



# Pumby, del tebeo a la pantalla

## Historia de un proyecto maldito

RAÚL GLEZ-MONAJ

Dpto. Comunicación Audiovisual e H<sup>a</sup> del Arte/ UPV  
raugonmo@har.upv.es

Raúl González Monaj es profesor de diversas asignaturas relacionadas con la animación en las facultades de Comunicación Audiovisual y Bellas Artes de la Universidad Politécnica de Valencia (UPV). Fue profesional de la animación comercial durante más de una década habiendo participado en veintiséis series nacionales e internacionales para televisión (entre ellas *Pumby*), así como en cuatro largometrajes y diversos anuncios publicitarios. Algunas de estas producciones han concurrido a los Premios Goya, como el largometraje *El Cid, la leyenda* (José Pozo, 2003) o el cortometraje *Margarita* (Alex Cervantes, 2010). Ha publicado en *Secuencias, Revista de historia del cine*, es miembro del consejo de redacción de la revista *Con A de Animación* y autor del libro *Manual para la realización de storyboards* (Valencia, UPV, 2006).

**Fecha de recepción:** 15 de julio de 2015

**Fecha de aceptación definitiva:** 16 de noviembre de 2015

## Resumen

Sobre el universo del mítico gato Pumby y de su creador, José Sanchis, queda poco por analizar, pudiendo decirse que cada una de las más de 5.000 páginas que componen sus 1204 aventuras, han sido estudiadas por los grandes expertos del tebeo español. Pero existe una historia menor y paralela que quizá sea más desconocida, aquella que relata el tortuoso camino que recorrió *el gatito feliz* hasta la pantalla, desde los primeros e infructuosos intentos en 35mm a finales de los años sesenta hasta su discreto y milagroso desembarco en la televisión casi treinta años después. A través del presente trabajo conoceremos a quienes estuvieron detrás de estas películas dando vida a los habitantes de Villa Rabitos y bajo que accidentadas circunstancias lo hicieron.

Palabras clave: Pumby, José Sanchis, serie de animación, tebeo, Editorial Valenciana, derechos de autor

## Abstract

There is little else to say anymore about the mythic cat, Pumby, and his creator, Jose Sanchis. Every page, out of more than 5000 pages making up Pumby's 1204 adventures, has already been studied by the greatest experts on Spanish comic books. However, there is a lesser-known parallel story: that of the difficulties suffered by this *little happy cat* until he made it onto the small screen, from his failed beginnings in 35 mm in the 1960's, to his discreet and miraculous arrival to TV sets almost thirty years later. Through these pages, we will know who were the people behind these movies, who brought to life the inhabitants of Villa Rabitos, and the circumstances surrounding them.

Key words: Pumby, José Sanchis, animation series, comic, Editorial Valenciana, Copyright

## Cita Bibliográfica

GLEZ MONAJ, R. "Pumby, del tebeo a la pantalla. Historia de un proyecto maldito", en *CuCo, Cuadernos de cómic* n.º 5 (2015), pp. 7-24

## El gatito feliz

Quizá al lector nacido después de 1975 el nombre de Pumby le resulte ajeno o en el mejor de los casos le remita a algo añejo y demodé, pero sorprendentemente podría decirse que es de los pocos personajes clásicos del tebeo español cuya esencia y universo resultan perfectamente válidos en nuestros días. Para comprobarlo bastará leer como el estudioso del tebeo Pedro Porcel define en varios de sus tratados estos aspectos y sustituir el nombre del Pumby por los de Finn y Jake, protagonistas de la paradigmática *Adventure Time with Finn and Jake* (*Hora de aventuras*, Frederator Studios, Cartoon Network Studios, 2010- ), para preguntarnos si no son descripciones perfectamente trasladables entre unos personajes cuyas fechas de nacimiento distan 56 años.

Así, sobre el medio en el que se desenvuelve el gato dice:<sup>1</sup>

... va creándose en un entorno donde los límites entre lo real y lo imaginario desaparecen. Esta incursión constante en el onirismo va mucho más allá de la simple ciencia ficción o de los cuentos y fábulas clásicas, en las que a pesar de lo imposible de las situaciones sigue existiendo una lógica que rige los hechos; aquí se crean universos enteros con su coherencia interna, incomprensible desde nuestro punto de vista, pródigos siempre en maravillas. La manera de abordar lo fantástico constituye su más importante aportación al tebeo infantil. [...] La libertad imaginativa que rige el mundo de Pumby hace que cualquier género de aventuras o suceso puedan ser adaptados al entorno del gato sin necesidad de justificaciones, lo que redundará en la variedad de los guiones y ampliará considerablemente sus posibilidades.

Y en cuanto a su alegría de vivir tan característica:<sup>2</sup>

No hay en éste el ánimo de enseñar deleitando que recorre otras series [...] Los guiones de éstas, de fondo un tanto timorato, promueven un inmovilismo y miedo hacia los peligros que encierra la vida fuera del marco del hogar: las pequeñas desgracias a que se ven abocados sus protagonistas son, la mayor parte de las veces, consecuencia de su afán de conocer mundo y de escapar del hiperprotector universo familiar. En Pumby sucede todo lo contrario: sus aventuras son una invitación a la búsqueda individual, al placer de sumergirse en lo desconocido, a una exaltación de la libertad y de la alegría. El gatito feliz es el héroe por excelencia, y como tal encuentra la aventura en cualquier tiempo y lugar, en un mundo en que la existencia misma se vive como una continua peripecia festiva

<sup>1</sup> PORCEL, P. *Clásicos en Jauja*. Alicante. Ediciones de Ponent, 2002, p.391.

<sup>2</sup> PORCEL, A. (COORD.) et al. *Historia del tebeo valenciano*. Valencia. Levante –EMV, 1992, pp. 166-167.

Como vemos, la propuesta de la evasión sin límites no es nueva y sigue siendo tan válida y apreciada hoy por los televidentes de Hora de Aventuras como lo fue en su tiempo por los jóvenes lectores de las historietas de Pumby. Tanto fue así que acabó convirtiéndose en una de las joyas de la corona de la mítica Editorial Valenciana, con tiradas que llegaron a alcanzar los 56.000 ejemplares. De manera que el lógico salto a la pantalla se barajó en cuanto las circunstancias de un país en pleno desarrollo lo permitieron. Esta es la historia de cómo el proyecto animado de Pumby, contando con la más importante de las bazas; un cosmos universal e impercedero, no pudo o supo concretarse con un mínimo de éxito.

## El origen

En 1967 Editorial Valenciana S.A, animada por la reciente y repetida concesión a *Pumby*<sup>3</sup> del Premio Nacional de Revista para niños y consciente del ocaso de la edad dorada del tebeo de aventuras español decide adaptarse a los nuevos hábitos de ocio y trasladar a su personaje más carismático a la televisión. La editorial pretende explotar el valor seguro de sus revistas infantiles en un medio creciente como es Radiodifusión y Televisión (hoy RTVE) que en breve propiciará la aparición de las primeras producciones patrias seriadas, como sucederá al año siguiente con *Molécula* de Cruz Delgado.<sup>4</sup> Para ello, los editores Puerto se dirigieron a los Estudios Andro de Valencia (antiguos Laboratorios Andreu) dispuestos a encargar una serie animada sobre el conocido gato con la intención de ofertarla a la mencionada televisión y, posteriormente, a otros mercados americanos y europeos con los que tienen contacto. El proyecto de la serie de dibujos animados preveía un total de doce capítulos de una duración entre los cuatro y los cinco minutos cada uno para empezar a emitir en diciembre de 1971.<sup>5</sup>

## El equipo

Así las cosas, Joan Andreu Espí, gerente de los estudios y a partir de ahora productor y cámara de la serie comienza a reunir un equipo y a montar un estudio en una Valencia donde no hay apenas tradición ni industria animada.<sup>6</sup> De hecho la experiencia cinematográfica del propio Andreu, a pesar de ser muy dilatada y variada, no había transitado nunca por el ámbito animado. Heredero de los legendarios Laboratorios Andreu, en 1965 continúa con la labor de su padre, Joan Andreu Moragas, al frente de la corresponsalía del NO-DO, en la que empezó en 1952, mientras inicia su carrera en la publicidad. Precisamente esta andadura la comienza de la mano de unos viejos clientes; Industrias Saludes, a los que tradicionalmente los Andreu han prestado el servicio de tiraje de copias para sus populares proyectores infantiles Jefe. Así, en

---

<sup>3</sup> La revista *Pumby* fue galardonada con dicho premio en los años 1963, 1966 y 1975.

<sup>4</sup> En esos años también el Estudio Vara se haya produciendo una serie de cortos sobre Mortadelo y Filemón con la misma intención pero que no llegará a emitirse.

<sup>5</sup> J. Andreu, comunicación personal, 20 febrero de 2015.

<sup>6</sup> Hasta entonces y desde la última película del animador Pérez Arroyo, allá sobre 1956 para los proyectores de juguete Jefe, no ha habido en Valencia ninguna producción de dibujos animados. Los únicos trabajos animados serán algunos cortos de autor en *stop-motion* de Christien A. Blom de finales de los sesenta.



1966 la escisión juguetera de la marca le encarga el que será el primer anuncio de T.V,<sup>7</sup> —tanto para Juguetes Jefe como para Andreu Espí— y lo envía en calidad de director del *spot* para realizarlo en la agencia de publicidad Canut & Bardina. Será en esta empresa —que llegará a ser la tercera agencia española en volumen de facturación—<sup>8</sup> donde se descubrirá como un gran realizador de anuncios y donde reclutará a parte del equipo para la serie de Pumby.

En concreto contará con Fernando Calatayud Andrés, que pertenece al departamento creativo en el que desempeña labores de diseñador y dibujante especializado en *packaging* y maquetas. Para él, Andreu, reservará el puesto de director artístico que consistirá en diseñar los fondos y ser el animador principal y único. Por otra parte ofrecerá el puesto de adaptador de guiones a José Antonio Martínez Olaso, cuyo cometido en Canut & Bardina como ejecutivo de cuentas parece distar mucho de la tarea a desarrollar en la futura serie animada. Ambos participarán en *Pumby* simultaneando su labor en la agencia y acudiendo por las tardes al estudio. La plantilla se completó con la incorporación de M.<sup>a</sup> Dolores Jordán, Matilde Redondo y Sara Ruíz, un trio de jóvenes con dotes para el dibujo aunque su cometido sólo consistirá en el calcado a tinta de los dibujos de Calatayud sobre los acetatos y en el coloreado de estos.

Llegados a este punto surge una pregunta inevitable: ¿por qué no participa José Sanchis Grau, el padre de Pumby, en esta nueva etapa? A decir del mismo parece que no se con-

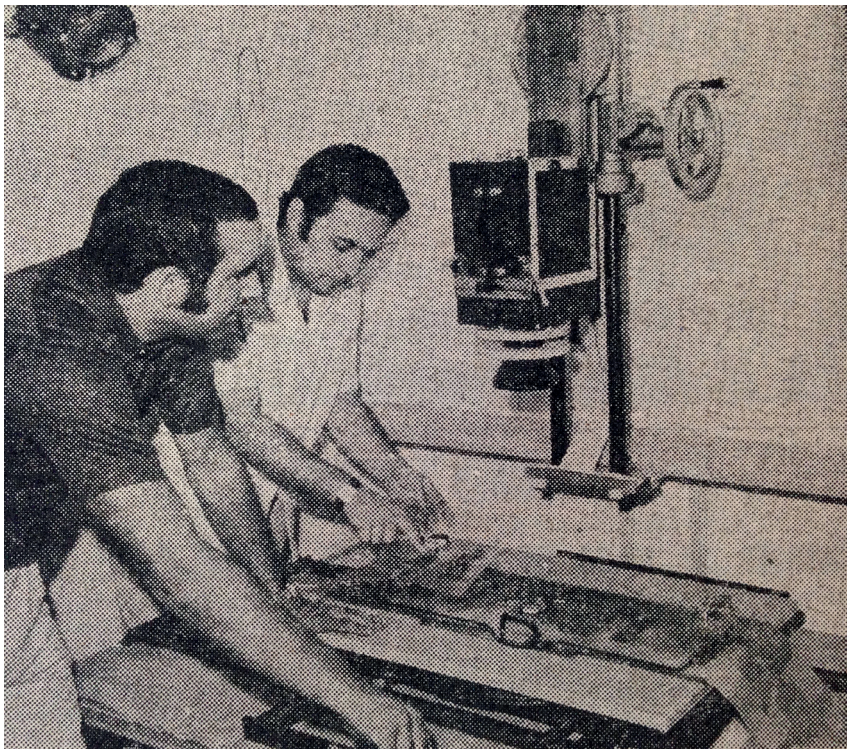


FIG. 1. Andreu y Calatayud filmando.

<sup>7</sup> En concreto se trataba del “Portaviones Jefe 66”.

<sup>8</sup> La valenciana firma Canut & Bardina trabajó para marcas como Antiu Xixona, Licor 43, Juguetes Geyper, El Almendro, Manterol, Feber, Payá, Famosa o Porcelanosa entre muchas otras.



tó con él en ningún momento. “Al parecer se han hecho (películas) sin mi autorización. Recientemente un amigo me trajo un catálogo de Juguetes Jefe en el que figuraban tres



FIG. 2. Libro ilustrado n.º 24, Sanchis. 1970.

peliculitas sacadas de las páginas que dibujé a finales de los cincuenta. Tengo alguna copia en vídeo. Muy tosca, pero resulta gracioso ver al gatito moviéndose”.<sup>9</sup> Afirmación que corrobora el propio director del proyecto cuando al recibir el encargo pregunta por la extraña ausencia de Sanchis a la Editorial Valenciana. “No es necesaria puesto que los derechos son de la editorial, me dijeron”.<sup>10</sup> Hechos como este, o la reedición de historietas sin que el autor viera una sola peseta, irán generando una conciencia reivindicativa sobre su obra y personajes, no solo en Sanchis sino en otros dibujantes y de editoriales distintas, que muchos años después desembocará en interminables batallas legales, como veremos más adelante.

## La producción

El estudio se conformó en las mismas instalaciones de Estudios Andro, sitas en la calle Pintor Vila Prades, y muy próximas a la Editorial Valenciana. Para grabar los dibujos se contaba con la legendaria cámara francesa Parvo de 1928 y 35mm que ya usara Andreu Moragas padre y que lo mismo servía para rodar a manivela que permitía la captura fotograma a fotograma. La cámara se montó como una truca; en vertical sobre un par de railes que permitía su desplazamiento en altura simulando profundidad y perpendicular a una base

<sup>9</sup> NÁJERA, F. “Sanchis by Fco. Nájera.” *En Barzelona Comic*, n.º 8 (1995), p. 33.

<sup>10</sup> J. ANDREU, comunicación personal, 20 febrero de 2015.



FIG. 3. Fotograma de *El valle de los gigantes*.



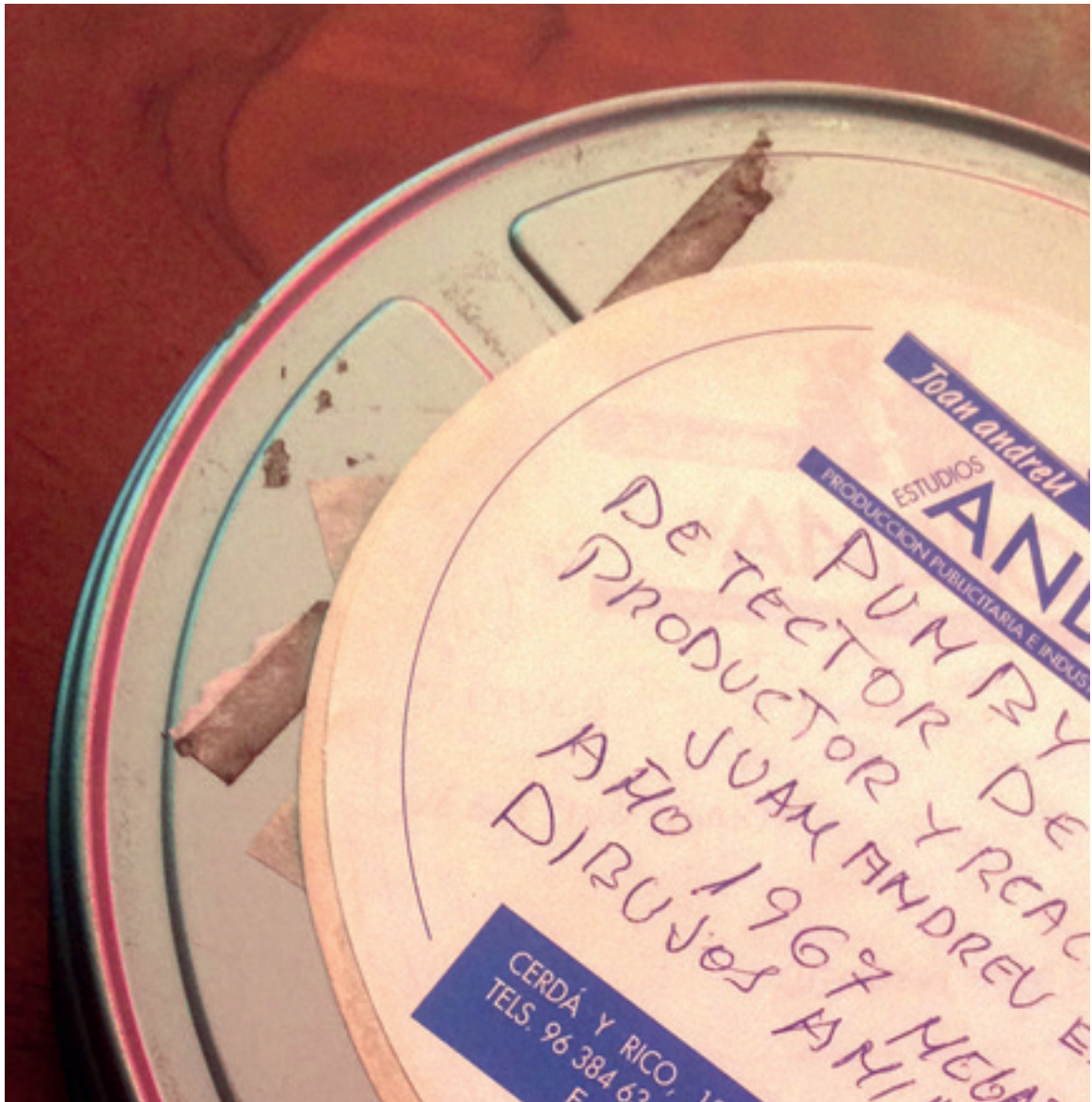


FIG. 4. Lata de *El detector de mentiras*.

que se podía desplazar en horizontal para generar movimientos panorámicos. Para suplir la falta de experiencia en el campo animado, se echó mano del oficio del equipo en el ámbito de la imagen real. Así, a instancias de Andreu, se grababan con una cámara de 16mm las acciones que debía realizar Pumby, o cualquier otro personaje, a partir de la actuación de algún miembro del equipo. Estas películas se positivaban en el mismo estudio y se utilizaban a modo de rotoscopia, eligiendo las poses clave de cada movimiento para ser redibujadas teniendo al personaje en cuestión como modelo.

Con esta estructura se rodaron solo dos películas; *El valle de los gigantes* de 40 metros y dos minutos y treinta segundos y *El detector de mentiras* de 115 metros de cuatro minutos y veinte segundos de duración. Por lo que no podríamos afirmar si el formato de emisión era el asegurado por Andreu (cuatro o cinco minutos) al inicio del artículo u otro distinto.

Como vemos, lo exiguo del equipo, su perfil y lo doméstico de los recursos distaban de ser los idóneos de un estudio medianamente profesional por lo que no es de extrañar que la factura de estas voluntariosas películas no pueda considerarse más que amateur. Sí que hay una serie de aspectos técnicos bien resueltos como los movimientos de cámara, fruto del oficio de Andreu, pero en cuanto a la animación ésta no observa los principios básicos de la misma no llegando a unos mínimos de calidad. Otro tanto ocurre con la narración, pues se parte de las propias viñetas de las historietas de Sanchis a modo de *layouts*<sup>11</sup> sin tener en cuenta las elipsis propias del cómic y la necesidad de mantener la continuidad al utilizar el lenguaje cinematográfico. También podemos comprobar cómo aquellos gags de los tebeos de partida más complejos, por número de personajes o por la laboriosidad de los escenarios, fueron obviados afectando a la potencia de la historia. En su defensa diremos que estos capítulos nunca se llegaron a sonorizar por lo que lo que no sabemos hasta qué punto la inclusión del audio pudiera haber mejorado su narratividad.



FIG. 5. Proyector Jefe Mod. 1001.

En el verano de 1971, la Editorial Valenciana y Andro dan por concluida la relación al no poder los primeros seguir financiando la serie. Andreu acordó como parte del pago de lo que aún se le adeudaba poder disponer de todo el material rodado. Es así como en el siguiente catálogo del proyector Jefe Mod. 1001 aparecen ofertadas las tres películas de

<sup>11</sup> Se trata de la puesta en escena de cada plano, siendo el paso intermedio entre el *storyboard* y la animación. Este documento gráfico recoge las instrucciones gráficas que el animador necesita para poder comenzar su labor.

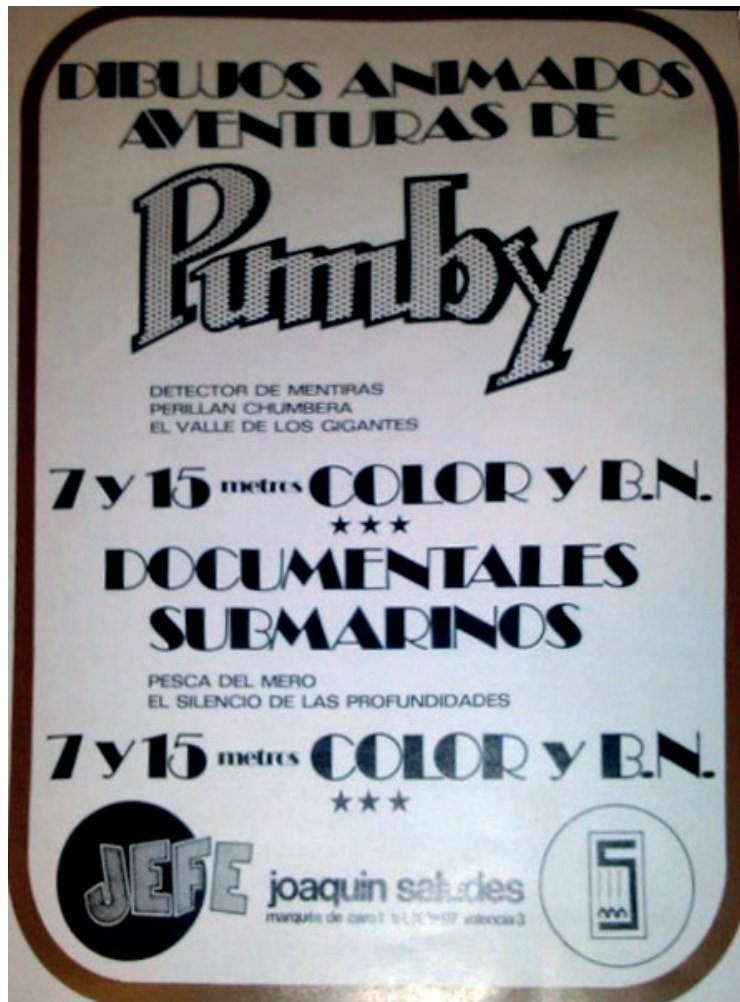


FIG. 6. Hoja promocional de Jefe.

Pumby a las que Sanchis hacía referencia. Éstas, repicadas a 8mm, en las longitudes de siete o quince metros y en color o en B/N. tenían los títulos de *Detector de mentiras*, *El valle de los gigantes* y *Perillán Chumbera*, siendo en realidad esta última la mitad final de *El detector de mentiras* original.<sup>12</sup>

### 30 años después...

Ajeno a estos movimientos Sanchis continuó dibujando al *gatito feliz*, aunque cada vez con menos frecuencia, hasta noviembre de 1984, fecha en la que Editorial Valenciana clausura *Pumby* tras 1204 números. Pero al personaje aún pudimos seguir viéndolo, de un modo más

---

<sup>12</sup> Hasta hace poco no existía otra manera de acercarse a esta producción más que a partir de las citadas películas Jefe. Pero la entrevista con Joan Andreu Espí, a propósito de este artículo, propició que éste encontrara las latas originales que se creían perdidas tras la inundación de su estudio hace años y donde sí se tiró todo el material gráfico. Hoy día se conservan en la Filmoteca Valenciana.



local y esporádico, en algunas publicaciones y homenajes en los años noventa como en la revista en valenciano *Camacuc*, donde participa en un segundo plano en las aventuras de sus hijos Miss y Fuss, o en *Kuasar P*.

Será alrededor de 1996 cuando la empresa de animación Cartoon Productions S.L, afincada en Valencia, se interese por llevar a la pantalla de televisión sus aventuras también en forma de serie.<sup>13</sup> La aparición de este estudio en 1993 es de reseñar ya que se trata de la primera productora de animación 2D en una ciudad conocida solo por su *stop motion* —Pablo Llorens, Truka Films, Pasozebra...— Nacido como un estudio de servicios de posproducción poco a poco irá cubriendo todos los aspectos de la cadena animada y se irá adentrando en distintas coproducciones participando de una u otra manera en varias series nacionales y británicas como *Cuttlas Microfilms* (Tijuana Films, 1994), *Discworld* (Cosgrove Hall, ITEL, 1997), *The Enchanted Lands* (Cosgrove Hall, Polygram, 1997) *Captain Pugwash* (John Cary Studios, 1997)... Con este bagaje, Cartoon P. considerará a Pumby como una buena opción para la que podría ser su primera producción propia. Para ello se establecen conversaciones con Sanchis donde reaparecerá el doloroso asunto de los derechos de autor y la Editorial Valenciana. Al respecto, Fernando Carrión, el que fuera el primer director de esta serie nos refiere:

Cuando Cartoon P. se decidió a realizar el proyecto de animación sobre Pumby, lo primero que hicimos fue hablar con Sanchis y firmar un contrato entre las dos partes, por el que se reconocía a Sanchis como autor y creador del personaje de Pumby. Él, por su parte, cedía en exclusiva a Cartoon P. los derechos para realizar la serie de animación para TV, asegurándose también la consiguiente explotación comercial de los productos derivados de la misma. Pero nos encontramos con que varias empresas habían previamente registrado la marca Pumby para distintos usos. Cartoon P. decidió emprender acciones legales contra estas en nombre del propio José Sanchis, asumiendo todos los costes. [...] se pusieron dos demandas: una contra Jorge García y la empresa Reseaching and Artistic Creation, que habían registrado por su cuenta el nombre y el dibujo de Pumby; y la segunda contra los herederos de Juan Bautista Puerto —antiguo dueño de la Editorial Valenciana— que en mayo de 1953 había registrado, sin permiso del autor, la marca Pumby. Para preparar el pleito contra los herederos de Juan Bautista Puerto, contactamos con una larga lista de autores, dibujantes, guionistas, críticos, y editores del mundo del cómic, preguntándoles por la autoría del personaje Pumby. Todos ellos confirmaron dicha autoría.<sup>14</sup> (F. Carrión, comunicación personal, 6 marzo de 2015).

Pero no será hasta junio de 2007 cuando tras varios recursos el Tribunal Superior de Justicia falle definitivamente a favor de Sanchis y además se le indemnice con 600.000 € por daño moral. Otros muchos autores no lo conseguirán, desistirán ante lo titánico y costoso del esfuerzo o fallecerán antes de recuperar a sus personajes.<sup>15</sup> A día de hoy, hay descendientes de dibujantes de la edad de oro del tebeo de aventuras español que de su bolsillo tratan de recuperar cuantos originales pueden de sus respectivos allegados.

<sup>13</sup> Precisamente ese año se le concedió a Sanchis el Gran Premio del Salón del Cómic de Barcelona.

<sup>14</sup> Además se adjuntó alguna documentación curiosa como uno de los pasatiempos de un número especial de Navidad de la propia Editorial Valenciana que incluía la pregunta “¿Quién es el autor del popular gato Pumby?” y la respuesta “José Sanchis”.

<sup>15</sup> Los herederos de Manuel Gago, padre de *El guerrero del antifaz*, vivieron otro calvario similar repartido en una serie de surrealistas episodios judiciales.



Pero este litigio de partida no será el único problema que acompañará al proyecto, pues a modo de presagio anunciará la accidentada producción de una serie que casi desde sus primeros ca-

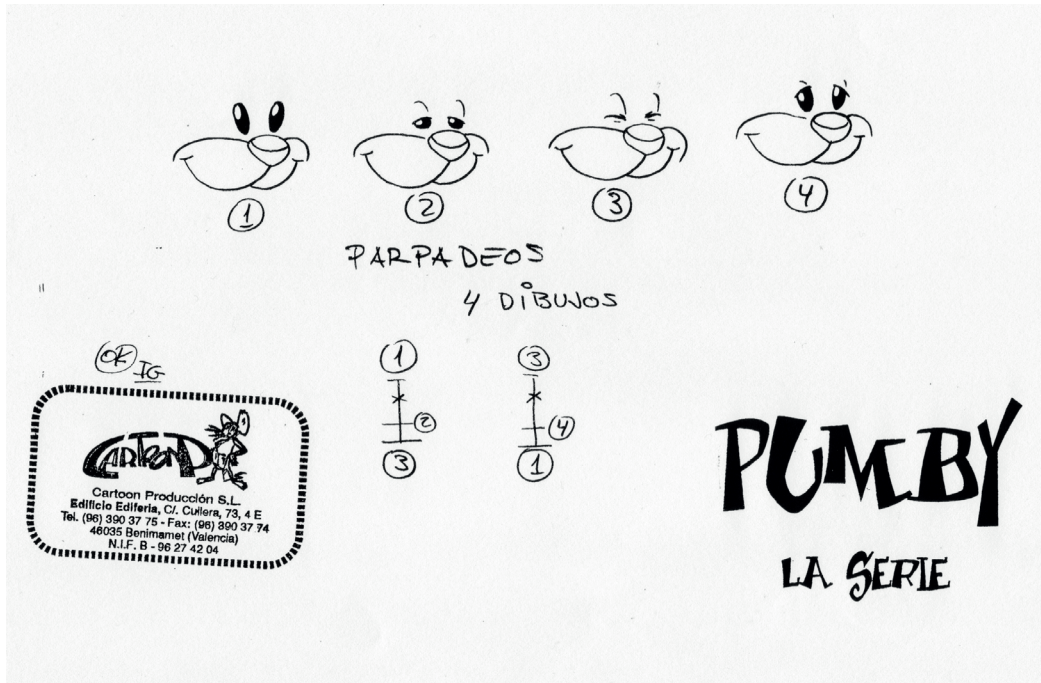


FIG. 7. Material gráfico de la serie: *blink* de Pumby y personajes secundarios episódicos.

pítulos estuvo en la cuerda floja debido a diversos acontecimientos y a una nefasta gestión. El proyecto nacerá previendo un formato de 26x26 minutos, para un *target* de cinco a trece años y contará con la participación de TVE, Canal 9 y Tabalet Estudios —que se encargará de todo lo relativo al audio— además del soporte (subvención) de La Generalitat Valenciana.

Pero si lanzarse a una producción millonaria sin tener los derechos confirmados es arriesgado no lo es menos no tener la financiación asegurada. Cuando se llevaban grabados los tres primeros capítulos —*El espejo mágico, Polo Norte y Telandia*— la nueva dirección de TVE, resultante del nuevo gobierno ganador de las recientes elecciones de 1996, desestimaré continuar con la línea de coproducciones que para la animación seriada española se venía dando y que adelantaba el dinero según se iban cerrando las distintas fases de la producción —guiones, *storyboards*, animáticas, etc—. A partir de ese momento sólo se abonaría el dinero correspondiente cuando el producto estuviera totalmente acabado y tras un veredicto de aprobación por parte del ente. Para Cartoon P. las nuevas reglas del juego resultaron inasumibles por no poder comprometerse a una fecha de entrega fiable. Esta drástica decisión no solo afectará a Cartoon P. y dejará en la estacada a varias productoras de todo el país, suponiendo el acta de defunción de la animación comercial española que ya estaba sumida en una gran crisis.

## Especial TV

Mientras esto sucede, Michelle Connolly, la gerente de Cartoon P, decide seguir adelante sin su valedor principal (RTVE). Se empieza entonces por tratar de rentabilizar lo realizado para poder continuar con la serie y se resuelve encadenar los tres episodios grabados en un especial para TV de 75 minutos que será nuevamente subvencionado por el Gobierno Valenciano pero esta vez, curiosamente, por la Consellería de Agricultura. En Valencia se hizo un estreno de esta película el 22 de junio de 1998 dentro de los actos programados en la edición del XIII Festival de Cinema Jove en el Centro Cultural de Bancaja y al que asistió el propio Sanchis acompañado de su anciana madre. Posteriormente, el especial será ofertado en quioscos de toda España y en el circuito de *video home* con el genérico nombre de *Pumby* por SAV (Sociedad Anónima del Vídeo, S.A) y con la implicación de Médicos sin Fronteras.

Coincidiendo con el estreno del largometraje para TV, se pudo visitar en Valencia la exposición *Pumby, la fantasía infinita* que del 7 de mayo al 4 de diciembre de ese mismo año se le dedicó al personaje en el Museo de Etnología de la ciudad, comisariada por Antonio Busquets, uno de los máximos especialistas en la obra de Sanchis. En ella, además del obvio material tebeístico se expusieron originales de producción empleados en la realización de estos tres primeros capítulos. Precisamente, el catálogo de la misma sería aportado como prueba fehaciente de la autoría de Sanchis sobre *Pumby* durante el juicio antes mencionado.

El equipo directivo de esos primeros capítulos estuvo configurado así: Fernando Carrión como director, Michelle Connolly como productora ejecutiva, Ignacio Meneu como director de animación y los guiones fueron de Eladio Ballester. Siendo la participación de José Sanchis nada más que testimonial y quedando reducida al préstamo de su colección completa de *Pumby* para la confección de las biblias y demás material gráfico.

La calidad del producto, en líneas generales y tomándolo como lo que era —tres episodios de televisión empalmados—, era buena y con una animación que no desmerecía de las series de calidad media del momento. Aunque quizá resultara más idóneo para un *target* más

infantil que el pretendido en principio, como sucedería con el resto de la serie. Además, el tono fue respetuoso con el universo y el concepto de las aventuras de Pumby de siempre.

### La serie

La serie continuó, pero cada vez con más dificultades debido a múltiples obstáculos de índole financiera y otros de carácter organizativo que hicieron de su producción un agónico viaje que de capítulo en capítulo deparaba nuevas sorpresas siempre negativas. El principal de los problemas era estructural y devenía de mantener la misma ordenación que cuando Cartoon P. funcionaba como estudio de servicios, como una gran familia. No se supo ver que la envergadura de la producción propia exigía un nuevo redimensionado so pena de ser desbordados, lo que ocurrió finalmente. También hubo algunos errores de origen, como el propio formato de la serie, que no era funcional y empezaba a estar desfasado pues la duración que se estaba imponiendo en las televisiones de todo el mundo era de 7 minutos o de 13 minutos a lo sumo —como hacía Cartoon Network—. O los propios diseños de los personajes que eran demasiado fieles a sus iguales del tebeo y aun siendo válidos para animar destilaban un aroma añejo.<sup>16</sup> En el caso de Blanquita, la compañera de Pumby, sucedió lo contrario, pero su rediseño fue tan desatinado que resultó demasiado sexy y frustró posibles ventas a países árabes, por lo que acabó siendo remodelado a mitad de producción. Pero el colmo del despropósito llegó cuando la dirección de la serie fue asumida por la gerencia del estudio que, sin formación ni cualificación artística ni cinematográfica, aplicó criterios arbitrarios, contradictorios y caprichosos. Por ejemplo, relegando a mitad de serie a los animales antropomorfos propios del universo Pumby, y de Villa Rabitos en particular, en favor de personajes humanos, ya que la nueva tendencia en el mercado iba en esa dirección. O cuando se intervenía sobre las paletas de colores de episodios enteros, por gusto personal, corriendo el riesgo de convertir verdes selvas o azuladas profundidades en irreconocibles escenarios. Además, el retraso en los pagos motivó un descontento generalizado en la plantilla y un baile en los puestos de dirección de nuevos responsables que o bien no estaban capacitados o eran ninguneados en medio del caos. A parte, para cumplir con los plazos de entrega de la serie a Canal 9 hubo que acelerar el proceso enviando tres capítulos para ser animados en Shanghái, con la pérdida de calidad que ello suponía.

Por todo esto y demás dificultades de parecido cariz se hubo de reducir el formato y los 26 episodios previstos se quedaron en la mitad. Los títulos de los capítulos, aparte de los tres del especial, fueron: “Albrania”, “Pumby bajo las olas”, “Las cinco puertas”, “La dimensión virtual”, “El retorno de Mekano”, “Los insectos locos”, “La batalla limpiadora”, “El anillo misterioso”, “Perdido en el hiperespacio” y “Vilaroin”.<sup>17</sup> La serie se terminó en el 2001 y se emitió en Canal 9, que se benefició de un acuerdo de coproducción más que generoso. A pesar del milagroso estreno, Cartoon P. no levantaría cabeza tras la accidentada producción y pocos años más tarde desaparecería no sin antes participar como coproductora en otros proyectos animados como el largometraje *El Cid, la leyenda* (José Pozo, 2003)

---

<sup>16</sup> I. Meneu, comunicación personal, 4 marzo de 2015.

<sup>17</sup> Como curiosidad destacar que estos títulos finales no se correspondían, en su mayoría, con los utilizados durante su producción.



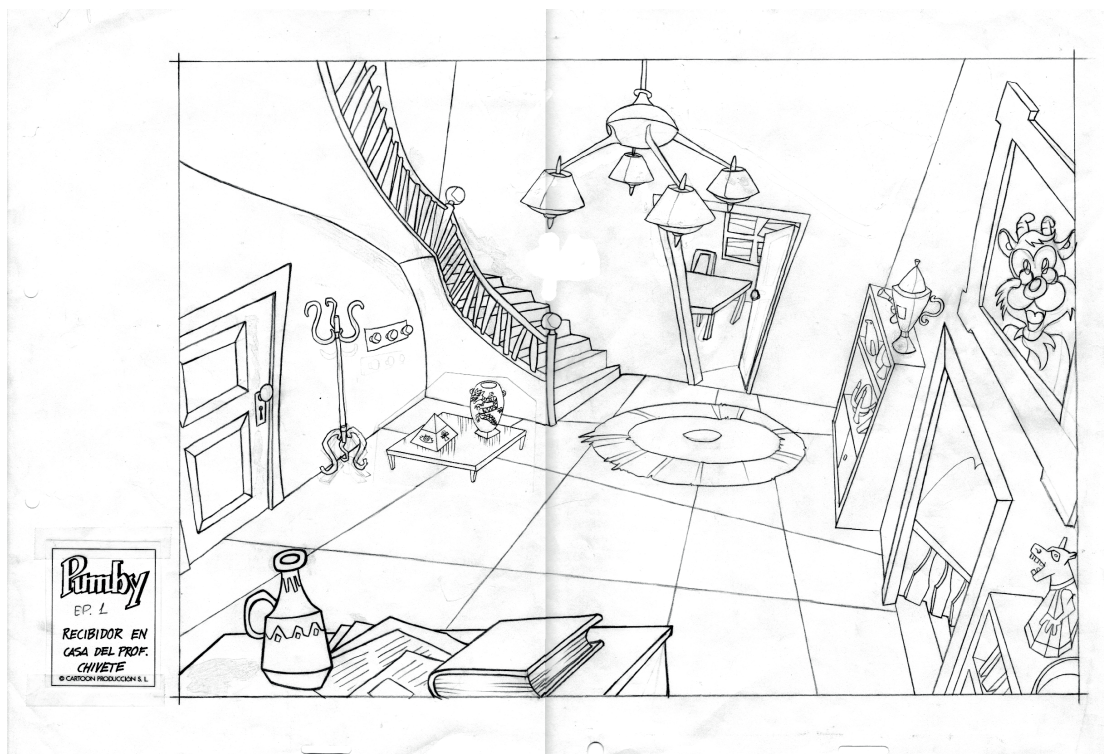
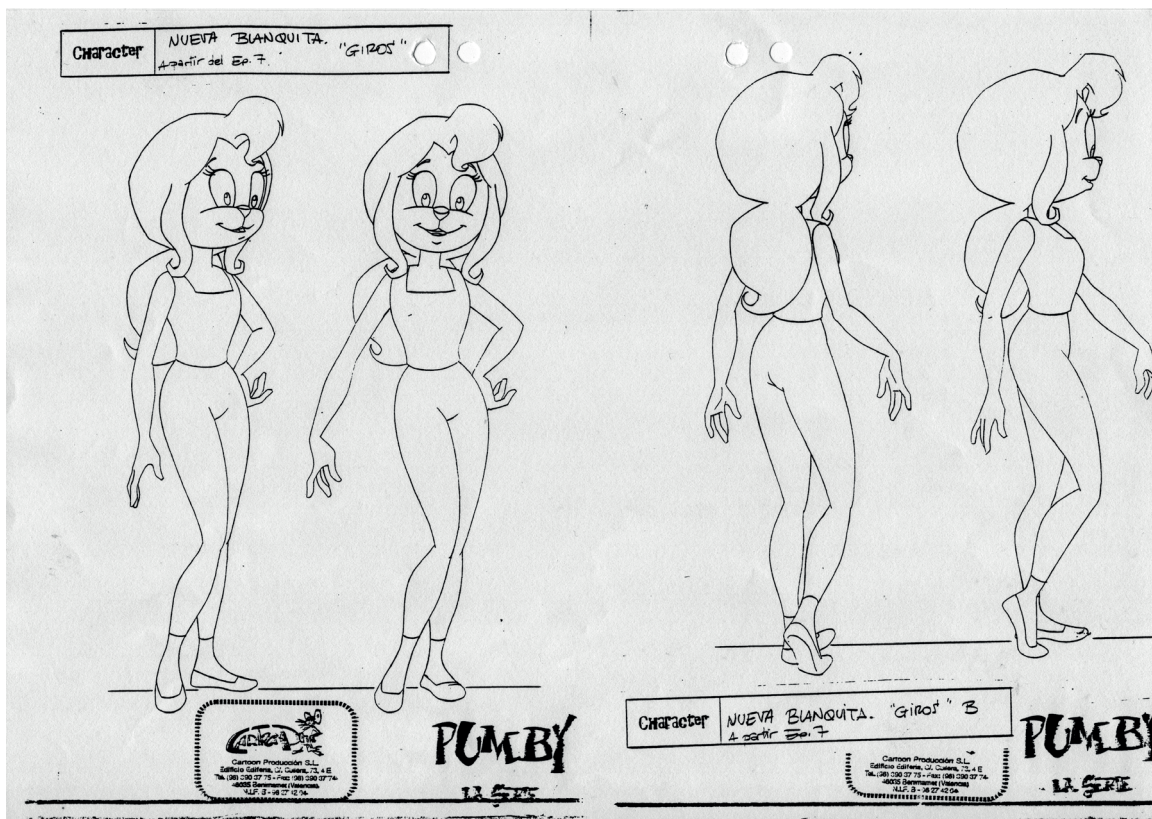


FIG. 8. Blanquita y el recibidor de la casa de Chivete. Nótese la indicación "Nueva Blanquita a partir del Ep. 7".

La calidad de la serie distó mucho del especial de 75 miny fue mermando en gran medida conforme se acercaba al episodio 13, aunque sí podría decirse que el universo eminentemente fantástico y la alegría de vivir del *gatito feliz* fueron respetados en todos ellos. Pero para hacer una valoración fidedigna habría que estudiar capítulo por capítulo ya que estos se fueron haciendo con equipos, propios y foráneos, cuya composición variaba continuamente. Finalmente y como era de esperar la serie tuvo un recorrido muy exiguo, pero su raquítica distribución no fue sólo mérito de las desiguales características del producto pues la dejación de funciones en ese sentido del propio estudio y de sus coproductores, hicieron el resto.

## Conclusión

Como vemos desde la popularización de la TV Pumby siempre ha sido considerado una traslación atractiva, quizá porque gráfica y narrativamente esta parece algo natural y evidente. Hecho derivado del sedimento disneyano sobre el que se basó y formó su creador y por el tratamiento cuasi cinematográfico de sus historietas. Pero esto junto con su fama, mayor en el primer caso, y la posesión del don de la universalidad y atemporalidad no fueron suficientes elementos para llevar a buen puerto una empresa de dimensiones considerables y complejas. Las circunstancias que lo impidieron ya las conocemos, pero es que además fagocitó recursos y a los estudios implicados en su producción, convirtiéndose casi en un proyecto maldito. Pero... ¿lo fue? ¿Se trató de un proyecto condenado desde un principio? ¿O pudo haber sido de otra manera?

En el primero de los intentos sobró oportunismo y faltó visión comercial, o simplemente conocimiento de una profesión que desde fuera es habitualmente observada como algo amable pero sin llegar a profundizar en su dificultad. Sí es cierto que en la Valencia de finales de los años sesenta no se encontraban los recursos profesionales necesarios, pero si de verdad interesaba apostar por hacer un producto de calidad, se podría haber recurrido a Madrid o Barcelona donde, por ejemplo, los Estudios Moro o el de Macián estaban más que capacitados. De todos modos ¿hubiera soportado *Pumby* la avalancha de las producciones japonesas que arrasaron en los horarios infantiles de la primera mitad de la década de los años setenta? —*Mazinger Z, Marco, La abeja Maya, Heidi, Vicky el vikingo...*— Nunca lo sabremos, pero particularmente pensamos que siendo respetuosos con su esencia y en lápices profesionales si hubiera tenido una oportunidad, pudiendo haberse adelantado a *Don Quijote de la Mancha* (Romagosa Internacional, 1979-1981) como primera producción nacional de importancia.

En cuanto a la segunda de los tentativas y antes de que la productora empezase a verse superada y a desmoronarse financieramente, quedó demostrado durante los cinco primeros capítulos que con Pumby se podía hacer una serie de calidad media. Eso sí, reconsiderando aspectos y adaptándolos a los tiempos que corrían, como el ya citado formato o la actualización de los diseños de los personajes. Pero además, asumiendo desde el principio que Pumby nunca podrá ser una serie barata, pues su propio *leitmotiv* la condena en ese aspecto. Su constante viajar entre mundos fantásticos y épocas muy diferentes, obliga al diseño de

nuevos escenarios, vehículos, personajes secundarios, extras, etc... que no serán reutilizables en episodios posteriores, suponiendo una importante inversión por capítulo.<sup>18</sup> Pero, aun estimando todos estos aspectos... ¿Hasta qué punto podría haber sido aceptada por un niño, por ejemplo, de entre seis y ocho años en el año 2002? Como indicábamos al inicio, el éxito actual de series animadas de idéntico espíritu nos invita a pensar que sí hubiera podido hacerse un hueco en las parrillas televisivas, porque, salvando las distancias, algunos de los universos por los que transitan Finn y Jake, o su misma actitud vital, perfectamente podrían haber salido del lápiz del genial Sanchis.

---

<sup>18</sup> Cada uno de los episodios costó una media de 23 millones de pesetas. Casi un millón el minuto terminado.

## Bibliografía

ANÓNIMO. El Supremo confirma a Sanchis los derechos sobre Pumby en *El País*. [en línea]. Disponible en [http://elpais.com/diario/2007/06/20/cvalenciana/1182367102\\_850215.html](http://elpais.com/diario/2007/06/20/cvalenciana/1182367102_850215.html)

BUSQUETS, A. *Pumby, la fantasía infinita*. Valencia, Dip. Prov. de Valencia. 1998.

CAVANILLES, JAVIER: “La última victoria del Guerrero del Antifaz” en *Valencia Plaza*[en línea]. Disponible en: <http://www.valenciaplaza.com/ver/70237/la-ultima-victoria-del-guerrero>

DASI “JUNIOR”, R. “Acaba de realizarse en Valencia la primera película de dibujos Animados”, en *Las Provincias* (1971, 03 de julio), p. 15.

GLEZ-MONAJ, R. “El cine de Pérez Arroyo y los proyectores de juguete de posguerra”, en *Secuencias. Revista de historia del cine*, nº 40 (2015), pp. 9-30.

LAHOZ RODRIGO, I. (dir.) et al. *Historia del cine valenciano*. Valencia, Levante –EMV. 1991.

NÁJERA, F. “Sanchis by Fco. Nájera”, en *Barzelona Comic*, nº 8 (1995), pp. 28-33.

PORCEL, A. (coord.) et al. *Historia del tebeo valenciano*. Valencia, Levante –EMV. 1992.

PORCEL, P. *Clásicos en Jauja*. Alicante, Ediciones de Ponent. 2002.

SANCHIS, J. *El detector de mentiras*. Libros ilustrados N° 24. Valencia, Editora Valenciana. 1970.

SORIANO, L. “Nodo *made in* Valencia”, en *Las Provincias* (2009, 18 de enero), p. 68

## Créditos fotografías

FIG. 1. *Diario Las Provincias*.

Resto del autor.

## Agradecimientos

José Luís Macías Sampedro, Juan Andreu Espí, Ignacio Lahoz Rodrigo, IVAC, Ignacio Meneu y Fernando Carrión.