

FANZINE+

MAGAZINE PARA FANS > VIDEOJUEGOS

COLECCIONISMO... Y MUCHO MÁS

Nº 8 · 2025

Edición gratuita



¿ESPECIAL NAVIDEÑO?

THAT'S JUST THE BEGINNING



WHITE CHRISTMAS (1954)

ANTHONY BLAKE

MI PIE IZQUIERDO

EL GRINCH (2000)

Y MUCHO MÁS...



Nº 8 · 2025 · EDICIÓN GRATUITA

Esta publicación se realiza **sin ánimo de lucro**. Está dedicada a los fans que comparten alguna de las aficiones que se incluyen en sus páginas. **Si quieras apoyarnos, difunde y comparte esta publicación, y consume nuestros contenidos** en plataformas como *YouTube* y *Twitch*, plataformas en las que podrás **seguirnos** y mejorar la edición de esta publicación mediante **suscripciones y donaciones simbólicas**. Un pequeño grano de arena no es nada, pero si logramos crear una gran comunidad, **FANZINE +** será “la revista” de referencia; no olvides que esta publicación está ideada para ser “tu publicación”. Nosotros le damos la forma, y esperamos tus sugerencias para crear nuevos contenidos. ¡No lo dudes! Comparte tus ideas, aquí se te escuchará sí o sí.

FANZINE + es una publicación de carácter libre; únicamente hay un filtro que controla todos los contenidos que puedan incluir opiniones que incidan en conductas delictivas, o violen cualquier ley. **La dirección** no se hace cargo de las opiniones personales de sus redactores, una vez que los artículos hayan pasado el filtro seguro. Es saludable respetar la opinión de otras personas, aunque no coincidan con la nuestra. Cualquier punto de vista es bienvenido en **FANZINE +**, siempre y cuando no se incumplan las normas anteriormente establecidas.

Equipo de producción: @Reijohan, Enrique Segura.

Diseño de la publicación: @Reijohan.

Redacción: Vanessa Vecino, Manuela Jodral, Javier Fuentes Alventosa, Orlando Gonzalez, J. Tamarit, Juan Medina Jondo, Marc Albertí, Enrique Segura, equipo **FANZINE +**.

Corrección: *The Right Word Service*.

**PARA MÁS INFORMACIÓN,
ESCRÍBENOS AL E-MAIL** fanzine.correo@gmail.com

En Fanzine Plus, valoramos la creatividad. Por eso, todos los artículos, videos y podcasts son de sus **creadores originales y del equipo de redacción de FANZINE+**. El nombre de la revista, los elementos de diseño del interior y de la portada son de **J.F. Martín, Enrique Segura Alcalde, y del equipo de producción de FANZINE+**.

Todo está protegido con licencia **CC BY-NC-ND 4.0**. Las imágenes son solo para referencia.



ÍNDICE

EDITORIAL	5
RETROGAMING · 10 JUEGOS RETRO QUE ROMPEN AMISTADES	6
RETROGAMING · LOS ZOMBIS ABANDONAN SUS TUMBAS	14
CRITICÓMIC · MORTADELO Y FILEMÓN ETERNOS	24
LEYENDAS DEL CELULOIDE · SIR CHRISTOPHER LEE	28
RETROMÚSICA · LA SINFONÍA ELECTRÓNICA DE TRON	32
PERSONALIDADES CÉLEBRES · ANTHONY BLAKE	42
EL FANCUESTIONARIO · ANTHONY BLAKE	44
BITS Y FRAMES · PARTIDA EN MODO CAOS	46
ARTE CONTEMPORÁNEO · LUZ Y ROLLOS	50
EL MUNDO DEL PINBALL · BY STRPINBAL	54
HISTORIAS REALES · MI PIE IZQUIERDO	60
RETROCINEMA · SERPICO (1973)	68
PUSH START · ZOMBIE ARMY DW4	70
ESTRELLAS DE FICCIÓN · AGENTE 007	72
RETROCINEMA NAVIDEÑO · iQUÉ BELLO ES VIVIR! (1946)	76
RETROCINEMA NAVIDEÑO · WHITE CHRISTMAS (1954)	82
RETROCINEMA NAVIDEÑO · VACACIONES DE NAVIDAD (1989)	88
RETROCINEMA NAVIDEÑO · iVAYA SANTA CLAUS! (1994)	94
RETROCINEMA NAVIDEÑO · SOLO EN CASA (1990)	100
RETROCINEMA NAVIDEÑO · SOLO EN CASA 2 (1992)	106
RETROCINEMA NAVIDEÑO · EL GRINCH (2000)	113
RETROCINEMA NAVIDEÑO · ELF (2003)	118
ANIMACIÓN NAVIDEÑA · KLAUS (2019)	124
RETROANIMACIÓN NAVIDEÑA · THE POLAR EXPRESS (2004)	132
RETROANIMACIÓN NAVIDEÑA · P. ANTES DE NAVIDAD (1993)	138
RETROCINEMA NAVIDEÑO · UN PADRE EN APUROS (1996)	144
RETRO TV NAVIDEÑA · THE MUPPETS FAMILY CHRISTMAS (1987)	150
RETRO TV NAVIDEÑA · A CHARLIE BROWN CHRISTMAS (1965)	156
RETRO TV NAVIDEÑA · LA NAVIDAD DE LOS SIMPSON (1989)	162
RETRO REPORTAJE · EXPOSICIÓN HOI ENTHEOI	168
FIGURAS DE ACCIÓN · ÚLTIMAS NOVEDADES	172
CÓMIC · LUCES Y SOMBRAS DEL UNIVERSO DC EN ESPAÑA	176
CÓMIC · BATMAN PIGMALIÓN (2024)	180
CÓMIC · TRANSFORMERS ROBOTS IN DISGUISE (2024)	182

FANZINE+

TAMBIÉN ESTÁ

PRESENTE EN REDES SOCIALES

YOUTUBE **TWITTER** **INSTAGRAM** **TIK TOK**

@fanzine_plus

@fanzine_plus

@fanzine_plus

@fanzine_plus

Y EN SU PÁGINA WEB

fanzineplus.reijohan.com

SI QUIERES COLABORAR CON LA PRODUCCIÓN DE ESTA REVISTA

paypal.com/paypalme/reijohan

EDITORIAL

La Navidad es la época perfecta para disfrutar de todas las aficiones que aquí en *Fanzine Plus* tanto nos gustan: ¿llevabas un tiempo queriendo leerte ese cómic del que te hablamos aquí en la revista? ¿No acabas de encontrar el momento para meterle mano a ese videojuego que tanto tiempo llevas con ganas de jugar, o quizás tienes un capricho y un deseo reprimido por esa figura de acción basada en tu serie favorita...?

En cualquier caso la respuesta a todas estas preguntas podría ser la misma: la Navidad. Sí amigos, la Navidad es el momento perfecto para disfrutar de los pequeños placeres de la vida, de todo aquello que nos apasiona y nos enamora y más allá de eso, nos hace volver a ser niños por unos momentos. O por lo menos nos ayuda a recordar esa magia especial de tiempos pasados que permanecerán para siempre en nuestra memoria.

Y así, como el que no quiere la cosa, en la redacción de *Fanzine Plus* hemos querido sacar a relucir toda nuestra magia navideña y publicar este nuestro segundo especial de Navidad, fusionado con el Nº 8 regular, de ahí la gracia del "¿Especial Navideño?" (siempre podéis descargar de nuestra web nuestro primer especial de Navidad y todos nuestros demás números).

Esta vez nada más y nada menos que con 184 páginas, marcando de paso otro hito en nuestra pequeña historia al tratarse del número más largo, grande y espectacular que hemos hecho hasta el día de hoy. La Navidad se lo merecía, qué duda cabe. Un número dedicado a una época tan llena de magia no podía estar completo sin la presencia en nuestras páginas de un verdadero mago e ilusionista como el gran Anthony Blake, a quien le dedicamos un artículo homenaje y a quien tuvimos la suerte de entrevistar recientemente. Y vosotros, nuestros queridos amigos y miembros de la familia *Fanzine Plus*, no os merecíais menos.

Creemos que entre estas 184 espectaculares páginas tenéis argumentos más que de sobra para encontrar algo que os guste: echadle un ojo a ese magnífico reportaje sobre películas navideñas que os hemos preparado y seguro que encontraréis ideas más que sugerentes para pasar estos días en familia disfrutando del séptimo arte, o quizás si lo vuestro son los videojuegos y el entretenimiento electrónico siempre podéis dejaros seducir por la excelente selección de títulos retro que os

hemos propuesto en los primeros artículos de este número. ¿Por qué no adentrarse en el fascinante mundo del colecciónismo de figuras de acción, o bien añadir varios caprichos más a vuestra carta a los Reyes Magos de este año en forma de cómics candidatos a formar parte de vuestra biblioteca? En nuestras últimas páginas tenéis una fina selección de todo esto y mucho más. También, en otro orden de cosas, podríais dejaros llevar por la nostalgia que emana de nuestros reportajes sobre bandas sonoras y grandes clásicos del cine en el corazón de este número al que, como veis, le cabe de todo.

Y donde siempre vais a caber todos vosotros es precisamente aquí, en *Fanzine Plus*, la revista del pueblo hecha por y para absolutamente todo el mundo... ¡Esperamos vuestros artículos, vuestras reseñas, críticas y reportajes! Ya sabéis que aquí mandáis vosotros. Queridos amigos y amigas, que ustedes lo pasen bien y que disfruten de una Feliz Navidad y de un próspero año 2026 que nos va a traer multitud de alegrías y de sorpresas. Permaneced a la espera, se acercan nuevos horizontes de grandeza. ¡Un fuerte abrazo y hasta muy pronto!

■ El Equipo de *Fanzine Plus*





10 JUEGOS RETRO QUE ROMPEN AMISTADES (Y RELACIONES FAMILIARES)

No todo iba a ser amor, risas, armonía y diversión en *Fanzine Plus*... Hoy queremos traer a nuestras páginas algo de jaleo, polémica y división en forma de un reportaje en clave de humor en el que vamos a recordar una serie de videojuegos retro (y anécdotas) que, lejos de unirnos en paz y concordia, eran el origen de grandes peleas y conflictos entre amigos, en una época pretérita y gloriosa en la que era necesario desplazarse físicamente hasta la casa de tu amigo para disfrutar de lo que por aquel entonces solíamos llamar "partidas a dobles"... Pasen y vean...

Virtua Tennis

Decir que *Virtua Tennis* era y es uno de los mejores juegos de Dreamcast de todos los tiempos es como no decir nada, porque eso ya lo sabe todo el mundo. Lo que quizás no sepa todo el mundo es que se trata de un juego maldito que es capaz por sí solo de destruir tu círculo de amigos en un par de tardes, y dejar KO tu vida social sin que te des cuenta. ¿Creéis que exagero?... Bueno, es posible. Pero si alguna vez habéis

jugado a dobles con algún amigo, primo o cuñado al *Virtua Tennis* y sois de esos bendecidos con el poder de la observación, os habréis dado cuenta de que ninguno de los seres humanos, animales o cosas que se han batido en duelo frente a vosotros ha vuelto a miraros a la cara de la misma forma. Y es que, efectivamente, jugar a dobles en *Virtua Tennis* es mucho más que una simple pachanga a un videojuego, es una metáfora de la vida y una filosofía en sí misma, y un auténtico detector de envidias, odio y miseria humana.

El ganador se lo lleva todo y el perdedor se queda con cara de imbécil sabiendo que siempre será un segundón y que siempre podrás restregarle por la cara su humillante derrota cuantas veces te plazca. Y además no tendrá derecho a defenderte ni poner excusas, simplemente perdió y a callar. *Virtua Tennis* es capaz de hacerte tocar la Gloria o vivir un Infierno, es lo que tienen los grandes juegos. Cuando tu tenista virtual se estire para llegar a esa bola imposible y envenenada que te ha lanzado tu amigo, tú también lo harás, y hasta es posible que te caigas de la silla. *Virtua Tennis* no se juega, se vive.



Final Fight

El origen del conflicto entre dos jugadores en *Final Fight* se resume en la siguiente frase, que solamente entenderán aquellos que se hayan zurrado la badana con sus mejores amigos en cualquiera de las versiones de este gran beat'em up: "¡Déjame el pollo a mí, mamón!". Tal cual. Os suena, ¿verdad? *Final Fight* no tenía un modo versus ni nada parecido, aquí no se trataba de competir con el segundo jugador (aunque ojo al dato, sí era posible pegarle a tu compañero por error y restarle energía), antes al contrario se trataba de formar un dúo atacante poderoso y contundente para vencer a la pandilla de macarras de turno, pero la (triste y miserable) realidad era bien distinta: a la hora de la verdad, no importaba el juego

en equipo, todo vale en el amor y en la guerra, y cuando se trataba de recuperar energía para poder seguir jugando aunque fuera unos segundos más, a tu amigo le podían dar tres morcillas... Definitivamente, el pollo, la pizza, el perrito o su puñetera madre te la comes tú y se acabó.

El famoso lema "Déjame el pollo a mí, que voy peor de energía" te acababa entrando por una oreja y saliendo por la otra, y lo peor y más patético de todo era que siempre ponías alguna excusa peregrina y lamentable como "¡ostia tío, perdona que me lo he comido sin querer!", o aquel otro igualmente triste y sin fundamento alguno como "¡es que me lo has dicho tarde!". *Final Fight* era de verdad la última pelea... Para tu relación de amistad, al menos.





Street Fighter II

Possiblemente, ningún juego ha roto más amistades que nuestro querido y admirado *Street Fighter II*. Los que lo tuvimos en Super Nintendo, sin duda recordaremos que el otro gran atractivo del juego, aparte de jugar tú solo contra la máquina, era el poder jugar contra un amigo en igualados combates que casi siempre solían decidirse por una mínima diferencia. Si además hacías el truco del "Champion Edition" para poder elegir al mismo personaje ambos jugadores, las posibilidades se multiplicaban.

En otras palabras, este clásico inmortal del mamporro nos deparaba impagables piques contra los pobres incautos que aseguraban dominar el juego, y aquello de luchar contra un amigo pardillo que picaba en la trampa y se arriesgaba a enfrentarse a nosotros era una experiencia impagable. Frases

como "¡Es que tú le has echado más horas que yo!" o "mi mando tiene los botones hundidos" aún resuenan en mi memoria junto a las carcajadas que provocaba aquello...

Si algo demostró *Street Fighter II* era que casi todo el mundo se defendía jugando con Ryu o con Ken, pero cuando tocaba jugar con otros personajes, la cosa cambiaba...

Barbarian

Para entender porqué *Barbarian* era un juego maldito y endemoniado que destruía tus amistades, baste recordar una frase que viene como anillo al dedo para explicar sus peculiaridades, y no es otra que "la avaricia rompe el saco". ¿Por qué?, estaréis pensando. Buena pregunta: pues porque cuando jugábamos a dobles contra un parguela al que pretendíamos humillar, lo que realmente queríamos desde los prime-



ros compases del combate era cortarles la cabeza con aquel elegante y mortífero movimiento rotatorio que quedaba tan espectacular y tan chulo, y que tenía como consecuencia la decapitación y la muerte inmediata de tu atónito enemigo. ¿Dónde está el problema, pues? En que no todo iba a ser tan fácil, obviamente, y por aquello de que tu amigo no era en realidad tan tonto como parecía, tus intentos por cortarle la cabeza para humillarle total y absolutamente solían acabar en fracaso. Tu oponente, el muy pillo, solía zafarse en el último momento justo a tiempo de evitar la decapitación, y lo que es peor, aprovechaba que este movimiento te dejaba momentáneamente vendido para asestarte un golpe que te iba restando energía poco a poco hasta que perdías. "¡Imposible, pero si no tienes ni idea!"... Perlas así salían de tu boca mientras veías cómo al final, el más tonto, siempre fuiste tú.

Showdown Legends of Wrestling

Los juegos de lucha libre siempre nos han gustado especialmente por dos motivos, principalmente: el primero, por ofrecerte la posibilidad de jugar con algunos de los luchadores más míticos de los años 80 y 90 de esta disparatada modalidad deportiva como lo fueron Hulk Hogan o Ultimate Warrior, y el

segundo, por disfrutar como un auténtico enano jugando en compañía de un segundo jugador a la modalidad del "todos contra todos" o Royal Rumble, en la que hasta treinta mastodontes se parten la jeta encima de un ring y solo puede quedar uno al terminar la refriega. No importa cuán hábil seas, ni lo fuerte que sea el personaje que controlas, el destino de estos combates multitudinarios solía decidirse en base a la traición, el mayor de los placeres culpables que toda alimaña humana es capaz de sentir. Empujar a tu cuñado por el borde del ring para echarlo fuera a tomar por saco y partírtle de risa en su cara era algo que no estaba pagado con dinero. Lo jodido del asunto era cuando te lo hacían a ti. Aaaah, la venganza, ese dulce plato que siempre se disfruta más en frío...

Pro Evolution Soccer

Este simulador de fútbol de Konami ofrecía un sistema de juego cargado de emoción y cierta dificultad que hacía las delicias de los jugones, llegando a desbancar en popularidad a los FIFA de EA Sports a pesar de no tener licencias para los nombres de jugadores y equipos. De hecho FIFA, que apostaba por una experiencia menos realista y más cercana al arcade (era mucho más fácil de jugar y los partidos solían acabar con





un abultado número de goles), acabó copiando la mecánica de juego del simulador de Konami para poder recuperar la corona de los videojuegos futboleros. Recrearnos con las repeticiones del golazo que hemos marcado de falta con *Roberto Larcos* o soltar frases como "nos lo hemos merecido" cuando habíamos ganado jugando como el culo (con perdón) hacían arder la sangre a nuestros amigos. Otras veces "la máquina" conspiraba contra nosotros, haciendo que nuestros delanteros fallaran innumerables ocasiones de forma incomprensible y permitiendo que nuestros amigos, en un mal rebote, nos casaran un inmerecido gol con *Ravoldi* o *Batutista*. Entonces era cuando empezaban a escucharse frases como "¿pero qué haces? Te he dicho que pases no que tires", "este mando no va bien", "si le he dado al triángulo" o el amenazante "de aquí no

te vas, vamos a echar otra"...Mención aparte merecen las malas artes, como llamar a tu perro para que moleste a tu amigo, no pausar el juego cuando un familiar del anfitrión pasa por delante de la televisión. Se alcanzaban tales niveles de frustración que servidor ha sido testigo de gente que, rozando la locura, ha lanzado al suelo el mando, ha roto un cajón de una patada o incluso ha apagado la consola y sacado el disco (original por cierto) para partirla por la mitad.

Worms

Worms es un juego de *MICROPROSE* y *Team 17* en el que controlas por turnos un equipo de gusanos que disponen de una amplia selección de armas, tan divertidas como mortífe-



ras, con las que masacrar a los equipos rivales en un escenario que tampoco se salva de la destrucción. En este juego es normal el uso de toda clase de técnicas infames, como la técnica del lado oscuro (gente que excava túneles, se esconde detrás de protecciones y ataca con armas a distancia) o la técnica del lloro (quejarte de que tus amigos siempre van a por ti para conseguir que te dejen en paz).

Si queremos ver temblar a nuestros rivales, utilizar la bomba banana o la santa granada les supone una doble amenaza, ya que por un lado hace una gran cantidad de daño, pero por otro lanza por los aires a los gusanos y, si acaban en el agua, la muerte está asegurada (los gusanos no saben nadar). Sin embargo, el arma más humillante con diferencia (y mi favorita) es el empujón: no hace daño pero, si conseguimos que el gusano caiga en el agua podemos matarle de un toque y de paso hundir la moral a nuestro rival.

Bomberman

Bomberman es un juego en el que debemos colocar bombas en un laberinto para destruir bloques hasta encontrar la salida que se encuentra debajo de uno de ellos, mientras esquivamos a los monstruos que deambulan por el escenario (o acabar con ellos). En la variante multi jugador, consiste en ser el último superviviente. ¿Cómo? Sencillamente liándonos a bombazos con nuestros adversarios. Para ello podemos hacer uso de los power-ups que se esconden debajo de los bloques: bombas adicionales con las que podemos crear una mortífera

reacción en cadena que no deje sitio en el que resguardarse, una bota para poder dar patadas a las bombas y así hacer reventar a nuestras amistades desde lejos, o un guante con el que podemos lanzar la bomba por encima de los bloques para, tras unos rebotes, hacerla caer justo al lado de nuestro desprevenido amigo. Todo ello para disfrutar de la sensación de encerrar a un rival con una bomba. Saber que no tiene escapatoria y ver cómo se desespera, conocedor del inminente desenlace, no tiene precio.

Tekken 3

Si de verdad hubo un videojuego de lucha (o de peleas, como decimos algunos) que destacó sobre el resto en *PlayStation*, ese fue *Tekken*, sobretodo *Tekken 3*. Aquí podíamos elegir hasta 22 jugadores en riguroso 3D, cada uno con sus movimientos, estilo de lucha (había hasta *capoeira*)... con los que darle una paliza a nuestros amigos.

Si queríamos potencia podíamos escoger a Paul o Yoshimitsu, con golpes lentos que quitaban media vida, pero si queríamos el vacile absoluto nada mejor que el Puñetazo Megatón de Jack, que quitaba toda la vida de un golpe (eso sí, teníamos que coger carrendilla girando el brazo 5 veces sin que nos interrumpieran y luego acertar, lo cual lo hacía bastante falible). Otros preferían cogerse luchadores como Law, Hwoarang o Eddie, que con sus rápidos movimientos no te dejaban respirar, aunque el movimiento más asfixiante era el combo de 20 golpes del Dr. Boskonovich, que según la leyenda es imparable.





Si no somos muy hábiles con estos juegos, siempre hay dos técnicas que ofrecen buenos resultados y sacan de quicio a esos amigos que van de pros: pulsar todos los botones como un loco o dar el primer golpe y cubrirte para que no te hagan daño hasta que se cumpla el tiempo y ganes por tener más vida.

Tetris y Puyo Puyo

Pocos juegos son tan simples pero adictivos como el *Tetris* o el *Puyo Puyo*, juegos presentes en casi todas las plataformas. Para *Tetris* sobran las palabras, ya que es de los jue-

gos más conocidos del mundo. Consiste en que caen figuras de distinta forma compuestas por cuatro cuadrados (de ahí que se llame *Tetris* el juego) y nuestra misión es apilarlas y que formen una fila completa. Si las figuras llegan hasta arriba, hemos perdido. Cuando jugamos contra un amigo, cada vez que eliminamos líneas a nuestro rival le aparecen filas casi completas por debajo de las suyas, acercando sus figuras al límite superior y, en consecuencia, al Game Over. Lo que tenemos que hacer, por tanto, es preparar las filas para que, cuando nos salga la pieza larga (que muchas veces se hace de rogar), empezar a quitarnos líneas y que a nuestro amigo se le llene media pantalla.



Puyo Puyo es parecido, de hecho está inspirado en *Tetris*. La diferencia es que, en lugar de figuras, caen parejas de bolas de colores y nuestra misión es formar filas verticales u horizontales de al menos cuatro bolas del mismo color, momento en el que estas desaparecen.

Cuando jugamos contra un amigo, cada vez que hacemos una fila a nuestro rival le caen bolas incoloras que sólo desaparecen si desaparece alguna de alrededor, así que la estrategia a seguir es colocar las bolas para que, cuando nos hagamos una fila, caiga la bola de arriba y se produzca una reacción en cadena que le llene de bolitas a nuestro rival la pantalla.

Es fácil perder los nervios cuando estamos preparando una buena reacción en el *Puyo Puyo* o tenemos las filas preparadas para "liarla parda" en *Tetris* pero esa pieza que necesitamos no llega. Si encima nuestro rival empieza a mandarnos bolas (o filas) la cosa se puede poner muy fea por lo que los nervios suelen estar a flor de piel. Estas partidas no duran mucho, por lo que jugaremos un montón de ellas y lo más normal es que uno de los dos esté en racha. Si somos nosotros podemos regodearnos y disfrutar pero si es nuestro contrincante, no nos queda más remedio que agitar el puño y reclamar la revancha.

■ Enrique Segura Alcalde





LOS ZOMBIS ABANDONAN SUS TUMBAS

GRANDES SAGAS DE VIDEOJUEGOS PROTAGONIZADOS POR MUERTOS VIVIENTES

¿Qué fue primero, el huevo o la gallina?... ¿Las películas de muertos vivientes o la presencia de los mismos en los videojuegos?... Todo parece formar parte de un extraño bucle que se retroalimenta y se apoya mutuamente, tomando como punto de partida con toda probabilidad el éxito de *La Noche de los Muertos Vivientes* de George Romero en las salas de cine de todo el mundo en 1968. Esta magistral película, rodada con escasos medios pero con toneladas de talento y buen hacer, puso de moda y colocó en el mapa a esos terroríficos (pero en el fondo entrañables) seres malvados devoradores de cerebros que son los zombis, e inauguró un género que, si bien es cierto que ya existía, supo renovar y poner a punto

para su reentrada por la puerta grande en la escena del séptimo arte. El mundo de los videojuegos nunca ha sido ajeno a las tendencias del cine y sus caprichos, por eso cuando en 1996 irrumpió con fuerza *Resident Evil* e instaló de forma definitiva un nuevo género dentro del medio (el *survival horror* en este caso), a nadie se le escapó el parecido existente entre este universo de muertos vivientes que regresan de la tumba y la cinta de George Romero. No era casualidad. Como decíamos antes, existe un hilo conductor entre ambos medios que además opera en doble sentido, de ida y de vuelta: los videojuegos se han inspirado a menudo en el cine y, de igual modo, el cine le ha devuelto el favor a los videojuegos creando fran-



quicias y sagas inspiradas en estos de manera más o menos oficial y otras oficiales, como en los casos de *Resident Evil* o *The House of the Dead*, por citar algunos ejemplos quizás más conocidos. Hoy repasamos en Fanzine Plus los juegos retro de zombis más emblemáticos de las últimas décadas y tratamos de explicar el porqué de su inclusión en esta lista, que como siempre, no pretende sentar cátedra ni ser un ranking de lo necesariamente mejor o peor, sino más bien un repaso general y una sugerencia. Hemos incluido además nuestro particular medidor de infección zombi para que os hagáis una idea de la cantidad de muertos vivientes por metro cuadrado que os podéis encontrar en cada uno de los juegos que hemos se-

leccionado. Allá vamos. Empezamos... ¡Cuidado!... Los zombis se acercan, y vienen a por ti...

Alone in the Dark IV, the New Nightmare
(Dreamcast, PlayStation)

Empezamos con la que está reconocida de forma unánime como la mejor entrega de esta saga, que vivió sus tiempos de gloria en los 128 bits. Si bien es cierto que en *Alone in the Dark* el terror procede de otro tipo de enemigo bien distinto al zombi tradicional, sí que se pueden ver algunos deambulando por las salas de la mansión donde se desarrolla la





primera parte de la aventura. No dan demasiado miedo y no están muy bien hechos, pero oye, son muertos resucitados y además muerden que da gusto. Si les dejas, claro está. Un par de tiros de escopeta y problema resuelto... Si te quedan balas, porque una cosa buena de este juego es que la munición no es muy abundante.

> **Nivel de infección zombi: BAJO.** Ya te lo hemos advertido, aquí los zombis no son el enemigo a batir. La verdadera amenaza son entidades ancestrales al estilo **Lovecraft**. No sabemos qué es peor.

Blue Stinger (Dreamcast)

Un juego de culto de nuestra añorada Dreamcast, una joya menospreciada y nunca bien ponderada. Posiblemente las comparaciones (odiosas pero inevitables) con otros grandes del género como *Resident Evil* le jugaron una mala pasada. Su look pretendidamente anime, estilo dibujos animados, tampoco ayudó. Casi nadie supo apreciar sus cualidades (que las tiene, y muchas) y por eso desde aquí os animamos a que le deis una oportunidad si aún no lo habéis jugado. Los zombis no son el único enemigo del juego ni tampoco el más



importante, pero nada más empezar la aventura aparecen por ahí intentando morder... Más que muertos vivientes son extrañas mutaciones aberrantes, pero dan bastante mal rollo. Pruébalo sin prejuicios, te gustará.

> **Nivel de infección zombi: BAJO.** Comparado con otros de la lista, aquí no hay mucho zombi. Pero los que salen son bastante inquietantes y molestos...

Carmaggedon (PlayStation)

Pocos juegos han sido tan polémicos (con o sin razón, aquí no vamos a entrar en ese absurdo debate) como *Carmaggedon*. ¿La razón?... El objetivo del juego era atropellar el máximo número de personas posible, y los combos y acro-

bacias más carníceras eran premiados con una puntuación especial. Es decir, mientras más salvaje seas al volante y más atrocidades cometas, mejor. El problema es que eso de atropellar a seres humanos no era demasiado ético, por lo que el problema se solucionó cambiando el color de la sangre y retomando la apariencia de los inocentes viandantes por el de putrefactos zombis a los que, ahora sí, estaba muy bien atropellar y despedazar sin mayores miramientos. El juego era algo cutre, pero tiene una legión de admiradores. Ha envejecido fatal, pero aún te puede ofrecer alguna partida interesante.

> **Nivel de infección zombi: VARIABLE.** Depende de si activas el modo zombi o no, si entendemos que son peatones entonces nada de nada. Si son zombis, hay para llenar varias piscinas olímpicas.





Carrier (Dreamcast)

Otro juego de Dreamcast que pasó inadvertido. Llegó tarde, mal y nunca, dependiendo de los casos. Un portaaviones lleno de zombis (y cosas peores) que nos metió de lleno en una aventura algo descafeinada y falta de ritmo. No es que fuera malo, se trata de un survival horror típico de aquella época (principios de la primera década del 2000), el problema es que para esa fecha ya existía *Resident Evil Code Veronica* y en comparación con aquél los demás parecían peores. Y lo eran. De todas formas, *Carrier* te ofrece una buena dosis de

zombis, mutaciones, monstruos y otra fauna similar. Hasta tienes la posibilidad de escanear a los personajes que te vas encontrando para ver si están infectados o no. Si lo están, será mejor que afines la puntería...

> **Nivel de infección zombi: MEDIO.** No llega a estar saturado de zombis, de hecho la mayor parte del juego la pasarás corriendo o resolviendo puzzles algo tontorrones, pero de vez en cuando te encontrarás en la molesta situación de tener más zombis que balas en la pantalla...



Evil Dead (PlayStation, Dreamcast)

El primer juego de la franquicia basada en la genial trilogía de *EVIL DEAD* nos ofrecía todo lo que prometía y todo lo que uno podría esperarse de un juego protagonizado por nuestro adorado Ash y su mano-moto sierra: muertos vivientes y criaturas que vuelven de su tumba incansablemente (y en pedazos) para atormentarnos. Más que zombis se podría decir que se trata de espíritus malvados que poseen cuerpos de otros seres (de ahí lo del *Evil Dead* del título, "muertos malvados"), pero la manera de destruirlos es la misma de siempre: una buena ración de plomo o de moto sierra y pro-

blema resuelto. Añade algunas risas y algún chistecillo a la fórmula y tienes un ganador entre manos.

> **Nivel de infección zombi: MEDIO.** Sí, salen muchos muertos malvados y poseídos que quieren comerse tu cerebro y tu alma, pero nada que Ash no pueda superar sin despeinarse demasiado...

Nightmare Creatures 2 (PlayStation, Dreamcast)

Pocos zombis y poco resistentes. Es verdad que el planteamiento del juego huele del clásico juego monopolizado por los





muertos vivientes, es más un juego de acción con secciones de plataformas que un *survival horror*, pero sí encontrarás un buen puñado de zombis a los que cortar en pedacitos con tu hacha. Como juego no impresiona demasiado, quizás lo que más miedo da son algunas de sus texturas, más propias de una Super Nintendo que de consolas de 32 y 128 bits. Pero oye, tiene su encanto...

> **Nivel de infección zombi: BAJO/MEDIO**, depende de si consideras zombis a determinadas criaturas de la noche. La mayoría no pasan de aspirantes a demonios, y tampoco dan mucha grima.

Resident Evil Gun Survivor (PlayStation)

El hermano feo y pequeño de *Resident Evil 2*. Un experimento hecho con gaseosa y buenas intenciones pero con resultados algo mediocres. No es (solamente) un juego de pistola ni tampoco es (solamente) un juego típico de zombis y supervivencia, la verdad es que no acaba de contentar ni satisfacer a nadie, excepto si eres de verdad muy fan de los muertos vivientes. Si siempre fuiste de esos que prefieren centrarse en la faceta de apuntar y disparar más que de pensar y resolver acertijos, quizás este sea tu juego, aunque tampoco esperes demasiado.



Nivel de infección zombi: MEDIO. Argumentalmente estás en medio del holocausto zombi ya conocido por las otras entregas de *Resident Evil*, pero la falta de medios y las limitaciones técnicas hacen que no llegues a encontrarte con demasiados zombis en pantalla al mismo tiempo, lo que te acaba generando cierta situación de vacío.

The House of the Dead 2 (Arcade, Dreamcast)

Este juego siempre ha tenido un aspecto visual estilo dibujos animados que me ha encantado desde la primera vez que lo jugué. Sus zombis son terroríficos, pero al mismo tiem-

po son entrañables y tienen carisma. Tanto, que cuando en entregas posteriores han intentado darles un lavado de cara y un aspecto más foto realista y aterrador, han dejado de atraerme tanto como lo hacían en este genial juego de pistola sobre raíles, quizás el mejor de su género.

Zombis por todas partes, producto de otra aberración contra la naturaleza en forma de experimento científico que (otra vez) salió mal. Con sangre roja o sangre verde (puedes elegir), por una ruta o por otra (también puedes elegirlas), en *The House of the Dead 2* tienes muertos vivientes y diversión para llenar una piscina olímpica.





> **Nivel de infección zombi: ALTO/MUY ALTO**, dependiendo de lo rápido y hábil que seas limpiando la pantalla de zombis con tu pistola. La concentración de muertos caníbales es a veces tan agobiante y avanzan tan deprisa que literalmente no das a bando.

The House of the Dead III (Xbox)

Es ligeramente inferior al anterior, al menos en mi modesta opinión, en parte por querer sustituir la estética "cartoon" de la segunda entrega por un tono más "adulto" y amenazador, aparte de ciertos detalles que no acaban de cuajar como

el de imponerte la escopeta en lugar de la pistola como arma principal (no se dispara igual de rápido y se pierde algo de dinamismo y rapidez). Sigue siendo un gran juego de zombis y pistola sobre raíles, y si lo que te gusta es masacrar zombis sin mayores complicaciones, aquí encontrarás una buena ración de casquería y plomo que te tendrá entretenido durante un rato, aunque no demasiado largo.

> **Nivel de infección zombi: ALTO.** El planteamiento sigue siendo el mismo: zombis hasta en la sopa y balas como para hundir un buque. Te va a gustar si nunca lo has jugado, pero hazme caso: es mejor el 2.



The Typing of the Dead (Dreamcast, PC)

Básicamente es el mismo juego que *The House of the Dead 2*, pero atención, oh sorpresa, no se juega con pistola ni tampoco con el mando de la consola. Se juega...con un teclado como arma. Sí, ya sé que suena raro, y es que realmente lo es. Una de esas locuras de Sega (a veces me pregunto qué se fuman) que sorprendentemente es muy divertido. La manera de abatir a los zombis es tecleando dentro del tiempo límite establecido (tan solo breves segundos) unas palabras al azar con tu teclado, así que toca ser rápido si no quieres que te

muerdan. O aprendes taquigrafía o estás perdido. Muy didáctico, muy loco y sí, también muy divertido.

> **Nivel de infección zombi: ALTO.** Igual que en *House of the Dead 2*, pero el ritmo es mucho más lento porque evidentemente no es lo mismo apretar un gatillo que apretar teclas y hacerlo en el orden correcto. Eso sí, los zombis no dejan de salir, así que será mejor que te des prisa...

■ **Enrique Segura Alcalde**



MORTADELO Y FILEMÓN

ETERNOS

Mortadelo y Filemón: los detectives más equilibristas del humor español nacieron el 20 de enero de 1958 en la revista *Pulgarcito*. Francisco Ibáñez Talavera los creó como un dúo dinámico lleno de caídas, disfraces imposibles y chistes visuales que conquistaron al país. Mortadelo, el alto maestro del disfraz que puede convertirse casi en cualquier cosa (una lámpara, un pez, un semáforo... lo que haga falta); Filemón, su jefe gruñón, siempre al borde del colapso por los desastres de su ayudante.

Su humor es gasolina pura: slapstick visual, parodia y absurda lógica de tebeo. Ibáñez fue el artista incansable detrás de este plan: nació en 1936, se convirtió en portada del tebeo español y, tras una carrera descomunal, falleció en 2023. Pero su legado sigue dando tumbos... y carcajadas.

De entre cientos de álbumes, algunos son auténticos clásicos:

El sulfato atómico (1969): la primera aventura larga. Un invento del Profesor Bacterio desata el caos entre repúblicas ficticias. Fue un punto de inflexión porque le dio a la serie una forma más ambiciosa y con más elaboración gráfica.

La máquina de copiar gente (1978): cuando un invento sale mal, crea duplicados cómicos con comportamientos opuestos. Incluso fue adaptada en la película *La gran aventura de Mortadelo y Filemón*.

El quinto centenario (1991-1992): viajan al 1492, mezclando personajes históricos con parodia del presente. Una ocurrencia que une pasado y presente con risas.



Estas historias demuestran la chispa de Ibáñez: absurdez bien construida, crítica social envuelta en colorines y mucha intención cómica.

¿Un tebeo o un espejo de la sociedad?
Surrealismo con GPS social incorporado:

Lenguaje popular y chistes que se quedaron para siempre. Ibáñez inventó muletillas y onomatopeyas que se colaron en el habla diaria de miles. También burlaba la censura con guiños sutiles y humor irreverente, sin aplastar la frescura juvenil.

Reflejo (y burla) de la realidad. La política, la tele, la publicidad y la burocracia entran y salen de sus viñetas como si fueran extras invitados. Mortadelo y Filemón son, a la vez, payasos y cronistas disfrazados.

De los kioscos a las calles y la memoria colectiva. Aparecen en celebraciones, murales, estatuas, ninots y arte urbano, sobre todo en ciudades como Barcelona y Madrid... una presencia tan viva que casi parece que van por ahí correteando entre grafitis.

Pasión intergeneracional. Abuelos, padres y niños ríen con las mismas viñetas. El humor físico y la sencillez de los chistes cruzan edades, y pasar un álbum de mano en mano se convierte en una ceremonia de nostalgias y risas.

Editorial Bruguera fue la cuna de estas historietas: abastecía los quioscos y fomentaba la cultura del tebeo cómico en la posguerra.

Tras la crisis de los ochenta, sus derechos pasaron a Ediciones B, que ha mantenido viva la llama, reeditando clásicos y publicando nuevas recopilaciones.





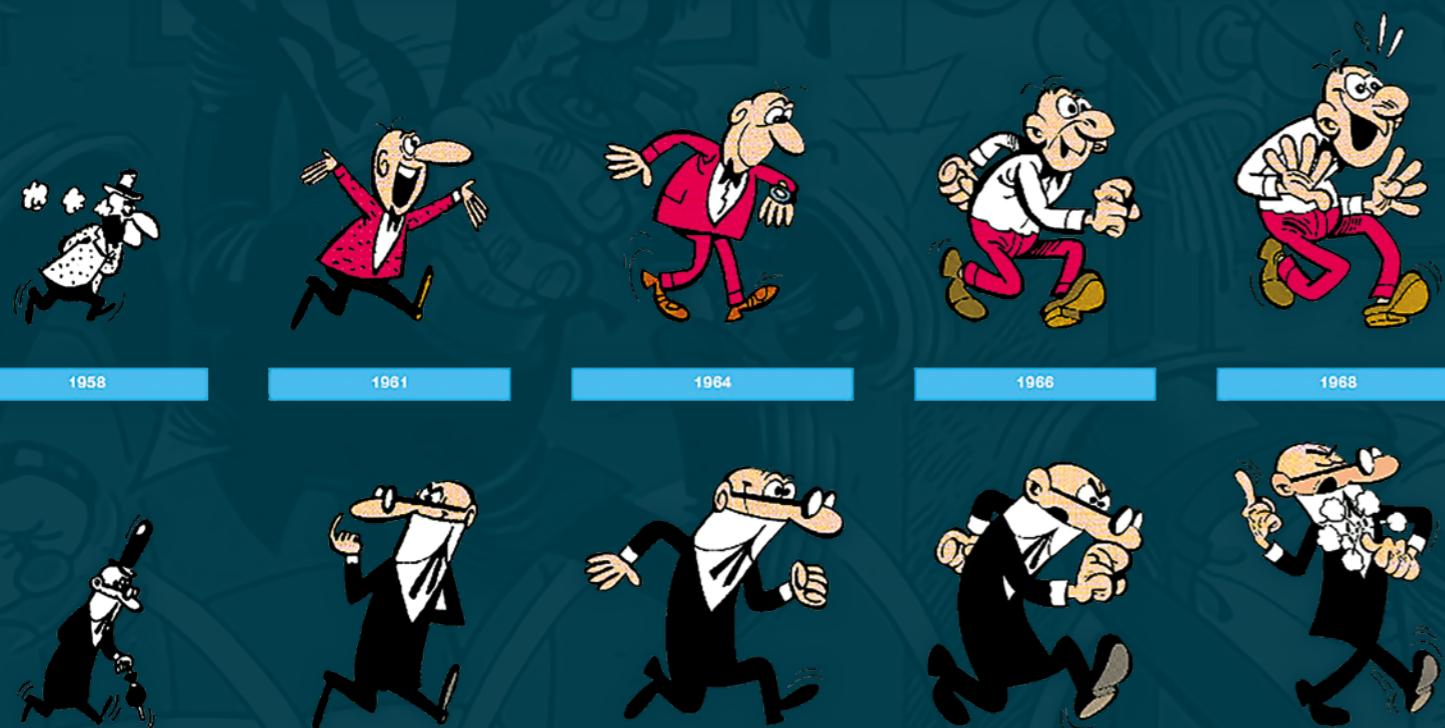
Francisco Ibáñez fue un creador incansable: más de 220 álbumes de Mortadelo y Filemón (más que Asterix o Tintín), unas 50 000 páginas de cómic... y un montón de premios y reconocimientos que le llegaron en vida. Tras su muerte en 2023, los homenajes no se hicieron esperar: murales, actos oficiales, recuerdos y reediciones que lo mantuvieron vivísimo en noviembre de 2023 y adelante.

En marzo de 2025, Madrid lo celebró oficialmente inaugurando un mural inspirado en 13, Rue del Percebe, en

su barrio de Carabanchel. Fue el Primer Día Oficial de Francisco Ibáñez, un homenaje urbano digno de una recreación en cómic.

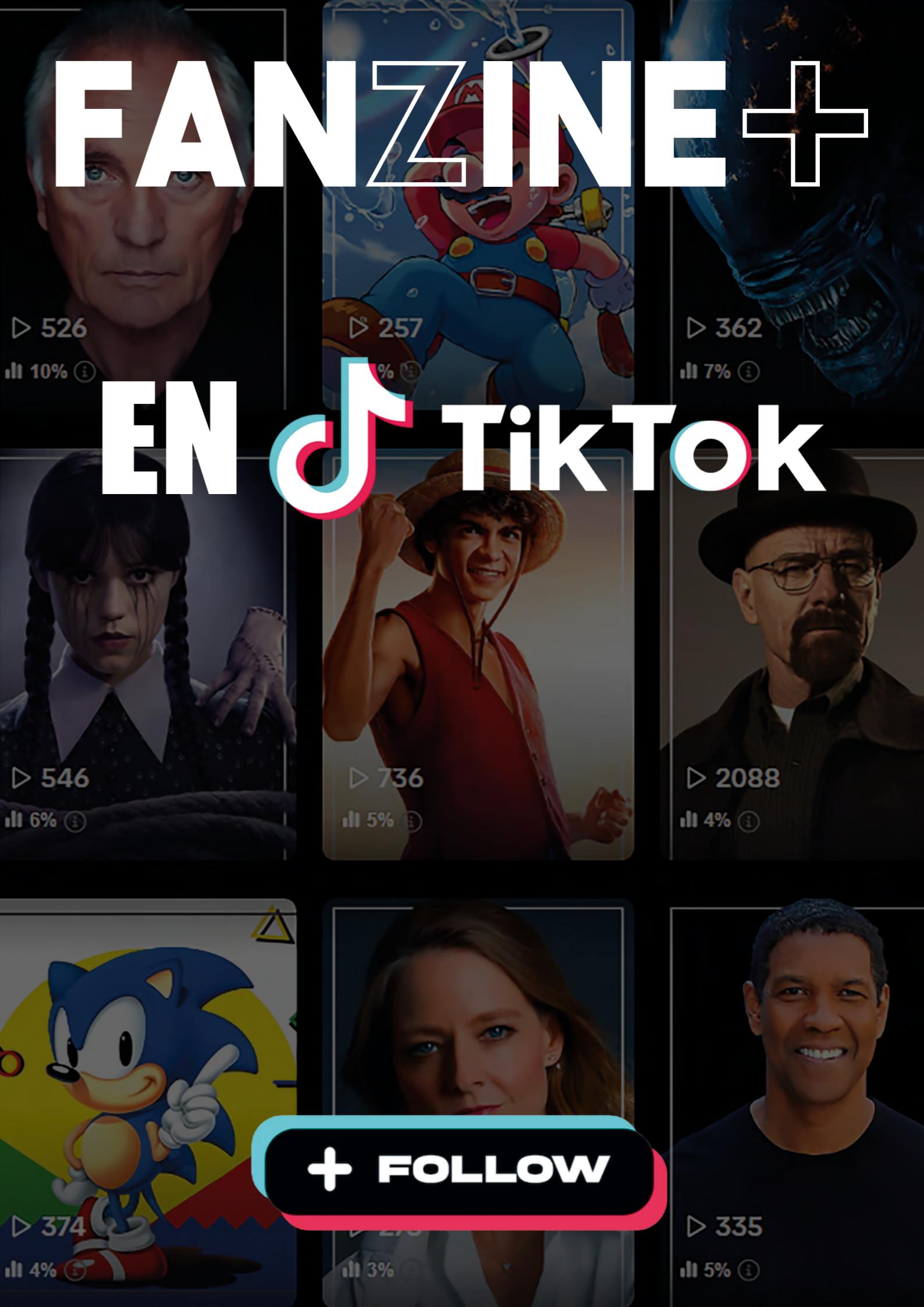
Y si te preguntas si aún salen cosas nuevas, la respuesta es sí: en junio de 2025 se publicó una historia póstuma, "Hachís... ¡Salud!", que le saca una última sonrisa satírica al lector. Marca el comienzo de la colección "Ibáñez Mítico".

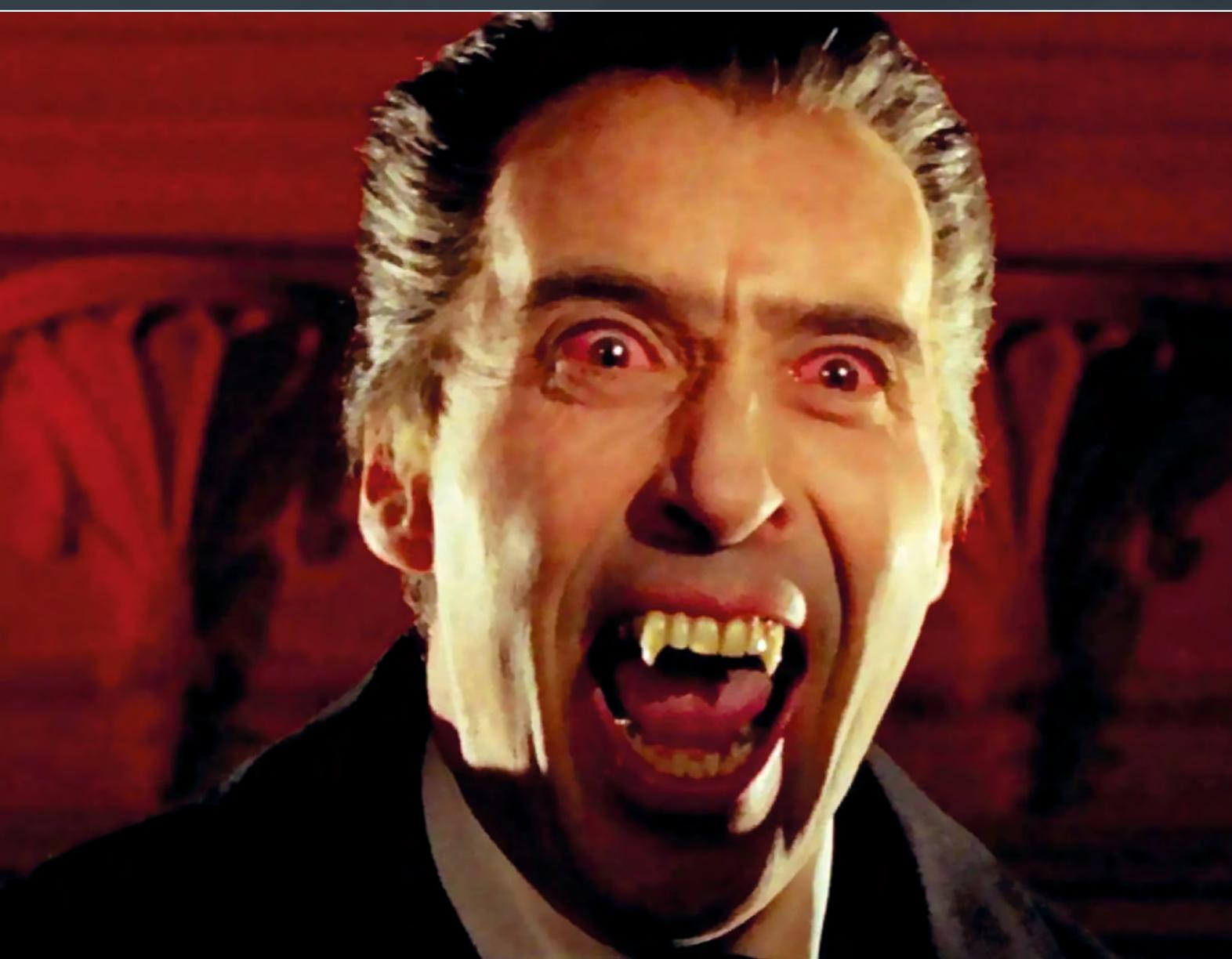
■ Juan Medina Jondo



FANZINE +

EN TikTok





Sír Christopher Lee

EL CABALLERO OSCURO DEL CINE

Hay actores legendarios... y luego está Sir Christopher Lee. Hablar de él no es solo hablar de cine, es hablar de historia viva del siglo XX. Es recorrer casi un siglo de cultura pop, con un tipo que pasó de combatir nazis en la Segunda Guerra Mundial a convertirse en el Señor Oscuro del cine fantástico. Y todo eso, sin dejar de ser un caballero de verdad, con sangre real, una voz que hacía temblar paredes y una vida que daría para tres biopics.

Este artículo no es una biografía estricta. Es una carta abierta, una especie de homenaje de fan a fan. Porque si

alguna vez vibraste con el terror de la Hammer, te rendiste ante Saruman o tarareaste algún disco de metal sinfónico en el que canta una leyenda octogenaria... entonces tú también formas parte de su culto.

La mayoría lo descubrió como Drácula, claro. Y cómo no. El Drácula de Christopher Lee no era solo un monstruo; era elegante, amenazante, seductor y brutal. La Hammer Films necesitaba una nueva cara para el terror británico, y Lee fue esa figura. Alto, imponente, con una mirada capaz de paralizarte y una presencia que no necesitaba maquillaje para dar miedo.



Lo curioso es que Lee odiaba que lo encasillaran. Amaba el terror, sí, pero no quería ser solo eso. Y aunque interpretó al Conde más de diez veces, también dio vida a otros grandes del horror como Frankenstein, Rasputín o incluso a la Momia. Era un camaleón de lo oscuro.

Y a diferencia de otros actores de su generación que renegaban del género, él lo defendía con orgullo. Le daba categoría. Hizo del terror una cosa seria, casi teatral, y siempre lo trató con dignidad.

Poca gente sabe lo profunda que es la conexión entre Christopher Lee y el universo Bond. Para empezar, era primo segundo de Ian Fleming, el mismísimo creador del espía más famoso del mundo. De hecho, Fleming quería que Lee interpretara a 007 en alguna de las primeras películas. Imagina eso: un Bond más serio, frío y letal. Qué cosa habría sido.

Pero el destino quiso otra cosa. En 1974, Lee se calzó el traje del villano en *El Hombre de la Pistola de Oro*, interpretando a Francisco Scaramanga, uno de los antagonistas más carismáticos y complejos de la saga. Un asesino a sueldo de élite, refinado, calculador, con un arma dorada y una isla privada. Y lo clavó.

Scaramanga no era un malo cualquiera. Era un espejo oscuro de Bond, alguien con su misma clase y habilidades pero al servicio del crimen. Y Lee le dio una profundidad que no era habitual en los villanos de la época. Como si detrás de cada gesto hubiera una historia. Como si, en el fondo, no fuera del todo diferente a Bond. Solo un paso más allá.

Para muchos de las nuevas generaciones, Lee es Saruman. Y es lógico. Su interpretación en *El Señor de los Anillos* y *El Hobbit* tiene una fuerza bestial. Peter Jackson lo sabía: nadie entendía el mundo de Tolkien como él. Literalmente.





¿Sabías que Christopher Lee leía *El Señor de los Anillos* una vez al año desde que se publicó? Fue el único del reparto que conoció en persona a Tolkien. Cuando le ofrecieron el papel, él mismo pidió ser Saruman porque era el personaje que más le fascinaba. El mago traidor, el sabio corrompido por el poder. Lo interpretó con esa mezcla de autoridad y tragedia que solo alguien como él podía dar.

Y sí, también fue Conde Dooku en *Star Wars*. Pero más allá del CGI y las coreografías con sable láser, lo importante era lo que transmitía: poder, control, amenaza sin perder el porte. Lee no necesitaba gritar. Bastaba con que te hablara.

Sir Christopher Lee no era solo un actor. Fue también soldado, espía, cantante de ópera, políglota (hablaba más de

seis idiomas fluidamente) y lector empedernido. Luchó en la Segunda Guerra Mundial. Trabajó en operaciones secretas de inteligencia (aunque, como buen caballero británico, nunca quiso contar más de la cuenta).

Se codeó con realeza, con músicos, con cineastas. Y a los 80 y pico años se lanzó al mundo del heavy metal sinfónico, grabando discos donde su voz grave narraba sagas medievales, historias oscuras y batallas épicas. Colaboró incluso con bandas como Rhapsody y Manowar. ¿El resultado? Un álbum llamado Charlemagne que suena como si Gandalf se hubiera vuelto vikingo.

¿Y sabes qué? No parecía un viejo haciendo el ridículo. Parecía un señor del tiempo demostrando que la épica no tiene edad.



Cuando Christopher Lee falleció en 2015, el cine perdió mucho más que a un actor. Perdió a un puente entre generaciones. A alguien que vivió los horrores de la guerra, las glorias del cine clásico, la revolución del cine fantástico y la locura del fandom moderno... y lo hizo todo con una calma y una autoridad que solo los grandes tienen.

No necesitaba escándalos ni titulares. Solo su presencia. Era de esos tipos que no ves ya. Como si viniera de otra era, como si hubiera vivido más de lo que nosotros podríamos imaginar. Y probablemente era verdad.

Nos quedan sus películas, claro. Sus personajes. Su voz. Pero también algo más sutil: el ejemplo. Christopher Lee nos enseñó que se puede amar lo oscuro sin perder la elegancia, que el género fantástico merece respeto, que nunca es tarde

para probar cosas nuevas, y que los héroes de verdad no siempre llevan capa... a veces llevan capa y colmillos.

Por eso, si eres fan del cine con alma, del terror clásico, de los villanos con fondo, o simplemente de la gente que vive con pasión, pon una de sus pelis, sube el volumen y brinda por él.

**Sir Christopher Lee no fue un actor más.
Fue un género en sí mismo.**

■ Juan Medina Jondo





LA SINFONÍA ELECTRÓNICA DE TRON:

UN VIAJE MUSICAL CON WENDY CARLOS

Desde la década de los 70, las bandas sonoras de filmes fantásticos han sido una fuente inagotable de alegría, explorando desde lo audazmente experimental hasta lo bellamente clásico y romántico. Pero de esta vasta colección, solo un selecto grupo ha alcanzado una dimensión superior. Su extraordinaria simbiosis con las películas que musicalizaron es tal que, más allá de sus virtudes individuales, se han vuelto indispensables para la experiencia cinematográfica, trascendiendo el medio para grabar su eco en la cultura popular.

TRON

Dentro de este selecto grupo brilla con luz propia la personal y asombrosa partitura de **Wendy Carlos** para el clásico de culto de **Steven Lisberger** de 1982, "Tron". Esta banda sonora es una fusión perfecta de romanticismo y experimentación, que culmina en un maravilloso híbrido que refuerza el espíritu aventurero del filme, tan del agrado de **Disney**, el estudio que lo produjo. **Carlos** compuso una obra atrevida y moderna que, sin embargo, conectó a la perfección con los sentimientos más básicos de los espectadores, logrando así un nuevo clásico en

su repertorio y consolidándola definitivamente como una de las compositoras más importantes e influyentes de la música contemporánea.

TRON

Buscando catapultar su estudio de animación, **Lisberger Studios**, **Steven Lisberger** concibió "Tron". La idea nació de un guerrero de luz diseñado para un spot publicitario que le había encargado una emisora de radio. Con un guion que prometía deleitar a la pujante comunidad de *gamers* e informáticos de los 80, la por aquel entonces devaluada **Disney** finalmente

apostó por este ambicioso proyecto. **Disney** vislumbró en **Tron** la clave para retomar el liderazgo en cuanto a cine de animación y recuperar su status. Por su parte, **Lisberger** obtuvo un presupuesto muy superior al previsto, junto con una libertad creativa total.

Lo que emergió fue un filme singular que, a pesar de no ser un éxito inmediato, rápidamente se transformó en una obra de culto, ascendiendo con los años a la categoría de clásico innegable de la ciencia ficción. La premisa era irresistible: un joven programador que se introduce en una supercomputadora con inteligencia artificial, forzado a interactuar con otros





programas y a competir por su vida en los mismos videojuegos que dominaba en el “mundo real”. La trama cautivó a legiones de jóvenes, que defendieron con entusiasmo sus revolucionarios efectos especiales, su innovador diseño de producción y un guion que fusionaba acción, filosofía de bolsillo y visiones proféticas sobre la inteligencia artificial.

La recepción de la banda sonora siguió un camino paralelo. Inicialmente, solo los más fieles a **Carlos** fueron capaces de valorar plenamente su asombroso y meticoloso trabajo. Sin embargo, el paso del tiempo ha dictado sentencia, elevando tanto a la película como a su excepcional acompañamiento musical al pedestal que indiscutiblemente les corresponde.

WENDY CARLOS

Wendy Carlos, figura pionera y visionaria de la música electrónica, nació como **Walter** en Pawtucket, Rhode Island, en 1939. Su excepcional talento musical y su precoz interés por la tecnología se manifestaron desde muy temprano: a los seis años ya estudiaba música y tomaba lecciones de piano, componiendo su primera obra, “*A Trio for Clarinet, Accordion, and Piano*”, con tan solo diez años.

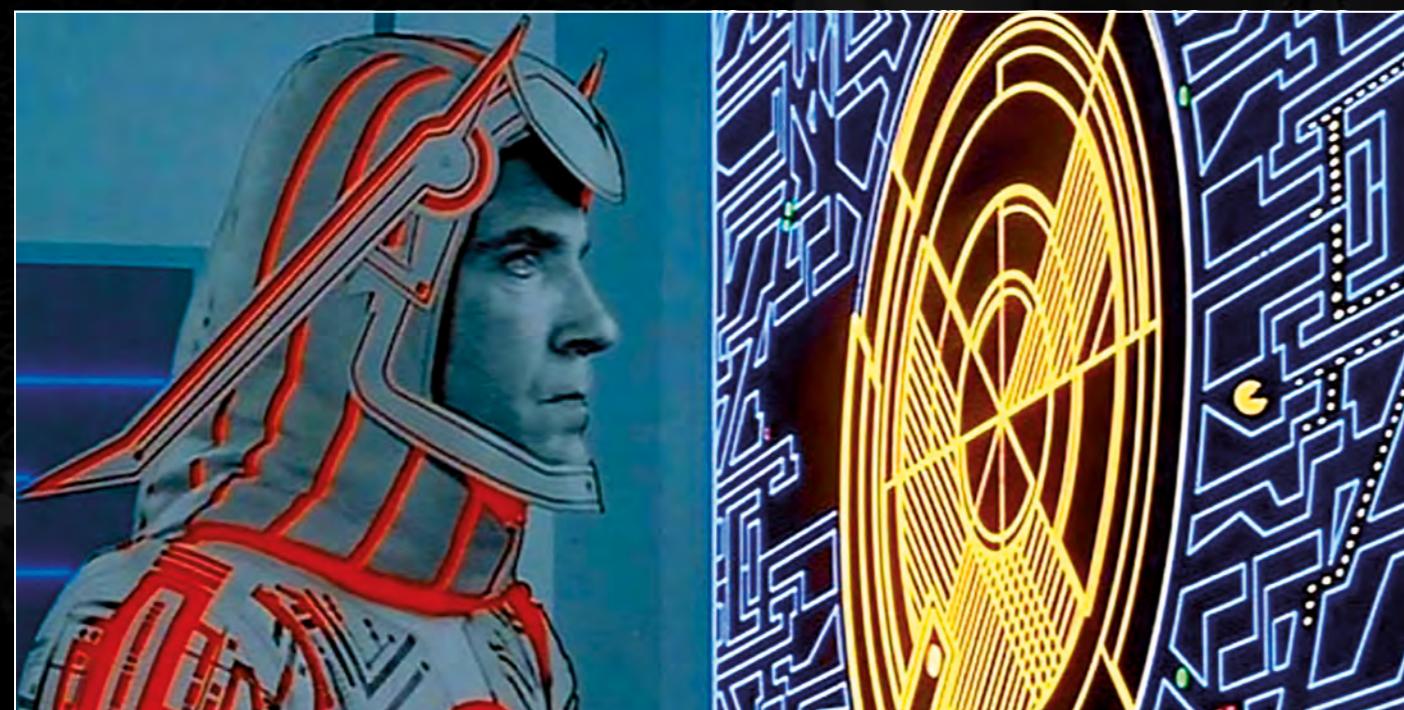
A los catorce, su fascinación por la electrónica la llevó a construir su propio sistema de alta fidelidad y hasta un ordenador casero.

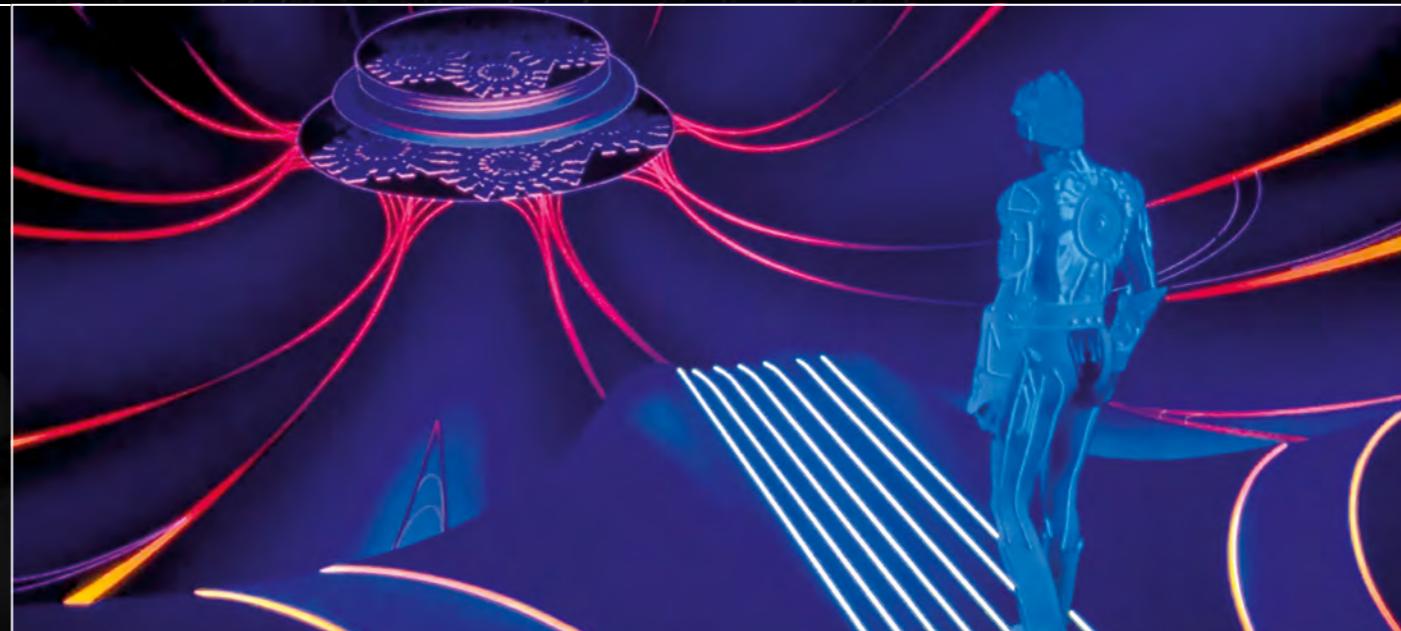
Esta dualidad entre arte y ciencia se consolidó en la **Universidad de Brown**, donde se graduó con una doble titulación en Música y Física. Este enfoque fue crucial para su posterior inmersión en el mundo de la música electrónica. Más tarde, obtuvo un máster en Composición Musical en la **Universidad de Columbia**. Allí, se sumergió en el **Columbia-Princeton Electronic Music Center**, un laboratorio fundamental para el desarrollo de la música electrónica, donde colaboró con pioneros como **Otto Luening** y **Vladimir Ussachevsky**.

Sin embargo, su colaboración más trascendental sería con **Robert Moog**, el inventor del icónico sintetizador que lleva su nombre. **Carlos** no solo ayudó a **Moog** a perfeccionar

su futurista instrumento, sino que también fue clave en su popularización. Esto se debió al impacto monumental de su álbum “*Switched-On Bach*”, publicado en 1968. En este trabajo, **Carlos** interpretó magistralmente con el sintetizador **Moog** piezas del músico del barroco **Johann Sebastian Bach**, logrando una doble hazaña: acercar la música clásica a un público masivo y legitimar el sintetizador como un instrumento serio, más allá de la experimentación o los efectos de sonido.

A pesar de que algunos puristas lo consideraron una “blasfemia”, el álbum fue un éxito rotundo en ventas y obtuvo nada menos que tres premios *Grammy*. El fundamental “*Switched-On Bach*” no solo inspiró a incontables músicos en





todo el mundo a explorar el potencial de los sintetizadores, sino que también catapultó a **Carlos** a la industria discográfica. Una industria que, curiosamente, no buscó explotar en exceso; más bien, aprovechó su merecido reconocimiento para seguir lanzando discos de música experimental (se la considera precursora del estilo "ambient") y colaborar de forma muy selectiva en proyectos cinematográficos que captaban su interés y en los que sentía que podía aportar algo realmente significativo.

Así, tras los soberbios trabajos que realizó para los clásicos de Stanley Kubrick, "A Clockwork Orange" y "The Shining", de 1971 y 1980 respectivamente, llegamos a "un mundo donde la energía vive y respira", llegamos al universo de "Tron".

LA CONSTRUCCIÓN SONORA DE TRON

La propuesta de musicalizar la original película de **Lisberger** fue un verdadero reto personal para **Carlos**. La vio como una oportunidad inigualable de entrelazar, como nunca an-

tes nadie había hecho, la majestuosidad de una orquesta sinfónica con los innovadores sonidos de los sintetizadores. Una industria que, curiosamente, no buscó explotar en exceso; más bien, aprovechó su merecido reconocimiento para seguir lanzando discos de música experimental (se la considera precursora del estilo "ambient") y colaborar de forma muy selectiva en proyectos cinematográficos que captaban su interés y en los que sentía que podía aportar algo realmente significativo.

En el ámbito electrónico, **Carlos** se valió de su ya conocido sintetizador **Moog**, junto a la máquina más avanzada de la época: El exclusivo sintetizador **GDS (General Development System)**. Este prodigo fue concebido por **Hal Alles**, un alumno aventajado del propio **Robert Moog**. Al parecer, esta maravilla electrónica era tan compleja y cara que solo se produjeron diez unidades, de las cuales solo dos fueron vendidas. Una de ellas fue a parar a manos de nuestra querida **Carlos**, quien aún la conserva como un auténtico tesoro.

Carlos tenía un método de trabajo con dos facetas claramente diferenciadas. Por un lado, una aproximación meticolosa y cerebral; por el otro, una vertiente casi por completo

subjetiva y emocional. Esta última era tan intensa que incluso dormía con un bloc de notas al lado de la cama. Así, podía apuntar cualquier idea que se le ocurriera en sueños y, al día siguiente, llevarla al teclado para evaluar su viabilidad dentro de la concepción global del álbum. El tema principal, concebido para ser un himno, fue el que le demandó un mayor esfuerzo.

Carlos ha recordado en más de una ocasión que el mayor desafío en la creación de la banda sonora de "Tron" fue la mezcla final. Ella y su equipo técnico tuvieron que hacer un esfuerzo titánico para lograr un sonido cohesivo. La clave estaba en combinar las intrincadas capas de sintetizadores, la majestuosidad de la orquesta y la profundidad de los coros, buscando siempre un equilibrio preciso y una interacción efectiva entre lo acústico y lo electrónico.

Este esfuerzo, por supuesto, no fue en vano. Hoy en día, el soundtrack de "Tron" sigue siendo tan efectivo y sorprendente como cuando se lanzó, un verdadero testamento de su visión y dedicación.

ORGULLO POR TRON Y RECHAZO A HOLLYWOOD

En el último momento, **Disney** tomó una decisión controvertida: Eliminó la música que **Carlos** había compuesto para la espectacular y ya icónica escena de la carrera de motos de luz, optando en su lugar por dejar solo los efectos de sonido.

Además, buscando potenciar las ventas del álbum de la película, **Disney** propuso a la banda de rock progresivo **Supertramp** que elaborara un par de canciones para el filme.

Al no llegar a un acuerdo, fue finalmente el grupo de rock **Journey**, con su estilo mucho más dinámico y mayor conexión con la audiencia joven, quien acabó incluyendo las dos piezas sugeridas. Se trataba de la instrumental "1990's Theme" y el tema para los créditos finales "Only Solutions".





Pese a la calidad y buena acogida de las canciones de **Journey**, **Carlos** renegó totalmente de ellas. Jamás perdonó al estudio que redujera la duración de su propio tema para los créditos finales de la cinta en beneficio de la canción del grupo de rock.

Tras su mala experiencia con **Disney**, **Carlos** no ha vuelto a trabajar con ningún otro gran estudio de Hollywood.

LANZAMIENTOS

El **9 de julio de 1982**, coincidiendo con el estreno de la película en Estados Unidos, se lanzó el *soundtrack* de

"Tron" en LP y casete. Esta edición inicial ya incluía los dos temas de **Journey**, pero no la totalidad de la música compuesta por **Carlos**.

Tras muchos años de ausencia de una versión oficial en CD, debido a disputas legales entre **Carlos** y la discográfica **CBS**, el álbum finalmente llegó a este formato en 2002.

La edición corrió a cargo de **Walt Disney Records**, y para hacerla realidad, la propia **Carlos** tuvo que involucrarse personalmente e en la restauración de las cintas originales de la época. Esta edición en CD, además, incluyó temas adicionales.



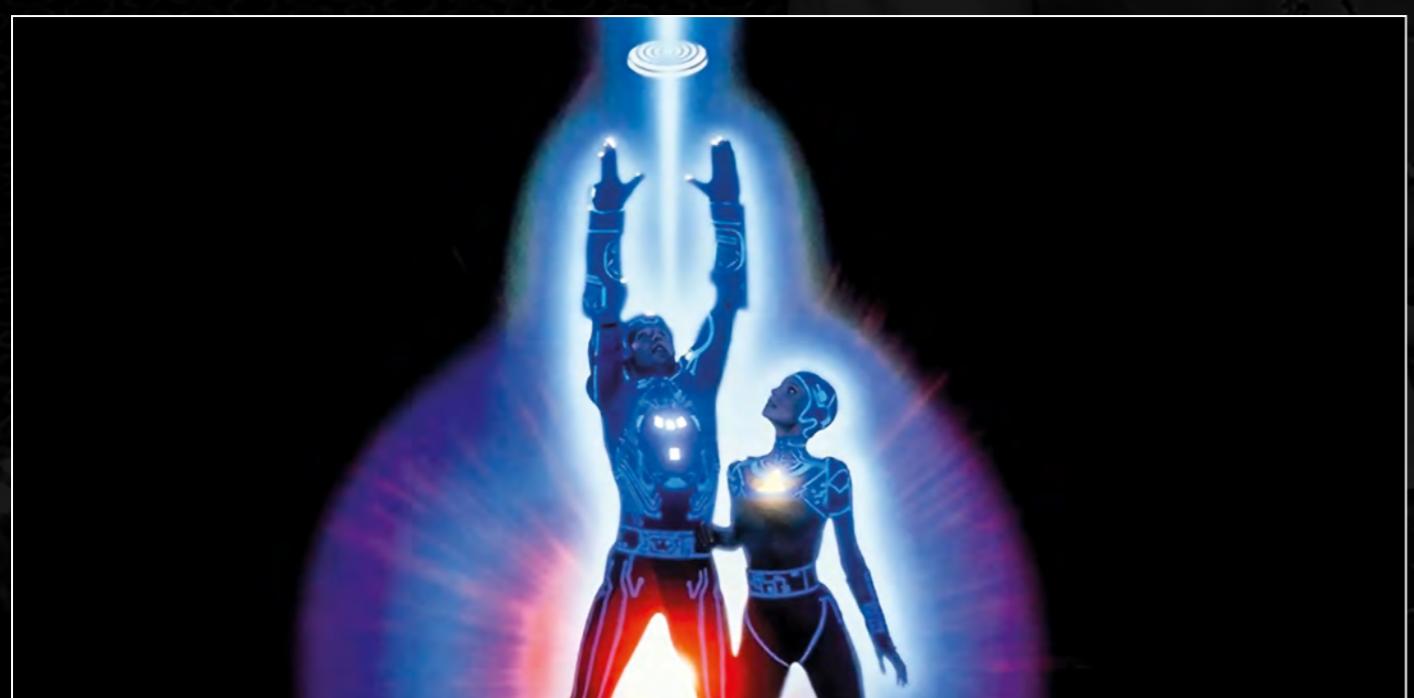
Finalmente, en 2014, **Disney** relanzó el *soundtrack* de nuevo en vinilo, esta vez con un enfoque claro en los coleccionistas y audiófilos más puristas.

EL LEGADO DE WENDY CARLOS Y TRON

Cuando hablamos de las figuras más importantes de la historia de la música electrónica y cinematográfica, el nombre de **Wendy Carlos** y su fundamental trabajo para la película **"Tron"** son inseparables, no solo por la calidad de la partitura, sino por lo visionario de su propuesta. **Carlos** fue mucho más que compositora; fue además una arquitecta sonora que, con una

mente situada desde hacía mucho tiempo en el futuro, impulsó los límites de lo que era posible hacer con sintetizadores en una época donde esta tecnología aún estaba en cíernes.

En una era dominada por las orquestas tradicionales en el cine y que muy poco apostaba por la experimentación, **Carlos** fusionó magistralmente la electrónica con los elementos orquestales, creando un paisaje sonoro que era a la vez alienígena y extrañamente familiar. Su dominio de los sintetizadores y su búsqueda constante de innovación, le permitió construir texturas complejas, melodías hipnóticas y efectos de sonido que no solo definieron el universo de la película, sino que también capturaron la esencia de la ciencia ficción como pocas bandas sonoras antes.

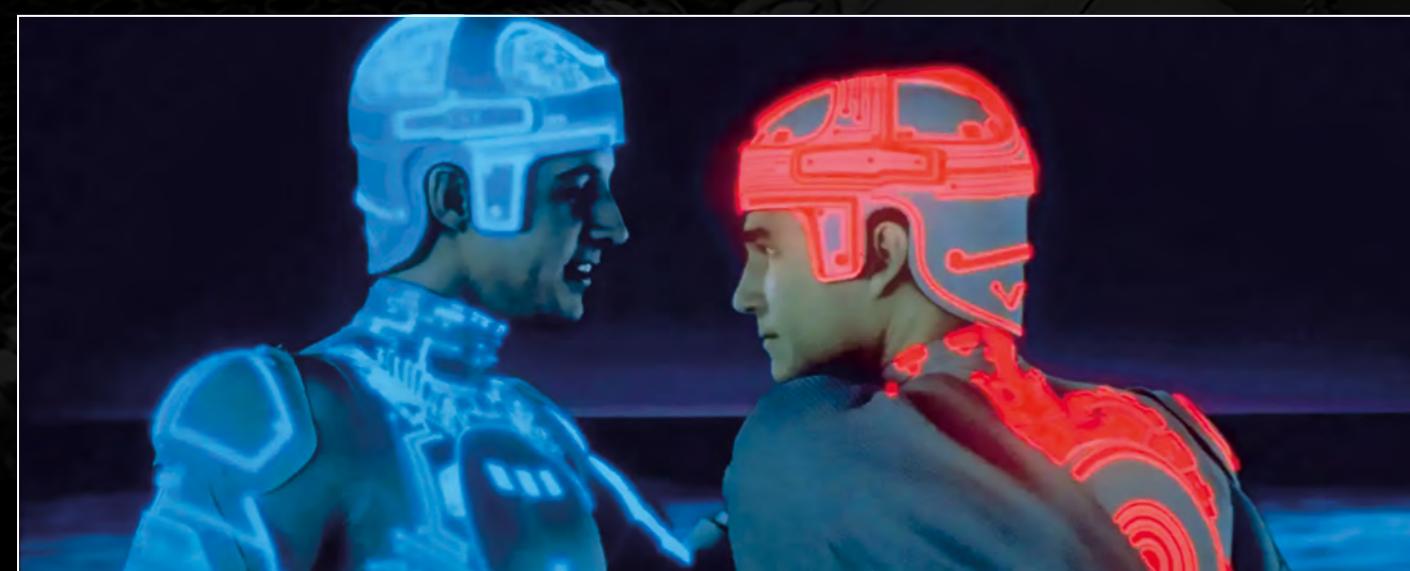




Este esfuerzo no solo definió el ambiente de *"Tron"*, otorgándole una identidad única, sino que también sentó las bases para el desarrollo de la música electrónica y las bandas sonoras cinematográficas, demostrando que los sintetizadores no eran juguetes, sino poderosas herramientas capaces de evocar emociones profundas y construir infinitos mundos sonoros.

WENDY CARLOS Y TRON NO ESPERAN EN EL FUTURO

Desde hace un tiempo, **Carlos** ha cultivado con entusiasmo otros intereses. Entre ellos destaca su faceta como fotógrafa de eclipses solares, una pasión que le ha valido el reconocimiento de la propia **NASA**, que ha publicado su trabajo. Su inclinación artística se extiende también a la pintura, a menudo inspirada por la compañía de los varios perros y gatos con los que comparte su vida y a los que frecuentemente retrata.



Paralelamente, una parte significativa de su tiempo lo destina a la preservación y catalogación de su vasta obra musical, con el firme propósito de asegurar su accesibilidad y excelente estado para las generaciones venideras.

Generaciones que, con toda probabilidad, percibirán *"Tron"* como una fábula anticuada e ingenua; que no obstante y pese a su carácter fantoso, se reveló inquietantemente premonitoria:

Te he programado para ser ambicioso. — *Ed Dillinger*.
Estaba planeando un golpe contra El Pentágono. No será más difícil que cualquier otra compañía grande. Quizá esto me pase por emplear a seres humanos. — *Control Central de Programas*.

¡Eh, un momento, te he programado yo! — *Dillinger*.
Soy 2.415 veces más inteligente desde entonces. — *CCP*.
¿Qué quieras de El Pentágono? — *Dillinger*.



Lo mismo que de El Kremlin. Estoy harto de sociedades. Con toda la información a la que tengo acceso puedo llevar las cosas de 900 a 1.200 veces mejor que cualquier ser humano. — *CCP*.

Y **Wendy Carlos** estuvo ahí para musicalizar esa hipnótica y fascinante aventura, no solo complementándola, sino potenciando la experiencia y elevándola a su máximo esplendor.

El autor quiere agradecer a Pedro *"El Purgui"*, haberle regalado aquella fría noche de invierno el CD de la banda sonora de *"Tron"*.

> END OF LINE

Si quieres saber más sobre cine, no dudes en visitar el blog **voz en off CINE**. <https://vozenoffcine.wordpress.com/>

■ **Joaquín Tamarit**





ANTHONY BLAKE

TODO LO QUE HAS VISTO HA SIDO PRODUCTO DE TU IMAGINACIÓN, NO LE DES MÁS VUELTAS...

Hablar de Anthony Blake, para cualquiera que lleve años en el mundo de la magia, es hablar de alguien que encontró su propio camino y lo defendió hasta convertirlo en marca personal. Porque todos sabemos que no es fácil hacerse un hueco en este arte: hay quien tira hacia la cartomagia, quien prefiere las grandes ilusiones, quien se refugia en el close-up... pero Blake decidió desde el principio que lo suyo era la mente. Y ahí se quedó, firme, construyendo un estilo que hoy reconocemos con sólo verle entrar en escena.

Nacido en Oviedo en 1955, empezó como muchos de nosotros: con esa caja de Magia Borrás que le cambió la vida. Probó sus primeros juegos en Gijón siendo apenas un crío, y aunque llegó a estudiar Medicina, pronto se dio cuenta de que lo suyo no eran los bisturí ni los hospitales, sino los misterios de la mente humana. Y vaya si acertó. Porque a base de trabajo y de una presencia escénica muy suya, sobria y directa, consiguió que millones de personas lo siguieran en teatros y en televisión.



Todos recordamos su paso por programas como Un, dos, tres o Crónicas Marcianas, y cómo más tarde llenó la pantalla con espacios propios como Otra dimensión o Mentiras arriesgadas. Y, claro, es imposible no mencionar aquel momento en 2002 cuando predijo el número del Gordo de Navidad en directo. Aquello lo catapultó de golpe a la primera plana, con toda la polémica incluida, pero también demostró que Blake jugaba en otra liga: la del mentalista que sabe atrapar al público con una mezcla de intuición, sugerencia y misterio.

Lo más curioso es que, mientras otros montan grandes aparatos o recurren al truco espectacular, él apenas necesita un escenario desnudo, su voz grave y esa mirada intensa con la que hace sentir al espectador que todo está pasando de verdad. Anthony Blake no enseña trucos; comparte experiencias. No busca engañar; provoca que nos preguntemos hasta

dónde puede llegar la mente. Y ese estilo, sobrio y elegante, es lo que lo hace tan único.

Hoy, después de casi cinco décadas, sigue siendo un referente. Ha escrito libros, ha dado conferencias, ha formado a gente en comunicación y en gestión de emociones, pero sobre todo sigue manteniendo esa esencia de mentalista puro que nos inspira a todos los que nos dedicamos a este mundo.

Y, entre magos, hay un detalle que siempre me gusta contar porque lo resume todo: Blake empieza realmente cuando José Luis, su verdadero nombre, se pone los zapatos antes de salir a escena. Ese pequeño ritual marca la frontera entre la persona y el personaje. Ahí es donde nace Anthony Blake. Y con él, empieza el misterio.

■ Juan Medina Jondo





¿Cómo te definirías a ti mismo?

Metalista, mago de la mente, ilusionista mental.

¿Por qué crees que hay que darle a las aficiones toda la importancia que se merecen?

Oficial y realmente son los que te suben o te bajan de un escenario.

Y entrando ya de lleno en esto de las aficiones... ¿Tu película favorita de todos los tiempos?

Blake Runner.

¿Un álbum de música y un grupo o artista?

Gira americana de los *Rolling Stones* y por descontado los *Rolling Stones*.

Si solo pudieras llevarte un único libro a una isla desierta, ¿Cuál sería y por qué?

Rayuela. Tiene muchas lecturas

Magos e ilusionistas... ¿El mejor de la historia?

Moisés que apartó las aguas del Mar rojo ☺

Bromas aparte hay muchos, muchísimos que de una u otra manera influyeron en mi.

Si hablamos de España Juan Tamariz tuvo una gran influencia sobre mi, y el inglés Barry Richardson directamente en el mentalismo.

Si pudieras elegir tener un único super poder, ¿Cuál sería y por qué?

Hacerme invisible y no creo que sea necesario explicar el porqué ☺

¿Tu cómic o personaje de cómics favorito?

Gastón la gaffe, y Lucky Luke.

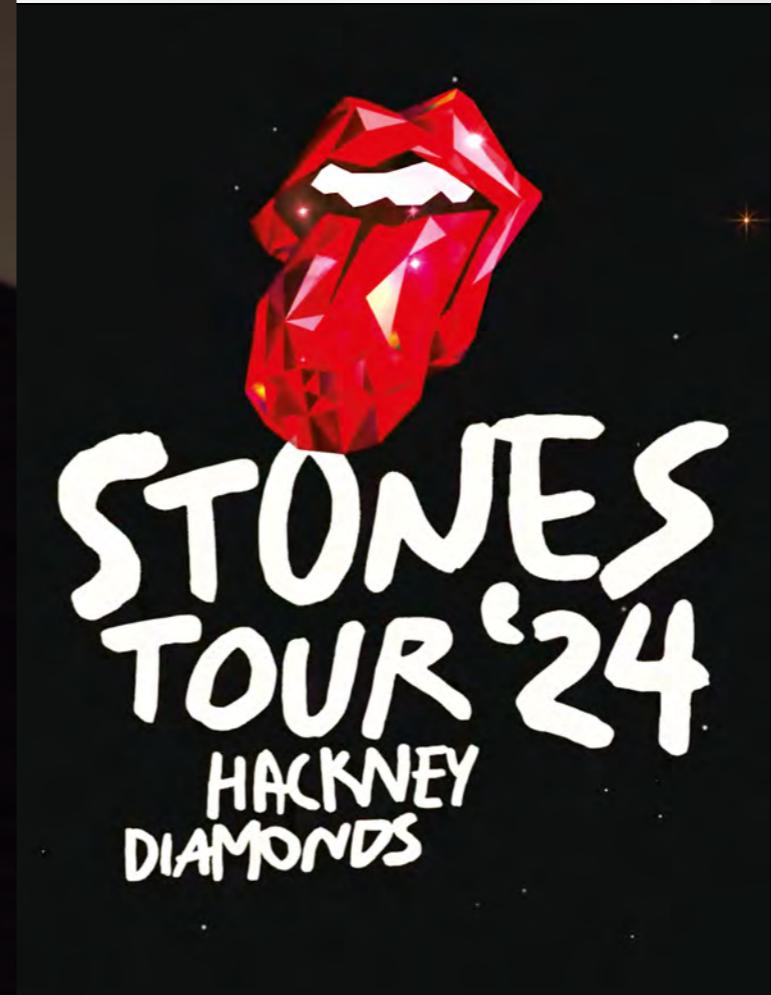
Una cita o una frase de cabecera a recordar siempre...

Para los que creen, la explicación no es necesaria, para los que no creen, la explicación es imposible.

Una pregunta que nunca te hayan hecho y que te gustaría que te hicieran

¿Porqué mago y no médico?

■ **Enrique Segura Alcalde**





PARTIDA EN MODO CAOS:

SOLO YO, IMPROVISANDO MAL

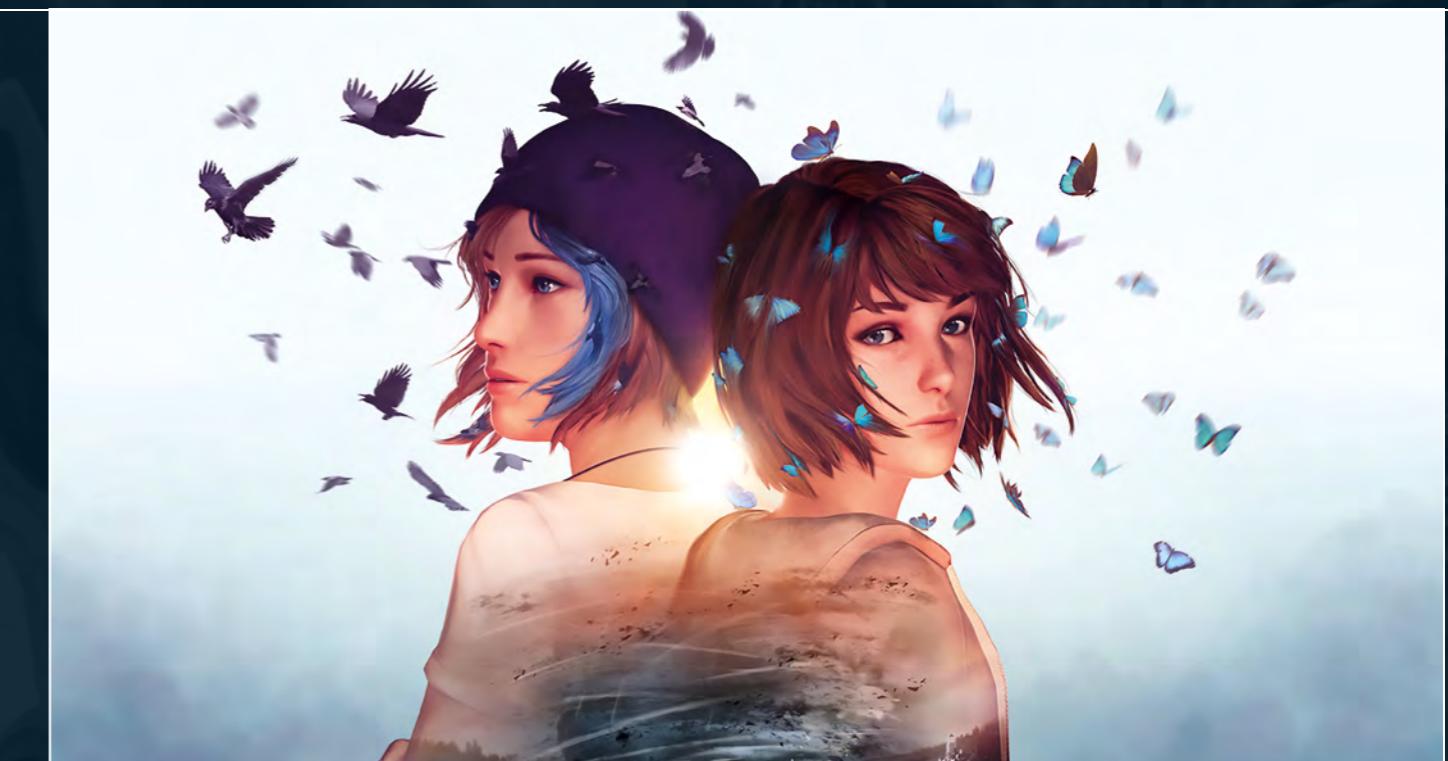
Hoy me desperté con el típico zumbido de fondo que ya asumo como banda sonora de mi existencia. De nuevo amezco con la rara sospecha de vivir en un *glitch* permanente, con el cielo pixelado y mal cargado y un *bug* emocional parpadeando en mi mente.

Me siento como si hubiera despertado en *Matrix* sin que Morfeo se dignara a explicarme cuál es mi misión, o como si supiera que soy la prota de *El Show de Truman* y aun así yo siguiera sonriendo a la cámara sin saber dónde cojones está la salida.

No es que sea nuevo; a mí la realidad siempre me ha quedado un poco grande, como esa camiseta retro que compras por nostalgia y luego descubres que pica.

Así que por mucho que piense que “cualquier tiempo pasado fue mejor”, hoy prefiero no ponerme a recordar esas maravillosas tardes sin rayadas, donde mi única preocupación era insultar piratas del *Monkey Island*, porque no sé cómo, pero tengo que sobrevivir a mis propios rompecabezas.

Y hablando de decisiones que huelen a desastre...



Level 1: El rebobinado que no existe

Todo empieza aquí: con el deseo barato y desesperado de tener un botón de rebobinar. Uno que sirva para deshacer conversaciones, evitar errores garrafales y dejar de soltar barbaridades a la ligera porque creímos que era una buena idea. *Spoiler*: nunca lo es.

Cada vez que pienso en *Life is Strange* me acuerdo de todas esas veces que dije “da igual” mientras por dentro ardía en llamas.

Y claro, una fantasea con retroceder, arreglarlo, ser más inteligente... pero si me dan la posibilidad, seguro que la uso para cosas estúpidas y volver a cagarla.

Si esto estuviera bien diseñado podrías ir juntando y pegando los trocitos de ese espejo roto llamado vida... Pero no, así no funciona.

Así que sigo hacia adelante en mi camino, tropezando con las mismas piedras que ya deberían saludarme por mi nombre, tratando de sobrevivir a una lluvia ácida que se acerca inminenteamente.

Level 2: La lluvia me cae muy dentro

Entonces las nubes aparecen sin invitación, *Heavy Rain* es el recordatorio de que a veces ni con diez segundos de ventaja o rebobinando puedes arreglar nada.





No hay delicadeza, este juego te hace sentir como si estuvieras atrapado bajo un diluvio que constantemente quiere ahogarte. Porque todos tenemos días grises, pero los míos a veces solo son en blanco y negro.

Heavy Rain también me enseñó algo incómodo: la vida no pide permiso para complicarse. De repente se escucha un *Boomm* ... y catástrofe. Y tú ahí, improvisando decisiones importantes como si tuvieras que elegir lo que comes en el restaurante más chungo del mundo.

¿Y si dejo que todo se desmorone?

Después de tanta lluvia, de empaparme, y calarme hasta los huesos, pensé que quizás, como decían en *Shame*: "no somos malas personas, solo venimos de un mal lugar".

Llega el momento de dejar de mirar el cielo y empezar a mirar dentro. Porque cuando estás empapada por fuera y por dentro, solo queda entrar en casa.

Level 3: Mis recuerdos y rarezas

A veces siento mi memoria como *La casa de Edith Finch*, llena de habitaciones cerradas, recuerdos a medio ordenar y cajas de Pandora que preferiría no abrir.

Todo está ahí: lo que soy, lo que fui, lo que fingí olvidar.

Este juego me machaca especialmente porque convierte lo cotidiano en una tragedia, y yo soy experta en recrear tragedias épicas, aunque sea de cosas absurdas.



Lo curioso es que cada habitación mental que abro, sea un recuerdo incómodo, una desgracia vivida o algo vergonzoso que odiaré haber hecho siempre, me lleva inevitablemente a preguntarme quién está contando esta historia.

¿Yo? Es una voz familiar, pero es demasiado sarcástica y controladora... ¿Hay algún tipo de narrador que se aburre y decide complicarme el guion?

Level 4: La voz que me revisa

Si hay un juego que resume mi existencia, es este: *The Stanley Parable*. Un tipo que sigue instrucciones, las incumple, se pierde, se encuentra, se vuelve a perder y, aun así, una voz en su cabeza insiste en contárselo todo.

Porque sí, yo también tengo un narrador interno que cada vez que hago algo fuera de lo normal me hace sentir que lo desobedezco. Y entonces me suelta: "¡Ah, fantástico! Otra elección cuestionable... Bravo."

A veces me pregunto si realmente tengo libre albedrío o si estoy atrapada en una simulación. Por eso procuro no entrar por la puerta que el narrador quiere y así protagonizar realmente mi vida. Sin rebobinar, sin paradas y sin puertas cerradas.

Solo yo, intentando jugar mi propia ruta alternativa, aunque todo el mundo insista en que hay caminos "más correctos".

Continuará...

■ Manuela Jodral





LUZ Y ROLLOS

A veces pienso que si hoy vivimos haciendo fotos de todo —el café con leche, el gato dormido, el cielo rosa al atardecer— es porque alguien, hace casi dos siglos, se empeñó en atrapar la luz para siempre. No existía el móvil, ni siquiera la palabra “selfie”, pero el deseo de guardar un momento ya estaba ahí.

Todo empezó en 1839, cuando Louis Daguerre presentó al mundo el daguerrotipo. Su cuñado, Alphonse Giroux, fabricó la cámara: una cajita de madera preciosa, con fuelle y lentes delicadas. No era nada fácil usarla: había que posar muy quieta, como si fuieras de mármol, porque la exposición podía

durar varios minutos. Cada imagen era única, grabada en una placa de metal, casi como mirarte en un espejo del pasado. Y, de repente, las familias se lanzaron a hacerse retratos. Era la primera vez que alguien “normal” podía guardar su cara para el futuro sin pagar un retrato al óleo. Yo creo que fue el primer momento en el que la gente sintió que su historia también merecía ser recordada.

Unos 50 años más tarde la cosa se volvió mucho más cercana. En 1888, George Eastman lanzó la primera Kodak, una cámara pequeñita y negra que venía lista para hacer 100 fotos. Su lema era irresistible: “You press the button, we do the



rest.” Básicamente: tú aprietas el botón, nosotros hacemos la magia. Nada de laboratorios en casa ni de mancharte las manos con químicos. Mandabas la cámara a la fábrica y te la devolvían recargada, con tus fotos listas. Fue el momento en el que hacer fotos pasó de ser un lujo a convertirse en una costumbre. Nacieron los álbumes familiares, los recuerdos de vacaciones, y sí, también la costumbre de fotografiar cualquier cosa que nos haga sonreír.

Pero la fotografía no es solo técnica: es emoción, memoria y hasta misterio. Y hay películas que lo cuentan de una forma preciosa.

La primera que me viene a la mente es “Blow-Up”, conocida en España como Deseo de una mañana de verano. Es de Michelangelo Antonioni y sigue a un fotógrafo en el Londres

de los sesenta. Un día toma unas fotos en un parque y, al ampliarlas obsesivamente, empieza a creer que ha captado algo terrible, quizás un crimen. Es una película que te hace dudar de todo: de lo que ves, de lo que crees y hasta de ti misma. Me encanta porque te recuerda que una foto puede mostrar mucho... o engañarte por completo.

La segunda es una joya sueca: “Los momentos eternos de María Larsson”. Aquí la fotografía es más íntima y femenina. María, una mujer trabajadora con una vida complicada, gana una cámara en una rifa y descubre que mirar el mundo a través de esa lente es su refugio, su forma de resistir. Es una historia suave, pausada, que demuestra que una cámara también puede ser un acto de libertad. Yo siempre digo que esta película es para verla con calma, con una manta y una taza de té.





Y no puedo olvidar "El fotógrafo de Mauthausen". Esta historia es mucho más dura: cuenta cómo Francesc Boix, un preso español en un campo de concentración nazi, arriesgó su vida para esconder negativos que luego sirvieron como prueba en los juicios de Núremberg. Aquí la fotografía no es hobby, es valentía pura. Cada disparo de la cámara era un acto de rebeldía y un grito para que el mundo supiera lo que estaba pasando.

Si lo piensas, hay algo que une a estas tres películas y a toda la historia de la fotografía: la idea de que cada imagen importa. El daguerrotipo fue la primera vez que nos miramos con claridad; la Kodak hizo que cualquiera pudiera contar su propia vida. Y las películas nos recuerdan que una foto puede hacernos dudar, salvarnos o incluso cambiar la historia.

Hoy todas llevamos una cámara en el bolsillo. Hacemos más fotos en una semana que nuestras abuelas en toda su

vida, y aun así, cuando encuentras una foto vieja de familia, de esas en blanco y negro, te emociona igual. Quizá porque, como aquellas primeras placas metálicas, cada foto sigue siendo un pequeño milagro: un instante detenido, un recuerdo que se niega a desvanecerse.

Así que la próxima vez que dispare la cámara, aunque sea para capturar tu café con espuma bonita, piensa que formas parte de una tradición que empezó en 1839 y que sigue viva. Y sonríe: nunca sabes quién verá esa foto dentro de cien años.

"Y cuando mi memoria empiece a fallar tendré fotografías para recordar"

■ *Vanessa Vecino*



¡ATENCIÓN!

FANZINE+

BUSCA TU

COLABORACIÓN

SI TE GUSTA OPINAR CRÍTICAMENTE SOBRE
VIDEOJUEGOS, CINE, CÓMIC, FIGURAS
Y OTROS CONTENIDOS DE INTERÉS PARECIDOS
ESCRÍBENOS A ESTE CORREO:

fanzine.correo@gmail.com



de los entusiastas del pinball con su llamativo diseño, su tecnología avanzada y su jugabilidad emocionante.

Posteriormente, la empresa lanzó *"The Hobbit"*, basado en la trilogía cinematográfica de *El Hobbit* de Peter Jackson. Esta máquina de pinball se caracterizó por sus elementos visuales impresionantes, sus modos de juego variados y una narrativa envolvente que transportaba a los jugadores al mundo de la Tierra Media.

El siguiente lanzamiento importante de Jersey Jack Pinball fue *"Dialed In!"*, un pinball original que presentaba una temática moderna y futurista. Con una jugabilidad innovadora y una interacción digital avanzada, esta máquina de pinball rompió barreras en términos de diseño y características.

Otro éxito de la empresa fue *"Pirates of the Caribbean"*, basado en la popular franquicia cinematográfica de Disney. Este pinball se destacó por su diseño detallado y su mecánica única que permitía a los jugadores navegar por los mares y participar en emocionantes aventuras piratas.

"Willy Wonka & The Chocolate Factory", basado en la famosa obra de Roald Dahl. Cada uno de estos pinballs ofrece una experiencia de juego única, con características y elementos que atraen tanto a los amantes del pinball tradicional como a los jugadores más modernos.

"Guns N' Roses" de Jersey Jack Pinball es un emocionante y vibrante juego que rinde homenaje a la legendaria banda de rock *Guns N' Roses*. Este pinball combina la música icónica

EL MUNDO DEL PINBALL

ACTUALIDAD INTERESANTE BY STR PINBALL

Seguimos ampliando información sobre el mundo del pinball, y seguimos haciéndolo en esta ocasión dando a conocer a los fabricantes actuales de pinball más relevantes.

En esta ocasión os hablaré de las empresas *Jersey Jack Pinball*, *Spoooky Pinball LCC* y *American Pinball*.

Jersey Jack Pinball es una reconocida empresa fabricante de máquinas de pinball con sede en 1850 Greenleaf Ave. Elk Grove Village, IL 60007, en Estados Unidos. Fundada en 2011 por Jack Guarnieri, un experimentado diseñador y fabricante de pinballs, la empresa se ha ganado una reputación en la

industria por su dedicación a la innovación, la calidad y la experiencia de juego inmersiva. La historia de *Jersey Jack Pinball* se remonta a la pasión de Jack Guarnieri por los pinballs desde su infancia. Después de años trabajando en la industria, incluyendo su participación en la empresa *Williams Electronics*, Jack decidió crear su propia compañía con la visión de revolucionar la industria del pinball y llevarlo a nuevas alturas.

Desde su creación, *Jersey Jack Pinball* ha lanzado varios modelos de pinball aclamados y galardonados. Su primer modelo fue *"The Wizard of Oz"*, basado en la famosa película del mismo nombre. Esta máquina de pinball atrajo la atención





de la banda con un diseño visualmente impresionante y una jugabilidad emocionante para crear una experiencia de juego inmersiva.

Y su último lanzamiento actual, que no es otro que *"The Godfather 50 years Pinball"*. Jersey Jack Pinball y Paramount Pictures te introducen en el mundo de *El Padrino*. Controla territorios, gana influencia, recluta soldados y elimina a tus enemigos entre las Cinco Familias. En general, el pinball de *El Padrino* ofrece una experiencia de juego interesante y emocionante que es atractiva tanto para los fanáticos de la película como para los amantes de los pinballs en general. Obviamente este aún no he tenido la oportunidad de testearlo, pero he de decir que tiene muy buena pinta.

Una de las características distintivas de los pinballs de Jersey Jack es su enfoque en la integración de la tecnología. Estas máquinas de pinball ofrecen pantallas LCD de alta definición que brindan animaciones impresionantes, efectos visuales sorprendentes y modos de juego interactivos.

Además, utilizan iluminación LED de vanguardia que proporciona una experiencia visualmente cautivadora. Otro aspecto destacado de los pinballs de Jersey Jack es la calidad de sus construcciones. La empresa se enorgullece de utilizar materiales duraderos y de alta calidad en la fabricación de sus máquinas, lo que garantiza que los pinballs sean resistentes y estén diseñados para soportar el uso intensivo en salas de juegos y arcades.

En cuanto al equipo de Jersey Jack Pinball, está compuesto por un grupo talentoso de diseñadores, ingenieros y artistas dedicados a crear experiencias de juego excepcionales. La empresa ha trabajado con renombrados diseñadores de pinball, como Pat Lawlor, conocido por su trabajo en juegos clásicos como *"The Addams Family"* y *"Twilight Zone"*.

En resumen, Jersey Jack Pinball se ha establecido como una empresa líder en la fabricación de pinballs, con una historia de innovación y calidad en sus productos. Sus máquinas de pinball han sido aclamadas por su diseño, tecnología avanzada



y experiencia de juego envolvente. Con varios modelos exitosos en el mercado y un compromiso continuo con la excelencia, Jersey Jack Pinball sigue dejando una marca significativa en la industria del pinball.

Spooky Pinball LLC es una empresa estadounidense dedicada a la fabricación de mesas de pinball. Fue fundada en 2013 por Charlie Emery, quien es considerado uno de los nombres más reconocidos en la industria del pinball.

Desde su inicio, *Spooky Pinball* ha lanzado varias mesas de pinball que han sido muy populares entre los aficionados. Algunas de las mesas más conocidas fabricadas por la empresa incluyen:



1. *America's Most Haunted* (2014): Fue la primera mesa de pinball lanzada por *Spooky Pinball*. Presenta una temática de terror y misterio.

2. *Rob Zombie's Spookshow International* (2016): Esta mesa de pinball está basada en la música y la estética del famoso músico de rock Rob Zombie.

3. *Total Nuclear Annihilation* (2017): Es una mesa de pinball con una temática post-apocalíptica. Se caracteriza por su estilo retro y su jugabilidad rápida.

4. *Alice Cooper's Nightmare Castle* (2018): Esta mesa de pinball está inspirada en la música y la imagen del legendario músico Alice Cooper. Combina elementos de horror y rock.

5. *Rick and Morty* (2020): Es una mesa de pinball basada en la popular serie de animación *"Rick and Morty"*. Fue lanzada en una edición limitada y se agotó rápidamente.

6. *Halloween*. El tema central del pinball *Halloween* se basa en la popular película de terror *"Halloween"* de 1978, dirigida por John Carpenter. El juego busca capturar la atmósfera y la emoción de la película, y presenta varios elementos y personajes icónicos relacionados con *Halloween*.

7. *Ultraman*. El juego fue desarrollado en colaboración con *Tsuburaya Productions*, la compañía que posee los derechos de *Ultraman*. El objetivo principal del pinball *Ultraman* es capturar la esencia y la emoción de la serie de televisión y



películas de la franquicia de *Ultraman*, que se remonta a la década de 1960. Como dato curioso os diré que tanto la mesa de pinball de *Halloween* como la de *Ultraman* utilizan el mismo diseño de tablero, en cuanto a reglas y distribución.

8. *Scooby-Doo* de *Spooky Pinball* es una adición nostálgica y emocionante a cualquier colección de pinball. Esta máquina de pinball de playfield ancho se basa en el clásico dibujo animado *"Scooby-Doo: ¿Dónde estás?"*. El juego presenta clips originales del programa, música de Matt "Count D" Montgomery y discursos personalizados de talentosos actores de voz: Frank Welker, Matthew Lillard, Kate Micucci, Gray Griffin y Scott Innes. Los jugadores se verán atraídos por el mundo de Mystery Inc. Tanto si eres fanático de los dibujos animados clásicos como si simplemente te encanta el pinball, *Scooby-Doo* seguramente te brindará una experiencia de pinball que te desenmascarará.



Además de estas mesas, *Spooky Pinball* ha colaborado con otros diseñadores y fabricantes de pinball para lanzar ediciones especiales y colaborativas. La empresa se ha ganado una reputación por su atención al detalle, la calidad de sus mesas y su compromiso con la comunidad de aficionados al pinball.

En cuanto a los integrantes más conocidos en el mundo del pinball, **Charlie Emery**, fundador de *Spooky Pinball*, es uno de ellos. Su experiencia y conocimiento en la industria del pinball le han valido reconocimiento y respeto.

Otros nombres destacados en el mundo del pinball incluyen a diseñadores como **John Popadiuk**, **Pat Lawlor** y **Steve Ritchie**, quienes han creado algunas de las mesas más icónicas de la historia del pinball.

American Pinball es un fabricante de máquinas de pinball con sede en Streamwood, Illinois, Estados Unidos. La compañía fue fundada en 2015 por un equipo experimentado de diseñadores y fabricantes de pinball. Su objetivo principal es crear máquinas de pinball de alta calidad y llenas de diversión para los amantes de este juego.

Desde su inicio, *American Pinball* ha lanzado varios modelos de máquinas de pinball y ha ganado reconocimiento en la industria del pinball. Uno de sus primeros lanzamientos fue la máquina *Houdini: Master of Mystery* en 2017. Esta máquina de pinball temática de Harry Houdini fue elogiada por su jugabilidad innovadora y su diseño de alta calidad. Desde mi punto de vista, y aunque no la he probado mucho, me parece una máquina muy similar a las antiguas *Williams* tanto en sistema de juego como en estética.

En 2019, lanzó su segunda máquina de pinball, *Oktoberfest*. Esta máquina temática de la famosa fiesta alemana cuenta con numerosas características y modos de juego relacionados con la celebración de Oktoberfest. He de decir que ésta no me gustó mucho personalmente.

Posteriormente, en 2020, lanzó *Hot Wheels*, una máquina de pinball basada en la popular marca de coches de juguete. *Hot Wheels* cuenta con una variedad de características emocionantes y diseños de juguetes clásicos que evocan la nostalgia de los entusiastas de la franquicia.

Ésta no la he podido probar por el momento, así que no puedo opinar de esta mesa de pinball, pero tampoco se oye hablar mucho de ella y eso no lo veo como un indicativo nada bueno...

En resumen, *American Pinball* es una empresa apasionada que se dedica a la fabricación de máquinas de pinball de alta calidad. Su enfoque en la calidad, la innovación y la satisfacción del cliente ha ayudado a establecerlos como un fabricante destacado en la industria del pinball.

Con su dedicación a la artesanía excepcional y la creación de experiencias de juego emocionantes, *American Pinball* ha ganado reconocimiento y seguidores en todo el mundo.

■ **Orlando Gonzalez**
CEO de STR pinball CB





MI PIE IZQUIERDO

CUANDO LA PARÁLISIS CEREBRAL TRASCIENDE EN ARTE Y CINE

Crumlin, un suburbio al sur de Dublín, Irlanda, ostenta un notable legado cultural. Ha sido la cuna de figuras artísticas tan queridas como el músico **Phil Lynott (Thin Lizzy)** y el aclamado novelista, poeta y pintor **Christy Brown**.

En una Irlanda profundamente marcada por el catolicismo, y en un tiempo donde la diversidad funcional era motivo de rechazo y segregación, el futuro autor de la aclamada novela autobiográfica **“Mi Pie Izquierdo”** nació en 1932 con parálisis cerebral, siendo el décimo de los trece hijos de un humilde matrimonio formado por un albañil y una ama de casa.

La dura vida de **Brown**, que nunca asumió su condición y que durante muchos años se tuvo que enfrentar al rechazo de gran parte de su comunidad, sus excesos con el alcohol y sus problemas con las mujeres, junto con su desmedido talento y su genio creativo, fue retratada por él mismo en su obra autobiográfica **“Mi Pie Izquierdo”**. Publicada en 1954, esta novela no solo se convirtió en un éxito rotundo, sino que también fue llevada al cine con gran acierto por **Jim Sheridan** en 1989. La película, a mayor gloria de **Daniel Day-Lewis** (cuya interpretación le valió un **Óscar**), deleitó a los amantes de las grandes historias y las actuaciones memorables.



Aunque la película solo araña la superficie de la complejidad de **Christy Brown**, es un gran testamento a su espíritu indomable. Pues a través de su única extremidad controlable, el pie izquierdo, **Brown** no solo desafió las expectativas, sino que también nos legó una obra literaria y pictórica que sigue resonando.

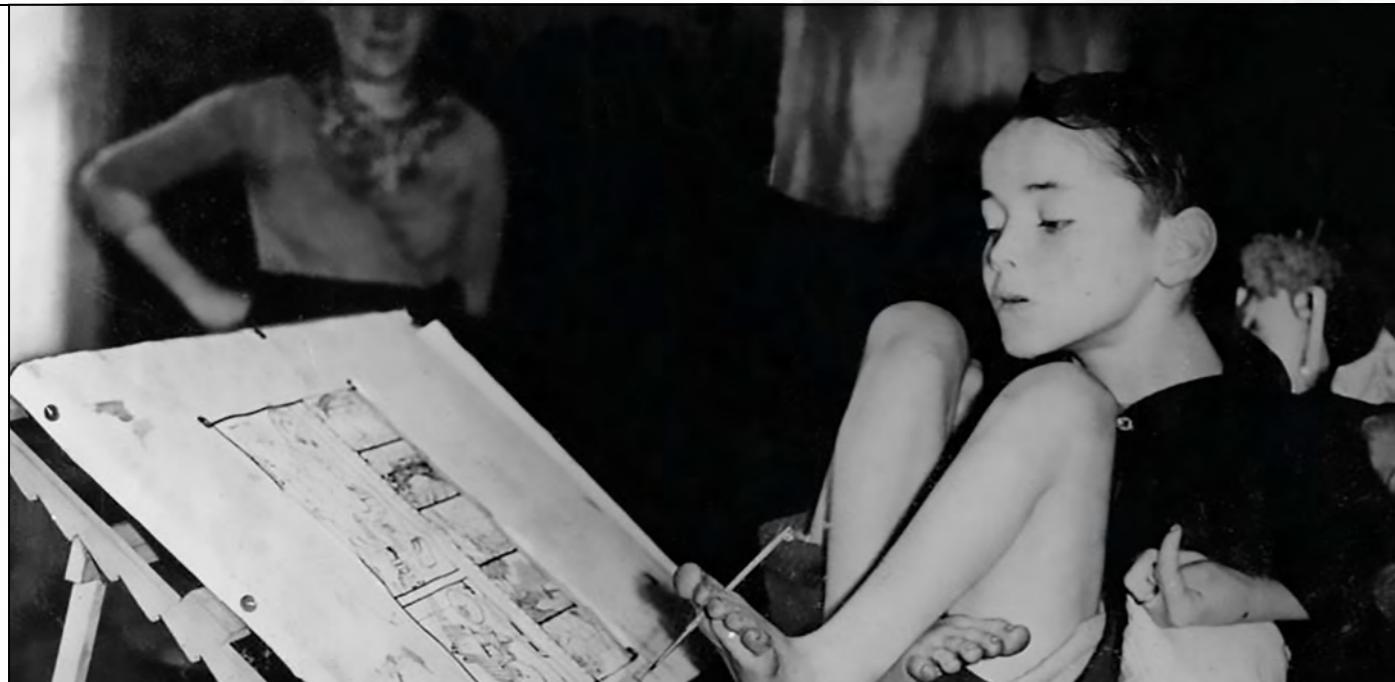
¿Quién fue Christy Brown?

Christy Brown nació con parálisis cerebral espástica severa, una condición que le provocaba una rigidez muscular extrema y graves problemas de movilidad, permitiéndole mover con fluidez solamente su pie izquierdo. Este trastorno se origina por anomalías o lesiones en el cerebro en

desarrollo, específicamente en la corteza motora, ya sea antes o después del nacimiento.

En su época, la falta de conocimiento e interés sobre las capacidades de las personas con este tipo de trastornos, llevó a que se asumiera que el joven **Christy** también tenía limitada su inteligencia. Sin embargo, esta percepción fue superada gracias a dos figuras clave en su vida: Su madre, **Bridget Brown**, una auténtica “madre coraje” que, además de encargarse de todas las necesidades básicas diarias de **Christy**, fue su profesora particular durante muchos años, y la trabajadora social **Katrina Delahunt**, que jugó un papel fundamental en promover al máximo la autonomía y autodeterminación de **Christy**, estimulándolo además en su faceta artística.





Gracias a la dedicación y el esfuerzo titánico de estas dos mujeres, **Christy Brown** comenzó a transformarse en el original y valiente artista que finalmente fue, demostrando que su intelecto y creatividad no tenían límites a pesar de sus desafíos físicos.

Durante su breve estancia en la **Escuela Clínica St. Brendan** en Sandymount, **Christy** estableció una amistad de por vida con el **Dr. Robert Collis**, médico fundador de dicha clínica. **Collis** fue clave para ayudarle a publicar su famosa novela autobiográfica, "Mi Pie Izquierdo".

Tras el gran éxito del libro, **Christy** se convirtió en una celebridad. Sus obras pictóricas alcanzaban precios cada vez más altos y cada nuevo libro suyo era esperado con gran entusiasmo. Sin embargo, su figura fue utilizada de diversas formas, a menudo indiscriminadamente.

Por un lado, la **Iglesia Católica** instrumentalizó el éxito del artista para atacar el derecho al aborto en casos de malformación fetal. Por otro, **Martin Seligman**, el "gurú del pensamiento positivo", idealizó la vida de **Christy** hasta convertirla casi en un cuento de hadas. Y finalmente, los colectivos de personas con diversidad funcional lo adoptaron como abanderado de su causa.

En realidad, mientras el artista impregnaba el mundo con su talento, se negaba a asumir su discapacidad, se enfrentaba a infinitos problemas con las mujeres y se ahogaba en el alcohol.

Con el tiempo, la obra de **Christy Brown** fue perdiendo reconocimiento. Mientras tanto, él intentaba, sin éxito, dejar el alcohol y encauzar su vida amorosa. Llegó a ingresar en varias clínicas para recibir tratamiento en su lucha contra la bebida, y rompió la tortuosa relación que mantenía con **Beth**



Moore, una mujer casada y con hijos de Estados Unidos, con quien, a pesar de todo, mantuvo su amistad hasta el final.

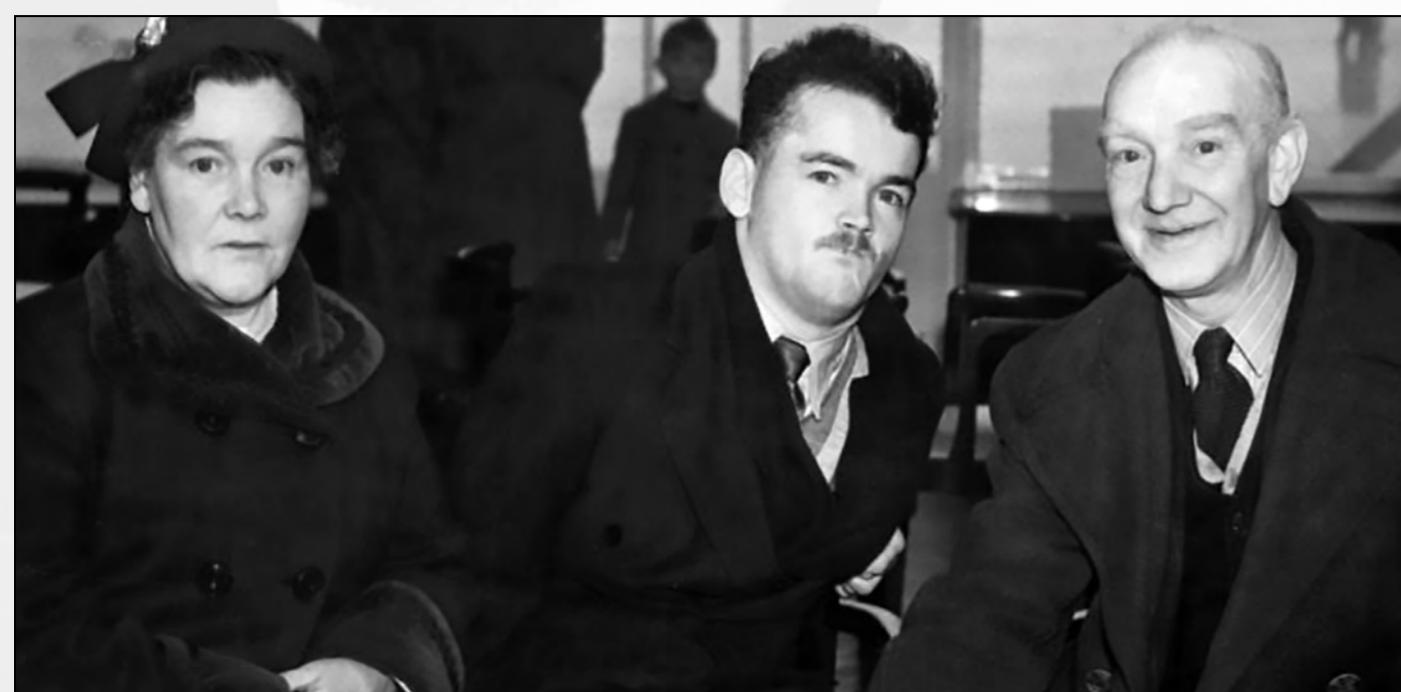
Una de las mayores aspiraciones de **Christy** era casarse, y finalmente lo hizo con la británica **Mary Carr**. Sin embargo, su matrimonio estuvo marcado por la controversia. Se especula que **Carr** lo maltrató hasta el día de su muerte. La salud de **Christy** empeoró notablemente, y parece ser que su esposa tuvo como objetivo alejarlo de su familia y amigos, obligándole a mudarse varias veces. La última mudanza fue sin avisar a nadie, a una casa con escaleras que impedían a **Christy** acceder al piso superior, donde ella vivía.

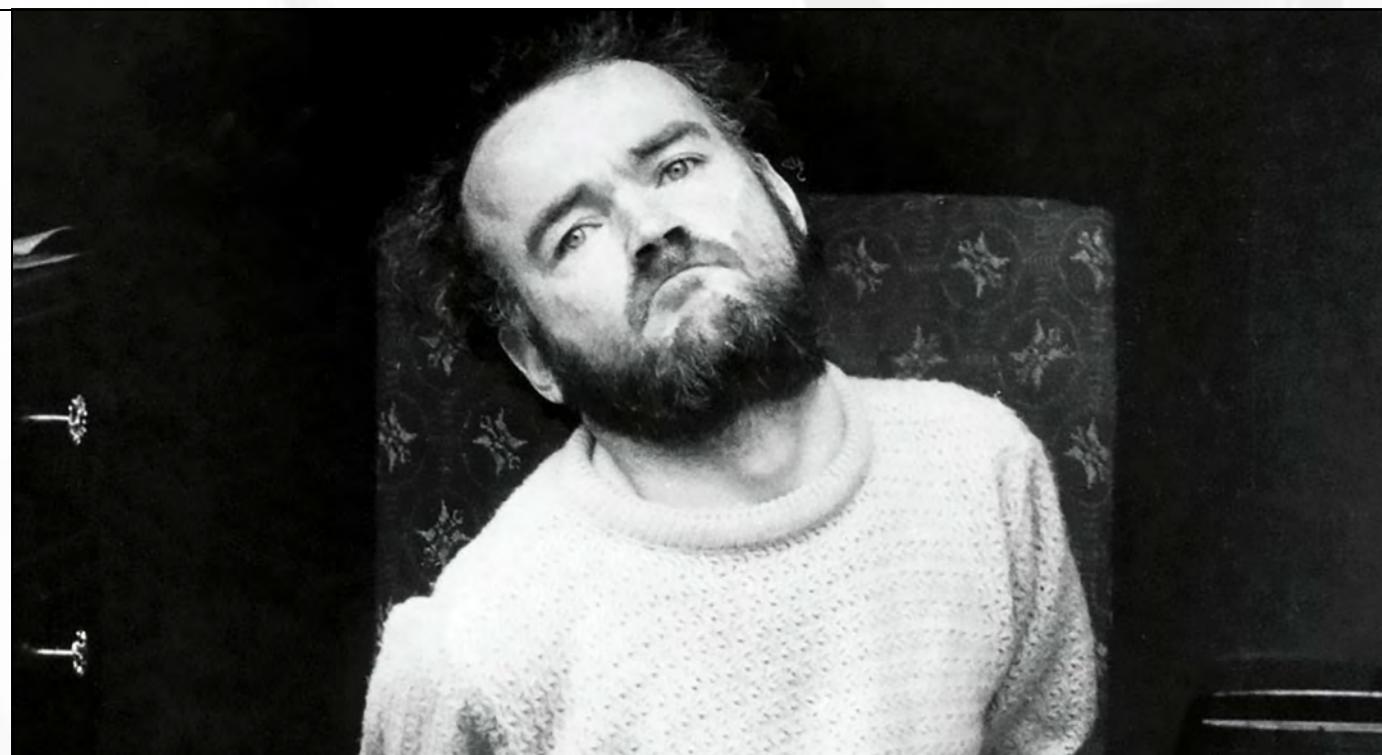
Al parecer, **Carr** visitaba con frecuencia a sus diversos amantes en Londres, dejando al artista solo durante varios días. **Christy Brown** murió en Somerset, Inglaterra, en 1981, a la edad de 49 años, por asfixia tras atragantarse durante una cena. Se encontraron varios hematomas en su cuerpo, algo que ya habían advertido algunas personas que lograron ver a **Christy** en las pocas ocasiones en que su esposa se lo permitió.

Más allá de sus retos personales y de su sombrío final, el auténtico legado de **Christy Brown** reside en su prodigiosa capacidad artística. Con la singular ayuda de su pie izquierdo, este genio creó obras que asombraron al mundo, asegurando su inmortalidad.

Del Libro a la Pantalla: La Visión de un Director y la Genialidad de un Actor

Cuando **Jim Sheridan** decidió llevar la autobiografía de **Christy Brown** a la gran pantalla, pocos imaginaron el impacto que tendría su debut como director. Procedente del teatro y apasionado de **Broadway**, **Sheridan** no solo impulsó su propia carrera con "Mi Pie Izquierdo", sino que también ayudó a que el cine irlandés adquiriera verdadero reconocimiento internacional. La adaptación cinematográfica del libro de **Brown** fue un éxito rotundo de público y crítica, cosechando infinidad de premios en todo el mundo, incluyendo dos **Óscar**, uno para **Daniel Day-Lewis** como Mejor Actor Principal y otro para **Brenda Fricker** como Mejor Actriz Secundaria.





Para lograr un realismo palpable, la película se filmó íntegramente en Irlanda y contó con un reparto mayoritariamente irlandés. Durante las seis semanas de rodaje, **Daniel Day-Lewis** se sumergió por completo en su papel de **Christy Brown**. Su dedicación fue tal que permaneció constantemente en la silla de ruedas, exigiendo ser tratado como una persona con diversidad funcional real, incluso en las pausas. Esta inmersión llegó al extremo de requerir asistencia para comer, una situación que, comprensiblemente, generó molestia entre parte del equipo técnico, quien a menudo debía "asistir" al actor.

La entrega del intérprete fue más allá: Aprendió a manejar su pie (el derecho en su caso) para dotar de verosimilitud a ciertas escenas y, por mantener una postura forzada durante tanto tiempo, llegó a romperse un par de costillas.



Más allá de la soberbia actuación de **Daniel Day-Lewis**, el resto del elenco también brilló. Destaca el trabajo de **Brenda Fricker** como la madre de **Christy**, quien, al igual que **Daniel Day-Lewis** y como ya hemos visto antes, fue reconocida con un **Óscar**, y de **Hugh O'Conor**, que encarnó al joven **Christy** y que también entregó una memorable interpretación.

Aunque la película no profundiza en cada aspecto de la vida de **Christy Brown**, ofrece un excelente retrato de él, de las circunstancias que lo rodearon y de la época en que vivió.

La cinta ensalza sus virtudes y logros, invitando al espectador curioso a indagar y descubrir las facetas más complejas de este gran artista, quien siempre será recordado como un ejemplo de superación y autenticidad.

La Diversidad Funcional en la Irlanda de los años 60: Ausencia de Derechos y de Voz.

La Irlanda de los años 60 era un lugar muy distinto al de hoy, especialmente para las personas con diversidad funcional. Predominaba un modelo médico y asistencialista que se traducía casi por completo en la institucionalización. Las barreras físicas y sociales eran prácticamente insalvables, y la inmensa mayoría de las personas con diversidad funcional terminaban ingresadas en instituciones.

En estos centros, a menudo llamados "County Homes", los usuarios vivían hacinados. En el mejor de los casos, recibían asistencia para las actividades básicas diarias, pero sin acceso a terapias de rehabilitación, educación o integración. Esto los condenaba a una vida de aislamiento total de la sociedad.

Aquellos que no eran institucionalizados representaban una carga enorme para sus familias. Como hemos visto con el caso de **Christy Brown**, eran las madres quienes asumían el cuidado, luchando no solo por dar una vida digna a sus hijos, sino también por enfrentarse al fuerte estigma social.

Poco a poco, con el paso de los años, diversas Comisiones de Investigación comenzaron a denunciar las deficiencias del sistema y a proponer mejoras. Este proceso fue clave para el nacimiento y desarrollo del concepto de "atención centrada en la persona", imperante hoy en prácticamente todo el mundo. El punto culminante de este cambio llegó en 2005 con la **Ley de Discapacidad de Irlanda (Disability Act 2005)**.

Esta ley marcó un hito en el reconocimiento de los derechos de las personas con diversidad funcional. Con ella, se estableció su derecho a una evaluación individual de sus necesidades, se impusieron obligaciones de accesibilidad a los organismos públicos, y se impulsó activamente su empleo en el sector público.

En esencia, la Ley de Discapacidad de 2005 transformó del todo el panorama, buscando fomentar la plena participación social, la autonomía y la igualdad de oportunidades para todas las personas con diversidad funcional en Irlanda. Algo con lo que el bueno de **Christy Brown** nunca pudo ni soñar.





Maltrato

El maltrato, en cualquiera de sus formas, es una realidad dolorosa que a menudo se ve envuelta en el silencio y el tabú. Esto es especialmente cierto cuando el maltrato es ejercido por mujeres hacia hombres, o cuando lo sufren personas en situación de dependencia.

Lamentablemente, el caso de **Christy Brown** parece ser un claro ejemplo de esta problemática. Todo indica que fue víctima maltrato por parte de su esposa, **Mary Carr**, hasta el día de su muerte. Aunque no se ha demostrado formalmente, quizás para no empañar la memoria del artista, las circunstancias apuntan a un patrón de abuso innegable. Si bien no podemos ignorar la posible dependencia emocional de **Christy** hacia **Mary** (ya que su gran ideal era el matrimonio



y le perdonó múltiples infidelidades), las evidencias sugieren claramente que sufrió un trato abusivo y sistemático por parte de su esposa.

Lo primero que hizo **Mary** fue romper la red de apoyo de **Christy**, aislando de su familia y amigos. Para ello, forzó varias mudanzas, incluida una última que realizó sin comunicárselo a ningún allegado de su esposo, y a una vivienda con barreras físicas insalvables para él. Este aislamiento es una táctica clásica para ejercer control.

Es de suponer que, además, **Mary** abusó financieramente de **Christy**. Le sería más cómodo vivir de los beneficios de las obras de su marido que de su trabajo como secretaria en la clínica odontológica donde estaba empleada cuando conoció al artista, más aún cuando cambiaban constantemente de



residencia. El abuso económico es otra forma de control que muchas veces pasa desapercibida.

Por otra parte, los visibles hematomas en el cuerpo de **Christy**, encontrados incluso hasta el día de su muerte, evidencian un claro maltrato físico. Este tipo de abuso, por desgracia, siempre va unido al psicológico, dejando cicatrices profundas tanto visibles como invisibles.

Y no debemos olvidar un tipo de maltrato en el que seguramente su esposa se especializó, y que normalmente es pasado por alto por todo el mundo: La negligencia (por acción u omisión). Las frecuentes visitas de **Mary** a Londres para ver a sus amantes dejaban a **Christy** abandonado a su suerte en una casa con barreras y sin que nadie supiera de su localización. Este abandono deliberado es una forma de abuso que puede tener consecuencias devastadoras para la víctima, especialmente para alguien con las necesidades de **Christy**.

Este caso subraya la necesidad de visibilizar que el maltrato puede ser ejercido por cualquier persona y contra cualquier persona, rompiendo con la idea errónea de que es un problema exclusivamente masculino. Solo reconociendo todas sus formas y orígenes podremos combatirlo eficazmente.

“Mi Pie Izquierdo”: Un Tributo en Dos Actos

La exitosa película de **Jim Sheridan** revitalizó el interés en **Christy Brown** y su obra, revalorizándola considerablemente. Esto, a su vez, dio visibilidad a numerosas asociaciones y colectivos de personas con diversidad funcional que pintan usando las extremidades que sus condiciones les permiten, a menudo los pies. Es probable que la autobiografía de **Christy** les haya servido de inspiración, a pesar de que el artista nunca

aceptó su propia diversidad ni apoyó a las entidades que deseaban usar su imagen para su causa.

A pesar de su magnífica acogida, la película recibió críticas por no profundizar lo suficiente en la vida de **Christy**. Sin embargo, es fundamental recordar que el filme de 1989 se basó fielmente en su autobiografía “*Mi Pie Izquierdo*”, publicada en 1954. Por ello, es comprensible que **Sheridan**, al ceñirse al material original, no añadiera más historia, incluso en forma de epílogo.

El conjunto de libro y película conforma un tributo magnífico y atemporal. El libro es el homenaje personal de **Christy** a sí mismo, a su familia y al mundo donde creció. La película, por su parte, es un sentido tributo al artista y su obra, y se erige como un ejemplo perfecto de lo que el cine debe ser.

Consideración a tener en cuenta: El término “diversidad funcional”

En España, el **Foro de Vida Independiente y Divertida** introdujo el término “diversidad funcional” en 2005 con una clara intención: Desestigmatizar y fomentar una visión más positiva e inclusiva. Aunque “diversidad funcional” y “discapacidad” se refieren a la misma realidad, el primero es preferible. Esto se debe a que “discapacidad” pone el foco en las limitaciones de las personas, mientras que “diversidad funcional” subraya la normalidad de la variabilidad humana.

Si quieras saber más sobre cine, no dudes en visitar el blog **voz en off CINE**. <https://vozenoffcine.wordpress.com>

■ **Joaquín Tamarit**



SERPICO

EL POLICÍA QUE DIJO “NO” CUANDO TODOS DECÍAN “SÍ”

Serpico, dirigida por Sidney Lumet en 1973, cuenta la historia real de Frank Serpico, un agente de policía que tuvo la brillante —y peligrosísima— idea de ser honesto en un departamento donde la corrupción era casi un requisito de trabajo. Mientras sus compañeros aceptaban sobres y miraban para otro lado, él se empeñó en cumplir la ley de verdad, convirtiéndose en el grano en el trasero de todo el sistema.

El auténtico Frank Serpico nació en Brooklyn, hijo de inmigrantes italianos, y desde joven soñó con ser policía para ayudar a la gente. Cuando entró en el cuerpo en 1959, descubrió que el uniforme venía con “bonus” de sobornos, amena-

zas y un silencio tan espeso que se podía cortar con cuchillo. Serpico prefirió quedarse pobre, pero con la conciencia tranquila, así que denunció a sus compañeros, se ganó el desprecio de todos y casi lo matan en una operación en la que, misteriosamente, nadie fue a cubrirle. Sobrevivió y testificó ante la Comisión Knapp, destapando un escándalo histórico. Luego se marchó a Suiza, probablemente a recuperar un poco de paz mental. Se podría decir que fue el primer policía vestido de paisano que no olía a policía.

La película es mucho más que un simple thriller policiaco: es un retrato crudo de lo que pasa cuando alguien decide no



dejarse corromper, aunque eso suponga quedarse sin amigos, sin pareja y con la sensación constante de que cualquiera puede dispararte por la espalda.

Al Pacino hace un trabajo excepcional dando vida a Serpico, con su barba rebelde, su pasamontaña y su mirada de “estoy harto de todos”. De hecho, de vez en cuando todavía se ve su imagen en alguna camiseta, con esas barbas y el gorro, como ícono de la rebeldía setentera.

Aunque en su día fue un éxito de crítica y público, Serpico es hoy una película de culto injustamente olvidada. Y merece

mucho más reconocimiento porque su historia sigue siendo tan actual como hace cincuenta años. No es solo una lección de integridad, sino también un recordatorio de que el precio de ser decente puede ser altísimo.

Por eso, si te gustan las películas con mensaje, actuaciones brillantes y un protagonista que no se vende por nada del mundo, Serpico es una de esas cintas que hay que rescatar del olvido y volver a ver.

■ Juan Medina Jondo





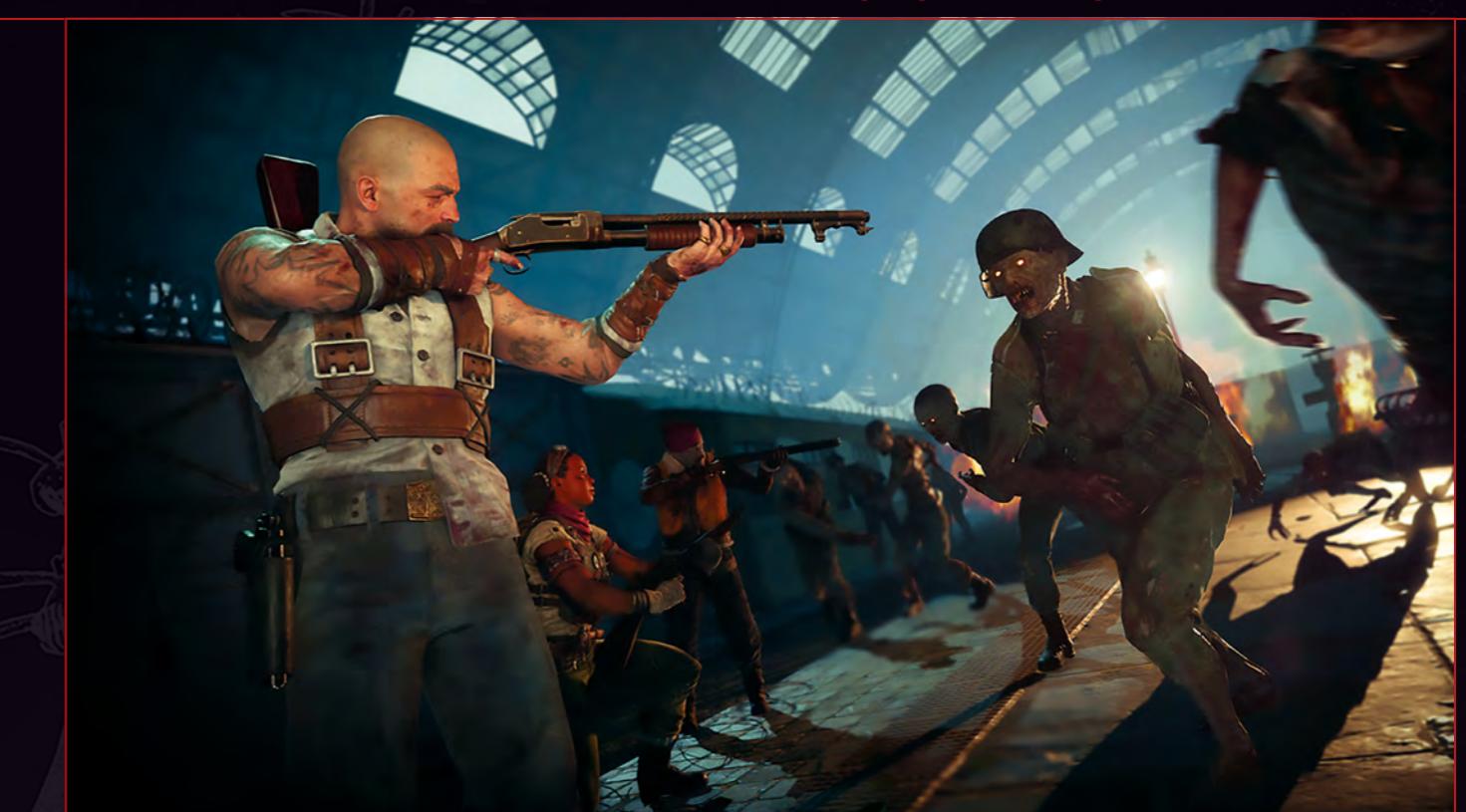
NAZIZOMBIS, TIROS Y PURO VICIO DE SERIE B

Te voy a ser sincero: *Zombie Army* no es el típico juego que se vende como un gran éxito triple A. De hecho, ni falta que le hace. Es justo lo contrario: un homenaje descarado a la serie B, de esos que parece que han salido de un videoclub polvoriento donde alquilabas películas de zombis con carátulas imposibles. Y precisamente por eso me gusta tanto.

La saga empezó como un spin-off de *Sniper Elite* —sí, ese juego de francotiradores en el que podías reventar a los nazis de un disparo—, pero aquí se olvidan de la seriedad y se tiran de cabeza al disparate absoluto. El argumento ya es para enmarcarlo: Hitler, en un último arranque de locura, decide

resucitar a todo su ejército convertido en zombis. Así, porque sí. Y tú te ves en medio de esa película mala (pero gloriosa) con un rifle en la mano y cara de “venga, a por ellos”.

Lo que más me gusta es que no pretende engañar a nadie. Los gráficos son de serie B a propósito, con ese rollo cutre que le da personalidad y hace que nunca envejezca. Es como cuando ves una peli antigua y, en lugar de parecerse fea, te parece entrañable. Otros juegos dentro de dos años ya se ven viejos, pero este ya nació con pinta de VHS, así que le da igual todo. Y eso lo hace especial, porque se nota que está hecho con cariño por el disparate.



Jugar a *Zombie Army* es puro desahogo. No hay grandes lecciones morales ni discursos épicos. Solo avanzar mientras revientas zombis nazis que se levantan una y otra vez, recoger munición y soltar alguna risa con lo absurdo que resulta todo. De hecho, yo siempre he pensado que si Tarantino se pusiera a hacer un videojuego, sería algo así: exagerado, violento, pasado de vueltas y orgulloso de serlo.

A mí me encanta porque, entre tanto juego que quiere ser serio y profundo, este se ríe de todo. No se toma ni un minuto en serio, y por eso te engancha. Es un recordatorio de que lo cutre, si se hace bien y con personalidad, puede ser

más divertido que cualquier superproducción. Y oye, al final lo importante es pasárselo bien.

Así que si alguna vez te apetece desconectar de todo y liarte a tiros con un ejército de nazizombis, te lo recomiendo sin dudar. No será un triple A, pero su espíritu inmortal de serie B y su desvergüenza absoluta lo convierten en uno de los juegos más entretenidos que puedes echarte a la cara. Y la verdad, ¿quién no necesita un buen chute de nazizombis de vez en cuando?

■ Juan Medina Jondo





AGENTE 007

LICENCIA PARA MATAR AL SERVICIO DE LA REINA

James Bond es un personaje único porque cambia con el tiempo sin perder su esencia. Cada actor que lo ha interpretado ha dejado una marca distinta, y eso hace que Bond sea, a la vez, siempre el mismo y siempre nuevo. Y mientras el cine ha ido moldeando su imagen para cada época, las novelas de Ian Fleming mantienen una versión más íntima y humana del espía. Conocer a Bond es mirar esas dos caras: la del cine, llena de estilo y aventura, y la de los libros, más profunda y personal.

Todo empezó con Sean Connery en 1962. Su aparición en *Dr. No* fue tan poderosa que definió lo que el público en-

tendería como "James Bond" durante generaciones. Al principio, el propio Ian Fleming no estaba muy convencido: le parecía demasiado rudo para su personaje. Pero Connery tenía un encanto irresistible y acabó siendo aceptado como la imagen perfecta del agente 007. Aun así, en los libros Bond es algo distinto: Fleming lo imaginaba como un hombre elegante pero con un toque melancólico, alguien que cumple con su trabajo aunque le pese, un profesional que siente el desgaste de la vida.

Después llegó George Lazenby, que solo interpretó a Bond una vez, pero dejó huella. En *On Her Majesty's Secret*



Service, su Bond se enamora y sufre de verdad. Esa vulnerabilidad conecta con el lado más humano que Fleming mostraba en sus novelas. Aunque Lazenby no continuó, su retrato ayudó a demostrar que Bond también podía sentir y no solo disparar y seducir.

Roger Moore tomó el relevo y llevó al personaje por un camino más ligero y divertido. Sus películas estaban llenas de humor, estilo y aventuras más extravagantes. Moore convirtió a Bond en un ícono más cercano al entretenimiento puro que

al drama. Aunque se alejaba del Bond literario, su etapa hizo que millones de personas en todo el mundo se enamoraran del personaje gracias a su simpatía y elegancia relajada.

Con Timothy Dalton, en los años ochenta, Bond recuperó un tono más serio y cercano a las novelas. Dalton interpretó a un espía más duro, más profesional y menos bromista. Su versión recordaba al Bond que Fleming había creado: alguien que carga con el peso de su trabajo y que no siempre se siente cómodo en el papel de héroe.





En los noventa llegó Pierce Brosnan, y con él un equilibrio perfecto entre acción moderna y estilo clásico. Su Bond era elegante, seguro y muy cinematográfico, ideal para la época de los grandes blockbusters. Quizá no era el Bond más cercano a las páginas de Fleming, pero sí uno que supo actualizar al personaje para una nueva generación.

El gran cambio llegó con Daniel Craig. Con Casino Royale, la saga decidió volver al origen y mostrar a un Bond más joven, físico y emocionalmente complejo. Craig interpretó a un espía que se enamora, que comete errores,

que sufre y se levanta. Su versión recupera la dureza emocional que estaba en las novelas, pero lo hace con un lenguaje más moderno y realista. Por eso su etapa se siente tan auténtica.

La magia de Bond está en que cada actor refleja su tiempo. Connery representa la fuerza y el estilo de los sesenta; Moore, la diversión y la ligereza de los setenta y ochenta; Dalton, la seriedad de los últimos años de la Guerra Fría; Brosnan, el brillo y la acción de los noventa; y Craig, la vulnerabilidad y la crudeza del siglo XXI.

Y aun así, todos comparten algo del Bond literario: un profesional elegante, eficaz, cansado a veces, pero siempre dispuesto a cumplir su misión.

En las novelas de Fleming, Bond es más humano de lo que muchos imaginan. Fuma demasiado, bebe demasiado y reflexiona más de lo que muestra en las películas. Tiene dudas, miedos y momentos de tristeza. Es un espía brillante, sí, pero también un hombre que paga un precio por la vida que lleva. Esa mezcla de fortaleza y fragilidad es el corazón del personaje.

Tal vez por eso Bond sigue vivo después de tantas décadas. No porque sea perfecto, sino porque cambia con nosotros. Cada nueva versión del personaje nos permite redescubrirlo, y cada actor aporta un matiz distinto sin romper lo que lo hace especial.

Bond es estilo, aventura y un toque de oscuridad. Es un héroe, pero también un ser humano. Y esa combinación, tan simple y tan poderosa, es lo que lo mantiene inmortal.

■ Juan Medina Jondo





¡QUÉ BELLO ES VIVIR!

UN CLÁSICO QUE REDEFINE LA NAVIDAD

En 1946, Frank Capra estrenó *It's a Wonderful Life* (*¡Qué bello es vivir!*), una película que, décadas después, sigue siendo un referente ineludible del cine navideño y familiar. A diferencia de los musicales o comedias ligeras típicas de la época, esta obra combina **drama, humor sutil y reflexión profunda**, explorando la vida, las decisiones personales y el impacto que cada individuo tiene en su comunidad.

La película se ha mantenido vigente gracias a su capacidad de emocionar y transmitir valores universales, convirtiéndose en un clásico imprescindible de la Navidad.

La historia sigue a George Bailey, un hombre que ha dedicado su vida a ayudar a los demás en su ciudad natal. Sin revelar giros importantes, la trama muestra cómo, en un momento de desesperación, George se cuestiona el valor de su existencia y su contribución al mundo que lo rodea.

La película plantea reflexiones sobre la familia, la comunidad y la importancia de reconocer las pequeñas grandes cosas que hacen que la vida valga la pena. Aunque los conflictos son reales y las emociones profundas, la narrativa mantiene un tono accesible y esperanzador, apto para toda la familia.



Uno de los elementos más destacados es la **actuación de James Stewart**, cuya interpretación de George Bailey es intensa, emotiva y creíble. Stewart logra transmitir vulnerabilidad, desesperación y, al mismo tiempo, esperanza, haciendo que el público conecte profundamente con el personaje. La química con Donna Reed, quien interpreta a su esposa Mary, aporta calidez y humanidad a la historia, reforzando el mensaje de amor, apoyo y solidaridad que atraviesa la película.

La **dirección de Frank Capra** es otro pilar fundamental del éxito de la película. Capra combina técnicas de narrativa cinematográfica clásica con innovaciones en iluminación y encuadre que enfatizan tanto la intimidad de las relaciones humanas como la magnitud de los dilemas existenciales.

Los planos cuidadosamente construidos permiten que cada emoción, desde la angustia hasta la alegría, se perciba con fuerza, sin necesidad de artificios exagerados.

El **diseño de producción y la ambientación** contribuyen enormemente a la sensación navideña y a la atmósfera emocional de la historia.

La ciudad de Bedford Falls, con sus calles nevadas, casas acogedoras y escaparates iluminados, crea un entorno entrañable que refuerza la calidez y la cercanía del relato. Cada detalle, desde los interiores decorados hasta los elementos cotidianos de la vida urbana, está pensado para hacer que el espectador se sienta inmerso en un mundo reconocible y humano, donde cada gesto y decisión importa.





La película también sobresale por su **uso del blanco y negro**, que aporta dramatismo y elegancia a la narrativa, permitiendo jugar con sombras, contrastes y composición visual de manera magistral. Este recurso enfatiza tanto la introspección de George como los momentos de comunidad y celebración, destacando emociones y elementos simbólicos sin necesidad de color. La fotografía contribuye a la atemporalidad de la obra, que sigue impactando a los espectadores más de siete décadas después.

En cuanto al **humor y la ternura**, *iQué bello es vivir!* logra un equilibrio perfecto. El humor es sutil, derivado de situaciones cotidianas, malentendidos y la interacción entrañable entre personajes secundarios. La ternura surge de la conexión

entre George y su familia, vecinos y amigos, recordando que la Navidad es mucho más que regalos: es comunidad, apoyo mutuo y generosidad. Esta combinación hace que la película sea cálida y accesible para todas las edades.

Uno de los aspectos más importantes es cómo la película transmite **valores universales y navideños**. La solidaridad, la empatía, el valor de la vida y la importancia de la comunidad son centrales en la historia, presentados de manera natural dentro del desarrollo de los personajes y los conflictos. La película enseña que cada persona tiene un impacto en el mundo y que los actos de bondad, por pequeños que parezcan, pueden transformar vidas, reforzando la dimensión emocional y ética de la Navidad.

La **narrativa visual** y la dirección de cámara son fundamentales para mantener el ritmo y la emoción. Capra alterna planos amplios de la ciudad con primeros planos de los personajes, equilibrando la percepción del entorno con la intimidad de las emociones. Cada encuadre refuerza la sensación de cercanía con los personajes y permite que los espectadores se involucren en sus dilemas, alegrías y triunfos. Esta combinación de perspectiva amplia y detalle personal hace que la película sea visual y emocionalmente envolvente.

La **música** compuesta por **Max Steiner** acompaña la historia con un tono emotivo y evocador. Los temas musicales resaltan los momentos de tensión, reflexión y alegría, reforzando las emociones de los personajes y la atmósfera

festiva. La banda sonora se convierte en un soporte narrativo que guía al espectador a través de los altibajos emocionales, haciendo que la experiencia cinematográfica sea completa y memorable.

Culturalmente, *iQué bello es vivir!* ha dejado una huella profunda como **película navideña atemporal**. A diferencia de comedias o aventuras ligeras, esta obra aborda temas universales: la vida, el propósito, la comunidad y la familia, presentados dentro del marco de la Navidad.

La película ha sido adoptada como un clásico anual, recordando a cada generación la importancia de valorar lo que tenemos y apreciar a quienes nos rodean.





Un aspecto destacable es cómo la película combina **drama, humor y esperanza** de manera equilibrada. Cada situación de tensión o dificultad se acompaña de momentos de alivio, ternura y reflexión, haciendo que la narrativa mantenga el interés y la emoción sin volverse pesada. Esto permite que el mensaje central, sobre la importancia de la vida y la comunidad, se perciba de manera clara y efectiva.

Otro punto a resaltar es la **profundidad de los personajes secundarios**, que aportan color, humor y perspectiva a la historia. Vecinos, amigos y familiares no son meros

acompañantes: cada uno tiene personalidad, motivaciones y contribuye al desarrollo emocional de George. Esto refuerza la sensación de comunidad y la idea de que cada interacción humana, por sencilla que parezca, tiene un impacto significativo.

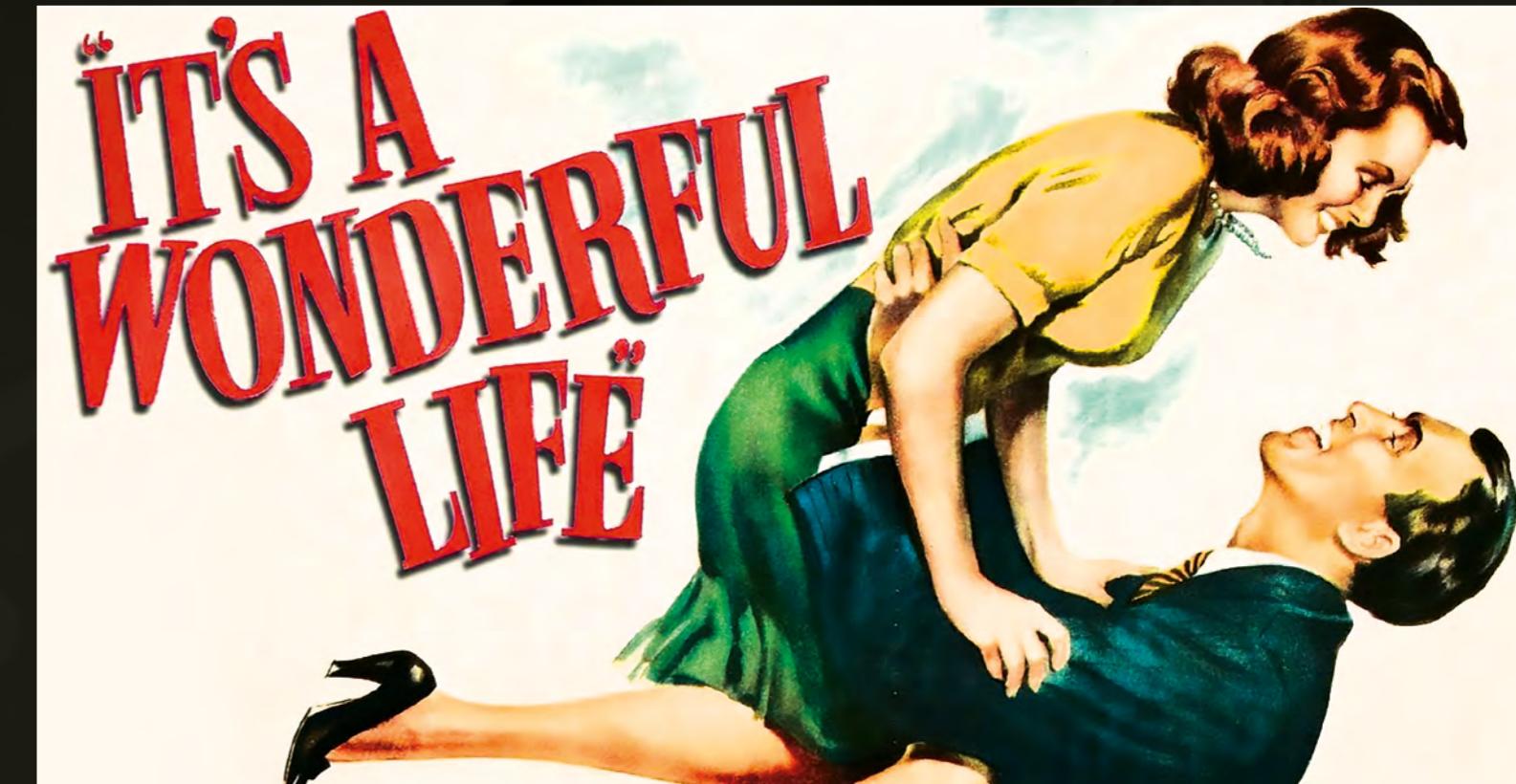
Finalmente, *iQué bello es vivir!* demuestra que la **Navidad en el cine puede ser profunda, emotiva y universal**, más allá de los decorados o regalos. La película combina actuación magistral, dirección elegante, fotografía cuidadosa y música emotiva para crear una obra que sigue siendo relevante y

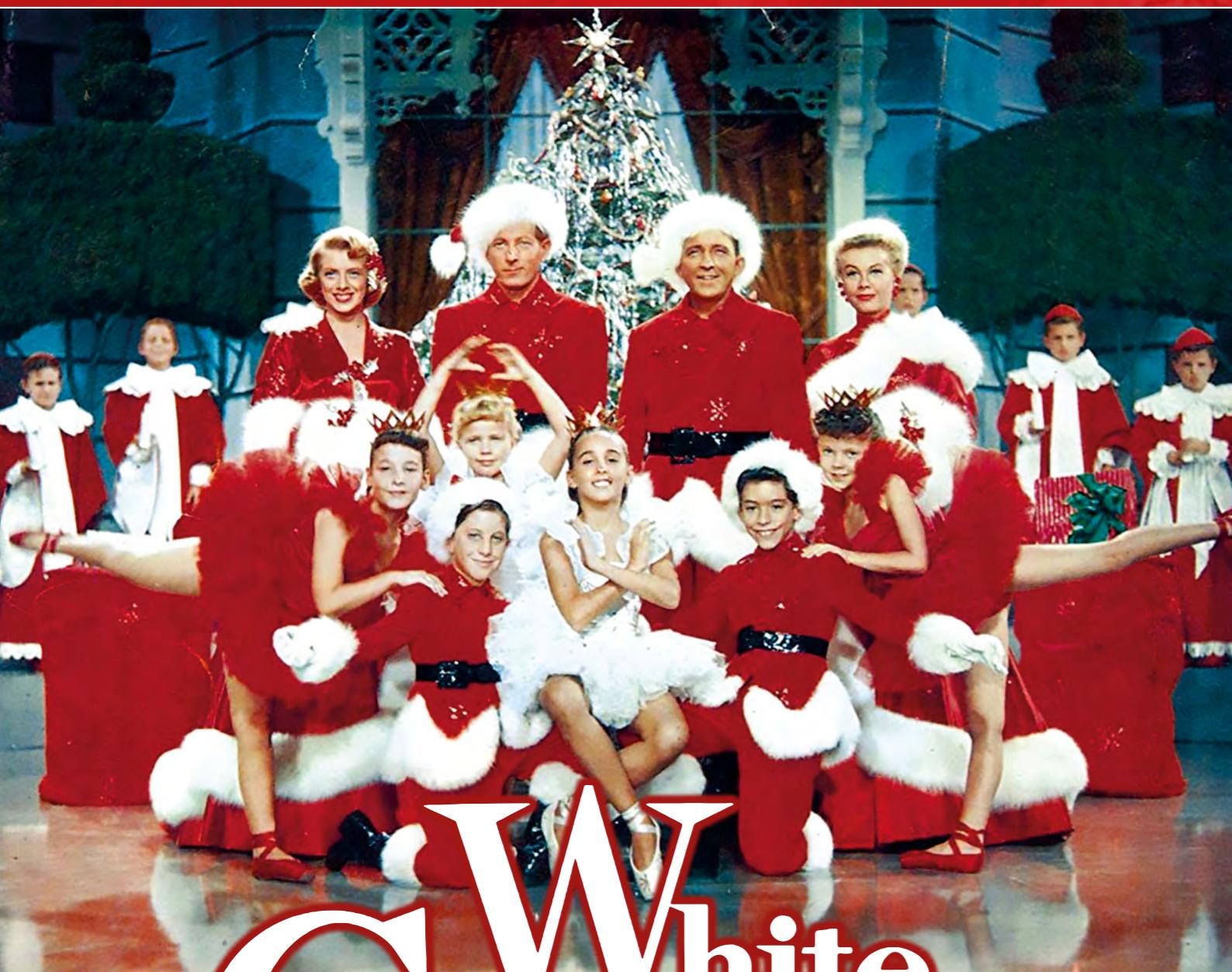
conmovedora para todos los públicos. Su enfoque en la vida, la bondad y la comunidad la convierte en un referente del cine familiar y navideño, mostrando que la verdadera magia de la Navidad reside en las relaciones humanas y en la generosidad del corazón.

En conclusión, *It's a Wonderful Life* es mucho más que una película navideña: es un **clásico atemporal** que combina drama, humor, emoción y reflexión. La actuación de James

Stewart, la dirección de Frank Capra, la música de Max Steiner y la profundidad narrativa hacen que esta obra siga siendo imprescindible cada temporada. Décadas después de su estreno, sigue enseñando que la Navidad es una oportunidad para valorar la vida, la comunidad y el poder de la bondad, ofreciendo un mensaje universal que sigue emocionando generación tras generación.

■ Redacción FANZINE+





White Christmas

UN CLÁSICO QUE BRILLA CON LUZ PROPIA EN NAVIDAD

En 1954, Hollywood estrenó una de las películas navideñas más emblemáticas de todos los tiempos: *White Christmas*, dirigida por Michael Curtiz y protagonizada por Bing Crosby, Danny Kaye, Rosemary Clooney y Vera-Ellen.

Esta obra no solo consolidó el género del musical navideño, sino que también estableció un estándar visual y musical para futuras películas de la temporada. A diferencia de las comedias familiares o las aventuras navideñas, *White Christmas* combina romance, música, humor y espectaculares números coreográficos para ofrecer una experiencia festiva completa.

La trama gira en torno a dos antiguos compañeros de guerra que se reencuentran como artistas musicales y deciden ayudar a su antiguo coronel en problemas económicos. Sin revelar giros importantes, la historia se centra en la amistad, el romance y la solidaridad, todo enmarcado en un ambiente navideño.

La película combina momentos ligeros y cómicos con escenas emotivas, transmitiendo la magia de la Navidad de manera elegante y sofisticada, característica de los musicales de los años 50.



Uno de los aspectos más destacados de *White Christmas* es su **banda sonora**, compuesta por Irving Berlin, que incluye la canción icónica "White Christmas", interpretada por Bing Crosby. Este tema no solo se convirtió en un clásico navideño mundial, sino que también ejemplifica cómo la música puede definir la identidad de una película y de toda una temporada. Cada número musical está cuidadosamente integrado a la narrativa, reforzando tanto la emoción como el tono festivo de la historia.

La **actuación de los protagonistas** es fundamental para el encanto de la película. Bing Crosby aporta su característico tono cálido y relajado, mientras que Danny Kaye combina virtuosismo musical con humor físico y carisma. Rosemary Clooney y Vera-Ellen complementan el elenco con elegancia

y talento en el canto y la danza. La química entre los cuatro permite que la película fluya con naturalidad, equilibrando el humor, el romance y la espectacularidad de los números musicales.

La película también destaca por su **dirección artística y diseño de producción**. Los escenarios, desde acogedores salones nevados hasta lujosos hoteles y pistas de baile, están llenos de detalles que evocan la Navidad y el glamour de la época. La iluminación, los decorados y el vestuario se combinan para crear un ambiente cálido, elegante y festivo, donde la magia de la Navidad se percibe en cada plano. Esta atención al detalle convierte a *White Christmas* en una obra visualmente atractiva que sigue siendo un referente del género.





La **coreografía y la puesta en escena** son elementos esenciales. Los números musicales, cuidadosamente diseñados, muestran la destreza y coordinación del elenco, y reflejan el estilo teatral y cinematográfico de los años 50. Cada baile y cada composición visual está pensada para deslumbrar al espectador, mientras refuerza la narrativa y transmite alegría, romance y espíritu navideño. La película demuestra que el entretenimiento puede ser sofisticado y emocional al mismo tiempo.

En cuanto al **humor y la ternura**, *White Christmas* logra un equilibrio perfecto. El humor surge principalmente de la interacción entre los protagonistas y de situaciones cómicas derivadas de malentendidos o diferencias de personalidad.

Al mismo tiempo, los momentos románticos y emotivos reafuerzan los valores de amistad, solidaridad y generosidad, propios de la temporada navideña. La película combina ligereza y emoción de manera natural, sin recurrir a exageraciones innecesarias.

Otro punto fuerte es la **capacidad de la película para transmitir valores navideños** de manera sutil pero efectiva. La historia destaca la importancia de la cooperación, la lealtad y la bondad, así como la relevancia de celebrar la Navidad con alegría y generosidad. La Navidad no se limita a los regalos ni a la ostentación; la película enfatiza los pequeños gestos, el apoyo mutuo y la celebración en comunidad, reforzando su carácter atemporal.



La **fotografía y la dirección de cámara** son elementos clave para la experiencia visual. Las tomas amplias de escenarios nevados, los primeros planos de los protagonistas y los movimientos de cámara que acompañan los números musicales permiten que el espectador se sumerja en la acción y sienta la emoción de cada escena. La combinación de planos generales y detalles íntimos genera un ritmo narrativo que mantiene la atención y el interés durante toda la película.

Culturalmente, *White Christmas* ha dejado una huella duradera como **referente del cine navideño musical**. La película captura la elegancia y el glamour de la década de 1950, pero al mismo tiempo transmite emociones universales y

valores que siguen siendo relevantes. Cada año, se mantiene en la memoria colectiva como un clásico que evoca nostalgia, alegría y la sensación de la Navidad perfecta.

Un aspecto muy interesante de la película es cómo combina **romance, música y humor** de manera equilibrada.

Los números musicales no son meros interludios: están integrados a la historia, permitiendo que los personajes expresen emociones, deseos y conflictos.

Esta integración hace que la película sea coherente y que la música funcione como un vehículo narrativo, además de ofrecer espectáculo y entretenimiento.





La película también destaca por su influencia en la cultura popular. La canción "White Christmas" se convirtió en un himno navideño mundial y ayudó a consolidar el género del musical navideño en Hollywood.

Además, la película sirvió de inspiración para producciones posteriores que combinaron música, romance y humor en escenarios festivos, convirtiéndose en un modelo a seguir para películas de Navidad durante décadas.

Finalmente, *White Christmas* demuestra que la Navidad en el cine puede ser elegante, emotiva y festiva sin necesidad de recurrir a comedia exagerada o efectos especiales modernos. La combinación de talento actoral, música, coreografía y dirección artística crea una experiencia completa que sigue siendo disfrutable para todas las generaciones. La película recuerda que la Navidad es un momento de alegría, solidaridad y celebración, y que el cine puede capturar esa esencia con sofisticación y encanto.



En conclusión, *White Christmas* no es solo un musical: es un clásico navideño imprescindible. La actuación de Bing Crosby y Danny Kaye, la música de Irving Berlin, la dirección de Michael Curtiz y la exquisita puesta en escena convierten a esta película en un referente del cine festivo. Décadas después de su estreno, sigue siendo una obra que combina

romance, humor, espectáculo y valores familiares, y que mantiene vivo el espíritu de la Navidad a través de la magia de la música, la danza y la narrativa visual.

■ Redacción FANZINE+





VACACIONES DE NAVIDAD

LA COMEDIA NAVIDEÑA QUE MARCÓ UNA ERA

A finales de los años 80, el cine familiar estadounidense vivía un momento en el que la comedia y la sátira sobre la vida suburbana estaban en auge. En ese contexto apareció *National Lampoon's Christmas Vacation*, conocida en español como *Vacaciones de Navidad*, dirigida por **Jeremiah S. Chechik** y escrita por **John Hughes**, uno de los grandes nombres de la comedia juvenil y familiar de la época. La película combina humor, situaciones absurdas y tensión familiar con un trasfondo que, aunque exagerado, resulta reconocible para cualquier espectador que haya pasado una Navidad en casa.

La trama sigue a Clark Griswold, un hombre que desea tener la Navidad perfecta para su familia. A partir de esa intención, se desencadenan una serie de eventos cómicos y a menudo desastrosos, que muestran cómo la búsqueda de la perfección puede volverse caótica. Sin entrar en spoilers, se puede decir que la película explora temas universales: expectativas frente a la realidad, conflictos familiares, la gestión del estrés y la capacidad de mantener el humor ante situaciones complicadas. Todo esto, claro, en un marco absolutamente navideño que potencia tanto la tensión como la diversión.



en momentos hilarantes. La grandeza de Chase radica en que no necesita exagerar para generar humor; sus gestos, miradas y reacciones naturales al absurdo son suficientes para que el espectador se ría y, al mismo tiempo, empatice con él. Es un personaje que, a pesar de sus exageraciones, se siente cercano y reconocible.

El elenco secundario también contribuye al éxito de la película. **Beverly D'Angelo**, en el papel de Ellen Griswold, aporta una mezcla de paciencia, ironía y ternura frente a los desvaríos de Clark, equilibrando la comedia y aportando credibilidad a las interacciones familiares. Por su parte, los hijos de la familia, interpretados por **Juliette Lewis** y **Johnny Galecki**, añaden frescura y espontaneidad, reflejando cómo los más jóvenes perciben la locura que rodea a los adultos. Cada



miembro de la familia tiene un roble antiguo y que no cae hasta que se ha secado por completo.

La película también destaca por su **uso del espacio doméstico y los escenarios suburbanos**. La casa Griswold, con su jardín, su salón y su decoración exagerada, se convierte en un personaje más. La dirección artística y la escenografía refuerzan la sensación de familiaridad y cotidianidad, mientras que las exageraciones visuales —como luces navideñas desmesuradas o árboles gigantescos— amplifican el absurdo y la comididad de la situación. Esa combinación de realismo con exageración es uno de los elementos que hacen que *Vacaciones de Navidad* funcione tan bien y se mantenga vigente.

El **humor de la película** es otro de sus grandes aciertos. No se limita a gags físicos, aunque abundan; también juega con diálogos irónicos, observaciones sobre la vida suburbana y situaciones que cualquier familia puede reconocer, aunque llevadas al extremo. Esa mezcla de humor absurdo con sátira ligera permite que la película sea disfrutada tanto por adultos como por adolescentes, lo que contribuyó a que se convirtiera en un clásico navideño intergeneracional.

Un punto clave de *Vacaciones de Navidad* es cómo combina la comedia con una **reflexión implícita sobre la familia y la tradición**. Clark, a pesar de sus frustraciones y errores, actúa siempre con buenas intenciones y un fuerte deseo de mantener unida a su familia. La película muestra que



la perfección es inalcanzable y que la Navidad no se trata de decoraciones perfectas ni regalos caros, sino de los vínculos, la paciencia y el sentido del humor frente a las adversidades. Todo esto se transmite de manera natural, sin moralina ni exceso de sentimentalismo.

La **fotografía y la iluminación** también juegan un papel importante. Las escenas nocturnas, especialmente las que involucran luces navideñas, están cuidadas con precisión, creando un contraste visual entre el caos de las situaciones y la calidez de la Navidad. La paleta de colores cálidos y brillantes refuerza la sensación de festividad y familiaridad, haciendo que incluso los momentos más disparatados resulten acogedores y memorables.

En términos técnicos, la película aprovecha efectos prácticos y gags físicos que hoy podrían parecer simples, pero que en su momento eran muy efectivos. Los accidentes domésticos, los enredos con decoraciones y los percances en el vecindario están cuidadosamente coreografiados, lo que demuestra un dominio del timing cómico que no depende de efectos digitales. Esa combinación de improvisación controlada y precisión narrativa hace que la comedia funcione de manera impecable, manteniendo la atención del espectador de principio a fin.

Además, *Vacaciones de Navidad* se distingue por su **humor inclusivo y generacional**. La película no ridiculiza ni menosprecia a sus personajes; todos son exagerados, sí, pero





con cariño y comprensión. Esto permite que los espectadores se identifiquen con las frustraciones, errores y alegrías de los Griswold, generando una sensación de complicidad que trasciende décadas y convierte a la película en un clásico atemporal.

Desde un punto de vista cultural, la película refleja la vida en la América suburbana de finales de los 80, con todos sus contrastes: el deseo de éxito y perfección, las tensiones familiares y la constante búsqueda de la felicidad en la rutina diaria. Al exagerar estas situaciones, la comedia se convierte en crítica ligera y entretenida sobre la vida familiar, el consumismo y la obsesión con las tradiciones, sin perder el tono festivo ni la calidez característica de la Navidad.



Otro aspecto que ha hecho que *Vacaciones de Navidad* permanezca vigente es su **capacidad para equilibrar lo absurdo con lo humano**. Por un lado, las escenas de caos y desastres domésticos provocan risas inmediatas; por otro, los momentos de interacción familiar y de resolución de conflictos aportan una dimensión emocional que hace que la película no se limite a la diversión superficial. Este equilibrio es difícil de lograr, y es una de las razones por las que la película sigue siendo relevante décadas después.

La película también demuestra que la **comedia familiar puede ser sofisticada sin perder accesibilidad**. El humor funciona en múltiples niveles: los niños disfrutan de los percances físicos y las exageraciones visuales, mientras que los adultos aprecian la sátira de las tensiones familiares, las



expectativas incumplidas y los pequeños desastres cotidianos llevados al extremo. Esa riqueza de capas narrativas es lo que distingue a *Vacaciones de Navidad* de otras comedias navideñas de su época.

En conclusión, *National Lampoon's Christmas Vacation / Vacaciones de Navidad* es más que un clásico de la Navidad: es un ejemplo perfecto de cómo el humor, la exageración y la ternura pueden combinarse para crear una comedia familiar que resista el paso del tiempo.

La actuación de Chevy Chase, el guion de John Hughes, la dirección de Jeremiah S. Chechik y la construcción del universo familiar Griswold hacen que la película siga siendo disfrutada por generaciones. Es un referente en cine navideño

porque demuestra que la risa y la emoción pueden coexistir sin sacrificar profundidad ni coherencia narrativa.

Hoy, más de treinta años después, *Vacaciones de Navidad* sigue siendo un estándar en las fiestas, no solo por su humor, sino por su mensaje implícito: la Navidad es caótica, impredecible y, sobre todo, un tiempo para valorar a la familia y la complicidad que nos une.

La película no necesita moraleja explícita, porque su fuerza reside en mostrar, con exageración y cariño, cómo los pequeños desastres pueden convertirse en recuerdos entrañables. Es, en definitiva, un clásico que define lo que significa reír, emocionarse y celebrar la Navidad en familia.

■ Redacción FANZINE+





¡VAYA SANTA CLAUS!

UN GIRO NAVIDEÑO ENTRE HUMOR Y FANTASÍA FAMILIAR

A mediados de los años 90, Hollywood encontró en la Navidad un terreno fértil para historias que combinaban fantasía, humor y reflexión familiar. En ese contexto llegó *The Santa Clause*, conocida en español como *¡Vaya Santa Claus!*, dirigida por John Pasquin y protagonizada por Tim Allen, quien ya era famoso por su rol en *Home Improvement*. Lejos de ser una simple comedia navideña, la película supo construir un universo propio en el que la magia y la lógica cotidiana se entrelazan de manera creíble, ofreciendo un relato ligero, entretenido y con cierta profundidad emocional.

La premisa es ingeniosa y directa: un hombre común e inesperadamente debe asumir el rol de Santa Claus tras un incidente fortuito. A partir de ahí, la historia explora cómo alguien con vida “normal” enfrenta responsabilidades extraordinarias, mezclando situaciones cómicas con momentos que despiertan ternura y cierta melancolía. Sin revelar giros clave, se puede decir que la película juega con la idea de transformación personal, la aceptación de nuevas responsabilidades y el descubrimiento del verdadero espíritu navideño, todo dentro de un marco familiar.



Visualmente, la película adopta un estilo cercano a la comedia clásica de los 90: colores cálidos, escenarios detallados y una iluminación que evita extremos dramáticos, creando una sensación de hogar y cercanía. La atención al detalle se nota especialmente en el taller de Santa, que combina efectos prácticos con primeros usos de CGI rudimentario para los renos y algunos elementos mágicos. Aunque la tecnología de la época es limitada, la producción logra que la fantasía resulte creíble, apoyándose más en la interpretación de los actores y la construcción de escenarios que en efectos espectaculares.

Tim Allen es, sin duda, el corazón de la película. Su personaje transita de escéptico y reticente a comprometido y encantador. Allen logra equilibrar la comedia física con la expresión de emociones genuinas, haciendo que su transformación sea

convictiva y entrañable. La actuación requiere un delicado manejo del humor: demasiada exageración habría convertido la historia en caricatura; demasiado recato, en un relato plano. Allen encuentra ese punto medio, haciendo que cada reacción —desde el desconcierto inicial hasta la aceptación final— resulte natural y cercana al espectador.

El elenco secundario también aporta solidez al film. Judith Light, como su exesposa, ofrece un contrapunto de sensatez y estabilidad que contrasta con la locura navideña que irrumpen en la vida del protagonista. Su interpretación evita clichés simplistas y aporta autenticidad a las relaciones familiares retratadas en la película. Asimismo, Eric Lloyd, en el papel del hijo, cumple un rol esencial: representa la inocencia y la curiosidad infantil, ofreciendo momentos de ternura que





equilibran la comedia física de Allen. La interacción entre ambos personajes genera situaciones entrañables y permite que la película funcione tanto para niños como para adultos.

Lo que distingue a *IVaya Santa Claus!* es su habilidad para combinar humor con elementos de fantasía sin perder coherencia narrativa. Cada situación extraordinaria está respaldada por reglas internas claras: la película establece cómo funciona la magia de Santa y mantiene consistencia en su desarrollo, evitando contradicciones que podrían romper la suspensión de incredulidad. Este cuidado narrativo es parte del motivo por el cual sigue siendo relevante décadas después: respeta al espectador, sin subestimar su capacidad de aceptar lo fantástico dentro de un contexto lógico.

La dirección de John Pasquin evidencia un dominio del ritmo y la comedia situacional. La película alterna secuencias de acción con momentos de diálogo más íntimos, sin que ninguna parte parezca forzada. Las escenas en el taller de Santa, por ejemplo, están cuidadosamente coreografiadas: los elfos, los juguetes y los elementos mágicos interactúan de manera que generan humor visual, sorpresa y tensión, todo al mismo tiempo. Pasquin logra que la película tenga fluidez narrativa, lo que refuerza el efecto de cuento moderno, a medio camino entre la tradición navideña y la sensibilidad contemporánea de los 90.

La música compuesta por **Michael Convertino** juega un papel complementario, pero decisivo. Las piezas instrumentales



enfatizan la emoción de ciertos momentos y acompañan la acción con suavidad. La banda sonora no busca destacar por sí misma, sino reforzar la atmósfera familiar y mágica del relato. Esa elección contribuye a que la película no caiga en exageraciones sentimentales ni en tonalidades forzadas, manteniendo un equilibrio entre humor, fantasía y emoción.

Entérminos técnicos, la película muestra un uso moderado de efectos especiales, principalmente para representar la magia de Santa Claus y los renos voladores. Estos efectos, aunque modestos comparados con estándares actuales, se integran de manera convincente gracias a la dirección de arte, la iluminación y la actuación de Allen. La combinación de efectos prácticos y digitales tempranos da la sensación de

un mundo tangible, donde lo mágico convive con lo cotidiano sin resultar artificial.

Otro aspecto importante es la manera en que la película aborda la transformación personal. No se limita a mostrar situaciones cómicas; también investiga cómo la aceptación de responsabilidades extraordinarias puede cambiar a una persona. El proceso de adaptación del protagonista, sus dudas y momentos de duda frente al escepticismo de quienes le rodean, ofrecen un trasfondo psicológico interesante, especialmente dentro de un filme de comedia familiar. Este componente convierte a la historia en algo más profundo de lo que podría parecer a simple vista, y explica por qué la película ha perdurado más allá del entretenimiento superficial.





La película también refleja la visión de la Navidad como tiempo de reconciliación, unión familiar y reflexión. Los elementos fantásticos se combinan con situaciones reconocibles del día a día: conflictos familiares, dudas personales y decisiones morales. Esa mezcla permite que el espectador se identifique con la historia sin perder el encanto de lo extraordinario. Es un ejemplo de cómo una comedia navideña puede tener capas de significado sin dejar de ser ligera y divertida.

Desde el punto de vista cultural, *¡Vaya Santa Claus!* tuvo un impacto notable en la forma en que Hollywood abordó el cine navideño a partir de los 90. Introdujo la idea de un Santa Claus moderno, integrado a la vida urbana y familiar, diferente de las representaciones más tradicionales o caricaturescas. La película logró que la figura de Santa no solo fuera un símbolo festivo,

sino un personaje con complejidad emocional y desarrollo narrativo propio. Este enfoque abrió la puerta a secuelas y a nuevas reinterpretaciones del mito navideño, influyendo en la manera de hacer cine familiar con componentes fantásticos.

Además, la película destacó por su equilibrio entre comedia física y humor verbal. Los diálogos combinan ironía ligera, observaciones cotidianas y frases cómicas que no dependen de exageraciones absurdas. Esta estrategia permite que la cinta funcione para diferentes públicos: los niños disfrutan del slapstick y la magia, mientras que los adultos valoran la sutileza de ciertos chistes y la consistencia narrativa. Este equilibrio es clave en la permanencia de la película en la tradición navideña, pues evita que envejezca rápidamente o dependa de referencias culturales demasiado específicas.

En términos de cine familiar, *¡Vaya Santa Claus!* demuestra que se puede generar un relato entrañable sin recurrir a sentimentalismo excesivo ni a comedia agresiva. La película respeta la inteligencia del espectador, permite la identificación con los personajes y logra un mensaje positivo sin simplificaciones. Es un ejemplo de cómo una producción navideña puede equilibrar humor, emoción y fantasía de manera orgánica, sin perder frescura ni encanto, incluso años después de su estreno.

En conclusión, *¡Vaya Santa Claus!* no es simplemente otra comedia navideña de los 90; es un referente de cómo combinar

humor, fantasía y narrativa familiar de manera efectiva. La actuación de Tim Allen, el equilibrio del elenco secundario, la dirección de John Pasquin y la coherencia visual y narrativa hacen que la película siga siendo disfrutada por generaciones enteras. Su relevancia va más allá de la Navidad: representa un modelo de cine familiar capaz de entretenir, emocionar y sorprender sin perder integridad. Veinte años después, sigue siendo un ejemplo de cómo el cine puede transformar mitos clásicos en historias accesibles, entrañables y universales.

■ Redacción FANZINE+





SOLO en CASA

LA COMEDIA NAVIDEÑA QUE COMBINA INGENIO Y CAOS FAMILIAR

A comienzos de los años 90, Hollywood buscaba nuevas formas de contar historias navideñas que fueran entretenidas, familiares y memorables. En ese contexto apareció *Solo en Casa* (*Home Alone*), dirigida por **Chris Columbus** y escrita por **John Hughes**, una película que mezcla comedia física, astucia juvenil y momentos entrañables, convirtiéndose en un clásico instantáneo del cine navideño. La combinación de humor exagerado y situaciones reconocibles hizo que la película se ganara un lugar especial en el corazón de varias generaciones.

La historia sigue a Kevin McCallister, un niño que se queda accidentalmente solo en casa durante las fiestas navideñas. Sin entrar en spoilers importantes, la película explora cómo Kevin enfrenta la ausencia de sus padres mientras se defiende de un par de ladrones torpes que intentan entrar a su hogar. A partir de esta premisa, la historia combina tensión, ingenio y comedia física, creando un relato que funciona tanto para niños como para adultos, sin depender de elementos fantásticos o mágicos.



Uno de los elementos más notables es el **ritmo y la estructura narrativa**. Chris Columbus consigue alternar momentos de tensión con secuencias cómicas de manera fluida, haciendo que la película mantenga el interés de principio a fin. Cada situación está cuidadosamente planeada para generar sorpresa y risa, desde los planes ingeniosos de Kevin hasta los desastres que sufren los ladrones. Esta mezcla de suspense y humor físico es clave para el éxito de la película y su vigencia a lo largo de los años.

Macaulay Culkin, en el papel de Kevin, es el verdadero corazón de la película. Su interpretación combina astucia, expresividad y una naturalidad que hace que el personaje sea entrañable y creíble. Culkin logra transmitir tanto

miedo y preocupación como humor y diversión con una soltura sorprendente para su edad. Sus reacciones y gestos convierten en inolvidables escenas que, a pesar de los años, siguen provocando risas y empatía.

El elenco de apoyo también juega un papel esencial. Joe Pesci y Daniel Stern, interpretando a los ladrones, logran un equilibrio perfecto entre torpeza y amenaza cómica, creando un contraste hilarante con la creatividad y determinación de Kevin. La química entre los personajes genera situaciones absurdas que resultan tanto divertidas como memorables. Además, los padres y otros miembros de la familia McCallister aportan un contexto que refuerza la dinámica familiar y la sensación de caos que rodea a Kevin.





Otro elemento que distingue a la película es la **dirección de arte y ambientación navideña**. La casa McCallister, con su decoración exagerada, luces brillantes y ambientes cálidos, se convierte en un personaje más. El contraste entre la calidez del hogar y la amenaza de los ladrones crea un escenario perfecto para la comedia y la tensión, mientras refuerza la estética navideña que caracteriza a la película. La nieve, las luces y los pequeños detalles decorativos hacen que el espectador perciba la Navidad en todo momento, sin necesidad de elementos mágicos.

El **humor físico** es una de las marcas distintivas de *Solo en Casa*. Los gags exagerados, las trampas ingeniosas y las situaciones absurdas generan risas inmediatas, pero siempre

dentro de un contexto narrativo coherente. La película combina slapstick clásico con creatividad juvenil, permitiendo que tanto niños como adultos disfruten del humor de diferentes maneras. Esta combinación de ingenio y exageración visual ha hecho que la película sea recordada como una de las comedias navideñas más efectivas y duraderas.

La película también aborda la **dinámica familiar y el crecimiento personal**. Aunque Kevin enfrenta desafíos extremos, su valentía, ingenio y capacidad para resolver problemas reflejan valores universales como la responsabilidad, la autonomía y la perseverancia. La historia muestra que los niños pueden ser protagonistas activos de su propia aventura, y que la familia, aunque imperfecta, sigue siendo un punto de



referencia emocional esencial. Esta dimensión añade profundidad al relato y refuerza su carácter familiar.

La **fotografía y la iluminación** contribuyen al tono de la película. Las escenas dentro de la casa, iluminadas con colores cálidos, transmiten la sensación de hogar y confort, mientras que las secuencias de acción y trampas están iluminadas para enfatizar el dinamismo y la tensión. Esta combinación permite que el espectador se sienta inmerso en el mundo de Kevin y que cada escena tenga un impacto visual y emocional claro.

Desde un punto de vista cinematográfico, la película destaca por la **coordinación entre dirección, actuación y montaje**.

Las trampas de Kevin y los gags físicos requieren precisión para que la comedia funcione sin volverse caótica o incoherente. Cada golpe, caída o reacción está planificada para maximizar el efecto cómico y mantener la coherencia de la narrativa, demostrando un manejo excepcional del timing y la planificación cinematográfica.

La banda sonora, compuesta por **John Williams**, refuerza la atmósfera navideña y los momentos de tensión. Las melodías transmiten alegría, suspense o emoción según la escena, haciendo que la experiencia sea inmersiva y memorable. La música, junto con los efectos sonoros de golpes, caídas y trampas, potencia el humor y la intensidad de la narrativa sin resultar invasiva.





En términos de valores, *Solo en Casa* transmite importantes lecciones de forma sutil y entretenida. La película muestra la importancia de la creatividad, la resiliencia y el ingenio, así como la fuerza del vínculo familiar, incluso cuando la familia está físicamente ausente. Estos valores, presentados de manera natural dentro de una historia cómica, hacen que la película sea más que una simple comedia navideña: es un relato sobre crecimiento personal y conexión emocional.

Culturalmente, la película capturó la esencia de la Navidad suburbana estadounidense de los años 90, con familias numerosas, tradiciones festivas y un consumo que rozaba lo exagerado, pero con un corazón cálido. La exageración de ciertas situaciones familiares y la torpeza de los adultos permite que la película sea tanto humorística como reflexiva,

destacando la importancia de la familia y la celebración de la Navidad más allá del caos cotidiano.

Otro aspecto relevante es la **perdurabilidad del humor**. A pesar de haber sido estrenada hace más de tres décadas, *Solo en Casa* sigue funcionando para nuevas generaciones, gracias a la combinación de comedia física, ingenio y situaciones universales. La película no depende de referencias temporales específicas ni de chistes culturales muy localizados, lo que la convierte en un clásico atemporal que puede disfrutarse independientemente de la época.

En conclusión, *Solo en Casa* no es solo una comedia navideña: es un ejemplo de cómo combinar humor físico, ingenio infantil y valores familiares de manera efectiva. La

actuación de Macaulay Culkin, el guion de John Hughes, la dirección de Chris Columbus y la construcción del universo McCallister hacen que la película siga siendo un referente del cine navideño familiar. Su relevancia radica en que demuestra que un niño, armado solo con astucia y valentía, puede generar situaciones hilarantes y conmovedoras al mismo tiempo.

Más de treinta años después de su estreno, *Solo en Casa* continúa siendo una película imprescindible en Navidad. Su

humor, ingenio y mensaje sobre la autonomía, la familia y la celebración de la temporada hacen que siga siendo un clásico que une generaciones. La película recuerda que la Navidad no es solo magia y regalos, sino creatividad, resolución de problemas y, sobre todo, la importancia de los lazos familiares que nos acompañan en los momentos difíciles y cómicos.

■ Redacción FANZINE+





Después del fenómeno de *Solo en Casa*, Hollywood decidió llevar la historia de Kevin McCallister un paso más allá con *Solo en Casa 2: Perdido en Nueva York*, nuevamente dirigida por **Chris Columbus** y con guion de **John Hughes**. En esta secuela, la acción abandona el hogar suburbano y se traslada a la impresionante y bulliciosa Nueva York durante la Navidad, creando una comedia familiar que combina caos, ingenio infantil y la magia de la ciudad decorada para las fiestas. Mientras la primera película nos introducía a un

universo familiar y suburbano, esta entrega ofrece un entorno urbano mucho más amplio, lleno de posibilidades visuales y cómicas, lo que le da un nuevo aire de aventura sin perder la esencia de Kevin.

En esta entrega, Kevin se encuentra accidentalmente separado de su familia mientras todos viajan a Florida, y termina explorando Nueva York solo, con el mundo a su disposición y, por supuesto, con los infames ladrones repi-

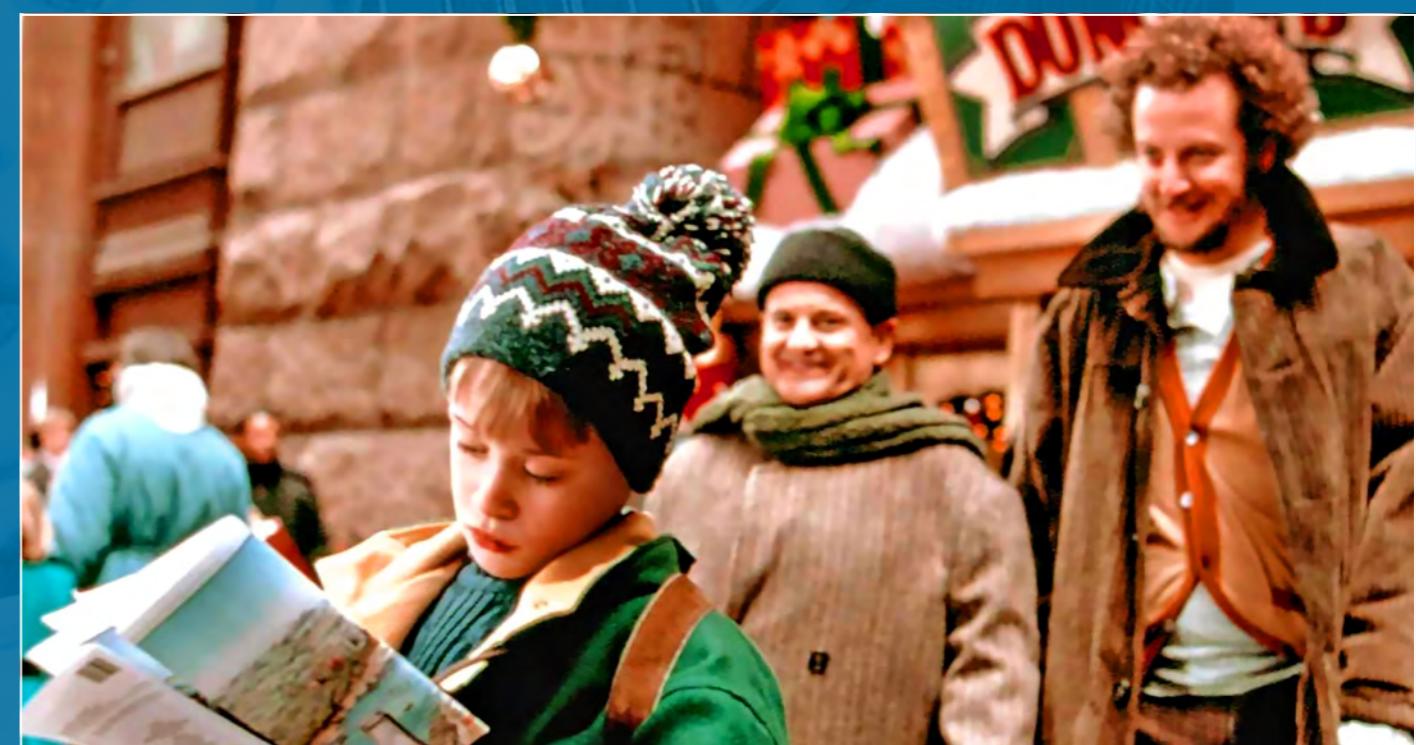


tiendo su torpe persecución. La película aprovecha esta premisa para jugar con la sensación de libertad infantil en una ciudad enorme, mostrando tanto los peligros exagerados como las oportunidades de ingenio y creatividad de Kevin. Sin entrar en detalles clave de la trama, se trata de un relato que combina comedia física, tensión ligera y momentos entrañables, manteniendo la fórmula que hizo de la primera película un éxito absoluto.

Uno de los elementos más destacados es la **ambientación navideña en Nueva York**, que casi se siente como un personaje más dentro de la narrativa. Las calles cubiertas de nieve, los escaparates iluminados, las enormes decoraciones y el icónico árbol del Rockefeller Center crean un telón de fondo

espectacular para la historia. La cinematografía aprovecha la verticalidad y el dinamismo de la ciudad para enfatizar la sensación de aventura, mientras que la escala urbana permite que los gags y persecuciones tengan un alcance mayor y visualmente más impactante que en la primera película. La ciudad, con sus rascacielos, taxis y plazas, se transforma en un terreno de juego para Kevin, lleno de oportunidades para el ingenio y la comedia física.

Macaulay Culkin retoma su papel como Kevin, y su actuación demuestra un crecimiento sutil del personaje. Su interpretación combina humor físico, astucia e ingenuidad, a la vez que refleja la emoción y curiosidad de un niño que descubre la ciudad por primera vez. Culkin logra que el





público empatice con él, a pesar de los escenarios exagerados y las situaciones absurdas. Cada gesto, reacción y expresión facial contribuye a que Kevin se perciba como un niño ingenioso, capaz de enfrentarse a desafíos mucho mayores que él. Esta combinación de vulnerabilidad y determinación es lo que convierte a Kevin en un protagonista entrañable y memorable.

El **elenco de apoyo** también cumple un papel fundamental en el desarrollo de la comedia. Joe Pesci y Daniel Stern regresan como los ladrones, cuya torpeza se amplifica en un escenario urbano mucho más amplio. La interacción entre Kevin y los ladrones sigue siendo el motor del humor, y la escala de la ciudad permite situaciones aún más absurdas y espectaculares

que en la primera película, desde persecuciones en calles nevadas hasta enredos dentro del lujoso hotel donde se hospeda Kevin. Otros personajes, como el conserje del hotel o los trabajadores urbanos, añaden capas de humor y refuerzan la sensación de ciudad viva y caótica.

El **humor físico** sigue siendo el alma de la película. Las trampas se vuelven más complejas y creativas, aprovechando la arquitectura y el mobiliario urbano para generar situaciones absurdas y cómicas. Cada secuencia combina exageración y lógica interna, creando momentos de tensión cómica que resultan en satisfacción y risas para la audiencia. Esta expansión del humor permite que la secuela conserve la esencia de la primera película, mientras



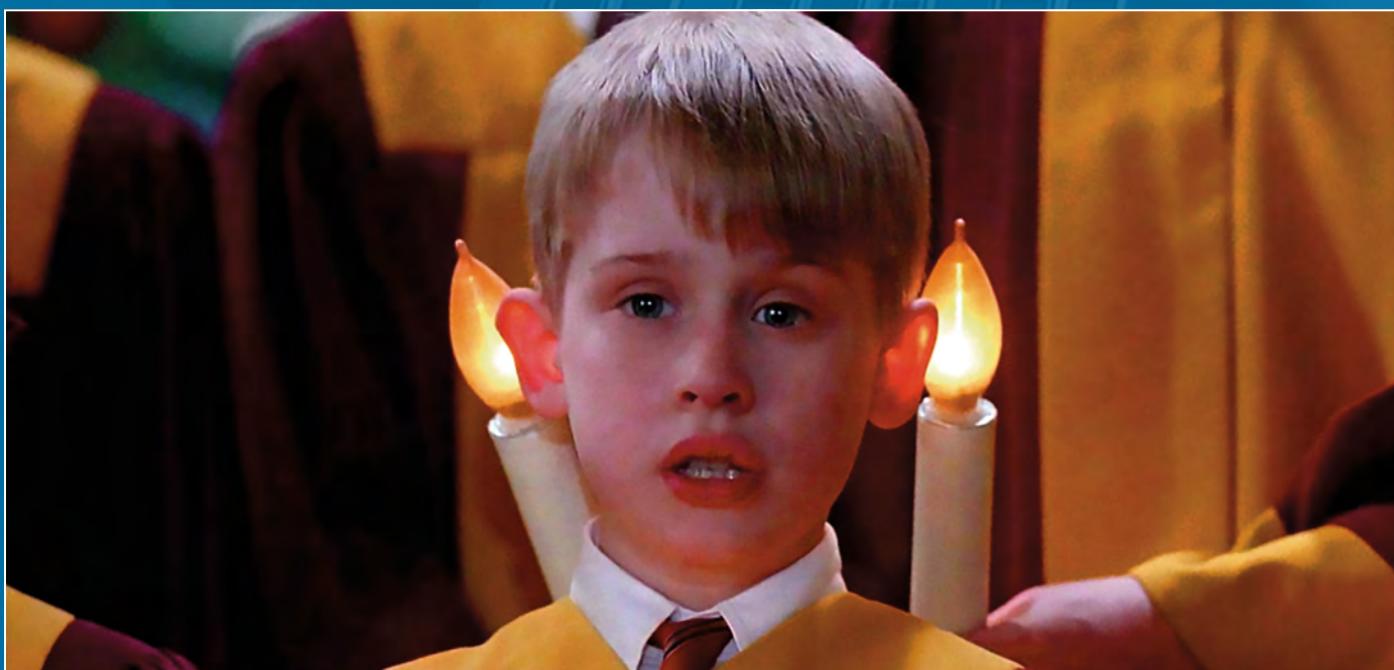
introduce nuevas posibilidades visuales y desafíos para Kevin, manteniendo el interés del espectador durante todo el metraje.

La película también destaca por su **banda sonora y efectos de sonido**, que refuerzan el tono navideño y la intensidad de las escenas de comedia física. La música acompaña cada persecución, caída y plan ingenioso de Kevin, mientras que los efectos sonoros enfatizan los golpes, las caídas y las situaciones más exageradas.

Esto crea una experiencia inmersiva que potencia tanto la tensión como la diversión, haciendo que el espectador se sienta dentro de la ciudad y de la aventura de Kevin.

El **diseño de producción y la dirección artística** siguen siendo un pilar clave de la secuela. Desde los interiores lujosos del hotel hasta las calles abarrotadas de Nueva York decoradas para la Navidad, cada espacio está cuidadosamente construido para ofrecer escenarios visualmente atractivos y funcionales para la comedia. Los decorados reflejan la opulencia urbana y el espíritu navideño, pero también permiten que las escenas de humor físico se desarrollen con fluidez. La combinación de colores cálidos, luces brillantes y detalles festivos convierte a la ciudad en un escenario tanto mágico como realista, donde la fantasía y la comedia conviven armoniosamente.

En términos de **valores familiares y lecciones implícitas**, la película sigue reforzando la importancia del ingenio, la





valentía y la empatía. Kevin demuestra que incluso un niño puede ser capaz de resolver problemas, protegerse y ayudar a otros cuando es necesario. La película también subraya la importancia de la Navidad más allá de los regalos: la conexión con los demás, la generosidad y la creatividad para enfrentar dificultades. Estos mensajes se presentan de manera natural, entrelazados con la comedia y la aventura, evitando que la narrativa se vuelva moralista o forzada.

La **fotografía y el ritmo visual** son elementos clave en la eficacia de la película. La alternancia entre planos amplios de la ciudad y primeros planos de Kevin permite destacar la diferencia de escala y la percepción infantil de la ciudad. Esto no solo resalta la sensación de aventura y desafío, sino que también permite que los gags físicos sean claros y

visualmente efectivos. El montaje combina secuencias rápidas de persecuciones con momentos más pausados de reflexión y planificación, manteniendo un ritmo narrativo constante y atractivo para la audiencia.

Culturalmente, *Solo en Casa 2* captura el **espíritu de la Navidad urbana de los años 90**, mostrando tanto la grandiosidad de Nueva York como el caos de la vida festiva, el consumo y la planificación familiar. La exageración de estas situaciones crea comedia y permite a la audiencia reírse de las presiones y complicaciones de la temporada navideña, mientras reconoce los elementos universales de la experiencia familiar. La película refleja, además, un ideal de aventura infantil: un niño con ingenio y determinación puede enfrentarse a situaciones enormes y salir adelante.



Otro aspecto a destacar es cómo la película combina **aventura, comedia y elementos familiares** sin perder coherencia. Cada desafío que enfrenta Kevin se resuelve con lógica interna y creatividad, asegurando que las situaciones cómicas tengan sentido dentro de la historia. Esta consistencia narrativa es esencial para que la película mantenga el equilibrio entre humor exagerado y desarrollo emocional, reforzando su vigencia como clásico navideño familiar.

La película también es un ejemplo de **comedia intergeneracional**: los niños disfrutan de las trampas y la astucia de Kevin, mientras que los adultos pueden apreciar la sátira ligera de la vida urbana y el caos navideño. Esta riqueza de capas narrativas permite que la película sea disfrutada por todos los miembros de la familia, asegurando su relevancia a lo largo de los años y su posición como clásico navideño que trasciende generaciones.

Finalmente, *Solo en Casa 2: Perdido en Nueva York* demuestra que la **aventura infantil puede ser urbana, grandiosa y llena de humor**. La película expande la fórmula de la primera entrega

sin perder la esencia de Kevin McCallister: un niño ingenioso, valiente y capaz de enfrentar situaciones imposibles con creatividad y humor. La combinación de acción física, ingenio infantil, ambientación festiva y valores familiares convierte esta secuela en un entretenimiento completo, apto para niños, adolescentes y adultos.

En conclusión, *Solo en Casa 2* es más que una secuela: es una aventura urbana que amplía el universo de la primera película, ofreciendo escenarios más grandes, gags más elaborados y la misma mezcla de comedia, ingenio y ternura. La actuación de Macaulay Culkin, el regreso de Joe Pesci y Daniel Stern, y la cuidadosa dirección de Chris Columbus consolidan esta película como un clásico navideño familiar. Más de treinta años después de su estreno, sigue siendo perfecta para reírse, disfrutar del caos navideño y recordar que, incluso en una ciudad enorme y aparentemente abrumadora, un niño creativo puede convertir cualquier situación en una aventura inolvidable.

■ Redacción FANZINE+

MI POBRE  ANGELITO 2



CUANDO LA NAVIDAD SE CRUZA CON LA IRREVERENCIA

A comienzos del siglo XXI, el cine navideño buscaba reinventarse y ofrecer propuestas que combinaran humor, sátira y valores familiares de manera más directa y atrevida. En ese contexto apareció *How the Grinch Stole Christmas*, conocida en español como *El Grinch*, dirigida por Ron Howard y protagonizada por Jim Carrey en uno de sus papeles más icónicos. La película adapta el clásico cuento de Dr. Seuss, transformando un relato infantil en una experiencia cinematográfica para toda la familia, donde la exageración visual y la interpretación física alcanzan niveles memorables.

La historia sigue al Grinch, un ser amargado y solitario que vive aislado en lo alto de una montaña, justo encima del alegre y bullicioso pueblo de Villa Quién. Sin desvelar giros narrativos importantes, la película explora cómo la aversión inicial del Grinch hacia la Navidad se enfrenta a la alegría colectiva de la comunidad. A partir de esta premisa, se desarrollan situaciones que combinan comedia, conflicto y momentos de ternura, creando un relato que funciona tanto para niños como para adultos, sin depender únicamente del encanto nostálgico del cuento original.



Uno de los aspectos más impactantes de *El Grinch* es su dirección artística y diseño de producción. Cada escenario está cuidadosamente construido para evocar un mundo exagerado, casi caricaturesco: Villa Quién es un lugar de colores brillantes, formas redondeadas y detalles que parecen sacados directamente de un libro ilustrado. En contraste, la guarida del Grinch es oscura, angulosa y llena de texturas que refuerzan su carácter horaño. Este contraste visual no solo hace que la película sea impresionante a nivel estético, sino que también comunica sin palabras la diferencia entre el mundo del Grinch y la calidez de la comunidad.

La transformación física y la actuación de Jim Carrey son el corazón de la película. Su interpretación se apoya en

una combinación extrema de expresividad facial, gestualidad corporal y timing cómico. Carrey logra que el Grinch sea a la vez irritante, hilarante y entrañable, transmitiendo emociones complejas incluso bajo toneladas de maquillaje y prótesis. Esa entrega absoluta convierte a la película en un espectáculo visual y actoral, donde cada movimiento contribuye al desarrollo del personaje y al tono general del relato.

El elenco de apoyo también juega un papel fundamental. Taylor Momsen, en el papel de Cindy Lou Quién, aporta ternura, inocencia y una curiosidad que sirve como contrapunto a la acritud del Grinch. Su interacción con Carrey permite que los momentos más emotivos tengan peso emocional, evitando que la historia se convierta solo en una sucesión de gags.





Otros personajes secundarios, interpretados por actores como Jeffrey Tambor y Christine Baranski, refuerzan la sátira social y la exageración de la vida comunitaria, generando un equilibrio entre humor absurdo y narrativa emocional.

Desde el punto de vista cinematográfico, **Ron Howard** maneja un ritmo que combina secuencias rápidas y cargadas de comedia física con momentos más pausados, donde la emoción y la reflexión tienen protagonismo. La cámara enfatiza la perspectiva del Grinch, permitiendo que el público experimente su punto de vista y, al mismo tiempo, se sumerja en la alegría y el bullicio del pueblo. Esta alternancia crea un dinamismo narrativo que mantiene la atención y permite que los contrastes emocionales funcionen de manera eficaz.



La película también destaca por su **uso de efectos prácticos y digitales**. La combinación de prótesis, maquillaje, animación de objetos y escenarios diseñados a mano contribuye a crear un mundo que se siente tangible, a pesar de la exageración estética. Los efectos digitales, empleados principalmente para complementar la fantasía del cuento y los paisajes, se integran de manera natural y refuerzan la coherencia del universo visual. Esto permite que la historia se perciba como un cuento vivo y accesible, capaz de fascinar tanto a niños como a adultos.

Otro aspecto importante es cómo la película maneja la **comedia y el humor negro**. A diferencia de otras comedias navideñas más suaves, *El Grinch* se atreve a incorporar ironía, sarcasmo y situaciones que rozan lo absurdo sin perder el



tono familiar. La exageración de los personajes, las situaciones disparatadas y la manera en que Carrey lleva al límite la expresividad física generan risas inmediatas, pero siempre dentro de un contexto que respeta la narrativa y los valores del cuento original.

En cuanto a los **valores que transmite**, la película mantiene la esencia de la historia de Dr. Seuss: la importancia de la comunidad, la bondad, la generosidad y la capacidad de superar la amargura personal. A través de la evolución del Grinch, los espectadores comprenden que la Navidad no depende de regalos, decoraciones o apariencias, sino de la actitud, la empatía y la conexión con los demás. Estos mensajes se presentan de manera sutil, sin caer en la moralina, gracias a la

interacción natural entre los personajes y a la construcción narrativa que combina humor y emoción.

La **música y el diseño sonoro** también contribuyen de manera decisiva. La banda sonora, que mezcla canciones originales con arreglos festivos, refuerza los cambios emocionales de la historia, amplifica la comedia y subraya los momentos de ternura. La manera en que el sonido acompaña la acción y enfatiza la personalidad del Grinch o la vitalidad del pueblo genera un efecto inmersivo que hace que la experiencia cinematográfica sea completa y memorable.

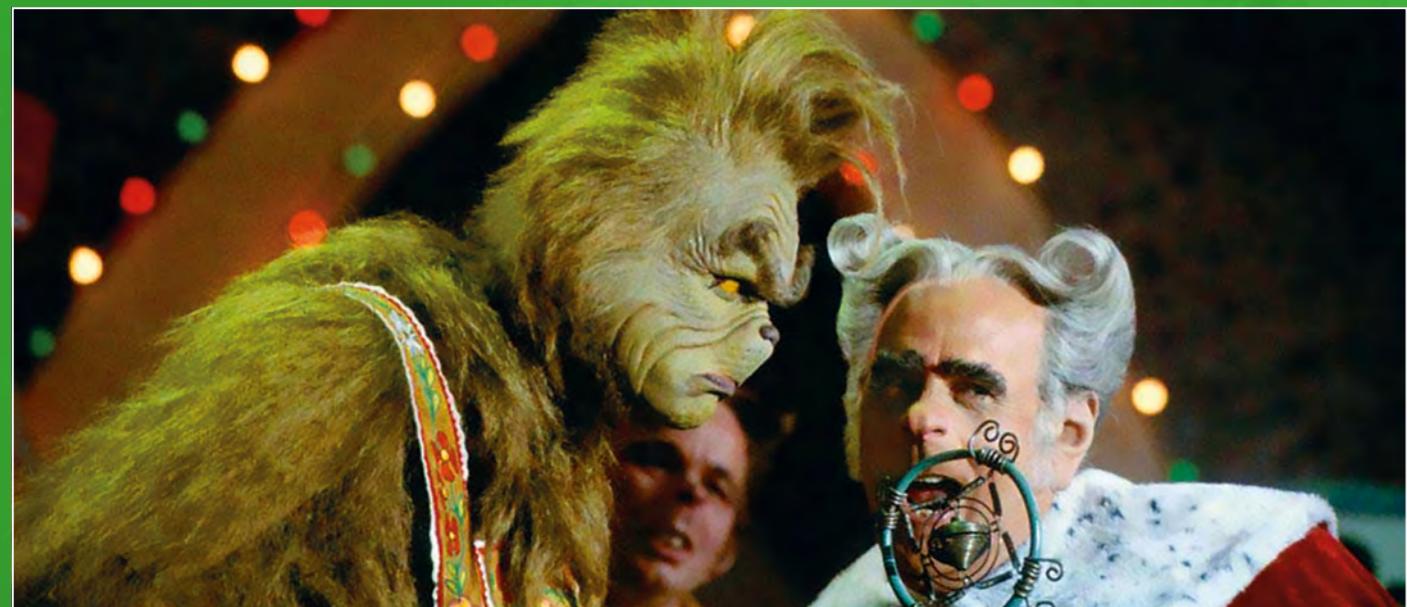
Desde una perspectiva cultural, *El Grinch* logró revitalizar un clásico literario y posicionarlo en la cultura popular moder-





na. La película no solo reintrodujo el personaje a nuevas generaciones, sino que también mostró cómo la animación y los efectos especiales en acción real pueden combinarse con la narrativa familiar para crear una historia que funciona en varios niveles: humor, emoción y valores. Esto consolidó a la película como un referente dentro del cine navideño contemporáneo.

Un elemento que hace especial a *El Grinch* es su **capacidad para equilibrar lo fantástico con lo emocional**. El diseño exagerado y los gags físicos no opacan la narrativa, sino que refuerzan la caracterización de los personajes y los conflictos internos. Cada gesto, cada reacción y cada situación absurda tiene un propósito dentro del desarrollo emocional del Grinch y la comunidad de Villa Quién. Esto convierte a la película en una obra que entretiene y conmueve al mismo tiempo, algo difícil de lograr en adaptaciones de cuentos clásicos.



En términos de cine familiar, la película demuestra que la **irrupción de un personaje antipático o excéntrico no necesita arruinar la experiencia navideña**; al contrario, puede generar humor, reflexión y aprendizaje. La transformación emocional del Grinch, combinada con la reacción natural de los habitantes del pueblo, ofrece un modelo de reconciliación, aceptación y crecimiento personal que puede ser disfrutado y comprendido por todas las edades. Es un ejemplo de cómo el cine navideño puede ser audaz sin perder su esencia familiar.

En conclusión, *El Grinch* no es solo una adaptación de un cuento infantil: es una obra que combina comedia, emoción y valores en una propuesta visualmente impactante y actoralmente brillante. Jim Carrey, la dirección de Ron Howard, el diseño artístico y el guion de Dr. Seuss adaptado para cine logran crear una película que sigue siendo un referente del cine

navideño. Su relevancia radica en que demuestra que se puede ser irreverente, exagerado y divertido, y al mismo tiempo transmitir lecciones sobre generosidad, empatía y comunidad.

Hoy, más de veinte años después, *El Grinch* continúa siendo un clásico que se disfruta cada temporada navideña. Su humor, su estética única y su mensaje sobre la importancia de

la bondad y la conexión con los demás lo consolidan como un hito dentro del cine familiar. La película demuestra que incluso los personajes más gruñones pueden enseñarnos algo sobre la Navidad y que, detrás de la irreverencia y la exageración, siempre hay espacio para la ternura y la reflexión.

■ Redacción FANZINE+





UN CLÁSICO MODERNO CONTADO CON SENCILLEZ, OFICIO Y MUCHO CORAZÓN

“Elf” es de esas películas que llegaron sin demasiadas pretensiones y acabaron ocupando un lugar estable en la memoria colectiva navideña. Estrenada en 2003 y dirigida por Jon Favreau —cuando aún no era “el tipo de Marvel”, sino un cineasta en plena exploración—, la cinta combina humor físico, ternura sin cursilería y una estética deliberadamente ingenua que la ha convertido en una tradición anual para miles de familias. Puede que parezca una comedia ligera, pero detrás hay un trabajo cinematográfico más interesante de lo que su tono juguetón sugiere.

La historia sigue a Buddy, un adulto criado como elfo en el Polo Norte, que descubre que en realidad es humano y viaja a Nueva York para encontrar a su familia.

Esa premisa, sencilla y planteada sin ironía, funciona como el eje emocional y narrativo de la película. “Elf” no necesita giros dramáticos ni revelaciones oscuras: se sostiene en el contraste entre la inocencia del protagonista y la apatía cotidiana de la gran ciudad. Y lo hace sin desvelar detalles clave, porque el disfrute viene del viaje, no del destino.



Lo primero que llama la atención al revisitarla es el trabajo visual. Favreau opta por una puesta en escena cálida, casi artesanal, donde abundan los colores saturados, la iluminación suave y los encuadres que recuerdan a postales navideñas clásicas. En lugar de perseguir realismo, la película abraza el artificio como parte de su identidad. El Polo Norte está filmado con un estilo que homenajea explícitamente a las animaciones stop-motion de Rankin/Bass —como “Rudolph, the Red-Nosed Reindeer”—, con decorados sencillos, muñecos y texturas visibles. No es nostalgia barata: es una declaración estética que conecta generaciones sin necesidad de subrayarlo.

Cuando la acción se traslada a Nueva York, la fotografía de Greg Gardiner cambia, pero no del todo. La ciudad se muestra

gris, sí, pero no hostil. Favreau evita el cinismo urbano típico de muchas comedias de los 2000. Nueva York no es un villano; es un escenario que ha olvidado cómo disfrutar. La cámara suele situarse a la altura de Buddy, lo que refuerza su perspectiva infantil, y recurre al gran angular para acentuar su sensación de maravilla ante lo cotidiano. Ese equilibrio entre ingenuidad y realidad es clave para que la película no se derrumbe en caricatura.

En el terreno actoral, el pilar absoluto es Will Ferrell. Su interpretación funciona porque nunca se ríe del personaje. Ferrell evita el guiño cómplice al espectador y se entrega a Buddy con una sinceridad que resulta desarmante. Podría ser fácil convertirlo en un bufón irritante, pero Ferrell transmite





vulnerabilidad, entusiasmo genuino y una especie de inocencia filosófica que hace que todo encaje. Su humor físico —correr, saltar, chocar con la vida urbana— está coreografiado con precisión, pero lo que realmente sostiene la película es su mirada limpia, casi infantil, que nunca se rompe.

Opuesto a él está James Caan, cuya presencia introduce gravedad sin amargar el tono. Como figura de autoridad distante, Caan aporta una energía contenida, perfecta para generar fricción narrativa sin recurrir a villanos explícitos. Su interpretación demuestra que incluso una comedia familiar necesita anclaje dramático para funcionar. La química entre ambos —el entusiasmo invasivo de Buddy frente a la seriedad profesional de su padre— construye algunos de los momentos más memorables del film.

Zooey Deschanel, en uno de sus papeles previos a la estandarización del “manic pixie dream girl”, introduce un contrapunto menos evidente: representa el escepticismo emocional. Su personaje no es cinico por gusto; simplemente está cansado. Deschanel aporta ternura sin caer en la complacencia, y su voz —literal y metafórica— se convierte en uno de los motores afectivos de la película. Buena parte del arco emocional funciona gracias a su capacidad para reaccionar con naturalidad ante la excentricidad de Buddy.

También hay secundarios que, aunque breves, redondean el tono de la película. Bob Newhart como Papá Elf aporta calma cómica —esa sabiduría pausada que parece improvisada—, y Ed Asner interpreta a Santa Claus con un pragmatismo sorprendentemente terrenal. Favreau entiende que



los personajes secundarios no están para llenar espacios, sino para sostener el mundo emocional en el que Buddy se mueve. Nadie actúa como si estuviera en una parodia; ese compromiso colectivo hace que el cuento funcione.

Otro elemento cinematográfico destacable es el uso limitado —aunque efectivo— de efectos digitales. En pleno 2003, cuando Hollywood empezaba a abusar del CGI, Favreau decidió apoyarse en trucos clásicos: perspectiva forzada, construcción de escenarios en escala, montaje preciso, utilería física. Eso no solo envejece mejor, sino que refuerza la sensación de cuento tangible, donde lo imposible parece alcanzable. La película se siente hecha a mano, lo cual explica en parte por qué sigue resultando cercana veinte años después.

La música también contribuye a esa identidad emocional. La banda sonora recupera estándares navideños, jazz suave y melodías orquestales sin recurrir al sentimentalismo fácil. Favreau entiende que la música navideña no necesita imponerse para funcionar; basta con acompañar. Esto mantiene la película en un registro ligero, agradable y sin pretensiones melodramáticas. En una industria que suele sobrealimentar el espíritu navideño, “Elf” apuesta por la moderación, y paradójicamente, ahí reside su encanto.

Otro aspecto que suele pasarse por alto es el momento histórico de su estreno. A principios de los 2000, la comedia estadounidense transitaba entre el humor escatológico, la sátira incómoda y la ironía permanente. “Elf” apareció como un gesto contracultural: una película que defendía la bondad





sin cinismo, la ternura sin vergüenza y el optimismo como herramienta narrativa legítima. Ese contraste explica, en parte, su excelente recepción del público y su sorprendente rendimiento en taquilla, especialmente considerando que Ferrell aún no era una superestrella consolidada.

Pero quizá el mayor mérito de "Elf" sea su capacidad para ser divertida sin ser cruel. El humor nunca golpea hacia abajo, no humilla, no se apoya en sarcasmo ni cinismo corrosivo. La comedia nace del contraste, no del desprecio. Buddy no aprende que debe ser más adulto para encajar; es el mundo el que recuerda cómo ser un poco más niño. Esa inversión del tropo habitual —el personaje excéntrico que debe adaptarse— es lo que convierte a "Elf" en algo más que una comedia navideña simpática.

Desde una perspectiva cultural, la película abrió la puerta a un nuevo modelo de cine navideño en Hollywood: menos irónico, más emocional, visualmente cálido y centrado en personajes imperfectos pero bienintencionados. No inventó el género, pero lo renovó cuando ya parecía desgastado. Hoy forma parte del canon navideño junto a "Solo en casa", "El Grinch" y "¡Qué bello es vivir!", lo cual no es poca cosa para una producción relativamente modesta.

En el terreno del cine familiar, "Elf" demuestra que se puede hacer entretenimiento accesible sin sacrificar personalidad cinematográfica. Favreau encontró el punto exacto entre la comedia física y la sensibilidad emocional, entre lo clásico y lo contemporáneo, entre lo infantil y lo adulto. Y ahí está la clave de su permanencia: no trata a los niños como ingenuos ni a los

adultos como cínicos inevitables. Simplemente invita a mirar el mundo con curiosidad, aunque sea solo durante hora y media.

En conclusión, "Elf" no es importante porque sea profunda ni revolucionaria, sino porque entiende su propósito y lo ejecuta con cariño, oficio y coherencia. Es una película navideña que respeta el género sin resignarse a repetir fórmulas gastadas.

Su legado demuestra que el cine familiar todavía puede ser creativo, elegante y emocional sin perder ligereza. Y por eso, veinte años después, seguimos volviendo a ella: no para recordar la Navidad, sino para recordar cómo queremos vivirla.

■ Redacción FANZINE+





CÓMO LA ANIMACIÓN REINVENTÓ LA LEYENDA DE SANTA CLAUS

Cuando *Klaus* llegó a las pantallas en 2019, pocos esperaban que una película de animación navideña pudiera causar tanto revuelo entre críticos, familias y cinéfilos por igual.

Dirigida por **Sergio Pablos**, uno de los talentos detrás de algunas de las grandes películas de animación de los últimos años, la cinta no solo ofrece una historia entrañable y visualmente deslumbrante, sino que también consigue algo raro en los tiempos modernos: renovar el mito de Santa Claus con frescura y emoción genuina, sin depender de clichés ni de fórmulas ya gastadas.

La historia se centra en un joven cartero que, por una serie de circunstancias, termina en un remoto y gris pueblo del norte de Europa, donde conoce a un misterioso carpintero llamado Klaus. Juntos, de manera muy sutil y sin necesidad de giros dramáticos, comienzan a sembrar actos de bondad que cambian la vida de la comunidad. Esa premisa sencilla, combinada con un universo visual tan cuidado, sirve como vehículo para explorar valores universales como la generosidad, la solidaridad y la amistad. La película nunca fuerza la lección moral: se siente natural y fluida, dejando que los espectadores absorban la magia y el mensaje sin necesidad de sermones.



Uno de los aspectos más destacados de *Klaus* es su **animación**. Desde el primer minuto, queda claro que no estamos ante un producto convencional. La película combina técnicas de animación tradicionales con innovaciones digitales, consiguiendo un estilo único: cada frame parece pintado a mano, con líneas visibles y sombras que aportan profundidad sin renunciar a la expresividad típica de la animación moderna. Este enfoque artesanal no solo es un espectáculo visual, sino que también refuerza la sensación de cuento clásico que inspira la película. No es simplemente "bonito"; cada elección estética tiene un propósito narrativo.

El diseño de personajes es otro punto fuerte. Klaus, el carpintero, tiene un aspecto cálido y reconocible al instante: una figura robusta, con barba abundante y gestos expresivos que transmiten humanidad y humor.

El joven cartero, por su parte, tiene un diseño más ligero y flexible, capaz de expresar sorpresa, duda o alegría con sutileza. Esta atención al detalle permite que incluso los silencios y las miradas transmitan emociones, un recurso que pocas películas de animación logran manejar con tanta eficacia.





El reparto de voces complementa perfectamente la animación. Jason Schwartzman da vida al joven cartero con un tono que mezcla ingenuidad y curiosidad, mientras que J.K. Simmons aporta a Klaus la combinación perfecta de autoridad, ternura y un humor pausado que refuerza la magia del personaje sin sobrecargarla.

Ambos actores logran transmitir una autenticidad que hace que los espectadores se involucren emocionalmente, algo esencial en una película que, como *Klaus*, depende de la conexión entre sus personajes para que la historia funcione.

Más allá de la estética y las actuaciones, la película brilla por la **construcción de su mundo**. El pueblo donde se desarrolla la historia parece aislado, frío y algo apagado al inicio, pero la animación logra que cada espacio tenga vida propia. Los edificios, los paisajes nevados y los interiores están cuidados al detalle, lo que da la sensación de estar dentro de un cuento tangible y creíble. La iluminación juega un papel crucial: la luz cálida que comienza a aparecer en ciertos momentos de la historia refuerza la sensación de esperanza y cambio, y hace que el espectador sienta la transformación emocional del pueblo sin necesidad de palabras.



Uno de los méritos más notables de *Klaus* es su **capacidad para combinar humor y ternura** sin sacrificar la credibilidad de la historia. Las situaciones cómicas surgen de manera orgánica: de los personajes, de sus reacciones y de las dinámicas del entorno. No hay gags forzados ni recurrencias mecánicas; cada momento divertido tiene un contexto y aporta al desarrollo de los personajes o al avance de la trama. Esto es especialmente relevante en una película que se dirige tanto a niños como a adultos, ya que permite que el humor sea disfrutado por todos sin que se sienta simplista o superficial.

En cuanto a la **trama**, aunque pueda parecer sencilla, está llena de matices. La película no se centra únicamente en "hacer feliz a la gente", sino en cómo los pequeños actos de bondad pueden tener un efecto acumulativo y profundo en una comunidad. Esa idea, contada a través de un desarrollo pausado y visualmente rico, logra generar una sensación de autenticidad que pocas películas navideñas consiguen. Sin necesidad de exageraciones ni de villanos caricaturescos, *Klaus* logra que el espectador se implique emocionalmente y perciba la importancia de los valores que transmite.





Musicalmente, la banda sonora de **Jordi Culí** acompaña con suavidad los momentos clave, utilizando instrumentos tradicionales que refuerzan la atmósfera navideña sin caer en lo repetitivo ni en lo estridente. La música se integra en la narración como un personaje más, reforzando la emoción, la tensión o la sorpresa, según la escena. Este equilibrio contribuye a que la película se perciba madura y completa, evitando caer en clichés de la animación familiar.

Un punto especialmente interesante de *Klaus* es cómo **reinventa la leyenda de Santa Claus**. La película no recurre

a explicaciones simplistas ni a fórmulas mágicas conocidas; más bien, construye un origen que tiene coherencia interna y que surge del comportamiento de los personajes y de la comunidad.

La leyenda no está impuesta desde fuera, sino que nace de manera natural, vinculada a la bondad, la solidaridad y la transformación de los corazones de quienes la habitan. De esta manera, la historia funciona como un relato fundacional creíble, capaz de ofrecer a los niños una explicación fresca y a los adultos un nuevo ángulo sobre una tradición conocida.



Otro elemento notable es la **profundidad emocional** de la película. No se limita a lo evidente: los personajes enfrentan dudas, errores y conflictos internos, lo que les otorga humanidad. La narrativa permite que los espectadores vean cómo el cambio de actitud de una sola persona puede desencadenar un efecto en cadena, impactando en el bienestar colectivo.

Esto no solo refuerza la idea de los valores que se intentan inculcar —generosidad, empatía, responsabilidad—, sino que también ofrece un modelo positivo y realista de cómo la acción individual puede generar un impacto positivo.

Además, *Klaus* destaca por **romper con la tendencia actual de animación hiperrealista**. En lugar de perseguir texturas demasiado perfectas o iluminación fotográfica, opta por un estilo híbrido que combina lo artesanal con lo digital.

Este enfoque logra que la película tenga personalidad propia y destaque frente a otras producciones contemporáneas, que a menudo priorizan el realismo sobre la expresividad narrativa. La elección estética refuerza la sensación de que estamos ante un cuento clásico, atemporal, que podría haber sido leído o contado en cualquier época.





Desde un punto de vista cultural y cinematográfico, *Klaus* es relevante porque demuestra que la animación puede **contar historias complejas y emocionalmente resonantes** sin sacrificar accesibilidad.

La película es entretenida, sí, pero también profunda: invita a reflexionar sobre la bondad, la responsabilidad y la capacidad de cambiar el entorno a través de gestos sencillos. Es un ejemplo de cómo el cine familiar puede ser inteligente, atractivo y significativo al mismo tiempo, algo que no siempre es fácil de lograr.

En términos de cine navideño, *Klaus* ocupa un lugar destacado porque ofrece **una reinterpretación moderna y sofisticada del mito de Santa Claus**, mientras mantiene el encanto y la magia que caracterizan al género.

La historia logra ser universal: habla de valores humanos que trascienden épocas y culturas, y lo hace mediante un lenguaje visual, narrativo y emocional que resuena con todo tipo de público. Esto la convierte en una película que no solo se disfruta una vez al año, sino que permanece en la memoria y puede revisitarse en cualquier momento.



En conclusión, *Klaus* no es solo un logro técnico de la animación contemporánea; es un ejemplo de cómo el cine puede renovar un mito centenario, ofreciendo entretenimiento, emoción y valores positivos. La combinación de un guion inteligente, un diseño visual único, actuaciones de voz impecables y una narrativa que equilibra humor, ternura y reflexión hace que esta película sea una obra destacada dentro del cine navideño y familiar. Su importancia va más allá del entretenimiento: demuestra que las historias pueden enseñar, emocionar y transformar, al mismo tiempo que mantienen su encanto y accesibilidad.

Veinte años después de los grandes clásicos de Navidad, *Klaus* se ha consolidado como un referente moderno, capaz de mantener viva la tradición mientras la reinventa. Es una película que nos recuerda que la magia de la Navidad no está en los regalos ni en la pompa, sino en los pequeños actos de bondad y en la capacidad de generar impacto positivo en quienes nos rodean. Y, sobre todo, que la leyenda de Santa Claus puede nacer de la acción humana, del corazón y de la imaginación, tan fácilmente como de la fantasía pura.

■ Redacción FANZINE+





THE POLAR EXPRESS

UN VIAJE MÁGICO AL CORAZÓN DE LA NAVIDAD

En 2004, Robert Zemeckis llevó al cine uno de los cuentos navideños más emblemáticos de los últimos años con *The Polar Express*, basada en el libro ilustrado de **Chris Van Allsburg**. Desde su estreno, la película se destacó por su animación innovadora y por crear un viaje visual y emocional que transporta al espectador directamente al espíritu de la Navidad. A diferencia de las películas navideñas clásicas de acción o comedia, *The Polar Express* se centra en la **magia, la aventura y la imaginación**, ofreciendo una experiencia cinematográfica única y memorable.

La historia sigue a un niño que comienza a cuestionar la existencia de Santa Claus. Una misteriosa visita nocturna le ofrece la oportunidad de abordar un tren llamado Polar Express, que lo llevará al Polo Norte en una aventura llena de sorpresas, paisajes espectaculares y encuentros mágicos. Sin entrar en spoilers, la película se centra en el viaje de descubrimiento y la maravilla infantil, manteniendo la tensión narrativa y el asombro a lo largo de toda la historia. El relato mezcla aventura, fantasía y valores como la confianza, la generosidad y la fe en la magia de la Navidad.



Uno de los aspectos más llamativos de la película es la **animación digital**. Zemeckis utilizó la técnica de **motion capture** (captura de movimiento), lo que permitió que actores reales dieran vida a personajes animados de manera muy expresiva. Aunque al principio algunos espectadores criticaron la ligera rigidez de los rostros digitales, esta técnica permitió movimientos corporales y expresiones detalladas que transmiten emociones auténticas. La combinación de animación 3D con un estilo cercano a la ilustración del libro original genera un universo visual único y muy evocador.

El **reparto de voces** incluye actores de primer nivel como **Tom Hanks**, quien interpreta múltiples personajes, desde el conductor del tren hasta el propio Santa Claus, pasando por

pasajeros que acompañan al protagonista. Su versatilidad aporta cohesión a la historia y permite que cada personaje, aunque animado, tenga personalidad propia y sea memorable para los espectadores. La narración y las actuaciones de voz complementan la riqueza visual, creando una experiencia inmersiva y emocional.

La película destaca por su **dirección artística y diseño de producción**. Cada escenario, desde la estación de tren hasta el Polo Norte, está cuidadosamente diseñado para transmitir asombro y maravilla. Las luces, los colores, la nieve y los detalles del tren crean una atmósfera que equilibra perfectamente la fantasía con un sentido de realismo mágico. La ambientación refuerza la sensación de que todo es posible





durante la Navidad y que la imaginación puede transportar a los espectadores a mundos extraordinarios.

Otro punto central es la **banda sonora**, compuesta por **Alan Silvestri**, que acompaña la aventura con melodías que transmiten emoción, alegría y tensión. Las canciones originales, interpretadas por los personajes, contribuyen al tono festivo y refuerzan la narrativa, haciendo que el viaje en el *Polar Express* sea tan musical como visual. La música se convierte en un elemento narrativo que guía al espectador, marcando los momentos de sorpresa, peligro y asombro.

El **humor** y la **ternura** están presentes de manera sutil, más ligados a la interacción entre los personajes y las situaciones

mágicas que a la comedia física. La película utiliza los contrastes entre el asombro infantil y las reglas del mundo adulto para generar momentos cómicos y entrañables. Esto permite que la historia funcione para niños y adultos por igual, ofreciendo distintas capas de disfrute: los niños se maravillan con la fantasía, mientras que los adultos aprecian los valores y la calidad técnica de la animación.

Uno de los elementos más importantes es cómo *The Polar Express* transmite **valores navideños** de manera implícita. La confianza, la fe, la generosidad y el espíritu de la Navidad son constantes en la historia, enseñando lecciones sobre creer en lo imposible y valorar la magia de los pequeños gestos. El viaje del protagonista se convierte en una metáfora de la transición de la inocencia infantil a una comprensión más profunda de

la bondad y la esperanza, todo ello enmarcado en un entorno festivo y lleno de maravillas.

La **narrativa visual** es clave para la inmersión en la historia. Zemeckis combina planos amplios de paisajes nevados, tomas detalladas del tren y primeros planos de los personajes para equilibrar la magnitud del viaje con la emoción personal de cada instante. La nieve, las luces y los detalles del entorno no solo sirven como decoración, sino que se convierten en elementos activos de la narrativa, reforzando la sensación de movimiento, velocidad y aventura.

Desde un punto de vista cinematográfico, la película destaca por la **innovación técnica y narrativa**. La captura de movimiento permite que los gestos y movimientos de los

personajes sean creíbles, lo que es fundamental en una historia basada en la fantasía y la emoción. Cada escena está cuidadosamente coreografiada para generar sorpresa y asombro, desde el movimiento del tren sobre la nieve hasta las acrobacias en el Polo Norte. Esta precisión técnica refuerza el impacto emocional y la espectacularidad de la aventura.

Culturalmente, *The Polar Express* ha dejado una huella duradera como película navideña moderna. Su énfasis en la magia, la aventura y los valores universales la hace especialmente apropiada para familias, y ha influido en otros proyectos de animación navideña posteriores. La película ha sido adoptada como un clásico de visualización anual durante las fiestas, destacando por su capacidad de evocar la maravilla de la infancia y la importancia de mantener la fe y la ilusión.





El **mensaje central** de la película no se basa en regalos ni en el consumismo, sino en el valor de la confianza y la imaginación. Los personajes aprenden que creer en la magia no significa ignorar la realidad, sino reconocer la belleza en los gestos, en las acciones de los demás y en la alegría compartida de la Navidad. Esto le da un carácter atemporal, permitiendo que generaciones de niños y adultos disfruten de la película cada año con la misma fascinación.

Otro aspecto destacable es cómo la película logra un **equilibrio entre aventura y reflexión**. A lo largo del viaje, los momentos de tensión y acción se alternan con escenas contemplativas que invitan al espectador a conectarse con sus emociones y recuerdos navideños. Esta alternancia mantiene el interés y evita que la historia se vuelva monótona,



ofreciendo un ritmo narrativo adecuado para una película familiar que combina fantasía, aventura y valores.

La película también se aprecia por su **capacidad de inmersión sensorial**. Los sonidos del tren, el viento, la nieve y los efectos especiales se combinan con la música y los elementos visuales para crear una experiencia envolvente. Esto permite que el espectador no solo vea la historia, sino que la "sienta", reforzando la sensación de viaje mágico y aventura que caracteriza a la película.

En conclusión, *The Polar Express* es mucho más que una película de animación navideña: es un viaje visual, emocional y moral que combina innovación técnica, narrativa sólida y valores universales. La actuación de voz de Tom Hanks, la

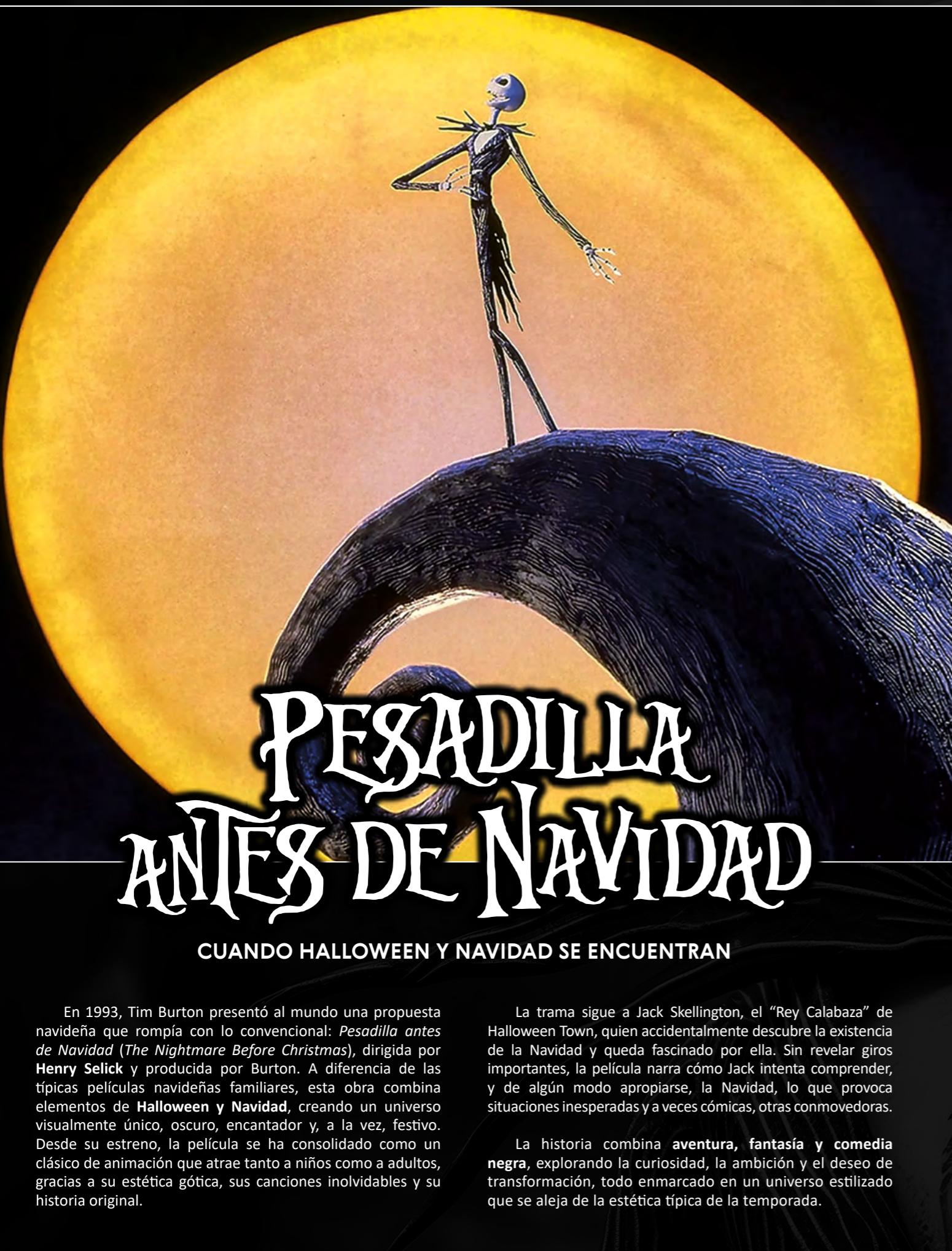
dirección de Robert Zemeckis, la animación pionera y la música de Alan Silvestri crean una experiencia completa, capaz de emocionar y maravillar a espectadores de todas las edades. La película demuestra que la magia de la Navidad puede transmitirse a través de la imaginación, la fe y la aventura, sin necesidad de elementos físicos o regalos materiales.

Más de quince años después de su estreno, *The Polar Express* sigue siendo un referente del cine navideño de ani-

mación. Su capacidad para transmitir asombro, su énfasis en los valores navideños y su innovación visual la convierten en una obra imprescindible para disfrutar en familia. La película recuerda que la Navidad es un momento para creer, compartir y dejarse llevar por la magia, ofreciendo una experiencia única que combina emoción, aventura y un espíritu festivo atemporal.

■ Redacción FANZINE+





En 1993, Tim Burton presentó al mundo una propuesta navideña que rompía con lo convencional: *Pesadilla antes de Navidad* (*The Nightmare Before Christmas*), dirigida por Henry Selick y producida por Burton. A diferencia de las típicas películas navideñas familiares, esta obra combina elementos de **Halloween** y **Navidad**, creando un universo visualmente único, oscuro, encantador y, a la vez, festivo. Desde su estreno, la película se ha consolidado como un clásico de animación que atrae tanto a niños como a adultos, gracias a su estética gótica, sus canciones inolvidables y su historia original.

La trama sigue a Jack Skellington, el “Rey Calabaza” de Halloween Town, quien accidentalmente descubre la existencia de la Navidad y queda fascinado por ella. Sin revelar giros importantes, la película narra cómo Jack intenta comprender, y de algún modo apropiarse, la Navidad, lo que provoca situaciones inesperadas y a veces cómicas, otras conmovedoras.

La historia combina **aventura, fantasía y comedia negra**, explorando la curiosidad, la ambición y el deseo de transformación, todo enmarcado en un universo estilizado que se aleja de la estética típica de la temporada.



Uno de los elementos más llamativos es la **animación en stop-motion**, que da vida a personajes y escenarios con un detalle y una expresividad extraordinarios. Cada movimiento, por pequeño que sea, está cuidadosamente coreografiado, lo que permite transmitir emociones, personalidad y humor de manera muy precisa. La técnica, laboriosa y meticulosa, logra que tanto niños como adultos se sientan atrapados en el mundo extraño pero fascinante de Halloween Town y, posteriormente, en los escenarios navideños que Jack intenta recrear.

El **diseño de personajes y escenarios** es otro punto que hace a la película inconfundible. Jack Skellington, con su delgada figura y su elegancia fantasmal, se convierte en un protagonista

ícono, mientras que los habitantes de Halloween Town, con sus formas grotescas y simpáticas, añaden humor y carisma. Los escenarios mezclan la oscuridad, las sombras y los contrastes visuales propios de Burton con elementos navideños brillantes y coloridos, creando un choque visual que es tanto divertido como fascinante.

La **banda sonora**, compuesta por **Danny Elfman**, es fundamental para la narrativa. Las canciones no solo acompañan la historia, sino que impulsan la acción y desarrollan los personajes. Desde “This is Halloween” hasta “What’s This?”, cada tema refuerza la personalidad de los personajes y el contraste entre Halloween y Navidad. La música combina melodías inquietantes, alegres y festivas, logrando un equilibrio perfecto.





to entre lo macabro y lo encantador, y haciendo que la película sea inolvidable incluso para quienes no son fanáticos habituales de la animación.

La película también destaca por su **humor y ternura**, que surgen de la interacción entre los personajes y de los malentendidos de Jack al enfrentarse a la Navidad. Aunque algunas situaciones rozan lo absurdo o lo oscuro, la narrativa mantiene un tono familiar y accesible. Los adultos pueden apreciar la ironía y la creatividad de las situaciones, mientras que los niños disfrutan de la fantasía y los personajes entrañables.

Uno de los aspectos más importantes es cómo la película transmite **valores y lecciones**, a pesar de su estética

poco convencional. Jack aprende sobre la importancia de la autenticidad, la responsabilidad y el respeto por las tradiciones ajenas. La historia también enfatiza la amistad, la empatía y la apreciación de lo que cada mundo ofrece, enseñanzas que se presentan de manera sutil dentro de un relato lleno de imaginación y aventura.

La **dirección artística** es impresionante. Cada escenario, desde las sombrías calles de Halloween Town hasta los coloridos y brillantes intentos de recrear la Navidad, está diseñado para impactar visualmente y reforzar la narrativa. La película combina iluminación, sombras y color de manera magistral, creando atmósferas que van de lo inquietante a lo mágico, según las necesidades de la historia. Esta riqueza visual permite que cada escena sea memorable y que la

película mantenga un fuerte atractivo visual incluso décadas después de su estreno.

La **narrativa visual** está cuidadosamente estructurada para que los espectadores sigan fácilmente la historia, pese a la complejidad del mundo presentado. Los movimientos de cámara, los planos detalle y los ángulos dramáticos refuerzan la emoción de cada momento, desde la curiosidad de Jack hasta las situaciones cómicas o tensas que enfrenta. Esto hace que la película funcione como un relato coherente y entretenido, a pesar de su estética extravagante y poco convencional.

En términos de **innovación cinematográfica**, *Pesadilla antes de Navidad* combina lo técnico y lo artístico de manera ejemplar. El stop-motion, junto con la música y la voz de los

actores, crea un mundo que se siente tangible y, al mismo tiempo, mágico. Cada personaje tiene personalidad propia no solo gracias a la animación, sino también a la actuación vocal, con Danny Elfman prestando su voz a Jack y aportando expresividad, tono y carisma. La combinación de elementos visuales, sonoros y narrativos hace que la película sea una obra completa y multidimensional.

Culturalmente, la película ha dejado una **huella duradera** como clásico de culto tanto navideño como de Halloween. Su capacidad para unir dos festividades aparentemente opuestas en un relato coherente y entretenido la hace única. La obra es celebrada anualmente, tanto en maratones de Halloween como de Navidad, y ha influido en numerosos productos derivados, disfraces y experiencias interactivas, consolidando





su posición como referente de animación y fantasía para todas las edades.

Otro aspecto destacable es la **capacidad de la película para emocionar y divertir** simultáneamente. La narrativa combina momentos cómicos, situaciones absurdas y enseñanzas sobre responsabilidad y autenticidad. Esto permite que niños y adultos encuentren diferentes niveles de disfrute: los pequeños se deleitan con la fantasía y los personajes, mientras que los mayores aprecian la profundidad de los temas y la creatividad de la historia.

La película también sobresale por cómo logra **equilibrar la oscuridad y la magia**, sin que la historia se vuelva demasiado siniestra o demasiado simple. El contraste entre el mundo

gótico de Halloween y la luminosidad y alegría de la Navidad permite explorar la curiosidad, la sorpresa y la fascinación del protagonista, generando una experiencia visual y emocional rica, envolvente y única.

Finalmente, *Pesadilla antes de Navidad* demuestra que la **animación puede explorar mundos complejos y valores profundos** sin perder atractivo familiar. La película combina ingenio, estilo, humor y emoción, ofreciendo una obra que es tanto un entretenimiento como una lección sobre identidad, creatividad y la importancia de apreciar lo que cada festividad y tradición representa.

En conclusión, *Pesadilla antes de Navidad* no es solo una película navideña: es un híbrido entre fantasía, música y

aventura, que trasciende épocas y festividades. La animación en stop-motion, la dirección artística de Henry Selick, la producción de Tim Burton y la música de Danny Elfman crean un mundo inolvidable, lleno de humor, emoción y magia. Décadas después, sigue siendo un clásico que se disfruta

año tras año, demostrando que la Navidad, incluso cuando se mezcla con Halloween, puede ser un tiempo de maravilla, creatividad y conexión familiar.

■ Redacción FANZINE+





UN PADRE EN APUROS

LA COMEDIA NAVIDEÑA DEL CONSUMISMO Y LA FAMILIA

A mediados de los años 90, Hollywood exploraba cómo reflejar la Navidad en clave cómica y familiar, mostrando tanto la magia de las fiestas como las locuras que la acompañan. En este contexto llegó *Un padre en apuros* (*Jingle All the Way*), dirigida por Brian Levant y protagonizada por Arnold Schwarzenegger, una película que combina comedia física, sátira del consumismo navideño y momentos tiernos, logrando que los espectadores rían y se identifiquen al mismo tiempo con los desastres de la vida familiar durante la temporada festiva.

La historia sigue a Howard Langston, un ejecutivo con buena intención pero siempre ocupado, que descubre a última hora que no tiene el regalo más codiciado por su hijo para Navidad: un juguete llamado Turbo-Man. A partir de ahí, se desencadena una carrera frenética por conseguirlo, con situaciones absurdas, persecuciones, malentendidos y caos total. Sin revelar detalles clave, la película combina comedia física y momentos de tensión ligera, explorando la lucha de un padre por cumplir su promesa y ofrecer felicidad a su familia en un marco claramente navideño.



Uno de los elementos más llamativos es la **dirección y ritmo** de la película. Brian Levant consigue alternar secuencias de acción rápida, persecuciones urbanas y caos en tiendas abarrotadas con momentos más íntimos en los que Howard interactúa con su familia. La cámara sigue de cerca al protagonista en situaciones caóticas, reforzando la sensación de urgencia y desesperación, mientras el montaje rápido enfatiza la comedia y la comedia física mantiene la atención del público y potencia la sensación de humor constante.

Arnold Schwarzenegger es el centro absoluto de la película. Aunque conocido por sus roles de acción, aquí demuestra gran talento para la comedia física, combinando expresividad

corporal, timing cómico y momentos de vulnerabilidad. Schwarzenegger logra que Howard sea tanto un personaje cómico —enredado en situaciones imposibles y persecuciones absurdas— como un padre reconocible y tierno, que lucha por hacer feliz a su hijo. Su actuación funciona porque transmite sinceridad: el espectador cree en su esfuerzo, incluso cuando todo parece ir en su contra.

El elenco secundario también es fundamental para el éxito de la película. Sinbad, en el papel de un padre rival, aporta un contrapunto cómico lleno de energía, mientras que Phil Hartman interpreta a un presentador televisivo que simboliza la locura mediática y comercial de la Navidad. La interacción entre los personajes genera situaciones absurdas que resultan





hilarantes y sirven para subrayar la crítica al consumismo desenfrenado, todo sin perder el tono familiar de la película.

La película también destaca por su **ambientación navideña y diseño de producción**. Las calles abarrotadas, los centros comerciales decorados con luces y árboles, y los hogares preparados para las fiestas crean un escenario que refleja la temporada de manera reconocible y exagerada a la vez. Esta exageración no es gratuita: refuerza el contraste entre la ilusión de la Navidad y el caos que puede generar el consumismo, mientras sirve de base para el humor físico que predomina en gran parte del metraje.

El **humor** es otro de los grandes aciertos de *Un padre en apuros*. Se combina la comedia física —con caídas, perse-

cuciones, accidentes y malentendidos— con la ironía y la exageración de la cultura consumista de la época. Las situaciones son tan extremas que provocan risa inmediata, pero siempre están vinculadas al conflicto central de la película: la obsesión de un padre por cumplir su promesa de regalar la felicidad a su hijo. Esta mezcla de humor absurdo y emocional permite que la película funcione para todas las edades.

Un punto clave de la película es cómo trata la **dinámica familiar**. Howard no es un héroe perfecto ni un padre infalible; comete errores, se equivoca y se desespera. Sin embargo, su intención y su amor por su hijo son claros. La película muestra que la Navidad no depende solo de regalos, sino de los esfuerzos, la paciencia y la dedicación hacia los seres queridos. Este mensaje se transmite de manera natural,

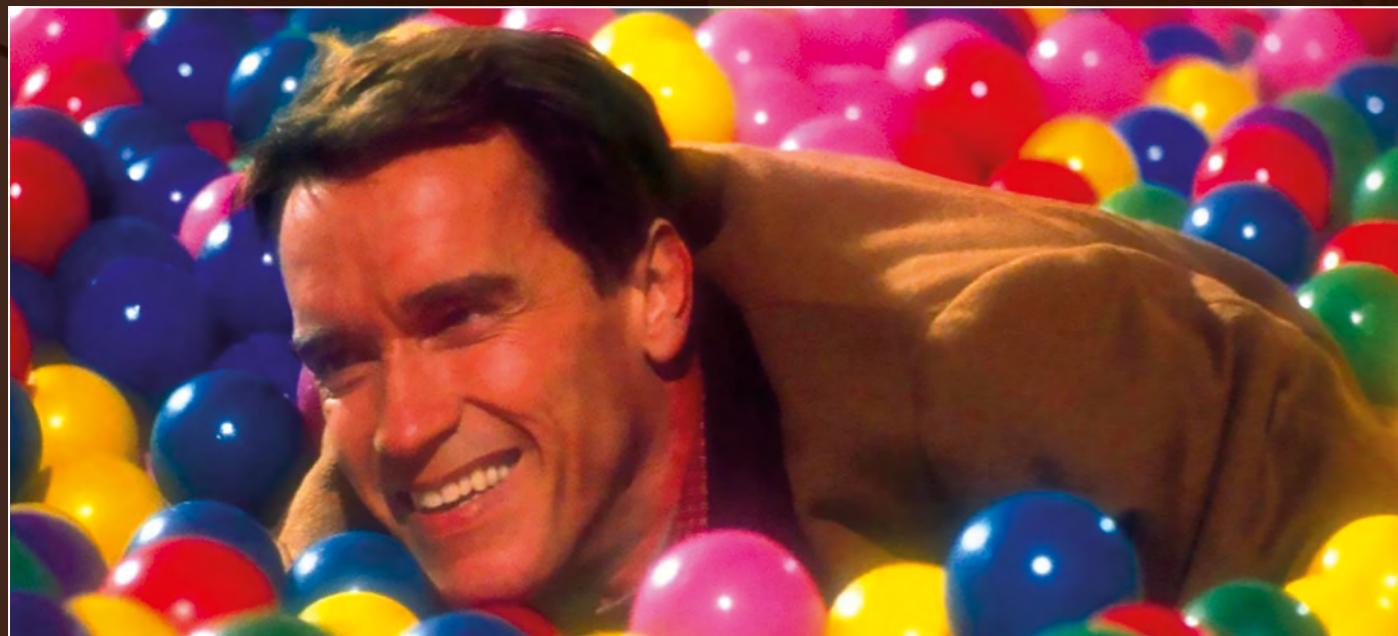
a través de las situaciones y las reacciones de los personajes, evitando la moralina y reforzando el enfoque cómico.

La **fotografía y la iluminación** también aportan mucho al tono de la película. Las escenas en tiendas abarrotadas y calles nevadas están iluminadas con colores cálidos y decoraciones brillantes, creando un contraste visual entre el estrés de los adultos y la ilusión de los niños. La combinación de luces, colores y escenarios exagerados refuerza el humor y la sensación de caos navideño, haciendo que el espectador se sienta inmerso en la experiencia de Howard.

En términos técnicos, la película se apoya en **efectos prácticos y coreografía de acción física** más que en tecnología digital avanzada. Las persecuciones en tiendas, los enredos

con decoraciones y los accidentes son cuidadosamente planificados para maximizar el efecto cómico y mantener la coherencia de la historia. Esto demuestra que la comedia física bien ejecutada, combinada con un guion sólido, puede ser igual de efectiva que los efectos especiales modernos para mantener al espectador entretenido.

La película también ofrece una **reflexión implícita sobre la sociedad de consumo**. La exageración de la locura por conseguir un juguete se convierte en sátira de la obsesión moderna con los regalos y la presión de las expectativas navideñas. Sin perder el humor ni el tono familiar, la película hace que los espectadores reflexionen sobre la verdadera esencia de la Navidad: la familia, la paciencia y la bondad, más allá de los objetos materiales.





Otro punto fuerte de *Un padre en apuros* es cómo maneja la **tensión narrativa y la comedia simultáneamente**. Cada obstáculo que enfrenta Howard aumenta la anticipación y la emoción del público, mientras que los gags físicos, los malentendidos y las situaciones absurdas alivian la tensión y generan risas. Este equilibrio es fundamental para que la película funcione como comedia familiar: mantiene la atención y hace que la experiencia sea entretenida de principio a fin.

El guion también refuerza los **valores familiares y navideños** de manera efectiva. Aunque la historia gira en torno a conseguir un juguete, lo realmente importante es el esfuerzo, la dedicación y el amor de Howard hacia su hijo. La película enseña que la Navidad no es perfecta y que los contratiempos

forman parte de la experiencia, pero que la intención y la conexión emocional son lo que realmente importa. Esta lección, combinada con situaciones cómicas, hace que la película sea entrañable y memorable.

Desde un punto de vista cultural, *Un padre en apuros* refleja la **época de los años 90 en Estados Unidos**, donde el consumismo navideño y la cultura del regalo eran ya fenómenos muy marcados. Al exagerar estas situaciones, la película ofrece una crítica ligera pero efectiva, utilizando la comedia y el absurdo para hacer reflexionar al espectador sobre las prioridades en la vida familiar durante las fiestas. Esto la convierte en un referente de comedia navideña con conciencia social, aunque presentada de manera ligera y divertida.



En términos de cine familiar, la película demuestra que se puede hacer humor físico intenso y sátira social sin sacrificar los **valores esenciales de la Navidad**. Howard no necesita magia ni fantasía; su propio caos y humanidad generan situaciones cómicas y conmovedoras. Esto la diferencia de otras comedias navideñas más fantásticas o sentimentales, y refuerza su relevancia dentro del cine familiar de su época.

En conclusión, *Un padre en apuros / Jingle All the Way* no es solo una comedia de acción navideña; es un ejemplo de cómo combinar humor físico, sátira del consumismo y valores familiares en una historia coherente y entretenida. La actuación de Arnold Schwarzenegger, el guion sólido, la dirección de Brian Levant y la construcción del universo navideño hacen que la película siga siendo un clásico de

la Navidad para familias de todas las edades. Su legado reside en mostrar que la risa, el caos y la dedicación familiar pueden coexistir durante las fiestas y generar recuerdos inolvidables.

Más de veinte años después de su estreno, *Un padre en apuros* sigue siendo un referente del cine navideño porque recuerda, con humor y exageración, que la Navidad es mucho más que regalos: es amor, esfuerzo, conexión familiar y la capacidad de mantener el humor incluso en los momentos más caóticos. La película sigue siendo perfecta para ver en familia, reírse de los desastres cotidianos y valorar lo que realmente importa durante las fiestas.

■ Redacción FANZINE+





A Muppet Family Christmas

UN FESTÍN NAVIDEÑO PARA TODAS LAS EDADES

En 1987, los Muppets ofrecieron a las familias un especial que se ha mantenido como un clásico televisivo: *The Muppet Family Christmas*. Este especial reúne a los personajes más queridos de Jim Henson, combinando títeres, humor, música y valores navideños en una historia que, aunque sencilla, logra capturar la esencia de la Navidad de manera única. A diferencia de los episodios navideños de series animadas o sitcoms, este especial destaca por su **riqueza de personajes y cameos de celebridades**, creando un espectáculo lleno de alegría, caos y ternura.

La historia sigue a **Kermit, Miss Piggy, Fozzie, Gonzo y toda la familia Muppet** mientras se preparan para celebrar la Navidad en casa de Fozzie.

Sin revelar giros importantes, el episodio se centra en la preparación de la fiesta, la llegada de invitados inesperados y los divertidos malentendidos que surgen en el camino. La trama combina humor físico, travesuras típicas de los Muppets y momentos tiernos que refuerzan la importancia de la amistad y la generosidad en esta temporada.



Uno de los aspectos más destacados es la **cantidad de personajes involucrados**, muchos provenientes de distintos programas de Jim Henson, como *The Muppet Show*, *Sesame Street* y *Fraggle Rock*. Esta reunión genera situaciones cómicas únicas y permite explorar la interacción entre diferentes personalidades: Kermit con su calma característica, Miss Piggy con su dramatismo, Fozzie con sus chistes malos pero entrañables, y Gonzo con su locura impredecible. La dinámica entre todos ellos crea un espectáculo variado y lleno de energía que mantiene la atención del espectador en todo momento.

El **humor** es, por supuesto, el alma del especial. Los Muppets combinan **comedia física, juegos de palabras, travesuras y absurdos**, logrando un equilibrio perfecto entre risa

y ternura. A pesar de que los gags pueden parecer simples, la coreografía de títeres, la sincronización y el timing cómico requieren un gran talento y hacen que cada escena sea memorable. Los momentos de caos durante la preparación de la fiesta o los malentendidos entre los personajes generan risas genuinas, mientras que las situaciones más emotivas refuerzan el mensaje navideño.

Uno de los puntos más especiales de *The Muppet Family Christmas* es la **participación de celebridades invitadas**, que añade un toque de sorpresa y relevancia cultural. Estrellas como *Alice Cooper*, *Imogene Coca*, *Jo Anne Worley* y otros actores y músicos de la época aparecen interactuando con los Muppets, creando escenas divertidas y memorables. Estas





apariciones muestran la capacidad de la serie para mezclar ficción y realidad, manteniendo la diversión sin perder la coherencia de la historia. La interacción entre humanos y títeres es fluida y natural, destacando la calidad del trabajo de Jim Henson y su equipo.

Otro elemento fundamental es la **música**, que combina villancicos tradicionales con canciones originales interpretadas por los personajes. Cada número musical está diseñado para entretenir, emocionar y reforzar la narrativa. La interpretación de canciones por parte de los Muppets y de los invitados famosos crea un ambiente festivo y vibrante, donde la música se convierte en un vehículo para transmitir alegría,

nostalgia y espíritu navideño. La calidad musical y la diversidad de estilos hacen que el especial sea disfrutable tanto para niños como para adultos.

La **ambientación y el diseño de producción** también merecen mención. La casa de Fozzie está decorada con luces, guirnaldas y un árbol de Navidad lleno de detalles, mientras que las interacciones entre los distintos escenarios permiten que la acción se sienta dinámica y variada.

La combinación de escenarios interiores acogedores y escenas que muestran la llegada de invitados y regalos contribuye a la sensación de festividad y magia que caracteriza al especial.



El especial logra **transmitir valores navideños** de manera natural y entrañable. La amistad, la generosidad, la solidaridad y la importancia de celebrar juntos son temas recurrentes a lo largo del episodio. Los malentendidos y los conflictos menores se resuelven gracias a la cooperación y el cariño entre los personajes, recordando que la Navidad es un momento para compartir y disfrutar de la compañía de seres queridos, humanos o títeres. La historia enfatiza que lo importante no son los regalos ni las fiestas elaboradas, sino los gestos de afecto y comunidad.

La **estructura narrativa** está diseñada para mantener la atención y el entretenimiento de todas las edades. Cada

escena tiene un ritmo que alterna acción, humor y momentos emotivos, permitiendo que los espectadores se involucren emocionalmente con los personajes. La transición entre escenas de caos, números musicales y momentos de calma crea un flujo narrativo que evita la monotonía y refuerza la sensación de evento festivo completo.

Uno de los elementos más entrañables es la **integración de múltiples universos Muppet**. La presencia de personajes de *Sesame Street* junto con los Muppets tradicionales no solo ofrece diversión y sorpresa, sino que también celebra la diversidad de talentos y estilos de Jim Henson. Esta fusión de mundos permite que el especial tenga una riqueza única.





y muestre cómo distintas personalidades y enfoques pueden coexistir de manera armoniosa en una misma celebración.

La **emocionalidad del especial** también merece destacarse. A pesar del caos y el humor, hay momentos de ternura genuina que transmiten calidez y reflejan la esencia de la Navidad: la alegría de reunirse, el entusiasmo por compartir regalos, la importancia de los amigos y la familia. Estos instantes equilibran el humor con la emoción, haciendo que el especial sea memorable y entrañable, y asegurando que deje una impresión duradera en los espectadores.

El **impacto cultural** de *The Muppet Family Christmas* es significativo. Este especial consolidó la reputación de los Muppets como referentes de la televisión navideña, demostrando que los títeres podían combinar humor, música y valores universales de manera atractiva para todas las edades. Su éxito inspiró numerosos especiales posteriores y estableció un estándar para la calidad de los programas navideños de entretenimiento familiar.

Finalmente, *The Muppet Family Christmas* demuestra que la Navidad puede celebrarse con humor, creatividad y

valores universales, sin perder la ternura ni la magia de la temporada. La interacción entre personajes, la participación de celebridades, la música y los números cómicos crean una experiencia festiva completa que sigue siendo disfrutada por nuevas generaciones, manteniendo viva la tradición y la relevancia de los Muppets en la televisión.

En conclusión, *The Muppet Family Christmas* es mucho más que un especial televisivo: es un **clásico navideño atemporal** que combina humor, música, valores familiares y celebridades invitadas en una experiencia inolvidable.

La maestría de Jim Henson en títeres, la calidad musical, la interacción entre múltiples personajes y la ambientación festiva hacen que este especial siga siendo un referente de la Navidad en la televisión, demostrando que la verdadera magia de la Navidad reside en la unión, la alegría y el compartir momentos especiales.

■ Redacción FANZINE+





A CHARLIE BROWN Christmas

LA MAGIA SIMPLE DE LA NAVIDAD

En 1965, Charles M. Schulz, el creador de *Peanuts*, llevó sus famosos personajes a la televisión con *A Charlie Brown Christmas*, un especial animado que se ha convertido en un referente navideño para generaciones enteras. A diferencia de los musicales espectaculares o las comedias familiares modernas, esta obra destaca por su **simplicidad, ternura y profundidad emocional**, combinando humor, reflexión y espíritu navideño de manera única. Desde su estreno, sigue siendo un clásico que logra transmitir la esencia de la Navidad sin necesidad de grandes efectos ni luces visuales.

La historia sigue a **Charlie Brown**, un niño con buen corazón pero algo melancólico, que se siente perdido en medio del frenesí comercial de la temporada navideña. Sin entrar en spoilers, el relato muestra cómo Charlie Brown busca comprender el verdadero significado de la Navidad mientras organiza la obra navideña de su grupo escolar.

La historia combina momentos cómicos, tiernos y reflexivos, mostrando cómo incluso los gestos más pequeños pueden transmitir grandes valores durante las fiestas.

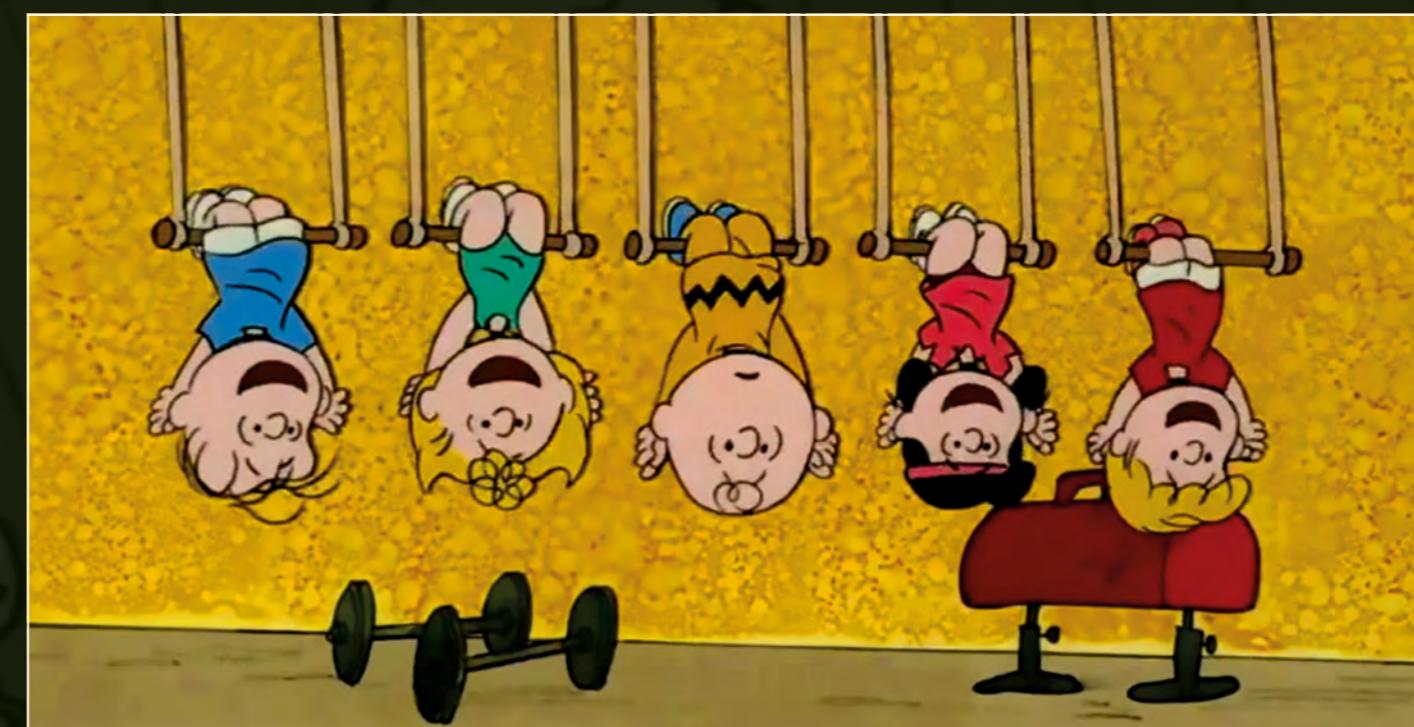


Uno de los aspectos más notables es la **animación minimalista** y característica del especial. Los diseños de Schulz se trasladan a la pantalla de manera fiel: líneas simples, personajes fácilmente reconocibles y escenarios sobrios que no distraen de la acción ni del mensaje. Esta simplicidad visual no resta impacto; al contrario, permite que la atención del espectador se centre en las emociones y en la narrativa, reforzando la cercanía con los personajes.

La **música** juega un papel fundamental en *A Charlie Brown Christmas*. Compuesta por **Vince Guaraldi**, la banda sonora de jazz se ha convertido en un clásico navideño por derecho propio. Desde la icónica melodía del tema principal hasta los acompañamientos sutiles durante los diálogos y escenas

clave, la música refuerza la sensación de calidez, nostalgia y magia, haciendo que cada escena sea memorable. La combinación de animación sencilla y música evocadora crea un ambiente único que sigue siendo reconocible y entrañable incluso décadas después.

El **humor** del especial es discreto pero efectivo. Charlie Brown y sus amigos enfrentan situaciones cotidianas, malentendidos y torpezas típicas de la infancia, que generan risas suaves y momentos entrañables. No se trata de comedia física exagerada, sino de humor basado en la sinceridad de los personajes y su interacción genuina. Este tipo de humor permite que tanto niños como adultos se sientan identificados y disfruten de la historia a diferentes niveles.





Uno de los elementos más importantes es cómo el especial transmite **valores navideños universales** de manera directa y sencilla. La amistad, la generosidad, la solidaridad y el verdadero significado de la Navidad se muestran a través de pequeñas acciones y reflexiones de los personajes. La historia enseña que la Navidad no está en los regalos, las luces o el consumismo, sino en la conexión humana, en compartir y en apreciar lo que realmente importa.

La **dirección y narrativa visual** son fundamentales para mantener la atención y la emoción. Cada plano está cuidadosamente compuesto: primeros planos que capturan la expresión de los personajes, planos generales que muestran la interacción del grupo, y detalles mínimos que refuerzan el entorno navideño, como la nieve, las luces del árbol o el sim-

ple pesebre que Charlie Brown elige. Esta atención al detalle, combinada con la simplicidad del diseño, permite que la historia sea clara, emotiva y envolvente.

La película también destaca por su **tono emocional balanceado**. Aunque Charlie Brown atraviesa momentos de duda y melancolía, la historia nunca se vuelve sombría. La esperanza, la alegría y la resolución positiva se entrelazan de manera natural, ofreciendo un mensaje reconfortante sobre la importancia de la fe, la comunidad y el espíritu navideño.

Esta capacidad de equilibrar tristeza y alegría hace que el especial funcione para todas las edades y mantenga su relevancia año tras año.



Otro aspecto fundamental es la **representación del nacimiento de Cristo** dentro del contexto de la historia. El pequeño pesebre que Charlie Brown elige para su árbol es un recordatorio visual de que la Navidad tiene un significado más profundo, centrado en la sencillez, la humildad y la celebración del nacimiento de Jesús. Este mensaje se transmite de manera delicada, sin solemnidad excesiva, integrándose de manera natural en la narrativa y reforzando el valor tradicional de la festividad.

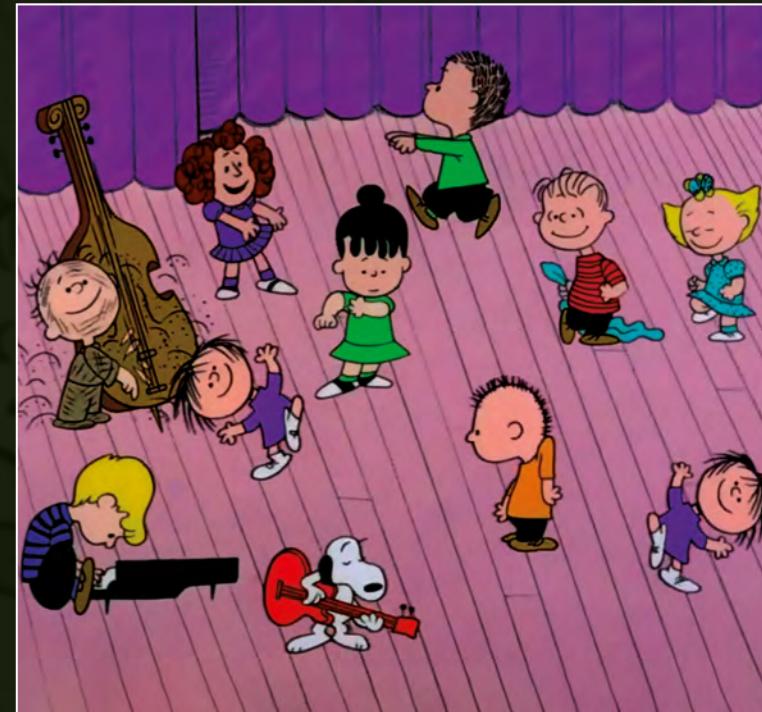
La relación entre los personajes secundarios también merece mención. Linus, Snoopy, Lucy y el resto del grupo no solo aportan humor y dinamismo, sino que representan distintas perspectivas sobre la Navidad: la ansiedad por los preparativos, la superficialidad de la comercialización

y, finalmente, la capacidad de valorar lo esencial. Esta diversidad de voces y actitudes refuerza la idea de que la Navidad tiene significados múltiples y que cada persona puede aprender y compartir su versión del espíritu navideño.

En términos de **impacto cultural**, *A Charlie Brown Christmas* ha dejado una huella duradera. Cada año se retransmite en televisión, convirtiéndose en un ritual para muchas familias que buscan revivir la magia de la Navidad desde una perspectiva simple, sincera y reflexiva.

La película ha influido en cómo se perciben los especiales navideños animados, mostrando que un mensaje profundo y valores universales pueden transmitirse sin necesidad de producción extravagante o efectos especiales sofisticados.





La película también destaca por su **atemporalidad**. A pesar de haber sido realizada en 1965, la narrativa, los personajes y los mensajes continúan siendo relevantes. La combinación de simplicidad visual, música evocadora, humor discreto y valores universales asegura que nuevas generaciones puedan conectarse con la historia con la misma facilidad que quienes la vieron por primera vez hace más de medio siglo.

La música de Vince Guaraldi merece una mención aparte. La fusión de jazz y melodías navideñas crea un ambiente cálido,

cercano y emocional, que acompaña la narrativa de manera natural. Cada escena se ve reforzada por arreglos musicales que potencian el humor, la ternura o la reflexión, demostrando cómo la música puede convertirse en un personaje más dentro de la historia.

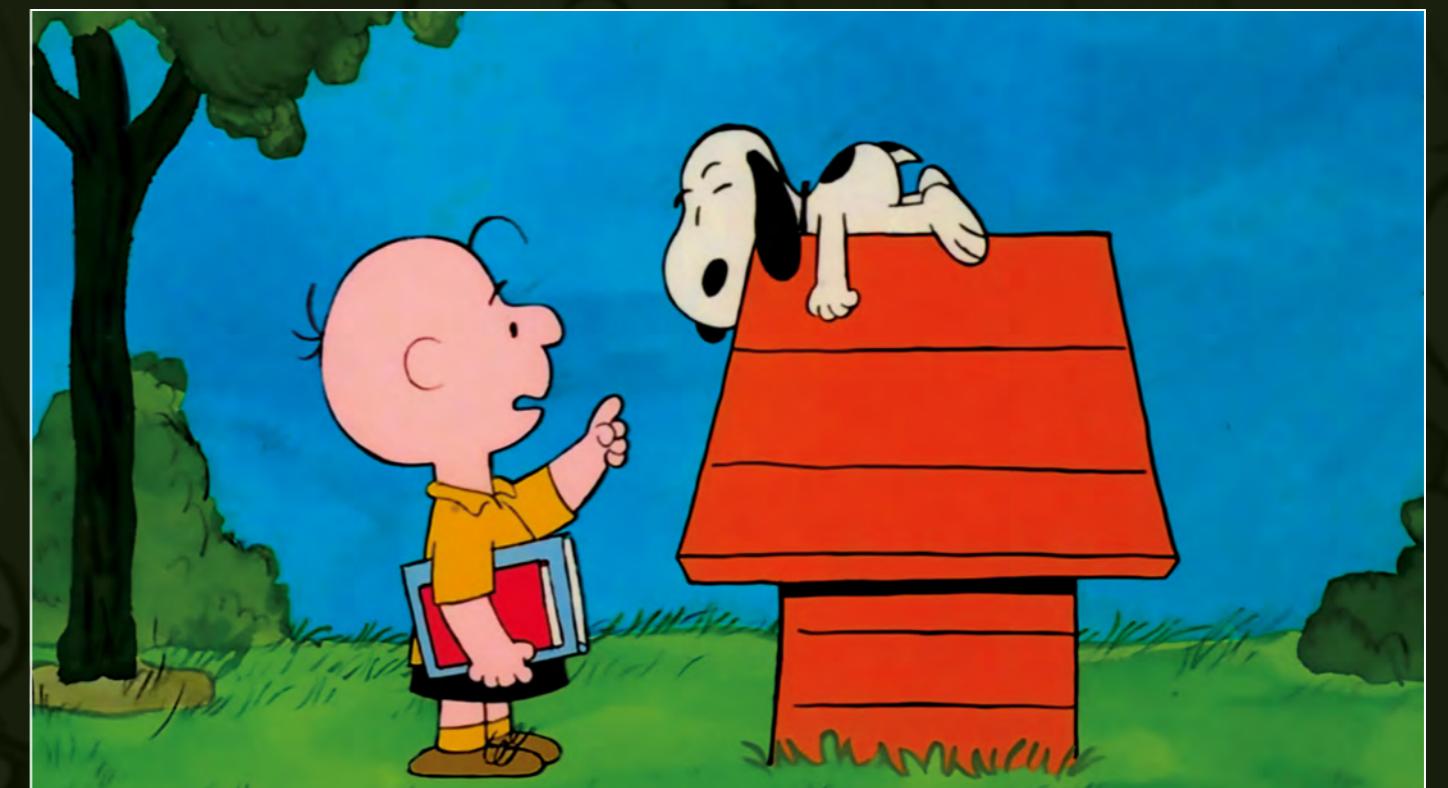
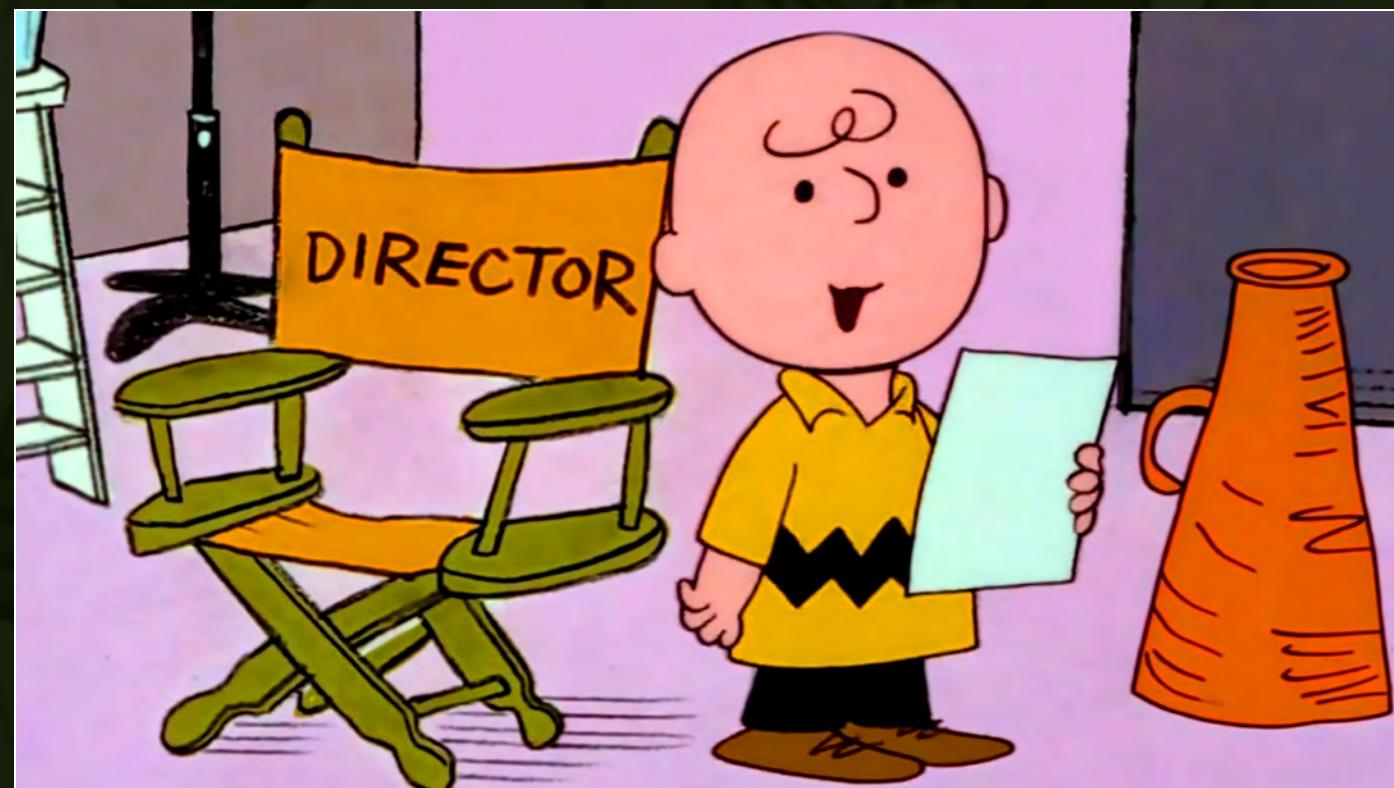
Finalmente, *A Charlie Brown Christmas* demuestra que la Navidad no necesita grandes despliegues ni efectos especiales para transmitir su magia. La combinación de personajes entrañables, narrativa sencilla, humor delicado

y valores universales hace que el especial siga siendo un referente navideño, capaz de emocionar y divertir a espectadores de todas las edades. La obra recuerda que la verdadera esencia de la Navidad está en la amistad, la generosidad y la conexión con los demás, lecciones que siguen siendo tan relevantes hoy como en 1965.

En conclusión, *A Charlie Brown Christmas* no es solo un especial animado: es un **clásico navideño atemporal** que combina humor, reflexión, música y emoción. La animación

característica de Schulz, la música de Vince Guaraldi, el guion y la ternura de los personajes crean una experiencia completa que trasciende generaciones. Décadas después, sigue siendo una obra imprescindible, recordando que la magia de la Navidad reside en los pequeños gestos, en la sencillez y en valorar lo esencial.

■ Redacción FANZINE+





En diciembre de 1989, la televisión estadounidense estrenó un episodio que marcaría el inicio de una tradición: *Simpsons Roasting on an Open Fire*, conocido en español como *Navidad de Los Simpson*. Aunque *Los Simpson* se convertiría en un fenómeno cultural por su sátira, humor irreverente y crítica social, este primer especial navideño demostró que la serie también podía capturar la esencia de la Navidad, combinando humor, ternura y reflexión familiar de manera sorprendentemente equilibrada.

La trama sigue a la familia Simpson mientras se prepara para las fiestas navideñas. Sin revelar giros importantes, el episodio muestra los esfuerzos de Homer por conseguir regalos y mantener la alegría de sus hijos a pesar de los problemas económicos y las dificultades que surgen durante la temporada. La historia resalta el contraste entre la ilusión que despierta la Navidad y los desafíos de la vida cotidiana, combinando situaciones cómicas, momentos tiernos y una lección final sobre la importancia de la familia y la solidaridad.



Uno de los aspectos más destacados del episodio es su **animación característica**. Aunque más simple que las producciones modernas, el estilo de Matt Groening y su equipo permite que los personajes transmitan emociones y humor con gran eficacia. Cada gesto de Homer, Bart o Lisa está diseñado para reflejar su personalidad y las tensiones de la historia, y los escenarios, desde el salón decorado hasta las calles nevadas, logran recrear un ambiente navideño reconocible y acogedor, incluso con recursos limitados de animación en la época.

El **humor** es, por supuesto, un elemento central. Como era de esperar en *Los Simpson*, la comedia combina sarcasmo, ironía y situaciones absurdas, pero en este especial también

se mezcla con ternura. Homer se enfrenta a problemas que muchos espectadores pueden reconocer, pero siempre con un giro cómico que mantiene la historia ligera y entretenida. La interacción entre los personajes refleja tanto la dinámica familiar como las tensiones propias de la Navidad, logrando un equilibrio que hace que el episodio sea divertido para niños y adultos.

Otro punto fuerte es la **capacidad del episodio para transmitir valores navideños** de manera sutil. A pesar del humor irreverente, se enfatiza la importancia de la familia, la generosidad, la solidaridad y la resiliencia frente a los problemas cotidianos. La historia enseña que la Navidad no está en los regalos ni en las apariencias, sino en compartir





momentos, apoyarse mutuamente y valorar lo que se tiene. Esta lección, aunque presentada con humor, sigue siendo conmovedora y relevante décadas después de su emisión.

La **música y efectos sonoros** contribuyen significativamente al ambiente festivo. La banda sonora combina melodías alegres, efectos navideños y momentos musicales breves que refuerzan la emoción de la temporada. Cada sonido, desde los villancicos hasta los efectos cómicos, ayuda a transmitir la atmósfera navideña sin necesidad de grandes despliegues, demostrando cómo una animación televisiva puede crear un entorno completo con recursos limitados.

El episodio también destaca por su **estructura narrativa efectiva**. Aunque es más breve que una película, logra introducir

conflicto, desarrollo y resolución en un tiempo reducido, manteniendo la atención del espectador y transmitiendo un mensaje claro. La combinación de escenas cómicas, diálogos rápidos y momentos de reflexión permite que el episodio funcione como un relato completo y memorable, estableciendo un modelo para futuros especiales navideños de la serie.

La interacción entre los personajes secundarios, como **Marge, Bart, Lisa y Maggie**, aporta profundidad y contraste al relato. Cada uno tiene su propia perspectiva sobre la Navidad: la ilusión de Bart, la sensibilidad de Lisa, la ternura de Maggie y la paciencia de Marge ante los problemas de Homer. Esta diversidad de reacciones refleja cómo la Navidad puede ser percibida de diferentes maneras, y cómo cada miembro de la familia contribuye a la experiencia colectiva de las fiestas.



El episodio también incluye **elementos culturales y sociales** que lo hacen atemporal. La crítica a la comercialización de la Navidad, la presión de los gastos y las expectativas sociales se presenta de manera ligera pero incisiva. A través del humor y la exageración típica de *Los Simpson*, el episodio ofrece una reflexión sobre cómo mantener el espíritu navideño en medio del estrés y las dificultades de la vida cotidiana, un mensaje que sigue siendo relevante hoy en día.

Uno de los momentos más memorables es la **representación simbólica de la Navidad**. Aunque no se centra en el nacimiento de Cristo, el episodio enfatiza la importancia de la unidad familiar, el apoyo mutuo y la generosidad, valores que están en el corazón de la festividad. La resolución del conflicto y el cierre emotivo permiten que los espectadores sientan la

satisfacción y la calidez propias de la Navidad, reforzando el impacto emocional del episodio.

La animación, aunque simple comparada con los estándares modernos, **demuestra creatividad y claridad narrativa**. Cada escena está cuidadosamente construida para transmitir la emoción adecuada, desde la tristeza inicial de Homer hasta la alegría final de la familia reunida. Los colores, las expresiones faciales y los gestos corporales se combinan para crear un ambiente coherente y reconocible, que captura la atención del espectador y transmite la esencia de la temporada.

Culturalmente, *Navidad de Los Simpson* ha dejado una **huella perdurable**. Este episodio estableció la tradición de especiales navideños dentro de la serie, inspirando décadas





de episodios temáticos que combinan humor, crítica social y espíritu festivo. Cada año, el episodio se vuelve a emitir, recordando a los espectadores la importancia de mantener la ternura y el humor durante la Navidad, y consolidando la relevancia de la serie como un ícono de la cultura popular.

Finalmente, el especial demuestra que la **Navidad puede explorarse de manera irreverente y divertida**, sin perder el mensaje esencial de la temporada. La combinación de humor,

crítica social, valores familiares y ambientación festiva hace que *Navidad de Los Simpson* sea un clásico televisivo que sigue emocionando, divirtiendo y enseñando lecciones sobre generosidad, resiliencia y unión familiar. La obra muestra que incluso en medio de la sátira y el absurdo, es posible capturar la esencia de la Navidad de manera memorable.

En conclusión, *Simpsons Roasting on an Open Fire* es mucho más que un primer episodio de televisión: es un clá-

sico navideño atemporal. La animación característica de Matt Groening, el humor irreverente, los valores familiares y la ambientación navideña crean un especial que sigue siendo relevante para todas las generaciones. Décadas después de su emisión, continúa enseñando que la verdadera magia de

la Navidad reside en la familia, la generosidad y la capacidad de encontrar alegría incluso en medio de las dificultades cotidianas.

■ Redacción FANZINE+





HOI ENTHEOI (ΟΙ ΕΝΘΕΟΙ)

VIDEOJUEGOS INSPIRADOS POR EL MUNDO ANTIGUO

CUANDO LOS DIOSES ANTIGUOS ME DEVOLVIERON A LA INFANCIA PIXELADA

Ayer entré al Teatro Cómico Principal de Córdoba casi por casualidad. El plan era otro: acompañar a mi hija y a mi sobrina a una actividad cultural en el Museo Arqueológico. Pero al pasar frente al teatro, justo enfrente de la Fundación Antonio Gala para Jóvenes Creadores, algo me detuvo en seco: un cartel anunciaba la exposición “HOI ENTHEOI (ΟΙ ΕΝΘΕΟΙ): Videojuegos inspirados por el Mundo Antiguo”, abierta desde el 13 de diciembre de 2025 y hasta el 11 de enero de 2026.

Para alguien de 45 años, criado entre recreativas, cartuchos y tardes de dibujos animados viendo *Los Caballeros del Zodiaco*, aquello fue una llamada directa al corazón.

Entramos. Estábamos completamente solos. Esa fue la primera sensación extraña: una exposición que une videojuegos y mundo antiguo, dos lenguajes universales, y ni rastro de público. Me resultó inevitable pensar en la escasa difusión de



la cultura en Córdoba. Echo en falta más carteles, más paneles, más ruido en la calle. No solo de la capital, también de los pueblos, aldeas y barriadas de la provincia. La cultura existe, pero muchas veces parece esconderse.

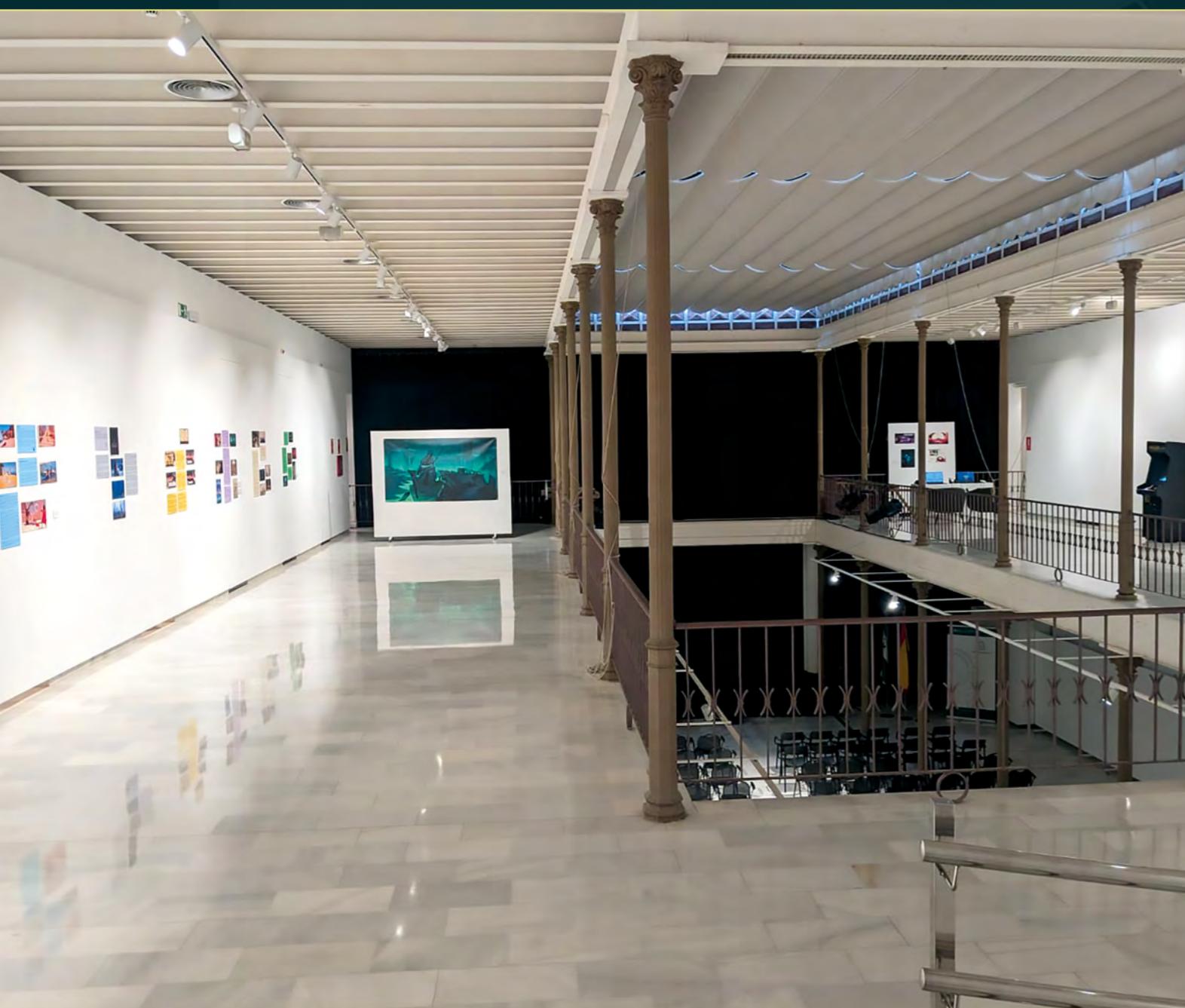
La exposición ocupa un espacio amplio. Presenta varios expositores con consolas antiguas que me tocaron la fibra. Por ejemplo, ver una Nintendo o una Mega Drive siempre es volver a casa, aunque confieso que me desconcertó no encontrar una conexión clara con la temática grecorromana. Ver *Sonic* en dicha consola donde uno espera ver juegos como *Altered Beast* o *Columns* podría romper un poco el hilo conductor, sin embargo, encaja si recordamos fases como *Marble Zone*, con claras referencias visuales a templos, columnas y ruinas clásicas que beben del imaginario grecorromano.

También eché en falta grandes ausentes. Para quienes creímos con la mitología integrada en el mando, resulta inevitable pensar en sagas como *Heroes of Might and Magic*, *God of War* o *Age of Mythology*, entre otras. Y, por qué no, clásicos muy aclamados como *Castlevania* o títulos menos conocidos como *Spartan: Total Warrior*, *Rise of the Argonauts*, *Viking: Battle for Asgard* o algún juego de los *Caballeros del Zodiaco*. Juegos que, al menos para mí, forman parte del imaginario mitológico digital.

Pero no todo es ausencia. Al contrario. Uno de los grandes aciertos de esta exposición es su parte divulgativa. Los carteles están muy bien trabajados, son claros, documentados y, sobre todo, despiertan curiosidad. Descubrí juegos que no conocía y salí con ganas reales de jugarlos, algo que no siempre ocurre en una exposición.

El momento más emotivo llegó frente a una máquina recreativa, de las de “mi época”, con *Altered Beast*. Fue un viaje inmediato a las recreativas de mi infancia. No fue nostalgia impostada, fue memoria viva.





También me sorprendió gratamente encontrar dos portátiles con juegos modernos (*Spiritfarer* y *Stray Gods*) que se podían jugar. Me dieron muy buenas sensaciones, y considero que son unas propuestas distintas y una puerta abierta a nuevas formas de contar mitos y emociones mediante los videojuegos actuales.

Salí con sentimientos encontrados, pero honestos. La exposición podría ser más completa, más ambiciosa y mejor comunicada. Pero también es valiente, necesaria y, en lo personal, profundamente emotiva. Me recordó por qué los videojuegos fueron, y siguen siendo, una forma de mitología contemporánea. Héroes, dioses, pruebas, sacrificios. Solo que ahora, con píxeles y mandos.

Como mencioné al principio del artículo, la exposición durará hasta el 11 de enero de 2026. Para quien quiera am-

pliar información sobre la exposición, fechas y contexto, puede hacerlo en la web oficial de Cultura de la Universidad de Córdoba:

<https://www.uco.es/cultura/exposicion/1194-13-12-2025-al-11-01-2026-exposicion-hoi-entheoi>

No dejen que esta oportunidad se pierda en el olvido, como una partida sin guardar. Yo, al menos, salí con la sensación de haberme reencontrado, por un rato, con el niño que soñaba con dioses antiguos mientras aporreaba botones. Y eso, hoy en día, no es poca cosa.

■ **Javier Fuentes Alventosa**



HOI ENTHEOI (ΟΙ ΕΝΘΕΟΙ) VIDEOJUEGOS INSPIRADOS POR EL MUNDO ANTIGUO

13 DIC a 11 ENE / 2026
Teatro Cómico Principal. Planta alta

Financian:



Colaboran:





NECA: TMNT 2012

Y siguiendo con más **Tortugas Ninja**, ahora voy a colocar aquí varias fotos de la nueva línea de figuras que va a sacar **NECA**: Unas basadas en la serie de animación que comenzó en el año 2012. ¿Ya se podrían considerar *vintage*? ¿Tan viejos somos ya? En fin. Cosas en las que pensar durante estas fechas navideñas.

De momento han sacado versiones “*ultimate*” de las cuatro tortugas, de **Shredder** y de un **Foot Soldier**. Pero en alguna convención (ya no recuerdo cuál, lo siento) sé que también mostraron un prototipo de **Tiger Claw**, que imagino que será la siguiente figura en salir a la venta. ¡Y ahora escribo una frase más para que no me descuadre de nuevo!

FIGURAS DE ACCIÓN

REPASO RÁPIDO A LAS ÚLTIMAS NOVEDADES

¡Hola! ¿Cómo estáis? Hoy os traigo una sección ligera, que no tengo mucho tiempo libre para estas mierdas. ¡Honestidad ante todo, siempre! Mi editor jefe me ha dado cuatro páginas, así que voy a ver si las relleno con unas cuantas imágenes, bien grandes, le meto cuatro párrafos escritos en plan rápido y ale, a cobrar el cheque.

Ah, perdón, no: me chivan por el pinganillo que no hay cheque, que esto se cobra con algo mucho mejor, que se llama “Amor al Arte”. Como dirían las Tortugas Ninja antes de que las hubieran redoblado: ¡De puta madre!

Y aquí escribo esto porque si no me queda descuadrado.

PLAYMATES: TMNT KNOCKOFF KNOCKOUT 2-PACKS

Empiezo MUY fuerte porque estos 2-packs me parecen la bomba. Resulta que delante de la nueva película de **Bob Esponja** van a dar un cortometraje de las **Tortugas Ninja** (secuela de *Mutant Mayhem*) titulado “*Chrome Alone 2 – Lost in New Jersey*” del cual ya pudimos ver un avance y resulta que hay una escena en la que los cuatro hermanos ven en el escaparate de una tienda que venden figuras basadas en ellos. Pero son unas figuras que poco tienen que ver con la realidad: los nombres mal puestos (Nardo, Mark, Danny y Ralph), diseños

feos y desproporcionados... Son claramente unos *bootlegs*. Es buenísimo. Pues claro, como no podía ser de otra manera, al poco de ver el avance, **Playmates** no defraudó y anunció que iba a sacarlas a la venta. Podremos tener unos *bootlegs* oficiales, valga la paradoja.

Curiosamente vienen en 2-packs junto con la versión “buen-a” de la tortuga correspondiente, en este caso con la ropa de calle navideña con la que van de compras.





McFARLANE: BATMAN RETURNS

Si seguís esta sección sabréis que me gustan mucho las figuras de McFarlane basadas en películas de DC, así que esta nueva wave, representando los personajes de **Batman Vuelve (Batman Returns)** de Tim Burton, claro, es un *must-have*.



MATTEL: NOVEDADES MASTERS DEL UNIVERSO

Y ahora, con toda la vergüenza del mundo, voy a dejar por aquí estas dos imágenes que hizo **MatTEL** para promocionar las novedades de **Masters del Universo (Masterverse y Cartoon Collection, principalmente)**, que, por cierto, hay muchas figuras aquí de las que os hablé en mi último artícu-

lo, así podéis verlas, y dicho esto, me retiro, que me tengo que preparar para la cena de nochebuena. ¡Un saludo y feliz Navidad a todos!

■ Marc Albertí





LUCES Y SOMBRAS DEL UNIVERSO DC EN ESPAÑA

Siempre es agradable recibir la visita de alguien a quien quieres y aprecias, mucho más cuando ese alguien es un personaje que ha formado parte de tu vida durante décadas, incluso aunque se trata de personajes de ficción como lo son los iconos atemporales e imperecederos del universo DC, que en los últimos años se están dejando caer por nuestro querido país de forma puntual y poco a poco, hasta constituir ya casi una costumbre canónica en forma de historias cortas incluidas en recopilatorios anuales bajo el título y el denominador común de *"El Mundo"*.

Dentro de estos tomos recopilatorios de *"El Mundo"* ya hemos tenido la oportunidad de disfrutar de historias autoconclusivas protagonizadas por personajes de DC y ambientadas en distintos puntos de la geografía de España, aunque como ahora veremos, los resultados hasta la fecha han sido bastante dispares y han corrido distinta suerte. Hasta ahora ya son tres los personajes de DC que han pasado por España, primero pudimos disfrutar de *Batman en Benidorm* de Paco Roca, luego le siguió *El Joker en Madrid* del polémico David Rubín, y por último y el más reciente de todos, el magnífico



Superman en Granada de Jorge Jiménez. Como decimos, el paso de los héroes y villanos más icónicos y representativos de DC por España nos ha dejado sensaciones encontradas dependiendo de los casos y algunas preguntas sin respuesta que no acabamos de descifrar ni tienen demasiado sentido, pero como ahora veremos varían mucho de una historia a otra. Lo primero que habría que decir es que por supuesto aquí en Fanzine Plus no somos nadie para emitir juicios sumarísimos ni estamos en posesión de la verdad absoluta, simplemente somos un medio de opinión más y como tal nuestras valoraciones tienen la importancia y la oficialidad que uno quiera darles, pero desde luego estaremos todos (o casi todos) de acuerdo en que poco o nada tienen que ver los resultados finales de, por ejemplo, el maravilloso y reciente *Superman en*

Granada con el espeluznante y descarnado relato que David Rubín hace de la ciudad de Madrid con motivo de la "visita" del Joker por sus calles y escenarios más emblemáticos. Ambas historias son prácticamente la cara y la cruz de una moneda, polos opuestos que nada tienen que ver el uno con el otro, y en todo caso visiones muy personales, y por lo tanto intransferibles, que sus respectivos autores plasman en sus historias.

Como decíamos antes, el primero en romper el hielo por estas tierras fue Bruce Wayne, que aprovechando unas breves pero intensas vacaciones en su eterna lucha contra el crimen, se deja caer por Benidorm para hacer lo que cualquier turista extranjero haría si pudiera y se le presentara la oportunidad:





alojarse en un hotel, hartarse de dormir y de comer y broncarse en la playa para recargar pilas y volver a casa como nuevo. Si aquí Paco Roca tiró de arte y sentido del humor y de simpatía, no podemos decir lo mismo de la que nos resulta la peor historia de las tres con mucha diferencia, y es que el deplorable retrato que David Rubín hace de la ciudad de Madrid en su deprimente (y absolutamente politizado) cómic *El Joker en Madrid*, que roza el puro odio y el resentimiento más profundo hacia la capital de España y sus dirigentes políticos.

Rubín, famoso por sus polémicas declaraciones en redes sociales, donde se le ve particularmente activo y siempre enfangado en absurdas peleas dialécticas con gente que le obsequia con "perlas" de todo tipo, hace un retrato deprimente, cruel, satírico y que como ya hemos señalado antes roza peligrosamente en el odio hacia Madrid, hacia España y hacia algunos de nuestros símbolos culturales. De acuerdo con que el protagonista de la historia es un psicópata y un enfermo mental (nos referimos al Joker, no a David Rubín), pero llegar a poner en boca del propio Joker frases como (cito textualmente) "Creo que tienen lo que se merecen, confunden libertad con caos. Asesinato y robo con buena gestión. Aquí se

persigue a los ciudadanos decentes mientras se protege a los que fomentan el caos y el odio" quizá sea ir demasiado lejos, hasta para alguien como el propio Rubín.

El artista prosigue con lindezas de todo tipo como "Aplauden las mentiras aun sabiendo que lo son. Y los más desequilibrados y mediocres son elegidos para importantes cargos por una aplastante mayoría de personas", hasta que al final el príncipe payaso del crimen se despide de la capital asqueado y con ganas de regresar a casa. Algo absolutamente delirante hasta para un demente (repetimos, nos referimos al Joker, no a Rubín). Si toda esta lluvia de basura, indirectas y frases lapidarias hacia Madrid sirviera para algo, como sustentar una buena historia o un buen dibujo, hasta podríamos justificarlo y perdonarlo todo, pero es que no es el caso. El estilo de Rubín no se ajusta en absoluto a lo que se esperaría de una historia aterradora como debería ser un relato corto protagonizado por un payaso asesino, demente y espeluznante como el Joker, sino que más bien se asemeja a una serie de animación infantil o cómica que para nada encaja con lo que aquí se cuenta, pero es que para más inri la historia en sí es poco más que absurda e intrascenden-



te, hasta el punto en que su argumento se podría sintetizar perfectamente en quince palabras (contadas, son quince de verdad): el Joker llega a Madrid, le da asco la ciudad y al final se va. Absolutamente olvidable, ridículamente reduccionista y políticamente enfangado hasta la necedad.

Por suerte, este mal sabor de boca que nos dejó David Rubín el año pasado se compensa con creces con el brillante *Superman en Granada* de Jorge Jiménez, al que se le nota que, a diferencia de David Rubín, no odia a su propio país. Todo lo contrario, se trata de una historia magnífica sin villanos ni grandes combates, tan solo iluminado por la deslumbrante belleza de la ciudad de Granada y la candidez, bondad y pureza de un Clark Kent que se enamora profundamente de la ciudad andaluza tras caer en ella procedente de una misión con la Liga de la Justicia en el espacio, y donde se ve recluido temporalmente sin poderes y sin poder hacer nada para volver a casa hasta que el sol pueda restaurar sus increíbles habilidades.

Hasta entonces, qué mejor que hacer en Granada que simplemente relajarse y disfrutar de la amabilidad de sus gentes,

de la belleza incomparable de sus calles y monumentos más emblemáticos (no faltan Sierra Nevada, la Alhambra y el casco urbano, entre otros) y cómo no, de sus populares tapas y de la gastronomía del lugar. Como decimos, un auténtico homenaje no solo a Granada sino en general y por extensión a nuestro país, que siempre ha estado al servicio de la humanidad como el propio Superman, y que contrariamente a lo que se esfuerzan por hacer creer resentidos como David Rubín, histórica y tradicionalmente ha ofrecido su mejor versión y siempre ha recibido a todo tipo de culturas con los brazos abiertos.

Y para esto no hace falta meter la política de por medio, como tanto le gusta a algunos, es un hecho histórico y fácilmente demostrable: por España han pasado romanos, árabes, judíos y gente de absolutamente todos los credos y condiciones, y los españoles, además de grandes aficionados al arte, el cómic y DC, somos gente extraordinaria por cuyas venas corre sangre mestiza y mezclada de todo tipo. Que nada ni nadie os intente hacer ver lo contrario...

■ Enrique Segura Alcalde



BATMAN PIGMALIÓN

Hay pocas experiencias que resulten tan gratas como la de ver una película o leer un cómic con una gran sorpresa final de esas que te dejan con cara de imbécil, preguntándote cómo era posible no haberlo visto venir con suficiente antelación. Esto es exactamente lo que sucede con este magistral **Batman: Pigmalión** que hoy analizamos aquí en *Fanzine Plus* y que acaba de reeditar recientemente *Panini* en nuestro país.

De sobra es conocido el “efecto Pigmalión” que da título a esta obra, esto es, la capacidad del auto engaño o la falsa percepción que uno se hace de las cosas, sin que estas tengan necesariamente nada que ver con dichas percepciones o con las expectativas que uno se va generando con respecto a cualquier suceso. Tomando estas ideas como la premisa principal de la historia, Paul Dini traza un argumento genial que cobra vida gracias a los excelentes dibujos del español

Guillem March, que nos sitúa *in media res* en medio de una situación bastante complicada para el caballero oscuro: un Bruce Wayne amnésico y herido tras una dura escaramuza en su interminable lucha contra el crimen se recupera de sus heridas físicas y emocionales, al tiempo que intenta recuperar la memoria y lucha por salir de esta incómoda situación que le ha dejado sin recursos y rodeado de extraños.

No faltarán personajes secundarios ilustres de los habituales en toda historia de Batman que se precie, todos bajo el peculiar prisma de Guillem March, que ofrece unas versiones del propio Batman, del Comisario Gordon, del Ventrílocuo y de Catwoman que resultan sumamente interesantes y atractivas. Por supuesto no podemos desvelar el tremendo e impactante giro argumental que sustenta a la obra, pero sí podemos deciros que se trata de un impacto tan grande que nos dejará

con la boca abierta y con ganas de aplaudir. Una de esas revelaciones asombrosas que nos hacen dar gracias por lo maravilloso que puede llegar a ser un cómic, sobre todo cuando hay una buena idea detrás y un gran dibujante dando vida a dicha idea, a la altura de otras grandes sorpresas como las de obras maestras del cine como *Psicosis*, *Los Otros* o *El Sexto Sentido*, por citar tan solo algunos ejemplos muy evidentes de obras que juegan con el espectador y le destrozan la mente.

Otro punto fuerte de *Batman: Pigmalión* reside en el hecho de ver a un Batman que, como señalábamos antes, se ve sin apenas recursos, sin recambios de su equipo personal de batalla y sin saber ni tan siquiera quién es, a dónde ir o cómo salir de esta incómoda situación en la que todo y todos le resultan extraños. Como siempre y en toda situación desesperada, no faltarán apoyos y amigos que se ofrezcan a ayudar al héroe a salir del apuro, que aquí vemos encarnados en los personajes de Aurora y Magdalena, una madre soltera y su hija pequeña (lo más cercano a un Robin que veremos en esta obra) que acogerán al amnésico Bruce Wayne en su lucha por recuperarse y tal vez volver a ser quien fue una vez.

Si alguna vez te has preguntado cómo serían las cosas para un Batman sin ayuda, sin recursos, sin medios ni memoria, esta historia es justamente lo que estabas buscando. Disfrutarás viendo al caballero oscuro reducido a su mínima expresión y abriéndose paso desde lo más bajo, intentando volver a ser quien era y dejándonos, más o menos a la mitad de la historia, con un pasmo de narices y con la extraña sensación de que nuestra vida jamás volverá a ser la misma tras conocer la gran sorpresa que se escondía detrás de esta trama magistral.

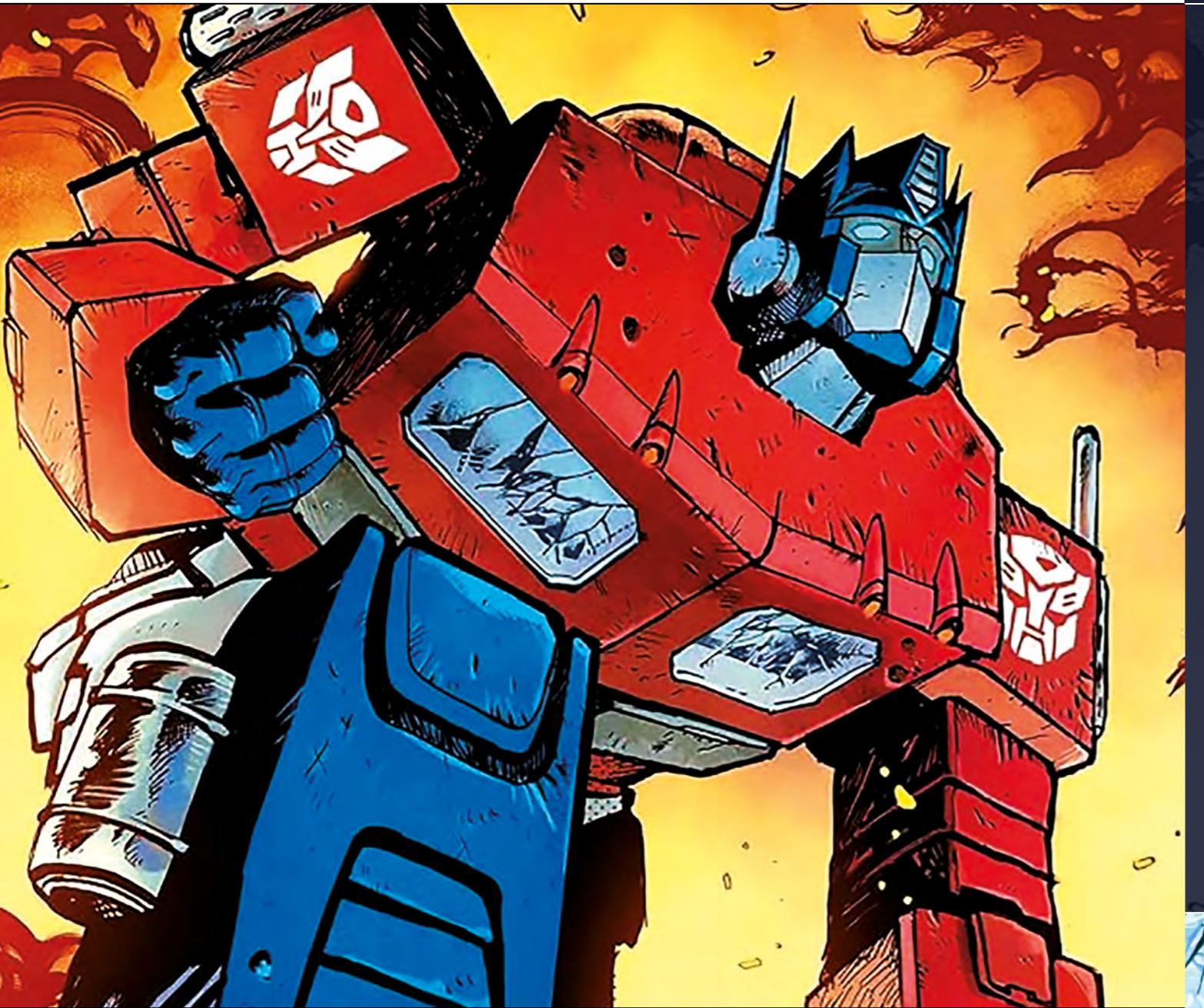
La historia completa, que aquí se recopila en un económico tomo único, fue publicada originalmente en los números del 6 al 8 de la colección *The Brave and the Bold*, que

recoge algunas de las mejores series limitadas del señor de la noche. Supone una oportunidad única de leer una historia genial, que es ya un clásico contemporáneo más de la extensa galería de obras ilustres protagonizadas por Batman en tiempos recientes, y absolutamente digna de ser llevada al cine con garantías de éxito y de constituir el guión de una estupenda película, lo que no es ninguna casualidad porque todo en *Batman: Pigmalión* huele y respira a cine por los cuatro costados, desde el extraordinario guión que nos tiene en tensión desde la primera viñeta, pasando por unos diálogos directos, duros y muy dotados de un ritmo muy rápido, hasta llegar al estilo muy cinematográfico, realista e intencionadamente “sucio” que le confiere el maestro Guillem March con sus lápices. Una auténtica obra maestra a la que poco o muy poco se le puede echar en cara excepto la intención descarada y muy bien trama de reírse en nuestra cara y de nuestros prejuicios, cosa que cualquier lector inteligente y que ande buscando sensaciones nuevas sabrá agradecer con total honestidad y seguridad.

Aviso para navegantes: no se trata de la típica historia de Batman que ya has leído doscientas veces pero que sigues empeñado en repetir otras doscientas más, es ante todo y por encima de todo un dulce engaño, una mentira piadosa y necesaria que nos induce a un estado onírico y un sueño del que casi da coraje tener que despertar una vez conocido “el secreto” que se oculta tras la historia. Ahora tienes una oportunidad excelente de hacerte con esta pequeña obra maestra por un precio muy ajustado y aprovechando que Panini está haciendo una excelente labor con la publicación de DC en nuestro país tras su reciente adquisición. Sea como fuere, no dejes pasar la oportunidad de conocer el gran secreto que se esconde en las páginas inmortales de este extraordinario cómic.

■ Enrique Segura Alcalde





TRANSFORMERS ROBOTS IN DISGUISE

Cuando cualquier obra de arte (ya sea una película, un videojuego o un cómic) pone a casi todo el mundo de acuerdo en señalarla como excelente o como pésima, yo soy de esos que inmediatamente desconfían de tal consideración, porque la opinión de la mayoría a veces no coincide en absoluto con la mía, pero he de decir con total satisfacción que en el caso que nos ocupa me alegro enormemente de coincidir con la opinión unánime de esa mayoría de crítica y aficionados que han coronado a este magistral *Transformers Robots in Disguise* como uno de los mejores cómics del pasado año 2024. Como seguramente sabrás a estas alturas, estamos ante un cómic que ha puesto de acuerdo al *fandom* y a la crítica, y que ha recibido prestigiosos premios como el *Eisner* al mejor cómic de periodicidad regular y al mejor autor completo

(guion y dibujo) para Daniel Warren Johnson, algo que podría parecer anecdótico de no ser porque en este caso se trata de unos galardones más que merecidos.

Antes de nada habría que aclarar para aquellos que no tuvisteis paciencia y os perdisteis la escena *after credits* de la última película de imagen real de la franquicia (*Transformers, El despertar de las bestias*, 2023) que los universos de los *Transformers* y los *G.I. Joe* se han fusionado y pasan a formar parte de un mismo mundo a partir de ahora, tanto en el cine (seguimos esperando algo nuevo que continúe toda esta trama) como en el cómic, y aquí es donde entra en escena como un elefante pasando por una cacharrería esta nueva y rompedora serie de Optimus Prime y compañía. Cuando se anunció

que Robert Kirkman se haría cargo de la coordinación de estos dos universos fuimos muchos los que empezamos a frotarnos las manos, y la magia y el extraordinario arte de Daniel Warren Johnson hicieron el resto: *Transformers Robots in Disguise* es una verdadera declaración de amor escrita desde la más profunda nostalgia y la admiración hacia unos personajes que forman parte de nuestra infancia y adolescencia, a los que se nota (y mucho) que el autor también ama y respeta por encima de lo estrictamente profesional. Podríamos decir que se trata de un *reboot* de la serie original, y que de cierta forma es un reinicio desde cero, volviendo a contar la misma historia de siempre, pero al mismo tiempo añadiendo infinitos guiños a la nostalgia y a todos aquellos que llevan ahí varias décadas como espectadores de la guerra civil robótica más longeva de la historia.

Ahí quedan detalles impresionantes como un Optimus Prime que se arranca un brazo para acoplarse en el lugar de éste el brazo de Megatron para usar su enorme cañón, o esos detalles sangrientos y viscerales que añaden todo un plus de crudeza y madurez a la historia como esos crueles *Decepticons* que aplastan entre sus manos a los humanos hasta reducirlos a un guiñapo sanguinolento, o esas escenas de combate que nos dejan babeando y con ganas de más, incluyendo amputaciones de miembros, decapitaciones y hasta llaves de lucha libre que terminan con la destrucción parcial o completa del rival.

En este sentido todo ha sido planificado con cuidado para que tanto los recién llegados como los viejos aficionados a la franquicia se encuentren como en casa. Las viñetas de este *Robots in disguise* rezuman sangre, fluidos cibernetos, trozos de metal que saltan por los aires, explosiones, muertes, aplastamientos y destrucción a diestro y siniestro. Todo un espectáculo gráfico al servicio de la diversión más directa, sin

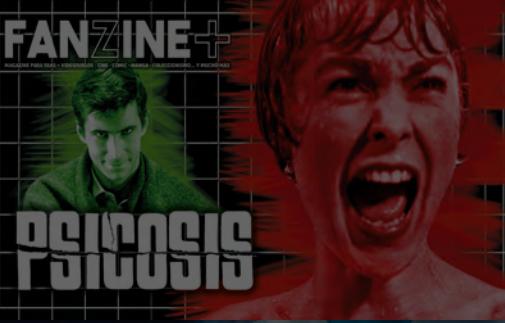
complicaciones y sin complejos. Hasta las onomatopeyas se fusionan con los dibujos hasta formar un todo que nos hará escuchar en nuestra cabeza las músicas y los efectos de sonido de las películas y la serie de animación original.

Mucho más que un cómic, este *Transformers Robots in Disguise* es una experiencia multimedia que trasciende al papel y va mucho más allá de la simple narración gráfica por viñetas. Si llevabas tiempo queriendo leer algo diferente pero que en el fondo te haga sentirte cómodo dentro de tu espacio de seguridad, y que al mismo tiempo te haga disfrutar de un gran cómic sin complicaciones ni excesivos calentamientos de cabeza, aquí tienes una apuesta segura. No faltarán los que opinen que "no era para tanto" después de leerlo, a juzgar por la cantidad de ruido que ha hecho esta obra antes, durante y después de su publicación, pero lo cierto y verdadero es que estamos ante uno de esos cómics que rinden culto y hacen aún más grandes a los personajes que los protagonizan.

Un último detalle: los que añoraban el aspecto clásico de los robots más famosos de la historia tienen aquí un verdadero guiño y todo un poema de amor entre sus viñetas, porque se han respetado los diseños originales de todos los *Transformers* de manera obsesiva y con un cuidado por los detalles que rozan lo enfermizo. No lo dejes pasar de ninguna manera, y aprovecha además que ahora tienes esta obra maestra disponible en dos formatos gracias al buen hacer de la editorial Moztros, una en formato más económico con sagas de 6 números recopiladas en cada tomo, y la más reciente, una edición ómnibus de auténtico lujo con los 12 primeros números recopilados en un voluminoso ejemplar de colección.

■ Enrique Segura Alcalde





SUSCRÍBETE