

paperback
08

RAFAEL MARÍN | LOS COMICS EN ESPAÑA | EL IMPERIO CONTRAATAACA



08 | Octubre 2012

Los comics en España
El imperio contraataca
Rafael Marín

paperback | 08 2012 | ISSN 1885-8007

1 | PAPERBACK

Los comics en España El imperio contraataca

Resumen

En 1970 la editorial Doncel lanzó la revista Trinca, una publicación de historietas muy distinta de los tebeos que

proliferaban en el mercado español. Esta iniciativa innovadora contó con algunos de los más importantes creadores de la historieta española.

Palabras clave

Còmic, Trinca, historieta, Doncel, España.



Los adolescentes que en noviembre de 1970 éramos ya aficionados a los comics jamás podremos olvidar el estupor vivido en clase de Formación del Espíritu Nacional, cuando el inevitable vendedor de enciclopedias, álbumes o colectas para bautizar negritos tan típicas de la época sacó de su maleta un extraño ejemplar de cómic y lo anunció a los cuatro vientos como la consecución más portentosa que jamás vieron los siglos. Los tebeos, escolarmente mal vistos, acababan de recibir la bendición del establishment con un nuevo título, Trinca, editado con todo lujo por Doncel, hasta entonces dedicada a los libros de política del régimen de Franco.

Strong y Buru Lan anunciaban sus productos a través del medio televisivo. Bruguera contaba con el enorme aval de sus muchos títulos para hacer publicidad de sus nuevos lanzamientos. La inversión estatal que acababa de crear una revista que iba a hacer historia en España tan sólo necesitaba utilizar la maquinaria semi-engrasada del franquismo a través de la Secretaría del Movimiento. Muchos adolescentes de la época nos quedamos fríos ante la muestra, sobre todo por su alto precio y la extrañeza de sus personajes, y la desconfianza natural hacia todo aquello que oliera a oficialismo. Pero muchos padres, convencidos por la verborrea del vendedor y la consciencia de estar comprando una revista de historietas con sentido profundamente didáctico, en papel satinado y con profusión de artículos y atractivos

colores, suscribieron a sus hijos al invento. Así echó a andar un proyecto que, de tener un precedente inmediato, habría que buscarlo en los añejos Flechas y Pelayos o Clarín.

Pero había llovido mucho desde los primeros títulos potenciados por Falange. A pesar del capital estatal y algún artículo culturaloide, Trinca no puede ser acusada de vehículo al servicio de unas ideas políticas concretas; si esa fue la intención inicial, no cabe duda de que fracasó. Antes al contrario, la multitud de autores que en años sucesivos se turnarían en sus páginas consolidarían un amplio muestrario de estilos y técnicas, ninguna de las cuales puede relacionarse con la propaganda originariamente prevista para el título. En cierto modo, tras el fracaso de las aventuras del grupo adolescente que da nombre a la revista, La pandilla Trinca, tres edulcorados y repipis personajes que parecen sacados de una película de Los Bravos o Los Brincos, la revista aparece dominada por la asepsia.¹

Hay, claro está, matices. La portada del número 1 muestra un dibujo del personaje *Manos Kelly*, de Antonio Hernández Palacios, y el texto añade “un español en el oeste”. Lo español parece potenciarse por encima de otras cosas: Es el caso de *Los guerrilleros*, respuesta de Andrade y Bernet Toledano a Astérix el gallo, aunque con las tornas cambiadas y un humor bastante más grueso, o de *Héctor, adalid de los almogávares*, el interesante título que relanzó a Chiqui de la Fuente. Hay una especie de sentido patriótico-autárquico en la línea de la revista, donde todos los cómics incluidos son de autores españoles, circunstancia que no tiene nada de particular en el caso de Pilote, posiblemente el modelo a seguir, donde la mayor parte del material es de origen francés.

Un estudio pormenorizado de todas las series, personajes y autores de la revista llevaría a un volumen exclusivo, algo que sin duda debería hacerse algún día, incluyendo la intrahistoria que dio al traste con la continuidad de alguna serie [*Mathai-Dor*], los problemas denunciados por los autores para cobrar por su trabajo y su indefensión a la hora de ver cómo sus personajes eran vendidos sin su conocimiento al extranjero, la incompetencia de algunos de los directores,² la censura o las inevitables tensiones en un proyecto de esta envergadura y el cierre de la revista pocos años más tarde, por lo que nos centraremos en aquellos títulos y autores cuya importancia destaca por encima del resto. Sin embargo, no pueden olvidarse historietas como *El miserere*, de Carlos Giménez, un experimento de montaje y terror donde, adaptando el relato de Gustavo Adolfo Bécquer, nos encontramos con uno de los primeros tebeos verdaderamente adultos de la historia del cómic en España;³ o de *La escuela en la torre de los contrabandistas*, historieta naif de Vicente Gadea sin las ñoñerías al uso; o el divertido *Yago Veloz*, explorador galáctico, autoparodia de Adolfo Buylia del Diego Valor que ya había realizado en los años cincuenta.

De los primeros números de Trinca destaca la adaptación que Juan Arranz hace de un clásico de la literatura juvenil, *El libro de la selva* de Rudyard Kipling, quizá sin más interés

1. El tufillo a congregación religioso-juvenil-sindical de la pandilla Trinca, plena de las moderneces de la época, contrastaba bruscamente con el tono serio de las demás historietas de la revista. En realidad, los tres personajes (Pedro, Albert y Juan) no son más que una excusa para contar historias de adolescentes "con mensaje". Uno de ellos (Trinca número 3, diciembre de 1970), en una historieta referida en off como sucedida a uno de los amigos de Pedro (a lo que se ve los Trinca son demasiado íntegros para mezclarse con drogas), acaba por condenar el consumo de "marijuana" con el estrambote: "Espero que mi canguelo sirva para que esos dos idiotas no vuelvan a probar más tabaco que el de tabacalera. ¡Por muy malo que sea!". No consta que los fumadores pasivos hicieran patente su protesta, ni que el tebeo fuera un alegato a favor de drogas blandas potenciadas por el estado.

2. Ver a este respecto el artículo de denuncia "El Doncel del Antifaz", del guionista Andrés Martín, publicado en Troya número 7 (enero de 1978), y su sorprendente réplica en el número 8 (marzo de 1978) por parte de uno de los directores de la revista Trinca.

3. Una nueva historia de Giménez para Trinca, la adaptación de El extraño caso del señor Valdemar de Poe, no fue publicada por culpa de la censura.

real que la correcta factura del dibujo, el dominio que el autor muestra de la anatomía del muchacho salvaje y los animales con quienes se rodea. El máximo hallazgo de la serie (y de su segunda parte), estriba en el hecho de rotular con distintos colores los bocadillos de los personajes según se desarrolle la conversación con hombres u animales, un recurso estilístico sin precedentes en el género y que apenas ha sido explotado lo suficiente, pese a la riqueza de matices que permite. Otra adaptación de un clásico inglés, *El fantasma de Canterville*, no reviste tanto interés, quizá al centrarse en el aspecto puramente poético a expensas de la carga satírica del original literario.

Más innovador y rompedor es *Peter Petrake*, obra de Miguel Calatayud, las disparatadas aventuras de un agente secreto a lo James Bond con una acusada estética pop que deriva, posiblemente, de la película de *El submarino amarillo*, de Los Beatles, y que preludia gráficamente algunos hallazgos narrativos de la llamada línea clara de una década más tarde. *Los doce trabajos de Hércules* sigue una tónica similar, si bien el deseo de Calatayud de reflejar una estética grecolatina acorde con la temática coarta muchos de los recursos descubiertos con Peter Petrake.

Uno de los autores más importantes que se revelan con Trinca, veterano en el campo del cómic pero retirado de él desde hacía años, es Antonio Hernández Palacios (1921), quien publicaría dos series alternativas en la revista: "*Manos*" *Kelly* y *El Cid*.

"*Manos*" *Kelly*, presentado desde el primer número de la revista, es un western protagonizado por el típico héroe venido de ninguna parte, hijo de española e irlandés y superviviente de El Álamo, donde siendo niño se quemó las manos que ahora le sirven de apodo. Siguiendo la estela de otros comics del oeste que en Francia producen series tan interesantes como *Blueberry* o *Comanche*, el autor (que firmará esta serie como Palacios, dejando el Hernández para su otro título emblemático, *El Cid*) se adentra en un terreno apenas explorado desde las novelas que José Mallorquí escribiera de su personaje *El Coyote*: la presencia española en Norteamérica y el sur de los actuales Estados Unidos. Hay un claro afán de acercarse a la historia tal como fue y se ha ocultado, por lo que no es raro encontrar bellos flash-backs resueltos con un audaz uso del color donde asistiremos a la caída de El Álamo y su aplastado sueño de independencia, la gesta de sus defensores y el ultimátum del general Santa Ana, o posteriormente la vida de Joaquín Murrieta o la inclusión o mención de personajes reales como el líder indio Mangas Coloradas, Davy Crockett, Jim Bowie, el coronel Travis, Kit Carson, Quanah Parker, Jim Bridger o Fray Junípero Serra, nombres míticos del western que son presentados aquí desde una perspectiva diferente y mucho más realista.

Tres son las historias seriadas que Trinca presenta en sus páginas, y que luego serían recopiladas en tomos (el tercero de ellos ya en tapa blanda): "*Manos*" *Kelly*, "La montaña del oro" y "La tumba del oro", quedando por publicar una cuarta, anunciada como "La guerra Cayuso", que vería la luz muchos años más tarde, de forma silenciosa y casi sin llegar al gran público, en la colección Rambla Color. Desaparecida Trinca, el autor se planteó una historia de dieciséis páginas con un Kelly algo más joven, cuya continuidad también quedaría trunca.

Es el colorido lo que hace de "*Manos*" *Kelly* y de toda la obra de Hernández Palacios un trabajo novedoso y experimentador. Siendo el argumento clásico, donde no falta un largo homenaje a "La diligencia" de John Ford en la primera historia, y con una puesta en escena donde hay cierto abuso de textos de apoyo casi reminiscentes de Príncipe Valiente, el empleo de colores pop art violentos y contrastados, sobre todo en el primer episodio, con gran profusión de amarillos, aúpa a la serie desde sus inicios a la vanguardia de la experimentación que se da en otros lugares de Europa. El color, también, sirve para ocultar los defectos que, como autor de comics, todavía pudiera tener el ya maduro dibujante: los primeros planos. Prácticamente, después de tres historias largas, Kelly sigue sin tener un rostro definido y reconocible, detalle que también puede apreciarse en *El Cid*. El uso de

fotografías como base a los rasgos de los personajes hace que a veces Siglo, el compañero del héroe, adopte cierto parecido con John Wayne, parecido al que tampoco escapa el propio Kelly (ver portada del volumen “La montaña del oro”).⁴

El interés de Hernández Palacios como autor se revalida y amplía con la segunda de sus series para Trinca. A partir del número 12 (abril de 1971), *El Cid* vendría a ahondar en la exploración de la historia y los paisajes, acercando el argumento en el espacio y dilatándolo en el tiempo. Es aquí donde Palacios hace un verdadero recital de texturas, demostrando que se encuentra más a gusto en la historieta medieval que en la del oeste. Las armas, lo áspero de ropas y maderas, lo curtido de los rostros, el peso del metal, la grasa, la suciedad, el cansancio y la fatiga se expresan de forma sobresaliente, sin descuidar tampoco las fortificaciones o la arquitectura interior.

Huyendo de cualquier tipo de pretensión patrioterica que pudiera hacerse, dado el personaje central y sus connotaciones, *El Cid* se centra en las aventuras de un joven Rodrigo Díaz de Vivar en su época de abanderado del infante Sancho de Castilla, a la manera en que Príncipe Valiente iniciara sus andanzas como escudero del jovial Sir Gawain. Trinca publica dos historias, también recopiladas en álbum, “Sancho de Castilla” y “Las Cortes de León”. La desaparición de la revista dejaría también, lamentablemente, esta magnífica obra en suspenso, aunque años más tarde Ikusager publicara dos nuevos títulos, “La toma de Coimbra” y “La cruzada de Barbastro”. Los más de veinte volúmenes proyectados por el autor, al igual que sucediera con “*Manos*” Kelly, han quedado interrumpidos desde entonces.⁵

El otro gran personaje mítico de Trinca, obra del magistral Víctor de la Fuente, es *Haxtur*. Alabada por la crítica, la serie muestra de manera críptica pero en exceso simplificada la eterna lucha del hombre en busca de las respuestas que configuran su entorno. Con un nivel gráfico inmejorable y un preciocismo onírico sin precedentes, *Haxtur* se presenta como un conjunto de doce historias, donde el protagonista, un guerrillero de algún país sudamericano con un claro parecido al Ché Guevara, alucina en el lapso que media entre su herida por un grupo de tropas gubernamentales y su muerte. El encuentro surreal con una iguana identificada caprichosamente como el “padre tiempo” y cuatro enigmáticos individuos en quienes ha querido verse desde una plasmación de los “Cuatro Jinetes del Apocalipsis” hasta la versión de los poderes fácticos al uso, lo lanzará a una inevitable búsqueda de sí mismo donde encontrará, en el transcurso de las once historietas cortas restantes, todo tipo de individuos de extraño aspecto y arbitrarios significados, algunos ingenuos (como la robótica policía conocida por los “Griks”, en posible alusión a “los grises” del régimen franquista, aquí al servicio de un enanuelo procedente del poco inspirado nombre de Mashalla), otros pedantes (las apresuradas explicaciones sobre el origen de las voces del episodio de los nombres de Dios, o la ciencia infusa con la que el guerrillero entiende de campos electromagnéticos o radioactividad).

Es cierto que la censura de la época llevaba a no plantearse siquiera el hacer historias de significado algo más adulto, y que el único camino, bien fuera en los comics o en el cine, pasaba por simbolismos extraños y puestas en escenas retorcidas, pero la supuesta temática

4. Alejado de sus personajes propios, Hernández Palacios recalaría en el western más chusco con el personaje McCoy, sobre insulsos guiones de Jean-Pierre Gourmelen, una obra definitivamente inferior y que, por ironías del destino, sobrevivió a “Manos” Kelly y El Cid, gracias sobre todo al entramado industrial que puede sostener el título y comercializarlo en varios países. Consciente de que su talón de Aquiles son los rostros, Palacios dota al sudista Alexis McCoy de los rasgos inequívocos de Robert Redford según la película “Dos hombres y un destino”. Sancho de Castilla en “El Cid”, por otra parte, se basa en los del actor español Paul Naschy.

5. Una tercera serie, más corta y de interés menor, es “La paga del soldado”, historias sobre acontecimientos bélicos del pasado que prefigura, en cierto modo, la obra posterior Eloy, el fallido intento de Hernández Palacios de trasvasar al cómic su experiencia en la Guerra Civil Española.

adulta de *Haxtur* choca de frente con la síntesis absoluta y la fría asepsia con que Víctor de la Fuente recrea sus historias. Al narrar en tan sólo seis páginas el repetitivo y enigmático encuentro con chica-monstruo-guerrero-sacerdote-dios y su apresurado desenlace, más parece que estemos viendo saltos en la trama, por lo que el resultado final es a la vez torpe y brusco. Los diálogos tampoco se caracterizan por su profundidad, su sentido poético o dramático: “¡Condenación!”, “Falló por muy poco”, “Atrás, mala bestia”, no parecen textos capaces de transmitir demasiada carga metafísica.

El personaje, por otra parte, aparte de las consabidas preguntas retóricas (“¿Dónde estoy?” “¿Por qué?”), recalcará continuamente “Esto no parece verdad”, “Es como si el tiempo estuviera muerto”, “Es obra de mi subconsciente”, “Esto es una pesadilla”, quizá intentando dejar claro al atribulado adolescente lector (principal destinatario de *Trinca*, a fin de cuentas) el plano surreal en el que se desarrolla su aventura vital. En otro medio con mayores posibilidades comunicativas y capacidad de abstracción que la limitada síntesis del cómic, quizá en el teatro, la temática de *Haxtur* habría tenido una repercusión más importante y, aún más, habría ahondado en lo que, en el fondo, no deja de ser una serie de tópicos resueltos casi siempre por la violencia con un sentido de la trascendencia más que discutible.⁶

En el extremo opuesto, volcados en un sentido del humor con una carga crítica a veces superior a las elucubraciones misticistas de *Haxtur*, la pareja formada por el guionista Miguel Ángel Nieto y el dibujante Enrique Ventura presenta las historias de cuatro páginas conocidas por el título genérico *Es que van como locos* (en realidad, así se llama la primera historieta suya publicada en *Trinca*), donde los jóvenes autores (cuya única experiencia en el cómic era la publicación de las historietas infantiles de “Sam y la morsa” para la revista *Molinete*) convierten la acumulación caótica y la caricatura en el gran hallazgo de su forma de encarar la parodia. Burlándose y homenajando a la vez a los iconos de la cultura de masas contemporánea (el western, los músicos pop, los concursos televisivos, los seriales de radio, los superhéroes, el terror), Ventura y Nieto pueblan sus viñetas de minúsculas cabecitas donde es fácil reconocer a personajes del comic (Diego Valor, Haxtur, Manos Kelly, Capitán América, Príncipe Valiente, Carlitos y Snoopy), del cine (Groucho Marx, John Wayne, Sophia Loren, David Niven, Sean Connery) o cualquier otra de las manifestaciones que a sus autores se antoje, siempre con la excusa de la aparición de una viejecita sin nombre que, en el momento más inadecuado, exclamará “¡Es que van como locos!”.

De esta primera serie, recopilada luego en dos álbumes, Ventura y Nieto pasan, con *Maremagno*, ya en las postrimerías de la revista, a experimentar con el color, en una historieta larga que acaba convertida en un poético manifiesto pacifista y donde, quizá por la aparición de John Lennon como personaje secundario, sólo se echa en falta el acompañamiento de la música.

Son muchas las series que en los pocos años de vida de *Trinca* demuestran que, con censura o sin ella, pese a los problemas internos de organización de la revista, con una industria depauperada y unos conceptos falsamente mediatizados por el público lector, se puede hacer un comic autóctono de calidad y capaz de ser vendido al extranjero, donde acumulará prestigio y premios. Algunas de estas series son más interesantes que otras,

6. La crítica, al ensalzar lo positivo de *Haxtur* y silenciar sus lagunas, parece concentrarse solamente en el primer episodio (la emboscada y el encuentro con el “padre tiempo” y los cuatro jinetes), y los dos últimos (la resolución y el fácil mensaje de que cada hombre encuentra una respuesta diferente, idea que por cierto va en contradicción por lo indicado por el personaje de la Muerte al principio: “Ahora posee el poder de encontrar, no sólo tu destino, sino el destino final de tu especie”), ignorando el corpus central, por lo que queda la duda de hasta qué punto la serie no supone una pirueta hueca si todo puede reducirse a esos únicos capítulos. Resulta interesante contrastar la opinión de los críticos españoles con la de Richard Corben (en “Cuando el comic es Arte: Víctor de la Fuente”, Toutain Editor, 1982), quien se deshace en justos elogios hacia la capacidad narrativa y artística del dibujante obviando la supuesta carga revolucionario-trascendente.

obviamente. Pero *Andrómeda*, *El rallye de los cinco continentes*, *Kronan*, *Oliver*, *Roy Tigre*, *Alma de Dragón*, *Caius How* o las más clásicas adaptaciones de *Robinson Crusoe* o *Don Quijote* quedan, junto con los 65 ejemplares del título *Trinca*, como recuerdo de la que fue, sin duda, la apuesta más interesante en favor del cómic jamás realizada por los autores de historietas en España.

Cómo citar este artículo

MARÍN, Rafael (2012) “Los comics en España. El Imperio contraataca”. paperback nº 8. ISSN 1885-8007. [fecha de consulta: dd/mm/aa] <http://www.paperback.es/articulos/marin/trinca.pdf>



Rafael Marín Trechera
Cádiz, 1959

Licenciado en filología inglesa, es profesor de enseñanza media y ejerce como autor, traductor y, last but not least, guionista de cómics

Es un escritor, traductor y guionista de cómics español. Ha desarrollado también una gran actividad como crítico de cine, cómics y de literatura de ciencia ficción, participando en numerosas publicaciones.

blog de Rafael Marín
<http://crisei.blogalia.com>