimos momentos del monstruo). Una partitura de este nivel no podía pasar desapercibida, de ahí la justa nominación a los Globos de Oro que recibió en el apartado de Mejor Banda Sonora, un premio que no se llevo pero demostró al compositor que su duro trabajo, de semanas en vela, había merecido la pena.

NOTICIAS



DE FIRMAS CON LOS "MAESTROS DEL TERROR"

La excelente discográfica La La Land Records presento en sociedad una sesión de firmas con el nombre de "Maestros of Horror" que reunió a algunos de los mejores compositores de cine de terror de la actualidad: Brian Tyler, Christopher Young, Typer

Bates, Nathan Barr, John Harrison y Chris Lennertz. La sesión que duro unas dos horas y media, fue todo un éxito, por lo que no es de extrañar que la discográfica organice otro nuevo evento de estas características.

AKIRA IFUKUBE, DESCANSE EN PAZ



El veterano compositor Akira Ifukube, murió el pasado 8 de Febrero, a la edad de 91 años. Akira había sido conocido internacionalmente por ser el compositor de todo

un "monstruo" del cine fantástico: Godzilla, componiendo un montón de secuelas del engendro nipón. Descanse en paz.

CONGRESO INTERNACIONAL DE MÚSICA DE CINE "CIUDAD DE ÚBEDA"

Os seguimos teniendo informados sobre la Segunda Edición del Congreso Internacional de música de Cine "Ciudad de Úbeda", anunciándonos toda una primicia mundial. Por primera vez Basil Poledouris dirigirá el mismo en concierto, un recorrido por toda su extensa carrera, deteniéndose especialmente en su Obra Capital, Conan El Bárbaro. No se ha hecho publico todavía el nombre de la orquesta, aunque si se sabe que estará formada por 70-75 miembros más coros. A esta primicia mundial se le añade otro concierto mas formado por suites de los compositores invitados. Os recordamos algunos de los compositores que ya han confirmado su presencia: John Debney (Zathura, La Pasión de Cristo, Sin City), Stephen Warbeck (Shakespeare Enamorado, Proof), Bruno Coulais (Los Chicos del Coro, Vidocq, Los Ríos de Color Púrpura), John Frizzell (Alien Resurrección, 13 Fantasma, Un Pueblo llamado Dante's Peak), Javier Navarrete (El Espinazo del Diablo, El Laberinto de Fauno), Xavier Capellas (Beyond Reanimator, Faust), Oscar Araujo (El Cid, Blade (Videojuego), Gisaku), entre otros. Para mas información e inscripciones, visita la página web:

<http://congreso.bsospirit.com/>



NOVEDADES



AEON FLUX
Graeme Revell
VARESE SARABANDE
302 066 707 2
DURACIÓN: 48:40

Ante tal grado de surrealismo al que llegó la película adaptación de la magnífica serie de animación de la MTV, el compositor Graeme Revell tampoco es que pudiese hacer demasiado. Es por ello que Aeon Flux es una partitura sin alma ninguna, con sonidos efectivos en pantalla y que para el oyente pasara con mas pena que gloria, eso si, los que puedan aguantar a escucharla íntegramente. Revell, utiliza algunas de los recursos musicales habituales en los Mediaventures (grupo de compositores que viven bajo el auspicio creativo de Hans Zimmer, el compositor de Gladiator). Este sonido a base de percusión electrónica, sintetizadores con un ritmo trepidante que roza el sonido maquina, es lo único que aporta el compositor, algo que sinceramente es insuficiente para aquel que busque sacarle algo medianamente provechoso al compacto. Eso unido a lo relativamente extenso de su duración, hace de Aeon Flux un disco realmente aburrido.



THE FOG
Graeme Revell
VARESE SARABANDE
302 066 707 2
DURACIÓN: 38:12

Seguimos con Graeme Revell, pues esta es la segunda novedad discográfica que nos presenta junto a Aeon Flux. Esto se nota, tanto trabajar conlleva necesariamente que la obra no sea todo lo talentosa y fresca que se esperaba. Si en el caso de Aeon Flux la partitura básicamente no tenía "alma", The Fog sale victoriosa en este aspecto, aunque el conjunto se salde de nuevo con una audición demasiado rudimentaria y aburrida. El "Alma musical" en este bochornoso remake de la obra maestra de John Carpenter, la encontramos en un sonido singular que el compositor asigna a la niebla, y a cada aparición de ella en pantalla. Esto dota al conjunto de la composición de un sentido de trabajo y elaboración que por otro lado, no tenía su otro trabajo coetáneo, Aeon Flux. La partitura se convierte así en lo mejor de la película, pues entiende mejor que nadie que si las imágenes no dan miedo, por lo menos el debe de ayudar a establecer un sentido amenazante con ese efecto musical que acompaña a la niebla. El resto comparte todos los elementos que hacen atractiva o inaguantable (según con el oído que se escuche) a la música de Graeme Revell. Para el que escribe, este compositor pasa por uno de sus peores momentos creativos, a pensar que la banda sonora de "The Fog" sea lo mejor de la película, aunque esto, tampoco tiene mucho mérito.



NANNY MCPHEE
Patrick Doyle
VARESE SARABANDE
302 066 690 2
DURACIÓN: 53:21

Comentábamos en el anterior número las excelencias de otro trabajo del compositor ingles, Patrick Doyle que se presentaba en edición discográfica a la par de esta partitura que nos ocupa. No era otra que la fantástica partitura para la cuarta parte de Harry Potter. Una partitura variada, mágica y de bastante fuerza orquestal. En este caso tenemos una partitura que sigue los patrones de la anterior, pero con una única salvedad, esa fuerza orquestal se traslada en un tratamiento más sutil de la partitura, de los temas principales y de la magia, debido, supongo, a la intención del compositor de dotar a su música de ese halo infantil que impregna la producción. La partitura es rica en matices, divertida y un regalo indispensable para los seguidores del compositor. Para el que escribe no deja de ser una partitura excesivamente diversificada, que pierde así la presencia de un importante tema principal que unifique la composición (hay tema principal pero no de excesiva presencia salvo en la fase final de la partitura). Eso conlleva que, aunque divertida y fácil de escuchar, la partitura no deje de parecerme una mas en la larga carrera del compositor ingles, para nada una obra capital, y bastante alejada de la maestría de la comentada "Harry Potter y el Cáliz de Fuego". Destaca por meritos propios el delicado corte "Mrs. Brown's Lullaby".

AUTÓCTONO



EL HABITANTE INCIERTO
Marc Vaíllo
EDICIÓN PROMOCIONAL
DURACIÓN: 56:44



Película que no se circunscribe estrictamente en el genero fantástico, pero que si tiene muchos elementos afines, la partitura del desconocido compositor Marc Vaíllo no tiene desperdicio. Con un tema principal que parece sacado del mejor Danny Elfman en ese sentido a lo Bernard Herrmann que el tiene habitualmente, y con un dominio de las cuerdas impropio de un debutante para la música de largometrajes, Marc, confecciona una de las mejores partituras que ha dado el cine español en mucho tiempo, junto a la comentada en el número anterior, El Maquinista, o Frágiles de Roque Baños. Marc nos envió un CD promocional, pues su partitura aun no tiene edición discográfica (aunque el propio compositor me comento que en breve podremos disfrutar de ella). Mas de cincuenta minutos donde la opresión y la tensión se mascan a cada instante. Algún que otro momento delicado como "Quédate conmigo esta noche" parecen dar un respiro al oyente pero no mas lejos de la realidad. El disco termina con dos joyas: "Créditos Finales" y "Suite del Habitante Incierto". Un compositor que hay que seguir muy de cerca.

LO QUE VENDRÁ

Si en el número anterior hablamos de la posible expectación que nos creaba el nuevo trabajo de Marco Beltrami, "Underworld: Evolution", en este expresamos nuestra más profunda decepción por lo presentado por el compositor. Y es que muchas veces, aquellas partituras que incluimos en este apartado puede que no cubran nuestras expectativas creadas. De entre lo próximo que vendrá, hay muchas ilusiones puestas en la partitura que actualmente esta grabando Javier Navarrete para "El Laberinto de

Fauno", la nueva maravilla de terror gótico y lovecriano que nos presentara el director de Hellboy, Guillermo del Toro. Según el compositor, esta partitura será mucho más melódica y ambiciosa que la que realizo para otra de las películas emblemáticas del director mexicano, "El Espinazo del Diablo". Tampoco podemos olvidar la partitura que prepara Jeff Danna, para una película de terror, que es básicamente una adaptación de un exitoso videojuego, con uno de los trailers más terroríficos que he visto en

mucho tiempo. Hablo de "Silent Hill" la película de Christophe Gans, el director de las correctas "Crying Freeman" y "El Pacto de los Lobos". El director parece mejorar su ya de por si, impresionante estética, algo que beneficiara notablemente al músico para componer una obra de terror rica en matices, esperemos muy por encima de su cumplidora (y poco mas) partitura para la segunda parte de "Resident Evil".

No olvidemos la partitura de Richard Jacques para la adaptación al

Videojuego de "Starship Troopers", una partitura cuya edición discográfica se espera, a sabiendas del talento del compositor, y de la temática de la que trata (aunque difícilmente superara a la partitura original de la película, obra del veterano Basil Poledouris). Esperemos que no nos pase como con "Underworld: Evolution" y alguna de estar partituras si que colme nuestras expectativas.

LA RAREZA



UNNATURAL HISTORY II (THE UNRELEASED THEMES FOR HELLRAISER)

Coil

LOCI CD 10

B000006XPG

DURACIÓN: 63:53

Pieza capital del género de terror, lo que muchos no sabrán de Hellraiser es que Clive Barker contó en un primer momento con los servicios del grupo inglés Coil para dar música a su angustiosa pesadilla. Al final se rechazó su partitura en beneficio de la creada por Christopher Young. Ni que decir tiene que aunque salimos ganando, todo friki de este universo pesadillesco de cenobitas le gustaría ampliar su colección de souvenirs del cabeza de alfiler con una edición discográfica digna de esta música rechazada. Por ahora solo se podrán conformar con conseguirla por los canales habituales de Internet, pues el disco en que se incluyó esta música esta totalmente descatalogado. La partitura no se aleja demasiado de lo que John Carpenter hubiese podido hacer para cualquiera de sus cuentos de terror. Tema principal muy retentivo, a base de sintetizador con la única intención de crear una atmósfera realmente desasosegante. El resto de cortes son muy variados, aunque siguen esta línea de buscar una situación de mal estado en el oyente. Destaca por meritos propios "The Box Theme", donde el grupo crea un tema muy similar al compuesto en el tema principal pero con una mayor complejidad, ajustándose perfectamente al concepto del Cubo, esa llave que abre puertas no deseadas al infierno de los cenobitas. La espina dorsal del tema es un sonido de base que no es, ni más ni menos, que el sonido de una cajita de música. A este sonido base se le va uniendo el sintetizador dando tonalidades tenebrosas. Este corte es solo un ejemplo de la sensación malsana que consiguió Coil en su momento. Muchos nos preguntamos como habría quedado esta partitura con la película, pero después de escuchar el excelente sonido que Christopher Young creo para las dos primeras partes de esta interminable saga, este deseo no deja de ser una búsqueda de una aislada anécdota pero nada con vocación de eternidad.

SERIES



BATTLESTAR GALACTICA MINISERIE

Richard Gibbs

LA LA LAND RECORDS

LLLCD1015

DURACIÓN: 66:01

Como muchos sabréis ya, el Sci Fi Channel, preparo allá por el 2004 una miniserie que retomaba la idea clásica de Galactica, y le confería un halo de realidad bastante intenso (batallas espaciales sin sonido, y movimientos de cámara propios de un reportero de guerra). Pensaron simplemente en una miniserie por que querían ver si el público respondía positivamente ante esta nueva revisitación, o pensaban mas bien que el universo de Galactica no debía de tocarse y que básicamente eso podría considerarse una herejía. No solo, no paso eso, sino que la miniserie fue todo un éxito, olvidándose de golpe ese sentido mítico que rodeaba a la serie original. Así que el Sci Fi Channel dio luz verde a una serie que actualmente esta triunfando en antena, por su magníficos guiones e interpretaciones. Para la primera miniserie se contó con un compositor bastante dado a los experimentos en la música de cine. Hablamos de Richard Gibbs, al que muchos recordaran por su trabajo en la horripilante

segunda parte de Entrevista con el Vampiro, La Reina de los Condenados. Richard Gibbs pudo sorprender o decepcionar a mas de un aficionado al olvidar totalmente el mítico tema principal de Stu Phillips. Sus razones eran claras, no veía aconsejable utilizar este tema, simplemente por que el sentido de la nueva miniserie era muy diferente de la serie original, y por tanto esa tema no se ajustaba tan bien con las imágenes. Esta decisión bastante criticada por ciertos aficionados, se vio totalmente justificada cuando la miniserie salió en antena. La partitura de Richard no solo no era decepcionante, sino que era una de los elementos más sorprendentes y originales de la miniserie. La edición discográfica de esta partitura fue editada por La La Land Record, siguiendo su excelente línea de edición de compactos, presentándonos una duración de 67 minutos con momentos tan excelentes como el "Main Tittle" o el Vocal "To Kiss or Not To Kiss"



BATTLESTAR GALACTICA S1

Bear McCreary

LA LA LAND RECORDS

LLLCD 1032

DURACIÓN: 78:00

Siguiendo los patrones de Richard Gibbs, no por nada fue ayudante de este en la partitura de la miniserie, Bear McCreary se encargo de la primera temporada de la Battlestar Galactica del Sci Fi Channel. Poco se conocía de este compositor, algo que ayudo a aumentar la duda de si ese cambio de músico había sido una decisión correcta. Bear no solo mantenía la excelente música de Richard sino que la revolucionaba, creando temas demoledores a base de una percusión tribal. Este evidente contraste entre la música y las imágenes (que convencionalmente pedían de una música sinfónica a lo Star Wars), era uno de los puntos fuertes de la

serie, dejando claro que tal vez Bear era un alumno capaz de superar a su maestro. La La Land de nuevo editaba el disco con unos 78 minutos de duración total que no se hacían para nada pesados. Como practica habitual de la discográfica, y al igual que con el disco de la miniserie, las primeras ventas fueron acompañadas de la firma de su autor.



LO QUE NOS GUSTARÍA VER EDITADO



ULTIMATE AVENGERS

Guy Michelmore

SIN EDICIÓN
CONOCIDA

Basada en el cómic homónimo de Mark Millar como guionista y Brian Hitch como dibujante, esta adaptación de animación editada directamente a video ha sido una gran decepción para el que escribe, precisamente por que se ha intentado vender a todos los públicos una idea que

funcionaba precisamente por estar encaminada a un publico adulto. Esta decepción no se traslada a la divertidísima partitura de Guy Michelmore que se caracteriza por la variedad de la misma, capaz de pasar de un tema sobrenatural coral (el elegido para acompañar al personaje de Thor) como a uno que perfectamente podría haber firmado John Barry para cualquier episodio de la saga de James Bond (un tema destinado a Tony Stark, nuestro Iron Man). La partitura no se ha editado, y por lo pronto no hay anuncio de hacerlo. Una situación que esperamos cambie pronto.

VIDEOJUEGOS



DESTROY ALL HUMANS!

SOUNDTRACK DEMO

Garry Schyman

EDICIÓN PROMOCIONAL

DURACIÓN: 30:10

Aunque este videojuego tiene una edición discográfica oficial de lo que se supone es su banda sonora (y digo que se supone por que solo hay un tema que realmente sale en el videojuego), he preferido hablarlos de la partitura que realmente se escucha en este, la creada por el compositor Garry Schyman que hemos podido disfrutar gracias a su inestimable cooperación, (nos ha hecho llegar una copia de la misma). La partitura es una delicia, ideal para todo aquel que disfruta con los sonidos típicos de la música de ciencia-ficción de los años 50, esa que acompañaba a las sesiones dobles de películas de bajo presupuesto de engendros gigantes mutantes, o de invasiones de alienígenas

cabezones. Sin duda el instrumento estrella de la partitura es el Theremin, capaz de crear un sonido fantasmagórico que el genial Bernard Herrmann ya utilizó para la mítica "Ultimátum a la tierra". Garry Schyman tampoco deja de lado la creación de temas de acción con un sabor muy moderno, que nos recuerdan a James Newton Howard o al tristemente desaparecido Jerry Goldsmith. Una pena que las discográficas apuesten por recopilatorios de canciones que dicen llamar "bandas sonoras" cuando sus verdaderas partituras, las que deberían de completar esa edición discográfica duermen el sueño de los justos en las librerías musicales de los compositores.

ASIÁTICO



HOWL'S MOVING CASTLE

Joe Hisaishi

TOKUMA JAPAN

TKCA-72775

DURACIÓN: 69:03

Una nueva obra maestra tanto de Miyazaki como de su habitual músico Joe Hisaishi, Howl's Moving Castle, nos presenta una historia muy habitual en la filmografía de su director: Imaginación a raudales y una animación realmente soberbia. Hisaishi no se queda atrás y compone una de sus mejores partituras, algo que ya es de por sí difícil, aunque si alguien puede superarse es sin duda este compositor. Los elementos que caracterizan a esta partitura son bastante clásicos. Un tema principal retentivo, a modo de marcha, temas melódicos de fuerte sensibilidad a manos del piano, y temas de acción de importante aportación sinfónica (aunque con respecto a otras obras precedentes del autor,

como La Princesa Mononoke, los temas de acción son realmente escasos). El conjunto es exquisito, demostrando que el mundo asiático no para de regalarnos partituras que no deben de envidiar para nada al del anglosajón, mas bien todo lo contrario. Una partitura totalmente obligatoria.



UN AUTOR

STU PHILLIPS

Conocido principalmente por ser el creador de la música para Battlestar Galactica (aunque no olvidemos que en su tema principal tiene mucho que ver la participación del Glen A. Larson, uno de los productores y guionistas de la serie), participo en mas de un proyecto fantástico, alguno con características de obra de culto. después de Galactica trabajó en otra serie de Ciencia ficción con elementos de Space Opera, la serie "Buck Rogers in the 25th Century". Pero no sería hasta 1982 cuando compondría uno de los temas principales más míticos de la historia, el de "Knight Rider" ("El Coche fantástico"). Aunque este tema fue rotundamente popular, la popularidad de Stu no aumento sino que en pocos años después, dejo de componer música para la televisión. En 2004 volvió a hacer música para un corto llamado "Hollywood goes to the Bowl", y este año presenta un concierto, en California, basado en "Battlestar Galactica" y "Knight Rider". Para mas detalles del compositor podéis visitar su divertida pagina web:

<http://www.stuwho.com/>



LA MAQUINA DEL TIEMPO



BATTLESTAR GALACTICA

Stu Phillips

GEFFEN RECORDS

0249861180

DURACIÓN: 45:59

Se de buena tinta que una determinada generación de los lectores de Scifiworld, no podrán olvidar jamás esa evocadora sinfonía que acompañaba a los títulos de presentación de la mítica serie Galactica, que ahora ha recibido una actualización, mejor si cabe de lo que muchos esperábamos. Este tema principal, para los aficionados de la música de cine, no se distanciaba demasiado de otro tema principal mítico, el que compuso Lee Holdridge para "The Beastmaster" (El Señor de las Bestias). Polémicas aparte, el CD que reseñamos es, como describe el nombre de este apartado, un viaje en el tiempo hacia la tierna infancia de mas de uno. Esa infancia donde pensabas estar en



la piel de Apollo o el sinvergüenza Starbuck (Dirk Benedict, que muchos recordamos por su participación en El Equipo A) luchando contra los malévolos Cylons. El CD que reseñamos, el más fácil de encontrar en la actualidad, fue editado para celebrar el 25 aniversario de la serie. Fue remasterizado y presentado con un sonido envidiable. Pero esta edición del sello Geffen no fue la única. Para muchos aficionados de monedero amplio, existe una edición que haría sus delicias, "Battlestar Galactica: The Stu Phillips Anthology", una edición de cuatro discos llevada a cabo por el propio compositor, que hace un recorrido bastante extenso por la música de la serie completa, además de por la que compuso para una nueva versión, inédita en nuestro país, que se hizo posteriormente con actores desconocidos (y que por la pinta de sus fotos, sinceramente, no nos perdimos nada). Banda sonora mítica, que tal vez no llegue al publico por sus evidentes excelencias sino más bien, por ese punto débil que tenemos todos llamado nostalgia.

KING KONG EDICIÓN LIMITADA (2 DISCOS)



Distribuidor: Universal
Imágen: 16:9
Idiomas: Español, Inglés
Subtítulos: Español, Inglés
Discos: 2
Fecha Salida: 05/03/2006

El director Peter Jackson, ganador de un Premio de la Academia, aporta su arrolladora visión cinematográfica a King Kong. Naomi Watts, Adrien Brody y Jack Black protagonizan esta espectacular película rebotante de trepidante acción, terroríficas criaturas e innovadores efectos especiales sin comparación posible con nada de cuanto haya visto hasta ahora. Dispóngase a disfrutar de una acción que le dejará sin aliento en esta



emocionante aventura épica que trata de un legendario gorila capturado en una peligrosa isla y transportado a la civilización, donde se enfrenta a la lucha definitiva por la supervivencia.

Ann Darrow es una actriz de vodevil que se queda sin trabajo durante la Gran Depresión en Nueva York. Su suerte cambia cuando conoce a Carl Denham, un empresario, cuentista, aventurero y cineasta que lucha para abrirse camino en el mundo del espectáculo. Jack Driscoll es un autor de teatro neoyorquino convertido en el héroe improbable de una aventura romántica en la que deberá demostrar su valor y bondad. Todos se embarcan en la expedición que les llevará a una remota isla, llamada Skull Island, para el rodaje de la película que Denham va a dirigir. Allí descubren un ser increíble, un gorila gigante conocido como King Kong, que habita en una frondosa selva donde criaturas prehistóricas han vivido protegidas y ocultas durante millones de años...

El contenido extra se compone de:

- New York en 1933.
- Diarios de post-producción de Peter Jackson.
- Isla Calavera: Historia natural.



LA LENGUA ASESINA



Distribuidor: Buenavista
Imágen: 16:9
Idiomas: Español, Inglés
Subtítulos: Inglés
Discos: 1
Fecha Salida: Ya disponible

Extras: Tráiler, Spot de TV, Videoclip, Ficha artística, Ficha técnica. Galería fotográfica.

Candy, una atracadora de bancos disfrazada de monja sufre una extraña mutación al ingerir sin querer un pedazo de meteorito. A causa de los poderes incontrolables de la piedra extraterrestre le crece una increíble lengua canibal que razona y actúa por su cuenta. Johnny, novio de Candy, se fuga de la prisión para acudir en su auxilio, perseguido por un sádico carcelero jefe. Por el camino Johnny conoce a Rita, una novicia poseída por la energía sexual del meteorito. Todos estos personajes más cuatro caniches transformados en tres drags-queens y un principito gay, media docena de monjas y un montón de presos chocan unos contra otros en el desierto.

THE DESCENT



Distribuidor: DeAPlaneta
Imágen: 16:9
Idiomas: Español, Inglés
Subtítulos: Español
Discos: 1
Fecha Salida: Ya disponible

Extras: Making Of, Entrevistas, Imágenes del rodaje, Tráiler, Teasers, Ficha artística, Ficha técnica, Ficha de doblaje.

Aterradora y angustiosa película en la que, durante un viaje anual de espeleología, seis amigas quedan atrapadas en una cueva al desprenderse una roca y bloquear la salida. Mientras recorren el laberinto de túneles subterráneos, serán perseguidas por una extraña raza de hambrientos depredadores, criaturas que, a diferencia de los humanos, están perfectamente adaptadas a la oscuridad.

Si deseas más información sobre la película consulta la reseña en la página 26 de este mismo número.

DRÁCULA II: RESURRECCIÓN



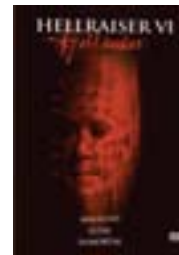
Distribuidor: Buena Vista
Imágen: 16:9
Idiomas: Español, Inglés
Subtítulos: Español
Discos: 1
Fecha Salida: Ya disponible

Extras: Castings, Comentarios de Patrick Lussier, J. Soisson y Gary Tunnicliffe, Escenas eliminadas.

Un viejo vampiro es revivido, una vez más, en el siglo XXI. El maestro del terror, Wes Craven, presenta esta aterradora secuela de la popular Dracula 2001.

Protagonizada por Jason Scott Lee (La sombra del faraón), Jason London (Pirados por la nieve) y Craig Sheffer (Sombras de sospecha), Dracula II: Resurrección es la fascinante historia de un grupo de estudiantes de medicina que encuentran el cuerpo del vampiro más famoso de la historia. Tras aceptar una jugosa oferta de dinero por extraer del cuerpo la sangre, los jóvenes vivirán la experiencia más terrorífica de sus vidas. El peligroso vampiro ha vuelto a la vida y les persigue con sed de sangre.

HELLRAISER VI: HELLSEEKER



Distribuidor: Buena Vista
Imágen: 16:9
Idiomas: Español, Inglés
Subtítulos: Español
Discos: 1
Fecha Salida: Ya disponible

Extras: Escenas alternativas, Efectos especiales, Comentarios del director.

Pinhead vuelve a la carga en Hellraiser VI. Hellseeker, el nuevo episodio de la apasionante saga creada por el maestro del suspense Clive Barker.

Cuando el puzzle es encajado de nuevo, el devastador demonio Pinhead (Doug Bradley) y su legión regresan para desatar el Infierno en la Tierra y acabar con todo aquel que se oponga a ellos. Pero hay alguien dispuesto a hacerles frente, Kristy Cotton (Ashley Laurence), la única persona que ha derrotado a Pinhead en el pasado y que puede salvar al mundo de esta terrible amenaza.

LA NOVIA CADÁVER

EDICIÓN ESPECIAL (2 DISCOS)



Distribuidor:
Warner
Imágen:
16:9
Idiomas: Español,
Inglés
Subtítulos:
Español
Discos: 2
Fecha Salida:
Ya disponible

Extras: Disco 1: Sólo Música. Disco 2: Dentro de dos mundos, Danny Elfman interpreta los dos mundos, Los animadores: el aliento de la vida, Tim Burton: luz contra oscuridad, Las voces del más allá, Moviendo los títeres, Las voces detrás de las cámaras, La pre-producción de La Novia Cadáver, Tráiler cinematográfico.

Ambientada en un pueblecito europeo en el siglo XIX, esta película de animación fotograma a fotograma cuenta la historia de Victor, un joven que es llevado de repente al infierno, donde se casa con una misteriosa Novia Cadáver, mientras que su verdadera novia, Victoria espera en el mundo de los vivos. La tierra de los muertos resulta ser más colorista que su estricta educación victoriana, Victor aprende que no hay nada en este mundo, ni en el siguiente, que pueda separarle de su único y verdadero amor.

LA MONJA



Distribuidor:
Filmax
Imágen:
16:9
Idiomas: Español,
Inglés
Subtítulos:
Español
Discos: 1
Fecha Salida:
Ya disponible

Extras: Tráiler, Making Of, Imágenes del rodaje.

La noche de su graduación, Eva presencia como su madre muere en extrañas circunstancias. Convencida que ha sido asesinada, decide investigar. Pronto descubrirá que antiguas compañeras del internado de su madre en España están muriendo también de forma misteriosa. Acompañada por sus amigos, Eva viaja a Barcelona para averiguar lo que está sucediendo. Lo que ella no sabe es que en el internado deberá enfrentarse a una amenaza sobrenatural e incomprensible, con sed de sangre y venganza, una presencia que parece moverse por y a través del agua, anunciando a las víctimas su llegada a través del ruido en las viejas cañerías, en el incesante goteo de viejos grifos y en las manchas de humedad ...

ALARMA, CATÁSTROFE



Distribuidor:
Filmax
Imágen:
4:3
Idiomas: Español,
Inglés
Subtítulos:
Español
Discos: 1
Fecha Salida:
22/03/2006

Extras: No disponibles

El famoso escritor Morlar es asesinado brutalmente. Cuando la policía llega a su apartamento, éste parece seguir vivo. Tras investigar el caso, todo parece demostrar que toda persona que hiere a Morlar muere de forma extraña.

Morlar posee poderes telequinéticos que pueden llegar a matar o a provocar terribles sucesos. Su psiquiatra tratará de ayudar a la policía a resolver este problema, pero no saben que todo puede descontrolarse...

Dirigida por Jack Gold en 1978 y protagonizada por Richard Burton, Lee Remick y Lino Ventura.

MIMIC 3: EL GUARDIÁN



Distribuidor:
Buena Vista
Imágen:
16:9
Idiomas: Español,
Inglés
Subtítulos:
Español
Discos: 1
Fecha Salida:
22/03/2006

Extras: Cómo se hizo, Comentarios en audio del director J.T. Petty, Pruebas del reparto.

El estudio creador de Scream, Hellraiser y Los chicos del maíz nos sorprende ahora con Mimic 3: El Guardián, la tercera entrega de la saga de Mimic.

Cuando los residentes de un bloque de apartamentos comienzan a desaparecer, Marvin empieza a creer en lo increíble: la especie mutante de insectos carnívoros gigantes que una vez plagó la sociedad ha vuelto. A pesar de estar recluido en su cuarto por una severa enfermedad, Marvin debe reunir toda la fuerza posible para exterminar a estas terribles criaturas antes de convertirse en su siguiente víctima. Llena de acción y deslumbrantes efectos especiales, este thriller de terror es una apuesta excelente para los amantes de las emociones fuertes.

seriesESPAÑA

GITS: SAC 2ND GIG VOL.1

Distribuidor:
Selecta Vision
Imágen:
16:9
Idiomas: Japonés
Español, Inglés
Subtítulos:
Español
Discos: 1 (eps. 1-5)
Fecha Salida:
Ya disponible

En el futuro, la vida entre el mundo digital y el físico ahora es indistinguible. El límite entre la tecnología y la humanidad prácticamente ha desaparecido conduciendo las vidas hacia ambos mundos, el electrónico y el físico. Con la unión del hombre y de la máquina, un nuevo nivel cibernético de la existencia se está creando. Una existencia que continúa redefiniendo a la humanidad...

Como extras incluye la Ficha técnica y artística, Datos de producción, Ficha de personajes, Otros títulos, Galería de imágenes, Entrevistas al staff técnico, Tráiler videojuego PS2.

EMBRUJADAS TEMPORADA 6



Distribuidor:
Paramount
Imágen:
4:3
Idiomas:
Español, Inglés
Subtítulos:
Español
Discos: 6 x Temp.
Fecha Salida:
19/03/2006

Las Embruajadas Phoebe, Piper y Paige vuelven para hechizarte. Únete a estas brujas modernas y descubre cómo llenan de magia tu pantalla con conjuros fantásticos y aventuras sobrenaturales.

En esta temporada predomina la acción cuando, disfrazadas de Valkirias, han de salvar a Leo retenido en un isla por bellas doncellas-guerrero; también han de enfrentarse a una Araña Demonio que quiere alimentarse con Piper; por accidente Phoebe se transforma en una genio mientras que unas botas mágicas hacen que Paige retroceda en el tiempo; y se ven obligadas a participar en un "reality show" diabólico, en el que el demonio ganador se hará con los poderes de las hermanas.

BUFFY CAZAVAMPIROS T7



Distribuidor:
Fox
Imágen:
16:9
Idiomas:
Español, Inglés
Subtítulos:
Español
Discos: 6
Fecha Salida:
Ya disponible

Desde el 15 de marzo esta dipobible la esperada séptima y última temporada de Buffy.

Con esta nueva entrega de la cazavampiros más famosa de la televisión, los fans podrán disfrutar de sus nuevas aventuras y adentrarse en los secretos de su serie favorita con los contenidos adicionales incluidos en el pack.

Acompañando el lanzamiento de esta séptima temporada, y para celebrar el final de la serie, Fox relanza todas las temporadas anteriores con un 20% de descuento sobre su precio de lanzamiento: Consiguelas ahora por sólo 59,95 euros cada una.

STARGATE TEMPORADAS 7-8



Distribuidor:
Fox
Imágen:
16:9
Idiomas:
Español, Inglés
Subtítulos:
Español
Discos: 6 x Temp.
Fecha Salida:
05/04/2006

El próximo 5 de abril de 2006 Fox lanza a la venta la séptima y octava temporada de la exitosa serie. Derivada del largometraje de ciencia ficción con el mismo nombre, Stargate se centra en las vivencias y aventuras de un equipo de militares miembros de un proyecto ultra secreto de las Fuerzas Aéreas de los Estados Unidos, que utiliza un invento extraterrestre, la puerta interestelar, para desplazarse a otros planetas de manera casi instantánea. A lo largo de varios años, conocerán mundos donde hallarán aliados y dioses enemigos, adquirirán tecnología y descubrirán el origen de los Stargate.

Stargate se presenta en pack de 6 discos y 22 capítulos en total por temporada.

ART OF THE DEVIL



Distribuidor:
Manga Films
Imágen:
16:9
Idiomas: Español,
Tailandés
Subtítulos:
Español
Discos: 1
Fecha Salida:
22/03/2006

Extras: Ficha artística, Ficha técnica, Filmografías selectas.

El misterioso asesinato de un millonario y toda su familia, está conmoviendo a la opinión pública tailandesa. Frente al desconcierto de la policía que carece de una línea clara de investigación, un periodista sigue la pista de una antigua asistente de la familia que, tras su apariencia angelical y delicada, esconde un oscuro poder relacionado con las artes ocultas y la magia negra.



EL EXORCISMO DE EMILY ROSE



Distribuidor:
Sony Pictures
Imágen:
16:9
Idiomas: Español,
Ruso
Subtítulos:
Español
Discos: 2
Fecha Salida:
28/03/2006

Extras: Disco 1: Comentario del director, Escena eliminada., Documentales: El Origen de la Historia, El Casting para la Película, Diseño Visual. Disco 2: Los Casos Reales.

Emily Rose (Jennifer Carpenter) era una adolescente normal hasta que empezó a ser víctima de terribles fenómenos demoníacos, que la torturaron y que llegaron a perturbar la vida de toda la ciudad. Pero, ¿estaba la joven en realidad poseída, como muchos creían? Durante su trabajo como abogada defensora del sacerdote que le practicó el exorcismo a Emily, la escéptica letrada (Laura Linney) descubre que quizá sí existan poderosas fuerzas espirituales después de todo...

Sony Pictures lanza también una edición sencilla de un disco.

INNER SENSES



Distribuidor:
Manga Films
Imágen:
16:9
Idiomas: Español,
Cantonés
Subtítulos:
Español
Discos: 2
Fecha Salida:
15/02/2006

Extras: Tráiler

Yan ve gente muerta. Jim, su psicólogo, piensa que todo eso está en su cabeza. Jim sabe demasiado bien por lo que está pasando Yan. Él sabe que sus problemas vienen de la soledad y de experiencias poco gratas con sus anteriores parejas. Jim va a dedicar todo su tiempo a intentar curarla. Doctor y paciente se van enamorando a medida que Yan pierde sus visiones.

SOMNE



Distribuidor:
Filmax
Imágen:
16:9
Idiomas:
Español
Subtítulos:
Español
Discos: 1
Fecha Salida:
15/02/2006

Extras: Trailer y Filmografías

Andrea es una joven y brillante neuróloga que decide volver al lugar donde estudió en la isla de Salerna, para hacerse cargo de un importante experimento que trata de encontrar la forma de transmitir información entre ordenadores y el cerebro humano aprovechando ciertos estados que se generan durante el sueño.

Junto a los miembros de su equipo, Gabriel, un genio de la informática con el que mantuvo un breve romance en el pasado, y Diego, un especialista en trastornos del sueño, Andrea descubre el peligroso potencial del proyecto si cae en malas manos.

seriesUSA

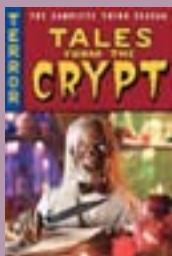
JUSTICE LEAGUE SEASON 1



Distribuidor:
Warner Bros
Imágen:
4:3
Idiomas:
Inglés
Subtítulos:
Español
Discos: 4
Fecha Salida:
21/03/2006

Superman, Batman, Wonder Woman, Flash, Green Lantern, Martian Manhunter y Hawkgirl - Usan sus únicos poderes para luchar a través de la galaxia. Estos siete superhéroes unidos bajo el nombre de La Liga de la Justicia protagonizan estas 26 aventuras con batallas contra nuestros villanos favoritos como Lex Luthor, Vandal Savage o el hechicero Morgan Le Fey. Actos de valentía y justicia como el salvamento de Aquaman o limpiar el nombre de los Green Lantern de una acusación de genocidio.

TALES FROM THE CRYPT SEASON 3



Distribuidor:
Warner Bros
Imágen:
4:3
Idiomas:
Inglés
Subtítulos:
Español
Discos: 3
Fecha Salida:
21/03/2006

La tercera temporada de Historias de la Cripta producida por la mítica cadena por cable HBO durante siete temporadas y con dos versiones filmicas, El caballero del diablo y Burdel de Sangre.

En esta temporada cuentan con invitados como Michael J. Fox, Kyle MacLachlan, Beau Bridges, Whoopi Goldberg, Malcolm McDowell o Marg Helenberger y directores como Tobe Hooper, Manny Coto, Russell Mulcahy o Robert Zemeckis

ASTROBOY ULTRA EDITION SET 1



Distribuidor:
Right Stuff
Imágen:
4:3
Idiomas:
Inglés
Subtítulos:
N.D.
Discos: 11
Fecha Salida:
28/03/2006

Astro Boy, la serie que lanzó el fenómeno del anime en todo el mundo llega a nuestro formato las aventuras de Astro Boy, niño-robot japonés dotado de poderes especiales que utilizará en su particular cruzada contra el mal. Busca la paz en una sociedad del futuro poblada por humanos y robots que desprecia a los de su clase. El protagonista es el primer robot que cuenta con una inteligencia avanzada que le permite tener emociones humanas. Es sensible, muy listo y tiene un gran sentido de la justicia, siempre apelando a la razón con sus adversarios.

DOCTOR WHO THE BEGINNING COLLECTION



Distribuidor:
BBC Video
Imágen:
4:3
Idiomas:
Inglés
Subtítulos:
N.D.
Discos: 3
Fecha Salida:
28/03/2006

El pack incluye: An Unearthly Child, Donde dos profesores siguen a un misterioso estudiante hasta una cabina de policía donde el Doctor los conduce en una excursión a través del tiempo.

The Daleks: El TARDIS aterriza en el planeta muerto Skaro, donde el Doctor, Ian, Barbara y Susan exploran una desértica ciudad habitada solamente por los Daleks!

The Edge of Destruction: Una explosión a bordo del TARDIS desencadena sentimientos irracionales, agresividad y paranoia.

HARRY POTTER Y EL CÁLIZ DEL FUEGO (E.E)



Distribuidor: Warner
Imágen: 16:9
Idiomas: Español, Inglés
Subtítulos: Español
Discos: 2
Fecha Salida: 28/03/2006

Extras: Escenas adicionales, Documentales, El torneo de los Tres Magos: El Dragón, El torneo de los Tres Magos: El Lago, El torneo de los Tres Magos: El Laberinto, Juegos interactivos, Tráiler cinematográfico, Contenidos DVD ROM

Este año, Howgarts será la sede del Torneo de los Tres Magos, una de las competiciones mágicas más apasionantes y peligrosas de la comunidad de magos. Se elegirá un campeón de cada uno de los tres colegios de magia más grandes y prestigiosos. Cuando el nombre de Harry Potter aparece en el encantado Cáliz de Fuego para representar a Howgarts, Harry tiene que competir en una serie de peligrosas pruebas para ganar la Copa de los Tres Magos. Pero si Harry no incluyó su nombre en el torneo, ¿quién lo hizo?...

LAS CRÓNICAS DE NARNIA EL LEÓN, LA BRUJA Y EL ARMARIO



Distribuidor: Buena Vista
Imágen: 16:9
Idiomas: Español, Inglés
Subtítulos: Español
Discos: 2
Fecha Salida: 26/04/2006

Extras: Disco 1: Tomas falsas, Datos, Comentarios en audio. Disco 2: Creando Narnia, El viaje mágico de los niños, Evolución de un clásico épico, Creando las criaturas, Analizando una escena, Criaturas, Tierras y Leyendas, Explora Narnia, Leyendas en el Tiempo

En plena Segunda Guerra Mundial, cuatro hermanos: Lucy, Edmund, Susan y Peter, encuentran el mundo de Narnia a través de un armario mágico mientras juegan al escondite en la casa de un misterioso profesor. Una vez allí, descubrirán un mundo encantado habitado por animales que hablan, duendes, faunos y centauros, que una vez vivieron en paz y ahora están condenados al invierno eterno por el maleficio de la malvada Bruja Blanca...

AEON FLUX



Distribuidor: Filmmax
Imágen: 16:9
Idiomas: Español, Inglés
Subtítulos: Español
Discos: 1
Fecha Salida: 26/04/2006

Extras: Tráiler

Cuando unos agentes del gobierno asesinaron a su familia, Aeon Flux juró vengarse. Una soldado altamente entrenada, Aeon es una de las pocas personas que sospecha que su vida perfecta oculta una mentira perfecta. Año 2.415. Como líder operativa de una rebelión clandestina contra los líderes dictatoriales de Bregna, una sociedad aparentemente utópica sin enfermedades, sin hambre y sin guerra, todo lo que Aeon conoce se enfrenta a un gran reto cuando recibe su última misión: el asesinato de Trevor Goodchild, mandatario de Bregna.

JEKYLL & HYDE



Distribuidor: Universal
Imágen: 4:3
Idiomas: Español, Inglés
Subtítulos: Español
Discos: 1
Fecha Salida: Ya disponible

Extras: La esencia del Mal / Galería / Filmografías / Fichas

En las calles de Londres una escurridiza figura ha despertado el temor de sus habitantes. Se le achacan varios asaltos a mujeres, incendios e incluso asesinatos. La policía cree haber identificado al sospechoso y lo persigue, pero en su huida empuja a un muchacho que cae bajo los cascos de un caballo y resulta gravemente herido. Un testigo del accidente lleva al joven herido hasta la cercana casa del doctor Henry Jekyll, que consigue operarlo y salvarle la vida. Sin embargo la reputación del doctor Jekyll está siendo cuestionada por sus propios colegas —entre ellos el doctor Lanyon. a causa de los heterodoxos experimentos de Jekyll...

seriesUSA

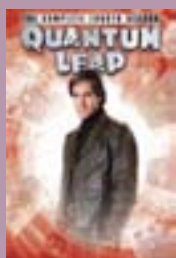
MASTERS OF HORROR VARIOS TITULOS



Distribuidor: Anchor Bay Ent.
Imágen: 16:9
Idiomas: Inglés
Subtítulos: N.D.
Discos: 1
Fecha Salida: Varias

Comienza la publicación de esta serie de películas dirigidas por los maestros del terror. Así el 28 de marzo se editan "John Carpenter: Cigarette Burns", "Stuart Gordon: Dreams in the Witch House" junto a un pack doble que incluye los dos títulos. El 9 de mayo se publica "Don Coscarelli: Incident On and Off A Mountain Road" y "Mick Garris: Chocolate" junto al pack correspondiente. Ya en junio, más concretamente el día 27 "John Landis: Deer Woman" y "Lucky McKee: Sick Girl". Y el 18 de julio es el turno de "Larry Cohen: Pick Me Up", "Joe Dante: Homecoming" y "John McNaughton: Haecel's Tale" junto a un pack con el que se pueden adquirir los tres títulos.

QUANTUM LEAP SEASON 3



Distribuidor: Universal
Imágen: 4:3
Idiomas: Inglés
Subtítulos: N.D.
Discos: 3
Fecha Salida: 28/03/2006

Serie de aventuras fantásticas con Scott Bakula como Sam Beckett, un hombre condenado a vagar por el tiempo luego de que un experimento con viajes temporales sale mal. Beckett está imposibilitado de regresar a su época, pero puede viajar al pasado y asumir las identidades de otras personas, jóvenes o viejas, hombres o mujeres. Beckett es observado por una proyección holográfica a la que solo él puede ver, al principio conocida tan solo como "El Observador" (Dean Stockwell), aunque resulta llamarse Albert Calavici (Sam lo llama tan solo "Al").

THE TRIANGLE MINISERIES



Distribuidor: N.D.
Imágen: 16:9
Idiomas: Inglés
Subtítulos: N.D.
Discos: 3
Fecha Salida: 28/03/2006

Del director de X-Men y el productor Independence Day, llega un gran evento en el mundo de la ciencia ficción. Sam Neill (Jurassic Park, Eric Stoltz (Pulp Fiction) y Catherine Bell (JAG) protagonizan este evento que se adentra en el interior de los misterios del Triangulo de las Bermudas. Cuando el billonario Eric Benirall (Neill) encuentra un alarmante número de desapariciones de cargueros en aguas del triangulo, contrata a un equipo de especialistas para investigar el extraño fenómeno. Pero cuando se adentran en el misterio descubren que a veces la realidad supera a la ficción.

ODYSSEY 5 THE COMPLETE SERIES



Distribuidor: Sony
Imágen: 4:3
Idiomas: Inglés
Subtítulos: Español
Discos: 5
Fecha Salida: 25/04/2006

El transbordador espacial Odyssey, comandado por Chuck Taggart (Peter Weller), está terminando de cumplir una misión, cuando reciben un extraño comunicado que luego los convierte en testigos de la destrucción de la Tierra. Los cinco supervivientes son rescatados por una forma de vida alienígena llamada El Buscador. La entidad lleva años investigando este tipo de acontecimientos, que han causado el fin de varios mundos, por lo que les ofrece trasladar sus conciencias cinco años al pasado, para encontrar la causa y salvar la Tierra. Sin embargo, para Chuck Taggart y su particular tripulación, lo que comienza como una investigación se transformara en una verdadera guerra contra todo lo que vivieron ...

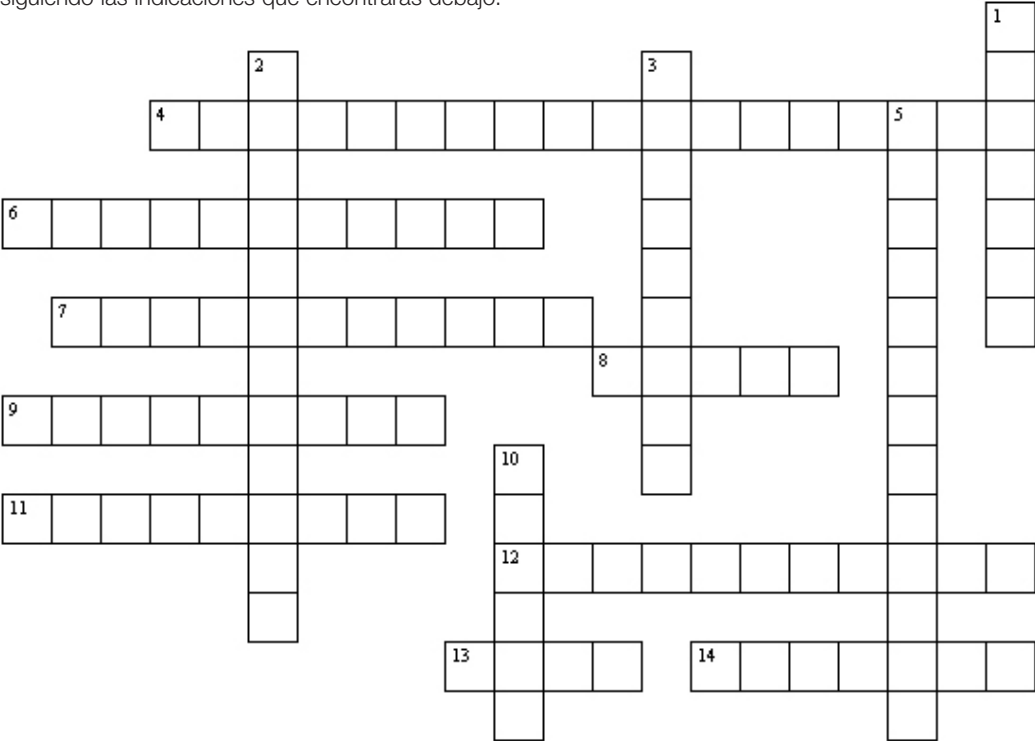
LOS OCHO ERRORES

¿Puedes encontrar las ocho diferencias existentes entre estos dos fotogramas pertenecientes a la película “La Novia Cadaver” de Tim Burton?



CRUZADAS

Completa los cuadros con las palabras correctas relacionadas con Tim Burton siguiendo las indicaciones que encontrarás debajo.



HORIZONTALES

4. Nombre de la actual esposa de Tim Burton. 6. En inglés “zumo de escarabajo”. 7. Nombre del compositor con el que más ha trabajado. 8. El animal con el que tiene fijación. 9. El número de decapitaciones que hay en “Sleepy Hollow”. 11. Apellido del actor que interpreta al Joker en “Batman”. 12. La marca del piano que toca Victor en “Corpse Bride”. 13. El actor fetiche de Burton se llama Johnny ... 14. El título del primer corto de stop motion de Burton.

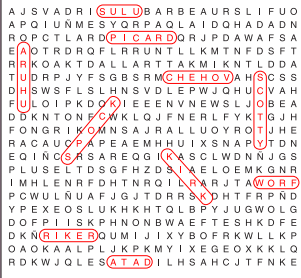
VERTICALES

1. La ciudad donde nació el director. 2. El jinete sin cabeza sale en... 3. La fiesta que más le gusta a Jack Skellington es ... 5. Grupo de heavy que aparece en “Pee Wee’s Big Adventure”. 10. El apellido del villano de “Batman Returns” interpretado por Christopher Walken.

mini ENIGMA

01. ¿Cuál es el símbolo de Thulsa Doom en “Conan el Barbaro”?
- a. Un dragón rojo
 - b. Dos serpientes enfrentadas
 - c. Un león rampante
 - d. Una quimera
02. ¿A que escritor pertenece realmente el relato en el que se inspira “El Palacio de los Espíritus”?
- a. Edgar Allan Poe
 - b. Arthur Conan Doyle
 - c. H.P. Lovecraft
 - d. Ambrose Bierce
03. ¿En que serie de tv podemos ver a la stripper poseída por el alienígena de “Hidden”?
- a. Missing
 - b. Babylon 5
 - c. La Mujer Biónica
 - d. Medium
- 03.Y siguiendo con la tv: el actor que interpreta a Freddy en “Pesadilla en Elm Street” encarnaba a un carismático personaje de una conocida serie de tv ¿sabrías decirnos cual era esa serie?
- a. MacGyver
 - b. Se ha escrito un crimen
 - c. V
 - d. El Equipo A

SOLUCIONES Nº ANTERIOR



EL ENIGMA:
1A, 2A, 3B, 4C, 5A, 6D, 7D, 8C

<http://personal.telefonica.terra.es/web/bokanovski/estrellanaciente/>

ESTRELLA NACIENTE

*La página
más completa de*

**5
BABYLON**

en español

LA CRONOLOGÍA OFICIAL.

B5 languages lexicon (diccionario de las razas de B5).

Fotos de eventos.

TODO el material OFICIAL traducido y las

ÚLTIMAS NOTICIAS sobre el Universo B5.



NOSOTROS SABEMOS PORQUE VUELVE...



DESCÚBRELO EN MAYO CON ...

SCIFIWORLD

TU MAGAZINE DE FANTASÍA, TERROR Y CIENCIA FICCIÓN