

FANZINE+

MAGAZINE PARA FANS > VIDEOJUEGOS · CINE · COMIC · MANGA · COLECCIONISMO... Y MUCHO MÁS

Especial Halloween · 2024

Edición gratuita

HAPPY SPOOKY HALLOWEEN



EL EXORCISTA (1973)
GEORGE A. ROMERO
FREDDY VS. LOBEZNO
LA SUSTANCIA (2024)
Y MUCHO MÁS...



ESPECIAL HALLOWEEN · 2024 · EDICIÓN GRATUITA

Esta publicación se realiza **sin ánimo de lucro**. Está dedicada a los fans que compartan alguna de las aficiones que se incluyen en sus páginas. **Si quieres 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: Nieves G. Briones, J. Tamarit, Zom, Manuel Panadero, 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, vídeos 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
CARA A CARA · ALIEN VS. DATH VADER	6
CARA A CARA · LOBEZNO VS. FREDDY KRUEGER	10
ENTREVISTA · JOHN TONES	18
LITERATURA TOP · H.P. LOVECRAFT	26
RETROGAMING · ZOMBI GAME SAGAS	30
REMEMBER · MIEDO A LA LUZ EN EL CINE DE TERROR	36
LEYENDAS DEL CELULOIDE · GEORGE ROMERO	40
RETROCINEMA · NIGHT OF THE LIVING DEAD (1968)	46
LEYENDAS DEL CELULOIDE · TOM SAVINI	52
LEYENDAS DEL CELULOIDE · JOHN CARPENTER	58
RETROCINEMA · THE THING (1982)	64
CINE PALOMITERO · LA SUSTANCIA	70
RETROCRÍTICA · EL EXORCISTA	74
ENTREVISTA · PEPE ILLANA	80
CINECRÍTICA · EL CINE DE PARKER FINN	84
BIZARRADAS · TROMA ENTERTAINMENT INC.	90
FIGURAS DE ACCIÓN · ULTIMAS NOVEDADES	96
CÓMIC · THE SANDMAN – THE DOLL’S HOUSE (1989)	104
CÓMIC · MURDERWOLD (2022)	106
CÓMIC · STAR WARS DARTH VADER – NEGRO, BLANCO Y ROJO	108
CÓMIC · NIGHTCRAWLER (2014)	110

FANZINE+ TAMBIÉN ESTÁ

PRESENTE EN REDES SOCIALES

YOUTUBE **TWITTER** **INSTAGRAM** **TIKTOK**

@fanzine_plus @fanzine_plus @fanzine_plus @fanzine_plus

Y EN SU PÁGINA WEB

fanzineplus.reijohan.com

Y NO TE PIERDAS

NUESTROS DIRECTOS EN TWITCH

twitch.tv/fanzine_plus

FANZINE+

EDITORIAL

¡Bienvenidos todos, criaturas de la noche! **Fanzine Plus** abre sus puertas una vez más a un nuevo número especial lleno de contenidos (tanto retro como actuales) sobre todas tus aficiones favoritas, con la única finalidad de divertirte, hacerte añorar viejos tiempos, lograr que esta vida se nos haga un poco más llevadera y entretenida y quizá incluso hasta conmoverte.

En esta ocasión os hemos preparado un número **especial de Halloween** repleto de fabulosos reportajes que te helarán la sangre, sembrarán tu alma de desasosiego, te harán temblar de regocijo y placer y lograrán que te des cuenta de que, después de todo, si por algo nos apasiona el terror y aquello de pasar miedo es porque en el fondo nos sirve para descargar adrenalina y hacernos sentir vivos.

Todo es posible en las páginas de esta que siempre ha sido y será vuestra revista de referencia sobre cómics, cine, televisión, videojuegos, literatura y coleccionismo en general, eso ya lo sabéis los que sois de la familia y lleváis con nosotros desde que nuestra peculiar aventura editorial arrancó hace ya casi dos años, pero lo que sí que debe quedarnos muy claro a todos y a todas es que sin vuestra ayuda, vuestro apoyo y vuestra difusión en redes y entre vuestros contactos, **Fanzine Plus** no sería posible de ninguna forma.

Es por esto que una vez más y como siempre, os pedimos que por favor sigáis ahí apoyándonos y formando parte de la familia: habrá veces en las que debido a nuestras responsabilidades familiares, el trabajo y mil cosas más, tardaremos más

de lo que nos gustaría en volver a sacar el próximo número y en estar de vuelta con vosotros, pero una cosa podéis tener por seguro, **Fanzine Plus** sigue adelante. Y tú que estás leyendo esto ahora mismo al otro lado de la pantalla o del papel, eres tan protagonista de todo esto como cualquier otro aquí en la redacción. Sí, seguimos estudiando la manera de estar con vosotros también en edición física, ya os diremos algo en cuanto haya novedades al respecto, pero de momento nos tendremos que conformar con la edición gratuita digital, que no es poco.

Sin más prolegómenos, disfrutemos ya de este magnífico **especial de Halloween** que os hemos cocinado a fuego lento y recordemos, a través de su lectura, que cualquier tiempo pasado (casi) siempre fue mejor y que a pesar de los pesares, tanto a Fanzine Plus como a todos vosotros que seguís ahí, nos espera un futuro brillante. Contamos con vuestro apoyo y vuestra luz en tiempos oscuros y en el corazón de esas tinieblas que inspiran este número especial repleto de orcos, espectros, fantasmas y brujas. Aunque a todos los que hacemos **Fanzine Plus** nos encante el terror, tal y como decía **Bob Marley**, “*hay que iluminar la oscuridad*”.

Vosotros y vosotras sois nuestra luz en la oscuridad, amigos y amigas. Recordad también las sabias palabras de nuestro querido y admirado **Freddy Krueger**: “*nunca dejéis de soñar*” ;-)

Un fuerte abrazo y hasta dentro de poco...

■ El Equipo de **Fanzine Plus**





guero espacial en el que no había ni una sola forma de vida a bordo. Sus pisadas por los vacíos pasillos resonaban con un eco que se vio interrumpido por otro sonido bien distinto, al pisar una especie de líquido viscoso que salía de debajo de las puertas de la zona de carga a las que se aproximaba, al fin. Mirando hacia abajo, Vader descubrió con extrañeza que pisaba sobre una especie de flujo maloliente que penetraba con fuerza a través de los filtros de respiración de su casco, y un hedor nauseabundo le invadió al tiempo que se dio cuenta de que definitivamente algo no iba bien. Lo que descubrió al abrir las puertas de la zona de carga le dejó completamente paralizado, un espectáculo dantesco se desplegaba antes sus ojos: diez cuerpos de soldados imperiales de asalto colgaban de las paredes de aquel siniestro hangar, sin casco, con el pecho destrozado y señales evidentes de llevar muertos desde hacía días, quizá incluso semanas. Permanecían atrapados en

una especie de telaraña viscosa que posiblemente habría sido escupida por algún tipo de monstruo aberrante del que por el momento no había rastro alguno. Alguien, o algo, parecía estar llevando a cabo algún macabro experimento con aquellos soldados de asalto del imperio y a Vader no se le escapaba que ahí había algo más de lo que parecía a simple vista.

A los pies de los respectivos cadáveres de los soldados imperiales yacían, completamente inertes, unas extrañas criaturas con forma de crustáceo, exactamente iguales a otras tantas que aún permanecían agarradas cubriendo el rostro de otros cinco soldados que aún parecían seguir con vida en la estancia contigua a la sala de carga. Estos últimos parecían estar sumidos en una especie de letargo del que no parecían poder despertar. Fue entonces cuando Vader escuchó un ruido extraño que le hizo darse la vuelta y desenvainar por puro

ALIEN vs. DARTH VADER

EL ORGANISMO PERFECTO CONTRA EL ELEGIDO DE LA FUERZA

Lord Vader continuaba caminando con paso lento y desconfiado por los enormes pasillos de aquel desierto carguero espacial al que su amo le había ordenado dirigirse. Las instrucciones de su última misión eran muy claras, la voz ronca e hipnótica del malvado **Emperador Palpatine** aún resonaba en su cabeza mientras se adentraba en las entrañas de la gigantesca nave: *"Vader, debes localizar un carguero espacial propiedad del Imperio Galáctico que se ha salido de su órbita de forma inesperada. No hay nadie a bordo, pero en la zona de carga transporta una mercancía extremadamente valiosa para nuestros intereses..."*

Palpatine había introducido las coordenadas con la ubicación exacta del carguero en el ordenador de a bordo de la nave de Vader, y éste siguió fielmente las órdenes que su maestro y amo le había asignado. Sin embargo, su instinto de caballero Jedi le decía que había algo en todo aquel asunto que no estaba bien. De alguna forma tenía la impresión de que se trataba de una especie de trampa o alguna rara emboscada, de la que aún no se atisbaban señales evidentes de alarma. El lord sith continuaba avanzando con paso firme mientras no dejaba de preguntarse qué le aguardaba al otro lado de las enormes y blindadas puertas de la zona de carga de aquel inmenso car-





instinto su sable láser. La hoja ígnea de color rojo se desplegó con presteza iluminando la oscuridad de la sala, al tiempo que Vader pudo visualizar con total claridad a sus atacantes...

Seis criaturas xenomorfas avanzaban con siniestras intenciones hacia el lord oscuro, que sin apenas tiempo para reaccionar levantó su mano izquierda, y haciendo uso de su extraordinario dominio de la Fuerza, empujó hacia atrás a los tres **aliens** que se encontraban más cerca. El resto del feroz grupo de xenomorfos continuó avanzando hacia el lord oscuro con siniestras intenciones, pero en cuestión de segundos y moviéndose con una rapidez y elegancia ensayadas Vader decapitó a una de las criaturas, partió por la mitad a otra de ellas y le amputó un brazo a la tercera bestia con un rapidísimo mandoble

de su sable láser. Para su sorpresa, acompañando a los ensordecedores chillidos por parte de las criaturas caídas, unas ráfagas de un líquido corrosivo reemplazaban a lo que debería ser sangre que brotaba de las fatales heridas causadas por su sable láser. Parte de aquel ácido alcanzó a Vader y le ocasionó daños en su armadura. Sin darle tregua, los tres aliens a los que tan solo unos segundos antes había repelido volvían a la carga. Vader retrocedió unos metros y esta vez optó por lanzar su sable láser atacando desde la distancia: la hoja púrpura voló como por arte de magia en dirección a sus tres rivales, decapitando a las agresivas criaturas de una en una en una rápida pasada. Una vez cumplido su mortal cometido, el sable láser del que una vez fuera un poderoso Caballero Jedi regresó a su enguantada mano. Se giró a tiempo para ver cómo los cuatro aliens restan-



tes surgían de un oscuro recoveco de la zona de carga de aquella gigantesca nave, acercándose a Vader en grupo con la clara intención de destrozarse a su presa con sus afiladas garras y esos dientes de sierra que relucían en la oscuridad de la estancia. El sith usó de nuevo la Fuerza para levantar unas pesadas cajas que permanecían apiladas en una esquina, lanzándolas como si fueran proyectiles en dirección a sus voraces atacantes, lo que provocó que tres de aquellas criaturas xenomorfas se dispersaran por la sala. Sin embargo, uno de los cuatro aliens saltó de repente y cayó encima de Vader, al que le desgarró parte del sistema de soporte vital incorporado en la zona pectoral de su armadura. El lord sith cayó de rodillas al suelo, mientras sentía

cómo otra de las criaturas le mordía en un brazo y le arrebatava su preciado sable láser. Vader parecía perdido, la ferocidad y agresividad de aquellas extrañas criaturas eran algo que rara vez había visto y a lo que pocas veces se había enfrentado. Su armadura estaba arruinada, y su sistema de soporte vital le avisaba de un fallo inminente. Todo parecía perdido para él que una vez fue **Anakin Skywalker**, cuando de repente, y sacándole de una oscuridad en la que comenzaba a sumirse, unas descargas de rayos de energía alcanzaban de lleno a los aliens, que cayeron al suelo retorciéndose y convulsionando con los estertores de la muerte. Aquellas ráfagas eléctricas de pura maldad y poder procedían de una siniestra y ajada figura encapuchada que salió de una zona oscura y apartada de la estancia, y caminando pesada y lentamente hacia Vader se dirigió a él con voz autoritaria y le dijo:

“Ya has visto, mi leal aprendiz, el poder y la agresividad de las armas del Imperio. Como te dije, este carguero transportaba una valiosa mercancía para nuestros intereses... Estas criaturas serán un poderoso aliado en las manos adecuadas. Has sido puesto a prueba y hoy has fracasado, Vader... recuerda tu derrota el día de hoy, porque nuevos desafíos nos aguardan y deberemos estar preparados. Vivirás para lamentar tu fracaso. Levántate y salgamos de aquí, mi aprendiz...”

Vader se levantó, malherido, jadeante y con su armadura destrozada. Como un fiel perro amaestrado siguió a Palpatine, su maestro en el lado oscuro, y ambas figuras se alejaron lentamente de allí, mientras Darth Vader se sumía en sus pensamientos. Quizá algún día llegaría el momento de vengarse de aquella afrenta orquestada por su despótico amo. Quizá algún día, pero ese momento aún tardaría en llegar.

■ Enrique Segura Alcalde





LOBEZNO vs. FREDDY

PESADILLAS, CUCHILLAS AFILLADAS Y... DOCTOR STRANGE

Todos los sentidos de **Logan** le estaban diciendo que se encontraba en peligro. El mutante canadiense llevaba ya varios días teniendo unas extrañas pesadillas, en las que alguien desconocido y con voz cavernosa le amenazaba desde lo más profundo de sus sueños: “¡Llévame hasta tu mundo, Lobezno...déjame entrar...déjame entrar...!”. El mensaje se repetía como un mantra y le retumbaba en la cabeza. Solía despertarse justo a tiempo de sentir cómo una mano enguantada con unas extrañas cuchillas le agarraba del brazo y tiraba de él con fuerza, y al girarse para tratar de identificar a su visitante nocturno le parecía atisbar una silueta de un hombre con sombrero y una macabra risa que le devolvían al mundo real.

“¡Mierda! ¡Otra vez esa pesadilla!”- se quejó Logan mientras se incorporaba de la cama dando un brinco. Cubierto en sudor y aún sintiendo la presión de aquella garra demoníaca sobre su brazo derecho, Logan resopló y se acercó hasta la ventana de su habitación en la **Escuela Xavier para jóvenes mutantes**. Permaneció de pie, apoyado contra la ventana oteando el horizonte, e intentando sacarse de la cabeza aquella horrenda pesadilla recurrente que ya llevaba casi una semana acosándolo por las noches. Logan nunca había tenido un sueño muy profundo en toda su larga vida, pero lo que le estaba sucediendo últimamente era algo que excedía lo normal. Y lo peor de todo era que tenía la extraña sensación de que algo realmente malvado, algo sobrenatural y que no era de este mun-

do, estaba intentando entrar a través de él, sirviéndose de sus habilidades mutantes. Demasiadas coincidencias. Durante las últimas semanas el mundo parecía haberse vuelto completamente loco: héroes y villanos se cruzaban súbitamente con sus respectivas y extrañas versiones alternativas procedentes de otros universos, las noticias se hacían eco de algunos de estos inusuales encuentros y enfrentamientos. Literalmente era como si se estuviera produciendo una brutal colisión entre distintas líneas temporales y distintos mundos estuvieran intentando entrar en éste. Lo que le estaba pasando a Logan no era, ni mucho menos, una excepción.

“Tengo que ir a hablar con **Doc Strange** para que me saque esta mierda de la cabeza”, pensó. Quizá un poco de ayuda del reino de lo sobrenatural podría servirle para resolver su problema, al fin y al cabo nunca se había llevado muy bien con

Stephen Extraño, el hechicero supremo, pero definitivamente era el tipo de ayuda que necesitaba.

Poco después, al amanecer, Logan se montó en su moto y se dirigió al Sancta Sanctorum del Doctor Strange para solicitar su ayuda. Las dos horas de carretera que separaban Westerchester de Greenwich Village se le pasaron volando al mutante conocido como Lobezno, que durante la mayor parte del trayecto permaneció sumido en sus pensamientos. Nada más llegar, **Wong**, el ayudante del Señor de las artes místicas le recibió en la puerta: “*Le estábamos esperando, señor Logan. El Maestro le aguarda en la planta de arriba*”. ¿Cómo era posible? Logan no había hablado absolutamente con nadie sobre las pesadillas que le estaban acosando estos últimos días, y sin embargo el Doctor Extraño ya sabía que iba a venir a pedir su ayuda. Por si todavía le quedaba alguna duda de que





aquello tenía un origen sobrenatural, las palabras de Wong al llegar a la mansión de Strange en Greenwich Village acabaron por confirmar las sospechas de Logan. Al subir las escaleras que conducían hasta la planta de arriba, donde aguardaba el Doctor Extraño, Lobezno pudo escuchar con claridad la voz del hechicero supremo dentro de su cabeza: *“Bienvenido, Logan. Entra en la biblioteca, estoy dentro esperándote. Tienes un importante viaje que emprender, y el momento ha llegado. Date prisa”*. El mutante de las garras de adamantium apretó el paso y subió con rapidez los escasos escalones que le separaban de la biblioteca situada en la planta superior del edificio. Efectivamente, allí le esperaba Stephen Extraño, con un grueso volumen entre sus manos y el ceño fruncido. Era evidente que algo le preocupaba, y así se lo manifestó inmediatamente

a Logan: *“Una criatura demoníaca está intentando acceder a nuestro plano dimensional, y se está sirviendo de tu poder para usarte como puerta de entrada, Logan. El demonio que lleva perturbando tu sueño desde hace días ha tenido diversos nombres a lo largo de los milenios, pero su apariencia actual y su nombre es lo de menos. Una terrible amenaza se cierne sobre la Tierra, Logan. Todo está en peligro, amigo mío. Existen multitud de mundos en infinitos universos, y este demonio tiene la llave para entrar y salir a su antojo de una dimensión a otra. Cruces imposibles, gente que no está donde debería estar, héroes y villanos que aparecen y desaparecen de sus respectivos mundos e invaden el terreno de otros tantos sin una explicación aparente... ¡todo está al revés, nos enfrentamos a una amenaza sin precedentes*

y tú eres una pieza clave en todo esto, Logan! *Debes evitar que el mal más absoluto se apodere de todas las líneas temporales y acabe destruyendo el fino velo que separa los distintos universos”*

El Doctor Extraño prosiguió: *“Ven aquí. Toma asiento y relájate. Prepárate para un viaje astral, con mi ayuda accederás al mundo de vigilia en el que habita este demonio, y allí deberás derrotarle si queremos restaurar el orden en el multiverso. Confío en ti, amigo mío. Ve allí y derrota a la bestia.”*

Se encontraba más cómodo, pero tras su breve charla con Strange, tuvo claro que el momento de enfrentarse a sus demonios había llegado...

Logan se tumbó en el diván que presidía la habitación más grande del Sancta Sanctorum de Stephen Strange, el hechicero supremo, sabiendo de alguna manera subliminal que su pelea estaba a punto de empezar, y que lo único que debía hacer para ello era recostarse en la comodidad de aquella estancia.

No sintió nada raro y ni siquiera sintió ganas de dormir, pero reaccionó de forma instintiva cuando vio que el Doctor Extraño se le acercaba de forma abrupta y un tanto inusual. Sus instintos entrenados en mil combates le hicieron saltar de repente, justo a tiempo de evitar que Extraño le acuchillara con un extraño guante con afiladas navajas... ¡era él otra vez! ¡la horrible y deforme criatura de sus pesadillas, el hombre





del sombrero y el guante con cuchillas que le acechaban en sus peores sueños estaba aquí y ahora! De alguna extraña forma, el horripilante “*hombre del saco*” que le acosaba por las noches en sus pesadillas le estaba atacando en este mismo instante, el Doctor Extraño había desaparecido y en su lugar se alzaba ahora un nuevo atacante con la cara quemada y horriblemente deformada. Logan solo acertaba a esquivar las cuchilladas que **Freddy Krueger** le asestaba con inusitada rapidez y fiereza.

“¡Ja ja ja ja!...¡Ven con el Tío Fred, Lobezno!...¡Veamos quién corta más y mejor!...”, le espetó el horrendo villano. Logan no daba crédito a lo que estaba viendo, todo esto debía tratarse sin duda de una pesadilla. Se había quedado dormido

en el diván del Doctor Extraño y todo esto no era más que una terrible pesadilla, pero de alguna forma su instinto de guerrero le impulsaba a esquivar los cortes que Krueger trataba de infligirle y a contraatacar, haciendo caso omiso a otras posibilidades e interpretaciones. “*Freddy Krueger*”...aquel nombre le vino a la mente como si alguien se lo estuviera susurrando al oído, y Logan no pudo más que intentar recordar aquella vez que, tiempo atrás, el Profesor Xavier les contó a él y al resto de los X-Men una historia sobre un psicópata llamado Fred Krueger que raptó y asesinó a varios niños en el vecindario de Elm Street, para luego desaparecer en extrañas condiciones y reaparecer como una suerte de espectro sobrenatural... “*¡cuentos de viejas y leyendas urbanas!*”, se dijo a sí mismo en aquella ocasión. Pero ahora mismo lo que

tenía delante era muy real, ninguna leyenda urbana le cortaría la piel a tiras, sin embargo las cuchilladas de Krueger ya le habían arrancado varios pedazos de carne y la sangre de Logan brotaba sin parar.

“¡Veamos lo rápido que puedes curarte, Lobezno!... ¡Vamos a comprobar quién es más rápido, si tu factor curativo o mis cuchillas! ¡Ja ja ja ja ja!”-Krueger continuó amenazando e insultando a Lobezno mientras éste solo acertaba a tratar de esquivar lo mejor que podía los profundos cortes y cuchilladas que el terrible espectro sobrenatural le asestaba. Aún peor: por alguna extraña razón, su factor curativo mutante no parecía estar atravesando su mejor momento, y los profundos cortes que **Freddy Krueger** le iba infligiendo no se cerra-

ban con la habitual rapidez con la que Logan solía recobrase de las heridas. Esto pintaba realmente mal, y de algún modo instintivo Logan supo que se trataba de matar o morir.

“**SNIKT!**”-las afiladas garras de **Logan** por fin hicieron su aparición, el mutante canadiense apretó los puños y en poco más de un segundo, seis afiladas garras salieron de su carne ensangrentada, y cegado por una ira visceral e inhumana, se arrojó sobre Krueger y le asestó una mortal puñalada múltiple en el estómago a la que sin duda ningún ser humano habría podido sobrevivir. Por desgracia, su rival era de todo menos humano...Krueger tan solo se detuvo durante un breve instante y se burló de su feroz oponente con una perversa carcajada...





“¡Ja ja ja!...¡Sorpresa, Lobito, yo también me curo muy deprisa!”-dijo el monstruo de las cuchillas, y acto seguido tanto su carne quemada como su ropa volvían a estar plenamente restauradas como por arte de magia. Todos los ataques de Logan parecían inútiles contra este atacante sobrenatural y demoníaco que no parecía tener ningún punto débil.

En ese preciso instante de desesperación mezclado con incredulidad, Logan escuchó alto y claro en su cabeza un mensaje telepático del Profesor Xavier, que de forma providencial intervino para decirle lo siguiente: *“¡Ten cuidado Logan, te enfrentas a algo mucho más peligroso de lo que crees! ¡Freddy Krueger es la encarnación del propio mal en persona! Quiere usar tu poder mutante para penetrar en este mundo, ¡No se lo*

permitas!... Si extrae toda tu enorme energía vital entrará en este plano de realidad y estaremos perdidos!”

Las palabras del **Profesor X** hicieron reaccionar a Lobezero, que sin dilación ni tiempo para planificar estrategias lanzó a su rival un temible golpe final con consecuencias imprevistas: con un rapidísimo movimiento cruzado de sus dos puños asestó un mortal corte en el cuello a Krueger, cuya cabeza cayó al suelo mientras de su cuerpo decapitado brotaban abundantes chorros de sangre verde y viscosa, y una terrible carcajada gutural aún podía escucharse...

Lobezero agarró la cabeza de Krueger y la levantó del suelo, mientras le espetó en la cara: *“¡cúrate ahora, hijo de puta!” ...*

Fue entonces cuando el cuerpo de Krueger y su cabeza se desvanecieron y se esfumaron como si fueran humo que se disipa en un día de viento, y Logan pudo escuchar en su mente un mensaje muy claro al tiempo que se despertaba de golpe, para encontrarse de vuelta en el diván de Stephen Strange junto al Hechicero Supremo, que le recibía de vuelta al mundo de los vivos. El mensaje que aún resonaba en su cabeza era tan terrorífico como la misma experiencia que acababa de vivir en el plano onírico: la voz de Freddy Krueger le susurraba con tono irónico... *“Gracias Logan, muchas gra-*

cias... ¡me has dado justo lo que necesitaba! ¡Tengo tu energía vital, tu sangre mutante y tu miedo!...Muy pronto podré volver y entrar en tu mundo...y esta vez vendré acompañado!”

Logan agarró su chaqueta, se despidió de Strange sin apenas intercambiar más de tres o cuatro palabras y se montó en su moto, de vuelta a la mansión del Profesor Xavier. Sin duda aquello no había terminado, y aún quedaban muchas preguntas sin responder...

■ **Enrique Segura Alcalde**





ENTREVISTA A JOHN TONES

ESCRITOR, GUIONISTA Y ERUDITO DEL “TERROR”

Bienvenido a la cripta del terror, Señor Tones. Nuestras páginas se visten de mortaja y de gala fúnebre para recibir de nuevo a toda una eminencia no solo en el tema de los videojuegos sino además (y muy convenientemente) en el cine de terror. Pedro, primera pregunta: ¿a qué crees que se debió este cambio? ¿Fue simplemente que el público iba creciendo en paralelo con la industria, o es que los 90 se volvieron más “siniestros”, más oscuros en general...?

Yo creo que se dan dos fenómenos paralelos y más o menos relacionados entre sí: por una parte la mayor potencia de los equipos, que hace que las primeras máquinas y ordenadores de 16 bits vayan siendo cada vez más potentes y que crezca la edad del público, se van creando juegos cada vez más “maduros”, no necesariamente mejores ni peores pero sí pensados para un público adulto que dejan atrás convenciones de juegos de los 80 (que estaban sacados de los cómics, los cuentos infantiles y todo ese tipo de cosas), y van entrando progresivamente en historias más adultas. Las consolas de 16 bits siguen conservando un enfoque más familiar y para todos los públicos, por eso hay menos juegos de terror en esas plataformas, pero en PC aparece el primer survival horror, el primer *Alone in the Dark* (1992), con un enfoque más maduro.

Esto no quiere decir que no hubiera juegos de terror en los 80 (los hubo y muy buenos, consiguiendo resultados muy interesantes con muy pocos recursos, sin dejar de ser experimentos muy aislados y siempre con la ayuda del jugador, que tenía que poner mucho de su parte para experimentar “terror”). *Alone in the Dark* da miedo de verdad, quizá sea el primer gran juego de terror: la atmósfera está tan bien trabajada que se puede llegar a sentir cosas muy inquietantes. Es un buen ejemplo de esto que te digo: por una parte una mayor potencia de base y un tono más “maduro” (odio esta palabra) que propició la sucesiva aparición de juegos cada vez más alejados de las convenciones propias de la década anterior.

Ahora nos resulta de lo más normal hablar de videojuegos de terror, pero quizá el germen haya que buscarlo en la década de los 90. ¿Anteriormente a los 90, era posible hablar de juegos de terror?...Imagino que desde el punto de vista tecnológico no era nada fácil. Lo digo porque a mí el primer videojuego con el que pasé miedo realmente fue *Silent Hill*, y eso fue en el 97 o el 98...

Sí, desde luego. Al tener unos gráficos tan esquemáticos en sus primeros tiempos, los videojuegos tenían que recurrir a

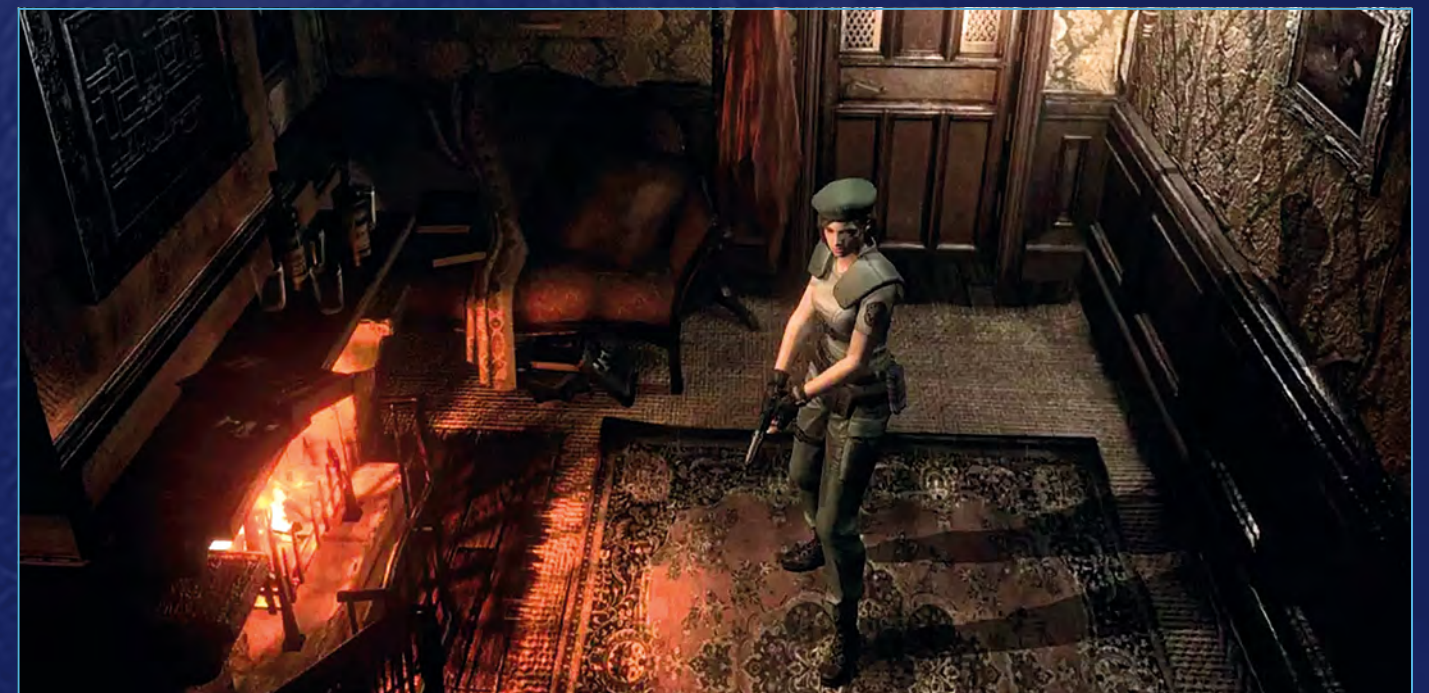
referencias muy claras de qué estaban viendo los jugadores en pantalla para que aquello fuera comprensible. Los juegos tiraban mucho de series de TV y películas consagradas para tener referentes muy populares y muy claros, las historias de terror y las películas de terror (oficiales o no) eran una forma de hacer reconocible lo que se estaba viendo. Uno de los primeros videojuegos que técnicamente llegaron a mostrar algo que era muy avanzado para la época (y que sentó las bases para juegos que llegaron mucho después) fue el *3D Monster Maze* para el ZX81: era una persecución en un enorme laberinto, donde debías escapar de un tiranosaurio que no se podía matar, solo podías huir. Le pasaba algo que compartía con la mayoría de los juegos de terror de los 80: la carencia de medios jugaba a su favor: si se hubiera podido jugar con un mando cómodo, de reacción inmediata, con otros medios, hubiera sido mucho más sencillo y mucho menos tenso, pero al ser un juego con una técnica muy rudimentaria en el que te mueves de manera muy lenta, eso incrementaba de forma extraordinaria la tensión. Y esto fue en 1981, en 3D y con laberintos que se generaban de manera aleatoria: todos estos alardes técnicos estaban ya en un videojuego de terror. Luego había juegos que dentro de sus limitaciones conseguían crear tensión al 100%, como *Aliens* de Electric Dreams (1986) y que adaptaba la película de James Cameron. Vas viendo en primera persona lo que ven los distintos miembros del equipo de marines espaciales que salen en la película. El juego transcurre en el más absoluto silencio, pero cuando se acerca un alien empieza a pitar un detector de enemigos: esto saca un gran provecho de las limitaciones técnicas de las máquinas de 8 bits para las que funcionaba, creando una fuerte sensación de suspense. Cuando empieza a sonar el detector de movimiento empiezas a mirar en todas direcciones y cuando aparece el alien te llevas un buen susto, con las limitaciones gráficas de la época y sus carencias, pero el terror está ahí y está muy bien gestionado.

Gracias a saber volver en su favor los elementos rudimentarios del juego tenemos otras joyas como *Inside Outing*, que es de un ladrón que se mete en una mansión a robar y se queda atrapado dentro, retenido por la señora de la casa, que quiere aprovechar sus habilidades como ladrón para buscar unas joyas. El hecho de sentirte encerrado, que la casa esté completamente vacía y que sea inmensa, hace que sea un juego inquietante que no es estrictamente de terror. Igual pasa con *Knight Lore*, que aunque tiene elementos relacionados con el terror (el protagonista es un hombre que se transforma en hombre lobo), aprovecha de manera genial los recursos limitadísimos de un Spectrum gracias también a unas bandas sonoras que son simplemente silencio, gráficos oscuros y monocromos, etc.

Ant Attack, otro gran ejemplo: el hecho de estar huyendo a toda leche de unas hormigas gigantes en una ciudad abandonada y post apocalíptica resulta muy tenso y muy aterrador. *Sentinel*, donde tienes que buscar por planetas vacíos a un centinela siniestro y matarlo sin que te vea: sofisticadísimo a nivel gráfico, provoca una ambientación más cercana a la ciencia ficción pero revestida de terror. Ninguno de estos juegos de los 80 podía considerarse literalmente como juegos de terror, como sí serían posteriormente un *Resident Evil* o un *Silent Hill*, pero a mí me apasionan y son buenas demostraciones de que con muy pocos elementos conseguían grandes resultados.

Haznos tu Top 3 de tus videojuegos de terror favoritos de los 90...Dreamcast y PS2 incluidas, si quieres, aunque eso sea estirar demasiado el chicle...

Me ciño exclusivamente a los comienzos de los 90, voy a dejar aparte las sagas más obvias que todos conocemos: *Alone in the Dark*, *Silent Hill* y *Resident Evil*.





Voy a reivindicar juegos conocidos pero que no son tan definitorios del género como esos tres grandes éxitos que acabo de mencionar.

Uno de ellos es *Clock Tower*, que salió en Super Nintendo en 1995, para PlayStation, PC y Wonder Swan. Es una aventura *point and click* muy de su época, un juego claramente inspirado en las mecánicas y los recursos de su tiempo. Bebe mucho de las películas de Dario Argento, especialmente de *Phenomena* que tuvo mucho éxito en Japón. La protagonista (Jennifer Connelly) es también la protagonista de *Dentro del Laberinto*, y la chica que controlamos en el juego está claramente inspirada en ella. Tiene un seguimiento de culto en Japón y la hicieron la protagonista no oficial. Incluso llegó a salir en Wii y en WiiU a través del servicio de consola virtual y también en PlayStation Network, o sea, que ha sido actualizado. Es la historia de una huérfana en una mansión misteriosa y donde encontramos todos los elementos de las películas de terror

italiano: relaciones familiares tortuosas y asesinos siniestros: Scissorman es el ejemplo más claro y un personaje que me fascina.

Otro que te voy a decir pertenece a una franquicia muy conocida y mola mucho porque se sale de lo tradicional cuando se habla de un juego de terror, éste es un juego de acción: *Splatterhouse II*, que salió para Megadrive en 1992. Toda la saga me encanta, las recreativas me chiflan, pero las versiones domésticas están muy bien, su reboot para PlayStation 3 y Xbox 360 es también muy divertido. Lo tiene todo: un punto gótico, referencias a la obra de H.R. Giger, violencia, sangre, monstruos, aliens, máscaras de hockey...

También meteré en la lista a *Dark Seed*, un hermano menor del primer *Alone in the Dark* pero que a mí me vuelve loco porque se hizo en 1992 para PC (y consolas en Japón), Amiga, MAC y los ordenadores de la época y cuyo diseño es de H.R.



Giger, el diseñador y artista suizo que dio su imagen a Alien. Es una historia muy perversa, con mucha violencia soterrada y una historia que mezcla cosas de Stephen King con Lovecraft que mola muchísimo.

¿Ocurre lo mismo con el terror que con el erotismo?... ¿Produce más impacto aquello que se sugiere pero no se muestra de forma explícita?... ¿O a veces no?

Esto es una polémica muy vieja, y con la que yo no termino de estar de acuerdo, porque creo que procede de algo que me produce mucho asco, que es la idea de que hay un terror bueno y digno y un terror malo, barato y pobre. Ese terror suele ser el poético, el elegante, el artístico, y el terror directo, sangriento y salvaje es el malo: eso es como decir que la buena música es la música clásica y el rock es música mala y ruidosa. Son formas distintas de entender la música y cada una tiene sus tiempos, sus limitaciones y sus cualidades. Lo mismo pasa con el terror. Es un error considerar distintos tipos de terror (mejores o peores), eso no es así. Las historias de terror no funcionan así, todas tienen violencia de algún tipo, si no, no serían de terror. Esa violencia puede estar por debajo de la superficie o ser explícita, pero el efecto siempre viene de una manifestación de violencia de algún tipo. Es cierto que las historias de terror más directas acostumbran a ser historias narrativamente más sencillas. Aparte del impacto directo y su capacidad para transgredir los límites está siempre el hecho de que la violencia tiene una manifestación visual

con sus propios códigos. Lo que te quiero decir con esto es que el terror no produce más miedo al no sugerir, no creo que produzca más o menos impacto un terror que otro, el terror es algo muy personal y el asustarse más o menos fácilmente no hace mejor o peor una historia terrorífica.

En los 90 asistimos al nacimiento del fenómeno *Resident Evil*, un clarísimo punto de no retorno en el género. ¿Qué opinas de la franquicia y de su evolución en los últimos años? ¿Eres más de los *Resident Evil* clásicos de la PS1, o te gustan más las entregas en las que cuentas con munición como para empezar la tercera guerra mundial?

A casi todo el mundo que le gusta el terror le gusta *Resident Evil*. Es una serie que a mí me encanta, bebe directamente de muchos otros medios, cine y literatura de terror para empezar. La idea de gente encerrada en una mansión llena de zombies y de monstruos es muy típica y da muy buen resultado. Personalmente me gusta más *Silent Hill*, la ambientación está más lograda y *Resident Evil* está muy marcado por la época en la que se hizo. Se han ido manteniendo una serie de elementos residuales de una época en la que no se podían hacer las cosas de otra manera, que han lastrado un poco a la serie con el paso del tiempo. Le tengo un cariño especial al primero, lo jugué mucho y me marcó profundamente. El segundo no me llama tanto la atención como el primero, aunque puedo entender que guste tanto. El tercero es para mí un juego de terror más y hay otros mejores de aquella época.

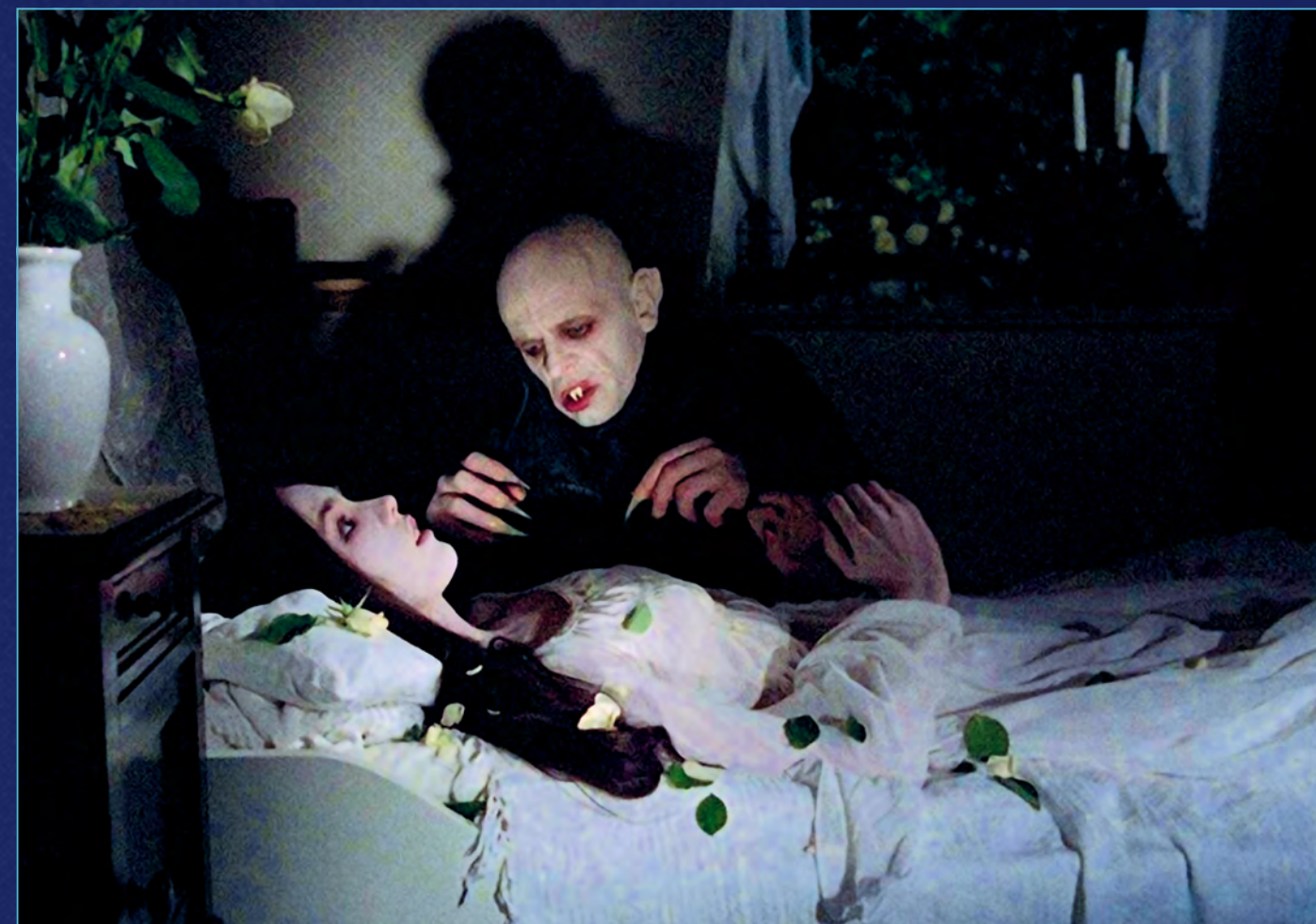
El primero hizo una cosa muy bien, que fue meter elementos de acción en una base de terror que también bebe de las aventuras gráficas, que lo convierte en un resultado trepidante y muy logrado. *Resident Evil 4* me parece una locura genial, siempre lo he considerado un gran juego. Pocos juegos alcanzan ese equilibrio entre todos sus elementos. La quinta y la sexta parte no me gustan demasiado, me parecen ya otro tipo de producto. Por supuesto me encanta el giro que ha tomado en los últimos años, la séptima entrega numerada no es exactamente un *Resident Evil* al uso, pero es un juego extraordinario.

Te tengo que decir también que las pelis me gustan todas, son adaptaciones chifladísimas y destacan por sus méritos propios, son completamente diferentes a los juegos. Acaban siendo una especie de macedonia absurda que me vuelve loco.

¿Quién le debe más al otro, el cine de zombies a la franquicia de videojuegos *Resident Evil*, o *Resident Evil* al cine de Romero y similares?

Está claro que no hay que darle muchas vueltas: lo primero de todo fue la trilogía primigenia de Romero (*La Noche de los Muertos Vivientes*, *Zombi* y *El día de los muertos*), que lo empezó todo. La segunda y la tercera, que son las que definen el cine de zombies tal y como lo entendemos hoy son muy

influyentes estéticamente y temáticamente en *Resident Evil*. La forma en la que arranca *Resident Evil 2* con todo en llamas y los protagonistas visitando zonas más o menos cotidianas como la ciudad o la comisaría y todo devastado por los zombies es Romero al 100%. Incluso el tema de la ciencia por detrás (Umbrella) y la reacción ante una plaga de estas características es algo muy de Romero. A su vez, los primeros juegos de *Resident Evil* son muy influyentes en la siguiente oleada de películas de zombies que arranca posteriormente a raíz de *28 Días después* (2002), no mucho después del primer *Resident Evil*. Dos años después llega *Amanecer de los muertos* (2004) de Zack Snyder, que a su vez es un remake de la segunda película de Romero, o sea, que en realidad está todo retroalimentado. Los zombies de *Amanecer de los muertos* y de *28 Días después* son lo que hoy se conoce como “infectados”, que tienen la característica de que corren a toda leche, y eso es lo que les diferencia un poco de los zombies de *Resident Evil*, pero el aspecto de los zombies de *Amanecer de los muertos* es 100% *Resident Evil*: esos zombies están clarísimamente inspirados en los de los videojuegos de Capcom, y estos últimos le deben mucho a las míticas caracterizaciones y los maquillajes de Tom Savini para *Zombi* y para *El día de los muertos*, o sea que está claro que las películas originales de Romero son fundacionales. Supongo que lo suyo es decir que lo primero fue siempre Romero, como para tantas otras cosas, él siempre estuvo ahí primero.



¿Con qué ha pasado más miedo en toda su vida John Tones?... ¿Con alguna película, un videojuego, o alguna situación de la vida real?

La verdad es que he tenido una vida muy apacible, no he sufrido grandes tragedias y aunque todos hemos pasado por momentos de tensión he tenido siempre una vida muy tranquila. En cuanto a cómics y películas de terror que como sabes me encantan, recuerdo el *Nosferatu* de Klaus Kinsky y un videoclip de Pet Shop Boys (*Heart*) en el que aparecía un vampiro claramente inspirado en ésta última película. Recuerdo también un par de libros de estos de “Elige tu propia aventura”, uno se llamaba *El Misterio de Chimney Rock* y otro se llamaba *El expreso de los vampiros*, que tenía una ilustración en una de las primeras páginas en la que se veía un cuadro con una pareja de vampiros que miraban fijamente al lector y recuerdo que me aterrorizaban. Esos dos libros recuerdo que los tenía escondidos para no verlos ni por error.

En los videojuegos, al igual que en el cine de terror, el género se suele hibridar con frecuencia con el gore. ¿Es un complemento ideal para el género, o son géneros distintos?

Aquí tengo impresiones similares a lo que hablábamos antes sobre cine de terror elegante y cine de terror explícito. Tú mismo lo dices bastante bien: no hay géneros realmente

oficiales de terror, y muchas veces los estilos se entremezclan. Hay gore puro y también existe el cine de terror sin una sola gota de violencia, pero son extremos: lo más normal es que aparezcan mezclados. Yo particularmente creo que el gore y la violencia explícita tienen sus propios códigos. Son formas de comunicar cosas y de transmitir completamente distintas. Para mí son lenguajes distintos y formas diferentes de presentar temas que pueden ser comunes, pero expresados mediante lenguajes y formas distintos. No creo que un videojuego de terror sea mejor o peor dependa de que sea más o menos gore. Creo que el gore se puede usar para contar cosas que los videojuegos de terror más ligeros tipo fantasmas en casas encantadas no pueden hacer: esas monstruosidades gore y esas mutaciones repulsivas tan propias de *Splatterhouse*, por ejemplo, no son concebibles ni encajarían en un entorno sugerente y elegante. A mí particularmente me gusta muchísimo el gore y la violencia explícita, sobre todo cuando es divertida: en realidad no me gusta la violencia explícita cuando se usa para asquear e incomodar, posiblemente porque efectivamente me asquea y me incomoda y no lo paso bien, pero cuando es divertido y verbenero me encanta. Te pondré un ejemplo: el *Chiller*, en el que tienes que disparar con una escopeta a una serie de personas que están encerradas en una sala de torturas hasta que se convierten en masas sanguinolentas y despojos, es tan ridículamente violento que acaba perdiendo el componente de violencia real y se convierte en



una diversión brutal y desenfadada. Así que sí, hay muchos juegos gore que me gustan mucho, y cuando están bien combinados los elementos de gore con las fórmulas tradicionales de terror se suelen producir auténticas maravillas como el primer *Resident Evil*: todos recordamos la aparición del primer zombi y el diseño de determinados monstruos con partes de órganos internos a la vista, todo eso ayuda a darle personalidad al juego.

Terminamos ya, ahora te toca echarle imaginación al tema: haznos tu Top 3 de los videojuegos basados en películas de terror que NUNCA existieron pero DEBERÍAN haber existido. Los seguimos esperando y nunca es tarde si la dicha es buena... ¿A qué tres juegos de esos te hubiera gustado jugar?

Me gustaría algún juego que replicara con los medios actuales mi película favorita de terror que es *Nosferatu* de Klaus Kinsky, como ya te he dicho antes. Existe una versión para 8 bits de *Nosferatu* pero es simplemente nominal, sigue el argumento de *Nosferatu* pero poco más, no es una adaptación hecha y derecha. El terror de los 70 en general transmite una serie de cosas a nivel de angustia existencial que creo que le sentarían muy bien a los videojuegos hechos con los medios actuales, y estoy pensando en el *Nosferatu* de Klaus Kinsky, en *La Posesión* de Zulasky, en *La Centinela*... Todas estas pelis

que son al mismo tiempo de terror explícito pero a la vez te dejan muy mal porque tratan temas muy existenciales.

Hay montones de juegos actuales que van por ahí, de hecho. Pero con licencia y de forma oficial me hubiera gustado ver algo de Lovecraft (el primero que lo hizo y tampoco fue de forma explícita fue *Alone in the dark*), pero me hubiera gustado ver cómo se las hubieran arreglado los programadores de 8 bits para adaptar *Los Mitos de Cthulhu*, *La Sombra sobre Innsmouth*, *El Horror de Dunwich*... Por supuesto no se hubiera parecido en nada a Lovecraft, pero me hubiera gustado verlo. Me hubiera encantado ver un Cthulhu pixelado, gracias a los programadores independientes y en tiempos recientes sí que hemos llegado a ver algo similar, pero me hubiera gustado verlo en aquella época, cuando yo estaba leyendo por primera vez a Lovecraft. Y finalmente, creo que nunca se ha hecho bien una adaptación de Clive Barker: se hizo un juego de *Razas de Noche* que era un juego muy chulo de acción para 8 bits, pero no era exactamente el Clive Barker literario. Jericho llegó en 2007 y no estaba mal, pero estaba lleno de bugs y era casi injugable. Me gustaría jugar a algo basado en el Clive Barker más puro y duro: los grandes clásicos como *Hellraiser*. Me hubiera gustado jugarlo en su día y me sigue haciendo ilusión poder jugar a algo que adapte bien al que es el mejor escritor de literatura de terror de la historia.

AMPLIAMOS FANZINE+ CON VUESTRAS PREGUNTAS CORTAS

**PARTICIPA EN NUESTRO CANAL DE TIK TOK
ENVÍANOS TUS PETICIONES AL CORREO**

fanzine.correo@gmail.com

O ESCRIBE EN EL HILO DEDICADO EN TWITTER

CON EL HASHTAG: #FANZINEPLUSTIKTOK



H.P. LOVECRAFT

LA EMOCIÓN MÁS ANTIGUA Y MÁS FUERTE DE LA HUMANIDAD ES EL MIEDO

Empezaré este artículo con una frase “Que no está muerto lo que puede yacer eternamente, y en los eones venideros hasta la muerte puede morir.” H.P. Lovecraft.

La historia de como conocí a Howard Phillips Lovecraft es tan típica como irrelevante, pero como estamos entre “frikis”, y no hay nada más que nos guste a los “frikis” que hablar de nuestras fricadas, me vais a permitir el lujo de hablar de ello. Seguramente mucha gente se sienta identificada porque como ya he dicho, conocí a Lovecraft de la forma en la que la mayoría de la gente a principios de los 90 le conoció, a través del juego de rol *La Llamada de Cthulhu*. Aquella preciosa edición de Joc Internacional, en la que en la portada aparecía una misteriosa mansión encantada y dos investigadores subían sus escaleras para adentrarse en ella, cayó de algún modo en mis manos.

Cuando te empezabas a sumergir en los mitos de Cthulhu sabías que no estabas ante el típico terror de siempre; zombis, espíritus, demonios, etc. Aquello era distinto, de algún modo misterioso y difícil de conceptualizar. Veréis, en el juego de rol había un compendio de criaturas que parecían no atender a las leyes físicas y biológicas conocidas por el ser humano, clasificadas por Dioses exteriores, Primigenios y seres Mayores,

Medios y Menores. En el juego tomabas el control normalmente de un investigador que se enfrentaba a algún caso de un tinte evidentemente sobrenatural. Pero esto no iba de ir aniquilando criaturas a diestro y siniestro como frecuentaban ser los juegos de rol en aquella época. Aquí el objetivo era intentar resolver algún caso por el que se era contratado y salir vivo de la aventura, a ser posible con la mayor cantidad de cordura intacta, cosa que era poco frecuente.

Pero esto es solo apenas una tenue y superficial pincelada que acabo de hacer con respecto al maravilloso y mítico juego de rol de Sandy Petersen. Y cuando uno veía todo aquello la pregunta que surgía era tremendamente natural, ¿quién es H.P. Lovecraft y qué escribió? Veréis, ¿qué hace tan especial a un escritor que precisamente uno de los aspectos más criticados de su obra es su forma de escribir? ¿Por qué entonces gente de la categoría de Alan Moore, Stephen King o Neil Gaiman se consideran verdaderos admiradores del autor de Providence? Todos parecen estar de acuerdo en que lo que le hacía verdaderamente especial, en pocas palabras, eran sus ideas. La inmensa cosmología que imaginó. Lovecraft era un alma solitaria (aunque tenía muchísimos amigos y se podría hablar de forma muy extensa de su obra epistolar que mantenía con ellos) y con un mundo interior inmenso.

Le apasionaba Edgar Allan Poe y el mundo de los sueños. El tema de su obra fue evolucionando desde el horror gótico en sus primeros relatos, pasando por lo que se catalogó como su ciclo onírico hasta lo que ahora conocemos como horror cósmico. Existen miles y miles de escritos sobre su persona y su obra. Yo, desde aquí os invito a conocer su legado. Porque H.P. Lovecraft plantó una semilla con sus palabras, una semilla cósmica que ha infectado toda una generación de mentes y su propagación generación tras generación ya es imparable. Lovecraft ya es inspiración de millones de personas y existen incontables obras “Lovecraftianas” en la cultura de todo el mundo.

Pero aquí en Fanzine+ nos gusta el cine, los cómics y los videojuegos. Y si ya te has leído la obra entera de Lovecraft o al menos has leído algunos de sus relatos más famosos como *La llamada de Cthulhu*, *Dagon* o *El horror de Dunwich* entre otros, qué mejor manera de complementar la narrativa del innumerable maestro del horror cósmico que disfrutando algunas de estas obras. Procedo a frotarme las manos mientras os dejo algunas de las recomendaciones que personalmente más he disfrutado para cada categoría.

Si hablamos de **cine** tendré que decir, muy a mi pesar, que no me parece que hayan muchas películas que verdaderamente hagan honor a la obra literaria, aunque hay que decir que están hechas con profundo cariño y respeto. Muchas de ellas son películas de bajo presupuesto y están destinadas al

fan ya consolidado. Mi opinión personal es que cuanto más pretende una película acercarse a los relatos peor es el resultado. Me parece extremadamente difícil trasladar la esencia literaria a un medio audiovisual como es el cine. Y cómo esto van de recomendaciones personales obviaré las típicas que suelen aparecer en las listas, empecemos:

El faro (Robert Eggers, 2019) la película más lovecraftiana que conozco sin pretender serlo. La atmósfera que crea Robert Eggers en este film es sencillamente impecable. Rebosa claustrofobia y locura, está impregnada de terror y pasajes oníricos que hacen que en muchos momentos del film te preguntes que qué está pasando en la isla, qué es real y qué no lo es. Una historia en la que aparecen, si me preguntáis a mí, cuatro personajes; El veterano Thomas Wake interpretado por Willem Dafoe, su ayudante Ephraim Winslow interpretado por Robert Pattinson, el faro y la isla.

Y si queréis alguna recomendación sobre adaptaciones “fieles” a los relatos os recomendaré **The Whisperer in Darkness** (El que susurra en la oscuridad) de Sean Branney, película en blanco y negro del 2011. Creo que también se hizo un buen trabajo con **Color Out of Space** dirigida por Richard Stanley del 2019 y protagonizada por Nicolas Cage.

En cuanto a **cómics** no tengo la menor duda, os recomiendo las tres novelas gráficas que ha escrito Alan Moore ambientadas en los mitos de Lovecraft. Aunque bueno, lo que





hace Alan Moore en esas tres novelas gráficas daría para un ensayo extenso y sesudo. Lean **The Courtyard**, **Neomicon** y **Providence**. Aunque aviso de que posiblemente sea lo mejor que vayáis a leer jamás en cuanto a cómics se refiere.

Y en cuanto a **videojuegos** es imposible no mencionar la mítica saga **Alone in the Dark**, distribuida por Infogrames allá en el 1992. Podéis comprar los tres títulos a un precio más que económico en la página de <https://www.gog.com/en/games> ya que funcionan perfectamente en ordenadores actuales. Tenemos también **The Call of Cthulhu** desarrollado por Cyanide y lanzado en el 2018. **The Sinking City** desarrollado por Frogwares del 2019. Y no podría no mencionar el nuevo

Alone in the Dark lanzado este mismo año 2024 y distribuido por THQ Nordic. Todos estos juegos que he mencionado forman parte más o menos del mismo género *survival horror* en tercera persona en el que encarnamos el papel de un investigador y nos adentramos en los misterios y horrores cósmicos de algún pueblo o en los secretos de alguna solitaria mansión.

Me gustaría también, si me permitís, mencionar el proyecto en el que estoy embarcado, **El Sótano de Lovecraft**. Esto es un podcast en el que subo cada semana un audio-relato leído por mí. Los voy publicando en el orden en el que están publicados en la maravillosa edición de Valdemar. Intento acompañar la lectura con música ambiente y



efectos de sonido especiales que acompañan a la narrativa. Si os interesa escucharlos podéis encontrarme en el canal de YouTube **El Sótano de Lovecraft** o en la aplicación/web de podcast iVoox también como **El Sótano de Lovecraft**.

<https://www.youtube.com/@ElSotanoDeLovecraft>

Y sin más, espero que disfrutéis de este Halloween con alguna de las obras aquí recomendadas. Mi "nombre" es Zom

y ha sido un placer escribir esto para vosotros. E igual que he empezado con una frase me despido con otra de las más célebres de nuestro misterioso soñador de Providence.

"La emoción más antigua y más intensa de la humanidad es el miedo, y el miedo más antiguo y más intenso de los miedos es el miedo a lo desconocido" H.P. Lovecraft.

■ Zom





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 franquicias y sagas inspiradas en estos de

manera más o menos oficial y otras oficiosas, como en los casos de *Resident Evil* o *The House of the Dead*, por citar algunos ejemplos quizá 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 seleccionado. 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...

Carmageddon (PlayStation)

Pocos juegos han sido tan polémicos (con o sin razón, aquí no vamos a entrar en ese absurdo debate) como *Carmageddon*. ¿La razón?...El objetivo del juego era atropellar al máximo número de personas posible, y los combos y acrobacias más carniceras 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 retocando 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 puzles 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 problema 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)

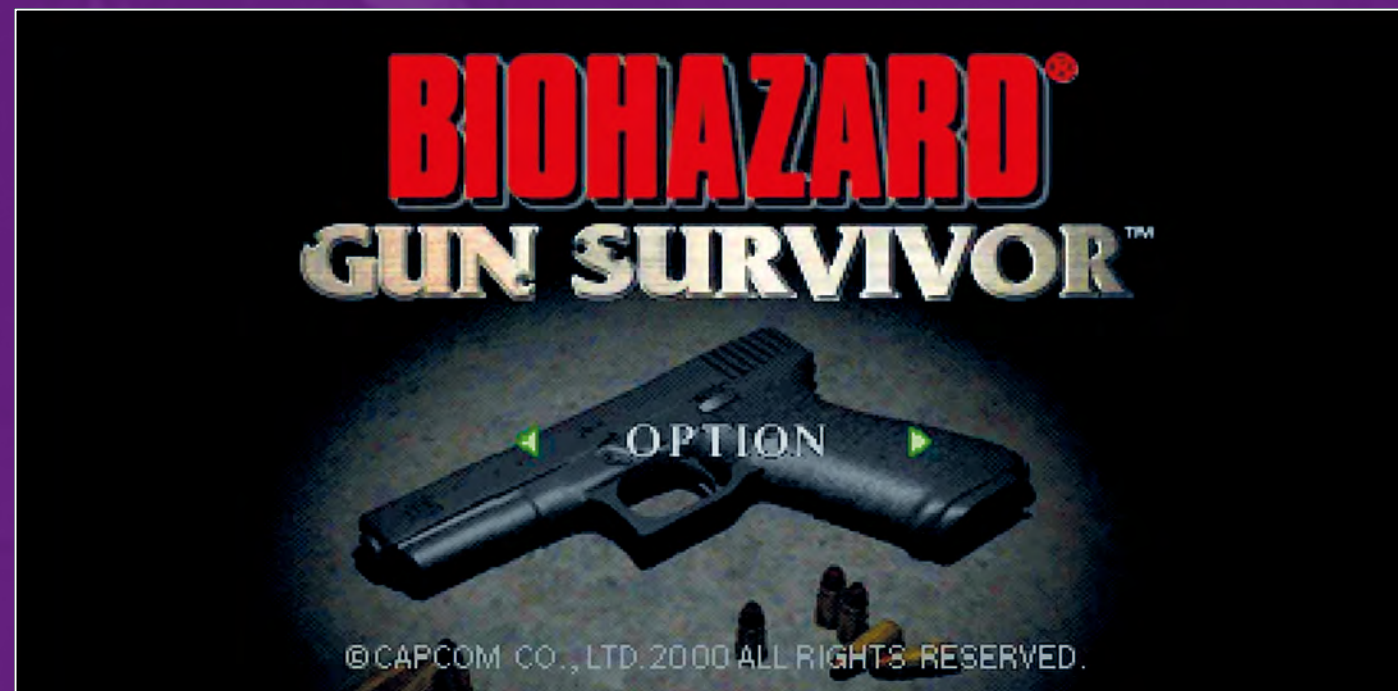
Pocos zombis y poco resistentes. Es verdad que el planteamiento del juego huye del clásico juego monopolizado por los muertos vivientes, es más un juego de acción con secciones de plataformas que un *survival horror*, pero sí encontrarás un buen puñado de zombis a los que cortar en pedacitos con tu hacha. Como juego no impresiona demasiado, quizá 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, quizá 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 tiempo 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, quizá 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 elegir), en *The House of the Dead 2* tienes muertos vivos 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 basto.

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.

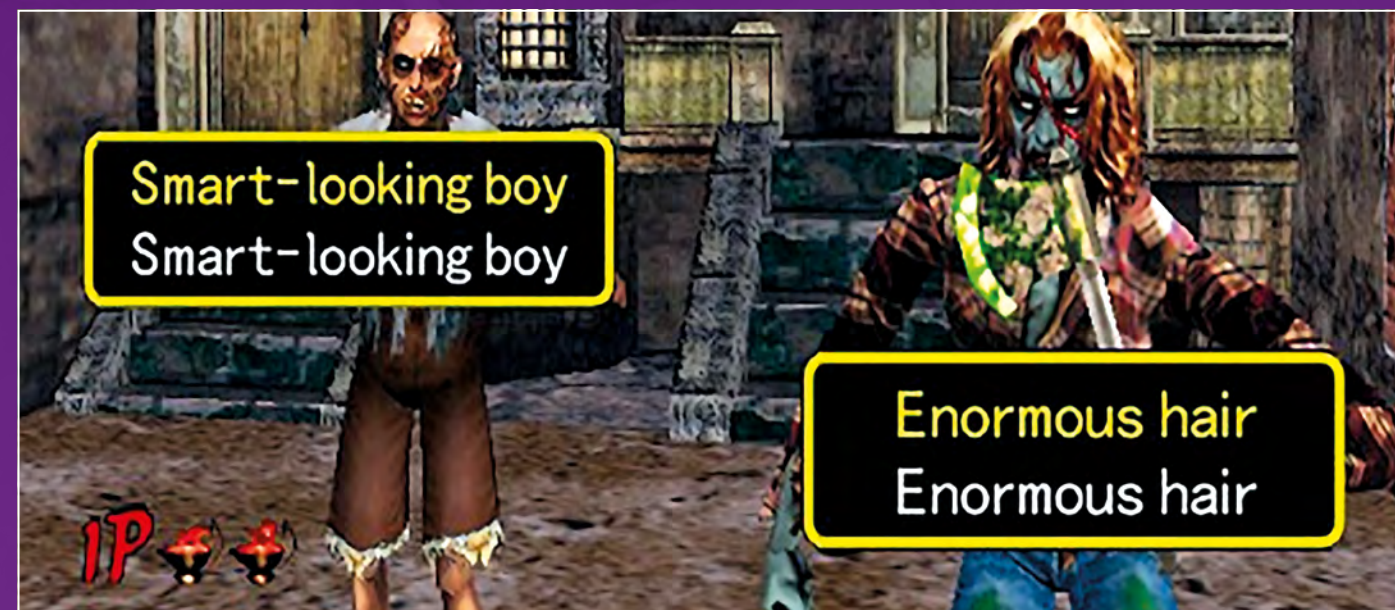
The Typing of the Dead (Dreamcast, PC)

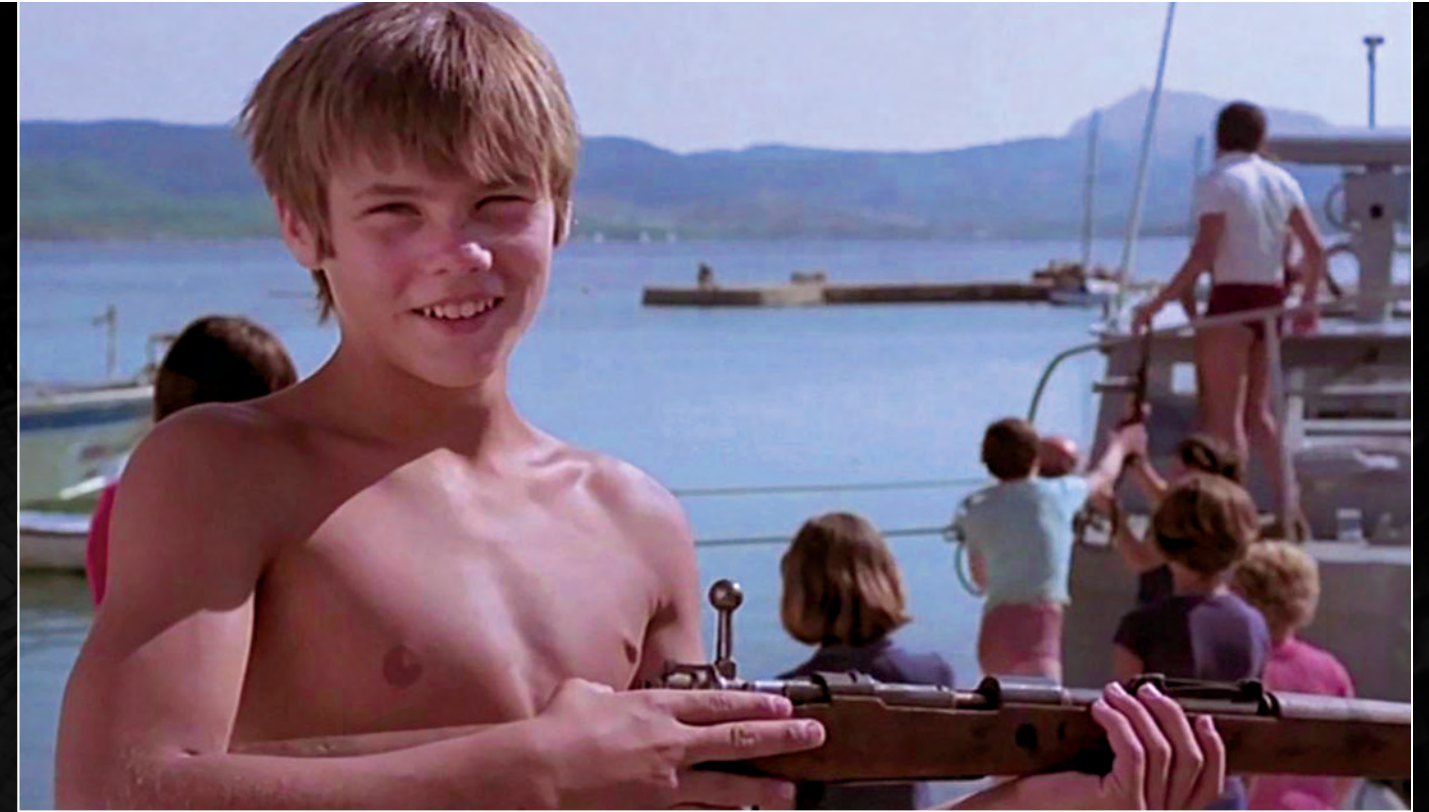
Básicamente es el mismo juego que *The House of the Dead 2*, pero atención, oh sorpresa, no se juega con pistola ni tampoco con el mando de la consola. Se juega...con un tecla-

do 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





resultados asombrosos gracias, precisamente, a romper en mil pedazos el cliché de la noche y de la oscuridad.

El primer largometraje sobre vampiros de la icónica Hammer fue *"Horror of Dracula"*, dirigido por Terence Fisher en 1958. Fisher quiso explotar al máximo las posibilidades del color, y sabiendo que lo que más atraería al público a las salas era poder ver por fin sangre de color rojo (esta cinta fue la primera de Drácula en color), jugó a desconcertarlo mostrando una Transilvania, un bosque, y un castillo, inesperadamente luminoso y cálido, que anticipaba un Drácula/Christopher Lee, como un perfecto anfitrión que en realidad no lo era. El choque entre lo que el espectador esperaba, con lo que Fisher mostró, junto con el necesario giro final hacia el terror, es difícil de digerir. Pero justo por

eso, por ese maravilloso y singular contraste, este *"Horror of Dracula"* resulta un filme tan magnífico.

En 1976 Narciso Ibáñez Serrador dirigió una de las mejores y más escabrosas películas de terror de la historia: *"¿Quién puede matar a un niño?"*. En ella, una pareja de turistas se enfrenta durante unas vacaciones en una isla del Mediterráneo a una sociedad formada por niños asesinos. Vacaciones, sol, mar, y niños. Con esas cartas en su mano, propias más bien de una película familiar o de aventuras, Serrador compuso un filme que provoca auténticos escalofríos y que es del todo imposible de olvidar.

Al inicio de *"28 Weeks Later"* (Juan Carlos Fresnadillo, 2007), muy digna secuela del filme original de 2002 de Danny



MIEDO A LA LUZ EN EL CINE DE TERROR

El cine de terror es uno de los que más abusa de los recursos y clichés propios del género, no solo porque funcionan a la perfección, sino porque además a los fans nos encantan. Pero a lo largo de la historia han habido algunos títulos que, pese a lo manido de sus argumentos, han procurado no solo asustar al respetable, sino además sorprenderlo. Uno de los tópicos invariables del género es el de la noche y, por ende, el de la oscuridad. Algo que forma parte de lo más profundo de nosotros como especie es la asociación que hacemos de luz/visibilidad/seguridad, contra

oscuridad/no visibilidad/inseguridad, y más habiendo depredadores que ante la ausencia de luz tienen ventaja sobre nosotros. Así pues, por muchos siglos que pasen, el hombre siempre relacionará día con seguridad, y noche con amenaza y peligro. Teniendo eso todos y cada uno de nosotros tan encephado, que algunos filmes jueguen a asustarnos a plena luz del día, en espléndidas jornadas de primavera y verano, es algo digno de elogio. Como ejemplo vamos a ver estas tres obras, de distinta nacionalidad y época, que resultan estupendos filmes de horror, pero que además consiguen



Boyle, vemos a un grupo de supervivientes del holocausto zombie de la entrega original intentar llevar una vida normal dentro de una casa reforzada. Allí, no entra ni un rayo de sol de lo parapetada que está y, pese a lo triste que resulta, eso mismo les da seguridad. Una seguridad que se desvanece en segundos cuando uno de los zombies logra romper una ventana, provocando una reacción en cadena que hará que la casa/refugio se llene en minutos de luz, zombies, y muerte. El protagonista (Robert Carlyle) corre desesperado campo a través, empapado en luz y muerto de miedo, porque ya no está a salvo en su reconfortable oscuridad.

Estas tres películas, tan dispares entre sí, son sobresalientes por distintos aspectos, pero destaca el hecho de que hayan jugado a meterse en el subconsciente del espectador y remover su encorsetada psique, para hacerle ver que quizá ni las sombras sean tan malas, ni el día, con su luz y armonía, tenga porqué augurar algo necesariamente bueno.

Si quieres ampliar información sobre cine y TV, visita el blog "VOZ EN OFF CINE": <https://vozenoffcine.wordpress.com>

■ J. Tamarit



¡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



GEORGE A. ROMERO

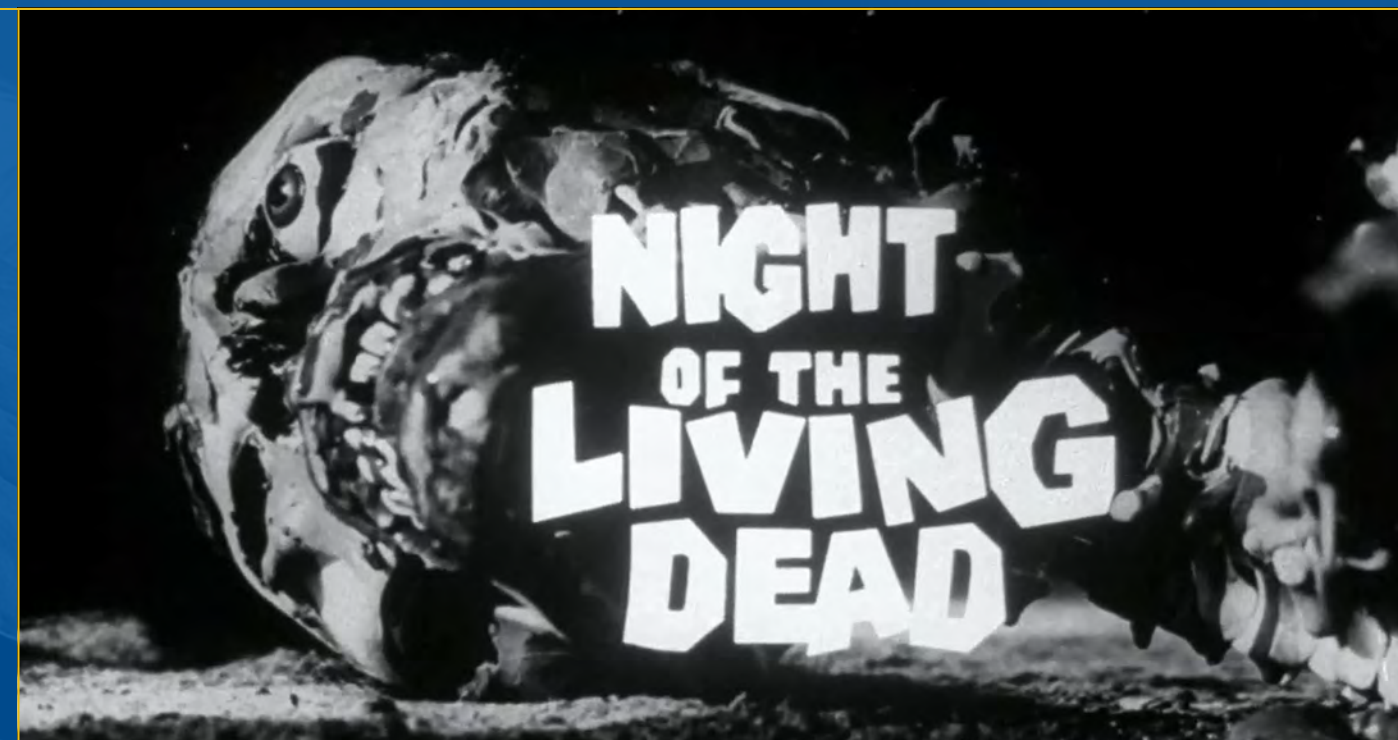
EL ARQUITECTO DEL HORROR ZOMBI

George A. Romero es un nombre sinónimo del cine de terror, especialmente en lo que se refiere al subgénero de zombies. A lo largo de una carrera que abarcó más de cinco décadas, Romero no solo creó algunas de las películas más influyentes del cine de terror, sino que también revolucionó cómo el cine abordaba el miedo, la crítica social y los monstruos. Desde sus humildes comienzos como cineasta independiente hasta convertirse en un ícono internacional, la carrera de Romero es una historia de perseverancia, innovación y, sobre todo, de redefinir los límites del terror cinematográfico. Este artículo explora la evolución de su carrera, sus obras más importantes y el impacto duradero que ha tenido en el cine y la cultura pop.

El Inicio de una Revolución Cinematográfica

George Andrew Romero nació el 4 de febrero de 1940 en el Bronx, Nueva York. Desde joven, mostró un interés particular por el cine, que cultivó asistiendo al Carnegie Mellon University en Pittsburgh, Pensilvania, donde desarrolló una pasión por la realización de películas. Después de graduarse, comenzó a trabajar en comerciales y cortometrajes, ganando experiencia detrás de las cámaras, lo que le permitió afinar sus habilidades técnicas y narrativas.

A finales de los años 60, Romero decidió dar el gran salto hacia el cine, pero como cineasta independiente, tenía recur-



sos limitados. Junto con un grupo de amigos y colaboradores cercanos, fundó la productora Image Ten Productions, una pequeña compañía que sería el vehículo para su primer largometraje. Fue en este contexto que Romero comenzó a gestar lo que se convertiría en una obra seminal no solo para su carrera, sino para el cine de terror en general.

El Nacimiento del Zombi Moderno: Night of the Living Dead (1968)

En 1968, Romero dirigió Night of the Living Dead (La noche de los muertos vivientes), una película que cambió para siempre el panorama del cine de terror. Filmada en blanco y negro con un presupuesto reducido, Night of the Living Dead no solo introdujo al público a un nuevo tipo de monstruo, el zombi moderno, sino que también desmanteló las convenciones del cine de terror de la época.

La historia, que sigue a un grupo de personas atrapadas en una casa rural durante un apocalipsis zombi, es cruda, inquietante y profundamente crítica de la sociedad contemporánea. Aunque la palabra "zombi" nunca se menciona en la película, los muertos vivientes que Romero creó se convertirían en el arquetipo para todas las representaciones de zombies en la cultura popular desde entonces. Pero más allá de los monstruos, Night of the Living Dead fue revolucionaria por su subtexto social, abordando temas de racismo, guerra y la descomposición de la civilización, todo a través del lente del horror.

El impacto cultural de Night of the Living Dead fue inmediato. Aunque inicialmente fue rechazada por algunos críticos por su violencia gráfica, la película ganó rápidamente una audiencia fiel y se convirtió en un éxito de culto. La crudeza de sus imágenes, el final nihilista y la atmósfera de desesperación contribuyeron a hacerla un referente del género.





**La Expansión del Universo Zombi:
Dawn of the Dead (1978) y Day of the Dead (1985)**

Después del éxito de Night of the Living Dead, George A. Romero continuó trabajando en otros proyectos, pero fue una década después, en 1978, cuando retomó el universo zombi con Dawn of the Dead (El amanecer de los muertos). Esta secuela no solo expandió la mitología zombi que Romero había creado, sino que también abordó un nuevo tipo de crítica social: el consumismo.

Dawn of the Dead sigue a un grupo de supervivientes que se refugian en un centro comercial en medio de un apocalipsis zombi. Aquí, Romero utilizó el escenario para hacer una crítica mordaz de la cultura materialista, destacando la ironía de los zombis vagando sin rumbo por un centro comercial, un reflejo

satírico del comportamiento humano. La película fue aún más violenta y gráfica que su predecesora, pero también fue celebrada por su tono oscuro, su humor negro y su capacidad para entrelazar el horror con comentarios sociales profundos.

El éxito de Dawn of the Dead consolidó a Romero como el maestro del cine zombi, y en 1985 lanzó Day of the Dead (El día de los muertos), la tercera entrega de lo que se convertiría en su saga de zombis. En esta película, Romero llevó su exploración de la naturaleza humana a nuevas profundidades, enfocándose en la tensión entre los últimos vestigios de la humanidad y los zombis que dominan el mundo. Day of the Dead es la más oscura de las tres primeras películas, presentando un escenario militarizado y personajes atrapados no solo por los zombis, sino por sus propios conflictos internos.



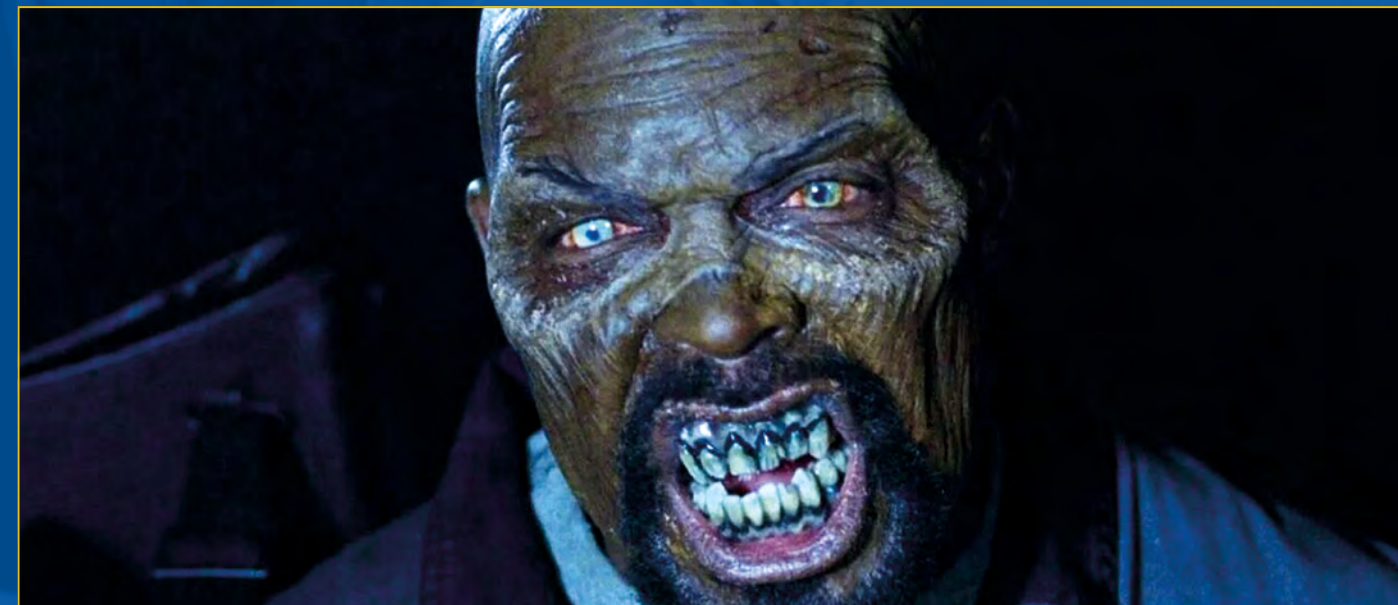
Aunque Day of the Dead no fue tan bien recibida en su lanzamiento como las dos películas anteriores, con el tiempo ha sido revalorizada como una obra maestra del cine de terror, especialmente por su enfoque en la psicología de la supervivencia y su innovador uso de los efectos de maquillaje, creados por el legendario Tom Savini.

Otros Proyectos y Explosión de la Cultura Zombi

A lo largo de los años 80 y 90, George A. Romero trabajó en una variedad de proyectos fuera de su saga de zombis, muchos de los cuales exploraban el horror desde diferentes ángulos. Entre sus películas más notables durante este periodo se encuentra Creepshow (1982), una antología de terror escrita por Stephen King que rinde homenaje a los cómics de terror de los años 50. Creepshow fue un éxito

tanto en crítica como en taquilla, y demostró la capacidad de Romero para manejar el humor negro y el terror al mismo tiempo.

Sin embargo, los zombis siguieron siendo una parte central de su legado. En la década de los 2000, impulsado por el resurgimiento de la popularidad del cine de zombis, Romero regresó al género con Land of the Dead (2005), Diary of the Dead (2007) y Survival of the Dead (2009). Estas películas ofrecieron una visión más moderna del apocalipsis zombi, manteniendo la crítica social y el enfoque en la naturaleza humana que habían definido sus primeras obras. Aunque estas películas no alcanzaron el estatus icónico de las originales, continuaron demostrando la relevancia de los temas de Romero en una era posterior al 11 de septiembre, marcada por la ansiedad política y social.





Innovador del Horror y Crítico de la Sociedad

A lo largo de su carrera, Romero no solo definió el subgénero del cine zombi, sino que también utilizó el horror como una herramienta para la crítica social. En sus películas, los zombies eran más que simples monstruos: eran metáforas de las ansiedades sociales, políticas y culturales de su tiempo.

En *Night of the Living Dead*, los zombies simbolizaban el miedo a lo desconocido y el caos de una sociedad fragmentada por la guerra y el racismo. En *Dawn of the Dead*, se convirtieron en una crítica mordaz del consumismo desenfrenado. Y en *Day of the Dead*, los zombies representaban la inevitable decadencia de la civilización humana.

Además de su influencia temática, Romero también revolucionó el uso de efectos prácticos en el cine de terror. Aunque su presupuesto era limitado, supo maximizar el impacto visual de sus películas a través del ingenio y la colaboración con artistas de efectos especiales como Tom Savini. Los efectos de maquillaje y el gore realista que aparecen en las películas de Romero siguen siendo un estándar de oro en el cine de terror, y han influido en generaciones de cineastas que buscan replicar su estilo.

El Legado Duradero de George A. Romero

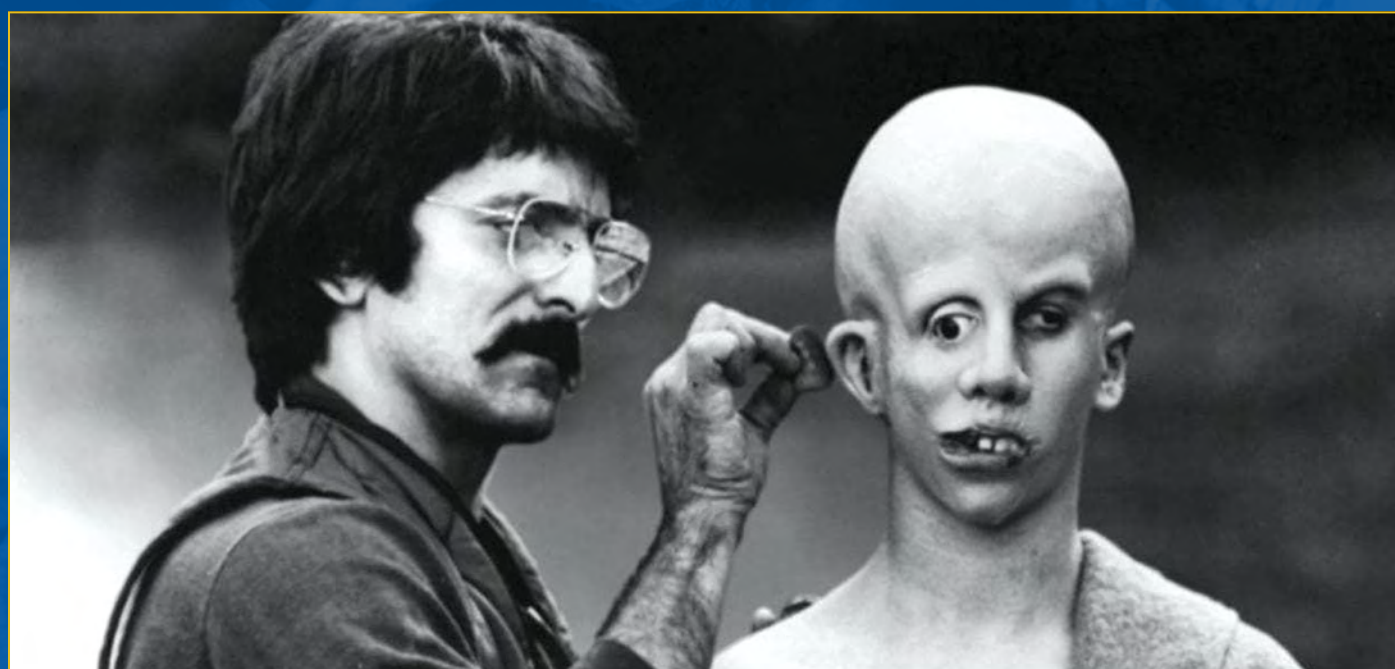
George A. Romero falleció el 16 de julio de 2017, pero su legado sigue vivo en cada película de zombies, serie de te-

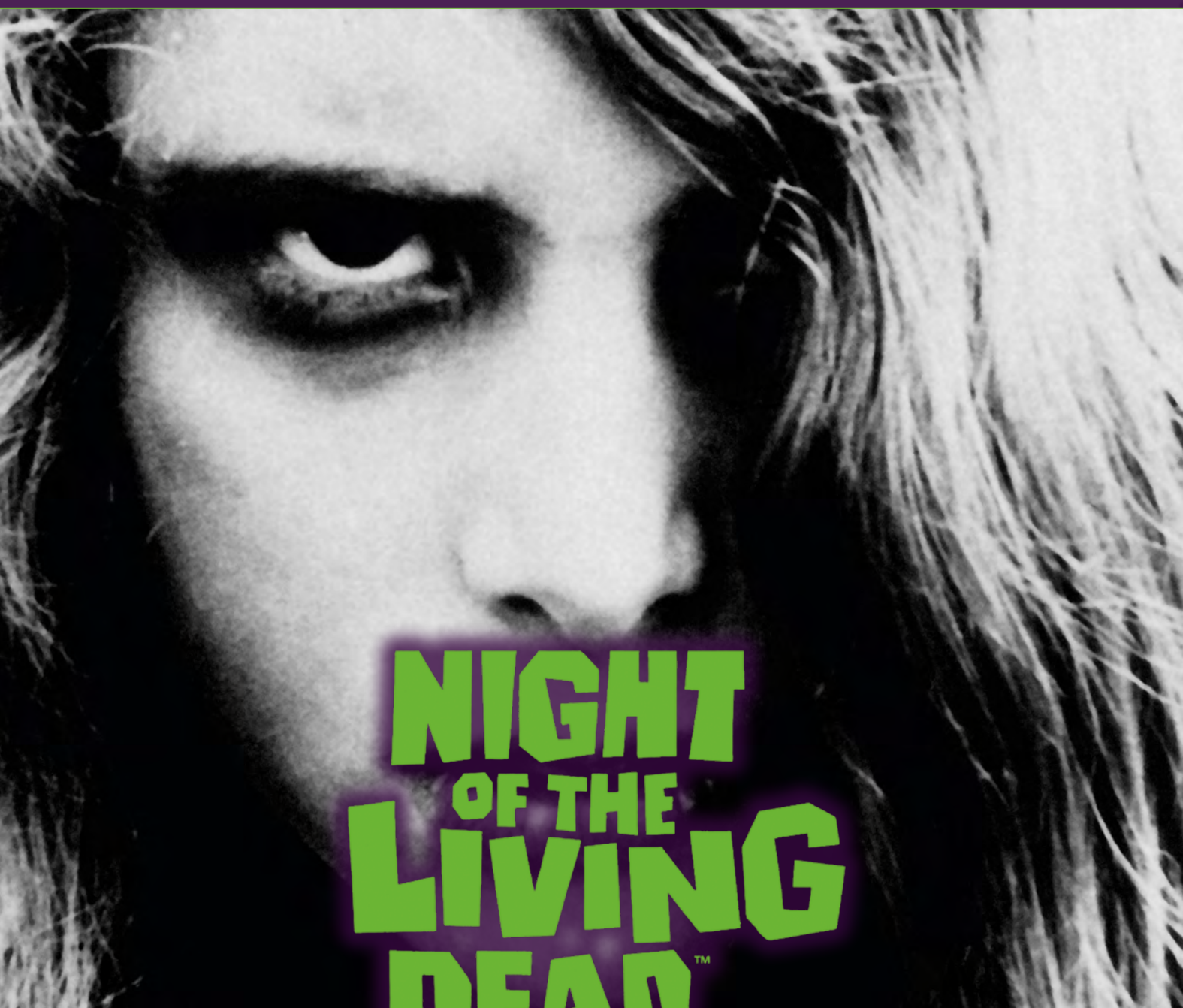
levisión y videojuego que explora el apocalipsis zombi. Su influencia en el cine de terror es incalculable, no solo por su innovación técnica, sino también por su capacidad para utilizar el género como un espejo para la sociedad.

El impacto de Romero no se limita al cine de terror. Obras contemporáneas como *The Walking Dead*, videojuegos como *Resident Evil* y películas como *28 Days Later* no existirían en su forma actual sin las contribuciones pioneras de Romero. El zombi moderno, tal como lo conocemos hoy, es una creación de su visión única y su deseo de usar el horror como un medio para explorar los miedos más profundos de la humanidad.

George A. Romero, el Padrino del Cine de Zombies

George A. Romero es, sin lugar a dudas, el “Padrino del cine de zombies”. A lo largo de su carrera, redefinió el horror en la pantalla, utilizando a los zombies como una metáfora para abordar temas universales de la condición humana. Su influencia ha trascendido el género del terror y ha dejado una marca indeleble en la cultura cinematográfica mundial. Su habilidad para entrelazar horror y crítica social, junto con su innovador enfoque técnico, ha consolidado su lugar como uno de los cineastas más influyentes del siglo XX y más allá.





LA REVOLUCIÓN DE LOS MUERTOS VIVIENTES

El Amanecer de una Nueva Era del Cine de Terror

En 1968, George A. Romero revolucionó el cine de terror con *Night of the Living Dead*, una película independiente de bajo presupuesto que no solo redefinió el concepto de los zombis en la cultura popular, sino que también transformó la manera en que se hacía el cine de terror. Con un enfoque crudo, casi documental, y una narrativa claustrofóbica, *Night of the Living Dead* rompió con muchas de las convenciones cinematográficas de la época y se convirtió en un clásico de culto. Sin embargo, más allá de su impacto en el género, la película también funciona como una poderosa alegoría social que aborda temas como el racismo, el miedo y la descomposición de la sociedad.

La historia de *Night of the Living Dead* comienza de manera aparentemente sencilla: dos hermanos, Barbra y Johnny, visitan la tumba de su padre en un cementerio rural. Lo que inicialmente parece un día tranquilo pronto se convierte en una pesadilla cuando son atacados por un extraño y agresivo hombre. Barbra logra escapar y busca refugio en una granja cercana, donde se encuentra con Ben, un hombre que también huye de lo que parece ser un inexplicable fenómeno: los muertos están volviendo a la vida y atacando a los vivos.

A lo largo de la película, un grupo heterogéneo de personas se refugia en la casa, tratando desesperadamente de sobrevivir mientras los muertos vivos comienzan a rodear el lugar.



Con el tiempo, las tensiones internas entre los sobrevivientes aumentan, y la lucha por el control y la supervivencia se vuelve tan peligrosa como la amenaza externa de los zombis.

Night of the Living Dead es una película de terror atmosférica que combina la amenaza tangible de los muertos vivos con un comentario social implícito sobre la naturaleza humana y las tensiones raciales y de poder que dominaban Estados Unidos en los años 60.

Descripción Breve de los Personajes Principales

Aunque el enfoque de la película es la situación de supervivencia colectiva, hay algunos personajes que destacan tanto por sus actuaciones como por su relevancia narrativa:

Ben (interpretado por Duane Jones): El protagonista principal de la película, Ben es un hombre decidido, pragmático y firme que asume rápidamente el papel de líder entre los sobrevivientes. Es notable que Ben sea un hombre negro, especialmente en el contexto de una película de finales de los años 60, cuando las tensiones raciales en Estados Unidos estaban en su apogeo. La interpretación sobria y matizada de Duane Jones confiere al personaje una seriedad que contrasta con la creciente desesperación de los demás personajes. Ben es el eje moral y emocional de la película.

Barbra (interpretada por Judith O'Dea): Barbra comienza como una figura central en la historia, pero rápidamente queda atrapada en un estado de shock y trauma después del ata-



que inicial en el cementerio. A lo largo de gran parte de la película, Barbra permanece en un estado de semi-inmovilidad emocional, lo que representa no solo el impacto psicológico del terror, sino también la incapacidad de algunos personajes para enfrentar la crisis que se desarrolla a su alrededor.

Harry Cooper (interpretado por Karl Hardman): Harry es uno de los sobrevivientes que se refugia en la casa junto con su esposa y su hija. Es un hombre autoritario y obstinado que entra en conflicto constante con Ben. Mientras que Ben es práctico y está dispuesto a asumir riesgos calculados, Harry prefiere esconderse en el sótano y evitar cualquier confrontación con los zombis. Este conflicto entre Ben y Harry se convierte en una alegoría sobre el liderazgo y la toma de decisiones en tiempos de crisis.

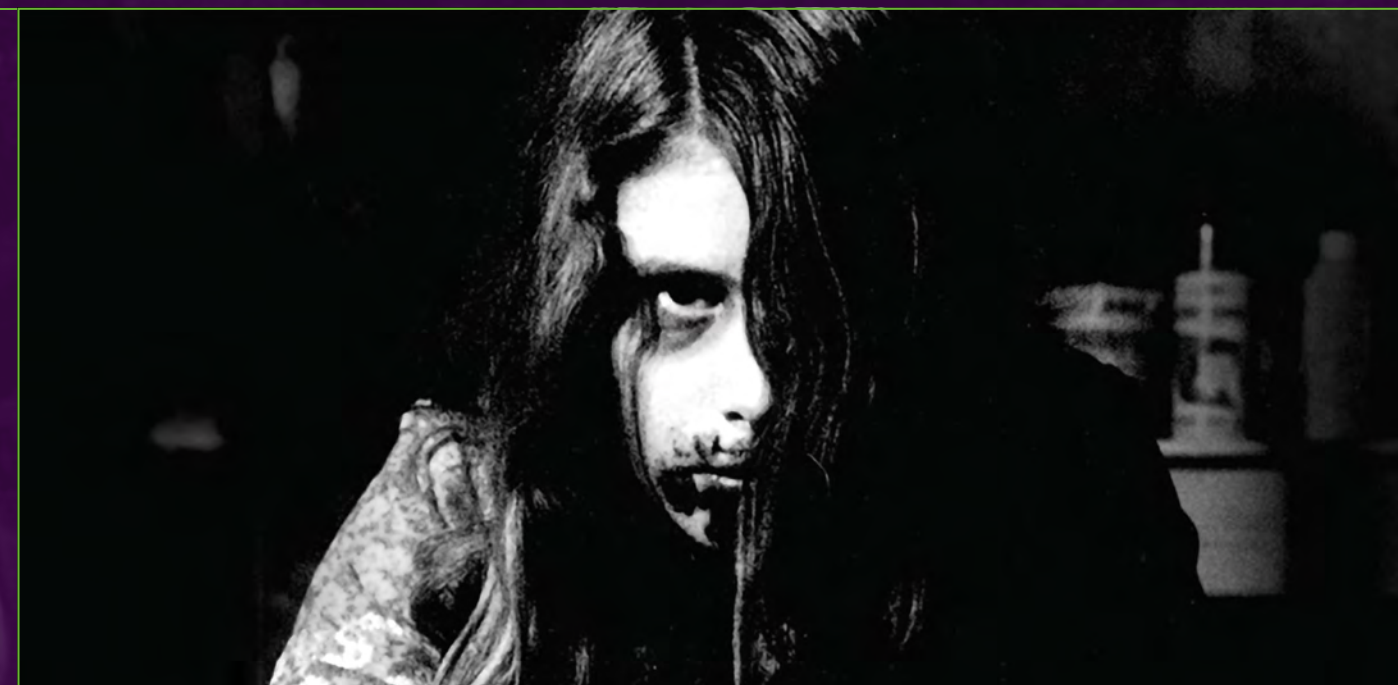
Helen Cooper (interpretada por Marilyn Eastman): La esposa de Harry, Helen, es un personaje más racional y menos autoritario que su marido. A lo largo de la película, Helen actúa como una mediadora, pero también lucha con su propia desesperación por la situación crítica en la que se encuentra su hija pequeña.

Karen Cooper (interpretada por Kyra Schon): Karen es la hija enferma de Harry y Helen, y aunque aparece menos que los otros personajes, su presencia se vuelve crucial a medida que la película avanza, simbolizando tanto la vulnerabilidad humana como el peligro inherente de los zombis.

Un Estilo Visual Innovador

Uno de los aspectos más destacados de *Night of the Living Dead* es su estilo visual crudo y casi documental. Filmada en blanco y negro, la película utiliza iluminación natural y sombras intensas para crear una atmósfera de horror omnipresente. Las imágenes granuladas y la cámara en mano refuerzan la sensación de inmediatez y realismo, sumergiendo al espectador en la desesperación de los personajes.

Romero ha mencionado que la decisión de filmar en blanco y negro no solo fue una cuestión de presupuesto, sino también una elección estilística que permitió crear un contraste más agudo entre los vivos y los muertos. Además, el uso de planos subjetivos (la cámara asumiendo la perspectiva de los zombis o de los personajes) añade



una capa de terror psicológico que aumenta la sensación de claustrofobia. Los efectos especiales son notables para la época, aunque modestos en comparación con los estándares modernos. La sangre, las mutilaciones y el gore se manejan de manera efectiva, y aunque la película no es tan gráfica como las producciones de terror que vendrían después, sigue siendo impactante debido a su enfoque sin concesiones en la brutalidad.

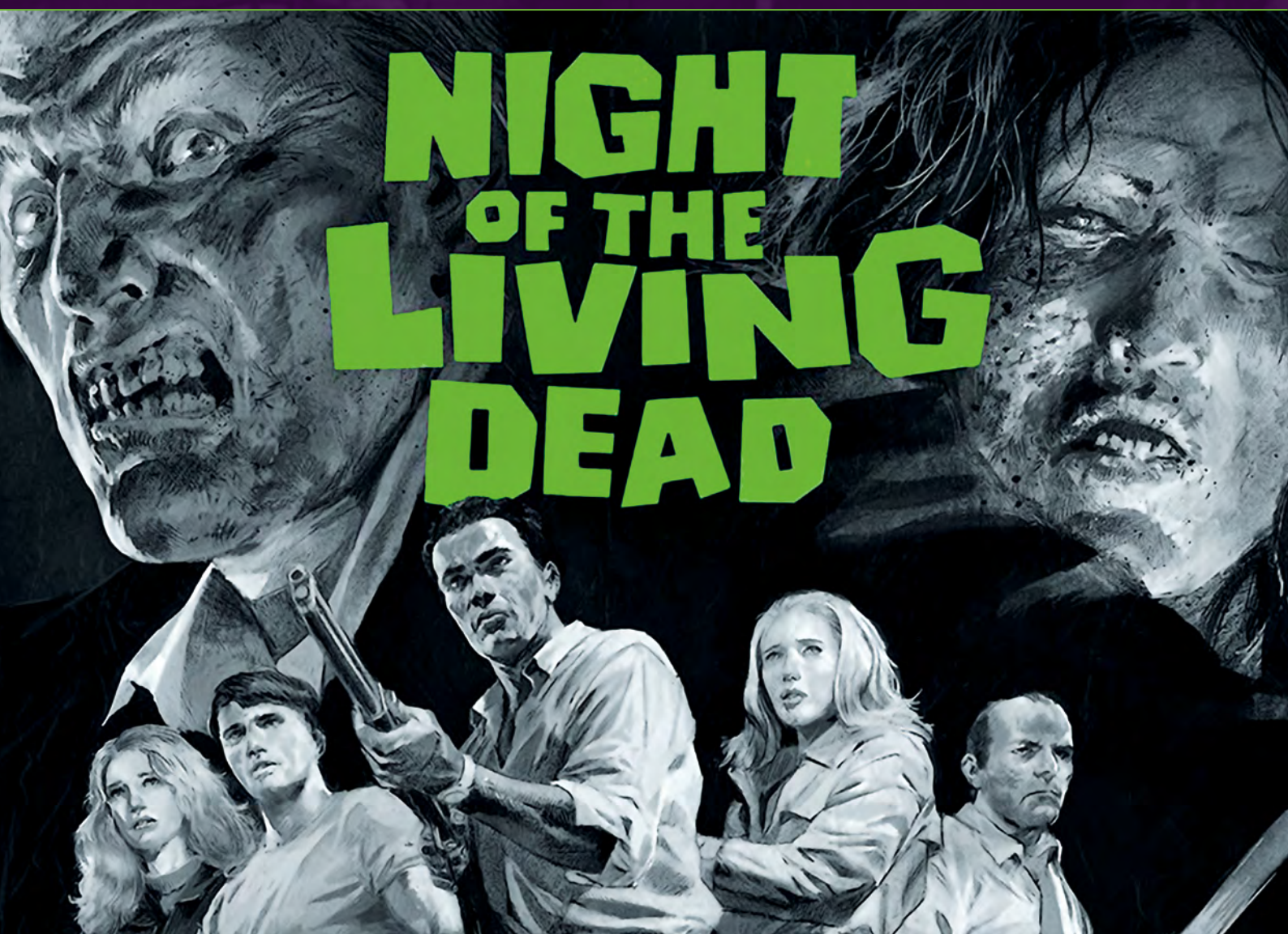
Temas Centrales y Subtexto Social

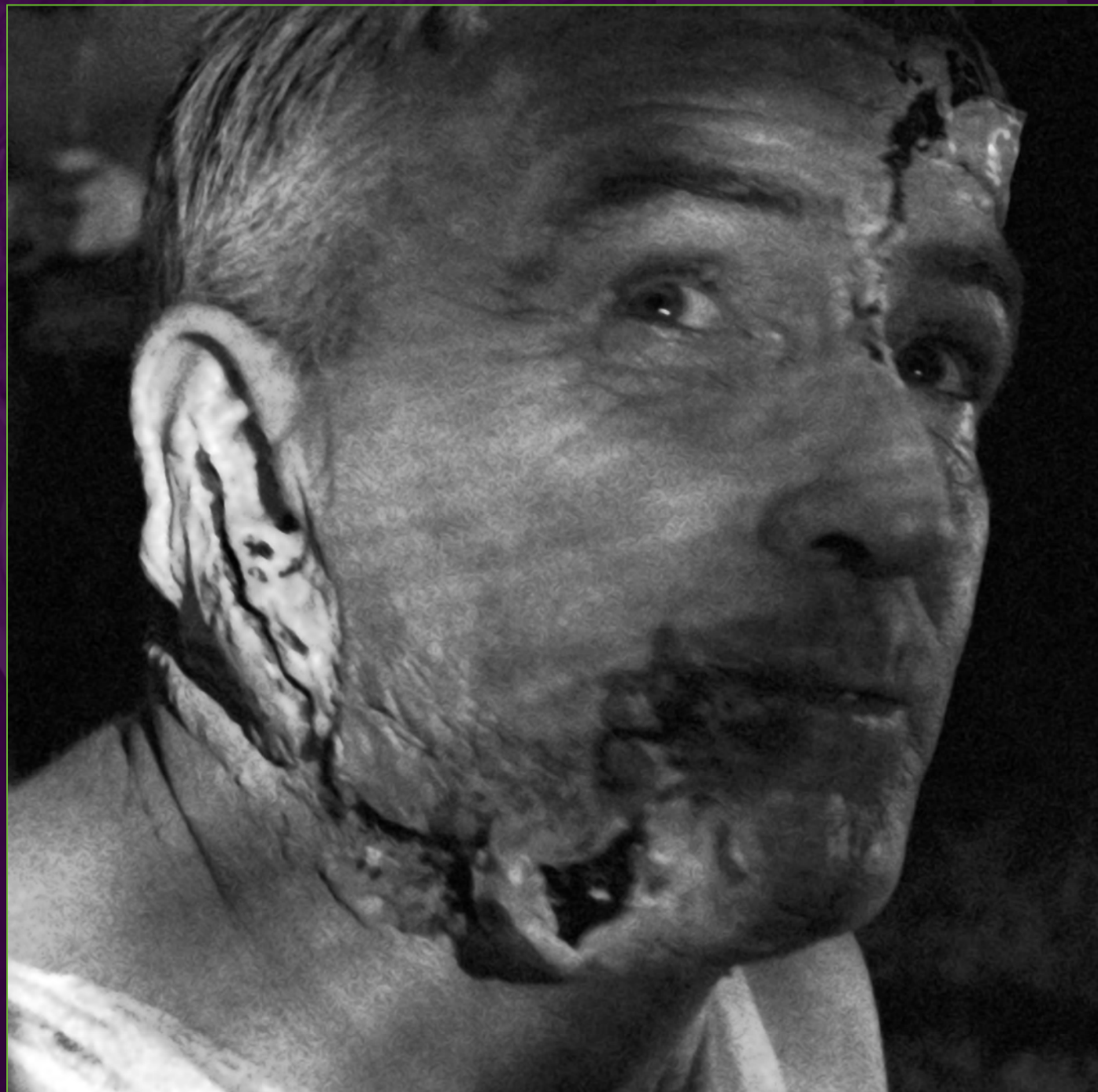
Uno de los aspectos más comentados de *Night of the Living Dead* es su subtexto social. Aunque George A. Romero ha afirmado que la elección de Duane Jones para interpretar a Ben no estaba motivada por una agenda racial, es innegable que la película adquiere un significado político más profundo al tener a un hombre negro en el papel principal, especialmente en una época en la que la lucha por los derechos civiles y las tensiones raciales dominaban el panorama cultural de Estados Unidos.

Ben es un personaje que lucha no solo contra los zombis, sino también contra los prejuicios y la irracionalidad de los demás personajes. La tensión entre Ben y Harry Cooper puede verse como una representación de las divisiones sociales y raciales de la época, donde los conflictos internos de la sociedad son tan destructivos como las amenazas externas.

Además del tema racial, *Night of the Living Dead* también aborda la descomposición de la sociedad y el colapso de la civilización ante una crisis. La película retrata un mundo donde las instituciones tradicionales, como el gobierno, los medios de comunicación y las fuerzas del orden, son impotentes para detener el avance de la catástrofe. Los personajes están completamente aislados y deben valerse por sí mismos, lo que refuerza la sensación de desesperanza y caos.

La película también toca el tema del miedo a lo desconocido, representado por los zombis. Aunque no se da una explicación concreta de por qué los muertos están volviendo a la





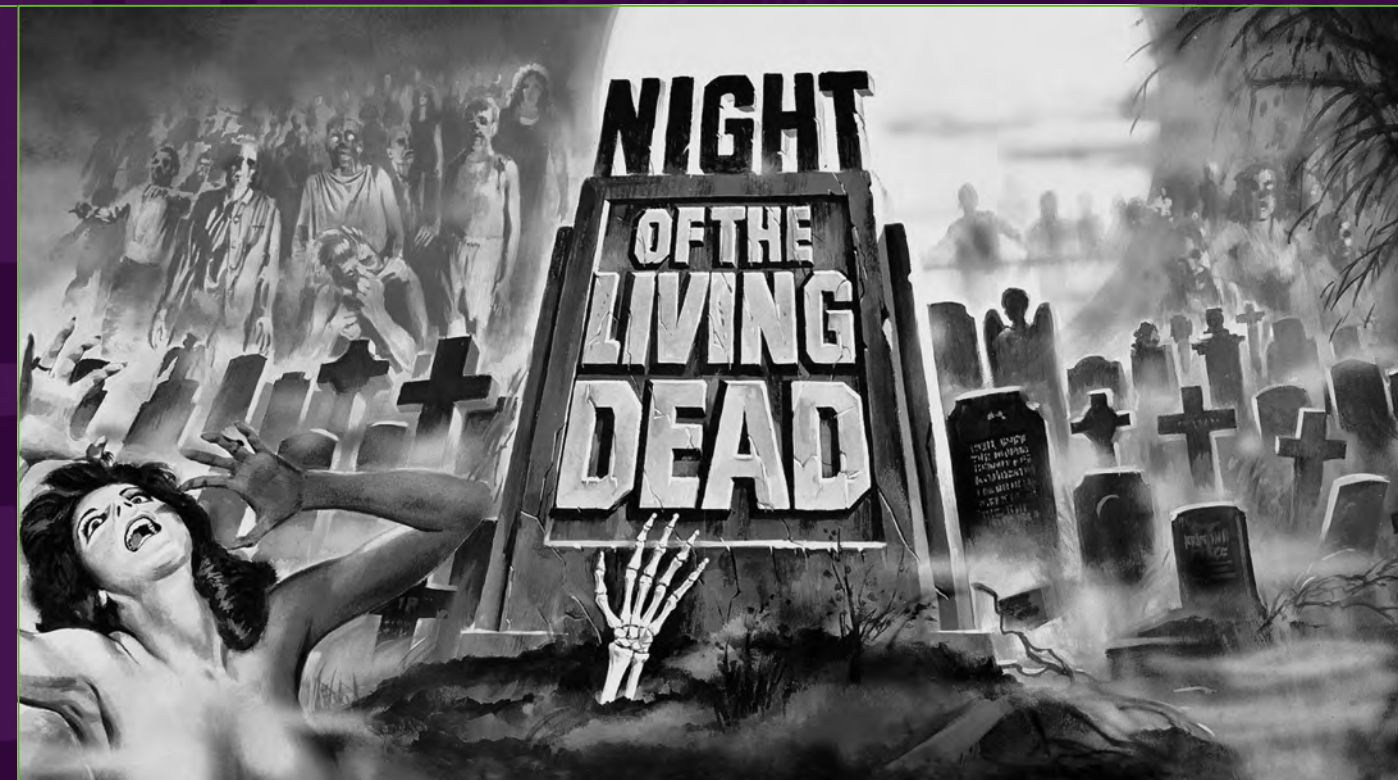
vida, esta ambigüedad solo intensifica el terror, permitiendo que los zombies funcionen como una metáfora de cualquier amenaza percibida: desde la guerra nuclear hasta el comunismo o la violencia racial.

Impacto y Legado

El impacto de *Night of the Living Dead* en el cine no puede subestimarse. Antes de su estreno, los zombies eran representados en el cine como criaturas controladas por la magia o el vudú, y rara vez se les consideraba una amenaza principal en las películas de terror. Romero cambió esto de manera radical, creando al zombi moderno: una criatura voraz, sin mente, que representa la muerte en su forma más cruda y aterradora.

El subgénero de zombies que Romero inició con *Night of the Living Dead* no solo ha perdurado, sino que ha florecido, inspirando una avalancha de secuelas, remakes, programas de televisión, cómics y videojuegos. Desde *The Walking Dead* hasta películas como *28 Days Later*, el cine de zombies ha evolucionado y se ha diversificado, pero la fórmula básica que Romero introdujo sigue siendo central: el zombi no es simplemente un monstruo, sino un espejo de la sociedad humana.

Pero el impacto de *Night of the Living Dead* va más allá del cine de zombies. Fue una de las primeras películas en utilizar el cine de terror como un vehículo para la crítica social, una tendencia que ha sido adoptada por cineastas modernos como Jordan Peele (*Get Out*) y Ari Aster (*Hereditary*). La pe-



lícula demostró que el terror podía ser más que entretenimiento superficial, ofreciendo una reflexión profunda sobre los miedos colectivos y las ansiedades culturales.

Además, *Night of the Living Dead* es un testimonio del poder del cine independiente. Con un presupuesto reducido y sin el respaldo de un estudio importante, Romero logró crear una película que no solo tuvo éxito comercial, sino que también dejó una marca indeleble en la cultura popular. Esto inspiró a generaciones de cineastas a seguir sus pasos, mostrando que la creatividad y la innovación pueden superar las limitaciones presupuestarias.

En resumen, *Night of the Living Dead* es una obra maestra del cine de terror que no solo redefinió el subgénero de

los zombies, sino que también abrió nuevas posibilidades para el cine como medio de comentario social. La película de George A. Romero sigue siendo relevante hoy en día, no solo por su influencia en el cine de terror, sino también por su poderosa representación de los miedos y tensiones que continúan resonando en la sociedad moderna.

Night of the Living Dead es, en última instancia, una película sobre la humanidad: sobre nuestras fallas, nuestros miedos y nuestra lucha desesperada por sobrevivir en un mundo impredecible. Y es precisamente esta exploración de lo humano lo que hace que la película siga siendo tan poderosa y perturbadora más de cincuenta años después de su estreno.

■ Redacción FANZINE+





TOM SAVINI

EL MAESTRO DEL MAQUILLAJE DE EFECTOS ESPECIALES

Tom Savini es, sin duda, uno de los nombres más icónicos en el cine de terror, y su influencia se extiende mucho más allá de sus contribuciones al maquillaje de efectos especiales. Actor, director y experto en efectos de maquillaje, Savini ha dejado una marca indeleble en la industria cinematográfica, en especial en el género del horror. Desde sus inicios modestos hasta convertirse en una leyenda viva, la carrera de Tom Savini ha sido un viaje lleno de innovación, creatividad y pura genialidad. Este artículo ofrece una mirada profunda a los hitos de su carrera, explorando cómo sus contribuciones han redefinido los efectos especiales y lo han colocado en el panteón de los grandes artistas del cine.

Los Primeros Años y Formación de Tom Savini

Tom Savini nació el 3 de noviembre de 1946 en Pittsburgh, Pensilvania. Desde una edad temprana, Savini mostró un interés por el maquillaje y el cine. Inspirado por las películas de terror clásicas como las de *Drácula* y *Frankenstein*, Savini comenzó a experimentar con maquillaje en su juventud, recreando heridas y monstruos con los pocos recursos que tenía a mano. Fue profundamente influenciado por Lon Chaney, conocido como "El hombre de las mil caras", cuya habilidad para transformarse mediante el maquillaje dejó una huella imborrable en el joven Savini.



El Comienzo de la Leyenda: Colaboraciones con George A. Romero

El primer gran avance en la carrera de Tom Savini llegó cuando comenzó a trabajar con el legendario director de cine de terror George A. Romero.

En 1978, Savini fue contratado para trabajar en los efectos de maquillaje de *Dawn of the Dead* (*El amanecer de los muertos*), la secuela de la revolucionaria película de Romero, *Night of the Living Dead* (*La noche de los muertos vivientes*). Esta película no solo estableció a Savini como un maestro de los efectos especiales de maquillaje, sino que también revolucionó la representación de los zombis en el cine.





Los efectos de *Dawn of the Dead* son un testimonio del talento de Savini para crear horror visceral. Los zombis en esta película no eran simplemente figuras grotescas, sino seres que exudaban una brutalidad cruda y tangible. Su enfoque en el realismo, inspirado en las experiencias que vivió durante la guerra de Vietnam, transformó el cine de terror, haciendo que los espectadores se sintieran incómodos al enfrentarse a una representación de la muerte tan auténtica. El uso de sangre, mutilaciones y heridas explícitas que se veían aterradoramente reales se convirtió en su sello distintivo.

Tras el éxito de *Dawn of the Dead*, Savini continuó colaborando con Romero en otros proyectos importantes, incluyendo *Day of the Dead* (*El día de los muertos*) en 1985. En esta película, Savini llevó sus habilidades aún más lejos, creando

algunas de las escenas de gore más innovadoras y realistas de la época, incluida una famosa secuencia en la que un personaje es desmembrado por una horda de zombis.

El Rey del Gore: *Friday the 13th* y la Creación de Íconos del Terror

Además de sus colaboraciones con George Romero, Savini también dejó una marca imborrable en otras franquicias icónicas del cine de terror, siendo *Friday the 13th* (*Viernes 13*) una de las más importantes. En 1980, Savini fue contratado para diseñar los efectos especiales de esta película de bajo presupuesto dirigida por Sean S. Cunningham. El resultado fue una de las películas de terror más influyentes de todos los tiempos.



Savini fue el responsable de crear algunas de las muertes más memorables en la película, incluyendo la decapitación de la señora Voorhees, la madre del infame asesino Jason Voorhees. El impacto visual y la efectividad de los efectos de Savini ayudaron a cimentar la reputación de *Friday the 13th* como una película de terror brutal y sin concesiones. Savini también regresó para trabajar en *Friday the 13th: The Final Chapter* en 1984, donde continuó ampliando los límites de lo que se podía lograr con efectos prácticos en el cine de terror.

La Innovación Técnica: Hitos y Contribuciones a la Industria

A lo largo de su carrera, Savini se ha destacado por su capacidad para innovar y mejorar constantemente las técnicas de efectos especiales. Su enfoque no se limitaba a hacer que las cosas parecieran aterradoras, sino que también buscaba formas de hacer que las técnicas de maquillaje fueran más creíbles y eficientes. En muchas ocasiones, Savini diseñó y construyó dispositivos mecánicos y prótesis complejas para lograr efectos prácticos que aún hoy en día son difíciles de replicar con la tecnología digital.

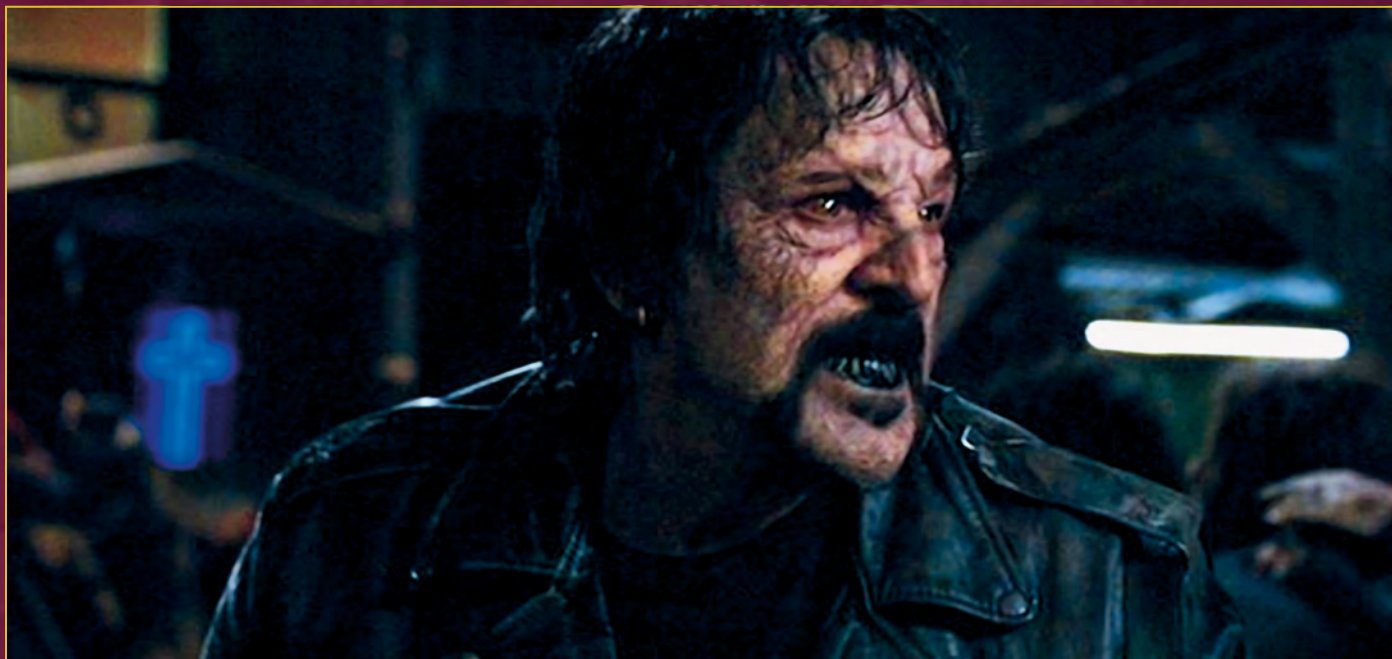
Uno de los mejores ejemplos de esta innovación fue en *Day of the Dead*, donde Savini utilizó una combinación de

técnicas de maquillaje, animatrónica y prótesis para crear a los zombis más realistas vistos hasta ese momento. También trabajó en efectos complejos como el desmembramiento y el desangrado, utilizando bolsas de sangre falsas que él mismo diseñaba y que podían ser activadas en el momento exacto de la acción.

Además de su habilidad para crear efectos prácticos, Savini también fue un pionero en la enseñanza de su oficio. En 2001, fundó la "Tom Savini's Special Make-Up Effects Program" en el Douglas Education Center en Pennsylvania, una escuela dedicada a formar a la próxima generación de artistas de efectos especiales de maquillaje. A través de esta iniciativa, ha influido directamente en muchos de los artistas que trabajan actualmente en la industria.

El Salto a la Dirección: *Night of the Living Dead* (1990)

En 1990, Tom Savini tuvo la oportunidad de dirigir el remake de *Night of the Living Dead*, la película de 1968 de George A. Romero que definió el género zombi. Aunque Savini había trabajado principalmente en efectos especiales hasta ese momento, su profundo conocimiento del cine de terror y su experiencia con Romero lo convirtieron en el candidato perfecto para liderar esta reinterpretación.





El remake de *Night of the Living Dead* recibió elogios por su enfoque moderno, con Savini aportando una nueva energía a la película mientras respetaba el material original. Aunque su dirección fue discreta y fiel a la versión clásica, Savini infundió su propio estilo en los efectos visuales, haciendo que la película destacara por su brutal realismo.

El Legado de Tom Savini en la Cultura Cinematográfica

Además de su trabajo como artista de efectos especiales y director, Tom Savini también ha tenido una carrera notable como actor. A lo largo de los años, ha hecho numerosas apariciones en películas, muchas veces interpretando personajes

memorables en filmes de terror y acción. Uno de sus roles más destacados fue en *From Dusk Till Dawn* (1996), dirigida por Robert Rodríguez y escrita por Quentin Tarantino, donde interpretó al cazador de vampiros Sex Machine, un personaje que rápidamente se convirtió en un favorito de los fanáticos.

En el siglo XXI, Savini ha seguido siendo una figura influyente en la industria del cine. Ha trabajado como consultor y ha hecho apariciones en documentales y programas que celebran el cine de terror y los efectos especiales. A pesar del auge de los efectos visuales digitales, su enfoque práctico y artesanal sigue siendo muy respetado y admirado en la comunidad cinematográfica.



La Importancia de Tom Savini en el Cine de Terror

La carrera de Tom Savini es un testimonio de la innovación y el compromiso con la excelencia en el arte del maquillaje de efectos especiales. A lo largo de más de cuatro décadas, Savini ha redefinido lo que significa crear terror en la pantalla, utilizando su aguda percepción de la violencia y el realismo para llevar a los espectadores al límite de la incomodidad.

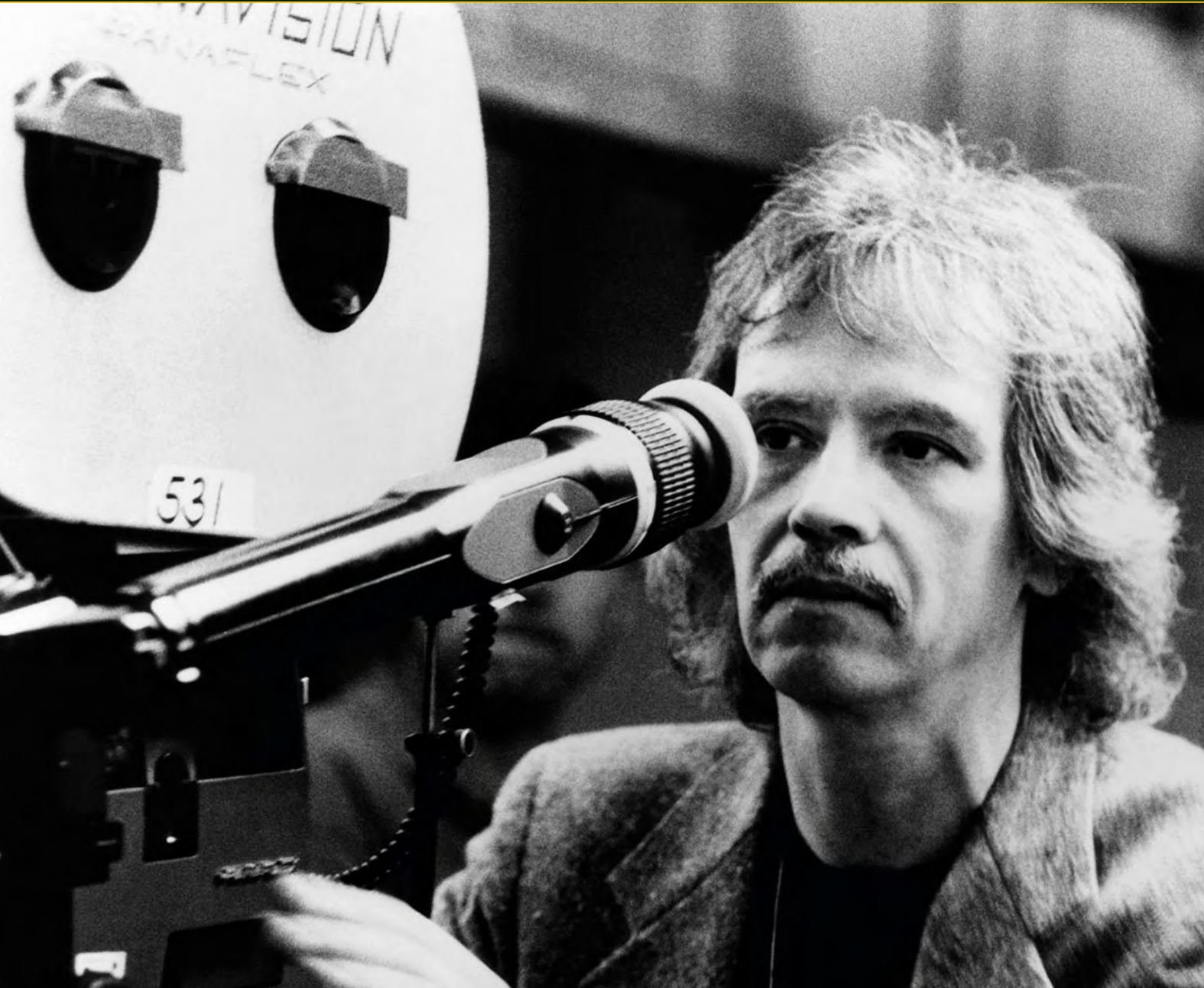
Más allá de sus contribuciones técnicas, Savini ha sido un mentor para las nuevas generaciones de artistas de efectos especiales, ayudando a perpetuar el legado de los efectos

prácticos en una era dominada por los efectos digitales. Su impacto en el cine de terror es innegable, y su influencia continúa resonando en cada nueva película que busca aterrorizar y sorprender al público.

Savini no solo es un maestro del maquillaje, sino también un narrador visual cuyo trabajo ha cambiado para siempre la forma en que experimentamos el horror en el cine. Con una carrera tan diversa y rica, Tom Savini sigue siendo, y siempre será, una leyenda en el mundo del cine de terror.

■ Redacción FANZINE +





JOHN CARPENTER

EL VISIONARIO DEL HORROR Y LA CIENCIA FICCIÓN

John Carpenter es uno de los directores más influyentes y reconocidos en la historia del cine de terror y la ciencia ficción. Con una carrera que abarca más de cinco décadas, Carpenter ha dejado una huella indeleble en la cultura cinematográfica mundial, no solo por sus películas, sino también por su papel como compositor y escritor. Su estilo visual distintivo, su habilidad para crear atmósferas inquietantes y su enfoque minimalista pero efectivo lo han establecido como una figura clave dentro del cine de género. Este artículo traza su evolución artística desde sus primeros pasos en el cine hasta su estatus como una leyenda viva, destacando sus trabajos más influyentes y su impacto duradero en la industria.

La Forja de un Cineasta

John Howard Carpenter nació el 16 de enero de 1948 en Carthage, Nueva York. Desde una edad temprana, mostró un profundo interés por el cine, especialmente el género de terror y ciencia ficción. Creció viendo las películas de monstruos clásicas de los años 50 y 60, así como los westerns de Howard Hawks y las obras de Alfred Hitchcock, cuyas influencias serían claramente visibles en su estilo narrativo y visual.

Carpenter asistió a la Universidad del Sur de California (USC), donde comenzó a desarrollar su técnica cinematográfi-



ca. En 1970, dirigió un cortometraje titulado *The Resurrection of Broncho Billy*, que ganó un Premio de la Academia al Mejor Cortometraje de Acción en Vivo. Este primer éxito temprano le abrió las puertas a oportunidades más grandes y marcó el comienzo de lo que sería una carrera prolífica.

Primer Gran Éxito: *Assault on Precinct 13* (1976)

El primer largometraje que trajo reconocimiento a Carpenter fue *Assault on Precinct 13* (1976), una película de acción y suspense con claras influencias del western. La historia, que sigue a un grupo de personas atrapadas en una comisaría asediada por una banda criminal, fue notable por su mezcla de tensión y violencia, elementos que Carpenter manejaría con maestría a lo largo de su carrera.

A pesar de su bajo presupuesto, *Assault on Precinct 13* recibió críticas favorables y demostró la capacidad de Carpenter para crear una atmósfera opresiva y manejar con destreza el ritmo narrativo. Esta película también introdujo el enfoque minimalista de Carpenter en la música, con una banda sonora compuesta por él mismo que se convertiría en una de sus firmas artísticas.

El Fenómeno de *Halloween* (1978)

Sin embargo, el verdadero gran salto en la carrera de John Carpenter llegó en 1978 con *Halloween*, una película de terror independiente que definiría el subgénero del slasher y se convertiría en una de las películas más influyentes de todos los tiempos. *Halloween* sigue la historia de Michael Myers, un asesino enmascarado que escapa de un hospital

psiquiátrico y regresa a su ciudad natal para aterrorizar a un grupo de adolescentes, entre ellos Laurie Strode, interpretada por Jamie Lee Curtis en su primer papel destacado.

Rodada con un presupuesto de tan solo 300,000 dólares, *Halloween* recaudó más de 70 millones de dólares en todo el mundo, lo que la convirtió en una de las películas más rentables de todos los tiempos. El éxito de *Halloween* se debió en gran parte a la habilidad de Carpenter para crear una atmósfera de tensión constante a través de técnicas de cámara innovadoras, como el uso de planos subjetivos para mostrar la perspectiva del asesino, y su música icónica, que él mismo compuso.

Halloween fue pionera en establecer muchos de los tropos que definirían el género slasher en las décadas siguientes, como el asesino imparable, el uso de la cámara en primera persona y la "final girl", una figura representada por el personaje de Laurie Strode. La película también fue el primer gran éxito de Jamie Lee Curtis y consolidó a Carpenter como uno de los maestros del cine de terror.

Ciencia Ficción y Terror: *Escape from New York* (1981) y *The Thing* (1982)

Después del éxito masivo de *Halloween*, Carpenter amplió su horizonte y se aventuró en el género de ciencia ficción con *Escape from New York* (1981). Ambientada en un futuro distópico, la película cuenta con Kurt Russell en el papel de Snake Plissken, un antihéroe enviado a rescatar al presidente de los Estados Unidos de una ciudad de Nueva York convertida en una prisión gigante. *Escape from New York* se convirtió



en una película de culto y consolidó la relación laboral de Carpenter con Russell, que protagonizaría varios de sus trabajos futuros.

Un año después, en 1982, Carpenter dirigió lo que muchos consideran su obra maestra: *The Thing*. Basada en la novela *Who Goes There?* de John W. Campbell y remake del filme *The Thing from Another World* (1951), la película cuenta la historia de un grupo de investigadores en la Antártida que se enfrentan a una criatura alienígena que puede imitar cualquier forma de vida que toca. *The Thing* fue un fracaso comercial en su estreno inicial, pero con el tiempo ha sido reconocida como una de las mejores películas de terror y ciencia ficción jamás realizadas.

Uno de los aspectos más memorables de *The Thing* fueron los efectos especiales innovadores creados por Rob Bottin, que lograron algunas de las secuencias de transformación

más grotescas y aterradoras del cine de la época. El trabajo de Bottin, combinado con la dirección magistral de Carpenter y la banda sonora inquietante compuesta por Ennio Morricone, hizo que *The Thing* sea un pilar del cine de terror. Aunque inicialmente fue mal recibida por la crítica, principalmente debido a su tono sombrío y pesimismo, ha sido revaluada y ahora es considerada una obra maestra.

Experimentación en los 80 y 90: *Big Trouble in Little China* (1986), *Prince of Darkness* (1987) y *They Live* (1988)

A lo largo de los años 80, John Carpenter continuó trabajando en diversos géneros, experimentando con la mezcla de terror, acción y ciencia ficción. En 1986 dirigió *Big Trouble in Little China*, una comedia de acción y fantasía protagonizada nuevamente por Kurt Russell. Aunque no fue un éxito comercial en su momento, la película ha ganado estatus de culto por su tono excéntrico y su mezcla de géneros.



En 1987, Carpenter regresó al terror con *Prince of Darkness*, una película que mezcla la física cuántica con el horror sobrenatural. Aunque es menos conocida que otras de sus obras, *Prince of Darkness* ha sido apreciada por su enfoque filosófico y sus temas de ciencia y religión.

En 1988, Carpenter dirigió *They Live*, una sátira de ciencia ficción que critica el consumismo y la manipulación de los medios de comunicación. Protagonizada por Roddy Piper, *They Live* se ha convertido en una película de culto gracias a su mezcla de acción, crítica social y la icónica frase "I have come here to chew bubblegum and kick ass... and I'm all out of bubblegum."

Carrera Posterior y el Culto a Carpenter

A medida que entraba en los años 90 y 2000, la producción de Carpenter disminuyó, aunque continuó haciendo películas notables como *In the Mouth of Madness* (1994) y *Vampires* (1998). Sin embargo, a pesar de que algunas de estas películas no alcanzaron el mismo nivel de éxito que sus trabajos anteriores, la reputación de Carpenter solo ha crecido con el tiempo. Películas que fueron ignoradas o mal-

entendidas en su momento, como *The Thing* o *They Live*, han sido revaluadas y hoy se consideran clásicos de culto.

En los últimos años, Carpenter ha encontrado una nueva audiencia a través de la música. A lo largo de su carrera, siempre compuso la banda sonora de muchas de sus películas, creando algunas de las piezas más reconocibles en la historia del cine de terror, como el tema de *Halloween*. En la década de 2010, Carpenter comenzó a lanzar álbumes de música original y a realizar giras, ganando reconocimiento también como músico.

El Legado de John Carpenter

El impacto de John Carpenter en el cine de terror y ciencia ficción es incommensurable. Su estilo visual minimalista, su capacidad para crear tensión a través de la atmósfera y el sonido, y su habilidad para abordar temas sociales profundos a través del género han influido a generaciones de cineastas.

Directores como Quentin Tarantino, Guillermo del Toro y David Robert Mitchell han citado a Carpenter como una de sus mayores influencias.





Además, el subgénero del slasher, que Carpenter ayudó a popularizar con *Halloween*, sigue siendo una parte fundamental del cine de terror contemporáneo, con franquicias como *Scream* y *Saw* tomando prestados elementos del enfoque de Carpenter hacia el terror psicológico y visual.

La Influencia de Carpenter y el sello de Rob Bottin

Rob Bottin es una figura fundamental en el mundo de los efectos especiales prácticos, y gran parte de su éxito inicial se debe a John Carpenter, quien lo descubrió y le dio su primera gran oportunidad en el cine. Carpenter vio en Bottin un talen-

to único y le confió los efectos de *The Fog* (1980), donde, a sus 21 años, Bottin comenzó a mostrar su habilidad en la creación de atmósferas terroríficas. Sin embargo, fue su trabajo en *The Thing* (1982) lo que consolidó a Bottin como un maestro en su campo y redefinió el género del terror.

En *The Thing*, Carpenter le dio a Bottin plena libertad creativa para diseñar una criatura extraterrestre capaz de imitar y mutar en cualquier ser vivo, abriendo el camino a uno de los monstruos más impactantes y aterradores del cine. Las escenas de transformación en la película son legendarias: utilizando animatrónica, maquillaje prostético y efectos de látex,

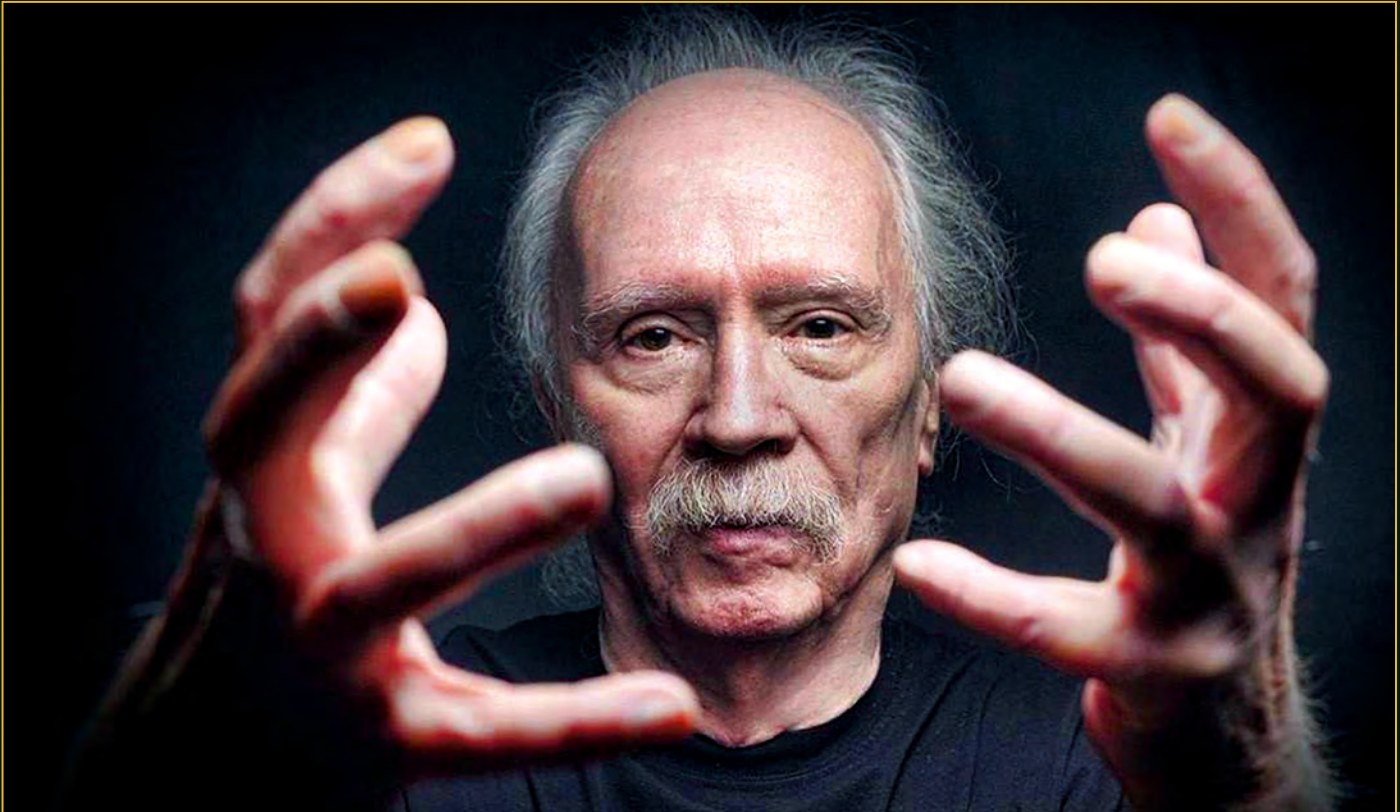


Bottin logró dar vida a formas tan perturbadoras y viscerales que elevaron el nivel de realismo en los efectos prácticos. El compromiso de Bottin fue tal que, después de meses de intensas jornadas, tuvo que ser hospitalizado por agotamiento, demostrando la dedicación y pasión que ponía en su arte.

El legado de Rob Bottin en la industria de los efectos especiales sigue siendo enormemente influyente. A pesar de que el cine actual depende en gran medida del CGI, *The Thing*

continúa siendo un referente por su impacto visual y por la atmósfera de terror físico que sus efectos especiales lograron capturar. Bottin y Carpenter, en su primera gran colaboración, demostraron que los efectos prácticos pueden crear un horror más visceral y tangible, un legado que inspira a nuevas generaciones y asegura que el arte de los efectos prácticos siga siendo relevante y admirado en el cine contemporáneo.

■ Redacción FANZINE +





THE THING

EL MIEDO A LO DESCONOCIDO EN SU FORMA MÁS PURA

The Thing (1982), dirigida por John Carpenter, es una película de terror y ciencia ficción que, aunque no fue un éxito comercial en su estreno inicial, con el tiempo ha ganado un estatus de culto y es considerada una de las mejores películas de terror de todos los tiempos. Esta obra maestra claustrofóbica y atmosférica cuenta la historia de un grupo de investigadores en una remota estación en la Antártida que se enfrentan a una criatura alienígena capaz de imitar perfectamente a cualquier ser vivo, lo que genera una paranoia absoluta en el grupo.

Carpenter, un maestro del cine de terror, ha mencionado en varias entrevistas que *The Thing* es su película favorita de

las que ha dirigido. Inspirada en la novela corta *Who Goes There?* de John W. Campbell y también en la película de 1951 *The Thing from Another World*, la versión de Carpenter lleva la tensión psicológica y el terror corporal a niveles sin precedentes, desafiando tanto las normas del género como las expectativas del público.

La película comienza cuando un helicóptero noruego persigue a un perro a través de las nevadas tierras de la Antártida, disparándole frenéticamente. El perro llega a la base de investigación estadounidense, y tras un incidente con los noruegos, los hombres en la estación adoptan al animal sin saber que lleva en su interior una amenaza inimaginable.

Pronto, el equipo liderado por R.J. MacReady (interpretado por Kurt Russell) descubre que el perro es en realidad una criatura alienígena que ha asimilado a otros seres vivos y puede imitarlos a la perfección. A partir de ese momento, comienza una lucha por la supervivencia, no solo contra la amenaza externa de “La Cosa”, sino también contra la paranoia y la desconfianza que se apodera del grupo, ya que cualquiera de ellos podría ser la criatura.

La película se desarrolla en un ambiente cerrado y aislado, lo que amplifica la sensación de claustrofobia y desesperación. Mientras intentan descubrir quién es humano y quién es la cosa, los hombres se enfrentan no solo a la amenaza de la criatura, sino también a sus propios miedos y ansiedades, en una batalla en la que la confianza se desmorona rápidamente.

Descripción de los Personajes Principales

Uno de los grandes aciertos de *The Thing* es la construcción de un reparto coral que, aunque compuesto por varios personajes, logra transmitir individualidades y conflictos internos que añaden capas de tensión a la narrativa.

R.J. MacReady (Kurt Russell): El piloto de helicóptero y protagonista de la película, MacReady es un personaje solitario, pragmático y reacio a asumir el liderazgo, pero que se ve obligado a hacerlo conforme la situación en la estación empeora. La actuación de Kurt Russell es esencialmente minimalista, pero eficaz, transmitiendo un sentido de desesperanza y pragmatismo que define la lucha del grupo contra la criatura. Su personaje es el centro de la película, y su evolución refleja el crecimiento del terror y la paranoia.





Dr. Blair (Wilford Brimley): Blair es el biólogo de la estación, y uno de los primeros en comprender la magnitud de la amenaza. Su paranoia lo consume a medida que se da cuenta de lo rápido que la cosa podría reemplazar a toda la humanidad si lograra salir de la Antártida. La actuación de Brimley capta a la perfección la creciente locura de su personaje, quien se convierte en un catalizador importante en la historia.

Childs (Keith David): Childs es un mecánico que constantemente cuestiona las decisiones de MacReady y otros miembros del grupo. Su escepticismo y dureza lo convierten en un oponente potencialmente peligroso para la criatura, pero también en un personaje cuya verdadera naturaleza siempre está en duda. Keith David ofrece una interpretación sólida y enérgica que aporta una capa adicional de tensión en la película.

Garry (Donald Moffat): El comandante de la estación, Garry se encuentra rápidamente sobrepasado por la situación. A pesar de su papel como líder inicial, su incapacidad para mantener el control hace que su autoridad se desmorone, dejando es-

pacio para que MacReady asuma el liderazgo de facto. Moffat interpreta a Garry como un hombre que pierde el control de su propio destino y del grupo a medida que avanza la trama.

Fuchs (Joel Polis) y **Palmer** (David Clennon): Ambos personajes representan diferentes tipos de paranoia dentro del grupo. Fuchs es el asistente del Dr. Blair y busca soluciones racionales al problema, mientras que Palmer es el bromista del grupo, aunque pronto su humor negro se ve opacado por la creciente tensión.

Cada uno de estos personajes contribuye a la atmósfera de desconfianza que Carpenter construye con gran habilidad. A lo largo de la película, no solo se enfrentan al terror corporal de la criatura, sino también a la desconfianza que surge cuando cada miembro del equipo se convierte en un posible enemigo.

Un Estilo Visual que Aumenta el Terror

Uno de los aspectos más icónicos de *The Thing* son sus efectos especiales, que fueron revolucionarios en su momento y aún

hoy se consideran entre los mejores en la historia del cine de terror. Los efectos fueron creados por Rob Bottin, quien a la edad de 22 años diseñó algunas de las secuencias más grotescas y memorables del cine. A diferencia de muchas películas de terror que se apoyan en el terror psicológico o en sugerencias visuales sutiles, *The Thing* no escatima en mostrar las horripilantes transformaciones de la criatura alienígena, que es capaz de mutar de maneras espeluznantes e impredecibles.

Estas secuencias no solo son impactantes por su creatividad y realismo, sino porque rompen con las expectativas del público, mostrando un horror físico que es tan desconcertante como inquietante. Las formas que asume la criatura parecen no tener límites, y esto juega con la mente del espectador: cada aparición es más grotesca y perturbadora que la anterior.

Además de los efectos especiales, Carpenter utiliza con maestría el entorno inhóspito de la Antártida. La nieve, el viento y las temperaturas bajo cero sirven no solo como telón de fondo, sino como un personaje en sí mismo, au-

mentando la sensación de aislamiento y desesperación. Los personajes no solo están atrapados en una pequeña estación, sino que están completamente cortados del resto del mundo. No hay posibilidad de escape, y esto refuerza la atmósfera de inevitabilidad.

La música, compuesta por Ennio Morricone, también juega un papel crucial en la creación de esta atmósfera. Aunque Morricone es conocido por sus composiciones grandiosas, en *The Thing* adopta un enfoque minimalista, creando una banda sonora sutil pero inquietante que complementa perfectamente la tensión creciente en la película. El uso de pulsaciones graves y repetitivas contribuye a una sensación de constante amenaza y desasosiego.

Temas Centrales: Paranoia y Desconfianza

El tema central de *The Thing* es, sin duda, la paranoia. A medida que la criatura alienígena comienza a asimilar a los miembros del equipo, nadie puede estar seguro de quién es humano y quién es una imitación. Este juego psicológico de





desconfianza mutua es el corazón de la película. Cada personaje debe lidiar no solo con el miedo de ser asesinado, sino también con la creciente desconfianza hacia los demás.

La naturaleza de la criatura hace que el terror en *The Thing* sea existencial. No solo mata, sino que sustituye a sus víctimas, borrando su identidad y convirtiéndolas en una copia indistinguible. Este proceso de asimilación plantea preguntas inquietantes sobre la identidad y la humanidad: si una persona es reemplazada por una réplica perfecta, ¿qué diferencia hay? ¿Cómo podemos saber con certeza quiénes son nuestros aliados y quiénes son nuestros enemigos?

Carpenter también plantea preguntas sobre el liderazgo y la toma de decisiones en situaciones de crisis. MacReady, aunque reacio, asume el liderazgo en un momento de absoluta desesperación, pero incluso él no es inmune a la duda y la desconfianza. La lucha por el control entre MacReady y otros

personajes, como Childs y Garry, refleja la dificultad de mantener la cohesión en un grupo cuando la amenaza es tanto interna como externa.

Impacto y Legado

A pesar de su pobre desempeño en taquilla en 1982, *The Thing* ha sido revaluada a lo largo de los años y ahora se considera una de las mejores películas de terror y ciencia ficción jamás hechas. Su fracaso inicial se atribuye en parte a la competencia de otras películas más “optimistas” que se estrenaron ese mismo año, como *E.T. the Extra-Terrestrial*, de Steven Spielberg, que presentaba una visión mucho más benigna de los encuentros extraterrestres.

Sin embargo, el legado de *The Thing* es innegable. Fue pionera en la creación de una atmósfera de terror y paranoia sostenida, y su influencia se puede ver en numerosas pelícu-

las y series de televisión que exploran temas similares de aislamiento y desconfianza. Películas como *Alien* (1979) y *Invasion of the Body Snatchers* (1978) tocan temas similares, pero *The Thing* llevó el concepto de la identidad oculta a un nivel más visceral y aterrador.

Además, la película también abrió un nuevo camino en el uso de efectos especiales prácticos, y su enfoque en el horror corporal ha influido a muchos cineastas en el género de terror. Películas contemporáneas como *The Void* (2016) y *Annihilation* (2018) claramente han tomado prestados elementos tanto temáticos como visuales de *The Thing*.

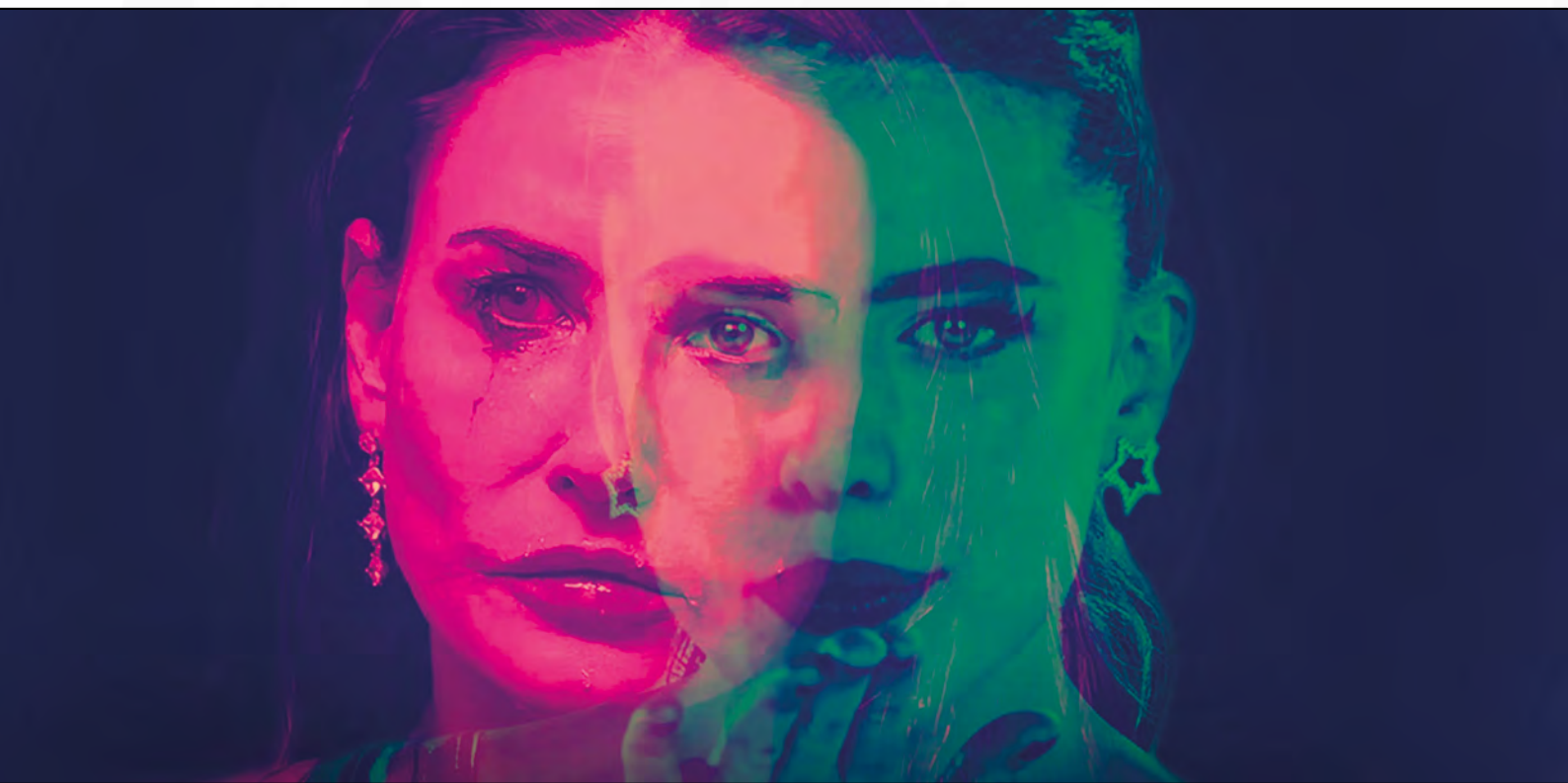
The Thing no es solo una obra maestra del cine de terror, sino también una película que explora de manera inquietante

las profundidades de la paranoia y la desconfianza humana. Con un reparto sólido, una atmósfera asfixiante, efectos especiales inolvidables y una historia llena de giros psicológicos y físicos, la película ha demostrado ser atemporal.

Su relevancia ha crecido con los años, y continúa inspirando a nuevos creadores dentro del género.

Es un recordatorio de que el terror más efectivo no siempre proviene de monstruos externos, sino de la desintegración de la confianza y la humanidad en momentos de crisis. *The Thing* sigue siendo una experiencia visual y emocional profundamente perturbadora que no solo redefine el género de terror, sino que también subraya las complejidades de la condición humana en circunstancias extremas.





LA SUSTANCIA

PODERÍO Y MATERIA

Si hablamos de body horror, estamos definiendo un sub-genero bastante denostado en la actualidad, un género que abrazó con fuerza épocas pasadas en las que nombres como Stuart Gordon, David Cronenberg o Brian Yuzna, aún entrando dentro de los parámetros de la serie B, sentaban cátedra ante un público ávido de sangre y excentricidades. Por desgracia, los tiempos actuales no acompañan el desarrollo de este movimiento cinematográfico de espíritu underground, y nos encontramos con que un genio como el mismísimo Cronenberg tiene problemas de financiación para abarcar nuevos proyectos. Parece que las fuerzas adversas se empeñan en que las viejas glorias queden como figuras de otros tiempos con una muy distinta concepción. Pero a pesar de que mis palabras son bien ciertas, no es momento para la desesperación, porque las buenas noticias nos llegan en este 2024, año por cierto de grandes experiencias cinematográficas.

La francesa Coralie Fargeat lo ha vuelto a hacer, y digo vuelto porque ya en el año 2017 nos demostró todo su poderío con *Revenge*, un poderosísimo rape and revenge pro-

tagonizado por Matilda Lutz que tuvo su premiere en Festival Internacional de cine de Toronto y se coronó con el premio a mejor guion y dirección en el festival de cine de Sitges. Las críticas fueron también benevolentes con esta cineasta, que firma con un estilo muy propio y marcadamente ideológico. Han tenido que pasar 7 años para que Fargeat nos vuelva a demostrar sus portentosas cualidades con una cinta polémica, original y de marcado poder estético.

La sustancia juega en otra liga, convirtiéndose así en la película más controvertida y sangrienta del festival de cine de Cannes, donde por cierto también fue laureada. A medio camino entre el body horror, el drama, el terror y la más visceral denuncia social, el film nos narra la caída en decadencia de Elisabeth Sparkle, una estrella que conduce un programa de Fitness y es despedida al cumplir los 50 años. Al recibir la noticia, el mundo de Sparkle se tambalea y siente cómo su vida pierde todo el sentido. Solo reacciona al conocer la existencia de algo que va mucho más allá de la cirugía estética, un tratamiento de origen desconocido que promete lo siguiente: una

versión mejor de ti misma, más joven, más bella, más perfecta. Solo hay que seguir unas reglas a rajatabla y esta suerte de juventud renovada será para siempre. Pero las cosas se complicarán bastante cuando, esta suerte de versión mejorada, tome el control de la situación, lo que llevará a provocar una lucha de egos entre ambas mujeres. Toda esta premisa salpicada, eso sí, de momentos visuales alucinantes, actuaciones estelares y una suerte de referencias que van mucho más allá del ámbito cinematográfico. Y es que, además de nombrar la evidente influencia de directores como el mismo Cronenberg, David Lynch o Kubrick, podríamos hacer referencias a obras como *El retrato de Dorian Gray* (Oscar Wilde) o incluso *El extraño caso del doctor Jekyll y Mr. Hyde* (R. L. Stevenson). Todo un filón cultural que, por cierto, también se introduce en el campo de la caricatura grotesca.

Por descartado queda que, para un film que roza lo excesivo en todos los ámbitos, cabe destacar actuaciones del mismo corte y perfectamente llevadas a este terreno. Todos los nombres de este elenco son reseñables por lo obvio, su capacidad de adaptación. La estrella Demi Moore se marca

una de las mejores actuaciones de su carrera, y esto no es poco decir ya que si revisamos su extensa filmografía hayamos éxitos de taquilla y público como *Ghost* (1990, Jerry Zucker), una de las películas más populares de la época noventera, *Algunos hombres buenos* (1992, Rob Reiner), o *La Teniente O'Neil* (1997, Ridley Scott), donde lleva a cabo un estelar papel protagonista. No obstante, y a pesar de haber sido una clara estrella de primera línea, Moore entró en declive a finales de los 90 y terminó trabajando en proyectos de bajo rango. Me atrevo a decir, categoricamente, que esta es su mejor actuación en los últimos 10 años.

Tampoco escatimaré en elogios hacia su compañera de reparto Margaret Qualley, hija de la también actriz Andie MacDowell, a quien hemos podido ver hasta el momento trabajar con directores de la talla de Tarantino o Ethan Coen. Una actriz que no tuvo demasiada suerte en el pasado, ya que su interpretación en la adaptación del manga *Death Note* tuvo unas críticas de prensa bastante negativas. Sin embargo, su desempeño como Sue en *La sustancia* la ha convertido en la intérprete más comentada del panorama actual.





Otra entidad con vida propia en la cinta, y de vital importancia además, es el soundtrack de Raffertie, un artista multidisciplinar que con potentes sonidos electrónicos marca a fuego los momentos más críticos de la narrativa. Un

es, sin duda alguna, la nueva reina del body horror. Una reina exultante que habla, sin pelos en la lengua, de sus propias experiencias y las utiliza en pleno beneficio narrativo de la obra. ¡Larga vida a la reina, larga vida a los ecos de *La sustancia* que, puedo augurar, nunca se apagarán del todo! No es fácil acometer una cinta memorable, la Nueva Carne se impone este año con fuerzas renovadas y un grito feroz.

■ **Nieves G. Briones**





EL EXORCISTA

MÁS ALLÁ DEL TERROR EN EL CELULOIDE

¿Qué es realmente *El exorcista*? ¿Es tan solo una novela, o una película de terror que heló la sangre a medio mundo allá por la década de los 70? ¿Es un fenómeno cultural que perdura a través del tiempo, esperando a ser descubierto por distintas generaciones? ¿O es acaso mucho más que eso?

Una obra tan críptica, tan magistral, tan relevante, no merece sino el análisis de su propia naturaleza. ¿Qué movió a William Peter Blatty a escribir una obra tan especial e influyente como esta? Y hay más preguntas: ¿por qué Blatty se involucró también en la escritura del guion, incluso eligiendo

a dedo al que debería ser, según él, el cineasta idóneo para dirigirla, William Friedkin?

La novela se publicó en 1971, dos años antes de estrenarse la película. No seré yo quien aporte todo tipo de anécdotas sobre la misma, ya que mi principal interés, debido sobre todo al poco espacio que tengo en FANZINE + para desarrollar múltiples ideas. Aprovecho para, de paso, anunciar que en no demasiado tiempo (espero), saldrá a la luz un libro en el que estoy analizando ambas obras (sobre todo, la película) como es debido: *El otro exorcista* abordará mi visión personal sobre la faraónica obra de Blatty y Friedkin.

El exorcista: la película

El verdadero fenómeno de masas, el shock social y cultural, llegaría en 1973, con el estreno de la película dirigida por William Friedkin. No puedo disimular mi pasión por esta obra, ya que para mí se trata de la mejor película de terror que jamás he visto. La película, al igual que la novela, retrata esa atmósfera oscura y enrarecida que alcanza cotas de paranoia y paroxismo insoportables.

El trabajo de Friedkin tras la cámara es soberbio de principio a fin, logrando realizar no solo el mejor trabajo de su carrera, sino un auténtico referente a múltiples niveles. El montaje de la película está muy en sintonía con el ritmo narrativo del libro, y eso podría explicar por qué Blatty tuvo tan clara la elección de Friedkin. La película se mueve

estéticamente incluso en formas y texturas que recuerdan al cine documental, para, de forma abrupta, romper esa zona de seguridad del espectador con fenómenos aparentemente paranormales, pero que dejan siempre abierta de forma muy sutil a la posibilidad de que todo cuanto vemos se deba a un fenómeno de histeria colectiva, fruto de la sugestión, el miedo y problemas de salud mental de algunos de los personajes.

Aunque hay varias tramas que van confluyendo a la largo del metraje, la que se nos muestra de forma explícita es la de la posesión de Regan. Y curiosamente hay tantos datos en el guion y plasmados en la pantalla como para afirmar que hablamos en efecto de una posesión, como para igualmente dudar de la misma. Si tan evidente resulta que Regan está poseída por el demonio, que ha entrado en su cuerpo por jugar a la ouija, haciéndose pasar por un tal Capitán Howdy,





estaríamos dejándonos por el camino datos tan interesantes como que el padre de Regan, al que ella echa de menos ya que su madre es divorciada, se llame Howard. También estaríamos obviando hechos tan extraños como que el demonio pueda ser engañado por Karras, que en lugar de echar agua bendita sobre su cuerpo, echa agua del grifo sin bendecir. Hay muchas más cosas que no encajan dentro del relato de la posesión. La niña, además, no habla lenguas desconocidas, tan solo imita o reproduce algunas frases aisladas en francés y latín (en la película). Y, además, Karras comprueba que en la sesión de grabación de voz, la niña habla inglés al revés.

La presencia diabólica en *El exorcista* va mucho más allá del hecho de que una niña pueda levitar (en presencia, recordemos, de dos sacerdotes), abrir el cajón de un mesita con la mente (en la novela, Karras le comenta a Chris que hay casos documentados por la psiquiatría de un fenómeno incomprendido llamado psicoquinesis, en los que algunos adolescentes pueden mover objetos con la mente) o que pueda girar la cabeza trescientos sesenta grados sin partirse

el cuello. Experimentamos, como dije arriba, una ruptura con la realidad, por medio de un drama (familiar) al uso respecto a puesta en escena, fotografía o narrativa, que va alejándose poco a poco de lo estrictamente racional, de lo lógico, para terminar siendo fragmentado. La verdadera manifestación del Mal impregna cada uno de los acontecimientos que van sucediéndose en adelante. No solo en los hechos aislados, y casi secretos, que suceden en una casa residencial de Georgetown, y más concretamente en la habitación de una niña postrada y atada a su cama con una correas, por la propia decisión de su madre.

Por el contrario, la trama que conforma verdaderamente el esqueleto de la película es la investigación del Teniente Kinderman. La brutal muerte de Burke Dennings, director de cine y amigo de Chris, con el que está rodando la película *Crash Course*, supone la posible implicación de Karl, el sirviente de la familia McNeil, ya que Dennings cae muerto por la ventana de la habitación de Regan. La niña, curiosamente, no es en absoluto sospechosa para el

investigador. El otro sospechoso es Karras, algo que tiene una larga y fundada explicación en la novela, y que en el guion queda explicado de forma muy escueta.

¿Y qué hay de Regan? Una visión transversal sobre el personaje nos evidencia que la niña no posee voz propia, más allá de sernos presentada como una niña inocente, sana, llena de vitalidad y alegría que, al poco de avanzar la narración, se va apagando hasta llegar a un estado mental deplorable.

A este respecto hay que tener en cuenta que en esa situación no solo colabora una posible enfermedad mental o entidad diabólica que va arrebatando su voluntad poco a poco, sino que, por oposición a lo que Regan experimenta en su preadolescencia, existe ya un juicio preestablecido donde los representantes (y las instituciones) del mundo adulto parecen buscar respuestas delicadas, aún a riesgo de equivocarse, y como consecuencia parecen también ignorar por completo la individualidad y la voluntad de la niña que, cuestionada e incomprendida en primer lugar por su propia

madre, consciente o inconscientemente, lo es también por los sirvientes, los médicos, o los sacerdotes. Las inseguridades y el miedo de Chris McNeil tienen bastante peso ante los cambios que comienza a sufrir su hija, la indefinición natural de la niña en plena etapa púber termina siendo solapada y sustituida por la de un demonio, Pazuzu, rey de los demonios del viento en la mitología de Mesopotamia. La niña, en su versión “poseída” tiene un timbre de voz grave, masculino, si bien también es capaz de imitar voces femeninas puntualmente (como por ejemplo la voz de la madre de Karras).

Como consecuencia a ese conflicto entre la niña y el resto de personajes (todos adultos), la actitud de la niña (poseída o no) se manifiesta abiertamente disruptiva y desafiante ante la autoridad. A esto se suma el trauma que Regan arrastra por la separación de sus progenitores, o los cambios hormonales, con la mas que obvia llegada de la menstruación (la famosa secuencia de las autolesiones con el crucifijo así lo atestiguan), que provocan un estallido emocional insostenible para ella y su entorno familiar. Da la sensación de que no se deja mirar





al lector o al espectador por los ojos de Regan ni un solo momento, y es precisamente esa cancelación del punto de vista de la niña lo que hace de la película y la novela una obra mucho más interesante aún.

El exorcista va mutando también de forma aleatoria y casi caótica de un film de detectives a un relato de terror sobre casas encantadas. A este respecto, resulta curioso que sea a partir del asesinato del director de cine Burke Dennings cuando las manifestaciones “diabólicas” de Regan pasan a ser cada vez más explícitas y virulentas. Justo después de recibir Chris la noticia del asesinato de Dennings, Regan baja por la escalera de la casa, boca abajo, imitando a una araña, y expulsando por su boca un chorro de sangre. Ese acontecimiento resulta ser el verdadero punto de inflexión en la historia ya que Regan desafía a toda autoridad adulta saliendo de la habitación donde es recluida (y oculta). Es con la muerte de Dennings cuando la película se adscribe con total claridad en el género de terror. Al no haber ya otro director de cine presente en la obra (hablamos obviamente

de metacine) Friedkin toma las riendas por completo (cerca del ecuador del metraje) de la película de terror que verdaderamente quiere contarnos, haciendo gala, una vez más, de un dominio magistral del lenguaje y la narrativa cinematográfica. Es justo desde ese momento cuando *El exorcista* nos muestra cómo, al igual que en una filtración de agua, lo maligno va calando en las mentes de todos los personajes del relato.

El mensaje parece retratar y reflexionar sobre cualquier comunidad humana sometida a la duda, o la superstición, al desconocimiento. La mirada de ambos artistas parece apuntar en un mismo sentido: el Mal puede corromper las sociedades al completo, envileciéndolas, destruyendo valores sólidos y asentados, sin prisa pero sin pausa, arrebatando toda esperanza, y trayendo conflictos sociales, odio, polarización y guerras, creándose así el caldo de cultivo perfecto. Y es que el diablo, como dice el dicho, está en los detalles.

■ Manuel Panadero





PEPE ILLANA

EL HOMBRE DETRÁS DE LA MÁSCARA

Pepe Illana no es solo un viejo amigo, con el que he trabajado incluso en eventos y animaciones de terror, sino una mente privilegiada, creativa e inquieta. Es, para mí, no solo un referente, sino con toda probabilidad el mayor experto y coleccionista sobre ese maravilloso y mágico espectáculo llamado “Pasaje del Terror”. Afincado y natural de Jaén, actualmente es el gerente de JAÉN ESCAPE ROOM.

-¿Cómo descubriste el Pasaje del Terror?

En la época en que abrieron el Pasaje del Terror de Málaga, yo veraneaba con mis padres en la Costa del Sol y cada año

visitábamos Tivoli World. Yo ya había visto carteles en Puerto Banús y, además, me encantaba el cine de terror, así que la visita era obligatoria.

-Lo que más te marcó cuando entraste por primera vez.

Cuando íbamos por la escena de la criatura de Frankenstein (el cuadro de Frankie, en la jerga del Pasaje) se me salió un zapato y me detuve a ponérmelo nuevamente, por lo que me quedé el último, a muy poca distancia del personaje, que habiéndose escapado de su jaula, andaba dando cadénazos en las paredes. Me incorporé al último de la fila, cruzando el puente colgante, y salí de allí sudando literalmente.

-¿Cuáles crees que fueron las aportaciones más importantes del Pasaje del Terror, lo que aportó para revolucionar los espectáculos de terror hasta la fecha?

Yo era muy aficionado a montarme en atracciones de feria con temáticas de terror, pero Pasaje del Terror fue la primera experiencia en España en la que tenías que ir caminando por una escenografía realista, habitada por personajes de carne y hueso. Pero además estaba hecho de una forma muy inteligente. Para empezar, nadie había visto imágenes de lo que sucedía dentro. Actualmente se difunden muchas imágenes del interior de este tipo de atracciones y espectáculos, e incluso enseñan los maquillajes y las máscaras. Te revelan el truco en Internet. En segundo lugar, sabían jugar muy bien con la psicología. Antes de entrar ya te sugestionaban y, una vez dentro, hacían que te sintieras perdido y rompían tus

expectativas de diferentes maneras: desviando tu atención hacia un punto diferente de donde iba a aparecer el personaje, o encontrándote algo que no era lo que te esperabas, o creándote una falsa sensación de seguridad en diferentes momentos, para pillarte desprevenido. Por ejemplo, algunos personajes estaban encerrados en jaulas y eso te asustaba, pero al mismo tiempo te daba la tranquilidad de que no te podían hacer nada. Sin embargo, casi al final del recorrido, se escapaba de la jaula la criatura de Frankenstein.

Otra forma de hacerte bajar la guardia era hacerte creer que ya te habías librado de un personaje, pero éste volvía a aparecer a la vuelta de la esquina. Por otra parte, jugaban mucho a insinuar más que a mostrar, de tal manera que tu imaginación creaba tu peor pesadilla. No veías al monstruo con total claridad o demasiado tiempo, para que tu cerebro



Al principio sentirá miedo.
Más adelante conocerá el pánico,
después...
Quizás sea tarde.



echara mano del recuerdo que tenías de quién era ese personaje, ya que allí se representaban los iconos más importantes del cine y la literatura de terror. Entonces no veías la máscara ni el maquillaje, sino el recuerdo de lo que en su momento viste en el cine.

-También trabajaste como actor en el Pasaje del Terror.

Fue un sueño hecho realidad. Habría pagado por ser uno de los actores y, sin embargo, me pagaron por hacerlo. Sucedió en el Pasaje de Parquesur (Leganés, 1993), después de pedirselo al encargado y entrar como público numerosas veces. Fue alucinante, porque en mi primer día de trabajo me probaron en diferentes personajes: zombie de la pala, bruja, Freddy y moto-sierra. Cuando hice este último, gritaba tanto que el encargado tuvo que decirme que me cuidara la garganta o me quedaría afónico, ya que por lo visto se me escuchaba desde la taquilla.

-Tienes mucha experiencia montando espectáculos de terror, cuéntanos.

He montado varios "pasajes" de temporada en locales, tuve un montaje portátil para discotecas y eventos, organicé varias cenas teatralizadas y actualmente diseño y construyo escape rooms con diferentes temáticas. Entre ellas, por supuesto, de terror.

-¿Cómo ves el actual panorama de los espectáculos de terror?

Actualmente están proliferando numerosos escape rooms de terror y cada vez se hacen mejor, ya que tienen que competir con los que ya existen. Cuando llega Halloween también se suelen organizar "pasajes" por todas partes, a veces mezclados con pruebas tipo escape room.



-Qué piensas, ¿llegarán nuevas tendencias a corto plazo?

Solamente puedo hablar por lo que conozco, que son los escape rooms de terror, y que cada vez se hacen más grandes y con más medios, de manera que tienes la sensación de estar dentro de una película de terror. Las ambientaciones que se ven, en ciudades grandes, son impresionantes, hay actores que lo hacen realmente bien y, en la parte técnica, sincronizan muy bien las apariciones con los efectos de luz y sonido. Además, cada vez hay más tendencia a que la duración sea de 90 minutos, mientras que un Pasaje del Terror duraba como mucho 10-15, por lo que ahora tienes más tiempo para sugestionarte e ir acumulando tensión, hasta meterte completamente en la historia. Si, como empresa, quieres llevar público a tu montaje, debes tener en cuenta que la gente tiene que desplazarse sólo para eso. No es como entrar en un "pasaje" montado en un parque temático, ya que allí vas a pasar mucho tiempo disfrutando de diferentes atracciones. Para que les merezca la pena ir a vivir tu experiencia, debes ofrecerles algo bueno y que dure entre 60 y 90 minutos.

Otra opción es centrarse en crear productos de lujo, para atraer a otro tipo de público. Tengo entendido que en

España ya hay experiencias individuales, pero no todo el mundo está dispuesto a pagar el precio que valen... ni tienen el valor para vivirlas.

Gracias por la oportunidad de poder contarle al público mis vivencias y volver a recordarlas.

Pasaje del Terror nació en una convención empresarial que el argentino Fernando Quenard organizó en Mar del Plata, en el verano de 1986. Dos años más tarde, en sociedad con Ignacio Brieva, Fernando fundó la empresa Monsters & Monsters, para montar el primer Pasaje profesionalizado. Fue en el edificio de la Alhóndiga, en Bilbao. Ese mismo año montaron Pasajes en Salou y en Santander. Más tarde vinieron Valencia, Madrid, Málaga, Barcelona y más de 30 ciudades por todo el mundo, recibiendo más de 20 millones de visitas. Actualmente solo queda un Pasaje del Terror de la mítica marca completamente operativo, en Blackpool (UK).

Más información:

<https://www.mpe-europe.com>

■ Manuel Panadero





EL CINE DE PARKER FINN

SMILE 1 & 2 + LAURA HASN'T SLEPT

El cineasta norteamericano Parker Finn, nacido en 1987, es sin duda uno de los artistas más interesantes y brillantes que hacen cine de terror en la actualidad. Las taquilleras *Smile* (2022) y *Smile 2* (2024) forman parte de una idea originaria llamada *Laura hasn't slept* (2020), un cortometraje de tan solo 11 minutos que encandiló a Paramount para realizar la primera entrega de la saga. Algo completamente lógico, ya que Finn demuestra ser no solo un cineasta solvente, gran conocedor de los entresijos del género, sino que también hace gala de una sólida estructura narrativa, común a los tres trabajos en cuestión, los cuales también escribe (y muy bien) sabiéndose mover con tremenda habilidad entre los cánones del cine de autor y los clichés del cine de terror mas comercial.

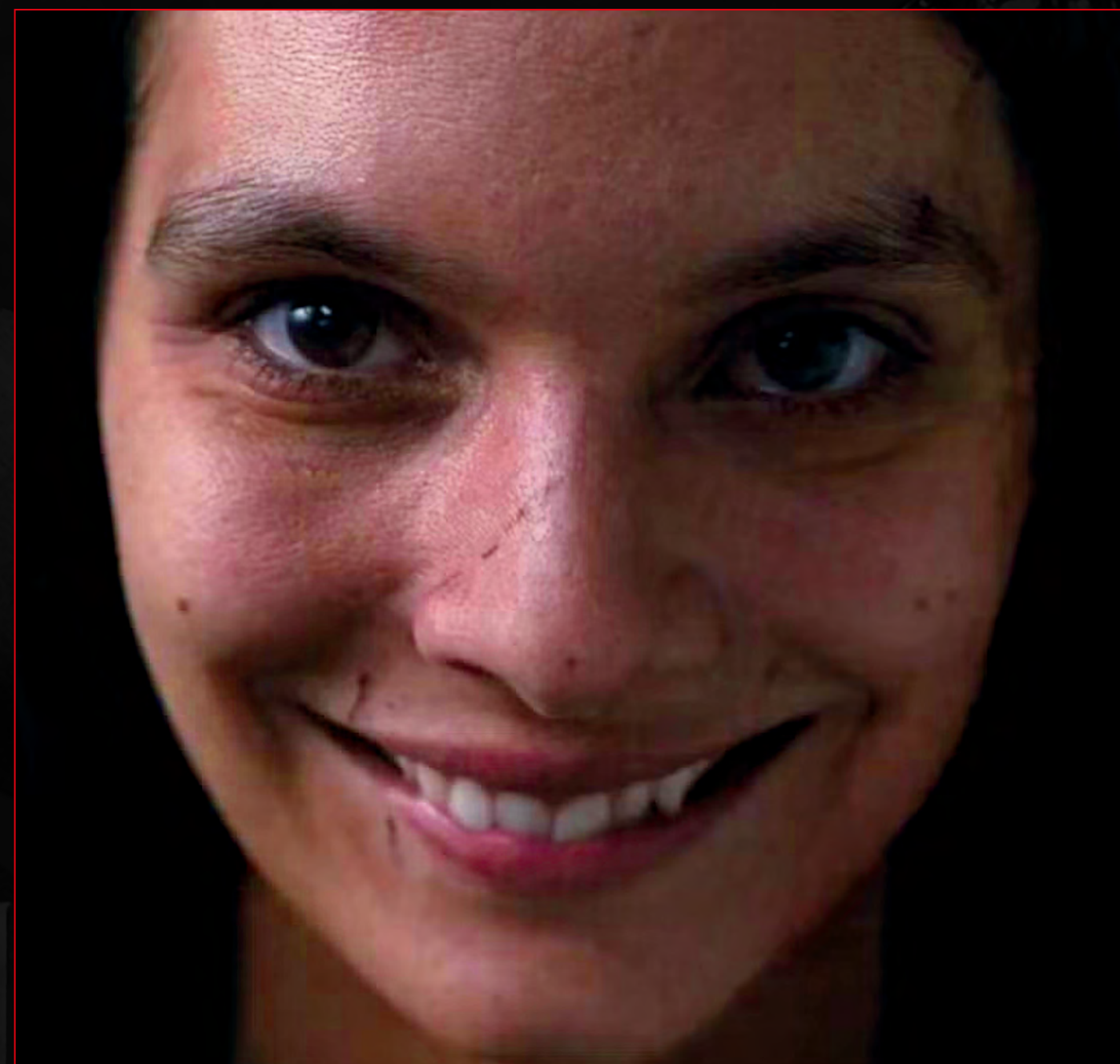
En la primera *Smile*, por ejemplo, Finn es capaz de, en un solo plano secuencia, presentarnos a la madre de la protagonista, a la propia protagonista (siendo niña) y todo el drama familiar que viven. La cámara nos muestra en primer plano de la madre, postrada en la cama, en un estado deplorable. A continuación, la cámara gira sobre su eje, y a través de un travelling, nos va describiendo la habitación, en penumbra: primero nos muestra un cenicero lleno de colillas, colocado en el suelo o ropa amontonada y desordenada, y va girando a la derecha para describirnos un tocador lleno de botes de pastillas, esparcidas entre retratos familiares que nos muestran un pasado en el que la familia algún día estuvo estructurada y unida. La cámara sigue girando a la derecha, hasta llegar a la

puerta de la habitación, abierta. Se acerca lentamente al rostro de la niña, atónita, y espectadora del lamentable aspecto de su madre. La niña resulta ser Rose (protagonista de la primera entrega), una terapeuta que despierta sobresaltada en su despacho, y que ha soñado con su horrible pasado.

Hacer tanto hincapié en el arranque de la primera *Smile* se debe simple y llanamente a que Parker Finn nos presenta, ya desde el prólogo, un ejercicio de estilo fílmico muy sólido. Algo que queda rubricado en su anterior trabajo, el ya mencionado cortometraje *Laura hasn't slept*, rodada en una sola localización y que nos sitúa en una ensoñación con apariencia de realidad: por un lado, una capa onírica benévola, en la que Laura está frente a su terapeuta, explicándole una serie de pesadillas recurrentes, y otra, en la que el terapeuta, repentinamente, sonríe de forma extraña y le pregunta a Laura si

está realmente segura de dónde se encuentra. Todo forma parte realmente de una pesadilla en la que Laura sigue atrapada. Parker Finn inclina la cámara levemente en un primer plano del terapeuta, consiguiendo un encuadre aberrante, y simultáneamente cambia la iluminación del escenario, ahora el torrente de luz del atardecer que entraba por el ventanal del despacho, va apagándose gradualmente hasta hacerse de noche. Donde había orden y luz, ahora tan solo hay una despacho en ruinas y oscuro.

Son recursos narrativos muy propios de, por ejemplo, cualquier *Pesadilla en elm street*. Lo que sorprende de Parker Finn no es su originalidad, sino la fuerza y la concreción con la que construye su estilo y su discurso. Que el cortometraje termine con un *jumpscare*, nos deja claro cuáles son los materiales con los que se siente cómodo trabajando el director y





guionista para construir sus películas. Ya en su primer trabajo como cineasta, el cortometraje *The Hidebehind* (2018), que no guarda ninguna relación con el universo *Smile*, podían intuirse las intenciones de su cine, y su estilo narrativo: es un cine donde el movimiento es el protagonista, donde la cámara, desatada y casi autónoma en muchas ocasiones, anticipa y oculta información por partes iguales, y nos habla de lo que sucede dentro de la mente de los personajes. Finn es capaz de transmitir ansiedad, inquietud, miedo o introspección usando de forma muy sofisticada el travelling o el paneo. Esta idea será desarrollada a lo largo del análisis.

Tanto en *Smile* como *Smile 2*, Finn nos narra dos historias similares, monopolizadas por relaciones materno filiales muy deterioradas y tóxicas, cuando no dependientes. Es por ello que, en buena parte, la segunda entrega parece un remake de la primera, mas que una continuación directa. En la primera entrega, Rose (Sosie Bacon) atiende a la paciente Laura (que es a su vez el mismo personaje del cortometraje, y la misma actriz, Caitlin Stasey), que le dice ver a personas que

la siguen, y le muestran una sonrisa horrible. Poco después entra en pánico, y se suicida delante de Rose, cortándose el cuello y dibujándose una sonrisa en el rostro con cortes provocados por los trozos de un jarrón. Lo que Rose no sabe es que la maldición acaba de pasar a ella, al haber presenciado la muerte violenta de Laura, y ahora le va a perseguir como un parásito, y en un máximo de siete días su vida sufrirá un colapso físico y mental y que la única forma conocida de librarse de ella será suicidarse delante de otra persona para, de nuevo, pasar la maldición a otro. La idea no es en absoluto original, y como el propio Parker Finn ha comentado en alguna entrevista, su principal fuente de inspiración fue *Ringu/The Ring* (1998), aunque guarda también enorme parecido con *It Follows* (2014).

En el prólogo de *Smile*, Laura yace en el suelo, sobre un enorme charco de sangre. La cámara, de nuevo, hace un travelling girando a la izquierda desde Laura hasta el rostro de Rose, y poco a poco va acercándose al ojo de ésta, hasta la misma pupila, para mostrar el título de película. Se trata sin

duda de otro claro ejemplo del uso sofisticado que Finn hace del movimiento para anticiparnos que la película al completo se sustenta en la mirada, en cómo proyectamos nuestros prejuicios o nuestros miedos sobre el otro. El ojo no deja de ser el órgano humano con el que podemos captar las imágenes que después se interpretan y se memorizan en el cerebro. Otro de los recursos habituales en el cine de Parker Finn, aunque suene a artificio, es colocar la cámara girada ciento ochenta grados mientras se desplaza en planos aéreos. Es un recurso narrativo que, dada la naturaleza de ambas películas, no desentona en absoluto, es más, ayuda a crear un atmósfera extraña y opresiva, y describe muy bien que el estado mental de Rose o Skye (protagonista de *Smile 2*), un estado mental alterado, del revés.

El estilo y las temáticas de Parker Finn se adscriben claramente a la corriente del cine de *terror elevado*, un cine con cierto aire de intelectualidad, tanto en las formas como en el fondo, que resulta incómodo y pretencioso a buena parte de la crítica. Directores actuales como Ari Aster, David Robert

Mitchell o Robert Eggers son, quizá, el máximo exponente de esta corriente de un cine de terror que ya no se reconoce tanto en los clásicos de terror, sino en los clásicos de otros géneros, y en directores tan prestigiosos como Stanley Kubrick, Andréi Tarkovsky o Ingmar Bergman, entre otros. Pero, como dije al principio, Finn no renuncia en absoluto al cine de terror palomitero con buenos y previsibles *jumpscars*, muy presentes en todo el universo *Smile*. Son historias basadas en el drama familiar y el dolor, características de la mayoría de películas de los directores anteriormente citados, que van añadiendo capas de terrores internos que terminan por estallar, dando lugar a manifestaciones supuestamente *paranormales*, tendencia que podría partir de, entre otras, *El exorcista* (1973), que también analizamos en este especial de FANZINE +.

Rose va poco a poco enfrentándose a los miedos que le atenazan y que, aunque cree tener bien guardados en un rincón de su mente, terminan por desbordarla. Tiene que, por ejemplo, enfrentarse a su hermana, con la que tiene muy mala relación, intentando agradar para no ser expulsada de





la familia. Llegados a este punto es importante hacer énfasis en el mensaje nuclear de ambas películas: la mayoría de individuos que componen las sociedades necesitan imperiosamente encajar a toda costa. No es necesario que esa relación sea honesta, ni sana, en ambas direcciones, tan solo ha de ser. Tan solo se ha de estar, de cumplir con la cita, de dejarse ver. La sonrisa falsa, la hipocresía, se puede usar como herramienta, como una regla del juego completamente válida para *socializar*, sea como sea.

La secuencia del cumpleaños del sobrino de Rose es un detonante que, por una parte, provoca que Rose acentúe su proceso de enajenación provocado por la *maldición*, y paradójicamente le hace mas fuerte, ya que renuncia de ahí en adelante a sonreír, a fingir ser quien no es, a no disimular que ella no está bien, que su salud mental es preocupante. Todo conllevará inevitablemente a *visitar* sus propios miedos, a desplazarse a la casa donde se crió y donde surgieron sus traumas, donde se enfrentará al *monstruo* tras el cual se oculta el recuerdo de su madre.

Algo similar, aunque mucho más elaborado, es el guion de *Smile 2*, que nos presenta a una Skye Riley (Naomi Scott), una famosa estrella de música pop que, tras sufrir un grave accidente de tráfico, está un año alejada de los escenarios. Skye, que también es adicta a las drogas, es abordada por la *maldición* cuando presencia el suicidio de un amigo traficante de drogas.

A partir de ahí, la relación con su madre, que es a la par su manager, se va complicando, aunque ya de por sí es tóxica. Se da cuenta, como Rose, de que su vida anterior al accidente era una auténtica farsa, y está exhausta por fingir ser lo que no es, y por tener que cumplir las expectativas que sus fans, las discográfica y lo que la sociedad demanda de ella. La mejor secuencia de la película es, quizá, la de la gala benéfica donde Skye debe leer un guion en el teleprompter. La *maldición* hace acto de presencia y el texto se detiene en la pantalla, tendiendo ella que improvisar, teniendo que ser ella misma. El público congregado en el salón muestra su rechazo ante el discurso sincero, natural, incómodo de Skye. Poco a

poco Skye va alejándose del personaje que han creado para ella, y va a aceptando quien realmente es. Parker Finn lleva mucho más allá ese tipo de situaciones envueltas en paroxismo, locura y miedos extremos. Perfila y perfecciona su estilo y da un salto también como escritor.

También deja claro su talento como director de actores y actrices, apartado, el interpretativo, cuidado al máximo desde sus cortometrajes hasta su último trabajo hasta el momento,

Smile 2. Momentos tan memorables como la citada secuencia de la audición, o la aparición multitudinaria de espectros en el apartamento de Skye, que la atenazan, amontonados en todas direcciones, para arrastrarla en la dirección correcta, la del *pensamiento único*, rubrican que Parker Finn es un cineasta inteligente, talentoso y del que tan solo se puede esperar cine de muchos quilates.

■ Manuel Panadero





LA CELEBRACIÓN DE LO BIZARRO EN EL CINE

El cine Troma es un subgénero que ha dejado huella en el corazón de los fanáticos del cine de terror y comedia de bajo presupuesto. Con sus efectos especiales rústicos, humor absurdo y tramas irreverentes, el Troma representa un cine independiente que desafía todas las convenciones. Nacido en los márgenes de la industria cinematográfica de Hollywood, este género toma su nombre de Troma Entertainment, una productora fundada en 1974 por Lloyd Kaufman y Michael Herz. Desde sus inicios, Troma se ha especializado en películas provocativas, cómicamente violentas y audazmente kitsch, ganándose un lugar especial en la historia del cine y en el corazón de sus seguidores.

El Nacimiento del Cine Troma

El cine Troma surgió en una época en la que el cine de explotación, de bajo presupuesto y contracultural ganaba popularidad. La productora Troma Entertainment aprovechó esta corriente y la llevó al extremo, creando una estética propia que mezclaba la comedia, el horror, la ciencia ficción y un toque de surrealismo, rompiendo las barreras de la narrativa convencional. Con un equipo reducido, efectos caseros y mucho ingenio, el Troma estableció una identidad propia que le ha permitido sobrevivir en el competitivo mundo del cine. A pesar de su sencillez técnica, estas películas lograron capturar

la esencia de lo que significa ser verdaderamente independiente y estar dispuesto a transgredir las normas.

Las 10 Mejores Películas de Troma:

The Toxic Avenger (1984)

La historia de *The Toxic Avenger*, quizás la película más icónica de Troma, gira en torno a Melvin, un joven conserje que, tras caer en un barril de residuos tóxicos, se transforma en un mutante musculoso con sed de justicia. Esta mezcla de superhéroe y monstruo de terror lucha contra la corrupción en Tromaville, enfrentándose a villanos y situaciones de lo más bizarras. Esta película definió el estilo Troma, combinando gore, humor grotesco y una narrativa caricaturesca que la ha convertido en un clásico de culto.





Class of Nuke 'Em High (1986)

En una secundaria cercana a una planta nuclear, un grupo de estudiantes entra en contacto con sustancias radiactivas que causan mutaciones y efectos desastrosos. La película explora el caos que surge en esta escuela, donde lo absurdo y lo grotesco se mezclan para ofrecer una parodia de las películas adolescentes de los años 80. Con sus escenas de mutaciones, personajes exagerados y situaciones disparatadas, *Class of Nuke 'Em High* es un festín de horror y comedia que sólo Troma podría ofrecer.

Tromeo and Juliet (1996)

Esta adaptación de la clásica tragedia de Shakespeare, coescrita por James Gunn, lleva la historia de amor de Romeo y Julieta a una Nueva York sucia y decadente. La película sigue a los amantes en una versión donde las luchas familiares se tornan tan cómicas como grotescas, llena de mutaciones, violencia y humor negro. La combinación de romanticismo con

el estilo visual distintivo de Troma crea una experiencia que, aunque extraña, es memorable y muy entretenida.

Poultrygeist: Night of the Chicken Dead (2006)

Cuando una cadena de comida rápida construye un restaurante sobre un cementerio indígena, se desencadena una invasión de pollos zombis y posesiones demenciales. Esta comedia musical de horror y gore desafía todas las normas y lleva el género a un nivel absurdo e hilarante, con escenas explícitas y una crítica mordaz a la industria alimentaria y al consumismo. *Poultrygeist* es una de las películas más emblemáticas de Troma en su último periodo.

Sgt. Kabukiman N.Y.P.D. (1990)

La historia sigue a Harry Griswold, un detective que adquiere poderes sobrenaturales tras un accidente que lo convierte en una especie de héroe kabuki. Con sus nuevos poderes, enfrenta a criminales en Nueva York de una manera tan



bizarra como divertida. Esta película mezcla artes marciales, comedia y un estilo completamente desquiciado que es característico de Troma, convirtiéndola en un clásico para los fanáticos.

Surf Nazis Must Die (1987)

En un futuro postapocalíptico, una pandilla de surfistas neonazis toma el control de las playas, sembrando terror. Sin embargo, una madre enfurecida decide tomar justicia por su cuenta, iniciando una lucha descabellada. Con una premisa provocativa y un estilo visual crudo, *Surf Nazis Must Die* es un excelente ejemplo del humor oscuro y las temáticas irreverentes de Troma.

Cannibal! The Musical (1993)

Creada por Trey Parker (cocreador de *South Park*), esta película mezcla el horror de una historia de canibalismo con la estructura de un musical cómico. Inspirada en la vida del

pionero Alferd Packer, *Cannibal! The Musical* narra su viaje a través de las Montañas Rocosas, donde el hambre y la desesperación llevan a situaciones de locura. Esta sátira mórbida y entretenida es tan grotesca como divertida.

Rabid Grannies (1988)

En esta película, dos dulces abuelas se convierten en asesinas poseídas tras recibir un regalo demoníaco. A medida que la violencia y el caos aumentan en la mansión familiar, los espectadores son testigos de una espiral de gore y humor oscuro. *Rabid Grannies* es una experiencia salvaje y perturbadora que ofrece una perspectiva irreverente sobre las reuniones familiares.

Terror Firmer (1999)

Este meta-film de Troma explora el proceso de hacer una película en un set donde las cosas salen mal de manera caótica. Un asesino en serie acecha a los actores y el equipo





de producción, causando una serie de eventos tan absurdos como sangrientos. *Terror Firmer* no sólo es una comedia de horror, sino también una sátira de la propia industria de Troma y de los desafíos de hacer cine independiente.

***The Toxic Avenger Part II* (1989)**

Esta secuela de *The Toxic Avenger* sigue a Toxie en una nueva aventura, donde viaja a Japón en busca de su padre. En su viaje, se enfrenta a nuevas amenazas y situaciones de lo más excéntricas. La película expande el universo de Toxie y añade elementos de comedia y acción, conservando el estilo característico de la serie original.



**La Huella de Troma en el Cine
y en el Corazón de los Fanáticos**

Para los fanáticos del cine B, Troma es mucho más que una productora de películas extravagantes: representa una declaración de amor a la creatividad sin restricciones.

Troma ha demostrado que el cine independiente puede triunfar sin grandes presupuestos, y que incluso el humor más absurdo y el gore más desenfrenado tienen un espacio en el séptimo arte. El género ha brindado a los amantes del cine una alternativa al cine mainstream, invitándolos a aceptar lo extraño, lo extravagante y lo políticamente incorrecto.



Para muchos, el legado de Troma es un recordatorio de que el cine es un espacio para la experimentación, la diversión y la libertad creativa. En un mundo donde la industria está dominada por grandes estudios y efectos digitales, Troma celebra lo artesanal, lo subversivo y lo verdaderamente

independiente. Su dedicación al cine de bajo presupuesto ha inspirado a nuevas generaciones de cineastas y seguidores, consolidando su lugar en la historia del cine como un símbolo de resistencia y creatividad sin límites.

■ Redacción FANZINE +





FIGURAS DE ACCIÓN

ESPECIAL HALLOWEEN: ¡NOVEDADES TERRORÍFICAS!

Pues resulta que mi editor, que da la casualidad que también es el diseñador que maqueta toda la parte gráfica de mis artículos, me vino y me dijo que quería sacar un nuevo número de la revista a finales de octubre, para que coincidiera con Halloween. Y que, por tanto, a ver si le podía hacer la sección acorde a ello. Que comentase sobre figuras de terror, me dice. ¡Pero bueno! El tío aquí, imponiéndome sus movidas. Cortándome la creatividad. Atentando contra mi libertad, casi también. En fin, amigos, esto es con lo que tengo que lidiar. Ya lo veis. Soy solo un mero peón, un muñeco de trapo al que usar a su voluntad. Bueno, a lo mejor me he venido un poco arriba. Y en realidad, repasando el listado de novedades chu-

las de estos últimos meses del mundo de las figuras de acción, me he dado cuenta de que en realidad hay varias cosas que realmente encajan en la línea, así que... Nada, temática terrorífica. ¡Sin problema!

Eso sí, como venganza, voy a escribir un poco a piñón, sin tener muy en cuenta si me sale mucho texto de una cosa o poco, así que igual tiene que meter muchas imágenes para poder acabar de rellenar las páginas si le quedan muy vacías. Vamos, que el marrón de maquetar todo para que encaje bien y quede decente se lo dejo a él. ¡Muahajaja!

BITELCHÚS (BEETLEJUICE)

Voy a empezar con Bitelchús. Ah, perdón, me refiero a "Beetlejuice". Pero es que no me digáis que la adaptación española no sea la monda. Pues no sé muy bien qué ha pasado, pero imagino que con la llegada de la secuela deben haber ofertado los derechos de la licencia a todas las empresas que fabrican figuras y la han comprado... literalmente TODAS las empresas. Así que en los próximos meses vamos a ver figuras del "ghost with the most" por todos lados.

Atención: NECA vuelve a sacar a la venta sus figuras antiguas (1 y 2) (sí, sí, esas que igual tienen veinte años, y prácticamente nada de articulación. ¡Vaya jeta!), pero también sacará nuevas: una con diorama y figura exclusiva con pinchos (3), y otra que es básicamente la misma, pero sin pinchos (4). De momento, porque dicen que igual sacan más. Ah, y eso sin contar los Toony

Terrors de Delores y él (5) y de Lydia y Astrid (6). Y antes que hablábamos de figuras con nula articulación, por si no lo sabíais, McFarlane ha empezado a sacar otra vez figuras de su famosa línea "Movie Maniacs" y, siguiendo la estética de cómo eran cuando las sacó en primer lugar (hace ya también un par de décadas buenas), son básicamente estatuas de plástico pequeñas. Con su peanita y su cartón impreso para poner de fondo y tal. Bueno, pues de estas vienen dos Beetlejuices también (7 y 8).

Seguimos con SH Figuarts, que nos trae una curradísima, con tumba y cartel (9), igual que la One:12 de Mezco, que trae muchas cosas, mi favorita, el gorro-carrusel y los brazos-mazas (10), y ya yendo a una gama más cara, Sideshow (11) y Hot Toys (12) también traen sus versiones. ¡Y seguro que me estoy dejando algunas!



MONDO SCAREGLOW

Y ahora dos figuras que yo considero terroríficas (a ver, lo son), pero en realidad son de una de mis licencias favoritas, y que ya sabéis que no falla nunca en esta sección: los **Masters del Universo**. Jejeje. La primera es una pasada, **Mondo** ha sacado un **Scareglow**, podríamos decir, anatómi-

camente correcto. Es decir: con los huesos físicos, dentro de la figura. Me encanta, porque, en mi cerebro, la figura de Scareglow perfecta era así. ¿La mala noticia? Bueno, que es enorme y cuesta mucha pasta... Pero si os la podéis permitir... Es una chulada.



SKELETOR CON TRONO (MASTERVERSE)

Y la otra es este pedazo de **Skeletor** de la línea **Masterverse** que trae un trono de huesos para que se sienta nuestro enemigo favorito. Las llamas traen luces

led con diferentes colores y todo. Eso sí, la figura es básicamente un *repaint* de la versión “New Eternia” del personaje, que ya había salido.



TERRIFIER: ART EL PAYASO (MEZCO)

No puedo hacer un número especial de terror sin mencionar al que se está posicionando muy rápidamente como nuevo icono del cine de terror: **Art el payaso**.

Y es que la trilogía **Terrifier** de **Damien Leone** está batien-do récords de taquilla de forma nunca vista, y yo creo que, en gran parte, es gracias al carisma que desprende su asesino, Art.

Hay que decir que de momento no hay muchas figuras disponibles (no acabo de entender muy bien a qué espera NECA a anunciar una... ¿problemas de derechos?), pero de momento hay dos anunciadas que, si sois fans, os interesan: por un lado, **Mezco**, en su línea **One:12** (mira, la segunda fi-gura de esta línea de la que hablo hoy), muy completa, con muchos accesorios.



TERRIFIER: ART EL PAYASO (TRICK OR TREAT)

Y por otro lado, **Trick or Treat Studios** va a sacar dos: una en escala 1/6, que si coleccionáis en esa escala (ya sa-béis, la escala de los Hot Toys, unas 12 pulgadas, vamos) os quedará de lujo. Por lo que veo, además, está a bastan-te buen precio (idiría que más o menos el mismo que el

One:12!), aunque yo no he comprado nunca nada de esta marca (no colecciono 1/6, la verdad), así que no sé cómo anda de calidad. Pero luego veo que también van a sacar una figura de 5 pulgadas, en plan retro, que también tiene su gracia.



TODD McFARLANE vs SPAWN

Antes que he mencionado a **McFarlane**, voy a comentar rápidamente una figura MUY terrorífica: resulta que Todd ha sacado una figura de sí mismo. **Todd McFarlane** (sí, sí, el famoso dibujante, creador de Spawn, entre otros, y empresario

de éxito en las figuras de acción) luchando contra, precisamente, **Spawn**. Bueno, “luchando” o lo que sea. Trae un micrófono no entiendo muy bien por qué y un papel y un lápiz para hacer como que lo está dibujando...



JURASSIC WORLD (HAMMOND COLLECTION) “BUBBLES UP” JIMMY BUFFETT

Atención a la frikada enorme que dejo también por aquí. Sé que el listón estaba alto con lo de Todd McFarlane, pero esto lo supera con creces: **Mattel** sacó, como exclusiva de la **San Diego Comic Con** de este año, una figura del personaje que aparece en **Jurassic World** huyendo de unos dimorphodones (pensaba que eran pteranodones, pero esto lo dice la nota ofi-

cial de Mattel), y que seguro que recordáis porque fue bastante gracioso: huye con dos copas de margaritas en las manos.

Su vida, sí, importante, pero sus bebidas, ¡más! Incluye una peana en forma de... margarita, con luz y sonido y de todo. MUY loco.



LEGO PESADILLA ANTES DE NAVIDAD

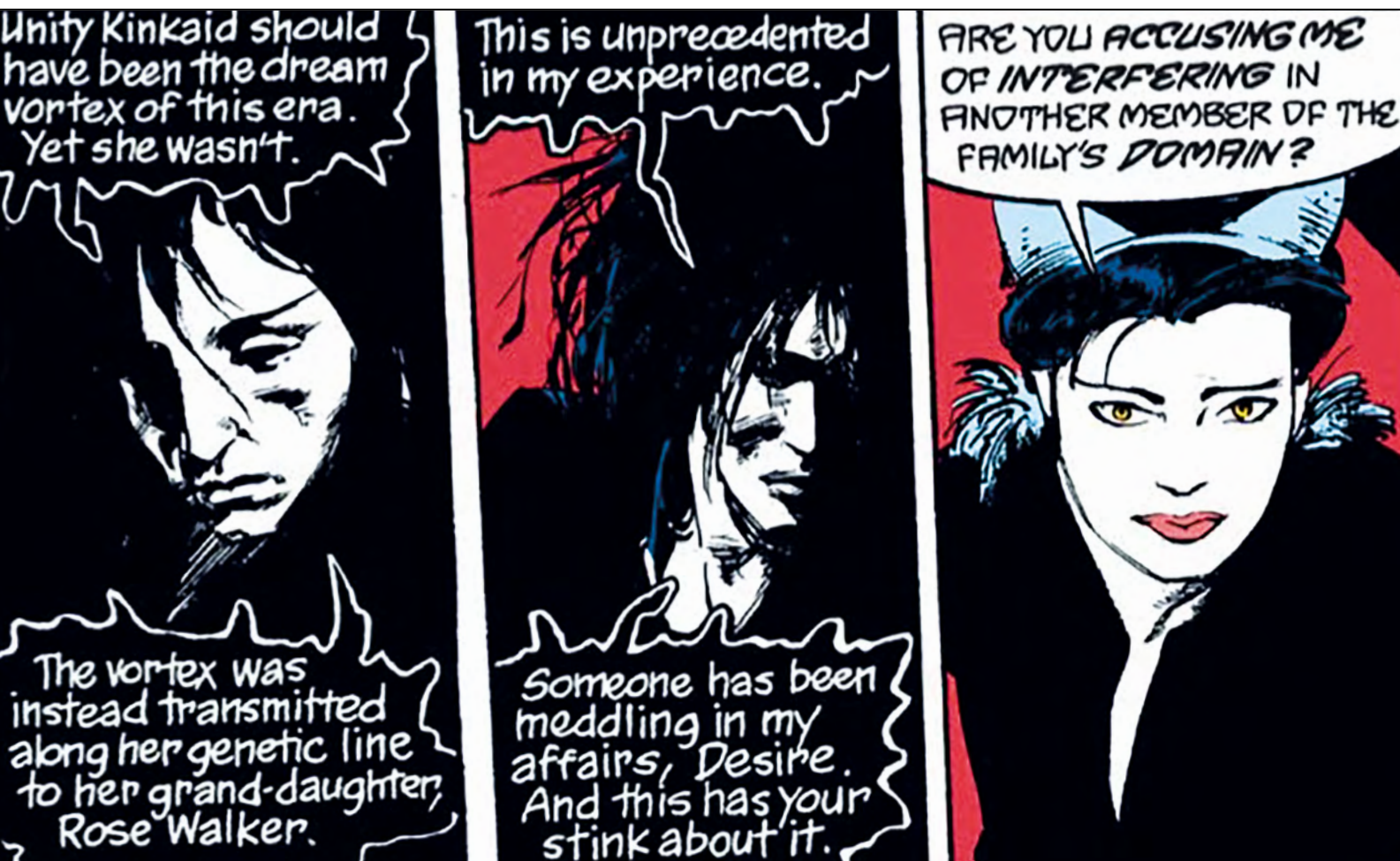
Y de forma muy poética (un poco sin querer, realmente) acabo igual que he empezado: con figuras basadas en una película de **Tim Burton**. Aunque técnicamente esta no la dirigió él. Pero ya me entendéis. Y cuando digo “figuras” en este caso realmente son “minifiguras”. Bueno, mira, digamos que ha sido una rima asimétrica, ¿vale?

En fin, mirad esta preciosidad que sacó **Legó** recientemente a la venta. ¡2.193 piezas! 6 minifiguras (7 si contamos la de Zero), y tres escenarios diferentes: la colina espiral, la casa de Jack Skellington (perdón: “Skeleton” en España, jaja) y el ayuntamiento, todo junto formando un diorama de la Ciudad de Halloween. 200 pavos, la broma, pero merece mucho la pena.



Marc Albertí





THE SANDMAN

THE DOLL'S HOUSE

The Sandman: The Doll's House es el segundo volumen de la emblemática serie *The Sandman*, escrita por Neil Gaiman y publicada por DC Comics bajo su sello Vertigo. Este arco argumental sigue a Morfeo, el Rey de los Sueños, en su misión de restaurar el orden en su reino y recuperar el control sobre varios entes perdidos, todo mientras lidia con horrores humanos y sobrenaturales que se entrelazan de manera perturbadora. La obra de Gaiman, celebrada por su profundidad literaria y sus temas oscuros, es un clásico que redefine el horror en el cómic, ofreciendo una experiencia inquietante y única.

The Sandman no es una serie de terror convencional, sino un híbrido de horror psicológico, fantasía oscura y mitología, un cómic que explora los límites entre el mundo de los sueños y la realidad. Su protagonista, Morfeo (o Sandman), es uno de los Eternos, una familia de seres cósmicos que representan conceptos primordiales como Muerte, Deseo y Destino. En

The Doll's House, Gaiman lleva al lector a un viaje a través del sueño y el subconsciente, explorando temas como el poder de la imaginación y los traumas emocionales en una serie de episodios y personajes tan complejos como espeluznantes.

En *The Doll's House*, Morfeo descubre la existencia de una "casa de muñecas" metafórica que representa una grave amenaza para su reino. Una joven llamada Rose Walker se convierte en el centro de esta historia, enredada en el misterioso y oscuro poder de los sueños. Mientras Morfeo intenta desentrañar los secretos de la casa de muñecas y detener sus peligros, Rose busca a su hermano perdido, un niño con capacidades extrañas que parecen desafiar la lógica y la realidad. En paralelo, una convención de asesinos en serie conocida como el "Cereal Convention" revela el horror humano en su forma más visceral, integrando escenas y personajes realmente espeluznantes.

Uno de los aspectos más destacables de este cómic es la atmósfera de horror psicológico y simbólico que permea toda la historia. Aquí, el horror no surge de monstruos o amenazas sobrenaturales tradicionales, sino de las capas ocultas de la mente humana y los deseos más oscuros. Los villanos y personajes que Gaiman presenta, desde el Corintio —un asesino con dientes en lugar de ojos— hasta la comunidad de asesinos en serie, exploran un terror profundo que va más allá de lo físico y toca la psicología y las pesadillas más profundas.

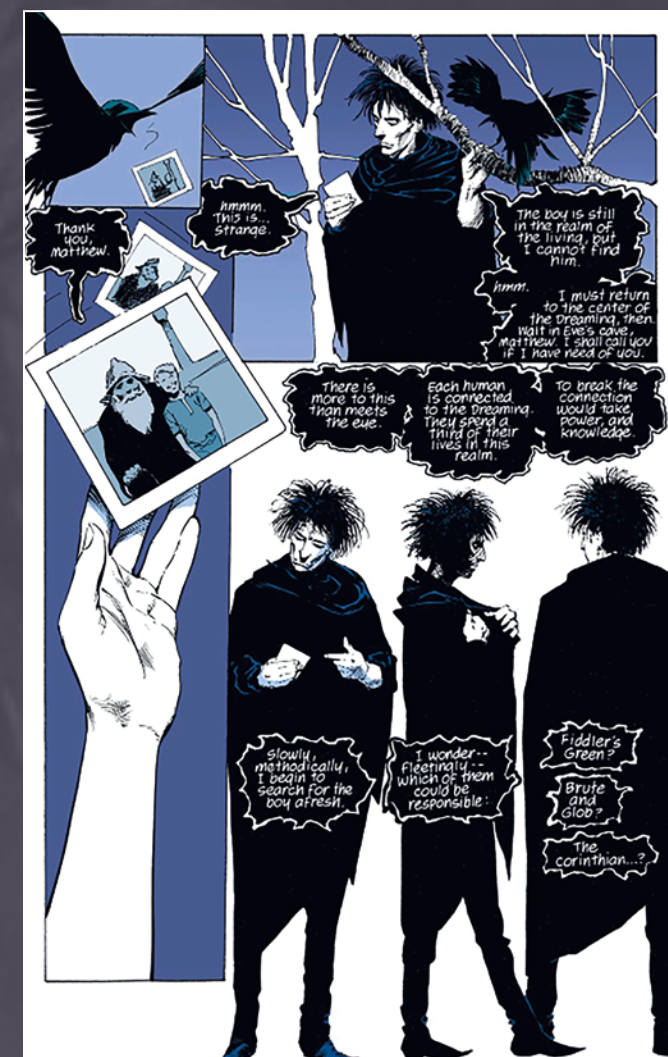
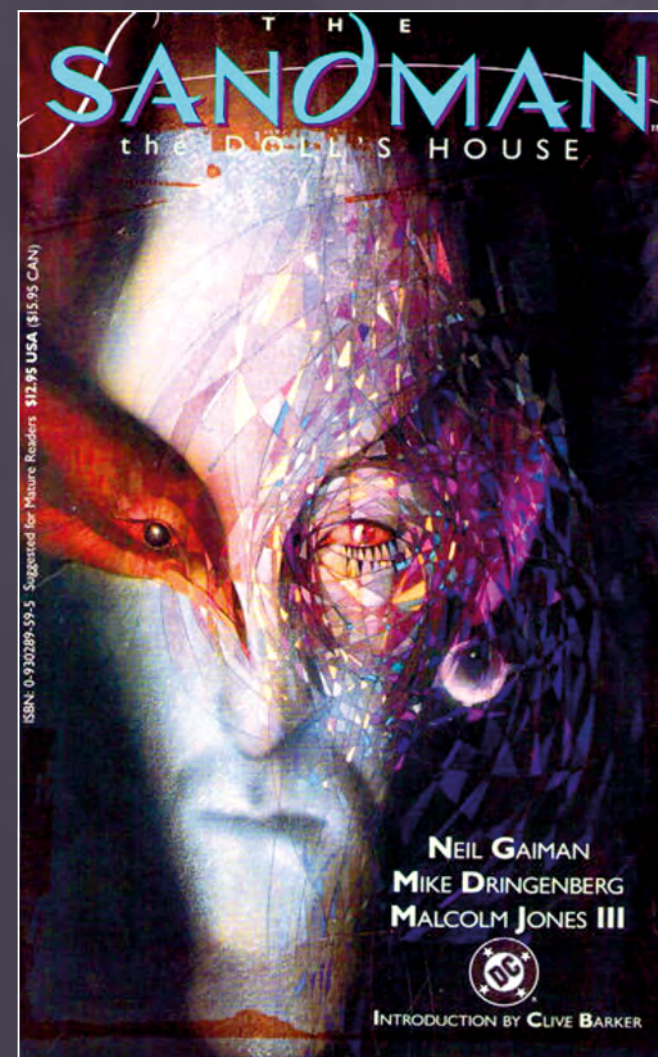
El cómic maneja una tensión constante entre lo real y lo onírico, haciendo que el lector cuestione la naturaleza de cada escena y personaje. La narrativa se despliega en varios niveles, entrelazando momentos de introspección con episodios de violencia y horror gráfico. En el proceso, Gaiman nos lleva a una reflexión sobre el poder de los sueños y el papel que juegan en los deseos, miedos y traumas más profundos de los seres humanos.

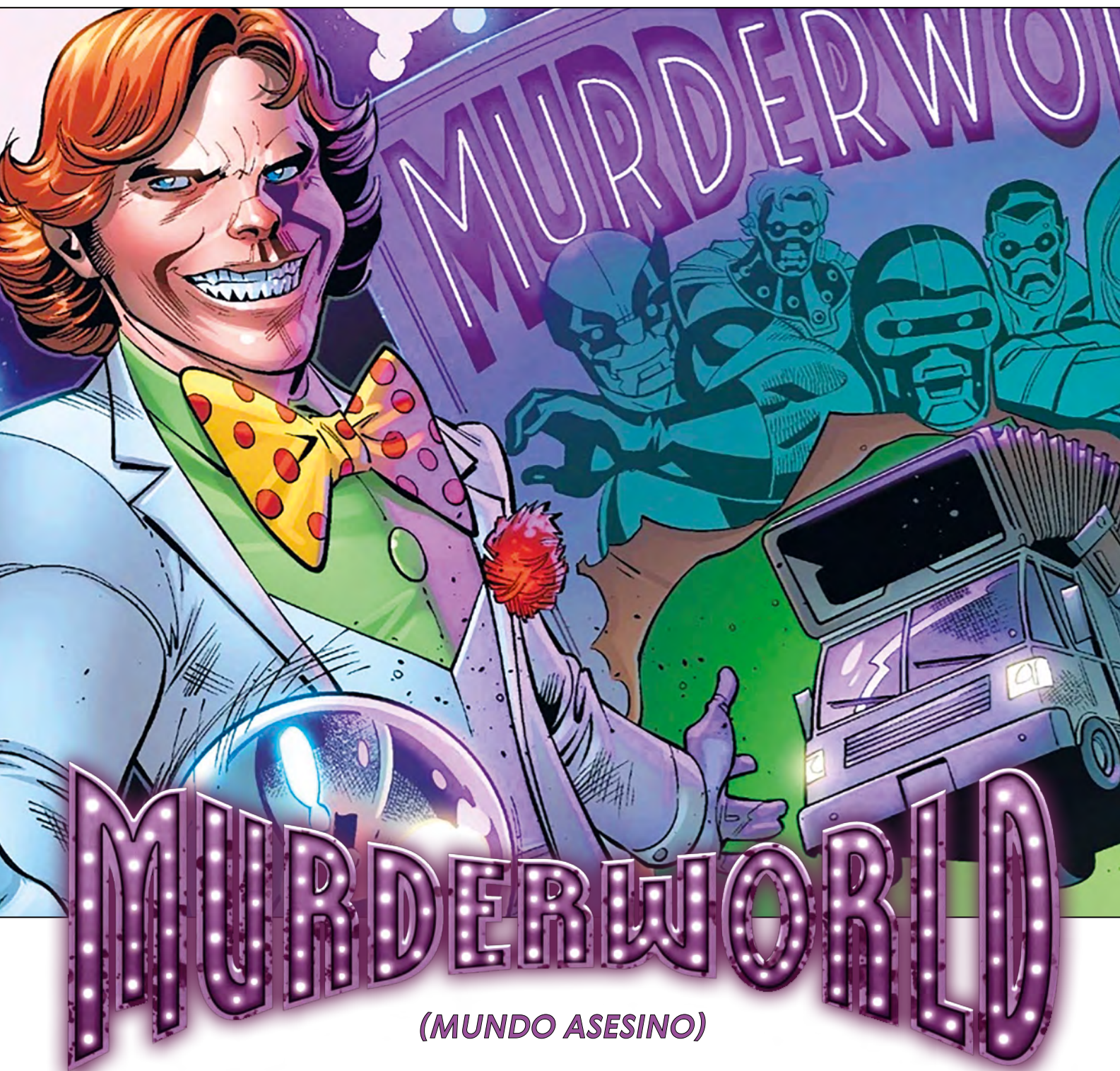
La ilustración de *The Doll's House*, a cargo de artistas como Mike Dringenberg y Malcolm Jones III, complementa perfectamente el tono oscuro y surrealista del guion. El estilo visual es sombrío y detallado, con un uso expresivo de sombras y líneas que intensifica la atmósfera onírica y amenazante de la historia.

La representación de Morfeo y los demás personajes eternos se mezcla con imágenes grotescas y retorcidas, generando una estética que enriquece la narrativa de horror.

En *The Doll's House*, el horror se experimenta a nivel emocional y psicológico. Los personajes representan la dualidad de los sueños: mientras que pueden ser una fuente de esperanza e inspiración, también tienen el potencial de convertirse en pesadillas devastadoras. La historia examina temas como el trauma familiar, la búsqueda de identidad y el sentido de pertenencia. A través de Rose y otros personajes, Gaiman ilustra cómo los sueños reflejan nuestros miedos y anhelos más profundos y la forma en que estos pueden distorsionarse de manera aterradora.

The Sandman: The Doll's House es una obra maestra del terror psicológico en el cómic, una historia que invita a los lectores a un viaje por el subconsciente y los rincones más oscuros de la psique humana. Neil Gaiman logra fusionar lo fantástico y lo horripilante, creando una narrativa que no solo aterra, sino que también cuestiona el papel de los sueños y su impacto en nuestras vidas. Con su arte expresivo y su guion profundo, este cómic es una experiencia inolvidable para los amantes del horror y de las historias que exploran los límites de la mente humana y el mundo de los sueños.





Si hay algo que nos encanta aquí en **Fanzine Plus** es esa sensación que sientes cuando algo (ya sea una película, un videojuego, un cómic o lo que sea) te engaña y se ríe en tu cara, demostrándote que todo o casi todo lo que creías que era cierto y seguro acaba derrumbándose y descubres que te la han jugado. A ti, que te crees tan listo y que pensabas que ya lo habías visto, leído, jugado o escuchado todo. Pues esto, queridos amigos, es justamente lo que sucede cuando te lees **Murderworld: Mundo Asesino**, esta magnífica serie limitada de 5 números que **Panini** nos trajo recopilada en un estupendo tomo auto conclusivo que hoy os reseñamos para este especial de Halloween de Fanzine Plus. Posiblemente lo primero que te estarás preguntando es qué tiene que ver este Mundo Asesino con Halloween, porque aparentemente un

cómic de súper héroes no parece encajar demasiado con el género de terror, pero lo cierto es que aunque se trata de una duda razonable y de una buena pregunta, no podrías estar más equivocado. **Mundo Asesino** es terror y thriller psicológico en estado puro, crearás estar dentro de una película de **Saw** o incluso jugando a un **Resident Evil** o cualquier otro exponente del **survival horror**, y es que esta es justamente la idea que sustenta esta apasionante (y muy cruda por momentos) miniserie.

Arcade, uno de los villanos más injustamente infravalorados de Marvel (y a quien a mí al menos siempre me ha recordado bastante al Joker de DC, pero un poco menos pasado de rosca) es quien se esconde detrás de esta versión magnificada

y nunca bien ponderada de un **Gran Hermano** enfermizo, cruel y sanguinario en el que nos meten de cabeza en un **reality show** en el que compiten decenas de concursantes hambrientos de fama y dinero, y en el que al final, y tras superar montones de pruebas, solo puede quedar uno... ¡con vida!

La primera bofetada en la cara te la llevas cuando descubres que los súper héroes cuyas cabeceras articulan esta miniserie (**Los Vengadores**, **Lobezno** y **Spider-Man** entre otros) no son los protagonistas, sino antes al contrario aparecen en forma de simulacros robóticos dotados de vida, una especie de muñecos animatrónicos con muy mala leche y sed de sangre humana que como decimos, lejos de ser los protagonistas y los buenos de la historia, son el principal obstáculo que los concursantes de este grotesco concurso pergeñado por la enfermiza mente de **Arcade** deberán evitar, para poder superar las distintas zonas en las que se divide la enorme zona de caza que compone **Mundo Asesino**.

La segunda bofetada viene a la hora de darte cuenta de que aquí no hay un protagonista claro ni bien definido, y es que, sin ánimo de haceros spoilers innecesarios, tan solo os diremos que será mejor que no le cojáis demasiado cariño a ninguno de los supuestos protagonistas de cada capítulo, porque no van a durar demasiado y poco a poco irán cayendo como moscas: o bien despedazados en la nieve por una jauría de **Lobeznos**, o bien devorados por unos hambrientos **Spider-Men** en plena selva amazónica, o en el peor de los casos, machacados por los rayos repulsores de **Iron-Man**, aplastados por los puños de **Hulk** o decapitados por el escudo del **Capitán América**.

No se vayan que aún hay más: lo mejor espera al final. Cuando crees que ya lo has visto todo y que al final hay un ga-

nador, es cuando **Mundo Asesino** te depara la última y mayor sorpresa de todas, y aquí me voy a callar para no destrozarte esa gran traca final que no debes dejar de leer y bajo ningún concepto debes perderte.

En suma, **Mundo Asesino** es mucho más que un pretexto para juntar cinco números *one-shot* de algunos de los títulos más atractivos de Marvel y contar una historia intrascendente que al final se pierde en la nada, es sobre todo y ante todo un escalofriante ejercicio de narrativa *slasher*, en el que no queda títtere con cabeza, en el que las sorpresas, las traiciones (empezando por las traiciones al propio lector) y los giros inesperados de guión están a la orden del día, y donde el verdadero terror, el que te hace sentirte vivo al sobrevivir a una muerte casi segura, cobra el protagonismo absoluto, muy por encima de **Vengadores**, **Lobeznos** y demás zarandajas, que aquí son al fin y al cabo lo de menos, por mucho que nos gusten estos personajes.

Una auténtica maravilla totalmente inesperada, poco anunciada y mucho menos reseñada y que, aún más injustamente, ha pasado por estas tierras de Dios con bastante más pena que gloria y sin hacer mucho ruido. He leído cosas infinitamente peores y algunas hasta se han llevado premios importantes. En nombre del buen gusto, de la inteligencia creativa y sobre todo para aquellos que aprecien una buena historia de terror disfrazada de otra cosa completamente diferente, no os perdáis esta fantástica historia. Quizá os guste tanto que hasta sintáis ganas de concursar en la próxima edición de **Mundo Asesino**. ¿Quién sabe? A lo mejor algún día recibís un email con el pase exclusivo que os invita a participar, nunca es tarde...

■ Enrique Segura





STAR WARS DARTH VADER NEGRO. BLANCO Y ROJO

A estas alturas es quizá demasiado evidente que todo lo que se ha hecho sobre *Star Wars* desde que Disney tomó las riendas de la franquicia, ha perdido gran parte de su encanto e interés, especialmente y de forma muy evidente cuando no aparece en escena **Darth Vader**, un personaje que ha sido clave en la saga canónica durante décadas.

Este magnífico tomo titulado *Darth Vader: Blanco, Negro y Rojo* es en realidad no solo un homenaje en toda línea al propio personaje, sino además un monumento en forma de cómic y un ejercicio redondo de reflexión en torno al concepto del miedo y el terror más absoluto. Y aquí debemos detenernos para explicar esto último un poco mejor, porque entenderíamos perfectamente que a más de uno le cueste encontrar la relación entre un cómic de Darth Vader y el terror,

después de todo te recordamos que estás leyendo el **especial de Halloween** de **Fanzine Plus**. A priori poco o nada tendría que ver una cosa con la otra, pero lo cierto es que todas las historias (magistrales de la primera a la última) que se narran en esta recopilación de la miniserie original norteamericana tienen como nexo de unión e hilo conductor el concepto del terror más absoluto: **tanto el profundo y paralizante terror que Vader inspira en sus rivales, como por otra parte la total y casi sobrenatural ausencia del mismo por parte de un Lord Sith que aquí se nos muestra más poderoso e invencible que nunca**. Ambientadas en distintos momentos de la cronología canónica de *Star Wars*, y a lo largo y ancho de la evolución histórica del personaje, las diferentes historias cortas que conforman este fabuloso *Blanco, Negro y Rojo* tienen el objetivo de mostrarnos a un Darth Vader que siembra el pánico

entre sus enemigos por toda la galaxia: no puedes derrotarle, no puedes engañarle y tampoco puedes escapar de él, hagas lo que hagas y por muy rápido que corras te acabará encontrando y matándote si eres culpable. Y si no, también, porque esa es otra cosa que llama poderosamente la atención de este altivo y poderoso caballero negro acorazado que protagoniza todos los relatos: a veces llega a mostrarse despiadado e inclemente hasta límites inhumanos, algo que como ya sabemos los fans de las películas canónicas fue lo habitual hasta que su hijo Luke fuera capaz de hacerle volver del Lado Oscuro en *El Retorno del Jedi*, la última película “oficial” de la saga, antes de estos tiempos oscuros en los que vivimos, antes del Imperio...de Disney.

Sea como fuere, tanto si eres fan de Vader como de los buenos cómics en general, no debes perderte esta joya literaria que saca todo el provecho posible de una aparente pobreza cromática limitada al uso de tres sencillos colores como son el blanco, el negro y el rojo, éste último por lo general limitado a la ilustración del sable láser de Vader y a mostrar litros de hemoglobina en viñetas que a veces parecen sacadas de un *slasher* más que de un cómic protagonizado por personajes de una odisea espacial y de ciencia ficción.

Cada historia se puede leer de forma auto conclusiva, y son de por sí mismas todas unas joyas del arte narrativo secuencial en viñetas, aunque se nos ha hecho un tanto extraño que en lugar de ofrecer seguidos los cuatro capítulos de la historia central que suponen la columna vertebral de las cuatro entregas norteamericanas, se haya optado en esta edición

recopilatoria española por publicarlos junto con el resto de historias cortas intercaladas de por medio. En cualquier caso **Planeta Cómic** nos deja para la posteridad un tomo irrepetible, que además de ser ya de por sí toda una rareza y una **belleza estética sin par, nos devuelve al mejor, el más poderoso, aterrador e inclemente Vader que jamás hayamos visto**.

Por mencionar tan solo tres de las numerosas historias cortas que se recopilan en este *Vader: Blanco, Negro y Rojo*, nos quedamos con las siguientes: una en la que nuestro Jedi oscuro favorito queda infectado por un parásito microbiano tras su paso por un planeta desierto, donde seremos testigos de sus esfuerzos sobrehumanos para expulsar al virus de su organismo. En otra, realmente impresionante, veremos a Vader regresando al planeta helado de Hoth para cumplir una misión de la que apenas sale con vida: tras verse atrapado en Hoth sin asistencia de ningún tipo y con el soporte vital de su armadura gravemente dañado, un exhausto Darth Vader se las ingenia para volver con vida al crucero estelar del Imperio que le llevó hasta esta peligrosa misión. Y en otra de las muchas historias que se nos cuentan en esta fabulosa recopilación, Darth Vader es víctima de un engaño tras caer en una trampa que sus enemigos le han tendido con objeto de despedazar (literalmente) su cuerpo: lo que sus captores ignoran es que el poderoso Señor del Lado Oscuro sigue siendo igualmente peligroso pese a estar inmovilizado y sujeto a una mesa de operaciones, y por supuesto, la ignorancia y falta de precaución de sus enemigos les costará la misma vida.

Como vemos, la idea central de las historias de este *Darth Vader: Blanco, Negro y Rojo* es la de hacer un ejercicio de reflexión y plasticidad psicológica haciendo que el lector se meta en la piel y la armadura de Vader para entender mejor su filosofía y su punto de vista, así como la de ofrecernos la oportunidad de ponernos en el lugar de los enemigos de Vader en otros tantos relatos en los que llegaremos a sentir el miedo cervical que recorre la espalda y la columna vertebral de todos aquellos que osan desafiar el inmenso e incontrolable poder del Lord Sith. Quizá ahora empieces a entender porqué hemos seleccionado este cómic de entre los muchos que podríamos haber escogido para esta ilustre galería de nuestro especial de Halloween, y es que, aunque suene extraño, nos encanta sentir terror cada vez que escuchamos la respiración de Vader y sentimos el calor de la hoja de su sable láser mientras se aproxima a nuestra espalda. No intentéis huir, no servirá de nada. Si sois culpables, Vader os destruirá...





NIGHTCRAWLER

Nightcrawler (2014) es un cómic que devuelve a Kurt Wagner al centro de la acción en el universo de Marvel tras su regreso de la muerte en la serie de *Amazing X-Men*. Este personaje, uno de los mutantes más carismáticos de los X-Men, es conocido por su apariencia demoníaca —piel azul, cola prensil y ojos amarillos resplandecientes—, y un poder de teletransportación que siempre le ha sido útil en batalla. Sin embargo, es su naturaleza afable y su profundo sentido de la compasión y la fe lo que lo hace único. *Nightcrawler* no solo es un superhéroe, sino también un hombre con un fuerte sentido de la espiritualidad, lo que le da una perspectiva distinta a la de muchos de sus compañeros.

La historia de este cómic se centra en Kurt tratando de retomar su vida tras regresar al mundo de los vivos. Pronto, su anhelo por conectarse con amigos y familia se enfrenta a una serie de amenazas siniestras. En su viaje, Kurt se encuentra

en situaciones perturbadoras y pesadillescas, lo que le obliga a explorar lo más oscuro de su propia psique y a enfrentar dilemas morales que ponen en conflicto su naturaleza bondadosa. A lo largo de la serie, Kurt también intenta resolver el misterio de sus orígenes y proteger a los que ama, todo mientras busca un equilibrio entre su lado heroico y su faceta humana.

Lo que distingue a *Nightcrawler* de otras series de superhéroes es su atmósfera oscura, que roza el terror. Aquí, el horror no se presenta a través de monstruos o villanos de gran escala, sino mediante las amenazas psicológicas y los ambientes lúgubres que rodean al protagonista. Los escenarios y la narrativa se inspiran en el cine de horror gótico y en el cómic de horror clásico, lo que da a la historia una sensación constante de incomodidad. Las ilustraciones reflejan esta atmósfera sombría: sombras profundas, rostros cada-

véricos y paisajes fantasmagóricos se mezclan para crear un ambiente de constante tensión.

Otro aspecto relevante del cómic es la exploración de la moralidad de Kurt, que se ve puesta a prueba de formas inquietantes. Como mutante con una fe inquebrantable en la bondad, Kurt debe enfrentarse a situaciones que desafían su idea del bien y el mal, y a veces, los dilemas morales planteados tienen respuestas ambiguas o desconcertantes. Esto añade una profundidad al personaje y permite a los lectores ver cómo el Nightcrawler que conocen y aman lucha internamente en un mundo que parece cada vez más oscuro y desesperanzado.

A pesar de su tono tétrico, *Nightcrawler* también presenta momentos de ternura y humanidad que equilibran la narrativa y muestran que incluso en los momentos más oscuros, Kurt sigue siendo un símbolo de esperanza y perseverancia. Su determinación y su carisma son constantes en el cómic, y aunque el horror psicológico predomina, estos toques de humanidad enriquecen el arco y evitan que la historia caiga en el exceso de negatividad. Además, se incluyen personajes secundarios interesantes que desafían y apoyan a Kurt, dándole profundidad a la historia sin restarle protagonismo.

En resumen, *Nightcrawler* (2014) es una adición fascinante al universo Marvel que se atreve a explorar el lado oscuro del personaje en una trama cargada de horror psicológico y complejidad moral. Es una lectura intrigante para los fans del personaje y aquellos interesados en el terror sutil dentro del cómic, que ofrece una perspectiva fresca sobre el icónico mutante de piel azul y lo que significa ser un héroe en un mundo aterrador y lleno de incertidumbre.



MEJORAMOS FANZINE+ CON VUESTRA PARTICIPACIÓN

**PARA SUGERENCIAS O IDEAS INTERESANTES
SOBRE EL CONTENIDO Y LAS SECCIONES
Y OTRAS PROPUESTAS DE INTERÉS PARECIDAS
ESCRÍBENOS A ESTE CORREO:**

fanzine.correo@gmail.com