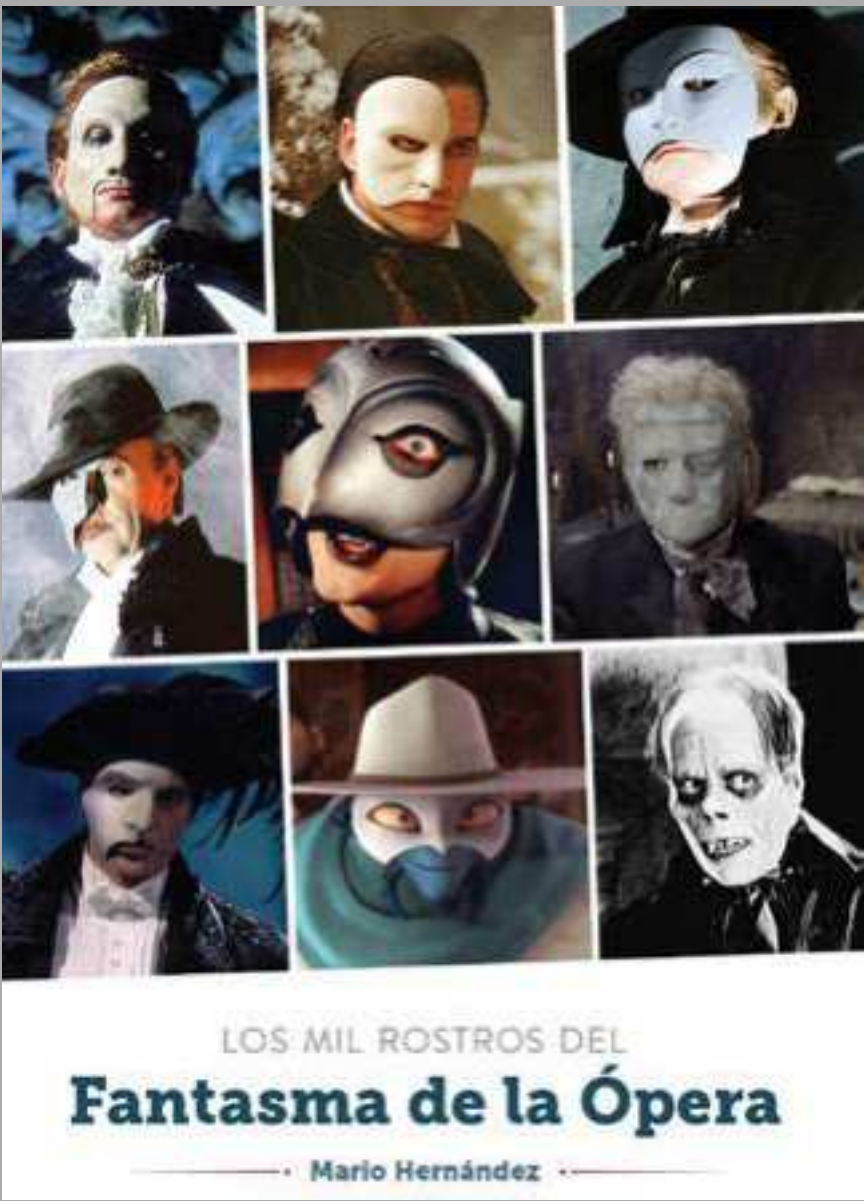


DIÁBOLO
NOVEDADES
OCTUBRE
2025



BIBLIOTECA DE CÓMICS DE TERROR DE LOS AÑOS 50

HISTORIAS DE ULTRATUMBA DE TOM SUTTON

pólogo y selección de historias
MICHAEL AMBROSE
DONNIE PITCHFORD



HISTORIAS DE ULTRATUMBA DE TOM SUTTON

Tom Sutton y otros



¡Disfruta el maravilloso arte de Tom Sutton!

«Necesito pantanos, lodazales, masas amorfas, amasijos, lodo turbio, páramos brumosos, raíces rugosas en criptas podridas, charcas fétidas sobre un calcinado trol!»

De esta manera se expresaba el legendario autor de cómics Tom Sutton, que en la década de los setenta dibujó algunas de las historietas de terror más experimentales, expresionistas y espectaculares de la época.

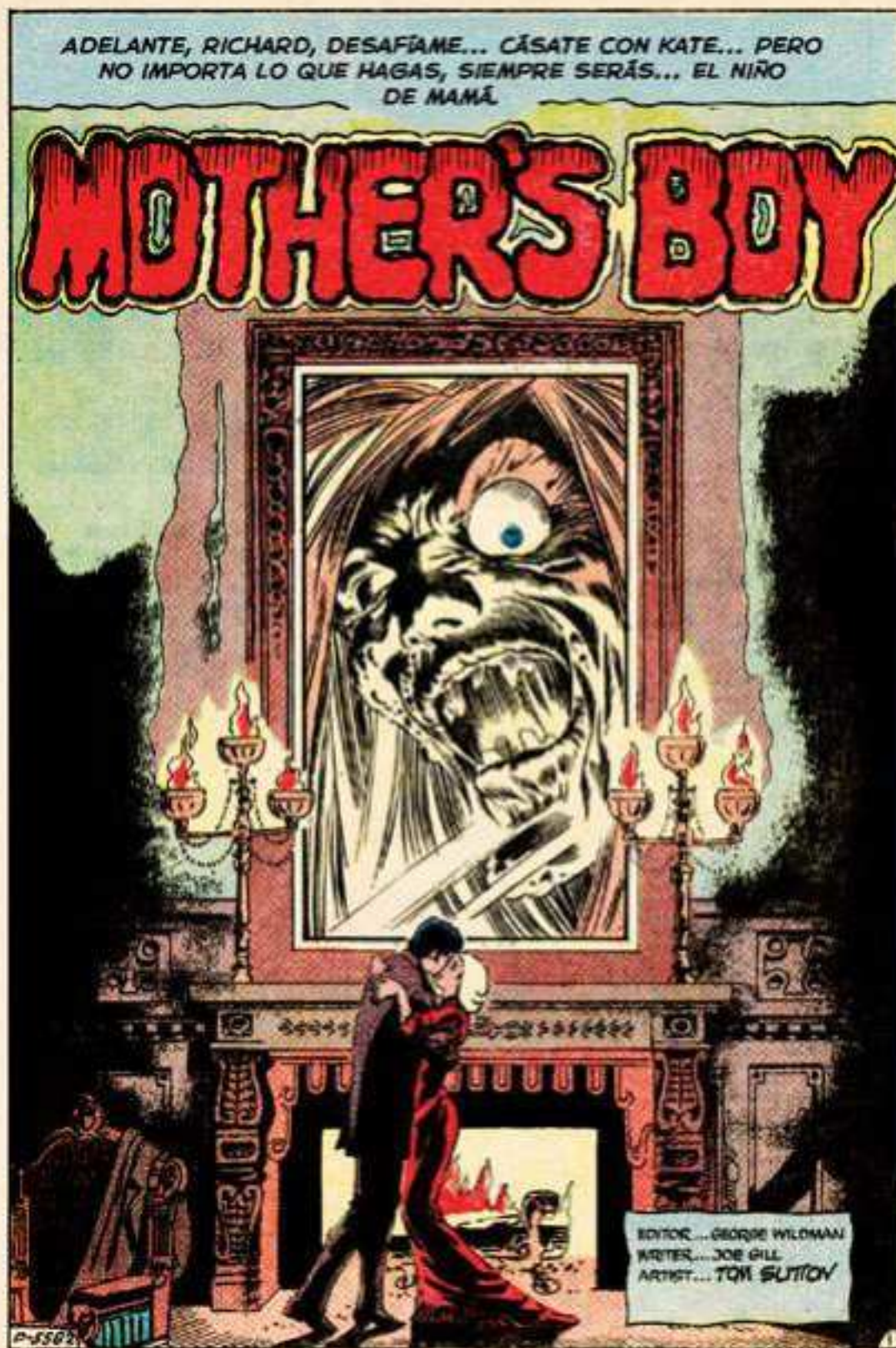
Este volumen recopila dieciséis de esas historias que Sutton realizó junto con guionistas como Nicola Cuti o Joe Gill para los títulos de fantasmas de Charlton Comics. También incluye un prólogo de Michael Ambrose, así como portadas y páginas reproducidas de su arte original.



Cartoné. 22 x 28. Color. 160 páginas
ISBN: 979-13-87995-06-5
Precio: 34,95 euros

DISPONIBLE A PARTIR DE
LA ÚLTIMA SEMANA DE OCTUBRE





EL NIÑO DE MAMÁ - HAUNTED LOVE N° 5, DICIEMBRE DE 1973. GUION DE JOE GILL.



VAJE A LA OLVIDADA ORLAAK - HAUNTED LOVE N° 11, SEPTIEMBRE DE 1975. GUION DE TOM SUTTON.

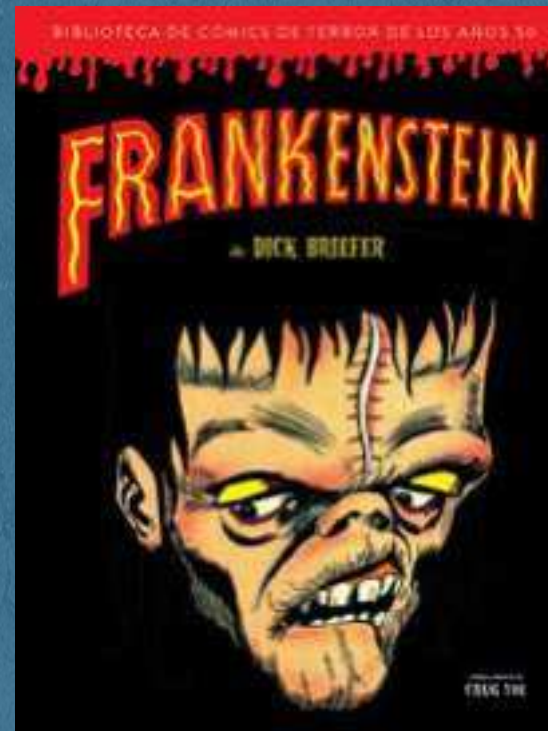




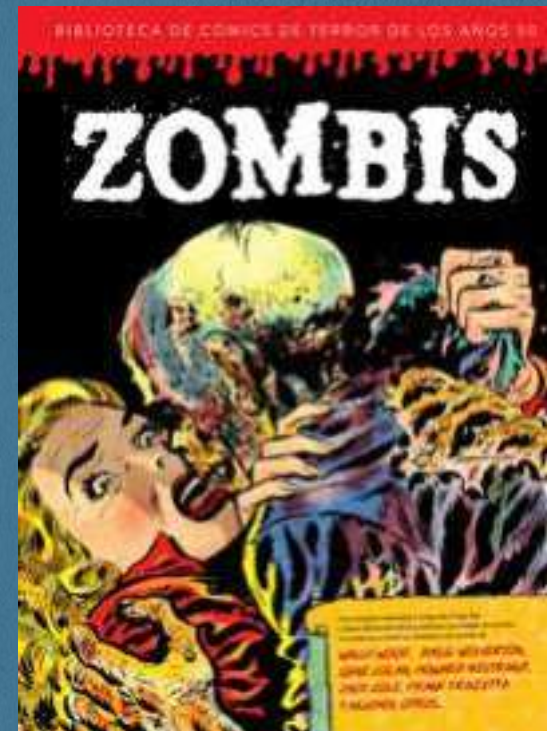
TÍTULOS DISPONIBLES DE LA COLECCIÓN:



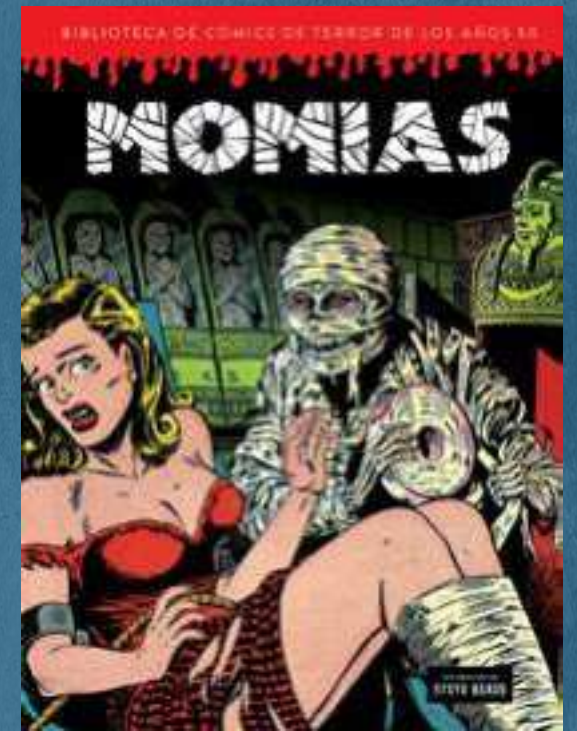
1. Haunted love



2. Frankenstein
de Dick Briefer



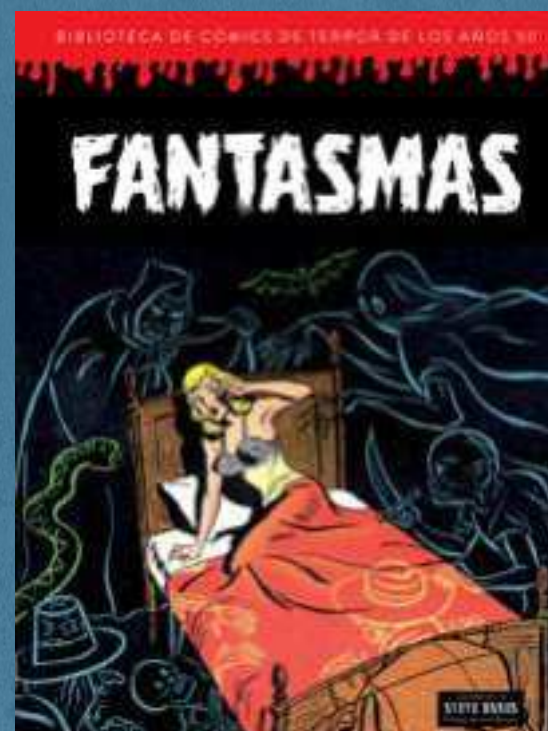
3. Zombis



4. Momias



5. Criaturas
del pantano



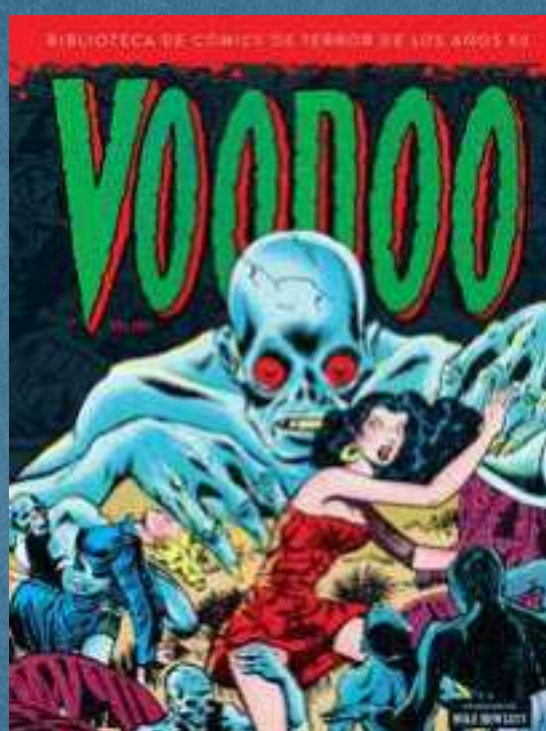
6. Fantasmas



7. El extraño mundo
de tus sueños



8. El que roba a los
muertos - Lou Cameron



9. Voodoo (1952-53)



10. Voodoo (1954)



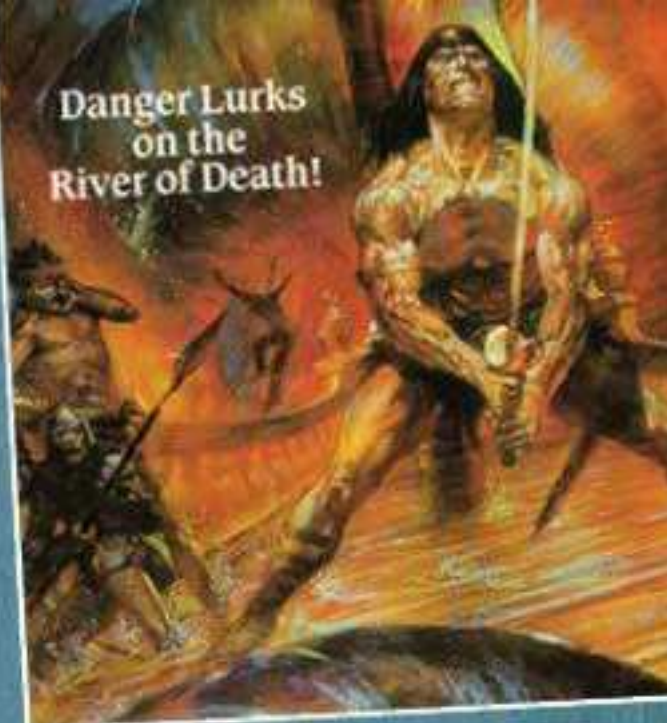
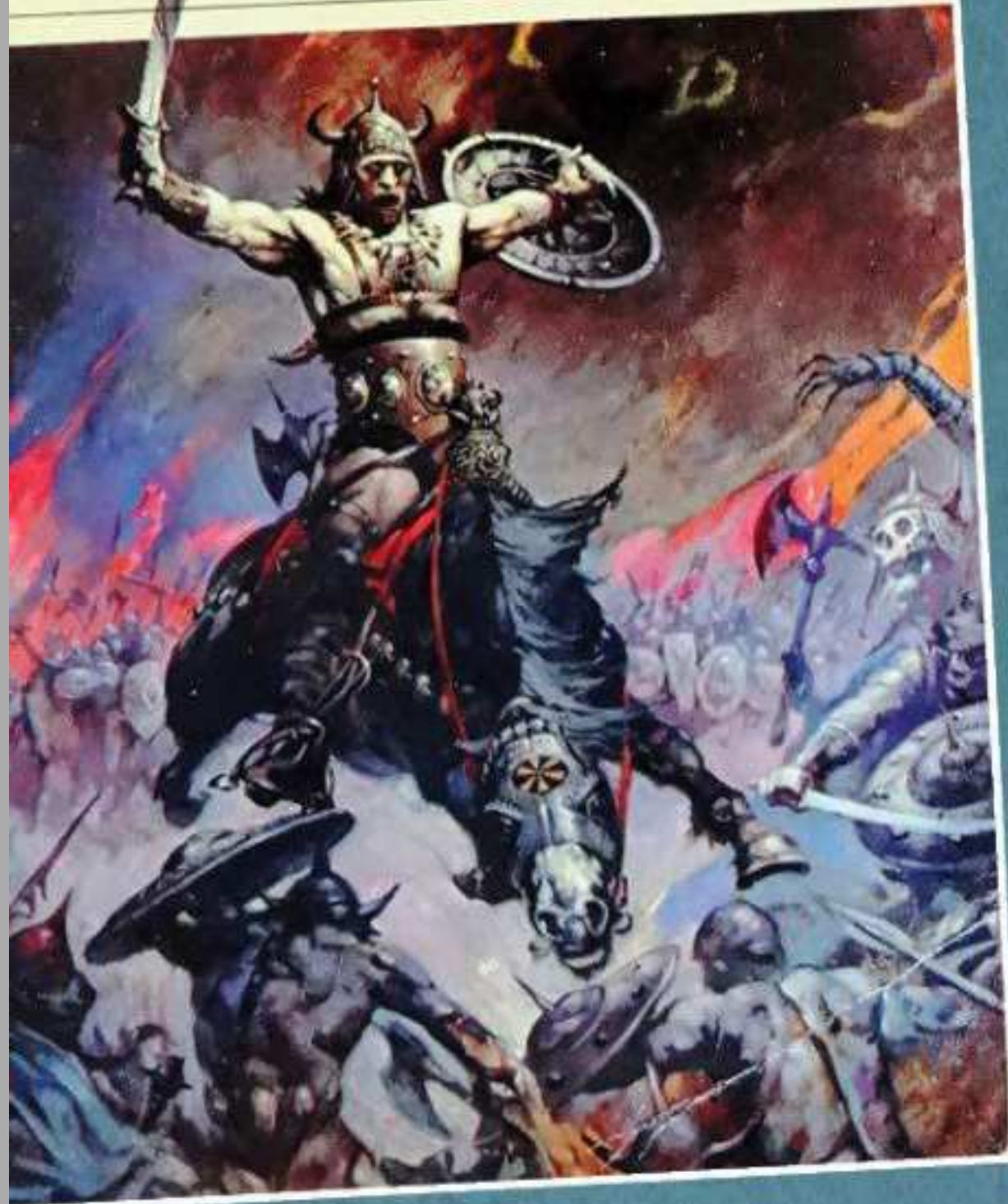
11. Haunted Horror



12. Voodoo (1954)

EDDISON AND G. H. R. V.

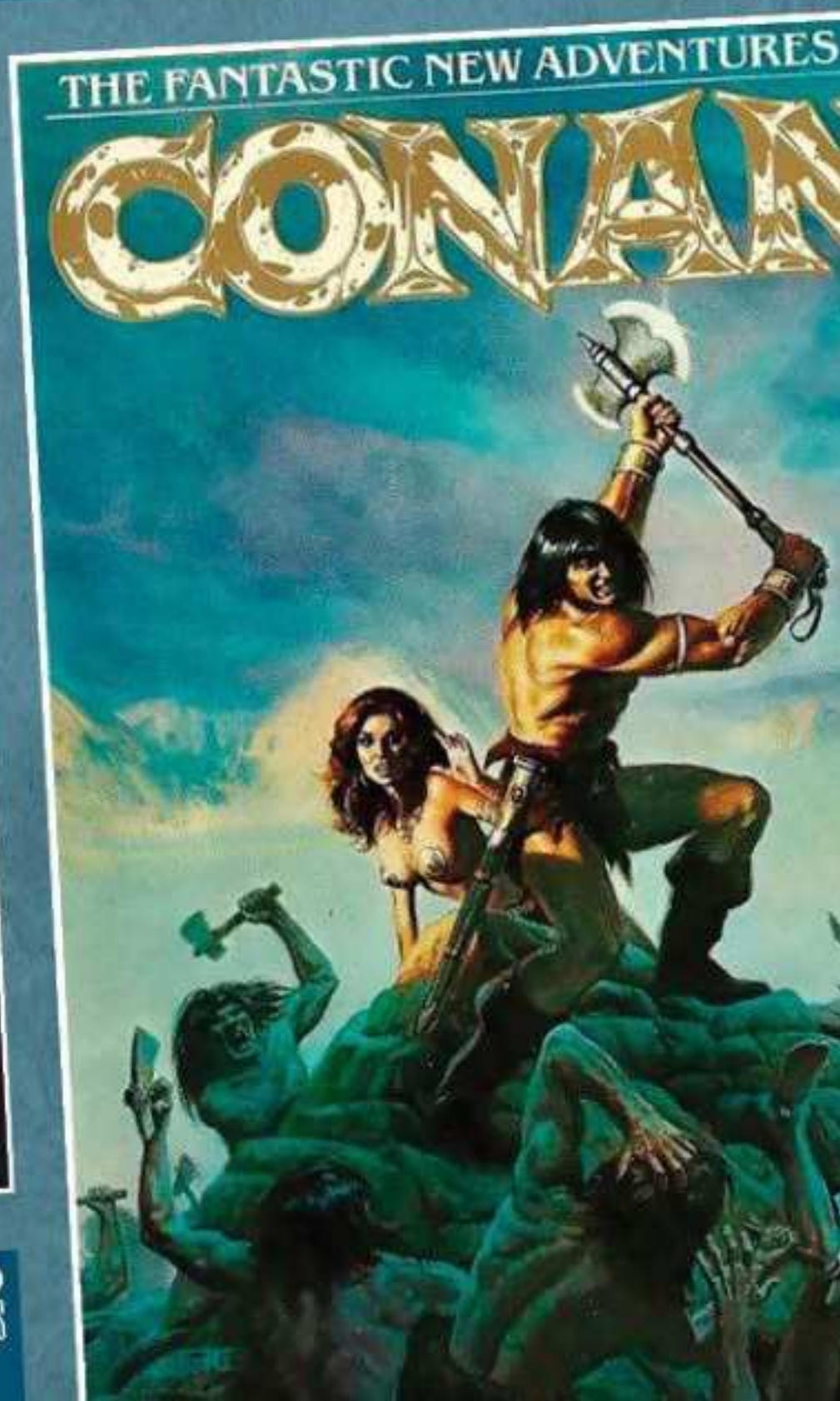
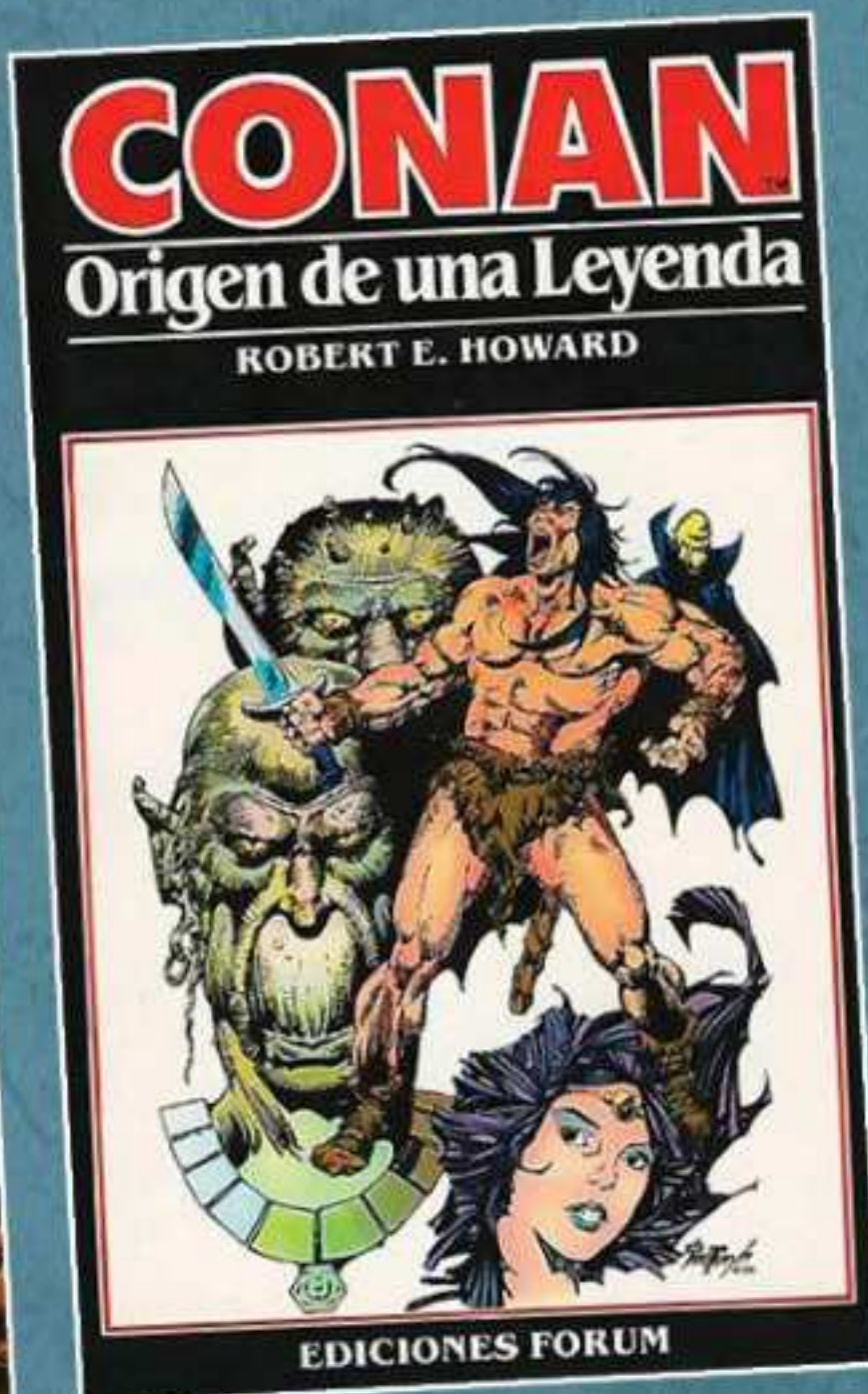
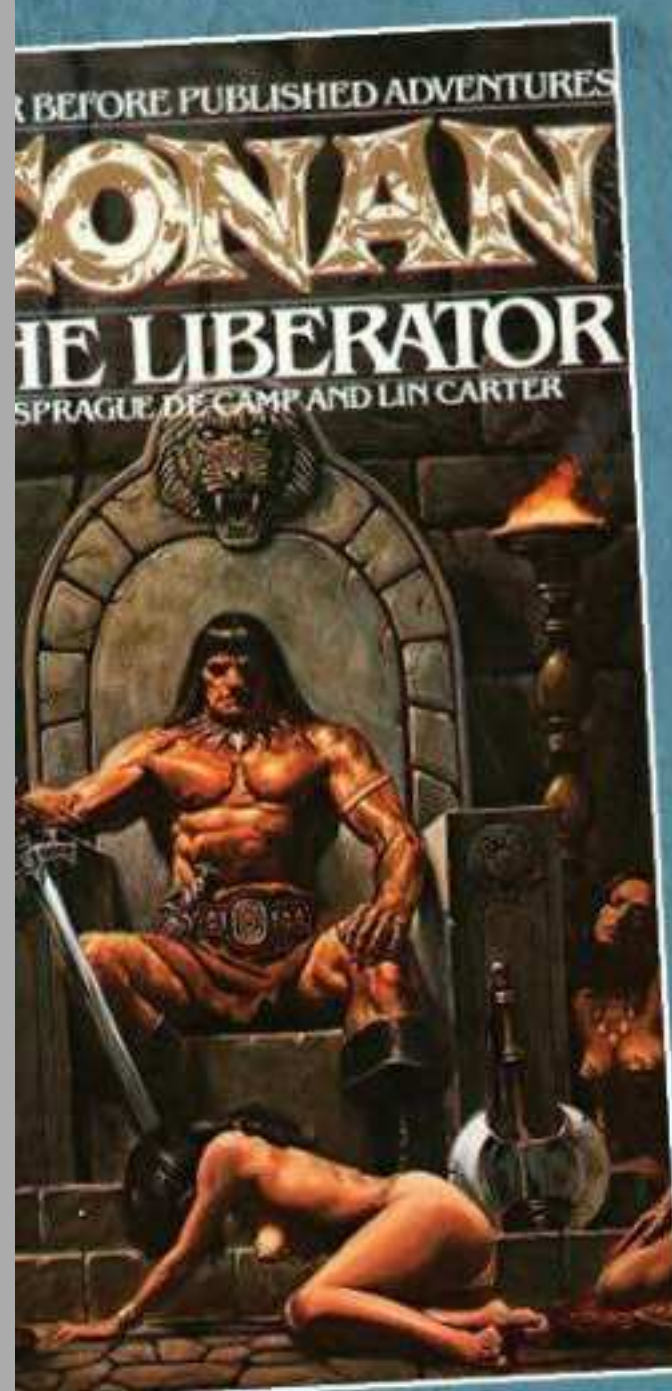
CONAN EL CONQUEROR



Conan el bárbaro

SU TRAVESÍA
POR LA
LITERATURA

Javier Jiménez Barco



DIABOLO
EDICIONES

1. Howard y Conan

UN PERSONAJE EMBLEMÁTICO

Pocos aficionados saben que, cuando J. R. R. Tolkien publicó *The Hobbit* en 1937 (*The Lord of the Rings* no saldría hasta mediados de los 50), todo el canon literario (o casi todo) de Conan el Bárbaro estaba ya publicado. Conocido por el gran público por los cómics que Marvel comenzó a sacar en 1970, o incluso por la película de John Milius de 1982, muchos aficionados han pensado siempre en él como en una creación posterior, más tosca y comercial. Pero no es así. En el momento de la aparición de Conan, en el año 1932, la literatura moderna de fantasía ya existía, si bien se trataba de obras dispersas cuyo enfoque resultaba tan personal que no se había convertido en un modelo a seguir. Conan cambió eso y, cuando su autor, Robert E. Howard, abandonó este mundo en el verano de 1936 (un año antes, recordémoslo de nuevo, de

Una fotografía colorizada del artista más conocido de Robert E. Howard, creador de Conan el Bárbaro. Págs. 10-11: la obra más famosa de Conan el Bárbaro. Págs. 12-13: la obra más famosa de Conan el Bárbaro. Págs. 14-15: la obra más famosa de Conan el Bárbaro.



la aparición de *The Hobbit*), una miríada de autores (algunos, como Henry Kuttner, de cierto renombre) se apresuraron a imitar su estilo y a intentar postularse como sus sustitutos.

Nacido en un campo de batalla, en una Era olvidada por el tiempo, cuyas civilizaciones se convirtieron en polvo, o bien dieron paso a los imperios más antiguos conocidos, Conan abandonó su aldea natal en la helada



Cimmeria cuando era apenas un adolescente de cabeza hueca y sangre caliente. Se marchó para ver mundo y correr aventuras. No hubo una venganza de por medio, tal como narró, décadas después, su película. No. Lo que impulsaba a Conan era su inquietud, el enorme potencial innato que, aventura tras aventura, acabaría desplegando. Si en su primera historia (la desechada *Frost Giant's Daughter*) era un adolescente que se unía a unos guerreros aesiros (algo así como los vikingos de la Era Híboria de Conan), y en las siguientes era un joven ladrón en las grandes ciudades de más al sur, el personaje, poco a poco, fue ganando cicatrices y sabiduría. Y esa es una de las características de Conan el Bárbaro que no conocen aquellos que solo han visto la película de



el Vengador, *Conan el Buscador* y *Conan de las islas*, incluyeron en sus créditos a Robert E. Howard, cuando en realidad eran pastiches posteriores en los que él no había tenido nada que ver.

La traducción también tenía sus cosas. No era solo lo peculiar de algunas palabras como "cimmeriano", que hoy nos resultan extrañas, aunque en su día fueran perfectamente válidas, o el hecho de que el traductor, Fernando Corripio Pérez, eligiera, por ejemplo, traducir Zamora por Zamara, para evitar que el reino híborio de los ladrones y los dioses oscuros se llamara igual que una ciudad española. Había bastantes cosas raras. Es justo señalar que Corripio era un buen traductor y que, en general, su trabajo fue digno y eficaz. Pero seguramente hubo de traducir a destajo y se le colaron bastantes cosillas. Otro ejemplo lo tenemos en la novela corta *Red Nails*, que aparecía en el volumen *Conan el Guerrero*. En la historia original, existen dos facciones enfrentadas desde hace siglos, y una



de ellas clava un clavo rojo en una columna de basalto cada vez que muere un miembro de la facción enemiga. De ahí el nombre de la historia. Pero en esta edición de Bruguera, el señor Corripio tradujo el título como *Unas Purpúreas*, una confusión en cierto modo lógica, dado que la palabra inglesa *nail* puede traducirse en nuestro idioma como *clavo* pero también como *uña*. En esta primera traducción, los tecuhltli clavaban una uña ensangrentada en la columna negra cada vez que mataban a un enemigo, lo cual, por cierto, no deja de tener un toque macabro de lo más sugerente... salvo por el hecho de que resulta imposible que una uña pueda ser clavada en una columna de roca sin romperse en mil pedazos.

No obstante, con sus cosas, la colección de Bruguera se convirtió en mítica entre los aficionados españoles, y no era para menos. Durante mucho tiempo fue la única manera de leerse la saga del cimmerio. Y con esas cubiertas, apetecía hacerla.



En la parte superior, tres cubiertas de Frank Frazetta para la edición de Bruguera de 1973. En la parte inferior, tres cubiertas de John Dillie para esta misma edición.



Durante la década siguiente, la saga literaria de Conan entró en una extraña espiral que se caracterizó por los añadidos y alteraciones de Sprague de Camp y otros pocos escritores bajo su supervisión. Primero con la versión de Lancer Boole, la cual, no obstante, no solo ayudó a extender la fama del personaje a nivel global, sino que atrajo al magistral Frank Frazetta (que años después reconoció haberse basado en Charles Bronson y Jack Palance para su versión gráfica) para que realizara la mayoría de sus cubiertas. La aportación de Frazetta a la popularización de Conan como personaje es incuestionable, y sus ilustraciones se han



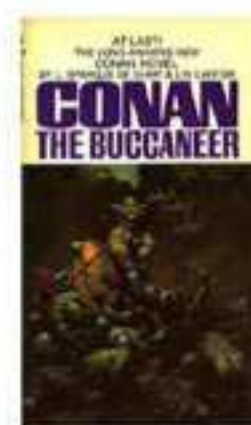
convertido en un ícono de la cultura popular. Un ejemplo: en septiembre de 2025 se ha subastado el cuadro que pintó para la cubierta del primer volumen de Lancer, ilustrando una escena de *Rogues in the House*. La pintura se ha vendido al final por trece millones y medio de dólares.

El caso es que, durante años, esa versión ampliada y alterada fue la que se conoció en el mundo, a pesar de algunos intentos más que loables, como el realizado por el editor



Donald M. Grant, el cual, en plena efervescencia de los libros de Lancer (y posteriormente de Ace y Sphere) se arriesgó a publicar el canon original de Conan en una serie de libros en tapa dura, cada uno de los cuales iba ilustrado por un artista diferente. No obstante, cada libro incluía tan solo una o dos historias (en ocasiones, también, algún fragmento inconcluso), de modo que la publicación de dicho canon se fue dilatando desde 1974 hasta 1989, tanto que, para cuando Grant cerró su negocio editorial, aún quedaban, tras once volúmenes, algunas piezas del Conan de Howard por publicar (en concreto, cinco historias y tres fragmentos). Es, por ello, una colección inconclusa, aunque de excelente calidad, a pesar de que algunos textos estaban ligeramente alterados para evitar ciertos términos que, en los años 70, se consideraban ya políticamente incorrectos. Algunos de estos libros fueron publicados pocos años después por Grosset & Dunlap, empleando las "tripas" originales de Grant y encuadernándolas en tapa blanda.

Las ocho cubiertas de Frank Frazetta para las primeras ediciones de Lancer de los 60. En posteriores ediciones, el artista volvió a ilustrar los contenidos y detalles de algunas historias literarias.



La edición de Fórum de las novelas de Conan fue bastante económica en su día, y recibió parte de sus cubiertas a la espaldas de ilustraciones e derechos autorales. Nestor Alcaraz, Alex Nino, John Buscema, Pablo Marcos, Tony De Zilge...



Entonces, justo una década más tarde, Ediciones Fórum se arriesgó a comprar los derechos de esa colección. Para entonces, Fórum llevaba ya tiempo publicando con éxito los comics que Marvel dedicaba a Conan y decidieron que el mercado estaba ya maduro para atreverse con las novelas.

La edición de Fórum, aparecida a lo largo de 1983, carecía de la mayor parte de los defectos que tuvo la de Bruguera. Los libros aparecieron en el orden adecuado, mientras que la de Bruguera había tenido una numeración más bien aleatoria. La acreditación de cada libro era la correcta. Y la traducción de Beatriz Oberländer, aunque más sobria que la de Corripio, era también más correcta y adecuada. Y encima Fórum publicó un libro más, que no había llegado a salir en Lancer (y Bruguera): *Conan of Aquilonia*, que había aparecido un poco más tarde y componía el penúltimo volumen de la serie.

Lo que Fórum no llegó a hacer fue comprar los derechos de las cubiertas de Frank Frazetta y John Duillo. El enfoque de la editorial había sido ofrecer al lector español aficionado a Conan una edición barata y digna de lo que por entonces se consideraba su saga completa y eso resultaba incompatible con el empleo de esas imágenes, por las que, en ese momento, habrían tenido que pagar un precio muy elevado. Por ello, emplearon ilustraciones extraídas del material de Marvel, tanto de los comics propiamente dichos, como de los portafolios de ilustraciones que, en ocasiones, aparecían en ellos. En mi opinión, puramente personal, no estuvieron muy acertados en sus elecciones, dado que, aun ciñéndose al material de Marvel, la cantidad de ilustraciones, en blanco y negro y color, de que disponían, era tremenda. Y no siempre dieron con la ilustración adecuada para cada cubierta (quizá, la de *Conan el Usurpador* fuera la más idónea de todas).

No obstante, Fórum había conseguido lo que buscaba. Una edición completa, digna y tremendamente asequible para cualquiera. Durante más de una década, sus doce libros dedicados al cimmerio fueron la edición de cabecera de miles de aficionados.



2. El canon de Conan

DE HOWARD Y SOLO DE HOWARD

Aunque ya lo anticipábamos al comienzo, se hace necesario repetir, llegados a este punto, que el presente volumen no trata sobre los miles de pastiches (literalmente) en formato cómic que se han publicado sobre Conan en diversos editoriales, desde fecha tan temprana como septiembre de 1952. Tampoco vamos a ponernos, por el momento, con las ampliaciones de la saga del cimmerico que han llevado a cabo escritores posteriores (algunos de ellos, aunque no muchos, de un modo bastante digno). No. El término "canon de Conan" no obedece a un mero chiste aliterativo, por simpático que resulte. De lo que en realidad trata este capítulo es de todas las historias canónicas del personaje, esto es, todas las historias originales escritas por su creador, y que conforman su larga y apasionante saga. La auténtica, no la extendida. En su momento, algunas de estas piezas fueron rechazadas por Farnsworth Wright y, por tanto, aparecieron años después, cuando Robert E. Howard ya había fallecido, publicándose en otras cabeceras diferentes a *Weird Tales*.

Estudio de frontal para el uso black and white de Conan, con ternero basándose en los de Charles Burroughs y Jack Parnes.



Hubo otras piezas, además, que no llegaron a ser terminadas por su autor y que, en fecha posterior, fueron desarrolladas y acabadas (en ocasiones, algo alteradas) por otros autores. En esos casos, no se va a tener en cuenta las versiones posteriores modificadas, pero sí el material primigenio de Howard. Es una mala suerte que no llegara a acabarlas. Pero siguen siendo de Howard. En resumen, el

46



Una escena de *The Scarlet Citadel* por Howard Lubera.

presente capítulo versa sobre todas las historias *originales*, acabadas o no, de Conan el cimmerico. Todas sus piezas canónicas, auténticas. Todas las que escribió Robert E. Howard, y sólo Robert E. Howard. El resto son pastiches, que podrán gustar más o menos, pero que no son historias canónicas. De hecho, ni siquiera son contemporáneas a la publicación del personaje, dado que las primeras fueron escritas veinte años después de la aparición de Conan en *Weird Tales*.

Dicho esto, y antes de entrar en materia, se hace necesario, además, explicar el orden de presentación de las piezas. Durante décadas, mientras el material original de Howard se publicaba entremezclado con pastiches de Lin Carter y Lyon Sprague de Camp, los aficionados al cimmerico barajaron una cronología supuestamente "oficial", que De Camp había realizado alterando otra cronología previa, realizada en vida de Robert E. Howard por P. Schuyler Miller y John D. Clark. Los señores Miller y Clark bosquejaron dicha cronología basándose en los cuentos que Howard había publicado en *Weird Tales*, y se la enviaron al autor, el cual añadió en ella unas pocas correcciones. El único problema de esa primera cronología (recordémoslo, la única supervisada y aprobada por Howard) era que no tenía en cuenta las piezas que el autor no había podido publicar en vida y, por lo tanto, está incompleta. No obstante, es la que he seguido para ordenar las historias.

47

Los generales y consejeros de Yasmela dudán de la elección de Conan para comandar los ejércitos de Khoraja, aunque Almarus, que le conoce bien, le da un voto de confianza. De modo que el cimmerico se pone al mando de la hueste khorajana y sale al campo de batalla para hacer frente a la peligrosa e interminable horda de Nathok, ofreciendo al lector una de las mejores escenas de batalla de toda la saga; una batalla, por cierto, que el coraje y la astucia de Conan deciden a favor de Khoraja.

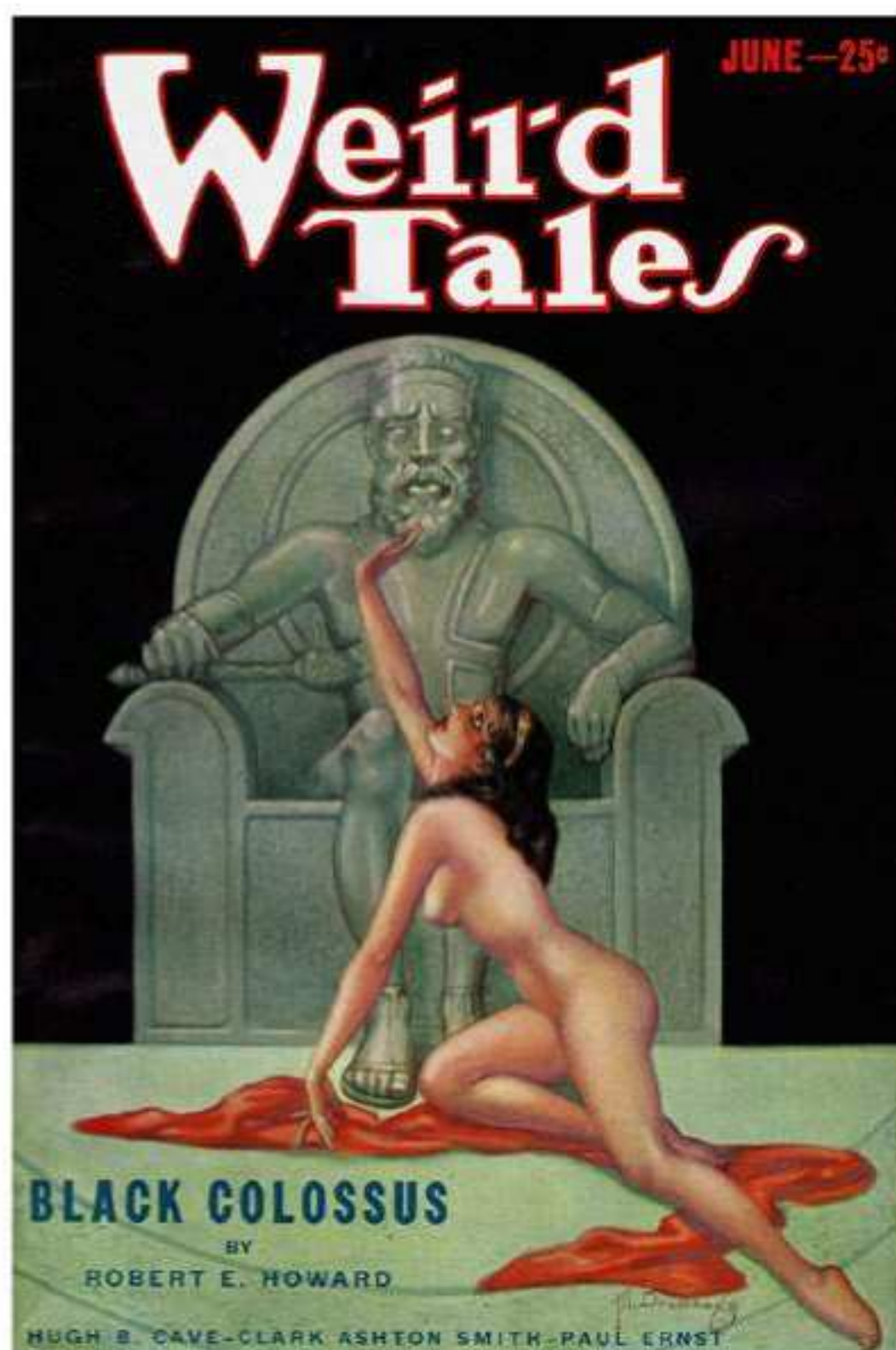
Pero Nathok no ha sido vencido. Durante la confusión del combate irrumpe en el campamento khorajano en un carro guiado por un extraño simio, y secuestra a Yasmela, a la que no ha renunciado pese a todo. Conan, tras dejar la batalla decidida y al principal capitán enemigo (un príncipe estigio) despachado, no llega a tiempo para evitarlo, pero persigue al carro hasta unas ruinas. Allí, el carro deja en tierra a Nathok y Yasmela, y se eleva hasta el cielo. Conan llega a tiempo para salvar a la reina regente, y enfrentarse a Nathok, que no es otro que el antiguo brujo Tugra Kothan, liberado de su prisión por la imprudencia del ladrón Shevotas. Tras acabar con el brujo, la narración se cierra con una escena apasionada entre el cimmerico y la reina de Khoraja, un final del que Howard le habló a su amigo Tevis Clyde en una carta fechada en noviembre de 1932:

"Mis héroes se vuelven más canallas con el paso de los años. Una de mis últimas historias vendidas concluía con una relación sexual en lugar de la matanza habitual. Mi *espadachín* agarró a la princesa —ya considerablemente derrochada por el villano— y la arrojó sobre el altar de los dioses olvidados, mientras afuera rugían la batalla y la masacre, y en la penumbra, el cadáver del villano, clavado a la pared por el bérse, contemplaba el pasatiempo con sarcasmo. No sé si les gustará a los lectores. Apuesto a que a algunos sí. El hombre promedio tiene el deseo secreto de ser un *espadachín* fanfarrón, borracho, luchador y violador".

Sea como fuere, y a pesar de este final, Conan no se resigna a permanecer como mero consorte de Yasmela, y sigue su camino hacia el este.

Carta de Margaret Linckego para la *Weird Tales* de junio de 1933, refiriéndose a *Yasmela salvándose en el templo de Mithra*. Esta ilustración es de las preferidas por Howard.

80



5. Las piezas problemáticas

CUENTOS QUE TARDARON EN LLEGAR

Ya hemos podido ver con detalle en qué consiste el canon del personaje. No obstante, y aunque ya se ha mencionado antes un poco por encima, se hace necesario recordar que algunas de las piezas de este canon le fueron rechazadas en su día a Robert E. Howard en la redacción de *Weird Tales*, y tardaron décadas en ser publicadas.

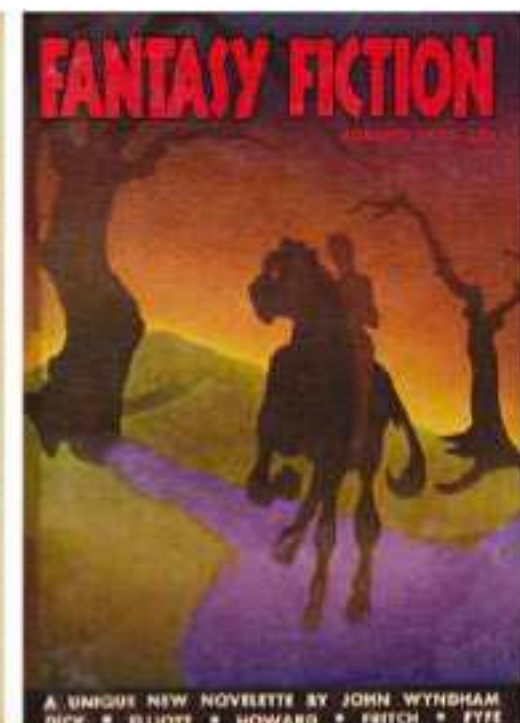
A Farnsworth Wright, el redactor jefe de la Revista Única, no le había "gustado demasiado" *The First Giant's Daughter*, seguramente por su brevedad y por el hecho de que el protagonista tenía intención de llevar a cabo una violación. Sobre *The God in the Bowl* ni siquiera llegó a manifestarse, con lo que resulta plausible que le gustara aún menos. Esas dos historias rechazadas pertenecían al primer fajo de manuscritos de Conan que Howard envió a la revista. Dicho de otro modo, esas dos historias, y la tercera que las acompañaba (y que fue la que se publicó) fueron las primeras tres historias que Robert E. Howard escribió jamás sobre Conan.

En su día, molesto por el rechazo de la que consideraba una historia excelente,

Exhibición de Heron Dick para el *Fantasy Universe* que publicó *Gods of the North*.



164



Howard retocó un poco el cuento GIAN y lo publicó, seguramente gratis, en un fanzine de la época, *The Fantasy Fan*, bajo el título de *Gods of the North* y mediando un cambio de nombre del protagonista y poco más.

Pero su manuscrito original había quedado en poder de su agente literario, Otis Adelbert Kline, y, a la muerte de este, pasó a su sucesor, Oscar J. Friend.

Fue entonces cuando, quince años después de la muerte de Robert E. Howard, la editorial Gnome Press comenzó a publicar una serie de tomos recopilando las historias de Conan, tal como comentábamos en el primer capítulo. Apenas llevaban dos volúmenes publicados cuando el escritor L. Sprague de Camp entró en la ecuación, cambiando para siempre el enfoque de dicha colección.

Según contó años después, en uno de los prólogos que, por encima de todo, trataban sobre sí mismo, dio con la saga de Conan

Cubierta de *The Fantasy Fan* donde la pieza apareció por primera vez, y cubierta de *Fantasy Fiction* según 1963, con la versión en GIAN retocada.

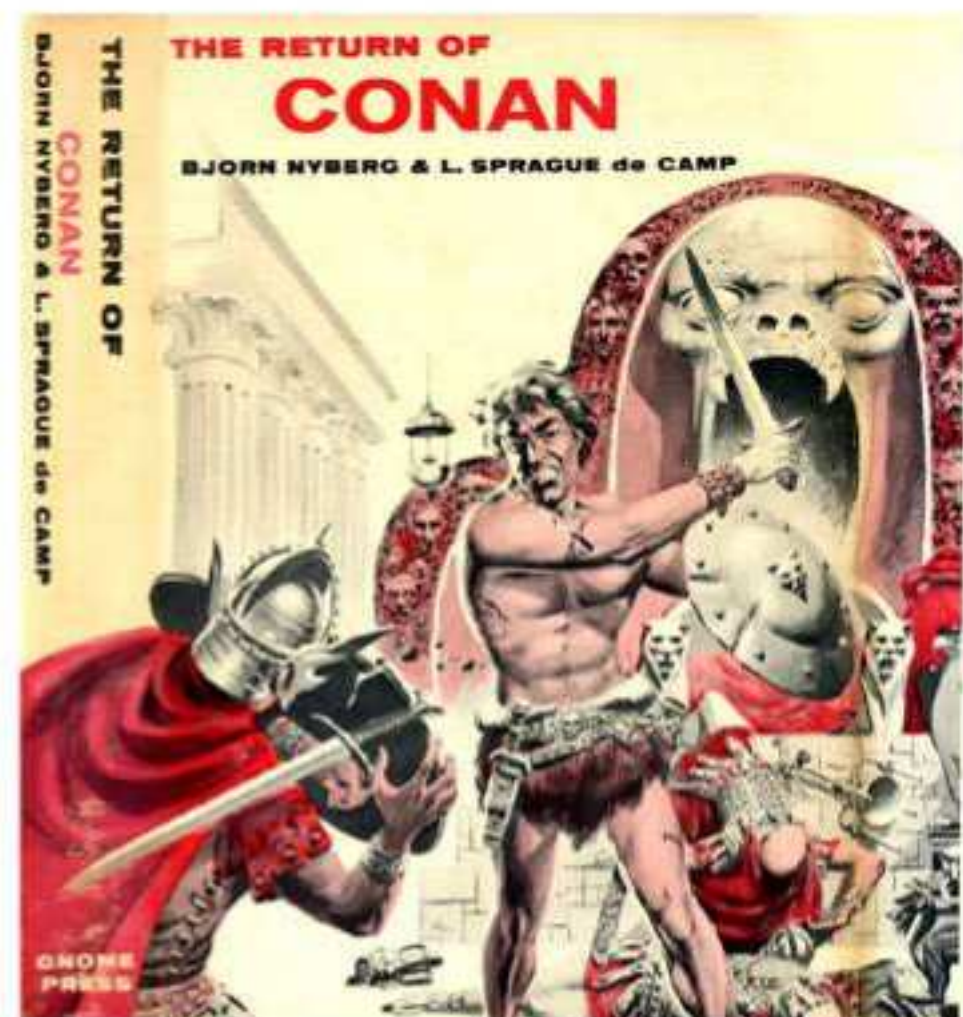
EL PRIMER PASTICHE "OFICIAL"

Volvamos pues con Lyon Sprague de Camp y su participación en la histórica edición de Gnome Press. Una vez que la editorial hubo acabado con el material de Conan de Robert E. Howard (bueno, el de Conan, y otro que ya hemos visto que no era de Conan en absoluto), comenzó a plantearse continuar con más historias, encargando material nuevo a algún otro escritor. Cuenta la leyenda que la escritora Leigh Brackett fue uno de los autores consultados para ello, pero que ella se negó. Y uno no puede evitar imaginar cómo habrían sido los pastiches de Conan si, en lugar de Lyon Sprague de Camp, la persona que los hubiera gestionado hubiera sido ella. De hecho, en una de sus historias de *Sword & Planet* ambientada en Venus (*Lords of the Red Mist*, en *Planet Stories*, verano de 1946, coescrita con Ray Bradbury) Brackett había metido a un personaje llamado Conan, que era un bárbaro clavado a nuestro cimbario favorito. Porque sí. No obstante, o bien esta leyenda no es cierta, o bien, sencillamente, Brackett era demasiado autora como para dedicarse a hacer pastiches de la creación de otro escritor.

Entonces, mientras Martin Greenberg, el editor de Gnome



Press, soltaba por ahí alguna pista que otra acerca de que tenían la intención de seguir con Conan escrito por nuevos autores, se produjo un hecho insólito. Un editor sueco K. G. Kindberg, que era amigo de Greenberg, le enseñó a este un manuscrito inacabado que le había entregado un conocido suyo, un joven teniente de la fuerza aérea sueca llamado Bjorn Nyberg. El joven militar había comenzado a escribir la novela un poco por casualidad, para practicar en la máquina de escribir, y, dado que acababa de leerse HOUR, le fue saliendo una continuación di-



recta. Aunque el manuscrito estaba sin terminar todavía, lo que Greenberg leyó le convenció de comprarlo. De modo que un asombrado Bjorn Nyberg recibió el encargo de terminar la novela cuanto antes. Y entonces, cuando había acabado, recibió la noticia de que Sprague de Camp la supervisaría y corregiría aquí y allá. Dado que el joven estaba en una nube, pues sin comerlo ni beberlo se encontraba a punto de publicar su primera novela, la inclusión del veterano escritor le pareció bien.

Ilustración de Betty Wood para la primera aparición de su pastiche: *The Return of Conan* (1957).

190

181

—*Conan of the Isles* es la novela con la que, supuestamente, se cierra la saga de Conan, aunque fue la primera que escribieron Carter y De Camp. Supone un añadido final a la historia del cimmerico, que a algunos lectores les gusta y a otros les repele (personalmente, pertenezco a la segunda categoría).

Conan lleva ya muchos años reinando en Aquilonia y está empezando a envejecer. Zenobia ha muerto durante un parto y de los antiguos fieles del cimmerico solo Trocero sigue vivo. Y no por mucho tiempo, pues una extraña plaga, las Sombras Rojas, asola el país, y se cobra la vida del fiel capitán. Entonces, Conan es visitado, una vez más, en sus sueños, por el sabio Erimetres, que le hace entrega del Signo del Kraken y le dice que debe abdicar en su hijo y zarpar al oeste para encontrar, más allá del mar, la causa del mal que asola al mundo hiberno. Conan así lo hace y, al llegar a Messantia, se encuentra con su antiguo camarada Sigurd, que le ayuda a fletar un barco y navegar hacia Poniente.

A partir de ahí, la novela adquiere unos derroteros un tanto extraños, con barcos con forma de dragón, escafandras para respirar bajo el agua, civilizaciones pseudo aztecas y un dios maligno, Xodti, responsable de las sombras rojas, que se presenta como una espeluznante nube negra de corazón gélido, que se alimenta de la esencia de los hombres.

Tras muchas peripecias entre las islas del oeste, Conan y Sigurd logran derrotar al mal y, en lugar de regresar al mundo hiberno, deciden seguir navegando a Poniente, en dirección a un gran continente que han avistado. Es, se supone, el final de la saga, un final que a Carter y De Camp debió parecerles más épico que no sugerir que Conan envejeció y murió en el trono aquilonio que tanto le costó conseguir. No obstante, recordémoslo, esto contradice lo que Robert E. Howard le contó a Miller y Clark sobre los últimos años

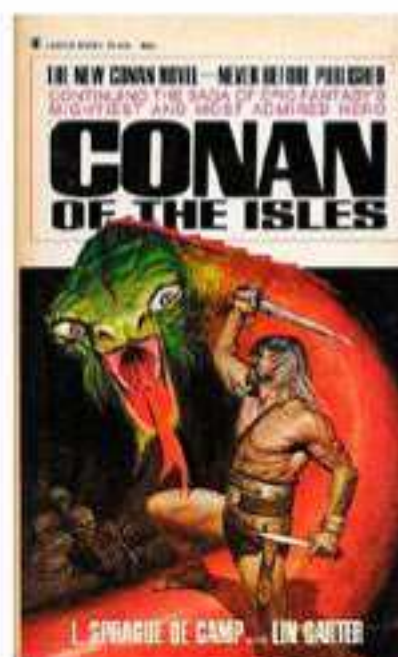
de Conan, unas palabras que puede revisar el lector en la parte final de nuestro capítulo 2.

En resumen, entre material original, material “mutado” y material añadido, Lancer llegó a sacar un total de once libros en su colección: *Conan* (1967), *Conan of Cimmeria* (1969), *Conan the Freebooter* (1968), *Conan the Wanderer* (1968), *Conan the Adventurer* (1966), *Conan the Buccaneer* (1971), *Conan the Warrior* (1967), *Conan the Usurper* (1967), *Conan the Conqueror* (1967), *Conan the Avenger* (1968) y *Conan of the Isles* (1968), todos ellos con cubiertas de Frank Frazetta, salvo *Conan the Freebooter*, *Conan the Wanderer* y *Conan of the Isles*, que llevaron cubiertas de John Duillo.

La serie fue reeditada al menos en media docena de ocasiones, con ligeros cambios en el diseño de las cubiertas, y se exportó a una infinidad de países, siendo la base, tal como apuntaba antes, de la edición de Bruguera de 1973, la cual, no obstante, incluía algunos errores en sus cubiertas, a la hora de acreditar a sus autores.



La primera cubierta de *Conan of the Isles*, por John Duillo. Páginas siguientes la versión de Boris Vallejo de esa misma novela, y otros tres cubiertos de Lancer Books de Duillo y la última de Frazetta.



196



197

ACE BOOKS Y LOS PASTICHES DE ANDREW OFFUTT

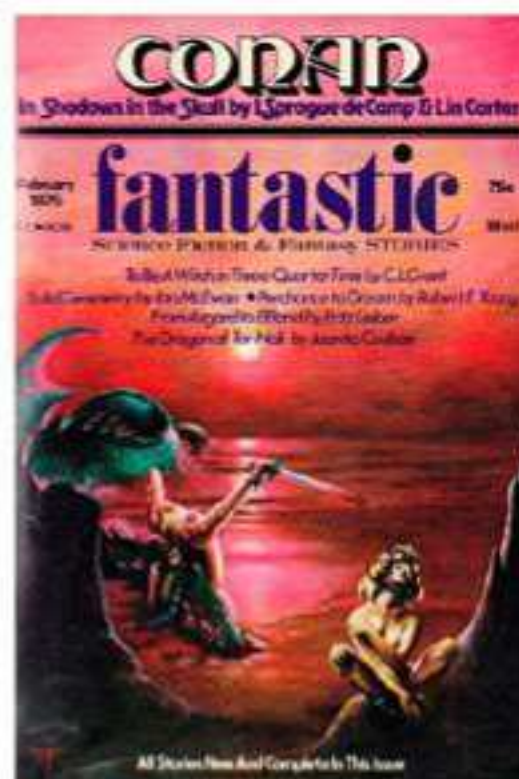
Cuando Lancer Books se declaró en bancarrota en septiembre de 1973, una gran parte de sus fondos editoriales pasaron a otras manos y, en el caso que nos ocupa, los derechos de Conan quedaron libres. Por entonces, Carter y De Camp habían escrito suficiente material como para sacar un libro más. Se trataba de cuatro novelas cortas, *The Witch of the Mists* (*Fantastic*, agosto 1972), *Black Sphinx of Nubtu* (*Fantastic*, julio 1973), *Red Moon of Zembabwei* (*Fantastic*, julio 1974) y *Shadows in the Skull* (*Fantastic*, febrero 1975), ambientadas en la etapa final de la saga, justo antes de *Conan of the Isles*, presentando a un Conan cincuentón, acompañado de su hijo adolescente, Conn, y enfrentándose a su batalla final contra el hechicero Thoth-Amon, que la pareja de escritores había convertido en la némesis de Conan, algo así como su Moriarty.

Entonces la editorial Ace Books compró los derechos de la colección ideada por De Camp, y comenzó a reeditar, por orden, sus once volúmenes, que ahora se habían convertido en doce, pues incluían el citado libro penúltimo, justo antes de *Conan of the Isles*, aunando esas cuatro novelas cortas publicadas en *Fantastic*, que formaban el equivalente a una novela. El resultado fue *Conan of Aquilonia* (Ace Books, mayo 1977), que apareció con cubierta de Boris Vallejo, pero que, a lo largo de las hasta ocho reediciones que tuvo la saga hasta 1994, llegó a aparecer también con una cubierta nueva de Frank Frazetta.

En la primera novela corta de *Conan of Aquilonia* se nos presentaba al joven príncipe Conn, hijo primogénito de Conan (que ahora tenía tres vástagos reconocidos: el citado Conn, Taurus y la pequeña Radegund). Durante una cacería, el muchacho era capturado por los acólitos de la Mano Blanca, una secta de magos hiperbóreos que, en coalición con otros grupos semejantes, y bajo la tutela de Thoth-Amon, pretendían dominar el mundo hiberno. Conan acudía al rescate, irrumpiendo en el cónclave de los magos y rescatando a su hijo. Thoth-Amon escapaba.

En la segunda parte, la citada *Black Sphinx of Nubtu*, Aquilonia acaba de repeler una invasión de su frontera sur por parte de un

Las cuatro cubiertas de *Fantastic* dedicadas a las cuatro partes de *Conan of Aquilonia*, por Stephen Fabian, Jeff Jones, Harry Roland y Ron Miller, respectivamente.



198

Javier Jiménez Barco (Madrid, 1968) ha colaborado en revistas como *Galaxia*, *Sassenach*, *Lovecraft Magazine*, *Malabar* o *Ulthar*. A finales de 2006 creó la revista *Barsoom*, dedicada al pulp y la literatura popular. Desde entonces, ha alternado las traducciones, artículos y prólogos para la revista y libros de *Barsoom*, con traducciones y artículos para otras editoriales. En 2016 ayudó a crear el sello Costas de Carcosa. En 2017 publicó “Weird Tales: una guía visual” y, en 2020, “Chicago-Marte por 15 centavos: una historia de las revistas pulp” con Diábolo ediciones. En 2023 apareció “Terror Tales y los pulps bizarros: una historia de las revistas de horror gótico”. Y en marzo de 2024 apareció “Pioneros en el Espacio Exterior: las colecciones literarias clásicas de ciencia ficción en España”.

En cuanto a su faceta como sherlockiano, Javier Jiménez Barco es miembro de la Tertulia Sherlockiana (o Holmesiana) de Madrid desde su segunda reunión, en el verano de 2013. Ha participado en el Anuario de la Tertulia y escrito decenas de pastiches, artículos y poemas sherlockianos, publicando muchos de ellos en la colección “Las aventuras perdidas de Sherlock Holmes” y en antologías como “Nueve pastiches modernos de Sherlock Holmes”. En su faceta como traductor y editor, publicó en Los Libros de *Barsoom*, en 2015, el volumen “El otro canon de Sherlock Holmes” que contiene más de una treintena de piezas de sherlockiana, incluyendo las piezas de Conan Doyle no incluidas en el canon, así como



la mayoría de los pastiches más importantes, como “La aventura del Par simpar” de Farmer. En 2016 Los Libros de *Barsoom* publicó el volumen “La Guerra de los mundos de Sherlock Holmes”, de Manly Wade Wellman, acerca de cómo vivieron Holmes, Watson y el profesor Challenger la invasión marciana de H. G. Wells. Hasta la fecha, la revista *Barsoom*, que se publica tres veces al año, sigue incluyendo en sus páginas diferentes piezas de *sherlockiana*.

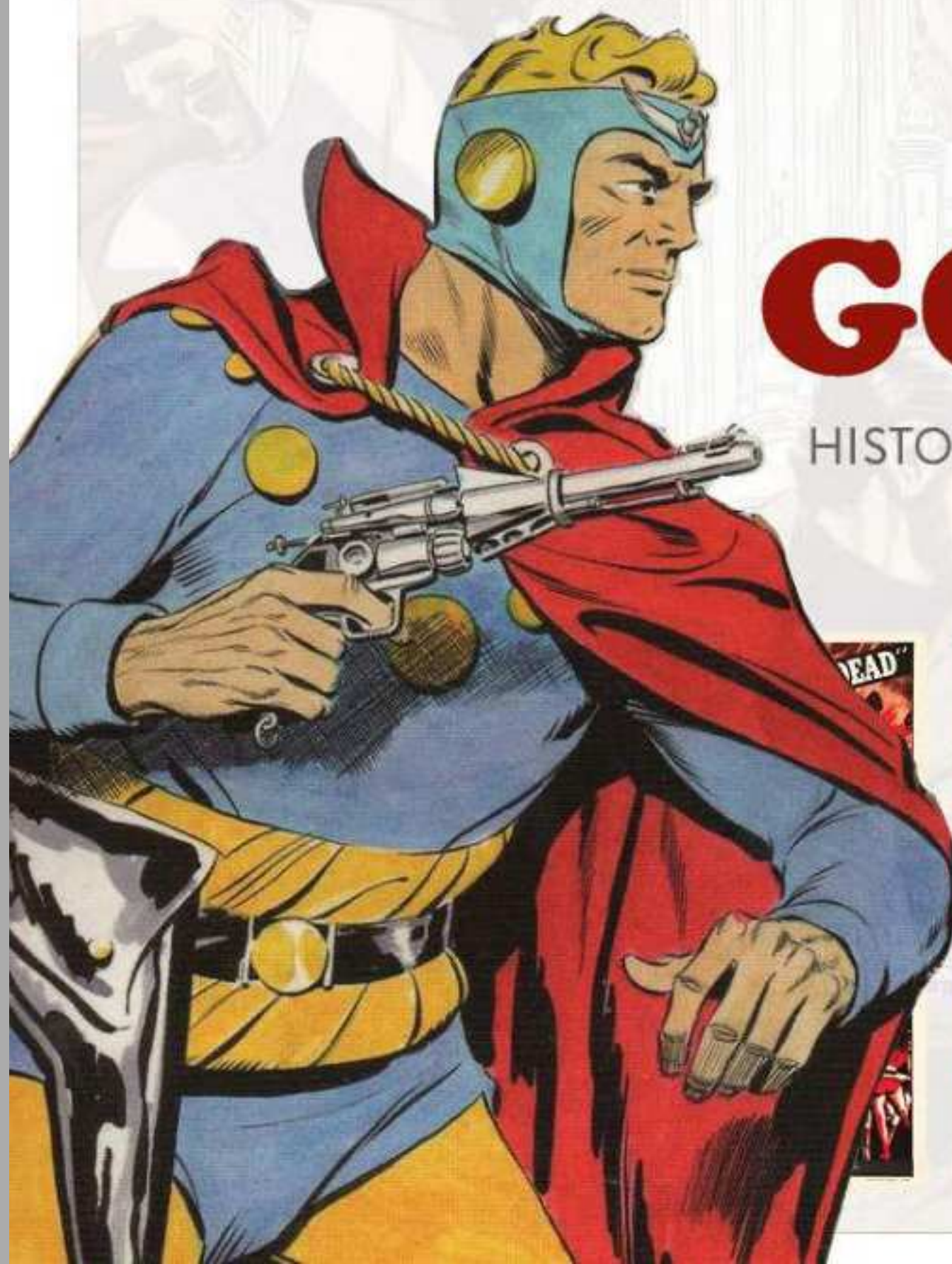
Después del díptico que componen *Sherlock Holmes: su universo literario ilustrado* (2024) y el presente volumen, el autor está trabajando en un par de libros dedicados a otro célebre personaje de la cultura popular.



FLASH GORDON

HISTORIA DE UN HÉROE GALÁCTICO

Roberto Barreiro



FLASH GORDON. HISTORIA DE UN HÉROE GALÁCTICO

Roberto Barreiro



Desde su creación en los años 30 por el dibujante Alex Raymond, hasta sus adaptaciones al cine, televisión..., Flash Gordon ha inspirado a generaciones de soñadores y aventureros. Este libro traza un viaje fascinante por todas las etapas del héroe espacial más icónico, explorando su evolución visual, narrativa y su influencia en la ciencia ficción moderna.

Roberto Barreiro nos embarca en una apasionante travesía espacial en la que acompañaremos a Flash, Dale y Zarkov en su eterna batalla contra Ming el Despiadado... y entenderemos por qué, casi un siglo después, su luz sigue brillando con intensidad en el firmamento.



Cartoné. 17x24. Color. 256 páginas
ISBN: 979-13-87995-11-9
Precio: 27,95 euros

DISPONIBLE A PARTIR DE
LA SEGUNDA SEMANA DE NOVIEMBRE

1. TITANES PLANETARIOS

EL PRIMER HÉROE MARCIANO

La idea de que el hombre pueda viajar a otros planetas fuera de la Tierra tiene antecedentes muy antiguos. Desde el griego Luciano de Samostasia (125–191 d. C.) con su *Historia Vera*, pasando por autores tan variados como Ludovico Ariosto (1474–1553) en una parte de su *Orlando Furioso*, Johannes Kepler (1571–1630) con su *Somnium Astronomicum*, Cyrano de Bergerac (1619–1655) con su libro *El otro mundo*, o Voltaire (1694–1778) con su *Micromegas*, la idea de humanos viajando a otros planetas —normalmente del sistema solar— y encontrando civilizaciones estuvo presente en la literatura, aunque más bien como forma de simbolización utópica de filosofías que el autor quería exaltar o reprobatar. Recién esto cambiaría con la llegada de la modernidad y el triunfo de la imaginación científica en la literatura a partir, principalmente, de la obra de Jules Verne (1828–1905). Su *De la Tierra a la Luna* inauguró una novela de viajes al otro mundo donde se intenta dar cierta validez científica sobre cómo llegar a esos planetas, y las razas y civilizaciones que existen allí.



Lo que faltaba todavía era un héroe. Un personaje que, por sus virtudes humanas, fuera capaz de tener aventuras arriesgadas en esos mundos nuevos, con esas razas o civili-



zaciones extrañas y saliera airoso de esas pruebas. Igual que lo que se podía encontrar en las novelas de Emilio Salgari, Walter Scott, Rudyard Kipling o Robert Louis Stevenson. Solo que reemplazando al Otro Peligroso otro exótico y no occidental en buena medida— de los típicos oponentes de la novela de aventuras de esos años —canibales africanos, indios del lejano Oeste, musulmanes medievales, thugs de la India, etc.— por unos Otros que llegaran de otro planeta. Los malvados marcianos de la Guerra de los Mundos, de H. G. Wells (1866–1946), eran el modelo del Otro Extraterrestre. Lo que se necesitaba era un héroe que los enfrentara y detuviera en sus propios lugares de origen.

Si bien ya desde la década de 1890, historias de ese tipo habían aparecido, no podemos dejar de nombrar —como precursor del personaje del que ya hablaremos a una novela de 1905: *Lieut. Gullivar Jones: His Vacation*, escrita por Edwin Lester Arnold, el

John Carter en las páginas. Páginas anteriores y ambas a la izquierda. Ilustraciones de John Myers en 1920. Arriba: Ilustración de J. Allen St. John en 1941, para una historia publicada en la revista *Analog* Stories.

de nacimiento y durante veinte años marcará profundamente lo que será conocido como ciencia ficción. Autores como Otis Adalbert Kline —con la trilogía de novelas de Venus, protagonizada por Robert Grandon, iniciada en 1929 con *The Planet of Peril*, o sus dos novelas de Marte escritas a partir de 1933, empezando por *The Swordsman of Mars*—, S.P. Meek —con las dos historias protagonizadas por Awo of Ulin en 1931—, Lawrence Manning —con las dos crónicas sobre Bigelow que arranca en *The Voyage of the Asteroid* en 1932—, J. U. Giesy —con las tres aventuras de Jason Croft publicadas entre 1918 y 1921—, Carl Buchanan y Arch Hall —quienes escribieron conjuntamente dos historias protagonizadas por Daniel Futrell en 1934 y 1935—, el ruso Alekséi Tolstói —cuya novela *Adela* de 1922 se convirtió en una de las primeras grandes películas de ciencia ficción filmada en 1924—, Julian Hawthorne —cuya novela *The Cosmic Courtship* apareció en la revista *All-Story* en 1917—, Ralph Milne Farley —cuyas historias del Radio Man se publicarán de 1924 a 1969, con un total de veintitrés relatos— y muchos más copiarán en mayor o menor medida la fórmula creada por ERB con John Carter. El propio Burroughs hará una copia de su creación con Carson Napier, un humano que pretende llegar a Marte, pero por un error de cálculo llega finalmente a Venus, donde será el héroe de dicho planeta, si bien nunca alcanzaría el éxito del original.



Eso sí, a diferencia de la creación más exitosa de Burroughs, *Tarzan*, John Carter ha tenido relativamente pocas y no particularmente exitosas adaptaciones a otros medios. Tomemos el caso del cómic. Mientras que las historias del Hombre Mono han tenido centenares de historias tanto en tiras de diario como en los *comics books*, con John Carter no ha ocurrido lo mismo. Tras varios intentos fallidos¹, la primera aparición de John Carter en el

1. Por ejemplo, se sabe que Austin Briggs, de quien hablaremos más adelante, hizo muestras para una tira para los diarios de John Carter que no vio la luz.



noveno arte se dio en la revista *The Funnies* número 30 (abril de 1939) de la editorial Dell. Los primeros episodios fueron dibujados por Jim Gary para luego, a partir del número 34, quedar en manos del dibujante John Coleman Burroughs, quien además era el hijo menor de ERB. Coleman Burroughs dibujará la historieta de *The Funnies* hasta su final en el número 56 (junio de 1941) para retomar al personaje en una página dominical distribuida por el United Features Syndicate que adaptaría originalmente lo que pasaba en la primera novela. Sin embargo, el Carter de los diarios fue víctima del mal *timing*: su primera página apareció en el diario *The Chicago Sun* el 7 de diciembre de 1941, el mismo día del ataque japonés a Pearl Harbor, que desencadenó la participación de Estados Unidos en la Segunda Guerra Mundial. La serie se encontraría luchando en un mercado restringido por los recortes al papel que trajo la guerra y no logró encontrar a su público, con lo que sería cancelada tras setenta y dos entregas el 18 de abril de 1943. John también escribiría y dibujaría al completo un «Better Little Book» —una serie de libros similares a los populares

2. UN POLISTA EN MONGO

EL GENIO QUE NOS REGALÓ
EL CRAC DEL 29

El crack financiero de Wall Street en octubre de 1929 tuvo consecuencias a muchos niveles. Por un lado, hizo que la bonanza económica que existía en la década de 1920 se esfumara a una velocidad pasmosa, acarreado en los siguientes meses lo que se conoce como la Gran Depresión, probablemente el momento en el que más cerca estuvo el capitalismo de destruirse. La miseria se desparrió velozmente y millones de personas en todo el mundo quedaron sin trabajo. Uno de los primeros en

Autoretrato de Alex Raymond. En la página siguiente, otros de las historias donde Raymond participó: *Jungle Navy Secret* y *Agent F-9*.



ser despedido fue un joven de veinte años que, al momento del crack, era un primerizo empleado en una empresa financiera, había querido estudiar arquitectura y tenía una mano prodigiosa para el dibujo. Se llamaba Alexander Gillespie Raymond Jr. Alex para los amigos.

Raymond había nacido en 1909 en una familia de clase media venida a menos cuando el padre (ingeniero civil) murió en 1922. Para



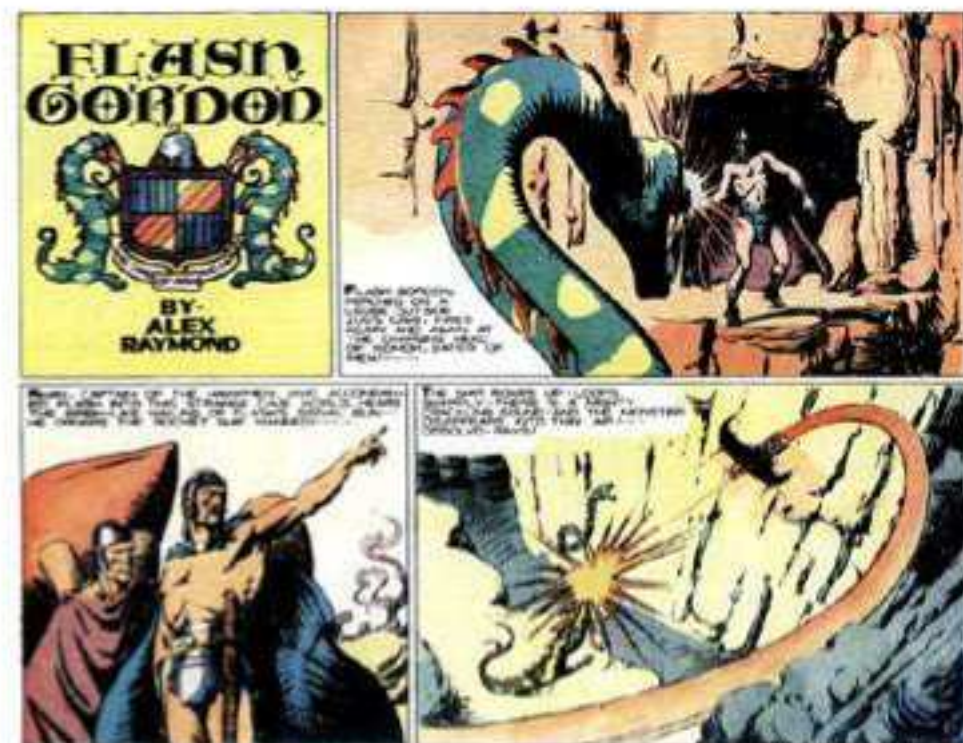
1928, el joven Raymond había comenzado a ayudar a su familia trabajando como cajero en una financiera de Wall Street hasta que, poco después del día fatídico del crack, decidieron que había que prescindir de sus servicios. Por suerte, un vecino le aconsejó al recientemente desempleado joven que tenía talento para el dibujo y que podría enfocarse en eso. Claro, no era un vecino cualquiera, sino Russ Westover, el creador de *Tillie the Toiler*, una exitosa tira de diarios protagonizada por una mujer emprendedora, cuando esto era algo que recién empezaba a pasar en la sociedad occidental. Raymond hizo un curso de dibujo mientras conseguía otros empleos y se casaba con Helen Francis Williams en el Año Nuevo de 1931. Tendrían cinco hijos.



VARADOS EN EL PLANETA ERRANTE

Raymond basará el comienzo de la tira en una obra de ciencia ficción muy exitosa. En la novela *When Worlds Collide*, publicada en 1932, los autores Edwin Balmer y Philip Wylie nos cuentan que un planeta fuera de órbita no se preguntan por la posibilidad científica de algo así—sigue una trayectoria de colisión con la Tierra. El relato cuenta los desesperados intentos para evitar la extinción de la Humanidad. La novela tuvo éxito, generando una secuela y hasta una película en la década de 1950. Es evidente que Raymond la conocía.

El 7 de enero de 1934, la primera tira de *Flash* nos cuenta que viene un gigantesco cometa a chocar con la Tierra y solo un milagro puede salvar al planeta. El avión donde viajan Flash Gordon, un famoso jugador de polo, y Dale Arden, se estrella por culpa de un meteorito. Ambos se salvan y caen cerca del observatorio del



profesor Hans Zarkov, un científico que, ni corto ni perezoso, los apunta con una pistola y los obliga a subir a su cohete experimental con el que pretende estrellarse contra el cometa para desviarlo de su curso. Cosa que logran hacer. Sin embargo, pese a chocar, el trio se salva, descubriendo que no era un cometa, sino un planeta errante (sí, tampoco se explica) llamado Mongo, poblado por una civilización avanzada. Mongo está regido con mano implacable por el que será la némesis más conocida de Flash Gordon: el emperador Ming the Merciless, un tipo malo como pocos, típico representante del «peligro amarillo» imperante en los racistas años treinta de Occidente. Ya vimos eso con los primeros enemigos de Buck Rogers. Este, por supuesto, intentará hacer lo de siempre durante todos los años que queden de su reinado: destruir a Flash Gordon—que no se doblega ante tiranos, por cierto—y, si puede,

La evolución del estilo de Raymond como dibujante es particularmente clara en la primera de las páginas de *Flash Gordon* del 14 de enero de 1934 (página siguiente) en la del 17 de marzo de 1935 (esta), por eso en años después.

3. VISIT EXOTIC MONGO

UN RECORRIDO POR EL MUNDO
DEL FLASH GORDON CLÁSICO

Uno de los principales ganchos comerciales que proporcionó la serie de *Flash Gordon* durante sus primeras décadas de carrera fueron los exquisitos escenarios en que ocurrían las aventuras en el planeta Mongo, donde —excepto por una breve interrupción— Flash, Dale y Zarkov vivirán sus peripecias. Un mundo con mucho más de ribetes de cuentos de hadas que de ciencia ficción pura y dura (como lo es *Buck Rogers*), exquisitamente presentado por Alex Raymond, Austin Briggs y Mac Raboy.

Dicho esto, en el desarrollo de las historias es evidente la falta de consistencia de ese lugar. Lugares, personajes y espacios aparecen en función de las necesidades narrativas, sin coherencia a veces con lo anteriormente establecido. Desiertos tropicales y

tundras heladas están unos al lado de las otras, si es necesario para avanzar las aventuras. Oponentes, aliados y villanos existen como recursos de la historia para que los héroes actúen... Excepción hecha de los dos grandes rivales de la serie: Ming the Merciless durante la mayoría de los años de Raymond y Kang el Cruel durante el más breve periodo de Austin Briggs. Esto no quiere decir que



50



hay personajes que adquieran con el tiempo peso por su cuenta y sean usados recurrentemente como secundarios —principalmente la pareja del príncipe Barin y la princesa Aura—, pero en general, fuera del trío de terrestres aparecen o desaparecen en función de la historia, meros comparsas que se renuevan con el tiempo.

Una vez dicho esto, tratemos de generar una geografía y elenco de personajes de este primer periodo de *Flash Gordon*, que abarca sus primeras treinta y ocho aventuras que ocurren en las páginas dominicales, entre el 7 de enero de 1934 y el 25 de marzo de 1951, con la vuelta de Flash y Dale más o menos definitivamente a la Tierra, en un corte arbitrario de mi parte, porque poco después comenzará la tira diaria de Dan Barry donde ambientes, escenarios y hasta elenco variará sustancialmente. También dejamos de lado la primera versión de la tira diaria que realiza Austin Briggs entre los años 1940 y 1944 porque es compleja de cruzar con la serie principal si lo pensamos en términos de continuidad y no aporta elementos de relevancia a la mitología del personaje.

51

DALE ARDEN

Nada se nos dice del pasado terrestre de Dale Arden hasta el momento en que sobrevive en el avión junto a Flash, y Zarkov los lleva a Mongo. Una vez ahí, lo primero que Ming decide es que ella será una esposa perfecta en su harén, destino que se repetirá una y otra vez en la serie, porque más de un rival de Flash querrá casarse con ella. Y se encontrará que su novio se halla literalmente acosado por cuanta reina o princesa de Mongo le echa el ojo encima. Estas, ven a la fiel novia del héroe como un obstáculo a eliminar, aunque probablemente la palma se la lleve la reina maga Aura, quien, no contenta con hacerle perder la memoria con una poción a Flash y enamorarlo, castiga a Dale con suplicios dignos del marqués de Sade. Esto hace que, comprensiblemente, Dale se convierta en una joven bastante celosa con su enamorado, lista para enrostrarle cualquier atisbo de infidelidad, raramente



tienen fundamentos, ya que Flash se mantiene fiel de manera consciente, y solo en caso de engaño o para evitarle algún daño a Dale parece ceder a la tentación.

Más allá de esto, Dale es una compañera incondicional del héroe, que lo sigue en todo momento y que termina secuestrada de manera frecuente por los rivales de Flash. Juntos consiguen la derrota de Ming, la vuelta temporal a la Tierra, el retorno a Mongo para enfrentar a Kang y la estabilización final del poder del planeta. Tras esto último vuelve con Flash a la Tierra.

HANS ZARKOV

Genio científico quien, ante la amenaza del planeta errante Mongo que chocará con la Tierra, construye un cohete para que se estrelle contra este y evite la colisión entre ambos. En plena crisis nerviosa por la situación, la casualidad lleva a Flash y Dale Arden a su puerta y los mete a punta de pistola a la nave espacial que los llevará a Mongo. Sin embargo, no termina en poder de Ming, sino que es la gente del príncipe Barin quien lo cuida al llegar. Ya recuperado y tras el reencuentro con Flash y Dale, usa todos sus conocimientos científicos (que no son pocos) para ayudar a la rebelión contra Ming. No siempre lo pasa bien —por ejemplo, una aventura en las peligrosas junglas de Arborea provocará que Zarkov pierda la razón por un largo periodo de tiempo—, pero muchas veces sus ingenios son claves en los triunfos de Flash.

Tras el derrocamiento de Ming, Zarkov arma un cohete que los devuelve por un tiempo a él, a Flash y a Dale a la Tierra, donde harán frente a los planes de The Red Sword, cuyo agente principal conoce muy bien a Zarkov y, por eso mismo, trata de desacreditarlo oficialmente con el gobierno estadounidense. Tras derrotar esa amenaza, los tres vuelven a Mongo... y se encuentran con la nueva amenaza de Kang the Cruel. Zarkov recupera su rol de ayudante científico de Flash en estos años. Tras derrotar a Kang y estabilizar la situación política del planeta, construirá el cohete que envía definitivamente a sus amigos a la Tierra. Sin embargo, él se queda en Mongo gobernando.



70

71

5. FOUR COLOR FLASH

EL SUEÑO DEL PIBE

Las primeras historias originales del personaje en los *comic books* salieron vía la editorial Dell, verdadero gigante de las revistas de historietas norteamericanas entre las décadas de 1940 y 1970, dentro de la colección semanal «Four Color Comics», serie «Container», donde se publicaban en cada número historias de un personaje diferente, las cuales, si funcionaban bien, se graduaban a su propio título. En su número 173 del año 1947, Paul Norris (1914 – 2007) —cuyo crédito más importante hasta ese momento era ser el cocreador de *Aquaman* y que en unos años más tarde se convertirá en el continuador de *Brick Bradford*, una de las tiras diarias rivales de *Flash*— dibujaba una historia de *Flash Gordon*. El resultado fue una historieta de calidad aceptable para el *comic book* de la época; el estilo de Norris es efectivo, aunque



está a años luz de lo que se veía en ese momento en la páginas dominicales en cuanto a calidad. Norris volvería a dibujar los comics de *Flash Gordon* en la «Four Color Comics» 190, 204 y 247. John Lehti (1912-1991), otro dibujante profesional que supo ser en algún momento ayudante de Alex Raymond, dibujará a Gordon en la «Four Color Comics» 424, mientras que un muy joven Frank

104



Thorne (1930-2021) —muchos años antes de ser recordado como el autor que definió a *Red Sonja* y por sus personajes de historietas eróticas como *Ghita de Alizarr* y *The Iron Devil*— hará lo mismo en el segundo número de *Flash Gordon* de Dell —el primero reimprimía la primera historia de Norris— y en la «Four Color Comics» 512. En general, el material no es particularmente interesante ni agrega mucho a la mitología de la serie.

Pero volvamos atrás en el tiempo. Vayamos a la década de 1940 a Bogotá, Colombia, donde un niño norteamericano de diez años que, por cuestiones familiares, vivía en esos años allí, fue al cine a ver uno de los seriales de *Flash Gordon* protagonizados por Larry «Buster» Crabbe. El visionado cambiaría su vida: fascinado, se puso a buscar todo lo relacionado con el personaje. Los comics de Alex Raymond, traducidos al español, harán que su pasión crezca y madure hasta convertirse en proyecto de vida. Tras leer la serie, el niño supo que quería ser dibujante para poder algún día dibujar *Flash Gordon*. ¿El nombre del jovencito? Al Williamson.

105



que, entre ambos, escribieran un primer número que arrancara justo cuando terminan las páginas de Raymond, obviando todo lo siguiente. En esa primera historia del número uno de «King Comics», fechado en setiembre de 1966, Williamson se dejó la vida en cada viñeta. En solo quince páginas, Williamson e Ivie hicieron un breve repaso por la historia y los personajes principales del *Mongo* raymondiano y crearon una aventura que capturó de manera impecable el sentido épico de la serie original. La segunda historia del número —esta vez escrita por el propio Williamson— también es un trabajo de calidad, ambientado en esta historia en la Tierra de ese futuro, similar a la que en ese momento contaba Dan Barry.

Dentro del pequeño grupo de fans del cómic que en ese momento existía en EE. UU., la historieta de Williamson e Ivie impactó profundamente. En los Alley Awards —el primer premio que el *fandom* estadounidense otorgó en esos años a los comics books— el primer número de *Flash Gordon*, de «King Comics»,

109

7. DEL ESPACIO A LAS MATINÉS

LOS SERIALES DE FLASH GORDON

Para la década de 1930, el género de los seriales era un productivo hermano bobo para los estudios más pequeños de Hollywood. Productoras como Columbia, Monogram, Mascot o Republic, vivían haciendo estas películas en episodios. Semana a semana los niños iban a ver aventuras a toda velocidad y llenas de acción, intriga, héroes, villanos y trampas mortales. Al final de cada capítulo, el protagonista quedaba atrapado en una situación mortal. Siete días después, el héroe escapaba milagrosamente. Así eran los seriales.

El único estudio *mejor*—o sea, aquellos que se consideraban la primera línea en Hollywood—que producía estos filmes, considerados como el último escalón del producto *made in Hollywood*, era la Universal. Sí, el mismo que hacía largometrajes de terror

con Lugosi, Karloff y demás actores que todos los lectores de este libro, suponemos, conocen. Lo que pasaba es que Universal era un estudio mediano. Como un club que juega en primera división, pero raramente va a salir campeón en su dichosa vida. Además, desde la Gran Depresión económica de 1929 andaba esquivando la quiebra todos los años.

Buster Crabbe y Jean Rogers como Flashy y Dale Arden en el serial de Flash Gordon.



138



Flash Gordon (Buster Crabbe) frente a Ming el Desplazado (Charles Middleton).

El departamento de seriales del estudio era uno de los que le permitía sobrevivir cada año. Eran baratos de hacer y dejaban a la empresa buenas ganancias. Esta fábrica de episodios estaba dirigida por Henry Mac Rae (1876-1944), veterano del cine desde los comienzos del mudo y amigo del dueño del estudio, Carl Laemmle. Tras hacer el pase de los seriales al sonoro de manera exitosa, el «tío» Carl le tenía suficiente confianza a Mac Rae para darle libertad absoluta en su departamento. Pero había una condición: cada uno de los cuatro seriales anuales se tenían que rodar entre seis y ocho semanas y debían costar entre 175.000 y 250.000 dólares cada uno. Poca pasta en esa época, teniendo en cuenta que cada serial (doce a quince capítulos) duraba unas cuatro o cinco horas y costaba la mitad que un film común. Pero Mac Rae nunca defraudó a Laemmle. Entregaba sus producciones a tiempo y dentro del presupuesto.

139



LAS SECUELAS

El 6 de abril de 1936, el primer capítulo de *Flash Gordon* aparecía en los cines yanquis. Y al poco tiempo se convertía en un éxito sin precedentes como el segundo producto que más recaudó ese año para la Universal, después de una comedia protagonizada por la actriz Deanna Durbin. No solo era un éxito en las matinés infantiles, sino que en varios cines se llegó a proyectar junto a la película principal, en las funciones nocturnas, algo no muy común en esos años para un serial. Obviamente, la Universal había parido un éxito y la secuela venía en camino.

Pero las cosas estaban cambiando dentro del estudio. Carl Laemmle acababa de vender Universal y los nuevos propietarios iniciaron una reestructuración. Despidieron a muchas personas, aunque Mac Rae conservó su puesto. Sin embargo, se organizó una segunda unidad dedicada a hacer seriales, dirigida por los pro-

Los cowboy hablan con Flash Gordon en *Flash Gordon's Trip to Mars*. Dale Arden y Happy Haggard (Donald Kirkham).

153

EL AUTOR

Roberto Barreiro (Buenos Aires, 1971) es oriundo de la tierra del tango, el asado, Maradona y Messi, pero vive desde hace más de veinte años en Santiago de Chile. Casado, dos hijas, tres gatos. Está interesado con la cultura popular desde su adolescencia. Lleva tres décadas escribiendo sobre ella en medios tan dispares como *La Cosa*, *Billiken*, *Comiqueando* (de Argentina), *2000 Maníacos*, *Barsoom* (España), *Revista Latinoamericana de Estudios sobre la Historieta* (Cuba), *Miedo* (Chile), *Comic Book Creator* y *Cryptology* (Estados Unidos) y alguna más que se le escapa ahora. Como guionista de historieta tiene publicadas cinco novelas gráficas en Argentina y México y varias historias cortas en revistas de Argentina y España (por ejemplo en la revista *Cthulhu* de esta editorial). Y como investigador ha escrito *Historia de los fanzines de la Historieta en Argentina* (Buenos Aires, 2001), *Libro de Fanzines* (coescrito con Julian Oubliña, Buenos Aires, 2015) y *Mascaras, Machetes y Masacres* (Buenos Aires, 2022), además de colaborar con un par de capítulos en *La Pantalla ensangrentada: Historia*



del cine gore (Buenos Aires, 2025). Si quieren leer más de sus publicaciones pueden ir a su blog, Arboles Muertos y Mucha Tinta (<http://arbolesmuertosymuchatinta.wordpress.com>) donde hay mucho material disponible o seguirlo en su Substack, Popqueología. Sí, sí: debería aflojar un poco...



3^a
EDICIÓN

EN BUSCA DE
TOTORO

APUNTES DE UN PASEO POR EL BOSQUE

Sebastián Hiri



EN BUSCA DE TOTORO. APUNTES DE UN PASEO POR EL BOSQUE

Sebastián Hirr



¡TERCERA EDICIÓN!

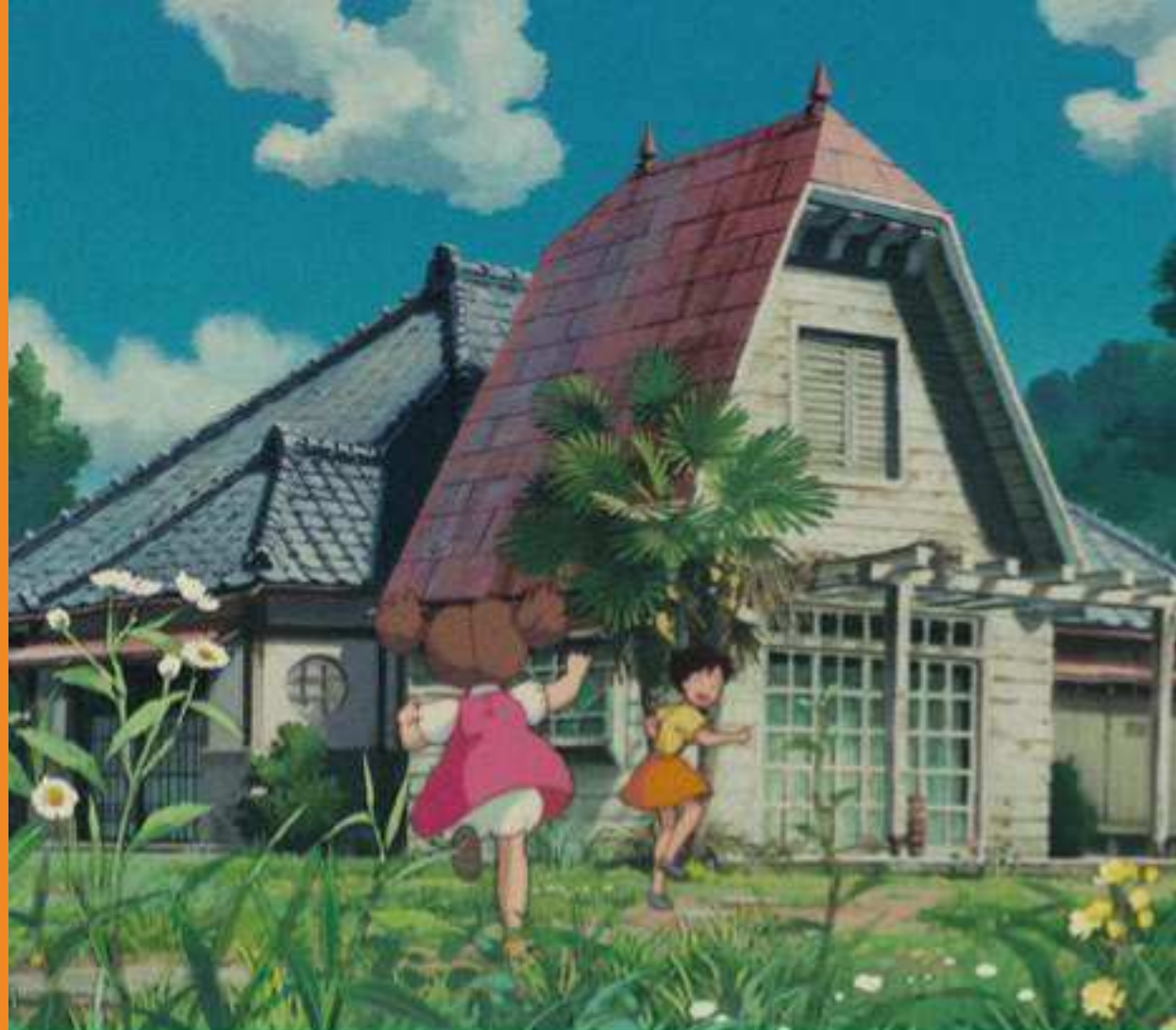
Muy de vez en cuando se cruza en nuestras vidas una película que no es parecida a ninguna otra. Una película que no solamente pone ante nosotros un mundo que no conocíamos sino que tiene, además, la capacidad de influenciar la forma en que vemos al mundo una vez que atravesamos la experiencia de mirarla. Su visionado no nos aleja de la realidad: la reconfigura.

Porque el efecto que consigue *Mi vecino Totoro* sobre nosotros es el mismo que tiene el propio Totoro sobre Mei y Satsuki: nuestra realidad queda desplazada durante el tiempo que esos factores, ya sean, según el caso, película o espíritus de la naturaleza, acaparen nuestra atención. Lo que distingue a esta obra de un mero entretenimiento es que si nos entregamos a ella con la misma naturalidad y confianza con que Mei trepa por primera vez al lomo de Totoro, al emerger del mundo que nos plantea ya no seremos los mismos.



Cartoné. 17x24. Color. 248 páginas
ISBN: 978-84-120891-0-3
Precio: 27,95 euros

DISPONIBLE A PARTIR DE
LA SEGUNDA SEMANA DE NOVIEMBRE



1. La llegada.

UN MUNDO POR DESCUBRIR

Como ya había ocurrido antes en varias de las películas de Miyazaki, y como también ocurriría después, *Mi vecino Totoro* comienza con la imagen de un vehículo en movimiento: una furgoneta de tres ruedas atiborrada de objetos domésticos recorre un camino rural flanqueado por campos de arroz.

Una silla, una cómoda, bultos de distintos tamaños, una mesa plegable, una tina de madera, dos largos cañan de bambú, una bicicleta, una escoba y unas cuantas cajas —desde una de las cuales asoman sartenes, paraguas y una lámpara— se amontonan en la parte trasera del vehículo, aseguradas por sogas. Debajo del escritorio que sirve como base para ese mon-

tículo de contornos extraños viajan dos niñas, rodeadas de libros. Los títulos impresos en sus lomos son sugerentes: *Minerales*, *Cultura del mundo*, *Historia antigua*. Esos gruesos volúmenes, sumados a los que veremos más tarde en la biblioteca, insinúan la profesión de su dueño: arqueólogo, antropólogo o historiador. La imagen que muestra a las dos niñas ocupando el acotado espacio en el interior del escritorio lo revela como mucho más grande de lo que sugería el plano general anterior. Resulta tentador rastrear en esa distorsión una metáfora: quizá tenga que ver con que las reglas racionales que configuran la realidad externa son más variables y elásticas dentro del refugio de la infancia. Intencionada o no, esta comparación



contiene el primer indicio de uno de los temas centrales de la película. El relato ni siquiera ha comenzado y su director ya nos ofrece de manera velada una visión general de uno de los núcleos temáticos de su obra, aquello que impregnará casi cualquier pasaje del filme.

La mayor de las niñas (su nombre, Satsuki, no nos será revelado hasta dentro de unos minutos) estira su cuerpo hacia fuera y ofrece un dulce a su padre, sin reparar en la temeridad de su gesto. Tampoco lo hace su padre, quien acepta agradecido el convite. No hay regaños, ni siquiera un simple llamado de atención, por exponerse a un riesgo innecesario. Simplemente le pregunta si está cansada. El uso de este recurso narrativo casi siempre imperceptible, se incrementará cada vez más a lo largo del filme: la actitud despreocupada de los personajes ante aquello en apariencia peligroso nos revela que en realidad ese peligro nunca había existido. En este gesto también se dibujan los primeros rasgos del carácter del padre de las niñas: no es de los que evitarían que sus hijas trepan a un árbol, temerosos del riesgo de que cayera y se hiciera daño. Parece más cercano a quienes entienden que cada caída es parte vital del aprendizaje y las alientan a trepar.

A lo largo de esta primera secuencia, y apelando a herramientas similares, Miyazaki irá modelando a los personajes principales. Y esto se relaciona con uno de sus recursos más bellos y característicos: la ausencia de énfasis. El director no busca el impacto con acciones





3. El encuentro.

UN TRASPIÉ A LO INEXPLICABLE

Para el filósofo y crítico literario Tzvetan Todorov existen tres categorías dentro de relato de ficción no realista: lo insólito, lo maravilloso y lo fantástico. En la primera, un fenómeno en apariencia sobrenatural se explica apelando a la razón: todo había sido un sueño, o una confusión. Cuando lo sobrenatural forma parte de la estructura del mundo en el que transcurre el relato, nos encontramos ante lo maravilloso. Según postula Todorov en su *Introducción a la literatura fantástica*, en lo fantástico confluirían las dos categorías anteriores. Aquí las dudas acerca de la condición exacta de lo sobrenatural no son despejadas: el territorio de lo fantástico es la incertidumbre. Es en este plano donde se desarrolla el relato que nos ocupa, en el cual un desborde de metáforas apuntan

siempre hacia el mismo lugar: la ambigüedad, la duda, la indefinición. *Mi vecino Totoro* es casi una celebración de la ausencia de certezas.

El plano en movimiento que baja desde la copa del alcornoque hasta posarse sobre la casa de la familia Kusakabe anticipa el eje espacial sobre el que transcurrirá la narración durante esta tercera secuencia. Aunque intentar definir con coordenadas espaciales los acontecimientos que tendrán lugar en los minutos siguientes podría resultar, tal como descubrirá Mei, no solo inútil sino también desalentador.

Es Satsuki quien llena la casa de luz al tiempo que abre las puertas, urge a su padre a despertarse. Mei intenta lo mismo pero de manera más contundente. Mientras su hija menor cabalga sobre su espalda, el señor Kusakabe se cubre la



instante antes que para los de Mei, las características físicas de uno de los personajes más queridos y reconocibles del cine de animación. La niña desaparece detrás de la inmensa figura y es aquí donde el entrenamiento sutil al que nos sometió Miyazaki durante la primera media hora comienza a probar su efectividad: Mei reaparece un segundo más tarde, trepando por el pelaje de esa robusta anatomía, pero la ten-

sión, si la hubo, desapareció antes de terminar de tomar forma. La curiosidad de la niña es inversamente proporcional a la del ser sobre el que camina: este abre los ojos por un instante pero no considera que una presencia humana sobre su barriga sea razón suficiente para interrumpir su sueño. Cuando Mei le rasca la nariz, y el estornudo que provoca la proyecta con violencia fuera del alcance de nuestra vista, ya

no tenemos por la posibilidad de que corra algún riesgo. La niña escala nuevamente el denso pelaje y esta vez acerca su cuerpo a la cabeza gigantesca buscando respuestas. «¿Qué eres?», pregunta. «*Un makara karuishi*». La respuesta llega por medio de un gruñido gutural que levanta un gran viento. Desde un punto de vista incrustado en la misma garganta de la que emana el rugido (una subjetiva de la campuni-

lla, un gran hallazgo narrativo hasta ese momento inédito en el cine de animación), Mei rie encantada. Y replica intentando adaptar su respuesta al mismo nivel de comunicación: con un grito. Su interlocutor parece impresionarse durante un instante. Pero luego suspira profundamente y vuelve a cerrar los ojos. La niña descifra en ese gruñido somnoliento las tres sílabas que dan forma a un nombre: Totoro.



5. La parada del autobús.

EL ESPLENDOR DE LO FANTÁSTICO

Un especie de anticlímax marca el punto de partida de esta quinta secuencia: la emoción de las niñas al ver llegar el autobús contrasta con su desilusión al descubrir que su padre no venía en él. El vacío casi palpable que permanece en el aire una vez que el vehículo se aleja establece el ambiente dentro del que se desarrollará una buena parte de esta secuencia. Dos planos estáticos, uno del paisaje circundante envuelto por la lluvia y otro, contrapicado, de las gotas atravesando las copas de los árboles, refuerzan la idea de que no ocurre nada, salvo la lluvia. En la parada, las niñas esperan. Satsuki, con la concentración de quien realiza un ritual, se dedica al *agateri*, un posatempo en el que

se buscan patrones geométricos estirando un cordel entre las manos (en distintos países de habla hispana se lo conoce como juego de hilos, hamacas o cunitas; en inglés se refiere a él como *cat's cradle*, cuna de gato). Mei camina en silencio sobre la tierra encharcada, como si la lluvia persistente y monótona hubiera aplacado sus instintos naturales. Aún así, el pequeño santuario en el recodo del camino atrae su curiosidad. Al amparo de un tronco, guiada por la estricta cadencia de una gota que se destaca entre las demás, la mirada de la niña recorre los estandartes, la gran figura de Inari-san, el dios zorro, y las réplicas más pequeñas dentro del cobertizo de madera. A Mei no la han asustado las legiones de seres evanescentes



Una de las preguntas que plantea esta película parece indagar acerca de cuándo perdimos la habilidad para comunicarnos con lo indefinido, ya sean divinidades que encarnan a los elementos, dioses caprichosos de voluntad impredecible o seres antropomorfos de existencias vagas y ocasionales. A esa inquietud parece intentar responder esta escena, con otra pregunta, quizá más urgente, pero que apunta en la misma dirección: ¿cuándo fue que perdimos la capacidad de disfrutar de las gotas de lluvia golpeando en el paraguas?

Un nuevo par de luces avanzando por el camino podría llevarnos a pensar que, como ocurrió antes, cuestiones más mundanas estuvieran a punto de dejar de lado las dudas provocadas por la aparición de lo sobrenatural. Es un proceso narrativo en el que Miyazaki nos ha entrenado sin que lo advirtiéramos: las conjeturas acerca del origen de las bellotas misteriosas, por ejemplo, o las alusiones de Obachan a los *monowatari*, fueron interrumpidas por la urgencia de seguir poniendo en orden el nuevo hogar. «Es el bus», dice Satsuki, como si ese bramido portentoso que acaba de conmoverla no fuera más que un detalle menor. Pero los faros que recorren el camino se mueven de manera curiosa, casi inquietante, y la expresión atónita de las niñas confirma que los planos de realidad aún continúan superpuestos. Faltan



6. Las semillas.

REALIDADES DE ALTO VUELO



En su inagotable *Tristes trópicos*, Claude Lévi-Strauss se refiere a los ritos de iniciación de ciertas tribus de América del Norte, en los cuales los adolescentes, a través de duras pruebas, alcanzan un estado de embotamiento, de debilidad o de delirio que les permite comunicarse con el mundo sobrenatural. "Conmovido por la intensidad de sus sufrimientos y plegarias" señala el antropólogo francés, "un animal mágico se verá forzado a aparecerseles; una visión les revelará al que desde ese momento será su espíritu guardián". En el caso que nos ocupa, Totoro, más amable que los seres citados por Lévi-Strauss, dispensa a las niñas del requisito de someterse a niveles extremos de sufrimiento. O quizá sea capaz

de percibir, pese a las apariencias, la angustia que el alejamiento y el destino incierto de su madre provoca en su interior, y eso basta para propiciar su aparición.

En una carta que escribe a su madre, Satsuki, entusiasmada, describe las sensaciones que provocó en ella el encuentro con Totoro en la parada del autobús y revela el contenido del paquete que este les dejó antes de partir: una gran variedad de semillas. Incluso dedica unas palabras a la naturaleza del envoltorio, hojas de sasa (una variedad de bambú) atadas con barba de dragón (*ryu no hige*, una planta japonesa con hojas largas y delgadas). Le cuenta que ya las ha plantado, pues le maravilla la idea de que crezca un bosque en medio del

EL AUTOR • @sebastianhrr

SEBASTIÁN HIRR nació en 1974. Vivió en Buenos Aires, Madrid, Salzburgo y Lisboa. Estudió cine y fotografía, pero de una manera u otra su vida siempre estuvo relacionada con los libros: los leyó, los escribió, los maquetoó e incluso llegó a quemarlos (durante una noche muy fría, en el Himalaya, a más de cuatro mil metros de altura). Le interesan especialmente los momentos de ocio de los dioses y la manera en que pasan su tiempo cuando no están ocupados en crear nuevos mundos (o destruirlos).



LOS MIL ROSTROS DEL
Fantasma de la Ópera

★ Mario Hernández ★

LOS MIL ROSTROS DEL FANTASMA DE LA ÓPERA

Mario Hernández



«NO SOY NI ÁNGEL NI GENIO NI FANTASMA... SOY ERIK».

Nunca pudo imaginar el escritor francés Gaston Leroux que el protagonista de su novela *El fantasma de la Ópera*, publicada en 1910, se convertiría quince años después en un monstruo clásico del terror, tras el estreno de la versión cinematográfica de Lon Chaney en 1925, cumbre del cine mudo. Y, mucho menos, que su genio desfigurado y asesino acabaría transformado, por obra y gracia del musical de Andrew Lloyd Webber en los años 80, en un gran éxito mundial.

Mario Hernández persigue al Fantasma en estas páginas, de manera exhaustiva y amena, en sus diferentes apariciones en el cine y la televisión, encontrando sus huellas en óperas rock de la contracultura hippie o en la revolución china, la época dorada de la Hammer o el gore ochentero, pero también en el mundo del cómic, la literatura, la radio... y por supuesto, en Los Simpson.

Cartoné. 17x24. Color.272 páginas
ISBN: 979-13-87995-10-2
Precio: 27,95 euros

DISPONIBLE A PARTIR DE
LA SEGUNDA SEMANA DE NOVIEMBRE

1. Le fantôme de l'Opéra (1910)

LA NOVELA DE GASTON LEROUX

Decir que eran tiempos convulsos sería como no decir nada, como si el presente en el que vivimos fuera jaja; pero lo cierto es que la segunda mitad del siglo XIX introdujo a la humanidad en el presente a pasos de gigante, dejándola en pocos años irreconocible: la Revolución Industrial cambió la vida tal como se conocía, pues aparecieron nuevos métodos de transporte que hicieron del mundo un sitio cada vez más pequeño, y de las ciudades modernas, lugares cada vez más grandes. Y no había urbe más grande ni más moderna que París, la Ciudad de la Luz y del lujo, la expresión máxima de la incipiente llegada del siglo XX.

Pero antes de todo eso hubo sangre, mucha sangre: la que dejaron las secuelas de las guerras napoleónicas, revueltas constantes entre barricadas por las calles parisinas en las que Victor Hugo ambienta *Los miserables*, y que tras obtener una breve Segunda República, volverían a traer a un Napoleón —esta vez el sobrino— al trono francés, coincidiendo precisamente con esta mitad de siglo que comentamos. Veinte años después, la guerra franco-prusiana

Gaston Leroux: abogado, periodista, reportero, traductor, dramaturgo fracasado, romancista de éxito, estrella de la société parisienne, pecador en una delirante orgía, desquiciado, amante de la buena mesa, el buen vino y los buenos casinos.



8



provocaría su abdicación, así como el nacimiento de la Tercera República francesa, la cual se afianzó, de nuevo, gracias con sangre, la derramada por el pueblo en la Comuna de París de 1871, sobre la que volveremos, y no pocas veces, a lo largo de nuestra historia. Y entre tantos y tan frenéticos acontecimientos, daba sus primeros pasos el niño Gaston Louis Alfred Leroux.

Nacido el 6 de mayo de 1868, su infancia pronto quedaría marcada por la muerte de su madre, obligándole a una pronta madurez al tener que cuidar de su hermano pequeño mientras su padre trabajaba como contratista de albañilería. A la muerte de este, Leroux heredó un millón de francos de la época: en menos de un año, se había esfumado entre casinos y tabernas. Licenciado en Derecho, comienza a hacerse un nombre como periodista a

París vivió el siglo XIX: terrorista en tiempos, experimentando una profunda transformación social y tecnológica en sus últimos decenios que la convertiría en el centro del mundo desarrollado.

la playa para visitar la tumba de su padre, y le pide a Raoul que la deje sola, lo que por supuesto no hace. Observándola a escondidas entre las tumbas, y ante la lápida de su padre, sucede el milagro: una preciosa música de violín se eleva por encima del sonido del mar, una melodía tan perfectamente ejecutada que solo puede ser obra de papá Daai, o de un ángel... Christine parece estar en trance; Raoul oye un ruido en la capilla y, al acercarse, una figura huye de él: el vizconde la persigue en la oscuridad, y cuando consigue agarrarle de la capa, la sombra se gira ante él. Antes de desmayarse, Raoul solo puede ver una calavera con los ojos envueltos en llamas.

Pasan varios días durante los cuales Christine evita a Raoul; por su parte, Firmin y Armand han decidido que será Carlotta quien protagonice *Fuente*, de Gounod, relegando a la joven promesa. Además, ellos mismos van a ocupar el palco número 5, no sin antes haber despedido a Mme Giry: todo un desafío a las exigencias del Fantasma. La noche de la representación, en el momento cumbre de la actuación de la Carlotta, la diva comienza a soltar unos gallos terroríficos e incontrolables que horrorizan a la audiencia..., aunque no tanto como la voz que los dos directores oyen, proveniente de ninguna parte, en su palco: «esta noche está cantando como para que se caiga la lámpara», justo cuando la gigantesca lámpara de araña que corona el techo comienza a temblar, y cae sobre el patio de butacas, donde el público huye entre gritos de espanto. La tragedia se salda con numerosos heridos y una sola muerte: la acomodadora contratada para sustituir a Mme Giry.

En los quince días siguientes no se habla de otra cosa en todo París; también de la desaparición de Christine Daai, que parece haberse esfumado de la faz de la tierra desde el accidente de la lámpara. También ha desaparecido el caballo blanco César de las caballerizas de la Ópera, pero eso preocupa menos a los directores Firmin y Richard, que han accedido, ahora sí, a todas las peticiones del Fantasma. Raoul, siempre desesperado, recibe una nota de la cantante, donde le pide que acuda al baile de máscaras de carnaval que, como todos los años, se celebra en el *Palais* esa noche. Enmascarado, Raoul acude; la gran sensación del baile es alguien

Mucho le debe Gaston Leroux a las aventuras que André Castaigne vivió para la primera edición norteamericana de su novela, en 1911: su influencia en la construcción universal del fantasma de la Ópera. Aquí como Muerte Raoul es inagotable y, más de un siglo después, sigue siendo.



24

2. The Phantom of the Opera (1925)

LON CHANEY, EL HOMBRE DE LAS MIL CARAS

Mientras el adolescente Gaston Leroux comenzaba sus estudios de Derecho, al otro lado del Atlántico nació el 1 de abril de 1883 Leonidas Frank Chaney, en la norteamericana Colorado Springs. De padres sordomudos, creció desarrollando su cuerpo y expresividad para comunicarse con ellos, mientras trabajaba en varios teatros locales como utilero, pintor y lo que se terciara. Su especial talento para la pantomima lo llevó al otro lado del telón: payaso, cantante, comediante, bailarín... En el mundo del vodevil ya era el famoso Lon Chaney, cuando conoce a la cantante Cleve Creighton, con la que se casa —embarazo de por medio— a los veintidós años en 1905, cuando ella tiene tan solo dieciséis. Su único hijo, Creighton Chaney, nacerá poco después.

Instalados en California desde 1910, el matrimonio resultó de lo más tormentoso, hasta que Cleve intentó suicidarse en el propio teatro donde trabajaba Lon, ingiriendo bicloruro de mercurio. No murió, pero se quemó las cuerdas vocales y acabó con su carrera musical para siempre. El escándalo en el circuito teatral angelino y el posterior divorcio convirtió a Chaney en persona *non grata* para los teatros, y se refugió como extra en la incipiente industria del cine. Es literalmente imposible saber exactamente



56



en cuántas películas, entre cortometrajes y largometrajes, participó Chaney en esos años —IMDb aventura unos ciento veinte títulos—; a la cantidad de celuloide perdido de la época hay que añadir que ni técnicos ni extras figuraban en los créditos y, además, el actor era un genio del maquillaje y la caracterización, lo que le permitía transformarse de manera radical y así interpretar varios personajes dentro de la misma producción, independientemente del físico o de la raza¹⁷.

Todo Hollywood supo pronto de su habilidad para el disfraz, y en 1919 Paramount le ofreció una primera gran oportunidad que no desaprovechó: el ladronzuelo apodado la Rana que finge ser un tullido de miembros retorcidos en *El milagro* (George Loane Tucker) causó sensación a un lado y otro de la pantalla, pero su trabajo en *The Penalty* (Wallace Worsley) un año después dejó a todos conmovidos. Chaney interpretaba a un despiadado mafioso sin piernas llamado Blizzard, para el cual ingenió un arnés que le permitía andar sobre sus rodillas, asistido de pequeñas muletas; lo llevaba tanto rato que le cortaba la circulación y sufría desmayos. Enseguida vinieron los dobles papeles de *La isla del terror* (Maurice Tourneur, 1920) y *El fuera de la ley* (Tod Browning, 1920), el repelente Fagin de *Oliver Twist* (Frank Lloyd, 1922) o el

Más de cien años después, y pese a todos los increíbles avances en el campo de los efectos especiales de maquillaje, las transformaciones de Lon Chaney siguen resultando fascinante y aterradoras, y gran parte de los personajes que interpreta, historia del Cine.

57

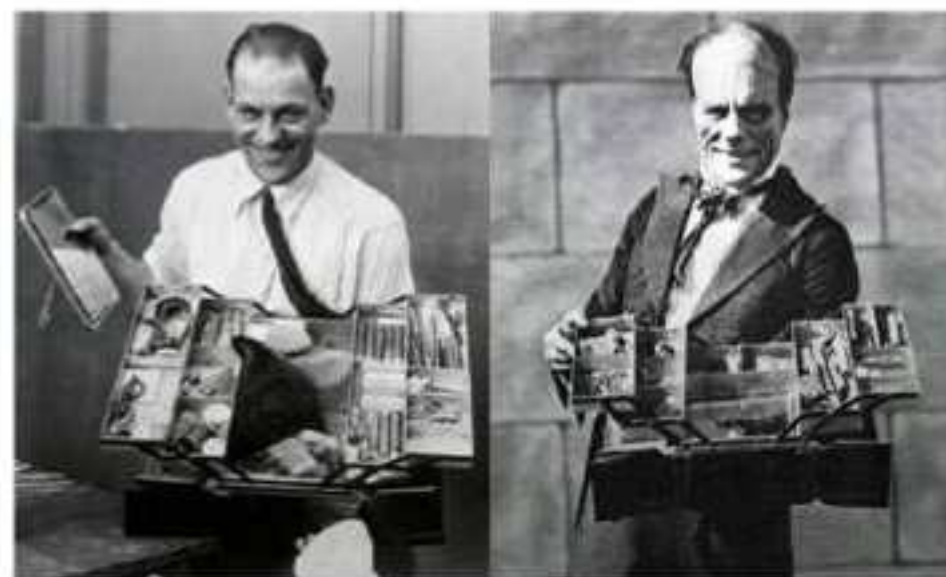


dijo pavor que sentirá Christine, hasta que él se gira y, ya fuera del plano, se le revela: su grito se oye, aunque sea mudo.

Lo que sucede después, el terror, la locura, la violencia y la crueldad con la que el Fantasma se abalanza sobre Christine, le agarra de la cabeza y le obliga a mirarle, mientras rie desquiciado —*Focus your eyes, glut your soul, on my accursed ugliness!*, reza la cartela, una frase directamente extraída de la novela—, deja paso en apenas unos segundos al dolor y a la tragedia, gracias al genio interpretativo de Chaney, cuando comprende que ha perdido a Christine para siempre: al ver la soledad del ser humano tras el monstruo, el espectador no puede sino identificarse; el mejor momento del texto de Gaston Leroux se traslada a la pantalla con toda su fuerza torrencial, y queda inmortalizado allí y en nuestra memoria para siempre.

Este rostro de Erik es el más mítico de todas sus futuras encarnaciones y el más cercano al original literario, en cuya descripción, así como en las acuarelas de André Castaigne, se basó Lon Chaney. La máscara es otro cantar, y ahí de poco le sirvieron el autor francés, porque apenas la describe, ni las ilustraciones de la edición norteamericana. El actor optó por una máscara de ojos

Lon Chaney, antes y después de utilizar su método de maquillaje y dar a luz a lo que quizá sea su mayor creación: Erik, el fantasma de la Ópera silenciosa.



71

3. El Fantasma en la gran pantalla

ADAPTACIONES (MÁS O MENOS) CANÓNICAS

Pese a que podría decirse que el cine de monstruos de terror comenzó con *El fantasma de la Ópera* en 1925, Erik se ha prologado menos, y con más adversa fortuna, que los «compañeros» a los que abrió camino. Y si en la filmografía de estos encontramos no pocos bodrios, también despuntan un buen puñado de clásicos y hasta alguna obra maestra, mientras que con nuestro Fantasma... bueno, no adelantemos batacazos, digo, acontecimientos.

EL REMAKE DE UNIVERSAL (1943)

En una Universal donde ya no quedaba ningún Laemmle, el Fantasma tuvo que esperar³⁷ a la nueva etapa de cine de terror comandada por George Waggner, avezado productor y un tipo listo a la hora de resucitar o directamente inventar nuevos monstruos por cuatro duros. El elegido para heredar la máscara fue el británico Claude



Rains, uno de los mejores y más elegantes actores de todos los tiempos; cuatro veces nominado al Oscar, secundario de lujo —*Casablanca* (Michael Curtiz, 1942); *Encadenados* (Alfred Hitchcock, 1946)— y villano experimentado —*Las aventuras de Robin Hood* (Michael Curtiz, 1938), *Caballero sin espada* (Frank Capra, 1940)—, ya dio prestigio y caché a otros dos títulos de terror Universal:

fue *El hombre invisible* y se enfrentó a *El hombre lobo*, el licántropo de esta, Lon Chaney, Jr., se pilló por cierto un buen rebote al no ser escogido como Fantasma, considerándose heredero natural por vía paterna. Eso sí, quizá se le pasó al ver la película...

No es que *El fantasma de la Ópera* de 1943 sea una completa debacle, pero sí tan aburrida y descompensada que a uno se le olvida por qué la está viendo. El guion escrito por Eric Taylor y Samuel Hoffenstein, ambos con experiencia en el cine de terror, a partir de una adaptación de John Jacoby, opta no solo por desligarse de la original de 1925, sino de la propia novela de Gaston Leroux, a la que tergiversa tanto que acaba pareciéndose como un huevo a una castaña: Erik es rebautizado como Eriq Claude, un violinista de la Provenza al que la artritis aparta de su trabajo en la Ópera de París, obsesionado con la corista Christine DuBois (Susanna Foster), a la que anónimamente paga sus clases de canto para ayudarla en su carrera, acaba en una bancarrota de la que intenta salir vendiendo la gran obra de su vida, una nana. Les digo yo, toda una

Susanna Foster es la nueva Christine, y Nelson Eddy es Raoul, que no se llama Raoul. La máscara de Claude Rains ya asegura la realidad de los hechos en la historia que se vive...

vida para una nana. Pero cuando cree que un editor le quiere robar su trabajo, lo asesina, no sin que la secretaria del primero le rocíe el rostro con ácido; porque todos sabemos que en una editorial de música lo normal es que haya bandejas con ácido por todas partes. Desfigurado y perseguido por la policía, huye escondiéndose en las catacumbas de la Ópera, donde comenzará sus artimañas como el Fantasma asistiendo a Christine en su escalada al éxito.

Si el personaje de Raoul siempre ha sido insostenible, aquí lo es por partida doble: desdoblado en el inspector de la Sureté Raoul Daubert (Edgar Barrier), una mezcla del vizconde y el Pensa, y en el cantante Anatole Garon (Nelson Eddy), entre los dos no hacen uno, aunque eso sí, luzcan bigotitos a lo Norman Kerry a cuál más ridículo; también tenemos dos Carlottas, aquí llamadas Biancarolli y Lorenzi, y no se les ocurra buscar otros viejos conocidos porque, más allá de unos anecdóticos directores de la Ópera, ni están ni se les espera.

El mayor giro de la historia es, de todas formas, que Eriq no está enamorado de Christine, sino que... ¿es su padre? ¿Qué le parece el despoirre? Vayanse acostumbrando. A los ejecutivos de Universal les preocupó el tufillo a incesto y eliminaron la escena en la que la tía de Christine —una especie de *madame Valérius*— le explicaba

el misterio a Raoul, bueno, a uno de los dos Raouls; así, el parentesco no llegó al montaje final, por lo que los «cuidados» de Eriq por la cantante, tan paternalistas y castos, chirrían lo mismo que la inexplicable conexión que Christine dice sentir con el extraño violinista³⁸.

El débil guion va de lo forzado —el momento en que arrojan el ácido a Eriq— a lo ridículo —nadie quería robarle su música, es un malentendido del propio personaje—, pero el mayor problema es el director escogido por Waggner, Arthur Lubin. Planteada en



THE SCREEN'S CLASSIC
OF TERROR!

PHANTOM OF THE OPERA IN TECHNICOLOR

Starring
NELSON EDDY
SUSANNA FOSTER
CLAUDE RAINS

with
EDGAR BARRIER
LEO CARRILLO JANE FARRAR
J. EDWARD BROMBERG
FRITZ FELD HUME CRONYN

A CAST OF THOUSANDS



EL AUTOR

Mario Hernández. Nacido en Almansa (Albacete) en 1988, ha publicado el estudio cinematográfico *La noche del cazador. Criaturas en la noche* (Providence Ediciones, 2023), y los textos teatrales *Una mujer desnuda y en lo oscuro* (Editorial Acto Primero, 2017) y *Un Oscar para Óscar* (Éride Ediciones, 2022).

Titulado en Dirección & Guion Cinematográficos por el Centro de Estudios Ciudad de la Luz (Alicante), estrenó su primera película, *Tregua(s)*, en el Festival Internacional de Cine de Málaga 2023, estrenándose en salas comerciales ese mismo año, y con la que ha obtenido diversos premios (Mejor Película y Director en Ibicine, así como la Tesela de Oro y de Plata a Mejor Película y Guion, respectivamente, en el Festival de Cine de Alicante, y el Premio Lorca a Mejor Ópera Prima), amén de participar en el Marché

du Film de Cannes y otros festivales internacionales en Inglaterra y Cuba. Actualmente está desarrollando varios proyectos de largometraje y series.

También ha dirigido cinco cortometrajes: *A los ojos* (2015), *Por Sifo/Slow Wine* (2016), el documental *Vientos del pueblo sirio* (2017) —donde la crisis de refugiados en el Mediterráneo se narra a través de poemas de Miguel Hernández en las voces de Aitana Sánchez-Gijón y José Sacristán—, el poema audiovisual inspirado en el mundo de Julio Cortázar *Sakvo el crepúsculo* (2020) y *Adiós.* (2025, junto con Álvaro G. Company); todos ellos suman numerosos galardones nacionales e internacionales.

Es, además, director y dramaturgo escénico, con casi una decena de montajes teatrales: *Héroes* (2015, nominada a Mejor Espectáculo OFF), sobre la novela de Ray Loriga; *Una mujer desnuda y en lo oscuro* (2015), a partir de textos de Mario Benedetti; *BeatG. Un latido diferente* (2018), con poemas de las escritoras olvidadas de la generación beat; *El pecado mortal de madame Campoamor* (2021, Premio Calamonte Joven); la comedia *Un Oscar para Óscar* (2022); y *Enviado especial* (2022), una recreación de las experiencias de Ernest Hemingway en la guerra civil española. En 2025 estrenará la sátira *Solarpunk*, escrita por Ruth Rubio, su segundo montaje que no parte de un texto propio desde el estreno de *Mandíbula afilada* en 2018.

Co-fundador de la compañía teatral Hernández & Fernández, es creador y coordinador del ciclo Sintonías Literarias, un programa de teatro radiofónico para Radio Nacional de España (RNE), que puede verse en vivo a través de Ámbito Cultural.

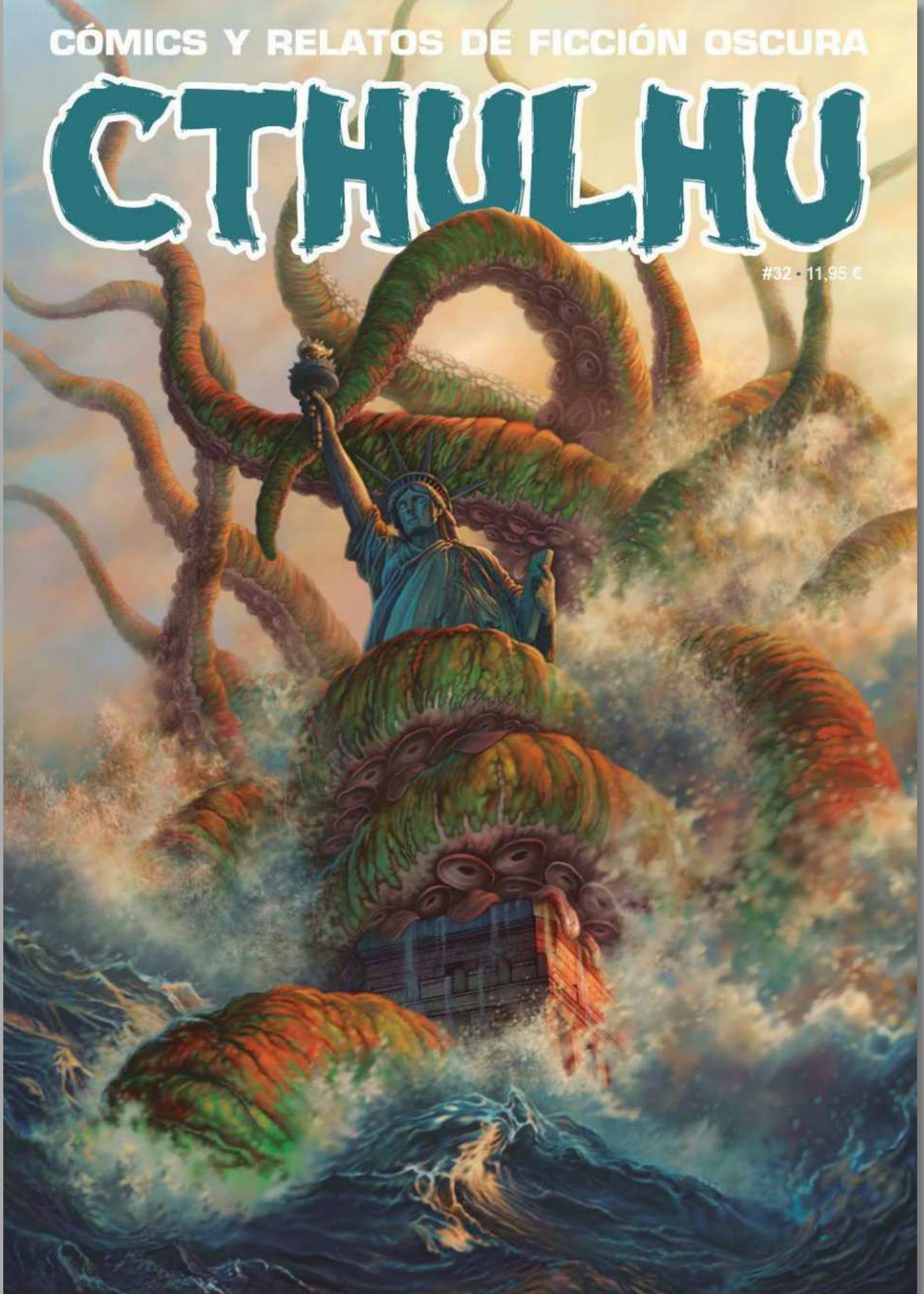


foto Cíntia Sarria

CÓMICS Y RELATOS DE FICCIÓN OSCURA

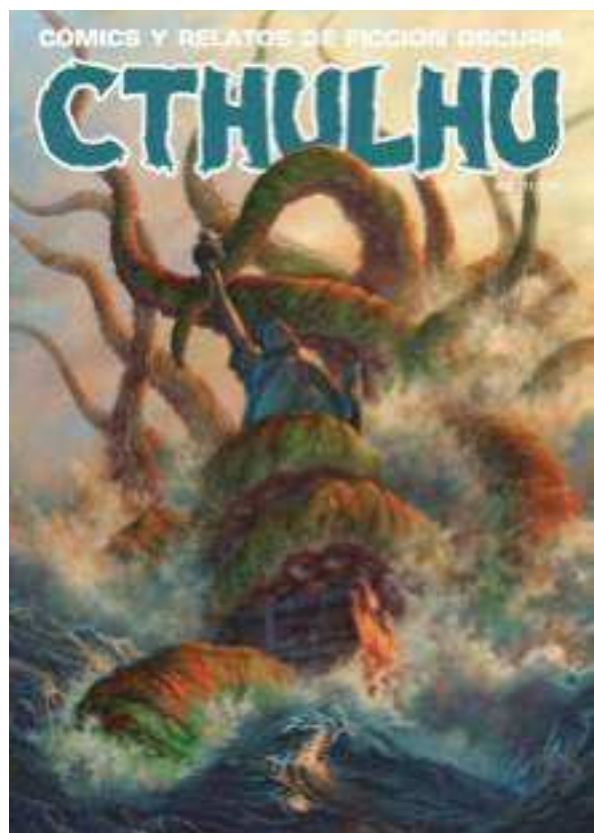
CTHULHU

#32 • 11,95 €



CTHULHU 32

Alfonso Bueno, Pedro Villarejo, Elchinodepelocrespo, Paco Zarco, César Herce, Julio Nieto, Rail Roben, Josep Salvia, Alberto Ávila Salazar, Juan Serrano, Nicolás Viñolo, Edu Molina, Rodolfo Santullo, Santaplix, Gonzalo Simone, Florentino Flórez, Guillermo Sanna, Jacques Salomon, Taco Silveira, Santiperez



¡Ya está aquí el número 32 de la revista de cómic y relatos de ficción oscura que no dejará dormir a ningún amante del terror cósmico!

En esta edición, la impactante portada de Juan Serrano, muestra al mismísimo Cthulhu emergiendo de las aguas para destruir la Estatua de la Libertad, símbolo del fin de toda esperanza humana. Dentro encontrarás historias inéditas de horror y ciencia ficción que desafían la cordura. Estas páginas son una invocación al miedo ancestral, un tributo a lo desconocido... ¿Te atreves a abrir sus páginas y mirar a los ojos del dios dormido?



Cartoné. 17x24. Color y Blanco y negro. 112 páginas
ISBN: 979-13-87995-09-6
Precio: 11,95 euros

**DISPONIBLE A PARTIR DE
LA TERCERA SEMANA DE OCTUBRE**

