

## LA HISTORIETA ESPAÑOLA DE 1951 A 1970

Pedro Porcel

*Historiador y divulgador de la historieta*

**ABSTRACT:** *The 1951-1963 period was the most prolific of the Spanish comic. The adventures books, the long sagas starring an only one hero, are the most popular format. Around 500 collections are published, among these, some will last such as El Cachorro, Aventuras del FBI or the emblematic El Capitán Trueno, published by Bruguera, the publishing house that would rule the market in a nearly monopolistic way during both the 1960 and the 1970 decades. Its humour mastheads (Pulgarcito, DDT...) reached their maximum peak despite the censoring mechanisms carried out by the franquista government through the CIPIJ (Information Committee for Children and Youth Publications), created in 1963, that considerably reduce the critical intentions that characterized the publications some time ago. A similar situation happens to the adventures comics, hounded by this Committee until is nearly disappearance by 1966. The market has to endure a deep crisis, new forms such as the so-called graphic novel or the European look magazine are tried but did not reach the same repercussion reached by the comics in the 1950 decade. Delta 99, by Carlos Giménez, or the weekly magazine Trinca are the best examples of this kind of renovation which is being started by this time and which would bear fruit during the following decade.*

**KEY WORDS:** *Adventures notebooks; El Capitán Trueno; Bruguera; Ambros; Victor Mora; Hazañas Bélicas; Luis Bermejo; Maga; TBO; Jaimito; CIPIJ; graphic novel; Toray; Delta 99; Trinca.*

Cuenta Miguel Brieva en una de sus historietas más lúcidas<sup>1</sup> que el futuro ya ha sido: se desarrolló como idea perfecta durante los años cincuenta en Estados Unidos, una era teñida de optimismo, fe ciega en la ciencia y conquista económica del mundo. Quien no estuviese allí en aquel momento, queda pues definitivamente sin posibilidad de disfrutarlo... La reflexión, que el autor encamina acertadamente hacia la globalización subsiguiente de la cultura *pop*, viene como anillo al dedo para comprender la actitud mental que en buena parte se vive en España cuando comienza 1951: un país excluido por decreto del devenir de la modernidad, escasamente permeable a influencias exteriores y autárquico por decreto, cuya añoranza de integración en el mundo y el sueño que lo americano impone —símbolo de prestigio, desarrollo, innovación— van a marcar toda la década. Un tiempo en

## THE SPANISH CARTOON FROM 1951 TO 1970

**RESUMEN:** El periodo 1951-1963 es el más prolífico de la historieta española. Los cuadernos de aventuras, largas sagas protagonizadas por un solo héroe, son su formato más popular. Aparecen cerca de 500 colecciones de este tipo, entre ellas algunas destinadas a perdurar como *El Cachorro*, *Aventuras del FBI* o el emblemático *El Capitán Trueno*, editado por Bruguera, la empresa que va a dominar el mercado de modo casi monopolístico durante los años sesenta y setenta. Sus cabeceras de humor (*Pulgarcito*, *DDT...*) alcanzan entonces su máximo auge, si bien los mecanismos de censura ejercidos por el régimen a través de la CIPIJ (Comisión de Información de Publicaciones Infantiles y Juveniles) creada en 1963 merman considerablemente las intenciones críticas que antaño las caracterizaron. Algo semejante ocurre con los tebeos de aventuras, a los que dicha Comisión acosa hasta su práctica desaparición en 1966. El mercado entra entonces en una crisis profunda; nuevas formas como la llamada novela gráfica o la revista de aires europeos se intentan sin llegar a obtener la repercusión alcanzada por la historieta durante los años cincuenta. *Delta 99*, de Carlos Giménez, y el semanario *Trinca* son los ejemplos más significados de una renovación que entonces se inicia y que dará sus mejores frutos en la década siguiente.

**PALABRAS CLAVE:** *Cuaderno de aventuras; El Capitán Trueno; Bruguera; Ambrós; Victor Mora; Hazañas Bélicas; Luis Bermejo; Maga; TBO; Jaimito; CIPIJ; novela gráfica; Toray; Delta 99; Trinca.*

que justamente los españoles pueden sentirse desgajados de ese brillante devenir que desde ámbitos más lejanos se adivina.

Si algo va a determinar ahora el rumbo de los ensueños colectivos va a ser una presencia lejana, como de promesa, de todo cuanto representan Estados Unidos de América. En efecto, desde el fin de las cartillas de racionamiento en junio de 1952 a la visita de Eisenhower en 1959 —que marca el reconocimiento *de facto* de la “excepción española”— el país cambia muy poco a poco, revelándose solo en los últimos sesenta las contradicciones internas que el régimen arrastra, entre un escéptico abandono de las ideologías paradójicamente fomentado por él mismo y una asunción plena de la prosperidad que parecen prometer los nuevos tiempos.

Tales cambios, nada decisivos en cuanto a la esencia autoritaria del poder, influyen de variadas maneras en la vida cotidiana, y su eco ha de resonar por tanto en la historieta de forma muy significativa. Los tebeos abandonan casi definitivamente la narración de gestas imperiales —en las que el cuaderno de aventuras nunca se sintió a gusto— para volcarse hacia fantasías más conexas con el momento presente. El talante intensamente dramático antes predilecto se bate en retirada frente a los partidarios de la aventura por la aventura, necesariamente amantes de formas gráficas capaces de adaptarse a este cambio. El exotismo debe sustituir la emoción pasional en el lector, la novela por entregas se bate en retirada frente al *pulp*. Es el principio del fin de una manera de narrar, la más apegada a los clichés del melodrama decimonónico. La perspectiva dramática del discurso cinematográfico, necesariamente más limitada por la duración de las películas, se contagia a una manera de ver que se inicia durante este periodo. Se impone una narrativa más visual, menos centrada en el complejo entramado de relaciones y revelaciones en el que hasta entonces ha fiado su baza más segura. De algún modo todo se simplifica. Ya no es la palabra el motor fundamental de la historia, la imagen reclama cada vez más su capacidad de comunicación.

Para las nuevas generaciones de lectores, las referencias a los grandes clásicos nacidos durante la década de los treinta suenan en todos los sentidos demasiado lejanas. El peso del pasado se relaja. El cambio en las formas de ocio, el paso de una sociedad agraria a otra urbana, la nueva perspectiva en valores que aporta el desenlace de la Segunda Guerra Mundial, el nacimiento de generaciones a quienes la mística del sacrificio poco dice ya, son algunos de los múltiples factores que ayudan a comprender una mutación de la que los tebeos van a dejar constancia. Ahora todo debe ser rápido, dinámico, optimista; los sentimientos antes hipertrofiados ceden su papel protagónico a la contemplación y disfrute de la propia peripecia aventurera. Es en este sentido en el que el cine guía y muestra el camino. Naturalmente respetando el fondo último, el triunfo de la justicia sobre la iniquidad mediante el enfrentamiento del héroe con el villano, casi siempre para salvar a la heroína. Los arquetipos son eternos, solo sus formas varían.

1951 es un año decisivo en la evolución de nuestros tebeos. La creación del Ministerio de Información y Turismo, del que en adelante van a depender las publicaciones dirigidas a la infancia y juventud, supone un importante cambio respecto

a los años de la inmediata posguerra. La norma cuyas consecuencias se detectan de modo más inmediato a partir de este nuevo marco legal es aquella que levanta la prohibición de lanzar al mercado publicaciones periódicas. Hasta entonces, el permiso de edición es gestionado por el editor ejemplar a ejemplar de cada colección, disfrazándose de “folleto no periódico” lo que de hecho es una serie consecutiva. Aunque se hallen ya consolidados títulos muy populares, solo once entre todos ellos han conseguido acceder al rango legal de publicaciones periódicas<sup>2</sup>. La simplificación administrativa que el reglamento trae consigo va a traducirse en un importante aumento del número de cabeceras lanzadas al mercado. La lectura es entonces un medio de ocio masivo y barato, no se olvide, y por tanto representa un sector industrial susceptible de proporcionar grandes beneficios.

Las dos formas de publicación que dominan el mercado son la revista de contenido variado, volcada casi en su totalidad hacia la historieta de humor, y el cuaderno de aventuras protagonizado por un personaje fijo, que va a conocer una popularidad enorme antes de desaparecer casi por completo a partir de 1965.

El nuevo reglamento encargado de regular la publicación de revistas y folletos (como se denominan legalmente los cuadernos) destinados al público infantil y juvenil conlleva a la redacción de unas normas de censura específicas para los tebeos; la primera orden en este sentido es de enero de 1952, y en ella se crea una Junta Asesora de la Prensa Infantil, se divide al público lector por edades y por sexos y se detalla todo aquello que debe prohibirse, separado en dos apartados, los concernientes a la moral y a la religión. Esta Junta Asesora debe elevar sus informes al Ministerio de Información y Turismo, constituyéndose como su secretario el jefe de la Sección de Papel y Revistas de la Dirección General de Prensa.

Lo primero que se expone en el reglamento es un listado de los temas que no deben abordarse en viñetas, en la que junto a afirmaciones de puro sentido común aparecen restricciones que hoy suenan desconcertantes, absurdas o anacrónicas. Se proscriben en primer lugar los “cuentos de crímenes, suicidios y todos aquellos en que aparezcan entes repulsivos que puedan perjudicar el sistema nervioso de los niños” (lo que en la práctica implica la desaparición de las historietas de terror). El segundo epígrafe censura los “cuentos en los que se invoque al

diablo para obtener algún éxito”; sucesivamente se van enumerando hasta una docena de tabúes, reveladores de una mente más cercana a lo metafísico que al contenido real de las historietas del momento. Hay que... “separar siempre ángeles y hadas, porque no son armónicos y crean confusión en las mentes infantiles”, “huir del naturalismo de fondo panteísta”, evitar “cuentos en que quede malparada la autoridad de padres, maestros, sacerdotes y en general todas las personas mayores”, “los que alaban los malos actos”, el “realismo excesivo o impropio de la relación entre los sexos, tanto si se trata de personajes humanos como de animales” o las “historietas que pongan en ridículo la vida familiar, como las que señalan engaños matrimoniales, la mujer que hace trabajar al marido en menesteres caseros mientras ella descansa, etc.”. Predominan las prohibiciones relacionadas con el sexo, verdadera obsesión católica: no se toleran “láminas o descripciones que puedan excitar la sensualidad”, “efusiones o deslices, o argumentos en los que entre el adulterio”, “las descripciones que puedan suscitar una curiosidad malsana en torno a los misterios de la generación”... la exaltación del crimen, el suicidio, la eutanasia, el alcoholismo o la pereza completan el catálogo de limitaciones.

Un nuevo decreto emitido en 1955 no hace sino abundar en este mismo sentido. En la práctica se destina a crear un sistema que pueda llevar a ejecución las normas anteriormente descritas sin dejar de alcanzar ningún intento editorial por pequeño que sea. Se añade además una clara intención proteccionista, al “obligar a los editores españoles a no incluir en cada publicación más del 25 por ciento de original literario o planchas de ilustraciones de procedencia extranjera” y se establece la censura previa. Para ser autorizada, toda publicación debe ser inscrita en el nuevo Registro de Publicaciones Infantiles y Juveniles de la Dirección General de Prensa. Su número ha de figurar en cubiertas, junto a la calificación de “revista para todos”, “revista para los jóvenes” o “revista juvenil femenina”, según el segmento de público al que se dirija; así mismo, al frente de cualquier publicación periódica debe figurar una persona inscrita en el Registro Oficial de Periodistas que se halle además en posesión del certificado de aptitud que avale su especialización en el terreno infantil. Se forma pues un equipo de “expertos” en temas de moral y religión que van a ser quienes desde las sedes locales ejerzan la censura. Por sus manos ha de pasar cuanta página aspire a ser publicada, siendo sus decisiones en la práctica difícilmente revocables y contando además con la facultad de



Imagen 1. Surcando los océanos de papel, El Cachorro. Portada de Juan G. Iranzo.

imponer cuantiosas multas a los editores y hasta de ordenar la retirada de su licencia de actividad. Por encima de las teorías de la piadosa Junta, el poder real lo detentan estos inspectores. De ahí el distinto grado de tolerancia que, en proporción muy sutil, se percibe en ocasiones según sea la ciudad de origen de lo editado. La mayor o menor dureza de un funcionario local puede dar al traste con toda una línea empresarial.

## LOS CUADERNOS DE AVENTURAS

Las estructuras del cuaderno en este periodo siguen siendo, como en la década anterior, básicamente las mismas que guían al folletín o la novela decimonónica de aventuras dado que son relatos asimilables al romance, pero las formas que adoptan son en muchos casos reelaboraciones que pueden llegar a hacer al modelo casi irreconocible. Por ejemplo, vemos cómo entre 1951 y 1956 las adaptaciones literarias van desapareciendo, o que lo mismo sucede con los monográficos de aventuras exóticas, o que la contextualización de los relatos —referida siempre a su inserción en universos familiares al lector— es mayor en la medida en que se apoya en referentes de ficción y se aleja del mundo real. Por otra parte, una sociedad cada vez más urbana tiende a abrazar las fantasías ambientadas en la ciudad contemporánea en detrimento de las de épocas pretéritas, proceso que entonces se inicia y que culmina en los sesenta con la asimilación del lenguaje televisivo.

Cualquier lector de cuaderno de 1955 a 1965 puede aspirar a encontrar violencia, pero desde luego no en las dosis suministradas en la etapa anterior. Es la época que inicia y ejemplifica *El Capitán Trueno*, con esa importante desdramatización que viene marcada tanto por el talante de los tiempos —que ya no hubiesen tolerado algunos aspectos de las aventuras de los cuarenta— como por el peso que ejerce la censura. Es en estos años cuando el imaginario del cuaderno queda fijado definitivamente. Desde 1951, que se revela como un año crucial, a 1956, en que con *El Capitán Trueno* surge el último gran héroe del medio, los arquetipos, la selección de temas, de personajes y de características narrativas cristalizan de forma definitiva. Puede argumentarse, y con razón, que después de 1956 esta clase de tebeos conocen aún una época de difusión extraordinariamente masiva, y que aparecen publicaciones y personajes como *El Jabato* o *Pequeño Pantera Negra* llamados

a perdurar durante mucho tiempo en el recuerdo de sus lectores, pero todos acusan, en mayor o menor medida, su asimilación temática, gráfica o narrativa a otros tipos de historietas ya publicadas; como si el cuaderno se nutriese de sus propios referentes antes que de influencias derivadas de otros medios. En lo estrictamente estético ocurre lo mismo, con una serie de diferentes planteamientos a la hora de afrontar la elaboración de una colección compartidos por cuantos se atreven a ello y con la consolidación de diferentes tendencias en las que pueden agruparse casi todos los dibujantes.

A nivel literario existen también dos grandes escuelas en este tipo de tebeos, determinadas por la diferente manera de contar los seriales gráficos. La primera es aquella que da preferencia al melodrama sobre la acción. No quiere decir que desaparezcan, ni mucho menos, las continuas escenas de combates y peligros sin cuento, sino que estos quedan insertos en un asunto más amplio, determinado tanto por el pasado de los personajes como por las relaciones que entre ellos se establecen. Son relatos necesariamente inscritos en el tiempo, en los que hay un ayer y un mañana, y una trama general que engloba todas las subtramas que van apareciendo, cuya resolución implica el final de la saga. Guionistas como Manuel Gago o Pedro Quesada encarnan a la perfección esta tendencia, baste recordar *El Guerrero del Antifaz* y el enrevesado microcosmos en el que sus criaturas de papel literalmente viven, aman y mueren. Su patrón es la novela por entregas decimonónica y su fijación por el honor, el enigma y lo sentimental; una forma de ficción que obliga a comulgar con el relato al requerir la completa implicación del lector, sin lugar para distanciamientos o ironías. Decenas de colecciones pueden adscribirse a este esquema.

La otra forma podría calificarse como más actual y más visual. La acción es lo que cuenta en primer lugar y, una vez esta concluye, los héroes desaparecen en un limbo hasta el siguiente episodio. No hay dimensión temporal, los desplazamientos a países lejanos se efectúan sin apenas explicación, muy rara vez alguna figura del pasado, por crucial que haya sido, vuelve a aparecer en la narración y en todo caso si lo hace es invariablemente para repetir su primer papel. Lo esencial es la anécdota, lo espectacular, el momento: solo existe el presente. Con el mismo objetivo, provocar sensación en el lector, se cuenta más con la imagen que con la palabra. Las relaciones entre personajes son muy simples, reduciéndose normalmente al pequeño círculo que rodea al héroe y a los imprescindibles secundarios que todo nuevo

episodio comporta. Víctor Mora y su “Capitán Trueno” pueden ejemplificar esta tendencia, más heredera del cine y de Stevenson que de Ramón Ortega y Frías o Pérez y Pérez. Al estar apegada a modos más contemporáneos este es el modo narrativo que domina desde los últimos años cincuenta, cuando la sociedad española aspira a dar por superada la larga posguerra y conectar con el mundo actual. Por

descontado que la elección de una u otra manera de contar pocas veces se da en forma pura, y nada tiene que ver con la ideología sino con aspectos estructurales del relato.

Ateniéndose al aspecto puramente industrial del tema, es también a partir de 1951 cuando el mercado se estabiliza, con la consolidación de una serie de grandes editoras de

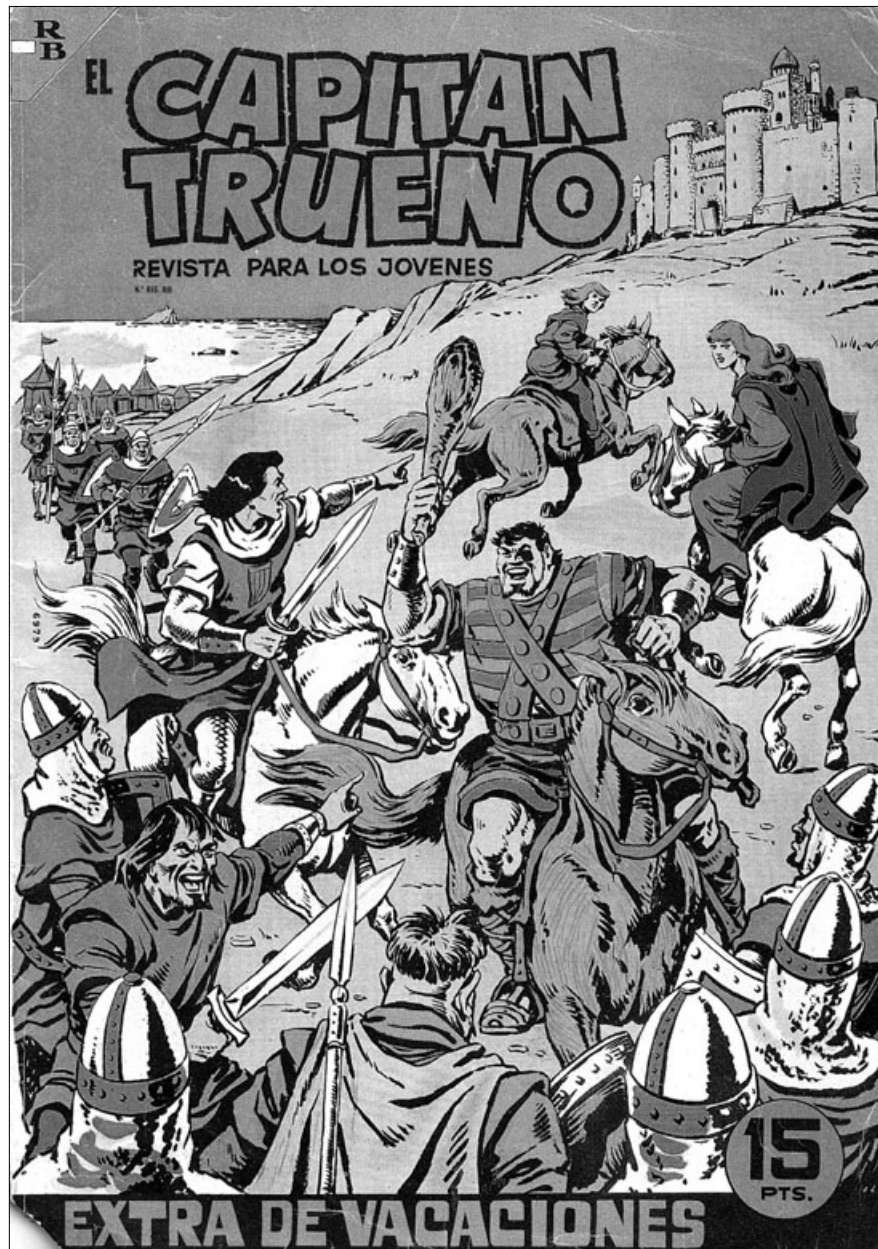


Imagen 2. Un héroe destinado a perdurar: El Capitán Trueno. Portada de Ambrós.

planteamientos ambiciosos —Bruguera, Toray, Valenciana y en menor medida Maga— y la aparición de sellos más modestos que conocen fortuna y expansión: a las conocidas Marco y Grafidea se suman editoriales como Rollán, Ferma o Ricart, decisivas para el desarrollo del medio. Junto a estas, por supuesto, la creación de unas infraestructuras, sobre todo en cuanto a distribución y puntos de venta, cada vez más competitivas y a las que también corresponde su parte en el éxito de estos productos.

Parecen existir fechas señaladas, en las que un proceso largamente fraguado cristaliza en realidades contundentes. Tal sucede en 1951, auténtico año de las luces del cuaderno de aventuras en que aparecen varias de sus series más significativas: *Hazañas Bélicas*, que viene siendo publicada regularmente desde 1950 y a la que siguen distintas imitaciones; obras de gran calidad y difusión como *Inspector Dan* y *El Cachorro*, que colocan a Bruguera entre las

grandes; *Aventuras del FBI* y *El Jeque Blanco*, donde la historieta madrileña descubre su fascinación por EE UU; *Pacho Dinamita* y *Tony y Anita* o el nacimiento de Maga, una editorial fértil como ninguna que marca todo el periodo; *El Espadachín Enmascarado*, con el que ya todas las grandes sagas de Manuel Gago coexisten en los kioscos... Completan este panorama *Chispita*, de Grafidea, continuación de su acertada política anterior, y *El Puma* que publica ediciones Marco, epitome del tebeo artesano, pobre, bienintencionado e indudablemente eficaz, con el que comienza la fructífera producción de Martínez Osete en los cincuenta. Y junto a estos, cerca de 400 títulos más de menor entidad cuya existencia no puede obviarse. Decenas de miles de páginas ilustradas, tal es la amplitud del fenómeno.

Ante un mercado prometedor, algunas empresas se convierten en auténticas factorías dedicadas a las diversas formas de la cultura popular impresa. Novela de género, cuentos



Imagen 3. Epopeya e ideología: Hazañas Bélicas. Portada de Boixcar.

infantiles, libros divulgativos, cromos y una línea de tebeos cada vez más en alza componen su oferta. En 1951, Bruguera no es todavía el gigante editorial en que va a convertirse durante esta década y las siguientes. En el campo de los tebeos ha logrado estabilizar las ventas de su semanario *Pulgarcito*, igualando e incluso superando a las del veterano *TBO*. Con ánimo de abarcar a un público más adulto, acaba de lanzar la cabecera *DDT*, con colaboraciones de los habituales dibujantes de humor de la casa, prodigioso grupo de profesionales que marcan toda una época de la historieta española. Sin embargo en el campo de las colecciones de cuadernos no encuentra su sitio, cuando otras firmas han conquistado ya una buena parcela de fieles lectores de aventuras. Es un mercado que se le escapa; con la idea de obtener su parte de un pastel que se presume cada vez mayor, prueba suerte con dos lanzamientos casi simultáneos, los cuadernillos del *Inspector Dan*, personaje de reconocida fama y popularidad nacido en las páginas de *Pulgarcito*, obra de Eugenio Giner, y los episodios de piratas que un dibujante acreditado por la relativa fortuna comercial de sus anteriores creaciones para ediciones Toray ofrece al director artístico de la casa, Rafael González. Las pruebas que Juan García Irazo presenta parecen satisfactorias y el primer número de *El Cachorro* aparece casi enseguida en los kioscos.

El éxito de la serie es inmediato. Publicada sin interrupción durante nueve años, el tiempo ha hecho de ella uno de los grandes clásicos del género. Pese a resultar un tebeo innovador en casi todos los sentidos, la creación de Irazo demuestra conocer bien las apetencias del comprador que encuentra en cada fascículo aquello que va buscando: acción a raudales, triunfo del bien, iteración. Pero también, aunque tal vez el lector no sepa expresarlo, agilidad narrativa, habilidad en la urdimbre de las tramas, emoción en cada una de las viñetas. Y sin embargo *El Cachorro* es lo suficientemente rompedor entre la oferta de publicaciones que se hace al público como para que este lo hubiese rechazado sin comprenderlo. En un panorama en el que el gusto hegemónico se decanta hacia el realismo épico, Irazo ofrece un dibujo de líneas contundentes, de rasgos caricaturescos y en cualquier caso desentendido por completo de las tendencias dominantes en el mercado. Intencionadamente rehúye el concepto realista tan perseguido desde las premisas de una u otra escuela por la totalidad de los autores de cuadernos. Actitud única la de este artista, que le sitúa al margen de cualquier encasillamiento como explorador solitario de su particular camino estético.

La respuesta que el lector otorga a la creación de Irazo anima a Bruguera a publicar otras series de cuadernos. La citada *Inspector Dan* (1951), aproximación al universo de terror gótico y enigmas criminales que habían caracterizado al personaje desde su nacimiento en las páginas de *Pulgarcito*; *Bisonte Gráfico* (1955), un intento frustrado de traspasar a la historieta los cada vez más codificados relatos *western* que tanto aprecia el público en su forma literaria, a cargo de varios profesionales de la casa, o *Vendaval* (1956), aventuras de ciencia ficción conexas con las tendencias del cine americano del momento, obra de Antonio Bernal y el guionista Víctor Mora. Este hace algún tiempo que desempeña diversas tareas en Bruguera, de corrector a adaptador de relatos, guionista e incluso dibujante ocasional. Antes de terminar los episodios de *Vendaval*, emprende junto al veterano ilustrador Miguel Ambrosio "Ambrós" una saga destinada a obtener la máxima acogida entre varias generaciones de lectores: *El Capitán Trueno*.

Como el éxito le acompaña desde el momento mismo de su aparición, su eco se deja notar muy pronto en el resto de títulos de aventuras. Ya no es el hecho de que surja más de una imitación directa, cosa que no pasaría de la anécdota, sino que el modo de contar la aventura de Trueno se contagia rápidamente a todos cuantos títulos salen al mercado y termina por desterrar cualquier otra forma de narrar el cuaderno. Cabe preguntarse dónde reside esa novedad, esa causa última de su extraordinaria acogida en un momento en que el lector de tebeos ha conocido ya cientos de colecciones anteriores de todo tipo. Héroes medievales se han prodigado por docenas, ¿por qué entonces este nuevo paladín cala de tal modo que impone su forma de concebir el medio a cuantas historietas seriadas aparecen después?

Dos de las dos grandes aportaciones del guión de Trueno son la introducción de lo fantástico y del humor, en una combinación hasta entonces inédita. Esto se produce desde los primeros ejemplares. La ubicación del héroe como un caballero cruzado consagrado a la lucha por los Santos Lugares se olvida enseguida, emprendiéndose de inmediato una serie de aventuras repletas de elementos fabulosos entre tribus africanas, castillos que ocultan en sus fosos pulpos gigantes, antiguos egipcios dedicados a fabricar momias con seres vivientes, sádicos lamas tibetanos... incluso, de forma más obviamente irreal, enanos que cabalgan en águilas, brujas con dragones o gigantes peludos que habitan en cuevas. Así lo explica en 1971 el mismo Mora: "El

primer paso para aburrir al lector es aburrirse uno mismo cuando escribe el guión. Para evitarlo hay que cambiar: ¿Pasamos de África a la China? Pasamos. ¿De la magia a la ciencia ficción con los grandes robots tipo *Brick Bradford*? Pasamos... ¡Todo, menos aburrirse y aburrir!<sup>3</sup>. Monstruos, prodigios y carnalescas maravillas desfilan sin tregua, en una sucesión dramática que no da respiro al lector. El gusto por lo puramente imaginativo queda reflejado en los innumerables pueblos exóticos, reales y ficticios, con los que Trueno y sus amigos van cruzándose, de los Hombres Tiburones a los Vikingos Prehistóricos, pasando por los Hombres Lobo, las Amazonas chinas o los Adoradores del Murciélago. Tal querencia por el disfraz, la metamorfosis y la extravagancia lo emparenta con el folletín de los años treinta, del que rescata esquemas y lugares comunes dándoles nueva vida, otra demostración del poder del arquetipo y el lugar común a la hora de conectar con el público.

El profundo sentido de la justicia de Mora marca unos argumentos en los que la liberación colectiva aparece siempre como telón de fondo e intención última. Este enfoque social de la aventura viene a sustituir al melodramático, en el que las relaciones individuales entre los personajes se constituyen motor de la acción. El público agradece este giro de 180 grados, que propicia una lectura más rápida y visual, en sintonía con unos tiempos que se quieren dinámicos y en los que los valores de sacrificio e inmolación de los primeros años del franquismo han sido reemplazados por una exaltación optimista de la técnica y el progreso. Nadie como Ambrós para captar la esencia de esta historieta. Dibujante de criterio clásico, que apenas abandona los planos medios o generales, acierta como nadie a captar el gusto del lector. Ambrós se centra en la figura descuidando fondos y entorno, mas sabe cómo dotar a sus creaciones de una humanidad que trasciende su realidad

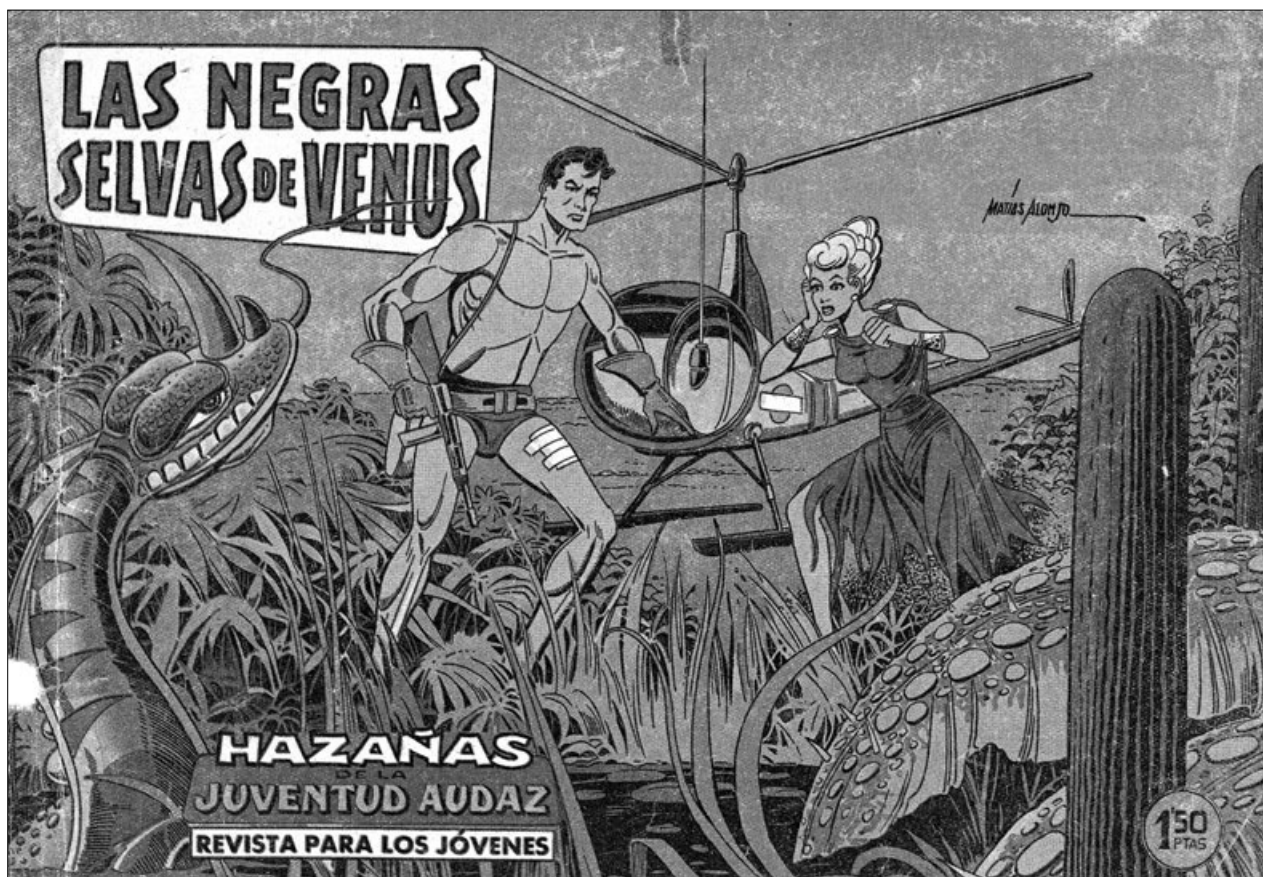


Imagen 4. Los españoles en el espacio: Hazañas de la juventud audaz. Portada de Matias Alonso.



de papel: demiurgo capaz de insuflar vida hace que la aventura discurra veloz ante la mirada fascinada y cómplice de su público. La resolución de las portadas es modélica y marca la pauta espectacular seña de identidad de la casa. El trazo dramático, su puesta en escena, la estilización expresiva hasta lo grotesco desmienten un afán de realismo academicista: Ambrós es de los que han entendido que la función del dibujo de historieta es narrar, y eso lo convierte en uno de los grandes en su campo. Su línea es pura y decidida, su dominio de la movilidad, inigualable, el manejo de la secuencia sabiamente funcional, eficaz en su misma sencillez. Después de algún tiempo, el dibujante abandona Bruguera y el personaje es continuado por otros artistas, entre los que sobresale el trabajo sobrio y lleno de fuerza expresiva de Ángel Pardo.

El filón económico que la serie representa anima a la editorial a intentar repetir su éxito: el mismo Mora se encarga, junto al veterano Francisco Darnís, de crear un personaje que sigue fielmente el esquema de *El Capitán Trueno*. *El Jabato* (1958) traslada la acción hacia un difuso Imperio Romano, susceptible de albergar toda clase de misterios y prodigios; la repetición de la fórmula —humor, fantasía, enigma, protagonismo grupal— se demuestra eficaz y prolonga la vida de este héroe durante años. Los mismos pasos siguen otras series de la casa, como *El Cosaco Verde* (1960), de Mora y Fernando Costa, que recrea eficazmente el mundo de Verne y Salgari en exótico periplo decimonónico, *El Mosquetero Azul*, de M. Gago y F. González Ledesma (1962) y otros héroes menores que no consiguen imponerse.

La más sólida competidora de Bruguera es ediciones Toray, responsable de colecciones de tebeos y novela popular, que cuenta con el título *Hazañas Bélicas* (1950) para sostener su línea de cuadernos de aventuras. Obra de Guillermo Sánchez Boix "Boixcar", estos cuadernos autoconclusivos, sin protagonista fijo, cautivan por sus brillantes portadas, sus argumentos de una gravedad poco frecuente, y sobre todo por una realización gráfica que recrea espectacularmente armas y combates, con una minuciosidad hasta entonces desconocida. Realiza Boixcar, tras una estética realista de gran fuerza gráfica, una historieta heterodoxa susceptible de múltiples lecturas. Los guiones son en su mayoría fábulas morales que se sirven de las maneras del melodrama clásico, casi a modo de los "exempla" medievales. Como en estos, se atiende tanto a la recompensa del justo, muchas veces sacrificado, como al infalible y cruel castigo del malvado.

A menudo la acción comienza antes de la guerra, con un asunto más o menos complejo en el que se ven implicadas varias personas —padres e hijos, triángulos amorosos, amigos o socios—, normalmente con conflictos de conciencia añadidos y en cuyo desarrollo se produce una injusticia, un pecado que queda sin expiación. En una segunda parte del cuaderno la guerra irrumpe, y en medio de una sucesión de escenas del frente, se resuelve el conflicto planteado con un definitivo triunfo del bien que no tiene por qué respetar la integridad física de los ocasionales protagonistas. El mismo hecho de que estos mueran en numerosas ocasiones, casi siempre pronunciando un discurso ejemplarizante, da a los argumentos una seriedad de la que en ningún momento se quiere prescindir. "Exempla", pues, destinados a glosar el triunfo del bien, un bien identificado por completo con la ortodoxia católica. Nos hallamos ante un tebeo de fuerte contenido religioso, mayor y más explícito que en ningún otro, en sintonía con algunos títulos cinematográficos de la época, como *Balarrasa* (Nieves Conde, 1951) o *La guerra de Dios* (Rafael Gil, 1953). En este sentido cabe hablar de ciertos episodios como cercanos a la propaganda, ya que van mucho más allá de lo exigido por la censura: basta hojear cualquier otra colección del periodo para comprobar que no existe énfasis alguno en comunicar, como aquí, mensajes explícitos. No se trata del mero hecho de hacer de los alemanes paladines del bien: al fin y al cabo en un relato puramente genérico los papeles son intercambiables, y dentro de sus claves no reviste mayor importancia a quién corresponda el papel del héroe. Caracteriza las *Hazañas Bélicas* un explícito adoctrinamiento nacional católico, así como un virulento anticomunismo que no figuran en otras series contemporáneas de distintos sellos, nacidas todas a imitación de *Hazañas Bélicas*: *Selecciones de guerra* (Ricart, 1951), *Un episodio de guerra* (Favencia, 1951), *Aventuras de guerra* (Favencia, 1952), *Comandos* (Valenciana, 1954), *Episodios de Corea* (Ricart, 1955), etc.

Otra colección de Toray, *El Mundo Futuro* (1955), traslada de la mano del mismo Boixcar el esquema de las *Hazañas Bélicas* al espacio sideral en episodios de brillante grafismo con argumentos de tintes reaccionarios en los que la fe en las posibilidades de la ciencia frente al misterio divino se presentan muy escasas; con todo, su ejemplar realización gráfica las convierte en historietas de alto interés. Algunos entre los múltiples títulos de la casa dignos de mención son *El Pequeño Mosquetero* (1951), que cuenta con el grafismo

moderno e innovador de un joven Jordi Longarón; *Tras el Telón de Acero* (1954), obra de Francisco Darnís de presupuestos muy cercanos a la novela de espionaje; *Katán* (1960), de Jaime Brocal y Fernando Sesén, primera incursión española en el género de espada y brujería, o *Jim Huracán* (1959), disparatada y paródica visión del Oeste americano obra del vigoroso pincel de Jordi Buxadé y el guionista Eugenio Sotillos. Intuyendo el declive del formato cuaderno, Toray se vuelca hacia la novela gráfica desde los primeros años sesenta, anticipando el cambio de actitudes que la nueva década trae consigo.

Editorial Valenciana, la firma propiedad de Juan Puerto responsable de la publicación de *Roberto Alcázar* y los grandes éxitos de Manuel Gago desde la inmediata posguerra, afianza su posición en el mercado durante los años cincuenta viendo crecer las ventas de sus títulos clásicos y sumando a ello la fortuna comercial que revistas como *Mariló* (1950) o *Pumby* (1954) alcanzan. El escaso interés que la editorial parece prestar en ocasiones a la presentación de sus productos no impide que hasta 1965 se publiquen hasta 15 colecciones nuevas entre las que se cuentan varios títulos de interés: *El Espadachín Enmascarado* (1952), saga al estilo de Alejandro Dumas concebida por Manuel Gago y Pedro Quesada, que constituye una nueva obra maestra de la inmediatez, según feliz expresión del crítico Jesús Cuadrado, a la que el público otorga su favor durante más de seis años. Cabe recordar *Hazañas de la juventud audaz* (1959), adaptación de las novelas de ciencia ficción de George H. White (Pascual Enguídanos), donde se esboza el destino entero de la humanidad a lo largo de los siglos venideros interpretado gráficamente por el trazo elegante y barroco de Matías Alonso; *Fredy Barton el Audaz* (1960), nueva incursión de George H. White en la historieta que cuenta con los excelentes dibujos de Fernando Cabedo; o *El Justiciero Negro* (1965), canto de cisne del cuaderno de aventuras cuya canónica realización corre a cargo de Antonio Guerrero y Fernando Rincón.

Desde Madrid, la editorial Rollán, dedicada a la novela popular, decide probar fortuna en el mercado floreciente del tebeo por entregas tan en boga. Su primera realización se basa lejanamente en una de sus colecciones literarias, *FBI*, ejemplo idóneo de la fascinación que todo cuanto suene a América (del Norte, por supuesto) despierta en el público español —de hecho, en este sentido, los cincuenta no son sino el alba de esa cultura “globalizada” que con el tiempo se impone universalmente—. Con el referente estético del

cine negro y los códigos narrativos del folletín nace la serie *Aventuras del FBI* (1951), de la mano del dibujante Luis Bermejo, junto a una serie de escritores de *pulp* como Federico Mediante, M. González Casquel o Alfonso Manzanares. La colección conoce fortuna inmediata.

Frente a decenas de títulos centrados en el universo clásico de la aventura, con claves deudoras de tiempos pasados, *Aventuras del FBI* vende apariencia de contemporaneidad. Se trata en esta ocasión, y por primera vez, de plasmar en imágenes la mitología de EE UU, lo actual, el dinamismo, el progreso. Las historias deben remitir sin variación a un modelo estético cargado de motivos susceptibles de ser identificados por el público con el sueño americano. Abundan por tanto los automóviles veloces y aerodinámicos, las obras en construcción, las grúas gigantescas, los rascacielos (el *skyline* tipo Manhattan se convierte desde ahora en algo familiar), las factorías petrolíferas, la máquina como paradigma de modernidad. Submarinos, aviones, lanchas motoras, cohetes supersónicos, coches corriendo, chocando, precipitándose al vacío: técnica y velocidad son los cauces nuevos por los que discurre la aventura eterna. Tipologías del cine negro, como la mujer fatal o el gángster, proliferan hasta los mismos límites que la censura permite. Y eso sin dejar de visitar el mundo del folletín, tan profundamente implantado en el imaginario de autores y lectores. Argumentos sencillos, desarrollados en uno o dos episodios que no se separan del tópico y que siguen un esquema en el que la acción es el sentido último de la narración. Aventuras a menudo manidas, salvadas por el trazo prodigioso de Luis Bermejo, que es quien obra el milagro de construir para el lector ese mundo nuevo.

Tras los pasos de las *Aventuras del FBI*, la firma madrileña lanza otros títulos, algunos muy populares: *El Jeque Blanco* (1951), de José Laffond y Armando Sánchez, remedo exótico de la serie de Luis Bermejo, y *Mendoza Colt* (1955), un *western* del dibujante Martín Salvador que alcanza rápidamente el favor de un público que siempre sabe agradecer el reconfortante mecanismo de la iteración.

Maga es una editorial nacida en Valencia en 1951, de la mano del dibujante Manuel Gago y su familia, que se especializa en la publicación de cuadernos de aventuras de los que llega a lanzar más de cien colecciones durante sus primeros quince años de existencia. Una serie de colaboradores fijos se aglutinan en torno suyo, creando una forma de

hacer particular e identificable que da lugar a la más tarde conocida como escuela valenciana. Siguiendo el magisterio de M. Gago, dibujantes como Miguel Quesada, José y Leopoldo Ortiz, el mismo Bermejo o Eustaquio Segrelles facturan historietas ejemplares, en las que la preocupación primera es la narración gráfica, atención al desarrollo de la secuencia y mantenimiento de un estilo apegado a los cánones del realismo académico. Sus guionistas más habituales, Pedro Quesada, el mismo Gago o Federico Amorós, se inclinan antes por el melodrama que por una concepción más desenfadada del género, creando un estilo propio de la casa al que el público otorga su favor. Algunas entre las numerosas creaciones de la editorial son *Pacho Dinamita y Tony y Anita* (hermanos Pedro y Miguel Quesada, 1951), *Dan Barry el Terremoto* y *Balín* (José Ortiz, 1954-1956.), *El Duque Negro* (Manuel Gago, 1958.), *Apache* (1958), un *western* de Luis Bermejo estéticamente renovador, *Bengala* (Leopoldo Ortiz, 1958), *Piel de Lobo* (M. Gago-Delaiglesia, 1959) o el que constituye el mayor triunfo comercial de la firma, un émulo de Tarázán jovial y desenfadado bautizado

como *Pequeño Pantera Negra* (Miguel Quesada, 1959), cuyas andanzas se prolongan durante muchos años. La dedicación exclusiva de Maga hacia este tipo de productos provoca la caída de la empresa en el momento en que estos dejan de resultar del interés del público, mediados los años sesenta, momento en que abandona definitivamente su faceta como productora de historietas.

Otras muchas empresas tientan su suerte en el terreno fértil del cuaderno de aventuras. Son más de 400 colecciones las que durante este periodo salen al mercado; aunque se haga imposible nombrar todas las iniciativas, hay que recordar la trayectoria de editores como el catalán Tomás Marco, cuyos comienzos se sitúan en los años treinta. Durante la década que nos ocupa lanza varias colecciones de cuadernos, casi siempre obra de un autor artesano, prolífico y esforzado, Juan Martínez Osete, de estilo sencillo y eficaz. A él se deben éxitos comerciales como *El Puma* (1952) o *Red Dixon* (1954), siempre con guiones de Joaquín Berenguer Artés, narrador fielmente apegado a los códigos



Imagen 5. Iconografía del Nuevo Mundo: Aventuras del FBI. Portada de Luis Bermejo.

del género. Ricart es otra empresa radicada en Barcelona, que comparte con Marco lo modesto de sus planteamientos tanto a nivel artístico como comercial. Un poco más allá va Ferma, que especializándose en este tipo de publicaciones agrupa en torno a sus tebeos a una serie de interesantes autores entre los que destacan Juan Giralt, Josep Martí o el escritor Joan Llarch... Junto a estas empresas existen un sin número de firmas efímeras, intentos comercialmente frustrados, algún éxito esporádico de la mano de sellos como Grafidea, Símbolo, Favencia o Hispano Americana. Y sobre todo miles de páginas que, si bien llegan a saturar de forma contraproducente un mercado que en los sesenta entra en franco declive, contribuyen a codificar un lenguaje y un producto, el cuaderno, que marca la producción de historietas en nuestro país.

Cuando comienza la década de los sesenta, en una España que tímidamente despierta al progreso después del prolongado letargo económico de los años de posguerra, la aventura de época, mundo en el que tenía cabida el héroe

tradicional, ya no está de moda. Se ha desvanecido de las grandes productoras de Hollywood, quienes le han dado sus mayores horas de gloria, recientes todavía en infinidad de títulos inocentes y optimistas. Las últimas grandes producciones del género —*Los vikingos* (R. Fleischer, 1958), *Espartaco* (S. Kubrick, 1960)— están protagonizadas por perdedores, héroes a la fuerza preocupados por conflictos colectivos y personales, que mueren inmolados al final del filme. Los nuevos protagonistas van a responder a esquemas más descreídos, con un comportamiento, unos modales y unas aspiraciones que nada tienen que ver con los de los caballeros andantes, corsarios, espadachines y otras criaturas hasta entonces abundantes en el mundo del género.

La televisión es un medio en rápida expansión. Si en 1956, momento en que comienza sus emisiones en España, el número de aparatos receptores se cifra en unos pocos cientos, en 1963 la cifra asciende a 260.000<sup>4</sup>. Icono de la modernidad de estos nuevos tiempos, resulta escuela de nuevas formas de contar y entretener que va a marcar para siempre los gustos



Imagen 6. *Piel de Lobo*, la prehistoria fantástica de Manuel Gago en editorial Maga.

del público. Es difícil minimizar el impacto cultural que en una sociedad cerrada como la nuestra provoca la difusión repentina de valores y modos tan radicalmente distintos a los tradicionales. Vienen además envueltos en el prestigio de lo americano, ya que gran cantidad de telefilmes de esta nacionalidad van a dominar la programación durante su primera década de existencia. Son tanto sus temáticas inéditas —policiales, judiciales, de espionaje, comedias de situación en hogares insólitamente confortables y bien equipados— como la manera misma de presentar tales ficciones al público, lo que este va a aprender a codificar en muy poco tiempo.

El modo de percibir toda fuente narrativa que el español medio, criado en un medio autárquico, sufre con la televisión marca un cambio irrevocable. Las formas de los telefilmes, su universo de referencias y valores poco tienen que ver con los del folletín y el melodrama tal como han venido perpetuándose en España durante el último siglo. Y no son otros sino estos quienes animan cuanto producto popular se ha editado durante los anteriores cincuenta años. Resulta significativo que el pasado desaparezca como escenario en todos los telefilmes de los sesenta, sustituido por escenarios actuales o futuristas. Así se pone de manifiesto en este medio, mientras que en el cine solo en las coproducciones europeas, y desde presupuestos harto más precarios, prolongan *western* y aventura tradicional su existencia desvinculada de los gustos mayoritarios y recluida en getos subculturales.

En sintonía con esta sensibilidad, las grandes editoras dejan de publicar cuadernos hacia 1963. Algunas, como Toray o Bruguera, orientan su actividad comercial hacia terrenos como la revista de humor o la novela gráfica, un nuevo formato nacido gracias a la forma de producción que las agencias de historietas —desde las que se producen páginas destinadas a multitud de mercados distintos, de Francia a Turquía, Holanda, Alemania o Gran Bretaña— han impuesto de cara a la más fácil comercialización internacional. Gran parte de los profesionales del cuaderno van a nutrir la nómina de estas agencias, atraídos por los superiores ingresos que mercados foráneos prometen. A cambio, deben facturar páginas susceptibles de agradar a una multitud de públicos de muy diferente entorno cultural y social, lo que obliga a una cierta despersonalización del producto.

Firmas como Maga abandonan por completo el cómic centrándose en la publicación de álbumes de cromos; Rollán

hace lo propio afianzándose en el terreno nuevo de las fotonovelas; otras, como Ricart, Marco o Grafidea desaparecen sin más. El mercado de la historieta entra en una crisis de la que nunca vuelve a recuperarse. Los años de esplendor del tebeo español como producto popular de amplio consumo han pasado definitivamente. Una censura más severa y vigilante que nunca, de claro corte clerical y ejercida férreamente a través de la recién creada Comisión de Información y Publicaciones Infantiles y Juveniles termina de dar la puntilla a un género desde entonces condenado.

Es en este marco de profundo cambio sociocultural, acontecido no solo en España, donde cabe situar la desaparición de los tebeos de aventuras. Su apego a esquemas pasados, que de ser vigentes durante décadas se revelan caducos en un lapso de tiempo muy breve; su apariencia tosca y pobretona, contraria al signo que marcan tiempos de desarrollo; la ceguera de editores incapaces de advertir las profundas mutaciones del mercado; la imposibilidad de renovación demostrada por autores atrapados en rutinas de otros tiempos; la irrupción de nuevas formas de ocio... todo les revela como objetos identificados con unos modos obsoletos, destinados a desaparecer. La forma de fantasear del cuaderno es conservadora y tradicional, deudora —y a su vez remitente— de un universo temático y de contenidos hechos de pasado, propios de una mentalidad decimonónica que en su espíritu expansivo y conquistador se siente heredera de su propia historia. El orgullo de la gesta pretérita de la que las generaciones sucesivas se saben continuadoras es sustituido por un permanente cuestionamiento de la misma en los años escépticos de mediados del siglo XX. Con la prosperidad económica naciente cobra enorme importancia la noción de actualidad, un “ir con los tiempos” que requiere para consumarse la ruptura con todo lo anterior, percibido desde entonces como rancio, indeseable.

## LAS REVISTAS DE HISTORIETAS

Junto a las sagas de aventuras desarrolladas por entregas, la otra forma de tebeo que sustenta el mercado español durante los años cincuenta y sesenta es la revista de contenido vario, obra de un equipo variado de autores, generalmente de aparición semanal y en la que domina claramente la historieta de humor en forma de página, tira de viñetas o chiste. Esta fórmula no exige del comprador la

asiduidad fiel de quien decide seguir las andanzas de un personaje de cuadernos, contando con un número mucho mayor de lectores ocasionales que favorecen su viabilidad comercial. La receta se sigue con éxito desde la aparición de los primeros cómics en España, con títulos tan veteranos como *TBO* (1917) o *Pulgarcito* (1921) que en esta etapa van a conocer nueva vida.

La autorización por parte de la administración del Estado de la publicación de revistas infantiles periódicas proporciona a cabeceras como las nombradas una estabilidad de la que durante los primeros años cuarenta no han gozado. Aunque *TBO*, que publica desde Barcelona la editorial Buigas, ha venido apareciendo durante la década anterior esporádicamente en monográficos sin continuidad fija, es

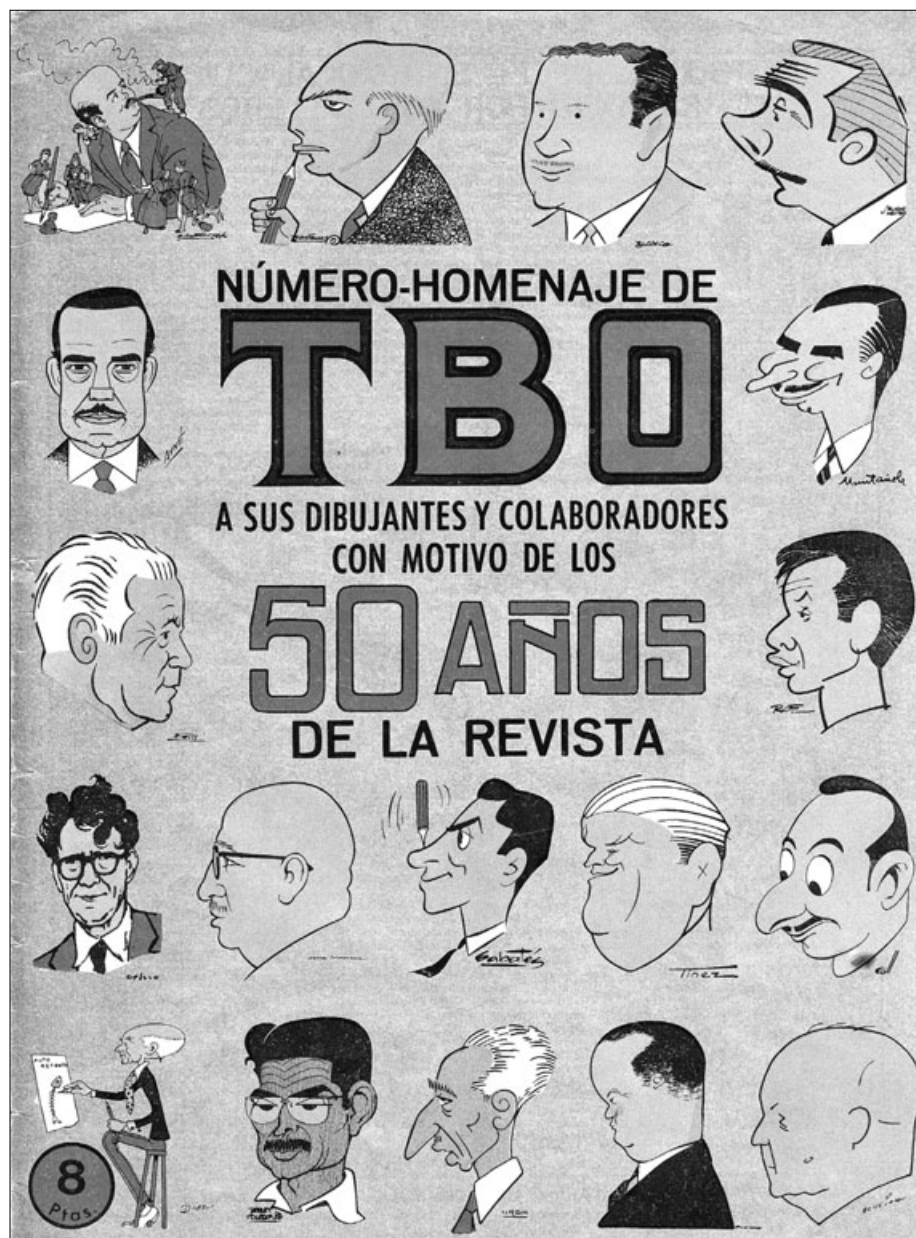


Imagen 7. Algunos de los colaboradores habituales de TBO aparecen en la portada de este número extraordinario publicado en 1967.

en 1952 cuando saca a la calle un nuevo nº 1 haciendo tabla rasa con su trayectoria anterior. Un corte más aparente que real, porque muchos de sus colaboradores —Benejam, Urda, Opisso...— provienen del *TBO* prebélico y en esta nueva andadura no hacen sino ahondar en el tipo de historieta que venían practicando. Un humor que desconoce la fórmula de personajes fijos —que tanto éxito proporciona a los títulos de Bruguera—, volcado en una visión satírica de la realidad, la narración de una sencilla anécdota o el desarrollo de situaciones que ueden calificarse de surreales.

Amable mirada costumbrista la que se proyecta sobre la realidad: "*La Familia Ulises*", obra de Marino Benejam que ocupa las contraportadas del semanario, refleja las penurias, avatares, aspiraciones, valores morales... de una familia media española a lo largo de más de treinta años; las historietas de Juan Martínez "Tínez" cuentan una y otra vez la tragedia cotidiana y un poco ridícula del hombre corriente, víctima de un destino empeñado en aplastarle; las páginas de ilustración de Ricard Opisso constituyen por sí solas una crónica de costumbres; otro tanto puede decirse de gran parte de las historietas de F. Tur, Díaz, Valentín Castanys, etc. A veces se abandona esta temática cotidiana para desarrollar historietas absurdas, que llegan a constituir un subgénero dentro de la revista y en las que el lector puede enterarse de las ventajas de poseer un cuello de jirafa, cómo atravesar África metido en una bañera o averiguar las propiedades fantásticas de un crecepelelo, siempre desde un punto de vista que excluye la sátira más cruel.

A menudo se ha calificado el humor de *TBO* de blanco e inofensivo frente a la supuesta mayor acidez de que hacen gala los autores de las revistas de Bruguera; una atenta lectura de la obra de alguno de sus más asiduos colaboradores durante los años cincuenta desmiente por completo tal aseveración. Es cierto que, adentrándose en los años sesenta y bajo una férrea vigilancia censorial, la publicación va abandonando su tono de crónica de lo cotidiano para acabar resultando apta únicamente para los lectores más pequeños. Pero las historietas que dibujantes como Benejam o Tínez desarrollan durante los cincuenta se consagran a poner en evidencia el entramado de una sociedad —la pequeña burguesía del franquismo— que intenta desesperadamente proyectar sobre sí misma una imagen de normalidad, descubriendo cuánto hay de apariencia

bajo una imagen de engañosa prosperidad defendida como real y definitiva. Baste recordar en este sentido algunos episodios de *La Familia Ulises* en los que el fracaso acompaña invariablemente los intentos de demostrar un nivel social y económico muy alejado del verdadero. La sensación de tranquilidad y comedimiento que la sujeción a las normas de etiqueta imponen a este colectivo social, basadas en hipócritas valores a través de los que aspira a reconocerse en una imagen del mundo como lugar de orden, es dinamitada por Tínez con un sarcasmo fiero que muestra el choque de tales pretensiones con la realidad. La derrota a la que sus personajes están condenados ante los objetivos más modestos se impone una y otra vez, evidenciando la imposibilidad de acceder a una normalidad que constituye su más alta aspiración. Es el retrato de una sociedad que todo lo fía a las formas, como si tal actitud fuese suficiente para que de una modo casi mágico se pudiese cambiar el fondo de las cosas; sociedad, pues, sustentada en el miedo y el prejuicio. Un personaje como Melitón Pérez, que este último dibujante desarrolla en gags de tres o cuatro viñetas, basa su comicidad semana tras semana en la imperturbabilidad con que acoge las adversidades que le dejan en ridículo, como si el no darse por enterado de las mismas fuese bastante para que estas desapareciesen, como si pudiera de algún modo despegarse, de modo absoluto, de sus circunstancias. Un humor pues el de *TBO* no tan inofensivo como otras veces ha sido conceptuado. Gráficamente, y salvando las naturales distancias entre unos y otros creadores, el dibujo de este colectivo es sencillo, muy expresivo, de fácil lectura y desarrollado con gran economía de trazo y una forma de caricaturizar que rehúye lo grotesco.

Tal como sucede en la larga trayectoria del *TBO* del periodo anterior a la guerra civil, la publicación apenas sufre variación alguna desde sus inicios en 1952 hasta su transformación en un remozado semanario veinte años más tarde. La política editorial de Buigas es siempre muy conservadora; si funciona el esquema sobre el que la revista se sustenta —historietas sin protagonista, muy breves, que atiborran las páginas proporcionando horas de lectura a bajo precio—, ¿por qué cambiarlo? Así, la evolución del título deviene paralela a la trayectoria vital de muchos de sus colaboradores, sustituidos las más de las veces solo cuando se produce su fallecimiento. Es el caso de Juan Martínez Buendía, "Tínez", muerto en 1957, artista habitual de la publicación desde sus comienzos, autor de historietas tanto de aventuras durante los años

republicanos como de un humor desencantado y feroz desarrollado en la inmediata posguerra. O el de Ricard Opisso, quien deja de existir en 1967, extraordinario ilustrador cuyo trazo retrata fielmente toda una época, responsable de cubiertas y páginas diversas desde los años veinte... Varios números extraordinarios recuerdan a ambos autores; una fórmula que con el tiempo el semanario amplía y adopta, dedicando ejemplares monográficos a los más diversos temas, en sintonía con la actualidad del momento: al turismo, al fútbol, a la propia historia de la revista, que celebra así cada aniversario, a muchos de sus habituales dibujantes...

Entre los profesionales cuyos orígenes en el *TBO* provienen del periodo prebélico sobresale Marino Benejam, autor nacido en Menorca cuyo estilo viene a identificarse con el de la propia publicación. A él se deben los más conocidos entre los escasos personajes fijos que alumbran sus páginas, *La familia Ulises* (1942), que durante décadas ocupa las contraportadas del semanario efectuando una crónica fiel e inmisericorde de la sufrida clase media de la posguerra española; *Melitón Pérez*, el hombre perpetuamente indiferente ante un destino adverso, o *Eustaquio Morcillón*, un cazador africano rechoncho y bonachón que ejemplifica la querencia por lo exótico. Manuel Urda (1888-1974) es otra de las firmas más experimentadas, presente en sus páginas desde sus mismos inicios en 1917. Su trazo socarrón y detallista suele ponerse al servicio de un humor pausado, de regusto costumbrista, reflejo de una realidad en la que apariencias e intenciones se soslayan. En fecha tan temprana como 1924 comienza sus trabajos para el editor Buigas Arturo Moreno, un dibujante que incorpora en sus páginas una modernidad y dinamismo gráfico ausentes hasta entonces en la cabecera. Tras emigrar hacia tierras sudamericanas, Moreno reemprende su trabajo en *TBO* cuando regresa de Venezuela a comienzos de los años sesenta; a él se debe el más célebre largometraje español de dibujos animados, *Garbancito de la Mancha* (1945), primera cinta europea de este tipo. Cierra esta nómina de veteranos Salvador Mestres, dueño de una línea clara y precisa, capaz de facturar tanto excelentes historietas de aventuras como portadas e ilustraciones de novelas o historietas de suave comicidad, como las publicadas en las páginas de *TBO* hasta su muerte en 1975.

De los numerosos autores que se incorporan a este *TBO* numerado que se distribuye desde 1952, y que van conformando el carácter e imagen de la revista destacan dos, los

catalanes Josep Coll y Josep María Blanco. Esteta de la secuencia y maestro de la línea, Coll es dibujante autodidacta, creador de un universo propio y singular, de un modo de hacer irrepetible que desarrolla a lo largo de casi treinta años de carrera. Sus figuras estilizadas, sus historietas de plano fijo en que personajes y objetos irrumpen sobre un decorado invariable trastocando el orden natural de las cosas, transmiten un sentido poético peculiar que le vale con más derecho que a ninguno la consideración de auténtico artista plástico. Aunque de trazo más convencional, también Blanco aspira a plasmar el mundo a través de su filtro gráfico mediante un dibujo preciso, casi geométrico, en el que la expresividad no está reñida con una preocupación por conseguir la más estricta economía de línea. Creadores únicos, solo un semanario como *TBO*, de pretensiones atemporales, pudo acoger sus carreras brillantes y heterodoxas. Logros que desde luego no encuentran traducción en el terreno económico: el mismo Coll regresa tras años de dibujar a su antiguo oficio de albañil por resultarle más rentable...

Bernet Toledano, autor de *Altamiro de la Cueva*; Ramón Sabatés, que desde los sesenta se consagra a los célebres *Inventos del Profesor Franz de Copenhague*; Valentí Castanys, humorista director de publicaciones deportivas como *El Xut*; Joaquín Muntañola, padre gráfico de *Josechu el vasco* y cronista gráfico de acertada ironía de los llamados años del desarrollo; Antonio Ayné, quien gusta siempre de dirigirse a los más pequeños a través de su dilatada trayectoria profesional; autores de estilo realista como Serra Massana, Alberto Mestre o Batllorí Jofré, que "dibujan en catalán", siguiendo la estela marcada desde comienzos de siglo por Joan G. Junceda... completan una nómina de colaboradores poco dada a variaciones, a la que hay que sumar nombres como el de Juan Rafart "Roldán" o Isabel Bas que se incorporan a la revista a finales de los sesenta, cuando la fórmula tantos años explotada comienza a mostrar los primeros signos de caducidad. La revista es refundada desde nuevos presupuestos en 1972, intentando con ello una puesta al día que se revela eficaz durante un tiempo, aunque los años de esplendor de la cabecera no hayan de volver más.

La escuela Bruguera nace en los años cuarenta en torno al resucitado semanario *Pulgarcito*, que después del periodo bélico ha vuelto a los kioscos. Supone la incorporación de una serie de jóvenes profesionales —al revés de lo que sucede en



*TBO*, casi ninguno de los dibujantes de Bruguera cuenta con una carrera anterior a 1939— al terreno del humor gráfico, grupo que se revela cada vez más innovador y que termina por imponer una nueva forma de entender la comicidad en los tebeos. La mirada crítica que su humor proyecta sobre la sociedad es menos sutil que la practicada entre los autores de *TBO*; la creación de personajes fijos, definidos por un acusado rasgo de carácter, supone una novedad y es su más significativa aportación: *Don Pío*, de Peñarroya; *Apolino Tarúquez*, de Conti; *Carpanta*, de Escobar... narran sin tapujos las miserias y servidumbres de la posguerra; otros tantos de Cifré, Vázquez, Ibáñez, Nadal o Segura, son justamente recordados por proporcionar una de las visiones más cáusticas que sobre la vida cotidiana han dado nuestros tebeos. Se trata de personajes perdedores que repiten semana tras semana sus fracasos para regocijo del lector. En sus historias hay violencia, las caricaturas tienden a ridiculizar groseramente las figuras, el ritmo del dibujo es vertiginoso, expresividad y dinamismo son sus reglas. Prima la eficacia del gag puramente gráfico frente a un concepto más clásico de la planificación. Esta resulta cercana a lo teatral, con la disposición de las figuras flotando en un primer plano ante los fondos situados tras ellas, como simples decorados. Como colectivo, estos autores son los más actuales y modernos de su época, y por ello mismo los más adecuados para ser disfrutados por un público adulto. Conocen una enorme popularidad durante décadas, aunque como en los casos de *TBO* y *Jaimito* al adentrarse en los sesenta las publicaciones de Bruguera sufran una progresiva infantilización fruto de la acción implacable de la censura, perdiendo buena parte de su virulencia y capacidad crítica.

Hacia 1950 Bruguera ha consolidado las ventas semanales de *Pulgarcito*, que experimenta tiradas cada vez mayores. Buscando ampliar sus mercados y explotar mejor el filón que representa su habitual grupo de colaboradores lanza una nueva cabecera, *DDT* (1951), basada también en historietas de personaje fijo, que en esta ocasión intenta un humor dirigido hacia un público más adulto dentro de los estrechos márgenes que las normas de censura imponen. Grandes firmas, pertenecientes al más perdurable grupo de humoristas gráficos de los cincuenta, componen su equipo. Manuel Vázquez, Josep Escobar, Carlos Conti, Guillermo Cifré, Miguel Bernet "Jorge", Ángel Nadal, José Peñarroya... todos ellos desarrollan en *DDT* un humor de tintes más crudos que el practicado en *Pulgarcito*, intentando, dentro de los límites permitidos, jugar un poco con los temas llamados

"picantes", bien que hoy parezcan la inocencia personificada... Incluso durante unos años, las portadas del semanario se ilustran con fotografías de bellas actrices y modelos. Con estas mismas intenciones de conectar con lectores menos infantiles nace *Can-Can* (1958), realizado por un equipo redactor semejante al de otras revistas de la casa. Se trata de un título plenamente dedicado a satirizar las relaciones entre los dos sexos en historietas eficaces e ingenuas, cuyas cubiertas son ocupadas por una galería de recatadas *pin ups* en perpetuo *tour de force* contra el criterio del censor. Pese a lo difícil del empeño en tales circunstancias, la revista acaba por transformarse en una segunda etapa, presentando formato y modos parecidos a los exhibidos por semanarios de humor gráfico como *La Codorniz*, y abandonando el espíritu de puro tebeo que en un principio la anima.

La excelente acogida que recibe el *DDT* le convierte, junto a *Pulgarcito* y los incipientes éxitos del cuaderno de aventuras, en uno de los pilares de la política editorial de Bruguera. Tan es así que algunos de sus dibujantes, hartos de la explotación a la que según su punto de vista les somete el empresario, abandonan la casa y fundan en régimen de cooperativa otro semanario semejante con el que pretenden hacer la competencia a *DDT*. Bautizado como *Tío Vivo* (1956), dedican muchos de sus ejemplares a temas de actualidad y consiguen una publicación de gran interés, que llega a superar a cualquiera de las facturadas por Bruguera. No deja esta que una situación que amenaza el monopolio del mercado al que hace tiempo aspira se prolongue demasiado, y tras poco más de tres años de ejercer sobre el discolo grupo toda clase de presiones —ante el distribuidor, la imprenta, los mismos kiosqueros— consigue que este se rinda y regrese de nuevo al redil. Bruguera adquiere la cabecera *Tío Vivo* y continúa publicándola durante varios años más.

La fuga de sus principales colaboradores deja a esta momentáneamente descolocada, pese a que todavía cuenta con el talento enorme de autores como Manuel Vázquez. A él se suma pronto un dibujante que practicando un estilo similar parece ir un paso más allá en mordacidad y dinamismo gráfico. Proviene de la publicación de ediciones Marco *La Risa* y está destinado a convertirse en la firma más popular del tebeo español. Su nombre es Francisco Ibáñez, quien pronto se revela como autor preferido por el público gracias a una de sus series aparecida en enero de 1958 en las páginas de *Pulgarcito*: *Mortadelo y Filemón*,

agencia de información. "Fue al principio una especie de parodia de Sherlock Holmes y el doctor Watson, incluida parte de la indumentaria de los mismos, pero muy pronto abandonaron sombrero de fieltro y pipa y tomaron la forma y los ropajes por los que son reconocidos hoy en día:

camisa blanca y pantalones rojos para Filemón; levita negra hasta el cuello para Mortadelo. La serie, muy bien recibida por los lectores casi desde el principio, empezó a madurar su condición de mito popular a partir de 1969, con el nacimiento de la revista *Gran Pulgarcito* y la iniciativa de



Imagen 8. Un humor festivo cada vez menos inocente: TioVivo. Portada de Guillermo Cifré.

publicar por entregas historietas de 46 páginas. [...] Su primera historia larga, *El sulfato atómico*, muy bien planificada y dibujada, confirmó a Ibáñez como autor de éxito [...] Una clara muestra del espectacular éxito de la serie fue el nacimiento en 1970 de la revista *Mortadelo*, a la que seguirían otras publicaciones como *Mortadelo Especial*, *Mortadelo Gigante* y *Súper Mortadelo*<sup>5</sup>.

La obra de Francisco Ibáñez marca la evolución de títulos y personajes de Bruguera, cada vez más codificados. En mayor o menor medida buena parte de los autores de la casa acusan su influencia, no solo a través de *Mortadelo* y *Filemón*, sino de otras creaciones del autor que conocen larga vida. *Rompetechos* es la estrella de un nuevo semanario dedicado al público infantil, *Din-Dan* (1965), de presupuestos similares



Imagen 9. Can Can, un intento de revista "picante" bajo el franquismo. Portada de Carlos Freixas.

a los de *Pulgarcito*; *13 Rúa del Percebe*, *Pepe Gotera* y *Otilio* o *El botones Sacarino* son otras creaciones salidas de la pluma de Ibáñez destinadas a conocer enorme popularidad.

Durante los años sesenta las publicaciones de Bruguera copan unos kioscos en los que su única competencia proviene de los títulos de Valenciana y el veterano *TBO* de Buigas. Su hegemonía respecto al público infantil, perseguida desde hace tiempo por la firma barcelonesa, se consume. Es importante en este sentido la aparición en 1969 de *Gran Pulgarcito*, una revista que intenta compaginar la idiosincrasia de los personajes españoles con la difusión de un modo europeo de hacer historietas que *Asterix*, *El Teniente Blueberry* o *Aquiles Talón* ejemplifican. La costumbre francesa de editar en álbum monográfico las aventuras previamente seriadas en el semanario se generaliza, y a la lujosa colección *Alegres Historietas* (1971) —ocupada casi por completo por los sucesivos títulos de *Mortadelo* y *Filemón*— se suma el mismo año la longeva *Olé!* donde en volúmenes recopilatorios desfilan todos los personajes de la casa. La fórmula se revela una vez más extraordinariamente eficaz; con ella Bruguera consolida el dominio del mercado en lo que a tebeo popular se refiere durante esta década y la siguiente, hasta su decadencia en la de los ochenta, cuando entra en una crisis creativa y comercial que deriva en la desaparición de la mayor factoría de la historieta que ha conocido nuestro país.

La tercera de las escuelas de autores humorísticos que alcanza su plenitud durante los años cincuenta está formada por el grupo de dibujantes de las revistas de Editora Valenciana, principalmente *Jaimito* y *Pumby*. A lo largo de una producción que abarca varias décadas estas cabeceras reúnen una serie de características que las diferencian de otras propuestas similares. Rasgos comunes a todas las revistas de Valenciana son el desarrollo de un humor amable, inofensivo, y en la gran mayoría de los casos, con una ausencia total de violencia y una base cómica más centrada en el absurdo chocante que en una interpretación paródica de la realidad.

Es un sentido del humor heredero del practicado en las décadas prebélicas, con características rastreables en creadores del primer tercio de siglo tanto españoles como extranjeros. Los trabajos de esta escuela representan, tanto por sus características gráficas como por la preferencia por el humor blanco, la continuación sin rupturas de una línea que arranca de principios del siglo XX en publicaciones

como *TBO*; madura en los años treinta en las páginas de muy diversos semanarios, con *Pocholo* (1930) a la cabeza —donde Cabrero Arnal, Jaime Tomás y Arturo Moreno son sus principales figuras—; y culmina con la labor de estos artistas, que en las décadas siguientes llevan un paso más adelante los presupuestos estéticos y argumentales de esta forma de entender lo humorístico en la historieta infantil.

Practicantes de una comicidad inocente, los autores valencianos utilizan convenciones más propias del dibujo realista que del cómico —profundidad de campo, perspectivas, variedad de enfoques— con unos resultados muchas veces excelentes, compartidos por todo el equipo de colaboradores. Preocupados por la composición de la viñeta tanto como por lograr la máxima expresividad con el mínimo de líneas, siempre dentro de unos cánones clásicos que no suelen caer en lo grotesco, su trazo resulta más acabado de lo que es norma en esta clase de historietas, y en ocasiones resulta por eso mismo algo estático. Pocos entre ellos se inclinan por el gag visual tan practicado por los autores de Bruguera, primando siempre en sus obras la creación de un clima inofensivamente falto de lógica que busca provocar antes la sonrisa que la carcajada.

Hacia 1950 la estabilidad conseguida por *Jaimito* es completa. Su nómina de autores está casi del todo consolidada, sin que a lo largo de esta década y la siguiente se experimenten en el semanario cambios significativos en su contenido. Destaca entre los colaboradores habituales Rafael Catalá “Karpa”, de estilo limpio y elegante en sus equilibradas composiciones tanto de viñeta como de página. Sus mejores logros se centran en la aventuras del personaje que da título a la revista, protagonista de episodios suavemente aventureros en los que frecuenta todos los lugares comunes del imaginario infantil del momento. Alterna su labor en esta serie con Jesús Liceras, autor decisivo en las publicaciones de Valenciana en las que deja una obra extensa difundida a lo largo de treinta años. Trabaja casi siempre con guiones ajenos a los que ilumina con un trazo depurado, con ricas descripciones gráficas del entorno en que se mueven sus personajes, a la busca siempre de la definición gráfica de cada objeto. Ese interés por el detalle y la ambientación define el tipo de historieta que practica, en el que la peripecia personal o la pura comicidad ceden frente a su interés en la creación de creíbles mundos fantásticos.

José Palop es otro de los colaboradores de *Jaimito* presente en sus páginas desde los inicios de la publicación; durante años trabajaba en historietas breves, de dos o tres tiras a lo sumo, en cuyo domino se revela un maestro. Esta capacidad de síntesis para narrar una anécdota en el menor espacio posible es uno de los rasgos más atractivos de su obra; la desarrolla en personajes decisivos, no exentos

de cierta crítica social ni de una comicidad que tiende al absurdo: cabe recordar creaciones como *Bartolo, as de los vagos*, *Robertín el niño millonario* –tal vez su creación más satírica– o *Robinson Pérez*, donde el limitado escenario de un islote desierto ofrece al autor ocasión de derivar hacia un surrealismo que constituye su especialidad. Como Palop, también José Sanchís comienza su dilatada carrera



Imagen 10. Primera página de *Mortadelo y Filemón*, de Francisco Ibáñez, aparecida en *Pulgarcito* en 1958.

en las páginas de *Jaimito*. Creador de historietas dinámicas y festivas, desbordantes de humor vitalista y extraordinaria imaginación, su máxima creación son las aventuras del gato *Pumby* publicadas en la revista homónima durante décadas. En ellas logra Sanchís una de las cumbres del cómic fantástico español, en páginas de ambiente onírico a través de las que se visitan todos los escenarios de la

aventura clásica en un entorno en el que los límites entre lo real y lo imaginario se revelan difusos. *Pumby*, historieta modélica, es una invitación constante al disfrute, a la libertad, a un mundo en el que las reglas de la lógica dejan de ejercer su tiranía sustituidas por un verdadero festín de alegres prodigios. El niño al que van destinadas así sabe entenderlo y les muestra su preferencia durante muchos años.



Imagen 11. El veterano semanario *Jaimito* celebra su n.º 1.000. Portada de José Palop.

Junto a *Jaimito* es precisamente la revista *Pumby*, difundida desde 1954 a 1981, la que proporciona estabilidad económica a las ediciones de Valenciana especialmente cuando a partir de los primeros sesenta los cuadernos de aventuras comienzan a desaparecer. Además de los autores mencionados, firmas como las de Celedonio Frejo "Nin", Joaquín Carbó, Arturo Rojas, Soriano Izquierdo, Antonio Edo "Edgar" o Serafin Rojo son habituales en sus páginas, coloristas, sencillas, dirigidas a los lectores incipientes. A

las niñas se ofrece específicamente otra longeva publicación de la casa, *Mariló* (1950), una especie de *Jaimito* en femenino, excelentemente realizado y en cuyo favor hay que señalar la general ausencia de ideología, tan abundante en otras cabeceras destinadas a las jovencitas como *Florita* (1949), que desde Barcelona edita Germán Plaza. Con la progresiva pérdida de inocencia que a partir de mediados de los sesenta sufre el lector medio, los presupuestos que inspiran al grupo de autores aglutinado en torno a las

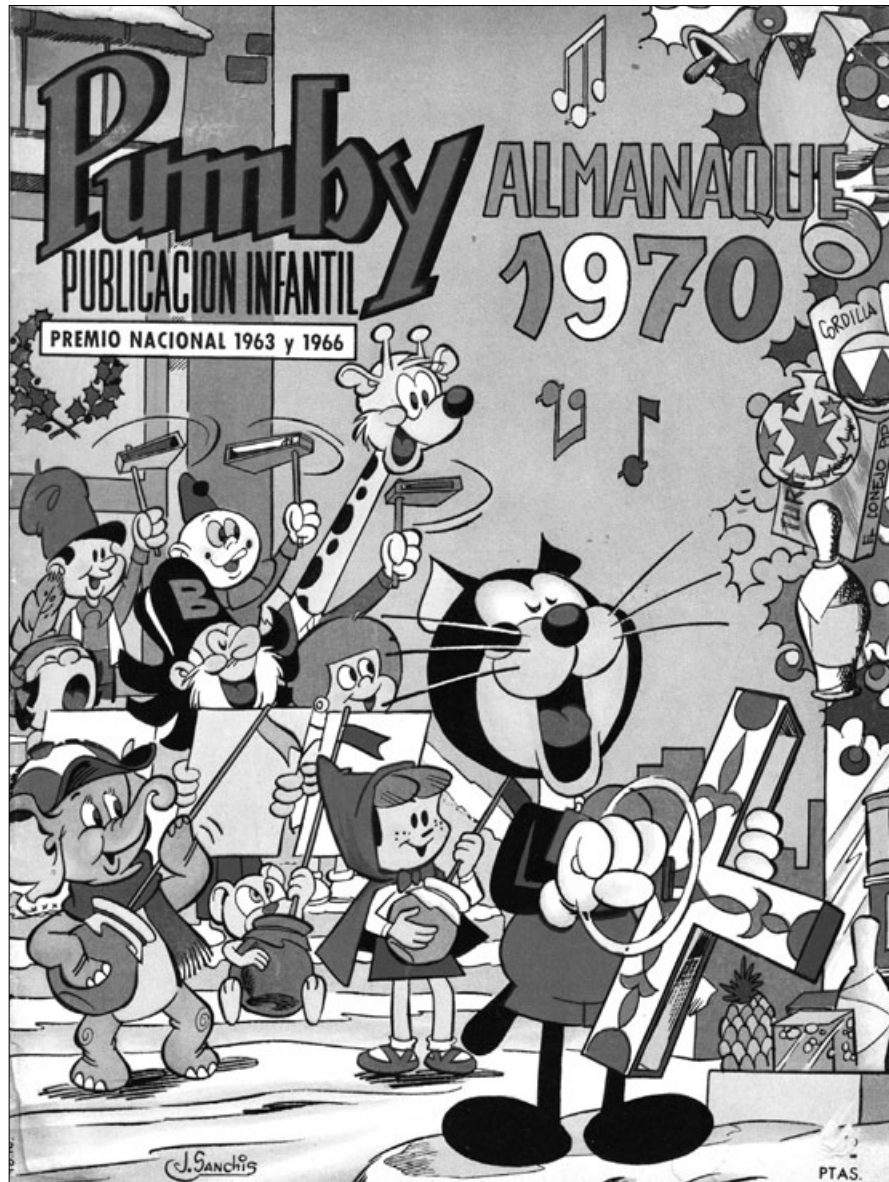


Imagen 12. *Pumby*, fantasía en libertad para el lector más infantil. Portada de José Sanchis.

publicaciones de Valenciana van quedando desfasados hasta entrar en franco declive al finalizar los años setenta, cuando las revistas de Valenciana sufren una crisis semejante a la experimentada por los títulos de otras grandes empresas, que en poco tiempo va a traducirse en la desaparición definitiva de los semanarios de humor.

Tentados por el éxito que en mayor o menor medida acompaña a Bruguera, Buigas o Valenciana, otros empresarios intentan emular su fortuna creando productos semejantes, sin llegar a representar una verdadera competencia. El veterano Marco, especializado en el público de menor poder adquisitivo, recupera en 1952 su semanario prebélico *La Risa* convirtiéndolo en revista de personajes e historietas cómicas. Aparecida durante más de diez años, destacan entre sus colaboradores el infatigable Martínez Osete, que compagina su labor aquí con la incesante realización de cuadernos de aventuras, y el humorista José Castillo, dueño de un estilo grotesco y expresivo. Germán Plaza, editor de éxitos masivos como las novelas de *El Coyote*, lanza el semanario de humor *Nicolás* (1948-1955) imitando la fórmula Bruguera que tanto éxito ha proporcionado a la firma (y que esta ha tomado a su vez de publicaciones argentinas como *Rico Tipo*). Mayor interés presentan otros títulos de Plaza: *Yumbo* (1953), rescate de una cabecera del período republicano que acoge en esta segunda vida historietas dedicadas al lector más infantil, con autores como García Lorente, Salvador Mestres, Julio Ribera o Antonio Ayné, creador del ingenuo superhéroe *El Conejito Atómico*; o la breve y excelente *Pinocho* (1957), donde dibujantes como Gustavo Martz Schmidt, Jorge Gin o Miguel Ripoll componen sugestivas páginas.

Aunque desde 1950 el humor sea el género predominante para el formato revista, aparecen algunos semanarios que prueban a introducir la aventura en sus contenidos, fórmula que hasta la década anterior ha demostrado su comercialidad en publicaciones como *Chicos* (1938) o *Le-yendas* (1943). Precisamente el primero de estos títulos conoce una resurrección en Madrid (1950) de la mano de su editora Consuelo Gil, manteniéndose menos de dos años en los kioscos a pesar del interés que presentan muchas de sus historietas. Pocos más son los intentos que en este sentido llegan a conseguir buena acogida por parte del lector durante los años cincuenta y sesenta. Germán Plaza, responsable de la revista *El Coyote* (1947) trata sin conseguirlo de repetir fortuna con cabeceras como *Aventurero*

(1953) y *Futuro* (1957), un magazine especializado en la historieta de ciencia ficción cuyos planteamientos se revelan demasiado novedosos para el público de su tiempo, poco familiarizado todavía con esta temática.

El título más longevo entre este grupo de revistas de aventuras es *El Capitán Trueno-Extra* (1960), explotación del éxito de la serie de cuadernos en cuyas páginas predominan las aventuras de este héroe, realizadas según encargo de Bruguera por una serie de autores distintos que acaban por otorgar al paladín medieval un carácter rutinario en argumentos cada vez más codificados. Acompañan a Trueno otros personajes, a cargo fundamentalmente del veterano Martínez Osete; el éxito de este formato lleva a la editorial al lanzamiento de otras publicaciones similares que no llegan a cuajar. Hay que nombrar *El Jabato-Extra* (1962) y *Bravo* (1968), un frustrado ensayo de introducir la historieta realista de la escuela *Pilote* en la España del desarrollo. Junto a las entregas de los personajes franceses —*El teniente Blueberry*, *Michel Tanguy*— aparecen en *Bravo* creaciones autóctonas de interés, como las andanzas espaciales de *Galax el cosmonauta* obra de Víctor Mora y el dibujante Francisco Fuentes. La fórmula representa un intento de continuación del espíritu del cuaderno desde presupuestos estéticos y formales de mayor actualidad. Es lo mismo que un poco antes ha pretendido la editorial Maga con las interesantes *Pantera Negra* y *Flecha Roja* (1964) que pese a su indudable calidad no consiguen implantarse en un mercado cada vez más reducido. Valenciana, siguiendo los pasos de estas empresas, saca a la calle su *Roberto Alcázar y Pedrín-Extra* (1965), último de los títulos de este tipo. Junto a estereotipados episodios del detective español y su ayudante contiene interesantes historias ilustradas por Ambrós, el creador gráfico de *El Capitán Trueno*, además de historias de otros autores de trazo realista a los que la desaparición del cuaderno de aventuras ha dejado descolocados en un entorno profesional que hasta entonces ha ofrecido abundantes posibilidades de trabajo.

## 1966-1970: PERPLEJIDADES Y MUTACIONES

Una crisis tan profunda como la que afecta al mercado del tebeo a mediados de los sesenta se deja sentir en el modo de producción de las historietas, que se ve obligado a cambiar arrastrado por unas circunstancias muy distintas a las



hasta entonces vividas. Con poco más de media docena de editoriales en activo, entre las que destaca muy por encima de las demás Bruguera, al profesional no le queda otra posibilidad que no sea entrar a colaborar en alguna de ellas —difícil circunstancia dado que todas cuentan con una nómina de autores fijos desde hace varios años— o ser contratado por las agencias que comercializan de un modo diferente las páginas producidas. Desde comienzos de los años cincuenta funcionan algunas de estas empresas, como Creaciones Editoriales, filial de Bruguera dedicada a

facturar historietas para la exportación; la más modesta Ibergraf, radicada en Madrid; Bardon Art, especializada en el mercado británico; o la que pone en marcha el propietario de ediciones Toray, Torrecillas, junto al dibujante Josep Toutain, con el tiempo conocida como Selecciones Ilustradas. Al negociar un precio con el comprador, normalmente firmas europeas, la agencia reserva un porcentaje que por elevado que sea permite hacer una oferta al autor que supera ampliamente los emolumentos percibidos cuando trabaja exclusivamente para el editor español.



Imagen 13. Un intento de renovación que no llega a cuajar: la revista Pantera Negra y Flecha Roja. Portada de Miguel Quesada.

Creaciones Editoriales entrega al trabajador aproximadamente un 20 por ciento del importe percibido, colocando el material en Gran Bretaña, Francia, Alemania, Suecia y otros países europeos, con incursiones en el ámbito sudamericano.

El sistema de producción es siempre el mismo. Los guiones, destinados a ser publicados en forma de revista o novelita gráfica, llegan al dibujante con corto plazo de entrega y se ciñen a estereotipos y pautas muy concretas, repetidas

hasta la saciedad para un lector que adora la certeza que la iteración proporciona. Forzosamente neutros, pues han de resultar válidos en los distintos entornos sociales de los países en que se comercialicen, se trata invariablemente de historietas de género: episodios ambientados en la Segunda Guerra Mundial, insulsos romances —que en el caso de Bruguera son publicados previamente en España en su cabecera *Sissi* (1958)— o páginas policiales y del Oeste, generalmente monocordes, faltas de vida y visualmente adocenadas. Tal es el tipo de ingrediente que nutre a unas



Imagen 14. La ciencia ficción, temática en auge durante los años sesenta. Robot 76. Portada de Rafael López Espí.

publicaciones que entonces conocen en España sus años de auge: las novelas gráficas.

Toray se especializa en la publicación de este tipo de tebeo, relato de 32 a 48 páginas codificado al máximo, mundo de arquetipos y lugares comunes. Títulos como *Hazañas del Oeste* (1959), *Relatos de guerra* (1962), *Brigada Secreta* (1963), las nuevas *Hazañas Bélicas* (1963), *Espionaje* (1965), *Robot 76* (1967), *Aventuras* (1968) o *Hurón* (1968) remiten en su temática y tratamiento al universo ficcional

del bolsilibro, que conoce por entonces su auge; aunque se pretendan para adultos son leídos por toda clase de público. Se trata de relatos estereotipados, de los que no cabe esperar sorpresas, historieta que no disimula su naturaleza de objeto de consumo rápido y desechable. Los guiones suelen correr a cargo de escritores de novela popular que trabajan para la casa —M<sup>a</sup> Victoria Rodoreda, Eugenio Sotillos, Ramón Ortiga, Luis García Lecha...—, lo que acenúa más aún el parentesco entre ambos medios. Gráficamente dan cabida a una nueva generación de dibujantes,



Imagen 15. Aires renovadores en las novelas gráficas de Delta 99, de Carlos Giménez.

dueños en general de un grafismo moderno, con voluntad de sintonizar con las corrientes gráficas de su tiempo, lejos ya del esplendor *kitsch* del cuaderno. Carles Prunés y José Bielsa son tal vez los más representativos entre este grupo de profesionales.

Otras editoriales optan también por la novela gráfica, aunque la mayoría lo hace adquiriendo material foráneo, a

menudo realizado por profesionales españoles que trabajan para las agencias. Es el caso de editorial Ferma, que difunde abundantes historietas inglesas de tema bélico; o de Vértice, que a través de la agencia Bardón Art comienza a publicar algunas de las series de temática fantástica de la británica IPC, en ediciones penosas que destrozan el material original. Con todo, sirven para familiarizar al público con temáticas hasta entonces muy poco explotadas —el

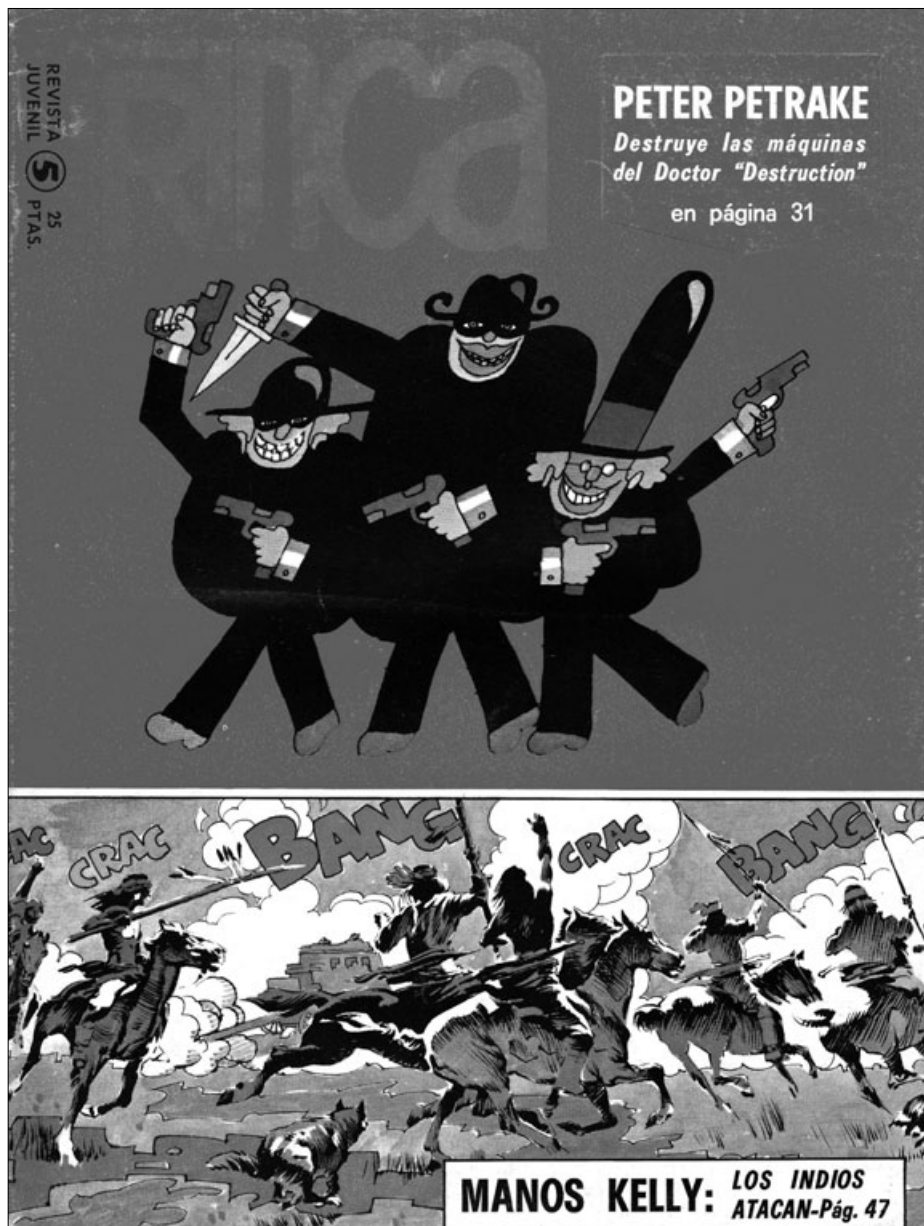


Imagen 16. Trinca o la modernidad primera de la historieta española.

terror, la ciencia ficción más disparatada, los superhéroes— que preparan el terreno para los cómics norteamericanos de Marvel que a partir de 1969 van a difundirse en España en las mutiladas colecciones de Vértice. Signo de una evolución en las preferencias y gustos del público que no hace sino acentuarse en la década siguiente.

En los últimos años sesenta se asiste a un lento cambio en la forma de percibir el medio que afecta a cuantos con él se relacionan. España vive el tiempo esperanzador, bien que la represión continúe, del tardofranquismo; nacen en Francia los álbumes para adultos editados por Eric Losfeld, con *Barbarella* (1962) a la cabeza; aparecen libros de análisis, con autores tan prestigiosos como Umberto Eco, que consideran a la historieta al nivel de cualquier otro medio de expresión; surgen las primeras revistas de estudio y crítica; ávidos por integrarse en la modernidad y alejarse de su pasado pretendidamente subcultural, los tebeos españoles quieren desde entonces ser llamados cómics. Colección emblemática de esta nueva sensibilidad son las novelas gráficas *Delta 99* (1968), publicadas por la barcelonesa Ibero Mundial con material de la agencia Selecciones Ilustradas. *Delta 99* es obra de Carlos Giménez y Víctor Mora, y aún sin apartarse del mundo del género aporta un aire de renovación completa, con guiños a la cultura *pop* del momento y una forma de narrar hasta entonces desconocida en España. *Cinco por Infinito*, de Esteban Maroto, se alterna con la serie de Giménez; su grafismo insólitamente moderno, sus tímidas audacias eróticas —naturalmente abortadas por la censura— y su concepción de la página y el montaje ejercen a la larga fuerte influencia sobre estéticas venideras. La misma editorial saca a la calle un título de terror, *Dossier Negro* (1968), igualmente nutrido con historieta agencial procedente de Selecciones Ilustradas, primero de los muchos títulos que el género va a conocer en un futuro inmediato.

A las revistas cómicas de Bruguera que predominan en los kioscos durante estos años pronto se suman otros títulos que no tardan en convertirse en multitudinarios éxitos. Es el caso de *Trueno Color* (1969) y *Jabato Color* (1969) que, alterando montaje y con numerosas correcciones de la censura, reeditan las series de cuaderno de la anterior década. Una intención de explotación y continuismo muy lejana de la que guía algunos intentos de

publicar magazines comparables a los que entonces se producen en Europa, con páginas de gran calidad gráfica y contenidos alejados del tópico. *Tintín* (1967) es la versión castellana del semanario homónimo belga; *Gaceta Junior* (1968) contiene firmas y personajes europeos de prestigio, entre ellos la serie de ciencia ficción *Dani Futuro* que Carlos Giménez y Víctor Mora realizan para Francia; ambas cabeceras se fusionan algo más tarde, sin llegar a conquistar a un lector que es hijo de otra historia y de otros parámetros estéticos. Es el mismo problema que sufre *Strong* (1969), aunque alterne en sus páginas las historietas franco-belgas con producciones propias —algunas de Jan, el autor del futuro éxito *Súper López*— sin que llegue a alcanzar estabilidad comercial. Una fórmula parecida sigue el semanario en catalán *Cavall Fort* (1961), impulsado por sectores cercanos al nacionalismo católico, que alterna en su dilatada existencia la narrativa juvenil con la historieta foránea y propia, y tiene en la línea precisa de Josep M<sup>a</sup> Madorell su más genuino representante.

Este proceso de modernización del tebeo en nuestro país, llevado a cabo un poco a trancas y barrancas a lo largo de la década de los sesenta, conoce su intento más ambicioso paradójicamente de la mano de Doncel, una editorial dependiente del Movimiento Nacional. Sin asomo alguno de la intención propagandística que acompaña tradicionalmente a los tebeos editados por el aparato del régimen, aparece en 1970 *Trinca*, una publicación que revoluciona el panorama del cómic pese a su tibia acogida inicial. Con aire cosmopolita, presentación colorista, contenidos cien por cien autóctonos y precio asequible ven la luz en *Trinca* una serie de personajes cuya influencia va a resultar decisiva. Es el caso de *Peter Petrake*, de Miguel Calatayud, con el que corrientes absolutamente contemporáneas como el pop art y el *underground* irrumpen por vez primera en nuestras viñetas; o de *Haxtur*, la parábola socio política que Víctor de la Fuente realiza camuflada de fantasía épica. Con *Trinca* adquiere carta de naturaleza la historieta de autor, un concepto hasta entonces desconocido que es el que de algún modo va a guiar en lo sucesivo la evolución del medio. La era de consumo masivo de tebeos ha tocado a su fin; viñetas más concienciadas y menos difundidas van a tomar definitivamente su lugar.

**Recibido:** 16 de septiembre de 2010

**Aceptado:** 25 de noviembre de 2010

## NOTAS

---

**1** Miguel Brieva, "El futuro ya ha pasado", en revista *Dinero*, nº 3, Barcelona, 2003.

**2** Vicent Sanchos, *Franco contra Flash Gordon*, Edicions Tres i Quatre, Valencia, 2009.

**3** "Entrevista con Ambrós", por Antonio Martín, en *Bang!*, nº 5, Barcelona, 1971.

**4** VV AA, "Televisión en España 1956-1996", *Archivos de la filmoteca*, nº 23-24, Valencia, 1996.

**5** Antoni Guiral, *Cuando los cómics se llamaban tebeos*, Ediciones El Jueves, Barcelona, 2004.