

nacho CASANOVA

diseño editorial

nacho@nachocasanova.com

96.349.33.88

647.70.44.88

www.nachocasanova.com

REVISTA DE KIOSCO

Descripción de sistema de trabajo:

Recepción de maquetas originales inglesas, conversión a formato y tipografías para la edición española. Creación de bibliotecas de archivos y estilos específicos para la edición española. Volcado de traducciones y ajustes de espacios (los textos españoles ocupan de media un 20% más que los originales).

100 páginas. Total de tiempo de trabajo por número: una semana. Revista mensual de kiosco.

PDFs de arte final para impresión en *offset* y edición digital. *Back-up* de archivos para el cliente.

LIBRO DE CULTURA POPULAR

Descripción de sistema de trabajo:

Instrucciones a los autores para la entrega de material escrito y visual. Limpieza de documentos y optimización para la impresión en el formato definitivo.

Diseño de cubiertas y tripa. Maqueta de cubiertas en tapa dura e interiores. Plazo estimados para un libro de 280 páginas: cuatro semanas, incluida una para correcciones de los autores.

PDFs de arte final para impresión en *offset*. *Back-up* de archivos para el cliente. Comunicación con la imprenta [correcciones de *plotters*, etc...].

Colección completa de 26 títulos, realizados en bloques de tres en tres para abaratar costes de impresión.

SUMARIO |

CONTENIDO



76

SECCIONES

6 Megapixel

Las imágenes más alucinantes del mundo de la ciencia.

11 Descubre

Todo lo que necesitas saber para estar al día en ciencia y tecnología.

15 Gente genial

Una mirada distinta a la actualidad de la mano de nuestro expertos.

21 Innovaciones

Prepárate para el mañana con la tecnología más sorprendente.

76 Preguntas y respuestas

Este mes descubrimos, entre otras muchas cosas, por qué a algunas personas no les dan miedo las alturas, si los insectos duermen y de dónde salen las uvas sin pepitas

94 Gadgets en el radar

No te pierdas la tecnología que hará más fácil tu día a día: tabletas, smartphones, gadgets de realidad virtual...

96 Libros

Descubre nuestra selección de novedades editoriales

¡SUSCRÍBETE AHORA!

¡AHORRA DINERO Y RECIBE GENIUS EN CASA CÓMODAMENTE!

→ Descubre cómo hacerlo en la página 26



| SUMARIO

68

REPORTAJES

¿El fin de la energía nuclear?

28 Después de Fukushima, ¿cuál es el futuro de la energía nuclear? La tecnología ha pasado página, pero ¿y la opinión pública? ¿Podemos asegurar que sus preocupaciones no tienen fundamento hoy en día?



Tras la pista de los más libres

36 Gracias a los drones, rastreadores GPS y otros aparatos de alta tecnología sabemos ahora más que nunca sobre el movimiento de los animales.

Construyendo un planeta en la Tierra

42 No podemos enviar una nave dentro de un gigante gaseoso como Júpiter para saber lo que allí ocurre, así que ¿por qué no recrear las mismas condiciones aquí, en la Tierra? Un grupo de científicos ha decidido intentarlo.

Este es un pequeño mundo

48 Animales y plantas como nunca antes los has visto. Descubre la magia de la fotomicrografía.

Mucho más que aire caliente

56 Ya hace 80 años del accidente del Hindenburg, y ahora es una prioridad reducir las emisiones de CO₂... ¿Tienen los zepelines otra oportunidad?

El hogar del futuro

62 Los termostatos inteligentes y los frigoríficos conectados a internet son solo el principio...

¿Podría tu coche sin conductor decidir matarte?

68 Los vehículos autónomos están programados para tener como prioridad la seguridad, pero ¿pueden tomar decisiones como nosotros?



¿Cómo eran los dinosaurios?

88 Las claves para entender cómo podemos saber ahora qué aspecto tenían.



36



56

EN 10 MINUTOS

EL CICLO VITAL DE UNA ESTRELLA



ATRACCIÓN ESTELAR

Una gigante roja baña sus planetas con su brillo intenso

FOTOGRAFÍA: GETTY



EN 10 MINUTOS EL CICLO VITAL DE UNA ESTRELLA

De nubes de gas a faros incandescentes y explosiones devastadoras, la vida de una estrella es violenta e intensa

¿Qué es exactamente una estrella?

Es una inmensa bola de plasma, el cuarto estado de la materia, menos conocido que los famosos sólido, líquido y gaseoso. El plasma de una estrella se produce cuando un gas se calienta tanto que sus átomos comienzan a perder electrones, produciendo una mezcla de "iones" cargados y electrones libres. La cantidad de materia que contiene una estrella es enorme. El Sol, por ejemplo, contiene más del 99% de la masa de todo el sistema solar, y más de 300.000 veces la masa de la Tierra.

¿Cómo nacen las estrellas?

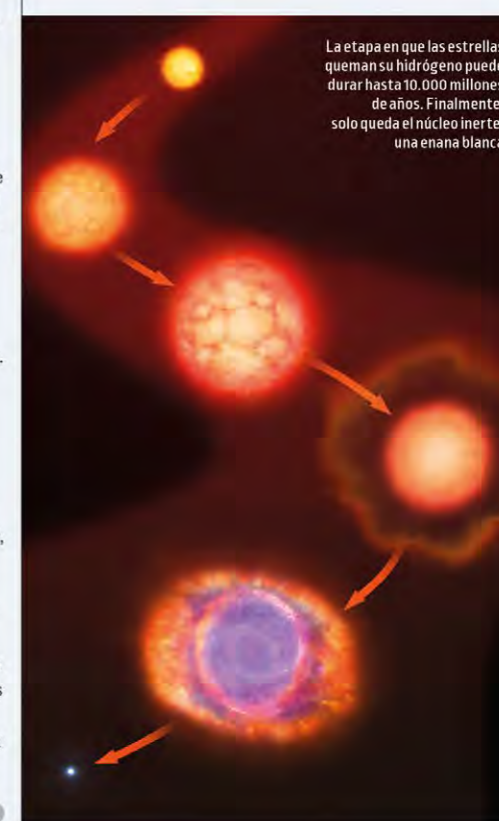
Puede parecer que la mayor parte del espacio está vacía, pero los vacíos entre estrellas contienen moléculas de gas, la mayoría de las cuales son de hidrógeno. Estas moléculas pueden flotar a la deriva indefinidamente, pero algunas áreas tienen mayor cantidad de gas que otras. Donde estas "nubes moleculares" son más densas, puede haber suficiente

fuerza gravitatoria para reunir las moléculas en cúmulos.

Cuando las moléculas de gas son comprimidas unas contra otras por la gravedad, se calientan, de la misma forma en que se calienta un inflador de bicicletas cuando comprimes el aire en su interior. En el caso de la estrella la compresión es tan grande que puede transformar una densa bola de plasma en un reactor nuclear que emite inmensas cantidades de energía.

¿De dónde proviene la energía de la estrella?

Cuando el gas se reúne gradualmente, se calienta lo suficiente para formar el plasma, que comienza a brillar, aunque débilmente en comparación con la enorme cantidad de energía que emite una estrella. Mientras el material se sigue condensando (un proceso que tomará cientos de miles de años), la temperatura y la presión suben cada vez más. En el núcleo de una estrella como el Sol la temperatura puede alcanzar



La etapa en que las estrellas queman su hidrógeno puede durar hasta 10.000 millones de años. Finalmente, solo queda el núcleo inerte: una enana blanca

FOTOGRAFÍA: SCIENCE PHOTO LIBRARY

NOVEDADES

GADGETS

en el radar



DodoCool USB Type-C HUB

PUERTOS REUNIDOS

Aunque tu ordenador tenga un frontal con puertos USB, nunca son suficientes. Un hub con cuatro puertos adicionales para conectar memorias, periféricos o cargar el móvil siempre viene muy bien, especialmente si, además, son los veloces 31 Type-C de 5 GBps. **24,99 €**, dodocool.com



WOOF 3 SONIDO CONCENTRADO

La tercera generación del minialtavo Bluetooth de Creative Woof, permite hasta seis horas de reproducción musical. Ofrece un sonido con graves muy mejorados y amplía la compatibilidad de archivos WMA/MP3 con los formatos sin pérdida FLAC/APE/WAV. Con el USB, puede utilizarse como altavoz de otro dispositivo o cargar su batería.

49,99 €, es.creative.com

SpeedX Leopard

TUESFUERZO MONITORIZADO

Los prototipos de bicicletas inteligentes presentan innovaciones ingeniosas, pero los altos precios de estos modelos, si es que se comercializan, suelen alejarlas de cualquier ciclista tentado. Tal vez la Leopard cambie esto. En esencia, es una bici tradicional pero esta creación de Frog Design integra un juego de luces inteligentes y un procesador para monitorizar las salidas, con múltiples parámetros, en una pantalla de 2,4". En su chasis de carbono, todo está integrado, no sobresale ningún cable. Estará disponible a partir de Julio de 2016.

1.399\$ (unos 1200 €), speedx.com



Activeon CX Gold

¡CAPTURA LA ACCIÓN!

Los más intrépidos tienen cada vez más fácil immortalizar sus hazañas aventuras gracias a las cámaras de acción. La que nos propone Activeon ofrece un acabado impecable, con un buen equilibrio de prestaciones, ligereza y versatilidad. Equipada con un sensor CMOS, puede hacer fotos panorámicas con una resolución de 16 MP o grabar video a 1080p y 60 FPS. Incluye una carcasa sumergible (hasta 60m) y dos anclajes para poder adaptarse a cualquier desafío de ocio. Se maneja mediante una pantalla táctil muy intuitiva y puede conectarse por WiFi.

270 €, activeon.com/es/

NOVEDADES

OLO 3D

IMPRESIÓN 3D CON TU MÓVIL

La ingeniosa idea del equipo de diseñadores de OLO ha cuajado logrando un enorme éxito para su campaña de financiación colectiva en Kickstarter. Se trata de una cajita de 172 x 115 x 148 mm, y un peso de 780 g, que es capaz imprimir en 3D pequeños objetos y por un precio muy asequible. Sólo requiere de la tecnología de un smartphone corriente. Es compatible con Android, iOS y Windows Phone/10 y puede imprimir objetos en 5 colores y distintas resinas (rígidas o flexibles). Las primeras impresoras OLO estarán disponibles hacia Octubre.

99\$ (unos 89€), www.olo3d.net

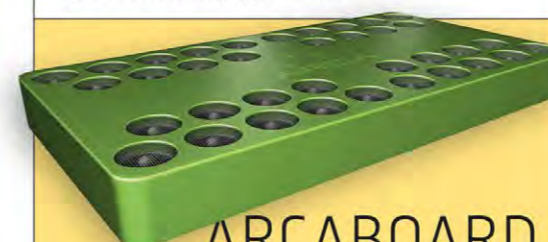


iPad Pro

UN ORDENADOR EN TU BOLSILLO

Apple ha lanzado sus nuevas tabletas de 9,7 pulgadas (169,5 x 240 x 6,1 mm) como alternativa compacta a los modelos de 12,9". Basadas en iOS 9, las iPad Pro de 9,7" ofrecen 10 horas de autonomía, conectividad WiFi y están impulsadas por un potente chip Apple A9X más coprocesador M9. La pantalla tiene una resolución de 2048x1536, mientras que la cámara puede grabar en 4K.

A partir de **679 € (32 GB)**, apple.com/es/



ARCABOARD

AERODESLIZADOR PARA UN RATITO

En *Regreso al Futuro II* (1989) su protagonista, Marti McFly, visitó octubre de 2015, un "futuro" en el que se encontró con chicos sobre tablas capaces de levitar, sustituyendo a los viejos monopatines. Fue una de esas predicciones demasiado optimistas del cine... ¿O quizá no? La compañía aeronáutica ArcadeSpace presentó hace unos meses este ingenio capaz de sostenerte mientras te deslizas por el aire, gracias a sus 36 ventiladores y sus 200 Kg de empuje (unos 270 CV)... Al menos durante 6 minutos. Eso sí, está auto-equilibrado mediante giroscopios.

14.900 € (unos 13000 €), arcadespace.com

YEELIGHT

LAMPARA BLUETOOTH

Aparte de fabricar smartphones, tabletas y routers, la firma china Xiaomi parece querer ampliar su oferta de tecnología a todos los ámbitos, incluyendo los electrodomésticos. Lo último es su lámpara Yeelight, un diseño de OSRAM que, aparte de un aspecto elegante, permite controlar el color, la intensidad y el tono de la luz con sensor táctil o mediante una app en el móvil por Bluetooth.

84,95 €, tuxiaomi.es



Ovevo Z3 Melody

MÚSICA ILUMINADA

Fabricado sobre un chasis cilíndrico de aluminio, el nuevo Z3 de Ovevo consiste en un doble altavoz de 10W y con una autonomía de 10 horas que, potenciado por un sistema de diafragma LF, proporciona un sonido de gran profundidad. Además, los ingenieros de OSRAM Audio han incorporado una electrónica de alta calidad, -para garantizar una calidad de sonido Hi-Fi- y un sistema de iluminación LED RGB. Tanto la reproducción de audio como la iluminación pueden controlarse desde el móvil mediante una conexión Bluetooth. La app también permite emplear el Ovevo Z3 como alarma.

47 €, ovevo.cn



DESCUBRE

DESCUBRE

TRAS LOS TITULARES

“La Tierra ha violado el principio copernicano, que afirma que nuestro planeta no está en una posición favorecida”

¿ES ESPECIAL LA TIERRA?

Un nuevo inventario cósmico sugiere que la Tierra podría ser algo totalmente único. Graham Southorn ha preguntado a Don Pollacco, experto en exoplanetas, qué significa eso para la Tierra, y para la búsqueda de vida inteligente

Un grupo de científicos de la Universidad de Uppsala afirman que han creado un 'inventario cósmico' de planetas terrestres. ¿Cómo lo han producido?

De manera bastante sencilla. Los científicos han dedicado mucho trabajo a la comprensión de la historia de las galaxias, y comenzamos a saber las maneras en que se organizan los planetas alrededor de distintos tipos de estrellas. Lo que ha hecho el equipo de Uppsala es unir las dos cosas. El número de planetas viene determinado

por el número de estrellas y por el momento en que nacieron esas estrellas. El índice de formación estelar ha cambiado desde el principio de los tiempos, y por eso el equipo de la Universidad de Uppsala ha estudiado lo que les ha sucedido a los planetas que se han creado en ese periodo.

Han estimado la edad media de los planetas terrestres en 8.000 millones de años, mientras que la Tierra solo tiene 4.500 millones de años. ¿Qué significa eso?

Significa que la edad media de las estrellas es mucho mayor que la del Sol, porque la mayoría de las estrellas están en galaxias elípticas. Además, el planeta terrestre típico está en una galaxia esferoidal con el doble de masa que nuestra galaxia espiral...

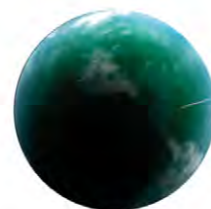
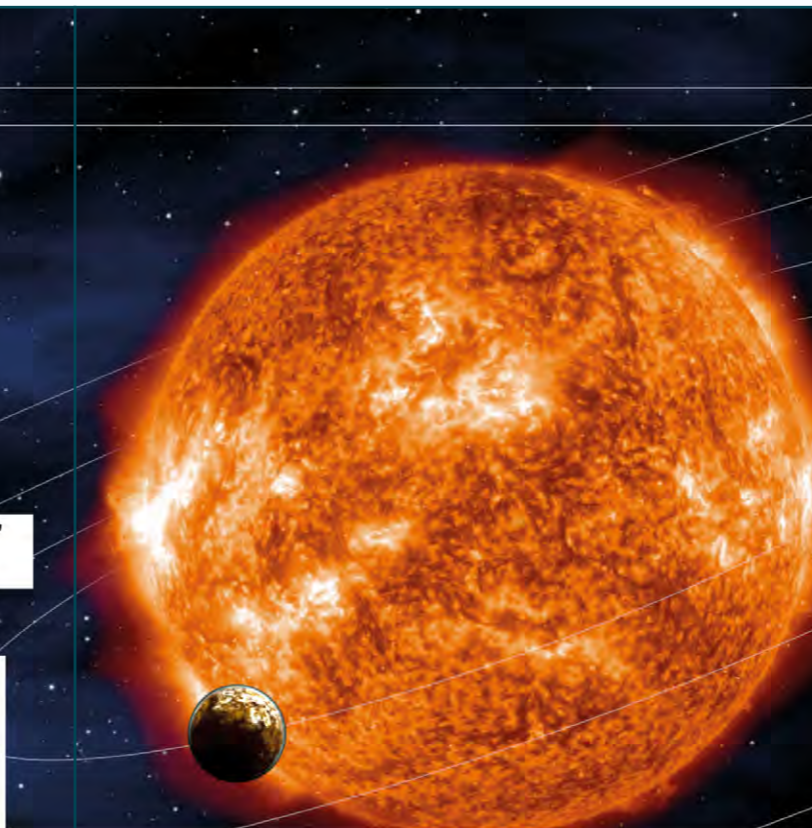
Si una galaxia esferoidal es una ubicación típica [de un planeta terrestre], entonces es de esperar que la mayoría de los planetas estén en esas galaxias. Pero de ser así, la Tierra ha violado el principio copernicano, que afirma que *no* estamos en una posición favorecida.

Quizá haya algún motivo desconocido para preferir las galaxias espirales. Si no estamos contraviniendo el principio copernicano, debe haber un motivo para que la vida esté evolucionando en galaxias como la nuestra.



DERECHA: El trabajo de Nicolás Copérnico dio lugar al modelo heliocéntrico del sistema solar en el que la Tierra y otros planetas orbitan al Sol central

FOTOGRAFÍA: ESA/C. CARREAU. SCIENCE PHOTO LIBRARY



ARRIBA: El estudio de Uppsala sugiere que el número de planetas terrestres está estrechamente relacionado con el número de estrellas

ABAJO: Con el doble de masa que una galaxia espiral como la que se ve aquí, una galaxia esferoidal típica podría ser un hogar más probable de planetas terrestres



FOTOGRAFÍA: SCIENCE PHOTO LIBRARY. ILUSTRACIÓN: JAMES OLSTEIN

¿Debemos tomarnos muy en serio las conclusiones extraídas de este estudio?

Hay que recordar que este trabajo incluye muchos aspectos que no conocemos. Este tipo de estudios se encuentra en un estado muy inicial.

¿Cuáles son las implicaciones para encontrar vida inteligente?

Dicen que es posible que solo exista vida en un lugar de cada galaxia. Eso significa que hay buenas razones para hacer búsquedas de inteligencia extraterrestre (proyectos SETI) a una escala intergaláctica, en lugar de buscar simplemente en las estrellas cercanas.

Dicen que las posibilidades de encontrar vida en otros planetas son mayores cuanto más cerca de la Tierra estemos. ¿Por qué?

Se debe al tiempo que tarda una sociedad evolucionada en llegar a existir. Este plazo está estrechamente conectado con las edades de los planetas, ya que si miramos muy lejos, en realidad estamos mirando hacia atrás en el tiempo, y por lo tanto los planetas son más jóvenes. No tiene sentido buscar en el inicio del universo porque una sociedad no habría tenido tiempo de evolucionar.

SABÍAS QUE

Hay pingüinos que andan sobre cintas de correr

¿Cómo ha sido?

Un equipo de la Universidad de Roehampton ha entrenado y grabado a ocho pingüinos rey andando sobre una cinta de correr.



¿Y para qué han hecho eso?

Los pingüinos rey tienen que darse caminatas de varios kilómetros tierra adentro desde la costa antártica para reproducirse. Como no tienen manera de cazar para obtener alimento en tierra, primero deben llenarse la barriga con peces que les permitan sobrevivir a la temporada de cría. Los investigadores querían descubrir si el modo de andar de los pingüinos cambiaba con la masa corporal.

¿Qué descubrieron?

Los pingüinos rechonchos tienden a ensanchar su modo de andar para acomodar el peso extra, pero también se balancean más de un lado a otro. Con estos andares consiguen estabilidad adicional y les ayudan a evitar perder el equilibrio y caerse. Pero aun así tienen menos seguridad sobre sus aletas que sus homólogos más esbeltos. Por eso, según los investigadores, constituyen un objetivo potencialmente más sencillo para los depredadores.



REALIDAD VIRTUAL



REALIDAD VIRTUAL EL FUTURO YA ESTÁ AQUÍ

FOTOGRAFÍA: PRESS ASSOCIATION; ALAMY; ILUSTRACIÓN: ANDY POTTS

Este año, la realidad virtual será un hecho. No solo los gamers llevarán cascos de RV: será una revolución tecnológica que lo cambiará todo. Desde reservar unas vacaciones a ir al médico, nuestras vidas están a punto de volverse mucho más virtuales...



CÓMO CAMBIARÁ LA RV... EL MUNDO DEL ENTRETENIMIENTO

Desde hace años los videojuegos han sido la plataforma perfecta para mostrar el potencial de la realidad virtual. Ahora, los fabricantes hacen cola para producir cascos de RV que mejoren la experiencia. Oculus Rift, que sale a la venta en primavera de 2016, será el primero en llegar. Al pack para la consola Xbox One de Microsoft le sigue Sony con su propia versión, PlayStation VR. Además otros cascos de alta tecnología, como HTC Vive, Avegant Glyph, Samsung Gear VR y HoloLens de Microsoft, se suman a esta nueva moda. También hay opciones más modestas como Google Cardboard, el visor para smartphones de Google.

Pero la realidad virtual no solo sirve para jugar. «Películas, conciertos, acontecimientos deportivos y



JUEGO DE TRONOS

Juego de Tronos está inspirada en la saga literaria *Canción de hielo y fuego* de George R. R. Martin (sí, esos libros que lleva recomendándote que leas desde hace años ese amigo friki tuyo). Es una serie ambientada en un mundo medieval con algún toque de fantasía pero aquí no hay elfos, enanos, hobbits, orcos (bueno, algún personaje es un poco desagradable pero no podríamos llamarlo monstruo), hadas ni anillos mágicos que hay que destruir para salvar el mundo.

Aquí hay batallas, traiciones, intrigas, conquistas, asedios, venganzas, mentiras y mucho sexo gratuito (y pagando también). En la serie somos testigos de una lucha encarnizada por hacerse con el poder (el juego de tronos al que hace referencia el título) donde todo vale para hacerse con un título, un castillo o unas tierras... Desde dar todo tipo de puñaladas traperas a vender a tu madre (si ella no te vende antes a ti).

Por la serie deambulan decenas de personajes para todos los gustos, desde curtidos guerreros a consejeros manipuladores, desde damas capaces de cualquier cosa para ser reinas a brujas obsesionadas con cumplir la voluntad de su dios. Eso sí, conviene no encariñarse con ninguno porque el señor Martin (y en la serie los directores) tienen afición a no dejar títere con cabeza. Todos los personajes son prescindibles, incluso ese que en otro libro sería el protagonista invencible que nunca muere. Sí, ese, aquí muere.

Es una producción HBO, sinónimo de calidad, como puede comprobar cualquiera que haya visto alguna de sus series (bueno, menos *Sexo en Nueva York*, pero se lo perdonamos). *Juego de Tronos* no deja de ser un culebrón como *Dinastía* o *Falcon Crest* pero con espadas, puñaladas traperas, algo de magia y sexo que hacen que te enganches (y mucho) y que te comas las uñas hasta la siguiente temporada, momento en el que tu amigo friki sonreirá tras tantos años y dirá: «te lo dije».

LA ADAPTACIÓN

Básicamente ha consistido en cortar cosas, cargarse personajes y meter sexo, mucho sexo, prácticamente todos los personajes, mojaran o no en las novelas, tienen aquí su escena donde darse una alegría y enseñar carne.

Aparte de eso, la serie recoge el espíritu de la serie y aunque se echa de menos a algunos personajes, los que no conozcan los libros disfrutarán sin problemas, y los que sí los hayan leído, disfrutarán también criticando que no salga esto o lo otro.

PERO ¿DE QUÉ VA EXACTAMENTE?

Todo comienza cuando muere la Mano del rey, y este, Robert Baratheon, viaja hacia el norte para pedir a su mejor amigo, Eddard Stark, que ocupe el puesto. Hace años que no se ven y que Stark vive tranquilo en sus tierras, criando a sus hijos. Al principio se muestra reticente, pero finalmente acepta. Cuando llega a la capital, el Desembarco del Rey, descubrirá que es un nido de víboras y corruptos.



EDDARD STARK SEAN BEAN



Título original:
Game of Thrones
Primera emisión: 2011
Creada por: David Benioff
y D. B. Benioff, basada en la
obra de George R. R. Martin.
Actores principales:
Sean Bean, Emilia Clarke,
Peter Dinklage, Lana
Headet, Jack Gleeson,
Aidan Gillen, Conleth Hill,
Maisie Williams, Nikolaj
Coster-Waldau, Charles
Dance, Richard Madden y
Kit Harrington

¿DÓNDE LO HE VISTO ANTES?

Se hizo famoso interpretando a Boromir en *El Señor de los Anillos* (2001). Luego lo hemos visto en *Equilibrium* (2002), *Troya* (2004), *Percy Jackson* (2010), *Silent Hill* (2006) o en *La Búsqueda* (2004).

El protagonista (o eso es lo que uno piensa cuando comienza a ver la serie o leer los libros, luego...) es un hombre bueno, honrado, sincero, generoso y valiente, el típico héroe al que todo el mundo le coge aprecio y que pronto descubre lo complicado que es sobrevivir rodeado de tantas alimañas y ratas traicioneras.

Lo interpreta Sean Bean, un actor especializado en este tipo de personajes, los que conozcan la serie sabrán de qué hablo. Y los que no, al final de la primera temporada, lo entenderán.





Y lo que es peor: son ideas dirigidas a un público infantil masivo y global. Entran en su educación desde el entretenimiento y eso les otorga una responsabilidad importante, cuyo manejo es más que cuestionable.

Frente a eso, Hayao Miyazaki lleva toda una vida mostrando, no adoctrinando. Poniendo de relieve lo que cree, pero siendo justo y equilibrado, incluso imperfecto. Por eso no le gusta nada que desde Occidente se le llame el «Disney japonés». Nada que ver.

Nausicaä del Valle del Viento es una película pionera en muchos sentidos. Su importancia para el cine de animación y la ciencia-ficción en general ha sido más que notable y, como suele pasar en estos casos, aunque para muchos espectadores ajenos al cine de animación o para aquellos que no han profundizado más allá del cine occidental nunca sea reconocida como tal, los creadores de todo el mundo que posteriormente han encontrado inspiración en el film de Miyazaki ya han plantado la semilla.

Con *Nausicaä* no solo nació Studio Ghibli, nació una filosofía única de la mano fundamental de tres genios como Hayao Miyazaki, Isao Takahata y Toshio Suzuki, cada uno en lo suyo, y un equipo detrás que les secundó para un largo recorrido que nos ha hecho vibrar con cada una de sus obras.



Maestro Yupa:

«-Sumerge al Dios Guerrero en lo más profundo de la laguna ácida y regresa a tu país. Te quedan pocos hombres en el valle. Podríamos luchar, pero sería sacrificar más vidas para nada».

Kushana:

«-Ni el agua ni el fuego pueden acabar con él. Es solo cuestión de tiempo que empiece a moverse. ¿No lo entiendes? Es demasiado tarde para volver atrás. Si ordené invadir Pejite fue por miedo a que otro país hubiera reunido fuerzas suficientes para hacerlo. Cuando se sepa de su presencia aquí no tardarán en apresurarse en enviar refuerzos. No habrá más que una cosa que podréis hacer: resucitar al Dios Guerrero y acostumbraros a convivir con las grandes fuerzas. Mirad [se quita el brazo metálico de su armadura para demostrar que ha perdido el suyo]».

Maestro Yupa:

«-¿Fue un insecto?».

Kushana:

«-El que se convierta en mi esposo verá cosas mucho peores. ¡Quemad el mar de putrefacción, matad a los insectos y restaurad el mundo de los humanos!».



Un clásico del cine de animación para el que no pasa el tiempo. Miyazaki lo logró hace ya 30 años: realizar una película de animación perfecta. Con un claro mensaje antibelicista y una crítica a la destrucción del medio ambiente, *Nausicaä del Valle del Viento* nos presenta un universo de ciencia ficción con toques medievales muy profundo, gracias en parte a que Miyazaki publicó el manga antes de realizar la película. Personajes bien desarrollados (dentro de los arquetipos de Ghibli) y grandes dosis de acción. Lo mejor: su ambientación.

Hugo Alcalá Morillas, 21 años. Estudiante de Traducción e Interpretación.



Nausicaä no goza de la popularidad de otras películas de Ghibli debido a su carácter de «protofilme», pero para mí marcó perfectamente las pautas de las siguientes producciones. Quizá sea por su ambientación postapocalíptica o por la dualidad entre las poderosas personalidades de Nausicaä y Kushana, pero le tengo un cariño especial a pesar de no ser mi película favorita del estudio y de que solo adapte una pequeña parte del genial manga de Miyazaki.

Israel Vallejo, 28 años. Periodista. Redactor y CM en koi-nya.net.

Nausicaä posiblemente sea la obra más grande y ambiciosa de Hayao Miyazaki. En ella podemos observar y disfrutar de todos los detalles que han caracterizado su obra: el amor por la naturaleza, personajes femeninos protagonistas de gran carácter o la lamentable capacidad autodestructiva del ser humano. Es una obra ineludible por cualquier fan de la animación, que, con 30 años de antigüedad, ha envejecido de manera maravillosa y aún hoy en día sigue siendo un largometraje de una factura espectacular.

David Jiménez «Batto», 36 años. Informático. Fundador de RamenParaDos.com.





EL ORIGEN DE LOS MUPPETS

1936-1954: MAN OR MUPPET?

«No le conozco, no sé quién es Henson. Parece ser que mete mano en muchas cosas por aquí.»

Henson's Place: The Man Behind the Muppets (1984)

La rana Gustavo

El King's Daughters Hospital de Greenville, Misipi, ve nacer al mayor titiritero del mundo del espectáculo el 24 de septiembre de 1936. Ese niño, James Maury Henson, es el segundo hijo del matrimonio formado por Betty Marcella Brown y Paul Ransom Henson, una familia de clase media trabajadora devotos en la fe de la Iglesia de la Ciencia Cristiana. Una religión que interpreta y demuestra las leyes de Dios de la que Henson se desvincula en sus años universitarios.

Poco después del nacimiento de James Maury, el clan de los Henson vuelve a su hogar en Leland, una ciudad situada en el mismo estado cercana al río Misipi. Jimmy, diminutivo familiar por el que le conocen todos, demuestra un talento artístico innato a una edad muy temprana y es alentado por su abuela materna Dear, una pintora y lectora empedernida que le enseña a apreciar el poder de la imaginería visual, el color y el detalle. Ese precoz interés por todo lo relacionado con el arte, despierta en él la curiosidad por los entresijos y aspectos técnicos de sus otras dos grandes pasiones, el cine y la radio, que en ese momento se encuentran en su edad dorada.

El ventrílocuo Edgar Bergen acompañado por Charlie McCarthy.



Los seriales radiofónicos como *The Shadow*, *Green Hornet* o el programa de humor del ventrílocuo Edgar Bergen hacen volar la imaginación del joven Jim frente al receptor y de forma inconsciente, todas esas influencias populares sumadas a los consejos artísticos de la anciana Dear, se convierten en caldo de cultivo de lo que más tarde será su sello.

Jimmy pasa su infancia en Leland y diez años después, debido al nuevo empleo de su padre como Ingeniero Agrónomo del Departamento de Agricultura de Estados Unidos, la familia se traslada a Hyattsville, Maryland. Un tranquilo suburbio cercano a Washington, D.C. en el que Jim pasa el resto de su adolescencia y debuta como dibujante con una viñeta publicada por el periódico *The Christian Science Monitor*.

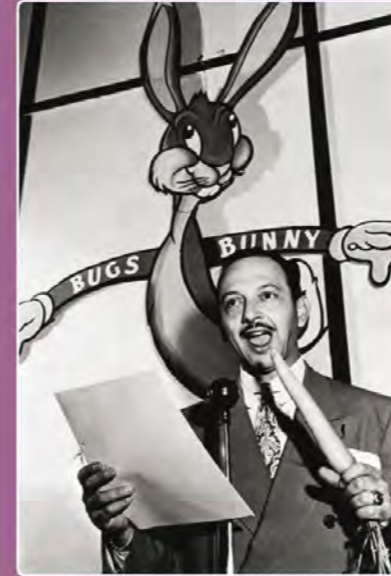
CARL STALLING

Si vinculamos el término «animación» al término «música», el primer nombre que nos vendrá a la cabeza es el de Carl Stalling (1891-1972), pues nadie como él ha sabido ejercer tan impecablemente una simbiosis entre la música y el dibujo animado. Durante la época del cine mudo, Stalling debutó profesionalmente como organista en salas de cine; a principios de los años veinte, mientras ejercía dicha profesión en Kansas City, conoció allí a un joven llamado Walt Disney, para quien a finales de la década compondría la música de sus primeros *cartoons* sonoros protagonizados por Mickey Mouse, incluyendo el primero de todos, *Steamboat Willie* (1928). Fue además Stalling quien le sugirió a Disney su pronto famosa serie de cortos *Silly Symphonies*, en los que se ponía de manifiesto el uso de la música para realzar la propia animación.



En 1930, al dejar Ub Iwerks el estudio Disney para fundar el suyo propio, Stalling se marchó con él, realizando la música de sus *cartoons*, aunque regresaría con Disney fugazmente en 1933, colaborando en la partitura de su más célebre *Silly Symphony*, *Los tres cerditos* [*Three Little Pigs*]. En 1936, tras el cierre del estudio de Iwerks, entró en Warner, donde permanecería 22 años. Se retiró en 1958, tras haber compuesto la partitura de más de 600 *cartoons*.

El otro gran nombre que ayudó a dar una personalidad propia a las bandas sonoras de los *cartoons* de Warner fue el versátil actor especializado en voces Mel Blanc. Su debut en Warner tuvo lugar en 1936, en el corto *Picador Porky*, en el que doblaba a un toro borracho. Desde entonces, prácticamente prestó sus cuerdas vocales a todas las estrellas animadas del estudio (Porky, Lucas, Bugs, Silvestre, Piolín...), con la notable excepción de Elmer Gruñón, que fue doblado por Arthur Q. Bryan (tras cuya muerte, diversos actores, incluyendo el propio Blanc, intentaron emularlo sin demasiada fortuna). Poseedor de una privilegiada capacidad para hacer todo tipo de voces y sonidos dotándoles de una comicidad a la misma altura que la de los dibujos, Mel Blanc se convertiría, por derecho propio, en uno de los principales activos del estudio Warner alcanzando una fama similar a la de los animadores y directores.

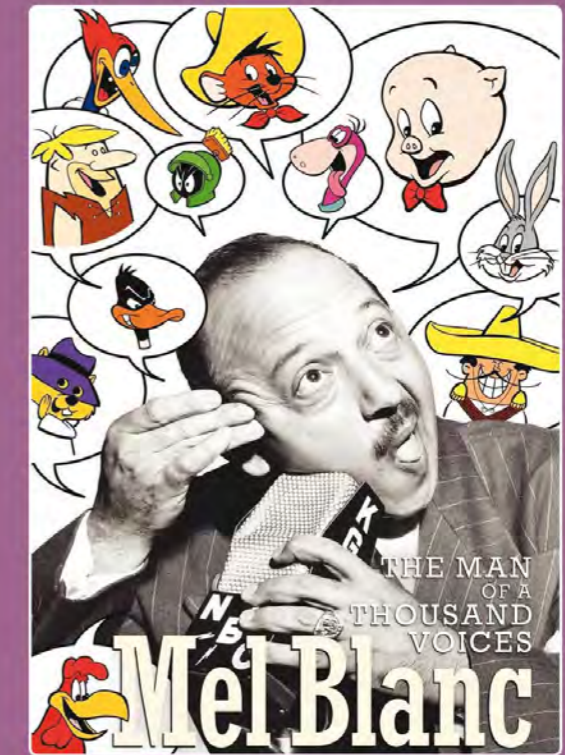
**MEL BLANC**

Llamado «el hombre de las mil voces», nadie como Mel Blanc (Melvin Jerome Blanc, 1908-1989) ha contribuido tanto a la popularización entre el gran público de la profesión de actor vocal de dibujos animados. Debutó profesionalmente en 1927, cuando apenas contaba con 19 años, como director de orquesta y al mismo tiempo, como actor radiofónico, participando en *The Jack Benny Show* y otros populares programas de radio, haciendo gala muy pronto de un talento innato para ponerle voces a los más variados tipos de personajes.

Durante sus inicios como actor vocal colaboró, además de Warner, para otros productores de animación, incluyendo Walter Lantz, para quien creó la inmortal carcajada de su más popular

personaje, el Pájaro Loco (Woody Woodpecker); así como un único papel para Disney, el del gato Gedeón (Gideon) en el largometraje *Pinocho* [*Pinocchio*, 1940]¹. No obstante, Blanc fue obligado a firmar un contrato en exclusiva con Warner que le impedía participar en doblajes de los estudios de la competencia. Paralelamente a su trabajo como doblador, prosiguió su carrera en la radio —llegando a intervenir hasta en 18 programas distintos a la semana— además de aparecer en persona en algunas películas de imagen real, e incluso aportó su talento vocal a discos infantiles, muchos de ellos protagonizados por Bugs Bunny y otros personajes de Warner.

No fue hasta 1960 —en la época en que la producción de cortos



¹ Si bien, debido a que Disney finalmente decidió que dicho personaje sería mudo, el único sonido producido por Blanc que se escuchó en la película fue el de un hipó.

Blur

A principios de los noventa surge el fenómeno del *britpop*, que englobó varios grupos influenciados por la música de The Beatles o The Kinks, caracterizados por un sonido delicado y unas letras simples. Formaron parte de esta corriente grupos como Suede, Radiohead, Elastica, The Verve, Placebo, Pulp, Supergrass, Sleeper y, por supuesto, Blur. Originado en Londres, el grupo estaba formado por el vocalista, tecladista y guitarrista Damon Albarn, el guitarrista y vocalista Graham Coxon, el bajista Alex James y el baterista Dave Rowntree. Debutarían en 1991 con el álbum *Leisure* para la discográfica Food, aunque el momento de mayor gloria les llegaría con su cuarto elepé, *The Great Escape* (1995), y un tema como «Country House». La buena racha seguiría con su siguiente álbum, titulado simplemente *Blur* (1997), y su *single* «Beetlebum», pero a finales de la década el *britpop* estaba ya muerto y el grupo hace un ligero cambio de estilo en su música, a partir de entonces influenciada por la psicodelia, el *gospel* y el *punk*. Después del elepé *13* (1999) los Blur se toman un descanso: regresan en 2003 con *Think Tank*, su último trabajo de estudio hasta el momento, pero sin Coxon, que abandona la formación. Aunque han vuelto a encontrarse varias veces para conciertos esporádicos, los Blur tan sólo han sacado un par de *singles* más; quizás el tiempo los reúna para ese nuevo trabajo que los fans todavía esperan.

DISCOGRAFÍA

ÁLBUMES

1991: *Leisure*
 1993: *Modern Life Is Rubbish*
 1994: *Parklife*
 1995: *The Great Escape*
 1997: *Blur*
 1999: *13*
 2003: *Think Tank*

SINGLES (una selección)

1990: «She's So High»
 1991: «There's No Other Way»
 1991: «Bang»
 1993: «Sunday Sunday»
 1994: «Girls & Boys»
 1994: «Parklife»
 1995: «Country House»
 1996: «Charmless Man»
 1997: «Beetlebum»
 1997: «Song 2»
 1997: «On Your Own»
 1999: «Tender»
 2000: «Music Is My Radar»
 2003: «Out of Time»
 2003: «Crazy Beat»
 2010: «Fool's Day»
 2012: «Under the Westway»
 / «The Puritan»

DISCOGRAFÍA

ÁLBUMES Y RECOMPILATORIOS

1994: *Definitely Maybe*
 1995: *(What's the Story) Morning Glory?*
 1997: *Be Here Now*
 2000: *Standing on the Shoulder of Giants*
 2002: *Heathen Chemistry*
 2005: *Don't Believe the Truth*
 2008: *Dig Out Your Soul*
 2010: *Time Flies... 1994-2009*

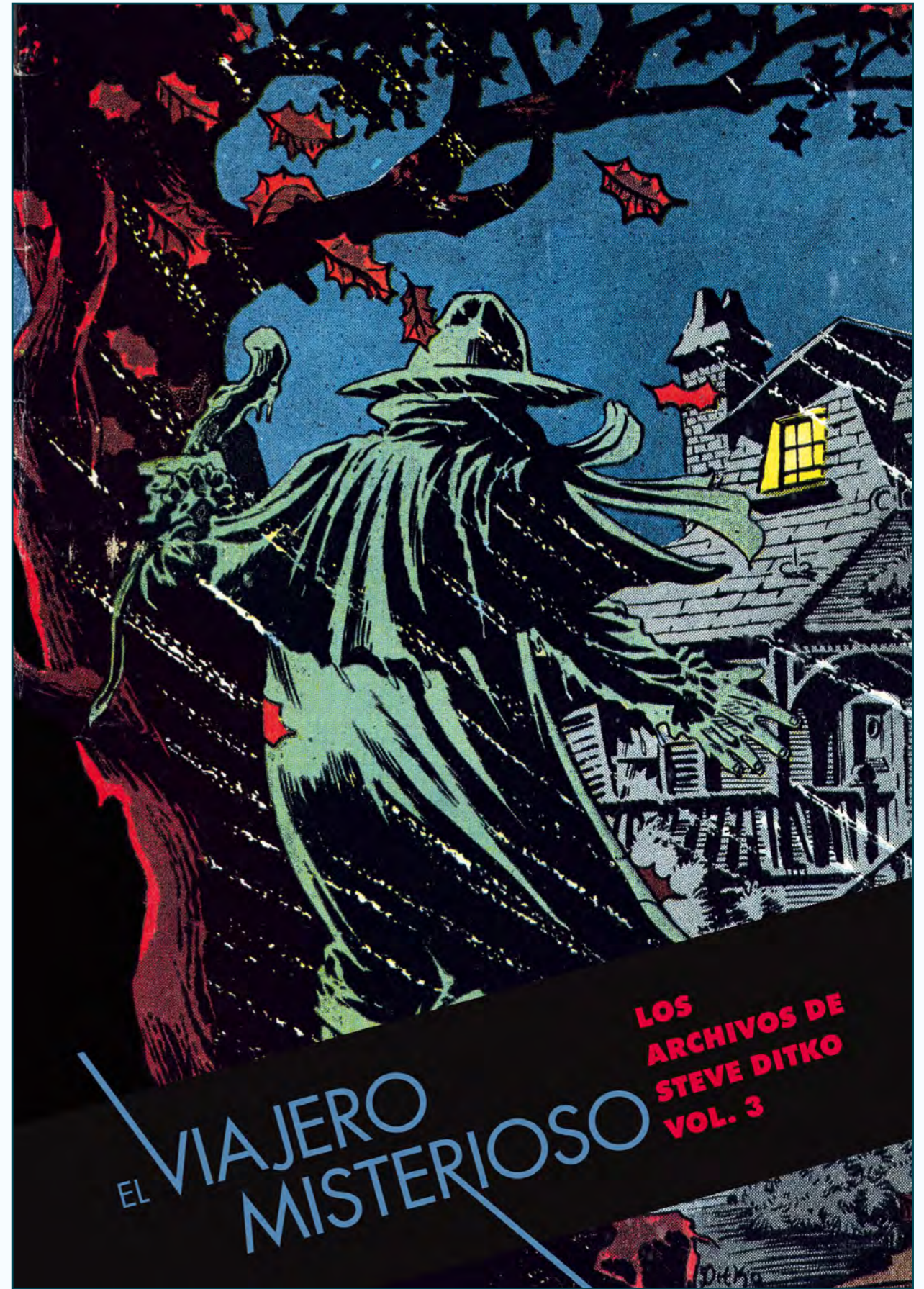
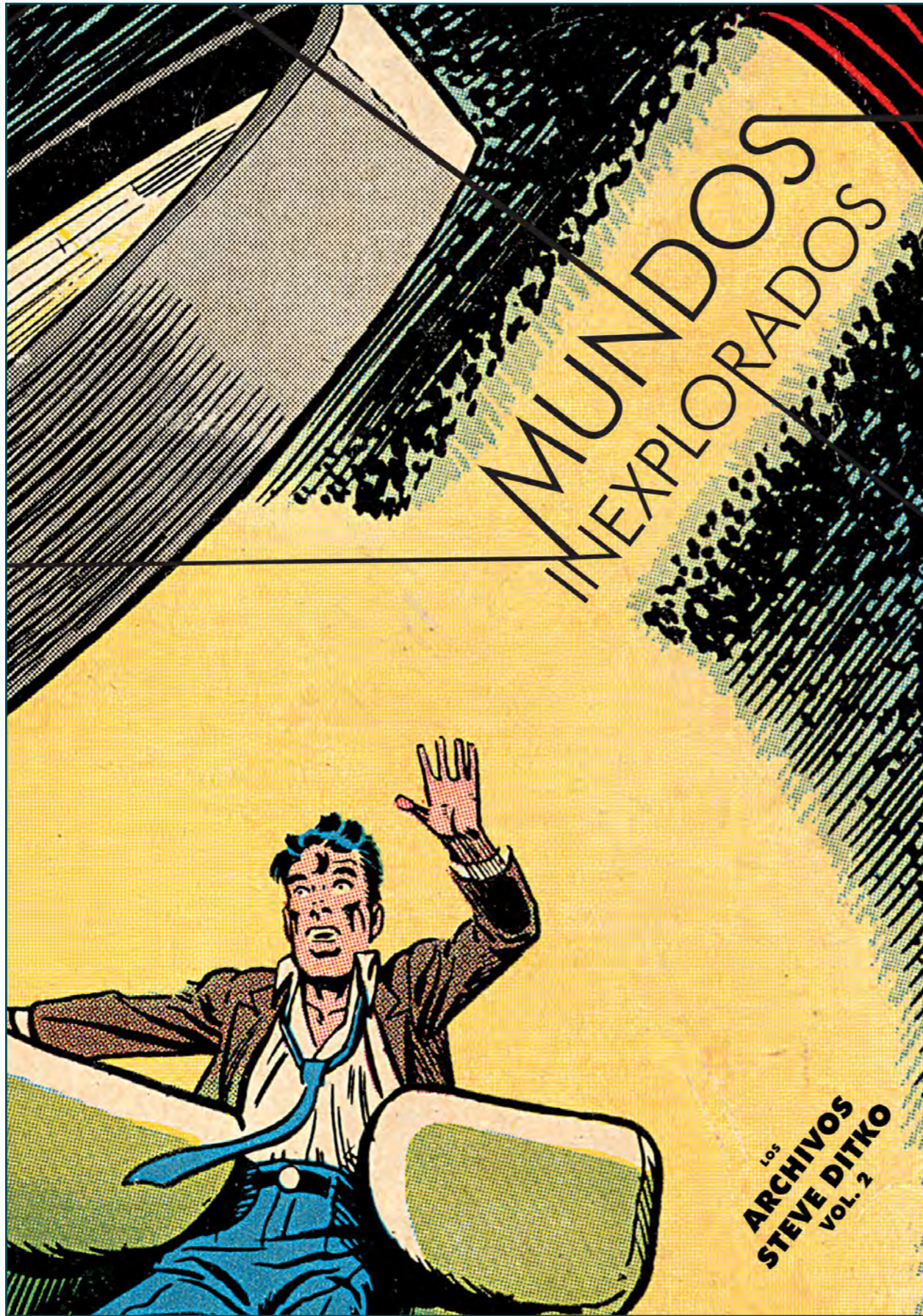
SINGLES (una selección)

1994: «Supersonic»
 1994: «Cigarettes & Alcohol»
 1994: «Whatever»
 1995: «Some Might Say»
 1995: «Roll With It»
 1995: «Wonderwall»
 1996: «Don't Look Back in Anger»
 1997: «I You Know What I Mean?»
 1997: «Stand By Me»
 1998: «All Around the World»
 2000: «Go Let It Out»
 2002: «The Hindu Times»
 2005: «Lyla»
 2005: «The Importance Of Being Idle»
 2005: «Let There Be Love»
 2008: «The Shock of the Lightning»
 2009: «Falling Down»

Oasis

Los más de setenta millones de discos vendidos durante su trayectoria profesional convierten al grupo Oasis en uno de los más destacados de la historia de la música. Formado en Manchester a inicios de los noventa con el nombre originario de The Rain, estaba liderado por el cantante Liam Gallagher, con Paul Arthurs a la guitarra, Paul McGuigan al bajo y Tony McCarroll en la batería, a los que más tarde se uniría como compositor y guitarrista principal el hermano mayor de Liam, Noel Gallagher. Y aunque al principio todo iba bien, las broncas entre los hermanos fueron cada vez más sonadas, así como sus críticas a otros músicos como los Blur o Robbie Williams. Debutan en 1994 con *Definitely Maybe*, disco que por sí solo ya vende ocho millones de ejemplares; claro que esa cifra no es nada comparada con lo que recaudó el segundo, *(What's the Story) Morning Glory?*, de 1995: veintidós millones nada más y nada menos, gracias entre otros a temas como «Some Might Say» o «Don't Look Back in Anger». A partir de ahí, las ventas fueron menguando y la estampida de los componentes originales fue una constante, hasta llegar a su último trabajo de estudio, *Dig Out Your Soul*, en 2008. Un año más tarde, después de la enésima trifulca entre los hermanísimos, el grupo se disuelve oficialmente. Mientras Liam ha montado una nueva banda, Beady Eye, Noel sigue como solista. Mejor separaditos.





CONTENIDOS

21. "Starlight Starbright"
From Here To Insanity v3 #1
(Abril '56 - no job#)
24. "Habrá algunos cambios"
Journey into Mystery #33
(Abril '56, H-858)
28. "Los que desaparecen!"
Journey into Mystery #38
(Septiembre '56, J-918)
32. "El hombre que no podía ser asesinado"
Strange Suspense Stories #31
(Febrero '57, s0339)
38. "A la deriva en el espacio"
Mysteries Of Unexplored Worlds #8
(Junio '58, s1211)
43. "El rey del planetaide X"
Mysteries Of Unexplored Worlds #7
(Febrero '58, s1282)
50. Cubierta
Strange Suspense Stories #31
(Febrero '57)
51. "El sombrero"
Strange Suspense Stories #31
(Febrero '57, s1283)
56. Cubierta
Out Of This World #5
(Septiembre '57)
57. "El hombre que salió de una nube"
Out Of This World #5
(Septiembre '57, s1284)
62. "Polizón"
Mysteries Of Unexplored Worlds #5
(Octubre '57, s1306)
67. Cubierta
Out Of This World #3
(Marzo '57)
68. "¿Qué pasó?"
Out Of This World #3
(Marzo '57, s1307)
71. "Lo que vio Wilbur..."
Tales Of The Mysterious Traveler #3
(Febrero '57, s1392)
77. "Los superhombres"
Out Of This World #4
(Marzo '57, s1420)
83. Cubierta
Out Of This World #4
(Junio '57)
84. "El holandés errante"
Out Of This World #4
(Junio '57, s1421)
90. Cubierta
Strange Suspense Stories #32
(Mayo '57)
91. "Un mundo propio"
Strange Suspense Stories #32
(Mayo '57, s1424)
97. "El último en reír"
Strange Suspense Stories #32
(Mayo '57, s1449)
103. "Planeta misterioso"
Strange Suspense Stories #36
(Marzo '58, s1490)
109. "El mundo invadido"
Out Of This World #4
(Junio '57, s1495)
115. "Misión: traición"
Outer Space #18
(Agosto '58, s1498)
120. "El secreto del capitán X"
Out Of This World #8
(Mayo '58, s1500)
125. Cubierta
Mysteries Of Unexplored Worlds #3
(Abril '57)
126. "Los extraños huéspedes de Tsarus"
Mysteries Of Unexplored Worlds #3
(Abril '57, s1509)
132. "Un mundo donde yo fui rey"
Mysteries Of Unexplored Worlds #3
(Abril '57, s1510)
137. "La mula estúpida de gavin"
Fightin' Army #20
(Mayo '57, s1512)
142. "Un mundo olvidado"
Mysteries Of Unexplored Worlds #7
(Abril '57, s1553)
148. "El filete más barato de nome"
Mysteries Of Unexplored Worlds #7
(Febrero '58, s1554)
150. Cubierta
Mysteries Of Unexplored Worlds #3
(Julio '57)
151. "El valle en la niebla"
Mysteries Of Unexplored Worlds #4
(Julio '57, s1558)
157. Cubierta
Strange Suspense Stories #33
(Agosto '57)
158. "Presidente del consejo"
Strange Suspense Stories #33
(Agosto '57, s1561)
163. "No lo creyeron"
Mysteries Of Unexplored Worlds #3
(Abril '57, s1562)
167. "Para siempre jamás"
Strange Suspense Stories #33
(Agosto '57, s1563)
173. "Mi secreto"
Out Of This World #3
(Marzo '57, s1564)
179. Cubierta
Mysteries Of Unexplored World #5
(Octubre '57)
180. "El mundo del soñado"
Mysteries Of Unexplored World #5
(Octubre '57, s1573)
186. "El hombre que podía ver el mañana"
Unusual Tales #7
(Mayo '57, s1578)
192. Cubierta
Tales Of The Mysterious Traveler #4
(Agosto '57)
193. "El desierto"
Tales Of The Mysterious Traveler #4
(Agosto '57, s1591)
198. Cubierta
Tales Of The Mysterious Traveler #3
(Mayo '57)
199. "Misión secreta"
Tales Of The Mysterious Traveler #3
(Mayo '57, s1602)
204. "Huida"
Tales Of The Mysterious Traveler #4
(Agosto '57, s1627)
209. "Prueba de hombría"
Tales Of The Mysterious Traveler #4
(Agosto '57, s1628)
214. "Operación Serpiente Negra"
Tales Of The Mysterious Traveler #4
(Agosto '57, s1650)
219. "El espejismo"
Mysteries Of Unexplored Worlds #5
(Octubre '57, s1681)
224. "El único"
Texas Rangers In Action #8
(Julio '57, s1812)
229. Cubierta
Unusual Tales #6
(Febrero '57)
230. Cubierta
Unusual Tales #7
(Mayo '57)
231. "El hombre que pintaba en el aire"
Unusual Tales #7
(Mayo '57, s1827)

FANTAGRAPHICS BOOKS
7563 Lake City Way NE
Seattle, WA 98115

Editores: Gary Groth and Kim Thompson
Editor asociado: Eric Reynolds
Cover Design: Tony Ong
Asistente editorial: Rich Tommaso
Diseño/producción/ediciones: Greg Sadowski

Agradecimientos: Jim Amash, Jill Armus, Paul Bareish, Steven Bialek,
Sean Burns, Dewey Cassell, Sebastien Chevrot, David Cook,
Jon Cooke, Vincent Davis, Steve Donnelly, Shel Dorf, Ruben Espinosa,
Richard Kyle, Steve Miller, Todd Hignite, John Hitchcock,
Paul Rivoche (rocketfiction.com), Bill Spicer, Roy Thomas,
Kristy Valenti, y Michael Vance, Felices 17, Paige.

Este material fue previamente publicado en diversas
revistas durante los años 1952-54. Todas las historias son de
dominio público, pero el diseño y la restauración son
© 2011 Fantagraphics Books. Notas © 2011 Greg Sadowski.
La entrevista de Alex Toth en *Graphic Story Magazine*
© 2011 Bill Spicer.

Diábolo ediciones
Apartado de correos 40171, Madrid
diaboloediciones@diaboloediciones.com
www.diaboloediciones.com

Editores: Lorenzo Pascual, Pilar Lumbreras
Traducción: Diego Álvarez (diego@diegoalvarez.es)
Corrección: Trinidad Díaz-Pintado
Rotulación, maquetación y diseño de cubiertas: Nacho Casanova

ISBN: 978-84-15153-55-9
Dep. Legal: M-19957-2012

Reservados todos los derechos. No se puede reproducir
ninguna parte de este libro, ni almacenar en cualquier sistema
de reproducción, ni transmitir de ninguna forma ni bajo ningún
concepto, mecánicamente, en fotocopias o de ninguna otra
manera, sin el permiso de la Editorial y del Autor.

Para Jim Vadeboncoeur Jr.
Sin él, este libro
habría sido
improbable.

Contenidos

6	Entrevista con Alex Toth para <i>Graphic Story Magazine</i>
33	Mis besos robados (<i>Best Romance</i> 5, Feb. 52)
40	María Contrabando (<i>Joe Yank</i> 5, Mar. 52)
48	Sé solo mío (<i>New Romances</i> 10, Mar. 52)
55	Mi promesa vana (<i>New Romances</i> 11, Mayo 52)
65	Bacon and Bullets (<i>Joe Yank</i> 6, Mayo 52)
72	Cita con el amor (<i>Today's Romance</i> 6, Mayo 52)
75	Terror de los pilotos de tanque (<i>Battlefront</i> 5, Jun. 52)
82	¡Sueño roto! (<i>My Real Love</i> 5, Jun. 52)
85	El dinero sangriento de Chad Burgess "El Galopante" (<i>The Unseen</i> 5, Jun. 52)
93	Horror de Shoremouth (<i>Out of the Shadows</i> 5, Jun. 52)
101	Muéstrales cómo se muere (<i>This Is War</i> 5, Jul. 52)
107	La mansión asesina (<i>Adventures into Darkness</i> 5, Ago. 52)
115	Los perros fantasma del castillo Eyne (<i>Adventures into Darkness</i> 5, Ago. 52)
116	Peg Powler (<i>The Unseen</i> 6, Sep. 52)
118	Alerta a la policía de cinco estados (<i>Crime Files</i> 5, Sep. 52)
119	Me casé con prisas (<i>Intimate Love</i> 19, Sep. 52)
126	Triunfar ante el terror (<i>Fantastic Worlds</i> 5, Sep. 52)
134	Los invasores (<i>Fantastic Worlds</i> 5, Sep. 52)
141	Patrulla rutinaria (<i>This Is War</i> 6, Oct. 52)
146	Demasiados cocineros (<i>This Is War</i> 6, Oct. 52)
151	El barco fantasma (<i>Out of the Shadows</i> 6, Oct. 52)
159	Alicia en el país del terror (<i>Lost Worlds</i> 5, Oct. 52)
164	Cubierta de <i>Joe Yank</i> 8, Oct. 52
165	Cubierta de <i>Fantastic Worlds</i> 6, Nov. 52
166	El chico que salvó al mundo (<i>Fantastic Worlds</i> 6, Nov. 52)
171	Helicóptero (<i>Jet Fighters</i> 5, Nov. 52)
177	Cubierta de <i>Lost Worlds</i> 6, Dec 52
178	Forajidos del espacio (<i>Lost Worlds</i> 6, Dec 52)
185	Consejos (<i>New Romances</i> 14, Dec 52)
186	Cegado por el amor (<i>Popular Romance</i> 22, Ene. 53)
196	La gardenia destrozada (<i>Who Is Next?</i> 5, Ene. 53)
204	Corazón indeciso (<i>Intimate Love</i> 21, Feb. 53)
212	La casa que construyó Jackdaw (<i>Adventures into Darkness</i> 8, Feb. 53)
218	Las manos retorcidas (<i>Adventures into Darkness</i> 8, Feb. 53)
223	Cubierta de <i>Joe Yank</i> 10, Feb. 53
224	El platillo de Seeley (<i>Jet Fighters</i> 7, Mar. 53)
230	¡Libera mi corazón! (<i>Popular Romance</i> 23, Abril 53)
240	Las manos de don José (<i>Adventures into Darkness</i> 9, Abril 53)
248	Sin retirada (<i>This Is War</i> 9, Mayo 53)
255	Quiero que vuelva (<i>Intimate Love</i> 22, Mayo 53)
265	Gerónimo Joe (<i>Exciting War</i> 8, Mayo 53)
273	Hombre de mi corazón (<i>New Romances</i> 16, Jun. 53)
283	Engañé a mi corazón (<i>Popular Romance</i> 24, Jul. 53)
290	El brillo de mis ojos (<i>New Romances</i> 17, Ago. 53)
300	Corazón incierto (<i>New Romances</i> 17, Ago. 53)
306	Corazón dividido (<i>Thrilling Romances</i> 22, Ago. 53)
309	Te necesito (<i>Popular Romance</i> 25, Sep. 53)
319	El cadáver que vivía (<i>Out of the Shadows</i> 10, Oct. 53)
322	Una oportunidad a la felicidad (<i>Thrilling Romances</i> 23, Oct. 53)
332	Mi sueño eres tú (<i>New Romances</i> 18, Oct. 53)
342	Aferrada a la vida (<i>The Unseen</i> 12, Nov. 53)
346	Corazón culpable (<i>Popular Romance</i> 26, Nov. 53)
354	Consejos (<i>New Romances</i> 19, Dec 53)
355	Un anillo en su dedo (<i>Thrilling Romances</i> 24, Ene. 54)
365	Hablar con franqueza (<i>Thrilling Romances</i> 24, Ene. 54)
367	La máscara de Graffenwehr (<i>Out of the Shadows</i> 11, Ene. 54)
369	Luna de corazones rotos (<i>Popular Romance</i> 27, Feb. 54)
379	El agujero del infierno (<i>The Unseen</i> 13, Feb. 54)
381	Largo de amor (<i>Popular Romance</i> 27, Feb. 54)
382	Deseando besar (<i>Intimate Love</i> 26, Feb. 54)
392	Si acabas de llegar a la ciudad (<i>Intimate Love</i> 26, Feb. 54)
393	Los romeos de la tienda (<i>Intimate Love</i> 26, Feb. 54)
394	Consejos (<i>New Romances</i> 20, Mar. 54)
395	El hombre que era siempre puntual (<i>Out of the Shadows</i> 12, Mar. 54)
400	Figuras de arena (<i>Out of the Shadows</i> 12, Mar. 54)
406	Notas y originales



ARRIBA: Basil Wolverton alrededor de 1943.
 ABAJO: Herbert Armstrong alrededor de 1952.



INTRODUCCIÓN por Monte Wolverton **WOLVERTON Y ARMSTRONG**

Basil Wolverton, mi padre (a quien me referiré respetuosamente como Wolverton en este libro), era un dibujante e ilustrador único, conocido por haber creado monstruos extremos como de otro mundo, con pelo de espagueti y caras esculpidas con un nivel de detalle asombroso. Wolverton nació en Oregon, en 1909, e intentó conseguir su primera tira cómica diaria con 16 años. Pero no consiguió vender sus primeros dibujos de cómic hasta 13 años después. «Disk-Eyes the Detective» y «Spacehawks» se publicaron en *Circus Comics* en 1938. En 1940, «Spacehawk» (una versión diferente y mejorada) debutó en *Target Comics*. Duraría 10 episodios (262 páginas), hasta 1942. «Powerhouse Pepper», la historieta de humor de más éxito de Wolverton, se publicó en *Timely*, *Marvel* y *Humorama* desde 1942 hasta 1952 (76 episodios, 539 páginas). Wolverton firmó muchos otros trabajos y produjo un total de 1300 páginas de cómics. En 1946 ganó su primer premio gracias al retrato de la mujer más fea de Lower Slobbovia, *Lena the Hyena*. El concurso, organizado por Al Capp para «*Li'l Abner*», tenía como jurado nada más y nada menos que a Boris Karloff, Frank Sinatra y Salvador Dalí. Gracias a él, Wolverton consiguió fama (o notoriedad), lo que le permitió trabajar en el *mainstream* durante algunos años, publicando caricaturas en las revistas *Life* y *Pageant*. Durante su cima estilística, a principios de los 1950, produjo lo que a ojos de muchos fue su mejor cómic en 17 episodios de horror y ciencia ficción, mientras llevaba a cabo sus escandalosas caricaturas para los primeros tiempos de *MAD*.

Fue más o menos en esa época en la que Wolverton comenzó su trabajo bíblico, al que dedicaría la mayor parte de sus esfuerzos durante las siguientes dos décadas. Las ilustraciones de este

volumen incluyen casi todas las de aquella época (más de 700) creadas por Basil Wolverton para las corporaciones de *Worldwide Church of God* y *Ambassador*, desde el año 1953 hasta 1974.

Como muchos de los admiradores de la obra de Wolverton saben, era un hombre ciertamente paradójico. Por un lado, era un perfecto cristiano (bondadoso, humilde, generoso), moralmente y socialmente conservador y siempre con una palabra de ánimo o un chiste. Por otro lado, creó el arte religioso más aterrador desde Hieronymus Bosch. Y muchas de las extrañas ilustraciones seculares de Wolverton no eran menos chocantes. Al igual que ocurría con Bosch (que también fue un gran dibujante de caricaturas), la clave para comprender a Wolverton es entender sus convicciones religiosas. La creatividad de Wolverton era inseparable de su fe.

Wolverton nació en 1909 en Central Point, Oregón (cerca de Medford). Sus padres eran de Maine y New Brunswick y se habían asentado en Sunnyvale, cerca de San Francisco. Poco después del terremoto de 1906, se mudaron al sur de Oregon. Su padre tuvo muchos trabajos y negocios (capataz de construcción de ferrocarril, pintor de carteles, en un rancho de ovejas), algunos con más éxito que otros. Cuando Wolverton tenía diez años, su familia se asentó definitivamente en Vancouver, Washington, al norte de Portland, Oregon. Los padres de Wolverton eran cristianos devotos y educaron a sus hijos en la fe. Sin embargo, a mediados de los 1920, cuando Wolverton estaba en el instituto, sus padres se separaron y su hermana mayor murió repentinamente. Wolverton se desilusionó con la religión. Durante los siguientes 12-14 años fue agnóstico (llegó a afirmar que era ateo) hasta que conoció a Herbert W. Armstrong.

CONTENIDOS

- 7 **Introducción**
por Blake Bell
- 21 **"Desde nuestros cuartos oscuros..."** s1842
Out Of This World #4
Junio de 1957
- 29 **"La amenaza de las hojas de arce"** s1843
Strange Suspense Stories #33
Agosto de 1957
- 37 **Cubierta**
- 38 **"Fuerza de voluntad"** s1854
- 41 **"La decisión"** None
Unusual Tales #8
Agosto de 1957
- 44 **"La habitación prohibida"** s1917
Mysteries Of Unexplored Worlds #4
Julio de 1957
- 53 **"El extraño destino del capitán fenton"** s1935
Mysteries Of Unexplored Worlds #6
Diciembre de 1957
- 60 **Cubierta**
- 61 **"El último"** s1936
This Magazine Is Haunted v2 #12
Julio de 1957
- 67 **"Libre"** s1941
Strange Suspense Stories #35
Diciembre de 1957
- 70 **"Extraño en casa"** s1942
Mysteries Of Unexplored Worlds #5
Octubre de 1957
- 73 **"Todos esos ojos"** s1946
Out Of This World #6
Noviembre de 1957
- 78 **"¡Los sin rostro!"** s1968
- 83 **"La cosa de la playa"** s1969
- 87 **"Su destino"** s1970
- 91 **"Los mensajes"** s1996
This Magazine Is Haunted v2 #12
Julio de 1957
- 96 **Cubierta**
- 97 **"La amenaza de los invisibles"** s1997
This Magazine Is Haunted v2 #13
Octubre de 1957
- 100 **Cubierta**
- 101 **"El hechizo del desierto"** s2042
Strange Suspense Stories #34
Noviembre de 1957
- 106 **Cubierta**
- 107 **Cubierta — Plancha original**
- 108 **"La noche que descubrieron la verdad"** s2043
Out Of This World #5
Septiembre de 1957
- 113 **Cubierta**
- 114 **"¡Viene a por mí!"** s2047
Unusual Tales #9
Noviembre de 1957
- 119 **"He hecho un volcán"** s2101
- 124 **"La cosa de abajo"** s2102
Out Of This World #5
Septiembre de 1957
- 129 **"¡Padre, ayúdame!"** s2105
Mysteries Of Unexplored Worlds #6
Diciembre de 1957
- 133 **"Vivir para la reunión"** s2129
Mysteries Of Unexplored Worlds #5
Octubre de 1957
- 138 **"Clarividencia"** s2130
Unusual Tales #9
Noviembre de 1957
- 143 **"La cicatriz"** s2138
Strange Suspense Stories #34
Noviembre de 1957
- 148 **"¿Dónde está kubar?"** s2139
- 153 **"Mirame fijamente a los ojos"** s2140
Mysteries Of Unexplored Worlds #6
Diciembre de 1957
- 158 **Cubierta**
- 159 **"El castigo del mañana"** s2166
Tales Of The Mysterious Traveler #6
Diciembre de 1957
- 164 **"El hombre que volvió a ver"** s2167
Tales Of The Mysterious Traveler #8
Julio de 1958
- 169 **"El hombre que perdió el rostro"** s2168
Strange Suspense Stories #34
Noviembre de 1957
- 174 **"Llamada nocturna"** s2169
Mysteries Of Unexplored Worlds #6
Diciembre de 1957
- 178 **"El funcionario atómico"** s2170
Strange Suspense Stories #34
Noviembre de 1957
- 183 **Cubierta**
- 184 **Cubierta — Plancha original**
- 185 **"La ira del río"** s2200
Out Of This World #6
Noviembre de 1957
- 190 **"Escapar"** s2202
- 194 **"La noche de la nieve roja"** s2207
Unusual Tales #9
Noviembre de 1957
- 200 **"Plaga"** s2208
Out Of This World #6
Noviembre de 1957
- 205 **Cubierta**
- 205 **"El Sultán"** s2209
- 211 **"Sobre la cima más alta"** s2210
- 215 **"El hombre de las profundidades"** s2211
Tales Of The Mysterious Traveler #5
Noviembre de 1957
- 220 **"El elixir"** s2243
Strange Suspense Stories #36
Marzo de 1958
- 225 **"Los tambores"** s2258
- 230 **"El hombre que cambió de cuerpo"** s2259
- 235 **"Se vengará"** s2261
This Magazine Is Haunted v2 #13
Octubre de 1957

Sección de portadas



Web of Evil 5, oct.-nov. 1952
JACK COLE
 Cole terminó su carrera en los cómics de horror con el único título del género de Quality, haciendo para ellos cuatro portadas y una veintena de historias. Un buen final para la obra de este pionero extraordinario



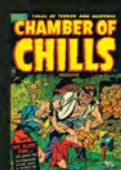
Eerie 2, ago.-sep. 1951
WALLACE WOOD
 Esta es la primera de las tres portadas de Wood para la serie *Eerie* de Avon y la única que firmó. A diferencia de sus portadas de EC, donde los logotipos ocupan más de un tercio de la página, aquí Wood tiene todo el espacio para él.



Witches Tales 25, junio 1954
WARREN KREMER
 Como director artístico de Harvey, Kremer le dio un borrador de lo que quería para la portada al dibujante Lee Elias, pero la dirección de Harvey no estaba satisfecha con el resultado y Kremer hizo él mismo la versión final.



Black Cat Mystery 51, agosto 1954
LEE ELIAS
 Esta portada está basada en un borrador de Warren Kremer, como muchas de las portadas de Elias para Harvey. Según el editor Sid Jacobson, «Elias no era muy imaginativo para las portadas y hacía lo que le pedíamos».



Chamber of Chills 3, octubre 1951
AL AVISON
 Junto con Elias, Avison era uno de los dos principales dibujantes de portadas de Harvey durante su periodo de horror. Antes de unirse a la empresa a finales de los cuarenta, Avison hizo cómics de superhéroes para Timely. Dejó el sector a mediados de 1954.



Ghost Comics 4, otoño 1952
MAURICE WHITMAN
 La editorial de revistas *pulp* Fiction House entró en el sector de los cómics en 1949 con *Jungle Comics*, un trabajo de Eisner e Iger. Sus portadas mantenían la impresión más cuidada de las portadas *pulp*.



The Monster 2, 1953
MAURICE WHITMAN
 Las portadas más impresionantes de Fiction House eran de Maurice Whitman, que empezó su carrera en los estudios de Chesler e Iger a principios de los cuarenta. Siguió trabajando en los cómics otras cuatro décadas, incluyendo un periodo en el estudio de Wallace Wood.



Adventures into the Unknown 53, marzo 1953
HARRY LAZARUS
 Este es el tercer número de *Adventures into the Unknown* con Truevision, un efecto de simulación de 3D. Harry Lazarus, un habitual de ACG se transformó en el especialista de las historias y las portadas «con profundidad».



Adventures into the Unknown 6, ago.-sep. 1948
EDVARD MORITZ
 Moritz empezó alrededor de 1942 en títulos de superhéroes para Better Publications de Ned Pine. Dibujó las primeras once portadas de este título de horror antes de ser sustituido por Ogden Whitney, un dibujante hábil que no tenía el don de Moritz para la puesta en escena dramática.



Weird Adventures 3, octubre 1951
ERNIE BACHE AND HARRY HARRISON
 Los dibujos emocionantes con colores muy vivos y saturados son una de las características de las tres portadas de este título. Se puede ver unas pequeñas «HH» en el extremo inferior izquierdo, a la izquierda de las válvulas de vacío.



Beware Terror Tales 4, noviembre 1952
BERNARD BAILY
 Baily trabajó en los cómics desde el principio. Fue contratado en el estudio de Eisner e Iger en 1936. Alcanzó cierta fama en los años cuarenta como cocreador (junto a Jerry Siegel) del superhéroe siniestro de DC Espectro. Después fundó su propio taller.



Unknown World 1, junio 1952
NORMAN SAUNDERS
 Saunders empezó a dibujar para la editorial de Minneapolis William Fawcett alrededor de 1927, y después lo siguió a Nueva York en 1934. Después de estudiar con el protegido de Howard Pyle, Harvey Dunn, Saunders hizo cientos de portadas para revistas, *pulps*, libros de bolsillo y cómics.



Weird Thrillers 1, sep.-oct. 1951
PHOTO COVER
 Los montajes fotográficos eran bastante frecuentes en títulos románticos, del oeste y de crímenes, pero, aparte de esta portada de Ziff-Davis, nunca se daban en cómics de superhéroes o de terror.



Black Magic 17, octubre 1952
JACK KIRBY AND JOE SIMON
 Publicado por Crestwood, filial de Prize Publications, que pertenecía a Simon y Kirby, este popular título sobrevivió al Comics Code y duró hasta 1961, poco antes del resurgimiento de los cómics de superhéroes.



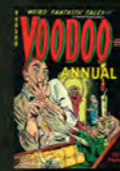
Strange Fantasy 11, abril-mayo 1953
IGER STUDIO
 Una de las portadas de Iger más inusuales por su combinación de vista de pájaro y el personaje central dando la espalda. Aunque la rubia con la boca abierta es típica de las portadas de Iger.



Strange Fantasy 2 (1), agosto 1952
IGER STUDIO
 A pesar de estar numerado con el 2, este es el primer número de *Strange Fantasy* de Ajax/Farrell. La mujer reducida es un tema que se suele repetir en las portadas de horror de Iger.



Strange Fantasy 9, diciembre 1953
IGER STUDIO
 Otra mujer reducida en una portada de Iger, aunque esta vez con bocadillos. En aquella época se llevaban las portadas con «cabezones». Don Heck, dibujante de portadas para Comic Media, hacía este tipo de portadas en serie.



Voodoo Annual, 1952
IGER STUDIO
 Los números anuales se hacían combinando cuatro números devueltos en un tomo de 100 páginas por 25 centavos. Este es el único anual de horror de Ajax/Farrell.



Haunted Thrills 13, julio 1954
IGER STUDIO
 Si alguien pudiese tener solo una obra de Iger, debería escoger esta. Aparte de esta portada clásica, contiene «Experiment in Terror» (incluido en este libro) y «Death Do Us Apart», una historia de amor entre un humano y un babuino que no pasó el corte.



Beware 10, julio 1954
FRANK FRAZZETTA Y SID CHECK
 Check hizo el borrador y dejó a Frazetta el resto, por lo que Frank puso su firma primero. Esa mujer que desafía la fuerza de la gravedad no puede ser de ningún otro artista.



Chilling Tales 15, abril 1953
MATT FOX
 Esta es la segunda de tres portadas de *Chilling Tales* de este especialista de portadas *pulp* (*Weird Tales*). La obra de Fox también comprende unos 40 cómics (23 como entintador), todas para Atlas y Marvel salvo una, y una portada para Atlas.



Amazing Ghost Stories 14, oct. 1954
MATT BAKER
 Aunque había trabajado en todos los géneros, en los cincuenta, Matt Baker era un especialista en cómics románticos, por lo que podía aprovechar su talento natural para dibujar la anatomía femenina. Es su única portada de horror conocida.



Strange Terrors 2, julio 1952
GEORGE MEYERRIECKS
 El editor Archer St. John no tenía miedo de arriesgarse, y eso se refleja por las originales portadas que publicaba su compañía. Esta es una de las tres portadas del prolífico ilustrador Meyerriecks para St. John.



Strange Terrors 4, septiembre 1952
WILLIAM EKGREN
 Según el historiador Ken Quattro: «Ekgren expone su trabajo en el mercado de arte de Greenwich Village cuando se le acercaron cuatro personas (entre las cuales se encontraba St. John) y le preguntaron si vendería sus cuadros para usarlos de portada en cómics». (Sigue en la siguiente entrada.)



Weird Horrors 7, junio 1953
WILLIAM EKGREN
 (Continuación.) «La semana siguiente le devolvieron sus cuadros, pero no quisieron recuperar su dinero. Devolvieron los cuadros para que pudiera volver a venderlos. Así que los cuadros estarán en alguna colección por ahí». A día de hoy, Ekgren sigue pintando en Suecia.



Weird Mysteries 2, diciembre 1952
BERNARD BAILY
 Esta es una de las mejores portadas de Baily, creada para el sello Gillmor de Stanley Morse. En aquella época, Baily se dedicaba exclusivamente a las portadas, aunque también editaba algunos títulos.



Mister Mystery 6, julio 1952
TONY MORTELLARO
 Mortellaro comenzó a principios de los cincuenta en Trojan y en algunos de los títulos de Stanley Morse. Después se unió a la plantilla de Timely y permaneció allí durante sus cambios a Atlas y Marvel hasta los setenta.



Weird Mysteries 5, junio 1953
BERNARD BAILY
 Cuando eres un niño que recorre las estanterías de cómics nada te incita tanto a comprar como un cerebro al aire. Baily solía firmar sus portadas, pero puede que no le interesase mucho que lo relacionaran con esta.



Weird Tales of the Future 3, sep. 1952
BASIL WOLVERTON
 Wolverton solo hizo algunas portadas durante su carrera como dibujante de cómics. Stanley Morse publicó los últimos trabajos no humorísticos de Wolverton incluyendo esta, su penúltima portada.



Blue Bolt Weird Tales of Terror 111, nov. 1951
L.B. COLE
 En 1949 Cole creó Star Publications con su socio Jerry Kramer tras comprar el catálogo de Novelty, filial de Curtis Publishing. Star produjo una cantidad considerable de títulos durante los seis años siguientes, casi todos reimpressiones y números inéditos de Novelty.



Ghostly Weird Stories 120, sep. 1953
L.B. COLE
 En los títulos de Star Publications el interior era lo de menos..., y eso se notaba. Lo que hacía que se vendiesen eran las portadas de cartel de L.B. Cole. Afirma haber dibujado más de 1.500 a lo largo de su carrera. Recreó muchas de ellas para los coleccionistas en los años ochenta.



Worlds of Fear 10, junio 1953
NORMAN SAUNDERS
 Terminamos con otro clásico de Fawcett dibujada por el rey de las portadas pintadas. En 2009 se publicó *Norman Saunders*, un catálogo razonado esencial de 368 páginas con sus ilustraciones y escrito por su hijo David.

"No cabe duda de que Bernie fue un artista intenso. Yo creo que es, de verdad, el dibujante más notable de la historia de los cómics. Tenía un don gráfico especial, insuperable en el campo. Tenía un enfoque sensible e inteligente. No hay duda."
Harvey Kurtzman

SOLO DEDICÓ A LOS CÓMICS UN POCO MÁS DE UNA DÉCADA, pero Bernard Krigstein les entregó todo su talento, su inteligencia y la ambición de un artista "serio"; su obra sigue siendo imponente a día de hoy. Aunque su leyenda está cimentada en la narrativa que creó para EC Comics, hay muchas más historias de editoriales menores que son ejemplos de su gran destreza con los lápices y de su interpretación radical de la narración en los cómics. El biógrafo de Krigstein, Greg Sadowski, ha recopilado las mejores obras del gran dibujante, empezando con sus primeras creaciones, pasando por sus días de gloria en EC, hasta llegar a sus audaces experimentos en Atlas Comics con Stan Lee como editor. La legendaria entintadora de EC, Marie Severin, en su último gran encargo antes de jubilarse, volvió a dar color a 20 historias de esta edición. Además, este volumen contiene reproducciones de originales, *photostats* de la colección de Krigstein y notas editoriales con datos históricos redactadas por Greg Sadowski.

ISBN 978-84-15153-82-5



9 788415 153825

diaboloediciones.com 34,95 €

MENSAJES EN UNA BOTELLA

LO MEJOR DE
B. Krigstein

DIÁBOLO
EDICIONES

MENSAJES EN UNA BOTELLA



LO MEJOR DE *B. Krigstein*

DIÁBOLO
EDICIONES

5 FIRA DEL LLIBRE DE VALÈNCIA

DEL 20 D'ABRIL
A L'1 DE MAIG 2016
JARDÍ DE VIVERS



WWW.FIRALLIBRE.COM

5 FIRA DEL LLIBRE DE VALÈNCIA
DEL 20 D'ABRIL A L'1 DE MAIG 2016
JARDÍ DE VIVERS
WWW.FIRALLIBRE.COM

HORARI: Matí 11 a 14 h
Vesprada 17 a 21 h



Levante



BAMBOO SHIATSU TERAPIAS NATURALES

SHIATSU

BAMBOOSHIATSU.COM



El SHIATSU es un vocablo japonés que significa presionar con los dedos. La técnica del Shiatsu viene originariamente del Japón y es una combinación muy sutil y perfeccionada de la acupuntura china y el masaje manual con presión.

BENEFICIOS

El SHIATSU es más que un masaje: es una terapia natural que te hace sentir bien por fuera y por dentro. Tu cuerpo y mente disminuyen su ritmo habitual y entras en un saludable estado de confort y bienestar.

¿CÓMO ES UNA SESIÓN DE SHIATSU?

El SHIATSU se da con ropa de algodón que proporciona el terapeuta. Blanca, limpia y de un solo uso. En la consulta, la música suave, el olor agradable, la iluminación tenue y la temperatura idónea ayudan a que las sesiones de SHIATSU sean lo más beneficiosas y relajantes que puedas imaginar.

La terapia de SHIATSU dura aproximadamente 50-60 minutos. Durante ese tiempo, el terapeuta de SHIATSU realiza más de 1.500 presiones, aliviando, descontracturando y relajando todo tu cuerpo.

Para recibir SHIATSU no tienes por qué padecer ningún dolor o patología. Cuanto más sano estés, más provechosos y saludables son sus beneficios.

PRECIOS

1 sesión: 35 €	1 ½ sesiones: 45 €
2 sesiones consecutivas (shiatsu+lifting): 60 €	Bono de 5 sesiones: 150 €
	Bono de 10 sesiones: 280 €

CAROLINA SUAREZ

Cita previa: 617 92 55 82

C/ Luis de Bolinches Compañ 27, 1A • 46023 Valencia
(Zona centro comercial AQUA, 3H parking gratis)

Líneas de autobús cercanas: 1, 19, 20, 35, metrorbital

CONTACTO

Avda. Doctor Peset Aleixandre 120, pta. 5
46025 Valencia
96.349.33.88 / 647.70.44.88
nacho@nachocasanova.com
www.nachocasanova.com

FORMACIÓN

Licenciado en BBAA, en la especialidad de escultura por la universidad de San Carlos de Valencia.

Presidente de APIV (Asociación Profesional de Ilustradores de Valencia) desde 2002 hasta 2005.

Miembro de la Junta Directiva de FADIP (Federación de Asociaciones de Ilustradores Profesionales) desde 2004 hasta 2006.



CLIENTES

Glénat

Más de 50 títulos maquetados en cinco años. Retoque y rotulación de magas en sentido oriental y álbumes de cómic europeo.

Dibbuku

7 títulos maquetados en un año. Álbumes de cómic europeo. Incluye cubiertas.

Grupo GLOBUS

Revista mensual *Genius*, 1-7 (enero-junio de 2016). Incluye cubiertas.

Diábolo Ediciones

Más de 150 títulos en cinco años. Retoque y rotulación de cómic clásico americano; archivos de co-impresión en diferentes idiomas; rotulación de novela gráfica; libros de cultura popular. Incluye cubiertas.

Diferentes clientes

Libros de texto corrido. Incluye cubiertas.
Papelerías.
Banners para web.
Cartelería.

HERRAMIENTAS

Photoshop
FreeHand
QuarkXPress
InDesign
Libreta y rotulador