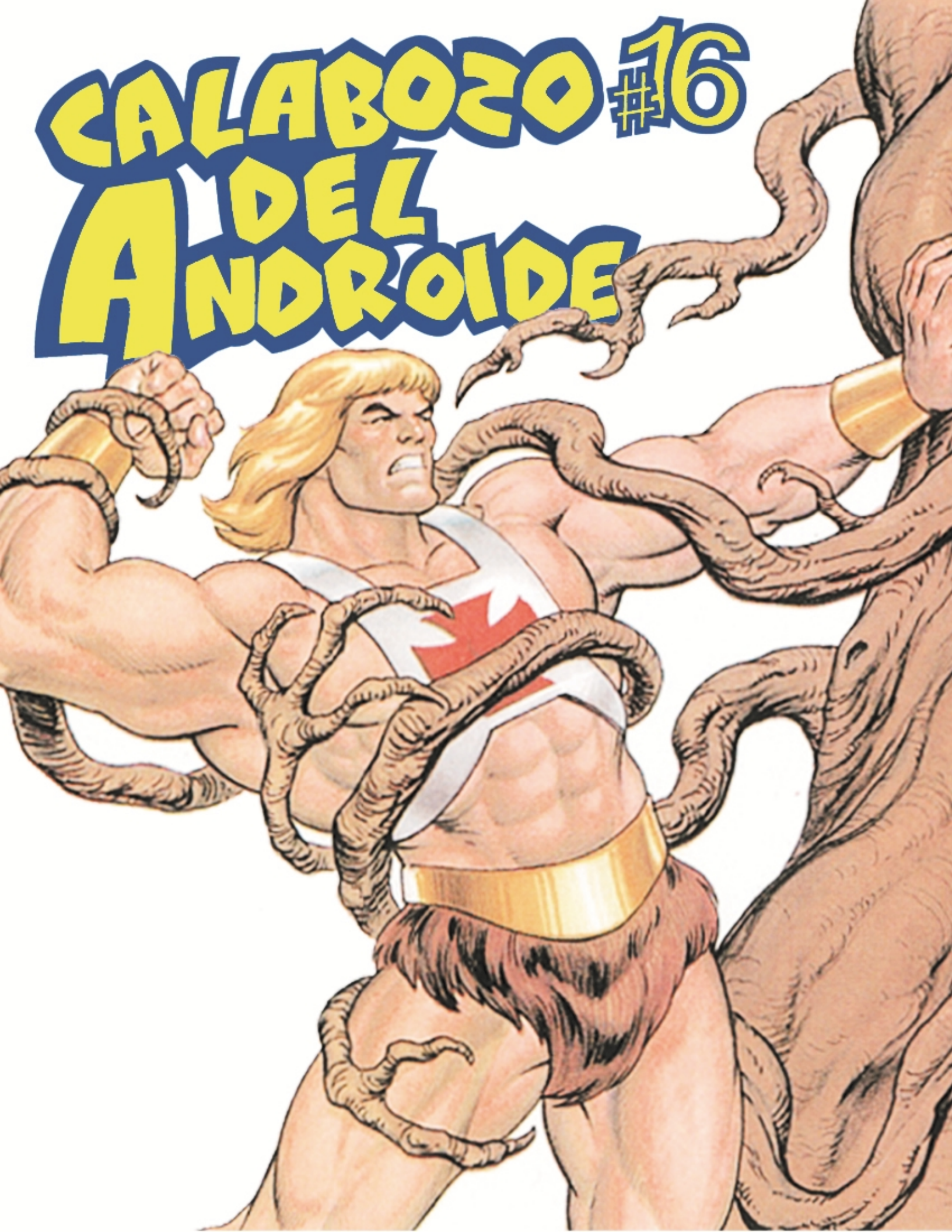


CALABOZO #16

DEL ANDROIDE



EL PODER DE GRAYSKULL

Bienvenidos a este tercer especial del *Calabozo del Androide*, dedicado a He-Man y sus comparsas. Puede que no sea de mayor interés para nadie, pero me siento casi obligado a rememorar mi época de coleccionista de la línea de juguetes de Mattel *Masters of the Universe* en la presente editorial.

Así como alguna vez afirmé ser uno de los primeros grunge de la austral ciudad de Punta Arenas (*TauZero* #7), también debo haber sido de los primeros pequeñajos en poseer sus figuras de *Masters of the Universe*, en aquel cada vez más distante año de 1984. Lo primero que recuerdo fue haber visto el comercial de los juguetes en la televisión local, lo segundo: buscar los juguetes anunciados al día siguiente en las tiendas, tarea que probó infructuosa. Al no encontrar por ninguna parte a He-Man y co., acudí a una tía dueña de una tienda de artículos para el hogar. Ciertamente que ella no comercializaría las figuras de Mattel, pero podría estar enterada de quien lo haría, y así fue.

Puesto sobre aviso de quien era el distribuidor, y donde quedaba su sala de ventas, convecí a mi padre para que me comprara mi regalo de cumpleaños “por adelantado” (aún faltaba un mes para aquello). Acudimos entonces a una oficina en el tercer o cuarto piso de la Galería Roka, el lugar más extraño donde he comprado un juguete en mi vida, y salí con He-Man, Skeletor, Man-At-Arms y Battle-Cat bajo el brazo. Los juguetes de *Masters of the Universe*, por alguna razón que desconozco, no serían distribuidos en las tiendas sino hasta una semana después.

Nunca jugué con las figuras de He-Man, lo que hacía era formarlas una al lado de la otra en las repisas de mi habitación, poco después llegaron los juguetes de los Transformers, G.I. Joe, Thundercats, Visionaries, etc., pero nunca dejé de adquirir las nuevas figuras de *Masters of the Universe*. Incluso, gracias a mi abuelo, llegué a tener el mismísimo Castillo Grayskull, que no era más que dos paredes plásticas que se abrían como una maleta, pero que en aquel tiempo parecía la gran cosa.

Calabozo del Androide N° 16

Octubre

2004

Director / Editor

Sergio Alejandro Amira

Diagramación y Diseño

Sergio Alejandro Amira

Portada

Bruce Timm

Columnistas

Sergio Alejandro Amira

Contacto

calabozodelandroide@mail.com

A medida que abandonaba la niñez comencé a deshacerme de algunos de mis juguetes a cambio de montos de dinero ridículos. Lo que más lamento fue haber vendido la totalidad de mis figuras de *Star Wars* (incluyendo el Slave-1, la nave de Bobba Fett) y el Castillo Grayskull. Supongo que de no mediar mi repentino traslado a Inglaterra, que me obligó a guardar los pocos juguetes que me quedaban en una caja que por olvido dejé donde mi abuelo, no tendría ninguno actualmente.

Ahora bien, no sería un ñoño respetable si no les hablara de mis figuras favoritas de *Masters of the Universe*, ¿no? Estas son:

Rio Blast: Un vaquero que se convierte en una verdadera estación de combate con armas que surgen

de sus antebrazos, muslos, espalda y pecho.

King Hiss: Líder de los Hombres Serpiente, bajo la apariencia de un humano normal oculta una maraña de serpientes que conforman su cabeza, torso y brazos.

Mantenna: Excéntrico personaje de la Evil Horde de color azul oscuro, cuatro piernas y ojos saltones inyectados en sangre.

Extendar: Corpulento héroe con miembros telescópicos.

Mosquitor: Malvado sirviente de Hordak en cuyo pecho podemos ver la sangre que ha succionado de sus víctimas.

Saurod: Al ser una fiel adaptación de su contraparte filmica, Saurod no luce para nada como las otras figuras, como si perteneciera a otra línea de juguetes. Arroja chispas por la boca.

Aquella caja con mi colección de *Masters of the Universe* reposa hoy en el desván de mi casa, lejos de la curiosidad destructora de mi hijo de dos años. Espero bajarla algún día.

Sergio Alejandro Amira
Octubre 2004

CONTENIDOS

EDITORIAL

El Poder de Grayskull

por Sergio Alejandro Amira.

EL SOLIPSISTA ILUSTRADO

Minicómics

por Sergio Alejandro Amira.

ARCHIVO ANDROIDE

El juguetable éxito de He-Man

por Sergio Alejandro Amira.

THE NETWORK

He-Man en la TV

por Sergio Alejandro Amira.

VIENDO DOBLE

Marvin & Orko

por Sergio Alejandro Amira.

DEL NUEVE AL SIETE

Masters of the Universe

por Sergio Alejandro Amira.

CABLES CRUZADOS

De Eternia con muerte

por Sergio Alejandro Amira.

BESTIARIO

La fauna de Eternia

por Sergio Alejandro Amira.

Todos los personajes e imágenes utilizados en esta edición son propiedad de sus respectivos dueños.

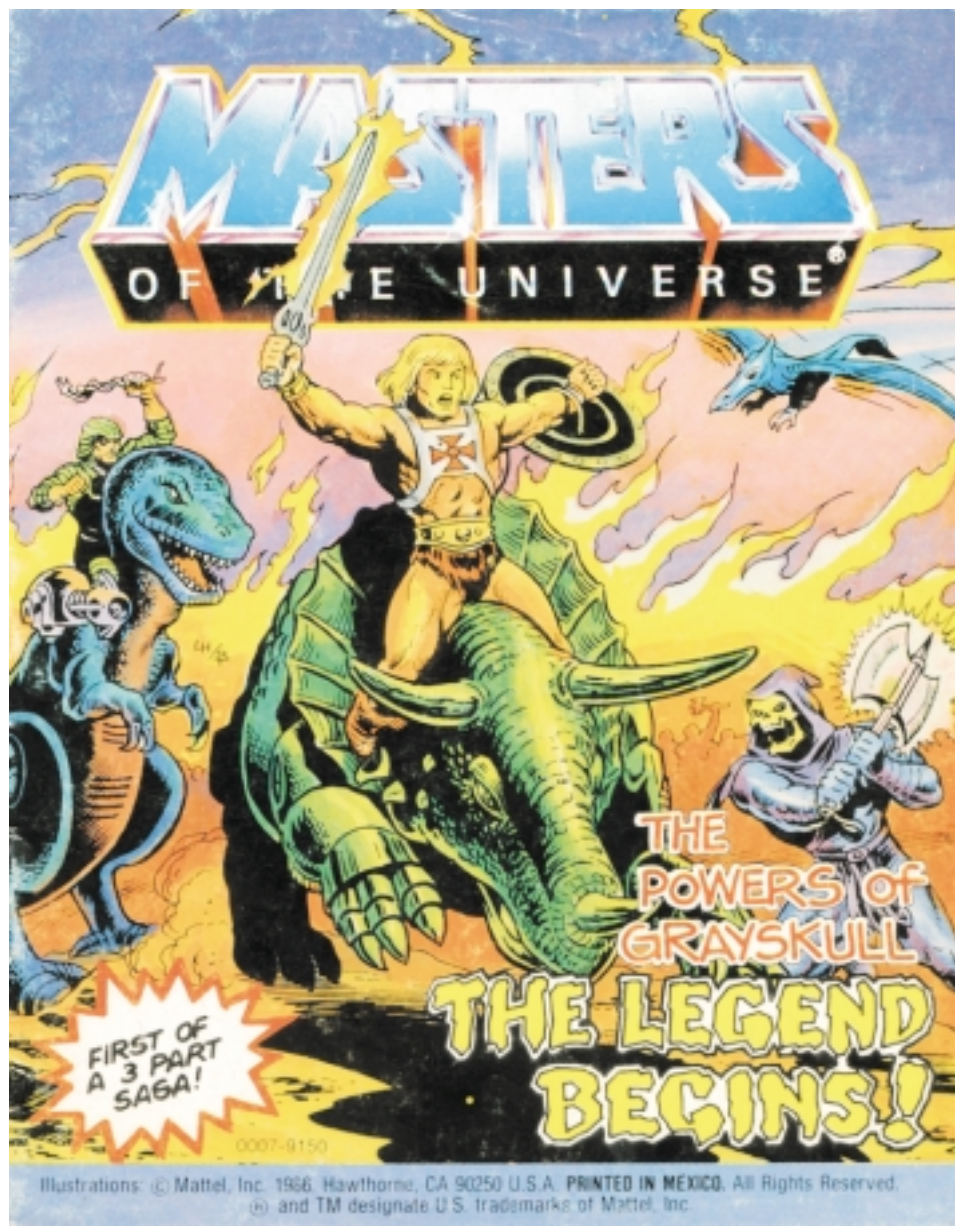
MINICÓMICS

Una de las novedades que incorporó la línea de juguetes *Masters of the Universe* fue la inclusión de un pequeño cómic (de 10.5 x 13.5 cms.). Mattel nunca le dio mucha importancia a estos minicómics, que en un principio no guardaban relación directa con el personaje al que acompañaban e incluso podían variar de figura en figura (mi Skeletor, podía traer un minicómic distinto al de mi vecino, por ejemplo). Eventualmente la actitud de Mattel cambió al percatarse que los niños los utilizaban como una guía para implementar sus juegos (recordemos que aún no existía la serie animada, por lo que uno no tenía mayor idea de quien diablos era He-Man o por qué luchaba contra Skeletor). De esta forma, cada minicómic comenzó a retratar la historia o el origen de uno o varios personajes específicos (*The battle of Roboto*, por ejemplo, introducía tanto a Roboto como al villano Two-Bad, por lo que se incluía con las figuras de ambos).

enfoque que Mattel le otorgó a los minicómics, lamentablemente disminuyó ostensiblemente su calidad tanto en el arte como las historias.

Personalmente puedo distinguir tres etapas en la evolución de los minicómics.

La primera (1983): se caracteriza por las excelentes ilustraciones de Alfredo P. Alcalá y Mark Texeria, e historias competentes y bien elaboradas. Cabe notar que los primeros minicómics se asemejaban más bien a libros de cuentos infantiles al contar con una sola viñeta por página (carente de globos de diálogo u onomatopeyas) acompañadas debajo por la narración de la historia. Los primeros minicómics realizados de esta forma (cómo



Battle in the Clouds y *The Vengeance of Skeletor*) ni siquiera acreditaban a equipo creativo, situación que sería subsanada a partir del notable minicómic titulado *Siege of Avion* que ya incluía los nombres de Michael Halperin como escritor y Alfredo P. Alcalá como artista. Esta etapa forjó su propia mitología al no estar influenciada aún por la serie animada de Filmation y es en mi opinión la más interesante de todas. Cabe destacar los títulos: *The Obelisk*, *Mask of Power* y *Dragon's Gift*, todas dibujadas por el talentoso artista filipino Alfredo



Primera etapa: El fantástico arte de Alfredo P. Alcalá en *The Obelisk*.



Segunda etapa: El anatómicamente incorrecto arte de Jim Shull en *Spikor Strikes*.



Tercera etapa: Back to basics, el arte de Bruce Timm, heredero de Alcalá, en *King of the Snake Men*.

Alcala, fallecido a principios del 2000.

La segunda (1984): estos minicómics ya habían comenzado a beber de las historias y caracterizaciones de la serie animada. Se destaca por un arte muy inferior al de Alfredo P. Alcala, notoriamente hecho a la rápida y con historias que prácticamente eran una propaganda para la nuevas figuras y artefactos. Esta etapa produjo el que debe ser el peor de todo los minicómics, *Spikor Strikes*, que nuevamente desestima acreditar a los autores como es debido y nos muestra el peor arte visto alguna vez en minicómic alguno.

La tercera (1985-86): cuenta con un arte de mejor calidad que la segunda etapa (aunque no tan bueno como la primera) gracias principalmente al trabajo de Bruce Timm, quien provenía de Filmation (donde estaba a cargo de los fondos de *He-Man and The Masters of the Universe*) y que posteriormente sería responsable (como productor y diseñador) de *Batman: La Serie Animada*, *Las Nuevas Aventuras de Batman/Superman*, *Batman Beyond* y *La Liga de la Justicia*. El arte de Bruce Timm se luce particularmente en el booklet *The Power of the Evil Horde*, distribuido junto a un cassette con las voces de los actores de doblaje de la serie animada.

El último minicómic que llegó a mis manos se titulaba *The Powers of Grayskull, The Legend Begins!*, el primero de una saga de tres como señalaba la portada. Este minicómic escrito por Phil White, dibujado por Larry Houston y entintado por Bruce Timm, incluía en sus últimas viñetas la breve aparición de una figura envuelta en sombras que gracias a sus poderes envía a He-Man, Skeletor y King Hiss, de regreso a sus lugares de procedencia. <<¿Qué mago será tan poderoso como para enviarnos de regreso a nuestro propio tiempo?>>, inquiriere He-Man. <<¡El más grande hechicero de todos!>>, responde Sorceress. <<¿Pero quién es él?>>, se pregunta el musculoso. Cómo todo fan de *Masters of the Universe* sabe, este hechicero era He-Ro, destinado a protagonizar la frustrada nueva línea de juguetes *The Powers of Grayskull*.

Hasta donde he podido apreciar las nuevas figuras no incluyen minicómics como sus antecesoras. Las aventuras de He-Man en viñetas están ahora a cargo de

MVCreations, quien se adjudicó la licencia de *Masters of the Universe* a partir del 2001 y cuyos cómics bien vale la pena revisar debido principalmente a su impresionante gráfica, muy similar a la nueva serie de TV.

© 2004, Sergio Alejandro Amira.

EL JUGUETABLE ÉXITO DE HE-MAN

En 1969, una decisión sin precedentes de la Comisión Federal de las Comunicaciones (FCC) afectaría profundamente a la industria juguetera estadounidense, el dictamen señalaba que no podrían transmitirse por televisión series infantiles basadas exclusivamente en líneas de juguetes debido a su cuestionable valor educacional y ético. Para probar su punto, la FCC puso como ejemplo a la serie animada de Mattel *Hot Wheels*, que efectivamente no era otra cosa sino un comercial de media hora de duración para vender sus vehículos de juguete. La prohibición fue levantada en 1983, y la primera compañía en beneficiarse fue la propia Mattel.

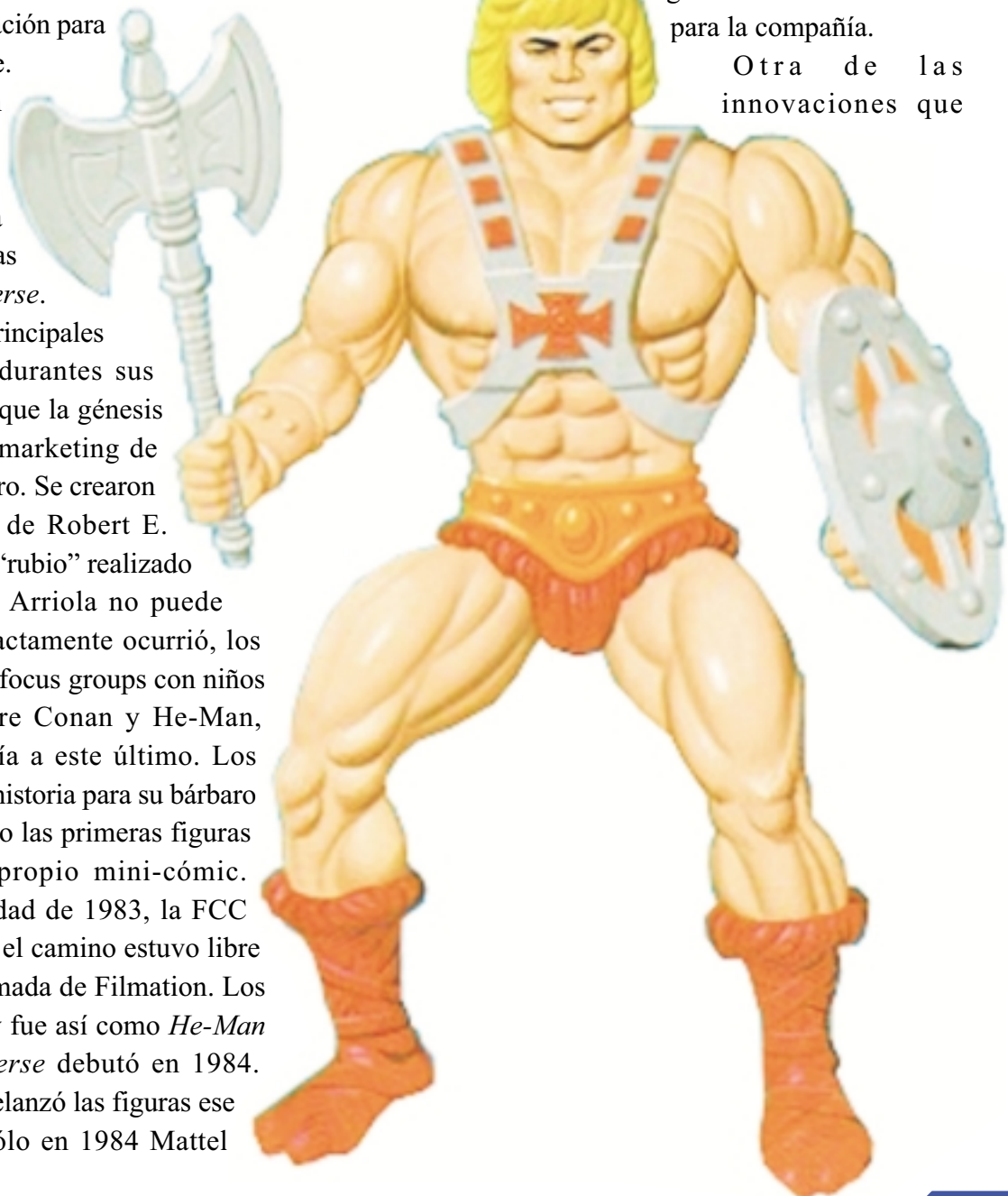
Dos años antes, Mattel estaba ya preparando su línea de figuras de acción *Masters of the Universe*. Martin Arriola, fue uno de los principales diseñadores de los juguetes durante sus primeros seis años, y recuerda que la génesis de He-Man fue el estudio de marketing de figuras basadas Conan el Bárbaro. Se crearon varios bocetos del personaje de Robert E. Howard, incluyendo un Conan “rubio” realizado por Mark Taylor. Pese a que Arriola no puede asegurar que fue así como exactamente ocurrió, los bocetos fueron agregados a los focus groups con niños que al verse enfrentados entre Conan y He-Man, prefirieron en su gran mayoría a este último. Los cerebros de Mattel idearon una historia para su bárbaro particular y lanzaron al mercado las primeras figuras en 1981, cada una con su propio mini-cómic.

En las vísperas de la navidad de 1983, la FCC revertió su dictamen de 1969 y el camino estuvo libre para la creación de la serie animada de Filmation. Los animadores trabajaron rápido y fue así como *He-Man and the Masters of the Universe* debutó en 1984.

Consecuentemente Mattel relanzó las figuras ese año con un increíble éxito (sólo en 1984 Mattel

vendió 55 millones de figuras mundialmente). Por primera vez en años Mattel comenzó a generar verdaderas ganancias tras el fracaso de su fallida consola de juegos de video Intellivision. In fact, Mattel then boasted a 51 percent gain in sales, thanks mostly to He-Man. En su momento peak, la línea de juguetes proporcionó una ganancia de 450 millones de dólares a Mattel y se estima que antes de ser cancelada generó un billón de dólares para la compañía.

Otra de las innovaciones que



trajo He-Man consigo fue el concepto de “figura de acción”. Como señala Arriola muchas de las figuras hasta entonces (incluyendo el primer set de personajes de *Masters of the Universe*) eran bastante estáticas y de movimientos limitados. Arriola y los suyos decidieron que debían añadir cosas nuevas a las figuras si querían que la línea continuara. Alguien del equipo entonces sugirió revisar una vieja franquicia llamada Big Jim (la respuesta de Mattel al popular G.I. Joe de Hasbro) que había incorporado algunas características especiales como los golpes karatekas de los brazos. De esta forma debutaron las versiones con armadura de batalla de He-Man y Skeletor, con sus torsos que al rotar revelaban golpes de espada. A partir de este punto todas las figuras debían incluir una “action feature” como el cuello extensible de Mekaneck, los rostros múltiples de Man-e-Faces, la cabeza lanza-agua de Kobra-Khan, etc.

Las figuras de la línea *Masters of the Universe* eran creadas por dos equipos trabajando en conjunto. El primero proponía mecanismos y conceptos y el segundo intentaba hacer funcionales dichas propuestas. Generalmente el primer grupo proponía ideas que eran imposibles de efectuar, por lo que el grupo de diseñadores debían “ponerle los pies en la tierra” llegando incluso a llevar a la práctica sus diseños sólo para demostrarles los inútiles que eran, lo mal que se veían, o lo mucho que infringían las normas de seguridad.

Ávidos de más ganancias, Mattel creó la línea de figuras *She-Ra, Princess of Power* pero ni la serie animada ni los juguetes tuvieron la popularidad de He-Man.

The popularity of the He-Man toys inspired Mattel to try to duplicate its success with She-Ra, Princess of Power. En 1986, Filmation y Mattel intentaron nuevamente repetir el éxito de *Masters of the Universe* con *BraveStarr*, un vaquero espacial que al igual que She-Ra resultó ser un completo fracaso y duró sólo un año en el mercado.

En 1987 debutó la mediocre película con actores de carne y hueso de He-Man que, si bien no fue un gran éxito, tampoco un estrepitoso fracaso. El interés en *Masters of the Universe* estaba en franca decadencia y

las figuras basadas en la película se contaron entre las últimas en ser comercializadas (éstas correspondían a Saurod, Blade y Gwyldor).

Pero contrario a lo que pueda suponerse, Mattel no pretendía cancelar la colección como demuestran los tres dinosaurios robóticos (Bionatops, Turbodactyl y Tyrantasaurus Rex) que sí fueron los últimos juguetes que se comercializaron durante esta primera etapa. Cada uno de estos dinosaurios venía con dos isotipos en sus cajas: uno era el familiar “Masters of the Universe”, empuqueñecido al lado del otro que rezaba “The Power of Grayskull”. El plan de Mattel era relanzar la colección bajo este nombre.

Aparentemente con la esperanza de capitalizar en el “supuesto” éxito de la película de He-Man, Mattel inundó las tiendas con los juguetes de *Masters of the Universe* de tal forma que todavía podían encontrarse dos años después. Las figuras eran tan comunes que la gente simplemente dejó de comprarlas.

Mattel intentó relanzar a He-Man en 1989 retomando la idea de *BraveStarr*, con una serie animada y una colección ambientada en el espacio. Las figuras de esta etapa eran un poco más pequeñas y menos musculosas que las anteriores, aunque mucho más articuladas. Ni la serie ni la línea de juguetes tuvo el éxito esperado. Aún existían juguetes de la colección original en el mercado, por lo que las tiendas no tenían espacio para una nueva línea de figuras. Otro problema fue intentar relanzar al musculoso rubio durante la dictadura comercial y mediática de las Tortugas Ninjas. Ese sería el fin de He-Man, hasta que a fines del 2001 Mattel una vez más decidió revivir a su hombre fuerte. Además de captar el interés de una nueva generación, la compañía tendría la ventaja que muchos de los niños que pidieron a sus padres le compraran las figuras de *Masters of the Universe*, eran ahora adultos con el poder adquisitivo como para gastar en reediciones de las figuras originales y nuevas versiones de los personajes.

Parte de las enormes ganancias de Mattel con las figuras de He-Man se basaba en sus bajísimos costos de producción. Como cualquiera de mi generación recordará, los personajes de *Masters of the Universe*

أسيرات الكون

مواقع الرعب (بوليت دريد)
منظر المحمود
والفنان العاشر عربية

درج هيمان
(بائل أرمز هيمان)
الكون رجل في التكون

درج مسكوتور
(بائل أرمز مسكوتور)
الشر الشر والدمار

موتو الله
منفذ الشر الكوني

قاعة غرايسكال
(بائل غرايسكال)
محسن الأسرار والغبية

الرجل الذهبي (جيسك مان)
السياسي الشرير

مركب الرياح (بوليت رايدر)
حلبة الانفصاف

سفن حربية (بائل راو)
قارعة متحركة (٦٦ x ٦٦ إنش)

هز قاتل (بائل كات)
الشر القاتل (رافاهام ٨.٥٠ إنش)

سكة الهجوم (تاك تراك)
لغة قتالية (٦٠.٠٠ x ٦.٥٠ إنش)

أهلاً بكم في عالم الخيال - عالم
أسيرات الكون ... عالم يتخطى
الزمن ويفتح لخيلة أطفالكم آفاقاً لا
محدودة . هنا تصارع قوات الخير
الرباسلة قوات الشر . فاختار من بين
هذا الجيش الكامل من المحاربين
الأشداء مع عتادهم القتالي ما يجلو
لأولادك . وأجلب لهم اليوم إلى منزلك
عالم الشجاعة .

ماتيل
MATTEL

الوكيل لدى عمالكم المسجلين

estaban hechos a partir de un limitado set de torsos y extremidades. La técnica de Mattel consistía en cambiar los colores de los miembros, agregar una cabeza y accesorios distintos y una nueva figura de acción estaba lista para ser comercializada. El caso más representativo de esto es Stinkor, que ni siquiera contó con una cabeza nueva al ser un repintado de Mer-Man.

Mattel, conscientes que esta vieja treta ya no funcionaría, contrató a los escultores de McFarlane Toys conocidos como “Los Cuatro Jinetes” para que dieran a *Masters of the Universe* un look de acuerdo con la época. El resultado fue impresionante y gracias a ello He-Man, sus amigos y adversarios gozan nuevamente de buena salud en el mercado de los juguetes.

© 2004, Sergio Alejandro Amira.

HE-MAN EN LA TV



La primera serie animada de He-Man, titulada *He-Man and the Masters of the Universe* (1983) fue la primera que se hizo tras un largo dictamen que prohibía usar los programas de televisión para promocionar y vender juguetes, una práctica a la que debieron su existencia casi todas las posteriores series animadas desde los *Transformers* y *G.I. Joe* hasta las contemporáneas *Pokemon*, *Yugi-Oh!*, *Digimon*, *Bayblade*, etc. Tal y como ocurre hoy en día con estas series las críticas de hace veintitantos años también apuntaban a que *He-Man and the Masters of the Universe* no era nada más que un comercial de media hora para los juguetes, y si bien esa fue la intención primaria, el show de He-Man era mucho más que eso al construir y dar coherencia al mítico mundo de Eternia y al preocuparse de la construcción y desarrollo de los personajes. Cada episodio, además, terminaba con una lección moral derivada de la historia las cuales, vistas en perspectiva pueden parecer bastante pueriles pero que Filmation estaba obligado a incluir debido a la presión de esos nefastos Grupos de Acción Parental de los que ya hablamos en el *Calabozo del Androide* #7, particularmente el Action for Children's Television (ACT).

He-Man and the Masters of the Universe contó con dos temporadas de sesenta y cinco episodios cada uno y su origen es más o menos así:

He-Man and the Masters of the Universe

La línea de juguetes *Masters of the Universe* se estaba vendiendo extremadamente bien, Mattel había encargado a Filmation Studios (convertido hoy en) algunos comerciales animados para promocionar las figuras y en vista de incrementar aún más las ventas propusieron al estudio de animación a crear sesenta y

cinco episodios de la serie bautizada *He-Man and the Masters of the Universe* (1983).

Mattel quería una serie simple y barata que sirviera como plataforma para vender más juguetes, la animación implementada por Filmation, por lo tanto, era bastante básica y todo el peso de la historia quedó en manos de los escritores. Pero ciertamente que Mattel obtuvo mucho más de lo que esperaba al trabajar en los capítulos de *He-Man and the Masters of the Universe* algunos prometedores escritores que intentaban abrirse paso en la industria de la animación, gente como Paul Dini, Larry DiTillio, Bob Forward y J. Michael Straczynski, por nombrar algunos.

La línea de juguetes *Masters of the Universe* fue lanzada a fines de 1981, supuestamente inspirada por la película de Arnold Schwarzenegger (pronta a estrenarse en aquel tiempo) basada en el personaje de Robert E. Howard *Conan el Bárbaro*. Los ejecutivos de Mattel habrían considerado que el tono más “adulto” y violento de Conan no era apropiado para una línea de juguetes por lo que tomaron al bárbaro, le cambiaron el color del cabello y de esta forma, y sin tener que pagar derechos a los herederos de Howard, nació He-Man.

Las primeras historias de He-Man, narradas en los mini-cómics incluidos en los juguetes, lo mostraban casi como un cavernícola semidesnudo que abandonaba su tribu para combatir el mal. A medida que la línea de juguetes se fue desarrollando el origen de He-Man se fue redefiniendo tomando como modelo ahora a Superman y su doble personalidad. Esta fue la forma en que Filmation presentó a He-Man dando coherencia a las discordantes historias presentadas en los primeros mini-cómics y convirtiéndose luego en el canon oficial.

En la serie animada He-Man pasó de salvaje cavernario a heredero del trono de Eternia, hijo del Rey Randor y su esposa astronauta-perdida-de-la-tierra Marlena. Este dato sobre el origen terrestre de Marlena no añadía nada relevante a la serie salvo dotar a He-Man, en cierta forma, de un origen alienígena (no tan evidente como en el caso de Superman) que realzara su condición de ser especial. Como buen clon de Superman, el príncipe Adam, no se diferenciaba mayormente de su

poderoso alter-ego, pero donde Clark Kent al menos usaba unos anteojos, Adam prescindía de todo rasgo diferenciador en su rostro salvo su vestimenta. Otro elemento introducido en la serie fue convertir al poderoso tigre verde de rayas amarillas Battle-Cat en la cobarde mascota del príncipe Cringer, que sólo se convertiría en la cabalgadura de He-Man al invocar éste el poder de Grayskull. Man-At-Arms (bautizado Duncan tal vez por el Duncan Idaho de *Duna*) fue convertido en científico y mentor de Adam, los lazos de sangre de Teela con Sorceress se mantuvieron así como su condición de hija “adoptiva” de Man-At-Arms. También se agregó al duendecillo Orko que fue un personaje creado para la serie que luego fue convertido en juguete. La serie también estableció que Man-At-Arms, Sorceress, Orko y Cringer sabían de la doble-identidad de Adam, siendo posible de esta forma brindarle una muy necesaria red de apoyo.

La misión de He-Man en la serie era la misma que en los mini-cómics, proteger al Castillo Grayskull, lugar que contenía tanto poder y conocimiento como para regir el Universo, uno de los principales objetivos del antagonista de He-Man, Skeletor.

A medida que la serie avanzaba los conflictos fueron desplazando de Skeletor y el Castillo Grayskull llevando a los héroes a distintas locaciones de Eternia y a enfrentar a toda clase de enemigos. Pese a que Man-At-Arms, Orko y Teela estaban casi siempre presentes, el único personaje en aparecer en todos los capítulos fue el propio He-Man.

He-Man and the Masters Of The Universe, fue cancelado en 1985, pero continuó transmitiéndose durante varios años después.

She-Ra Princess of Power

He-Man and the Masters of the Universe había servido muy bien a los propósitos mercantiles de Mattel, pero los codiciosos ejecutivos tenían un problema; la serie estaba orientada al público masculino y ellos querían también un pedazo de la torta del mercado de juguetes para niñas. Y fue así como, aprovechándose de la popularidad de He-Man, Mattel trabajando en conjunto

con Filmation desarrolló una versión Barbie del musculoso héroe; su perdida hermana gemela Adora que al convocar el poder de Grayskull se convertiría en She-Ra.

Filmation comenzó a trabajar en los sesenta y cinco episodios de *She-Ra Princess of Power* ya estando a medio camino de la segunda temporada de *He-Man and the Masters of the Universe*. De acuerdo a la línea de juguetes la principal adversaria de She-Ra era la “celosa belleza” Catra, algo que no convenció del todo a los responsables de la serie que decidieron mejor utilizar a los nuevos enemigos diseñados para la colección de *Masters of the Universe*: Hordak y la Evil Horde.

Para el lanzamiento de *She-Ra Princess of Power*, Filmation y Mattel decidieron combinar los primeros cinco episodios de la serie presentándolos como una película para el cine denominada *The Secret of The Sword*, todo esto para el disgusto de Larry DiTillio, el escritor de dichos capítulos (más sobre She-Ra y esta película en el *Calabozo del Androide* #7).

She-Ra contó con un presupuesto mayor que *He-Man* (que se tradujo en una animación más fluida) y con los talentos escriturales, no sólo de Larry DiTillio, sino de Bob Forward, J. Michael Straczynski y Robert Lamb, además de la dirección de gente como Tom Tataranowicz. La línea de juguetes de She-Ra, sin embargo, no se vendió muy bien. Mattel en un intento pro revertir la situación encargaron otros veintiocho episodios a Filmation pero las ventas no repuntaron y la serie fue cancelada. Ê

The New Adventures Of He-Man

En 1987 vio la luz la película no-animada *Masters Of The Universe: The Motion Picture*. Pese al escaso éxito del filme, al año siguiente Mattel relanzó He-Man como línea de juguetes y serie animada bajo el nombre de *The New Adventures Of He-Man*. La animación ya no estuvo a cargo de Filmation que había dejado de existir sino de Jetlag Productions que elaboró los sesenta y cinco episodios de esta poco recordada nueva encarnación de He-Man.

The New Adventures Of He-Man fue situada fuera

de la continuidad de la serie de Filmation. He-Man y Skeletor terminaron en el “futuro” del planeta Primus, en permanente batalla con los Malvados Mutantes de su planeta hermano Denebria. De los otros personajes de la serie original sólo se mantuvo a Sorceress (con la que He-Man se comunicaba ocasionalmente). Los prominentes Teela y Man-At-Arms (que en realidad era una ilusión creada por el líder mutante) tuvieron ambas apariciones de un capítulo cada uno.

Pese a que la animación era muy superior a la serie original y a que las historias y la continuidad más elaboradas (incluso hubo un capítulo en que Skeletor gana), las nuevas aventuras de He-Man no tuvieron el éxito de su predecesora, situación que se reiteró con la línea de juguetes. He-Man emulando a Flash Gordon en vez de a Conan y un Skeletor de segundón y más parecido al Joker que otra cosa no entusiasmaron ni a viejos ni nuevos fans. Algo que los miopes ejecutivos de Mattel no visionaron fue que la principal gracia de *Masters of the Universe* era esa anacrónica mezcla de ciencia-ficción y fantasía al más puro estilo de la saga de *El libro del sol nuevo* de Gene Wolfe, de la cual la nueva serie carecía. Cabe mencionar como último dato que en Inglaterra se publicó un cómic basado en *The New Adventures Of He-Man*.

He-Man and the Masters of the Universe 2002

A fines del 2001 Mattel anunció el regreso de la línea de juguetes y la serie de televisión *Masters of the Universe*, desechando por suerte el fallido escenario sci-fi en favor de una vuelta a las raíces de fantasía heroica. Mike Young Productions fueron los encargados de recrear el mundo de He-Man para la pantalla chica, la nueva serie transmitida por el Cartoon Network debutó el 2002 en EE.UU. (y a principios del 2003 en Chile) con una película de noventa minutos de duración (que aquí fue dividida en cuatro capítulos) y el resultado fue visualmente bastante impresionante, sobretodo en lo que a los rediseños de los personajes se refiere y al tono más oscuro de esta nueva Eterna.

Dean Stefan es el escritor y editor argumental de la versión 2002 de He-Man. Stefan contó con ambos cargos

en la continuación de los Cazafantasmas llamada *Extreme Ghostbusters*. El productor es Bill Schultz cuyos trabajos previos incluyen a la serie transmitida por HBO *El Crítico*; *Voltron: The Third Dimension*, y *Los Simpsons* (donde apareció el crítico Jay Sherman como jurado de un concurso de cortos). El director Gary Hartle, por su parte, ha trabajado en *Johnny Bravo* y *Taz-Mania*. El estilo de animación está influenciado por el animé aunque en una dosis justa que no llega a molestar.

El primer capítulo nos reveló el origen del Castillo Grayskull y la razón de porqué diantres guarda tanto poder en su interior, así mismo como darle una justificación a la cara de calavera de Skeletor muy al estilo del Joker en la película de Batman. Otra brillante idea fue la de convertir el príncipe Adam en un adolescente de dieciséis años que al invocar el poder de Grayskull blandiendo su espada se transforma en un adulto He-Man. Con esta solución tomada del Capitán Marvel (mejor conocido como Shazam) se evita el absurdo a lo Superman de la doble-identidad secreta de dos sujeto que son iguales. Aunque cabe pensar que eventualmente y a medida que creciera Adam cada vez más se parecería a su poderoso alter-ego arruinando su coartada, pero como suele ocurrir en los dibujos animados, el tiempo prácticamente no pasa así que Adam será siempre un delgado y torpe mozalbete y nadie imaginará nunca que en realidad es el astuto y poderoso He-Man. También se agradece que hayan eliminado el don del habla de la mascota de Adam, Cringer. Lo que no se echa de menos ya que los diálogos del tigre cobarde no eran de ningún aporte y se la pasaba quejándose.

Otro gran plus de la nueva serie es que los héroes y villanos se enfrascan en luchas reales que involucran el uso de armamento, magia y sus propios poderes con bastante frecuencia, algo que definitivamente no ocurría en los 1980's. Man-At-Arms, por ejemplo, es un arsenal viviente y su nombre cobra real sentido al poder ahora sí usar sus armas. Su hija Teela es toda una artista marcial acrobática que utiliza su vara no solo para saltar sino para golpear a los malos también e incluso la armadura de Battle-Cat incluye misiles que antes no tenía. Y en cuanto a He-Man se le ha permitido utilizar su espada

para otros efectos fuera de invocar el poder de Grayskull como cortar cosas (aunque jamás a un ser vivo a menos que hablemos de esas plantas asesinas). Esto es justamente lo que queríamos ver cuando teníamos doce años, lástima que tomara tanto tiempo.

Esta nueva serie, además, esclarece un punto que siempre mereció mis dudas: ¿quiénes eran los Amos del Universo? En la serie original nadie hacía alusión a dicho título, no así en la nueva donde nos queda claro que los Amos son el cuerpo de elite de guerreros al mando de Man-At-Arms que protegen al palacio de Eternos. Hay un sentido de equipo mucho más marcado que en la serie de Filmation, derivado posiblemente de series japonesas como *Dragonball-Z* o de inspiración japonesa como el caso de *Power Rangers* con las cuales se han nutrido las nuevas generaciones de televidentes.

El único problema de la serie radica en su constante apego a revisitar y recrear historias y personajes procedentes de su predecesora. ¿Era necesario traer de vuelta al Conde Marzo o esos estúpidos gorilas con cuernos denominados Bestias de la Noche o algo así? De esta forma pareciera que los responsables de las nuevas aventuras de He-Man no terminan de decidirse entre independizarse de la serie de Filmation creando nuevas historias y personajes o ser un constante referente nostálgico. De cualquier forma, el *Calabozo del Androide* le da dos dedos arriba.

© 2004, Sergio Alejandro Amira.

MARVIN & ORKO

En las series de televisión de los 1980's-90's (sobretudo en las animadas) solía existir un personaje que otorgaba lo que en inglés se denomina "comic relief" o alivio cómico. En *Los Cazafantasmas* esta función era cumplida por Pegajoso, en *Los Transformers* por Blur, en *X-Men* por Morpho, en *Thundercats* por Snarf, etc. A fines de los 90's y comienzos del nuevo siglo esta función monolítica del comic relief comenzó a diluirse hasta formar parte de las características de no uno sino varios personajes. Por ejemplo, el comic relief en *Pokemon* es sin duda el Equipo Rockett en su conjunto, aunque también lo puede ser ocasionalmente Ash, alguno de sus amigos o incluso los mismos pokemons. La cosa es menos clara aún en las nuevas series altamente humorísticas surgidas al alero del Cartoon Network como *El laboratorio de Dexter* o *Las Chicas Superpoderosas*.

En lo que a la serie animada de 1983 *He-Man and the Masters of the Universe* se refiere, el comic relief estaba a cargo de Orko, función que sigue desempeñando en la nueva serie realizada veinte años más tarde, aunque mucho más matizada (de hecho la participación de Orko en esta nueva serie es mínima si se tiene en cuenta el protagonismo del que gozaba anteriormente).

Una de las cosas que de inmediato saltan a la vista al contemplar a Orko es su similitud con ese gran personaje cómico de los cortos animados de la Warner Brothers que es Marvin the Martian, quien parece haber servido de modelo para la creación del bufonesco duende volador. Pero vamos por partes.

De Gorpo a Orko

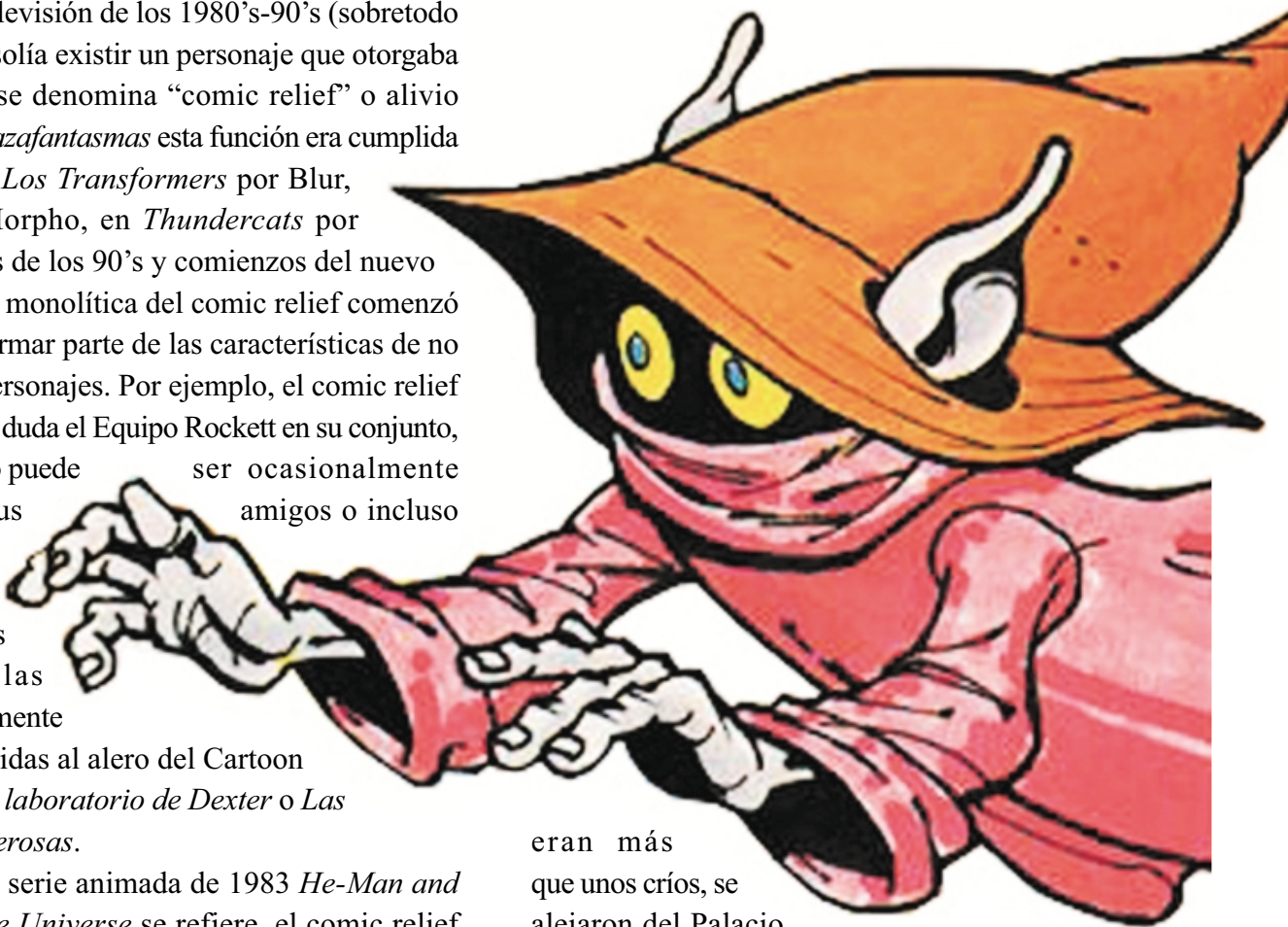
El origen de Orko, de acuerdo a la serie de televisión original producida por Filmation es el siguiente:

Cierto día, cuando el Príncipe Adam y Cringer no

eran más que unos críos, se alejaron del Palacio

Real absortos en sus infantiles jugarretas. Una poderosa tormenta se desató en ese momento al más puro estilo del Mago de Oz y ambos se encontraron perdidos en los Pantanos de Alquitrán, pero no estaban solos ya que la tormenta había abierto un pórtico espacio-temporal momentáneo con el mundo de Trolla que permitió a un extraño duende levitante penetrar en Eternia donde quedaría atrapado para siempre (esto es sospechosamente similar a la forma en que el pato Howard llegó a la Tierra en el pantano de Man-Thing, donde se encuentra el nexo de las realidades).

Al escuchar los gritos de auxilio de Adam, quien junto a Cringer había caído en un pozo de alquitrán, Orko (que era el nombre del duendecillo) acudió en su ayuda y les salvó utilizando su magia. Debido a su valentía, la Familia Real otorgó a Orko una medalla y



le permitieron quedarse en el palacio donde oficiaría de bufón de la corte, trabajo que parecía hecho a su medida.

Ahora bien, luego que Michael Halperin escribió la biblia de *Masters of the Universe* en diciembre de 1982, Filmation confeccionó una nueva guía que presentaba a grandes rasgos los personajes y mitología de la serie. Esta nueva biblia fue entregada a las estaciones de televisión que quisieran transmitir la serie, y en algunas circunstancias, a escritores freelance. En dicha biblia, Orko es presentado como Gorpo y su origen es bastante similar al descrito en la serie:

Una tormenta magnética abre un portal entre la dimensión de Gorpo y Eternia lo que permite que el duende esté justo en el momento y lugar para salvar al pequeño principito Adam de una “cataclísmica inundación”. El Rey y la Reina ofrecieron a Gorpo como recompensa tierras, título nobiliario, riquezas, pero lo único que él anhelaba era tener una familia (¡snif!). Por lo tanto, Gorpo fue nombrado juglar de la corte y se quedó a vivir en el palacio donde disfrutaría de cualquier forma de las riquezas del reino.

La guía establece que Gorpo es el único, además de Man-At-Arms, que sabe que el poderoso He-Man es realmente Adam. Y hablando de Man-At-Arms, éste no es muy aficionado a los trucos de Gorpo pero de todas formas lo aprecia (no le queda otra), aunque no tanto como su hija Teela.

Otro dato de interés que aporta la guía es la razón por la cual Orko, digo Gorpo, oculta su cara. <<El ancha ala de su sombrero mantiene el rostro de Gorpo constantemente en las sombras permitiendo ver sólo sus grandes ojos. En su sociedad, los rostros son considerados privados y sagrados. ¡Uno nunca debe mostrar su cara!>>

La razón del cambio de Gorpo a Orko me es desconocida, pero yo hubiese preferido el primer nombre ya que el segundo entronca al cómico duendecillo con las horribles y malignas hasta lo indecibles criaturas de Tolkien enemigas de humanos, elfos y hobbits.

De marte de quién

En un principio y durante unas cuantas décadas

Marvin no tuvo nombre. Su primera aparición fue en el corto *Haredevil Hare*, (24 de julio, 1948) donde era al antagonista de Bugs Bunny en la Luna. Si bien no tenía nombre, la procedencia de Marvin era más que evidente. Su nave espacial llevaba pintada en su cubierta la frase “Fuerza Expedicionaria de Marte a la Luna”, además de estar vestido a la usanza del dios romano de la guerra Marte (Ares para los Griegos).

Además del legendario Chuck Jones, los co-creadores de Marvin fueron Michael Maltese, que escribió el guión, y Mel Blanc, que proveyó de voz al personaje. Los muchachos de Warner al parecer no tenían intención de convertir al marciano en un personaje recurrente, pero cuando Jones decidió dirigir otro corto que requería la presencia de un alienígena (*Hasty Hare*, de 1952) Marvin estuvo de vuelta.

El rol más memorable de Marvin fue como antagonista del Pato Lucas y Porky en *Duck Dodgers in the 24½th Century* (1953), una parodia de *Buck Rogers* (entre otras obras de ciencia ficción) que fue convertida en una serie animada hace un par de años atrás (hay un capítulo incluso donde Dodgers se une a los Linternas Verdes). Marvin protagonizó dos cortos más dirigidos por Chuck Jones durante la era clásica de Warner Brothers: *Hareway to the Stars* (1958) and *Mad as a Mars Hare* (1963), en ambos como antagonista de Bugs Bunny.

Pese a sus más bien escasas apariciones, Marvin fue ganando popularidad (al igual que Taz, el demonio de Tazmania) a medida que pasó el tiempo gracias a la continua repetición de los cortos de Warner Brothers en la televisión. Cuando comenzaron a producirse nuevas animaciones de Bugs Bunny y sus compinches, hubo de buscarse un nombre para el “marciano sin nombre” y Marvin fue la elección obvia (aunque también podría haber sido Martin, ¿no?). Aparentemente el bautizo de Marvin aconteció en 1979 a propósito del compilado de cortos *The Bugs Bunny/Road Runner Movie*.

El 21 de mayo de 1980 Marvin regresó tras 17 años de ausencia en *Spaced Out Bunny*, para luego protagonizar *Duck Dodgers in the Return of the 24½th Century* (1981) que terminó por consolidarlo como toda una estrella. Desde entonces lo hemos visto en todo tipo de

merchandising, en la serie animada de Steven Spielberg *Tiny Toons* (donde por primera vez pudo verse a otro marciano además de él) en la película *Space Jam* junto a Michael Jordan y hasta en el capítulo de *Los Simpsons* dedicado a *Los Expedientes-X* donde hizo un breve cameo en una línea de identificación junto a Alf, Kodos (¿o sería Kang acaso?) y Chewbacca.

¿Dónde está mi rostro?

La principal similitud entre Orko y Marvin es la ausencia de rasgos faciales fuera de esos dos grandes ojos de caricatura que ambos ostentan. En lo que a los ojos del marciano se refiere, estos son similares a los que poseen Bugs Bunny, el Pato Lucas o el Correcaminos, es decir, son los ojos estándar de los funny animals o animales antropomorfos de Warner Brothers. El caso de Orko es muy distinto ya que sus ojos caricaturescos no guardan relación alguna con la forma en que los demás personajes son representados en un estilo “realista” que acentúa más aún el aspecto cómico y discordante de Orko. Sin embargo, se ha establecido que él procede de “otra dimensión” lo que justificaría su aspecto diferente, como si al mismo Marvin lo hubiésemos sacado del universo de Warner Bros para ponerlo en *X-Men Evolution*, el resultado visual sería el mismo.

Ahora bien, una cosa es la ausencia de rostro y otra es que el rostro exista pero esté oculto. En un principio podría haberse supuesto que el casco de

Marvin proyectaba una sombra en su cara similar al caso de Orko, pero no es así ya que se ha visto al marciano sin su yelmo y su redonda cabeza sigue siendo totalmente negra sin asomo de boca, nariz ni orejas por ninguna parte. Orko en cambio sí tiene dos largas orejas, pero pareciera carecer de pies aunque, ¿para que quiere pies si puedes flotar? Tal vez la raza de Orko simplemente no posea extremidades inferiores dada su habilidad para levitar, sabemos que la naturaleza va deshaciéndose de las partes anatómicas no utilizadas por sus criaturas (las muelas del juicio en nuestro caso, las patas de las serpientes, los dedos de los caballos, el cerebro de las supermodelos, etc.).

Otra característica que emparenta a Marvin y Orko es el tamaño de sus cabezas en relación a sus diminutos cuerpos, algo que los hace lucir como niños pequeños.

En lo que a Marvin respecta esto claramente se eligió para acentuar lo ridículo de un alienígena hostil de semejante tamaño, mientras que en el caso de Orko esto se hizo para hacerlo más “adorable”, condición que toda mascota animada debe poseer.

Por último cabe notar la naturaleza contrapuesta y complementaria de Marvin y Orko: mientras los poderes del primero derivan de la tecnología avanzada a su disposición, los del segundo son mágicos y como dijera Arthur C. Clarke, cualquier tecnología avanzada es indistinguible de la magia.

© 2004, Sergio
Alejandro
Amira.



MASTERS OF THE UNIVERSE

La línea de juguetes *Masters of the Universe*, lanzada al mercado en 1982 por Mattel fue un éxito inmediato generando ventas por sobre el billón de dólares. Por supuesto que la comercialización de He-Man no se limitó a los juguetes, todo tipo de merchandising inundó las tiendas apoyado por la serie animada de Filmation vista por millones de televidentes en 32 países distintos. Dadas las circunstancias, una película de He-Man con actores de “carne y hueso” parecía el siguiente paso lógico. ¿Pero realmente lo era?

El origen de una película que jamás debió filmarse

La transformación de *Masters of the Universe* a película hollywoodense comenzó en 1982 cuando el productor Edward R. Pressman intentaba vender los derechos de merchandising de su filme *Conan el Bárbaro* (basado en el personaje de Robert E. Howard, nunca está de más señalar). Fue durante una reunión sobre ese tema que alguien propuso realizar una película basada en la línea de juguetes de Mattel. ¿Para que Conan cuando lo que se está vendiendo hoy en día es He-Man?, deben haberse preguntado los ejecutivos. Pressman entusiasmado con la idea puso manos a la obra inmediatamente y contactó a David Odell para que produjese un guión que apelara no sólo a los niños, sino a una audiencia “más adulta”. De acuerdo a Pressman, su visión para la película contemplaba una especie de “Mago de Oz en reversa”, una historia que llevara a los Maestros del Universo de Eternia a nuestro mundo.

Odell comenzó a trabajar en el guión mientras Pressman buscaba un estudio que se interesara en el proyecto, cosa que no ocurrió hasta cuatro años más tarde. Gary Goddard (ninguna relación con Jean-Luc Godard) fue el director elegido por Pressman, la experiencia previa de Goddard se limitaba principalmente a la dirección teatral, además de haber creado conceptos para el Pabellón Nacional de Japón para EPCOT Center y concebir y poner en escena el show de Conan el Bárbaro en los Universal Studios. El joven director y



Odell se pasaron dos años puliendo el guión mientras algún estudio se decidía a dar luz verde al proyecto. Finalmente Cannon Films se adjudicó la película y la producción comenzó a fines de 1985, filmada principalmente en sets y algunas cuantas locaciones en California.

Para el rol de He-Man se eligió a un tipo de dos metros de alto, campeón de kárate y miembro de los Cuerpos de Marina Suecos que respondía al nombre de Dolph Lundgren a quien vi en una película por última vez en *Johnny Mnemonic* o *Soldado Universal*, hará unos trece años.

Lundgren parecía ser otro cabeza de músculo más como Schwarzenegger o Stallone (que pese a su buen olfato para los negocios me parece nunca pasaron por la universidad), pero lo diferenciaba el que antes de decidirse por la actuación, obtuviera su título de ingeniero

químico. En efecto, Lundgren iba en camino de continuar sus estudios en prestigioso M.I.T. con una beca Fulbright cuando hizo un alto en Nueva York y decidió que no quería pasar los siguientes años encerrados en un laboratorio. En vez de eso, consiguió un pequeño papel en la película de 1985 de James Bond *A View to a Kill* y luego se convirtió en toda una estrella al interpretar al boxeador ruso Ivan Drago, en *Rocky IV*, un rol de pocas palabras que sin embargo supo explotar muy bien su presencia física, sin duda su rol más memorable hasta la fecha (también interpretó al Punisher en una época en que Marvel aún daba palos de ciego con sus proyectos filmicos).

Interpretando al némesis de He-Man estaba el actor clásico Frank Langella que ya había interpretado antes a un villano sobrenatural: Drácula (¿será esta la razón de los vampíricos dientes de Skeletor?). Como la voz de Langella salía algo distorsionada a través de su máscara de goma su voz fue re-grabada encima mediante una técnica de post-producción muy usada en el cine Chileno denominada “looping”. Este procedimiento sin embargo no se limitó al personaje de Skeletor ya que Lundgren también dobló sus diálogos admitiendo que su performance actoral mejoró en un “cien por ciento” (¿?).

Con respecto a los demás actores no vale la pena recordarlos ya que salvo una chica que salía en *Friends* ninguno destacó absolutamente en nada más después de la película de He-Man (y al parecer antes tampoco). El responsable de la banda sonora de este bodrio fue un Bill Conti directamente inspirado por el trabajo de John Williams para , lástima que la inspiración no fue suficiente.

Masters of the Universe terminó su rodaje a principios de 1987 dejando muy conforme a Goddard y Presuman, pero casi a nadie más.

He-Man vs. Skeletor en un pueblucho de California

Creo que vi esta lamentable película en 1988 en el pestilente cine Cervantes de la ciudad de Punta Arenas y quedé aún más decepcionado que con el filme de los Transformers. ¿De que iba esta bazofia?, pues es muy

fácil de resumir:

En el mítico mundo de Eternia la guardiana del Castillo Grayskull, o sea Sorceress, ha sido capturada y hecha prisionera en un campo de energía por el malvado Skeletor y su asistente, novia u amiga con ventaja Evil-Lyn. He-Man llega “al lugar de los hechos” con Man-At-Arms y Teela a su lado percatándose que cara-de-calavera está drenando los poderes de la guapa Sorceress. Obviamente que es difícil vencer a un Skeletor en posesión de tales niveles de energía mística por lo que He-Man y sus amigos huyen en busca de un tal Gwildor que les informa que la única manera de salvar a Sorceress es un mcguffin al más puro estilo de la Matriz Autobot, es decir, un artefacto del que jamás habíamos oído hablar ni en los dibujos animados ni los cómics: en este caso se trata de la “Llave Cósmica” que por un infortunado accidente ha ido a parar a otro Planeta. El musculoso héroe y sus comparsas rastrean la llave hasta el sitio donde fue a parar, la mismísima y vieja Tierra, pero Skeletor se entera los planes de sus enemigos y junto a Evil-Lyn y un grupo de cazarecompensas siguen a He-Man hasta un villorrio llamado Colby, en California.

Mientras tanto la llave ha sido descubierta por un par de adolescentes (era que no) que junto a un torpe y cómico policía pronto se ven involucrados en el conflicto entre los Maestros del Universo para luego terminar de vuelta en el Castillo Grayskull para la batalla final contra Skeletor. He-Man gana y se termina este monumental fiasco.

Que hicieron mal

El primer gran error cometido por Pressman fue su absurda pretensión de convertir algo que estaba destinado netamente para el goce infantil en una película más “adulta”. ¡Qué película adulta se puede hacer con un tipo que premunido de una espada y un taparrabos combate a otro con cara de calavera, por favor! Fue este error de enfoque que hizo que *Masters of the Universe* careciera de un público objetivo y al final no le gustase ni a niños ni a adultos. Si Pressman y Goddard hubiesen respetado el pueril espíritu de science-fantasy que anima el mundo de He-Man en vez de buscar contrastes e

MASTERS OF THE UNIVERSE HAS COME TO LIFE!!

• Now you can live it, as the conflict between good and evil continues •

Masters of the Universe, the Movie, brings to life the deadly, eternal conflict between good and evil. Masters of the Universe the computer game of the film allows you to control the forces of good to do battle with the forces of evil, the prize being the KEY to time travel and with it the title Master of the Universe. Stepping through a vortex in time the KEY has fallen into the hands of an unsuspecting American college student.

Little does he realise the awesome power he holds. Thinking it to be a musical instrument he fails to realise that every note he plays attracts the ruthless Skeletor and his devilish army led by the frightening powerful Evil-Lyn. With the key in their possession who can stop them escaping downtown America and returning to create chaos in Eternia? Only one man can save earth from this evil domination as HE MAN meets Skeletor in the battle for Eternia, the final chapter that will seal the fate of mankind forever.

AMSTRAD

£9.99

Cassette

£14.99

Disk

SPECTRUM

£7.99

Cassette

CBM 64/128

£9.99

Cassette

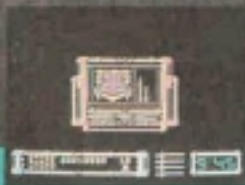
£14.99

Disk

ATARIST

£19.99

MASTERS OF THE UNIVERSE The Movie GREMLIN



Gremlin Graphics Software Limited, Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4PS T el: 0742 753423

interpretaciones con el mundo real de seguro el resultado habría sido menos aburrido. No hay nada peor que una película clase-B con ínfulas de cine arte.

El segundo error fue utilizar personajes creados especialmente para la película en vez de alguno de los muchos disponibles. Ya era suficientemente malo que las apariencias de los personajes fuera alterada en algunos casos hasta ser irreconocibles como para que además uno se encontrara con unos villanos que jamás había visto en su vida. ¿Para que Gwildor cuando estaba Orko?, ¿para que Blade, Saurod y Karg cuando estaban Trap Jaw, Mer-Man o Tri-Klops?, ¿para que diablos hacer una película basada en los juguetes de He-Man si no tienes planeado usar más que a unos cuantos? Es como si Bryan Singer hubiese dicho: bien, para nuestro filme de los X-Men vamos a dejar al Profe, Cíclope y Jean por el lado de los buenos, y por los malos a Magneto y Mystique, inventamos tres mutantes malvados nunca vistos y uno que esté del lado de los buenos y voila, la película perfecta. Ridículo, ¿no?

Sabemos que Goddard no quería que su filme fuese una copia exacta de los juguetes o la serie animada, además de apoyar la idea de Pressman de una película “más adulta” y de una Eternia que pareciese un lugar real. Siguiendo con el ejemplo de Singer para contrastar lo mal hecho de lo bien hecho, él tampoco quería que su filme fuera una copia de los cómics de Marvel o la serie animada, pero no por ello traicionó los conceptos de los personajes o se inventó unos nuevos que se ajustaran más a su visión.

Puede que una de las razones para la inclusión de Gwildor, Blade, Saurod y Karg (creados por Bill Stout que, además, rediseñó las apariencias de He-Man, Skeletor y los otros personajes) haya sido aprovechar la película para introducir nuevos personajes y así vender más juguetes, pero no sé hasta donde eso habría sido un buen negocio cuando se pierde la oportunidad de marketear a los personajes ya existentes que no necesitan nuevos moldes para ser fabricados ni nuevo arte y mini-cómics que acompañen sus cajas.

El tercer error fue trasladar la acción a la Tierra. Por más que Pressman asegurara que su visión para la película

contemplaba una especie de “Mago de Oz en reversa” la verdadera razón no respondía a efectos dramáticos sino a un ajustado presupuesto que le obligaba a abaratar costos, algo que es evidente al contemplar los sets de cartón piedra sólo un poco más elaborados que los de Ed Wood.

Si la intención de Pressman era crear un contraste entre el mundo ficticio de Eternia y el mundo “real” esta fracasa estrepitosamente ya que de las dos locaciones, Colby, que se supone el sitio con el que el público debe sentirse identificado, es la más absurdo. Todo el pueblo parece estar absorto mirando la tele o durmiendo ya que nadie se molesta a salir de sus hogares o llamar a las fuerzas policíacas cuando los escuadrones de Eternia descienden en medio de la calle. La escuela es reducida a cenizas, se desata una encarnizada batalla en una tienda de música, pero a ninguno de los lugareños parece importarle. Esta apatía es aún más evidente al final con un Skeletor vociferando sus grandilocuentes frases mientras naves voladoras flotan por sobre su cabeza, rayos láser explotan por doquier y una tropa de clones de Darth Vader marchan por la avenida principal sin que nadie se asome siquiera a mirar por la ventana. ¿No habrán tenido presupuesto para contratar algunos extras acaso?

En su momento Dolph Lundgren comentó: <<Fue una decisión muy difícil aceptar hacer esta película porque es esa clase de filmes que si no se hacen bien, serán desastrosos y la gente estará riéndose de ti durante veinte años.>> La palabras de Lundgren no podían ser más ciertas ya que aún estamos riendonos.

© 2004, Sergio Alejandro Amira.

Ficha técnica

Masters of the Universe, 1987, EE.UU. dirigida por Gary Goddard; guión de David Odell; música de Bill Conti; diseño de producción, William Stout; producida por Menahem Golan y Yoram Globus; distribuida por Cannon Group Inc. Actores: Dolph Lundgren, Frank Langella, Billy Barty, Meg Foster, Jon Cypher, Chelsea Field, Courteney Cox, Robert Duncan McNeill, James Tolkan.

DE ETERNIA CON MUERTE

La primera aparición de He-Man en el mundo del cómic fue en *DC Comics Presents* #47 (julio 1982), acompañado nada más ni nada menos que de Superman en persona. La historia que reunió a estos dos cabezas de músculo se llamó *From Eternia with Death* y estuvo a cargo de Paul Kupperberg en guión, Curt Swan en lápices, Mike DeCarlo en entintado, Ben Oda en rotulación y Gene D'Angelo en color.

Todo comienza en la Ciudad Real de Eternia, un sitio que parece estar en una fase histórica similar al medioevo de no ser por los vehículos futuristas que se ven tanto en tierra como en el aire.

Al interior del castillo, Man-At-Arms se esfuerza por conseguir que el príncipe Adam se entrene cómo es debido en las distintas

formas de combate, pero al joven heredero lo único que le interesa es gastarle bromas a su maestro y obtener resultados de la forma más rápida y sencilla posible. <<Te he enseñado desde que eras un niño, príncipe Adam, y francamente después de todos estos años no he visto ningún cambio en absoluto.>> Sentencia Man-At-Arms antes de retirarse indignado. A continuación hace su entrada la adorable (y en esta versión rubia) Teela, quien nos enteramos es la más reciente miembro de los guardias reales. Ella y Adam bromean un poco, Teela le arroja una pesa metálica que le tomaría algo de trabajo levantar a cualquier fisicoculturista y el príncipe hace un nudo con ella como si fuese del más blando de los materiales.

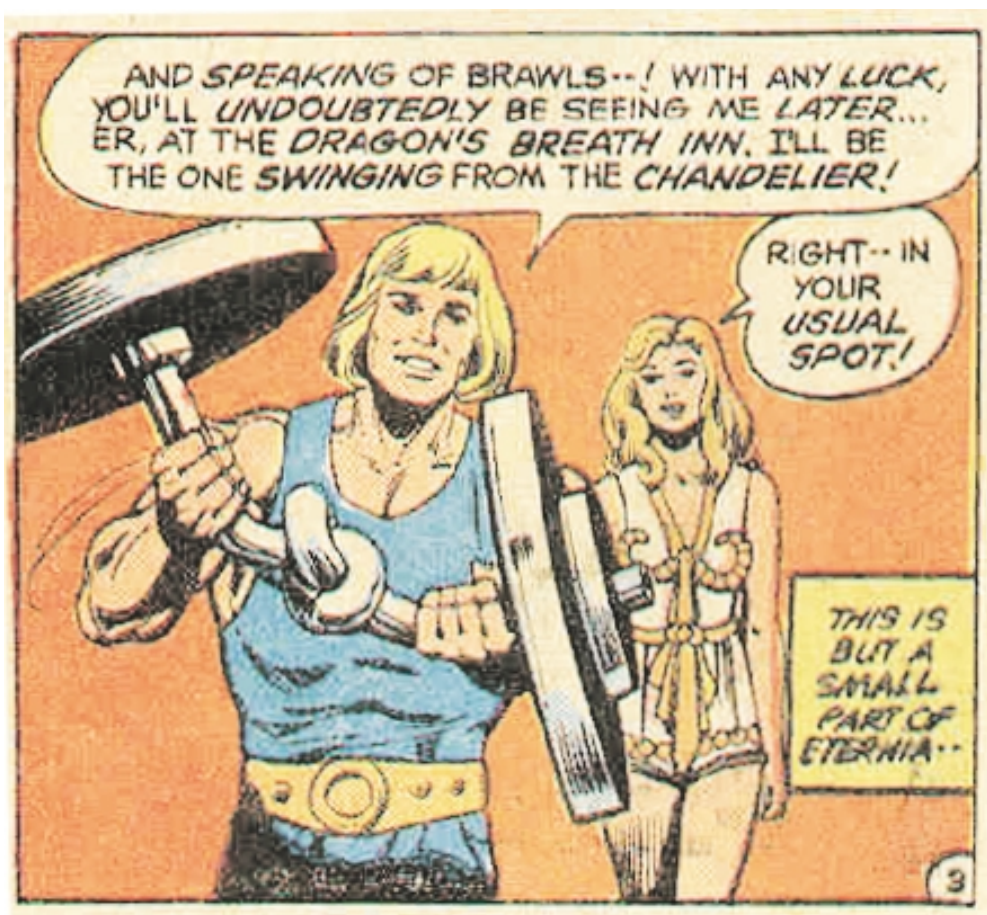
¿Sabe Teela acaso que Adam es He-Man? No (pese a lo que veremos posteriormente), de lo contrario no lo trataría como al



irresponsable pelele que se supone aparenta ser. ¿Entonces cómo no se sorprende ante tal muestra de poder físico? Hasta donde yo sabía Adam es un sujeto común y corriente (salvo el hecho de haber nacido en cuna de oro), el de la superfuerza es su alter-ego, no él. De lo contrario ¿Qué razón tiene la de convertirse en He-Man? Es como si Superman conservara su fuerza al convertirse en Clark Kent. Ahí sí que ni las gafas impedirían que todos se percatasen de quien es verdaderamente.

Y hablando de Clark Kent, la siguiente página nos traslada a Metrópolis, al estudio de grabación del noticiero de la GBS donde el torpe Clark ha tropezado con unos cables recibiendo la reprimenda de un sujeto que al parecer es el director del programa quien le dice: <<¿Por qué tengo la sensación que tu único propósito al ser puesto en esta tierra es agravar mis dolorosas úlceras?>> Lo que este tipo no sabe es que Clark se ha caído a propósito, para así mantener su imagen de inepto (sí, los días del Clark Kent yuppie seguro de sí mismo, deportista y con el cabello recogido en una cola de caballo estaban aún por venir).

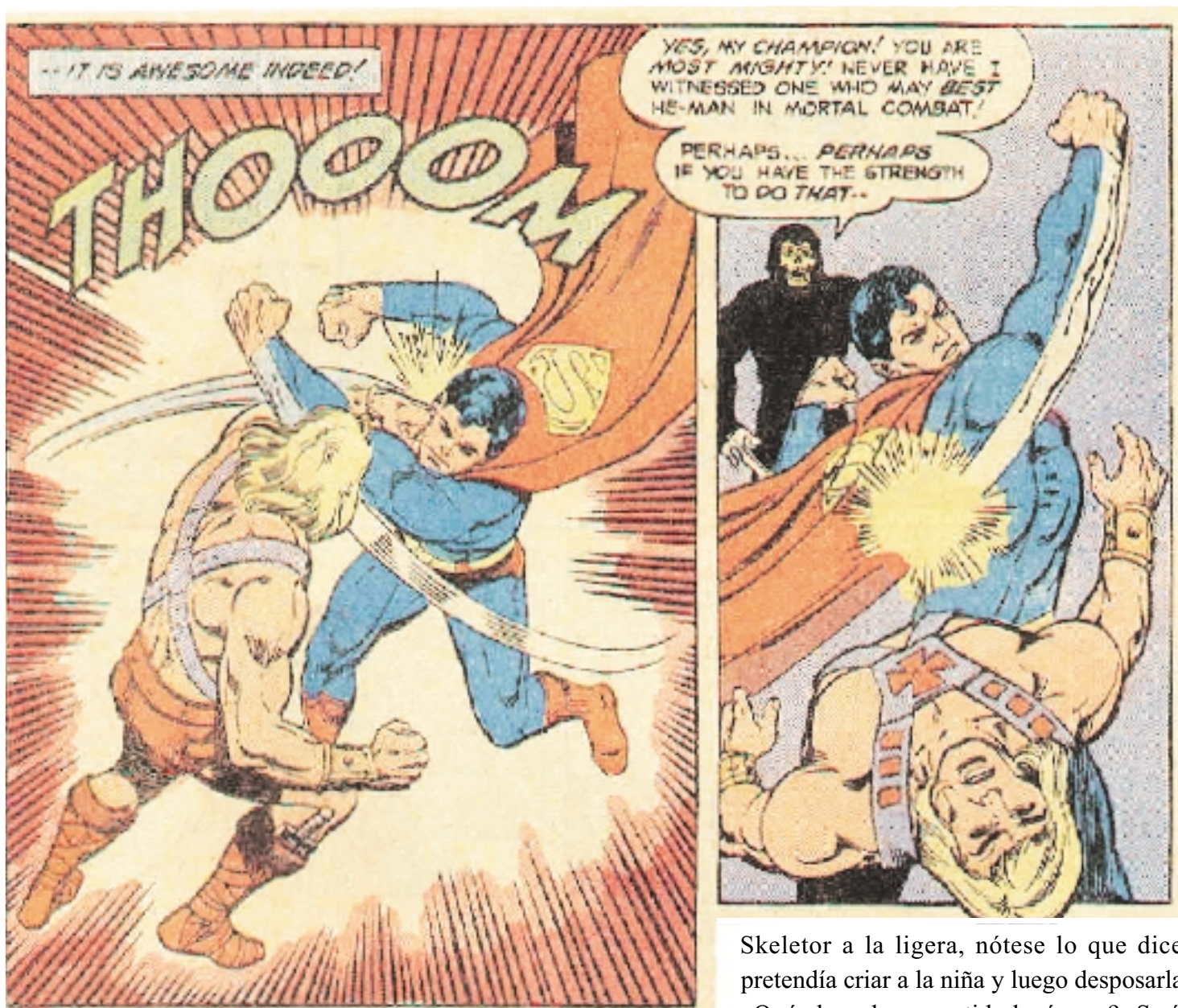
Volvemos a la extraña amalgama que es Eternia, <<un sitio que por un lado posee una tecnología muy superior a la Tierra, y que por el otro...>> parece una taberna salida de *El señor de los anillos*. La taberna en cuestión se llama apropiadamente The Dragon's Breath (El Aliento del Dragón), sitio al que Adam había anunciado iría a humedecer el gaznate. Está pues Adam bebiendo y escuchando las alegres canciones de los ebrios y las prostitutas junto a su mascota, el tigre parlanchín Cringer, cuando se le acerca un sujeto con cara de pocos amigos. El tipo, como sabiamente indica Cringer, anda en busca de problemas, insulta a Adam quien como todo caballero lo conmina a salir al exterior



para solucionar el entuerto. <<Por supuesto buen príncipe, después de usted>>, responde el bravucón arrojando a Adam a través de la puerta de madera que se hace añicos (al parecer Adam no es el único con superfuerza).

Antes que la pelea comience, sin embargo, aparece Teela junto a unos guardias disuadiendo con su pistola láser al hombretón para que se retire del lugar. <<Encontraré a alguien que no necesite de una niñera>>, dice el sujeto ante la airada protesta de Adam que ha quedado en ridículo. Él y Teela comienzan a discutir cuando los gritos de un pajarraco los interrumpen. <<¡Es el Halcón, mi presencia es requerida!>>, dice Adam y corre hacia una gruta en las afueras junto a su tigre dejando a Teela tras de sí. Una vez en la “Caverna del Poder”, Adam y Cringer se encuentran con Sorceress que los convierte, mediante un gesto de sus manos, en los poderosos He-Man y Battle Cat.

Lo curioso es que esta Sorceress luce exactamente igual a Teela con esa especie de casco en forma de serpiente con el cual su action-figure venía ataviada. La



explicación para este desdoblamiento la podemos encontrar en el mini-cómic *The Tale of Teela*, editado también en 1982. En dicho cómic es revelado que Teela es una clon de Sorceress (o the Goddess como le llaman aquí) creada mágicamente por Skeletor. ¿Con qué propósito?, dejemos que el propio villano lo explique: <<¡Mi plan era simple! ¡Crearía un duplicado de la Diosa, usando su poder, pero controlando a su doble con la fuerza de mi voluntad! ¡Criaría a esta duplicado desde la infancia para luego tomarla como mi esposa! Juntos conquistaríamos el Castillo Grayskull... ¡y todo Eternia!>> No debemos tomar esta declaración de

Skeletor a la ligera, nótese lo que dice, pretendía criar a la niña y luego desposarla. ¿Qué clase de perverso haría eso? ¡Sería como casarse con su propia hija!

El caso es que los planes de Skeletor fueron frustrados por Man-At-Arms y como la Diosa no tenía tiempo para ejercer de madre de su clon, él se ofreció a criarla como a su propia hija (sin intenciones aparentes de casarse con ella). Man-At-Arms además le solicitó a la Diosa permiso para nombrar a la niña como ella, por lo que se entiende que la Diosa o Sorceress se llama Teela también (en la serie animada su nombre es Teela'na). Pero volvamos a *From Eternia with Death*.

El vínculo entre el halcón y Sorceress es claramente establecido en este primer cómic de He-Man, aunque el



ave aparenta ser un emisario de la hechicera y no ella metamorfoseada cómo en la serie de dibujos animados (que nos muestra, además, que Sorceress reside en el propio Grayskull y no en una cueva). El otro detalle que concita la atención es la forma en que Adam y Cringer se convierten en He-Man y Battle Cat, sin la famosa espada de por medio (cuya ausencia puede atribuirse a que está en poder de Skeletor, aunque no se menciona su extracción por parte del malvado cara de calaca en ningún momento).

El caso es que Teela, digo Sorceress, comunica a He-Man que Skeletor está a las puertas de Grayskull por lo que debe correr a darle una buena paliza. Mientras tanto, a miles de kilómetros, Skeletor explica a su lacayo Beast Man que quien posea las dos mitades de la Espada del Poder (de la cual el tiene una como ya hemos dicho)

logrará penetrar en el castillo y regirá Eternia. ¿Dónde está la otra mitad? Nadie sabe. No que le importe mucho a Skeletor que confía en abrir las puertas de Grayskull con un solo golpe de su espada. Al hacerlo, toda Eternia se estremece, y por alguna razón que nunca lograremos comprender, una extraña formación nubosa aparece sobre el cielo de Metrópolis justo en el momento que Superman está patrullando el área. La nube mágica se traga al kryptoniano, para escupirlo luego a las puertas de Grayskull. Skeletor lo toma por una agente enviado por el castillo y antes que Superman logre ponerse de pie, el antagonista de He-Man corre alzando la espada sobre su cabeza. <<¡Por los cráteres de Wegthor, que viaje! ¿Donde en el nombre de Kryptón me encuentro? Esto no es la Tierra, aunque por alguna razón su lenguaje es similar al nuestro>>, reflexiona Superman, ¡cómo si en

la Tierra no se hablara otra lengua fuera del inglés!

Skeletor no pierde tiempo y de una estocada rasga la ropa “indestructible” de Superman, quien a su vez le propina un buen puñetazo en el estómago de esos que te dejan sin aire. Beast Man corre a defender a su amo arrojándose sobre Superman que se libera de él emprendiendo vuelo y dando un giro de 180 grados. Una vez depositado Beast Man en el suelo, Superman la emprende contra Skeletor, pero este usa su magia, o la magia de la espada, o la espada para canalizar su magia (¡vaya tú a saber!) y hace que el azuloso salga despedido por los aires a toda velocidad, justo a tiempo para encontrarse con He-Man y su gato XL.

Man sobre su encuentro con Skeletor y la demasiado gratuita forma cómo llegó a Eternia desde la Tierra. <<He escuchado sobre la Tierra, Superman, y sobre tú también>>, contesta He-Man para sorpresa del kryptoniano. La respuesta a esto la da el mismo He-Man en su globo de pensamiento: <<¿No es mi madre, la reina, una viajera perdida de aquel mundo? Pero la identidad del príncipe Adam debe ser protegida incluso de este ser alienígena.>> Una vez hecha las presentaciones, He-Man y Superman se dirigen a toda prisa a Grayskull (Battlecat puede ir tan rápido como el velocísimo azuloso y se jacta de igualar la velocidad de la luz incluso), uniéndoseles Man-At-Arms en el camino. Cuando llegan al castillo se encuentran con Skeletor preguntándose porqué demonios no ha podido abrir la puerta (parece haber olvidado que necesitaba las dos mitades de la espada como el mismo aseveró). Man-At-Arms le lanza unos misiles, pero gracias a la espada, Skeletor abre un portal y los envía quien sabe donde (¿a Metrópolis tal vez?). He-Man se lanza a la carga jactándose ante Skeletor que su magia no tiene efecto sobre él, pero cara de calavera es un tipo ingenioso, y utiliza a Superman (que no es inmune a los hechizos), para combatir a su odiado



némesis. Lo que sigue es, cómo se indica en una esquina <<una batalla entre los hombres más poderosos de dos dimensiones.>> ¿Cómo? ¿Dos dimensiones ha dicho? Y yo que pensaba que la Tierra y Eternia quedaban en la misma dimensión, entonces la madre de He-Man según este cómic no es una astronauta perdida como vemos en la serie animada, sino una viajera interdimensional. En fin.

Después de contemplar como Superman resiste los golpes de He-Man y hasta lo deja en el suelo, Skeletor tiene la brillante idea que este tipo es lo suficientemente fuerte como para destrozarse la puerta de Grayskull (¿cómo no pensó en esto antes?). Pero Superman no ha perdido el control de su visión calorífica y para evitar cumplir la tarea encomendada por Skeletor funde la roca a sus pies que luego endurece inmovilizando al maloso. ¿Fin de Skeletor? No, ya que éste se libera de su prisión

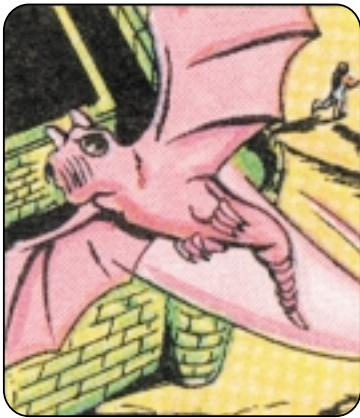
rocosa. Superman entonces lo toma por detrás de la cintura en una pose que da bastantes argumentos para dudar de sus tendencias sexuales. Skeletor, intimidado por lo que parece va a ser un castigo sodomita, se esfuma jurando venganza (¿alguien recuerda a Beast Man?, ¿seguirá inconsciente o se habrá marchado a su casa?).

He-Man agradece su asistencia a Superman quien le declara no tener idea de lo que ha acontecido pero que de todas maneras cuente con él a futuro si es que descubre como llamarlo, y a continuación, vuela hasta la nube-portal-dimensional. <<Despreocúpate amigo Superman, si es que llegas a ser requerido, creo saber la forma en que podría convocarte...>>, o sea, golpeando el portón de Grayskull con su mitad de la Espada del Poder, sí es que la encuentra, claro.

© 2004, Sergio Alejandro Amira.

LA FAUNA DE ETERNIA

Demonios, criaturas mitológicas, dinosaurios robóticos, insectos gigantes, fósiles vivientes, la biodiversidad de Eternia contiene de todo eso y mucho más. A continuación exploraremos la curiosa fauna del mundo de He-Man, tal y como fue descrita en los mini-cómics que acompañaban los juguetes, los que llegué a poseer casi en su totalidad.



Bat-Gnome

Primera y única aparición: *The Battle of Roboto*, guión de un tal Marx, arte de Larry Houston y entintado Michael Lee. El Bat-Gnome (que bien podríamos traducir como Murciégnomo) actúa como espía de Skeletor a

quien comunica sus averiguaciones susurrándoselas en el oído (¿poseerá oídos Skeletor?).



Battle Bones

Primera y única aparición: *Skeletor's Dragon*, guión, de Marx, arte de un tal Ledger, color de Charles Simpson. Battle Bones es el esqueleto fósil de un

dinosaurio, el último de su especie, revivido por las malignas artes místicas de Skeletor. Puede hablar sin necesidad de lengua ni pulmones ni nada, pero bueno, es una criatura mágica después de todo. Su versión de juguete estaba diseñada para almacenar las distintas figuras de *Masters of the Universe*.



Bionatops

Primera aparición: *The Legend Begins!*, guión de Phil White, arte de Larry Houston. Bionatops es una bestia heroica convocada por Sorceress para ayudar a He-Man. Un triceratops mecánico provisto de una gran ametralladora-láser

o algo por el estilo. King Hiss logra derrotarlo gracias al ¡mecha-drone!



Borebug

Primera y única aparición: *He-Man and the Insect People*, guión de Michael Halperin, arte de Alfredo Alcalá. Algo en las profundidades de Eternia está drenando la fuerza mágica de Sorceress y provocando grandes movimientos

sísmicos. He-Man y sus amigos descienden bajo tierra a investigar y la primera alimaña que se topan en su camino es el Borebug, un ser casi ciego pero cuyas mandíbulas son capaces de triturar a una persona, pero no al poderoso He-Man, por supuesto.



Criatura sin nombre

Primera y única aparición: *The Secret Liquid of Life*, guión de Michael Halperin, arte de Larry Houston, entintado de Michael Lee, rotulación de Stan Sakai, color de Charles Simpson. Este ser es

otro de los guardianes del famoso Liquido Secreto de la Vida, parece medir unos 30 metros, es azul y tiene un cráneo transparente que permite ver su verdosa masa encefálica. Pese a lo grandote que es y a sus amedrentadoras amenazas, He-Man no tiene problemas para noquearlo de una patada voladora.



Ghouls

Primera y única aparición: *He-Man and the Insect People*, guión de Michael Halperin, arte de Alfredo Alcalá. Ghouls es el término inglés para Ghul (el plural es Ghilan), una clase menor de jinn antropófago capaz de cambiar de forma. Los Ghilan en la tradición árabe son hijos de Iblis, el Príncipe de las Tinieblas Islámico. En Eternia, los Ghouls son un patético grupo de criaturas, al parecer de distintas especies, al mando de Beast Man.



Gnolls

Primera y única aparición: *The Secret Liquid of Life*, guión de Michael Halperin, arte de Larry Houston, entintado de Michael Lee, rotulación de Stan Sakai, color de Charles Simpson. Los Gnolls

son los guardianes del Liquido Secreto de la Vida oculto en la Caverna del Ogro situada en las Montañas Místicas. Los Gnolls pueden absorber la energía vital de sus enemigos con sólo mirarlos pero pueden ser derrotados por su propio reflejo.



Granamyr

Primera aparición: *Dragon's Gift*, guión de Michael Halperin, arte de Alfredo Alcalá. Granamyr es el más viejo y sabio dragón de Eternia, y el único capaz de revertir el hechizo de Skeletor que ha convertido a Man-At-Arms en una estatua cristalina. Granamyr habita en una caverna rodeado de

enormes libros de magia, pero no está dispuesto a deshacer el hechizo a menos que a cambio He-Man y Teela le entreguen el Árbol Celestial. Los héroes tras combatir al Manticore deciden no cortar el árbol pese a que este no ofrece resistencia, justo lo que Granamyr esperaba de cualquier forma, una demostración de misericordia por parte de He-Man y su novia (¿qué no era Teela su novia?).



Haramesh

Primera y única aparición: *Siege of Avion*, guión de Michael Halperin, arte de Alfredo Alcalá. Skeletor, con la ayuda del Báculo Esmeralda, convoca a este demonio algo enclenque y de piel tan amarilla como los

Simpsons. He-Man intenta atacarlo con su espada pero Haramesh se transforma en una impenetrable estatua de hielo, Stratos logra arrebatar el báculo a Skeletor y se lo entrega a He-Man que de un relámpago fríe al inútil demonio.



Ice Hacker

Primera y única aparición: *Dragon's Gift*, guión de Michael Halperin, arte de Alfredo Alcalá. El Ice Hacker es una criatura de prominente barriga y enorme fuerza capaz de hacer frente a He-Man mano a mano. Habita en los faldeos montañosos cercanos a la guarida de Granamyr a quien puede que sirva. Al parecer suele actuar en concomitancia con los Trolls.



Ilkorts

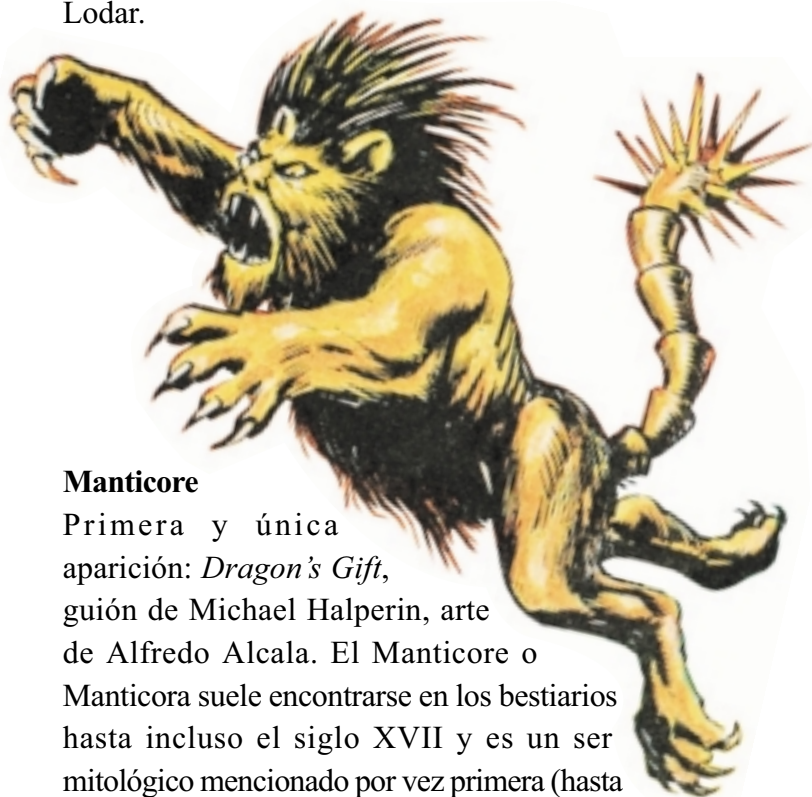
Primera y única aparición: *Siege of Avion*, guión de Michael Halperin, arte de Alfredo Alcalá. Los Ilkorts habitan en los faldeos de la Montañas Místicas y son enemigos jurados de los hombres pájaro de la ciudad de Avion, ubicada en la cima. Skeletor persuade a estas criaturas a capturar a la esposa humana de Stratos, líder de los hombres pájaro, como distracción para así apoderarse del Báculo Esmeralda mediante el cual le será posible convocar al demonio Haramesh y así destruir Grayskull.



Kobolds

Primera y única aparición: *Slave City*, guión y arte de Larry Houston y Michael Lee, no queda claro quien hizo qué. Los Kobolds son seres del folklore germano pequeños y con rostros arrugados. Son bromistas y gustan

de ocultar objetos. Pueden realizar varias labores hogareñas a cambio de migajas de comida, como hacer dormir a los niños con sus dulces voces, pero si no se les alimenta se torna malvados. Otra variedad de Kobold vive bajo cuevas y minas subterráneas. De estas criaturas deriva el nombre del elemento conocido como Cobalto. Los Kobolds de *Masters of the Universe* son muy distintos a sus contrapartes germanas. Son tan altos como los humanos, gustan de raptar bellas damiselas, al igual que los Ilkorts, y sirven a un sujeto llamado Lodar.



Manticore

Primera y única aparición: *Dragon's Gift*, guión de Michael Halperin, arte de Alfredo Alcalá. El Manticore o Manticora suele encontrarse en los bestiarios hasta incluso el siglo XVII y es un ser mitológico mencionado por vez primera (hasta donde se tiene noticia) por el médico griego Ctesias que sirvió en la corte Persa en el siglo quinto antes de Cristo. Su nombre se deriva del persa para martya (hombre) y xvar (comer). Se dice que su voz es una parodia de la humana y suena como la mezcla de una flauta con una trompeta. La tonalidad del pelaje del Manticore es bermellón y el color de sus ojos azules. Esta cruel y peligrosa criatura vive en las profundidades de la tierra y puede derrotar a todos los animales menos al león. La representación que Alcalá hace de este monstruo se ajusta bastante a sus descripciones más comunes, incluyendo la cola de espinas envenenadas que este ser es capaz de lanzar.



Mantisaur

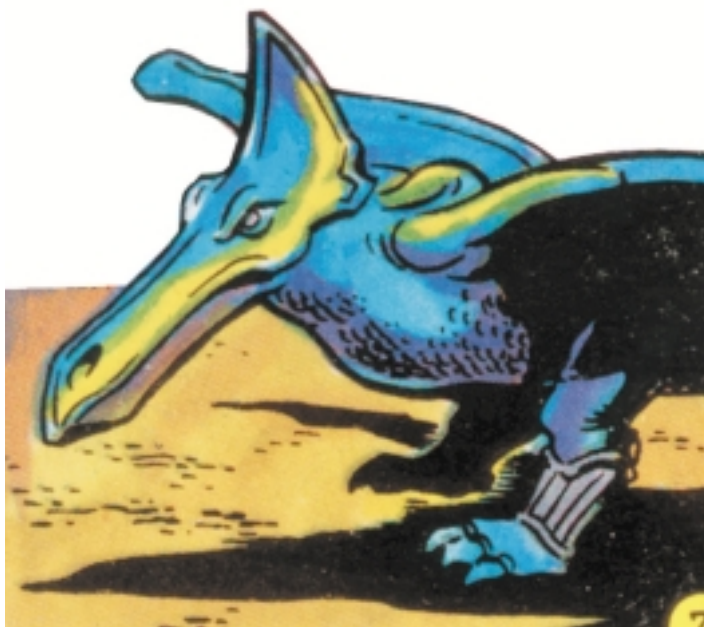
Primera y única aparición: *Between a Rock and a Hard Place*, guión de Tim Harris y Jim Mitchell, arte de Jim Mitchell, entintado de Tom Luth, rotulación de Stan Sakai, color de Charles Simpson. Mantisaur es la cabalgadura mecánica del malvado Hordak de Etheria y posee la

habilidad de controlar enjambres de insectos grandes como gallinas. He-Man la destruye de un solo puñetazo.



Monster of the Depth

Primera y única aparición: *The Vengeance of Skeletor*, guión de no tengo idea ya que nos sale acreditado, arte de Alfredo Alcalá. El Monstruo de las Profundidades es, cómo lo sugiere su nombre, un monstruo de las profundidades (oceánicas). Un curioso híbrido de zorro con pulpo. Por una vez He-Man no es quien derrota a esta criatura sino su amigote Stratos.



Turbodactyl

Primera aparición: *The Legend Begins!*, guión de Phil White, arte de Larry Houston. Otra bestia prehistórica robótica, esta vez se trata de un pterodáctilo que sirve de cabalgadura a Skeletor y con el cual logra arrebatarse a He-Man su espada de la misma forma en que Stratos le despojara del Báculo Esmeralda en su oportunidad.



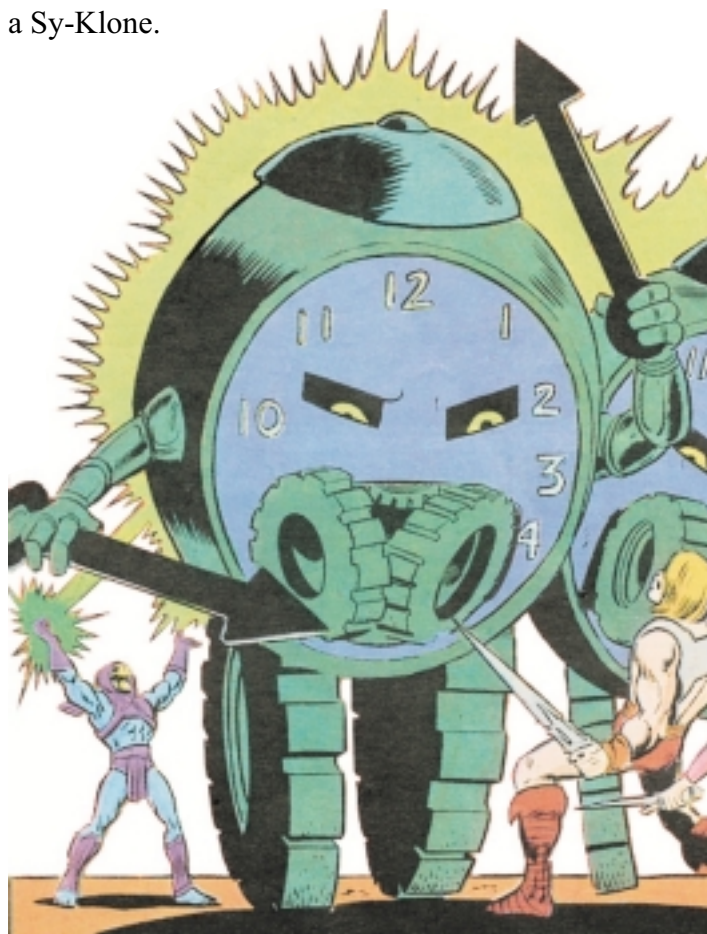
Skeletor's Dragon

Primera y única aparición: *Skeletor's Dragon*, guión, de Marx, arte de un tal Ledger, color de Charles Simpson. Este pequeño dragón forma parte de la action-figure *Water Blaster Skeletor*, y al igual que Kobra Khan, puede cargarse con agua la que arroja al presionarle la cabeza. En el mini-cómic arroja, no agua, sino un gas paralizante u adormecedor (eso no queda del todo claro) que Skeletor denomina hipno-niebla.



Skeletor's Pets

Primera y única aparición: *Temple of Darkness*, guión, de un tal Shuil, arte de, asumimos, Michael Lee. Otro par de monstruos poco competentes y amarillos que Skeletor tiene como mascotas y a los que ordena atacar a Sy-Klone.



Time Demonds

Primera y única aparición: *Temple of Darkness*, guión, asumimos, de un tal Forton, arte de Larry Houston. Demonios en forma de relojes despertadores invocados

por Skeletor gracias a la Joya del Desierto. De acuerdo a Teela: <<...si caes en sus garras... ¡Quedarás atrapado para siempre en el tiempo!>>, sea lo que sea que eso signifique. He-Man y sus amigos, como de costumbre, dan cuenta de estos enemigos rápidamente.



Trolls

Primera y única aparición: *Dragon's Gift*, guión de Michael Halperin, arte de Alfredo Alcala. Estos Trolls son de piel amarilla, tienen rostro de Nosferatu con peinado mohicano y parecen ser bastante

inútiles, prueba de ello es que Teela puede hacerles frente armada sólo de un garrote.

Man y Skeletor viajan al pasado de Eternia, un mundo poblado por criaturas robóticas gigantes similares a dinosaurios, arañas y serpientes. King Hiss y sus Hombres Serpiente aterrizan en esta pretérita época a unos aldeanos que habitan el lugar donde algún día será erigido el Castillo Geyskull. La cabalgadura de Hiss es el temible (sic) Tyrantasaurus Rex, un tiranosaurio (como lo indica su nombre) cibernético de color azul con cañones sobre sus hombros y una compuerta en el pecho de la cual puede salir disparado el mecha-drone, un artefacto similar al que poseía el héroe de *Krull* (¿alguien recuerda esa película?).

© 2004, Sergio Alejandro Amira.



Tyrantasaurus Rex

Primera aparición: *The Legend Begins!*, guión de Phil White, arte de Larry Houston. En este mini-cómic He-

EMILIANO SANTALUCIA

