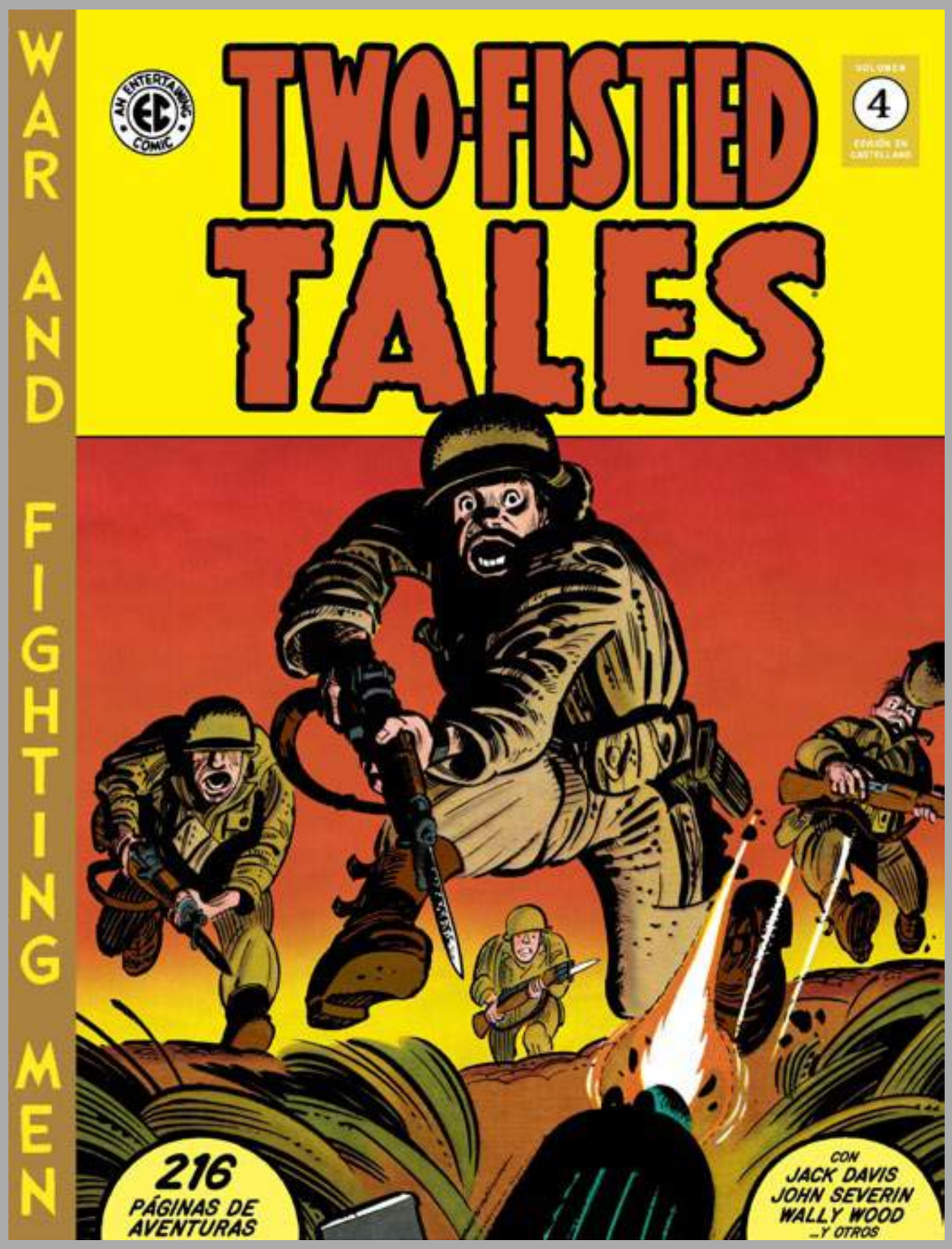




DIÁBOLO **NOVEDADES** **NOVIEMBRE** 2026







WAR AND FIGHTING MEN

AN ENTERTAINING EC COMIC

TWO-FISTED TALES®

VOLUMEN 4

EDICIÓN EN CASTELLANO

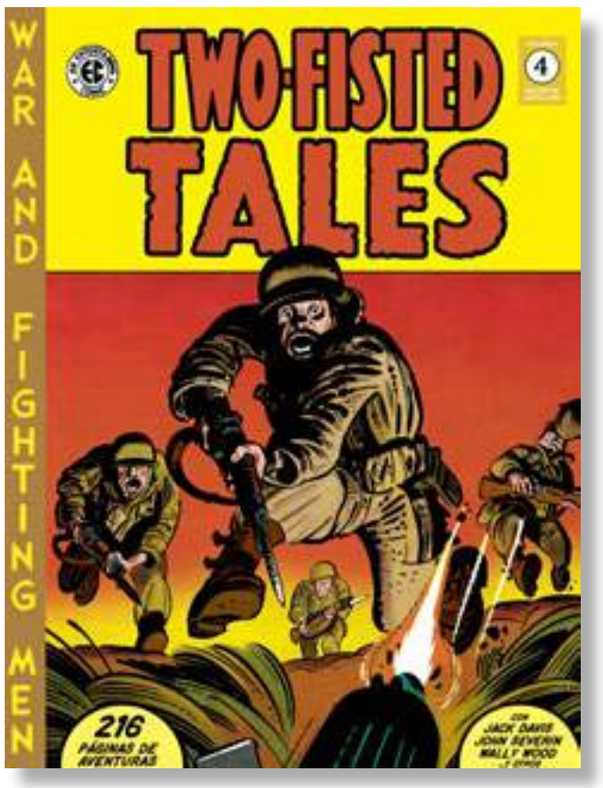


216 PÁGINAS DE AVENTURAS

CON JACK DAVIS JOHN SEVERIN WALLY WOOD ...Y OTROS

TWO-FISTED TALES. VOL.4 (de 4). EDICIÓN EN CASTELLANO

Wally Wood, Jack Davis, Bernie Krigstein, John Severin. Traducción: Alfonso Bueno López y Santiago G. Fernández







¡ÚLTIMO VOLUMEN DE LA COLECCIÓN!

En Two-Fisted Tales y Frontline Combat, estos artistas y muchos otros crearon una serie de relatos de guerra y aventura verdaderamente excepcionales, que siempre consideraré las joyas de la biblioteca de EC. A menudo eran más inquietantes que las historias espeluznantes de Tales from the Crypt o Vault of Horror, más sutiles en su crítica social que la satírica MAD, y siempre entretenidos de leer. Todavía hoy se les venera por haber sido progresistas, e incluso subversivos, en su antibelicismo. Pero es poco probable que hoy se les recordara tan unánimemente si Harvey Kurtzman y su equipo de magistrales artistas no los hubieran convertido también en cómics realmente, magníficamente, BUENOS.

(Del prólogo de Colleen Coover)

Cuarto y último volumen de *Two-Fisted Tales*, una revista que redefinió el cómic de guerra con crudeza y realismo. En sus páginas, la historia cobra vida.

Contiene los números 36 al 41 de *Two-Fisted Tales*, publicados originalmente entre enero de 1954 y marzo de 1955.

También disponible:

Two-Fisted Tales volume 1. ISBN: 978-84-19790-94-1

Two-Fisted Tales volume 2. ISBN: 979-13-87995-07-2

Two-Fisted Tales volume 3. ISBN: 979-13-87995-26-3

Cartoné. 22x28. Color. 216 páginas

ISBN: 979-13-87995-42-33

Precio: 37,95 euros

DISPONIBLE A PARTIR DE

LA ÚLTIMA SEMANA DE NOVIEMBRE

GUNFIRE!

LA CIUDAD: SHANSHAI, NUEVO MÉXICO. LA HORA: MEDIODÍA. SHANSHAI DUERME BAJO UN CALOR SOFOCANTE. PERO A TRAVÉS DEL POLVO QUE PENDE SOBRE LAS CALLES BAÑADAS POR EL SOL, CINCO HOMBRES LLEGAN A CABALLO. DESMONTAN DELANTE DEL BANCO. CUATRO DE ELLOS ENTRAN EN EL BANCO. SILENCIO... Y LUEGO... ¡DISPAROS!

BANK

EN EL DESPACHO DEL MARSHAL BEN SLAUGHTER, ÉL Y SU HIJO JACK SALTAN SOBRESALTADOS...

¡ESTÁN ROBANDO EL BANCO!

EL WINCHESTER, HIJO... ¡¡RÁPIDO!!

¡SÍ, PA!

BATTLE!

¡EN EL AÑO 55 A. C., JULIO CÉSAR CRUZÓ EL CANAL CON UN PUÑADO DE SOLDADOS DESDE LAS GALIAS Y LOS LANZÓ A ANGULAR A LAS TRIBUS BRITÁNICAS! HASTA CASI 100 AÑOS DESPUÉS, LOS ROMANOS NO VOLVERÍAN A BRITANIA, CUANDO EN EL 43 D. C., EL EMPERADOR CLAUDIO CÉSAR APLASTÓ A LAS TRIBUS EN UNA... ¡BATALLA DECISIVA!

Crandall

EL GENERAL AULO DESEMBARCÓ EN BRITANIA Y RÁPIDAMENTE ENCONTRÓ RESISTENCIA. ¡UNAS SEMANAS DESPUÉS, CLAUDIO LLEGÓ CON UN SURTIDO DE REFUERZOS VARIADOS: ELEFANTES, CAMELLOS Y LANCEROS NÚBIOS! ENCONTRÓ A AULO DETENIDO EN EL CAMINO DE LONDRES A COLCHESTER POR UNA COALICIÓN DE TRIBUS BAJO EL MANDO DE CARACTACUS, REY DE LOS TRINOVANTOS, BIEN SITUADOS...

MARSHLAND

COLCHESTER ROAD

BRITISH FORTS

RIDGE

HAWTHORN JUNGLE

BRITISH ROMANS

¡COMO PODÉIS VER, CÉSAR, NUESTRA ÚNICA SALIDA ES EL ATAQUE FRONTAL! ¡SU FLANCO IZQUIERDO ESTÁ PROTEGIDO POR UNA GRAN MARISMA, Y EL ESPINOSO BOSQUE A SU DERECHA ES IMPENETRABLE!

POR SUPUESTO QUE NOS SUPERAN EN NÚMERO... ¡ASÍ QUE DEBEMOS ESPERAR NUMEROSAS BAJAS... ¡PERO ES LA ÚNICA FORMA!

ADVENTURE

THE NEW TWO-FISTED TALES

EC COMIC

No. 36 JANUARY

10¢

A DIFFERENCE OF OPINION

SEVERIN

¡OS PRESENTAMOS A E. J. COFFEY, CONOCIDO DESDE LA TIERRA DEL FUEGO A POINT BARROW, DESDE SINGAPUR A NUEVA YORK, COMO RUBY ED, UNO DE LOS HOMBRES MÁS RICOS DEL MUNDO! ¡SALIÓ DE LOS CAMPOS DE PETRÓLEO DE OKLAHOMA HACE UN CUARTO DE SIGLO PARA LABRARSE UN IMPERIO DE VIOLENCIA CON SUS PROPIOS Y DUROS PUÑOS! RUBY ED ESTÁ CONSIDERADO...

¡EL HOMBRE MÁS PELIGROSO DEL MUNDO!

DANGEROUS MAN!

¡AH! ¡LLEGAMOS DEMASIADO TARDE! ¡ALLÍ ESTÁ!

¡ABÁTELE, ESTÚPIDO! ¡SI ATRAVIESA ESA PUERTA NOS COSTARÁ LA VIDA!

SEVERIN AND SIEGEL

¡EN CIERTA CALLE DEL EAST SIDE DE NUEVA YORK... LA VIOLENCIA EN LA NOCHE!

¡AGH!

BLAM! BLA-BLAM!

¡RÁPIDO! ¡CORRELE ANTES DE QUE ESOS DISPAROS ATRAIGAN VISITAS!

¡ALLÁ VAN! ¡DISPARALES!

SNAK! SNAK! SNAK!

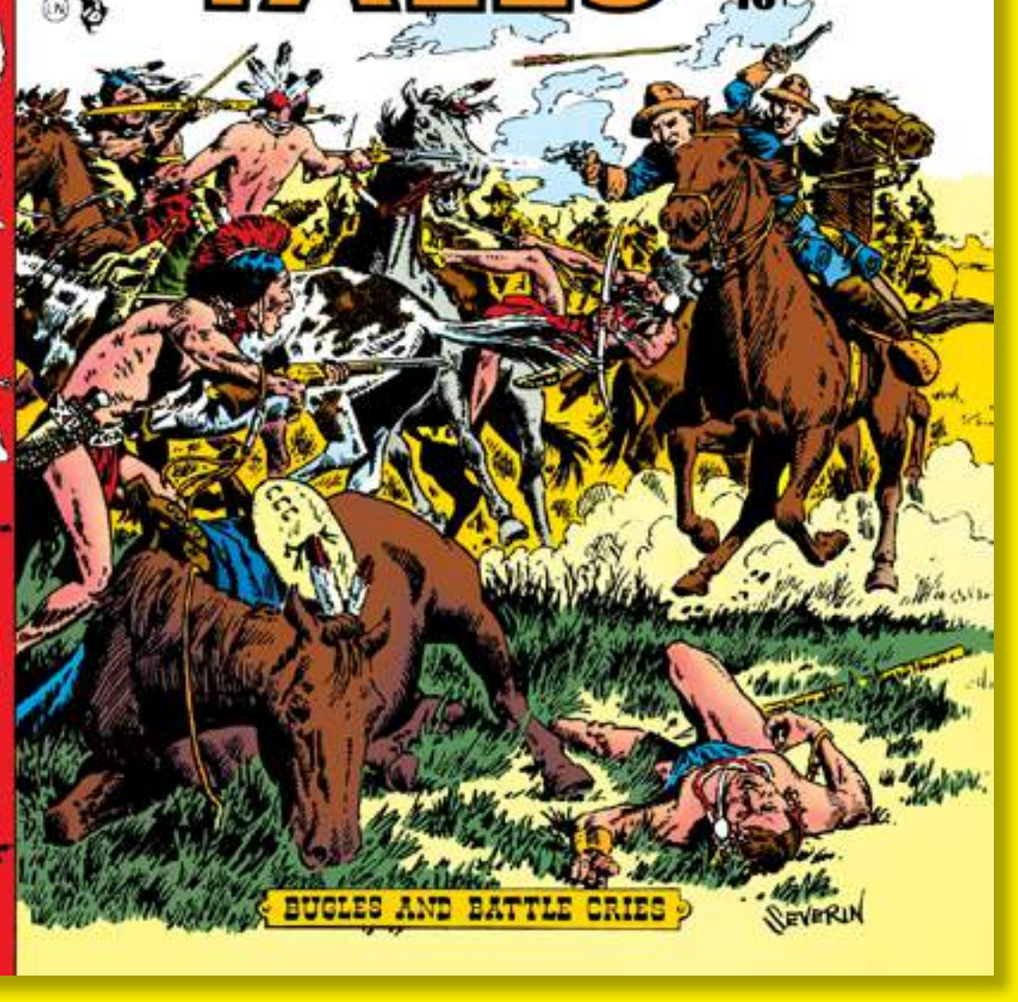
ADVENTURE

THE NEW TWO-FISTED TALES

EC

No. 37
APRIL

10¢



WASHAKIE, GRAN JEFE GUERRERO DE LOS SHOSHONIS... ODIAS DE MODO IMPLACABLE A LOS SIOUX Y LOS CROWS... HAS DIRIGIDO A LOS SHOSHONIS CONTRA MUCHOS ENEMIGOS... PERO HAS LEÍDO LAS SEÑALES DE HUMO DE LAS ARMAS DEL HOMBRE BLANCO Y HAS VISTO UN ENEMIGO QUE NO PUEDES VENCER... ASÍ QUE AHORA HACES LA PAZ, AMIGO DEL HOMBRE BLANCO Y SIN EMBARGO, AÚN... ¡GUERRERO!

WARRIOR!

¡ÓEDME! ¡OÍD AL JEFE WASHAKIE, VUESTRO JEFE! OS DICE QUE EL CABALLO DE HIERRO DEL HOMBRE BLANCO AVANZA CADA VEZ MÁS HONDO EN NUESTRO PAÍS... SUS CABLES CANTARINES ESTÁN POR TODAS PARTES... ¡PERO WASHAKIE NO OS LLAMA A LA GUERRA! LAS VOCES ENTRE VOSOTROS QUE OS LLAMAN A LA GUERRA SON VOCES FALSAS. ¡PUES WASHAKIE OS DICE QUE EL PIEL ROJA NO VOLVERÁ A VENCER NUNCA MÁS AL HOMBRE BLANCO! NUESTROS DÍAS DE PODER HAN TERMINADO... ¡NUESTRO SENDERO ES LA PAZ!

JKPSEVERIN

WASHAKIE ES FUERTE Y SABIO... WASHAKIE HA GOBERNADO BIEN A SU PUEBLO... CELOSO DE SUS INTERESES... Y SU PUEBLO LE ESCUCHA AHORA... TODOS EXCEPTO UNOS POCOS ACALORADOS...

¡NO! ¡DEBEMOS LUCHAR!

¡SE QUEDAN CON NUESTRA TIERRA, NOS MIENTEN!

¡NOS QUITAN LA COMIDA DE LA BOCA!

...Y LOS HOMBRES AMBICIOSOS QUE QUIEREN SENTARSE EN EL LUGAR DE WASHAKIE EN EL CONSEJO... QUE DESEAN CAMINAR POR DONDE CAMINA WASHAKIE... ¡HABLAN DE GUERRA!

¡ESCUCHAD, SHOSHONIS! ¡ESCUCHAD LAS PALABRAS DE CABALLO BLANCO! ¡SEGUIDME Y DEVOLVEREMOS AL HOMBRE BLANCO A LAS COLINAS DE LAS QUE SALIÓ!

¡GUERRA!

LONDRES EN JUNIO DE 1939. FALTAN TRES MESES PARA LA II GUERRA MUNDIAL, PERO A LOS LONDINENSES YA SE LES HAN DISTRIBUIDO MÁSCARAS DE GAS Y EL MUNDO ESPERA INCÓMODO QUE EL HOMBRECILLO DESAGRADABLE DEL BIGOTE NEGRO DÉ EL SIGUIENTE PASO. MIENTRAS, FANÁTICOS DEL NUEVO EJÉRCITO REPUBLICANO IRLANDÉS OFRECEN UN RUIDOSO ANTICIPO DE LA GUERRA A LOS LONDINENSES CON UN... ¡BOMBARDEO CASERO!

HOMEMADE BLITZ!

OOHH... ¡¡¡OTRA VEZ ESOS MALDITOS IRLANDESES!!!

¡EH!

¡¡UUUUHH!!

JKPSEVERIN

APENAS PASA UN DÍA SIN UNA EXPLOSIÓN... BOMBAS DOMÉSTICAS EXPLOTAN EN BUZONES, EN SALAS DE CLASIFICACIÓN DE CORREO, ALCANTARILLAS, VESTÍBULOS DE TEATROS... ¡EN CUALQUIER SITIO DONDE PUEDAN CREAR UN DISTURBIO! ¡LOS HOMBRES QUE LO HACEN CREEN LUCHAR POR LA INDEPENDENCIA DE IRLANDA, PERO LOS LÍDERES IRLANDESES RESPONSABLES NO APRUEBAN SUS ACTIVIDADES!

EVENING STANDARD
NEW BOMB OUTRAGE
EXPLOSION IN PADDINGTON
POLAND REPLIES TO HITLER!

SCOTLAND YARD...

HOLA, BEWS... ¿POR QUÉ TAN TRISTE, VIEJO? ¿EL JEFE TE HA ECHADO LA BRONCA?

NO... ¡ESTOY LEYENDO LO DE LA BOMBA DE ANOCHE! NO ES NADA DIVERTIDO, ¿SABES? ¡CAUSÓ MUCHOS DAÑOS! Y LO PEOR ES QUE SON MUY ESCURRIDIZOS! NINGUNO DE LOS SOPLONES HABITUALES PUEDE DECIRNOS NADA!

¡ESTO ES SMOKY FORD, TEXAS, ESE ES WEBB YOUNG SOLTANDO UN ZURDAZO, Y ESE ES WHIP CREED CAYENDO! ¡CREED ES UN PISTOLERO, UN ASESINO! ¡WEBB ES UN NOVATO QUE NUNCA HA DISPARADO UN ARMA CON IRA! EN ALGÚN LUGAR DE ESTA HISTORIA... UNO DE ELLOS TENDRÁ QUE MORIR O HUIR... Y UN NOVATO NO TIENE MUCHAS POSIBILIDADES CUANDO SE SACAN LAS PISTOLAS EN UN... ¡DUELO!

SHOWDOWN!

¡¡UNGH!!

SEVERIN

MALDITO CERDO...

WHIP CREED SE INCORPORA... ¡CON SANGRE E IRA EN LA BOCA! ¡HACE LO QUE MEJOR SABE HACER... EL MOVIMIENTO ES UN BORRÓN DE VELOCIDAD!

¡QUIETO, CREED! ¡TÚ TE LO HAS BUSCADO... Y TE AGUANTARÁS!

PERO NO ES TAN RÁPIDO COMO EL... MARSHAL DEL PUEBLO... UN HOMBRE ALTO QUE RESPONDE AL NOMBRE DE... ¡BLACK JACK SLAUGHTER!

¿QUIERES MÁS, AMIGO?

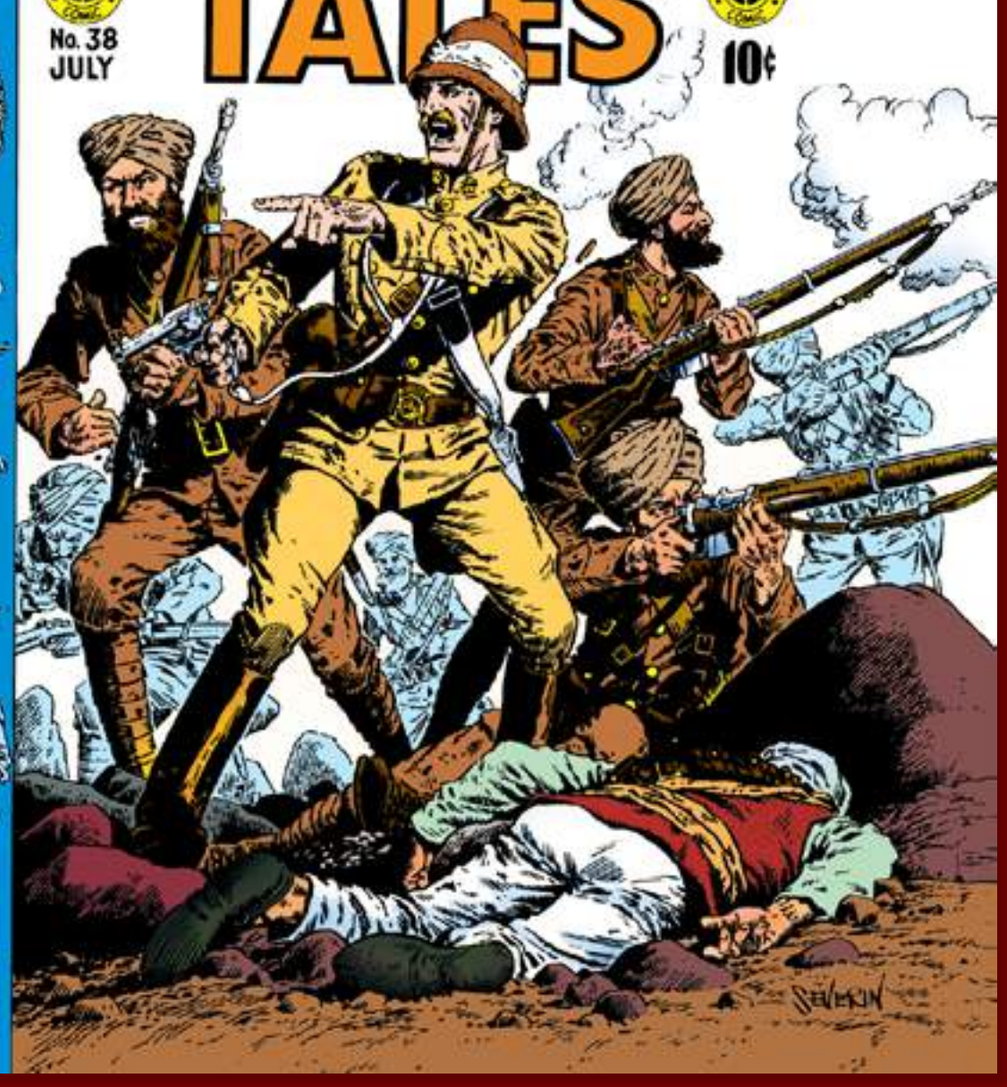
¡YA LO CREO QUE QUIERO MÁS, MEQUETREFE! ¡BÚSCATE UNA PISTOLA, PORQUE LA PRÓXIMA VEZ QUE VENGAS A LA CIUDAD DE NOCHE IRÉ A POR TI!

ADVENTURE

THE NEW TWO-FISTED TALES

No. 38 JULY

10¢



SUS ENEMIGOS LLAMAN A RUBY ED COFFEY "EL HOMBRE MÁS PELIGROSO DEL MUNDO"... ¡Y SUS AMIGOS ESTÁN DE ACUERDO! SÍGUELE AHORA, CON SUS LUGARTENIENTES CANNON Y DUKE, MIENTRAS SE SUMERGE TEMERARIAMENTE EN LAS JUNGLAS DEL VALLE DEL URUBAMBA PARA SEGUIR EL RASTRO DE UNA ESTATUA DE PIEDRA HASTA SUS ORÍGENES EN... ¡LA CIUDAD PERDIDA!

LOST CITY!

BUENO, CABALLEROS... YA ESTAMOS EN CONDICIONES DE INICIAR NUESTRA EXPEDICIÓN... ¡SI ES QUE EL FRANCÉS Y SU GENTE NO SE ENTERAN E INTENTAN DETENERNOS!

SEVERIN

CUZCO, PERÚ... ¡ANTIGUA CAPITAL DE LOS PODEROSOS INCAS!

¡ALTO, JEFE! ¡VUELVO A TENER LA SENSACIÓN DE QUE... ALGO VA MAL!

¡AHÍ ESTÁ! ¡AL SUELO!

¿SON CUATRO... AL OTRO LADO DE LA CALLE!

POW POW POW POW

LUEGO EXTIENDE SUS BRAZOS CONTRA EL MURO DE AIRE QUE LE APLASTA... Y SUS BRAZOS SE RETRAEN DOLOROSAMENTE, PERO SE ESFUERZA...

...CON MÚSCULOS DE ACERO, HASTA QUE SU CAÍDA ES DETENIDA POR LAS ALAS ARTIFICIALES... ¡Y DE PRONTO, CANNON VUELA! ¡Y PUEDE CONTROLAR SU VUELO!

¡MALDICIÓN! ¡FUNCIONA!

ES UN PILOTO VETERANO Y HÁBIL... ¡UNO DE LOS POCOS QUE SOBREVIVIERON A LA BATALLA DE INGLATERRA!

¡RÁPIDAMENTE, DESCUBRE CÓMO MANIOBRAR, CÓMO GIRAR, CÓMO PLANEAR! DURANTE 15 MINUTOS...

...CABALGA LAS CORRIENTES TERMALES... SUS OJOS ESCUDRIÑANDO LOS HITOS QUE BUSCA... HASTA...

¡ALLÍ ESTÁ!

MIENTRAS... EN EL AVIÓN...

¡ALLÁ VA! ¡SU PARACAÍDAS SE ESTÁ ABRIENDO! ¡A SALTAR!

¡UNO A UNO, LOS PARACAÍDAS FLORECEN EN EL CIELO... 11 HOMBRES Y 4 CAJAS DE ARMAS Y VÍVERES!

EL ESCENARIO: ¡LA FRONTERA NOROESTE ENTRE LA INDIA Y AFGANISTÁN, AL SUR DEL PASO DEL KÁBER CERCA DE BANNU, EN LA LÍNEA IMAGINARIA QUE SEPARA A AFGANOS DE PASTUNES! ¡MARCHAMOS CON UN DESTACAMENTO DE SIJS Y SUS OFICIALES BRITÁNICOS A UN TERRITORIO QUE ÚLTIMAMENTE HA ALCANZADO LA PAZ MEDIANTE TRATADOS... ASÍ QUE ESE SONIDO NO PUEDE SER DE... ¡BALAS!

BULLETS!

¡SEÑOR, LOS HOMBRES DICEN QUE LOS TORI KHEL Y LOS MAHSUD HAN OLVIDADO SUS DEUDAS DE SANGRE EN UNA COALICIÓN CONTRA NOSOTROS! ¡SERÁ MEJOR QUE VOLVAMOS!

¡PAMPLINAS, FINLAY! ¡EL MINISTERIO DICE QUE LAS TRIBUS HAN SIDO PACIFICADAS! ¡HAN FIRMADO UN TRATADO!

¡NO SÉ, SEÑOR! ¡EL VIEJO RUTTON SINGH ESCUPIÓ CUANDO LE HABLÉ DEL TRATADO! ¡DICE QUE NO SE PUEDE CONFIAR EN LOS AFGANOS, ESPECIALMENTE EN LOS QUE SABEN ESCRIBIR!

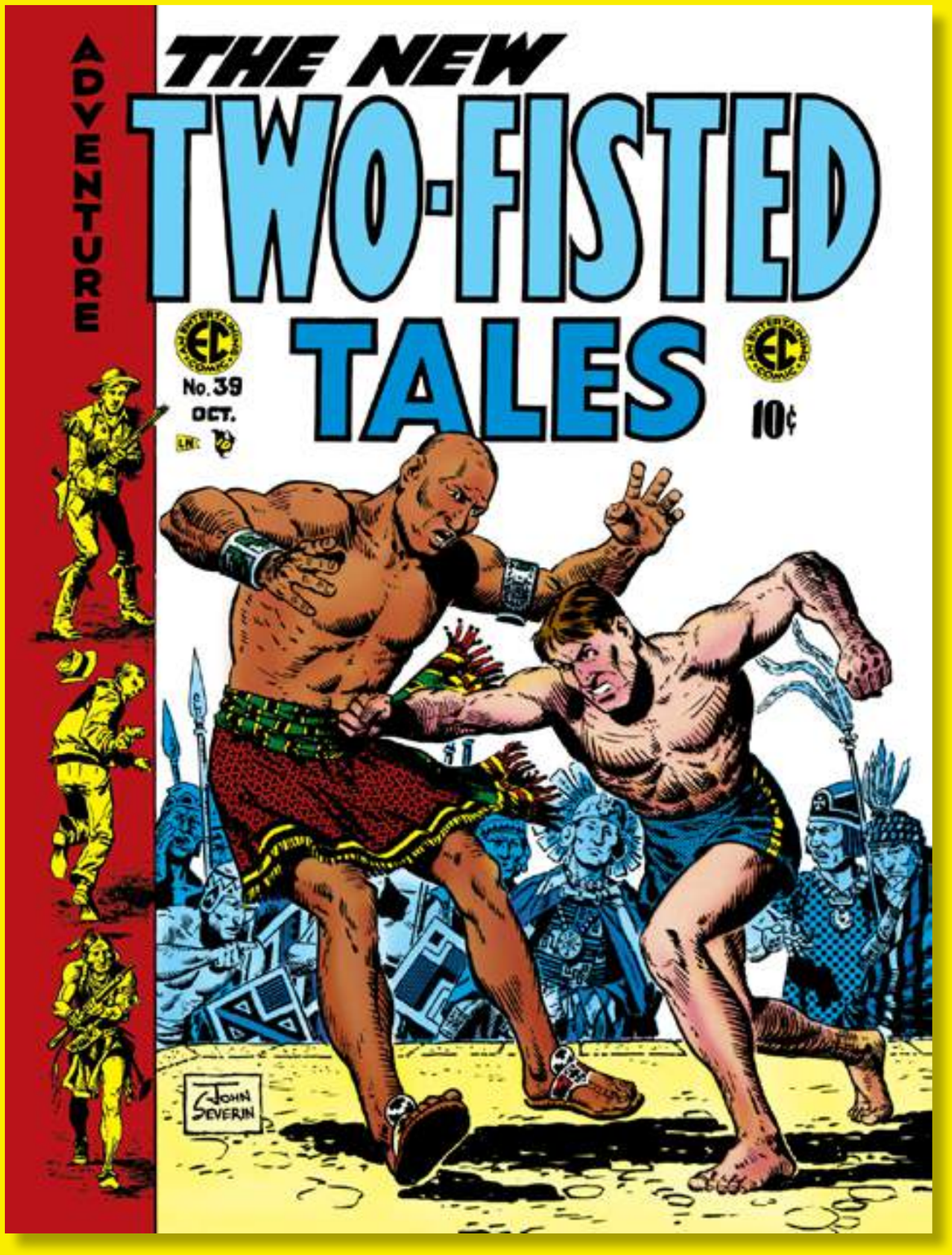
COMO SEA... ¡POR AQUÍ HAY UN GRUPO CONSTRUYENDO UNA CARRETERA QUE TENDRÁ PROBLEMAS! ¡TENEMOS QUE ENCONTRARLES!

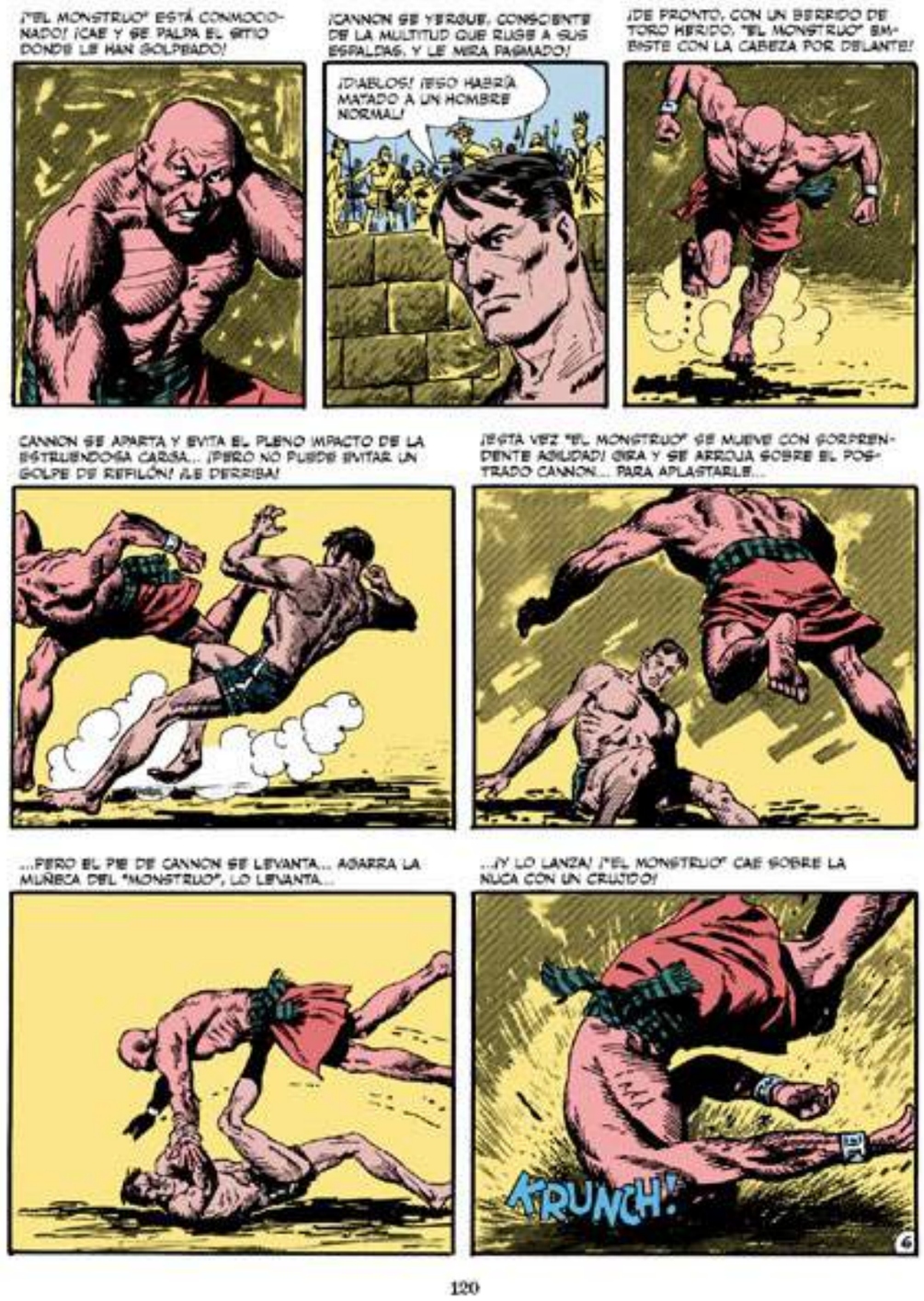
ALGUNAS HORAS DESPUÉS, CON LOS DUROS SIJS CADA VEZ MÁS HOSCOS...

¡ALLÍ, FINLAY! ¡UN VIEJO FORTÍN Y LA UNION JACK!

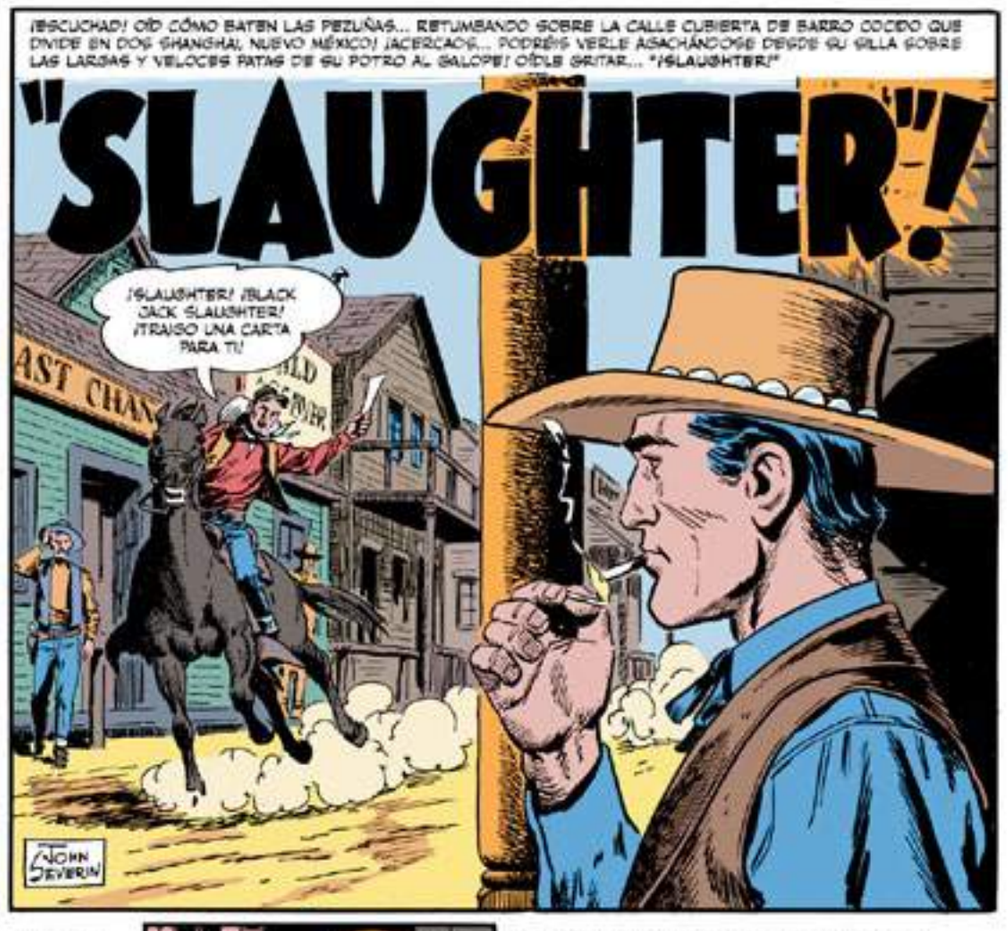
¡DISPAROS DE RIFLE! ¡HEMOS ENTRADO Y ESTÁN CERRANDO LA TRAMPA! ¡CORRAN!

KRAK! KRAK! KRAK!


ADVENTURE
THE NEW
TWO-FISTED
TALES
No. 39
OCT.
10¢
JOHN SEVERIN


¡"EL MONSTRUO" ESTÁ CONMOCIONADO! ¡CAE Y SE PALPA EL SITIO DONDE LE HAN GOLPEADO!
¡CANNON SE YERGUE, CONSCIENTE DE LA MULTITUD QUE RUGE A SUS ESPALDAS, Y LE MIRA PASMADO!
¡DIABLOS! ¡ESO HABRÍA MATADO A UN HOMBRE NORMAL!
¡DE FRONTE, CON UN BERRIDO DE TORO HERIDO, "EL MONSTRUO" EMBISTE CON LA CABEZA POR DELANTE!
CANNON SE APARTA Y EVITA EL PLENO IMPACTO DE LA ESTREMECEDORA CARGA... ¡PERO NO PUEDE EVITAR UN GOLPE DE REFILÓN! ¡LE DERRIBA!
¡ESTA VEZ "EL MONSTRUO" SE MUEVE CON SORPRENDENTE AGILIDAD! GIRA Y SE ARROJA SOBRE EL POSTRADO CANNON... PARA APLASTARLE...
...PERO EL PIE DE CANNON SE LEVANTA... AGARRA LA MUÑECA DEL "MONSTRUO", LO LEVANTA...
...¡Y LO LANZA! ¡"EL MONSTRUO" CAE SOBRE LA NUCA CON UN CRUJIDO!
KRUNCH!
6


¡TODAVÍA RECUERDO EL DÍA QUE DERMOT WILSON ENTRÓ EN MI DESPACHO CON SU MALETÍN NEGRO Y LA MIRADA TRANQUILA Y CONFIADA QUE HABÍA MOSTRADO DESDE NUESTROS TIEMPOS UNIVERSITARIOS! DERMOT WILSON, LA INTELIGENCIA MÁS BRILLANTE QUE JAMÁS HUBIERA CONOCIDO, ME HABÍA TRAÍDO... ¡EL SECRETO!
THE SECRET!
¡DERMOT! ¡VIEJO CANALLA! ¿QUÉ TE TRAE A WASHINGTON?
BUENO, NICK... VOTÉ POR TI EN LAS ÚLTIMAS ELECCIONES... ¡Y AHORA HE VENIDO A QUE ME DEVUELVAS EL FAVOR!
JOHN SEVERIN
"ME MIRÓ CON MEDIA SONRISA... AFERRADO A SU DESGASTADO MALETÍN NEGRO..."
¡AQUÍ DENTRO HAY UN SECRETO, NICK... UN SECRETO QUE SÓLO PUEDO CONTAR A UN HOMBRE!
¡ERES MI SENADOR... PERO AÚN MÁS... ERES UN VIEJO AMIGO QUE PUEDE RESPONDER POR MÍ!
¡NICK... QUIERO QUE ME PRESENTES AL PRESIDENTE!
¿AL PRESIDENTE? DERMOT... ¡ESO NO ES FÁCIL HOY EN DÍA! ¿NO PODRÍAS... BUENO... EXPLICARME... MEJOR?


¡ESCUCHAD! OÍD CÓMO BATEN LAS PEZUÑAS... RETUMBANDO SOBRE LA CALLE CUBIERTA DE BARRO COCIDO QUE DIVIDE EN DOS SHANGHAI, NUEVO MÉXICO! ¡ACERCAOS... PODRÉIS VERLE AGACHÁNDOSE DESDE SU SILLA SOBRE LAS LARGAS Y VELOCES PATAS DE SU POTRO AL GALOPE! OÍDLE GRITAR... "¡SLAUGHTER!"
"SLAUGHTER"!
¡SLAUGHTER! ¡BLACK JACK SLAUGHTER! ¡TRAIGO UNA CARTA PARA TI!
JOHN SEVERIN
EL JOVEN ALTO DEL NOMBRE SINIESTRO ABRE EL SOBRE CON LA INDICACIÓN "EN MANO". ¡OBSERVA CON SATISFACCIÓN LA RAPIDEZ CON QUE HA LLEGADO, PUES LA FECHA ES DE HACE TRES DÍAS! LEE Y ASIENTE... ¡Y LUEGO SE VUELVE A LA NEGRURA DE LA PUERTA QUE TIENE DETRÁS!
¡APENAS UNA HORA MÁS TARDE, SUBE LA COLINA QUE DOMINA SHANGHAI SOBRE UN ALTO CABALLO GRIS LLAMADO "SOMBRA", AL TROTE LIGERO!

ADVENTURE

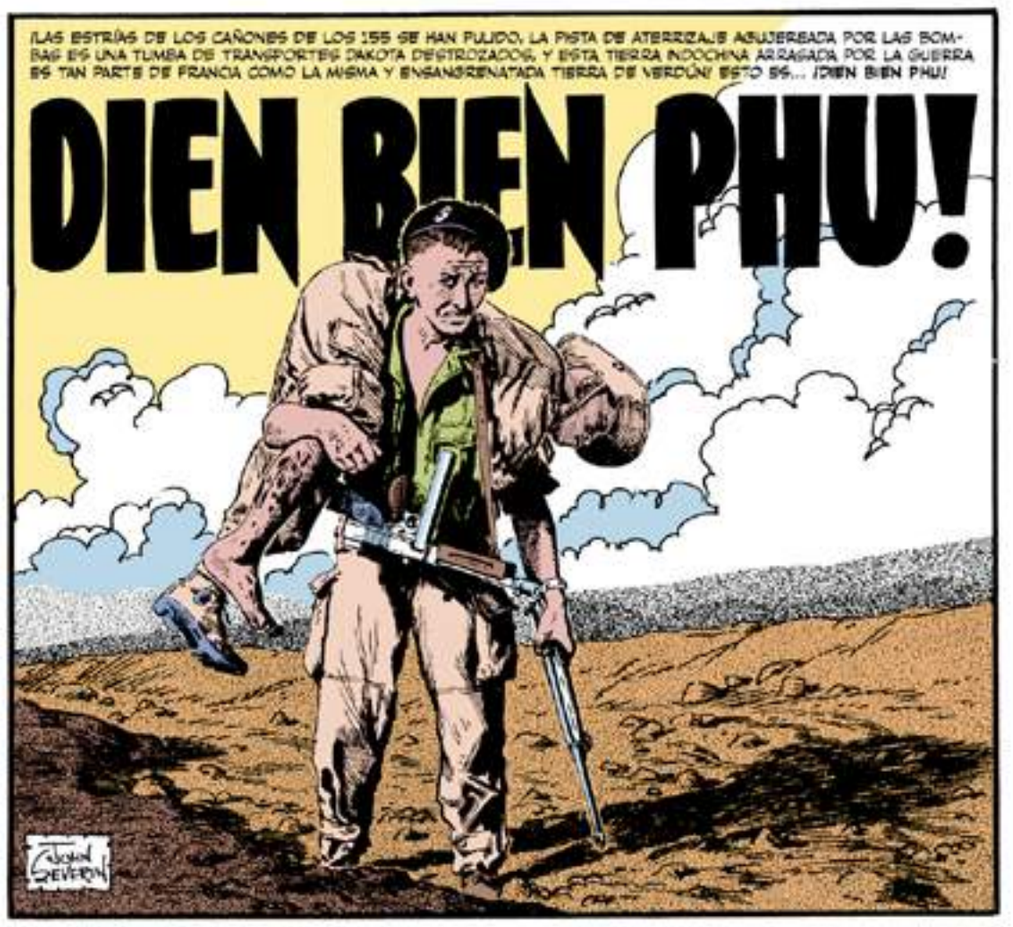
TWO-FISTED TALES

EC ENTERTAINING COMICS

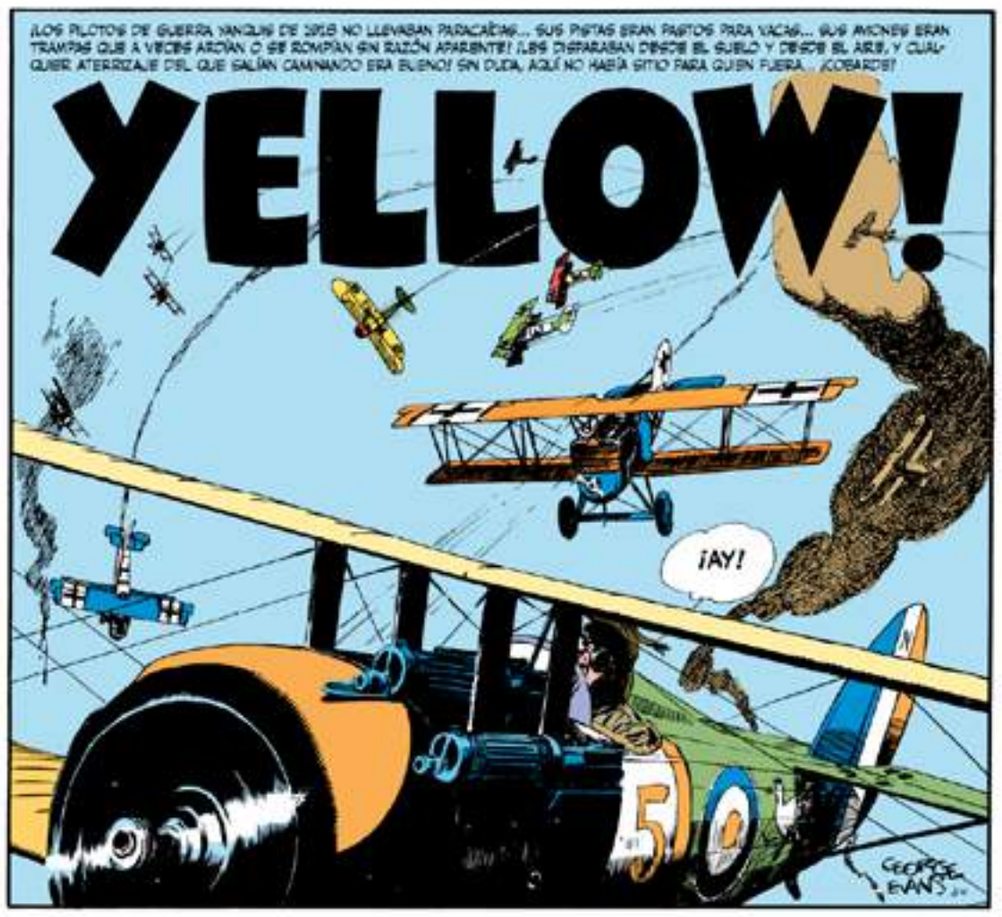
No. 40 JAN.

10¢





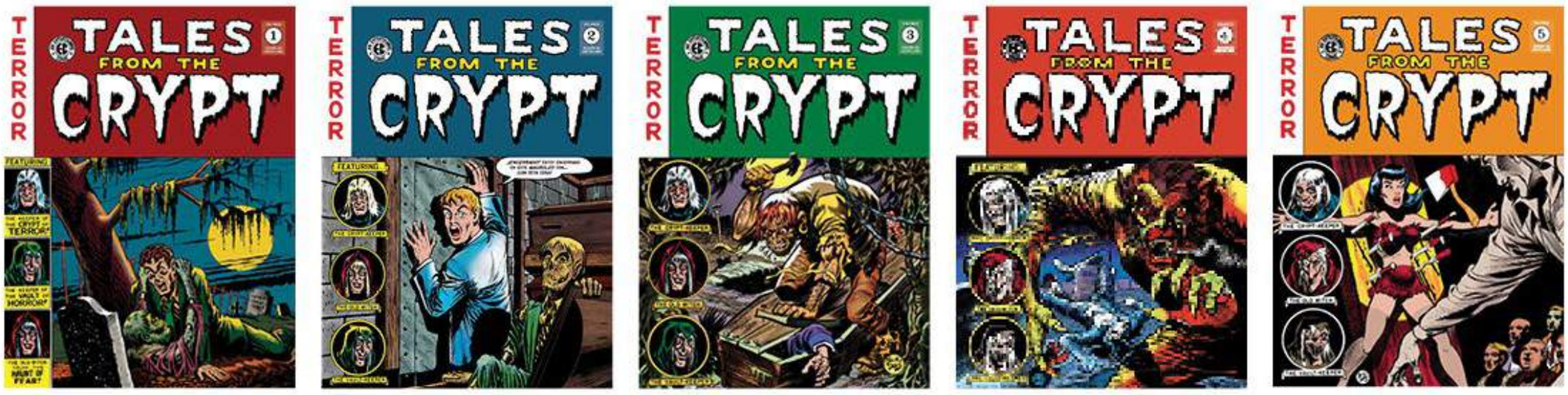




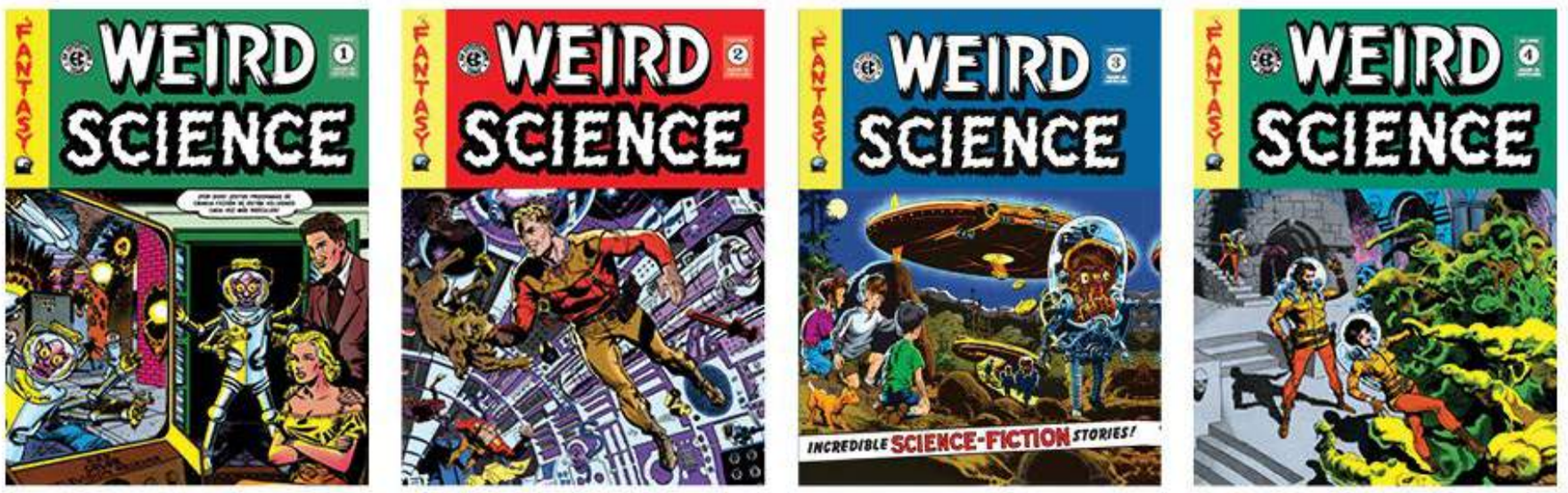


OTROS TÍTULOS DE LA COLECCIÓN *CLÁSICOS EC*

TALES FROM THE CRYPT - 5 VOLÚMENES - SERIE COMPLETA



WEIRD SCIENCE - 4 VOLÚMENES - SERIE COMPLETA



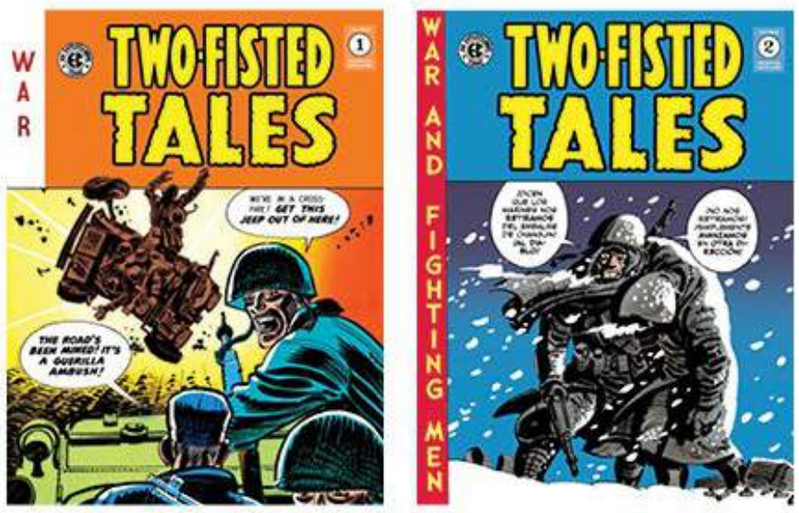
IMPACT - 1 VOLUMEN



SHOCK SUSPENSSTORIES - 3 VOLÚMENES - SERIE COMPLETA

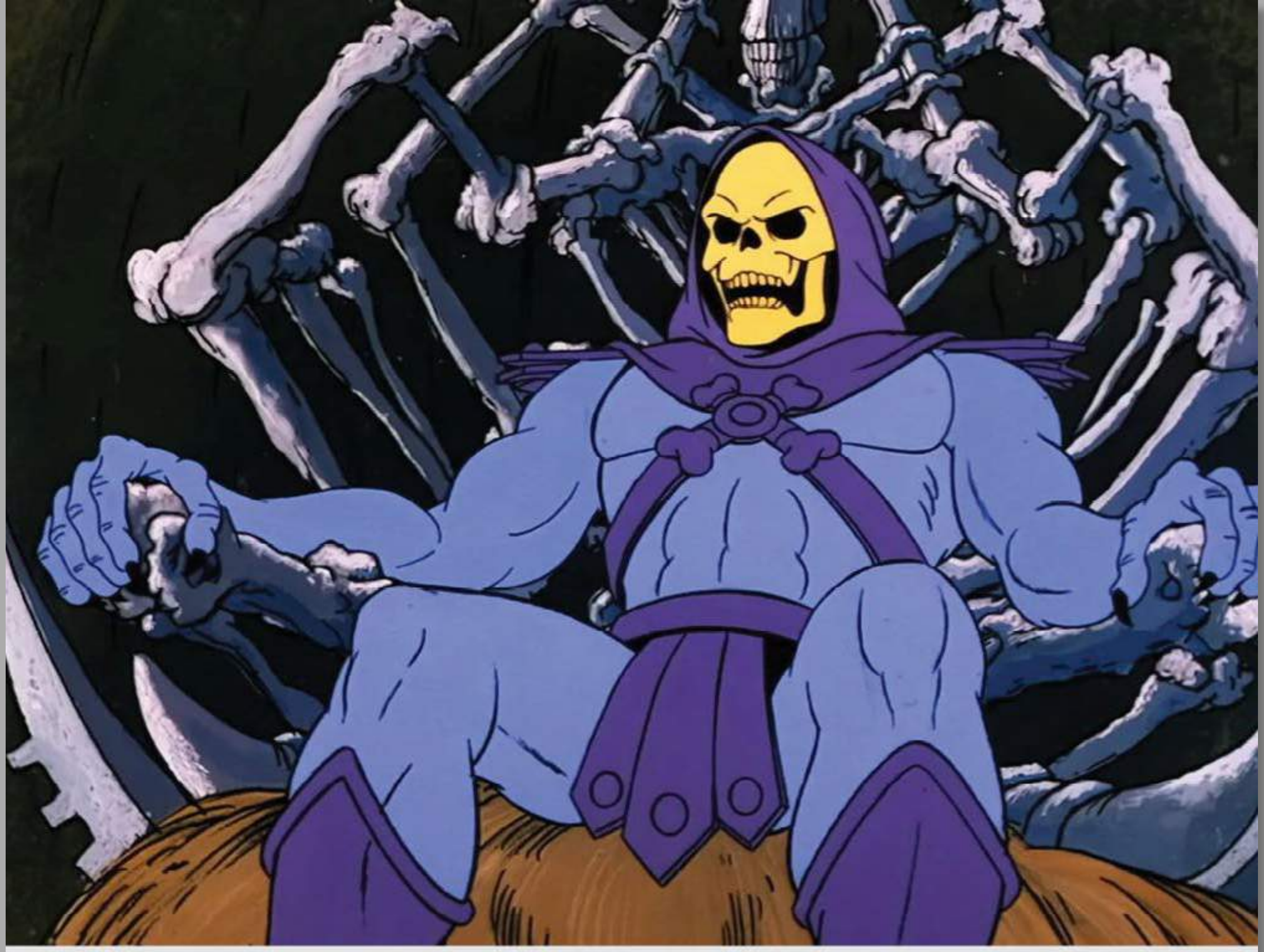


TWO FISTED TALES - 4 VOLÚMENES (DE 4)



THE HAUNT OF FEAR - 5 VOLÚMENES (DE 5)







La calavera de SKELETOR

EL GRAN VILLANO EN LA CULTURA POP

Fernando López Guisado



LA CALAVERA DE SKELETOR. EL GRAN VILLANO EN LA CULTURA POP

Fernando López-Guisado







Desde los años ochenta, Skeletor lleva intentando hacerse con el poder en Eternia, aunque su auténtica victoria tuvo lugar lejos de allí. Mientras He-Man frustraba sus planes, aquel brujo musculado de piel azul y rostro de calavera alcanzaba una popularidad que superaría la del propio héroe. Tan aterrador como irreverente, disfruta de su maldad con un entusiasmo contagioso y regresa después de cada derrota dispuesto a intentarlo de nuevo. Sus orígenes y peculiaridades han cambiado con los años, pero su apariencia macabra se mantiene como referencia inconfundible.

En este libro, Fernando López Guisado (*Siempre nos quedará Lovecraft*), uno de los mayores especialistas y coleccionistas del personaje, reconstruye su historia; desde los primeros diseños de Mattel hasta sus múltiples encarnaciones en figuras, cómics y cine.

Otros títulos del mismo autor:

Siempre nos quedará Lovecraft. La influencia del horror cósmico en la cultura popular. Volumen 1.
ISBN: 979-13-87995-14-0

Siempre nos quedará Lovecraft. El horror cósmico en los cómics, los videojuegos y el sexo. Volumen 2.
ISBN: 979-13-87995-32-4

Cartoné. 17x24. Color. 312 páginas
ISBN: 979-13-87995-49-2
Precio: 27,95 euros

DISPONIBLE A PARTIR DE
LA ÚLTIMA SEMANA DE NOVIEMBRE

CAPÍTULO 2

Invención atropellada de un villano icónico

Decía Dámaso Alonso en «Insomnio» que Madrid es una ciudad de más de un millón de cadáveres, según las últimas estadísticas. A veces, por la noche, yo también me incorporo en este nicho en el que hace casi cincuenta años que me pudro. Entonces me siento sumido en la penumbra del conticinio a contemplar mi «familia Skeletor» en la estantería. Me mantengo gracias a una ilusión bastante obstinada y cierta fe en las cosas buenas, la bondad, el amor, la amistad, la familia, y una intensa dosis de nostalgia administrada mediante libros, cómics y muñecos que forman parte de mi arquitectura emocional y de mi imaginario personal, que muchas veces me enseñaron las moralejas de aquellas historias como las de Masters del Universo. Al contemplar todas esas calaveras del «cuarto del Halloween», como lo llama mi sobrino, hay algo que me resulta cada vez más difícil ignorar. Skeletor no envejece. Envejezco yo delante de él.



La calavera ya llegó muerta. No puede ir mucho más lejos. Desde que apareció conserva la misma sonrisa absurda y somos nosotros quienes amarilleamos, perdemos pelo, dientes, amores, casas, amigos, familiares, certezas y capacidad para levantarnos del suelo sin emitir algún sonido vergonzoso.



También envejecen los objetos, por supuesto. El plástico cambia de color, la pintura se borra, las gomas se resecan y las articulaciones terminan cediendo, pero Skeletor continúa siendo reconocible mente el mismo. Yo no. El niño que lo miraba como al muñeco fascinante que lo protegía en la noche porque era también un monstruo siniestro ha empezado a descubrir que la muerte estaba quieta y que era él quien se movía hacia ella.

Quizá por eso coleccionamos. Guardamos figuras, buscamos una versión que tuvimos o que nunca podimos tener, protegemos cajas de la luz, perseguimos una espada perdida hace cuarenta años y pagamos cantidades poco razonables por un muñeco que entonces habría terminado enterrado bajo una cama, decapitado en una batalla o mordido por un perro. El niño estaba hecho para gastarlos. El adulto intenta que nada vuelva a gastarse o simplemente no aprecia el gasto porque ha perdido también al niño y su sentido de la maravilla. Hay algo ligeramente ridículo y bastante humano en emplear tantas precauciones contra el tiempo alrededor de un personaje que lleva una calavera por cabeza.









La fantasía monstruosa y cadavérica de Taylor tampoco entró en producción por la puerta grande. Derek Gable, director de diseño preliminar, recordaba a Ray Wagner desesperado porque no sabía qué podría venderse. Entre una docena de prototipos, el futuro Skeletor estuvo cerca de quedar fuera de las pruebas con consumidores y Gable aseguró que peleó para incluirlo. Taylor habló también de una sesión improvisada porque el producto previsto para aquel día no estaba listo y que el diablo se puso de su parte. Quizá fueran pruebas distintas, aunque los relatos coinciden en lo esencial. Los niños no huyeron de la calavera. Querían jugar con ella e incluso intentaron llevarse los prototipos. De-Man dejó entonces de pertenecer únicamente a Taylor y cada mano que lo recibió tuvo que decidir qué conservar.



CAPÍTULO 3

El muñeco con cara de calavera

Además de las plataformas digitales de venta entre particulares, abundan las ferias del juguete antiguo donde bucear en la nostalgia o llevársela a casa. En una de las Ferias del Juguete del Ferrocarril fui con Lorenzo y nuestros hijos. Entre mesas llenas de supervivientes de los ochenta, Lorenzo señaló un Skeletor. «Ese tiene buena pinta». Le faltaban las armas, pero la tenía. Lo cogí. «Original español de los ochenta», aseguró el vendedor. Me bastó un vistazo. «De los ochenta sí, pero original español poco». Mi amigo se sorprendió y le expliqué que era un Frankenstein de piezas auténticas de muñecos distintos, señalándole pequeñas discordancias que convertían el conjunto en una amalgama de varios muertos. Lo dejé sobre la mesa y nos marchamos, aunque Lorenzo seguía preguntándose cómo demonios lo había visto tan rápido. Los ojos pueden engañarte pero no el instinto. A los pocos segundos el vendedor me llamó y, tras el regateo, el precio se desplomó hasta casi una cuarta parte. El Frankenstein acabó en «mi familia Skeletor» con accesorios impresos en 3D. Ese espíritu del monstruo recompuesto siempre me ha caído bien porque, a cierta edad, uno también empieza a sostenerse con piezas ajenas que no venían de fábrica y te vas creando un alma nueva. Eso es la vida y merece una oportunidad.





EL MUÑECO VINTAGE

Para distinguir cualquier Skeletor, hay que darle la vuelta. Las inscripciones de la espalda sitúan muchas de sus producciones y las primeras unidades taiwanesas llevan «© Mattel Inc. 1981 TAIWAN», aunque la figura pertenece comercialmente a 1982. Mattel declaró el 28 de diciembre de 1981 como primer uso comercial de la marca SKELETOR, solicitó su registro el 15 de enero siguiente y presentó la colección a los compradores profesionales en la Feria del Juguete de Nueva York del 17 de febrero. La distribución general se sitúa durante aquella primavera y el primer anuncio de prensa localizado data del 13 de mayo, sin descartar alguna disponibilidad limitada anterior.

El concepto de «primera versión» es una clasificación posterior de los coleccionistas. Mattel vendía Skeletor con la referencia 5042 dentro de las ocho figuras iniciales y no numeraba las sucesivas remesas como ediciones distintas, aunque existe una configuración temprana bastante precisa y una secuencia documentada de cambios durante la producción. De ahí proceden numerosos ejemplares de transición que combinan elementos de etapas diferentes. Tampoco conviene confundir «los primeros ocho», que





La auténtica personalidad de Skeletor recae en su rostro. La cara lleva una base amarilla que suele formar un dibujo semejante a un corazón en su parte superior y una línea en la barbilla con bordes verde claro o lima. Grandes cuencas negras, ojos rojos y azul claro alrededor de la pupila. Unos toques morado oscuro en ambos lados para marcar el negro de las cuencas, la mandíbula, fosas nasales y una línea horizontal en la comisura con dos cruces transversales formando dientes —generalmente, sin coincidir con el esculpido—, además de dos señales, a modo de gota de agua invertida, en el centro de la frente que dan profundidad al conjunto. Tengo este esquema tan grabado en mi memoria emocional que podría reproducirlo con los ojos cerrados. Las llamadas «trepas» en España eran plantillas opacas con huecos elegidos para aplicar la pintura.



En las primeras remesas se aprecian líneas anaranjadas en los pómulos y los coleccionistas terminaron denominando Peach Cheeks a las figuras que las conservan. Mark Ellis detectó esta anomalía del modelo maestro de pintura enviado a producción y, antes de corregirla, ya había «varios miles» de ejemplares fabricados.

Otro detalle temprano está en la pelvis, con el calzón morado y el cinturón negro. El arnés violeta azulado utilizaba correas más cortas y el torso conservaba un pequeño ombligo que después desapareció. En las primeras piernas, el morado cubre el pie y la parte frontal de la zona inferior, pero deja azul la posterior, recordando unas grebas. Los bordes y fugas de color son compatibles con una aplicación mediante pulverización y máscara, aunque no se conserva una instrucción fabril que la demuestre. Los coleccionistas bautizaron después esta configuración como *half boots* o «medias botas». Con el tiempo, el morado rodeó por completo la pierna y ya parecía una bota. El calzón se volvió negro, las correas del arnés se alargaron, desaparecieron los pómulos anaranjados y se redujo el azul alrededor de los ojos. Los cambios entraron gradualmente y las existencias anteriores continuaron en uso, con numerosas combinaciones intermedias.

La media Espada del Poder morada se unía físicamente a la de He-Man, mientras el Báculo del Caos completaba el armamento propio de Skeletor. Ambos han envejecido de manera desigual. Algunas espadas taiwanesas se vuelven quebradizas en las zonas finas y el báculo, ya propenso a combarse dentro del blíster, suele romperse por sus estrechamientos y uniones. A eso se añaden los enemigos naturales de cualquier juguete infantil: dientes, muebles y la capacidad sobrenatural de una pieza pequeña para desaparecer en cuanto toca el suelo.



El primer Skeletor

La configuración más auténtica consta de la inscripción «© Mattel Inc. 1981 TAIWAN», cuerpo azul intenso, cabeza flexible, cara amarillo verdosa, azul alrededor de los ojos, pómulos anaranjados, calzón morado con cinturón negro, medias botas frontales, arnés de correas cortas, ombligo y el primer sistema de cintura con tope. La media Espada del Poder y el Báculo del Caos llevan también TAIWAN. Existen marcas interiores en distintas piezas, aunque no justifican forzar una figura para buscarlas. Conservo dos ejemplares así, con pequeñas diferencias de pintura, que ocupan una orgullosa zona de honor de mi colección.



ducciones, invertía el sistema de conexión respecto al Skeletor básico. La cabeza utilizó también un plástico más duro, con diferencias posteriores entre centros de fabricación. El minicómic *El dragón de Skeletor* dio a esta transformación una justificación narrativa bastante más directa que la recibida por Armadura de Combate.



Dragon Blaster añade los problemas propios del agua y de varias piezas pequeñas. La cadena se oxida, el candado y el grillete desaparecen con facilidad, las pestañas de la armadura se rompen y el depósito acumula residuos si permaneció húmedo durante años. Las juntas endurecidas y las obstrucciones anulan el chorro. El peso de la espalda perjudica además el equilibrio incluso con los pies agrandados por Mattel, así que el Señor de la Destrucción conserva cierta tendencia a caerse hacia atrás.

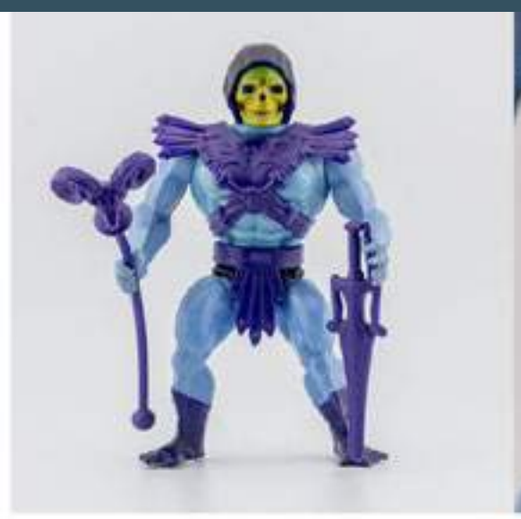
Dragon Blaster Skeletor, 1985

Dragon Blaster Skeletor apareció en 1985 con una coraza desmontable de dos secciones y un dragón rojo hueco a la espalda que servía de depósito de agua. Al presionar su cabeza, expulsaba un chorro por la boca sobre el hombro del muñeco. Una cadena sujetaba la criatura mediante un candado, atravesaba la parte frontal de la armadura y terminaba en un grillete colocado en la muñeca de Skeletor. El conjunto presentaba al dragón encadenado a su dueño. Las fotografías de desarrollo muestran una fase con faldellín y piezas doradas que la versión comercial cambió por verde.



El volumen trasero exigió pies mayores y talones más largos para darle estabilidad, aunque conservó el giro de cintura. Desapareció el Báculo del Caos y quedó una media Espada del Poder morada que, en determinadas pro-







Las trepas de Onil

Las herramientas conservadas para pintar cabezas españolas explican buena parte de aquella variabilidad. En Onil, Alicante, apareció un conjunto de máscaras metálicas o plantillas tridimensionales usadas en las distintas operaciones de pintura, acompañado por cabezas detenidas en varias fases de acabado. El material está documentado públicamente al menos desde 2023, cuando *Canarios7* describió dentro de la colección de Pedro Suárez unas piezas procedentes de un taller de Onil utilizadas para realizar las caras de Skeletor.

El procedimiento colocaba la cabeza bajo una plantilla metálica que cubría las zonas ajenas a cada color y dejaba expuesta la superficie que recibía el pigmento pulverizado. Un color nuevo exigía otra operación y, según la complejidad del rostro, otra máscara o una nueva colocación. Por eso, «pintado a mano» necesita aquí un matiz. Había intervención manual y cada cabeza pasaba físicamente por manos humanas, pero ningún trabajador dibujaba libremente cada calavera con un pincel diminuto. La decoración pertenecía a una producción seriada apoyada en plantillas y pulverización.

La posición de la pieza, la distancia, la cantidad de pigmento y el desgaste de las herramientas introducían diferencias. Un pequeño desplazamiento movía una cuenca, dejaba más verde visible en un lado o desviaba el rojo del ojo, mientras una carga mayor engrosaba los bordes y otra ligera dejaba asomar el color inferior. Las plantillas conservadas explican así muchas diferencias entre dos Skeletor legítimos.

La investigación coleccionista relaciona la numeración de algunas herramientas con producciones españolas tardías, aunque ninguna hoja de fábrica vincula cada máscara con una campaña concreta. Tampoco conocemos el orden exacto de todas las operaciones ni podemos relacionar cada cabeza conservada con una plantilla determinada. El material de Onil demuestra, aun con esas lagunas, que ojos, verde, amarillo, boca y trazos distintos podían nacer dentro del mismo procedimiento sin exigir una nueva tirada comercial.



LA FAMILIA SPAIN

La segunda gran familia del Skeletor básico corresponde aproximadamente a 1985 y 1986, cuando Mattel España ganó presencia en los embalajes. El torso incorpora «© MATTEL INC. 1981 SPAIN» y suele mostrar un azul algo más intenso, aunque el color aislado tampoco fecha una figura. La cabeza sigue siendo flexible y oscila entre piezas muy translúcidas y otras casi opacas. La pintura conserva buena parte de la variabilidad anterior y las semejanzas con determinadas cabezas francesas sirven como comparación visual, nunca como prueba automática de procedencia. Amés, faldellín, espada y Báculo del Caos continúan con frecuencia siendo los accesorios flexibles y sin marca de Congost.

El embalaje refleja la misma transición. Congost desaparece del frontal antes que de todos los textos legales y una tarjeta reciente contiene a veces componentes fabricados antes. Los dos primeros minicómics españoles muestran el cambio con especial claridad. *He-Man y la Espada del Poder* y *He-Man y la Venganza de Skeletor* aparecieron en 1984 con Mattel y Congost y se reeditaron en 1986



CAPÍTULO 5

Los otros Skeletor

Entre la salida de los primeros juguetes, la consolidación de los dibujos animados y el declive de la saga no existió una «Eternia canónica». Durante aquellos años, la ficción heterogénea avanzó a trompicones alrededor de personajes con biografías contradictorias y muñecos cuya identidad física resultaba bastante más estable que cualquier explicación. A Skeletor le sentaba bien convertirse en recipiente extraordinariamente versátil para interpretaciones discordantes por su inequívoco impacto visual, ya procediera de otra dimensión o cabalgase sobre un elefante. Filmation acabaría grabando su versión en el imaginario a base de repetición, pero siempre circularon «otras Eternias», próximas a la serie, ligadas a concepciones anteriores o desarrolladas en mercados extranjeros hasta componer una identidad de transparencias superpuestas.

NARRAR PARA VENDER JUGUETES

Los cuatro primeros minicómics de Glut y Alcalá contienen la primera biografía del personaje y conservan el espíritu de un universo en gestación. Su Skeletor procede de otra dimensión y, durante las Grandes Guerras, atravesó una brecha dimensional. Glut convirtió la incompatibilidad industrial en geografía, concibiendo un mundo mágico arrasado por beligerancias antediluvianas donde sobrevivía una tecnología esotérica cuyos habitantes apenas comprendían. Reunir la Espada del Poder permitiría abrir Grayskull y facilitar la entrada de su raza, todos con su mismo aspecto, para conquistar Eternia.



La espada establece una enemistad fértil entre Skeletor y He-Man. Las mitades compatibles de ambos muñecos conformaban una llave



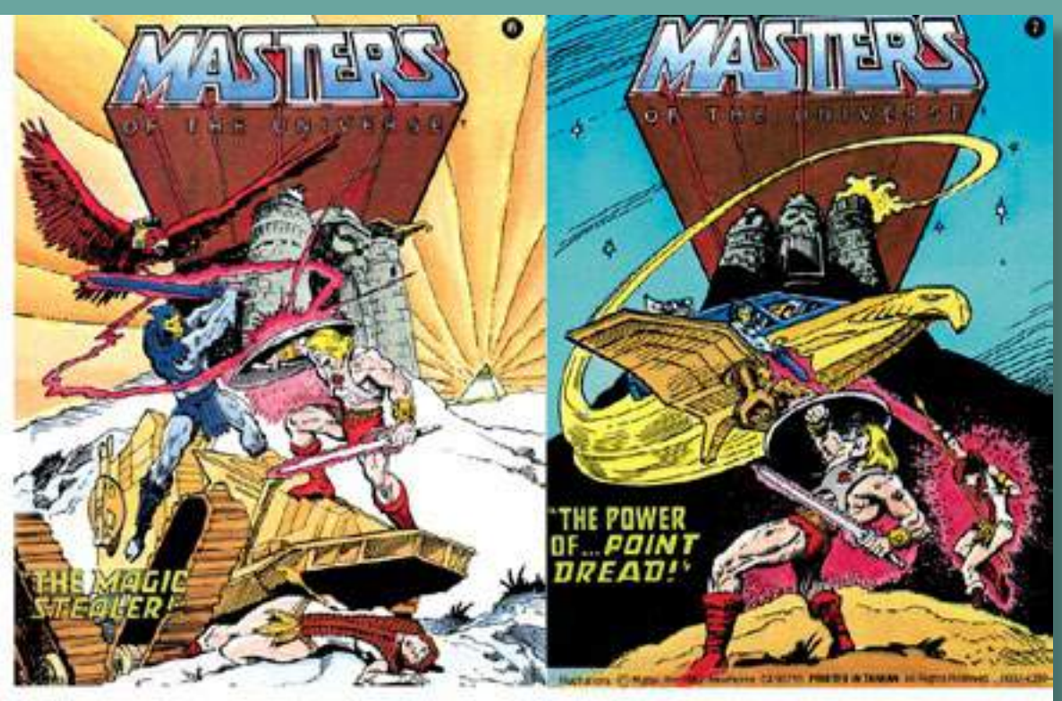
y Glut convirtió ese mecanismo en argumento, de modo que el villano poseía algo que el héroe necesitaba tanto como él. Grayskull se convierte así en una obsesión. Skeletor quiere entrar, conocer sus secretos y apropiarse de un poder anterior a los reinos y personajes que lo rodean, e incluso accede con frecuencia a la fortaleza antes de que otras ficciones la convirtieran en un lugar casi inviolable.

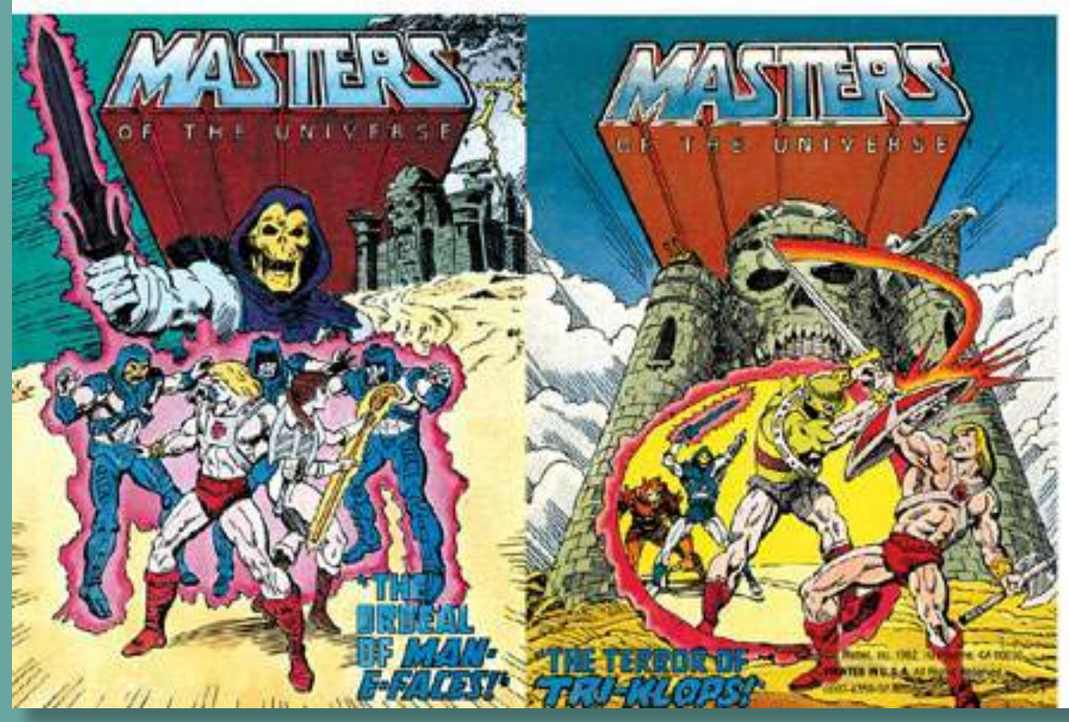
Alcalá convierte aquel material elemental en una Eternia de una densidad que Mattel difícilmente podía describir en unas instrucciones. Sombras y texturas, vegetación, piedra y superficies envejecidas dieron a aquellas historias una calidad muy superior a su función promocional. Su contribución a Skeletor excede los guiones. A ese rostro casi esquemático, reducido a pocos relieves y aplicaciones de pintura, devolvió dientes irregulares y volumen expresivo, cargándolo de una oscuridad profundamente aterradora. Sin rasgos capaces de cambiar, la expresión recaía en la tensión muscular y el peso de las telas, incluso en el escenario. Consiguió que aquella máscara amarilla pareciese haber vivido mucho antes de fabricarse, con un aspecto muy siniestro que ha marcado una etapa importante en el mundo de la ilustración.

LAS NUEVAS INCORPORACIONES



La ampliación de la colección en 1983 obligó a encontrar nuevas funciones para el villano. Gary Cohn, que comenzaba entonces una carrera en DC ligada a la fantasía y al cómic juvenil, escribió siete nuevos minicómics dibujados por Mark Texeira, futuro artista del Motorista Fantasma, con una forma más convencional de cómic y un Skeletor más físico obligado a lidiar con cada nueva figura y mecanismo de Mattel. En *He-Man conoce a Ram-Man* engaña al nuevo guerrero para lanzarlo contra el héroe, mientras *El tormento de Man-E-Faces* explota sus tres rostros y controla la transformación. *El terror de Tri-Klops* introduce al mercenario de tres ojos y *La amenaza de Trap Jaw* convierte al criminal mecánico en un peligro incluso para Skeletor. *La historia de Teela* aprovecha las confusas relaciones alrededor del personaje, y en *El ladrón mágico* el brujo emplea una máquina para robar la magia de





Eternia. Finalmente, *El poder de la Torre de Vigilancia* aumenta sus capacidades mediante un cristal antes de que se apodere de la torre y la Garra Voladora para atacar a sus enemigos. Cada juguete le daba una forma distinta de ampliar sus recursos.

Faker muestra especialmente bien la falta de una explicación única. Su figura reutilizaba el cuerpo de He-Man con colores asociados a Skeletor y podía presentarse como un duplicado maligno creado por él; por su parte, la Biblia de Halperin lo convertía en androide. Evil-Lyn llegó también antes de tener pasado estable y resultaba especialmente importante porque colocaba junto a Skeletor a otra hechicera poderosa y autónoma. El catálogo crecía más deprisa que la mitología y el personaje servía para integrar buena parte de aquellas novedades mediante engaños, alianzas, magia o tecnología.



CAPÍTULO 6

Filmation, ganar perdiendo

Filmation no creó a Skeletor, pero ninguna de sus encarnaciones anteriores aparecía en pantalla cinco tardes por semana con voz y escenarios reconocibles, familiarizando su manera de fracasar. La serie modificó proporciones y colores, además de armas y relaciones, repitiendo esa versión hasta que se convirtió en referencial para buena parte del público.

Algunos empezamos con el muñeco, que hablaba desde nuestra imaginación en aventuras sobre una alfombra o entre muebles convertidos en fortalezas. Podía ser enemigo o protagonista, incluso aliarse con cualquiera durante un rato, desaparecer semanas durante los exámenes y regresar sin explicaciones. Filmation abrió posibilidades a esa intimidad, pero el relato me pertenecía y ese compañero aterrador aún era mi favorito y protector. Aunque la tele insistiera, su maldad jamás me produjo conflicto. El bueno era He-Man, pero mi amigo era Skeletor.



LA SERIE DE DIBUJOS

Mark Ellis cuenta que Mattel quería una propiedad cuyo destino comercial dependiera de sí misma y surgió la ficción audiovisual para mantenerlo respirando. Los estudios con niños demostraron el atractivo de un villano que incluso se vendía más que el héroe durante la primera etapa. El impulso televisivo nació, según el propio Ellis, de lanzar-



se un farol a ciegas, algo muy frecuente en los responsables de esta línea. Mattel enseñaba material narrativo a distribuidores cuando uno de ellos señaló que gran parte del público objetivo aún no sabía leer. Ellis respondió inventándose que saldrían dos especiales televisivos de una hora que, por supuesto, no existían. Al regresar, buscó cómo fabricarlos y Hanna-Barbera fue una de las posibilidades que no prosperaron. Filmation ya contaba con experiencia en fantasía heroica por *Blackstar* y eso le abrió la puerta a una colaboración que comenzó antes de la serie, en un anuncio animado. Erika Scheimer recordaba décadas después que aquel encargo inició la relación entre ambas compañías y llevó a Lou Scheimer a pensar que He-Man podía sostener algo mayor, y el estudio asumió una inversión inicial considerable con respaldo del entorno de Westinghouse. Mattel no financió directamente aquella fase, simplemente aportaba personajes y objetivos comerciales y podía intervenir, pero Filmation conservaba margen para aceptar lo que encajase en sus historias sin verse obligado a sacar cada novedad

CAPÍTULO 7

El exilio espacial

El proyecto de *Las nuevas aventuras de He-Man* comenzó cuando *Masters del Universo* atravesaba un descenso comercial muy acusado en Estados Unidos. Durante los nueve primeros meses de 1986, las ventas de Mattel se desplomaron y el debilitamiento de los Masters explicaba una parte importante de ese descenso. En mayo de 1987, John W. Amerman, presidente de la compañía, reconoció que reaccionaron tarde a una pérdida de popularidad iniciada en 1985. Para entonces, varias emisoras habían abandonado la serie de Filmation y no existían planes para extenderla. La película protagonizada por Dolph Lundgren y Frank Langella llegó en agosto, en plena crisis y buscando renovar la colección. Sería injusto cargarle la culpa, aunque tampoco mejoró el problema. Mattel terminó aquel ejercicio con pérdidas de millones de dólares y una costosa reestructuración internacional que provocó cierres y unos cinco mil despidos. La crisis rebasaba el declive de *Masters del Universo*, aunque a la saturación de producto y los descuentos se sumaban la competencia, los rápidos cambios en los gustos infantiles y los problemas que David Wolfram recordaría, años después, en unos surtidos donde se acumulaban solo variantes de los protagonistas, error que volverá a ocurrir cada vez que intentaron resucitar la saga.





UN CUERPO NUEVO

Desde 1986 Mattel exploraba alternativas a Filmation, como una producción televisiva de imagen real y otros caminos para renovar la línea. *Son of He-Man* y *He-Man and the Masters of Space* ensayaban nuevas generaciones o escenarios, y H.E.M.A.N., dibujado por Dave McElroy, llevaba al héroe a una ciencia ficción militarista de armaduras y armas tecnológicas muy alejadas del bárbaro original. Mark DiCamillo y David Wolfram señalaron después que poco de esos ensayos sobrevivió intacto al proyecto definitivo.

El cuerpo de Skeletor ya mutaba antes de la mudanza. DiCamillo utilizó el Ojos de Fuego como referencia para el modelo nuevo porque su aspecto gustaba dentro de la empresa y apenas había circulado en Estados Unidos, mientras Wolfram realizó la ilustración de presentación y después diseñó las variantes con discos y cuchillas. Aquella figura integraba com-

El autor

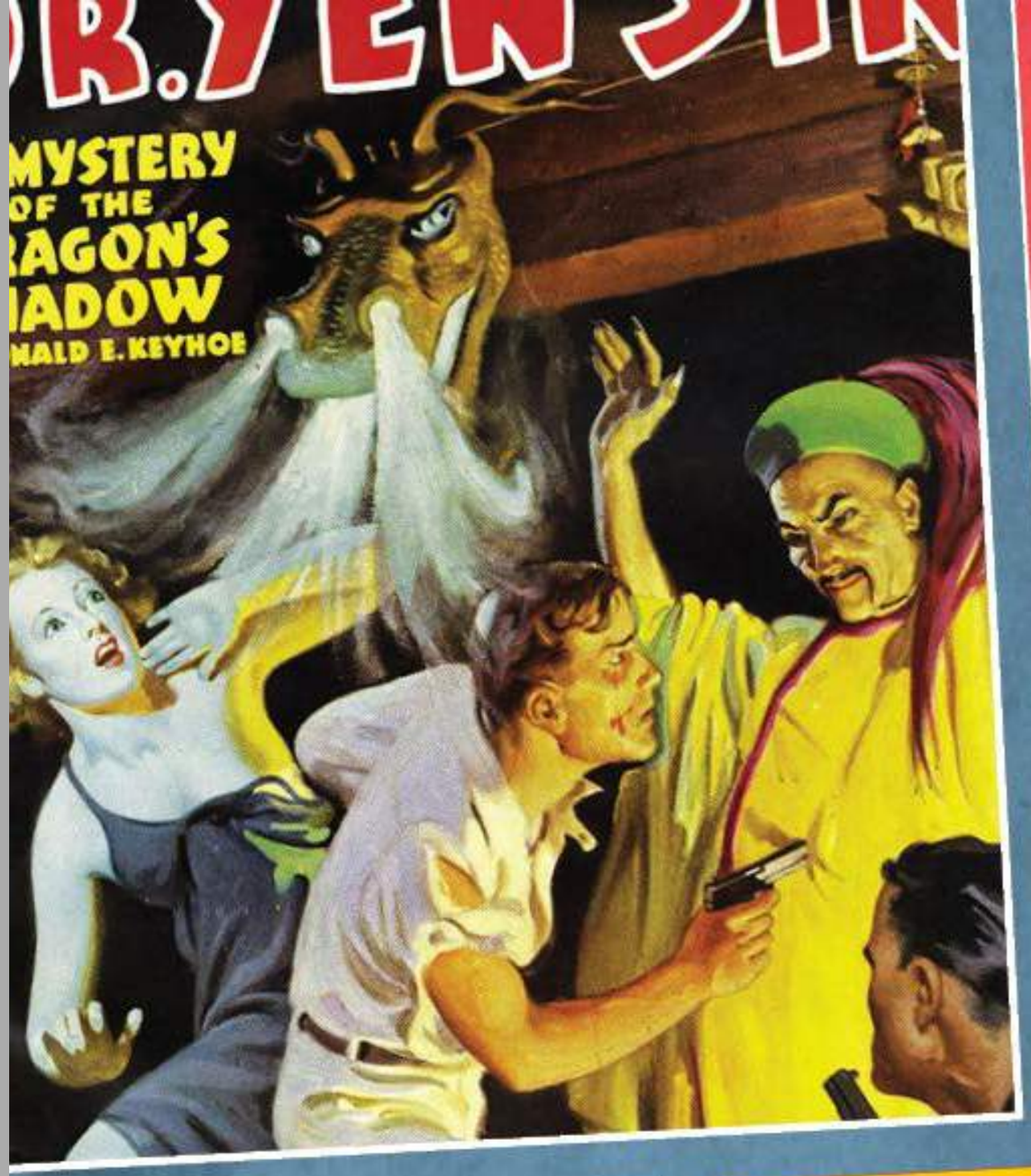
Fernando Joaquín López Guisado (Madrid, 1977) es escritor, crítico y traductor. Publicó su primer libro con dieciocho años. Desde entonces, ha ido creando una obra original y sólida sobre la desubicación existencial y las relaciones humanas en una realidad contemporánea agreste, pero llena de misterio que roza lo paranormal y se intensifica en la poesía amorosa o existencial.

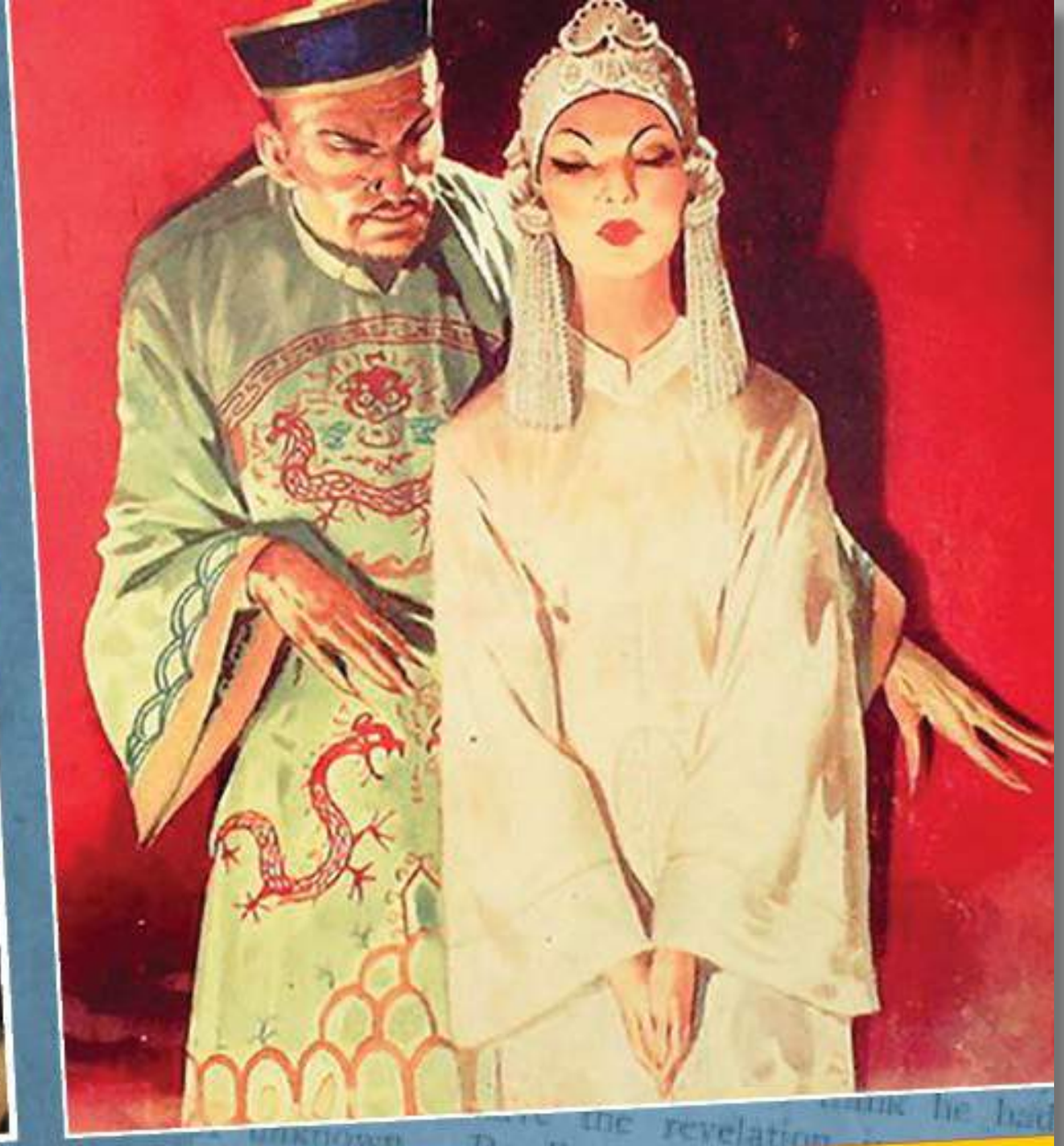
En 2015, su extenso e intenso poemario *Rocío para Drácula* recibió el Premio de la Asociación de Editores de Poesía. Su vertiente narrativa suele desarrollarse mediante relatos de terror y humor negro, muchos de ellos recogidos en el volumen *Montaña rusa*. También le ha dedicado dos ensayos publicados por Diábolo Ediciones, *Siempre nos quedará Lovecraft. La influencia del horror cósmico en la cultura popular* (2025) y *Siempre nos quedará Lovecraft. El horror cósmico en los cómics, los videojuegos y el sexo* (2026). Ha sido traductor del juego de rol *La llamada de Cthulhu*, el libro infantil *Con C de Cthulhu*, los volúmenes ilustrados *Todo Lovecraft ilustrado* e *Historia de los monstruos*, de Pete Von Sholly, y las antologías de relatos *El triunfo de la muerte y otros delirios espectrales* y *Nochebuena en un barco embrujado y otros relatos espectrales navideños*. Intenso activista cultural, también ha impartido cursos y talleres de escritura y creación literaria. Es, además, un apasionado coleccionista de Skeletor, personaje al que está unido desde que su abuela le regaló una figura durante la infancia. Con los años ha reunido versiones y variantes del Señor de la Destrucción de distintas épocas y procedencias y se le considera un gran entendido y restaurador de este personaje. Trabaja como técnico de imagen para el diagnóstico en la sanidad pública. En la oscuridad, brilla por la radiación acumulada.

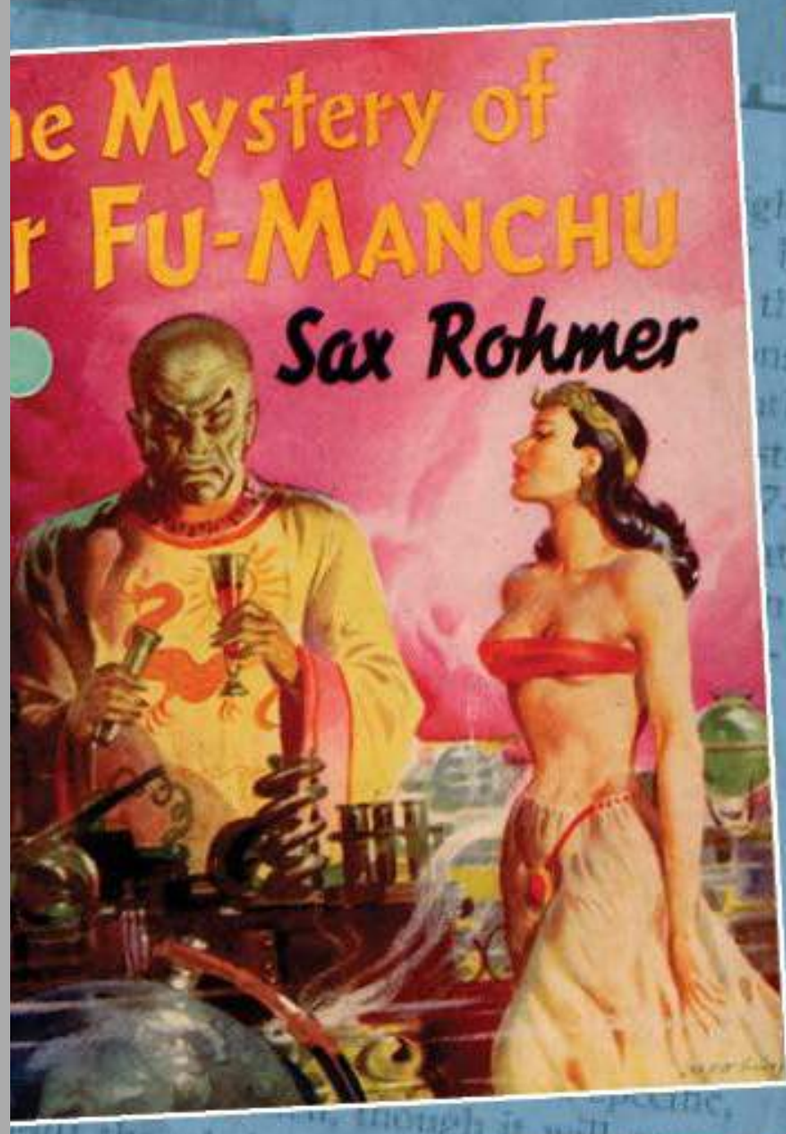


Agradecimientos

A mi familia, por aguantarme y dármelo todo. A mis hijos, por ser mi luz y participar fotografiando mi colección en este libro. A Lorenzo, por confiar en mí. A todos los que han hecho este volumen posible. A Vic, Javila y Chefo por ser los mejores «Masters del Universo» que existen. Y a Skeletor, una parte de mi vida.









Fu-Manchú
y el peligro amarilllo

CINE, CÓMIC Y NOVELA

Javier Jiménez Barco





DIÁBOLO
EDICIONES

FU-MANCHÚ Y EL PELIGRO AMARILLO. CINE, CÓMIC Y NOVELA

Javier Jiménez Barco







El insidioso Dr.Fu-Manchú fue el más fabuloso y fascinante de los emperadores del crimen, y el representante más célebre de aquel infame subgénero conocido como *el peligro amarillo*. Surgido a finales del siglo XIX, era un reflejo de la ignorancia y la xenofobia de buena parte del mundo occidental. Sin embargo, Fu-Manchú, pese a servir de modelo a numerosas imitaciones superficiales, se eleva por encima de ellas gracias a su talento, su inteligencia y su nobleza, y también a las ocasionales muestras de empatía que deja entrever.

Otros libros del mismo autor:

Más allá del arco iris. Clásicos perdidos y nuevas joyas del cine musical. ISBN: 978-84-949030-0-7

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)

Sherlock Holmes en el cine, el cómic y la televisión. (ISBN: 978-84-19790-92-7)

Conan el bárbaro. Su travesía por la literatura. (ISBN: 979-13-87995-12-6)

Conan el bárbaro en el cómic, el cine y la televisión. (ISBN: 979-13-87995-31-7)

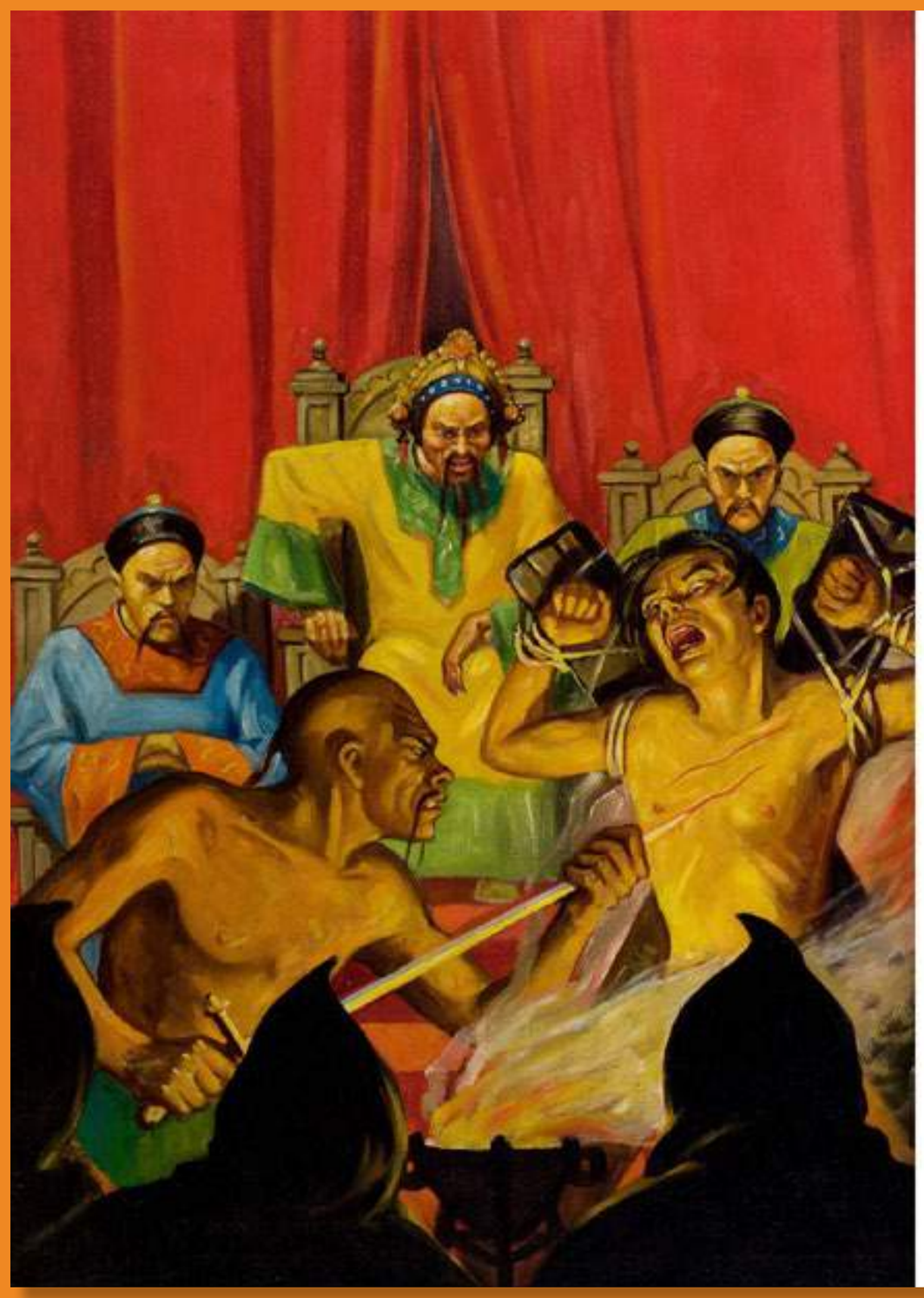
Cartoné. 17x24. Color. 296 páginas

ISBN: 979-13-87995-47-8

Precio: 27,95 euros

DISPONIBLE A PARTIR DE

LA ÚLTIMA SEMANA DE NOVIEMBRE



Contenido

INTRODUCCIÓN: EL MUNDO VOLVERÁ A SABER DE ÉL 6

I. El personaje 8
Un recorrido por los orígenes del "Peligro Amarillo" y los villanos que precedieron a Fu-Manchú, así como un somero retrato del Doctor y un repaso a sus ediciones en español.

II. El autor 30
Que trata sobre la vida de Arthur Ward, también conocido como Sax Rohmer, sus amores, sus viajes, su afición a lo sobrenatural, sus encuentros con Houdini y Arthur Conan Doyle y, sobre todo, su extensa obra, de la que sus historias de Fu-Manchú son solo una parte.

III. El canon 86
Donde podremos conocer a fondo todas y cada una de las piezas (novelas e historias cortas) del tres (o cuatro) veces Doctor. Las originales, y por orden. Y son unas cuantas.

IV. Apócrifos y pastiches 142
Que trata no solo acerca de los (pocos) añadidos oficiales a la saga de Fu-Manchú, sino también de los desvergonzados apócrifos españoles, así como de sus apariciones y cameos en otras series.

V. Los primos de Fu-Manchú 158
Donde podremos conocer a todos los cuñados y primos hermanos del diabólico Doctor, desde la época del folletín hasta la era dorada de las revistas pulp y, por último, sus copias más recientes.

VI. Fu-Manchú en el cómic 182
Un recorrido por la historia del Noveno Arte, mostrando todas las apariciones de Fu-Manchú: desde Wally Wood hasta Alan Moore, pasando por Marvel y la edad de oro del tebeo español, sin olvidar a los diferentes émulos del personaje creados en el cómic.

VII. Fu Manchú en pantalla grande 222
Un repaso de las mil y una fechorías del malévolo Doctor en la gran pantalla, desde el cine mudo y los primeros filmes sonoros, hasta su paso al color con Christopher Lee, su posterior declive y todos sus émulos y homenajes surgidos en el mundo del cine.

VIII. La radio y la televisión 274
Un breve recorrido sobre el paso de Fu-Manchú por las ondas radiofónicas y televisivas.

IX. Los estudios 285
Un totum revolutum centrado principalmente en aquellos artículos, fanzines, revistas, biografías y libros de ensayo que tratan sobre el personaje.

I. El personaje

LOS ORÍGENES DEL "PELIGRO AMARILLO"

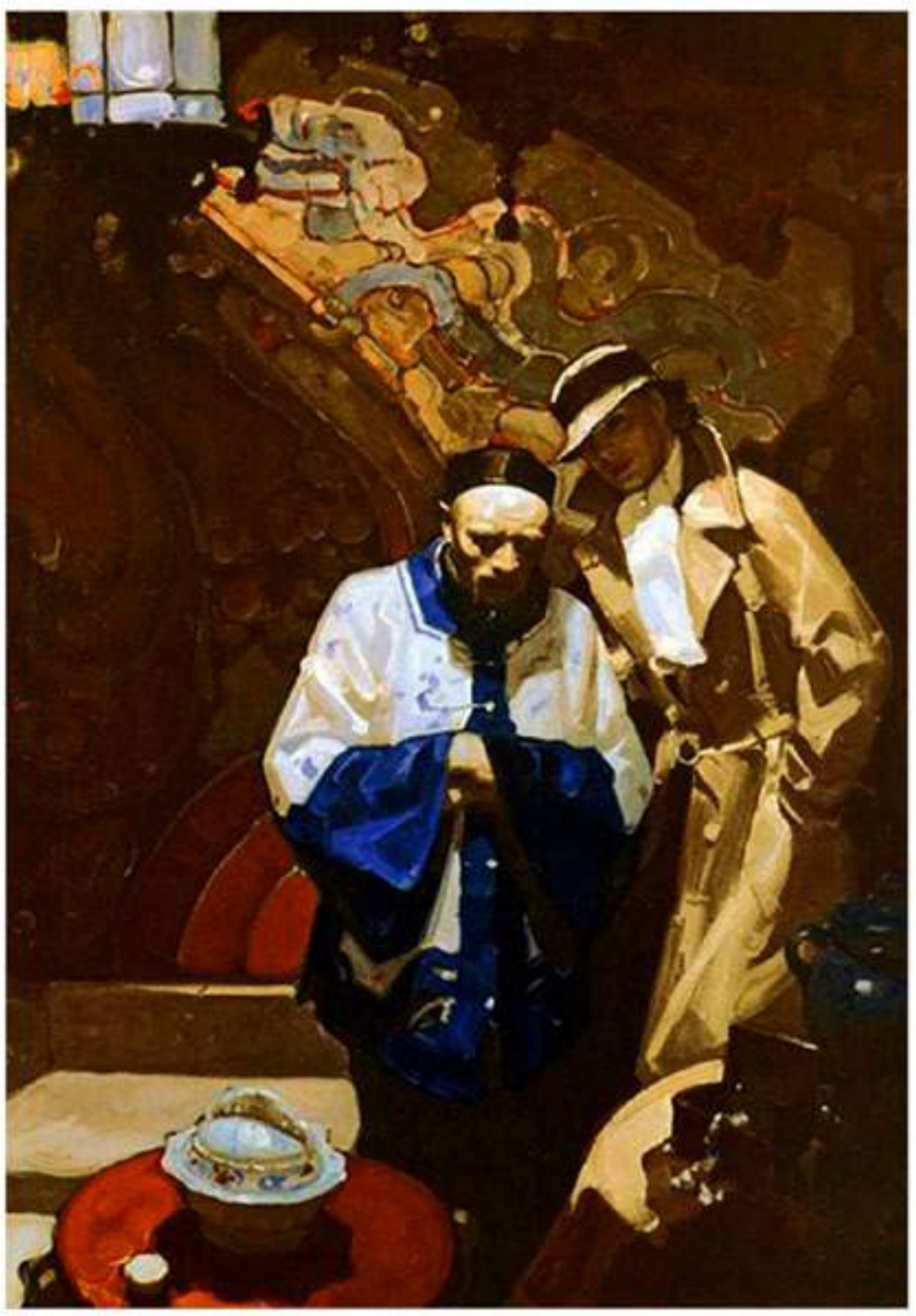
"Nada nace de la nada" (*ex nihilo nihil fit*) decía Parménides (o al menos es a él a quien se atribuye esa frase) y, si bien es cierto que la mayor parte del mérito de la creación de ciertos personajes emblemáticos de la cultura popular se debe a sus autores y creadores, no es menos cierto que, por lo general, dichos autores no suelen partir de cero. Siempre hay influencias, siempre existen corrientes, modas, obras previas. Sherlock Holmes le debe mucho al Dupin de Poe, y el Conan de Howard le debe mucho a Kull, del propio Howard (y cuyos orígenes o precedentes ya discutiremos, amigo lector en otra obra). Fu-Manchú, por lo tanto, y a pesar de haber acabado convirtiéndose en la encarnación universal del denominado "Peligro Amarillo", tuvo también sus precursores, sus antecedentes. Y eso no convierte a Sax Rohmer, el creador del personaje, en un plagiador. Ni mucho menos. Rohmer, llevado por la necesidad de ganarse la vida escribiendo, se limitó a subirse al carro de una moda que, por entonces, comenzaba a hacer furor en la cultura popular del mundo anglosajón.

Se dice que el término "Peligro Amarillo" lo acuñó el mismísimo káiser Guillermo II (el mismo que acabaría liándola a base de bien en 1914) como excusa para animar a los imperios europeos para invadir, conquistar y colonizar China. Su propuesta se basaba en el desconocimiento, por parte del público europeo, de la cultura asiática, y pretendía inducir temor, inculcando la idea de que las diferentes naciones de Asia se estaban coaligando para, de



Un detalle de la caricatura "El pastel de reyes... y de Emperadores" (1898) de Hans Meyer, que muestra a un le parte un trozo a diferentes potencias europeas (y Japón) intentando dividir su pastel con la palabra "China" mientras un mandarín se opone.

Página siguiente: "Confrontation in a Chinese Tea Room" (1937) de Mead Schaeffer



un proyecto excelente y muy atractivo, al que solo se le pueden poner dos pegas: el hecho de que en los dos primeros tomos la novelas aparecieran desordenadas, y el hecho de que se quedó a medias, dejando sin publicar las cinco últimas novelas (cuatro, si no contamos la novela corta *The Wrath of Fu Manchu*) y los cuentos del personaje.

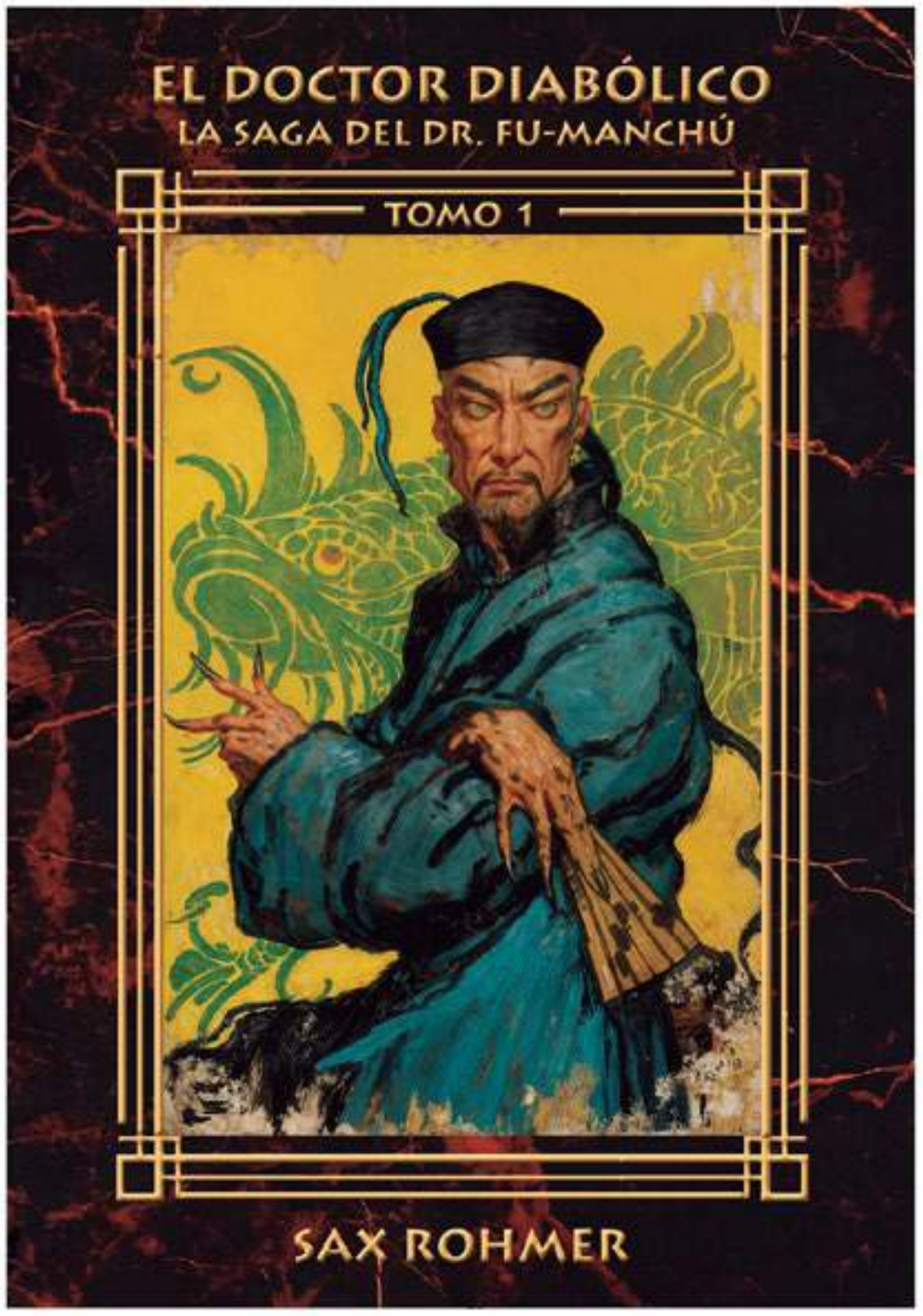
Esa es una espinita que, en la actualidad, los fans están empezando a quitarse con la reciente edición de la colección *Barroom Selección*, cuyo primer tomo, *El Doctor Diabólico*, incluye las tres primeras novelas y el primer cuento, con una nueva traducción de Manuel Burón y el que esto escribe, además de todas las ilustraciones interiores originales de Joseph Clement Coll. A ese primer tomo le ha seguido un segundo, *La Máscara de Fu-Manchú* (que contiene las novelas 4, 5 y 6, además del segundo y tercer cuento, todos ellos ordenados, e ilustrados por John Richard Flanagan) y; en el momento de aparecer el presente volumen, se estará imprimiendo (para salir en Navidad) un tercer tomo con las tres siguientes novelas (un cuarto y un quinto y último tomo, aparecerían en 2027, si todo va bien).

Cubierta de Rafael Gandía para *La Sombra de Fu-Manchú*, publicada en 1983 en la colección *Círculo del Crimen* de Ed. Fórum.

Página siguiente: Cubierta de Diego J. López, basada en una ilustración clásica de 1931, para el primer tomo de la reciente edición de *Los Libros de Barroom*



Esta es, en resumen, la lista de todas las ediciones españolas del personaje. No obstante, se hace necesario señalar que la obra de Sax Rohmer es mucho más que la saga de Fu-Manchú. Muchas de sus otras obras se han publicado en México y Argentina, así como en diferentes ediciones españolas, aunque no se ha prodigado todo lo que hubiera merecido. Pues, tal como veremos a continuación, no es solo que la vida de este autor resulte tan fascinante que merezca, cuanto menos, un repaso general, sino que el resto de su obra (en la que abundan otros personajes similares a Fu-Manchú) tiene mucho más que ofrecer de lo que uno podría suponer a simple vista.





The outlines of a face materialized in the crystal. They became the features of an old Chinese. "You called me, Doctor?" The voice though distant was clear

I

"WHO'S the redhead?" Nayland Smith snapped. "The one laughing with that actress attaché."

"Which table?"

"Half right. Whose I'm looking."

Harkness, who had been trailed by Washington to meet the dynamic visitor, was already experiencing nerve strain. Sir Denis Nayland Smith ex-chief of the Criminal Investigation Department of Scotland Yard, spoke like a Bren gun firing, and thought and moved so swiftly that his anxiety, if something, was exhausting.

Turning as if to light a cigar, Harkness privately discovered Sir Denis's table. The girl was full, but he knew the attaché by sight. He turned back again, dropping a match in a way. "Don't know. Never seen her before."

"Haven't you? I have!"

"Is she important, Sir Denis?"

"A woman who looks like that is always important. Yes, I know her. But I haven't quite placed her."

Nayland Smith, rolling his coffee cup, glanced reluctantly at a briar pipe which apparently had been rescued from a blast furnace, and then put it back in his pocket. He silenced a sigh.

"You don't think she's a Russian?" Harkness suggested.

"I know she isn't."

Smith surveyed the crowded, pan-

Collier's for May 8, 1948

SHADOW OF FU MANCHU

BY SAX ROHMER

An old enemy of Western civilization returns in secret to America—and confronts the evil forces at work in our midst with a sinister conspiracy of his own

ILLUSTRATED BY C. C. BEALL

LOS ÚLTIMOS AÑOS

Ya en los EEUU e instalados en un apartamento en Madison Avenue, los Rohmer descubrieron que el mundo del teatro no estaba en mucha mejor forma allí que en Londres. De modo que Sax decidió darle un repaso a un par de obras de teatro que había traído y convertirlas en novelas. La obra de teatro sobre Fu-Manchú que había estado preparando antes de mudarse se convirtió en la novela *The Shadow of Fu Manchu*, que, una vez más, le fue comprada por la revista *Collier's* y publicada en seis entregas desde el 8 de mayo hasta el 12 de junio de 1948. Esta novela, la undécima de la saga, fue la última novela de Fu-Manchú en aparecer en *Collier's*.

Un destino muy similar corrió la obra de teatro *The Body Upstairs*, que Rohmer convirtió en la novela *Hangover House*, una sofisticada novela de crimen en la alta sociedad que apareció seriada en *Collier's* desde el 19 de febrero hasta el 19 de marzo de 1949. Fue la última historia de Sax Rohmer en aparecer en dicha revista. El mercado editorial había cambiado radicalmente durante la guerra. Los recortes en el papel habían herido de muerte a las revistas *pulp*, e incluso a las denominadas *slick*, como *Collier's*, que ahora intentaban alejarse del tipo de ficción popular que había imperado durante la década anterior. Además, desde que la embajada china en Estados Unidos se quejara formalmente de las novelas de Fu-Manchú como sembradoras de una serie de estereotipos negativos sobre el pueblo chino, el Doctor no había vuelto a tener la repercusión mediática esperada. Cierto era que, con la revolución comunista de 1949, China había dejado de ser un aliado, y por eso había podido publicarse *The Shadow of Fu Manchu*, pero las cosas no eran ya lo mismo.

Cubierta de Glen Hieschmann para *Hangover House*, que había aparecido seriada en *Collier's* (con sus ilustraciones) entre febrero y marzo de 1949.

Página anterior: Fu-Manchú conversa cordialmente con su hijo Haan Tsung en una acuarela de C. Calvert Beall en el comienzo del serial *Shadow of Fu Manchu*, en *Collier's*, el 8 de mayo de 1948.



III. El canon

LA HISTORIA (Y CRONOLOGÍA) OFICIAL

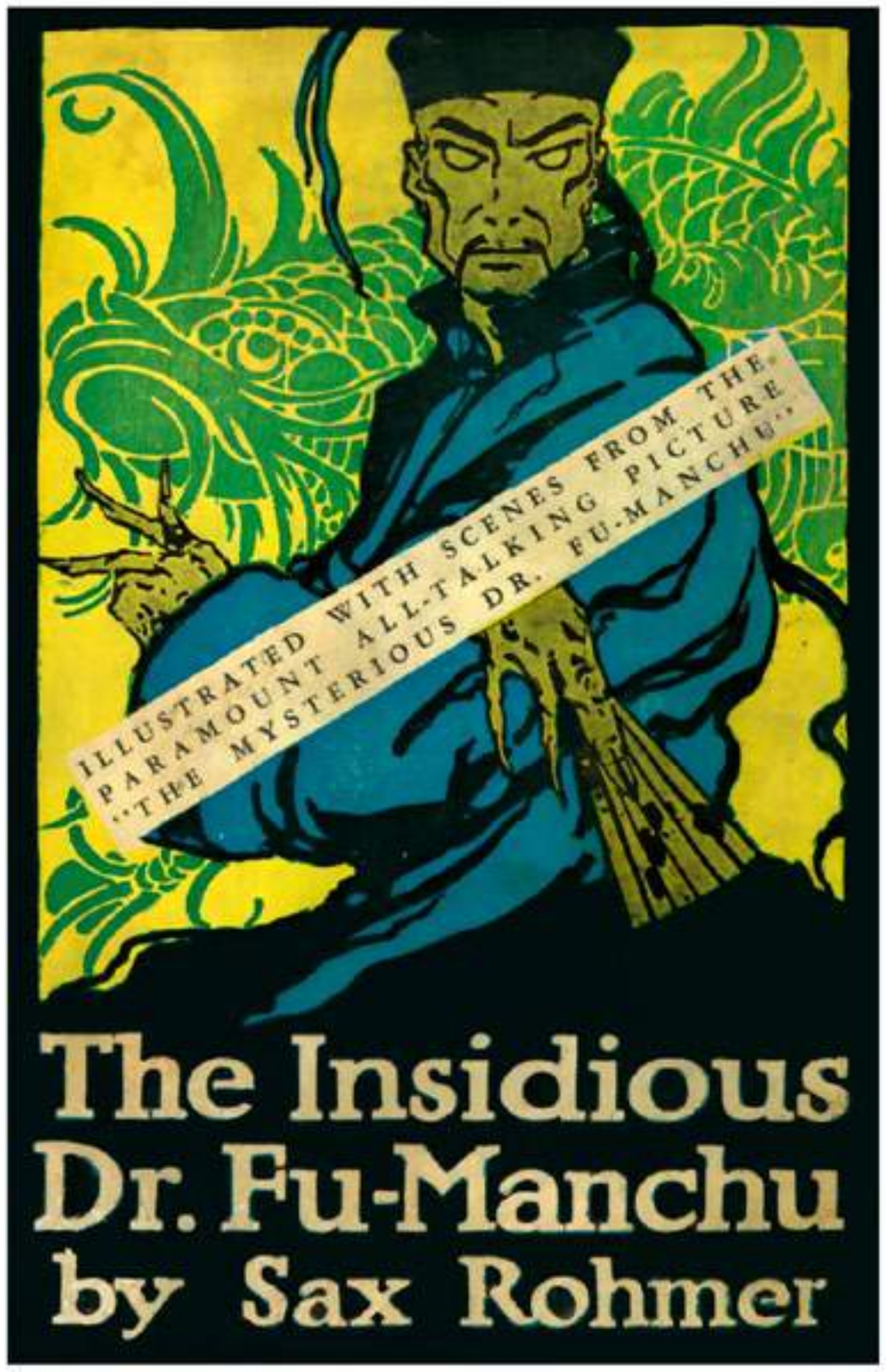
Al igual que suele suceder con todos los grandes personajes de ficción, las historias de Fu-Manchú tienen un orden determinado, una cronología interna, aunque, a diferencia de (por ejemplo) Sherlock Holmes o Conan, cuyas aventuras fueron narradas en su momento con un evidente desorden, Sax Rohmer tuvo la decencia de ser coherente en ese sentido. Dicho de otro modo: el orden de escritura (y publicación) de sus novelas es el mismo que su cronología. La única salvedad la constituyen sus (seis) cuentos, los cuales, no obstante, tampoco resultan demasiado difíciles de ubicar en dicha cronología interna. Eso sí, el lector debe hacerse la idea de que los eventos narrados en la novela suelen desarrollarse uno o a veces dos años antes de su publicación: la primera trilogía, publicada de 1912 a 1916, se desarrolla de 1910 a 1914, y así sucesivamente.

Un retrato genérico del Dr. Fu-Manchú cuyo aspecto recuerda bastante a la versión de Christopher Lee

Página siguiente. Cubierta de 1913 de *The Insidious Dr. Fu-Manchu* editado por McBride & Co. Ilustrador no acreditado

También debemos tener en cuenta que la saga de Fu-Manchú es también la de sir Denis Nayland Smith, su némesis, que es el único que aparece en todas y cada una de las veinte piezas canónicas (Fu-Manchú solo aparece como tal en diecisiete). El doctor Petrie aparece en diez, aunque se le menciona en algunas más (en ocasiones, aparece en una foto dedicada, en el apartamento de Nayland Smith). Karamanch aparece en siete y otros habituales como Sir Lionel Barton o el inspector Weymouth aparecen en cinco ocasiones, aunque luego sean mencionados con frecuencia. En suma, existen tres piezas canónicas (de las veinte) donde Fu-Manchú no aparece, e incluso, en dos de ellas, se le ha dado por muerto. Pero basta ya de tecnicismos y examinemos el canon.





EL REGRESO DE FU-MANCHÚ

Tras la buena acogida de la primera novela, Rohmer escribió una secuela, que se publicó seriada en diez entregas en *Collier's Weekly* con el nombre de *Fu-Manchu & Company* desde el 21 de noviembre de 1914 hasta el 4 de diciembre de 1915. Esta segunda novela de Fu-Manchú no tardó en publicarse también en *The Story-Teller* y, a comienzos de 1916, apareció en formato libro, de nuevo con título doble: *The Return of Fu-Manchu* en los Estados Unidos y *The Devil Doctor* en su edición británica. Al igual que la novela anterior (y la posterior) sus episodios en la revista *Collier's* aparecieron dramáticamente ilustrados por el magistral Joseph Clement Coll.

Cubierta completa (incluyendo lomo y trasera) de la edición de McBride & Co de la segunda novela de Fu-Manchú (Ilustrador no acreditado) octubre de 1916

De nuevo, el carácter episódico de la obra daba poco respiro al lector, que veía cómo los protagonistas se salvaban por los pelos de un peligro mortal para verse inmersos, poco después, en otro aún peor.

La historia comienza, de nuevo, en casa del pobre Petrie, que ha perdido la pista de Karamaneh después de enviarla a El Cairo con su hermano. El joven médico se encuentra conversando con el reverendo Eltham,

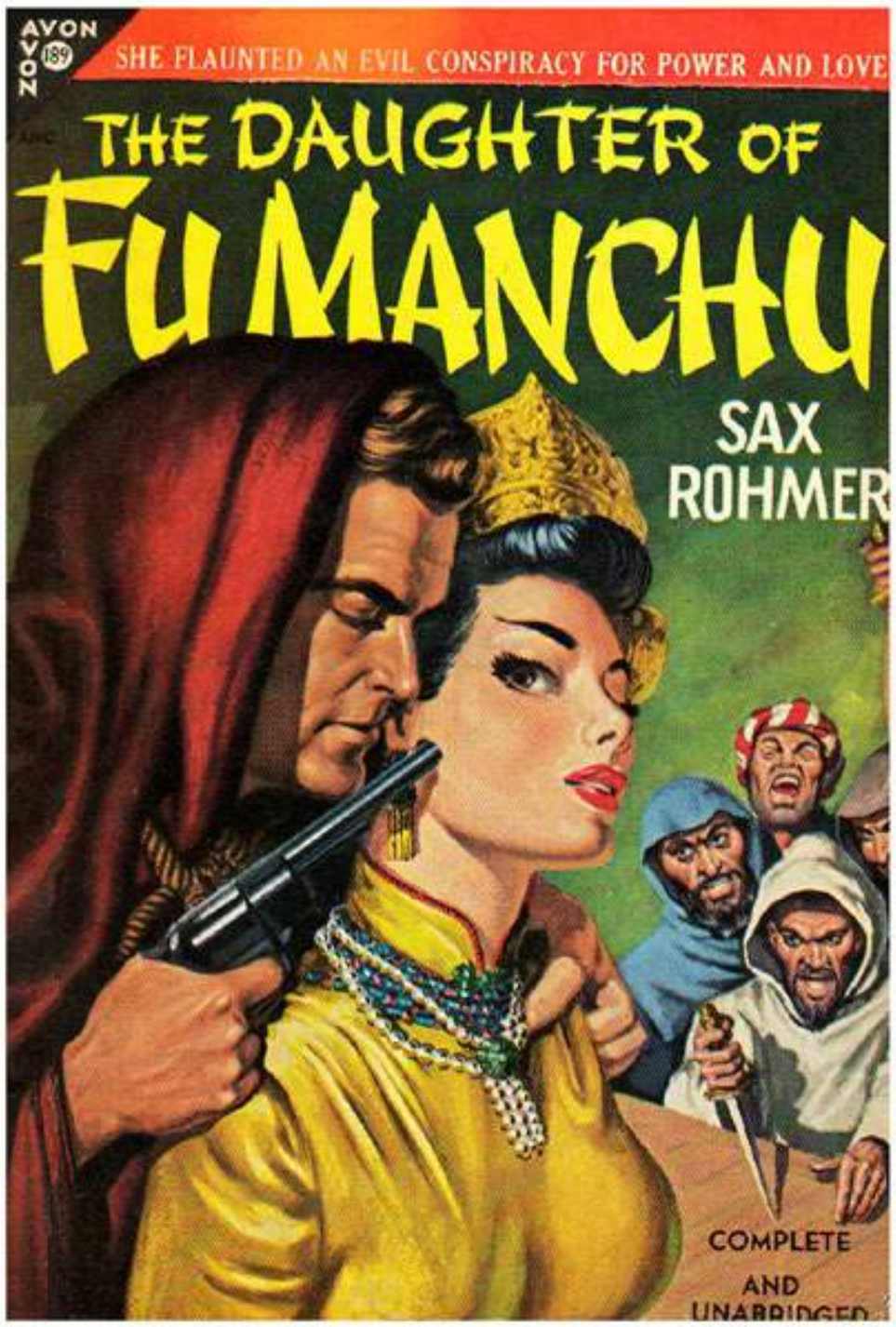




Fu-Manchú torturando a Nayland Smith mientras Petrie, con una katana, se dispone a poner fin a su suplicio (Las Seis puertas de la Sabiduría, inédito) Ilustración de J. Clement Coll para el *Collier's* del 23 de octubre de 1915

que se ha ganado el apodo de "el misionero combatiente" por su carácter belicoso y sus hazañas en China. El reverendo conoce la amenaza de Fu-Manchú. Petrie es reclamado entonces por uno de sus pacientes, pero al llegar a casa de éste, descubre que todo ha sido una treta para hacerle salir de su casa. Cuando regresa a esta, Eltham ha sido secuestrado. ¡Y entonces aparece Nayland Smith! Mientras corren a rescatar al reverendo, Smith le cuenta a su amigo que Eltham, recientemente llegado de China, podría conocer la identidad de cierto mandarín que está filtrando secretos del Si-Fan, y por ello resulta bastante posible que esté siendo torturado para sacarle esa información.

En efecto, al pobre Eltham le están aplicando la llamada "chaqueta de alambre" apretando en torno a su torso unos alambres que se clavan en la



LA HIJA DE FU-MANCHÚ

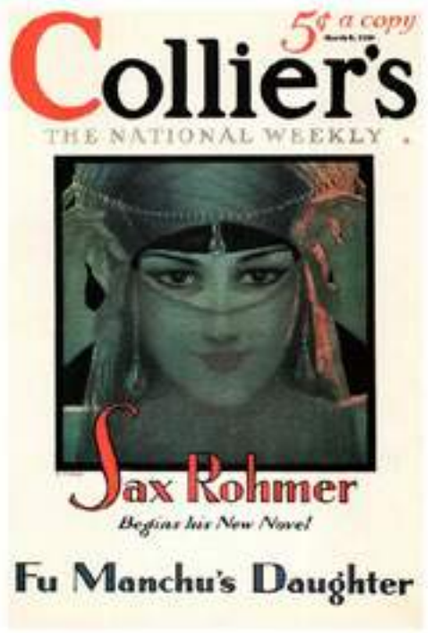
Fu Manchu's Daughter, cuarta novela del ciclo, apareció seriada en doce entregas en *Collier's*, entre el 8 de marzo y el 24 de mayo de 1930, con ilustraciones de John Richard Flanagan.

La historia comienza con el joven Shan Greville (el nuevo narrador y protagonista) viajando a El Cairo a toda prisa para intentar ver al Dr. Petrie, al que encuentra felizmente instalado como médico junto a su bellísima esposa "Kâra". Es como si se produjese un relevo generacional, y Petrie entregase el testigo al más joven y voluntarioso Greville, aunque el buen doctor seguiría apareciendo en muchas historias posteriores, pero siempre en un papel más secundario, haciéndose a un lado ante los diferentes protagonistas provisionales.

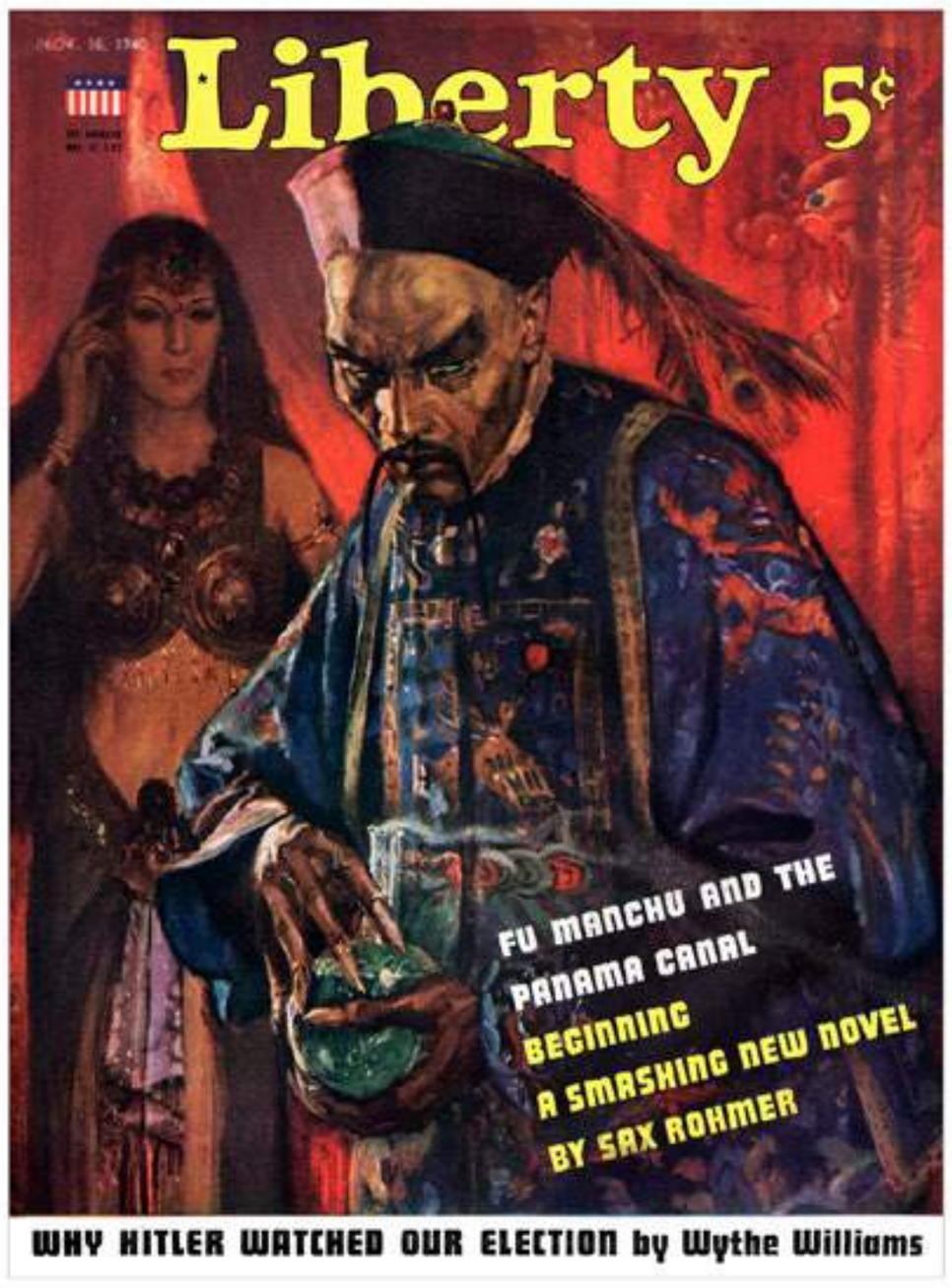
El motivo de la urgente visita de Shan Greville es el siguiente: es el ayudante de nuestro viejo conocido, Sir Lionel Barton, que se encuentra realizando unas excavaciones en el Valle de los Reyes y que parece haber muerto en extrañas circunstancias. No obstante, antes de desplomarse a solas en su tienda, Barton tuvo tiempo de escribir una nota que decía: "No muerto... busque a Petrie... Cairo... ámbar... inyectar...". Cuando Greville le cuenta todo a Petrie y Kâramaneh, estos reaccionan de inmediato, recordando la droga de Fu-Manchú que induce un estado similar a la muerte y, de inmediato, el buen doctor agarra lo que le queda del elixir y sigue a Greville en un vertiginoso viaje a la excavación. Por el camino se les une el inspector Weymouth (ahora retirado en El Cairo) y, ya en la excavación, la encantadora Rima Barton, sobrina de Sir Lionel y novia de Shan Greville. La joven les habla de la visita de una extraña y exótica muchacha que te-

Cubierta de W. T. Benda para el inicio del serial en *Collier's*.

Página anterior: Cubierta de Ann Cárter para la edición de 1949 de *The Daughter of Fu Manchu* de Avon Books.







Tomando como rehén a Peko, el títi del pérfido doctor, los tres compañeros (Kerrigan, Smith y Barton) siguen su pista hasta Nueva York, donde se enfrentan a la habitual serie de intentos de asesinato por parte de las huestes de Fu-Manchú, cuyos métodos comienzan a rozar lo aterrador: cráneos parlantes, una muerte silenciosa que drena la sangre de sus víctimas e incluso un asesino con el poder de la invisibilidad. Desde allí, viajarán a la mismísima Haití, donde descubren que el culto del vudú sigue muy vivo, y, tras un peregrinaje a las montañas, infiltrados entre otros vuduistas, descubren que Kôreani (que es como se hace llamar ahora Fah Lo Suee) es la nueva sacerdotisa principal de este culto siniestro.

Kerrigan es capturado y llevado a la base secreta de Fu-Manchú en una misteriosa nave voladora, que volverá a aparecer en *La Ira de Fu-Manchú* y a la que se hará referencia en *La Mente de Fu-Manchú*. Kerrigan ha sido transportado a un centro de investigación poblado por una legión de zombis, que está conectado con una descomunal base de submarinos, en el

Primera entrega de *Fu Manchu and the Panama Canal* (*The Island of Fu Manchu*) aparecida en *Liberty* el 16 de noviembre de 1940. Ilustraciones de Barton Clark.

Página siguiente: Uno de mis retratos preferidos del exalto vecino Doctor. Ilustración de cubierta de Arnold Friberg para la revista *Liberty* (16 de noviembre de 1940).

IV. Apócrifos y pastiches

LOS (POCOS) AÑADIDOS OFICIALES

Fu-Manchú no ha disfrutado de tantos pastiches, apócrifos y cameos como puedan haber tenido, por ejemplo, Sherlock Holmes o Conan el bárbaro, pero tampoco ha carecido de relevancia. La suficiente, al menos, como para contar con pastiches oficiales, con sonrojantes apócrifos e incluso con simpáticos cameos en otras series.

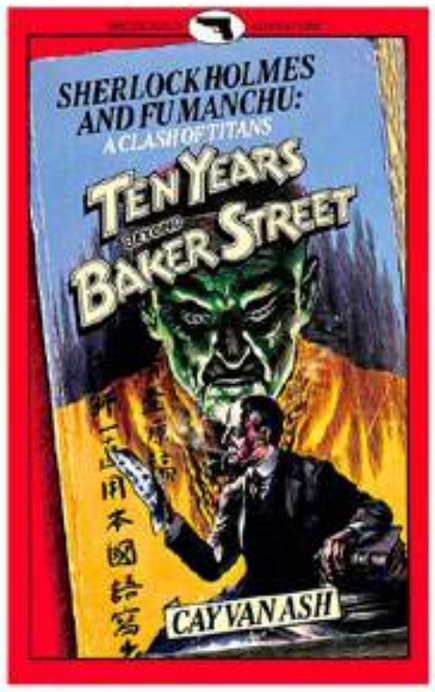
Los primeros pastiches oficiales del malévolo doctor fueron escritos por Cay Van Ash (1918-1994), que había sido secretario personal de Sax Rohmer durante años, y que, junto a la viuda de éste, había escrito la biografía del autor, *Master of Villainy*, de la cual hablaremos con más detalle en el último capítulo.

Cubierta de Peter Elwell para la primera edición de *Ten Years Beyond Baker Street* (HarperCollins, 1984)

El caso es que una década después de escribir ese libro junto a Elizabeth Sax Rohmer, Van Ash fue autorizado a escribir nuevas novelas sobre Fu-Manchú. Novelas oficiales y autorizadas. No sé hasta qué punto podríamos considerarlas canónicas (el lector puede comprobar que no las he incluido en el capítulo anterior) pero, dado que estas novelas han sido pocas y se han escrito con mucho mimo, podríamos decir que, cuanto menos, son continuaciones oficiales y que su calidad resulta fácilmente defendible.



El primer pastiche de Cay Van Ash en aparecer fue *Ten Years Beyond Baker Street* (1984) y la referencia en su título a la mítica calle londinense no era algo casual, dado que se trataba de un pastiche que enfrentaba al rey de los detectives con el rey de los villanos. De hecho,





de los pocos pastiches oficiales que han llegado a publicarse, este es el único que ha aparecido en español, y lo hizo con el título *Sherlock Holmes contra Fu Manchú* (Ed. Planeta, enero 1989), traducido por Antonio Padilla Esteban.

Otra cubierta de *Ten Years Beyond Baker Street*, en este caso de la edición de Futura de 1985 (ilustrado sin acreditar) y cubierta de Kang Yi para la segunda edición (de 1988, de HarperCollins Paperback Library) de *The Fires of Fu Manchu*

El punto de partida de su argumento resultaba muy interesante, pero, sobre todo, mostraba a los *connoisseurs* que Van Ash se había tomado muy en serio su labor. No solo demostraba conocer el canon fumanchuesco, sino que también conocía el canon sherlockiano, y había realizado un encaje de bolillos para que los caminos de ambos personajes pudieran cruzarse, sin que para ello fuera necesario alterar ni una coma de la cronología de uno u otro. Ambientada en abril de 1914, la historia comienza justo después del final del capítulo 29 de la tercera novela de Fu-Manchú (*The Si-Fan Mysteries*, también llamada *The Hand of Fu Manchu*) y antes del primer párrafo del capítulo 30. A esas alturas de la novela canónica, sir Denis Nayland Smith había caído en poder de Fu-Manchú y el desolado Dr. Petrie no sabía cómo actuar. Pues

más tarde, aprovechando el estreno del serial cinematográfico *Los tambores de Fu Manchú*, la primera de las dos novelas fue reeditada por Guerri con una cubierta nueva en la que el pérfido doctor (de un color amarillo verdoso) recordaba bastante al aspecto de Henry Brandon en dicho serial.

Y entonces, en 1934, tan solo un año después de esas dos novelillas de Guerri, la editorial Prensa Moderna lanzó al mercado una serie de novelitas cortas protagonizadas por Fu Manchú, pero que en realidad seguían sin tener nada que ver con el material de Rohmer. Las historias, prácticamente imposibles de encontrar en la actualidad, eran muchísimo más sórdidas y sangrientas que las originales, tanto que es muy posible que el propio Rohmer se hubiera sonrojado de haberlas leído. Entre junio y septiembre de 1934, la editorial publicó doce cuadernillos de 20x14 cms., con cubiertas e interiores de un tal Esteban, pero escritas por un autor no acreditado…

Cubierta de ilustrador desconocido para uno de los apócrifos de Fu-Manchú publicados por Guerri en 1933

Página siguiente: Cubierta de Esteban para el número 3 de las Fu Manchú apócrifas de Prensa Moderna/Férix, la editorial cambió de nombre en esas fechas, pero no de sede y directores)

Este anonimato no dejaba de tener su lógica, dado que *todas* las historias eran en realidad *plagios* de novelas populares de detectives, colocando (en la mayoría de las novelas) al simpático detective japonés Jap Kung como agente del bien, y sustituyendo al villano que tocara en cada novela plagiada, por nuestro diabólico Doctor, o por su "nuevo" ayudante, el sanguinario "moro" Kif-Kif. Aquí no salía la Si-Fan o los *dacoits* birmanos, sino Kif-Kif acuchillando a diestro y siniestro, seguramente porque la guerra contra Marruecos había terminado hacia apenas siete años, y esa figura resultaba, para el lector español de aquel entonces, mucho más amenazadora que un asiático.



De las doce novelas de las que constó esta descarada y oportunista colección, nueve fueron reescrituras de novelas de Harry Dickson, un personaje que se había creado en Alemania como evolución de su Sherlock Holmes apócrifo, cuando



VI. Fu-Manchú en el cómic

EL PELIGRO AMARILLO EN VIÑETAS

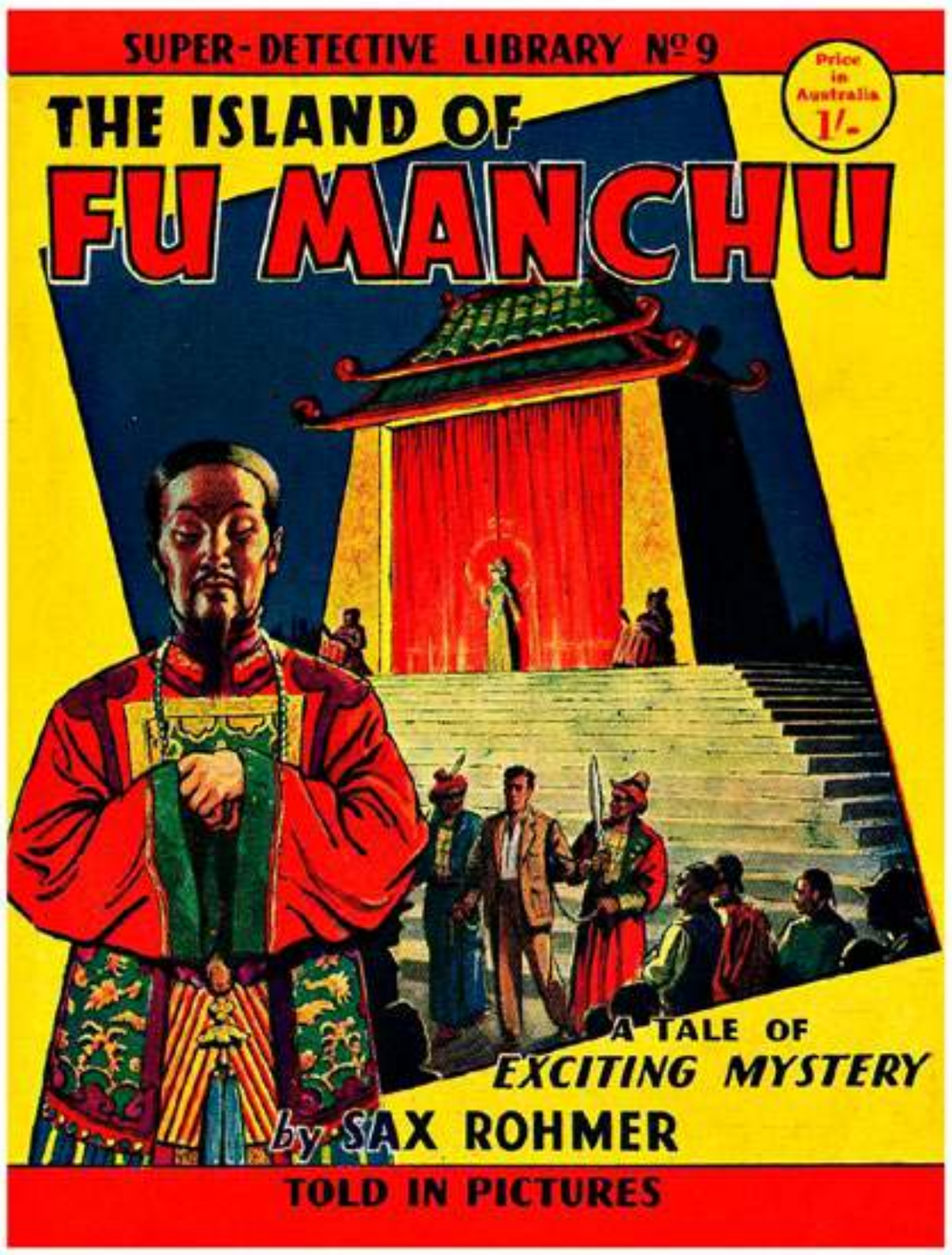
Cuando uno cuenta con un personaje de la trascendencia del tres (o cuatro) veces doctor, lo natural es que el alcance de sus fechorías no se limite a aparecer en revistas, cuentos o novelas, sino que se deje ver también por el llamado Noveno Arte. Por supuesto, y tal como sucedió con otros personajes arquetípicos como Conan o Sherlock Holmes, Fu-Manchú no fue una excepción, y no tardó en contemplar con sus malvados ojos de jade las primeras manifestaciones del llamado arte secuencial.

La cosa empezó bastante bien, al menos. En EEUU, el artista Leo O'Mealia (1884-1960) había estado adaptando para la prensa nueve cuentos de las Aventuras y las Memorias de Sherlock Holmes, que concluyó el 11 de abril de 1931 con la última tira que narraba (en teoría) la muerte del detective en su enfrentamiento final con Moriarty. No obstante, el artista estaba muy lejos de haber acabado con sus adaptaciones. Terminado Sherlock Holmes, buscó algo más fuertecillo, más dramático, y ese mismo mes (en el *Detroit News* apareció el 20 de abril de 1931) comenzó a adaptar "The Zayat Kiss" el primer episodio de la primera novela de Fu-Manchú. A lo largo de todo ese año, O'Mealia fue adaptando toda esa primera historia, dividiéndola en 10 episodios, tal como había aparecido en *Collier's*: la ya mencionada "The Zayat Kiss" recibió la letra A y constó de



En página siguiente: Primeras tiras de Leo O'Mealia sobre Fu-Manchú, que comenzaron en 1931 adaptando el primer episodio de la primera novela: "The Zayat Kiss"





ciones policiacas (muchas de ellas protagonizadas por El Santo, Camisa Negra o Bulldog Drummond) y, a partir de la mitad de su andadura, también de ciencia ficción. De los 154 números de que constó esta colección, solo el 9 (aparecido en agosto de 1953) se dedicó a Fu-Manchú. Durante años, circuló el rumor de que el número 17 llevaba una historia titulada "Dr. Fu Manchu", pero he podido cotejar ese número (de hecho, he cotejado la colección entera) y puedo asegurar que no lleva nada de nuestro doctor. La historia que contiene es "The Phantom of the Fun Fair" una historia bastante anodina acerca de un falso fantasma en un parque de atracciones.

No obstante, la adaptación que hicieron Hardinge y Mendoza de *La Isla de Fu-Manchú* no está nada mal. Por supuesto, Hardinge tuvo que resumir la novela para que pudiera caber en 68 páginas, suprimiendo al personaje de Fah Lo Suee (o Kôreani) y centrándose en exclusiva en Ardatha, además de suavizar o incluso eliminar alguno de los detalles más escabrosos de la historia. El Fu-Manchú de Mendoza es más bien fondón, un poco al estilo del actor Warner Oland, pero la narración tiene buen pulso y el entintado, muy adecuado para una historia en blanco y negro, resulta bastante satisfactorio.

Primeras dos páginas de la adaptación de *The Island of Fu Manchu*. Dibujos de Philip Mendoza

Página anterior: Cubierta de Arnold Beauvais de la adaptación de *The Island of Fu Manchu* para la *Super Detective Library*









YO QUISE PILOTAR A MAZINGER Z

SUEÑOS COLECCIONABLES DE UNA GENERACIÓN DE ACERO

Vicente Pizarro











YO QUISE PILOTAR A MAZINGER Z. SUEÑOS COLECCIONABLES DE UNA GENERACIÓN DE ACERO

Vicente Pizarro







¡El mejor libro de recuerdos de Mazinger Z jamás publicado!

Quienes crecimos en los años setenta y ochenta compartíamos un mismo sueño: pilotar a nuestro héroe, Mazinger Z. Al igual que Koji Kabuto, soñábamos con subir al planeador, acoplarnos a la cabeza del coloso de acero y vivir aventuras extraordinarias.

Vicente Pizarro (*¡Andá, la merienda!, Colecciones monstruosas, Barajas infantiles*) nos invita en estas páginas a regresar a aquel tiempo de imaginación y asombro con un recorrido por el universo de productos de coleccionismo inspirados en la mítica serie japonesa. Juguetes, figuras, cromos y muchos otros objetos que llevaron a Mazinger Z desde la pantalla hasta nuestras casas y que, décadas después, siguen despertando recuerdos y pasiones.

¡Prepárate! El planeador está a punto de despegar.

También disponibles del mismo autor:

Chicago-Marte por 15 centavos. Una historia de las revistas pulp. (ISBN: 978-84-18320-10-1)

¡Andá!, la merienda...Las deliciosas colecciones de nuestra niñez. Volumen I. ISBN: 978-84-19790-65-1

¡Andá!, la merienda...Más Deliciosas colecciones de nuestra niñez. Volumen II. ISBN: 978-84-120349-7-4

¡Y tiro porque me toca! Los juegos y juguetes de nuestra niñez. ISBN: 978-84-18320-34-7

¿Quieres un chicle? Regalos y sorpresas con sabor extralargo. ISBN: 978-84-948192-2-3

Barajas infantiles. De la Familia Bantú a Dragon Ball. ISBN: 978-84-19790-34-7

Colecciones monstruosas. Grandes recuerdos para echarse a temblar. ISBN: 979-13-87995-05-8

Cartoné. 17x24. Color. 260 páginas

ISBN: 979-13-87995-48-5

Precio: 27,95 euros

DISPONIBLE A PARTIR DE

LA ÚLTIMA SEMANA DE NOVIEMBRE



No me lo pensé dos veces y empecé a tirar de lapiceros, bolis variados y folios a tutiplén. No sé cuántos bocetos comencé, no sé cuántos fueron a la basura en forma de rebullo arrugado, y no recuerdo con mucha nitidez cuál fue el elegido. Lo que sí recuerdo bien es que les dije a mis padres que me lo enviaran bien empaquetado a la dirección que ponía en el álbum, y, como diría Mayra Gómez Kemp, «hasta aquí puedo leer». No sé con seguridad si llegaron a enviarlo de verdad, porque yo era bastante insistente, o si me dieron largas y, para callarme, dijeron que sí que lo habían enviado... No sé. Lo que sé es que nunca tuve respuesta alguna del concurso. También cabe la posibilidad de que lo enviasen de verdad y que mi nivel no fuera tan bueno como yo creía. En fin, siempre me quedará la duda de cómo acabó la cosa.

Con respecto a las ilustraciones de las portadas, contraportadas e incluso de materiales promocionales de los álbumes de Mazinger Z de Fher, decir que muchos fueron creados por dibujantes y artistas de los estudios barceloneses Beaumont, como Ángel Julio Gómez o José García. Estos estudios crearon también una de las colecciones de libros de Mazinger Z en forma de viñeta más icónicas de aquella época: los de la editorial Grijalbo. Como veremos más adelante, también estuvieron implicados en la realización del diseño de los dibujos de otra colección mítica del robot gigante, los cromos de los pastelitos Panrico. En aquella época había un mercadeo potente entre distintas marcas y productos que querían explotar lo que en esos años ya era una de las gallinas de los huevos de oro.

Por volver a las dos colecciones de cromos, decir que me gustaron las dos por igual, aunque tenía cierta preferencia por el primer álbum, que me dejó más huella y cierta nostalgia por el lugar donde lo adquirí.

La primera versión era un sobre más austero en el material, como de papel reciclado y más pequeño de tamaño. La segunda ya era un papel como engomado, algo más resistente, más grande y que ha perdurado mejor al paso del tiempo. El sobre del primer álbum venía en un fondo de rojo fulgurante, que recordaba al inmenso calor que emitía Mazinger Z cuando expulsaba su fuego de pecho. El sobre del segundo volumen se imprimió en un azul intenso, igual que los cielos por donde ya podía volar nuestro robot con su nuevo adaptador
de vuelo, el Jet Scrander.



Volviendo a la serie como tal, esta dio para un amplio merchandising, como llamamos ahora a todas las promociones y productos derivados de una serie o personaje de éxito. Mazinger Z tuvo de todo: pastelitos, pipas, pósteres, libros, cuadernos de pintura, juegos de mesa, disfraces, álbumes de cromos, juguetes, barajas, muñecos de acción, caretas, etc. Un gran abanico para todos los gustos y precios que hicieron que esta serie fuera para siempre inmortal y que hoy, después de casi cincuenta años de su emisión, siga vigente en cada uno de nosotros.













Nada más y nada menos que ochenta y cinco figuras, las cuales hoy en día son de las más buscadas por coleccionistas y fans de la serie. Los primeros veinte cromos de la colección venían sin numerar, tan solo con el nombre del personaje. A partir del cromo veintiuno ya empezaron a enumerarlos hasta el cromo ochenta y cinco con el que finaliza la colección, con el motivo, imagino, de darle un aspecto más coleccionable. Cada cromo troquelado venía con dos solapas en la parte baja de la figura para poder ponerlo de pie y así jugar con ellos. Por lo general, los cromos iban protegidos por el propio sobre para que no se mancharan con las grasas de los chocolates del pastelito. Aunque si estaban mucho tiempo en la tienda y al calor del local, muchos de los cromos y los sobres salían con las típicas manchas de aceite.

Esta colección es uno de los santos griales de todas las promociones que salieron en nuestro país dedicadas al robot Mazinger Z. Conseguirla completa es casi imposible y sobre todo los veinte primeros cromos sin numerar, que actualmente son los más buscados por su rareza y por su escasez. Y si ya queremos rizar el rizo, el cromo de la cabeza del robot con el arcoíris por detrás quizá sea el más complicado de todos.



Recuerdo con mucha precisión que en el primer pastelito que me compraron de esa colección de Panrico, me salió el cromo en el que Mazinger Z, en pose de vuelo, ya portaba a sus espaldas el propulsor Jet-Scrander. Casi que me viene el olor del pastelito al abrirlo, sacar el sobre encerado en el que salía el cromo y ver ese pedazo de imagen. Me enganché por completo. Me quedé tan absorto que me comí el pastelito casi de un bocado y, lo peor de todo, tiré el envoltorio casi sin mirarlo. ¡¡Un error fatal!! Lo que daría por tener ese envoltorio entre mis manos hoy en día. Puedo presumir de tener toda la colección en un estado más que aceptable, aunque mi sudor me ha costado conseguirla así, a lo que hay que sumar también muchos madrugones por los rastros de España.

Curiosamente, esta colección salió al mercado sobre el año 78, coincidiendo con la emisión de la serie en TVE, pero la venta de los pastelitos se alargó unos cuantos años más debido a su gran éxito. Esto llevó a que en los propios pastelitos de *Mazinger Z* se publicitara otra serie de éxito en esos años; la del señor de la selva: *Tarzán*. Hubo un tiempo en que en el pastelito del robot salía doble premio: la figura del personaje de la serie y cromos de *Tarzán* con los que completar la última parte de su álbum de cromos oficial.





Hubo otra baraja pirata que, aprovechando el éxito que tuvo la serie de nuestro héroe, salió al mercado con el original nombre *Iron Force*. Se redibujaron escenas de la misma baraja de Fournier, cambiando algo los personajes y dándoles un aspecto bastante ridículo si los comparábamos con los originales. Por supuesto, cambiaron los nombres de todos los personajes para no tener complicaciones legales y la propia baraja estaba sin firma editorial y solamente en el anverso de la caja ponía «fabricada en la E.U.». Dado su cutrerío, podríamos pensar, como ha pasado en otros artículos plagiados y sin licencia sobre Mazinger Z, que la baraja iba a estar muy buscada por los coleccionistas.



Los libros del colegio eran los oficiales que tocaban en cada curso, pero después estaban los cuadernos que necesitabas para cada asignatura y ahí podías comprarte los que quisieras. Recuerdo que había de distintas marcas y formatos (Centauro, Sam, Rubio, etc.) y solían ser de dos líneas, cuadriculados o milimetrados, sobre todo para las redacciones y los dictados de Lengua. Personalmente, prefería los de dos líneas porque visualmente parecía que quedaba todo más limpio y te servían de guía.

De este tipo de cuadernos había un mercado muy amplio con portadas muy atrayentes para los chavales. Tuve unos cuantos que recuerdo con mucho cariño, como los de Fauna, alguno de Heidi, de la Abeja Maya, de Jackie y Nuca y otros de payasos que me hacían mucha gracia.

Pero, como os podéis imaginar, mi preferido fue uno que tuve de la marca Sam personalizado con mi héroe de aquel momento: el magnífico Mazinger Z. Solo tuve uno, porque por lo visto debían de ser más caros que el resto, imagino que por los derechos de reproducción y luego por los materiales con los que estaban fabricados, ya que tenían tapa dura, anillas y eran más gruesos que los demás del mercado.

La marca de cuadernos Sam editó con la temática de Mazinger Z siete modelos diferentes con personajes como Mazinger Z, Afrodita A, Koji Kabuto (dos versiones), Sayaka, el Barón Ashler y otro del Doctor Infierno. El diseño era *de luxe*, ya que venía el personaje en portada con un fondo plateado que le daba cierto caché al artículo. Se vendían en dos formatos diferentes con respecto a su interior, porque se podían elegir con hojas cuadriculadas o de dos líneas.

Detrás de la portada de cada cuaderno venía un esbozo de uno de los personajes para poder dibujarlo a través de los trazos y descubrir de qué personajes se trataba, aunque antes de trazar nada, pues ya se veía antes de dibujar.

Si te animabas a mandar por correo los dibujos una vez finalizados, junto con 25 pesetas, te obsequiaban con un póster especial.





BARATIJAS VARIADAS

El mundo del kiosco en los años 70 se surtía de infinidad de baratijas fabricadas en plástico y el llamado plástico inflado. Este material y esta técnica salían muy baratas y se fabricaron miles de juguetes con multitud de formas y temáticas.

El éxito de la serie de anime hizo que muchos fabricantes, sin licencias ni derechos de autor sobre la serie, se lanzaran a realizar moldes de dudoso parecido al robot original. Pero ya sabemos que en el mundo del coleccionismo estos productos tienen muchos seguidores y caen en gracia por la vulgaridad en el propio diseño.

Uno de estos productos fueron dos muñecos de Mazinger Z y Afrodita A, hechos en plástico y con las extremidades con cierto movimiento. Digo «cierto movimiento» porque eran un poco frágiles y a nada que les subías y bajabas algo los brazos o las piernas, se salían del tronco del muñeco. El diseño no estaba del todo mal y se fabricaron en varias combinaciones de colores.









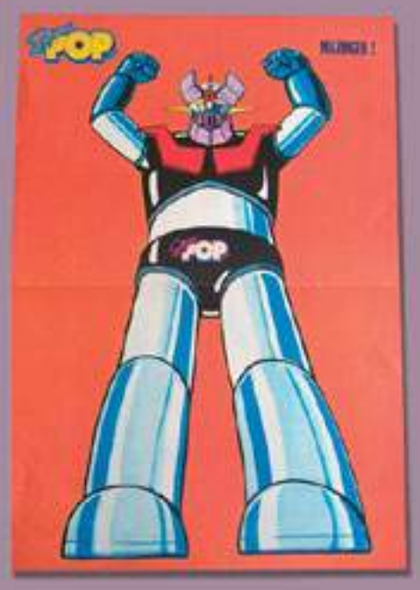
La conocida revista *Süper Pop*, muy popular entre los adolescentes de aquella época y de varias generaciones más, pertenecía también al mismo grupo editorial que la revista *Pronto*. Por eso, y aprovechando que se habían gastado en adquirir los derechos de reproducción de la serie *Mazinger Z*, volvió a reeditar entre sus páginas centrales una versión reducida de los mismos pósteres que ya sacó con anterioridad la revista *Pronto*. También le dio para editar una serie de pegatinas que fueron muy populares tanto en las paredes de nuestras habitaciones como en los forros de los libros y cuadernos del colegio.

Otra revista que se subió al carro de regalar pósteres de Mazinger Z fue la famosa *Diez Minutos*. Editó tan solo cuatro entre sus páginas, pero son de los más escasos de encontrar hoy en día. Había dos personajes malvados, como el Doctor Infierno y el Barón Ashler, y otros dos del bando de los buenos, como el joven Koji y su robot inseparable, el indestructible Mazinger Z.











SÚPER ADHESIVOS DE PANRICO

La cadena privada de televisión Tele 5 adquirió los derechos de reposición de la serie *Mazinger Z*, ampliando capítulos que nunca se emitieron en la cadena pública TVE. Eso dio pie a una nueva remesa de niños, y no tan niños, que volvieron a engancharse a las aventuras del robot indestructible.

Panrico, que siempre estaba al quite de cualquier éxito televisivo para sacar una nueva promoción con sus pastelitos, volvió a tirar de la fama del robot nipón para editar una colección de treinta *Súper-Adhesivos* con las mejores escenas de la serie, pero esta vez redibujados por artistas españoles, que contaban con los derechos de reproducción.

Los dibujos de los cromos eran algo toscos para la calidad de impresión que se suponía en aquellos años. Recordaban bastante al entintado y al diseño de las viñetas del estudio Beaumont cuando colaboró en la realización de los cómics de Ediciones Junior de Grijalbo. Aun así, son cromos muy visuales y con un valor nostálgico muy alto, ya solo por ser quien es el que protagoniza la promoción.

Es bastante complicado conseguir la colección completa, sobre todo porque había tres o cuatro cromos que salían de uvas a peras y son bastante raros de ver hoy en día.





Tanto en España como en Latinoamérica, el éxito de la serie de Go Nagai en televisión provocó el lanzamiento de réplicas de tamaño real del puño para que los niños emularan al robot.

Comercializados en su época por empresas como BRB en España, o Playful/Mauri en Argentina, consistían en unos puños de plástico rígido o gomaespuma con un mecanismo de resorte, formado por una goma elástica o un muelle. Este sistema hacía que el puño saliera impulsado hacia delante, emulando el famoso momento cuando Mazinger Z, al grito de «¡puños fuera!» lanzara su ataque letal hacia sus enemigos con sus dos temibles armas.

Hoy en día, los ejemplares originales que se conservan en su bolsa o cartón original se subastan en portales especializados como Todocoleccion o eBay por valores muy altos debido a la nostalgia y su escasez.

FIGURAS DE PVC, GOMA Y PLÁSTICO

Otra forma de llevar contigo siempre a tu héroe favorito y poder jugar con él en cualquier momento era tenerlo en tamaño reducido, y para eso nada mejor que las figuras de goma o PVC.

Las figuras de PVC, goma y plástico de Mazinger Z de los años 70 y principios de los 80 son auténticas joyas del coleccionismo retro. Las piezas de esta época se dividen principalmente entre las figuras promocionales de kiosco y los muñecos con licencia oficial fabricados en España y en Japón.

Como sabéis, uno de mis sitios favoritos que no me quería perder antes de trasladarnos al barrio de Miralbueno era la papelería Valero, que nos cala en la misma calle de nuestro portal de casa.

Tanto en esa papelería como en un puesto que había en el mercado Delicias, dedicado al noble oficio de quiosquero, estaban mis máximas aspiraciones del día. Quería ir el mayor número de veces posibles al acabar el colegio, ya que allí todos mis sentidos se activaban al cien por cien.

En el quiosco del mercado había una mezcla curiosa de olores de carnes y pescados, con todo un universo de azúcares, que se quedaban pegados en las revistas y tebeos que allí se vendían. Y entre todo ese universo, en un rincón del puesto, unas decenas de figuras hacían lo imposible por mantenerse en pie entre los caramelos Sugus y los chicles de Cheiw. Y allí, mi robot favorito con los puños en alto, intentaba sobresalir de unas figuras de Superman y del Capitán América que tenía por delante de él. Para mis ojos solo estaba aquella figura; todo lo del alrededor se mostraba desenfocado. Tras ser un poco pesado con mi madre y tirarle varias veces del vestido desde mi posición más baja, típica de un niño de siete años, logré convencerla de que Mazinger Z tenía que venir a nuestra casa; eso sí, a cambio de acabarme cuanto antes el bocadillo de chorizo de Pamplona que llevaba arrastrando desde el parque.







EL AUTOR

Vicente Pizarro (Zaragoza, 1971) es reportero gráfico de RTVE, autor de los libros *¡Andá!, la merienda...* (2017), *¿Quieres un chicle?* (2018), *¡Andá!, la merienda... Volumen II* (2019), *¡Y tiro porque me toca!* (2021), *Barajas infantiles* (2023), *Colecciones monstruosas* (2025) y *Mundial 82. Naranjito, recuerdos y coleccionables* (2026), todos publicados por Diábolo Ediciones. Autor del blog Cropan, coleccionando sueños (cropan-pastelitos.blogspot.com), es coleccionista de todo tipo de material de merchandising variado de los años sesenta, setenta, ochenta y noventa. También es organizador y colaborador en distintas exposiciones, programas de televisión y charlas dedicadas al coleccionismo.

PARA QUÉ SIRVE MI ROBOT GIGANTE TRIPULADO

* MAURO ENTRIALGO + PEPE MEDINA *





PARA QUÉ SIRVE MI ROBOT GIGANTE TRIPULADO

Mauro Entrialgo y Pepe Medina









Un robot gigante tripulado puede servir para actividades menos peligrosas y mucho más divertidas que liarse a trompazos. Pero también para liarse a trompazos, claro.

De niños todos soñamos con tener un robot gigante y poder vivir mil aventuras con él, desde descender a lo más profundo del mar, a visitar lejanos planetas inexplorados por el hombre. Ahora, Mauro Entrialgo y Pepe Medina, nos cuentan en este delicioso librito, todo lo que podríamos hacer con él.

Para qué sirve mi robot gigante tripulado es el libro que nos hubiera gustado tener de niños, y que hoy disfrutaremos junto a nuestros hijos.

Otros títulos de la línea Diabolín:

¿De dónde vengo? Segunda edición. ISBN: 978-84-19790-16-3
Un gatito en casa. ISBN: 978-84-946995-6-6
¡Qué perro más raro! ISBN: 978-84-16217-84-7
Soy pez, soy pájaro, soy lombriz. ISBN: 978-84-946995-4-2
Con C de Cthulhu. ISBN: 978-84-19790-70-5
Los monstruos también tienen miedo. Segunda edición. ISBN: 978-84-19790-80-4
Munstroak ere beldur dira. ISBN: 978-84-19790-82-8
Els monstres també tenen por. ISBN: 978-84-19790-81-1

Cartoné. 20x20. Color.40 páginas
ISBN: 979-13-87995-44-7 5
Precio: 11,95 euros

DISPONIBLE A PARTIR DE
LA ÚLTIMA SEMANA DE NOVIEMBRE