

175 Pts.

# ENTERPRISE

CINE · COMICS · LIBROS

NO. 2



CONAN,  
GREYSTOKE,  
ROCK &  
RULE,  
THOR,  
ETC...



VIENEN A SALVAR EL MUNDO...  
ESTAS NAVIDADES

 **LOS CAZAFANTASMAS**



## ES MEJOR DAR QUE RECIBIR

Es una recomendación de la "Sección de Consejos Navideños de ENTERPRISE", que ya puestos, desea a voacé unas muy felices Fiestas, un próspero Año Nuevo y todo tipo de parabienes y le recuerda que el Día de Reyes está al caer y no hay mejor regalo en todo el mundo universo que ENTERPRISE, y si no, pregunten en Alfa Centauro, pregunten.

## SUMARIO

NOTICINE.....	pág. 4
BANDAS SONORAS.....	" 5
HAGASE LA LVZ.....	" 7
CORREO DEL LECTOR.....	" 9
1984.....	" 10
LOS CAZAPANTASMAS.....	" 12
CONAN, EL DESTRUCTOR.....	" 16
SHOWSCAN.....	" 22
GREYSTOKE.....	" 24
VIDEOJUEGOS.....	" 28
EN BUSCA DE LA PELICULA PERDIDA.....	" 29
NOTILIBROS.....	" 33
TROR.....	" 34
GUERRA KREE-SKRULL.....	" 35
NOTICOMICS.....	" 37

## STARRING

IN ALPHABETIC ORDER:

Juan Blas

Luis Blanco

José A. Adams

Ricardo Gimeno

Nicolás Lecuona

Jorge Carrasco

J. Ignacio Flores

Luis Boán de Montenegro.

# EDITORIAL

Y así fué.

O al menos, eso parece.

En efecto, eso parece.

Nos estamos refiriendo a la aceptación de ENTERPRISE en el "Pan-don", la cual nos da ánimos para redoblar nuestro esfuerzo en la consecución de unas mejoras, para gusto y disfrute de los atrevidos compradores de este engendro.

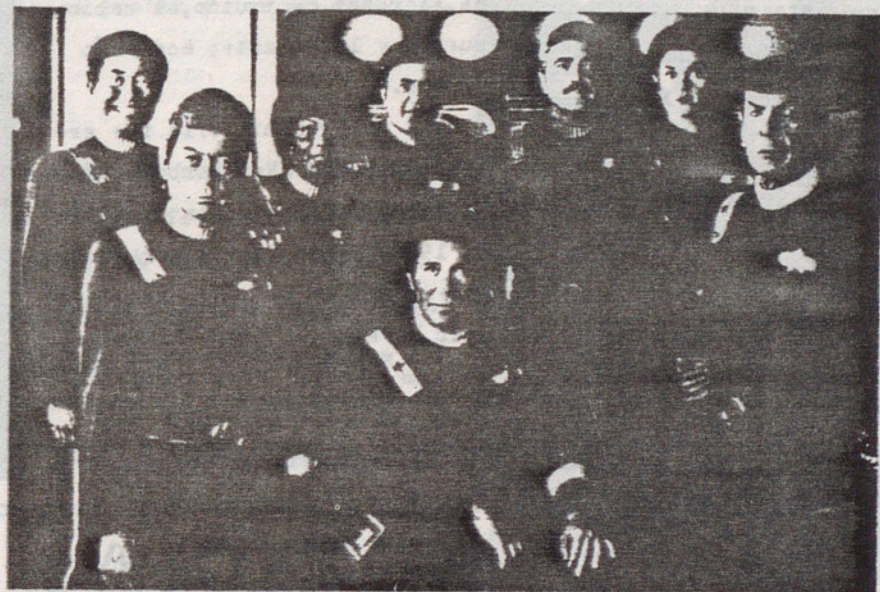
Desde aquí os queremos agradecer a todos la acogida dispensada.

Pero, claro está, los "Klingons" no podían faltar en esta historia, y así aparecieron unos cuantos dispuestos a darnos la tabarra a esta sufrida tripula-

ción en los inicios de su singladura. En el presente momento, casi al cierre de este segundo número, hemos dado buena cuenta de ellos, no sin haber pagado un pequeño tributo, el lógico para todo aquel que comienza una empresa.

Mac, no tengais reparo. Subid a bordo de este segundo ENTERPRISE, que si vienen los "Klingons" otra vez, los vamos a recibir como se merecen.

Deseandoos unas felices fiestas y esperando no defraudaros, hasta el próximo número, que estrenamos año.



## La Tripulación

ENTERPRISE es una publicación única en su género por:

- Se edita sin ánimo de lucro y con ánimo de difusión cultural. (Somos muy animosos.
- Si nos hacemos responsables de las opiniones vertidas por los redactores.
- Sólo cuenta treinta curules.
- Mejora a cada número.
- Porque agota su tirada.
- Y por todas esas cosas, y otras muchas cosas más, compra el ENTERPRISE en esta ocasión.

# METROPOLIS

el astuto Giorgio Koroder (Oscar por "El Expreso de Medianoche" y compositor de las bandas sonoras de "American Gigolo" y "El Beso de la Pantera" entre otras) nos la presenta no con el viejo acompañamiento musical al piano, sino con una impecable banda sonora, compuesta por él mismo e interpretada por Adam Ant, Bonnie Tyler, Pat Benatar, Loverboy, Jon Anderson, Freddie Mercury y Billy Esquire. Además nos ha llegado el rumor de que la cinta ha sido virada en un estafalario color rose.

Y es que hoy las ciencias edelantar que es una barberidad, y no nos extrañaría que pronto presentaran "El Pantarame de la Opera" versión Lon Cheney con música de la Orquesta Mondragón.

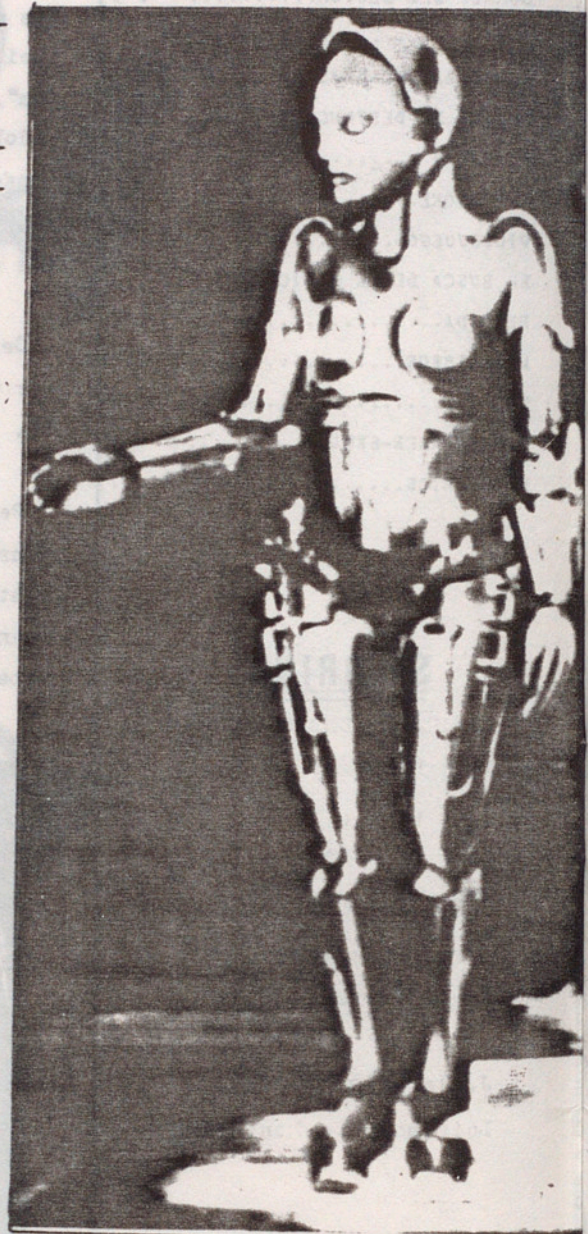
No otros esperaremos, la veremos, la escucharemos y después la juzgaremos.

La ciudad futurista de Metrópolis, que da título a la película, vive bajo el dominio de un dictador (Alfred Abel). Irte esclaviza a los obreros, que viven en el subuelo de la ciudad, obli-

gados a manejar las máquinas necesarias para el funcionamiento de esta.

El hijo del tirano (Gustav Frolich) se enamora de María (Brigitte Helm), una de las esclavas, y decide unirse a ella y ayudar a los obreros en su causa. Su padre ordena a Rotwang (Klein Rogge), el sébio loco (como todos los sébios) que construya un robot hembra e imagen de María (Creado para el film por Henry Langlois) cuya misión será el poner de su parte a los sufridos obreros. Pero estos se rebelan poniendo a la ciudad al borde del desastre. Más, al final de la cinta, ésta será salvada, el robot destruido, el sébio muerto y los amantes acabarán juntos.

Esta antigua historia fue escrita por Thea Von Harbou, erpo de Fritz Lang, quien la dirigió en 1926, siendo la más cara realizada por la U.F.A, su productor. H.G. Wells la llamó "la película más tonta" y su propio director se refería a ella años después en forma parecida. Ahora,



## NOTICIAS

"El Calero negro" es la próxima gran producción de los estudios Walt Disney. Con un presupuesto de 25 millones de dólares, es la primera película en 70 mm. que ruedan desde "La Bella Durmiente", y se ha empleado en ella los máximos adelantos técnicos, incluyendo

técnicas holográficas.

La banda sonora está compuesta por Elmer Bernstein.... / En "A view to a kill", aparte de las ya conocidas Grace Jones y Tanya Roberts, toma parte el televisivamente conocido "John Steed", Patrick McNe... / Mad Max III será dirigida por

George Miller y George Ogilvie conjuntamente, interviniendo en el reparto Tina Turner.... / Dune ha sufrido una nueva adaptación en su fecha de estreno, siendo fijada para el día 12 de Diciembre, que es Miércoles / Dino de Laurentiis ha concedido a Thorn EMI los derechos de

distribucion de sus proximas peliculas "Red Sonja", "Total Recall" (dirigida por David Cronenberg), "Cat's Eyes" (de Stephen King, y con Drew Barrymore) y "Silver Bullet", tambien de King. Ademas, ha cedido los derechos de "Dune" y "Pi-restarter".../ Ampliando lo ya dicho sobre "The Bride" en nuestro numero anterior, añadimos el nombre de Jennifer Beals al reparto y adjuntamos foto.

HeLa aquí:



Steven Spielberg ha entrado en una nueva fase de su vida creativa. Con la recientemente formada Amblin Entertainment, y los derechos adquiridos de Tintin y el comic clasico americano "Blackhawks", aparte del ya conocido proyecto de "Peter Pan" (que entra en rodaje el año que viene en Londres), Spielberg ha logrado que dirijan para él Martin Scorsese y Richard Donner.

Por otra parte, regresa a la NBC, donde hizo sus pinitos en 1969 con "Galeria Nocturna", con una serie similar: "Amazing Stories". Producirá 44 episodios, que seran dirigidos por jovenes directores a los que desea probar y dar un empujón/

Ha caído en nuestras manos esta curiosa fotografia de dos simpaticos Ewoks con dos desconocidos chavales que, a ciencia cierta, no sabemos a que corresponden. Aparentemente pertenecen a una nueva pelicula

la llamada "Caravan of Courage" en la que los ewoks salvan a no sabemos quien no sabemos de qué en no sabemos donde (estamos bien informados, ¿eh?). Tenemos ciertas sospechas de que sea una especie de especial de Navidad o Semana Santa o del Dia de Accion de Gracias, con un cierto tufillo a television. Ahora bien, solo son especulaciones; no hay nada seguro. El tiempo dirá.



## Y de Bandas Sonoras. ¿Que?

A todos los amantes del cine en general nos interesan sobre manera las bandas sonoras. Y en el caso del tipo de cine que nos concierne, estas suelen ser de una espectacularidad y una

calidad más que aceptable. Pero últimamente, los amantes coleccionistas de esta clase de música nos vemos cohartados por la escasez de bandas sonoras nuevas que se encuentran en el mer-

escado. Por eso nos atrevemos a preguntar a las casas discográficas españolas: ¿Qué ocurre con las bandas sonoras? Porque no solo no se publican, sino que se anuncian en

Los mismos carteles publicitarios de la película, sin llegar luego a salir al mercado. Claro caso lo tenemos en la banda sonora de la película "Poltergeist", del inefable Jeny Goldsmith. Pues bien, como se puede ver en cualquier tipo de material publicitario de la película, se exhibe la pronta publicación del disco de mano de la conocida productora Polydor. Aún estamos esperando. Por lo visto y según ha llegado a nuestros oídos, en el último momento se rechazó el proyecto de publicación por considerarlo poco lucrativo.

De aquí pasamos a las bandas sonoras jamás publicadas, que son muchas, y de las que vamos a reseñar unas cuantas.

"Conan el Bárbaro", de Basil Poledouris. Una banda sonora de una cualidad excepcional, que debería haber sido ganadora de un Oscar, o, por lo menos, haber sido ganadora de un Oscar, o, por lo menos, haber sido nominada.

"Star Trek II, la ira de Khan" de James Horner. En España se editó la banda sonora de la 1ª película y se acaba de editar la de la tercera. Pero... ¿Qué pasa con la de la segunda? Se dijo, se comentó, se rumoreó que habían salido a la venta muy pocos ejemplares y que se había descatalogado a los diez minutos, porque no la ha visto nadie.

"Brainstorm", otra banda sonora magistral también de Jones Horner. La casa discográfica española no se hizo cargo de su publicación y tuvo que salir al mercado gracias a una productora independiente, lo que encareció el producto enormemente,

además de cohartar su difusión (en Madrid solo se vende en una tienda de discos: "Vinilo")



Casos como estos los encontramos a decenas. Si, si, a decenas. Han leído ustedes bien. Y si ha eso le añadimos pifias tales como la no publicación en cassette de "El retorno del Jedi", la publicación igualmente en cassette de "Blade Runner"... ¡Dos años después de su estreno en el país, o la descatalogación prematura de "En busca del Arca Perdida", de la que misteriosamente han aparecido enormes cantidades de ejemplares de importación carísimos todos ellos, que son comprados afanosamente por el público llevado por el éxito de la última película del mismo héroe, "Indiana Jones y el templo maldito" banda sonora editada casi dos meses después de la premiación del film, y que nos atrevemos a decir que gracias al remordimiento de los señores de Polydor al pasarseles por la cabeza el no editar el último trabajo de John Williams.

Enviamos este mensaje a todas las casas discográficas españolas sin el menor reparo: señores, ya sabemos que el índice de venta de, por ejemplo, la banda sonora original de "Greystoke" no se puede comparar con el del último elefante de Los Jacks, pero creo que los miles

de amantes de la música cinematográfica agradecerán su publicación. Y si no les resulta rentable la edición de 100.000 discos, ¿han pensado en editar solo 50.000?. Olvidense un poco del marketing y todo eso. Les recordamos que la estadística, es la ciencia que nos dice que si yo me como la carne de un pollo y ustedes los huesos, cada uno nos hemos comido el 50% del pollo.

¡Albricias!. Ha llegado hasta nuestros oídos, siempre prontos a recibir este tipo de noticias, que se prepara la publicación de la banda sonora de "Gremlins" para las próximas navidades, por aquello, suponemos que los niños se dedicarán a pedirselas a sus festivamente generosos papas. Esperemos que la C.B.S. (Si, si, la C.B.S. Ya sabemos que debió ser la Warner, pero no...) no se eche atrás cuando descubra que a los niños les gusta Gizmo y Stripe, y "pasan a tope" de Goldsmith.

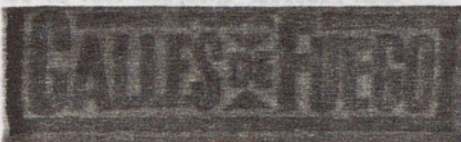
Recemos para que la cosa cambie y no se nos obligue a comprar discos importados que son capaces de acabar con el presu-



puesto de Cristina Onassis en poco menos de un año.

¡Ultima Hora! Acaban de publicar la banda de "Greystoke" y la de "Conan, The Destroyer", ¿increíble, no?. Pues eso, señores. a animarse.

# HAGASE LA LUZ



CALLES DE FUEGO .- ¿ Quién dice que los viejos mitos están de capa caída ? ¿ Quién dice que las películas de héroes no funcionan en taquilla, que no son espectáculo ? No lo sé; los que lo hacen es que no han ido mucho al cine, y, si lo han hecho, están muertos, no son capaces de recibir sensaciones, emociones.

Parece ser que las sanías personajes, no lo son tanto: cuando son con partidas, vemos que todos somos capaces de entenderlas. A Spielberg le hubiera gustado que se le apareciera un extraterrestre cuando era niño, y al no conseguirlo, nos cuenta una de las historias más bellas de amistad y seres de otros mundos. Copola querría haber sido un chico de la moto, y quiere, consiguiéndolo, que los demás amemos al personaje.

Walter Hill es uno de los pocos señores del cine que cuando cuentan violencia, hacen algo más que enseñar sangre. Pensó ¿ Que película se hubiera gustado a sí ver cuando tenía 16 años ? Se inventa "Calles de fuego"; y le sale tan bien que si yo viviera en los años 60 y fuera un adolescente, sería la mejor película que habría visto; pero como no soy ninguno de las dos cosas, me quedo sólo en decir que es una película muy buena.

Esta definida como una fantasía rock atemporal y no localizable en el espacio, y en ese punto han acertado de pleno; parece que Hill siente tremenda fascinación por las estéticas elevadas y aquí, como en "The



Warriors", nos lo vuelve a demostrar. La dirección artística es digna de algo más que una simple mención, ya que han sabido combinar las modas y modelos de ahora con los de los años 50 y 60, y el efecto resultante es verdaderamente fascinante. Los peinados en tupe, el exceso de brillantina, los vestuarios, los decorados, serían fácilmente localizables en los años dorados del rock si no fuera por detalles que los sitúan en lo que la película llama "Otro tiempo, otro lugar" (la camiseta del héroe, las motocicletas, etc. ).

Sobre la elección de los actores hay mucho que decir: La bella, Diana Lane, que ha sido la musa inspiradora de las últimas películas de Copola, está más que bien: fascinante; es la chica que sabe la cara que debe poner cuando se la debe salvar. El malo sería más fácil calificarle como detestable y despreciable, y se encuentra totalmente en su papel, con una fuerza arrolladora. La chica soldado es el compañero entrañable del héroe que se hace querer, no por intrepida, sino por acompañante en sí. Y dejó para el final el que pienso que es el gran fallo del reparto: Michael Paré, alguien que hacía muy bien de gamberro incordiante en la serie "El gran héroe americano" pero

que no llega a la talla de héroe necesaria que necesite el personaje de Tom Cody. La presentación del héroe con esa "pelusa" por barba y esa cara de no ir con el lo que está ocurriendo, no se le dibujan como lo que yo deseo que sea el bueno de la película. Su primera pelea, en la que derrota a seis o siete chulos que se meten con su hermana, se sigue demostrando que Hill es un gran director, y que se rodea de buenos montadores, pero que de donde no hay no se puede sacar, y que lo único que tiene de actor este muchacho, es que gusta a las mujeres.

El quinto personaje es el más definido y el más estúpido de todos: el manager de la chica, su nuevo novio, que nunca llega a la altura de Tom Cody y que emplea la única arma que su corto alcance posee, y que es ni más ni menos que el dinero. Es el idiota de turno y lo hace bien.

Hay ciertos secundarios que están bien: el policía bueno que suele ayudar al barrio, y el conjunto de cantantes en olan "Only you" que al final demuestran que saben cantar, están a la altura pedida.

Es una de esas películas de las que se sabe que va a pasar en la cena siguiente, que es típica; pero también es atípica, no cuenta lo que

dice, sino, el estilo de contarle que hace a algunas escenas inolvidables: el rapto de la chica, con ese juego de luces, y ese ambiente cargado hasta de personas; el rescate de la misma, en donde el hola se sustituye por navajas y exclamaciones; la pelea de picos con dos bandos enfrentados; y un increíble baile en una barra de un raro local con un extraño ambiente integrado por un "publico" más raro aún.

Es un comic muy bien contando, donde no importa el fondo y predomina una pureza y una juventud de forma.

Quizás falle un poco en los chistes que pretende colocar Hill, pero es perdonable. Se esperan dos partes más, la saga de Tom Cody va a continuar. Yo seré el primero que las vea, esperando, por supuesto, que siga acompañado de McCoy, el soldado y amigo en los momentos difíciles.

## EL EXPERIMENTO FILADELFIA

EL EXPERIMENTO FILADELFIA .- Que no, yo os puedo jurar que no es una manía personal; simplemente, mi opinión es que el señor Paré se puede dedicar a otra cosa como criar flores o ligar niñas, pero que no haga cine, que, aunque este de moda, se tiene que convencer de que no es lo suyo.

Pero vayamos por partes. La verdad es que yo, a esta película, la tenía, a priori, verdadero pánico, no me llama nada la atención; con un guión escrito más de una y más de dos veces, no por mejoras, sino por que no se sabía como iba a acabar la historia. El director con una experiencia limitada a la mediocre "Guerreros del espacio" (The ice pirates) y un productor ejecutivo que si ha logrado algunas películas bajas, no era un aval de mucho fiar.

Pero una vez que la comienzas a verla ( eso si, despues de que te pa-

sen los trailers de Karate Kid, el cazador y los cazafantasmas ) empiezas a cambiar de opinión. Notas que el director ha puesto algo más que buena intención, y que resulta convincente. Que la historia resulta convincente y que además en la película pasan cosas interesantes. Y los efectos, todo hay que decirlo, no están tan mal, están acorde con la historia.

La historia, por si todavia alguien no sabe de que va, se desarrolla en dos momentos históricos o temporales



diferentes: en plena guerra mundial, y el momento actual, el año 1934. Se sabe que verdaderamente existió un proyecto Filadelfia; se sabe que el gobierno americano experimentó con campos magnéticos para ocultar barcos y aviones del radar enemigo. Se sabe que el ultimo experimento fue truncado por algo extraño, y que algunos de los participantes salieron locos; pero de lo que no tenemos ni más remota idea es de lo que ocurrió ahí. ¿Y si fuera que se metió en un agujero hiperespacial y alguno de sus pasajeros aparece de pronto aquí, ahora, en 1984, y se encuentran con un contexto distinto al suyo, y con posibilidad de saber que les pasó a ellos en el futuro?

Nancy Allen está normalita, como siempre; no pasa de ahí. Y de los demás sólo está bien.

Algunos detalles son graciosos: El encuentro con los "Modernos", el pensar que Regen no ha pasado de ser un actor mediocre, y, por tanto, confun-

dir una rueda de prensa con una película.

Otros, así se dispusiera de un actor en la medida que se exige mínima, podrían resultar interesantes: El pensar que eres capaz de saber, como y cuando murió tu padre, o si yo voy a volver a si tiempo o no.

La película, a diferencia de otras que han tocado el genero, no se mete en complicaciones psicologicas y comeduras de coco temporales; todo es claro y limpio como un espejo; el final no plantea paradojas, y para incorporar un poco, la película acaba bien.

Es una película en la que sólo se ha pretendido entretener y es un objetivo que se ha conseguido. El que pretenda ver algo más, caerá por su propio peso.

Lo que espero sinceramente es que los directores y productores se den cuenta de que los aciertos de la película pueden enclavarse en el productor ejecutivo, que movió el asunto del rodaje hasta que consiguió que el guión se rodará. Pueden fijarse en el trabajo de dirección, que consigue que identifiquemos a los personajes viejos con los jóvenes; o decir que el acierto del montaje está en la escena del intento de la vuelta del barco.

Pero, por favor, no se confundan. Michael Paré, no es acierto, no vale, no sirve, y espero que si se dedica a esto del cine haga papeles en películas que no deba ver; y en caso de verlas que salga poco.

## LA GRAN HUIDA

¿Que sucedería si de alguna manera alguien pudiera introducirse en los sueños de otra persona?

¿Y si pudiese variar el desarrollo de los mismos siendo uno de los protagonistas de estos sueños?



«Sería excitante, verdad».

Pues bien, ese es el verdadero motivo por el que el Dr. Novotny (Max Von Sydow) inventa una máquina con la que lograrlo. Inevitablemente aparece en escena el malvado agente del gobierno (Christopher Plummer) que es quien ha montado todo el tinglado para ayudar al presidente de los Estados Unidos (Eddie Albert) a que desaparezcan sus pesadillas sobre un posible holocausto nuclear (¿Sufrirá Reagan alucinaciones parecidas?). Para conseguirlo cuenta con la ayuda de un parricida, psicópata y asesino (David Patrick Kelley), que se introducirá en el sueño del presidente y tratará de meterlo.

Pero tendrá que vérselas con el bueno (Dennis Quaid) que también intervendrá en dicho sueño, tras descubrir que puede hacerlo sin ayuda de la máquina, al introducirse en los sueños eróticos de la ayudante del doctor (Kate Capshaw). Al final de la proyección veremos como a veces los sueños se hacen realidad.

Asistimos así a la lucha, en el sueño del presidente, entre el asesino, convertido en hombre serpiente o en mutante radiactivo gracias al maquillaje de Greg Reardon ("Poltergeist", "En los Límites de la Realidad") y el bueno en una pesadilla plagada de unos efectos especiales bastante creíbles debidos a Peter Kuran (colaborador en la trilogía de "Star Wars", "Le Cosm", "Galáctica" y "Star Trek III") Esta es más o menos la trama de una entretenida película dirigida con más aciertos que fallos por el poco conocido entre nosotros Joe Ruben.

El film ha sido estrenado aquí como "La gran huida" de-

bido a algún habil traductor cuyos conocimientos de inglés no dan para traducir literalmente "Dreamscape" como escape de los sueños, título bastante más sugestivo.

## CORREO DEL LECTOR

Hemos recibido varios miles de millones de cartas de nuestros amados lectores. Varios centros de correos de la capital y alrededores se han visto inundados por cientos de sacas de correspondencia a nuestro nombre.

Pero entre toda esta marea de cartas hemos elegido una, la de nuestro amigo Carlos Díaz Maroto, de Alcorcón.

Para empezar, Kirk aún es Almirante, independientemente de si está picando piedra en alguna de las lunas de Venus, (De lo cual, dicho sea de paso, guardamos unas muy razonables dudas) después de lo que hizo. Así es que no le rebajas en el escalafón al grado de comandante.

Aclarado este punto, sigamos.

Sí, sí, querido amigo, sí. Lo de la maquetación, calidad literaria e impresión ya lo sabemos. Hemos sido los primeros en sufrirlo y los únicos en cabrearnos, más no por ello vamos a autoeximirnos de nuestras responsabilidades, por otra parte muy relativas en estos puntos.

En cuanto a la política editorial, permíteme que te aclare algo; puede que tú, el resto de tus compañeros de "Serie B", y otros muchos aficionados a todas estas historias que habitan un fanzine, sepáis lo del

último "Bond", los libros de "La Historia Interminable", el nuevo "Peter Pan", etc... Pero puedo asegurarte que NO TODOS los que compraron el Nº 1 de ENTREN-PRISE lo sabían. Por otro lado, lo curioso sería que vosotros, los compañeros de "Serie B", no lo supiérais, ya que entonces habría que pensar que tenéis unos Servicios de Espionaje bastante deficientes, cosa que constatamos no es así, afortunadamente.

Conectando con esto, y en cuanto a las sugerencias que nos hacéis, debo decirte que de las filmografías ya se encargan las revistas profesionales, por lo cual pensamos que si nosotros las hiciéramos, sería escribir por escribir, con la consiguiente pérdida de tiempo.

¡Críticas! Te sugiero que leas la Editorial del Nº 1, pero con más atención que la última vez. En cuanto a los estudios, me remito a las páginas dedicadas a la saga de Dune.

Así es que, por todo lo alegado por nuestra parte, nos reafirmamos en la labor informadora.

Por cierto, de la Marvel no se escribió más porque no había. (¿Te parece poco?).

Finalmente, y en cuanto a lo que te dijimos de hacer la portada y contraportada a color, te diré que, con carácter de rigurosa primicia, y sin que se entere nadie, en cuanto podamos no sólo va eso a color, sino también el poster central.

Note: Ignoramos de momento si será desplegable y relieve.

Note bis: Nosotros, SI somos la competencia.

# 1984

Cuando se estrenó la versión de "1984", allá por 1955, Sonia Orwell, viuda del famoso escritor se sintió tan ofendida que logró quitar el film de la circulación tan pronto expiró el copyright, en 1976, y juró que jamás dejaría a nadie filmar la novela de nuevo.

En Agosto de 1980 un abogado de Chicago, tras un año de insistencia continua, se encontró con la viuda en un intento de persuadirla para la renovación de los derechos de filmación de "1984". Famosa por su tozudez, Sonia Orwell consintió solo tras repetidas promesas de que no se trataría de hacer nada parecido a "Star Wars", que en la película no se daría a los efectos especiales preeminencia sobre la historia y que se mantendría íntegro el mensaje de la obra li-

teraria. Satisfecha al fin de las condiciones, el 1 de Diciembre de 1980 firmó el contrato. Nueve días después, falleció. Con los derechos de la novela ya en la mano, Marvin Rosenblum comenzó la búsqueda del equipo de producción y dirección, cometiendo el imperdonable error de rechazar a Hugh Hudson como director por "no ser alguien conocido".

Finalmente, la dirección recayó en Mike Radford y la producción en Simon Perry, dando comienzo el rodaje el 2 de Abril de este mismo año (a la sazón 1984; lo que son las cosas).

En la asignación del papel de protagonista no hubo ninguna discusión, decidiéndose desde un principio que John Hurt encarnaría a Winston Smith, el héroe y a la vez víctima de la obra.



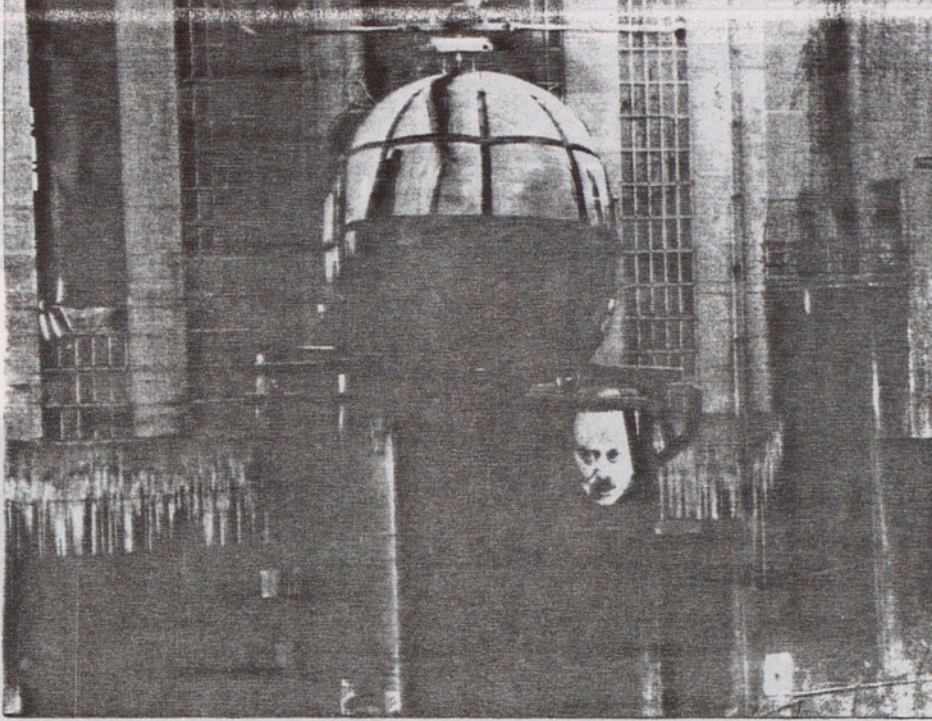
Edmund O'Brien y Donald Pleasance en la versión de 1955.

Para el papel de O'Brien, implacable interrogador de Smith, se seleccionó a Richard Burton, aunque este consintió tan solo después de leer cuidadosamente el guion y al saber que trabajaría con Hurt.

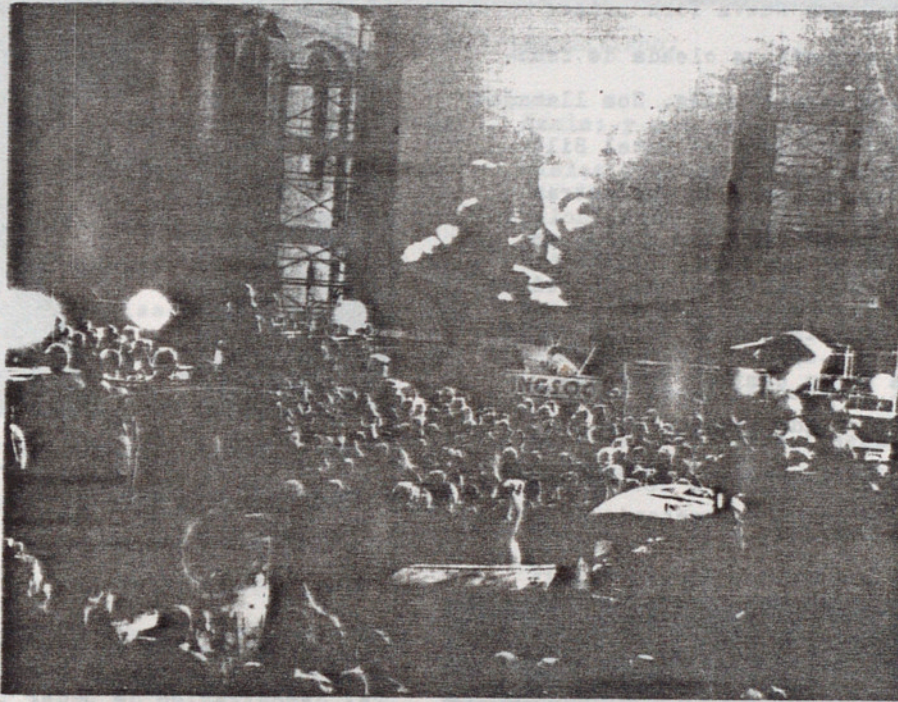
Por lo que hemos podido ver de la película (que es más bien poco) nos parece que la adaptación es prácticamente perfecta y que los ambientes se corresponden con los descritos en la novela.

Para los que desconozcan el tema de esta, diremos que 1984 refleja un mundo en el que cada mujer, cada hombre y cada niño está bajo constante vigilancia. Telepantallas de todos los tamaños se encuentran distribuidas por todas partes, emitiendo constantemente la propaganda del Partido, el omnipresente, omnipotente e infalible INGSOC. Pantallas que ob-



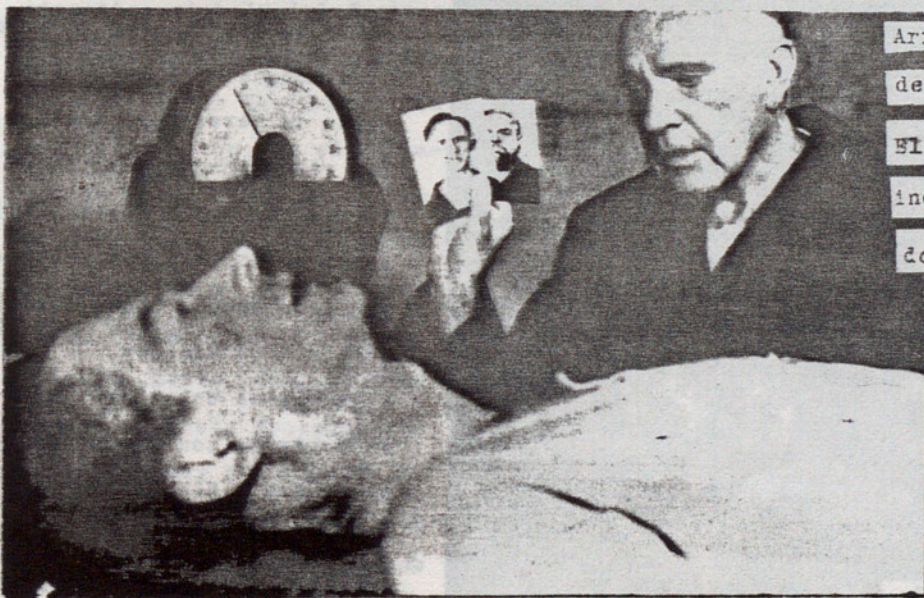


servan a la vez de ser observadas, y que transmiten su información al Ministerio del Amor, sede de la brutal y despiadada policía del Partido. Es un mundo en que los niños son enseñados a espiar y delatar a sus padres; un mundo en que el lenguaje es destruido y sustituido por la Neolengua, una forma de hablar especialmente diseñada para evitar la comunicación de los pensamientos; un mundo en guerra constante contra un enemigo que en realidad no existe.



Es en esta sociedad donde Winston Smith, un hombre como los demás, un funcionario como cualquier otro, tiene la idea de que quizás, en el fondo, no le satisface su vida, ni cree en el INGSOC.

El Partido no tarda en actuar y Winston, entre el dolor de la tortura, conocerá al fin el significado, el por qué y el para qué del INGSOC, de la guerra, del control y de su mundo en general.



Arriba y en el medio dos demostraciones de cómo el INGSOC ejerce su poder.

El desaparecido Richard Burton como el inquisidor O'Brien interrogando a Winston Smith (John Hurt).



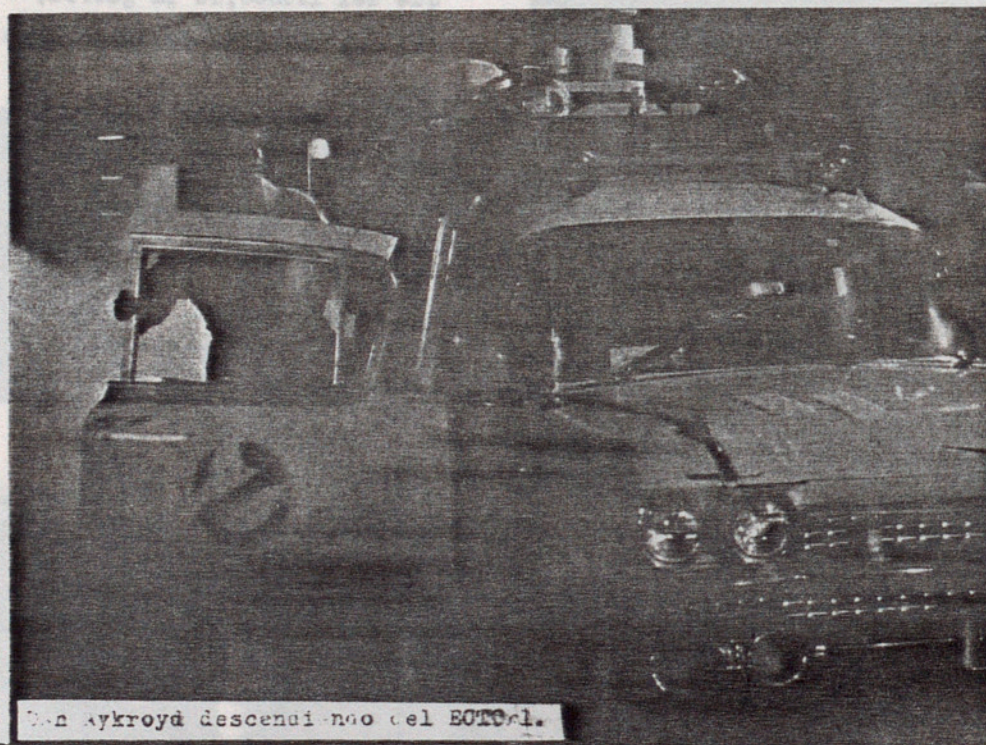
# GH-STBUSTERS

Este 8 de Diciembre y con la promesa de salvar el Mundo, los Cazafantasmas entran en accion. Aunque ya se hizo un resumen de su argumento en nuestro numero anterior, le repetiremos y ampliaremos en beneficio de aquellos que no lo hayan leído o bien no se acuerden. La accion se desarrolla en Nueva York en nuestra epoca, y en cuya Universidad trabajan tres geniales científicos que, no obstante, son bastante "poco convencionales". Así, se les "sugiere" su marcha, con lo que de repente se encuentran sin trabajo. Pronto lo superan y fundan su propio negocio, desat-

rrollando para ello un ingenio portatil alimentado por energia atomica que es capaz de succionar y eliminar cualquier tipo de ectoplasma o fenomeno similar. Enseguida son llamados al trabajo, pues Nueva York padece una gigantesca oleada de fenomenos paranormales. Son llamados para "limpiar" el Hotel Biltmore, en donde se encuentran con su primer caso serio, un grotesco fantasma que se dedica a engullir cuanta comida encuentra en su camino. Tras una accidentada persecucion por el Hotel, finalmente consiguen darle caza, comprobando el buen

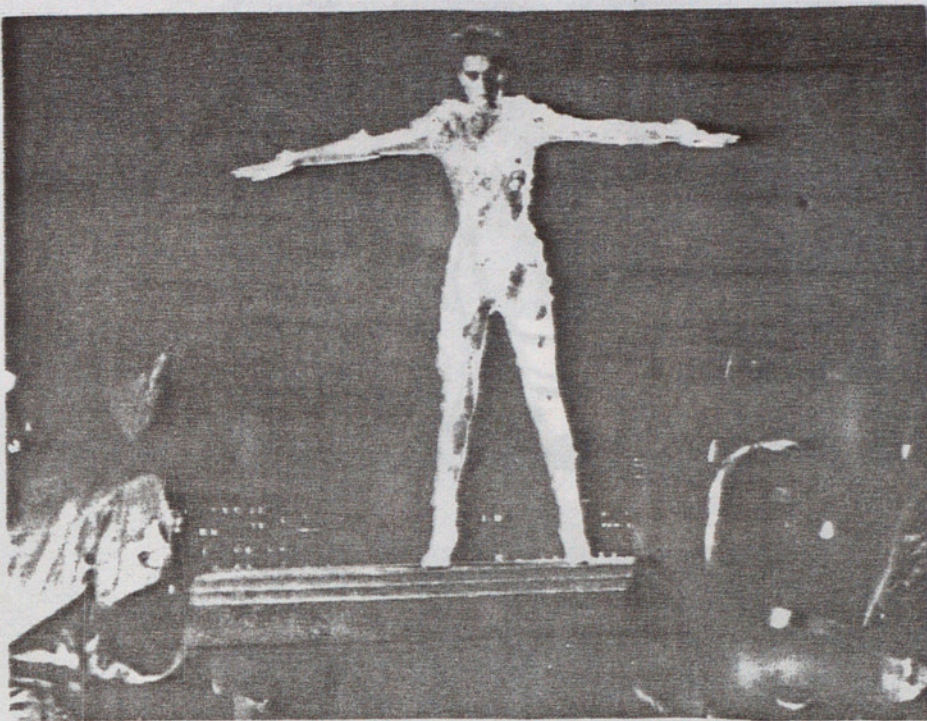


Dana Barrett (Sigourney Weaver) atacada por un ente fantasmal



Don Aykroyd descendiendo del ECTO-1.

funcionamiento de su aparato. Tal demostracion de poder por parte de los humanos no es muy bien acogida por parte del resto de seres paranormales tan repentinamente activos, por lo que estos deciden eliminar a tan peligrosos oponentes desplegando todos los medios a su alcance. A partir de entonces han de enfrentarse con seres tan poderosos y fieros como los Perros del Terror, o sexies y traicioneras muchachas, pasan



Dana Barrett poseída por un espíritu maligno.

do por marineritos de una altura de siete pisos que escalan rascacielos.

Finalmente, y tras interminables peripecias, consiguen averiguar el secreto del 55 Park West y salvar a la humanidad de un desastre cierto.

Y este es, básicamente, el argumento de la película para la que la Columbia Pictures nos lleva preparando tres meses a base de intrigarnos con el simpático símbolo del fantasma y frases como "Vienen a salvar el mundo estas Navidades" sin más explicación, con el lanzamiento de la banda sonora en single, maxisingle y LP, y con el videoclip de la misma (precioso videoclip, por cierto).

Y es que, desde luego, promete; Con un cuarteto protagonista como Sissy Spacek, Bill Murray, Dan Aykroyd y Harold Ramis; con una historia tramada por los mismos Dan Aykroyd y Harold

Ramis; y con unos efectos especiales creados por Richard Edlund, antes en plantilla de la Industrial Light and Magic, no nos queda más que esperar un verdadero espectáculo.

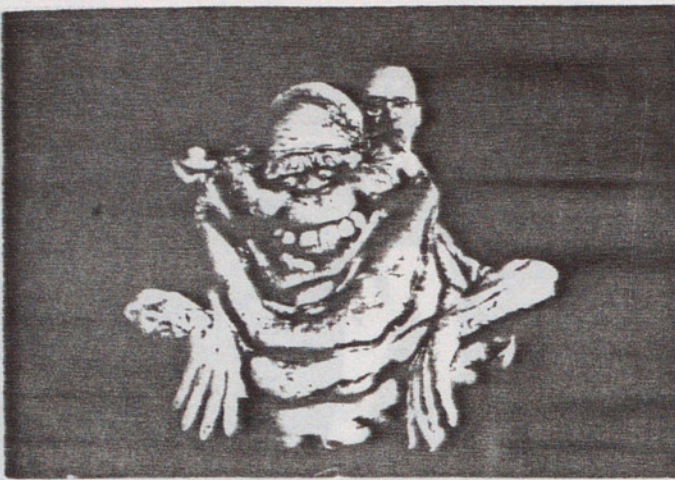
Mención especial merecen los efectos especiales, diseñados y llevados a cabo por la recientemente formada compañía Boss Film Corporation, fundada por el conocido Richard Edlund, lo que suponemos le habrá sentado fatal a George Lucas y su ILM, pues Edlund se ha llevado sus secretos, aprendidos en los rodajes de películas como "En busca del Arca Perdida", "El Retorno del Jedi", y tantas otras, entre ellas la más relacionada con el tema de la película que tratamos, "Poltergeist". La película reúne todas las técnicas conocidas hasta el momento: animación, stop-motion, efectos mecánicos, pirotecnia, pinturas mate, etc., hasta un



Story-board de la película.

total de unos 193 planos aprox. Aunque el tono general de la película es humorístico, los efectos han sido realizados con toda seriedad, dicen los técnicos, habiendo tan solo un "fantasma" risible, el llamado por el equipo "Onion Head". Es un bicho verde con aspecto de patata que, básicamente es una gran boca con brazos, y todo lo que hace es comer. Este ser, el primero cazado por los Cazafantasmas, requería para su funcionamiento a un equipo de 8 personas. Mucho peor se les puso cuando llegaron a los horribles "Perros del Terror", seres de piedra llevados a la vida durante el film. Estos bichos requerían a 12 personas por cada uno, y hay más.

Todo el equipo usado por "los Cazafantasmas" fue diseñado siguiendo un esquema lógico de funcionamiento; desde el vehículo en que se desplazan (Un Cadillac de 1959 repleto de detectores de anomalías psicocinéticas) hasta los aceleradores de partículas que llevan a la espalda. Según Dan Aykroyd, lo único que han hecho es una versión moderna de aquellas entrañables películas de Abbot y Costello. Nuestros mejores deseos para Venkman, Spengler y Stanz, que a bordo del ECTO-1 nos salvarán del aburrimiento este 8 de Diciembre.



Arriba, "Onion Head"

Peter Venkman, (Bill Murray) feliz y contento junto a Dana Barrett.

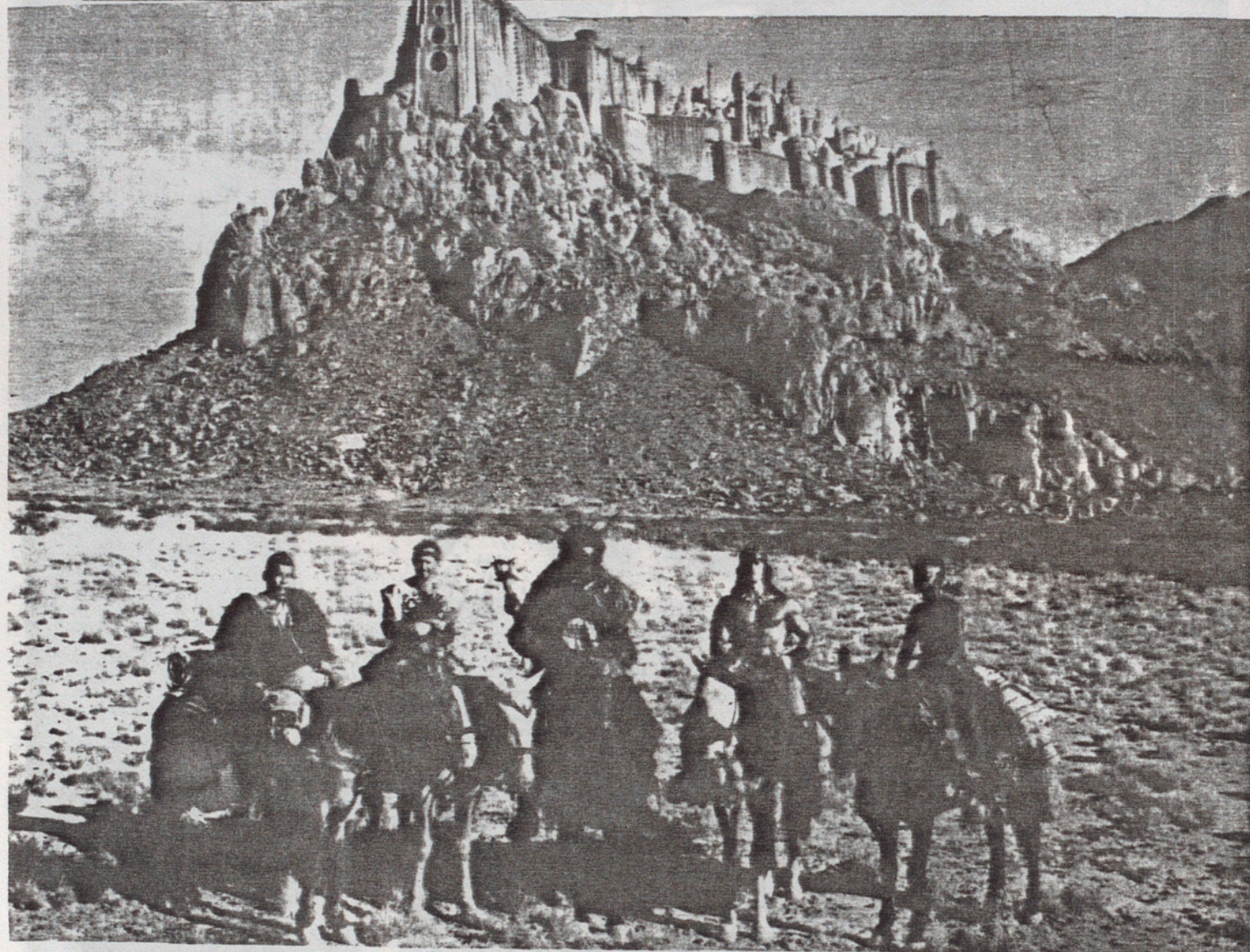
Los Ghostbusters atacados por el Stay Pft Marshmallow Man.



Tanya Roberts es Sheena en "Sheena , reina de la Jungla", película que pronto veremos en nuestras pantallas.

# CONAN

## THE DESTROYER



El sol del desierto golpea sin piedad a Conan de Cimmeria cuando se arrodilla frente al túmulo funerario dedicado a su fallecido amor: Valeria (remítirse a película anterior). De pie junto a él y silencioso se encuentra Malak "El Rápido", el nuevo, compañero del bárbaro. Mientras tanto, un ejército se esconde a su alrededor y les rotea, esperando la orden de ataca,

que de su líder Bombaata, el cual, a su vez, espera una señal de su encapuchado comandante supremo.

Antes de que Conan y Malak puedan huir, el ejército ataca, y aunque la pareja produce grandes estragos entre las filas enemigas, finalmente se ven reducidos por la superioridad numérica del enemigo.

El misterioso comandante se

revela como la reina Taramis, uno de los más poderosos líderes de la era Hyperbórea. La malvada reina de Shadizar utiliza sus poderes mágicos para hacer la debilidad de Conan: la pérdida de su amada Valeria. La reina Taramis promete revivir a Valeria si el bárbaro acepta dirigir una expedición para completar una profecía de siglos de antigüedad. La princesa Jehn



na, sobrina de Taramis, posee una marca de nacimiento que la designa como la única que puede recuperar la llave mística que abrirá la cripta que contiene el Cuerno del dios Dagoth, el cual, una vez instalado en la antiquísima estatua, restituirá al dios viviente a su pueblo.

Tras haber ganado la confianza del Cimmericiano, Taramis añade a Jehna, a Bombaata (encargado de proteger a la princesa) y a Malak a la búsqueda del Cuerno, asegurándose de que entienden sus órdenes, aunque insegura de que sus indicaciones vayan a ser cumplidas, en especial la referente a que su sobrina vuelva igual que salió: virgen (condición indispensable para conseguir el Cuerno).

En el camino, Conan se desvía para reclutar a su amigo Akiro el mago por si hace falta hechar mano de las artes mágicas. Tras salvar al mago de los caníbales, el grupo continúa hacia el castillo de Thot-Amón, malvado mago poseedor del Cuerno.

Antes de llegar al castillo, el grupo se encuentra a la mujer guerrera Zula, que está siendo atacada por media docena de salvajes y lujuriosos soldados sedientos de sangre. Tras ser ayudada por el grupo, Zula decide ponerse al lado de Conan Bombaata, sin embargo, no confía en ella. Finalmente, llegan al castillo de Thot-Amón, y se enredan en monstruosas batallas psíquico-místicas. La princesa Jehna, que ha permanecido resguardada del mundo exterior durante el viaje, se ve impresionada por la bravura de Conan, y así descubre románticos sentimientos que nacen en ella por primera vez. El victorioso gru-



Wildt Chamberlain como el malvado Bombaata

po abandona el castillo y comienza la búsqueda del Cuerno por unas lúgubres cuevas. Una vez encontrado el arcano artefacto, Conan descubre que ha sido traicionado por Taramis, que ha enviado tras ellos a sus mejores guerreros para matarle, mientras que Jehna, en realidad, va a ser ofrecida en sacrificio a Dagoth en la ceremonia que dará vida al dios y a Taramis el control sobre este.

Conan y Zula se salvan del ataque de los soldados, aunque no obstante Bombaata consigue llevarse a Jehna a Shadizar. Enfadado, Conan clama venganza, y, con ayuda de sus compañeros, se dirige a la ciudad para rescatar a la princesa y darle su merecido a Taramis.

En la primera película de Conan, el director John Millius se inspiró en los Vikingos para recrear el mundo de Conan. Por eso, en esta segunda película, el productor Dino de Laurentiis pensó en un hombre que ya hubiese trabajado el tema. Así el elegido fue Richard Fleischer ("Los Vikingos", "20.000 leguas de viaje submarino", "El estrangulador de Boston", "Amityville 3"), que había conseguido un gran éxito con "Los Vikingos" en 1.958.

A pesar de ser una película taquillera, "Conan el bárbaro" no recaudó tanto dinero como se esperaba, debido a su clasificación "R" (restricted) debido a la enorme violencia que portaba. Esta nueva película se ha visto

reducida de esta carga de violencia para conseguir que fuera clasificada como "P.G." ("Parental guidance" o "Autorizada para menores acompañados" de aquí) No hay sangre en la película. "Hay violencia pero violencia limpia", dice su director.

Richard Fleischer, que también dirigirá "Red Sonja", cuyo rodaje comenzó el pasado Septiembre, asegura haberse interesado enormemente por los relatos de Robert E. Howard, debido a la enorme imaginación que refleja.

También se muestra interesado por las diferencias que existen entre la forma de actuación de

Red Sonja y Conan. "La primera poseída por un amor comprensible hacia la lucha" afirma "y el segundo, en su primera etapa, poseído de un salvajismo que le hace gozar con la matanza".

En un principio, Richard Fleischer dudaba de las cualidades interpretativas de Arnold Schwarzenegger, pero en seguida se dió cuenta que desde la primera película había aprendido mucho, tanto en el terreno de interpretación como en el de artes marciales, a este último terreno Fleischer dió una gran importancia. Era vital para dar autenticidad a la historia. El director quiso que cada guerrero tuviese su es-

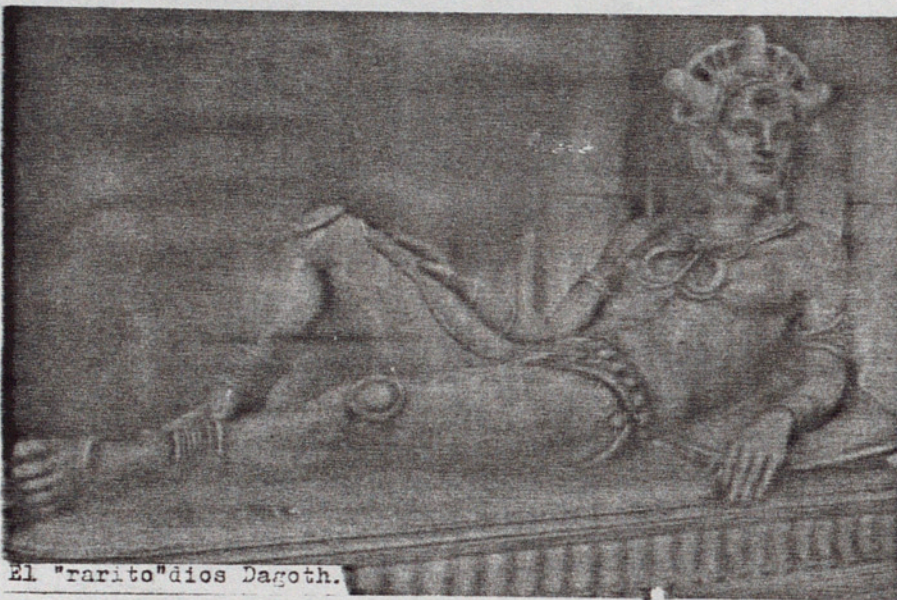


¡¡¡ Joé!!!, ¡¡ que se me come!!.

tilo particular de lucha: Conan la espada, que ya había utilizado en el primer film. Bombaata utiliza una maza con pinchos, Malak usa dagas cortas que pueden ser lanzadas, y Zula usa una larga pértiga con los extremos punzantes (esta última arma, al ser usada por la actriz, hizo que gran parte del equipo y actores luciesen unos soberbios chichones al finalizar el rodaje).

El rodaje se realizó en México, y fue excepcionalmente duro, ya que en el mismo día se rodaban escenas situadas a 15.000 pies de altura por la mañana, y por la tarde se descendía al desierto para continuar el rodaje, con lo que se sufrían unos cambios de temperatura extremos.

Pero el problema más grande fue el de hacer volver a la vida a Dagoth, el dios durmiente. Para esto se encargó a Carlo Rambaldi (famoso por haber creado a E.T., King Kong y otras varias criaturas cinematográficas) de la construcción de la estatua viviente. Así se construyó un enorme muñeco capaz de andar, saltar, cerrar los ojos, y varias cosas más, que tenía que ser operado por 16 personas en el exterior



El "raro" dios Dagoth.



Arnold Schwarzenegger y Olivia D'abo como Conan y la Princesa Veano.

y una desde el interior. Fue difícil el rodaje de estas escenas porque a menudo se paraba y solían romperse los cables y demás mecanismos, que tenían que repararse sobre la marcha.

Para el reparto, además de Arnold Schwarzenegger como Conan y Mako como el mago Akiro, que ya había aparecido en la película anterior, se eligió a Sarah Douglas como la reina Taramis. Esta actriz, especialista

en papeles de "mala", se dio a conocer internacionalmente al encarnar a la malvada Ursa en "Superman II".

Chamberlain, ex-jugador de los "Harlem Globetrotters", encarna al gigantesco Bombata. Su única experiencia en el medio es una serie de anuncios para televisión.

Tracy Walker es Malak. Veterano de muchas series de T.V., ha trabajado en filmes como

"Serpico", "Annie Hall" y "Rumblefish".

Olivia Dábo, como la virginal princesa Jehna, se estrenó en "Bolero", con Bo Derek. Esta es su segunda película.

Grace Jones es Zula. Conocida cantante y modelo publicitaria, esta es su primera aparición en la pantalla grande. Pronto la volveremos a ver en la próxima película de James Bond.



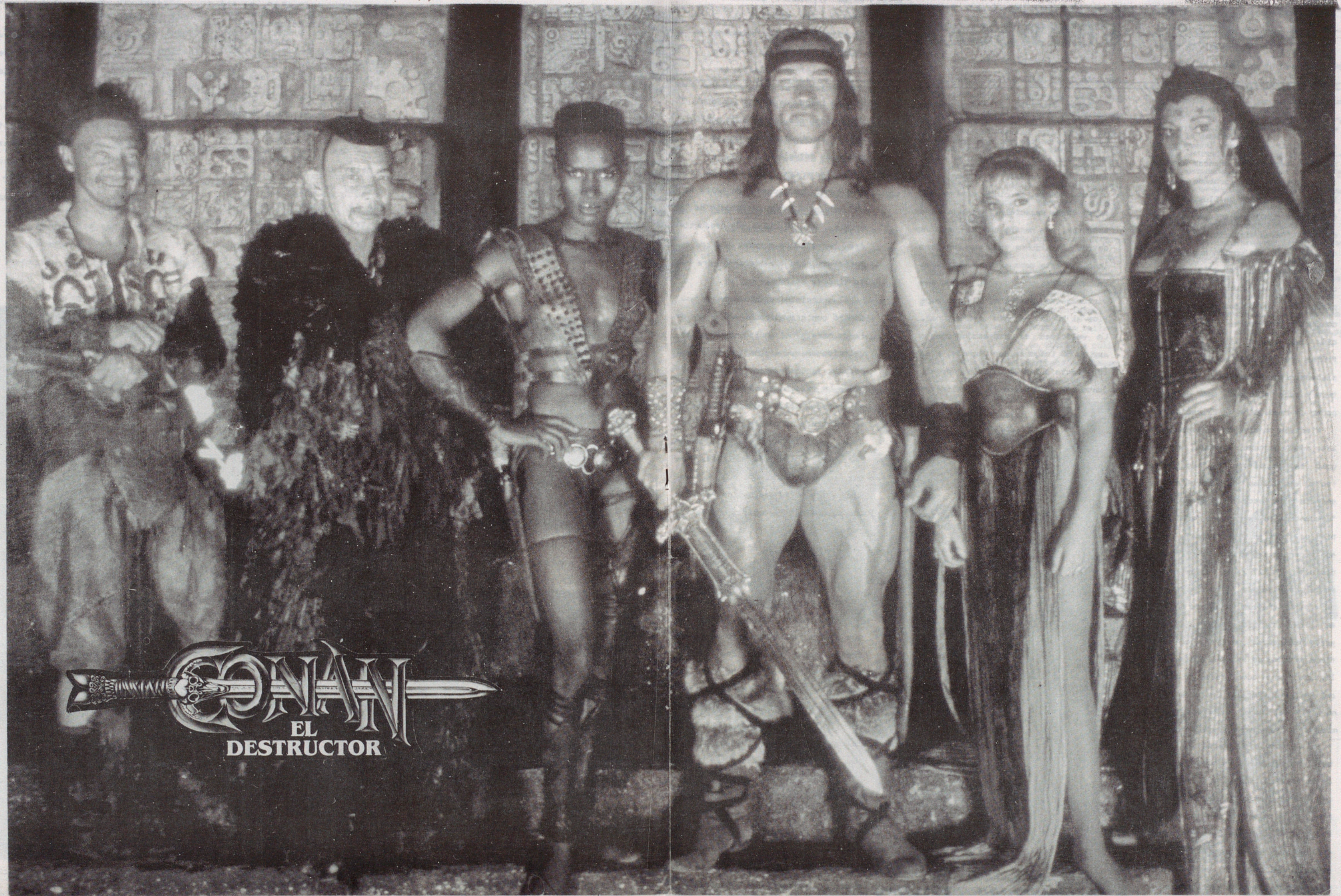
Zula (Grace Jones) se palique con Conan.



El chino Akiro indicándole al Conan que por aquí se va a Madrid.



La Reina Taramis (Sarah Douglas) cubriendo sus partes pudendas con un pollo.



**CONAN**  
EL  
DESTRUCTOR

# SHOWSCAN

En 1975, Douglas Trumbull comenzó a explorar nuevas técnicas para crear y exhibir películas. Inventor, director y mago de los efectos especiales, Trumbull había probado sus talentos de experto de ilusiones, en films como "2001 una odisea del espacio" y "Naves misteriosas". Un año después, en conjunción con la Paramount Pictures, se forma la corporación general de futuro, con el propósito de investigar y desarrollar conceptos innovadores para la ocupación del tiempo libre. Uno de los frutos de su labor es el Showscan, sistema revolucionario en 70 milímetros y alta velocidad, con un gran poder de resolución de filmación.

Mientras continuaba el trabajo en este nuevo proceso, Trumbull nos siguió esmerando con sus "mágicos" efectos especiales de fotografía, creando la gigantesca "Nave nodriza" de "Encuentros en la tercera fase". También colaboró en "Star Trek", en la actividad de supervisor de efectos especiales, en 1979. Más recientemente, ha diseñado la ciudad futurista y otros efectos en "Blade Runner" en 1982 y dirigió y coprodujo "Proyecto Brainstorm" en 1983. Los magníficos efectos de estas 2 últimas películas fueron completados en Marina del Rey, California. (En donde hay una parte del equipo artístico que únicamente trabaja en 70 milímetros).

El grupo, capitaneado por Trumbull, ha terminado la construcción de la primera cámara de alta velocidad con un espejo diseñado especialmente para encontrar las normas de la fotografía Showscan. Se ha comenzado a escribir nuevos guiones, pero la primera película en este sistema, "New Magic", ya está exhibiéndose.

Según Trumbull, el efecto creado por el Showscan es de gran realismo siendo las partes más notables de este sistema son: la pantalla es más ancha de lo normal, la imagen es más nítida. Además, la cinta está ordenada en tiras especiales, enlazadas en estratos, de manera que se puede ver detrás de algunos objetos. Por otro lado, la sala debe estar acústicamente equipada, para que el sonido sea virtualmente perfecto, incluso superior al de un estudio profesional. La velocidad de proyección pasa a ser de 60 imágenes por segundo, y es, junto con el formato de 70 milímetros,



da a la imagen un efecto especial. Incluso tiene más información subliminal que la que se encuentra en las películas actuales.

Se piensa que este método de cine va a tener gran aceptación entre el público, pues hecho un estudio de tiquilla, las películas más productivas han sido de grandes efectos especiales, algo muy adecuado para este tipo de sistema.

Al principio, el Showscan se encontró con graves problemas a la hora de adaptar el sonido, pues a las velocidades que mueve la banda magnética, las cabezas de grabación creaban un efecto abrasivo, por lo que el sonido del ingenio está separado en una banda magnética de 35 milímetros, con lo que se consigue mayor amplitud, potencia y calidad. Para dar una idea, diremos que el Showscan emite a 110 decibelios (el margen de audición establecido legalmente es de 0 a 130) y el motor de un coche produciría de 85 a 95 decibelios.

El apoyo financiero, para la realización de este costosísimo proyecto, se espera obtener del público que vaya a las salas, pero nos encontramos, según Trumbull, con un círculo vicioso: el exhibidor no desea instalar el equipo hasta no estar seguro de que tendrá películas disponibles, y, la industria cinematográfica no se quiere arriesgar mientras las salas no están dispuestas a exhibir películas en Showscan.

Aun así, en América, en estos momentos, existen 4 salas que pretenden ampliarse en un corto periodo de tiempo. Las salas están distribuidas por la geografía del país: Fairfax (Virginia), Springfield (Missouri),

Huntsville (Alabama) y Dallas (Texas).

La duración del primer film en Showscan es de 23 minutos, pero se pretende desarrollar un film de 2 horas aproximadamente, en 6 partes como los antiguos seriales. El tema del mismo sería la ciencia ficción espacial. Hablando de la reducción del tiempo de proyección, se cree beneficioso, pues Trumbull piensa que debido al impacto de los medios de comunicación, la gente asimila información mucho más deprisa.

El argumento de la primera película en Showscan se ha basado en la capacidad de innovación del invento.

En una sala hay varias personas que se disponen a ver un documental de fuegos artificiales. Nada más comenzar, todo empieza a salir mal (se va al foco, se oyen ruidos del proyector), por lo que el operador, Jeremy (Gerrit Graham) intenta arreglar la situación. No sólo no lo consigue,

sino que lo estropea aún más. De pronto, encuentra una consola: es una ilusión de un amigo que es empleado suyo, Mr. Keller.

Cuando comienza a tocar botones, la audiencia se sorprende: altas montañas, carreras veloces dan la sensación de ser reales; así, una tras otra, van apareciendo diversas ilusiones. Pero, de repente, la máquina se detiene. El suelo comienza a temblar; se produce un terremoto. ¿Es otra ilusión?

De pronto, una puerta de acero se abre, revelando una extraña habitación; Jeremy se introduce, se acerca a una lámpara y desaparece. Después, mira dentro de un cristal, hecho con agua y ¡Salta una ballena! Suena una sirena y un coche de policía aparece en la habitación. Convincente de que todos son trucos de Mr. Keller, Jeremy se acerca a una guillotina e introduce la cabeza. Un se

ñor mata arquero dispara una flecha y la cabeza de Jeremy cae. ¿Otra ilusión? En efecto.

Pero no acaba ahí la cosa. Jeremy asustado desea que esto termine, y de pronto, aparece una sombra con un cuchillo, la cual se vuelve real, y rasga la pantalla.

De improviso, surge un rayo luminoso, acompañado de la voz de Mr. Keller, y Jeremy le pide misericordia. Vuelve a surgir otro rayo luminoso, y Jeremy queda transformado en una mascota. En este momento, aparece Mr. Keller (Christopher Lee) y hace de pronto comienza la proyección de los fuegos artificiales, esta vez con Showscan; la cámara se pierde en los ojos de Keller, proyectándonos más películas Showscan.



Para comprobar el magnífico efecto tridimensional del SHOWSCAN,

acerque el rostro a la página hasta que la nariz toque el punto por el

que se mira y observe sin mover los ojos, hasta unos segundos. ¡Tala nariz se

# GREYSTOKE

— THE LEGEND OF —

# TARZAN

LORD OF THE APES

De la misma manera que en el anterior número de este fanzine dedicamos un artículo a "Indiana Jones y el Templo Maldito", que, pese a haber sido estrenada algún tiempo antes de la aparición de nuestra publicación decidimos incluir debido a su temática y, sobre todo, a su calidad, los redactores de "Enterprise" consideramos incluir en este segundo número un artículo sobre "Greystoke", porque un film de su categoría necesita y exige una mayor información por parte de los aficionados.

Edgar Rice Burroughs (1.875-1.950) es probablemente uno de los más populares escritores de ficción fantástica comparable solo a sus contemporáneos H.G. Wells o H.P. Lovecraft. Su imaginativa mente nos ofreció varias series de Barsoom (Marte) hasta Carbonia, el continente perdido. Sin embargo, el más popular legado de Burroughs nos fue dado en 1.914 con la publicación de su inmortal "Tarzan de los monos". Desde entonces hasta ahora, la historia de Tarzan se ha convertido en un mito aceptado universalmente, que plantea los dilemas que plagan la mente humana: Naturaleza contra cultura, la hermandad de las especies, la pérdida de la inocencia...

A través de los años, la leyenda de Tarzán ha disfrutado,



y aún disfruta, de las ventajas de la radio, la T.V., el cine o cualquier otro medio de difusión. De las primeras películas mudas a los seriales de Buster Crabbe, pasando por los films de Johnny Weissmuller, Lex Barker, Jock Mahoney, las series de T.V. de Ron Ely, llegando incluso a la ridícula parodia de John Derek, y finalmente a los casi irreconocibles dibujos animados.

Sin embargo la historia original se ha perdido al pasar por todas estas adaptaciones, llevadas por el afán lucrativo. Tarzán ha llegado a convertirse en una leyenda contemporánea cuyos orígenes son virtualmente oscuros.

El director Hugh Hudson ha intentado corregir esto, creando lo que él llama "el definitivo tratamiento de la creación original de Burroughs", Hudson, cuya primera película fue la premiada "Carros de Fuego", nos presenta así la épica y maravillosa "Greystoke, The legend of Tarzán, Lord of the Apes".

En un primer paso, el director y el guionista Michael Austin decidieron seguir fielmente la historia original de las novelas "Tarzan of the Apes", "The return of Tarzan" y "The beasts of Tarzan", concentradas en un guión original del escritor Robert Towne. Aunque el guión final fue muy fiel a la obras, tenía sus límites, lógicos al intentar llevar una novela a la pantalla.

Para el rodaje de exteriores, Hudson buscó por todo el mundo. Al final se decidió por la jungla del Camerún, ya que era totalmente igual a la reflejada en las novelas: mucha lluvia,



repleta de animales y con alta densidad de vegetación. Además, Camerún era un país políticamente estable. Pero las cosas empezaron a funcionar mal en el lugar. Una semana antes de la fecha prevista para comenzar el rodaje, un volcán entró en erupción en un lugar muy próximo al elegido para realizar las filmaciones. Además, a los pocos días, el presidente de la república del Camerún, que había

permanecido en su puesto durante 25 años, comenzó a desmentir rumores de golpe de estado, sin toma claro de que la estabilidad política comenzaba a irse al garete. Después de días y días de papeleo burocrático, de visitas diplomáticas y de rellenar mil y una solicitudes, se consiguió un permiso para que el vuelo fletado para transportar el equipo y actores hasta Camerún pudiese aterrizar en la







capital del país. Pero el que un avión aterrice no tiene nada que ver con el que sus pasajeros abandonen el aparato. Después de horas de espera bajo un calor asfixiante, todo el equipo de rodaje fue llevado, bajo escolta, al hotel.

Las primeras filmaciones se comenzaron en el poblado de Yaseem, en el río Wauri, donde se rodaron las escenas del Vapor que transportaba a los exploradores. Pero, en el momento de

comenzar el rodaje, los negros contratados como extras y auxiliares "in situ" decidieron no colaborar, alegando que "los dioses del río estaban enfadados". Peter Kohn, encargado de la búsqueda de exteriores, que ya se había relacionado con los jefes de las tribus, discutió con estos durante largo rato. La discusión finalizó con la decisión por parte de los jefes de aceptar el rodaje si un anaconda considerado como hechizo

ro, aceptaba a su vez "calmar la ira de los dioses". Así, el hechicero comenzó un extraño rito (previo pago de varias botellas de Ginebra por parte de Kohn) en el que se vió envuelto todo el equipo de rodaje. Así, comenzaron las filmaciones. Y en eso, el "Lucy Fisher" Vapor que transportaba a los aventureros, decidió prenderse fuego y hundirse, mandando cuatro personas al hospital, intoxicados por humo. El barco de efectos especiales se detuvo de repente. ¿Motivo?: Una serpiente Pitón se había enredado en la hélice. Como se puede imaginar, todo esto fue un puntazo para las supersticiones locales, e hizo que el equipo llegase a creer seriamente en el "enfado de los dioses". La fotografía principal se comenzó en Noviembre del 82 en condiciones menos que ideales, incluyendo el transporte de las 150 personas y el equipo de rodaje diariamente a través de la jungla por caminos que hasta las carras habrían deshechado, y la lucha que Hudson mantenía durante las filmaciones con los noveles actores.

Los interiores y exteriores recreados fueron construidos y rodados en los famosos estudios de Elstree, en Londres. Casi todo el presupuesto (30 millones de dólares) fue gastado en construir una jungla artificial y en entrenar a 12 chimpancés para que hiciesen algunos pequeños trucos. Además se utilizaron otros 10 chimpancés salvajes para que saltaran a su libre albedrío entre las ramas de la falsa selva, para darle más autenticidad. Hudson recurrió al primatólogo Prof. Roger Fontes, de la Universidad Central de Washington, para coordi

nar la interacción entre humanos y simios.

El vestuario de los grandes gorilas lo realizó Rick Baker, ganador de un Oscar al mejor maquillaje por "Un hombre lobo americano en Londres". Ya construido los sofisticados trajes de simio y elegidos los actores que los iban a dar vida, se encargó a Peter Elliot (coreógrafo de "En busca del fuego") para dirigir la actuación de la "colonia". Fue muy difícil habituarse a los actores a actuar como si en realidad fuesen monos. Por ejemplo, los simios, al andar sobre dos patas, no solo mueven estas hacia delante sino que avanzan medio cuerpo entero consiguiendo ese curioso bamboleo que les caracteriza. Esto se consiguió haciendo que los

actores estuviesen horas y horas caminando con las piernas encorvadas y el pecho levantado. Después de un mes de duros ejercicios, los resultados fueron óptimos. Pero lo difícil de verdad fue que un pequeño chimpancé aún lactante, aceptara a uno de los actores disfrazados como su auténtica madre.

En cuanto a la elección de actores, Hudson tuvo muy claro en todo momento que los principales papeles debían ser interpretados por actores desconocidos, ya que la identificación de Tarzán o Jane con algún otro personaje podía caer incluso en el ridículo.

Para la elección de Tarzán se eligió al francés Christopher Lambert. Tuvo que pasar la prueba entre más de 1.500 jóvenes. No sólo era necesario tener cua-

lidades interpretativas, sino también estar en una perfecta forma física y tener la anatomía apropiada. Así y todo, el aspecto de este nuevo Tarzán difiere del aspecto hercúleo de todos los anteriores. Nervio contra músculo, algo mucho más cercano a la idea original.

Jane es Andi McDowell, modelo de modas de Nueva York. Novata en cine, pero con la calidad y el carisma requerido por Hudson para interpretar a la Jane de sus sueños.

El último papel importante es el realizado por Ian Holm como el explorador belga Philippe D'Arnot. Veterano actor, es recordado dentro del tipo de cine que nos incumbe como el malvado "androide" Ash en la película de Ridley Scott "Alien".

### GRAN CONCURSO

Con motivo de las fiestas de Navidad, y animados por el grandioso éxito de acogida de nuestro nº1, hemos decidido crear nuestro primer y gran concurso. Es muy sencillo: consiste tan solo en localizar erratas en este nº 2; el mayor nº de erratas de TODO TIPO (indicando donde están, claro).

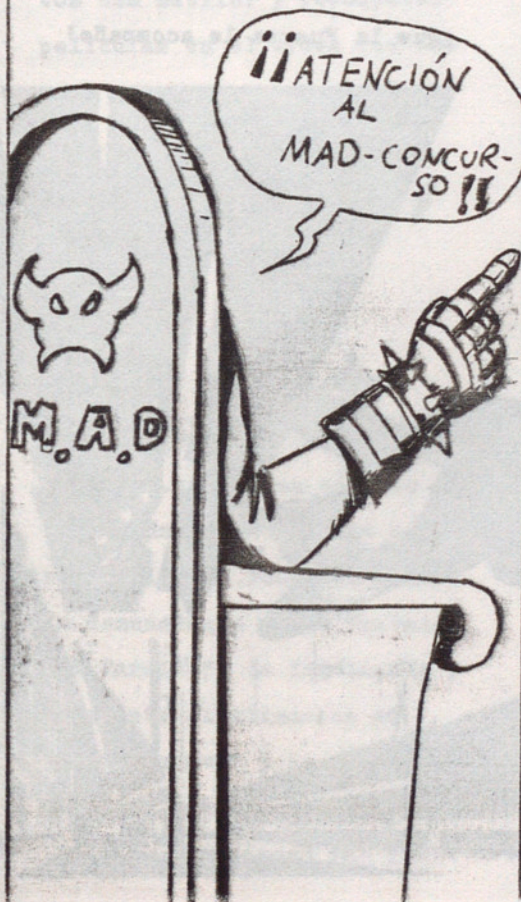
Mandadnos vuestras respuestas al aptado. de Correos 55009

C.P. 28108

MADRID

Hay premios, por supuesto.

(Una pista: hay menos de 1000 erratas.)



# KREMLINS

# STAR WARS

A mediados de este pasado mes de Noviembre fue introducido en el mercado español el videojuego STAR WARS, creado por Atari y presentado por Sonic, importadora también de otros recientes y exitosos juegos (Spy Hunter y Dragon's Lair, entre otros).

Aparecida en los Estados Unidos en Julio del año pasado, aprovechando el estreno de "El Retorno del Jedi", STAR WARS es la primera de tres máquinas, cada una relacionada con uno de los tres títulos de la saga cinematográfica. La tecnología utilizada en ella ha sido el resultado de un trabajo de tres años en el campo de los simuladores de vuelo, empleando además otras nuevas técnicas en digitalización de sonidos.

La máquina utiliza para la visualización una pantalla de vector de alta resolución en color (un poco por el estilo del ya clásico Battlezone), lo que le da una perspectiva tridimensional fabulosa; esto, añadido a unos buenos efectos de sonido, hace que el jugador se sumerja por completo en la batalla, ignorando por completo el entorno (a mí, por lo menos, me pasa eso).

El juego ofrece tres grados de dificultad, seleccionados mediante la palanca de control, y una vez se comienza se dispone de 6 pantallas deflectoras, que caen sucesivamente al ser alcanzadas o chocar.

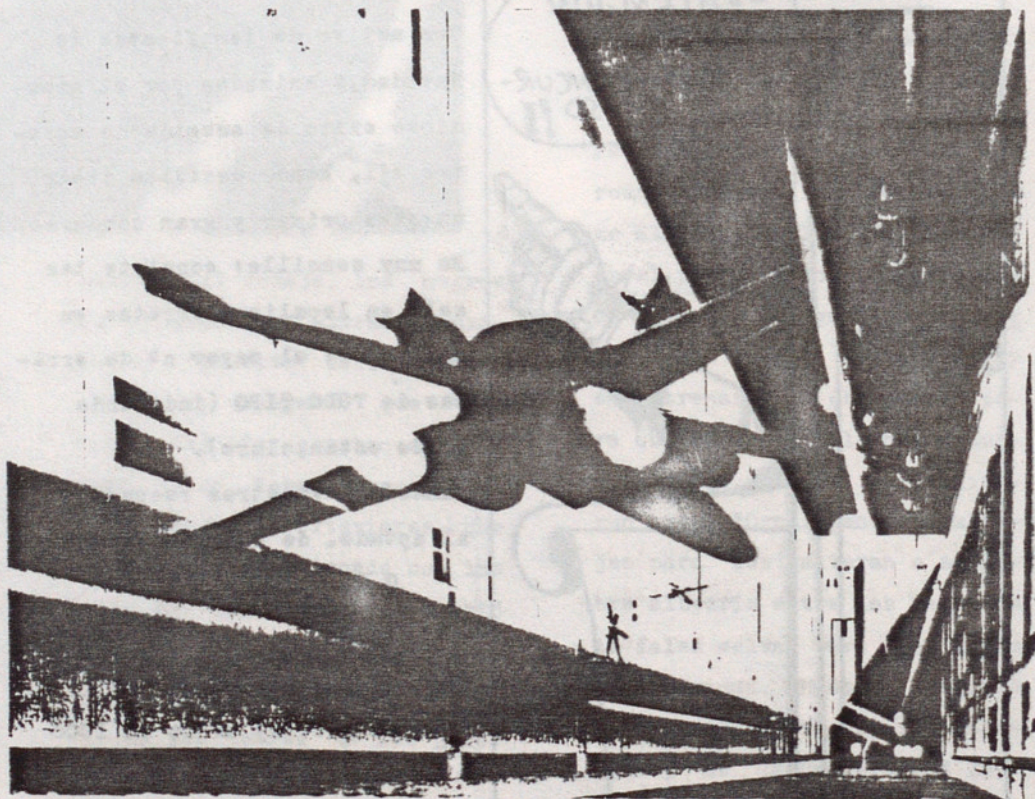
La acción sucede durante la batalla final de STAR WARS y deberemos (como en la película) atravesar las defensas de cazas TIE hasta llegar a la superficie de la Estrella de la Muerte, evitar sus turbulencias, introducirnos en la trinchera, destruir y esquivar sus defensas y, finalmente, disparar nuestros torpedos de protones contra la portilla de evacuación de gases, tras lo cual, la estación imperial salta en mil pedazos.

Cada vez que destruimos la Estrella de la Muerte la secuencia comienza de nuevo con más agresivos cazas, nuevas y más poderosas defensas de superficie y con la trinchera llena de obstáculos, con los cuales inevitablemente nos daremos de morros en un momento u otro.

Y todo esto aderezado con fragmentos de la banda sonora del film, más las voces genuinas (suministradas por Lucasfilms) de R2D2, Obi Wan Kenobi, Han Solo, Luke Skywalker y, como no, el mismísimo Darth Vader.

Así que ya sabe; transformese por un momento en Rojo 5 y, como ya se encargará la máquina de decirle:

¡Que la Fuerza le acompañe!



# EN BUSCA DE LA PELICULA PERDIDA

Supongo que coincidirá conmigo:  
"El cine es algo estupendo"; ¿No?  
(Todos) ¡Si!!!!

Y supongo que procura ver todo  
aquello que puede valer la pena;  
¿Me equivoco?

(Multitudes) ¡Noooooooc!  
¿, ¿que pasa si le digo que se  
ha perdido una nada despreciable  
cantidad de películas de la  
mayor calidad?

(Los mismos) "¡No es posible!"  
"Pues yo me las veo todas"  
"Nada, nada mentira"

Pues sí señores, se las han per-  
dido; pero es que la culpa no  
es de ustedes.

Las culpas de tan luctuoso su-  
ceso solo son atribuibles a  
los avispados distribuidores  
y exhibidores que pueblan nues-  
tra geografía y que, no contien-  
tos con mutilar y recompener  
películas en el orden que les

da la gana (Creepshow), hacer  
las copias con colorines extra-  
ños (rojo en el caso de "El Re-  
torno del Jedi"), realizar dobla-  
jes dignos de ser considerados  
como actos de terrorismo (El  
Resplandor) y cambiar los títu-  
los como les sale del probos-  
cideo ("La gran huida" por "Dre-  
amscape"), no contentos con  
esto, como decía, nos niegan in-  
cluso el placer de ver una  
buena película.

(Las multitudes, iracundas)  
"Muerte, Muerte, Muerte, Muerte!!!"  
Como por el momento no nos  
queda más remedio que sollozar  
de impotencia, eso hacemos:

(Disculpen un segundo)  
sob, sob, sob, sniff. (Ya)  
Pero, ¡¡Ya está bien de estar  
callados!!; Lo vamos a contar  
TODO sobre esas películas.  
Vamos a hablar de películas

como "Something Wicked This  
Way Comes", basada en un relato  
de Ray Bradbury y realizada por  
la Walt Disney con los más  
modernos medios a su alcance;  
de "Heartbeeps", nominada para  
un Oscar de Hollywood en 1981;  
de "Rock and Rule", ganadora del  
1º premio de Cine de Animación  
del Imagific de 1983; etc, etc...

Intentaremos averiguar que  
ha sido de otras, como:  
"Locker", de Michael Crichton;  
"Videodrome", de David Cronenberg  
y de ...; bueno, lo dejamos,  
por que no acabaríamos nunca.  
Y es que, en este país, la pala-  
bra "Ciencia-Ficción" solo  
significa "marianos verdes  
con trompetillas por orejas"  
y "Cine de Animación" es "peli-  
cula pa que los crios sesten  
quietecitos".  
Que país, Miquelarena, que país.

## ROCK & RULE

¿Que que es Rock And Rule?  
Bueno, ...; Combinen vds. lo me-  
jor de una serie de las mejo-  
res películas. Tomen el rock y  
la demonología de "El Fantasma  
del Paraíso"; la fascinante y  
decadente civilización de  
"Blade Runner" y la técnica y  
ambiente general de "Heavy  
Metal". ¿Lo tienen ya? ¿Si?

Bien, eso es Rock and Rule; eso  
y unas cuantas cosas más, claro.

### LA HISTORIA

Rock and Rule se sitúa en un  
muy lejano futuro en el que  
el hombre ha sido barrido del  
mundo (se imaginan por que, ¿no?)  
El resto de las criaturas han  
evolucionado hasta alcanzar  
las más altas cotas tecnológi-

cas, aunque parecen haber caído  
en los mismos errores de sus  
antecesores: las gigantescas  
ciudades se encuentran super-  
pobladas y la ciencia es usada  
tan solo para frivolidades,  
para crear nuevos juguetes que  
entretengan a las multitudes.  
Uno de los mayores intereses



(L-R) Mok, Angel, Dizzy, Stretch, Omar, and Cindy

esta en la industria del espectáculo, cuyo rey es Mok, cantante de rock y genio de la electrónica. Los super-psicodélicos conciertos de Mok son lo que le han mantenido en la cima durante tanto tiempo como se puede recordar. Pero Mok se hace viejo. Y otra cosa en la que Mok es el más grande es en egoísmo, y preferiría destruir la civilización antes que verse reemplazado por otra estrella. Casualmente ha descubierto una dimensión paralela habitada por poderosos y malignos "demonios", y planea una gala de despedida en la que mediante su técnica y su voz abra camino a uno de estos seres hasta la Tierra. Si no la

destruye por completo, al menos se habrá asegurado el ser recordado por los supervivientes por toda la eternidad. Pero (siempre hay un pero...) la voz de Mok no es capaz de producir la vibración exacta que abre la puerta dimensional. Debe encontrar un cantante joven que actúe en su lugar, y solo reúne las condiciones requeridas Angel, la cantante de un pequeño cuarteto de provincias, cuyo líder es Omar, novio de Angel, el cual insiste en tocar solo rock duro en lugar de las baladas que ella le pide. Mok intenta atraer a Angel con la promesa de que en su concierto de despedida la presentará

como sucesora de él.

No obstante, ella rechaza abandonar a sus amigos, con lo que Mok decide raptarla y llevarla del pueblo a la gran ciudad, Nuke York.

Omar y los otros componentes del conjunto, Stretch y Dizzy, emprenden la búsqueda y rescate de Angel ignorando por completo que lo que se halla en juego es mucho más que el futuro de un conjunto musical; es el Future en general.

A partir de aquí, la acción se desarrolla sobre esta búsqueda a través de la ciudad y sobre los trucos de Mok para deshacerse de Omar y sus amigos.

Por fin, en un final apocalíptico llega la gran actuación final, la llegada del monstruoso ser a nuestra dimensión y, por supuesto el triunfo del bien y el amor sobre la maldad, representado en la balada final de Angel y Omar y gracias a la cual devuelven al "demonio" a su lugar de origen, no sin llevarse a Mok consigo.

#### LA PELICULA

Lo aquí descrito no basta para reflejar en su debida medida el "carisma", el ambiente que rodea a "Rock and Rule". Es una de esas películas que hay que ver para poder sentir todo su mensaje. Si bien los ambientes y todo el diseño de las ciudades, la discoteca, los vehículos y el vestuario consiguen trasladarnos perfectamente al tiempo en que se supone se desarrollan, el concepto de los

personajes no es menos magistral. Cada uno posee el aspecto exacto a lo exigido por la historia, desde el fatuo Omar hasta el ciertamente malvado Mok (El cual, todo sea dicho, es clavado a Mick Jagger. Y no es casualidad).

Todo este singular producto es obra de la Nelvana Studios, de Canadá, creada en 1972.

Desde entonces, han producido numerosos cortos y largometrajes de animación para las cadenas de televisión de Canadá y Estados Unidos (Del tipo que TVE acostumbra a ponernos todos los años por Navidad).

Para dejar clara su superioridad sobre otros estudios de animación de su país e incluso de los USA, baste decir que fueron ellos los escogidos por George Lucas para realizar un corto animado de Star Wars para el Día de Acción de Gracias.

Finalmente, la Nelvana se decidió y acometió su primer trabajo para la pantalla grande.

Para "Rock and Rule" (originalmente "Drats", nombre del grupo musical protagonista) el equipo artístico se vio incrementado de 70 a 200 personas; hubieron de crearse nuevos departamentos con dedicación exclusiva al diseño y creación de efectos especiales; se adquirieron enormes cantidades del más moderno material, incluyendo una de las más avanzadas cámaras computarizadas del mercado; además, la Nelvana consiguió atraer a algunos de los más experimentados animadores del mundo, incluidos



algunos hombres de la Walt Disney.

La distribución de la película se dejó en manos de MGM/UA.

#### LA MUSICA

Capítulo aparte merece la música que acompaña y a la vez protagoniza el film.

Dado el trascendental papel que esta representa en la historia, fue escogida con el mayor cuidado. Para Mok, supuestamente la mayor estrella de la canción de su tiempo, se escogió a Lou Reed, que compuso e interpretó las canciones.

Los números de Angel fueron llevados por Debbie Harry y Chris Stein; las canciones de Omar y su grupo son obra de Cheap Trick. La música que acompaña la aparición del terrorífico monstruo es de Iggy Pop; y la decadente civilización la personifican Earth, Wind and Fire con su

"Dance, Dance, Dance" en una escena de una discoteca que no olvidaré nunca.

Ahora la Nelvana Studios prepara otras producciones tanto para TV como para cine, incluyendo filmes de imagen real, como el esperado "I-Men", basado en el popular comic, como ya dijimos en nuestro nº anterior.





# N O T I

"Algunos inteligentes de este país creen que pueden despreciar a la ciencia ficción y a la fantasía llamándoles géneros de evasión, ¿Quién es el que teme más a la evasión, el preso o el carcelero? ".

NEWS - NEWS - NEWS - NEWS - NEWS - NEWS

La primicia que os dábamos en el número pasado con respecto a la salida de el libro de "Historias del Mundo del Río", en USA, se confirma en España, la editorial Ultramar lo acaba de sacar en su colección de libros de bolsillo, ¡a eso se le llama rapidez! Igualmente Ultramar, en la misma colección ha sacado una nueva edición de "Mesías de DUNE" y anuncia la salida próxima de "Herejes de DUNE".

Ha salido un volumen con la recopilación de las historias de robots de Asimov, en el libro hay unas 21 historias y ha salido editada por Bruñera.

SOPIOS - SOPIOS - SOPIOS - SOPIOS

¡ Noticia Bomba ! Seguramente este soplo hará babear de emoción a toda esa cantidad de "Artúricos" como existen por ahí, con toda seguridad la Ed. Bidelua, va a editar por primera vez en España de forma completa, "Los mitos y Leyendas del Rey Arturo" de Sir Thomas Malory, fuente principal del mito artúrico. Este libro que se calcula

Artúrico. Este libro que se calcula que saldrá para la próxima feria del libro, saldrá en primera edición de lujo, con ilustraciones de Aubrey Beardsley y a un precio ¡pauuff! esperemos que salga rápidamente una edición de bolsillo.

DARDOS - DARDOS - DARDOS - DARDOS - D

Algunos malpensados pensarán que tenemos algo personal con los hombres de Minotauro pero no es cierto simplemente es que no paran de hacernos guerras, así de la última de la que nos hemos enterado es que estos buenos señores no van a continuar con la saga de TERRAMAR por la sencilla razón de que no han comprado los derechos; pero bueno señores, ¿piensan continuar en este plan tan chungo?

SOPIOS- SOPIOS - SOPIOS - SOPIOS - SO

Nuestro agente Harkonnen en Arraken, nos comunica que Asimov ha sacado un libro titulado los Robots del Amanecer perteneciente a la trilogía de Bobedas de Acero, y además muy relacionado con la saga de la Fundación, y según lo que cuentan relacionadísimo con el próximo libro de las fundaciones que tiene en preparación Asimov.

Ha aparecido, llevado por Plaza y Janes, la última obra de Stephen King, "Cementerio de animales", ya comentado en nuestro número anterior.

L

I

B

R

O

S



# WALT SIMONSON

# THE MIGHTY THOR

Walt Simonson recuerda que "JOURNEY INTO MYSTERY, STARRING THOR" nº 120 fue el primer cómic de la MARVEL que había comprado nunca y, desde entonces su superhéroe favorito ha sido el Dios del Trueno de trenzas doradas. Ahora, comenzando con el número 24 de Fórum, que saldrá a la venta en enero, las aventuras de Thor estarán escritas, dibujadas y pasadas a tinta por Walt Simonson, introduciendo una serie de cambios importantes, en base a dos directrices principales: Una de ellas es el sentimiento generalizado de que Thor se había convertido en un cómic extremadamente pesado y aburrido. Por ejemplo: Existen miles de panteones y de deidades; cuando Hércules apareció por primera vez estaba bastante bien, pero ahora, existen dioses egipcios, dioses incas, dioses indios, etc. Después de un tiempo en esa compañía, Thor se había convertido en uno de tantos personajes con superpoderes. Puede que fuera el mejor de esos personajes, pero perdía algo con la confusión. Para remediar esto, Simonson introducirá una serie de cambios radicales en la inmensa lista de personajes secundarios que ha arrastrado Thor a lo largo de los últimos 20 años. No queremos destripar nada, pero os diremos que, sentada la base de que en la primera historia de Thor, cuando Donald Blake encuentra el bastón mágico, y éste se convierte en martillo, aparece una leyenda que dice: "Aquel que empuñe el martillo, si se hace acreedor a él, poseerá el poder de Thor", y al ser ésta la condición básica, en el primer número de

Simonson, alguien encontrará el martillo y se hará acreedor a él. Este hecho hará desaparecer, en cierto modo, a Donald Blake, aún asumiendo que él es Thor, tanto espiritual como físicamente.

La segunda directriz que seguirá Simonson será el trabajar todos los guiones en base a la aparición breve, pero en todos los números de una misteriosa figura, así como de una serie de sucesos extraños, que irán encontrando respuestas a lo largo del tiempo. Lo que intenta Simonson con esto es conseguir una unidad de propósito tanto en los argumentos de la colección, como entre los personajes, ya sea en la Tierra como en Asgard, no intentando cambiar al personaje, si no enriquecerlo, enriqueciendo al mismo tiempo

pe al resto de las personas que le rodean. Uno de los protagonistas que más necesitaba de una adecuación en sus caracteres era Odín, cuya misma existencia causaba problemas. Era tan poderoso que cuando Thor no podía él solo con un grave peligro, papá Odín se veía obligado a intervenir. O imaginaos a Odín contra Thor; Odín se pasaba todo el tiempo diciéndoles "Hijo, has sido demasiado orgulloso una vez más, caramba, y ya es la trescientas treinta y cuatro veces que te lo digo, así que ponte cara a la pared". Suena gracioso, ¿verdad?; pues a estos nos tenían acostumbrados los anteriores guionistas, y bajo mi punto de vista si algún personaje de la colección necesitaba lecciones de humildad, Thor era, con toda seguridad, el segundo de la lista.

Simonson consigue crear un Odín mucho más sabio y que aparece casi siempre en el anonimato.

Todas estas novedades e innovaciones las podréis ir comprobando al comprar Thor, a partir de enero, editado por Fórum. Os lo recomiendo.



Recientemente ha sido publicada una edición especial de la GUERRA KREE SKRULL, que hicieran hace algunos años Roy Thomas, Neal Adams, John Buscema, y Tom Palmer. Uno de los sucesos más comentados a lo largo de los años, ha sido la recreación psíquica, por parte de Rick Jones, de la original Antorcha Humana, de la Vision, del Angel y de Namor y el Capitán América como eran en sus años mozos. Añádele la invocación del Patriota, del Craneo Llamante y del Aleta, y ya tienes la síntesis de los grandes héroes que poblaron lo que se ha dado en llamar la "Era dorada", es decir, el tiempo que abarca la historia de la Marvel desde 1939 hasta 1949.

A continuación os damos una serie de datos de estos campeones del ayer, más que nada, por si Fórum, como prometí, le edita alguna vez.



La original Antorcha Humana fue presentada en la colección MARVEL COMICS número 1 de octubre de 1939. Se era, al menos biológicamente, humano, y es el primer androide conocido del mundo. Fue la obra maestra del científico conocido como Profesor Albert o Phineas Horton. En su empeño de crear una réplica de un hombre normal, Horton calculó mal algo, dando como resultado un ser que arría incontroladamente al contacto con el oxígeno. Sorprendentemente el androide no fue consumido en la reacción de combustión, indicando la probabilidad de que fuese un catalizador en sí mismo, regenerándose constantemente en el proceso.

Horton reveló su descubrimiento al mundo a través de una conferencia de prensa, exhibiéndole en una campana vacía para prevenir cualquier desastre. Para la demostración dejó que una pequeña cantidad de oxígeno entrara en la campana, activando a la Antorcha y su llama durante unos breves instantes. Habiendo sido aconsejado de que destruyese su monstruosa creación, Horton, se comprometió a aprisionar a la Antorcha en una tumba de acero y cemento hasta que pudiese encontrar una cura.

De todas formas, varios meses más tarde, un pequeño escape de aire permitió liberarse a la Antorcha, causando un evidente pánico, hasta que, accidentalmente descubrió que el nitrógeno, combinado con su propia composición, le permitió controlar su llama. Durante su arranque de furia accidental, fue utilizado por un gangster llamado Sardo. A la venganza siguió un voto de nunca volver a ser usado por conveniencias egoístas e para el crimen.

En los primeros meses de su carrera, la Antorcha fue considerado casi un fuera de la Ley, pero en mayo de 1940 se convirtió en miembro del Departamento de Policía de Nueva York, ayudado por un policía amigo, llamado Johnson. Aún más tarde, como casi todo el mundo sabe, se convirtió en miembro de los Invasores, y del All Winners Squad, aunque su personal aliado fue Toro, un chico al que la Antorcha descubrió a finales de los años cuarenta.



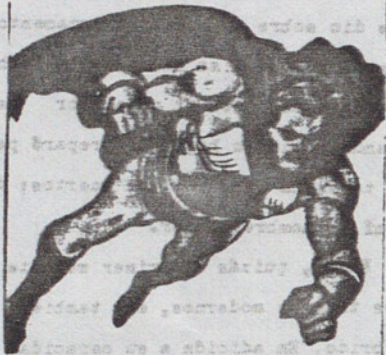
El principal enemigo de la Antorcha, y después aliado, Namor, también debió

en MARVEL COMICS nº 1. Namor, cuyo nombre significa "hijo vengador" nació alrededor de 1921. Su madre, la Princesa Fen, líder de una raza subacuática que habitaba en el Antártico, fue enviada a espiar a un barco Americano, cuya tripulación, abriéndose paso con bombas a través de un campo de hielo, estaba, inadvertidamente, destruyendo la ciudad de Fen. Ella se enamoró del comandante del S.S. Oracle, el Capitán Leonard McKenzie y más tarde se casó con él. Después de preparar a su gente para un gran contraataque, y no seguir el consejo que ella les dio sobre el poder en armamento de los americanos, se lanzan a la lucha siendo masacrados en masa. Por esto cuando nació su hijo, le preparó para la tarea de vengar a los muertos; de aquí su nombre, Namor.

Namor, quizás el primer mutante de los tiempos modernos, era también un híbrido. En adición a su capacidad de poder respirar aire o agua indefinidamente, según crecía y llegaba a la madurez, le fueron saliendo en sus tobillos unas pequeñas pero poderosas alas. En cuanto a su fuerza, cuando estaba refrescado por el agua, igualaba a la de mil hombres. En este momento, a la edad de 19 años, capaz de nadar, de volar, de resistir los disparos de pequeñas armas de fuego gracias a su increíblemente gruesa piel, y poderoso como los mismos tornados, estaba preparado para vengar a toda su raza.

Namor llegó a Nueva York a finales de 1939 donde comenzó una oleada de destrucción, que detuvo dos veces para salvar a una chica, y abandonó para cuidar de quien más tarde su amiga y aliada, la Oficial Betty Dean. Ella le convenció de que se convirtiese en un combatiente de los nazis, pero regresó a su guerra contra los americanos cuando fue engañado después de un juicio al que había asistido en orden a aclarar algunas acusaciones de crimen y violencia. De cualquier forma, la silla eléctrica simplemente revivió sus poderes y, después de regre-

sar brevemente al mar, se convirtieron en punta de lanza de una guerra contra la Humanidad. Sólo los esfuerzos combinados de la Policía, el Ejército y la Antorcha Humana, ayudados por una súplida de Betty Dean, pararon la destrucción. La batalla del "fuego contra agua", entre la Antorcha y Namor fue un acontecimiento importante; quizás el primero de su clase. ¿Quién podría pensar que estos dos enemigos tan elementales podrían convertirse en aliados contra la amenaza del Eje?



El Ángel original, también presentado en MARVEL COMICS n° 1, era un héroe disfrazado sin aparentes superpoderes, aunque contaba a su favor el ser fuerte, ágil y enérgico. Su traje consistía en un uniforme azul con unas alas doradas en el pecho y una capucha. Su nombre real era Tom Hallaway, y era bien parecido, castaño, con bigote y no llevaba máscara. Fue apodado con el nombre de Ángel cuando, siendo el hijo de un guardián de una prisión, salvó a un inocente de morir en la silla eléctrica. Historias del bajo mundo oídas a los reclusos le inspiraron a llevar una campaña secreta contra las oscuras fuerzas que la Ley no podía, e no quería, tocar, y, desde 1939 hasta 1949, encontró a sus pasiones legiones de cultos disfrazados, ladrones de tumbas, gigantes y otros semejantes traidores de inocentes bellezas.

La Vision original fue presentada en MARVEL MYSTERY n° 13, en noviembre de 1940. Su nombre era Arkus, des-



tructor del mal; una clase de policía cósmico, venido del Mundo del Humo, quien entró a nuestra dimensión a través del humo, pero también, y en dos ocasiones, con esfuerzos científicos, llevados a cabo por Markham Ericson, y el Profesor Enoch Mason. De figura alta, calvo y disfrazado, poseía una gran fuerza y agilidad, poderes de proyección astral y control mental, la habilidad de conseguir forma humana y crear una enorme proyección de su cara. Generalmente, sólo aquellos próximos a su muerte podían verle en su verdadera forma de Visión, y sus transformaciones o sus cruces entre dimensiones, dependían de la presencia de humo o de grandes cantidades de vapores.



Del Capitán América, que apareció por primera vez en CAPTAIN AMERICA n° 1, en marzo de 1941, casi nada nuevo se puede decir. Pocos me están familiarizados con el heroísmo de Steve Rogers, rechazado de la Armada, quien fue el primer (y último) conejillo de indias de la "Operación Renacimiento".

Recibió una potente inyección intramuscular de su creador, el Profesor Reinstein, que transformó cada músculo, sentido y órgano en una suma de perfección superhumana. Irónicamente, el primero de un progamado ejército de super agentes destinados a luchar contra el Fascismo, vio a su benefactor asesinado ante sus propios ojos, y, matando accidentalmente al asesino, vengó tanto al profesor Reinstein, como al abortado proyecto. Después de ser sometido a un riguroso entrenamiento, y habérsele dado una identidad secreta por el presidente de los Estados Unidos, se convirtió en el Capitán América, aunque mantuvo su verdadera identidad como soldado raso Steve Rogers. Cuando su huérfano amigo y mascota del campamento, Bucky Barnes, descubrió su secreto, el Capitán entrenó al muchacho para que se convirtiese en su compañero. Juntos, hasta la entrada en animación suspendida del Capitán, y la muerte de Bucky, en 1945, se enfrentaron a la más increíble horda de espías y horrorosos villanos de reminiscencias góticas, encabezados por el mortífero Cráneo Rojo.



El Patriota, presentado en HUMAN TORCH n° 3, en la primavera de 1941, era Jeff Haze, un periodista. En su identidad disfrazada, aunque sin superpoderes, se convirtió en estrecho combatiente de espías, y en un miembro de la Legión de la Libertad. Al desaparecer el Capitán América, su ídolo, en 1945, lo reemplazó, hasta los años 50



El Cráneo Llamante, que debutó en MYSTIC COMICS n° 5, en marzo de 1941, era en realidad Mark Todd. No tenía poderes, pero vestido con un traje oscuro y con una máscara con forma de cráneo que despedía un terrorífico brillo, usó sus habilidades en la lucha, y sus conocimientos como piloto para pelear con los Ingleses contra los nazis.



Aleta, presentado en DARING MYSTERY n° 7, en abril de 1940, era el teniente Peter Noble, único superviviente del naufragio de un submarino cerca de un cavernoso y oxigenado reino llamado Neptunia. En sus luminosos confines encontré a un grupo de hombres-

pez alados. Al matar a su líder, Ikon, y a otro neptuniano en defensa propia, es considerado como la reencarnación de su antepasado, the Fin (la aleta). Del submarino hundido, consigue rescatar porciones de un viejo traje de un baile de disfraces, un souvenir consistente en una aleta de tiburón, un cuchillo, y un par de gafas de aviador. Haciéndose un traje con todas estas cosas, decide mantener la leyenda de esos hombres pez, y así se convierte en la Aleta, señor de Neptunia.

¿Os gustaría ver a estos personajes en la antes mencionada Guerra Kree-Skrull? ¿Sí? Pues pedirselo a Fórum, que a nosotros también nos gustaría.

# NOTICOMICS

## THE LAST STARFIGHTER

La Marvel ha dedicado un número de su colección Marvel Super Special a esta película. Sólo deciros que la adaptación se debe a Bill Mantlo, los dibujos a Brett Blevins y el pasado a tinta es de Tony Salmons. ¡Un aviso! Espero que Fórum no piense editarlo, ya que esta adaptación, y sin haber visto aún la película, puedo deciros que no le hace ningún favor.

El pasado verano la DC sacó dos es

peciales con otras tantas adaptaciones de películas que han tenido una suerte desigual en nuestro país. La primera de ellas es la dedicada a la película Supergirl. La adaptación se debe a Joe Cavaliere y la parte artística a Gray Morrow. La segunda está basada en la película "Star Trek: The Search for Spock". La adaptación es de Mike (Camelot 3000) Barr, el dibujo de Tom Sutton, y las tintas de Ricardo (Atari Force) Villagrán.

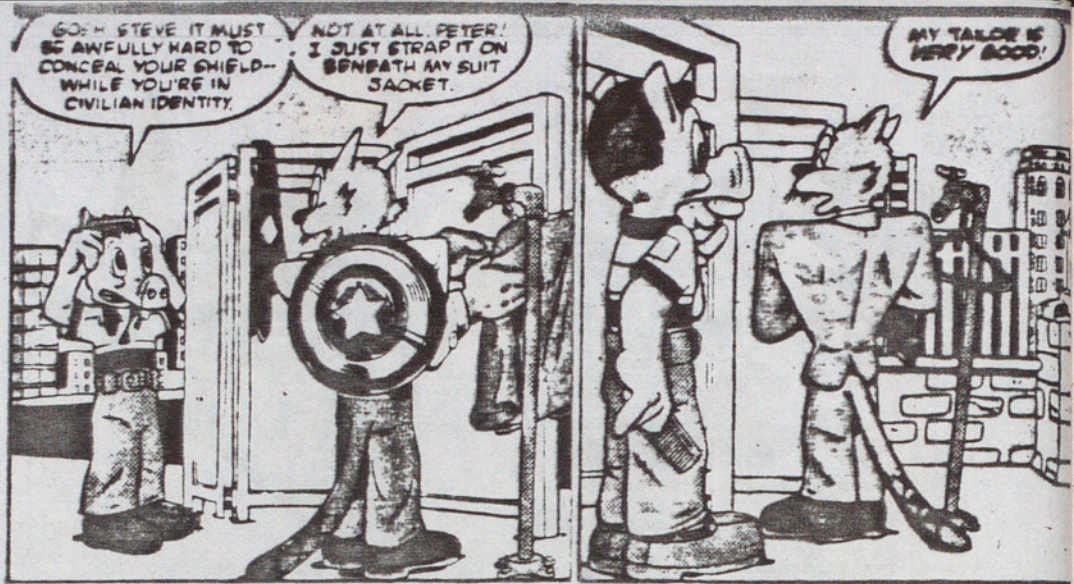
## DIGO DIEGO DONDE DICE DIGO.

En el número anterior cometí la imperdonable equivocación de mencionar que las historias que nos cuenta la colección de Star Trek que está editando la DC, iban entre la primera y la segunda película, cuando debía haber dicho, y es bastante obvio, entre la segunda y la tercera. Tengo el pecho dolorido de tantos golpes de contrición. No volverá a ocurrir. !!!SORRY!!!. . . . .

... está estudiando en los U.S.A. , la publicación del segundo número de la colección MARVEL/DC PRESENTS, (el primero fue el de los X-Men y los Nuevos Titanes) dedicado a la Liga de la Justicia y a los Vengadores. La idea argumental ha sido de Gerry Conway , el guión de Roy Thomas, el dibujo a lápiz de George Pérez, y el pasado a tinta de Dick Giordano.

Los héroes de la Marvel y de la DC van dando tumbos por el tiempo y el espacio bajo las órdenes de Kang el conquistador y el Señor del Tiempo, en pos de la elusiva Protosfera, viéndose obligados a luchar entre ellos. Así podrías ver a Thor contra Superman; a Flash contra Mercurio; a Ojo de Halcón contra Flecha Verde...

Esperemos que, si se llega a editar en América, llegues hasta nosotros

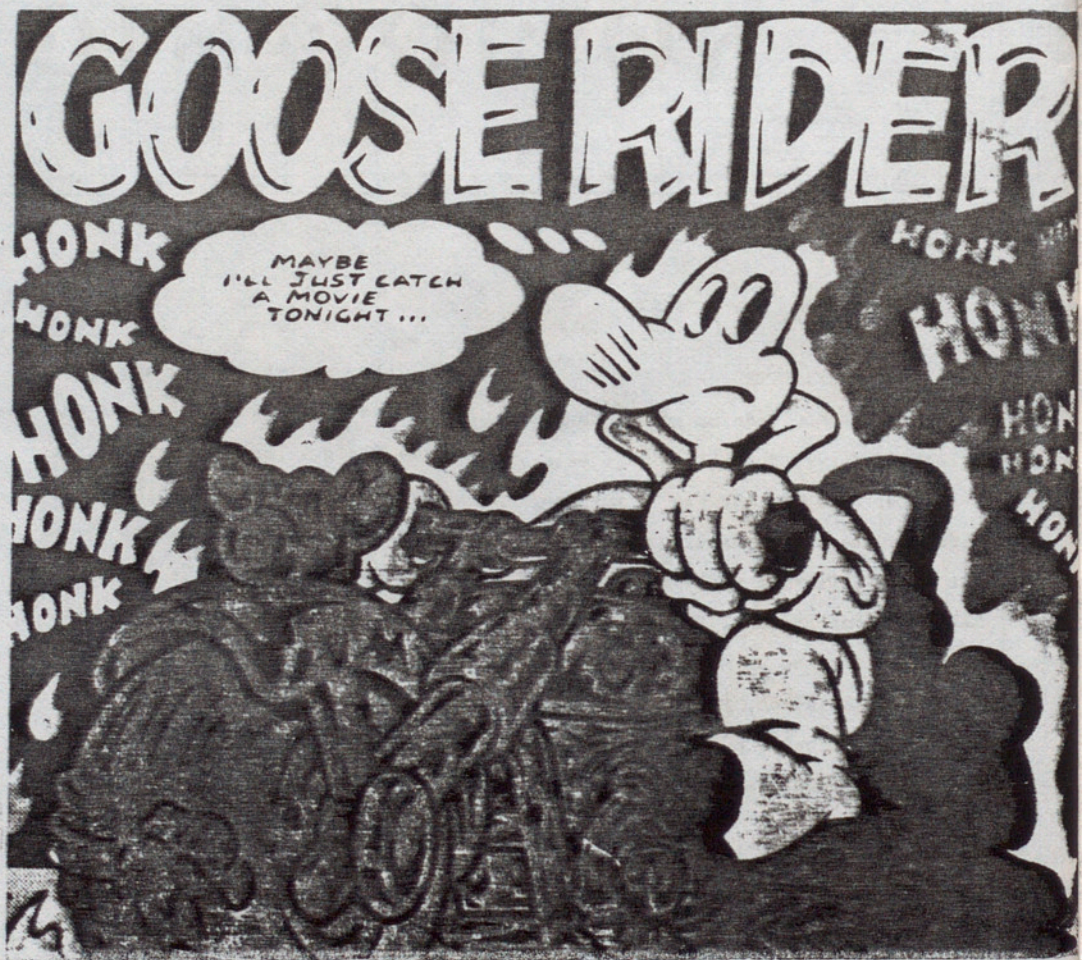


Jim Shooter tuvo una salvaje y loca idea. Quería que el editor Larry Hanrahan montase un divertido cómic de animales que parodiase a las estrellas de la propia Marvel. Larry empezó a reírse. Harry siempre se ríe. Cuando finalmente Harry terminó de reírse, Spider-Ham había nacido. Pronto le siguió Captain Americat. Antes de que nadie pudiese pararle, una historia protagonizada por esos locos disfrazados había sido dibujada por Mark Arns

trong y Jose Albelo y escrita por Tom de Falco. Y como si esto no fuese suficiente, el demente Steve Mellor se mesoló en el asunto y contribuyó con una aventura del Goose Rider.

Toda esta locura fue recopilada en MARVEL TAILS, STARRING PETER PORKER , THE SPECTACULAR SPIDER-HAM n° 1, que salió en Estados Unidos a finales del pasado año. Sólo un número ha sido concebido, pero ¿terminará aquí la demencia? Esperemos a verlo aquí.

MARVEL TEAM-UP THRILLERS es una edición de lujo de las mejores historias de colaboraciones entre superhéroes. Presenta a Thor y el Silver Surfer colaborando en "El Bueno, el Malo y el Misterioso" por Stan Lee, John Buscema y Sal Buscema, sacado de SILVER SURFER n° 4; al Hombre de Hierro y al Capitán América juntos en "En combate mortal con el Capitán América," por Stan Lee, Don Heck y Dick Ayers de TALES OF SUSPENSE n° 58; una unión entre Spider-Man y Red Sonja titulada "La Espada y la Diablesa", por Chris Claremont, John Byrne y Terry Austin, de MARVEL TEAM-UP n° 79; una batalla clásica entre la Patrulla X original y los Vengadores, por Stan Lee, Jack Kirby y Chic Stone (llamada, con bastante propiedad "Entran los Vengadores", de X-Men n°9); un choque entre la Cosa y la Masa titulado "Llora, monstruo", por Len Wein, Jim Starlin, y Joe Sinnott, de MARVEL FEATURE n° 11; por último, pero no menos importante, Spidey contra Daredevil en "Duele con Daredevil", de SPIDER-MAN n° 16 , por Stan Lee y Steve Ditko.





LEONARDI

PARA CUALQUIERA QUE HAYA SOÑADO ALGUNA VEZ

# La Historia Interminable



PRODUCERS SALES ORGANIZATION  
 BERND FUCHINGER/BERND SCHAEFFERS  
 BERND PETERSEN  
 NOAL RATHBORN  
 PATRICK  
 TAMI STRONACH  
 GEBERT MCBANEY  
 GIORGIO MOR  
 JOHN  
 MONY

Editor JANE SEITZ  
 EN HERMAN WOLFE  
 LER Director WOLFE  
 BERND PETERSEN