

DIÁBOLO NOVEDADES MAYO 2025



**¡YO QUIERO UN TEBEO!**  
Los tebeos desde la posguerra a la Transición  
Pedro Delgado Cavilla



**SHERLOCK HOLMES** en el cine, el cómic y la televisión  
Javier Jiménez Barco



EL GRAN QUIOSCO DE LOS VIDEOJUEGOS  
JAVIER PEINADO





# TWO-FISTED TALES

VOLUMEN  
**1**  
EDICIÓN EN  
CASTELLANO

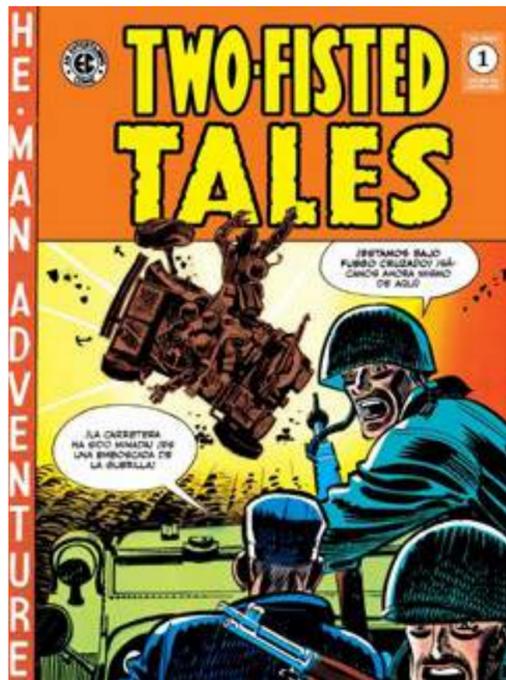


¡LA CARRETERA  
HA SIDO MINADA! ¡ES  
UNA EMBOSCADA DE  
LA GUERRILLA!

¡ESTAMOS BAJO  
FUEGO CRUZADO! ¡SÁ-  
CANOS AHORA MISMO  
DE AQUÍ!

# TWO-FISTED TALES. VOLUMEN 1 (de 4). EDICIÓN EN CASTELLANO

Al Feldstein, Johnny Craig, Jack Kamen, Jack Davis, Graham Ingels. Traducción: Alfonso Bueno López y Santiago García Fernández

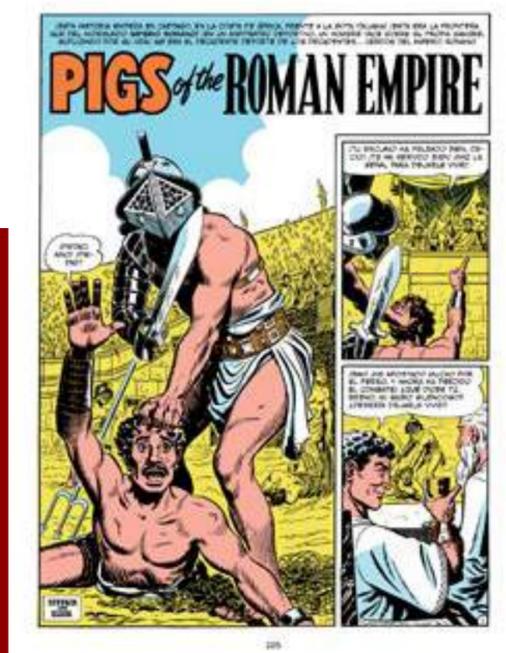
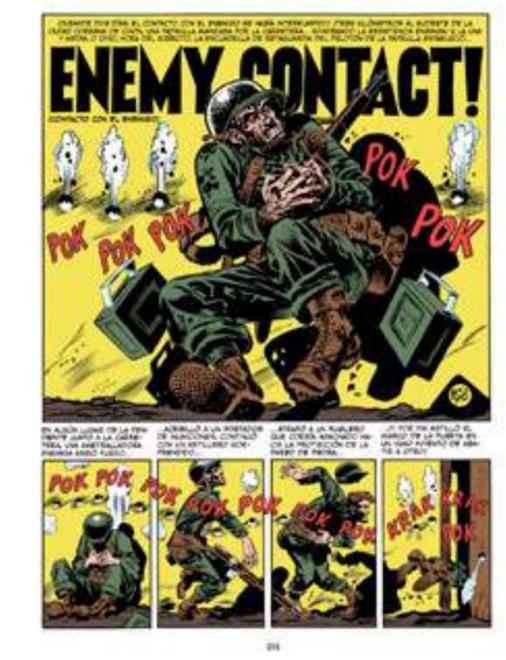


## ¡EL GÉNERO BÉLICO LLEGA A NUESTRA RECOPIACIÓN DE LOS CÓMICS DE EC!

Los cómics bélicos de EC, no son solo para muchos los mejores de todos los que publicó la mítica editorial, sino que, para diferentes expertos, están situados entre las obras maestras de la historia del cómic. Historietas que, tras una primera apariencia bélica, desarrollaban en la mayor parte de los casos un argumento totalmente antibelicista, recreando la crueldad de la guerra y sus batallas a lo largo de los tiempos, así como el sufrimiento de los inocentes. Totalmente atemporales, cobran una gran vigencia en los tiempos actuales. Pero no solo contaron con guiones excepcionales, su nivel gráfico es incomparable y totalmente deslumbrante. Nadie se puede perder esta maravilla ilustrada que además de ser apasionante, invita a la reflexión.

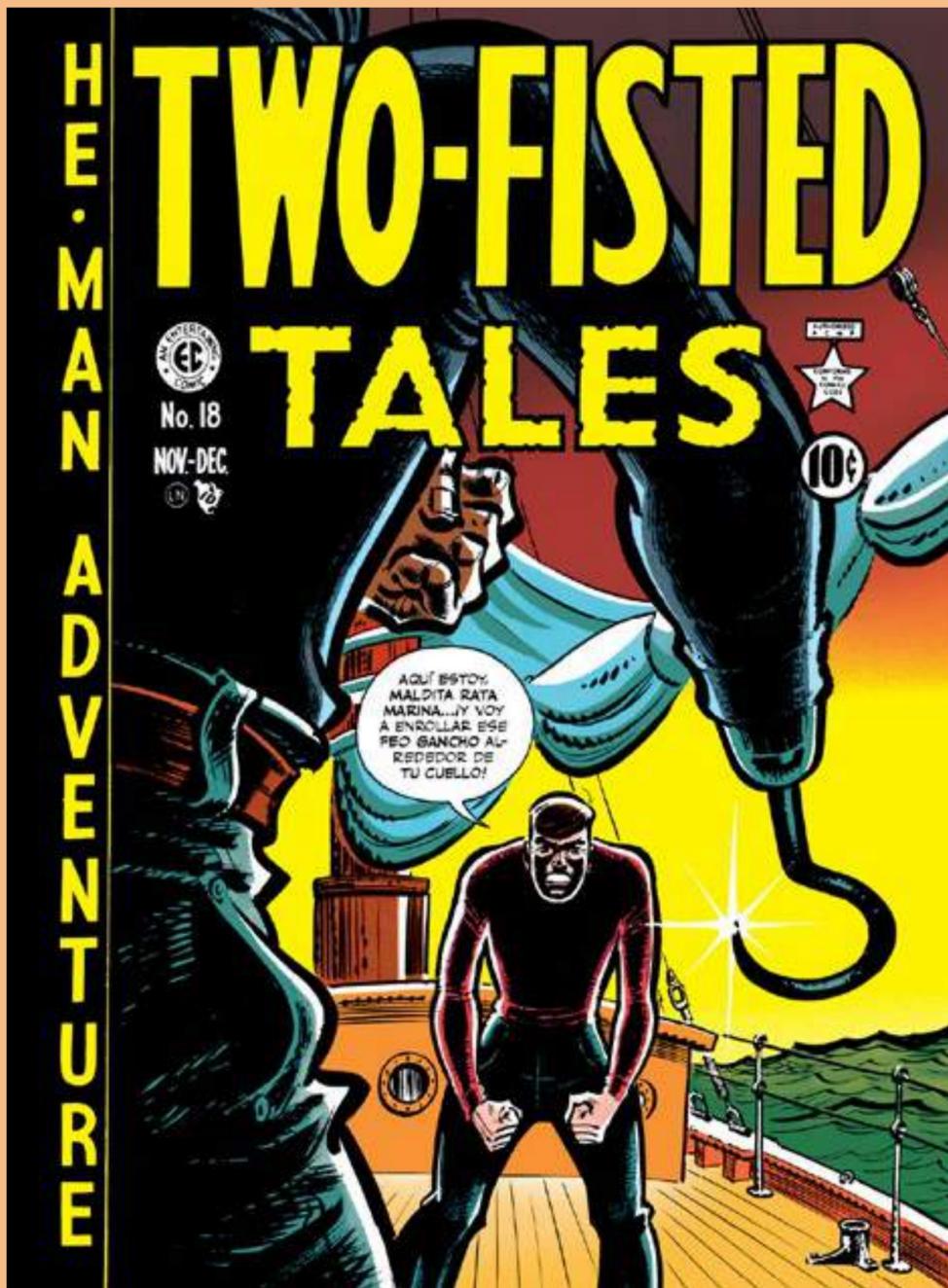
Johnny Craig, Al Feldstein, Wally Wood, Harvey Kurtzman, Graham Ingels, Al Williamson, Reed Crandall, Bernard Krigstein y un largo etcétera, son nombres míticos en la historia del cómic. Ahora, y por primera vez en castellano, una edición a la altura de los míticos cómics de EC, la editorial norteamericana que no solo marcó una época, sino que supuso un antes y un después en el discurrir del noveno arte y de su influencia en otros medios.

**Este volumen contiene los seis primeros números de la colección, publicados originalmente entre noviembre de 1950 y octubre de 1951.**



Cartoné. 22x28. Color. 216 páginas  
ISBN: 978-84-19790-94-1  
Precio: 37,95 euros

**DISPONIBLE A PARTIR DE  
LA ÚLTIMA SEMANA DE MAYO**



# HONG KONG INTRIGUE!



# TWO-FISTED TALES



No. 19  
JAN-FEB.



10¢



¡SOLDADO ENEMIGO!

¡PARA CHICO! ¡LLEVA MUERTO HORAS!

¡ESTOS NOVATOS SE PONEN MUY NERVIOSOS SU PRIMERA VEZ BAJO FUEGO!

# WAR STORY!



¿ESTÁS BIEN, CHAVAL?

¡ALLÍ, SARGENTO! ¡SOLDADO ENEMIGO!

¡TRANQUILLO, CHICO! ¡ESTÁS DESPERDICIANDO BALAS! ¡ESE TÍO LLEVA MUERTO MUCHO TIEMPO!

¿MUERTO?... ¡LA PRIMERA VEZ QUE DISPARO A UN HOMBRE... Y YA ESTABA MUERTO!

¡CÁLMATE! ¡ESTAMOS AQUÍ ATRAPADOS Y NO PODEMOS SALIR HASTA QUE LLEGUEN LOS MORTEROS Y DESACTIVEN LA AMETRALLADORA!

# FLIGHT FROM DANGER!

EN LOS BOSQUES QUE RODEAN EL PUEBLETITO DE BREMERHAVEN, UNOS KILÓMETROS AL NORTE DE BERLÍN, UN HOMBRE MAYOR Y UNA CHICA ESCUDRIÑAN ANSIOSOS EL CIELO NEGRO...



¡OH, PADRE, PADRE! ¿DÓNDE ESTÁ EL AVIÓN? ¿NO TENÍA QUE HABER LLEGADO YA?

¡PACIENCIA, LISAT! ¡LOS AMERICANOS PROMETIERON VENIR Y NO NOS FALLARÁN! EL AVIÓN... ¡MIRA! ¡FOCOS!



¡SÍ! ¡ALLÍ ESTÁ EL AVIÓN! ¡LE ESTÁN DISPARANDO!

¡LE HAN DADO!



# BRUTAL CAPT. BULL!



¡ASÍ ES COMO EL SEÑOR JEREMIAH PRINGLE SE AJUSTÓ AL SERVICIO DE SU MAJESTAD, EL REY DE INGLATERRA! AL FIN DEL SIGLO XVII, LA ARMADA BRITÁNICA ESTABA ESCASA DE HOMBRES... ¡Y PARA NUTRIR SUS FUERZAS SE ENVASABAN 'GRUPOS DE RECLUTAMIENTO' QUE 'CONVENCERAN' A LOS HOMBRES PARA ENTRAR AL SERVICIO DEL REY! FUE DE ESTA FORMA COMO JEREMIAH PRINGLE PARTIÓ EN UNA COBESITA, LA H. M. S. CONFIDENCE, BAJO EL MANDO DE... ¡EL BRUTAL CAPTÁN BULL!

¡TRAEMOS OTRO, CAPITÁN! ¡SE RESISTIÓ UN POCO, PERO NADA QUE UN PERNO NO PUDIERE SOLUCIONAR!

¡MUM! ¡BALDUCHO! ¡MANOS BLANCAS! ¡UNAS SEMANAS EN LAS VERGAS LE HARÁN FLORECER LA CARA Y LE PONDRÁN ALGUNOS CALLOS EN LAS MANOS! ¡BOSUN, TRAE UN CUBO DE AGUA!

¡SÍ, SE CAPTÁN BULL!



¡¿QUIÉ? ¡¿QUÉ ESTOY?!

¿QUÉ SIGNIFICA ESTO? ¿POR QUÉ ME HAN SUBIDO A BORDO DE ESTE BARCO? ¡SOY CIUDADANO BRITÁNICO! ¿DÓNDE ESTÁ EL CAPTÁN DE ESTE BARCO?

¡EXLUCO VERLO DE INMEDIATO!



# TWO-FISTED TALES



No. 20  
MAR.-APR.

10¢

¡NAY, JOE!  
¡HE OÍDO QUE MUCHOS ENEMIGOS SE ESTÁN INFILTRANDO ENTRE ESTOS REFUGIADOS! ¿CÓMO PODEMOS SABERLOS? ¿JOE? ¿MÉ CYBES?



# MASSACRED!

¡NUESTRA HISTORIA EMPIEZA EN UNA ZANJA QUE BORDEA UNA COLINA! ¡YA SABÉIS CÓMO SE FORMAN LAS ZANJAS! ¡EL AGUA DE LLUVIA QUE SE VIERTE SOBRE UN VALLE ABRE LENTAMENTE UN CANAL EN LA TIERRA BLANDA! ¡Y MUY PRONTO HAY UNA ZANJA! ¡PERO HOY, LA ZANJA NO LLEVA AGUA DE LLUVIA! HOY LLEVA SANGRE ROJA, LA SANGRE DE LOS SOLDADOS DE LAS NACIONES UNIDAS QUE HAN SIDO VÍCTIMAS DE UNA... ¡MASACRE!

¡TENIENTE! ¡LOS DE ESTA ZANJA SON DE LOS NUESTROS! ¡ASEGINADOS!



¡DIOS MÍO!  
¿QUÉ OCURRE, SARGENTO?  
¡MIRAD! ¡TIENEN LAS MANOS ATADAS A LA ESPALDA CON SUS PROPIOS CORDONES!  
¡PARECE QUE NO LES DIERON NINGUNA OPORTUNIDAD!  
¡ESCUCHAD! ¿SÍ UN SEMBIDO?  
¡UNO DE ELLOS SIGUE VIVO!

¡JUNO DE 1944! ¡EL DÍA DE LOS ALADOS INADEN LA PENÍNSULA DE CHERBURGO PARA RECUPERAR FRANCIA... ¡PARA RECUPERAR EUROPA! ¡PERO LA INFANTERÍA YANQUI QUE AVANZA DESDE LAS PLAYAS DESCOBRE UNA BATALLA QUE SE HA LIBERADO ANTES! LOS PARACAJISTAS DE LA 82.ª AEROTRANSPORTADA HAN PAVIMENTADO EL CAMINO... CAYENDO DESDE EL CIELO SOBRE LA ESPALDA DE LOS ALEMANES COMO DEMONIOS CON CASCOS Y LOS BOLSILLOS LLENOS... GANÁNDOSE SU APODO... ¡LOS DIABLOS DEL CIELO!

# DEVILS in BAGGY PANTS!

¡QUÉ DESASTRE! ¡ESOS PARACAJISTAS SE LA HAN LLENADO! ¡EL PARACAJISTAS DE ESE POBRE SE ENGANCHÓ EN EL ÁRBOL! ¡NO TUVO NINGUNA OPORTUNIDAD! ¡QUE VENGAN LOS MÉDICOS A CURAR A LOS HERIDOS!



¡TÓMATILO CON CALMA, CHICO! ¡TE HAS ROTTO EL BRAZO!  
¡NO ES JUSTO! ¡NO ES JUSTO! ¡NO PUEDES LLAMAR COBARDE A UN HOMBRE SIN DARLE UNA OPORTUNIDAD!  
¡PARECE PATATA DE COMBATE! ¡¡¡QUÉTELE EL BRAZO, CABO!  
¡UN HOMBRE PUEDE SER APOCADO Y OTRO UN BOCAZAS! ¡PERO ISO NO TE DICE QUÉN ES EL AUTÉNTICO COBARDE!

¡EL PERSONAJE PRINCIPAL DE ESTA HISTORIA ES MUY PINTORESCO! ¡NACIDO EN 1873, DESEMPEÑÓ UN PAPEL IMPORTANTE EN LA CONQUISTA DEL OESTE, SIENDO CONOCIDO POR NOMBRES COMO "PLAJADOR", "PATACERO", Y A VECES "HOMBO"! SU NOMENCLATURA OFICIAL ERA...

# COLT SINGLE ACTION ARMY REVOLVER!



¡RUFE! ¡SIEMPRE ESTÁS SOBANDO TU ARMA! ¡SIEMPRE LE ESTÁS SACANDO BRILLO Y CARBÓNOLA!

¡SI QUEREMOS LLEGAR A TUCCON CON NUESTRO ORO ANTES DE QUE ANOCESCA, SERÁ MEJOR QUE NOS MOVAMOS! ¿MÉ CYBES, RUFE?



¡SIS BALAS! ¡SIS BALAS PARA SIS HOMBRES! ¿DÓNDE ACABARÁN CINCO DE ESAS BALAS?  
¡POR CÓMO SOBAS ESE ARMA, CUALQUIERA PENSARÍA QUE ES UNA MUJER! ¡LEVANTA, BURRO!

¡UN ARMA ES COMO UNA MUJER, ASUELO! ¡NADIE DEBE CONFÍAR EN UNA MUJER... NI DARLE LA ESPALDA A UN ARMA!  
¡VAMOS, RUFE! ¡TENEMOS QUE METER ESTE ORO EN EL BANCO Y RECLAMAR LA MINA!

BIAM

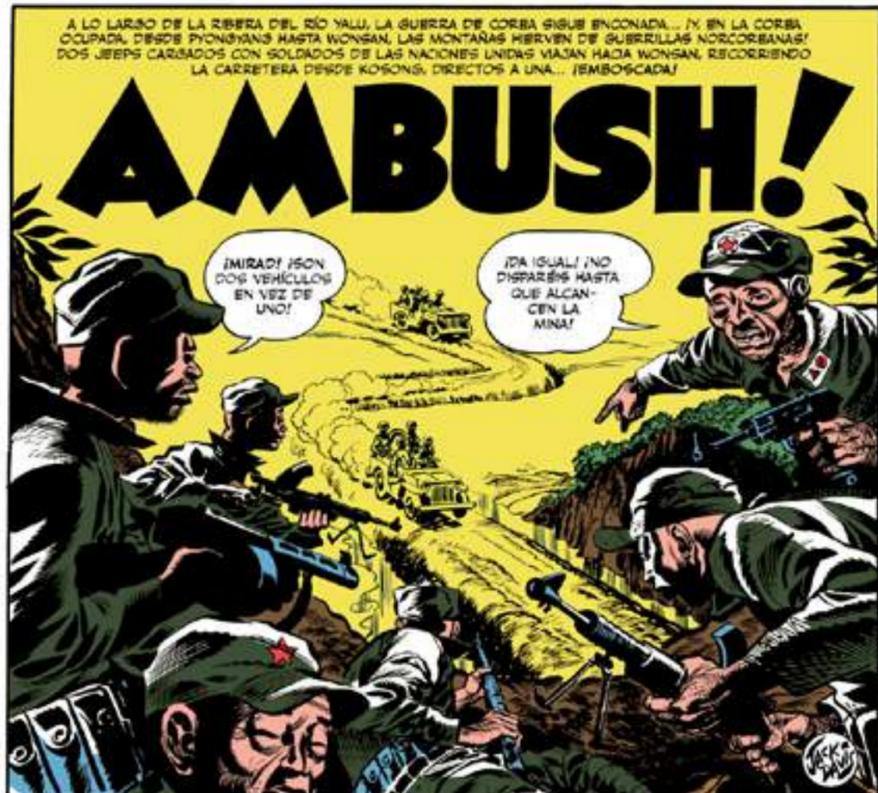
# TWO-FISTED TALES

No. 21  
MAY-JUNE

10¢

¡LA CARRETERA HA SIDO MINADA! ¡ES UNA EMBOSCADA DE LA GUERRILLA!

¡ESTAMOS BAJO FUEGO CRUZADO! ¡SÁCANOS AHORA MISMO DE AQUÍ!



A LO LARGO DE LA RIBERA DEL RÍO YALU, LA GUERRA DE COREA SIGUE ENCONADA... EN LA COREA OCUPADA, DESDE PHONGYANG HASTA WONSAN, LAS MONTAÑAS HIEBLEN DE GUERRILLAS NORCOREANAS! DOS JEEPS CARGADOS CON SOLDADOS DE LAS NACIONES UNIDAS VIAJAN HACIA WONSAN, RECORRIENDO LA CARRETERA DESDE KORONS, DIRECTOS A UNA... ¡EMBOSCADA!

# AMBUSH!

¡MIRAD! ¡SON DOS VEHÍCULOS EN VEZ DE UNO!

¡VA IGUAL! ¡NO DISPARÉS HASTA QUE ALCANZEN LA MINA!



¡OIGA, CAPITÁN! ¿NO HA HABIDO ACTIVIDAD DE GUERRILLAS POR AQUÍ? ¿NO HAY PELIGRO?

¡NO PARECES MUY PREOCUPADO, LUCKY! ¿CÓMO LO CONSEGUIES?

BUENO, TE DIRÉ QUE EL SECRETO ESTÁ AQUÍ DENTRO... ¡EN MI CASCO!

¡NO LO SÉ! ¡HEMOS EXPULSADO DE LAS MONTAÑAS A LA MAYORÍA! ¡PERO AUN ASÍ, TEN LISTO EL RIFLE!

¡TRANQUILO, QUAPERAS!

¡ESTA HISTORIA EMPIEZA EN CARTAGO, EN LA COSTA DE ÁFRICA, FRENTE A LA BOTA ITALIANA! ¡ESTA ERA LA FRONTERA SUR DEL MORGUINDO IMPERIO ROMANO! EN UN ANFITRATRO DEPORTIVO, UN HOMBRE HACÉ SOBRE SU PROPIA SANGRE, SUPLICANDO POR SU VIDA! ASÍ ERA EL DECADENTE DEPORTE DE LOS DECADENTES... CERDOS DEL IMPERIO ROMANO

# PIGS of the ROMAN EMPIRE



¡PIEDAD, AMO! ¡PIEDAD!



¡TU ESCUDO HA PELADO BIEN, DEJÓ! ¡TE HA SERVIDO BIEN! ¡HAZ LA SEÑAL PARA DEJARLE VIVIR!



¡BAH! ¡HE APOSTADO MUCHO POR EL PERRO, Y AHORA HA PERDIDO EL COMBATE! ¿QUÉ DICES TÚ, BRENO, MI SABIO SILENCIOSO? ¿DEBERÍA DEJARLE VIVIR?

SEVENSON ELLER

¿CUÁNTOS RECORDAS 1943? ¿RECORDAS QUE LOS AMERICANOS DESSEMBARCARON EN SICILIA Y EXPULSARON A LOS ALEMANES AL MAR? LOS TRAB RECUERDOS EL NOMBRE DE SALERNO... CASINO... EL RÍO VOLTURNO... ANZIO? ES AL NORTE DE ANZIO EN 1943 DONDE EMPEZAMOS NUESTRA HISTORIA... UNA HISTORIA DE LA CAMPAÑA ITALIANA, Y DE CANSADOS SOLDADOS AMERICANOS, Y DE UN SOLDADO EN PARTICULAR Y SU... ¡BUSQUEDA!

# SEARCH!



¡PAQUETE!



# TWO-FISTED TALES

No. 22  
JULY-AUG.

10¢



¡A CUBIERTO!  
¡HAY UNA AMETRALADORA NORCOREANA AHÍ AFUERA!

DURANTE DOS DÍAS, EL CONTACTO CON EL ENEMIGO SE HABÍA INTERRUMPIDO! (TRES KILÓMETROS AL SUDESTE DE LA CIUDAD COREANA DE ICHON, UNA PATRULLA AVANZABA POR LA CARRETERA... SONDEANDO LA RESISTENCIA ENEMIGA A LA UNA Y MEDIA O TRES HORAS DEL EJERCITO, LA ESCUADRILLA DE RETAGUARDIA DEL PELOTON DE LA PATRULLA ESTABLECÓ...

# ENEMY CONTACT!



EN ALGÚN LUGAR DE LA PENDIENTE JUNTO A LA CARRETERA, UNA AMETRALADORA ENEMIGA ABRÍO FUEGO...  
...ACRIBILLÓ A UN PORTADOR DE MUNICIONES, CONTINUÓ CON UN ARTILLERO SORPRENDO...  
...ATRAPÓ A UN RUSIERO QUE CORRÍA ASACHADO HACIA LA PROTECCIÓN DE LA PARED DE PIEDRA...  
...¡Y POR FIN AGILLÓ EL MARGO DE LA PUERTA EN UN VANO INTENTO DE ABATIR A OTRO!



AGOSTO DE 1918! UN PALZ ALEMÁN REVOLTEABA SOBRE LOS HORRIBLES CAMPOS SURCADOS DE TRINCHERAS DE FRANCIA VOLABA PARA SALUDAR A LOS NUEVOS REEMPLAZOS AMERICANOS ESCONDIDOS EN EL RÍO VESLE FRANCÉS... VOLABA PARA MATAR A LOS NUEVOS REEMPLAZOS AMERICANOS! NO ES QUE EL PALZ NO QUISIERA MATAR A LOS VIEJOS SOLDADOS DEL VESLE, ES QUE... ¡LOS VIEJOS SOLDADOS NUNCA MUEREN!

# OLD SOLDIERS NEVER DIE!



¡EH, PAPPY DAVIDSON! ¿DEJA DE DAR DE COMER A ESE GATO Y DIME UNA COSA! ¿ME OÍDO CANTAR A LOS CHICOS QUE LOS VIEJOS SOLDADOS NUNCA MUEREN! ¡TU ERES UN VETERANO! ¿QUÉ SIGNIFICA ESO, QUE LOS VIEJOS SOLDADOS NUNCA MUEREN?

¡MAU...

# TWO-FISTED TALES

No. 23  
SEPT-OCT.

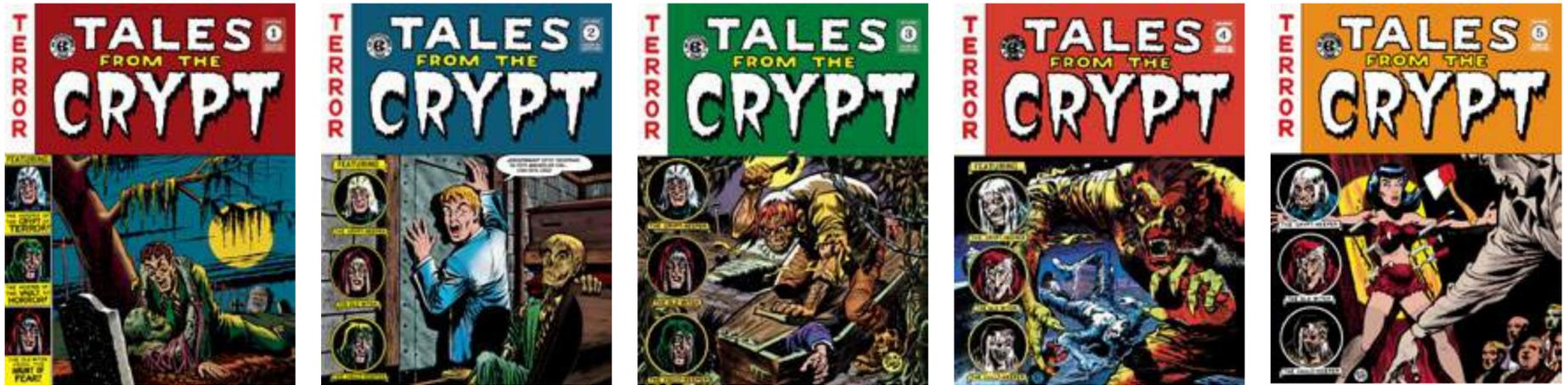
10¢



¡ATRÁS!  
¡NO PODEMOS RESCATAR A ESE PILOTO!  
¡ESTÁ CAYENDO EN TERRITORIO ENEMIGO!

# OTROS TÍTULOS DE LA COLECCIÓN *CLÁSICOS EC*

TALES FROM THE CRYPT - 5 VOLÚMENES - SERIE COMPLETA



WEIRD SCIENCE - 4 VOLÚMENES - SERIE COMPLETA

IMPACT - 1 VOLUMEN



SHOCK SUSPENSSTORIES - 3 VOLÚMENES - SERIE COMPLETA

THE HAUNT OF FEAR - SERIE EN CURSO



Bastien Vivès

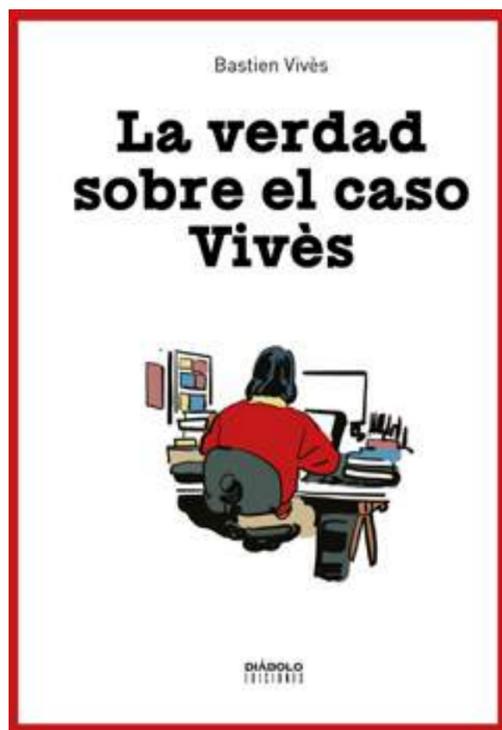
# La verdad sobre el caso Vivès



DIÁBOLO  
EDICIONES

# LA VERDAD SOBRE EL CASO VIVÈS

Bastien Vivès.



## ¡LA OBRA MÁS ÁCIDA Y SARCÁSTICA DE BASTIEN VIVÈS!

¿Dónde termina la libertad artística y empieza la caza de brujas?

En este libro tan afilado como incómodo, Bastien Vivès desmonta con ironía la tormenta moral que desató su obra. Entre cancelaciones, linchamientos virtuales y exposiciones censuradas, el enfant terrible del cómic francés se enfrenta a sus propios jueces: los medios, las redes sociales y la sacrosanta corrección política. ¿Es Vivès un provocador sin filtro o el síntoma de una época que ya no tolera la ambigüedad? Con humor negro y lucidez incómoda, el autor de *El gusto del cloro*, pone el dedo en la llaga de un debate que sigue ardiendo.



También disponibles del mismo autor:

- **El gusto del cloro** (4ª edición)
- **Ellos**
- **Hollywood Jan** (con Santaville)
- **En mis ojos** (segunda edición)
- **Amistad estrecha**
- **Por el imperio** (tres volúmenes, con Chabane)
- **Polina** (4ª edición)
- **La carnicería**
- **Videojuegos**
- **El amor**
- **La familia**
- **La blogosfera**
- **La guerra**
- **Los tebeos**
- **El fútbol**
- **Lastman** (13 volúmenes, con Balak y Santaville)
- **Los melones de la ira**
- **La gran odalisca** (con Ruppert y Mulot)
- **Olympia** (con Ruppert y Mulot)
- **Una hermana**
- **La blusa**
- **Catorce de julio**
- **Último fin de semana de enero**



Cartoné. 15x22. Blanco y negro. 160 páginas

ISBN: 978-84-19790-89-7

Precio: 15,95 euros

DISPONIBLE A PARTIR DE  
LA ÚLTIMA SEMANA DE MAYO



4



5

### COMISARÍA



20



21



# Sanzulian

La fantasía ilustrada



DIABOLO

Sanzulian

# SANJULIA

## LA FANTASÍA ILUSTRADA



**Descubre el arte incomparable de Sanjulian, uno de los ilustradores más legendarios del siglo XX, en esta edición de lujo que rinde homenaje a su extraordinaria carrera.**

Con más de 500 páginas y cientos de ilustraciones a todo color, este volumen es una joya visual que captura la fuerza, el detalle y la atmósfera única de su estilo. Desde portadas icónicas hasta obras inéditas, el libro ofrece un recorrido fascinante por su universo artístico. Una pieza imprescindible para coleccionistas y amantes de la fantasía ilustrada.



Terror, western, espada y brujería, ciencia ficción...ningún género ha quedado sin alguna bella ilustración del maestro Manuel San Julián (conocido artísticamente como Sanjulian).

Desde sus portadas para las revistas de Warren a las cubiertas de las novelas de Conan, sus Vampirellas...todos guardamos muchos de nuestros recuerdos más imborrables son estos dibujos que nos han acompañado desde hace ya décadas.

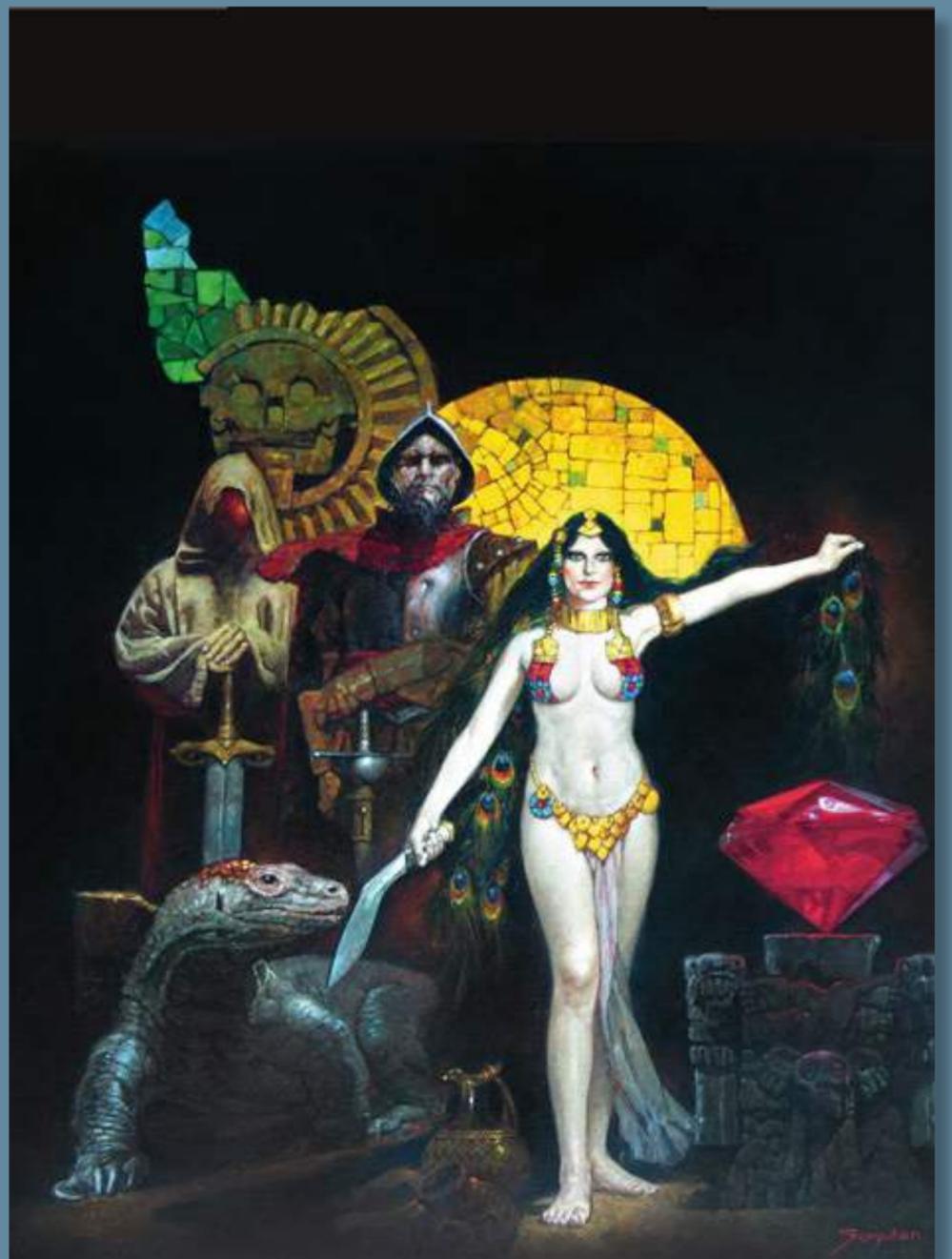
El libro cuenta con prólogos de Manuel Auad y Marcos Ordóñez y epílogo de David García Sariñena.



Cartoné con sobrecubierta. 22x30. Color. 540 páginas  
ISBN: 978-84-19790-87-3  
Precio: 69,95 euros

**DISPONIBLE A PARTIR DE  
LA ÚLTIMA SEMANA DE MAYO**

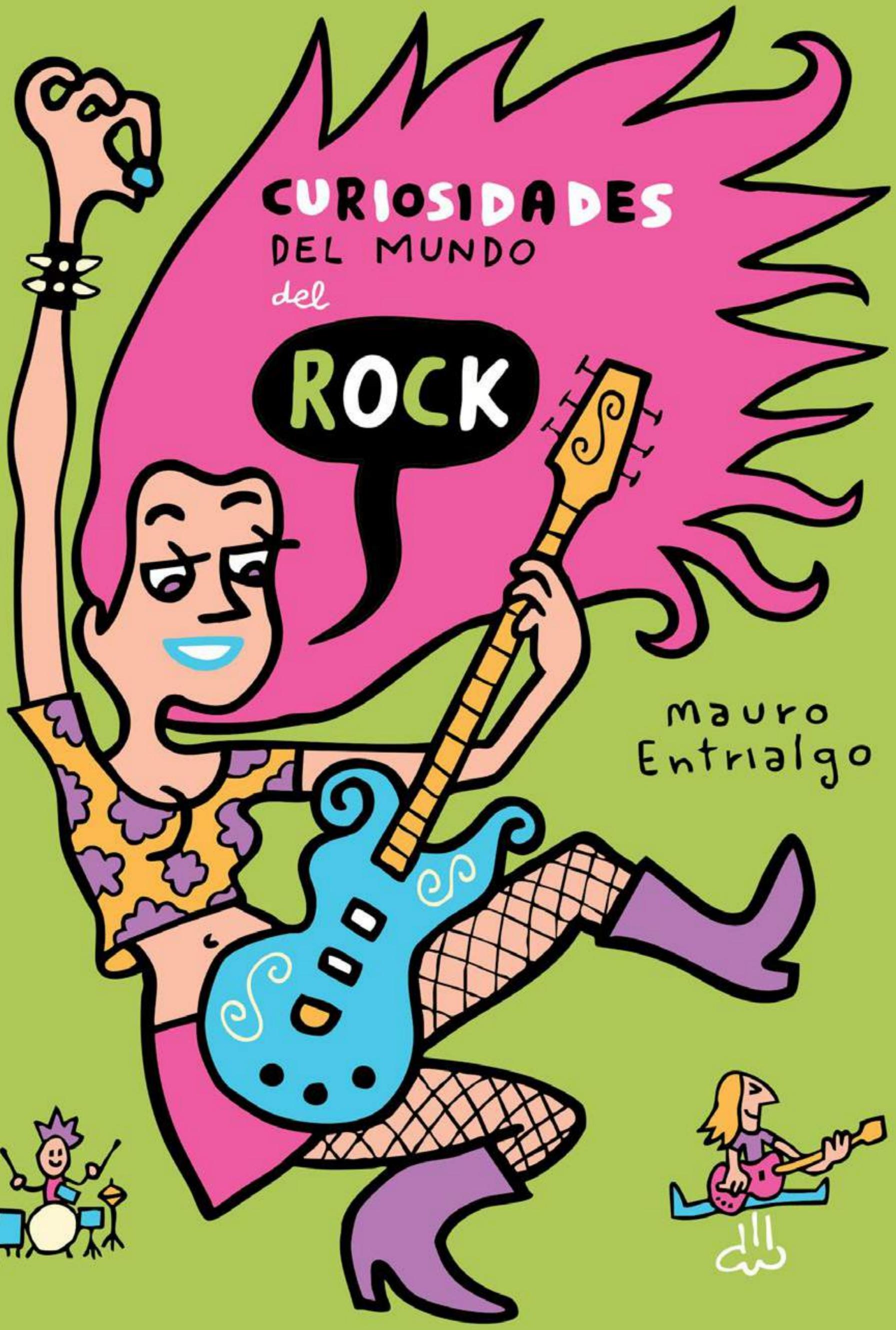




**CURIOSIDADES**  
DEL MUNDO  
del

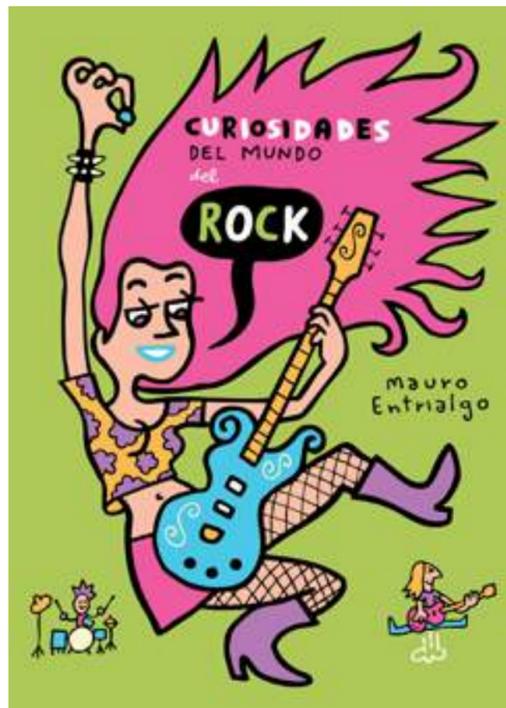
**ROCK**

mauro  
Entrialgo



# CURIOSIDADES DEL MUNDO DEL ROCK

Mauro Entrialgo



**¡Todas las respuestas a las preguntas que siempre te hiciste sobre el mundo del rock!**

¿Te has preguntado alguna vez cómo organizan sus colecciones los obsesivos coleccionistas de vinilos? ¿Qué diferencias existen entre punks y siniestros más allá de la estética? ¿Qué hay detrás de los callos en las manos de los músicos, los nombres artísticos más insólitos o los objetos que acaban volando desde el escenario?

Sumérgete en una disección ácida, divertida y certera del ecosistema rockero a cargo de Mauro Entrialgo, que con su inconfundible humor analiza con lupa todo lo que rodea a las estrellas del rock: desde las muertes que no fueron causadas por drogas, hasta los secretos del merchandising más surrealista. Una mirada tan irreverente como ingeniosa sobre las obsesiones, contradicciones y genialidades que orbitan el mundo del rock. Ideal para fans, melómanos y amantes del humor inteligente.

Otras obras del mismo autor:

- **Lo contrario** (ISBN: 978-84-16217-59-5)
- **Todos los piscolabis** (ISBN: 978-84-946995-1-1)
- **Expertos en jetón** (ISBN: 978-84-948597-3-1 )
- **Solo son dejà vos a la carta** (ISBN: 978-84-18320-06-4)
- **Drugos el acumulador. Edición definitiva** (ISBN: 978-84-18320-75-0)
- **Cuqui siempre sale** (ISBN: 978-84-19790-06-4)



Rústica. 22x30. Color. 48 páginas  
ISBN: 978-84-19790-86-6  
Precio: 10,95 euros

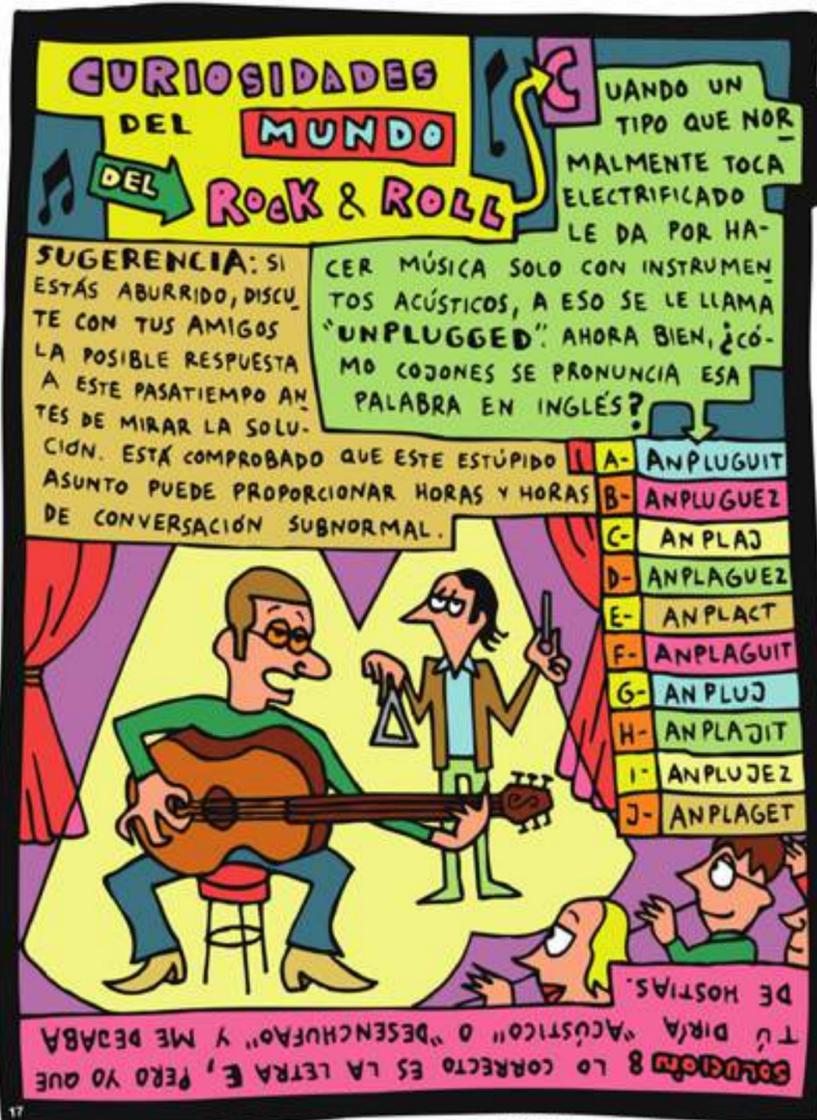
DISPONIBLE A PARTIR DE  
LA ÚLTIMA SEMANA DE MAYO



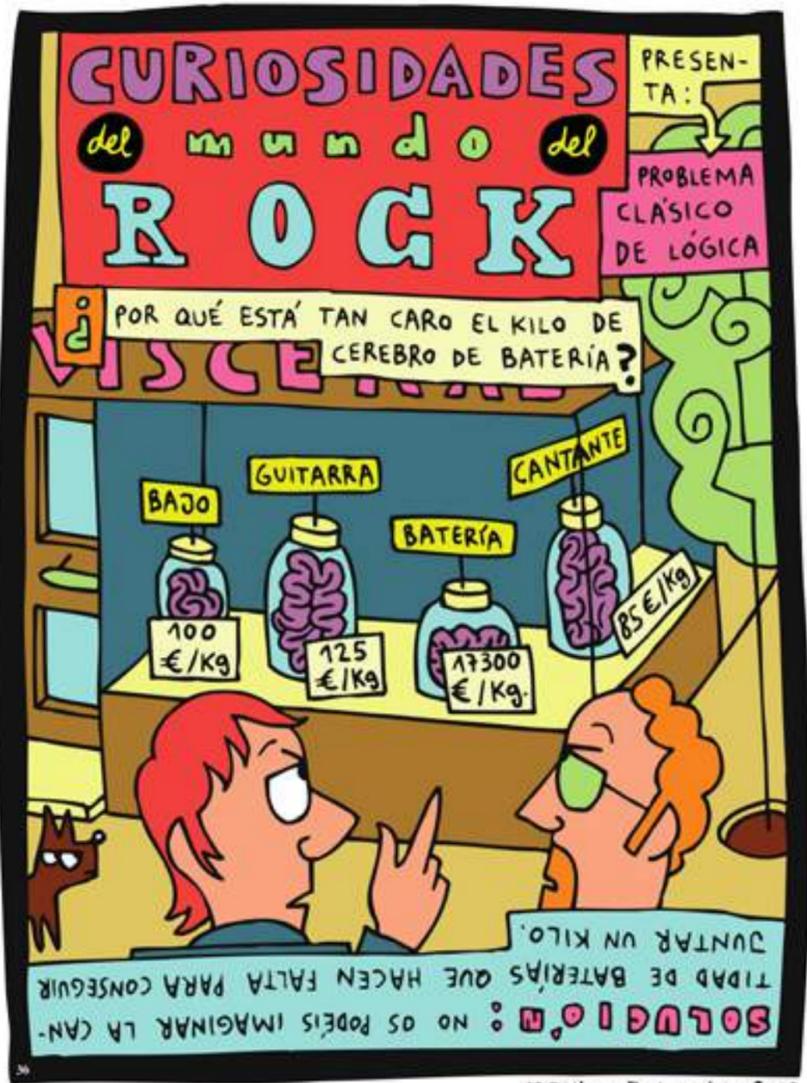
mauro Entrialgo 1998



mauro Entrialgo 2001



mauro Entrialgo 2001



mauro Entrialgo 2003

# CURIOSIDADES

DEL

MUNDO

DEL

ROCK

PRESENTA

AGUDEZA VISUAL

EL FETICHISMO ESTÁ MUY ARRAIGADO ENTRE LOS SEGUIDORES DEL ROCK. CADA UNO DE LOS MIEMBROS DE ESTE GRUPO ESTÁ AHORA MISMO EN CONTACTO FÍSICO CON UN OBJETO QUE PIENSA ARROJAR AL PÚBLICO AL FINALIZAR EL CONCIERTO. ADIVINA LOS CUATRO OBJETOS.



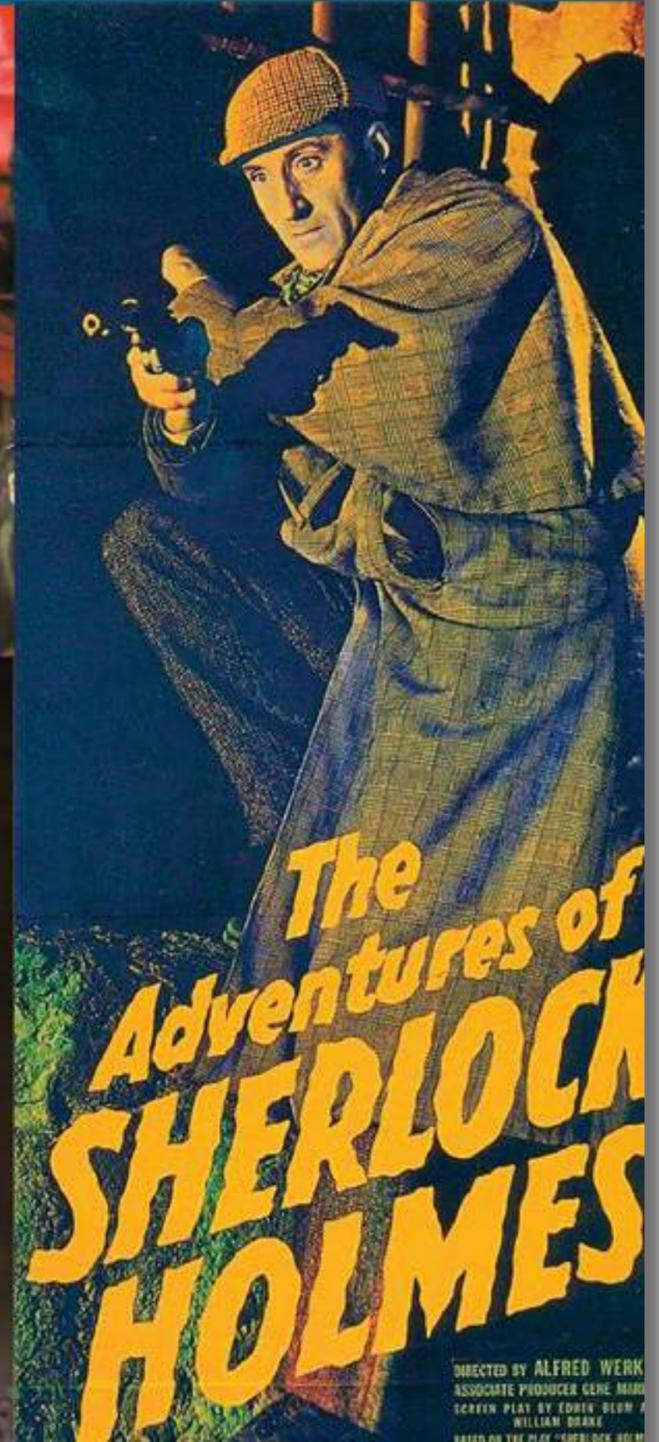
**SOLUCIONES:** EL BATERÍA, UNA BAQUETA, EL GUITARRA, UNA PUA, EL CANTANTE, LA CAMISETA SUDADA Y EL BACO, EL PAPERITO CON LA LISTA DE LAS CANCIONES.



# SHERLOCK HOLMES

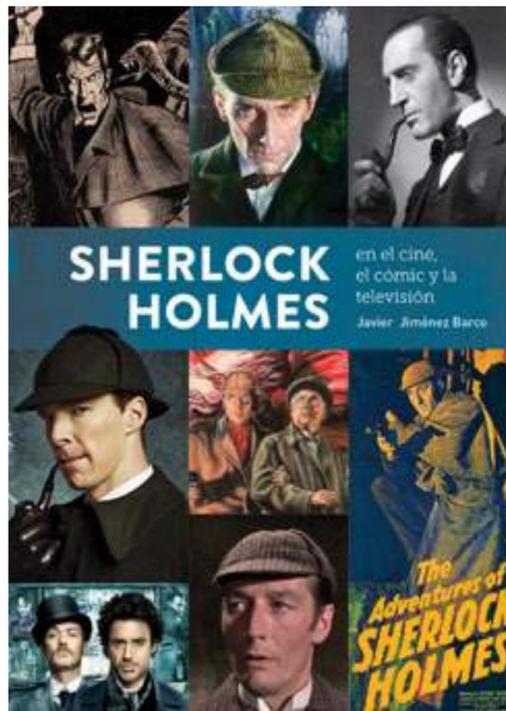
en el cine,  
el cómic y la  
televisión

Javier Jiménez Barco



# SHERLOCK HOLMES EN EL CINE, EL CÓMIC Y LA TELEVISIÓN

Javier Jiménez Barco



**Poco después de su primera aparición en 1887, Sherlock Holmes no tardó en trascender las páginas impresas y colonizar otros medios de comunicación y entretenimiento. Tras un primer volumen dedicado en exclusiva al universo literario del detective, le llega el turno ahora a una obra que detalla las apariciones de Holmes en el teatro, el cine, la radio, la televisión y el cómic.**

Desde las obras teatrales del propio Conan Doyle a las apócrifas escritas en todo el mundo, España incluida... los actores y películas más destacados, en el cine y la televisión... las diferentes series televisivas basadas en Holmes y su universo... y su llegada al mundo del cómic, desde las primeras tiras diarias hasta las modernas novelas gráficas basadas en sus casos. Este volumen incluye, además, sendos apéndices dedicados a Holmes en los juegos de mesa y videojuegos, así como a su presencia en otros objetos de coleccionista.



La quinta y última película de Warner de *Alfred Hitchcock* (Thomas Bentley, julio 1947), estrenada en los EEUU como *Murder at the Baker Street* con cierta suerte, dado que el personaje de Sir Henry Baker y su hijo (y su mansión) aparecen en la historia. En realidad, se trata de una adaptación muy libre de *MUR*, transmutada a los Baker y a *Murder* (que volvió a ser interpretado por Lyn Harding, el intérprete de la película anterior) a *Murder*. Seguramente, esta última película sea la menos leída de las cinco, pero llegados a este punto, se hace necesario señalar que Warner fue un excelsísimo Sherlock Holmes y que, de ser mucho bastante legista, ha sido relegado al olvido. Adolfo es la última interpretación del actor que acabará identificándose con el papel.

No obstante, acabo ya el ciclo de Alfred Warner, y tras las citadas contribuciones de los otros cuatro *Brook, Mandy y Owen*, el público anglosajón continuaba a vivir a sus Holmes más clásicos. Le hablo de *Reggie*, pero, el tiempo de estar por el *Murder of Baker Street* a su vez está actor británico, que la historia daba la talla para una obra de *Holmes* en el teatro, que encontraba a un elenco de la época, película clásica de capa y espada. *Holmes*, claro está de Basil Rathbone.

Otros libros del mismo autor:

- **Chicago-Marte por 15 centavos. Una historia de las revistas pulp.** (ISBN: 978-84-18320-10-1)
- **Terror tales y los pulps bizarros.** (ISBN: 978-84-19790-04-0)
- **Pioneros en el espacio exterior. Las colecciones literarias clásicas de Ciencia Ficción en España.** (ISBN: 978-84-19790-41-5)
- **Sherlock Holmes. Su universo literario ilustrado.** (ISBN: 978-84-19790-67-5)



Hoy, como la de la fiesta, donde la caja de cartón (que el espectador, y nadie más, sabe que contiene el microfilm), va pasando de mano en mano, en una sucesión absolutamente brillante, para, al final, acabar en manos de la misma persona que la ha perdido al comienzo de la escena.

Para entonces, el elenco de las películas del *Holmes* de Rathbone era como una gran familia, en la que la mayoría de los actores y actrices de una cinta volaban a aparecer en cualquiera de las otras, interpretando cualquier otro papel. Gerald Hannon, que interpretaba al infanzonado y lord Pembroke, apareció también en al menos dos o tres más, como *The Scarlet Claw* o *Terror by Night*; George Zucco, que había interpretado a *Moriarty* en la segunda película, apareció aquí como un espía maestro ruso, y Henry Daniell, que interpretaba a uno de sus secuaces, acabaría, a su vez, personificando a *Moriarty* en *The Hound of Green*. El propio Nigel Bruce comentó algo acerca de ese equipo más o menos habitual: "Roy (R. William Noll, el doctor), Basil, yo mismo y nuestros amigos de *Sherlock Holmes* siempre trabajábamos como un equipo feliz y contentos" (*Sherlock Holmes Journal*, diciembre de 1990).

Cartoné. 17x24. Color. 290 páginas

ISBN: 978-84-19790-92-7

Precio: 27,95 euros

DISPONIBLE A PARTIR DE  
LA ÚLTIMA SEMANA DE MAYO

## 1. Sherlock en el teatro



### A escena, Sr. Holmes

Mucho antes de que el mundo moderno disfrutara del entretenimiento del cine o la televisión, la única forma que las personas civilizadas tenían de ver, representadas ante sus ojos, escenas de las historias de sus héroes literarios, era el teatro. Y, tal como tú y yo, amigo lector, vamos a ver a continuación, Sherlock Holmes no fue inmune a esa forma de arte. A fin de cuentas, para cuando comenzó a asomar su gorra de cazador de ciervos por los escenarios, ya había alcanzado una fama notable después de dos novelas y un par de colecciones de cuentos.

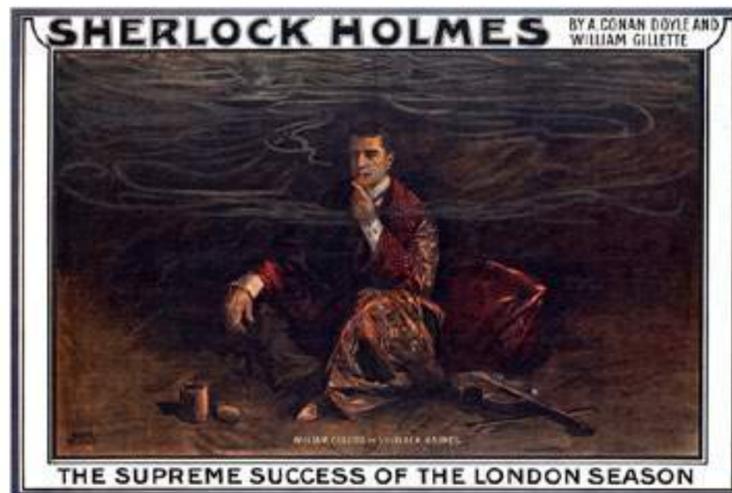
La primera obra de teatro relacionada con nuestro personaje fue la incompleta (y, por tanto, jamás representada) *Angels of Darkness*, de sir Arthur Conan Doyle, un intento frustrado, escrito entre 1888 y 1890, en el que el autor hizo lo posible por adaptar la parte de STUD en la que no aparecía Sherlock Holmes, es decir, la trama mormona, en Utah, que daba origen a la posterior venganza. Incluso aparecía en ella un tal Dr. Watson, aunque ligeramente distinto, dado que este Watson se encontraba en San Francisco, y no en Londres. No podemos saber por qué esta obra no llegó a ser acabada. Es posible que, para entonces, Doyle comenzara a recibir opiniones sobre STUD y comprendiera que se encontraba adaptando justo la parte de la novela que no había gustado demasiado a los lectores. Aunque el autor era de la opinión de que Holmes, como personaje dramatizado, jamás podría funcionar, o eso, al menos, le comentó a un periodista a comienzos de la década de 1890: "Tengo la seguridad de que Holmes no sirve para representaciones

William Gillette, el primer actor célebre que encarnó a Sherlock Holmes, visitó a Conan Doyle a bordo con el atuendo tradicional del detective.

Página siguiente: un cartel de la ópera de teatro de Conan Doyle y Gillette, diseñado por Albert Morron.



8



dramáticas. Sus deducciones y su modo de razonar (que son la esencia del personaje) provocarían, sobre el escenario, un tedio insuperable".

No obstante, no todo el mundo era de su misma opinión y, a finales de 1893, coincidiendo con la publicación de los últimos cuentos de *Las memorias de Sherlock Holmes* (y con su muerte aparente en FINA), el maestro del detectivismo debutó en los escenarios de Londres, en *Under the Clock* (Charles Brookfield, 25 noviembre 1893), un gag humorístico de un acto, que reunía a Holmes y Watson en su dúplex de Baker Street, junto con un trasunto del artista Emile Zola. Apenas dos semanas después se estrenó en Glasgow *Sherlock Holmes: A Psychological Drama* (Charles Rogers, 15 diciembre 1893), una obra completa en cinco actos que tenía como protagonista (o mejor dicho como víctima) a un pobre doctor Watson que había perdido la memoria tras un fuerte golpe en la cabeza y proyectaba casarse con la hija de su enloquecido agresor (algo que le convertiría en bigamo, nada menos). Por suerte, su amigo Holmes velaba por él y, a pesar de que el detective era encarcelado, y acusado el asesinato del propio Watson (que no había muerto de verdad), lograba escapar, detener in extremis la autopsia de su amigo, y devolverle la memoria.

9

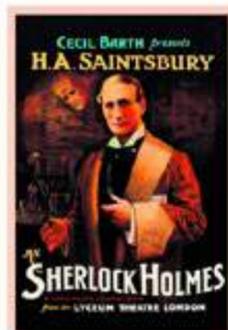
cine y en la radio. Pero un solo actor no bastaba para cubrir la demanda que había conseguido esa obra de teatro. El ya mencionado H. A. Stainsbury la protagonizó entre 1902 y 1905 (entre esta y otras obras, Stainsbury interpretó a Holmes en 1400 ocasiones). Además de las numerosas funciones en el mundo anglosajón, *Sherlock Holmes* se exportó a Suecia y Dinamarca, a España, a Francia, a Rusia...

Con el tiempo, se ha convertido en la obra sherlockiana más representada (la última vez, en Edimburgo, hace apenas dos años) y los actores que han interpretado en ella al detective van desde los que han sido Sherlock en el cine (caso por ejemplo de John Neville, que lo interpretó en *A Study in Terror*, o de Robert Stephens, el Holmes frágil y humano de *The Private Life of Sherlock Holmes*), hasta los que solo lo han sido en el teatro, pero cuya fama habla por sí sola. Por ejemplo, en 1976 Sherlock fue interpretado por Leonard Nimoy, el célebre señor Spock de las series y películas de *Star Trek* (el cual, por cierto, en *Star Trek VI: The Undiscovered Country*, citaba la famosa frase de "cuando se ha eliminado lo imposible, lo que queda, por improbable que resulte, ha de ser la verdad", como una cita de un antepasado suyo, sugiriendo que Holmes había sido vulcaniano o, cuanto menos, un antepasado de su madre humana... un guiño del director y guionista Nicholas Meyer, autor de numerosos pastiches sherlockianos y guionista de la película *Elemental, doctor Freud*). Ese mismo año de 1976, pero en el Reino Unido, Sherlock fue encarnado por Alan Rickman, el llorado Hans Gruber de *La Jungla de Cristal*, más conocido por las nuevas generaciones como el profesor Snape, en la saga filmica de Harry Potter. También Frank Langella (junto con Lugosi o Lee, uno de los Dráculas cinematográficos más recordados, antes de la llegada del Drácula de Coppola) protagonizó esta obra en los escenarios estadounidenses, en 1977 y 1981. O incluso Christopher Lloyd, el famoso Doc de la saga de *Regreso al Futuro* (y que también ha participado en alguna película de *Star Trek*, haciendo de Klingon), lo interpretó en el verano de 1990.

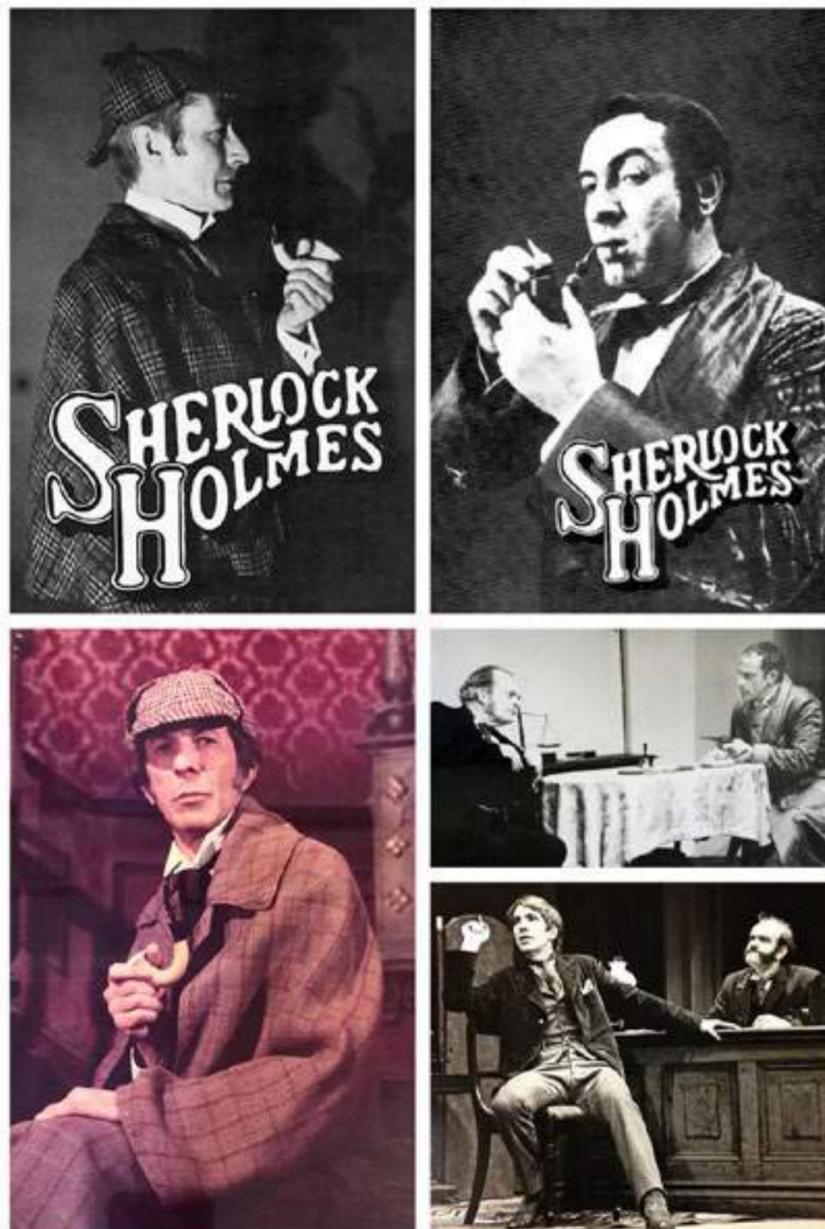
No obstante, un solo libreto (o unos pocos) se queda muy corto para un personaje tan enorme como Sherlock Holmes. Y, aunque la primigenia obra de Gillette se ha representado en una buena parte del mundo, era cuestión de tiempo que surgieran nuevos textos, acordes con las sensibilidades de los diferentes países.

Un cartel de la ópera clásica, interpretada por H. A. Stainsbury.

Página siguiente: muchos actores del cine han gran parte de los cuales ya había interpretado a Holmes en la gran pantalla: en versiones o copias de la obra de Gillette: John Neville, Robert Stephens, Leonard Nimoy, Christopher Lloyd y Alan Rickman.



18



## 2. Sherlock Holmes en el cine

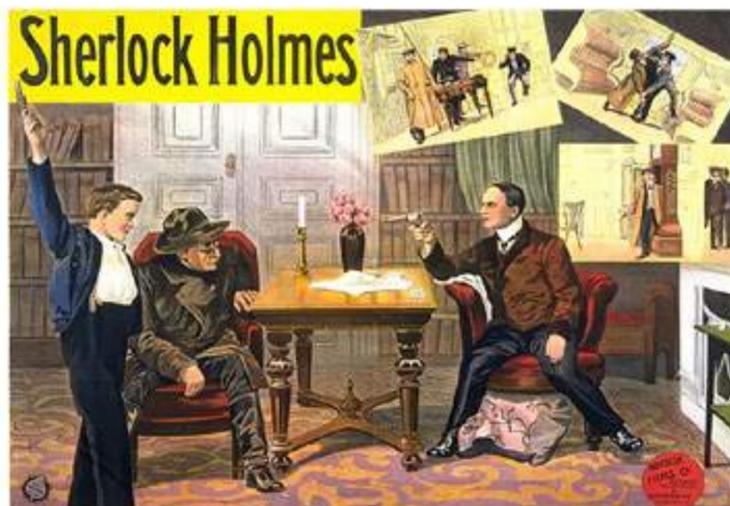
★ • Baker Street en la gran pantalla

**S**herlock Holmes es, como ya he comentado en otro lugar, el personaje de ficción sobre el cual se han escrito más pastiches literarios. Es muy posible que pasen de los cien mil. Pues bien, este record lo bate también el señor Holmes en lo que se refiere a sus apariciones en pantalla grande. Ningún otro personaje literario ha sido jamás tan adaptado como él. Ciertamente es que, en su vertiente cinematográfica, Tarzán de los Simios se le acerca bastante. Pero el Maestro del detectivismo sigue ganando en el cine al rey de la jungla, al igual que hiciera con los pastiches escritos.

La primera aparición conocida del detective en el cinematógrafo se dio en *Sherlock Holmes Baffled* (Arthur W. Marvin, 1 de mayo de 1900), un corto de apenas 32 segundos que había sido rodado para ser proyectado en las máquinas de Mutoscope, las cuales solo podían ser visualizadas por una persona a la vez. Rodada y estrenada en 1900, y posteriormente registrada en 1903, esta brevísima película era un mero divertimento que, mediante los rudimentarios efectos especiales de la época, mostraba a un ladrón apareciendo y desapareciendo, para consternación de un Holmes en bata, que se veía incapaz de atraparlo. Considerada perdida durante mucho tiempo, pudo ser recuperada en 1968 al encontrarse sus fotogramas impresos en papel en la Biblioteca del Congreso de los EE.UU. Le siguió, un lustro después, el primer intento de rodar un Holmes serio, con la cinta *The Adventures of Sherlock Holmes, or Held for Ransom* (James S. Blackton, octubre de 1905), acerca



de un secuestro realizado por una banda de criminales autodenominados "El Signo de los Cuatro". Esta película de Vitagraph Studios se creyó, durante años protagonizada por el galán de Vitagraph, Maurice Costello, el cual, no obstante, todavía no había comenzado



su larga asociación para el estudio, para el que comenzaría a trabajar dos años después. Por supuesto, apenas pueden distinguirse los rasgos del actor en las pocas imágenes que se conservan (una vez más en la Biblioteca del Congreso, pero todo parece apuntar al galán Gilbert M. Anderson, que ese mismo año realizó otro corto encarnando a Raffles, y que acabaría logrando la fama con el papel recurrente del vaquero Bronco Billy).

Durante los años siguientes, Holmes comenzó a aparecer en diferentes producciones europeas como la italiana *Un Rivale di Sherlock Holmes* (Società Anónima Ambrosio, 1907) o la alemana *Ein Meisterstück von Sherlock Holmes* (Internationale Kinematograph, 1908), aunque la primera cinta realmente interesante fue la norteamericana (y tristemente perdida) *Sherlock Holmes in the Great Murder Mystery* (Crescent Film Co, 1908), una adaptación del famoso cuento de Poe, cambiando a Dupin por Holmes, resolviendo los horribles crímenes perpetrados por un gorila, y por los que iban a colgar a un hombre inocente. Además, se trató de la primera película donde apareció Watson como personaje, y donde se afirmaba que era un antiguo compañero de universidad (un detalle que rescataría, años después, la versión de John Barrymore e incluso el pastiche cinematográfico de Spielberg).

Cartel de uno de los cortos de Viggo Larsen. Página anterior: fotograma de *Sherlock Holmes Baffled* (1900), primera aparición del personaje en el cine.

28

29

### LOS EXTRAÑOS SHERLOCKS ALEMANES

Antes de entrar en el cine sonoro, se impone un breve retroceso a la década anterior, así como un regreso a las tierras germanas, donde los estudios parecían ir un poco a su aire, intentando competir con lo que se hacía en otros países. Su Holmes, no obstante, rara vez fue canónico. Hay que tener en cuenta que en Alemania se publicaba una colección de apócrifos que poco o nada tenían que ver con las historias oficiales de Sherlock Holmes, y muchos de estos Sherlock's germanos tuvieron más que ver con el personaje apócrifo que con el original. Uno de los actores que más se prodigó en esta miriada de extraños Sherlock's fue Ferdinand Bonn, que lo había interpretado previamente en el teatro. Bonn encarnó a Holmes en cinco ocasiones: *Sherlock Holmes contra Dr. Mori* (1914), *Die Dese des Karäinals* (1918), *Das Schicksal der Renate Young* (1918), *Die Giftpilz* (1918) y *Was er im Spiegel sah* (1918). Le sigue de cerca el actor Hugo Flink, que interpretó su versión de Holmes en *Der Schlangerring* (1917), *Die Kassetten* (1917), *Der Erdstrommotor* (1917) y *Die Indische Spinne* (1918). Otros muchos actores no repitieron en el papel, como es el caso de Eugen Burg en *Das Dunkle Schloss* (1915), Herr Boettus en *Sherlock Holmes Testamentet* (1917), Kurt Brenkendorf en *Der Mord im Splendul Hotel* (1918) o los actores desconocidos que aparecieron en *Sherlock Holmes auf Urlaub* (1916) o *Sherlock Holmes Nichtliche Begegnung* (1917). Todas estas historias eran nuevas, no autorizadas y su visión del detective de Baker Street era, cuanto menos peculiar.

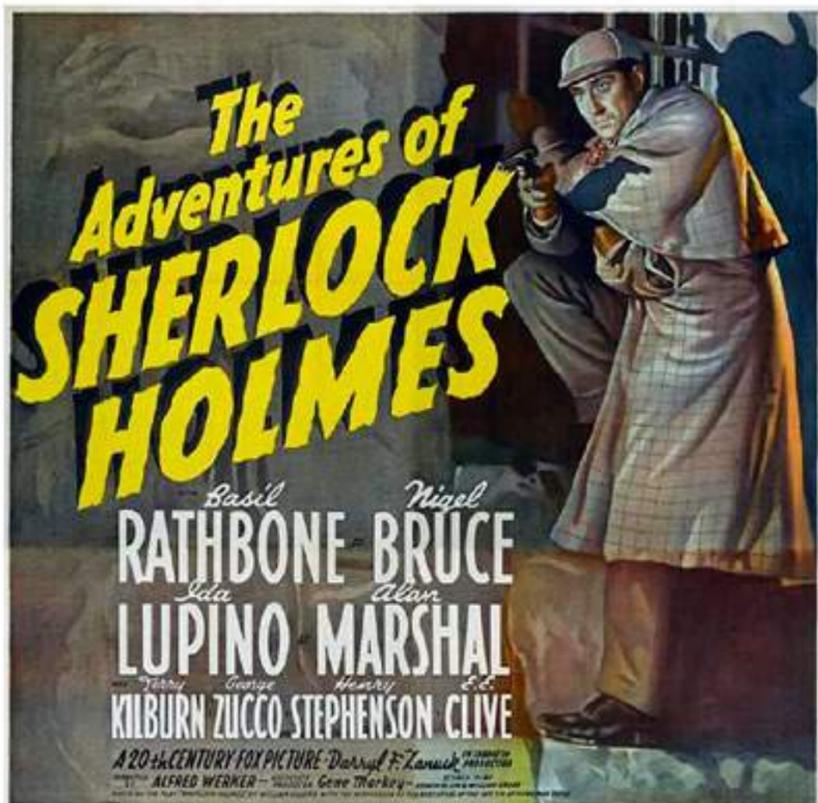
El primer intento alemán de ceñirse (algo) al canon se llevó a cabo con el actor Alwin Neuss, que había interpretado a Holmes en algunos cortos daneses. Al igual que hiciera Viggo Larsen, unos pocos años antes, Neuss se pasó al cine alemán, en el que había más medios... y más dinero.

Comenzó entonces a verse la querencia especial que el público alemán tenía por la novela *HOUND*, dado que, en cosa de pocos años, diversos estudios germanos comenzaron a adaptarla en diferentes versiones. La primera la protagonizó Alwin Neuss en 1914. Pero *Der Hund von Baskerville* (Rudolf Meinert, 1914) era solo la primera de seis cintas que fueron seriando una adaptación muda de la novela, y que fue seguida al año siguiente por *Der Hund von Baskerville 2. Das einsame Haus* (Rudolf Meinert, 1915), *Der Hund von Baskerville 3. Das unheimliche Zimmer* (Richard Oswald, 1915), *Der Hund von Baskerville 4. Der Geheimnisvolle Hund* (Richard Oswald, 1915) y, acabada ya la Guerra en Europa, *Der Hund von Baskerville 5. Dr. Macdonalds Sanatorium* (Willy Zein Sr., 1920) y *Der Hund von Baskerville 6. Das Haus ohne Fenster*

Una escena de la versión sonora de *HOUND* de 1929 con Carlyle Blackwell, recreando el gigantesco escudo del perro.



42



Tras una breve escena donde Moriarty comienza a desarrollar sus malvados planes, la cámara nos lleva de nuevo a nuestra amada Baker Street, donde Holmes está tocando el violín ante un vaso lleno de moscas: "Estoy estudiando la reacción de la escala cromática sobre la mosca doméstica" explica al perplejo Watson, en una escena que, setenta años después, rescataría el director Guy Ritchie en su reinterpretación de Holmes. Y no se trata del único detalle que acalura siendo homenajeado en posteriores realizaciones holmesianas, pues básicamente, el plan de Moriarty consiste en despistar la atención de Holmes con una serie de casos tan interesantes como ardiablados, con el fin de evitar que éste se dé cuenta de que tiene planeado robar las joyas de la corona británica en la Torre de Londres. Todos estos elementos (incluyendo la detención y liberación de Moriarty) serían retomados por Gattiss y Moffat en la primera y segunda temporada de *Sherlock*, que comentaremos en su capítulo correspondiente. De algún modo, la serie de películas de Rathbone y Bruce acabaría por convertirse en una suerte de añadido al canon, apócrifo, por supuesto, pero no por ello menos querido y, por tanto, homenajeado.

Una escena de *The Adventures of Sherlock Holmes* (1929).

Varios escenas de *A Study in Terror* (1945), incluyendo la aparición del primer Mycroft Holmes en color (Christopher Morley) y al Watson (Donald Houston) bastante digno.

El filme tuvo un éxito discreto, en parte porque su publicidad fue fallida en Europa y prácticamente inexistente en los EEUU. Era la época en la que la serie de televisión de *Batman* causaba furor entre la chavalería, y los carteles de *Study in Terror* mostraban una serie de onomatopceyas, como las empleadas en dicha serie, al tiempo que anunciaban el regreso del "cruzado de la capa" original. No obstante, la película ejerció una notable influencia en las posteriores teorías sobre Jack el Rojo. Aunque en el filme, el asesino era un aristócrata enloquecido que deseaba vengarse de una prostituta en concreto, que le había arruinado la vida a su hermano, esa conexión "con la nobleza" fue posteriormente ampliada en el libro *Jack the Ripper: the Final Solution* (Stephen Knight, 1976), el cual, a su vez, fue el germen de muchas historias posteriores, desde *Murder by Decree*, de la que hablaremos en un momento, hasta la novela gráfica *From Hell* (Alan Moore y Eddie Campbell, 1999).



## SHERLOCK HOLMES MEETS JACK THE RIPPER!

Here comes the original caped crusader!

POW!

BIFF!

BANG!

CRUNCH!

AIEEEE!

COLUMBIA PICTURES Presents

# A STUDY IN TERROR

"elementary, my dear Watson!"

starring JOHN NEVILLE - DONALD HOUSTON - JOHN FRASER - ANTHONY QUAYLE - BARBARA WINDSOR - ADRIENNE CORRI  
 Special Guest Star and Introduction by ROBERT MORLEY - GEORGIA BROWN  
 Original Story and Screenplay by DONALD and DEREK FORD - Based on the characters created by SIR ARTHUR CONAN DOYLE - Executive Producer HERMAN COHEN  
 Produced by HENRY E. LESTER - Directed by JAMES HILL COLUMBIACOLOR

## 4. Sherlock Holmes en la televisión

### Los primeros Sherlocks televisados

Antes de meternos a fondo con los Holmes televisados, debemos recordar que, en sus inicios, las producciones televisivas contaban con muy pocos medios y se parecían más a los programas de radio que a los largometrajes cinematográficos. Aún faltaban décadas para que las cadenas importantes y las plataformas televisivas inyectaran una buena cantidad de millones en sus producciones. Estas cosas, al principio, eran, en realidad, bastante pedestres.

Un ejemplo lo tenemos en la primera producción televisiva dedicada al Maestro: una adaptación de 3GARR que se emitió el 27 de noviembre de 1937. *The Three Garridebs* fue un producto de la NBC, que emitieron una representación teatral de la obra desde su estudio, en el edificio Radio City de Nueva York. Sherlock Holmes fue interpretado por Louis Hector, al que ya conocemos por su labor en la radio y el resultado final dejó, cuanto menos, bastante claro que sus realizadores se habían tomado en serio su labor, empleando al menos dos cámaras y un conjunto de decorados parciales, que representaban diferentes escenarios (desde el estudio de Garrideb hasta un rincón del 221B) e incluso se habían rodado previamente algunos planos de transición, como el de Holmes y Watson viajando en *banions cab*.

No obstante, se trataba tan solo de una prueba. La televisión aún tardaría más de una década en comenzar a funcionar como es debido y el



siguiente actor en interpretar a Holmes fue el señor Alan Napier (el cual, varias décadas después, encarnaría a Alfred Pennyworth en la serie de televisión de *Batman*). Napier hizo un buen trabajo en esa adaptación de SPEC: *The Adventure of the Speckled*



*Band*, emitida el 25 de marzo de 1949, y que pretendía ser el episodio piloto de una posible serie dedicada al detective. No obstante, dado que no cuajó, se emitió como parte de un programa de la NBC llamado *Story Theatre*, hoy olvidado. No le fue mejor al actor John Longden, en *The Man Who Disappeared* (marzo de 1951), una adaptación de TWIS para la televisión británica, que también pretendía ser el piloto de una posible serie, y que tampoco lo logró, como tampoco consiguió cuajar el intérprete Andrew Osborn, el cual, en julio de 1951, encarnó al detective en *The Adventure of the Mazarin Stone*.

Alan Napier en la versión de SPEC emitida en 1949.

Péjora exterior: una escena del primer Sherlock Holmes televisado, *The Three Garridebs* (1937).

Quien se llevó el mérito de ser el primer Holmes televisivo en una serie más o menos fija (bueno, en realidad una miniserie) fue Alan Wheatley, el cual, en octubre de ese año logró aparecer en pantalla durante seis semanas consecutivas, en episodios de 35 minutos que adaptaron EMPT, SCAN, DYIN, REIG, REDH y SECO, aunque Wheatley no logró disfrutar con el papel, pues consideraba al personaje "un pedante insufrible".

Indiferentes a los intentos británicos de convertir a Holmes en un personaje de la televisión, los americanos, que no se habían fijado en el Maestro

154

155

Cartel promocional y sendas escenas del especial de 2016 de Sherlock, en el que los telespectadores pudieran comprobar que Cumberbatch y Freeman también debían el papel al ser trasladados a la época victoriana.



Antes de la emisión de la tercera temporada (pues todos sabíamos que Sherlock no podía haber muerto), se pudo ver un pequeño adelanto, un mini episodio titulado *Many Happy Returns* (24 diciembre 2013) donde se podían seguir los pasos de Sherlock regresando a Londres tras sus actividades durante el hiato (con un descacharrante y conspiranoico detective Anderson intentando convencer de ello a Lestrade). En la temporada 3, Holmes regresó, en efecto, en *The Empty Hearse* (1 enero 2014) y conocimos a la nueva novia de Watson, Mary Morstan, con la que el doctor se casó en *The Sign of Three* (5 enero 2014). El final de temporada, *His Last Vow* (2 febrero 2014) fue una adaptación de CHAS, que acabó con Holmes viéndose obligado a abandonar el país. Tras un delicioso especial de hora y media, *The Abominable Bride* (1 enero 2016), en el que una alucinación de Sherlock permitía al telespectador visualizar a los personajes en plena época victoriana, en un caso mencionado en el canon como perteneciente a la juventud del personaje (el de Ricoletti y su abominable esposa), la cuarta y última temporada se emitió a comienzos de 2017, con *The Six Thatchers* (1 enero 2017) que presentaba elementos de SIXN entremezclados con una trama de espionaje, *The Lying Detective* (8 enero 2017) una adaptación libre de DIYN y, por último, *The Final Problem* (15 enero 2017), un pastiche que presentaba a una hermana de Sherlock y Mycroft, enlazada con parte del argumento de MUSG.

Además de sus muchas nominaciones a diferentes premios, la serie cosechó varios EMMY al mejor guion, actor principal (Cumberbatch) y actor de reparto (Freeman). Por cierto, que Mark Gatiss volvería con el personaje en un corto reciente, *Lot n° 249*, emitido en la nochebuena de 2023, donde adaptaba el cuento clásico de honor de Conan Doyle (con Kit Harrington, el popular Jon Nieve, como protagonista), incluyendo un personaje nuevo: un amigo del personaje principal, que le ayuda en sus investigaciones y que, claramente, es una versión clásica y victoriana de Holmes. De hecho, además de los innumerables guiños durante la trama, el amigo se despide del protagonista diciendo que le ha "echado un ojo a unas habitaciones en Baker Street" y comentando que le vendría bien tener a un médico como compañero de piso.



192

## 5. Los comics de Sherlock Holmes

### El detective en las viñetas

Antes de comenzar a consignar por aquí una gran parte de las apariciones del Maestro en el noveno arte, se hace necesario advertir al lector de que este capítulo no pretende (no puede) ser un listado completo, exhaustivo y definitivo de los comics de Sherlock Holmes. Tal como sucede con sus pastiches literarios, el número de apariciones, cameos, tiras breves, pastiches tebeísticos y adaptaciones es tan descomunal que precisaríamos de un libro en exclusiva para arañar la superficie y, aun así, nos dejaríamos muchos. Sherlock Holmes es, a fin de cuentas, un personaje global y, por mucho peso que haya podido tener en el mundo anglosajón, no le quepa dada al lector que, de un modo u otro, ha aparecido en los tebeos checos, o griegos, o turcos, o sudafricanos o donde sea que se escribieran y dibujaran comics.

Es, por tanto, en el mundo anglosajón en el que vamos a centrarnos, además de en nuestro propio país y en nuestros vecinos más cercanos. Y en este repaso informal, se dará prioridad a las series largas y las adaptaciones canónicas, por encima de los cameos o las tiras breves, de mucha menor relevancia. Y hablando del mundo anglosajón, fue, precisamente, en los Estados Unidos donde apareció la primera serie de tebeos de inspiración sherlockiana, *The Adventures of Clubbuck Homes*, del dibujante Jack Butler Yeats. La tira comenzó a publicarse en la publicación *Comic Cats / Fanny Wonder* a mediados de noviembre de 1893, justo cuando Conan Doyle acababa de mutar a su personaje en las cataratas Reichenbach. Por supuesto,



202



no se trataba de una adaptación al comic de las historias de Watson y Doyle, y muchísimo menos de una tira seria. De hecho, tal como sucediera con los pastiches literarios, la parodia parecía ser una opción más o menos permitida o, en cualquier caso, no demasiado perseguida por los abogados de Doyle, al menos en un principio.

Otra de esas primeras parodias fue *Ambitious Activity the Amateur Detective*, una tira dibujada por George Frink, que apareció en el *The Chicago Daily News* a lo largo de pocos meses, entre diciembre de 1901 y marzo de 1902. Hay que tener en cuenta que, por entonces, el enfoque básico de este medio era puramente cómico y paródico, y aún faltaba más de una década para que algunas de estas "tiras cómicas" comenzaran a mostrar un enfoque de realismo, y no digamos de seriedad. Con este mismo enfoque aparecieron siete tiras protagonizadas por *Padlock Bones* en el verano de 1904, seis tiras dedicadas a *Carlock Holmes* en enero de 1907, o la más extensa *Sheer-Luck Holmes*, publicada entre

Serías tiras de *The Amateur Detective* (1901) y *Sheer-luck Homes* (1907).

Página anterior: tira *The Clubbuck Homes* (1893-95).

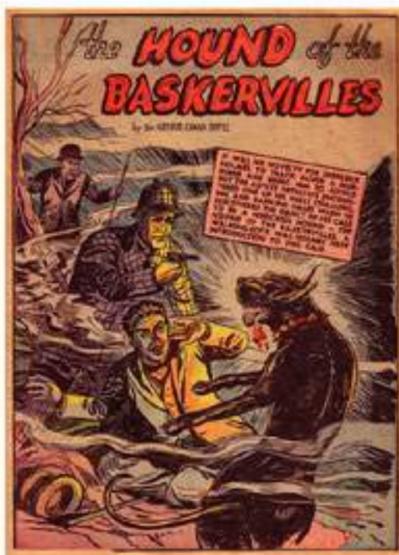
203

### LOS COMICS CLÁSICOS DE SHERLOCK HOLMES

Pero volvamos con el Sherlock clásico, y también a los Estados Unidos. Después de algo más de una década desde que Leo O'Mealia abandonara su proyecto de adaptar el canon a las tiras diarias, el formato comic book comenzaba a arrasar en los quioscos norteamericanos, ofreciendo cuadernillos impresos a color que, en un principio, habían recopilado tiras diarias y páginas dominicales de personajes famosos pero que, al poco tiempo, comenzaron a ofrecer material creado ex profeso para dicho formato. Una de las colecciones célebres por entonces se llamaba *Classics Illustrated* y ofrecía a los jóvenes lectores unas versiones resumidas y adaptadas al comic de novelas famosas (por lo general de aventuras). Y fue en *Classics Illustrated* donde aparecieron adaptaciones de tres de las novelas de Sherlock Holmes. La primera, *The Sign of the 4*, apareció muy abreviada y acompañada de otras dos historias que no eran de Doyle (fueron *La mano desecada*, de Maupassant y *Los crímenes de la calle Morgue* de Poe, esto es, aparecieron tres historias en un solo número). Esta primera adaptación de SIGN, ilustrada por Zansky, se publicó en julio de 1944, y fue seguida por *The Adventures of Sherlock Holmes* (enero de 1947), en realidad una adaptación de HOUN dibujada por H. C. Kiefer.

La tercera y última aparición del canon sherlockiano en los comic books de *Classics Illustrated* se dio en agosto de 1953, con una adaptación de *A Study in Scarlet* por el dibujante Seymour Moskowitz. Fue, de las tres, la que gozó de una cubierta más elaborada, aunque los dibujos de Moskowitz (al igual que los de sus antecesores) no podían resultar más ramplones. No obstante, aunque muy toscos y con el aspecto de haber sido dibujados a toda prisa (y posiblemente fue así), esos tres comics habían adaptado tres de las cuatro novelas del canon sherlockiano, alejándose de parodias e intentando ceñirse al original.

Una página orbeis de la adaptación de H. C. Kiefer realizó de HOUN para la colección *Classics Illustrated* en 1947. Página siguiente: cubierta de ese mismo número.



212



## 6. Los juegos de mesa y videojuegos de Sherlock Holmes

Misterios para quedarse en casa

Habiendo concluido ya nuestro paseo por la figura de Sherlock Holmes en los medios, el lector puede considerar este capítulo (y el siguiente) como una suerte de apéndice en el que, a modo de curiosidad, vamos a echar un vistazo a la participación sherlockiana en el ocio moderno.

Obviamente, como es lógico, la lectura, el detective irrumpió en el entretenimiento doméstico en fecha tan temprana como 1904, cuando la empresa Parker Brothers sacó a la venta su primer juego dedicado a él: *The Sherlock Holmes Game*, un juego de cartas, de entre 3 y 8 jugadores que, básicamente, era una versión sofisticada del juego "del asesino", con una serie de naipes marcados como "Clue", "Robber" o "Burglar", cuya naturaleza no se descubría hasta el momento en que todos los jugadores daban la vuelta, a la vez, al mazo que les había sido repartido. Fue también en Parker Brothers donde, tras haber sacado al mercado el juego *Cluedo* (*Clue* en su versión anglosajona) en 1943, se realizó una especie de personalización en 1949, creando el

*Cluedo Sherlock Holmes*.



Para entonces, los consumidores del mundo occidental tenían la posibilidad de disfrutar de enigmas sherlockianos en los periódicos, libros de crucigramas sherlockianos, al estilo de los que se empleaban como prueba de acceso en muchas sociedades sherlockianas anglosajonas (sin ir más lejos, en la pionera de todas ellas, los Baker Street Irregulars) o incluso, llegado el momento, librojuegos inspirados en los casos de Holmes.

262



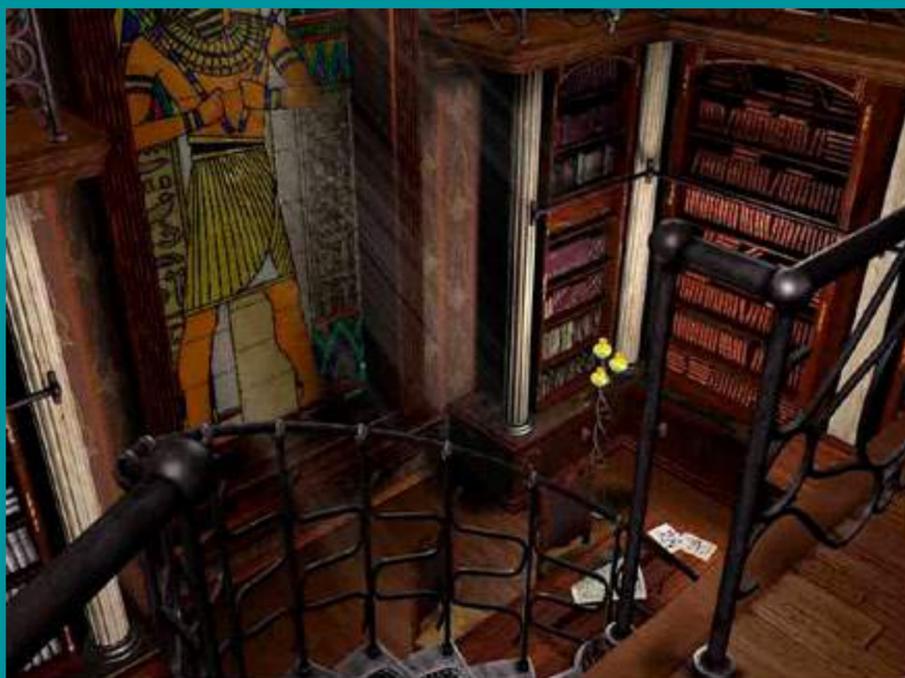
Pero, en el campo de los juegos de mesa, el primer gran éxito enfocado en el mundo sherlockiano fue *221B Baker Street: The Master Detective Game*, desarrollado por Jay Moriarty en 1975 y vendido a la compañía Hansen en 1977, y a Gibsons Games para su comercialización en el resto del mundo. El juego incluía un tablero precioso con diferentes localizaciones (como el 221B o Scotland Yard) por las que los jugadores deberían ir moviendo su peón para ir recabando pistas con las que poder solucionar los, en principio, 20 casos diferentes (que, en posteriores expansiones, superarían los 200). El juego ha sido reeditado innumerables veces con el paso de los años, y ha aparecido en muchos países (a España no llegó, pero sí a Portugal). Incluso ha tenido una secuela: *221B Baker Street: Sherlock Holmes and the Time Machine*, una especie de expansión aparecida en 1996 que incluía 40 nuevos casos célebres acontecidos en el Siglo XX, a los que el jugador podía acceder gracias a una supuesta máquina del tiempo.

No obstante, este célebre juego no tardaría en quedar obsoleto cuando, en 1981, Edge Entertainment sacó a la venta *Sherlock Holmes Consulting Detective*, que no solo incluía un precioso mapa de Londres, tremendamente detallado y con una miríada de localizaciones, sino también 10 casos de los más complicados, que los jugadores debían resolver, enfrentando su intelecto contra el de Sherlock Holmes. El sistema de juego era colaborativo y

Diferentes ediciones del juego de Gibsons 221B Baker Street, con un vistazo a su atractivo tablero.

Página anterior: portada del célebre juego de cartas de Parker Brothers.

263



Un pantalla de El misterio de la momia (2002) el primer videojuego sherlockiano en venderse en 3D, por supuesto que fuera.

SHERLOCK 3D

Pero, tal como comentaba, con la llegada del nuevo siglo, también había surgido otro tipo de videojuego. Se trataba de la aventura virtual que, siguiendo un poco la misma tónica de las aventuras gráficas, permitía, además, que el jugador se moviera con entera libertad por un mundo victoriano virtual, creado en 3D, con lo cual el sentido de la maravilla (al menos por aquel entonces), se disparó. El primero de estos juegos fue *Sherlock Holmes: The Mystery of the Mummy*, creado por la empresa Frogwares que, desde entonces, ha estado detrás de todos (o casi todos) los videojuegos en 3D dedicados al rey de los detectives. Publicado por Dreamcatcher a finales de 2002, este primer videojuego sherlockiano de Frogwares proporcionaba toda la diversión y la jugabilidad de una aventura gráfica convencional, con el aliciente de unos gráficos realistas y la inclusión en el misterio de ciertos toques de terror sobrenatural.

268

En esa misma línea, en 2004 salió *Sherlock Holmes: The Case of the Silver Earring*, también desarrollado por Frogwares, al igual que *Sherlock Holmes: The Awakened* (2006), seguramente el más célebre de todos ellos, dado que, para entonces, la empresa de la rana había alcanzado ya un cierto virtuosismo en sus gráficos y jugabilidad, pero, sobre todo, porque metía a Holmes de lleno en el mundo de los Mitos de Cthulhu del escritor H. P. Lovecraft. A nivel personal, descubrir este juego me produjo una sensación extraña, porque en 1999, con el seudónimo de Conde Vargas, había publicado online un cuento con esa misma temática, donde sucedían una serie de escenas (por ejemplo, Holmes y Watson encontrando profundos lovecraftianos en los muelles de Londres) que luego encontré en ese juego. Bien. Se dice que las mentes brillantes piensan igual. Sea como fuere, es, seguramente, el videojuego de Sherlock Holmes al que he jugado más veces.

Entre y tres pantallas de Sherlock Holmes: The Awakened (2006) que mezclaba al detective con los mitos de Cthulhu.



269

CÓMICS Y RELATOS DE FICCIÓN OSCURA

# CTHULHU

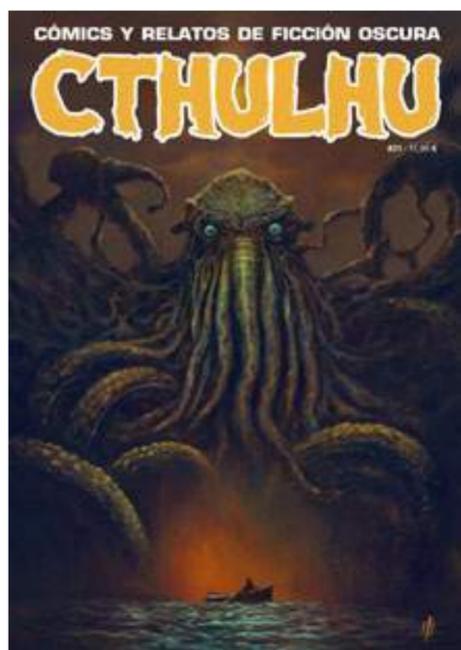
#31 • 11,95 €



///

## CTHULHU 31

Carlos Aon, Pablo Barbieri, Alfonso Bueno, Luis Camacho, Elchinodepelocrespo, Florentino Flórez, Jorge Luis Gabotto, Manu Gutiérrez, César Herce, Juan Alberto Hernández, Edu Molina, Javier Mora, Manuel Mota, Julio Nieto, Rubén Rial, Jacques Salomon, Josep Salvia, Guillermo Sanna, Rodolfo Santullo, Pedro Villarejo.



### ¡El terror ancestral resurge!

Cthulhu vuelve a reclamar su trono en la portada de la revista que lleva su nombre, con una ilustración colosal firmada por Juan Alberto Hernández.

Celebramos el número 31 con una colección de relatos que helarán tu sangre: El vampiro de Harts, Todos sus muertos, Ars doloris, El sobrino, La bruja de Arnera... y más.

Más de 100 páginas repletas de cómics y narraciones de ficción oscura, en la revista que durante casi dos décadas ha sido la casa del horror, lo extraño y lo prohibido.

Una experiencia imprescindible para todo amante del terror. Si oyes la llamada...responde

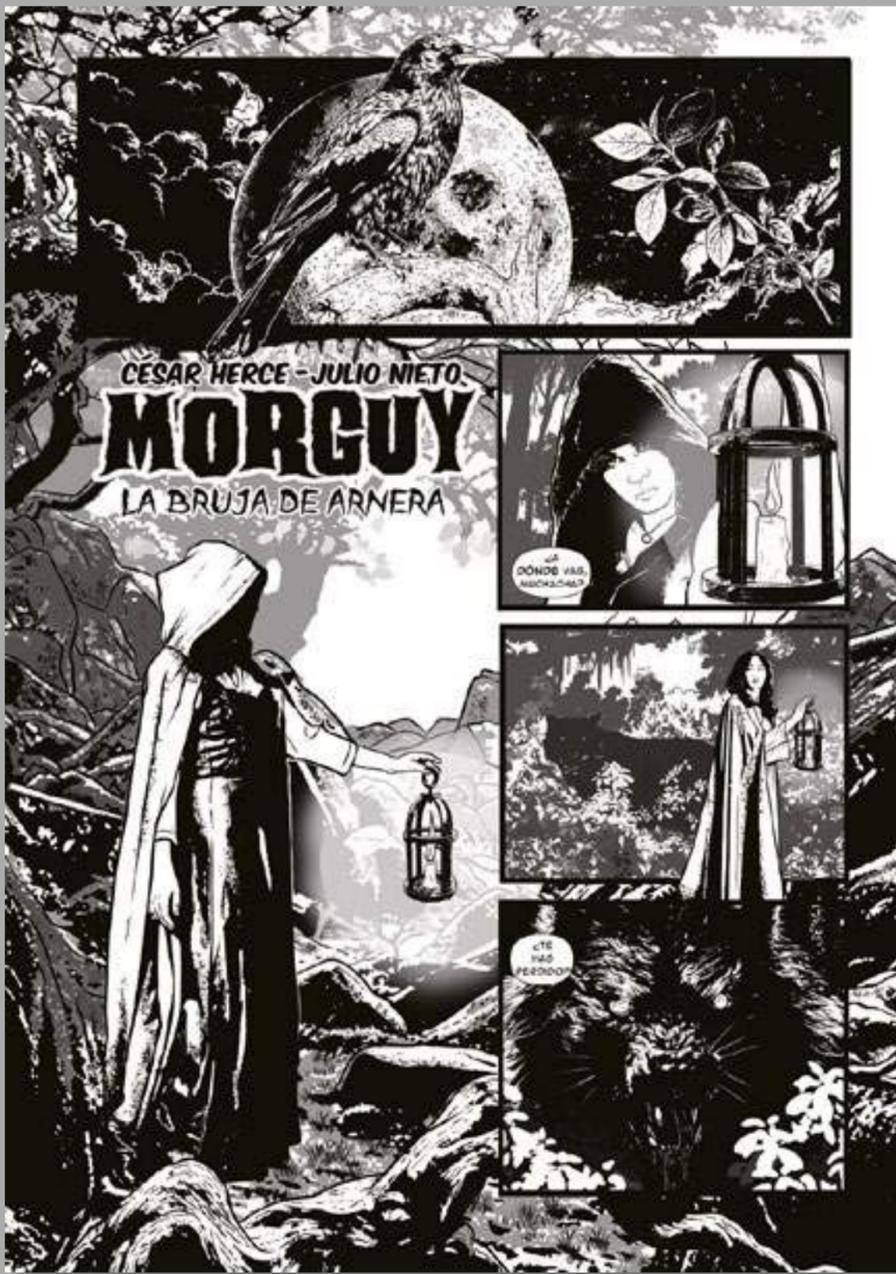


Cartoné. 17x24. Color y Blanco y negro. 112 páginas

ISBN: 978-84-19790-88-0

Precio: 11,95 euros

DISPONIBLE A PARTIR DE  
**LA SEGUNDA SEMANA DE MAYO**





**MEJONDO TARUMBA**  
INFLUENCER DE ULTRATUMBA

por Buenet Villa



¿ESTÁS SEGURA DE QUE ESTO SERVIRÁ?

ES EL VINILO MÁS SATÁNICO DE LOS QUE TIENE MI VIEJA.

PUES TENDRÁ QUE VALER.



EN LA PELI PARA INVOCAR A SATANÁS HACÍAN QUE EL DISCO SONARA AL REVÉS.

SAICIRAC SUT NE NOLGO ESIOLE.



¡MIRA, YA HEMOS INVOCADO ALGO!

NO PARECE EL PRINCIPE DE LAS TINIEBLAS.



EY, DON RAMÓN.

HACE MAZO QUE NO TE VEO, BRO.



PODRÍAS ENCONTRARTE CON UNA BEUJA.

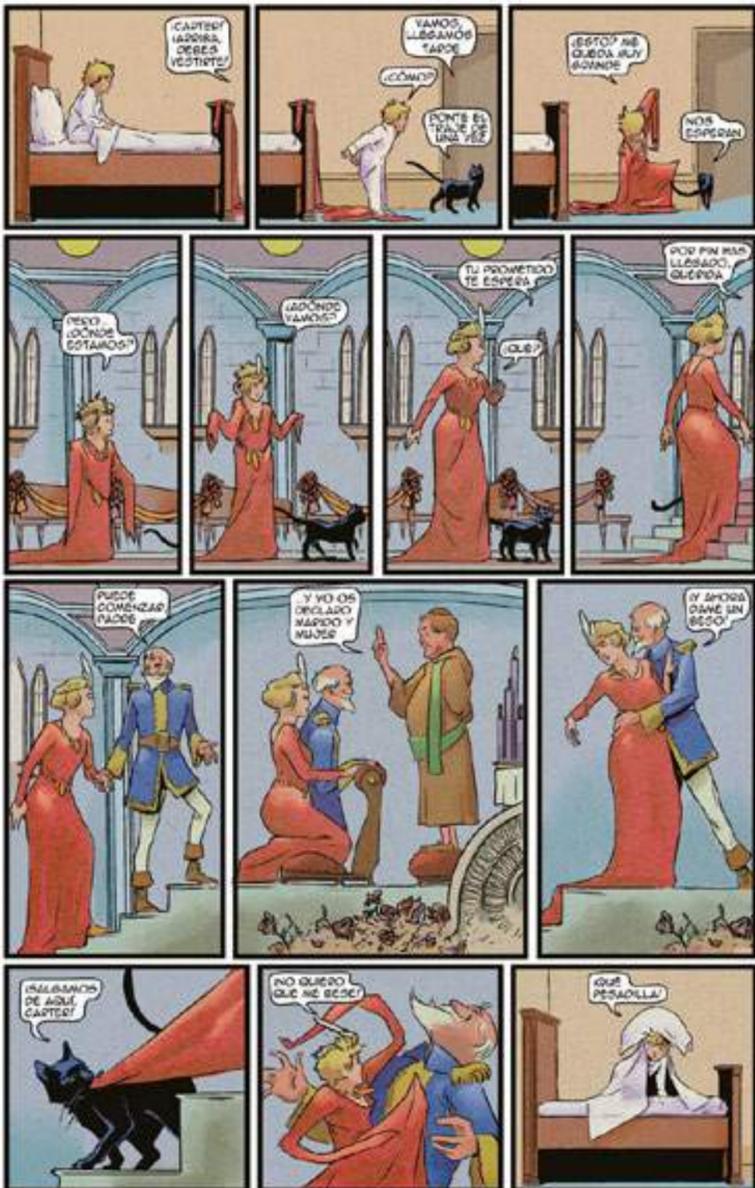
QUE TE DESTORNASE PARA UTILIZAR TUS ENTORNAS Y VÍSCERAS EN SUS INOCENTES Y EFESALES VÁNICOS.

O QUIZÁS TE ESCUSTRAS Y QUÉJASE A ACOSTE AL MUELARGO, ARJUNO DE DIOS, Y LINTASE TU CUERPO DESTINADO CON SUS PORNOSAS VENENOSAS.

Y FORNIGASE CON CUBICOS Y BESTIAS HORRIBLES DURANTE TODA LA NOCHE PASTA QUE TUS PARTES NO PUDIEREN VENTILAR ALG.



¿ERO TE BUSTARÍA JOVENITA?



¡CAUTER! ¡ADORA DEBES VESTIRTE!

VAMOS LLEGAMOS TARDE.

¿ESTO? ME QUEDA MUY BONITO.

NOS ESPERAN.

¿CÓMO?

¡DENTRO DE TU VESTIDO!



¡VEO, LO QUE ESTAMOS!

¡LADONDO VAMOS?

TU PROMETIDO TE ESPERA.

¡POR FIN HAS LLEGADO, QUÉJIDA!



¡PUDE COMENZAR HACER!

Y VO OS DEJABO MARIDO Y MUJER.

¡Y AHORA DAME UN BESO!



¡MILAGRO DE AQUÍ CAUTER!

NO QUIERO QUE ME BESE!

¿QUE PASADILLA?



BIENVENIDO, SHADOLPI CARTER, EL ANJO DE LOS SATOS DE ULTHAR.

BIENVENIDO, TÚ TAMBIÉN, HIJO DEL BENEFICIO DE LOS SATOS DE ULTHAR.

ES UN HONOR SADAIR DECIDIDOS EN MI HUMANIDAD CARA.

EL MONDO ES NUESTRO, REY DE LOS SATOS DE CELEPHIS.

¡OCCORRE, ¿CÓMO PUEDO HACER POR VOHOTOH?

¿PUEDES CONTARNOS ALGO SOBRE LOS HOMBRES DE ENQUANOR?

¡NINGUN SATO PODRÍA NO EMBARCARNOS EN SUS NAVES!

¡AQUÍ APARECE NO OS PUEDE DECIR MÁS, SERÁ MEJOR QUE TUSLEAMOS DENTRO!



BUENOS DÍAS, GATITO

ASÍ QUE ESTABAS AQUÍ. ¿QUIÉN ES LA PAVA QUE DUERME EN TU HABITACIÓN?

LA PAVA, COMO TÚ DICES, ES KURANES

¿KURANES? PENSABA QUE ERA REY KURANES, NO REINA KURANES



ESTAMOS EN SU REINO. AQUÍ PUEDE SER LO QUE DESEE

YA VEO

AHORA EXPLÍCAME PORQUÉ NO HEMOS VENIDO ANTES POR ESTA MANSIÓN

¿TE LO HAS PASADO BIEN ESTA NOCHE?

YA TE DIGO



SU MAJESTAD PARECE QUE TE TIENE MUCHO CARINO. ¿SOIS VIEJOS CONOCIDOS?

ASÍ ES

¿Y NUNCA HAS PENSADO EN QUEDARTE A VIVIR CON ELLA? ¿AQUÍ O EN EL MUNDO DE LA VIGILIA?



NO ES TAN SENCILLO

CARTER, COLEGA, PASA DE TU CIUDAD DE SUEÑOS Y BÚSCA A KURANES EN EL MUNDO REAL. NO LA DEJES ESCAPAR



NO LO ENTIENDES. YO ESTOY SONANDO. PERO ELLA ES EL SUEÑO.

HACE AÑOS QUE MURIÓ EN EL MUNDO DE LA VIGILIA

KURANES AHORA SOLO EXISTE EN ESTA REALIDAD.

ESTE ES SU SUEÑO, PERO NO EL MÍO

¡QUÉ FUERTE!

**MICRO Mania**  
Año 1 Nº 1 Solo para adictos 250 Ptas.

ELIGE TU FORMATO  
Los 'modos' de presentación visual en el AMSTRAD CPC 464

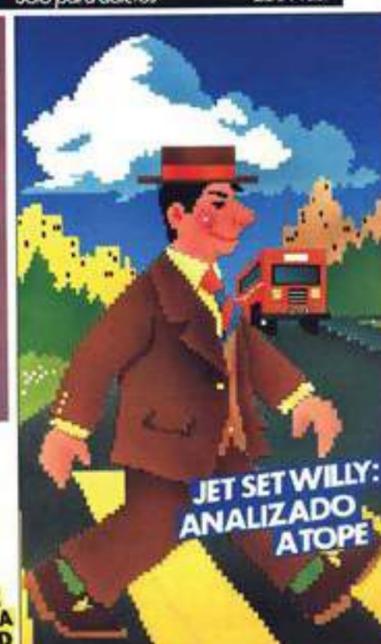
SPECTRUM: COMO SE PROGRAMA UN JUEGO

MSX: El imperio contraataca

ENCUENTRA EL BY TE ENMASCARADO

Y GANA UNA CAMARA POLAROID

**JET SET WILLY: ANALIZADO A TOPE**



SEMANAL 135 Ptas. **MICRO HOBBY**

¡BASTA DE JUEGOS! ... LLEGA GAME OVER

¡Incluye poster gigante!!

LOS ÚLTIMOS JOYSTICKS DEL MERCADO

¿PRIMERO PAGO O PRIMERO LA PORTA?



REVISTA MENSUAL PARA TODAS LAS CONSOLAS SEGA

**Mega SEGA**

SONIC 3 Aún mejor

ETERNAL CHAMPIONS ¿Mejor que SFII?

WINTER OLYMPICS El juego del invierno

MONKEY ISLAND Genial, divertido, increíble

¡SIGUEN LOS SUPER CONCURSOS!



EL GRAN QUIOSCO DE LOS **VIDEOJUEGOS**

JAVIER PEINADO

PI Nº 146 **Loading** EDICIÓN de regalo para PC

REVISTA INDEPENDIENTE DE PlayStation y OTRAS VIDEOCONSOLAS

**BONSUERO Final Fantasy en PSX**

Novedades de la impresión - Nikon Dig. Instruments. Demuestra que eres el mejor en todos los futuros Principios: Todo sobre Final Fantasy: The Movie - Primera Noticias sobre King of Fighters '99 - Acciones de SNK: Todo en el club de SNK '99 - Capcom - Metal Gear: Demuestra - Sociedades de anim.



Nº 15 - JULIO - 1993 - 275 PTAS. **super juegos**

**¡HOLA! SOY BUBSY**

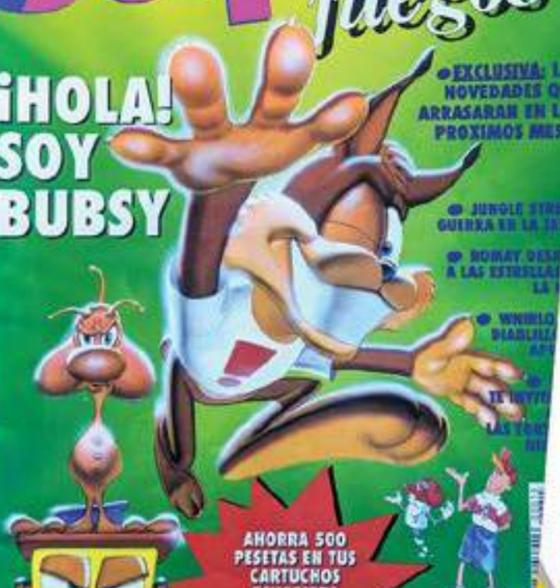
EXCLUSIVA: LAS NOVEDADES QUE ARRASARÁN EN LOS PRÓXIMOS MESES

JUNGLA STRONG GUERRA EN LA TALA

¡ROMAY DESA A LAS ESTRELLAS!

WORLD DIABOLIC

**¡AHORRA 500 PESETAS EN TUS CARTUCHOS FAVORITOS!**



REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO AÑO V Nº 38 - 350 PTAS. **Nintendo**

Asómate al futuro de SN MEGAMAN X3 FINAL FIGHT 3 MISSION: IMPOSSIBLE

**CONCURSO POWER**



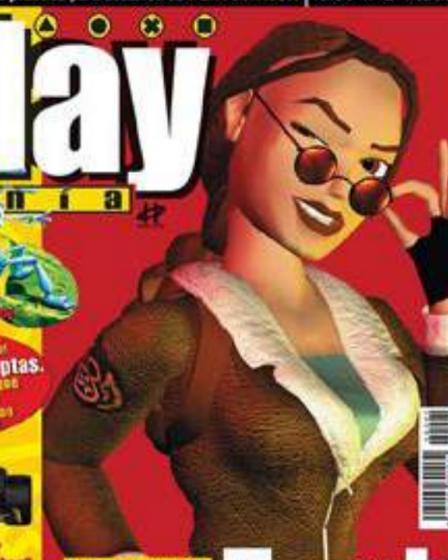
Por solo 395 Ptas. **Play** mania

Revista práctica para usuarios de PLAYSTATION Año 1 Nº 1 - febrero

¡Ahórrate 500 ptas. en cada juego que te compres para PlayStation!

Comparativa ¿Cuál es el mejor simulador de coches?

Guía Completa Tomb



MÁS ANÁLISIS! MÁS NOTICIAS! MÁS TRUCOS! MÁS SERVICIOS!  
LA REVISTA PARA LOS FANS DE NINTENDO

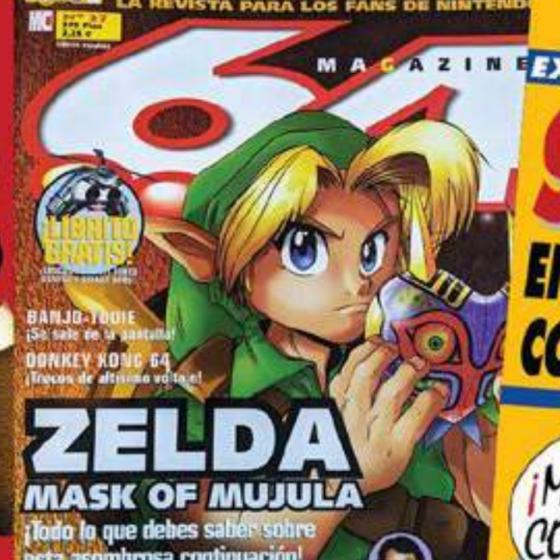
EXCLUSIVA LOS SIMPSON EN TU CONSOLA

**ZELDA MASK OF MUJULA**

¡Todo lo que debes saber sobre esta asombrosa continuación!

BANJO-KOOIE (Se sale de la pantalla)

DONKEY KONG 64 (Trucos de último nivel)



Año 1 Número 1 - 325 Pesetas **HOBBY CONSOLAS**

SEGA NINTENDO MEGADRIVE GAME BOY LYNX

**LOS SIMPSON EN TU CONSOLA**

¡MOSQUIS, CÓMO MOLA...!!



# EL GRAN QUIOSCO DE LOS VIDEOJUEGOS

Javier Peinado



Aunque pueda resultar impensable para los más jóvenes, hubo un tiempo en el que los amantes de los videojuegos decidíamos qué cartucho pedir por Navidad gracias a las opiniones de caricaturizados analistas, enviábamos cartas para pedir trucos de *Mortal Kombat II* y nos conformábamos con demos y vídeos en discos CD-ROM y cintas VHS para hacernos una idea de los nuevos *Resident Evil* y *Donkey Kong Country*. Años en los que la palabra impresa era ley gracias a un imprescindible lugar de peregrinaje para varias generaciones: el quiosco de prensa.



Prepárate para un apasionante viaje en el tiempo de la mano de Javier Peinado (*Leyendas de Star Wars*) a través de más de cuatro décadas de periodismo de videojuegos. ¿Cuáles fueron las primeras revistas en informar sobre ocio electrónico? ¿Cuándo nacieron medios tan influyentes como *Micromanía*? ¿Cuántas publicaciones dedicadas a PlayStation tuvimos en España? ¿Cómo afectó la crisis del papel a esta prensa especializada, y qué fue de ella tras el inevitable salto a Internet? Las respuestas a estas preguntas, más entrevistas a nuestros más emblemáticos comunicadores de videojuegos, curiosidades y muchas más cosas en el volumen que tienes entre tus manos.

Del mismo autor:

- [Leyendas de Star Wars. La memorable historia del Universo Expandido.](#) (ISBN: 978-84-19790-33-0)



Cartoné. 17x24. Color. 320 páginas  
ISBN: 978-84-19790-93-4  
Precio: 27,95 euros

DISPONIBLE A PARTIR DE  
LA ÚLTIMA SEMANA DE MAYO

## 1. Publicaciones de los 80: el reinado de los 8 bits

### GÉNESIS EXTRANJERA DE LA PRENSA DE VIDEOJUEGOS

Seguramente te lo hayas preguntado alguna vez: ¿cuál fue la primera revista de videojuegos de la historia? Normalmente suele señalarse como gran antecesora a *Play Meter*, la cual ya en 1974 informaba sobre la actualidad de la industria de las máquinas recreativas en Estados Unidos. Sin embargo, su cobertura se extendía a cualquier aparato que operara con monedas, ya fuera un videojuego, un *pinball* o un tocadiscos. Además, se trataba de un catálogo de tirada reducida para empresas y mayoristas que accedían por suscripción, y no de una revista para el público general. Un año después, *RePlay* siguió una dinámica similar. Es de justicia señalar que ambas publicaciones son todo un ejemplo de longevidad, con *Play Meter* echando el cierre en 2018 y *RePlay* aún en activo. ¿Y qué hay de los primeros microordenadores? Pues encontramos ejemplos como *Byte Magazine* (1975) y *onComputing* (1979), revistas

de informática abrumadoramente técnicas cuya atención a la actualidad lúdica era como mucho circunstancial. Por supuesto, pensar en información dedicada a esas primeras consolas como Color-TV 6 o Arcadia 2001 resultaba una quimera. En ausencia de una prensa especializada real, el "boca a oreja" era la única forma en la que el aficionado podía hacerse una idea sobre *Space Invaders*, *Asteroids* o *Pac-Man* antes de jugarlos.



16

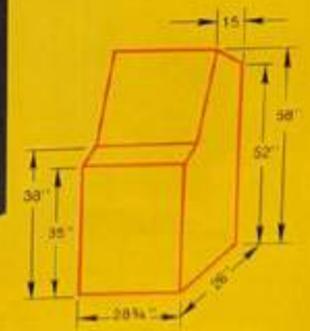
# RACE!

Race is a one or two player game that provides fierce competition for the players and greater earning for you.

Rugged metal foot pedal, steel steering and shift mechanisms, together with an attractive low profile cabinet means Race is a profit winner day after day in any location.



Pitstop support in 24 hours! Replacement and repair parts are available on a 24-hour schedule anywhere. Constant earnings without problems. The name of our game is service.



At last a realistic race track requiring definite skills to negotiate the many turns and obstacles (oil slicks and wrecked cars). An evaluation of your driving ability is displayed on the screen upon completion of your run and with practice you'll be ready for the Pro Circuit!

## FUN GAMES

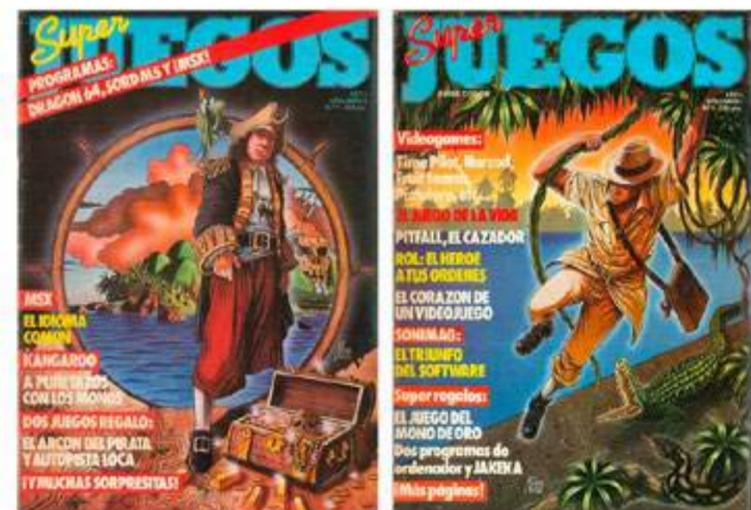
8410 AMERICA, OAKLAND, CA 94603 (415) 966-3325

© 1978 FUN GAMES, INC.



juegos recortables como programando una tragona serpiente muy similar a la que nos engancharía años más tarde en nuestros teléfonos móviles. Su primera portada, con *Donkey Kong* rellenando una página de autodefinidos, reflejaba a la perfección la filosofía y espíritu de esta pequeña joya repleta de icónicas secciones. *Bit-Bit* resumía la trama y jugabilidad de los videojuegos del momento. *Monitor* era un mamamán de noticias y rumores donde el primer accesorio para disfrutar de videojuegos con gráficos y sonido 3D compartía espacio con un sistema de control que, en teoría, nos hubiera permitido jugar a la Atari mediante movimientos musculares y ondas cerebrales. La ausencia de Internet para corroborar ciertos datos también hizo que se anunciaran como ya estrenados juegos que jamás llegaron a ver la luz, como *James Bond 007 As Seen In Octopussy*. Gazapos comprensibles que no hacen sino añadir encanto a un medio artesanal y entregado a su público. Y es que los lectores podían incluso votar sus juegos favoritos, *Los Super del Mes*. Tampoco faltaron excelentes guías con consejos para *Zaxxon*, *Pitfall* o *Dig-Dug*, ni interesantes reportajes dedicados al coleccionismo de videojuegos. Pero, curiosamente, su sección más recordada no tenía nada que ver con juego alguno. En Rick Deckard

28



Investiga, el famoso *Blade Runner* creado por Philip K. Dick se convertía en un reputado investigador que se valía de una máquina del tiempo para resolver enigmas históricos como la identidad de Jack el Destripador o los secretos de la pirámide de Keops. Unos casos muy entretenidos y de múltiples desenlaces (sólo uno era correcto) cuya resolución requería de la participación del lector. A un precio de 175 pesetas, *Super Juegos Para Todos* lo tenía todo para triunfar. Lamentablemente, tan sólo duró ocho números. Su repentina y abrupta desaparición no hizo sino incrementar el estatus de culto de una revista que llegó a coorganizar un Gran Campeonato Europeo de Videojuegos. La pregunta, por tanto, resulta obligada: ¿se trata de la primera revista de videojuegos de España? No falta quien así lo considere. Personalmente, coincido en que su estilo visual y magníficas portadas ilustradas por Juan Núñez hicieron de este medio un punto de referencia para sus más célebres sucesos pese a que los videojuegos no ocuparan un lugar destacado entre sus páginas.



29



Sin duda, soplaban vientos de cambio. Ya fuera por caprichos del destino, meditados planes de negocio o simple casualidad, lo cierto es que mayo de 1985 fue un mes absolutamente clave no sólo por su efervescencia de contenido sino, sobre todo, porque fue cuando se sentaron las bases de la prensa de videojuegos pura y dura en España con el triunfal establecimiento de una marca que nos acompañaría durante buena parte de nuestra vida. Mientras los usuarios de MSX corrían raudos a los quioscos, el equipo de Hobby Press estaba listo para alumbrar una nueva publicación que lo cambiaría todo. La nueva criatura de Centurión estaba destinada a hacer historia no sólo en España sino a una escala internacional, convirtiéndose en uno de los mayores referentes de la prensa especializada en *software* de entretenimiento del planeta. La verdad es que poco más puedo añadir para introducir como se merece la primera revista española en dedicarse en cuerpo y alma a los videojuegos: *Micromania*. Influenciada por CRASH, esta publicación cambió las reglas del juego al romper la tradicional y ya desfasada división equitativa entre *hardware* y *software*. Finalmente, y por primera vez en nuestro país, eran los videojuegos comerciales los que llevaban la voz cantante. Sí, es verdad que también informaba sobre pantallas táctiles, memorias de alta velocidad, lápices ópticos y vanguardistas relojes de pulsera, además de incluir complejos diagramas técnicos. Pero ni eran

# Sólo para adictos.

DESCUBRE CADA MES TODOS LOS SECRETOS DE TUS JUEGOS FAVORITOS EN LA SECCION «PATAS ARRIBA»

• **UTENSILIOS y CACHIVACHES**  
Un programa para convertir tu Commodore en Spectrum

• **BIBLIOMANIA**

• **LA ESTRELLA**

• **LO NUEVO**

• **CODIGO SECRETO**

Lo que oculta de los juegos

• **A TODA MAQUINA**

Revista de volcado de gráficos

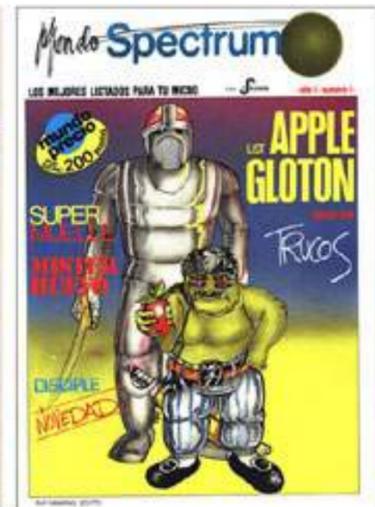
• **DE AQUI Y DE ALLA. NOTICIAS Y NOVEDADES.**

**HOBBY PRESS, S.A.**

Editamos para gente inquieta.

Sin duda, la prensa especializada en Amstrad estaba que se saltó. El "número 0" de *Amstrad Acción* se puso a la venta en febrero de 1987, alumbrando una revista mensual que a lo largo de 14 números se voló completamente en el ocio electrónico. Para que te hagas una idea, 32 de sus 52 páginas estaban dedicadas única y exclusivamente a videojuegos. ¡Igualito que a inicios de los 80! Resulta interesantísimo estudiar esta publicación con los ojos de quienes hemos crecido rodeados de revistas de videojuegos, ya que, a partir del número 11, el apartado final con las notas asignadas a los juegos reseñados recibe un muy influyente lavado de cara que resulta imposible no reconocer. Ahora, una Media numérica bien grande y separada de los porcentajes asociados a cada categoría se convertía en el eje de un conjunto que destacaba en un recuadro de gran tamaño respecto al resto del texto. Empezábamos, por tanto, a acercarnos cada vez más al modelo imperante durante el esplendor de la prensa de videojuegos de los 90. Los mapas, eso sí, seguían conservando ese entrañable toque a mano alzada que nos transporta a una época en la que los redactores debían pasarse el juego entero para documentar el contenido de cada nivel y poder ilustrarlos en su totalidad. Ejemplos como *Barbarian*, *El Cid*, *Ternames*, *El Enigma de Aleps* o *Bride of Frankenstein* despiertan una mezcla de admiración, ingenuidad e hilaridad difícil de expresar por plasmar tan ardua y sacrificada tarea en unos resultados de lo más irregulares. Dirigida por Julián Calero y distribuida por la Sociedad General Española de

Librería (SGEL), *Amstrad Acción* es recordada como una muy buena revista, desenfadada y vistosa, cuyas aportaciones se dejarían notar en los medios impresos de una nueva era que no tardaría mucho más en llegar. Vamos ahora con otro hilo más dentro de la enrevesada madeja de la que surgieron GTS y P.P.P. Ediciones: el Grupo Editorial Sygran. Ya en 1986, Sygran había empezado a editar *El Mejor Spectrum* y *Juego con Su Spectrum*, dos compilaciones de cintas con juegos programados, en su mayoría, por el inclito Ángel García Delgado. De igual modo, *El Mejor Amstrad*, *El Mejor MSX* y *Juego con Su MSX* siguieron epatándonos con creaciones como *Perdido en La Selva de los Gvaraminos*, *Carr-2000* y *Ana La Rana*. A inicios de 1987,



*Mundo Spectrum* debutó con una revista en blanco y negro muy desfasada técnica y visualmente. En su tercer número reconocen ser conscientes de los decepcionantes resultados, por lo que se decide dar un cambio de rumbo añadiendo secciones más amenas y dedicando espacio a juegos de Genesis como *Funky Punky* y *Bloody. Pese* a ello, tan sólo duró cinco números. Un destino compartido por sus hermanas, *Mundo Amstrad* y *Mundo MSX*. Otra de las tantas empresas que llenaron el mercado de cintas fue Edisoft, siendo *Iber-Amstrad* y *Amstrad Edisoft* los medios escogidos para introducir *Combate en Beirut*, *Platón Ataca*, *Barrio Peligroso* y *Búfalo Rodríguez*. En esta misma línea, P.P.P. Ediciones siguió a lo suyo con *Amstrad Video-Play* y *MSX*...correcto, más casetes receditando juegos anteriores bajo otro nombre. Algunos ejemplos: *Feliz Navidad*, *Tron Warrior*, *Siro* o *Búscate la Vida* (la sobrecogedora historia de un "camello" en busca de cuatro porcos extraviados).

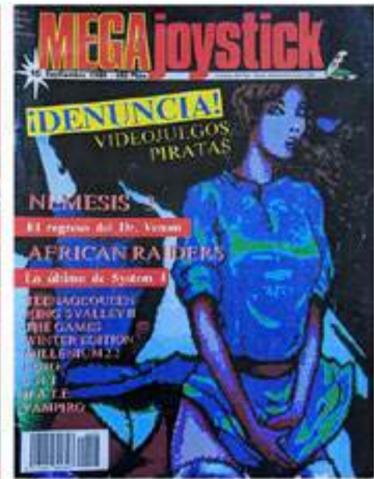




En septiembre, MSX Club se anexionó MSX Extra para arrancar su segunda época. Aun siendo todavía muy modesta técnicamente, demostró en todo momento su inextinguible devoción hacia MSX como "la revista que apoya a la norma". Prueba de ello fue el "Coleccionable del Japón", un suplemento que informaba en sus páginas centrales sobre las novedades procedentes de la cuna de MSX. Además, sus páginas sirvieron para introducir la nueva publicación de Manhattan Transfer: **Mega Joystick**. Los padres de la criatura fueron los veteranos Guillermo Miragall, Javier Guerrero y Carlos Mesa. Esta revista multisistema destacaba por su tono



humorístico desde las primeras páginas, con editoriales firmados por una mascota de nombre Capitán Mega e introducciones del *staff* con caricaturas e insultos entre ellos muy a lo Marvel Comics. Ya entrando en faena, la mayoría del contenido de Mega Joystick se centraba en los videojuegos. Por ello, resulta interesante que sus reseñas se resistieran a otorgar cualquier tipo de nota o calificación. Lo cual no significa que no dieran caña, y de



la buena. Por ejemplo, la reseña de Emilio Butragueño ¡Fútbol! pasó al clásico de Topo de vuelta y media, rematando con una Valoración Final en la que dejaban claro que sus programadores no tenían ni idea del deporte rey. Resulta irónico que, aun con todo, se convirtiera en el videojuego español más vendido de estos años. Y es que ya se sabe: el fútbol es así. Estos textos solían combinar análisis con guías, todo en uno, lo que nos permitía sumergirnos de una manera muy visual en títulos como *Frightmare*, *Frontier* o el "machacabotones de moda" *R-Type*. Además, sus responsables presumían de tener "más pokes que nadie", y la verdad es que 10 páginas repletas de códigos les daban la razón. Tampoco decepcionaron a la hora de informar sobre las dos compañías que se repartirían (y comerían) el pastel del ocio electrónico en los 90. Su principal sección consolera fue Club SEGA, un rincón administrado por Crisaida Ramirez donde pudimos conocer a la primera mascota de la compañía: Alex Kidd. En cuanto a Nintendo, Mega Joystick nos habló de su nueva consola de 16 bits y reseñó títulos de



ción, ejemplo prototípico de cómo calar hondo en el imaginario colectivo de una generación. A base de puro ensayo y error, Jesús Caldeiro (padre del mítico logo) y Susana Languie exprimieron al máximo los Mac de la redacción para diseñar la primera publicación maquetada por ordenador sin dejar de lado del todo la fotomecánica tradicional. El resultado fue un cambio radical respecto a sus predecesoras, con un colorido desbordante y rútilos inmensos que se compenetraban a la perfección con las imágenes. Sus portadas eran geniales, repletas de elementos que destacaban por sí mismos y



sin estorbar al resto. Todo tenía, en definitiva, un aspecto limpio, pulcro y moderno. En estos primeros números ya encontrábamos algunas de las secciones más míticas de "la Hobby". En Pantalla iniciaba la revista con las obligadas noticias de actualidad, y Superview ampliaba el concepto de *preview* con reportajes sobre aquella fiebre por los Simpsons de la que España jamás se recuperaría, el fenómeno Pressing Catch o los videojuegos de Terminator 2. Bajo el rimbombante título de Lasers & Phasers teníamos una sección

de trucos hasta arriba de combinaciones de botones y *passwords* para elegir nivel. Icónico como pocos, El Sensor capturaba el sentir de la redacción respecto a lo que Mola ("¡la movida que vamos a organizar los usuarios de consola!"), lo que No Mola ("que en Murcia no haya tiendas especializadas en videojuegos") y lo que...en fin, Ni Fa ni Fa ("que SEGA se haya copiado el *hazooña* de Super Nintendo"). Y qué decir de ¡Qué Locura!, aquel demencial espacio donde los dibujos de los lectores se mezclaban con montajes fotográficos y otras "idas de olla". Pero si hubo un apartado que definió pronto a la revista fue el consultorio para jugones más célebre del periodismo impreso: el Teléfono Rojo. Si Electronic Games contaba con The Game Doctor, Hobby Consolas tenía en nómina a Yen. Noventero a más no poder, este emblemático personaje se convirtió en el perfecto enlace con los lectores, quienes cada mes inundaban su buzón con preguntas. ¿Servirán los cartuchos de Lynx para la futura Lynx 2? ¿Qué juego de Master System II me pido por Navidad? ¿Y cómo narices me paso la fase de las cataratas en Revenge of Shinobi? Yen estaba ahí para ti, sin importar tu inquietud o consulta, y se convirtió *ipso facto* en una suerte de mascota para la revista<sup>24</sup>. Eso sí, para saberlo todo sobre las últimas novedades que se cocían en la



### 3. Y el 3D tomó el planeta: la fiebre por los polígonos

#### REAL COMO LA VIDA MISMA

"Ya no hay remedio. Hemos entrado en una nueva era". De esta manera tan rotunda se anunciaba Hobby Press en la publicidad impresa de 1995. Y era verdad. La apabullante traca final del Cerebro de la Bestia y el afán de SEGA por potenciar al máximo su sistema estrella dejaron claro que resultaba imposible exprimir más una consola de 16 bits. El reinado de Super Nintendo y Mega Drive había tocado a su fin, y por mucho que nos gustaran aquellos gráficos renderizados ahora teníamos la vista fija en el horizonte y esperando como agua de mayo la llegada de unas formidables consolas de 32 (y 64) bits que posibilitaban el desarrollo de unos videojuegos más profundos, elaborados y realistas que nunca. Porque ése era el factor clave que todos buscaríamos con ansia: el realismo. La magia de las dos dimensiones parecía haber perdido fuelle ante semejante derroche de poderío tecnológico, y nuestro interés y nivel de exigencia se centraron completamente en los gráficos 3D, el sonido envolvente y la posibilidad de realizar complejas florituras con unos mandos cada vez más intuitivos. Pasáramos verdadero terror recorriendo con Chris Redfield la maldita mansión de Resident



Evil. Prácticamente entramos a vivir en unos reinos de Hyrule y Champiñón que ahora podíamos explorar libremente. ¡Si hasta los atolondrados Lemmings se habían pasado a las tres dimensiones! Los videojuegos habían dado un paso de gigante, con unos personajes que parecían salirse de la pantalla y secuencias cinemáticas que nos hacían sentir parte de una película interactiva. Pero las videoconsolas no fueron las únicas bene-



ficiadas. Muchos optaron por centrar su atención en el PC, un sistema que ya llevaba tiempo empleando modelos poligonales, secuencias de vídeo digitalizadas y un arsenal de bondades tecnológicas que podía, potencialmente, situarlo como la máquina de juegos definitiva. Si lo tuyo era devanarte los sesos con una aventura de la vieja escuela como Broken Sword, liderar una carga de elefantes persas en Age of Empires II (¡cuidado con los monjes!) o liarle a tiros en las arenas multijugador de Quake III, el PC era la decisión correcta. Poco a poco empezamos a hablar con total naturalidad de activar el "anti-aliasing" para no ver "dientes de sierra", convertimos en *mudlers*, comparamos Pentium con AMD o iniciamos en los MMORPG. Y qué decir de Commandos, esa obra maestra que llevó al videojuego español a un nivel de excelencia y reconocimiento como no se recordaba desde los tiempos de Opera y Topo. ¡Sí, señor!

De todo esto y mucho más se ocuparon nuestras revistas de videojuegos, demostrando una vez más que, sin su cobertura informativa y responsabilidad hacia el lector, no habríamos disfrutado ni la mitad de semejante revolución audiovisual. Ya fuera partiéndole la cara a Heihachi Mishima, coordinando una ofensiva Protoss (¡Por Aiur!) o tocando una ocarina para salvar al mundo de la calamidad, nuestras partidas alcanzaron una nueva dimensión gracias a la pasión que encontrábamos en la prensa especializada.

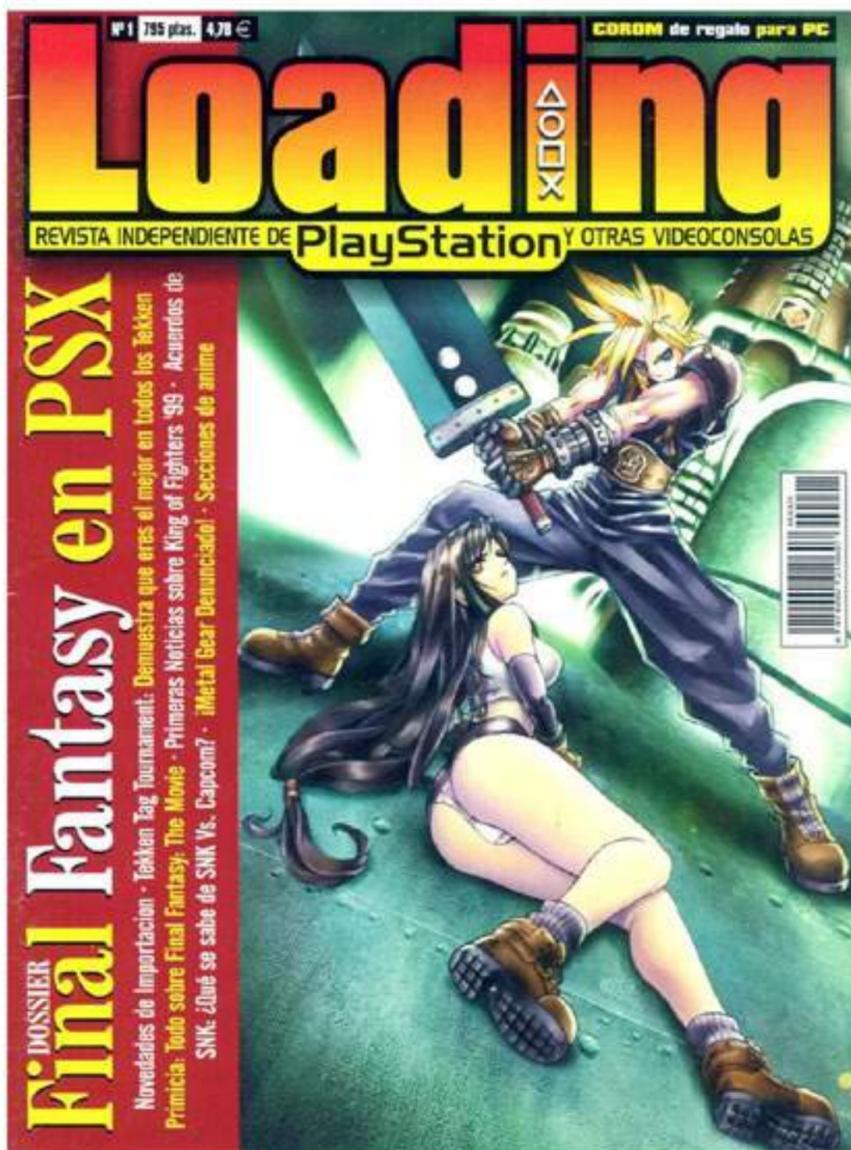
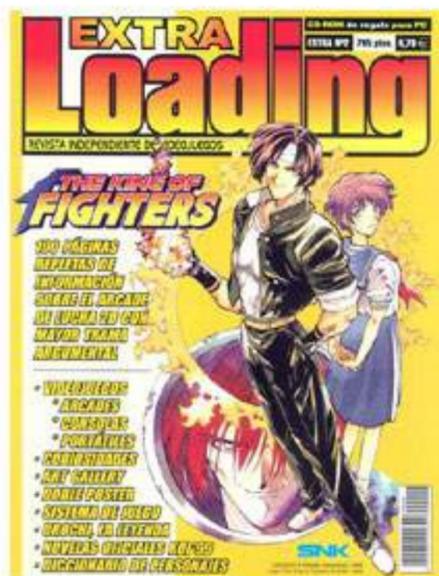


lo que los *otaku* conocían como OVAs, películas oficiales pero no canónicas que iban al margen del relato principal y añadían nuevos héroes y villanos. Gracias a Hobby Consolas descubrimos que Goku tuvo un padre que no podía molar más, conocimos al enloquecido bestiajo de Broly (¡asi que ése era el misterioso "Tara" del Dragon Ball Z 2 para Super Nintendo!) y asistimos al trágico suceso que llevó al Trunks del futuro a transformarse en "superguerrero". Con el tiempo, la oferta de animes se expandió a Dragon Ball GT, Raima ½ y Street Fighter II. Super Juegos, por su parte, siguió demostrando que sus redactores eran unos "jachondos" de cuidado, con noticias sobre un supuesto juego de lucha protagonizado por Chiquito de la Calzada (con música del Boleto Mix y "Fristrolities") y titulares de altura para los lanzamientos que si existían (aplauso para el "Akongojante" análisis



Irreverente y provocadora, *Loading* se ganó la confianza de una entera comunidad por alejarse del modelo establecido al descubrirnos juegos de importación de los que no se hablaba en prácticamente ningún otro lado. La primera portada de esta publicación editada por Ares Informática era una rotunda declaración de intenciones en donde el erotismo japonés y los videojuegos se daban la mano. En vez de centrarse en los títulos de los que ya se hablaba largo y tendido en otras revistas, la alternativa ofrecida por Sergio "Mr. Karate" Herrera despuntaba con dossieres sobre los primeros y más desconocidos *Final Fantasy*, las sagas completas de *Castlevania* y *Mega Man* tal y como las vivían en Asia, juegos de *Oliver y Benji* con los que tan sólo podíamos soñar y juegos de rol que ni oíamos en Occidente como *Record of Lodoss War* o *Chrono Cross*. Pero, sin duda, el género fetiche de *Loading* era el de la lucha. *Jojo's Bizarre Adventure*, *Garou: Mark of the Wolves*, *Guilty Gear X*... títulos bien conocidos entre los entendidos, pero que, a finales de 1999, tan sólo veíamos debidamente comentados aquí. Se respiraba una auténtica devoción hacia SNK y Neo Geo, y Herrera se encargó de darles la representación que les era regada en medios de mayor

calado. En definitiva, *Loading* fue fundamental a la hora de descubrirnos nuevos vicios y dar voz a títulos que, de otra forma, habrían sido ignorados. Tan decidida estaba a distanciarse de su competencia que ni siquiera puntuaba los juegos, lo que azuzaba su espíritu de rebelión al romper con el estándar adoptado por la industria. Además, cada número incluía un CD-ROM con videos y música de videojuegos (corramos un tupido velo respecto al *copyright*). Es una pena que se viera forzada a cerrar tras sólo 14 números. Eso sí, se despidieron a lo grande, regalando a sus lectores un póster con aquella sensual portada del primer número.



Paremos un poco de tanta novedad, ¿te parece? Es momento de ver qué tal le iba a los pesos pesados a finales de los 90. *PCmania* estrenó nuevo diseño en su número 73 y cerró su extensa primera época en octubre de 1999. Hasta entonces siguió dándonos contenidos de calidad como *Escuela de Batalla*, una atractiva sección basada en la novela *El Juego de Ender* que nos motivaba a generar mapas, estudiar tácticas y formular campañas para *Warcraft II*, *Total Annihilation*, *Age of Empires* y *StarCraft*. El nuevo ciclo inaugurado en noviembre trajo otra remodelación, no sólo estética, sino en su enfoque y contenidos, que dejaba bastante claro su progresivo alejamiento respecto a los videojuegos. Peor suerte corrió *PC Top Player*, la cual finalizó su andadura en julio con 47 números a sus espaldas y poco después de haber estrenado una nueva y vanguardista etapa.



La referencia en videojuegos para PC seguía siendo, por tanto, *Micromanía*, la cual vivía sus mejores años gracias al momento de esplendor que experimentaba el ocio electrónico para ordenadores. El periodo comprendido entre 1997 y 1999 siempre será recordado por el aluvión de juegos que marcaron época entre los aficionados a los grandes géneros del PC. *The Curse of Monkey Island*, *Worms 2*, *Diablo*, *Dungeon Keeper 2*, *Grim Fandango*... la lista de clásicos que desfilaron por las páginas de *Micromanía* es tan larga como memorable. En enero de 1998 llegó a traernos tres CD-ROMs por 795 pesetas, y la sección de análisis añadió las categorías de *Tecnología* y *Adicción*. Habría que esperar al número 51, en abril de 1999, para asistir a la profunda renovación acometida en su diseño, empezando por su remozado logo en portada y siguiendo con unas secciones adaptadas a los nuevos tiempos. *Zona Arcade* estaba dedicada a los juegos de acción,



## 5. Adaptarse o morir: el éxodo digital

### LA CRISIS DEL PAPEL Y EL SALTO A INTERNET

Con Xbox 360 ya en nuestros hogares y Nintendo Wii y PlayStation 3 a punto de llegar, la industria del videojuego en España había llegado en 2006 a un punto de esplendor que nuestros padres y abuelos jamás hubieran creído posible. De acuerdo con cifras de la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (ADESe), el consumo de videojuegos facturó tan sólo en ese año 967 millones de euros. Para ponerlo en perspectiva, esto suponía el 40% de todo el ocio audiovisual. La noticia no podría ser más positiva, por lo que estaba claro que nuestras queridas revistas tendrían trabajo asegurado durante una larga temporada... ¿verdad? Pues hubiera sido lo suyo, sí. Lamentablemente, la devastadora crisis financiera desatada en Estados Unidos entre 2007 y 2008 se extendió por todo el planeta, generando una Gran Recesión que todavía sentimos. Y pocos oficios se vieron tan afectados como el del periodismo, el cual ya se encontraba luchando su propia batalla por la rentabilidad y la opinión pública desde hace tiempo. Una tormenta perfecta que trancó el devenir de una nueva generación de profesionales de la información que se vio obligada a reinventarse. ¿Adivinas en qué año terminé la carrera de Periodismo? ¡Correcto, en 2007!



Por supuesto, la situación no hizo sino empeorar con el creciente número de personas que recurría a un Internet cada vez más intuitivo y accesible para estar informadas. Cualquiera podía compartir contenidos en cuestión de segundos, lo que resultó en la proliferación de noticias gratuitas y actualizadas al mi-

nuto. La publicidad emigró a la red, y numerosos medios aceptaron el desafío atraídos por el ahorro en producción y distribución. ¿Cómo resistir, cuando gracias a los smartphones teníamos auténticas bases de datos en el bolsillo? El cambio de paradigma fue brutal: la cantidad y la inmediatez primaban ahora más que la calidad y el análisis. Todo esto, claro, repercutió en la prensa de videojuegos. Estos años fueron testigos de un exceso de confianza por parte de los editores, reacios a adaptarse a tiempo a la nueva realidad digital para no ser fagocitados por el maremágnum de blogs, diarios online y unas incipientes redes sociales que ya comenzaban a ocupar posiciones. Resultado: el cierre de más cabeceras y la normalización de una generación que abandonó el tacto del papel para informarse sobre videojuegos a golpe de clic. Pero no todo estaba perdido. Aun con todo, no faltaron revistas dispuestas a defender la experiencia de hojear las noticias, análisis y trucos a la antigua usanza.



Desde grandilocuentes intentos por dotar al sector de un halo de erudición a variopintas opciones gratuitas, del irresistible llamamiento a la nostalgia a la eclosión de las revistas digitales, las primeras décadas del nuevo milenio fueron un período turbulento y decisivo en el que publicaciones de ayer y hoy se enfrentaron lo mejor que pudieron a este implacable escenario.

Desde grandilocuentes intentos por dotar al sector de un halo de erudición a variopintas opciones gratuitas, del irresistible llamamiento a la nostalgia a la eclosión de las revistas digitales, las primeras décadas del nuevo milenio fueron un período turbulento y decisivo en el que publicaciones de ayer y hoy se enfrentaron lo mejor que pudieron a este implacable escenario.



### 2006 - 2010: LA COSA SE PONE SERIA

El afianzamiento de la prensa gratuita en España fue un fenómeno de lo más particular, dividiendo a los lectores en cuanto a su utilidad mientras metía el miedo en el cuerpo a los dueños de los grandes diarios. No era para menos: de acuerdo con el Estudio General de Medios de 2004, una de cada cuatro personas leía regularmente medios como 20Minutos de camino al trabajo o la Universidad. Teniendo en cuenta el panorama al que se enfrentaban las revistas de videojuegos, no sorprende que también se vieran afectadas por esta tendencia tan amigable al bolsillo. **Kult**, por ejemplo, se distribuía trimestralmente en las tiendas GameStop y GAME. Bien maquetada e imbuida de un diseño cuidado y elegante, esta revista a cargo de Snow

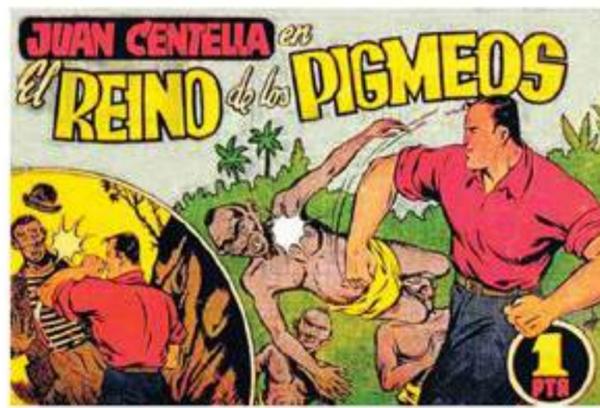
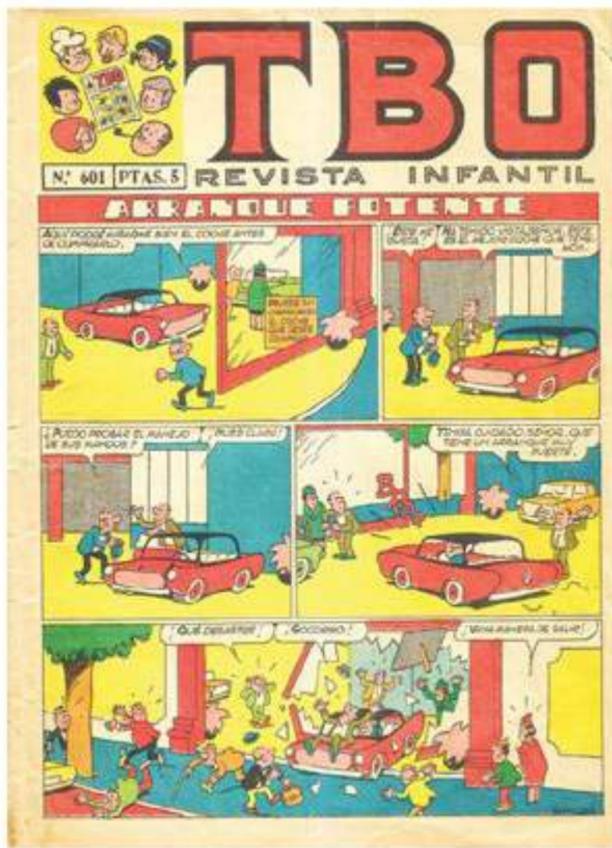


Base Planet llegó en primavera de 2006 logrando encajar en su reducido espacio reportajes sobre el sexo en los videojuegos, "juegos tontos extremadamente adictivos" y retrospectivas de la saga Monkey Island.



Poco antes, en febrero, **Press Start** había llegado a los quioscos con una tirada de 5.000 ejemplares. Aunque su apartado visual no resultaba tan impactante, la revista mensual de Editorial Soto lo compensaba con un papel de buena calidad, extensas *previstas* y *retros*, sorteos, videojuegos retro, películas y un consultorio con los lectores. Y como no hay dos sin tres, **Cibergamers** se unió en verano con una publicación editada por Ocio Rus que se asemejaba bastante a las revistas de pago. De hecho, su redactor jefe fue Sergio Martín, quien ya contaba con sobrada experiencia en Revista Oficial Dreamcast y Hobby Consolas. Como resultado teníamos un montón de análisis, reportajes, guías de compras y un repaso al catálogo de las tiendas digitales para consola.

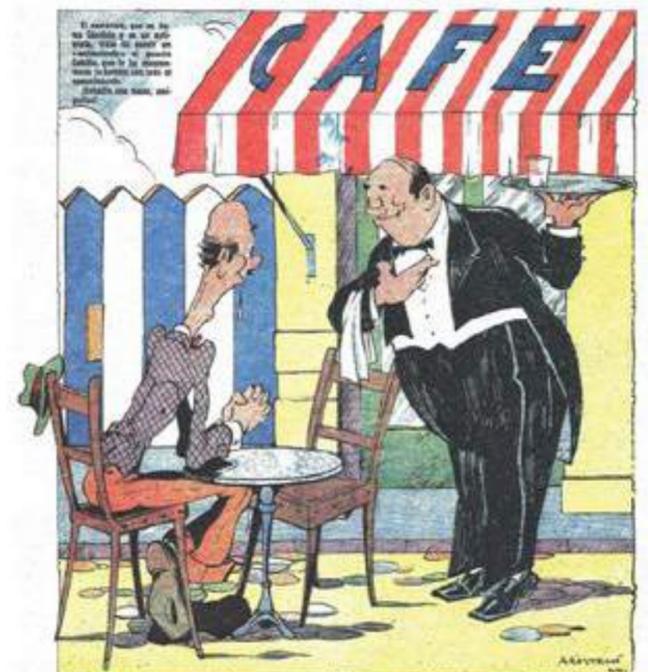
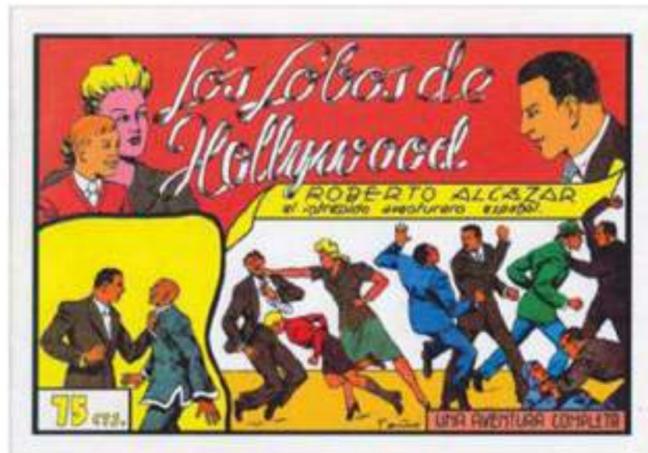




# ¡YO QUIERO UN TEBEO!

Los tebeos desde la posguerra a la Transición

Pedro Delgado Cavilla



# ¡YO QUIERO UN TEBEO! LOS TEBEOS DESDE LA POSGUERRA A LA TRANSICIÓN

Pedro Delgado Cavilla



FOYER DE UNA REVISTA COMPETICIONA CON HISTORIÉCHOS.  
Todo el mundo sabe que cuando se dirige a sí en tantas ocasiones. Porque en 1951 de la mano del ingeniero Santiago Vives creó Peleto a instancias de TBO, publicación a la cual quiso copiar en todo. Mismo número de páginas, secciones, etc. Después a alcanzar una revista de 10.000 ejemplares. Incorporó a los mejores dibujantes, Ciprián, Apelo Martín, Escobar, Arturo Moreno... De este grupo la atención se centró en la revista Peleto Negro y el Peleto Negro, con una mezcla de alta fantasía, probablemente inspirada en los cartoons de Elio, el papa de la serie Famoso del tiempo de Mac y Dora Flanchar.  
Peleto incluyó una página dedicada a las preguntas con Peleto, un personaje femenino, y otro dedicado a las lecturas para mantenerse en la línea editorial adecuada. La publicación, que tuvo varias etapas, agotó durante la contienda hasta 1957, ya en manos de los empleados de la imprenta, como Empresa Editorial CNT. Eran los días que de poca poca tenía atractivo, siempre hay que reflejar y tener un poco de paciencia, nos permito comprender los procedimientos de los tebeos que nos interesan.



## DEL AUTOR DE LA TRILOGÍA ¡VAMOS A MORIR TODOS!

**¡Yo quiero un tebeo!** es un apasionante viaje por la historia del tebeo español, desde la posguerra hasta la Transición. Pedro Delgado Cavilla firma esta obra divertida y lúcida que desentraña con humor la esencia de nuestros tebeos más míticos. Desde Carpanta hasta Florita, pasando por El Guerrero del Antifaz o El Cachorro, el autor nos invita a mirar con nuevos ojos esas viñetas que nos marcaron a varias generaciones.

Cada página conecta los héroes de papel con la vida cotidiana de un país en transformación. El hambre, la censura, los sueños y los miedos del franquismo se cuelan entre los globos de texto. Con estilo ágil y mirada crítica, el autor analiza cómo el tebeo fue espejo y refugio de la sociedad española. Un libro lleno de nostalgia, pero también de análisis riguroso y chispa irónica. Descubre cómo nuestros héroes en tinta también luchaban sus propias batallas. Todos fuimos niños que dijeron: ¡yo quiero un tebeo!

Otros libros del mismo autor:

- **Vamos a morir todos! Lo insólito y lo paranormal en el cine I. Segunda edición I.** (ISBN: 978-84-18320-74-3)
- **¡Vamos a morir todos! ¡Otra vez! Lo insólito y lo paranormal en el cine II.** (ISBN: 978-84-948192-8-5)
- **¡Vamos a morir todos! ¿A la tercera va la vencida?** (ISBN: 978-84-18320-84-2)
- **¿Qué diablos vemos? El demonio en el cine.** ISBN: 978-84-18320-35-4
- **Animación. De Betty Boop a Tim Burton.** (ISBN: 978-84-120008-0-1)
- **Nazis, cine y ocultismo.** (ISBN: 978-84-19790-00-2)
- **Venimos en son de paz. España paranormal (1950-1990).** (ISBN: 978-84-19790-48-4)

Cartoné. 17x24. Color. 248 páginas  
ISBN: 978-84-19790-90-3  
Precio: 27,95 euros

DISPONIBLE A PARTIR DE  
LA ÚLTIMA SEMANA DE MAYO

# 1. DE EN PATUFET Y TBO A FLECHAS Y PELAYOS

Se pueden encontrar antecedentes del cómic — una manera de narrar secuencialmente mediante dibujos — en la famosa *Biblia Pauperum* (Biblia de los pobres), impresa a mediados del siglo XV para que quienes no supieran leer, que eran la mayoría de los europeos, pudieran ver escenas del Antiguo y Nuevo Testamento. Los pocos textos que se incluían estaban escritos en lenguas vernáculas (con perdón de los alumnos de la ESO), porque el latín solo podía ser leído por una minoría: el clero y los poquísimos universitarios.

La función del dibujo se convirtió en fundamento del cómic, la historieta o como prefiramos decirlo. Porque aún con varios precedentes, la primera historieta en prensa fue *Yellow Kid*, publicada entre 1895 y 1898. Una creación del estadounidense Richard F. Outcault para *New York World* de Joseph Pulitzer. A este personaje, Mickey Dugan, que hablaba una jerga barriobajera, el *slang*, se le había aplicado el amarillo de la incipiente impresión con colores en el camión que vestía. Un recurso que tenía la finalidad de llamar la atención. Y lo logró. Tanto que dio lugar a la expresión "prensa amarilla", cuando queríamos referirnos a lo sensacionalista, excesivo o escandaloso ( hoy directamente hablaríamos de prensa o televisión basura ).



Pero ¿qué indujo a Pulitzer a tomar esa decisión? Pues sabía que en esos años, en Estados Unidos había un alto número de inmigrantes europeos que apenas hablaban inglés y no podían leerlo con facilidad, de manera que decidió publicar historieta con muy poco texto, asequibles para primerizos. El asunto se estandarizó de tal modo que desde entonces casi todos los diarios estadounidenses conservan páginas de cómics a todo color.



En Europa fue una práctica que se extendió de diferentes maneras. Y aun que las páginas con dibujos — exceptuando la caricatura política o social — estaban destinadas a los niños y jóvenes, y el número de analfabetos también era mayoritario con respecto a los lectores habituales de periódicos o revistas. Lo cierto es que el hábito de lectura de cómics quedó constricto a ese público de menor edad. Y podría intuíse que entre los adultos de clase media: padres de familia y no digamos el clero, siempre tan sericicísimo y respetabilísimo, las páginas de historieta y el humor eran considerados algo muy despreciable!

El hecho de que se industrializara la edición de periódicos y revistas en España con precios muy asequibles, suponía un reclamo para los lectores. Aunque el analfabetismo alcanzara al 70% de la población, en su mayoría agraria. Pero los editores buscaron su público entre las clases medias y más acomodadas de las ciudades.

Destacaron dibujantes como el catalán Apeles Mestres, que ilustró en *Blanco y Negro* ( y se convirtió junto a *ABC* en parte de la editorial Prensa Española ) o *La Ilustración*, entre otras. O el dibujante Mecachis de *La Caricatura*, quien llegó a utilizar el plano americano o de tres cuartos (cortando el cuerpo humano a la altura de la rodilla) ¡Todo un atrevimiento! Otro de los grandes y hubo muchos fue Xaudaró, que publicaba en *Gente Menuda*. Años en los que se gestó la expresión historieta, que personalmente me parece tan despectiva como chascarrillo y similares. Pese a que ya en 1908 *Blanco y Negro* utilizara el término.

## YO QUIERO UN TBO (SI NO ME LO COMPRAS LLORO Y PATALEO)

Decía una canción de los años treinta. Se refería a la revista infantil aparecida en 1917 que supo mantenerse hasta 1998! Pretendía ser una réplica a *En Patufet*. Alcanzó tal notoriedad que el término se convirtió en usual para denominar a cualquier publicación de cómics. Con todo, el origen de la expresión es casi inimaginable. Se le ocurrió al periodista Joaquín Arqués, muy vinculado al entorno teatral, quien con el impresor Antonio Suárez emprendió la edición de una publicación infantil que titularían TBO, a partir de la revista lírica *T.B.O.* (1909) de Montesinos y Torres del Alamo con música del maestro Lapuerta. El espectáculo arrancaba con una elocuente amonestación del director de un supuesto periódico a sus empleados.

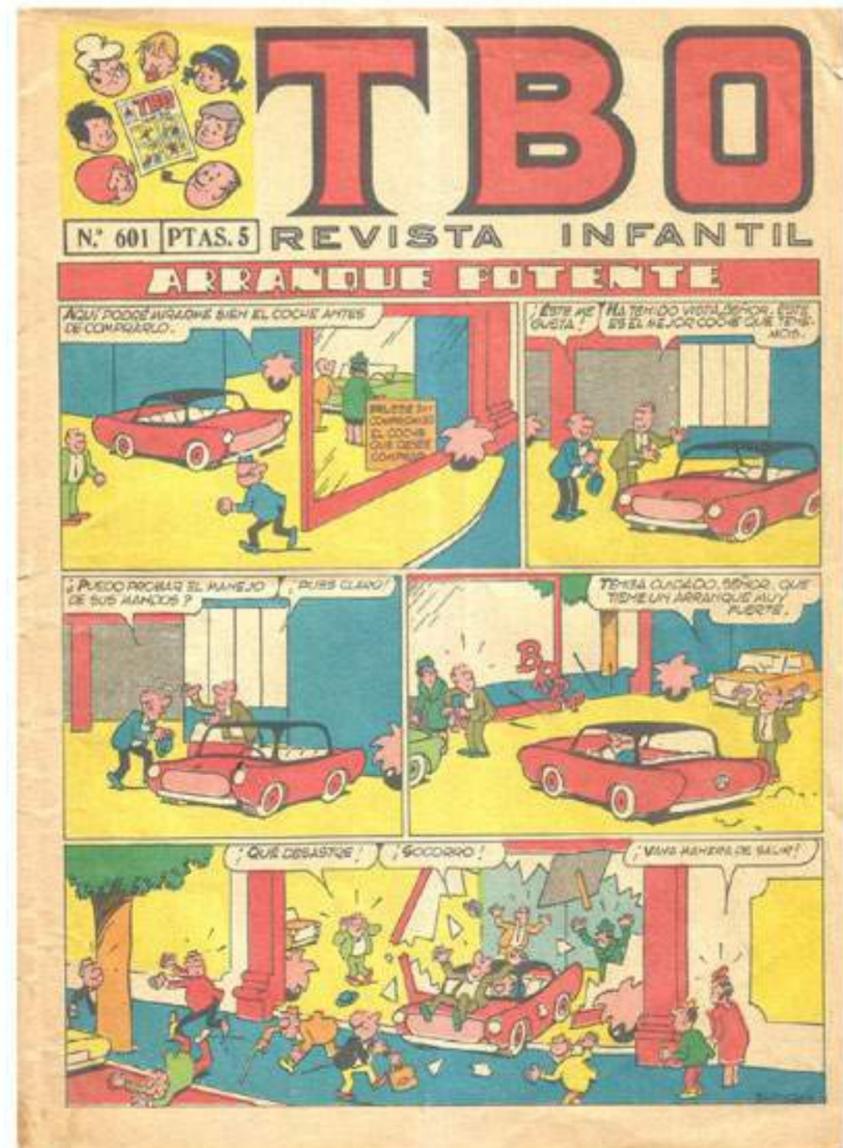
— ¡Animo, señores! A trabajar. Mañana saldrá el primer número de T.B.O. y hay que lucirse. Ya saben ustedes que esto no es un periódico vulgar. T.B.O. viene a rellenar un vacío.<sup>3</sup>

Suárez hizo negocio con el TBO resultante, porque le vendió la cabecera a Joaquín Buigas, que fue quien hizo el definitivo lanzamiento de la revista.

Aguantó durante la Guerra Civil con dibujantes como Benejam — catalán hasta la médula; Urdá, Opisso, Serra Massana y otras figuras.

TBO incorporó importantes cambios. La portada ya no tendría un solo chiste como en *En Patufet*, sino una historieta a toda página. Algún analista de renombre, pero injusto y con ligereza en el juzgar ( simplemente porque no le gustara la publicación ) afirmaba que la revista era un conjunto confuso, abigarrado, pesado, pero que produce en el lector una sensación de plenitud. Errónea costumbre de los supuestos críticos al confundir el gusto con el valor de lo juzgado. Lo sorprendente fue que se convirtió en un éxito arrollador y supo mantenerse en los kioscos con un tropel de lectores.

Incluyó secciones con inesperadas novedades como los *Grandes inventos*, que en 1935 incorporó al Profesor Franz de Copenhague. Una serie que con el tiempo se convertiría en *Los grandes inventos del TBO*. En verdad, idónea creación para la posguerra en los años de la autarquía en los que se popularizó el famoso motor de gasógeno en los vehículos, como sustituto de la gasolina.



CHICOS SORTEANDO RESTRICCIONES

Una de las grandes mujeres de aquel momento, Consuelo Gil Roësset, lanzó y dirigió la revista *Chicos*, auténtica publicación de historietas. Supo conseguir papel para las ediciones en momentos de gran carestía. Además de rodearse de extraordinarios dibujantes como Jesús Blasco, Ángel Puigmiquel, Emilio Freixas o Iranzo. Y mujeres como Mercedes Llimona, ilustradora que con los años acabaría publicando en París y Nueva York.

Incluyó títulos de series tan sugerentes que atraparían a los pequeños lectores: *El país del oro negro* de Jesús Blasco, adelantándose a Hergé con su *Tintin en el país del oro negro* en casi diez años (¿cayó en manos del francés este excelente comic?). De Blasco fue también *Tragedia en Oriente* y no menos atrapantes fueron *El misterio del murciélago humano* y *Los dragones del Tibet* de Emilio Freixas.

A nadie podía extrañar la fascinación por Oriente, cuando el cine adaptaba con un éxito arrollador las novelas de Sax Rohmer sobre Fu-Manchú, el aterrador villano chino, que los jovencitos conocieron en los cines de barrio: *La máscara de Fu-Manchú* (1932), *Los tambores de Fu-Manchú* (1940). Una tarde inolvidable por una o dos pesetas (el equivalente a un céntimo de euro).

¿Y qué decir de Iranzo, futuro creador de *El Caborro*, ahora con *La cruz de fuego*? Un todo que se aderezaba con historietas cómicas. Como *Pope Carter y Coco* del citado Puigmiquel, o *Jim Erizo* de Gabi con un humor tendente al absurdo (*La isla del espanto pequeño*, *El cubil de las Brujas Guapásimas*)<sup>12</sup>.

Entre sus guionistas contó con figuras notables como José Mallorquí, futuro creador de *El Coyote* o el singular José María Canellas Casals, guionista de cómics, escritor y aventurero, que comenzó su andadura a principios de los años treinta y destacó con la denominada historieta fantascientífica. Su capacidad para atrapar al lector la mostró en todas sus obras, incluida el relato de su aventura personal *Los buscadores de diamantes en la Guayana Venezolana*. Extensa obra de 603 páginas ágiles de texto muy cuidado<sup>13</sup>.

La resolutiva Consuelo Gil Roësset no olvidó a las jóvenes lectoras y en 1941 publicó *Mis Chicas*, primer paso en la edición de publicaciones para jovencitas en el país. Y una anécdota, el clero de la época, tan suyo, autorizaba *Mis chicas* con una leyenda que afirmaba la licencia eclesiástica y el permiso para niñas mayores de siete años. Y hace que nos preguntemos ¿qué problema moral habría en que lo leyera una de cinco o de seis?



bombardeo de Guernica en la Guerra Civil, perpetrado por la aviación nazi al servicio de los sublevados. En la penúltima viñeta de la misma página un caballo muerto entre los escombros, evoca aquel que pintara Pablo Picasso en su *Guernica*. Contaba Jesús Blasco que su padre, preocupado por las posibles segundas lecturas en su obra, siempre le conminaba para que no se arriesgara con los censores.

Al parecer, dado el clamoroso éxito de *Cuto*, el personaje fue entrevistado en persona para potenciar la publicación. Especie de fabulación, aunque de menos envergadura, pero semejante a la que en 1930 pergeñó la revista belga *Le Petit Vingtième* para recibir a Tintin en la estación de Bruselas, porque regresaba de la URSS de su aventura *En el país de los soviets*.



BAZAR TAMBIÉN QUERÍA SER MARAVILLOSA

Eso era lo que decía una placa de cristal, aproximadamente de 1947, antecedente de las diapositivas, que se proyectaba en los cines españoles durante el descanso: *Bazar. La revista maravillosa que leen todas las niñas*. Algo más liberada del aparato ideológico, porque también desajada del ámbito de *Flechas y Pelayos* la dirigía una mujer, Lula de Lara<sup>14</sup> y gobernaba la redacción Aurora Mateos. Lo cierto era que los aliados habían ganado la guerra y las circunstancias exigían un tono menos beligerante en las publicaciones próximas al régimen.

Se rodearon de un plantel de enorme calidad, al punto de incluir entre sus colaboradoras a figuras como la escritora Concha Espina, o Carmen Laforet, que dos años antes había ganado el premio Nadal por su novela *Nada*, donde mostraba el entorno de clase media en una Barcelona que malvivía en la posguerra. Libro sorprendente en un contexto donde lo imaginable era, en aquellos años, esperar que una mujer escribiera una novela menos ácida.

A tono con el espíritu supuestamente educador y coercitivo del franquismo militante, Lula, que fue una de las fundadoras de la Sección Femenina mediante la cual se encauzaba a las jóvenes para que fueran esposas obedientes, incluyó una página significativa:



*Juguemos a ser amas de casa*. No obstante la revista era de gran calidad, en parte debido a Ricardo Summers, director de arte hasta 1952. Tío de Manuel Summers, dibujante y director de cine (*Del rosa al amarillo, Adios, cigüeña, adios...*).

### LA FAMILIA ULISES SE COMIÓ A SU PERRO

Cuando el dibujante Marino Benjamín Ferrer emprendió la andadura de *La familia Ulises*, que en realidad era Higueruelo de apellido, porque Ulises era el nombre del padre, nunca imaginó que la serie duraría hasta 1978. ¿Por qué esa longevidad? No era excesivamente cómica; no caricaturizaba a los protagonistas ridiculizándolos o poniéndolos en aprietos inverosímiles. Tampoco se alejaba de la vida ordinaria. Y esa fue la clave. *La familia Ulises* era una radiografía muy aproximada del día a día en esa España emergente en una posguerra de braserío y sombrero (para el que tuviera posibles, que si no, tirabas de boina). Apareció en *TBO* en 1945. Los Ulises o Higueruelo eran clase media. Ni pobres como Carpanta ni muy acomodados. Un modelo de lo que comenzaba a verse en las ciudades. Doña Filomena era la abuela. Señora de moño perpetuo que vestía de azul con una mantilla negra, seguramente hecha de punto. Era natural de San Agapito del Rabanal, lugar ilocalizable que suena muy español. Cargaba con la casa, teniendo un papel muy protagonista y una jerga tremendamente divertida: *península, repunancia, quedarse estupefacto...* Ulises la llamaba cariñosamente *la abuelita*.



Sinfarosa, hija de doña Filomena, era la esposa de Ulises. Mujer algo gruesa, de nombre tan antiguo como su visión del mundo, que giraba en torno a quedar bien en el vecindario, tener mejor posición social y poco más. La hija mayor, Lolín, una veinteañera rubita que cuando fuera cumpliendo años tendría la cruz de engordar como su madre. Pero Benjamín nunca quiso dibujarla así ni lo imaginó. Lolín deseaba ser más independiente, pese a que Sinfarosa está empeñada en que se case con un buen partido, que era lo que se decía en aquel entonces. Los pequeños: Merceditas y Policarpito, de manera que el trío era familia numerosa y podía acogerse a las ayudas iniciadas tres años antes en el franquismo. Bien que estos asuntos no figuraban en los argumentos, pues pretendían ofrecer un humor bastante blanco



no comprometiendo a la editorial. No era extraño porque al menos los primeros guiones fueron de Buigas, uno de los editores.

Ah, y no faltó un perro, Treski, algo que entonces no era tan corriente en un país que pocos años antes había comido gato para sobrevivir. De hecho Kuki, el anterior can, fue consumido por la familia erróneamente en *La fiebre a la montañesa* de 1945<sup>33</sup>. Una aventura en la cual Ulises se empeñaba en ir al campo e invitar a la familia a comer en una masía donde estuvo hacía años. El payés, viendo al perro tan gordo, decidió cocinarlo y ofrecerlo como liebre. Los Ulises, que no hacían más que llamar al animal para que se comiera los huesos del bosque, acababan desistiendo y regresaban a casa muy mosqueados por la ausencia de Kuki.

Faltaba hablar de Ulises, grueso como su mujer ("su señora", se decía en aquellos años. Porque cuanto más bajo era el nivel social, por una razón de necesidad, más trataban de distinguirse). Ulises parecía un administrativo (igual que Cebolleta o Trapisonda), o como también se decía en aquellos años tenía una *colocación* medianamente aceptable, que era muy corriente en las ciudades.

Una familia bien avenida. Podían haber sido los vecinos de cualquiera, con sus mismas vicisitudes domésticas, por lo que durante mucho tiempo casi todos nos sentimos identificados con ellos.

## 8. DE MAYORDOMOS, CRIADAS, CARTILLAS DE RACIONAMIENTO Y LA MULA FRANCIS

Los sirvientes siempre han dado mucho juego, porque resultan parodiables. No tanto por ellos mismos como por el entorno que representan. De ahí que el cómic, la televisión y el cine los haya utilizado en tantas ocasiones. Por ejemplo, incluso repitiendo tópicos, Néstor, el mayordomo de Haddock, antes había sido criado de los hermanos Pájaro, un par de delincuentes, y encuentra su sosia en Parker — el mayordomo de Lady Penélope en la serie británica de marionetas *Thunderbirds* (*Guardianes del Espacio*) —, que también ha sido un delincuente.

Por supuesto, la comicidad de los tebeos ha llevado a exagerar comportamientos. Hasta el punto de bromearse con el tópico de que el asesino era el mayordomo.<sup>37</sup> Nos hace pensar que el personaje daba juego por la harta que podría imaginárselo ante las exigencias de sus señores.

Los más mayores, recordarán al mayordomo francés de la serie de TV estadounidense *Mis adorables sobrinos* (1966-1971). Con sus 138 episodios nos mostraba los pesares de Mr. Giles (Sebastián Cabot) por sacar adelante a tres criaturas algo indómitas.



### PETRA, CRIADA PARA TODO

No fue la primera empleada doméstica. Pero sí la primera chica que en 1954 había llegado del pueblo y se hospedó en el número 1204 de *Pulgarcito*, gracias a Escobar. Contaba este que se inspiró en una joven que conoció cuando trabajaba en Telégrafos de Granollers. Como Petra ella también era de Huesca<sup>38</sup>.



Petra vestía de negro, llevaba cofia y delantal blanco que apenas se quitó, excepto para alguna salida en su tiempo libre con su amiga Cleopatra. Aquel uniforme era una manera de intentar distinguir a la señora de la casa frente a la empleada, en una época en la que las diferencias estaban muy marcadas. Pese a que no haría falta mucho protocolo para identificar a la amable y sencilla muchacha con respecto a la pretenciosa Doña Patro, oronda señora que si apenas tenía posibles los invertía en aparentar, en un entorno de amigas tan mezquinas e impertinentes como ella.

—Cada día estás más joven. Antes las patas de gallo te salían de tres en tres. Ahora solo de dos en dos.

Dice una que acaba de visitarla.

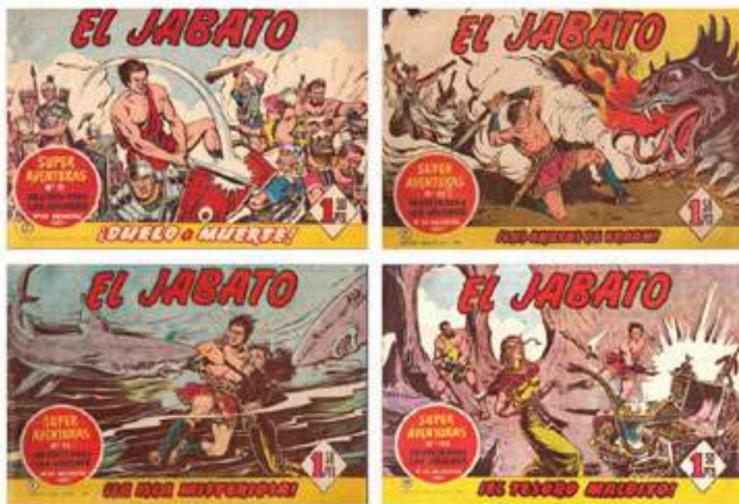
—A ti la grasa te impide verlas.

Le replica Patro con absoluta naturalidad.

#### HACIA EL REALISMO

A pesar de todo, en el curso de los 381 cuadernillos se iría dando un sesgo realista, sin abandonar la fantasía. Bien que fueran atacados por los hombres-hormiga o luchando contra el mago Kuru, quien convierte a sus enemigos en estatuas de sal, ocultando una sencilla verdad, que es un excelente escultor, suponemos que con unas intensísimas jornadas de trabajo.

Como ocurre con *El Capitán Trueno*, Mora y Darnís llevaron a nuestros héroes a algunas partes del mundo que aún no habían sido descubiertas. Los encontramos en Indochina, navegando por el caudaloso río Mekong (*Resonando el Mekong*), o en el Océano Pacífico (*Una isla inquietante*). Viajes poco creíbles con los ojos de la razón, pero la periodista Clara Nuño, en cierta ocasión, citaba una frase lapidaria del mago Jorge Blas, discípulo de Tamariz: *el público perdona un error. Lo que no perdona es el aburrimiento.*



180



#### DE LOS PRIMEROS CUADERNILLOS A LA HERMANDAD DE LA ESPADA

Además de los dibujos de Darnís, Los cuadernillos del primer *Jabato* contaron con otros ayudantes, Osete, Escandell, Marco y algunos más. La causa fue el volumen de publicaciones y la rápida periodicidad que obligaba a trabajar como estajanovistas.

El éxito llevó a crear *El Jabato Extra* (1962). Con todo, duró poco por culpa de unas ventas moderadas, pasando a *El Capitán Trueno Extra*, que le hizo un hueco. Hubo reediciones posteriores como *El Jabato Album Gigante* con 40 números, donde se reutilizaron aventuras y viñetas introduciendo algunos cambios por la nueva maquetación. Incluso se reunieron varios volúmenes en uno solo, donde se recogieron cuatro aventuras largas con tapas duras (cartoné para los más tiquismiquis). Da la sensación de que prevalecía por encima de todo el afán de rentabilizarlo, en detrimento de la calidad de las páginas.



Dibujo de Mendive  
Osete, uno de los colaboradores de Darnís; abajo, dibujos posteriores de Darnís.

181



#### COSACOS VERDES POR LA CENSURA

Por si acaso, cuando a Víctor Mora, ahora con el alias R. Roldán, en otra vuelta de tuerca, le pidieron que creara unas aventuras diferentes a semejanza de *El Capitán Trueno* y *El Jabato*, a partir de sus lecturas que eran muchas, escogió un momento intenso y fascinante de nuestra historia europea. La época de los nacionalismos de mediados del siglo XIX y el espíritu romántico. Años de peleas e independencias, cuyos rescoldos propiciaron la desastrosa Primera Guerra Mundial.

Mora había leído a Nikolái Gógol y su *Taras Bulba* y probó a ver. Se le ocurrió un cosaco. Aunque había un escollo, que en esa España aún recalcitrante, pudiera pensarse que simbolizaba a un "rojo" por remitirse a la vieja Rusia, de manera que lo denominó El Cosaco Verde, y así se llamó la serie. Un personaje de casaca verde en las portadas de los cuadernillos, que imitaban a las otras colecciones de Bruguera, y que siguiendo el mismo modelo repetía comparsa. El Cosaco Verde, cuyo nombre de pila se desconoce, como le ocurre a Trueno y al Jabato se acompaña de un muchacho huérfano, que se llama Iván, y se convierte en amigo inseparable a imitación de Crispín; un forzado mongol de nombre Karalán, réplica de Golsat y Taurus y un chino regordete, Sing-Li, cargado de recursos y frases lapidarias (*Está escrito en los antiguos*

182

libros, el que persigue a un dragón de fuego puede quemarse, dice lanzando una bomba de mano a sus perseguidores), quien representa el lado cómico, como lo hace Fideo de Mileto en *El Jabato*. Y no podía faltar una enamorada imperturbable, que acompaña al cosaco hasta los confines del mundo, esperando que un día pase por la sacristía, suponemos que de la Iglesia Ortodoxa. Sinceramente nada que ver con la independiente Sigrid y un poco lejos de Claudia. Además, eso de casarse no parece gustarle mucho a este nuevo héroe. En su fuero interno el cosaco quiere ir por libre. No en vano, la palabra *kasajo*, proveniente del eslavo *kasai* — lo he leído en alguna parte, pero no tengo la certeza del origen etimológico — quiere decir hombre libre, o así. Pese a que se identifica también con caballero.

*El Cosaco Verde* fue una colección que solo llegó a los 144 cuadernillos. Dicen que es poco conocida, pero uno no alcanza a saber el porqué. Bruguera hacía como los chinos de mi calle, donde el mismo dueño repite los establecimientos para hacerse la competencia e impedir que otros se instalen. En cambio, en este caso la experiencia no salió muy bien. Las aventuras pretendían emular a sus primos, Trueno y Jabato, aunque en unas ocasiones se veían muy bien resueltas con el dibujo de Fernando Costa, a veces excelente, otras con cierta rigidez. Probablemente siempre fueron objeto de comparación.



183

監督 高橋知也



# EN NOMBRE DE LUNA, TE CASTIGARÉ

*El universo mágico de Sailor Moon* (vol. 2)

Andrés Argal Sotés



# EN NOMBRE DE LUNA TE CASTIGARÉ. EL UNIVERSO MÁGICO DE SAILOR MOON (2 DE 2). Andrés Argal Sotés



**¡SEGUNDA EDICIÓN, AMPLIADA Y ACTUALIZADA, DE LA MAYOR ENCICLOPEDIA SOBRE SAILOR MOON!**

***En nombre de luna te castigaré. El universo mágico de Sailor Moon, de Andrés Argal Sotés, se ha convertido en una obra de referencia para todos los fans.***

Siete años después de la publicación del segundo volumen, volvemos con una edición ampliada con todas las novedades de estos años: cuatro largometrajes, las últimas figuras de merchandising, el esperado lanzamiento en DVD y Blu-Ray de la serie clásica de los 90 o la edición definitiva del manga en cartoné. Así que, una vez más, bienvenidos al Milenio de Plata...”



**Acto II: Intimidación 0-Tres Sailor guardianas.** Sailor Pluto revela que la New Britain Incidenty la guerra civil volvió a para apocalipsis en esta nueva batalla. Sailor Moon se transforma en la New Britain Incidenty y las tres guardianas le sacan su historia y se convierten en el Milenio de Plata desde el sistema solar anterior. Se inicia su transformación a la guerra de la destrucción con los tres guardianas. Kalliope utiliza a Cupido, el último ministro de Eros. El 1.º de mayo de 1990, que comienza en todas las guardianas. (Cartilla de publicación con Sailor Pluto de 14 y Sailor Uranus y Sailor Neptuno de vuelta. Chibiusa descubre a Haruka en su habitación, una juguetona celebración. La ciudad es atacada por granitos que transforman a los ciudadanos en enemigos de los (Sailor Uranus, Cupido, Haruka y Mercurio en su propia piel). Ellos se transforman en guardianas y la combaten junto con Sailor Pluto. Cupido utiliza el Cristal Trisken para provocar una guerra entre las guardianas, el tiempo que es atacada por su hermana gemela PISA. Cuando Sailor Moon, Tenma Kanon y Sailor ChibiMoon, como sus amigas, se aman hasta morir el Imperio de la Luna.

Del mismo autor:

- **En nombre de luna te castigaré. El universo mágico de Sailor Moon (1 de 2).** ISBN: 978-84-947272-2-1



Cartoné. 17x24. Color. 328 páginas  
ISBN: 978-84-19790-91-0  
Precio: 27,95 euros

**DISPONIBLE A PARTIR DE LA ÚLTIMA SEMANA DE MAYO**

# 1. PRETTY GUARDIAN SAILOR MOON CRYSTAL: EL REBOOT DEL ANIME



Como parte de la celebración del 20º aniversario de la franquicia, Toei Animation estrena el sábado 5 de julio de 2014, tras dos años de incertidumbre, el reboot del anime original de *Sailor Moon* bajo el nombre de *Crystal* (refiriéndose al mítico Cristal de Plata), pero esta vez se trata de una adaptación lo más fiel posible al manga que creó Naoko Takeuchi, respetando los sucesos e incluyendo todos los personajes que se mostraban en la ver-

sión cómic, aunque adaptándolos a la época actual, como es el caso de incorporar los CD-ROM o los DVD en lugar de disquetes. En cuanto a la división de episodios, se basa en la numeración que aparece en la segunda edición del manga, que forma un total de 60 actos en lugar de los 52 originales. Lo más esperado por los fans era descubrir cómo sería el diseño de los personajes, y en las dos primeras temporadas aparecen con un diseño mucho más estilizado y perfeccionado

que en el anime clásico, más cercano al diseño que realizó Naoko Takeuchi en sus dibujos, debido a la mejora de la animación actual. Hubo una gran controversia entre los fans por las grandes diferencias existentes entre ambas versiones del anime, ya que muchos la consideraron algo fría y carente de las emociones que expresaban los personajes del anime original, de las relaciones interpersonales e incluso de la comedia, así como señalaron la ausencia de una banda sonora tan mítica y cautivadora como la que compuso el célebre Takanori Arisawa para el anime clásico. Lo cierto es que no se pueden comparar ambas versiones, puesto que la creación del nuevo anime es claramente una adaptación fiel del manga y, obviamente, ambas tienen que ser opuestas, ya que si no sería repetir lo que ya se ha visto, y para eso ya existe *Pretty Soldier Sailor Moon*. La serie, en su primera emisión, constaba de dos episodios mensuales, que se emitían el primer y tercer sábado del mes, hasta alcanzar los 26 episodios que forman las dos primeras temporadas, llamadas *Season I y II*. Para satisfacer a los fans de todo el mundo, la serie se emitió gratuitamente en los canales virtuales Niconico y Crunchyroll, en alta calidad y subtitulada en varios idiomas, incluido el español. El grupo musical Momoiro Clover Z fue contratado para interpretar los nuevos temas de *opening* y *ending* de las dos primeras tempora-



das. Tras su éxito, Toei apostó por continuar con la adaptación del manga estrenando una tercera el lunes 4 de abril de 2016, a razón de un episodio cada lunes. Takahashi Yasuhiro fue el elegido para componer la banda sonora instrumental de la serie. En la actualidad, se está produciendo la que será la cuarta temporada de la serie, que se rumorea se transformará en dos largometrajes para cine en lugar de los 13 episodios habituales hasta el momento y se espera que finalizará con una quinta temporada. Para la producción de la tercera se mejoraron diseños de los personajes y además se escuchó la opinión de los fans y se optó por incluir más comedia en el personaje de Usagi y algo más de relaciones interpersonales entre las protagonistas. La serie está dirigida por Munchisa Sakai. En los episodios de batallas finales, en la escena de título de episodio, se oye una melodía de suspense en lugar de la habitual armoniosa.



En 2021, se estrena la cuarta temporada de la serie a nivel internacional a través de la plataforma audiovisual Netflix dividida en dos partes durante el mes de junio como parte de la celebración de los cumpleaños de los personajes de Usagi y Chibiusa casi seis meses después de su estreno en Japón durante los meses de Enero y Febrero del mismo año. Chiaki Kon, directora de la *Season III*, se convierte en el director de ambas películas que llevan el novedoso título de "Eternal" basándose en los poderes definitivos de *Sailor Moon* que ésta obtiene al final de la segunda película. Las críticas no son muy acogedoras ya que las entregas centran casi todo su metraje en las transformaciones de las Sailoru primero a princesas diosas Sailor y luego al estado Eternal en lugar de mostrar una verdadera batalla cargada de acción como todos los fans esperaban. Como novedad en España debido a su estreno simultáneo internacional en Netflix, se apuesta por

primera vez en la serie por su doblaje castellano recuperando a todas aquellas voces del doblaje clásico que seguían en activo, como las voces de Usagi, Mamoru, Chibiusa, Ami, Makoto, Minako, Michiru y Setsuna y Diana y, curiosamente, con la voz clásica de Usagi de la primera temporada, Cecilia Santiago, como la directora de doblaje. Esta vez, la animación se acerca considerablemente a la de la serie de los 90 gracias al estilo de animación de Kazuko Tadano, animadora de las dos primeras temporadas del anime clásico. Además, se recuperan los endings usados para la cuarta temporada del anime clásico. *Watashi Tachi ni narita kute* y *Rashiku Iitimashe* con nuevas versiones. En cuanto al doblaje castellano, se decide volver a utilizar expresiones vulgares españolas como así sucediera durante el criticado doblaje de *Sailor Stars*. También se deciden respetar las traducciones en inglés originales del manga por orden expresa de Naoko Takeuchi.



En 2023, tan sólo dos años después del estreno de la última temporada, finalmente como parte de las celebraciones del 30º aniversario de la franquicia y del décimo aniversario del estreno de *Crystal*, se estrena la temporada final bajo el título *Cosmos* nuevamente dividida en dos películas estrenadas durante el mes de junio para celebrar los cumpleaños de Usagi y Chibiusa y que esta vez los fans tendríamos que esperar un año entero para su lanzamiento internacional en Netflix con su correspondiente doblaje castellano. El problema del retraso en su lanzamiento internacional se debe a que inicialmente Japón no pretendía distribuirla debido al escaso éxito de las dos anteriores pero, finalmente, rectifican aunque para entonces la mayoría de sus fans ya habían visualizado las dos nuevas películas en versión japonesa subtitulada. Las dos nuevas películas están dirigidas por Tomoya Takahashi y su título *Cosmos* hace referencia al estado futuro de *Sailor Moon* como *Sailor Cosmos*. A diferencia de las dos anteriores, esta vez los fans quedan encantados con el desarrollo tan dramático y cargado de acción como cabía de esperar del arco final del manga de Naoko Takeuchi, con la presentación oficial de las 5 nuevas Sailor malvadas que no llegaron a aparecer en la versión clásica pero con una nueva polémica a cargo de la propia Naoko que toma la drástica decisión de exigir que todas las versiones incluyan los nombres en inglés para las transformaciones y ataques como

eran mostrados de forma oficial en sus últimas traducciones del manga, ya que en muchas ocasiones no se aprecian bien las pronunciations de las palabras inglesas y se pierde la comprensión de la historia por parte del espectador que desconecta en varias ocasiones del transcurso de la historia. El doblaje en castellano repite las mismas voces de doblaje de las dos últimas películas salvo porque la voz de Minako no repite y Adelaida López se convierte por primera vez en la directora de doblaje del proyecto al que tanto tiempo y cariño ha dedicado, además de por fin poder poner voz al último arco de la serie. De nuevo, se recuperan canciones de la versión clásica, *Moonlight Densetsu*, *Sailor Star Song* y *Nagarebochi He*, y se introducen sencillos openings para ambas películas, el primero haciendo tributo al de la tercera temporada del anime clásico y el segundo haciendo lo propio con el de la temporada final del mismo.

El 6 de Enero de 2025, como regalo de Reyes, el estudio de grabación amateur CT MEDIA que hasta ahora se había dedicado a realizar doblajes de parodias de clásicos animados de Disney y también de la propia *Sailor Moon*, toman la decisión de realizar su primer doblaje profesional y apostar por doblar por primera vez en España las tres temporadas televisivas de *Crystal*, inéditas hasta ahora, a razón de un episodio cada dos lunes, como ocurriría con la versión original de la misma serie en su estreno en Japón.



## PRETTY GUARDIAN SAILOR MOON CRYSTAL SEASON IV ETERNAL LA PELÍCULA 1ª PARTE



Zirconia, la anciana al servicio de la Reina Neherenia, asegura a su ama que al fin podrán conquistar su anidado planeta Tierra. Mientras tanto, en Tokyo, es 1 de Abril y Usagi, Mamoru, Chibiusa y las chicas disfrutan de un eclipse solar total antes de que Chibiusa regrese al futuro a XXX. Usagi ha entrado en el instituto Juuban, Mamoru lo ha hecho en la facultad de medicina y las chicas piden al eclipse que haga realidad sus sueños: Minako ser una famosa cantante, Makoto casarse y abrir una floristería, Ami ser una doctora y Rei ser una sacerdotisa.

Usagi, Chibiusa y Mamoru son los únicos que logran soñar con un hermoso Pegaso blanco con un cuerno dorado en su frente y, a continuación, Mamoru empieza a sentir un fuerte dolor en su pecho. Durante un eclipse, una carpa de circo llamado Luna Muerta aterriza en Tokyo y Phobos y Deimos advierten a Rei de su inminente peligro. Luego, Mamoru regala a Usagi y Chibiusa sendos caleidoscopios dorados en una tienda. Esa noche, Usagi y Chibiusa sueñan con intercambiar sus cuerpos. Esa noche, en el circo, Zirconia invoca a su Cuarteto de las Amazonas para impedir que na-

die entre en su interior y una de ellas, Palla Palla, utiliza su esfera mágica azul para ello. Mientras tanto, Chibiusa vuelve a soñar con Pegaso (Pegasus), el Príncipe Helios, quien le otorga un Carrillón para invocarle y le dice que espera que un día le ayude a salvar su reino de Elysion con el poder del Cristal de Oro. A la mañana siguiente, Chibiusa intenta regresar al futuro pero no lo consigue a causa de la barrera de las Amazonas. Ves Ves libera un tigre (Toranomechan) en plena ciudad por lo que Usagi y Chibiusa se transforman en Super Sailors gracias al poder de Pegasus y el Santo Grial al unísono. Palla Palla envía a sus Lemures de las pesadillas contra sus enemigas hasta que Sailor Chibimoon invoca a Pegaso con su Carrillón quien les otorga nuevas armas en sus sendos Caleidoscopios de la Luna. Al grito de Meditación Lunar logran destruir la esfera de cristal azul de Palla Palla, haciendo que ésta y Ves Ves calgan huyendo. Como venganza, Palla Palla decide hacer realidad sus deseos e invierte los cuerpos de sus enemigas. A través del espejo de Zirconia, la Reina Neherenia observa mediante el ojo de Zircon que las Super Sailors son las descendientes del Reino de la Luna y ordena a Zirconia que se apodere de su legendario Cristal de Plata para liberarla. Mientras tanto, Mamoru sufre cada vez más dolor de pecho y Usagi y las chicas le llevan al hospital donde trabaja la madre de Ami. Pegasus se siente culpable ya que su reino pertenece a Eadlimión.

Ami recuerda las palabras de Setsuna mientras piensa en su querida madre doctora y su padre pintor que vive en otra ciudad separado de su madre. Las Amazonas deciden transformarse en humanos a sus mascotas un halcón (Takanomechan) y un pez (Uonomechan) junto al tigre gracias a las esferas mágicas de Palla Palla. El Trío Amazón formado por Ojo de Tigre, Ojo de Halcón y Ojo de Pez (en esta versión los tres con una prominente pluma) serán los encargados de apoderarse de hermosos sueños de los seres humanos para sus amas. Ojo de Pez es el primero y elige como víctima a Ami ya que ambos poseen el poder del agua. Convencida por Palla Palla, Ami compra un pez similar a una postal enviada por su padre y, durante la noche, Ojo de Pez se la lleva a su espejo de oscuridad donde sus Lemures intentan arrebatárselo su sueño hasta que su diosa Mercurio aparece para recordarle cuál es su verdadero sueño: ser una poderosa Guardian para proteger a sus seres queridos y logra transformarse en Super Sailor Mercury con su cristal Marte y vence a los Lemures con su Raposita de Agua. Finalmente, Usagi y Chibiusa logran transformarse nuevamente y recuperar sus verdaderos cuerpos y transformar a Ojo de Pez en un simple pez. Pegaso aparece nuevamente para buscar a su princesa elegida y le otorga un beso de amor verdadero a Chibiusa revelando su verdadera imagen como el Príncipe Helios para regresar luego a su jaula, posesión de la Reina Neherenia.



Las chicas deciden investigar en el Circo de la Luna Muerta y Rei es tentada en la sala de los espejos donde una falsa Rei que en realidad ha sido invocada por Ojo de Tigre la intenta convencer de que su verdadero sueño es simplemente casarse con un hombre rico. Con ayuda de las diosas Phobos y Deimos y escuchando la voz de Sailor Neptune, Rei recibe su Cristal Marte y se transforma en Super Sailor Mars, recuerda su verdadero sueño como Guardian y derrota a Ojo de Tigre, transformándolo nuevamente en un simple tigre.

Makoto visita una floristería donde el dependiente es Ojo de Halcón vestido como una drag queen y le ofrece un anillo que asegura hará realidad sus sueños. El anillo la abduce para regresar después donde éste la ataca con sus Lemures pero la diosa Júpiter aparece y le entrega su Cristal Júpiter y, tras escuchar la voz de Sailor Uranus, se transforma en Super Sailor Jupiter y transforma a Ojo de Halcón en un simple halcón. Pegaso aparece y revela a todos que él es el Príncipe Helios, guardián del Reino de Elysion, el corazón del planeta Tierra y su sacerdote. Pegaso revela cómo tanto él como Eadlimión han sido hechizados con rosas negras en el interior de sus corazones por obra de la perversa Reina Neherenia y explica cómo su circo logró entrar durante el eclipse solar.

Tras comprobar cómo Minako todavía no ha despertado como Super Sailor Venus, deciden invocar a sus lacayos Xenotime y Zeolite para apoderarse de su sueño. Xenotime está basado en la piedra preciosa de la Xenotima y Zeolite en la piedra de la Ceolita. Con ayuda de Artemis con apariencia humana, Minako recibe su Cristal Venus y logra transformarse en Super Sailor Venus y destruir a sus enemigos con su Beso de Amor de Venus. El Cuarteto de las Amazonas jura venganza y envía a sus Lemures contra las Super Sailors... (Continuará...) Suena el ending Moon Color Chanson seguida de una nueva versión de Watashi Tachi Ni Narita Kute. En la escena post créditos finales, Hotaru tiene una visión del segundo advenimiento.



## PRETTY GUARDIAN SAILOR MOON CRYSTAL SEASON IV ETERNAL LA PELÍCULA 2ª PARTE



Hotaru, Michiru, Setsuna y Hotaru viven felices en una mansión a las afueras de la ciudad mientras ayudan a Hotaru a recuperar su anterior edad y sus recuerdos como Sailor. Ante la amenaza de peligro que acecha a los príncipes y a la Pequeña Dama y al misterioso Pegaso, Hotaru despierta finalmente de nuevo como Sailor y otorga a sus madres sus nuevos Cristales de Urano, Neptuno, Plutón y Saturno con el poder del Santo Grial. Ellas se dirigen a la trampa del Cuarteto de las Amazonas y logran salvar a sus antiguas amigas

tras transformarse en Super Sailor Uranus, Super Sailor Neptune, Super Sailor Pluto y Super Sailor Saturn y atacar con sus poderes legendarios y sus místicos talismanes. Sailor Neptune se comunica con Chibiusa mediante su espejo para que se reúna con todas ellas al tiempo que Usagi comienza a enfermarse como Mamoru pero se presentan igualmente en el campo de batalla.

Tras oscurecer la Tierra, Zirconia, la sombra de la Reina Neherenia, transforma a Mamoru y Usagi en niños y se los lleva a su reino de tinieblas. Super Sailor Chibimoon y Super Sailor Saturn

## 2. AZABU JUUBAN: EL UNIVERSO DE SAILOR MOON, SEGUNDA PARTE



### PERSONAJES SECUNDARIOS, VILLANOS, VÍCTIMAS Y MONSTRUOS DE LA SEMANA

#### A) PERSONAJES SECUNDARIOS

##### NARU OSAKA

Naru Osaka es el personaje secundario más relevante de la serie, ya que protagoniza la primera trama dramática del anime y es la mejor amiga de Usagi hasta que empieza a conocer a sus com-

pañeras guerreras, comenzando por Ami y pasando por Rei, que posiblemente ejerza el papel de la amiga más importante de Usagi durante su vida como guerrero. Deja a Naru en un segundo

50

plano, aunque siempre guarda un hueco especial para ella durante sus momentos escolares. Debido a su relevancia en el anime, es el único personaje secundario en contar con figuras de juguete dentro del merchandising creado para la serie. Naru vive con su madre, Mayumi, y su hermana pequeña, Naruru, encima de la joyería Osa-P que regenta, nombre obtenido del editor de Naoko Takeuchi, la autora del manga. Naru aparece en el primer episodio del manga y anime, al igual que su compañero de clase Umino, y sus apariciones van disminuyendo a lo largo de la serie hasta desaparecer en la cuarta temporada, teniendo un único episodio protagonista junto con Umino, aunque ambos aparecen igualmente en el cortometraje El primer amor de Ami, que acompaña a la película de Super S. Usagi y Naru son íntimos amigos desde siempre en la escuela, y ambas disfrutaban hablando de chicos guapos, jugando a videojuegos, comiendo o mirando joyas o ropa en los escaparates. Curiosamente, Naru es el blanco de la mayoría de los enemigos que atacan la ciudad a lo largo del anime y se convierte en la víctima de los demonios de la semana en multitud de episodios. En el episodio 87, Naru pregunta a Usagi por el extraño Cristal Oscuro de gran tamaño que ha aparecido en la ciudad, pero Usagi no tiene respuesta y pide a Dios que tengan cui-

dado ella y sus amigas, lo cual da a entender que en algún momento dedujo que era Sailor Moon y sus amigas las otras Guerreras de la Justicia. Los episodios más importantes de Naru transcurren durante la etapa marcada por el villano Nephrite, que abarcan desde el 14 hasta el 24 del anime. Tras la muerte de Nephrite, Naru se sumerge en una profunda depresión y abandona la escuela durante un tiempo. Usagi y Umino van a visitarla a su casa y tratan de animarla. Después de que Umino le salve la vida a Naru impidiendo que la ataque un demonio de Zoisite, ella comienza a ver a Umino con otros ojos e incluso le cubre la herida que se ha causado con un retal de su pijama, que guardaba de cuando lo utilizó con Nephrite. Poco a poco Umino va ganándose el afecto de Naru e inician una relación oficial durante el episodio 32 que se reafirma en el episodio 77, en el que Usagi y Mamoru reafirman igualmente su romance tras su reciente ruptura. Ellos prueban su amor más que nunca en el episodio 95 y se despiden oficialmente de la serie en el episodio 131. Naru es dulce y romántica. Al principio se muestra inmadura e incluso superficial, hasta que su amor por Nephrite le hace madurar y tiene el honor de ser el personaje que llevó el anime a unos terrenos no explorados hasta ese momento, ya que la comedia era su carácter predominante.



51

##### EL ABUELO HINO

El Abuelo de Rei vive con ella en el templo Hikawa de la familia Hino, siendo su único pariente cercano que ejerce de padre para ella. Es muy estricto en su labor como maestro de oración, pero se distrae fácilmente con las chicas jovencitas, a las que acosa inocentemente hasta que Yuuichirou llega al templo para ser entrenado por él y ocupa su tiempo en ridiculizarlo como parte de dicho entrenamiento. Él nunca ve a Yuuichirou como el candidato ideal para su nieta; sin embargo, cuando conoce a Mamoru, insinúa que sería el yerno ideal para él. Se muestra como abuelo para las amigas de su nieta, ya que ellas se reúnen habitualmente en su templo para hablar sobre su misión. El abuelo es, además, la reencarnación de uno de los siete grandes diablos del Reino de la Oscuridad: el Abuelo Demosio, portador del Cristal Arcoiris azul. Es casualmente en este episodio 30 en el que Yuuichirou hace su aparición en la serie. Pierde protagonismo en las temporadas S y Super S, siendo su última aparición en el episodio 136 de esta última, el mismo en el que aparece por última vez Yuuichirou. Casi siempre se muestra con los ojos cerrados.

##### YUUICHIROU KUMADA

Yuuichirou Kumada es un joven de familia pudiente que se presenta en el episodio 30 para ser entrenado por el Abuelo de Rei. Lleva el flequillo tan largo que apenas se pueden apreciar sus ojos. En cuanto conoce a Rei se enamora locamente de ella y trata de conquistarla en todo momento, aunque solo recibe aparentes desprecios por su parte. A Yuuichirou no parece importarle, ya que solo desea el bien de su amada. Durante el episodio 99 del anime, él cree que Haruka es un chico que la ha conquistado y, aunque al principio pelea con ella por su amor, al final le da vía libre. Cuando él decide abandonar el templo, Rei decide reconocer sus sentimientos por él animada por sus amigas, pero no llega a hacerlo tras salvar su vida cuando Dimone lo elige como víctima para arrancarle su corazón puro. En Super S lo vemos por última vez junto al abuelo, en el episodio 136, cuando Yuuichirou descubre que Rei y Mamoru mantuvieron un breve romance tiempo atrás y sus celos lo llevan a vengarse de este durante su estancia en el templo.



##### UNAZUKI FURUHATA

Unazuki Furuhashi es la hermana menor de Motoki y dueña del Fruit Parlor Crown, la cafetería que comparte local con el salón recreativo de su hermano y que supone el lugar de reunión de las chicas a partir de la segunda temporada, siendo cada vez más habitual. Ella se presenta en el episodio 69 de la temporada R, creando confusión a Usagi, que cree que se trata de la amante de Mamoru. Unazuki se convierte en una buena amiga de Usagi y sus compañeras, a quienes confiesa que mantiene una relación amorosa con un chico aunque todavía no ha podido compartir con él su primer beso de amor. Ella es la víctima de Dimone en el episodio 94 y la víctima de Ojo de Tigre en el episodio 128, el primero de la temporada Super S y el último en el que destaca especialmente. Unazuki y Motoki no se ven juntos por primera vez hasta el episodio 128, cuando ambos asisten al eclipse solar con Usagi, Mamoru y las chicas, y justo un episodio después, en el 129, cuando Reika regresa de África. Ambos aparecen por última vez en el episodio 165, cuando Super Sailor Chibimoon invoca el poder de los niños y los que todavía creen en los hermosos sueños.

##### REIKA NISHIMURA

Reika Nishimura es la novia de Motoki y asiste al Instituto Tecnológico junto a él y a Mamoru. Ella aparece en tan solo tres episodios del anime. El primero es el episodio 29, en el que Usagi y Makoto descubren que Motoki tiene novia y ella duda sobre si quedarse junto a Motoki o marcharse a África durante diez años a estudiar Biología. En este mismo episodio ella es la víctima de Zoisite y se revela como uno de los siete Grandes Diablos: Riloukeidar, portadora del Cristal Arcoiris azul. En el episodio 41, Mamoru, poseído por la oscuridad y bajo la apariencia del Comandante Endimión, viaja a África para secuestrar a Reika y capturarla en el interior del Cristal Negro con la intención de crear un único Gran Diabolo gigante con los poderes de los siete. Su última aparición es en el episodio 129 de Super S, cuando Ojo de Tigre la ataca durante su visita a Tokio antes de decidir marcharse a Europa a proseguir con sus estudios. En este episodio ella conoce a Chibiusa y esta le pregunta por el legendario unicornio de la mitología tras verla montar a caballo.

52



### 57. LA CARTA MISTERIOSA Y AMANJU

El nombre original de la carta misteriosa se desconoce, ya que ni siquiera vemos su rostro real como demonio puesto que tan solo aparece al comienzo del episodio siendo destruida por el cetro de la Princesa Selene. Podría estar basada en la carta XI del tarot, llamada «la Justicia», ya que ambas son mujeres con posición de firmeza. Sin embargo, la carta misteriosa tiene dos lunas, una en la cabeza y otra en el fondo del dibujo, por lo que podría ser esta la que se base en la carta de «la Luna». El nombre original de Amanju proviene de la palabra japonesa amanojaka, que es el nombre de una criatura

demoniaca del folclore japonés. Es la primera vez que una carta desobedece a sus amos y se vuelve incontrolable. Es un demonio femenino con aspecto de diablo, lleva hombrecas y cuernos y un cabello azul muy largo. Amanju podría basarse en la carta XV del tarot llamada «el Diablo», en la cual ambas aparecen con dos siervos del diablo. En la carta de animación, el demonio aparece acompañado de dos demonios, uno rojo y otro azul. El diablo significa pérdida de control, negatividad, un poco como el comportamiento que está teniendo la carta al desobedecer a sus amos.



### 58. YAMANDAKKA

su nombre original, Yamandakka, proviene de la palabra yamantaka, un estado de meditación budista. También está basada en la diosa hindú Kali, la diosa de la energía eterna, que es famosa por sus numerosos brazos. Las cuatro emociones representadas en cada uno de sus rostros fueron: felicidad, ira, tristeza y miedo. Es la única carta que no vemos mostrada en su estado inanimado. Es un demonio femenino con forma de flor que lanza pétalos para absorber la energía de sus víctimas durante una obra teatral, representando a Sailor Moon. Es asesinada por el propio Árbol de

la Maldad, por lo que su cuerpo sigue quedando visible tras su muerte al no haber sido purificada por el cetro de la Princesa Selene. Es posible que esto sucediera después de que el Árbol de la Maldad fuera purificado por Sailor Moon. Podría basarse en la carta II del tarot, llamada «la Sacerdotisa», ya que ambas se muestran como diosas. Representa la sabiduría y el equilibrio, como el demonio que invita a la diosa hindú y hace gestos de concentración mística.

59. (SIN DEMONIO)



### 90. MIKUJI VS. REI HINO

Mikují es el primer dimonje enviado por Yuka para robar el corazón puro de Rei Hino. Es de los pocos dimonjes que no fueron traducidos al español. Una de sus posibles traducciones habría sido «mala suerte». Mikují fue incubado en un árbol del cesezo del santuario Hikawa de Rei, en el que esta había colocado varios pedazos de papel de la fortuna, de ahí su transformación en el demonio con referencias a la buena y la mala suerte. Puede conversar, y su transformación completa surge de partes de un árbol. Puede regenerar sus manos y convertirlas en piedras para mantener a Rei prisionera. Lleva la estrella negra en su escote. Tiene una coleta muy larga de rayas rojas y blancas con la cual puede atrapar a sus enemigos. También lleva una especie de mochila desde la cual lanza trampas para capturar a las otras

guerreros. Puede lanzar también papellitos de la fortuna, y su rostro se puede regenerar y convertirse en piedra, por lo que lo utiliza para morder el broche de Sailor Moon y romperlo. Mikují proviene de la palabra omikují, que es un pedazo de papel en el que los japoneses sintoístas leen la fortuna en el Año Nuevo. Si dice algo negativo, los «malos efectos» se pueden evitar colgando el papel en un árbol.

### 91. NEKONNERU VS. MIHARU

Nekonneru es el segundo dimonje enviado por Yuka para robar el corazón puro de Miharú. Tampoco se traduce al castellano, y se pronuncia «nekonelo». Su nombre podría haber sido traducido como «gato». Nekonneru tenía el aspecto de un demonio en forma de mujer gato morada, que fue incubada en una pieza de



puzle de un gato que había en la mesa de la habitación de la casa de Miharú mientras Usagi y Mamoru cuidaban de unos gatos callejeros en una casa abandonada. Nekonneru tiene rabo y lleva un vestido blanco. Lleva la estrella negra en su muslo izquierdo. Utiliza la cola para estrangular a sus enemigos y tiene un cascabel que hace sonar. Cuando es herida, su cuerpo se convierte en cientos de pedazos de puzle, pero vuelve a regenerarse. También puede arañar con uñas afiladas. Miharú era una niña que adoraba los gatos y cuidaba de algunos callejeros, refugiándolos en una vieja casa abandonada, demostrando así su gran corazón. Su nombre, Miharú, hace referencia a la pronunciación japonesa de «miau», la onomatopeya del maullido de los gatos. Su nombre real no se nombra en el doblaje castellano.

### 92. STEERING VS. EL SR. KAMEDA

Steering es el tercer dimonje enviado por Yuka para robar el corazón puro del Sr. Kameda. No se menciona su verdadero nombre, aunque su traducción al español es «volante». Steering es incubado en el volante del coche Eunos Roadster de Haruka, en el servicio de reparaciones de vehículos Kameda. Tiene una figura femenina con cuerpo de automóvil, con cuatro ruedas en los laterales, un casco en la cabeza y un volante en sus manos. Cuando abre el cristal frontal de su pecho, muestra la estrella negra con la que extrae el corazón puro del Sr. Kameda, que permanece atrapado mediante piezas de coche. Puede sacar pinchos afilados de sus ruedas para atacar a sus enemigos. El Sr. Kameda es un mecánico al que le encantaría que uno de sus coches pudiera correr en un circuito. Su ilusión y amor por los vehículos demuestra tener un corazón puro.

**TERROR**



# TALES FROM THE CRYPT

VOLUMEN

2

EDICIÓN EN CASTELLANO

FEATURING...



THE CRYPT-KEEPER



THE OLD WITCH



THE VAULT-KEEPER

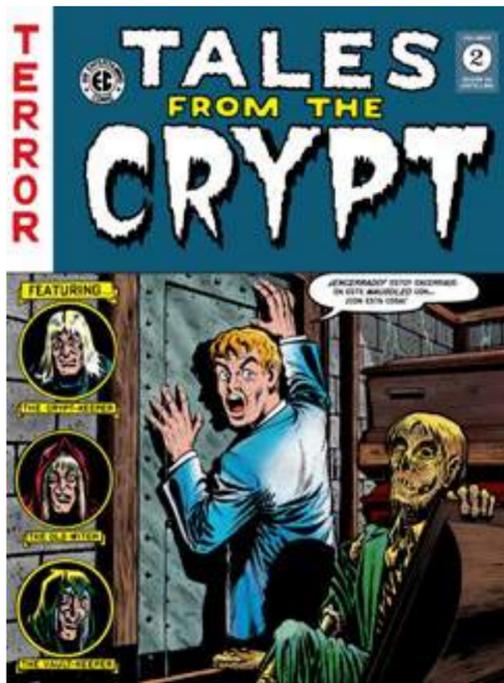


¡ENCERRADO! ESTOY ENCERRADO EN ESTE MAUSOLEO CON... ¡CON ESTA COSA!

**2a**  
EDICIÓN

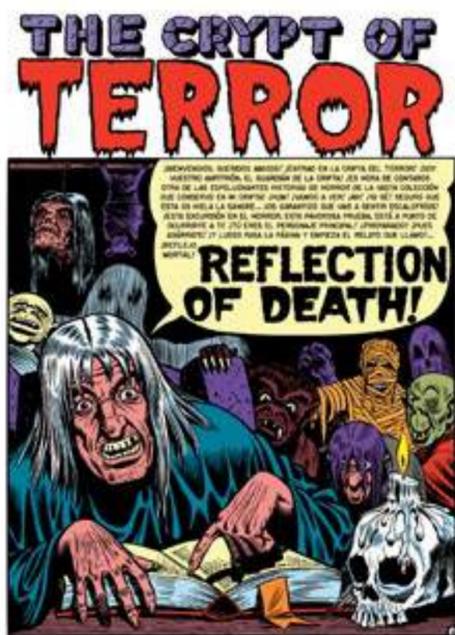
# TALES FROM THE CRYPT . VOLUMEN 2. EDICIÓN EN CASTELLANO

Al Feldstein, Johnny Craig, Jack Kamen, Jack Davis, Graham Ingels. Traducción: Alfonso Bueno López y Santiago García Fernández



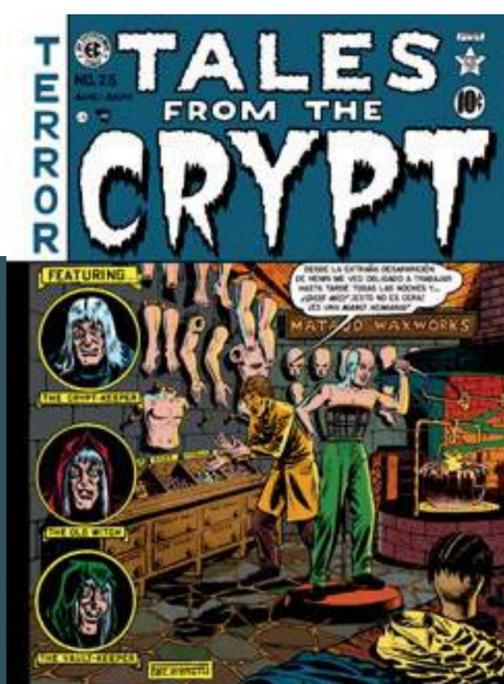
## ¡REEDICIÓN DEL AGOTADO SEGUNDO VOLUMEN DE *TALES FROM THE CRYPT*!

« Las imágenes funde-cerebros de ese cómic (que, en retrospectiva, creo que fueron dibujadas por el legendario Jack Davis) eran asquerosas, perturbadoras, horribles y, en conjunto, fascinantes. Cadáveres putrefactos, miembros desmembrados, necrófagos de cementerio, víctimas aterrorizadas, muertes violentas, orbes sangrientos colgando de cuencas sanguinolentas. Es difícil, incluso hoy en día, expresar lo primario que resultaba aquel impacto.» (Del prólogo de Joe Dante).



Johnny Craig, Al Feldstein, Wally Wood, Harvey Kurtzman, Graham Ingels, Al Williamson, Reed Crandall, Bernard Krigstein y un largo etcétera, son nombres míticos en la historia del cómic. Ahora, y por primera vez en castellano, una edición a la altura de los míticos cómics de EC, la editorial norteamericana que no solo marcó una época, sino que supuso un antes y un después en el discurrir del noveno arte y de su influencia en otros medios.

Este volumen contiene los números 23-28 de *Tales from the Crypt*, publicados originalmente entre abril de 1951 y marzo de 1952.



Cartoné. 22x28. Color. 216 páginas  
ISBN: 978-84-18320-57-6  
Precio: 37,95 euros

DISPONIBLE A PARTIR DE  
LA ÚLTIMA SEMANA DE MAYO

# TALES FROM THE CRYPT

NO. 24  
JUNE-JULY

10¢

FEATURING...



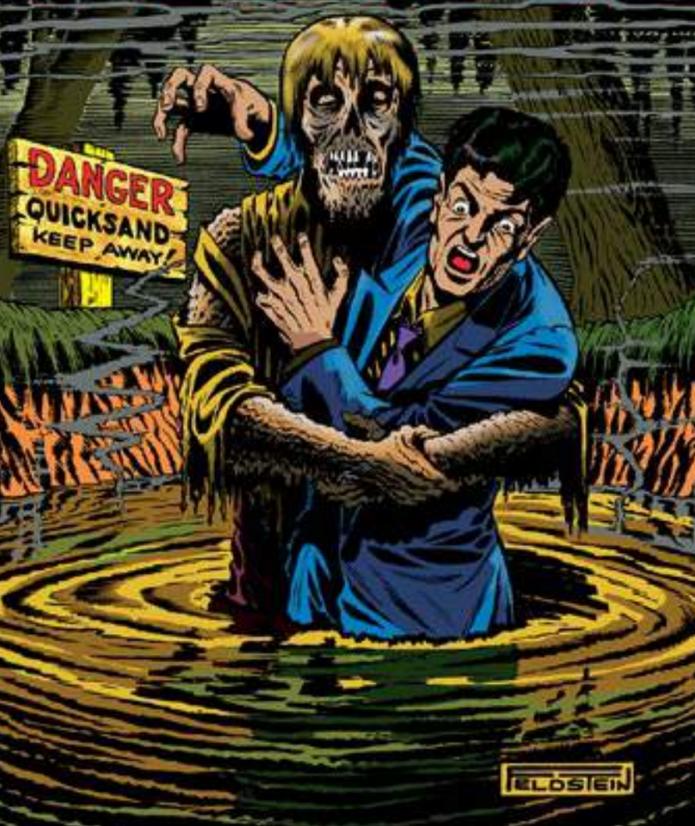
THE CRYPT-KEEPER



THE OLD WITCH



THE VAULT-KEEPER

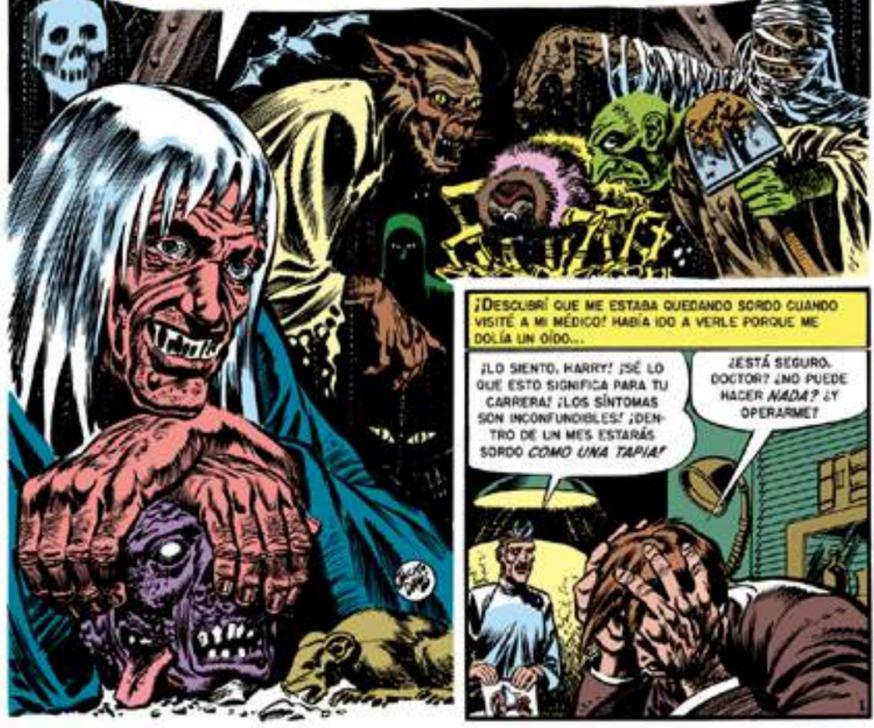


ELDSTEIN

# THE CRYPT OF TERROR

¡E, JE! ¡VED QUE HABÉIS REUNIDO SUFICIENTE VALOR PARA VOLVER A COMPRAR HISTORIAS DE LA CRIPTA! ¡BUENO, NO OS VOY A DECEPCIONAR! ¡RECIBIRÉIS VUESTRA RACIÓN DE ESCALOFRÍOS Y SUDORES, DE ESQ PODÉIS ESTAR SEGUROS! ¡PREPARADOS PARA EMPEZAR! ¡BIEN! ¡RECORDAD SOBRE LA LOSA DE MÁRMOL, ECHOAS LAS SÁBANAS SOBRE LA CABEZA Y OS CONTARÉ LA PRIMERA HISTORIA! ES LA DE HARRY GORDON... ¡CONTADA POR ÉL MISMO! LA LLAMA... ¡DÉDO DE MURCÉLAGO!

## BATS IN MY BELFRY!



¡DESOLAR! QUE ME ESTABA QUEDANDO SORDO CUANDO VISITE A MI MÉDICO! HABÍA IDO A VERLE PORQUE ME DOLÍA UN OÍDO...

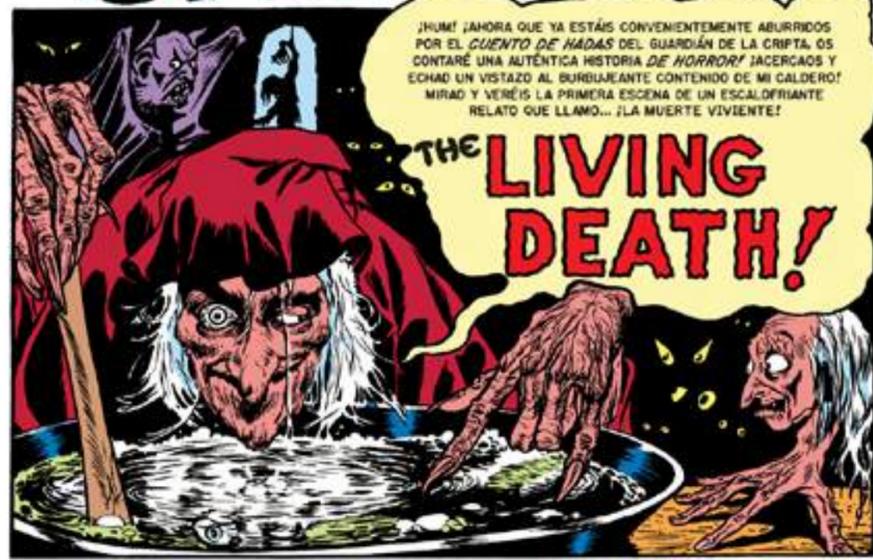
¡LO SIENTO, HARRY! ¡SÉ LO QUE ESTO SIGNIFICA PARA TU CARRERA! ¡LOS SÍNTOMAS SON INCONFUNDIBLES! ¡DENTRO DE UN MES ESTARÁS SORDO COMO UNA TAPIA!

¿ESTÁ SEGURO, DOCTOR? ¿NO PUEDE HACER NADA? ¿Y OPERARME?

# THE WITCH'S CAULDRON!

¡HUM! ¡AHORA QUE YA ESTÁIS CONVENIENTEMENTE ABURRIDOS POR EL CUENTO DE NADAS DEL GUARDIÁN DE LA CRIPTA, OS CONTARÉ UNA AUTÉNTICA HISTORIA DE HORROR! ¡ACERCAOS Y ECHAD UN VISTAZO AL BURBUJEANTE CONTENIDO DE MI CALDERO! MIRAD Y VERÉIS LA PRIMERA ESCENA DE UN ESCALOFRIANTE RELATO QUE LLAMO... ¡LA MUERTE VIVIENTE!

## THE LIVING DEATH!



¡LESTER JEROME Y ARNOLD MANNING HABÍAN SIDO ÍNTIMOS AMIGOS EN LA FACULTAD DE MEDICINA! ¡HABÍAN ESTUDIADO JUNTOS Y SE HABÍAN LICENCIADO JUNTOS! ¡INCLUSO HABÍAN HECHO PRÁCTICAS JUNTOS EN EL MISMO HOSPITAL! ¡HABÍAN HECHO TODO JUNTOS! Y, JUNTOS, SE HABÍAN ENAMORADO DE LA MISMA CHICA...

¡SI! ¡LESTER Y ARNOLD HABÍAN EMPEZADO JUNTOS SU CARRERA MÉDICA! ¡PERO PRONTO EMPEZARON A ALEJARSE! EMPEZARON A DIFERIR EN SU ENFOQUE DE LA MEDICINA...



¡Y O DIGO QUE LA MAYORÍA DE LAS ENFERMEDADES SON SÓLO PRODUCTO DE LA MENTE! ¡SON DE ORIGEN PSICOLÓGICO!



¡BAH! ¡LESTER, ESTÁS LOCO! ¡UNA ENFERMEDAD ES UNA ENFERMEDAD Y DEBE TRATARSE COMO TAL!

¡Y O DIGO QUE LA MAYORÍA DE LAS ENFERMEDADES SON SÓLO PRODUCTO DE LA MENTE! ¡SON DE ORIGEN PSICOLÓGICO!

¡NO ES MALA IDEA! ¡LA LLEVAREMOS JUNTOS AL CINE, ARNOLD!

¡POR QUÉ NO... LOS DOS?

¡Y VAMOS, LAURE! ¡DECIDETE DE UNA VEZ! ¡LESTER O YO!

¡LA NEGRURA NUBLA SUS OJOS Y TAMBIÉN SU MENTE! SE VE FLOTANDO EN UN REMOLINO VACÍO... Y, DE PRONTO, TODO SE ACABA...



¡PERO QUÉ...? ¡UN CEMENTERIO! ¿CÓMO HE LLEGADO AQUÍ? ¿DÓNDE ESTÁ EL RESTAURANTE? ¡Y ESTA PALA! ¿DE DÓNDE LA HE SACADO?

CONTRA SU VOLUNTAD, ENTRA EN EL CEMENTERIO Y VA DE UNA TUMBA A OTRA...



¿QUÉ ESTOY HACIENDO? ¿QUÉ ESTOY BUSCANDO? ¡ME HE VUELTO LOCO! ¡ESPERA! ¡ESTA TUMBA ES RECIENTE!



¡YA SÉ POR QUÉ LLEVO ESTA PALA! ¡PORQUE TENGO QUE ABRIR ESTA... ESTA TUMBA! ¡ESTA TUMBA NUEVA!



¡ENLOQUECIDO E IMPULSADO POR UNA FURIA QUE LE RESULTA IMPOSIBLE RESISTIR, DUNCAN CAVA CADA VEZ MÁS MONDO EN LA TIERRA!

¡POR FIN, ALCANZA EL ATADÚ Y LEVANTA LA TAPA...

¡AH! ¡AH! ¡ESTÁ! ¡ESTO ES LO QUE LLEVO BUSCANDO TODA LA NOCHE!

DE PRONTO, UNA CHISPA DE CONCIENCIA SE ENCIENDE EN SU INTELIGENCIA. ¡Y DUNCAN COMPRENDE LO QUE ESTÁ A PUNTO DE HACER!



¡SANTO CIELO! ¡DEBO... DE ESTAR LOCO! ¡PRETENDÍA... NO... NO...! ¡NO! ¡NO ME DEJES HACERLO!

¡OH, POR FAVOR! ¡POR FAVOR! ¡NO ME OBLIGUES A HACERLO! ¡PERO... PERO... TENGO QUE HACERLO... ALGO ME OBLIGA... O-OH... VUELVO... A MAREARME...



# TALES FROM THE CRYPT

FEATURING...



THE CRYPT-KEEPER



THE OLD WITCH



THE VAULT-KEEPER



DESDE LA EXTRAÑA DESAPARICIÓN DE HENRI ME VEO OBLIGADO A TRABAJAR HASTA TARDE TODAS LAS NOCHES Y... ¡IDIOS MÍO! ¡ESTO NO ES CERA! ¡ES UNA MANO HUMANA!

MATAJUD WAXWORKS

ELSTEIN



ESTA VEZ MI VIAJE ME LLEVABA POR LA CARRETERA DE ALASKA, EN BUSCA DE CARIBÚS, PUMAS, ALCEES O CUALQUIER OTRO ANIMAL LO BASTANTE DESCHICADO PARA CRUZARSE EN MI MIRILLA...

¡DESPUÉS DE ÁFRICA E INDIA, ESTE VIAJE SERÁ TRANQUILO!



A UNOS POCOS KILOMETROS DE PRINCE GEORGE, CANADÁ, INSTALÉ MI CAMPAMENTO...

¡DEBE DE HABER MUCHOS ALCEES Y CARIBÚS EN ESTOS BOSQUES! ¡PROBARÉ SUERTE MAÑANA A PRIMERA HORA!



¡AL DÍA SIGUIENTE, SEGUÍ EL RASTRO DE UN ALCE DURANTE TRES HORAS! ¡POR FIN LO ALCANCÉ! ESTABA METIDO EN LAS AGUAS DE UN PEQUEÑO LAGO...

¡FÍJATE QUÉ CORNAMENTA! ¡MENUDO TROFEO!



¡SE VOLVÓ HACIA MÍ Y BRAMÓ CUANDO SALÍ AL DESCUBIERTO! LEVANTÉ MI ARMA, APUNTÉ CUIDADOSAMENTE Y...

BAM



¡CAYÓ DE RODILLAS! ¡GRUÑO DE DOLOR! ¡SUS OJOS PERLADOS SE ENROJECIERON! SE LEVANTÓ TAMBALEANTE Y EMBISTIÓ...



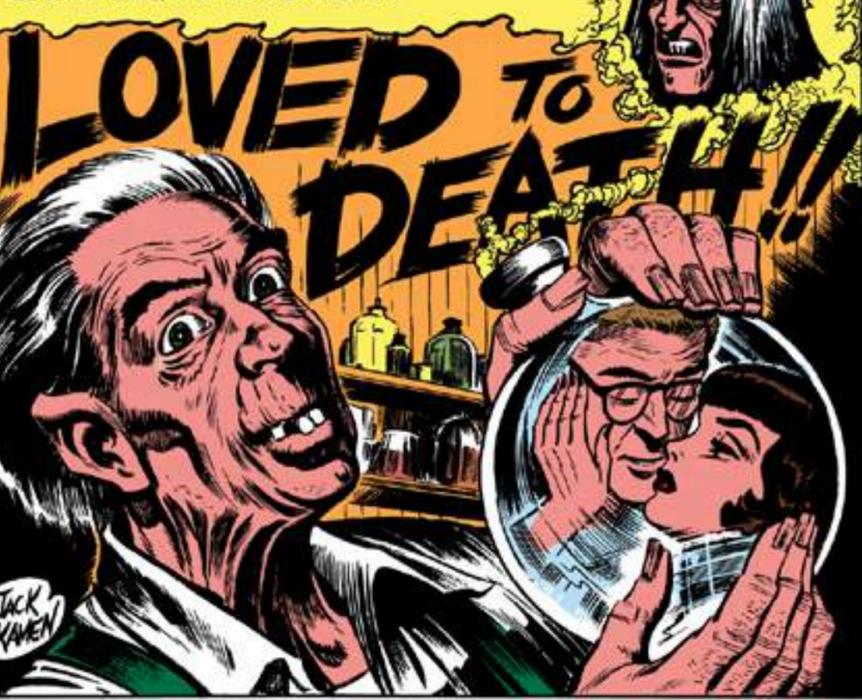
¡ME MANTUVE FIRME! ¡VOLVÍ A LEVANTAR EL ARMA! ¡ESPERÉ HASTA QUE SUPE QUE PODÍA ALCANZAR EL PUNTO VITAL! ¡DISPARE...!



¡CUANDO LA BALA LE ALCANZÓ, CAYÓ! ¡DIÓ UNAS VUELTAS Y QUEDÓ MUERTO A MIS PIES! ¡ERA IMPRESIONANTE! SU CABEZA SERÍA UN EXCELENTE AÑADIDO PARA MI SALA DE TROFEOS...

DESENVANÉ MI CUCHILLO Y EMPECÉ A TRABAJAR...

¿ALGUNA VEZ HAS AMADO A ALGUIEN QUE NO TE CORRESPONDÍA? ES DOLOROSO, ¿VERDAD? BUENO, NI LA MITAD DE DOLOROSO QUE SUFRIR UN... ¡AMOR HASTA LA MUERTE!!



LA PRIMERA ESCENA DE ESTE CONMOVEDOR RELATO LA ENCONTRAMOS EN EL APARTAMENTO DE MARGARET SINGER, DONDE UN DELICIOSO EPISODIO ALCANZA SU CLÍMAX...

¡AYYYYY!



¡LO SIENTO, EDWARD! ¡TENÍA QUE HACERLO! ¡AHORA HAZ EL FAVOR DE IRTE Y NO VUELVAS A MOLESTARME!

¡PERO MARGIE! ¡ESTOY LOCO POR TI! ¡POR QUÉ NO SALES CONMIGO AUNQUE SÓLO SEA UNA VEZ? ¡MAÑANA POR LA NOCHE!

# THE WITCH'S CAULDRON!

¡AH! ¡HABÉIS VUELTO! ASÍ QUE OS GUSTAN LOS BOCADITOS DE TERROR QUE PREPARO EN MI CALDERO. ¡EH! ¡BUENO, ENTRAD! ¡ENTRAD! ¡NO OS QUEDÉIS CON LA BOCA ABIERTA! ¡SOY YO, LA VIEJA BRUJA, SEÑORA DE LA MANSIÓN DEL MIEDO! ¡ACERCADOS AL FUEGO, DONDE SE ESTÁ CALIENTE! ¡ASÍ CUANDO TEMBLÉIS POR LA HISTORIA QUE VOY A CONTAROS, SABRÉIS QUE NO ES DE FRÍO! ¡¿ÓMOOOS? ¡BIEN! ¡ENTONCES EMPEZARÉ! ¡ESTE RELATO GOTEA HORROR! LO LLAMO... ¡EL MUSEO DE CERA!

THE WORKS...IN WAX!



¡MI HISTORIA EMPIEZA EN EL SIGLO XIX, EN INGLATERRA! ¡EN UNA OSCURA CALLE DEL ANTIGUO LONDRES SE YERQUE UN FAMOSO EDIFICIO, EL MUSEO DE CERA DE HOGS LANE! DENTRO, EL PROPIETARIO LADRA ÓRDENES A SU ATEMORIZADA ESPOSA...

¡CORRE, MARIE! ¡ES HORA DE ABRIR! ¡ESTÁN LIMPIAS LAS FIGURAS!

¡SÍ, HENRI! ¡HE ACABADO! ¡ABRE LAS PUERTAS!

# TALES FROM THE CRYPT

NO. 27  
DEC.-JAN.

10¢



# THE CRYPT OF TERROR

¡E! JE! VOLVÉIS A POR MÁS. ¿ENT OS GUSTAN LAS HISTORIAS DE TERROR. ¿VERDAD? ¡BUENO, TENGO UN CUENTO SOBRE LA GENTE A LA QUE LE GUSTA EL HORROR QUE OS VA A CALENTAR VUESTROS FRÍOS CORAZONES! ¡SI, SOY YO, EL GUARDIÁN DE LA CRIPTA, VUESTRO ANFITRIÓN EN LA CRIPTA DEL TERROR! ¡VAMOS! ¡TRAED AQUÍ ESE SACO DE ARPILLERA Y SENTAD! ¡ESTÁ BLANDITO! ¡EL CADÁVER AÚN NO SE HA QUEDADO TÍEDO! ¡¿CÓMOOOS? ¡BIEN! AHORA ESCUCHAD EL TERRORIFICO RELATO QUE LLAMO... ¡AL ROJO VIVO!



¡EL JOROBADO SE ACURRUÓ ANTE EL FOGÓN AL ROJO VIVO. CON UNA BOTELLA DE ÁCIDO LEVANTADA AMENAZADORAMENTE EN SU MANO VERRUGOSA! EL HOMBRE DEL PELO REVUELTADO AVANZÓ HACIA EL ATERRORIZADO JOROBADO, BUSCANDO SU CUELLO...



¡OH, SÍ! JESÚS ES LO QUE TODO EL MUNDO CREE! ¡QUE LOS SIETE MARIDOS MURIERON POR ACCIDENTE! ¡INCLUSO SUS MARIDOS LO CREDIERON! ¡TODOS MENOS FREDDY, EL QUE ESTÁN ENTERRANDO AHORA! ¡ÉL SABE LA VERDAD! ¡O DEBERÍA DECIR QUE "SABÍA" LA VERDAD! PERO ME ADELANTO...

¡SI NO PENSARA QUE TERESA ES GAFE, ME CASARÍA CON ELLA! ¡PERO PROBABLEMENTE ACABASE COMO LOS OTROS, EN UN EXTRAÑO ACCIDENTE!

¡LOS OTROS ¿CÓMO MURIERON?

"¡VAMOS A VER! ¡JEAN FUE EL PRIMERO! ¡OCURRIÓ TRES MESES DESPUÉS DE SU BODA! ¡JEAN DEBÍO DE DORMIRSE MIENTRAS PESCAR! SU BARCA FUE ARRASTRADA POR LOS RÁPIDOS Y MURIÓ AL CAER POR LA CATARATA."

¡POBRE-CILLA! ¡"POBRE?" ¡NO ME HAGAS REIR! ¡ESTÁ FORRADA! ¡LA AERENCA DE SUS SIETE MARIDOS NO ES DESPRECIABLE!

"HOWARD, EL SEGUNDO, SE CAYÓ DE UN ACANTILADO DURANTE SU LUNA DE MIEL."

"DOUGLAS, EL NÚMERO TRES, MURIÓ EN UNA CACERÍA! LE EXPLOTÓ EL ARMA..."

"NEAL, EL CUARTO, SE CAYÓ POR LA VENTANA DE SU DESPACHO, EN EL PISO CATORCE."

"WARREN, EL QUINTO, MURIÓ AL SER ATROPELLADO SU COCHE POR UN TREN! TERESA SALIÓ DESPEDIA Y SÓLO SUFRIÓ RASGUROS..."

¡"¿QUÉ ESTÚPIDO SOY! ¡IDIOTA! ¡CLARO! ¡HA SIDO LOUIS! ¡INTENTA ASUSTARME! ¡CÓMO VA A VIVIR UN HOMBRE DECAPITADO?"



¡LOUIS SE ESCABULLÓ, RIENDO, MIENTRAS HENRI SE SECABA EL SUDOR DE LA FRENTE! ESA NOCHE, MIENTRAS HENRI LUGERE ESTABA SENTADO EN SU CASA...

¡DE PRONTO, HENRI OYÓ UN SONIDO INCONFUNDIBLE! PRIMERO, UN GOLPE. LUEGO, ALGO ARRASTRÁNDOSE. LUEGO, OTRO GOLPE Y DE NUEVO EL ARRASTRE...

¡IDIOTA! SI CREE QUE PUEDE ASUSTARME, SE...

¡QUÉ... QUÉ ES ESO? ¡SUEÑA COMO... PASOS! ¡CÓMO UN HOMBRE... COJO!

¡LOS SONIDOS IRREGULARES LLEGARON DEL CALLEJÓN! HENRI CORRIÓ A LA PUERTA Y CORRIÓ EL PESTILLO!

¡MIENTRAS HENRI MIRABA HORRORIZADO, EL POMO GIRÓ LENTAMENTE! ¡LUEGO SE AGITÓ! ALGUIEN INTENTABA ENTRAR...

¡VIENE... POR MÍ! EL MARQUÉS...

¡OH, DIOS, PROTÉGEME! ¡GRACIAS AL CIELO QUE CERRÉ A TIEMPO!

¡SE ESTÁ MARCHANDO! PERO...

¡HENRI ABRIÓ LA PUERTA Y ECHÓ UN VISTAZO! ¡TRAGÓ SALIVA! ¡LAS HUELLAS SOBRE EL POLVO ERAN INCONFUNDIBLES! ¡UN PAR PERTENECÍA A UN HOMBRE BAJO! LAS OTRAS ERAN EXTRAÑAS, COMO SI LAS DEJARA ALGUIEN QUE ARRASTRARA EL PIE...

¡"¿QUÉ ESTÚPIDO SOY! ¡IDIOTA! ¡CLARO! ¡HA SIDO LOUIS! ¡INTENTA ASUSTARME! ¡CÓMO VA A VIVIR UN HOMBRE DECAPITADO?"

¡UN... UN PIE MALO! ¡MON DIEU! ¡VINIERON LOS DOS!

# TALES FROM THE CRYPT

NO. 28  
FEB.-MAR.

10¢

FEATURING...



THE CRYPT-KEEPER



THE OLD WITCH



THE VAULT-KEEPER



CUANDO EL ATAÚD DE GEORGE HA SIDO INTRODUCIDO EN EL AGUJERO, LES TOCA A LOS SEPLTUREROS...

¡VAMOS, ZEKÉ! ¡ACABEMOS DE UNA VEZ! ¡ESTÁ OSCURECIENDO!

¡CLARO, HANK!



DESDE LA DISTANCIA, ALEX, EL MEJOR AMIGO Y BENEFICIARIO DE GEORGE, SONRÍE MIENTRAS ECHAN TIERRA SOBRE LA TUMBA DE GEORGE...

¡JE, JE! ¡MUCHA SORPRESA TE VAS A LLEVAR CUANDO LA DRAGA REMITA ESTA NOCHE... ¡Y YO NO APAREZCA!



CUANDO ALEX REGRESA A SU PENSION, ENCUENTRA A UN DESCONOCIDO ESPERÁNDOLE...

¡ME LLAMO FOGERTY! ¡SOY DE SEGUROS COSMOPOLITAN! ¿ES USTED ALEX LAWRENCE?



ES USTED EL BENEFICIARIO DE LA PÓLIZA DE CUARENTA MIL DÓLARES DEL RECIENTEMENTE FALLECIDO GEORGE ARKMAN...

¡SÍ! ¿POR QUÉ? ¿OCURRE ALGO?



¡NO! ¡HEMOS EXAMINADO EL CERTIFICADO DE DEFUNCIÓN! ¡Y SEGÚN PARECE TODO ES CORRECTO!

¡BUENO! ¡ENTONCES PARA QUÉ QUIERE VERME?



¡PUES PARA ENTREGARLE SU CHEQUE, SEÑOR LAWRENCE! ¡AQUÍ TIENE!

¡OH! ¡GRACIAS!



MIENTRAS LA OSCURIDAD CUBRE LA CIUDAD Y EL TRISTE CEMENTERIO, ALEX LAWRENCE HACE PRECIPITAMENTE LAS MALETAS...

¡CUARENTA MIL DÓLARES! ¡CUARENTA MIL! ¡SOY RICO! ¡SOY RICO!

¡SOY RICO!

¡SOY RICO!

¡SOY RICO!



¡CARLO PIETRO DEJÓ LAS OFICINAS DE EVERETTE E HUIÓ Y NO REGRESÓ NUNCA! ¡ARNOLD CONTRATÓ A UN HOMBRE MÁS JOVEN PARA OCUPAR SU PUESTO, Y SE OLVIDÓ DE CARLO! PERO VARIAS SEMANAS DESPUÉS, EN HAITÍ, A DONDE HABÍA VUELTO EL ANCIANO PIETRO...

¿QUÉ QUIERES DEL VUDÚ, VIEJO? ¿POR QUÉ ACUDES A MÍ?

QUIERO ALGO PARA ALGUIEN QUE AMA LA JUVENTUD DEMASIADO... ¡PARA ENSEÑARLE UNA LECCIÓN!



¡EL CAJÓN LLEGÓ CASI DOS MESES DESPUÉS DE QUE ARNOLD HUBIERA DESPERIDO A CARLO PIETRO! ARNOLD LO EXAMINÓ EN LA TERRAZA TRASERA DE SU FINCA PALACIEGA...

¿QUÉ PUEDE SER, JEEVES? ¿HAY REMITE?

¡SÍ, SEÑOR! ¡PROCEDE DE HAITÍ, ENVIADO POR CARLO PIETRO!



¡EL CAJÓN MEDÍA MÁS DE DOS METROS DE ALTURA! ARNOLD SE BURLÓ...

PIETRO, ¿EH? ¡BUENO! ¡VAMOS A VER QUÉ ES!



JEEVES, EL MAYORDOMO, ARRANCÓ LOS COSTADOS DEL CAJÓN Y REVELÓ...

¡OH, ES UN ÁRBOLITO, SEÑOR! ¡QUÉ PINTORESCO! ¡MIRE QUÉ NUDOSO!

¡HAY UNA NOTA... COLGADA DE UNA RAMA!

DICE: ¡QUERIDO SEÑOR EVERETTE, EN MI PAÍS NATIVO LOS SALVAJES ADO-RAN ESTE ÁRBOL! ¡CREEN QUE PRO-TEGE CONTRA LA VEJEZ! ¡SABIENDO CUÁNTO DESPRECIA ESE INEVITABLE ESTADO, LE ENVIÓ ESTA VARIEDAD DEL ROBLE! ¡TAL VEZ LE AYUDE! CARLO PIETRO

¡SARCÁSTICO VEJETE!



¿QUÉ HACEMOS CON ÉL, SEÑOR?

¡Y YO QUÉ SÉ! ¡PLANTARLO, IMAGINO! ¡DE TODAS FORMAS ES UN ÁRBOL CURIOSO! ¡SÍ, PLÁNTALO!



ASÍ, CON EVERETTE OBSERVÁNDOLO, EL CRIADO HIZO UN AGUJERO CERCA DEL MURO DEL JARDÍN Y PLANTÓ EL NUDOSO ÁRBOL ENANO...

¡ESE ES BUEN SITIO! ¡NO SE VE DESDE LA CASA, ASÍ QUE NO ME ACORDARÉ DE ÉL!

¡ESE ES BUEN SITIO!

¡NO SE VE DESDE LA CASA, ASÍ QUE NO ME ACORDARÉ DE ÉL!

¡ESE ES BUEN SITIO!

# THE WITCH'S CAULDRON!

¡JA, JA! ¡SÍ, SOY YO, LA VIEJA BRUJA, SEÑORA DE LA MANSIÓN DEL MIEDO! ¡ESTA VEZ EN MI CALDERO HE COCINADO UNA HISTORIA QUE ME CONTÓ LARRY DOUGLAS, UN HOMBRE DE TEATRO! ¡ESTÁ CONTADA POR ÉL MISMO, Y LA LLAMA... ¡EL MUÑECO DEL VENTRILOQUO!

"The Ventriloquist's Dummy!"



¡LLEVARÁ AÑOS SIN VER A CHARLES JEROME! MIENTRAS EXAMINABA SU ROSTRO PÁLIDO Y CHUPADO, ME IMPRESIONÓ VER CUÁNTO HABÍA CAMBIADO! ¡SU CÁLIDA SONRISA HABÍA DESAPARECIDO, SUSTITUIDA POR UNA TENSA MUECA! SUS OJOS, ANTAÑO CHISPEANTES, AHORA ERAN TRISTES Y EXANGUES, RODEADOS DE ARRUGAS DE CANSANCIO...

¡CHARLES! ¡BANDIDO! ¿CÓMO ESTÁS? ¡TE HE BUSCADO POR TODAS PARTES!

¡LARRY! ¡LARRY DOUGLAS! ¡PASA! ¡PASA!

