

ENTERTAINMENT WEEKLY

CINE • COMICS • LIBROS

NO. 1

INDIANA JONES

y el TEMPLO MALDITO

GHÖSTBÜSTERS

BUCKAROO BANZAI

THE LAST STARFIGHTER

Y MUCHO MAS...

COMIC

POR FIN, LA PELICULA :

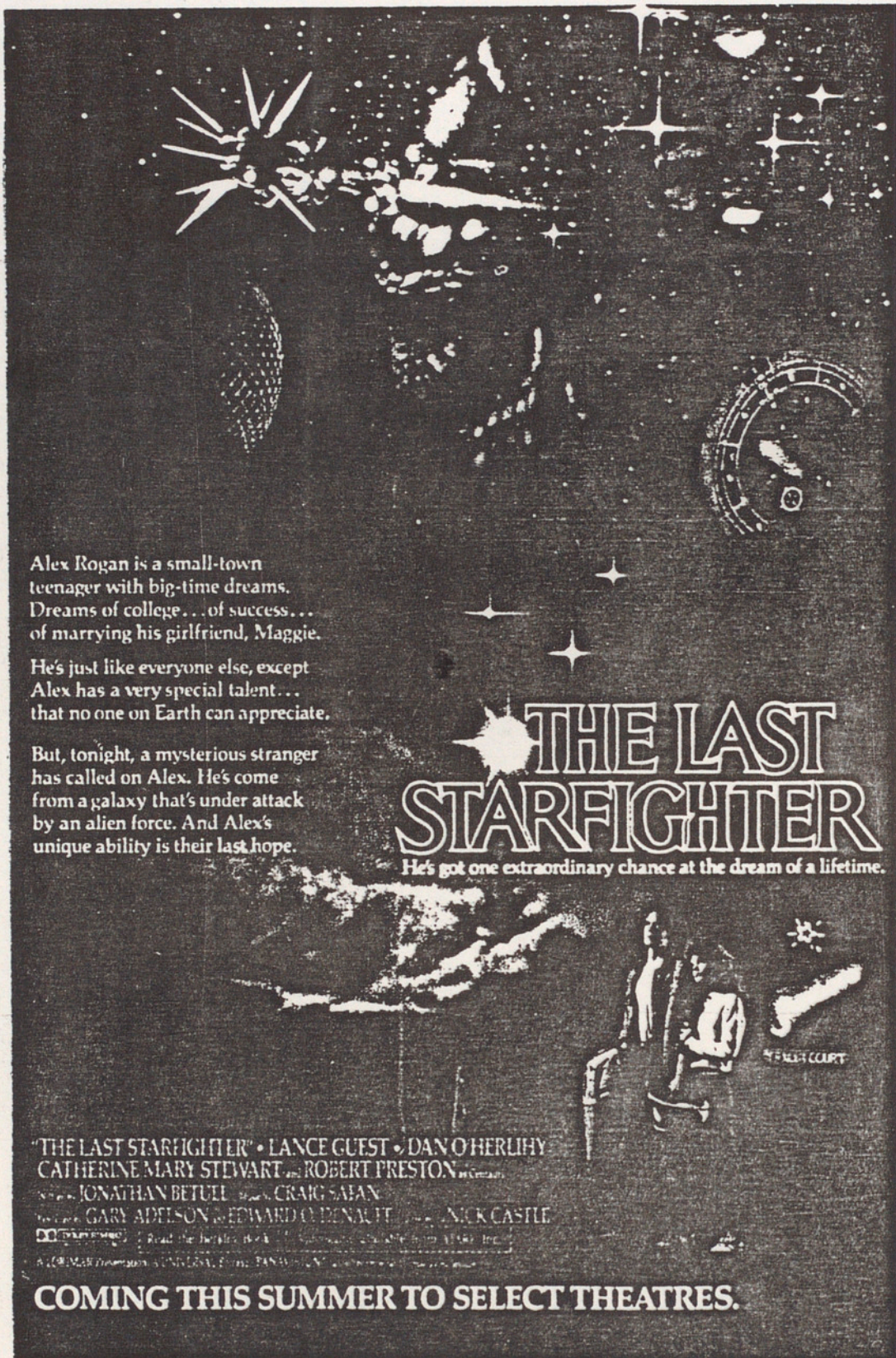
DUNE

HERETICS OF
DUNE
FRANK HERBERT



SUPERMAN





Alex Rogan is a small-town teenager with big-time dreams. Dreams of college... of success... of marrying his girlfriend, Maggie.

He's just like everyone else, except Alex has a very special talent... that no one on Earth can appreciate.

But, tonight, a mysterious stranger has called on Alex. He's come from a galaxy that's under attack by an alien force. And Alex's unique ability is their last hope.

THE LAST STARFIGHTER

He's got one extraordinary chance at the dream of a lifetime.

"THE LAST STARFIGHTER" • LANCE GUEST • DAN O'HERLIHY
CATHERINE MARY STEWART and ROBERT PRESTON as Co-stars
with JONATHAN BETULL as CRAIG SAJAN
with GARY ADLSON as EDWARD O'BENAVITE and NICK CASTLE

© 1987 MCA Home Video, Inc. All Rights Reserved. Read the book first. See the movie last.

COMING THIS SUMMER TO SELECT THEATRES.

SUMARIO

NOTICINE.....	pag.4
GHOSTBUSTERS.....	pag.6
INDIANA JONES.....	pag.7
VIDEOJUEGOS.....	pag.10
HAGASE LA LUZ.....	pag.11
OJOS DE FUEGO.....	pag.13
BUCKAROO BANZAI.....	pag.15
LAST STARFIGHTER.....	pag.16
DUNE, EL FILM.....	pag.18
NOTILIBROS.....	pag.25
LA SAGA DE DUNE.....	pag.27
NOTICOMICS.....	pag.31
SUPERBOXERS.....	pag.34

COLABORAN

Jose A. Adams, Fernando González

Juan Blas, Nicolás Lecuona

J. Ignacio Flores, Luis Franco,

Ricardo Gimeno, Jorge Carrasco

=====

ENTERPRISE

es un fanzine periodico
que se edita sin animo
de lucro y como medio
de difusion cultural
unicamente.

=====

EDITORIAL

Lo hemos conseguido.

Aun no sabemos como, pero es así.

Estamos aqui, y no sabemos como
ha sido. Palabra.

Pero, de todos modos y, una vez
metidos en harina, no queremos de-
jar escapar esta ocasion que todos
nosotros, los del "Enterprise", te-
nemos para sentar lo insentable.

En primer lugar, lo sentimos por
ti, "Trekker"; aqui ni siquiera
hablamos de "En busca de Spock".
Estamos en Noviembre y la tercera
entrega de "Star Trek" solo ha du-
rado tres semanas an cartel. Ide-
mas, Indiana Jones vuelve a agitar
el latigo, esta vez en El Templo
Maldito, y el Shai Hulud de Dune
irrupira en las pantallas en Di-
ciembre, por lo que podras deducir
que el nombre de aqueste amasijo
de febrilidades incontrolables es
mas bien accidental

Mas suerte la proxima vez.

En segundo lugar, advertir a los
osados que han adquirido este primer
numero, que lo que van a encontrar
en el es simple y llanamente

la redaccion

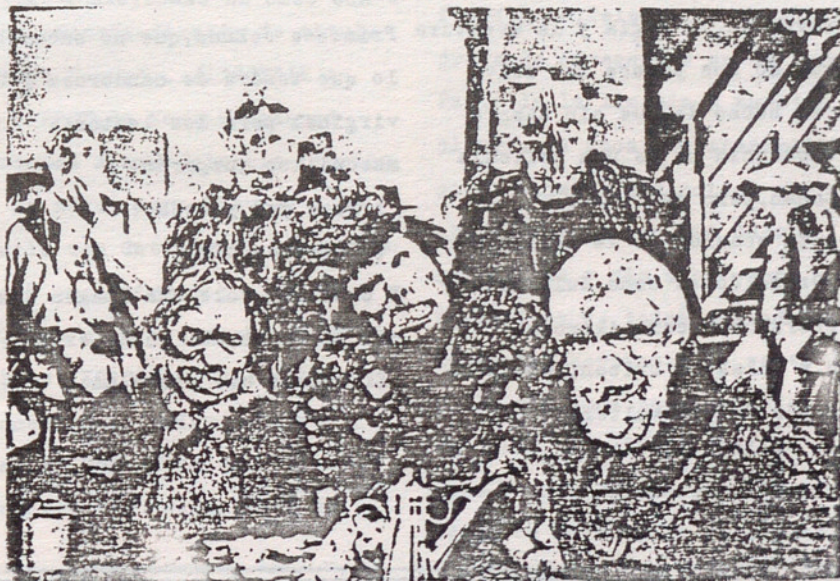
INFORMACION, y que aunque no será
lo unico, desde luego, la busqueda
de esta si supondra nuestra mayor
preocupacion, cuando no un cabreo
de considerables proporciones.

Finalmente, declarar publica y
enfaticamente que no nos considera-
mos, que NO SOMOS, criticos ni en-
tendidos, pues constatamos que a
lo mas que se ha llegado en estas
lides es a criticones y enteradi-
llos, los cuales, con un aire de
sesuda seriedad en sus escritos,
se han dedicado a cometer flagran-
tes delitos contra la propiedad
intelectual, para demostrar su
irreconocida valia de "catedrati-
co de lo imposible" a su circulo
de aniguetes, consiguiendo la gran
mayoria de las veces claras mues-
tras de compadecimiento por parte
del respetable.

Y es que para gustos se hicieron
los colores y para el jardin las
flores, cosa que, evidentemente,
estos señores no han comprendido
ni comprenderan jamas.

Desde el Buento de Mando de esta
jaula de grillos, es decir, la Re-
daccion, esperamos que esta idea
materializada y bautizada como
"ENTERPRISE", os guste.

Asi sea.



2010: ODISEA DOS



El pasado año el inigualable Arthur C. Clarke nos brindó por fin la solución a los múltiples enigmas que su 2001 planteaba hace ya 16 años. Poco ha tardado la industria del cine en aprovechar la oportunidad que se le brindaba y, presumiblemente, estas mismas Navidades nos entregará 2010: Odisea Dos. No se pretenda en este film querer ver un segundo 2001, pues no lo hay. 2010 es diferente; ni mejor ni peor, pues no es comparable.

La dirección del film ha recaído en Peter Hyams, que no es ningún extraño en la ciencia ficción, pues tiene en su haber películas como "Capricornio Uno" y "Atmos-

fera Cero". El plantel de actores no tiene desperdicio:

Roy Scheider como el Dr. Floyd, John Lithgow ("En los límites de la realidad", "Puckaroo Pansai"), Bob Balaban ("Altered states"), Helen Mirren ("Excalibur") y muchos más consumados actores. Los efectos especiales corren a cargo de la Industrial Light and Magic, por lo que cabe esperar lo mejor en ese aspecto. Así que no se olvide; pronto tenemos una cita con HAL a bordo del Discovery.

Y sobre todo, recuerde:

1:4:9

(Y si no se acuerda, dele un repaso a la novela.)

CONAN EL DESTRUCTOR

Nuestro bárbaro favorito regresa para brindarnos sus más nuevas aventuras en las tierras hiperboreas imaginadas por Robert E. Howard. En esta ocasión, según palabras de los productores, la sangre y la violencia se reducirán en favor de la magia y la aventura lo que no nos parece mal salvo por el hecho de que sin sangre ni violencia no es una película de Conan, pero en fin...

En esta ocasión se ve acompañado por Grace Jones como Zula, habil guerrera, Mako como Akiro, el mago, y Malak, un bribón, interpretado por Tracey Walter.

En su búsqueda del cuerno mágico que se encuentra en el templo de Toth-Anon se enfrentan a Bombata (Wilt Chamberlain) y a su Reina (Sarah Douglas).

Mención especial merece Clivia D'Abó como la candorosa y virginal Princesa Jehna, que no sabemos lo que tendrá de candorosa y virginal pero los lectores masculinos juzgarán:

¡Toma pan y moja!

¡Pistonuda, oiga!

Y como más vale una imagen que mil palabras, ahí queda esto.

El número que viene, más.



¿Cual es la longitud del latigo de Indiana Jones?

La madre de este; ¿Estudia o trabaja?

¿Es cierto que en el año 2000 el cine español hara ciencia ficcion?

¿Son ciertos los rumores de una version de Los Pitufos en imagen real?

Todas estas preguntas y otras muchas mas que usted se atreva a hacer, seran bien recibidas en esta seccion denominada...

CORREO DEL LECTOR

A la cual esperamos lleguen cantidades ingentes de cartas vuestras, en las que podreis plantear cualquier duda, aclaracion, informacion adicional, sugerencia, aportacion, critica, etc., que se os ocurra en el Bus o elde todas las cartas, pues su recepcion depende directamente de nuestro contenido de "ENTERPRISE", siempre y cuando no sean tan chorras como las anteriormente expuestas. Para ello dudeis en dirigiros a:

"ENTERPRISE"

Apdo. nº 55009

c.p. 28018

MADRID

NOTA: No garantizamos la contestacion depende directamente de nuestro servicio de correos.
NOTA BIS: Y por si de algo pudiese noresponsabilizarnos, desde ya nos declaramos totalmente **IPRESPONSABLES**

« NOTICIAS »

JAMES BOND 007 volverá en "A view to a kill". Los escenarios de la accion incluyen Paris y San Francisco. El rodaje comenzó en Septiembre.../LA HISTORIA INTERMINABLE, una de las novelas de fantasia mas leidas actualmente (mas de 10 ediciones solo en España) ha sido estrenada en casi todo el mundo. Dirigida por Wolfgang Petersen (El Submarino) y contando con un magnifico plantel de tecnicos, promete mucho. No obstante Michael Ende, autor del libro, ha renegado del film, solicitando que su nombre sea retirado de los titulos de credito y poniendola de hoja perejil. Nosotros hasta no verla nos llamamos.../EL CUERPO, novela del inclito Stephen King, podría transformarse en pelicula llevada por la Embassy Pictures. Que Dios reparta suerte.../PETER PAN volverá a las pantallas de todo el mundo conducido por Mr. Spielberg y la

Paramount Pictures. Se desconoce quien será Peter, pero desde luego Michael Jackson, NO.../STING será el Dr. Frankenstein en la nueva version de "La novia de Frankenstein". La novia es Mariel Hemingway. Felicidades para el monstruo.../20000 LEGUAS DE VIAJE SUBMARINO está siendo estudiada por Dino De Laurentiis con vistas a un posible remake.../MEL BROOKS prepara una de las suyas, esta vez de ciencia-ficcion, de titulo "Planeta Horon".../INCORDIE A JACK BARRON, de Norman Spinrad (Ediciones Acervo/ciencia-ficcion nº6. De nada) sera llevada a la pantalla con Gsta-Gabra ("Desaparecido") como director.../SANTA CLAUS, con un presupuesto de 50 millones (50.000.000) de dolares, ha comenzado a rodarse este verano en los estudios Pinewood de Londres y en escenarios de

Noruega. Dudley Moore hará de jefe de los enanos. Cabe la posibilidad de que salga Torrebruno (sin confirmar).../RIDLEY SCOTT dirige "Legend", pelicula con unicornios, dragones, gigantes, brujas, magos, gnomos, trasgos, trolls, hadas, y demas seres irreales como la vida misma... "V-THE VISITORS" es una muy popular serie de television norteamericana que, segun fuentes fidedignas, Television Española pretende ofrecernos en un futuro. Parte de la llegada a nuestro planeta de unos extraterrestres perfectamente humanoides que aparentemente son mas buenos que el pan y van a hacernos participes de todos sus adelantos. Luego hay sorpresas. El resto no lo contamos, por supuesto.../EL MUNDO DEL RIO, de Philip Jose Farmer (Ediciones Ultramar, serie de bolsillo; 4 volumenes.

De nada otra vez) es considerado como película en potencia por la Columbia Pictures. Mas detalles de la obra literaria en la seccion Libros.../MAD MAX volverá a luchar en la autopista en "Mad Max III" con Mel Gibson (como es logico) como protagonista.../RED DAWN (Amanecer Rojo) es lo ultimo que nos presenta John Milius (Conan). Parte del improbable suceso de una invasion de los EEUU por parte de la CCCP. Candahl Bergman representa una espia rusa.../X-MEN (La Patrulla X) será una película, para placer de los incondicionales de este comic. Con un presupuesto de 22 millones de dolares, supondrá la colaboracion de la Orion pictures y la Nelvana Studios de Canadá. La accion comienza en el nº139 del comic, con la entrada de Kitty Pride en el grupo.../ Y POR EL MOMENTO, NADA MAS. Eso es to... Eso es to... Eso es todo, amigos.

GAZAPOS

Al releer la revista ya montada para darle el visto bueno hemos advertido un cierto nº de "gazapos" de las mas variadas especies y tamaños; p.ej.:

En el artículo hablando de "Grem-lins" se dice que el niño chino es el mismo de "Indiana Jonas" siendo totalmente falso. Semejante fallo solo es atribuible a enajenacion mental pasajera del redactor, ya en tratamiento. Tambien hay cosas como "Jedai" (Jedi), "Fire started" (Firestarter), "Costa-Gabra" (Costa-Gavras), etc.

Sentimos profundamente estos errores y hacemos proposito de enmienda. Si observa mas fallos, díganoslo (Correo del lector).

Gracias por su atencion.

Permanezca atento a su revista.

GHOSTBUSTERS

«Los Cazafantasmas»



Dan Aykroyd, Bill Murray y Harold Ramis
son "Los cazafantasmas"

Anunciada para su estreno en España el 1 de Diciembre, Columbia Pictures nos ofrece una de sus mas recientes producciones, "Ghostbusters", cuya traduccion literal seria "Revientafantasmas", y cuyo titulo en nuestro pais suponemos será "Cazadores de fantasmas". La película nos llega avalada por un clamoroso exito en los Estados Unidos y una rapida promocion en España pues, ya en Septiembre podiamos escuchar en la radio y adquirir en las tiendas lo que parece ser el tema principal de la película, compuesto por Ray Parker Jr.

Producida y dirigida por Ivan Reitman y protagonizada por Dan Aykroyd, Bill Murray, Sigourney Weaver, Harold Ramis y Rick Moranis "Ghostbusters" es una curiosa combinacion de humor y terror.

Del director, Reitman, diremos que es el responsable de varias películas de horror y algunas

comedias de cuestionable calidad y/o buen gusto, como "Vinieron de dentro de..." y "Los Albondigas". En su favor diremos tambien que produjo la nada mala "Heavy Metal".

De los actores, Dan Aykroyd es mundialmente reconocido como un magnifico actor comico, teniendo una brevisima aparicion en "Indiana Jones y el Templo Maldito". Sigourney Weaver tambien es conocida por su papel como Ripley en "Alien".

La historia de "Ghostbusters" se situa en Nueva York, relatando las aventuras de tres extraordinariamente brillantes pero extraños parapsicólogos de la Universidad de Nueva York que pierden su permiso de investigacion y deben abandonar su torre de marfil. Comienzan su propio negocio, Ghostbusters, en el preciso momento en que la ciudad esta siendo victima de un alarmante aumento de fenomenos paranormales. Rapidamente se ponen tras la pista y, al fin de la película, salvan el mundo. ¿De que lo salvan? ¿Como lo salvan?

Esas son preguntas que solo la película misma puede responder.

¡Buena caza, ghostbusters!



INDIANA JONES

and the
TEMPLE OF DOOM™

Aunque en la fecha de salida de "ENTERPRISE" ya habra pasado un mes desde su estreno en salas comerciales, no podiamos iniciar nuestra singladura sin rendir homenaje al increíble, improbable, imposible y entrañable Indy; un heroe sin tiempo, de los de siempre, de los que no mueren nunca en el recuerdo- y puntualizo en el recuerdo, porque en la pantalla le falta un pelo en mil ocasiones.

En fin, un loor a La Aventura; y es que Indiana Jones no es un heroe. Indiana Jones es El Heroc.



Kate Kapshaw es Willie Scott

Con una capa de polvo sobre su gorro y su cazadora, todavía necesitado de un baño y un afeitado, Indiana Jones ha vuelto.

Profesor por ocupacion y aventurero por vocacion, una chica en su brazo, un latigo en su mano y una sonrisa ironica en su rostro, Jones es el heroe por excelencia; no es un accidente que haya capturado la imaginacion del publico mundial.

Creado por George Lucas y llevado a la vida por Harrison Ford con la ayuda de Steven Spielberg en "En busca del Arca Perdida", Indiana Jones echa por tierra el estereotipo del antiheroe de los 70 encarnado por DeMiro/Hoffman/Pacino, y devuelven un personaje de los 40, valiente, inteligente y lleno de humor para entregarlo a una nueva generacion de aficionados al cine.

Animados por la popularidad adquirida por el personaje, así como por el éxito de taquilla, el tandem Lucas-Spielberg se decide a continuar con una nueva aventura de Indy, como es conocido ya en todo el mundo, y con una tercera ya en mente. Aun mas, el productor ejecutivo de ambas, Frank Marshall, muy cercano a ambos Spielberg y Lucas ha declarado que tres peliculas es lo minimo, y que probablemente se llegue a cinco.

Aunque esta nueva aventura; "Indiana Jones y el Templo maldito" se desarrolla en 1935, un año antes



de "En busca...", las historias son completamente atemporales, al estilo de las de James Bond o los casos de Sherlock Holmes, dando mas importancia a las desventuras del personaje que a su cronologia, aunque habrá algunos personajes "habituales" aparte de Indiana (para esperanza de los que se preocupan por el destino de Marion Ravenwood).

La historia de "Indiana Jones..." comienza en las calles de Hong Kong, donde comenzó la fotografia principal en abril de 1983, transformando Hong Kong en Shangay, y 1983 en 1935.

Alli se unió a nuestro heroe su "nueva chica", Willie Scott, inter-

prebada por Kate Capshaw y el que será su ayudante y compañero de fatigas, Gran Tapon- Tapon a secas para los amigos- interpretado por Ke Hung Quan.

La producción continuó en Sri Lanka Ceylan para los que tengan un atlas antiguo, donde el Dr. Jones se enfrentara a la secta thug, los adoradores de Kali, y en especial a su sumo sacerdote, Mola Ram, (Amrish Puri). Finalmente, Jones conseguirá escapar del palacio de Pankot y recuperar la Shivalinga, la piedra Sankara ayudado, eso sí, por poderosas fuerzas sobrenaturales.

La producción en Sri Lanka terminó como estaba previsto en tres semanas, mas otras dos en las que Harrison Ford debió recuperarse de una herida en la espalda producida en algun extraño malabarismo que el actor debía realizar.

George Lucas se reunió con el equipo despues del estreno de "El Retorno del Jedi", siendo acompañado por el coproductor ejecutivo Frank Marshall, la productora asociada Kathleen Kennedy y Douglas Slocombe. La gran mayoría del equipo de producción eran habituales de las películas Spielberg-Lucas, encontrandonos con nombres como (aparte de los antes mencionados) el técnico de sonido Ben Burt, el director artístico Joe Johnston, y todo el equipo de la Industrial Light and Magic, y muchos mas que sería largo enumerar.

La producción se realizó en tres continentes diferentes: America, Europa y Asia.

Sri Lanka; En America se rodaron las escenas del aeropuerto y parte de las del rio; y en Europa se rodaron los interiores en los ya clásicos estudios EMI-Elstree del Reino Unido.

En esta nueva aventura, como es ya habitual en las producciones de Lucas y Spielberg, nos encontramos con numerosas referencias a otras películas; Indiana Jones viste como Humphrey Bogart en "Casablanca"; Tapon lleva la misma gorra que el niño chino de "Gremlins", que a su vez es otra variante de la del piloto del hidroavión de "En busca del Arca Perdida"; el night club del principio se llama Obi-Wan, referencia a "La guerra de las Galaxias"; la aparición del malvado Mola Ram entre vapores rojos, idéntica a una de Darth Vader en "El Imperio contraataca"; el enfrentamiento de Indiana con los thugs de la espada, clara alusión a la parecida escena de "En busca del Arca Perdida"; varias exclamaciones de Indy: "tenemos compañía!", clásica de Han Solo en "Star Wars"; y tantas y tantas otras que sería una larguísima lista. Hay mas cosas curiosas, como que Indiana es el nombre del perro de George Lucas, Willy es el nombre del perro de Steven Spielberg y Short Round (Gran Tapon) es como se llama el perro de uno de los guionistas.

En definitiva, un éxito mas del dúo de oro, Spielberg y Lucas, a los que deseamos una vida larga y una fértil imaginación porque, ¿que sería de nosotros sin ella?

Sin Ella: sin La Aventura.



Mola Ram (Amrish Puri) haciendo pasarlas mal a Indiana



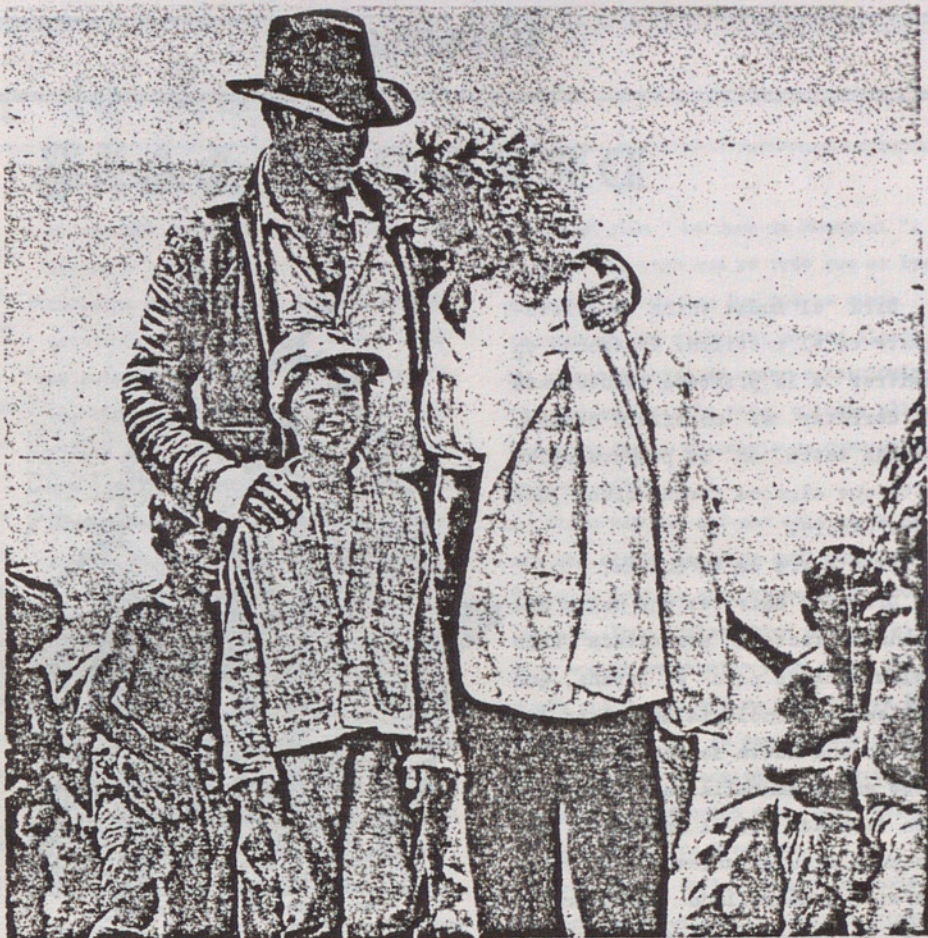
Asistimos al equipo de redacción en pleno al segundo pase del día de estreno de la segunda entrega de las aventuras de Indiana Jones. Tuvimos que aguantar cierta cola, pero antes de verla sabíamos que merecía la pena.

No nos defraudó.

Como se podía explicar con palabras lo que sucede desde que los títulos surgen de un musical en Shanghai en 1935 hasta un pueblo perdido de la India con elefante incluido, cuando pone fin en la pantalla. Se podría decir que es tremendamente fantástica, fantásticamente grandiosa, es de nuevo la aventura por y para la aventura. Se podría definir como una película cansina, pero no pesada, sino por sufrida, por que si el se mareo, yo me mareo; si el pega, yo pago; si el salta, yo salto; si el descansa, yo espero más y si el acaba la aventura, yo deseo la siguiente. Es un film que cansa, excita, provoca, aturde, complace.

Cuando se traspasa su umbral, se sabe que no es un film en el que tenga que pensar mucho; pero no hace falta pensarlo para digerirlo: es necesario tensarlo, sacar todo su jugo, desgastarlo, aprenderlo y aprehenderlo, pero poco a poco para poder digerirlo. Oíjo una vez al director de "El imperio contraataca" que él pretendía hacer una película que no dejara tiempo para observar los efectos especiales, sino para seguir la acción. Spielberg lo ha conseguido: no te queda tiempo absolutamente para nada, únicamente intentas respirar mientras aun puedes.

A estas alturas surgirá siempre la pregunta del enterado: Si, todo esto está muy bien, pero ¿cual es mejor, la primera o la segunda? Mi respuesta a ella es concisa: Me importa un pimiento cual es la mejor. La primera quizás tenga un guión más solidamente construido, pero la acción de la segunda es imparable. Me disfrutó tanto con las dos que no pienso renegar de ninguna. Amaré las dos. Digan que nunca segundas partes fueron buenas (aunque la acción de esta es anterior a la búsqueda...) pero si esta no supera a su antecesora, por lo menos la iguala. Ambas son prodigiosas. Por eso, si de un fuego tuviera que salvar únicamente una de las dos, me quemaría



con la duda y con ellas, porque más vale morir que perder a Indi.

¿Se me olvidaba! El lector de estas líneas que no haya visto la película se preguntará: "y todo esto a mí que me importa, sin contarme la película, ¿de qué va el asunto?". Aunque el argumento lo habrán destripado en multitud de revistas, si aún se libra de ellas, todavía deberá salvar a los amigos plásticos que pretenden contársela. No los deje. Antes perder una de esas amistades que no encontrar la plena acción y emoción que puede ofrecerla la misma.

¿Que de qué va? Mezclen ustedes en un coctel dos países diferentes, China e India, en una época peligrosa; añádanos un ballet que haría las delicias de los musicales de la Metro; pongamos a nuestro héroe con una chaqueta estilo Casablanca y algo que vender; añádanos una gente poco recomendable dispuesta a comprar, una rubia tonta que no lo es tanto, y un gong de los de Fumanchu. Sazonemos con veneno, antídoto y diamante del tamaño de una castaña, mezclen bien durante dos horas en China y cuando se sirve, apreciaremos en la India con todo el cuerpo mojado, cansados por tantas idas y venidas, con los

brazos deshechos por haber estado colgado, con toda una aldea rodeándonos, una piedra de más, un malvado de menos, y niños, muchos niños felices y contentos como los espectadores que los contemplan. Habremos saboreado junglas, palacios, cuevas, templos, trampas punzantes, serpientes, litros y litros de agua, viajes en minitren, avión, elefantes y sabremos que existen más bichos de los que nosotros nos imaginamos. Cuando despertamos a la realidad, a la vida cotidiana, desearemos volver allí, a disfrutar de lo bueno.

La película provoca y aturde gracias a su maravilloso sonido. Las necesitamos así para despertarnos de la monotonía diaria. Es una de esas películas envidiosas que sientes no haber hecho tu y piensas "que pena, ya está hecha, no se me puede ocurrir a mí". Esperamos que la siguiente altura este a la altura de sus dos hermanas, que sepa encontrar unos actores tan adecuados para los personajes (la chica rubia, a parte de esta muy bien, actúa bien), que los malos sigan siendo tan perfidos como Mola-Rex, y que los buenos, por muchas peripecias que pasen, no se cansen nunca. Seguro que la siguiente también será "Mucho divertido".

DRAGON'S LAIR

Dirk el Audaz entra cautelosa-mente en el castillo, esperando en-contrar a la princesa secuestrada y derrotar al mortífero dragón. Cuando entra en la primera sala, nota que algo no marcha bien. ¿Qué debe hacer?.

!Eso corre de tu cuenta!

Dragon's Lair es una nueva má-quina recreativa presentada hace relativamente poco en España, que emplea la tecnología del disco la-ser en una nueva forma: lo que apa-rece en la pantalla no es una ima-gen diseñada por el ordenador, si-no puro dibujo animado. El juego ha sido desarrollado por Starcom, una sociedad compuesta por tres compañías: Advanced Microcomputer Systems, Cinematronics y Don Bluth Studios. Mientras Rick Dyer, de la AMS creaba la parte tecnológica, Don Bluth (anterior dibujante de la Walt Disney y creador de "Nimb, el mundo secreto de la señora Brisby") y su equipo crearon la parte visual. El resultado es un film de animación de 22 minutos de dura-ción, protagonizado por Dirk Darin, la princesa Daphne y el malvado Dragón.

¿Cómo funciona Dragon's Lair?. En un disco laser se encuentran grabadas una serie de secuencias que, merced a un sistema computeri-zado de selección, van apareciendo en la pantalla a medida que el ju-gador efectúa unos determinados mo-vimientos con su palanca de con-trol, encadenándose una serie de secuencias que determinan la ac-ción. Por ejemplo: nuestro heroe se encuentra ante un abismo lla-meante. Delante de él se balancean unas cuerdas que podrán transpor-tarle al otro lado. En ese momento



Don Bluth con sus personajes

el estrecho saliente en el que se encuentra empieza a retraerse ha-cia la pared, haciéndole perder el equilibrio.

Si en ese momento el jugador ha-ce con su palanca el movimiento adecuado, el valiente Dirk se aga-rrará a las cuerdas y atravesará el pozo sin dificultades. En caso de no efectuar el movimiento requ-e-rido con la palanca, veremos en la pantalla como el personaje cae ver-tiginosamente hacia los calientes fondos del abismo.

Este tipo de pruebas, hasta un total de 42 salas diferentes, son las que nos permiten llegar al fi-nal (si antes no nos han matado, y nunca mejor dicho, 5 veces, con lo cual la partida finaliza), donde Dirk debe luchar con el Dragón en persona. Esta última etapa, la más épica de todo el recorrido, inclu-so tiene una banda sonora, estilo Holliwood, para que el jugador y los "miraoes" se queden más estupe-factos aún si cabe.

La Starcom tiene en periodo de desarrollo otro juego, esta vez en el espacio exterior, llamado "Spa-ce Ace", así como una secuela de este primer juego, denominada "Dra-gon's Lair II". Esta empresa espe-ra lanzar de 3 a 6 juegos de este tipo cada año, introduciendo nue-vos aires en los decadentes salo-nes de video-juegos, vapuleados por los ordenadores personales. Mientras tanto, Colecovisión tiene en periodo de desarrollo una ver-sión casera de "Dragon's Lair", que presuntamente estará preparada para el próximo año.



Los personajes de Space Ace



CORTAR POR LA LINEA DE PUNTOS



VUELVE EL HEROE

Hagase la Luz...

Gremlins

En esta sección nos dedicaremos a comentar las películas que hayamos podido ver en el tiempo de confección de la revista, dando nuestra opinión y explicando el porque de la misma (pero nunca sentaremos catedra, pues somos aficionados pero no "enterados"). Procuraremos tambien en la medida de lo posible explicar detalles curiosos que hayamos observado en las películas, lo cual ilustraré la aburridísima opinión del pedante que escribe esto. Aun así la última palabra la tendrá el público que vaya a ver la película y su opinión quedará reflejada cuando se encienda la luz, el mejor momento para saber el impacto causado por un film.

GREMLINS .- A las alturas de salida de este numero poco se puede decir de ella, pero vamos a intentarlo.

Ocía Cecil B. de Mille (aquel que con tres paginas de la biblia hacia algo que se llama películas grandiosas) que " Una película debe empezar con un terremoto y seguir hacia arriba "; una traducción al estilo de los hermanos Marx sería " ¡ Mas madera, es la guerra ! ". Spielberg nos tiene acostumbrados a ello y sigue sin decepcionar ; ha llamado a su amigo Dante y le ha dicho: " vamos a hacer una película de bichos simpáticos ", y ha conseguido lo de siempre, que sea una de las que merece la pena verse.

Se podía titular " Os como unos bichos graciosos hacen perrerías " pero quedaba demasiado largo. La película es un cuento navideño, con tres sustos y muchas risas. El primer encuentro con el bicho ya nos hace querer tener uno a nosotros tambien, aunque deseamos que al chico no cumpla los consejos dados para ver lo que ocurre. Cuando pasa creemos que van a ser bichos feos y malos, pero se convierten en simpáticos y gamberros, haciendonos pasar un rato muy agradable.

Los guiños al espectador son innumerables: El chino que le vende al padre el muñeco es el mismo que enseñaba

al pequeño saltamontes en la serie televisiva " Kun-fu ". Al niño que lo convence lo veremos de acompañante del infatigable Indiana Jones cuando este se ponga a investigar el templo maldito. Nada mas terminar los títulos iniciales observamos un cartel de la radio local que imita al de "En busca del arca perdida " con una caricatura del propio Dante y como latigo un microfono. La madre del muchacho llora con la cebolla viendo el final de " Que bello es vivir ". El pequeño mogwai aprende a conducir con Clark Gable; El muñeco de la sonrisa pegado al refrigerador es el que lleva el protagonismo en " Aullidos "; Y que se podría decir de la reunión de inventores locos que son capaces de fabricar, tanto la maquina del tiempo de " El tiempo en sus manos " como un Roby de " Planeta prohibido " que telefona. Incluso el propio Spielberg aparece con un aparato extraño en la misma reunión.

Tambien se hace un homenaje al mismo con los dos recordatorios de " ET " (el telefono, la casa del gremlin y con ese muñeco del extraterrestre de donde aparece el bicho de la cresta blanca,) y nos permite admirar al propio Jerry Goldsmith de extra. Ademas hay un recuerdo a los clásicos con los televi-

soras en plan " La dama de Shanghai " .

Pero hay algo que yo creo que es impagable, eso que es lo que se queda grabado de una película: un bar lleno de bichos capaces de hacer exhibicionismo o de bailar a la moda, o todos ellos reunidos viendo Blancanieves como verdaderos niños.

Claro que aun así son capaces de ir con una sierra mecanica cual matanza de Texas se tratase para cargarse al protagonista. Todo acabará bien gracias al unico mogwai no gremlin y un coche de juguete que despertará su instinto de la velocidad. Es una de esas películas que, cuando la luz se enciende, se observan caras de satisfacción y se oyen peticiones infantiles de Gremlins.

Los señores de la critica la tachan de poca creatividad. Si ellos lo dicen... pero el público no opina así, pues es de esas que a la salida, los amigos comentan " Te acuerdas de... " y los damas se ríen a gusto. Si esto dicen que es una película por computadora, la prefiero a una de esas películas elogiadas por la critica en la que uno sale mirando a los demas y espera que alguien le explique lo que ha visto; por lo menos de aquí no salimos engañados, pues cuando entrabamos todos sabiamos lo que íbamos a ver.



GREYSTOKE

GREYSTOKE.- El señor de los monos nos invade; con un ciclo de Tarzan en televisión homenaje al actor Johnny Weismuller no tenemos bastante, necesitamos otro enfoque del mito, otra visión de la misma historia. El resultado de esto ha sido satisfactorio.

Greystoke nos ha demostrado que cuando hay gran talento detrás de la cámara y buenos actores delante de ella, se puede contar una historia de carreras o un mito de monos. La sobriedad y el estilo ambiental del cine inglés perdura en toda la película, cubriendo soberbiamente el relato que se nos narra.

El film tiene dos partes claramente diferenciadas: la selva africana y la jungla de las pasiones humanas. Como tal así lo trataremos; la primera parte necesitaba ser además de artística, parecer creíble. Los dos objetivos han sido cumplidos: la preciosa fotografía de la selva se combina con la humanidad y la verosimilitud de esos actores que hacen de monos (al igual que en "2001 una odisea espacial" uno se pregunta si son monos de verdad o gente disfrazada).

Desde la película de Kubrick no se ha visto una actuación simiesca tan increíblemente verosímil, y a la vez tan tíeramente humana: esa hembra que pierde a su cachorro, esa madre que recupera a su hijo, esa alegría del padre al ver a su hijo, esa furia de alguien que ve perder

se supremacía, las reacciones de amistad, las de miedo y las de triunfo se compaginan perfectamente con el Tarzan que mejor hace el mono en la historia del cine; si a Christopher Lambert no le volvemos a ver, creo que se habrá oído un gran actor. Esperemos que el trabajo de Rick Backer (ese mono de barba blanca, padre de Tarzan, que es el coordinador de las actividades simiescas) sea reconocido y siga dando muestras de su gran valía.

La segunda parte de la película, esta igualmente conseguida. El nexo de unión entre las dos nos hace dudar de la deshumanización del rey de los monos y nos muestra algo natural arrancado de sus raíces. El comportamiento de Tarzan puede provocarnos la misma risa que despertaría en los monos el nuestro. Aun así, la adaptación de Lord Greystoke a nuestro ambiente es infinitamente superior que la nuestra a su naturalidad y su bella simplicidad. No les cuento el final, pero incluso en eso es distinta a todas las versiones anteriores del mito.

La película es una poesía de imágenes de la selva del Camerun y de la campiña inglesa, y rompe perfectamente los moldes de lo que pensamos que va a ser, por que ya es hora de que nos demos cuenta que los negros saben decir algo más que "pachi" y no son tontos que tigan

que morir en el risco. Aquí, Tarzan ni le llaman así ni se le ocurre decir "Ancagua", no habla con los animales pero se conoce todos sus sonidos.

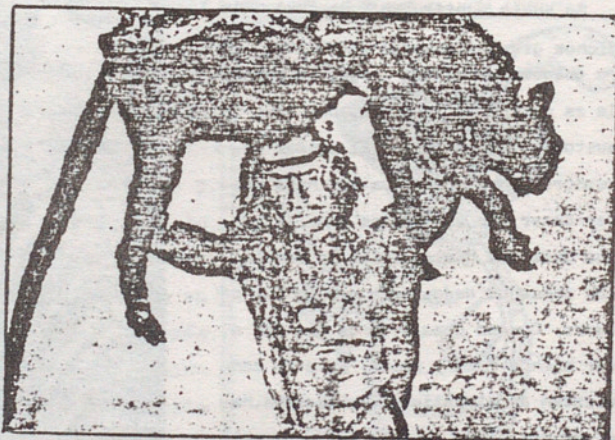
Que nadie se piense que es una película de aventuras, pues se trata de una poesía salvaje, de un canto a la naturaleza, de un efecto de belleza. Todo el elenco de actores demuestran de lo que son capaces: Ralph Richardson es el abuelo satisfecho y feliz de que su nieto este de vuelta. A él esta dedicada la película, se lo merece. Ian Holm es el único que entiende y nos hace entender. James Fox muestra siempre su rectitud y sobriedad como actor. Del protagonista creo que ya he comentado bastante anteriormente. Y de Andie MacDowell se debe resaltar que verdaderamente hace honor a su apellido y consigue dar todo a un papel que no sabe si dejar su comodidad para seguir a su amor.

Hay personas que les resulta larga y tediosa; quizá la segunda parte tenga un desarrollo más lento que la primera, pero le es necesario e incluso me atravesaría a decir que imprescindible. Con ella se pretende una adaptación y eso siempre es algo que tarda.

Con una fotografía así, una actuación como esa y una ambientación tal, solo faltaba un mito así para salir del cine satisfecho y contento.



D'Arnot (Ian Holm) mostrando al salvaje las comodidades de la Civilización



John Clayton (Christopher Lambert) demostrando que el es "El Rey de los Monos"

OJOS DE FUEGO

Una nueva novela de Stephen King se ha estrenado en nuestras pantallas que lleva el título de ojos de fuego aunque en su idioma natal, el inglés, se la denomina "Firestarted".

Ojos de fuego puede poseer una localización común y un carisma similar de villano en la forma de la caracterización de George C. Scott, pero el parecido se queda únicamente en eso. Los creadores de la película, defienden que esta no es una cinta de terror.

Cuando se visitaba el rodaje de la misma se podía observar a una vieja actriz de ocho años que es la última hasta el momento de una gran saga: la de los Barrymores. En los momentos que no está rodando ni tampoco está en la escuela, era seguro encontrarla en la discoteca del hotel, bailando el último éxito de otra pequeña rubia: Linda Lee Arvidson que es la especialista que sustituye a Drew Barrymore en las escenas peligrosas.

Las escenas quizás más difíciles, se rodaron en una plantación colindante, sede de "El taller", la fundación estatal para la protección de las armas, que es la responsable de los pequeños recursos pirotécnicos de la niña en cuestión, Charlie, y que los pagará caramente cuando la niña protagonista pierda la paciencia y deje que su poder de lo máximo de sí.

Esta escena requiere múltiples explosiones, estridentes bolas de fuego, numerosos extras ardiendo, con una culminación espectacular de la sede de la organización estatal. Para Glenn Randall, coordinador de extras del film es la más exigente, opinión que es compartida por Mike Wood y Jeff Jarvis, los encargados de dirigir los efectos especiales. Randall es un profesional que ha colaborado en films como "En busca del arca perdida", "Nunca digas nunca jamás" y "El retorno del Jeday".

Otro personaje que destaca entre los técnicos existentes en este oficio, el técnico encargado de los fuegos Tony Cecere suele emplear un gel que provoca fuegos sin necesidad de trajes protectores, cosa que a Randall no le gusta, pues dice que no se obtienen llamas creíbles con el mismo, pero que cada uno puede emplear lo que mejor le



parezca. (A. I. J.)

Dentro del equipo de extras también se encuentra Dick Warlock que fue coordinador de extras de "La zona muerta". Tanto él como Randall deben ponerse delante de las cámaras en una escena en que Charlie demuestra de lo que es capaz cuando se enfada. Todas las escenas de incendios se rodaron con el jefe de bomberos de la zona presente, a fin de apagar los fuegos y que estos no se extendieran por toda la plantación.

Firestarted es solo el tercer largometraje como supervisor de los efectos especiales para Mike Wood, pero tiene sobre sus espaldas una gran experiencia. En "Tiburón" trabajó junto a Roy Arbogast (especialista en efectos mecánicos), pero partió del escalafón más bajo, como aprendiz. No se sabe muy seguro cuál será el próximo proyecto de Wood, aunque es posible que sea al lado del director australiano George Miller, con el que colaboró anteriormente en "En los límites de la realidad".

El máximo responsable de la película el productor Dino De Laurentiis, dominaba todas las partes del film, entendiendo muy bien con el también italiano Giuseppe Ruzzolini, director de fotografía del mismo. Todo el mundo parece adorarlo, y nadie se atreve a contradecirlo.

Lo que sí parece que quieren dejar claro todos los componentes del rodaje es que este film no es de terror; Rob Harris, encargado de la publicidad, comenta que aunque la novela fuera de Stephen King, la película no es de miedo. Incluso el encargado de maquillaje, Jose Antonio Sanchez, piensa que una película de terror es una película con mucha sangre. Él es el responsable de que George C. Scott tenga esa deformidad en la cara, así como de la cabeza derretida de Freddie Jones (actor que interpretaba el papel del vigilante de el hombre elefante). Sanchez también trabajó en "Conan", la cual, en su forma original, se observaba claramente tanto la decapitación de la madre de Conan como la del actor James Earl Jones, lo que supuso un gran esfuerzo por parte del equipo de Sanchez. Comenzó su carrera como aprendiz en "Salomón y la reina de Saba", y fue responsable también del maquillaje de "Rey de reyes" así como de "Taras Bulba".

Otro personaje importante dentro de la película es el productor de la misma, que es hijo del genial director Frank Capra, Frank Capra Jr., que retomó el proyecto

junto con Laurentis dentro de la productora Universal, el cual había sido previamente encargado al director John Carpenter.

Se ha intentado conservar la historia original con un mínimo de retoques, ya que si la novela había gustado y estaba bien, ¿Por qué retocarla?

Dentro del rodaje, el menos conocido de todos era el director, Mark Lester, que ha realizado un largometraje para televisión y el film "Curso del 84". De Laurentis lo escogió porque deseaba un director poco conocido o incluso desconocido, pero que tuviera alguna experiencia con extras y efectos. Y no solo consiguió eso, sino que además Lester es una persona que es capaz de adaptarse a un presupuesto. Para el film es más que nada una aventura fantástica, pero no de terror.



George C. Scott tratando de ser muy malo

OJOS DE FUEGO .- Parece que Stephen King está de moda. Después de "La zona muerta", la colaboración en la película de Romero, y la deplorable "Los chicos del maíz", nos llega en esta temporada "Ojos de fuego" (Firestarter en su título original).

Imaginemos una niña capaz de quemar a voluntad y a distancia con su mirada, el padre de la niña con un poder mental sorprendente y una organización estatal persiguiendo y acosando a la pareja.

Dicho así la película puede parecer muy interesante, pero solo se queda en eso, en parecerlo. La historia en sí es interesante, pero la manera de contarla



hace que nos importe muy poco el destino de la niña y su padre; El plantel de actores no tiene nada que desear, pero se encuentran tan poco definidos, que se quedan en burdas copias de lo que deben representar.

No se debe pensar por eso que es una mala película, sino que no ha llegado a lo que se pretendía de ella. Hay escenas de incendios que podían haber estado bien, pero que solo están. Se nota despliegue de medios, pero tan mal ensayados, tan mal contados que aunque deberíamos estar esperando la última escena en la que la niña muestra todo su poder, nos da exactamente igual que lo haga la niña a los "malos".

Las interpretaciones se podían ir desglosando de una en una: Drew Barrymore, la niña que era la hermana de Elliot en ET, sigue haciendo de eso, de típica niña americana, aunque con más problemas; Martin Sheen sigue la línea de su actuación de "La zona muerta" como el chico del gobierno con muy mala leche que acaba autodestruyéndose; George C. Scott, del que se debe destacar su maquillaje permanente francamente bueno, no llega a la altura de sádico pedida, aunque sigue siendo el actor sólido que todos conocemos. David Keith pone de vez en cuando más cara de loco que de padre. De Louise Fletcher y Art Carney mejor no hablar, pues ni cabe destacar su actuación ni tampoco despreciarla, están en su sitio y punto. Y Moses Gunn, debido a cuestiones de doblaje, hace una aparición irrisoria (después de poner una inyección, nos dice que es el doctor Pynchot).

La historia en sí no parece tener una pinta muy mala: Una serie de volunta-

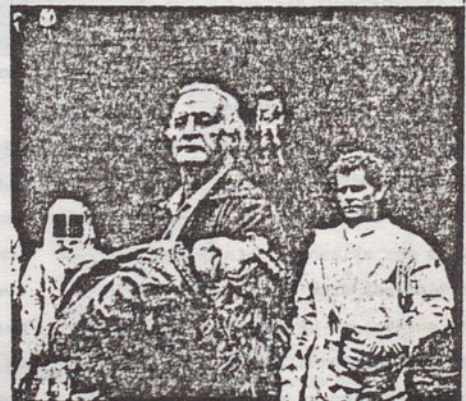
rios se presentan para el experimento de un nuevo tipo de droga en una organización estatal llamada el taller; dos de los conejillos de indias humanos participantes quieren vivir olvidándose de las secuelas del mismo y del taller; pero este no opina así y les acosa queriendo dominar a los dos participantes, y a la hija de ambos. La única manera de salvarse de las garras del taller es denunciar a la prensa a estos asesinos, pero para ello la niña deberá emplear un poder que temerian incluso los propios dioses.

Sin embargo, aunque se invierte mucho dinero en una película, aunque se derroche en medios y extras para intentar que salga bien, si falla el director, si no se nos sabe introducir en la historia, si no se nos motiva a introducirnos dentro, a sufrir y reír con los personajes (aunque de esto último, la verdad es que no hay mucho), si no somos capaces de creer que los extras se queman de verdad por que hemos observado que todos son excesivamente obesos (pues nos los muestran tan cerca que no solo no vemos un buen efecto, si no que además se convierte en uno pésimo).

Las personas que midan si merece verse una película por el dinero que desembolsan en taquilla, que esperen a que salga del estreno, pues no merece la pena gastarse 325 pesetas en ella.

Solo esperamos que King tenga mejor suerte la próxima vez y que la siguiente novela o relato corto que adapten, lo realicen mejor que este.

De todas las maneras, aunque no sea una película buena, puede verse, y está entretenida.



BUCKAROO BANZAI

Como uno de los mejores neurocirujanos del mundo, opera con destreza consumada.

Como lider de uno de los mas "calientes" grupos de rock del mundo, produce la mejor de las musicas.

Como aventurero, ayudado por sus amigos cientificos, combate gigantescos peligros y se enfrenta a terrores increíbles.

El es Buckaroo Banzai, un heroe surgido de las paginas de los antiguos "pulp" y que puede ser uno de los exitos cinematograficos del 84.

Poco mas podemos añadir sobre la trama argumental aparte de lo ya dicho al principio, pues la productora (20th Century Fox) ha querido mantener el maximo secreto al respecto, dejando escapar tan solo pequeños fragmentos de la historia nombres de los personajes y algunas fotografias, lo que no contribuye mas que a aumentar la intriga.

Con Buckaroo Banzai y su equipo, los Hong Kong Cavaliers, en lucha con el malevolo Dr. Emelio Lizardo y sus secuaces, se nos promete ciencia, aventura, humor, amor, musica y, en definitiva, diversion, co malos malisimos(?), extraños seres alienigenas(?), la octava dimension(?) y demas parafernalia.

Toda esta mezcla de ciencia y aventura no puede menos que recordarnos a Doc Savage, pudiendo ser Buckaroo Banzai (es especulacion nuestra) un renacimiento del



Buckaroo Banzai (Peter Weller) con los Hong Kong Cavaliers

antiguo heroe, una traduccion a nuestra epoca.

Del reparto conocemos a Buckaroo Banzai (Peter Weller), a los Hong Kong Cavaliers New Jersey (Jeff Goldblum), Perfect Tommy (Lewis Smith) y Reno (Pepe Serna); los padres de Buckaroo, la Dra. Sandra (Jamie Lee Curtis) y el Dr. Masado Banzai (James Saito); su amigo y mentor, el Dr. Hikita (Robert Ito); su chica, Penny Priddy (Ellen Barkin)-

El malvado cientifico Emelio Lizardo (John Lithgow) y su secuaz John Bigboote (Christopher Lloyd) Y como el Presidente de los Estados Unidos, Ronald Lacey, al que vimos como el sadico Toth en "En busca del Arca Perdida".

En lo que respecta al equipo tecnico, la direccion está a cargo de W.D. "Rick" Richter, el guion Earl Mc.Rauch, el diseño de produccion es de J. Michael Riva, el vestuario de Agnes Ann Rodgers (El Retorno del Jedi), el supervisor

de efectos especiales es Michael Fink (Juegos de Guerra) y la encargada de los decorados Linda De Scenna, nominada para premios de la Academia por "Star Trek" y "Blade Runner".

Confiamos en poder ampliar informacion sobre esta (de momento) interesante pelicula en numeros sucesivos.

John Lithgow como el Dr. Emelio Lizardo



THE LAST STARFIGHTER

Planeta tierra. Alex es un muchacho de 18 años que vive con su madre en un camping para caravanas. Un día aparece en el Drug - Store del camping una máquina de videojuego, que desde el primer momento parece poseer a Alex, que tras horas y horas de juego, llega a dominarla perfectamente.

Pero el juego no es tan juego: En realidad es una sofisticada máquina situada en la tierra por extraterrestres para encontrar criaturas con habilidades especiales para "Starfighters" para defender las fronteras de la federación estelar de Rylos, atacada en sus fronteras por los malvados Ko-Dan, ya que los Rylos, tras miles de años de paz, se encuentran totalmente desprovistos de artes guerreras.

Cuando Alex consigue una determinada puntuación, Centauri, enviado por la federación para reclutar a los voluntarios, atrae hacia sí al muchacho con engaños, ya que es el último que debe reclutar para llenar su cupo. Así le introduce en su coche, que en realidad es una astronave, y le transporta hasta Rylos.

Pero cuando Alex comprende toda la verdad, protesta y es devuelto a la Tierra, para encontrarse con un androide idéntico a él, dejado por Centauri para disimular la ausencia del chico.

Este androide, llamado Unidad-Beta, se encuentra con grandes problemas para esquivar los continuos ataques de Maggie, la novia de Alex.

En esos momentos, los Ko-Dan lanzan un ataque masivo, aniquilando a todos los "Starfighters". Pe-

ro descubren que en un remoto planeta aún queda uno, y destacan a una asesina criatura alienígena para que acabe con el "último Starfighter". Enfrentándose a la muerte, Alex reconoce sus responsabilidades, y decide ayudar a los Rylos, embarcando en la última nave disponible junto con su navegante, un reptiloide llamado Grig.



Alex (Lance Guest) es "El último Starfighter"

¿Conseguirán Alex y Grig acabar con los malvadísimos Ko-Dan? ¿Logrará el asesino intergaláctico acabar con la esperanza de toda la liga estelar?...

Tendremos que esperar al estreno en España de esta película de Lorimar-Universal (estrenada el 22 de Junio en EE.UU.) para saberlo.

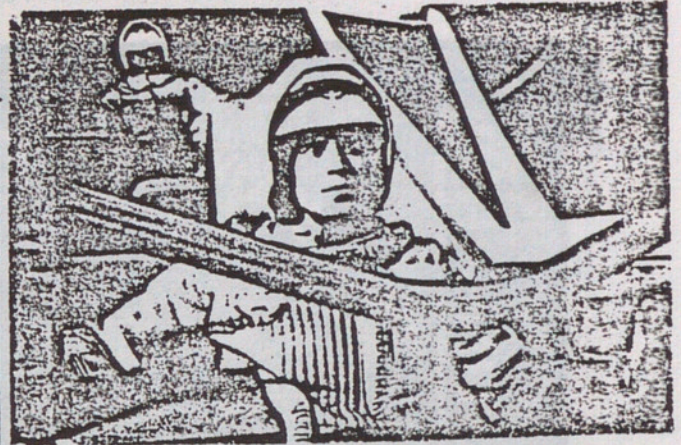
La idea principal se debe a Jonathan Betuel (coguionista de "1.997, Rescate en Nueva York") que desde hacía mucho tiempo andaba tras la idea de un cuento de hadas de ciencia-ficción. Betuel, gran amante del mundo de las leyendas Arturianas, estaba obsesionado por la idea del muchacho que se convierte en rey, y así ha mantenido este espíritu en el guión, consiguiendo una clara relación entre Alex-Arturo, Centauri-Merlín y videojuego-espada en la piedra.

Con el guión completado, los productores Cary Adelson y Edward Denault establecieron un presupuesto de 16 millones de dólares, y, en un primer paso, eligieron como considerado en el medio como una persona con mucha sensibilidad para este tipo de películas. Posteriormente, decidieron elegir como diseñador de producción a Ron Cobb (son obra suya casi todas las criaturas de "Star Wars", así como muchos interiores de "Alien") que, ilusionado con la idea, inmediatamente se puso a trabajar junto con Betuel en los diseños.

El equipo de producción se completó con los siguientes técnicos:

Jim Bissell se encargó de los decorados que previamente diseñó Cobb. Anteriormente había trabajado en los decorados de E.T.

Terry Smith fue elegido por el propio Cobb para maquillar y dar vida a sus criaturas extrañas. Tuvo un enorme trabajo debido a la enorme cantidad de bichos que salen en el film y a la complejidad de algunas de sus creaciones.



Alex, Grig (Dan O'Herlihy) y Centauri (Robert Preston), el trio protagonista

Robert Fletches se encargó del vestuario, y también se encontró con muchos problemas debido a la complejidad de los diseños de Ron Cobb.

King Baggot fue nombrado director de fotografía y a Kevin Pike ("El retorno del Jedi" y "En los límites de la realidad" en la parte de George Miller) se le encargó de los efectos especiales.

El rodaje comenzó el 8 de Julio del 83 con los exteriores del camping de caravanas en California. Después se pasó a los estudios de la M.G.M. donde se habían montado tres complejos decorados.

En la película aparecen cantidad de gráficos de computadora realizados por un Super - Ordenador CRAY-1, que según Pike, supera con mucho a "Tron". Además, es la primera vez que para efectos especiales, además de la pantalla azul, se utilizan pantallas de otros colores, en este caso una verde y otra negra.

En cuanto a los actores, había que escoger a alguien conocido para uno de los papeles principales. Así se eligió a Robert Preston ("Victor o Victoria" o más recientemente, como padre en la serie televisiva "Los Chisholms") para encarnar a Centauri.



Para los jóvenes, el director buscó mucho para encontrar a los que de verdad "dieran el tipo". Por fin se eligió a Lance West ("Halloween II") como Alex y a Catherine Mary Stewart (con gran experiencia en T.V.) como Maggie.

Otro personaje muy importante y con un gran peso en la acción es el del extraterrestre Grig encarnado por el actor Dan O'Herlihy (nominado para un Oscar por "Robinson Crusoe").

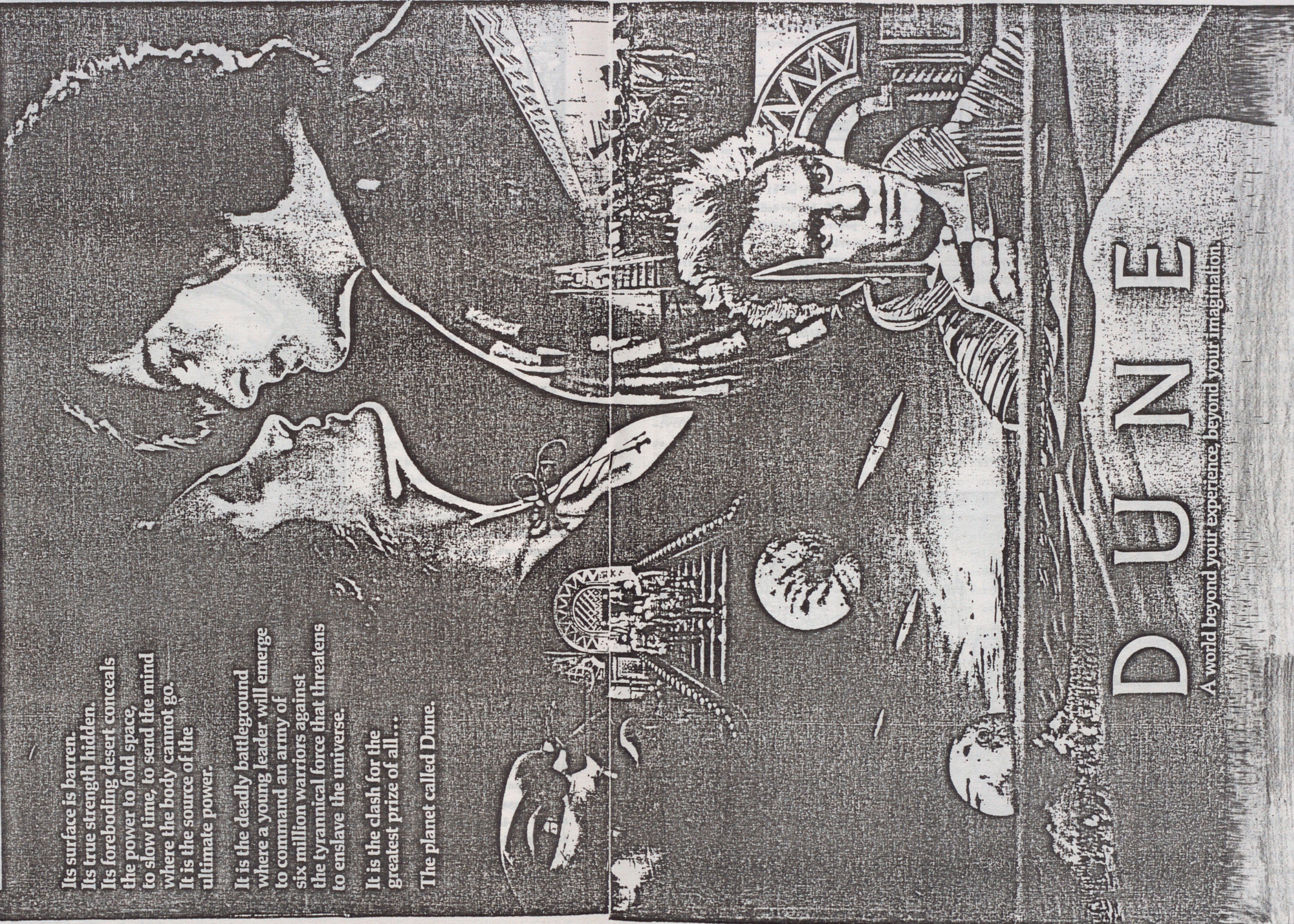
THE MOTION PICTURE EVENT YOU'VE BEEN WAITING FOR.

Its surface is barren.
Its true strength hidden.
Its foreboding desert conceals
the power to fold space,
to slow time, to send the mind
where the body cannot go.
It is the source of the
ultimate power.

It is the deadly battleground
where a young leader will emerge
to command an army of
six million warriors against
the tyrannical force that threatens
to enslave the universe.

It is the clash for the
greatest prize of all...

The planet called Dune.



DUNE

A world beyond your experience, beyond your imagination.

DUNE

Su superficie es estéril.
Su auténtica fuerza, escondida.
Su profético desierto oculta
el poder de doblar el espacio,
detener el tiempo, enviar la mente
a donde el cuerpo no puede llegar.
Es la fuente del poder definitivo.
Es el mortal campo de batalla
donde un joven líder surgirá
para conducir un ejército de
seis millones de guerreros contra
la fuerza tiránica que amenaza
exclavizar el universo.
Es el enfrentamiento por el
mayor premio que jamás existió...
El planeta llamado DUNE.

D U N E

Un mundo más allá de su experiencia,
más allá de su imaginación.

Con estas frases la Universal
Pictures nos presenta su última
producción de ciencia - ficción,
Dune, con un presupuesto entre 50
y 60 millones de dólares.

Por si alguien no conociese esta enorme saga, les diremos que esta novela de Frank Herbert ha sido leída por más de 40 millones de personas en todo el mundo, y que ha sido considerada por muchos entendidos como la mejor novela de ciencia-ficción de todos los tiempos. Pero... ¿de qué va Dune?.

En el desierto planeta Arrakis, conocido como Dune, en una fortaleza profundamente enterrada en la roca bajo las arenas sin fin, la Reverenda Madre Ramallo entona una profecía a los Fremen, los misteriosos habitantes de la arena, a los que ella llama "el secreto del universo".

"Uno vendrá", les dice, "que traerá la Guerra Santa, el Jihad, que limpiará el universo y nos sacará de la oscuridad. El nacerá.."

Pero EL ya ha nacido. En el ver de planeta Caladán, la Dama Jessica ha desobedecido la orden de la Hermandad Bene Gesserit de dar a luz una hija. En su lugar ha dado un niño a su señor, el Duque Leto Atreides, el hijo que este tanto deseaba.

Más aún, se ha atrevido a acariar un sueño prohibido: que Paul, el niño que ha concebido, sea el Kwisatz Haderach, "el que ve en el

espacio y en el tiempo", aquel que podrá mirar donde ni siquiera las poderosas Bene Gesserit pueden hacerlo.

El tiempo pasa y Paul Atreides es ahora un muchacho. Por orden del Emperador Shaddam Padishah IV, la casa Atreides cambia su feudo de Caladán por el desértico Arrakis, donde la especia geriátrica, la Melange, se recolecta; una droga que sostiene la crítica habilidad de la Cofradía Espacial de navegar por el universo. Los Atreides deben mantener Arrakis como su feudo, reemplazando a sus anterior-



Max von Sydow como el planetólogo imperial, el Dr. Liet Kynes

res señores, sus mortales enemigos, los Harkonnen. Pero la orden imperial es en realidad una trampa, una conspiración tramada entre los Harkonnen y el Emperador.

Sobre Arrakis el mítico drama se desarrolla: la traición y el asesinato del Duque Leto, el vuelo de Paul y su madre huyendo del ataque Harkonnen, su milagrosa supervivencia en las arenas, y su descubrimiento de que los Fremen han escondido durante siglos al resto del universo. Con pruebas del espíritu, mente y cuerpo, Paul madura, descubriendo místicas habilidades antes escondidas. Finalmente, en una épica batalla, aliado con el pueblo del desierto, que ataca a lomos de gigantes gusanos de arena, Paul derrota a los Harkonnen y rebaja a las Grandes Casas del Lansraad. Entonces, con la irremplazable especia en sus manos, pone a la Cofradía Espacial y al Emperador de rodillas.

Paul acepta su destino. El es el Kwisatz Haderach, el que la Bene Gesserit ha buscado a través de noventa generaciones de selección genética. Pero él es aún más: Paul Atreides es algo diferente, algo inesperado, destinado a sacar al universo de la oscuridad en formas que ni la Bene Gesserit puede controlar ni tan siquiera explicar.

LA PELICULA

Y ahora, la última película de David Lynch, producida por Dino de

Diseño de H.R. Giger para una fortaleza Harkonnen



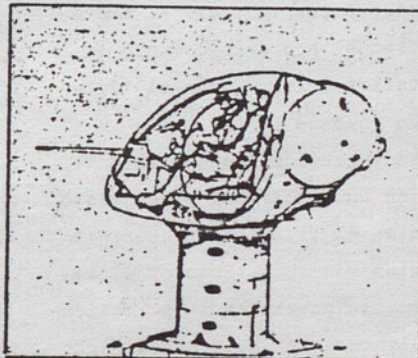
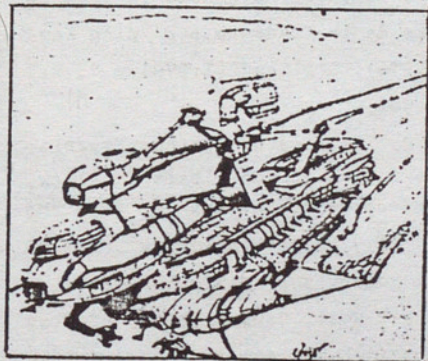
Laurentiis intentará transportarnos a este épico mundo lleno de misticismo.

Pero de llevar Dune a la pantalla se han hecho muchos intentos, pero nos vamos a limitar a los intentos "mayores". El primer intento prácticamente posible fue el de Arthur P. Jacobs (productor de las series "El planeta de los Simios"). Pero tuvo el mal gusto de morir antes de que el proyecto llegase a algo convincente, ya que solo llegó al esbozo de un storyboard.

Entonces llegó Alejandro Jodorowsky (escritor y director de "El Topo") con una idea un tanto extraña en la mente. Para empezar planeó un storyboard y un guión que no podía ser hecho en no menos de 10 horas. Formó un equipo de preproducción con los mejores profes-

sionales entre los que se encontraban el dibujante Cris Foss y el conocido H. R. Giger. Se hicieron grandes cantidades de bocetos de todo tipo del colosal universo de Dune. Incluso Salvador Dalí trabajó en esta versión de la novela, pero fue despedido porque, Don Salvador, tuvo la temeridad de dar su propia opinión a Jodorowsky.

El director quería dar el papel de Paul Atreides a su propio hijo, pero quería hacerlo de una manera muy especial. En la novela, el tiempo transcurrido es desde que Paul tiene 14 años hasta los 23. Pues Jodorowsky intentaba lo mismo: rodar las escenas según su hijo fuese cumpliendo los mismos años que Paul tenía en la obra. Evidentemente, a nadie le complacía el alargar un rodaje durante nueve años, ni siquiera a su increíble



Diseños de Chris Foss para un ala de acarreo, un vehículo de combate Sardaucker y un tren de rodaje de un recolector de especia



Diseños de Chris Foss
para naves de la
Cofradía Especial

Aunque admitido como un talento en su trabajo, Lynch nunca se había tenido que enfrentar a una producción tan monstruosa en todos los aspectos. Así Lynch preparó un guión de unas dos horas y diez minutos de duración, y que según el autor, Frank Herbert, "encarna la esencia de Dune".

EL EQUIPO

Desde el primer momento se pensó en formar un equipo de producción en el que interviniesen la "Crema de la Crema" del cine mundial.

Para la dirección de la fotografía se encargó a Freddie Francis, Oscar de la Academia 1.960 por "Sons and Lovers".

Para el montaje se contrató a Toni Gibbs, premio de la Academia Británica de Montaje por "Jesucristo to Superstar" y "Rollerball".

Como diseñador de producción, Tony Masters, nominado en 1.968 por la mejor dirección artística de "2.001, una odisea del espacio".

En la supervisión de efectos especiales, aunque en un principio se encargó de ello a John Dykstra (Star Wars), durante el rodaje del film le fue imposible completar el proyecto, recayendo la tarea en Barry Nolan, de la Vander Veer, una casa de efectos especiales de California que De Laurentiis ya había contratado anteriormente para "Flash Gordon".

Carlo Rambaldi fue el encargado de los Efectos Mecánicos Especiales. Rambaldi ha ganado ya tres Oscars de la Academia por "King Kong" (1.976), "Alien" (1.979) y "E.T." (1.982).

De los Efectos Ópticos Especiales fue encargado Albert Whitlock, ganador de dos Oscars por "Terremoto" (1.975) y "Hindenburg" (1.976).

Supervisor de Efectos Mecánicos es Kit West, Oscar por los efectos de "En busca del Arca Perdida" y colaborador de otras 40 películas, entre ellas "El retorno del Jedi".

equipo de colaboradores, con lo que el proyecto se vino abajo.

El siguiente intento en la lista fue el de Ridley Scott (Director de "Alien" y "Blade Runner"). Scott también estuvo con Jodorowsky durante un tiempo, del que rescató el proyecto y heredó el equipo. Este entró más, según el propio Frank Herbert, en la esencia de Dune. Scott preparó un guión que entraba más en los sentimientos de los protagonistas, sin abandonar lo épico y lo violento. Pero quería una historia de incesto entre Paul y su madre, idea que se apartaba bastante de la original. El mismo Frank Herbert le advirtió "Mira, me dicen que hay 40 millones de personas que han leído Dune en todo el mundo. Si lo cambias, todo ese público te hundirá..."

Así que Scott cambió de idea, y acabó realizando "Alien" con el mismo equipo de colaboradores.

En ese momento, Dino de Laurentiis compró el contrato original, pero no tenía tiempo para hacer la película, así que fue a ver a Herbert para renegociarlo. En esa renegociación Herbert se convirtió en consejero técnico del film.

El proyecto se estancó durante unos años, hasta que la productora Raffaella de Laurentiis, hija de Dino de Laurentiis, que quería hacer la película de su primera lectura de ello unos ocho años atrás, se interesó por la idea. El trabajo sobre el proyecto comenzó tras su anterior film, "Conan el Bárbaro", en Mayo de 1.981.

En una cesión poco corriente, teniendo en cuenta el presupuesto jugado en el film, los productores seleccionaron como director al relativamente novato en la profesión David Lynch, que solo había hecho dos películas anteriormente: "Eraserhead" y "El hombre elefante".

Del diseño del vestuario se encargó Bob Ringwood, premio de la Academia de Ciencia-Ficción y Fantasía por el vestuario de "Excalibur".

Se encargó como Coordinador de Lucha a Kiyoshi Yamazaki, encargado de entrenar a los actores en varias artes marciales. Fue previamente coordinador y entrenador en "Conan".

EL RODAJE

Consideraciones relativas al presupuesto y a las características de la película llevaron a los productores a tomar en cuenta la posibilidad de escenarios y de rodajes fuera de los EE.UU. Aunque se pensó en muchos lugares, México fue elegido por su accesibilidad, economía y actitud cooperativa hacia la producción de películas.

Dune comenzó la fotografía principal en Ciudad de México el 30 de Marzo de 1983. El rodaje tuvo lugar casi por completo en los Estudios Churubusco en Ciudad de México, con unas tomas finales en el desierto de Salamayuca, en las afueras de Juárez. Además se rodó en tres lugares adicionales: en las afueras de la Ciudad de México e Iztapalapa, donde se construyó un estancue de 100 por 300 pies dentro de un almacén; las Aguilas Rojas, donde se levantó un muro de roca volcánica de 65 pies de alto; y el estadio Azteca, el mayor estadio de fútbol de Latinoamérica, cuyo inmenso parking fue transformado en un campo de aterrizaje.

Aunque Africa del Norte, Inglaterra, Túnez, el Sahara, La India, Australia e Italia fueron exploradas en busca de escenarios para Dune, se escogió finalmente México debido a su única combinación de desierto accesible y facilidades en estudios urbanos. Churubusco es el mayor estudio de rodaje de México, y sus platós, de los cuales fueron utilizados ocho, son del ta-

maño apropiado. Dos decorados exteriores y 23 interiores fueron levantados inicialmente. Estos eran usados, derribados, y una nueva serie de decorados se levantaba de nuevo, en un proceso continuo durante todo el rodaje, hasta un total de 65 a 70 decorados construidos. En uno de los platós fue construida una pantalla azul para la realización de los efectos especiales de 35 por 108 pies, siendo la más grande construida hasta el momento.

Ya finalizado el rodaje, se anunció su estreno mundial el día



Sting como Feyd Rautha Harkonnen

7 de Diciembre de este año, pero posteriormente se retrasó anunciando estreno mundial, y a la ya conocida costumbre de Dino de Laurentiis de estrenar sus producciones antes en Europa que en EE.UU., se rumorea que no llegará a España hasta el mes de Febrero, aunque gran parte de la unidad de producción estaba constituida por españoles junto con mexicanos, italianos, ingleses, americanos, una francesa y un venezolano. Los extras, en su mayor parte mexicanos, sumaron unos 10 ó 15.000.

EL REPARTO

La elección de los actores fue de una crucial importancia, pues los personajes son Héroes y Villanos de proporciones épicas. Todas estas consideraciones fueron tomadas en cuenta, atendiendo más a lo "correcto" del personaje y el actor, y su relación entre ambos, y menos al renombre. Por fin, el reparto quedó así:

PAUL ATREIDES.- Dyle McLachlan. Actor de teatro especializado en temas de Shakespeare y gran conocedor del mundo de Dune (afirma que se lee toda la saga al menos una vez al año, así que imagínese su cara al proponerle el papel de Paul). Esta es su primera película.

LADY JESSICA.- Francesca Annis. Ha trabajado en teatro, televisión y cine. Recientemente pudimos verla en "Krull".

LETO ATREIDES.- Jurgen Prochnow. Su trabajo más conocido ha sido en la película "El submarino".

Dr. LIET KYNES.- Max Von Sydow. Ampliamente conocido en el cine desde su primera película importante, "El Séptimo Sello". Sus trabajos en el tipo de cine que nos atañe han sido "El Exorcista", "Flash Gordon" y "Conan".

EMPERADOR SHADDAM PADISHAH IV.- José Ferrer. Nominado para el Oscar por su interpretación de Toulouse Lautrec en "Moulin Rouge".

REVERENDA MADRE GAIUS HELEN MOHIAM Sean Phillips. Entre sus películas más conocidas, "Adios, Mr. Chips", "Furia de Titanes" y "Nijinsky". En nuestro país es recordada como la malévola Livia, de la serie televisiva "Yo, Claudio".

CHANI.- Sean Young. Su más recordada interpretación es la de la replicante Nexus-6, Rachael, en "Blade Runner".

DUNCAN IDAHO.- Richard Jordan, conocido en España por multitud de series televisivas, como "Capitanes y Reyes".

LA SHADOUT MAPES.- Linda Hunt, co-



Jessica (Francesca Annis) con la Reverenda Madre Mohiam (Sean Phillips)

nocida por el aficionado al cine por su papel como hombre , Billy-Kwan, en "El año que vivimos peligrosamente" por el que consiguió un Oscar.

STILGAR.- Everett McGill. Ha trabajado en teatro y cine, con "En busca del fuego" y "Brubaker".

JAMIS.- Judd Omen. Sus credenciales incluyen "El Padrino", "Serpico", y las series "Baretta", "Kojack", "McCloud" y "El gran héroe americano".

BARON VLADIMIR HARKONNER.- Kenneth McMillan. Sus filmes: "Serpico", "Confesiones verdaderas", "Ragtime"...

Dr. WELLINGTON YUEH.- Dean Stockwell.

PEYD RAUTHA.- Sting, líder del grupo "Police". Ha intervenido en "Quadrophenia" y "Brimstone and Treacle".

THUFIR HAWAT.- Freddie Jones. Componente de la Royal Shakespeare Company. Ha participado en "Antonio y Cleopatra", "Juggernaut", "El hombre elefante", "Firefox", "Krull".

IAKIN NEFUD.- Jack Nance. Sus películas incluyen "Heraserhead", y "Hammet".

REVERENDA MADRE RAMALLO.- Silvana Manganò. Esposa de Dino de Laurentiis. Intervino en "Ulises", "Edipo Rey", "Muerte en Venecia".



Paul Smith es Rabbar Harkonner, "La Bestia"

Jurgen Prachnow es el Duque Leto Atrides.



Freddie Jones como el mentat de los Atrides, Thufir Hawat

LIBROS

"Nunca puede morir el que puede leer eternamente, porque con el transcurso de interminables lecturas, incluso la vida mas aburrida se puede convertir en una aventura." Gracias, H.P.L.

NEWS - NEWS - NEWS - NEWS - NEWS - NEWS

En el pasado mes de octubre ha salido el 5º libro de la "saga del mundo del río": **DIOSES DEL MUNDO DEL RIO**, de P. J. Farmer; este libro tampoco acaba por completo la "saga" por lo que debemos pensar que habrá un sexto libro. Aunque el comentario de este libro irá unido al del resto de la saga que podreis leer en estas paginas proximanente, os adelantamos que este libro mejora bastante en relación con **EL LABERINTO MAGICO**, (anterior libro de la saga) y aunque no supera a **VUESTROS CUERPOS DISPERSOS** merece la pena leerlo. Eso si, se nota bastante que es un añadido innecesario a la idea original de la saga.

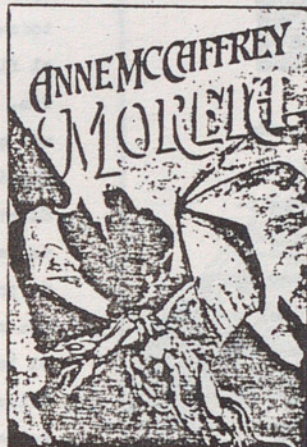
AUTHOR OF THE MAGIC FAIRYSTLE
PHILIP JOSÉ FARMER
GODS OF RIVERWORLD



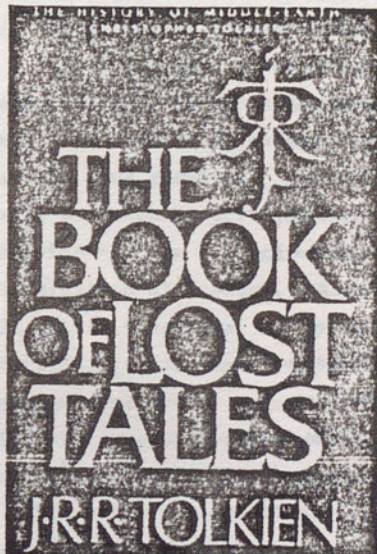
- SOPLOS - SOPLOS - SOPLOS - SOPLOS

Nuestro agente en Niu York: Alec Leamas nos dá el soplo de la salida de abundantes libros que ya babeamos de deseo pensando en el momento en que los tengamos en nuestras garras, así por ejemplo: "Cuentos del mundo del río", serie de

relatos de Farmer ambientados en el mundo del río, pero sin relación con la saga original. Asimismo nos comunica la salida de un nuevo libro de la "saga de los dragones de Perm": **Moreta: Dragonlady of Perm**, (Moreta: Mujer Dragon de Perm) de Anne Mc Caffrey, que promete ser tan maravilloso como los anteriores.



Desde nuestra central de Cambridge Circus, London; nuestro agente George Smiley nos comunica la salida al mercado de las "Leyendas perdidas" de J.R.R. Tolkien, libro formado al parecer por los relatos desechados por su hijo en la recopilación del Silmarillion debido a que o bien no tenían relación con el resto de la obra o porque entraban en contradicciones con otros relatos del libro.



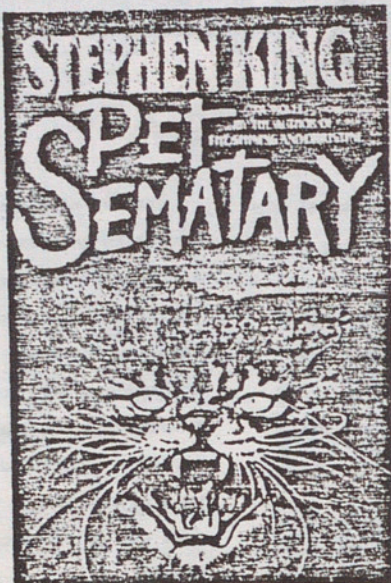
Stephen King acaba de publicar otra novela en su pais natal que lleva como titulo "Pat Semetary". Aunque el autor declaraba recientemente en una de sus novelas, "Different seasons", (publicada en España en dos tomos, "Verano de corrupción" y "El cuerpo") que no se consideraba encasillado en un genero, vuelve a probar suerte con el terror, al igual que en la ya cinematografica "Cristine".

El argumento de la misma gira en torno al arquetipo que le gusta a King: un americano medio de nombre Louis Creed, feliz dentro de su matrimonio y sin problemas economicos, con unos vecinos algo particulares que conocen la situación de un lugar secreto donde en la época de la secesion americana se celebraban aquelarras (época que por otra parte le parece al propio King realmente muy propicia para el resurgimiento del terror)

Así, poco a poco, se va llegando a una especie de rito druíco, en el que el protagonista se sumerge, y en donde jugará un papel importante un gato. Esta situación lleva a la muerte de su hijo y al abandono de su esposa, causas de la desesperación del protagonista, que le harán converger hacia la fundación de Pat Semetary, de donde empezará a partir la acción que llevará a extrañas y siniestras relaciones entre el gato, los vecinos y el protagonista.

King pretende con esta novela volver al arte mas depurado de sus primeras novelas, y algunos piensan que su ultima obra les recordaría al mejor Lovecraft, basandose en que el personaje está abocado constantemente a una lucha inusitada con la muerte. Parece que este escritor nos pretende dar un terror real, introduciendose tambien en un ambiente macabro planteandose la eterna lucha entre el bien y el mal. El mismo ha declarado que esta novela le ha supuesto una experiencia nueva.

Este mismo autor ha querido entrar dentro del campo de la literatura ci-



nematografica con el estudio titulado "Cance Macabre", en donde expone sus impresiones personales sobre las películas de terror, principalmente las visionadas en su niñez; En el mismo comienzo con la versión de Murnau del "Nosferatu", continúa con un desarrollo de diversos films y culmina con la última adaptación de sus novelas, "Ojos de fuego" (Que se menciona en este mismo número de la revista).

También hemos recibido en esta redacción, rumores sin confirmar afirmando que el equipo King-Straub ha sido disuelto por discrepancias entre ambos autores.

MEA CULPA - MEA CULPA - MEA CULPA - ME
Suplicamos vuestro perdón por una errata producto sin duda de la actividad de un topo de Karla en la redacción; en el artículo sobre Dune, decíamos que el título del próximo libro de la saga es "La luz de las estrellas de Dune", pues bien, no es así. Gracias a la heroica actividad de nuestro hombre en la Habana, hemos podido detectar este gazapo y además nos ha proporcionado tras una tremenda lucha contra varios agentes de la competencia que también buscaban la noticia, de que sin duda posible y en principio para nuestro país el título de la sexta novela de Dune es: COURTSHIP OF DUNE,

La importancia de esta noticia esperamos que haga que nos perdoneis .

DARDOS - DARDOS - DARDOS - DARDOS - DAR
Un toque para los editores de Minotauro por el abuso que supone que nos van a hacer pagar como un libro completo, los apéndice del Señor de los Anillos, cuando en la edición original del libro los apéndice estaban situados donde van todos los apéndice del mundo; es decir al final del tercer tomo de la obra. En fin, esto ya no tiene remedio y esperamos que este libro salga pronto y esta jugada no se repita.

Cierto editor muy relacionado con el mundo del comix, prometió, con gran alarde de propaganda, la publicación por 1ª vez en España de las aventuras de Conan el Barbaro, de R.E.Howard, habiendo publicado 12 libros (de los cuales 11 ya habían sido publicados) se corta su publicación. ¿Por quien nos toma usted, señor Osuya? La serie completa de Conan consta de 24 libros, y aquí y en Moscu una edición completa de una obra, consiste en la publicación de TODOS los libros y no de una selección de ellos. Mas seriedad señor, y mas cuidado con la edición, la traducción y la propaganda. ¿ De acuerdo?

BENJAMIN FONDEXTER

LA SAGA DE DUNE

Entre 1.963 y 1.964, aparece en los números de Diciembre y Enero de la revista de ciencia-ficción "Astounding" una novela de un autor no muy conocido titulada "DUNE WORLD" ("Mundo de Dunas"). Las reacciones fueron entusiásticas y este éxito animó a su autor a seguir escribiendo la segunda parte de lo que en principio había proyectado como una tetralogía. "THE PROPHET OF DUNE" ("El profeta de Dune"), apareció en la misma revista, dividida en cinco partes, de Enero a Mayo de 1.965. Este mismo año las dos partes se publicaron en un solo volumen, bajo el título de "DUNE" (1ª edic. en España en 1.975), reduciendo la prevista tetralogía en trilogía. Acababa de nacer un mito.

Frank Herbert apenas era conocido, cuando apareció "DUNE". Nacido en Tacoma, Washington, en 1.920, y después de estudiar en la Universidad de Washington, se dedicó a los oficios más diversos desde fotógrafo y cameraman de TV. a presentador de radio, y desde pescador de ostras a analista. Desde los 20 años vendía ya relatos para los "Pulps" americanos, y después de la 2ª Guerra Mundial empezó a alternar su trabajo de periodista con la creación de relatos de aventuras y del Oeste, que publicaba bajo seudónimo. A principios de los cincuenta empezó a vender artículos y cuentos para revistas de mayor categoría, como "Esquire", y a publicar sus primeros relatos de ciencia-ficción, género en el que se centraría. En 1.952 aparecía su primer relato de este género, "LOOKING FOR SOMETHING?", en la revis-

ta "Starling Stories". En 1.956 veía la luz su primera novela, "THE DRAGON IN THE SEA", conocida también como "UNDER PRESSURE", donde, como un avance de su preocupación ecológica, planteaba la necesidad de buscar nuevas formas de energía.

Pero fue 1.956 el año del "descubrimiento" de Frank Herbert. El mundo entero se maravilló ante la novela que planteaba por primera vez, de forma completa, racional y convincente, la ecología de un mundo distinto al nuestro. "DUNE" fue un éxito inmediato de público y crítica, y así, en 1.966, le fue otorgado el premio Hugo y el Nebula, así como el Premio Internacional de Fantasía.

Sobre la trama de "DUNE" ya hemos hablado anteriormente, por lo

acervo ciencia/ficción

FRANK HERBERT

DUNE



que tan solo diremos que está planteada básicamente como una novela de intrigas, con traiciones, conspiraciones, intereses, asesinatos, envenenamientos, espías, luchas a espada y guerrillas, todo en un ambiente emocionante y sugestivo. Así, Herbert nos plantea un profundo análisis de la sociedad feudal, una reflexión política sobre la guerra, un estudio sobre los poderes paranormales, un punto de vista sobre la religión, y, sobre todo y más importante, una ecología, donde falta el agua, elemento primordial para la vida humana, y su transformación con el hombre como elemento dinámico dentro del ecosistema.

En el segundo volumen de la trilogía, "DUNE MESSIAH", aparecida

en 1.969 ("El mesías de Dune", primera edición en España en 1.979), retorna la acción 12 años después del final del primer libro. Sin embargo ya este libro no se centra en la ecología como el anterior, sino en la religión, a través del minucioso estudio de la ascensión de un hombre a la cima del poder político y religioso, pero que era cías a su único poder de prever el futuro no desea convertirse en un Dios. La acción transcurre en el marco de la sangrienta Guerra Santa que los orgullosos y sanguinarios Fremen llevan a cabo por toda la galaxia para dominar a todos aquellos que no han querido aceptar a su jefe/dios como emperador. Paul, mientras tanto, inicia su proyecto de transformar los desiertos de Arrakis en un vergel. Eso, naturalmente, hará que desaparezca la especia, producto por naturaleza del desierto. Ello hace que los grandes poderes del imperio, alarmados, preparen una conjura para derribar el poder mesiánico del emperador, en la que cada uno tiene sus propios planes y ambiciones. Por otro lado, los propios Fremen empiezan a murmurar contra su Dios, que intenta eliminar sus seculares tradiciones y su forma de vida basada en el desierto. Incluso Alia, su hermana y máxima sacerdotisa de su religión, es la primera en conspirar contra él. La concubina (y único amor de Paul) Fremen, Chani, da a luz a sus dos hijos gemelos, herederos de todos los atributos sobrehumanos de su padre. Finalmente, tras vencer las conjuras tejidas en su horno, y habiendo alcanzado su destino inevitable, Paul desaparecerá ciego, a pie, sin alimentos ni agua, en ese desierto que constituyó la razón de toda su vida.

La crítica y los propios lectores calificaron esta segunda parte de la trilogía como muy inferior a la primera debido sin duda alguna

que dominaba el primer volumen, el dominio de la intriga sobre la profundidad temática y al hecho de que pese a ser un lúcido estudio sobre la ascensión de una dictadura mesiánica, nos apartaba mucho de la gran riqueza de imágenes del primer volumen. Pero ese aparente descenso quedó afortunadamente superado con el tercer volumen "CHILDREN OF DUNE", aparecido en 1.976, ("Hijos de Dune" primera ed. española 1.977), donde se vuelven a alcanzar cotas de interés y calidad equivalentes al primero. La obra nos sitúa en Arrakis 20 años después del inicio de la serie. Los dos hijos gemelos de Paul Muad'dib Leto II y Ghanima, aún niños gobiernan el imperio, con su tía Alia como regente. Dune es ya un vergel y en las ciudades incluso se desperdicia agua. Alia ha reafirmado hasta el límite la religión mesiánica, al tiempo que sumerge al imperio en una sofocante burocracia que amenaza con reducirlo a la esclavitud. El anhelo de Alia es volver a los orígenes, destruir

las obras de su hermano en aras de un mesianismo propio. Pero para conseguirlo deberá enfrentarse a Leto II. Además, el heredero de la casa imperial de Corrino, vencida en el primer libro, intenta volver a controlar el imperio, educado por la propia Dama Jessica, madre de Muad'dib y abuela de Leto II, que ha vuelto al seno de la Bene Gesserit. A esto se une la aparición de un misterioso predicador ciego, proveniente del profundo desierto, que predica contra la corrupción que ha traicionado el espíritu del profeta, y contra la burocracia e incluso contra la propia Alia, predicador al que muchos identifican con el propio Muad'dib.

En este tercer libro, al planteamiento ecológico del mundo sin agua, Herbert antepone la remodelación de todo el planeta. Pero en esta obra, el elemento principal es la evolución humana hacia la consecución del superhombre, (Leto Atrides, para salvar el desierto, se dejará "invadir" por las "Truchas de Arena", el primer paso bio

acervo ciencia/ficción

FRANK HERBERT

EL MESIAS DE DUNE



lógico de los gigantes gusanos de arena ahora en vías de extinción, y se transformará en un ser distinto, un superhombre que al final del libro personificará la salvación del planeta y, con él, de todo el universo).

Con esto quedaba finalizada la trilogía del planeta de arena, pero el argumento permitía una continuidad y durante mucho tiempo se rumoreó que Herbert estaba escribiendo la cuarta novela, que por fin vió la luz en 1.981, titulada "GOD EMPEROR OF DUNE", ("Dios Emperador de Dune" primera ed. española 1.982). Y realmente la acogida fue espectacular, conforme con la expectación levantada. Así, la primera edición en EE.UU. estaba prácticamente agotada antes de ponerse a la venta.

La acción, que transcurre 3000 años después del libro anterior, abandona casi definitivamente la acción y la intriga y se dedica casi exclusivamente al estudio del poder absoluto y una reflexión sobre la predestinación del destino humano y la soledad del tirano. En parte gusano, en parte hombre, Leto II deambula por los subterráneos del gigantesco mausoleo que es su palacio, rodeado de la única extensión de desierto que queda en su planeta. Odiado como un tirano y adorado como un dios, Leto prosigue su metamorfosis que, con su destrucción, traerá la salvación de la especie humana y del propio planeta.

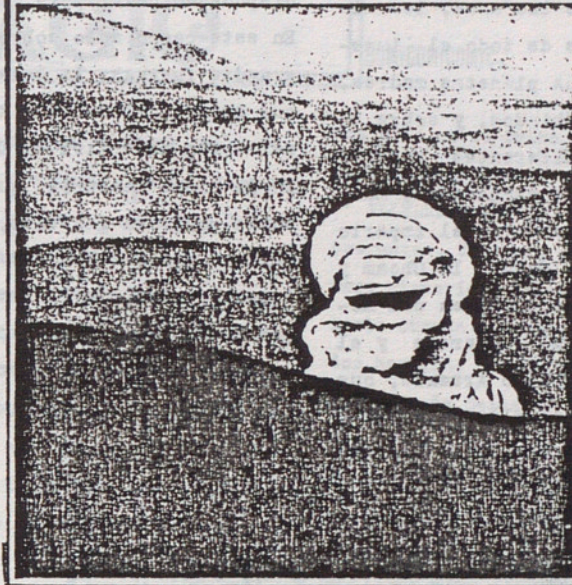
Este cuarto libro fue acusado por la crítica como el más flojo de la serie, pero la puerta que dejaba abierta a nuevos libros mantuvo la esperanza a los incondicionales, y Herbert no defraudó.

En 1.984 (primera ed. española este mismo año) aparecía el quinto libro de la saga: "HERETICS OF DUNE" ("Herejes de Dune") y todas las ilusiones y esperanzas puestas en él se vieron recompensadas. El li-

acervo ciencia/ficción

FRANK HERBERT

HIJOS DE DUNE



FRANK HERBERT

DIOS EMPERADOR DE DUNE



LA MAYOR EPOPEYA DE CIENCIA FICCIÓN DE TODOS LOS TIEMPOS

ULTRAMAR

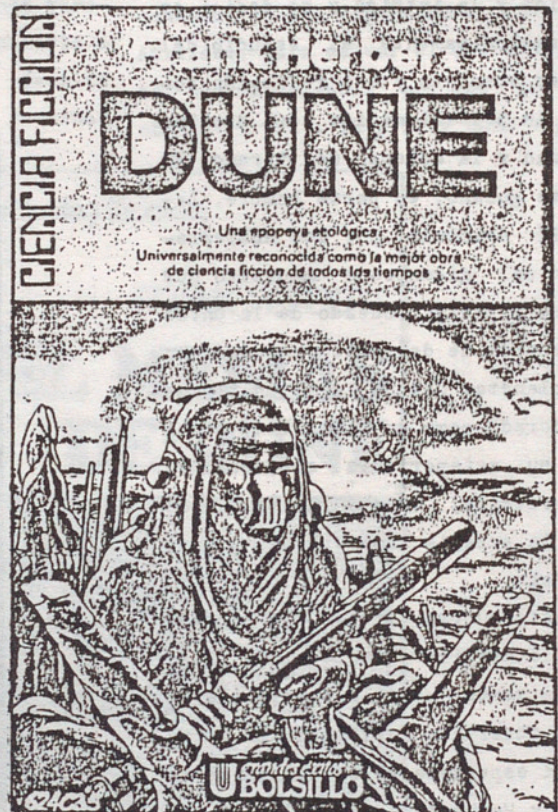
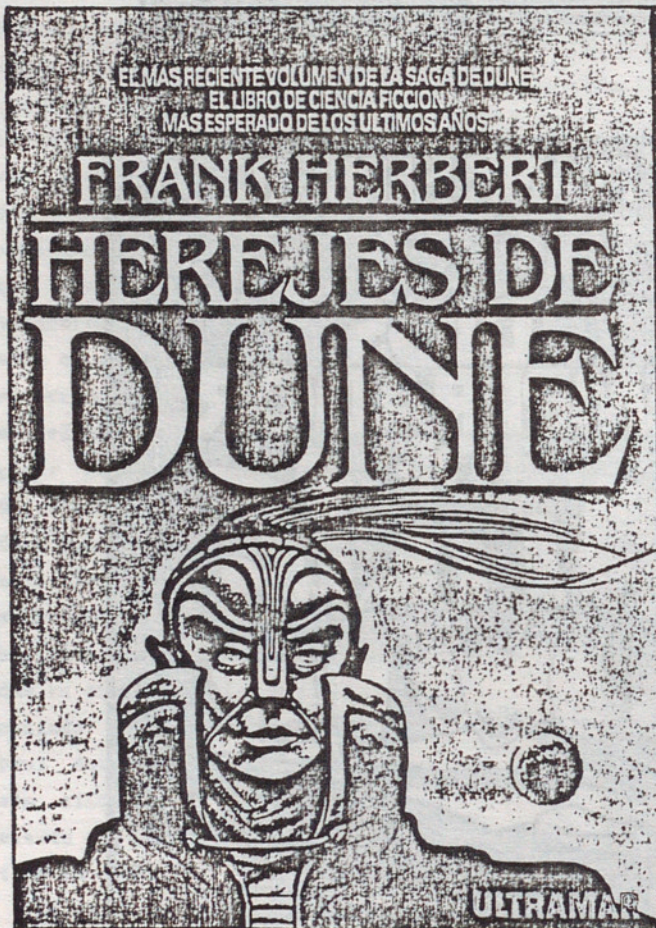
bro vuelve a tomar el carácter épico del primero de la serie y, salvo opiniones, se convierte en el segundo mejor libro de la saga casi a la par con el primero. La acción transcurre 1.500 años después de la muerte de Leto II, el Dios-Gusano. La expansión galáctica quedó cortada con la muerte del Tirano, y después de los años, los miembros dispersos de todo el Imperio vuelven a sus planetas madres, pero vuelven cambiados, y sobre todo vuelven con diferentes intereses de los de sus abandonados maestros. Ya no existen ni el imperio ni las Grandes Casas, la Choam y la Cofradía ya no disponen del monopolio sobre el comercio y el transporte, e incluso Arrakis, que ha vuelto a ser el planeta desértico de sus comienzos, ya no dispone

del monopolio sobre la especia. Pero si dispone de algo que le sigue haciendo particular: dispone de los restos del Dios-Gusano Leto II dispersos en los gusanos que vuelven a dominar Arrakis, planeta que ya solo conserva una decadente clase sacerdotal que mantiene el culto al dios gusano Shaitan, pero no dispone de poder para mantenerlo. En este campo solo sobreviven dos grandes fuerzas: la Bene Tleilazu, que aparte del dominio tecnológico se revela como fiel al Dios-Gusano, y la Bene Gesserit, que continúa en su programa genético, puesto en peligro por la Honoradas Matres, descendientes de la Bene Gesserit que quedaron atrapadas por la dispersión y que han perfeccionado las técnicas de control sexual. En

este marco aparece una niña en Arrakis capaz de dominar a los grandes usuarios...

En este libro, Herbert nos hace un lúcido estudio sobre el matriarcado y el poder del sexo como forma de dominación, convirtiendo a las Bene Gesserit y a sus oponentes, las Honoradas Matres, en el auténtico protagonista de la novela.

Pero ¡Atención!. La saga no ha terminado. Frank Herbert ya está escribiendo el sexto y por lo que parece el último libro de la saga, cuyo título es "THE STARLIGHT OF DUNE". Parece que aparecerá hacia la primavera del próximo año, coincidiendo con el más que probable éxito mundial de la película DUNE, y que los fieles a su obra esperamos ansiosamente.



COMICOMICOMIC

MAGIC

COMICOMICOMIC

Magia: Illyana y Tormenta.

En alguna parte, en el reino entre planos de realidad llamado Limbo, un malvado hechicero atrae a una inocente niña; ¡Y una nueva Serie Limitada Marvel ha nacido! ILLYANA Y TORMENTA, una serie dividida en cuatro partes y debida a Chris Claremont, el autor de los X-Men y los NUEVOS MUTANTES, cuenta la vida de Illyana Natalyanovna Rasputin, hermana del hombre X Coloso, durante el misterioso intervalo de tiempo que pasó en los dominios del señor de demonios, Belasco (al que se conoce aquí, en España, únicamente por su aparición en algunos números de la serie KA-ZAR editada hace algún tiempo por Surco).

Volvamos atrás en el tiempo. En el número 160 de los X-Men, Belasco, desterrado al Limbo por los dioses oscuros a los cuales sirve, secuestró rápidamente a Illyana, apartándola del cuidado de los X-Men. La tentó para que se quedase con él dándole un amuleto místico. Le prometió un destino glorioso si aprendía de él a dominar las artes prohibidas. Los X-Men habían seguido a Illyana dentro del Limbo, y, después de encontrarse con extrañas y demoníacas versiones de ellos mismos, lograron rescatarla. Pero, mientras la arrastraban literalmente fuera de un reino y entraban en otro, Kitty Pryde soltó a Illyana momentáneamente. Un breve momento en nuestra dimensión, aparentemente correspondiente a siete años en el mundo de Belasco, por lo que Illyana regresó a salvo con nuestros héroes a la Tierra con siete años más.

Los cosas, después de esto, se volvieron un tanto extrañas en la Escuela del Profesor Xavier para Jóvenes Dotados. Illyana, ahora con trece años, parecía tan cerfana como siempre a su familia americana, pero poco les contaba acerca de los siete años que pasó con Belasco. Kitty reflexionaba de vez en cuando "Me olvido de que ella ha pasado la mitad de su vida en un limbo místico... Difícilmente habla de ese tiempo, y nosotros nunca le hemos presionado. Me pregunto si alguna vez llegaremos a saber... Me pregunto si realmente queremos saber". De algo nos enteramos cuando, en un número posterior de los X-Men, Illyana dejó caer esta sugerencia al Profesor Xavier: "¡Yo también puedo hacer cosas extraordinarias, como Piotr!"; "¿Como cuáles?", inquirió él; "Ch..., cosas", respondió ella.

Entonces, siete números más tarde, la timidez da paso al terror cuando, después de ver una imagen de Belasco, Illyana conjura una espada mística y ataca a Kitty, como si estuviese poseída por algún demonio oscuro.

La otra estrella de la Miniserie es la versión de Tormenta que nuestros héroes encuentran en el Limbo de Belasco. Es la versión más vieja de Tormenta, una hechicera que ha conseguido dominar las artes arcanas. El encuentro con su futuro ha sido una experiencia perturbadora para "nuestra" Tormenta. Ella ha llegado a preguntarse qué talentos hechiceros puede poseer en adición a sus conocidas poderes mutantes y cómo podría nunca aprender a vivir y a dominar la

brujería en el reino de Belasco, cuando sabe la maldad que encierra.

ILLYANA Y TORMENTA responde a estas preguntas. Contrada en el Limbo durante esos misteriosos siete años, esta miniserie cuenta las experiencias de estas dos heroínas con la brujería, con los esbirros de Belasco, y con lo desconocido que se esconde en ellas mismas. Tormenta, en su sabiduría y madurez, anima a Illyana a que siga los pasos de la magia blanca, la magia de la responsabilidad, del bien. Pero hay también una magia negra, menos benevolente, más peligrosa y más... divertida. Pero conviene recordar que el conocimiento de cualquier hechicería, sea negra o blanca, mala o buena, siempre corrompe.

Se puede resumir diciendo que los siete años en que se basa esta serie están fraguados en tragedia.

John Buscema dibuja los dos primeros capítulos, dibujando el tercero Ron Frenz (Ka-Zar) y Sal Buscema, el cuarto y último. Tom Palmer, uno de los más famosos y apreciados entintadores del medio, (véase Aventuras Bizarras nº5) pasa a tinte. Chris Claremont, el escritor de los X-Men, quien conoce los caracteres de Illyana y Tormenta desde dentro, hace el guión. Esta conjunción de grandes artistas promete una aventura en 4 capítulos de alta fantasía y drama sin paralelo en el mundo del cómic contemporáneo.

Saldrá a la venta en diciembre próximo dentro de la colección Extra Superhéroes, con el número 7, editado por Fórum.

EL HOMBRE DE ACERO LLEGA A SU NÚMERO 400.

La DC Cómics celebró el mes de agosto toda una semana con el número 400 de Superman. Se trata de una edición especial de 64 páginas (sin anuncios) que permitió al escritor Elliot Maggin narrar una serie de historias ambientadas en el futuro, los protagonistas de las cuales recuerdan de formas distintas la leyenda que supone Superman.

La lista de colaboradores artísticos de Maggin, capítulo por capítulo, es impresionante; una formación representada por algunos de los mejores artistas que hayan trabajado nunca en un comic book, y desde luego en Superman: Jim Steranko, Al Williamson, Joe Orlando, Mike Kaluta, Frank Miller, Marshall Rogers, Klaus Janzon y Wendy Pini.

Realizando páginas de ilustración, se encuentra un cuarteto de leyenda: Will Eisner, Steve Ditko, Jack Kirby y Jack Davis. Otros ilustradores son Jerry Robinson, Berni Wrightson, John Byrne, Walt Simonson, Moebius, Terry Austin, Bill Sienkiewicz, Leonard Starr, Brian Bolland y Mike Grell. La ilustración de la portada, reproducida en nuestra cubierta, se debe a Howard Chaykin. La contraportada cuenta con un dibujo de Frank Miller.

Ray Bradbury comienza la celebración con un saludo especial al personaje creado por Jerry Siegel y Joe Suster, ese hombre de acero que fue el responsable, en última instancia, de la revolución de los superhéroes.

CAMELOT 3000: nº 12.

Cuando salga este número, probablemente hará pocos días que salió a la venta en los Estados Unidos el capítulo 12 y último de esta maxiserie, que sin lugar a dudas ha sido una de las colecciones con un mayor nivel artístico que se han publicado en España, y nos atrevemos a decir, en su propio país de origen.

Hasta aquí, la noticia. Pero me gustaría puntualizar un par de cosas positivas, y también dos negativas. Empezaré por las positivas, ya que son hechos que no suelen darse en casi ninguna edi-



torial española. La 1ª, es el cuidado que han puesto los responsables de Zinco en las traducciones, sin añadir nada y sin quitar nada, no como otros, que hacen que un comic parezca una cartilla para subnormales, la segunda cosa positiva es el hecho de que, al comprobar que el nº 12 es especial y cuenta con 32 páginas de historieta, y les hubiera faltado espacio para poder editar íntegramente este último capítulo, empezaron a añadir unas historias cortas como complemento de los números 10 y 11, para editar en un sólo capítulo español el nº 12 americano.

Los dos puntos negativos no son muy evidentes a simple vista si no se comparan los números españoles con sus respectivos americanos. No se mencionan los entintadores, y, aunque no parecen tener importancia, los nombres de éstos son lo suficientemente importantes como para indicarlos aquí: Bruce Patterson, Dick Giordano y, el más famoso, Terry Austin.

El otro aspecto negativo, y quizá el más grave, es el hecho de que la mayoría de las páginas de los originales carecen de margen, con lo cual las ilustraciones cubren toda la página, mientras que en la edición española se han empeñado, cerrilmente, en acortarnos las páginas y

dibujos, perdiéndose parte del sabor que tiene esta pequeña obra de arte del comic.

Además, el nº 9 español de Camelot 3000, editado por Zinco, tiene la fuerza suficiente como para ser recomendable su lectura.

Estará a la venta hacia mediados finales de este mes de noviembre.

SOTA DE CORAZONES.

Existe una nueva serie limitada de la Marvel dedicada a uno de los, quizás, menos conocidos personajes de la misma; la Sota de Corazones.

Este personaje fue presentado en los E.E.U.U. en uno de los primeros números de una colección dedicada a agrupar a todos aquellos héroes nuevos o que carecían de serie propia (Hombre Lobo, Motozista Fantasma, Spider-Woman, etc.) llamada Marvel Spotlight. Por cierto, esta aventura nunca se ha publicado en España.

La presentación oficial se hizo en un número de la colección en blanco y negro Deadly Hands of Kung Fu, al poco de aparecer el Tigre Blanco, y dibujado por George Pérez. Este relato fue publicado aquí en la colección Relatos Salvajes dedicada a las artes marciales.



En Norteamérica, la Sota de Corazones fue deambulando de colección en colección, pasando por Iron Man (ya visto en España) y en un número de la colec-

ción, Marvel Team-Up, (que será editado por Fórum cuando retomen esta serie dentro de su colección Spiderman), antes de conseguir su propia serie.

Para mantener vuestro interés sobre esta colección, sólo os daré un pequeño dato: Aparece como coprotagonista una amiga de Peter Parker, es decir, de Spiderman.

La serie se debe a Bill Mantlo en el guión y a George Freeman (totalmente desconocido en España, pero que hizo una historieta de Daredevil para el Marvel Fanfare, y fue el creador del primer superhéroe canadiense, el Captain Canuck). Más adelante, y cuando Fórum anuncie su edición, os comentaremos algunas cosas más sobre The Jack of Hearts, (La Sota de Corazones).

ducido al Castellano significa petirrojo), y ha adoptado uno más conveniente a su edad, que le da un nuevo "look" misterioso que, junto a su actual nombre, Nightwing (Ala nocturna) y la incorporación de un nuevo titán llamado Jericho, son las nuevas aportaciones a esta serie paralela.

Los autores son los mismos que los de la serie original, es decir: George Pérez, dibujante; Romeo Thangal, tintas; y Mary Wolfman, con ayuda de Pérez, para los guiones.

Por cierto, los autores de los Nuevos Titanes están preparando un número 50 muy, pero que muy especial. Ya os hablaremos de este número más adelante. Ah, recordad que los Nuevos Titanes están siendo editados en España por Tin

apartamentos, transcurren entre la primera y la segunda película y, ésto me lo soplan los compañeros de la Redacción, es prácticamente imposible, ya que, como sabrías los aficionados al cine, dichas películas continúan, sin un intervalo de tiempo que justifique esta serie. Aún así, yo he visto los dos primeros números, con portadas preciosas de George Pérez, y merece la pena como colección en comparación con las anteriormente editadas.

Esperamos que se tomen en cuenta estas palabras y podamos ver editadas en España las nuevas aventuras de Spock y Cia.

DELUXE FORMATI NUMBER ONE!

THE NEW TEEN TITANS

NUFF SAID!

FROM THE NEW DC COMICS.
THERE'S NO STOPPING US NOW!

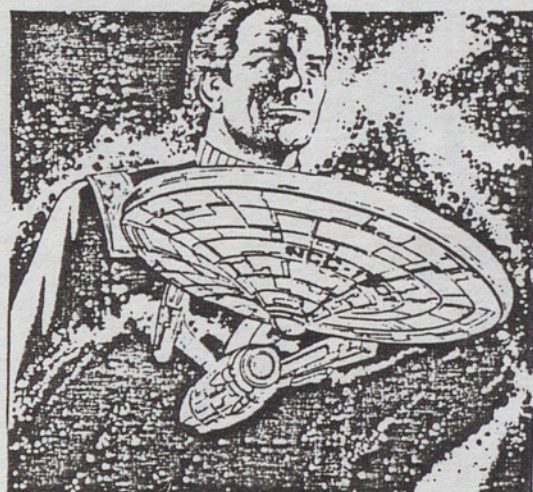
DC

LOS NUEVOS TITANES.

La serie de mayor éxito de ventas y de críticas de la DC Comics es, sin lugar a dudas, Los Nuevos Titanes (Editada en España por Zinco).

Tal ha sido su éxito a partir de este verano, los Titanes cuentan con otra serie más, ésta con un papel de más calidad y, naturalmente de precio más elevado. Como podéis comprobar por el dibujo que acompaña a este texto, el líder de este grupo, Robin, ha abandonado el traje que le daba nombre, (Robin, tra

STAR TREK



Coming in November
The new DC.
There's no stopping us now.



STAR TREK.

Ha empezado a editarse este verano en Estados Unidos una nueva colección dedicada a las extrañas y alucinantes aventuras de la famosa tripulación del U.S.S. Enterprise, los Kirk, McCoy, Spock y compañía.

Esta colección se debe en los guiones al mismo escritor de Camelot 3000, Mike H. Barr y a Tom Sutton y Ricardo Villagrán, en los dibujos.

El único fallo que tiene esta serie es que narra una serie de historias que

SUPER BOXERS

¿Buscas algo nuevo, original, con la acción, poder y dinámicas ilustraciones que te han llevado a leer comics? Entonces, la clase de lectura que te gusta y que siempre esperas de la Marvel. Todo

esto lo tienes servido en la próxima no chadores y los enfrentan ilegalmente con vela gráfica de Fórum: !!Superboxers!!.

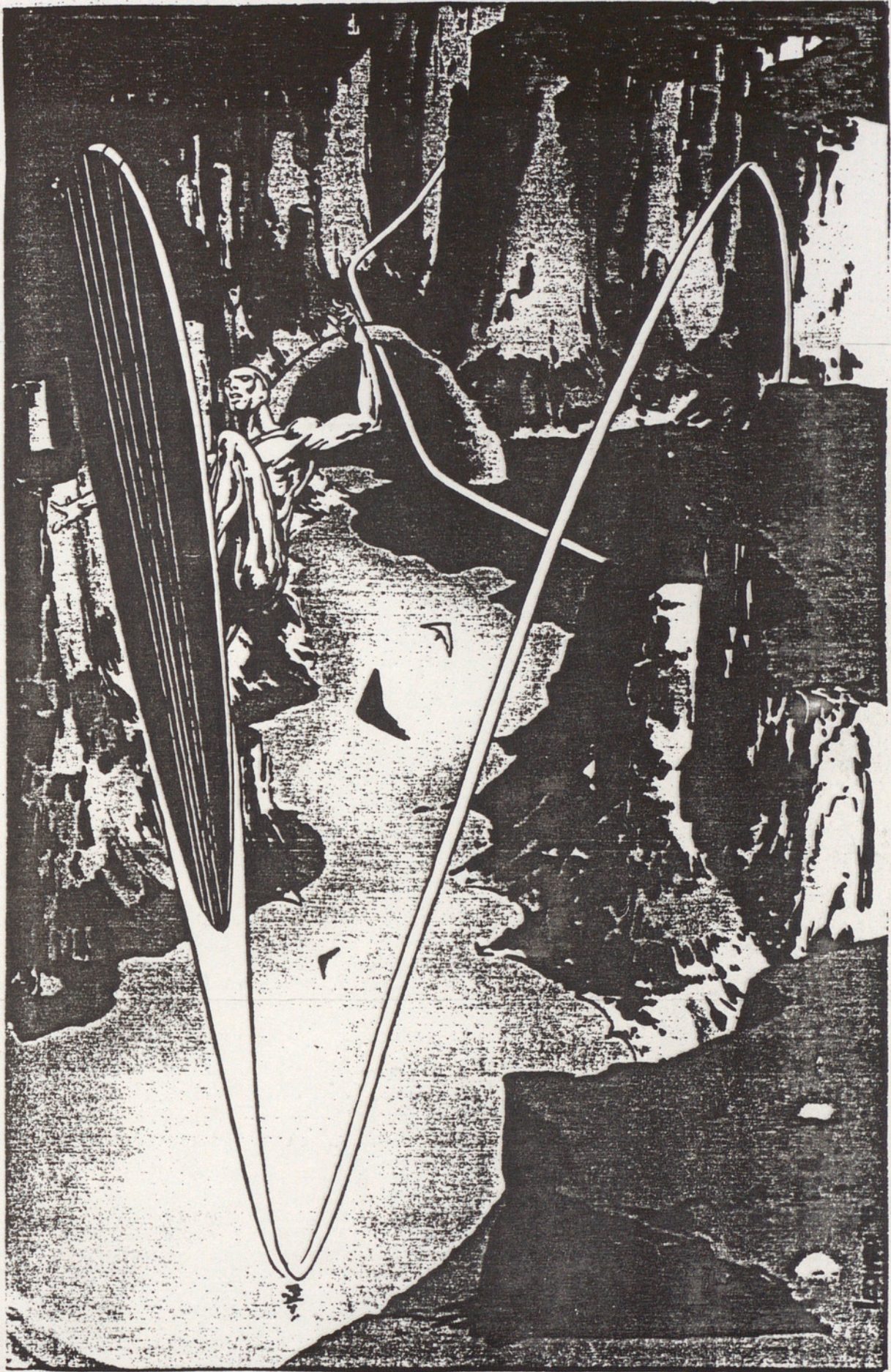
Superboxers es la creación de Ron Wilson, cuyos dibujos vibrantes y enérgicos aparecen cada mes en la colección ta directiva de la Dell Cosmetics, y no THE THING (La Cosa), de capaada, y de sea un grupo de luchadores, los cuales esperada, y de vez en cuando prometida, han perdido, hasta el último, en el ring edición en español por Fórum. Como on con Roman Sicilise, quien pelea por el habría imaginado por el título de la director de la compañía rival, Gary Mad novela, Ron es un experto en las cosas con. Mrs. Hart debe dinero y tiene una del Banco. Pero, curiosamente, la ins- necesidad desesperada de encontrar un piración para Superboxers le vino a Ron combatiente que pueda ganar a Roman Si- la primera vez que vio... !!La Guerra de cilise. Encuentra un potencial campeón las Galaxias!. Según él, el sabido lux en Max Turner, pero Turner es uno de los era algo tan alucicante, que tenía que más conocidos luchadores de los esta- crear algo sobre su deporte favorito que dios subterráneos, un boxeador que pele- tuviese esa clase de efecto. Pensó co- a por el amor al deporte y que rechasa bre un guante de boxeo tecnológicamente el representar a la opresión estableci- avanzado, uno que emitiese una especie da, encarnada por las corporaciones. de aura y multiplicase la fuerza y agi- No necesitamos decirte que habrá in- lidad del luchador que lo lleva. De a- tensos conflictos entre los personajes quí vino la idea de Superboxers. e inesperados cambios en los aconteci- mientos. Todo ello en el estilo Marvel.

Cuando Ron envió su propuesta sobre la novela al editor en jefe Jim Shooter, Jim se quedó sorprendido, deslumbrado y entusiasmado. El encargó una novela grá- fica con ese concepto. El editor Bob Bu- diansky se ofreció voluntario para revi- sar el proyecto una vez que vio los bo- cetos de Ron. Bob le dio carta blanca para que eligiese sus colaboradores en la empresa. Escogió a John Byrne (¡Fan- tástico!) para el guión, Armando Gil- venes que trabajan actualmente en la Mar- vel, Bill Sienkiewicz (Caballero Luna) y Steve Oliff (Dios anz, el hombre mata) una contraportada de Marc Bright y el propio Ron Wilson.

Todas estas interrogantes se verán contestadas en Superboxers, que cuenta con una maravillosa portada debida al lápiz de uno de los grandes artistas jó- venes que trabajan actualmente en la Mar- vel, Bill Sienkiewicz (Caballero Luna) y Steve Oliff (Dios anz, el hombre mata) una contraportada de Marc Bright y el propio Ron Wilson.

En el mundo futuro que Ron y John vi- sionaron, el boxeo es un deporte perse- cuido por la Ley. La Policía irrumpe re- gularmente en los estadios subterráneos y suspende combates ilegales. Dirigentes de poderosas organizaciones poseen lu-





COMING TO SAVE THE WORLD
THIS SUMMER.



BILL MURRAY DAN AYKROYD
SIGOURNEY WEAVER

GH**OST**STBUSTERS

COLUMBIA PICTURES PRESENTS
AN IVAN REITMAN FILM

A BLACK RHINO/BERNIE BRILLSTEIN PRODUCTION
"GHOSTBUSTERS"

HAROLD RAMIS RICK MORANIS

MUSIC BY ELMER BERNSTEIN COSTUME DESIGNER JOHN DE GUIR EXECUTIVE PRODUCER LASZLO KOVACS, A.S.C.
EDITED BY RICHARD EDLUND, A.S.C. EXECUTIVE PRODUCER BERNIE BRILLSTEIN WRITTEN BY DAN AYKROYD AND HAROLD RAMIS
DIRECTED BY IVAN REITMAN

