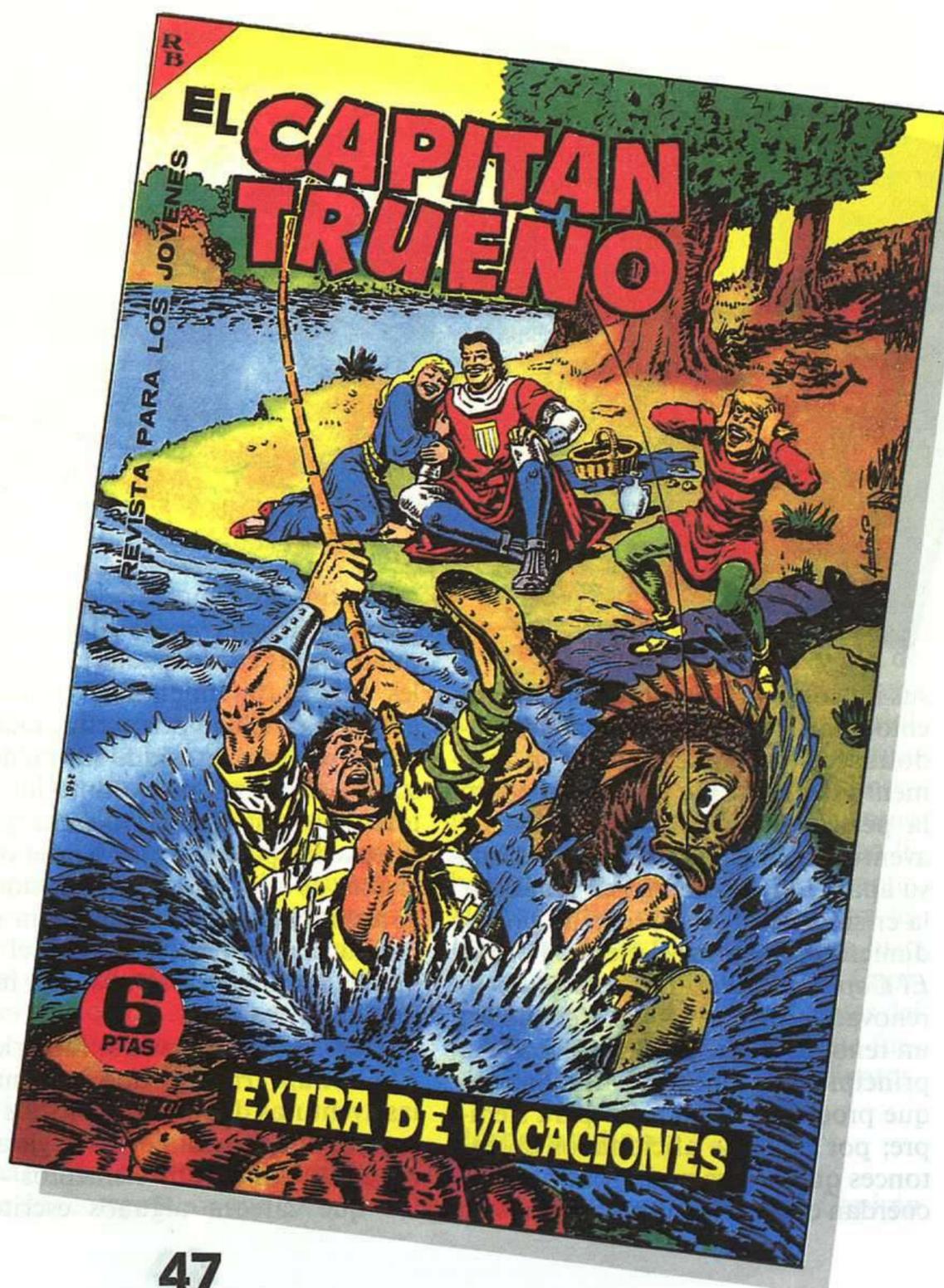


El Capitán Trueno, un héroe de los años 50

por Salvador Vázquez de Parga*

Cuando, en 1956, aparecieron las aventuras del Capitán Trueno, el tebeo español atravesaba un momento de crisis, cuyo síntoma más evidente era el empacho de «héroes» cortados por el mismo patrón que sufría el público. El personaje creado por Víctor Mora renovó, en más de un sentido, el mundo de la historieta en nuestro país. En el siguiente artículo, el autor analiza el fenómeno, no sólo desde el punto de vista literario, sino también desde la vertiente comercial.



De los numerosos héroes salidos de los tebeos españoles hay uno que, después de los treinta y siete años transcurridos desde su nacimiento, continúa gozando de un alto grado de popularidad. Hace treinta y siete años, en 1956, el mundo de los tebeos de aventuras estaba superpoblado. Cada semana decenas de personajes heroicos ponían al alcance de los adolescentes españoles de la época la posibilidad de evadirse de la realidad y soñar con aventuras imposibles, con hazañas maravillosas que colmaran

su juventud, entre los que figura en lugar destacado *El Capitán Trueno*.

Héroe a su pesar

Ciertamente, antes de que éste existiera, hubo en España héroes de papel de parecida estirpe, protagonistas de las sempiternas aventuras que apuntaban sin excepción al perpetuo dualismo ético presidido por un ma-

españoles— captados acertadamente por los dibujos de Ambrós y sus sucesores, que se concretan en aplicar a sus historias las dosis adecuadas de sentido del humor y de fantasía. Porque, en realidad, el Capitán Trueno seguía siendo, como sus antecesores,



Viñeta de «La reina bruja de Anubis», dibujada por John M. Burns.

sus ilusiones juveniles. Pero también, entonces, a fuerza de repetición y seudotrascendencia, se llegó a un momento de crisis que ponía en peligro la persistencia de los cuadernos de aventuras. *El Capitán Trueno*, desde su aparición, se encargó de remontar la crisis general por el sencillo procedimiento de renovar el medio. Porque *El Capitán Trueno* fue ante todo un renovador de los tebeos españoles; un renovador eficaz seguido desde el principio por miles de aficionados que proclamaron su éxito para siempre; por miles de aficionados de entonces que hoy ya no lo son, pero recuerdan con nostalgia a los héroes de

niqueísmo extremo. Lógicamente, el Capitán Trueno no se libró en este punto de las coordenadas tradicionales, pero el tratamiento del problema adquirió en él una perspectiva radicalmente distinta. Y es que sus predecesores habían adoptado ante los lectores una actitud seria, solemne, grandilocuente, patética; eran héroes conscientes de su trascendental misión en el mundo, de la que en ningún momento podían prescindir, con el inevitable resultado de su absoluta inhumanidad.

Víctor Mora, el creador literario de *El Capitán Trueno*, supo imprimir a las aventuras de su personaje dos elementos fundamentales para garantizar la diversión, dos elementos —de los que carecen algunos escritores

un héroe, incluso un héroe con matices épicos si se quiere, pero carecía de autoconvicción heroica. Y esto sin duda lo humanizaba.

Humor y fantasía

Como es sabido, el Capitán Trueno fue un caballero medieval que comenzó sus aventuras al finalizar la tercera cruzada, un caballero español —lo que sólo se menciona al principio de su dilatada saga— que había luchado a las órdenes de Ricardo Corazón de León, pero que abandonó enseguida cualquier vinculación política, étnica o religiosa para defender en cualquier lugar la causa de la libertad, viajando incansablemente por todas las tierras conocidas y aun desconocidas. Varias veces visitó el continente africano, el Extremo Oriente, el helado Polo austral, la India misteriosa, los dorados desiertos ecua-

toriales, el imperio de las mil y una noches, impartiendo su benefactora justicia entre gentes de todas las razas y colores. Incluso antes de que Colón hubiera podido nacer, conoció el Capitán Trueno la civilización maya y el imperio de los incas, y contactó con las tribus pieles rojas del actual Canadá y, como para redondear sus exploraciones, en cierta ocasión arribó a una gran isla poblada por canguros, inequívocamente identificable con el continente australiano.

Viajó por tierra, mar y aire, destacando en este punto el elemento imaginativo de mayor éxito de la serie. Porque el Capitán Trueno y sus compañeros podían desplazarse por vía aérea gracias a las previsiones científicas de su amigo el mago Morgano, que al comienzo de las correrías de aquél le proporcionó un globo aerostático, así como los planos para poder construir otro en caso necesario. Sus aventuras alternaron la realidad convencional de la época con la fantasía más desenfrenada que le enfrentó a monstruos marinos y a vampiros gigantes, y le hizo conocer un submarino metálico, dos gigantes robots manipulables desde su cabeza, o un juego de ajedrez con fichas mecánicas autodesplazables de tamaño humano, sin que en ningún momento incidiera, sin embargo, en el terreno de la magia o de la Fantasía Heroica.

La vida y las aventuras del Capitán Trueno se desviaban a menudo de su destino heroico y no es difícil encontrar a lo largo de sus andanzas escenas cotidianas en las que compartía

su tiempo y su conversación con gentes de todas clases o en las que, como cualquier humano, dormía, comía o se divertía. La diversión es seguramente una de las más importantes novedades en la vida de un héroe aventurero de papel. Y es que las aventuras de Trueno no sólo fueron, como las de sus colegas, emocionantes, apasionantes si se quiere, fueron además alegres e incluso graciosas a veces.

El trío invencible

Víctor Mora dotó al Capitán Trueno de dos compañeros que contrarres-

humanos a los restantes personajes de la historia —al menos a los que fueron sus amigos— y muy especialmente a su enamorada Sigrid. Y como consecuencia, Sigrid gozó de una libertad de movimientos nunca antes alcanzada por mujer alguna en los tebeos españoles, libertad que se hizo extensiva, en las aventuras del Capitán Trueno, a todas las integrantes del sexo femenino, cualesquiera que fueran su condición y sus sentimientos.

Héroe político

La labor renovadora del Capitán



3 EL RECUERDO DE AMIGOS Y ENEMIGOS LE ACOMPAÑA EN SU RÁPIDA CAIDA... ¿HACIA DÓNDE?... ¿HACIA QUÉ...

AMBRÓS.



Trueno, por otra parte, no sólo afectó a la concepción argumental de sus hazañas, sino que se extendió también, desde otra perspectiva, al ámbito industrial de la edición de tebeos en España.

Porque el Capitán Trueno, nacido en los cuadernos semanales de aventuras, no se conformó con los estrechos límites espaciales que originariamente se le asignaron y, gracias al apoyo incondicional de su público, saltó pronto a otros espacios editoriales. Pocos meses después de su nacimiento se aposentó también en las páginas centrales de *Pulgarcito*. En 1960, ávido aún de mantener un mayor contacto con sus seguidores, inauguró la revista *Capitán Trueno Extra* cuyas páginas compartió con otros héroes. Y entre 1962 y 1965 consiguió introducirse por seis veces en la colección *Héroes*, de libros para jóvenes, que conjugaba la novela con la historieta.

Lógicamente, la proliferación de las andanzas del famoso guerrero medieval en tan diversos medios de difusión simultáneamente impedía que sus autores fueran siempre los mismos. La premura del tiempo rebasaba las posibilidades materiales de Ambrós para dibujar todas las aventuras del Capitán que se publicaban a la vez, y pronto hubo de ser ayudado, y después sustituido, por otros ilustradores que

en muchas ocasiones se vieron obligados a conservar el ágil estilo de aquél. Incluso durante cierto período, para que no cambiaran lo más mínimo las facciones del protagonista, se fotografiaron las cabezas dibujadas en diversas posturas por Ambrós y se añadía alguna de tales fotografías a las viñetas realizadas por sus sucesores, que de este modo sólo tenían que añadir el cuerpo del héroe además del resto de la escena. La fidelidad al creador, sin embargo, no fue absoluta ni igual para todos sus continuadores, pues si al principio se siguió aquella norma con cierta rigidez, librándose de ella solamente el incontrovertido prestigio de Ángel Pardo, en los últimos tiempos se relajó el sistema, y otros, como Fuentes Man, Martínez Osete o José Grau, dibujaron también íntegramente sus historietas. Víctor Mora, por otra parte, fue reemplazado ocasionalmente para que la maquinaria comercial pudiera seguir avanzando.

Producto industrial

Por este motivo se organizó alrededor de *El Capitán Trueno* una especie de equipo productor que posibilitaba el funcionamiento de una verdadera infraestructura industrial, hasta el punto de que las historietas

de aventuras del famoso Capitán no sólo fueron, sin ninguna duda, las de mayor éxito y difusión que se recuerdan en el país, sino que además, y como consecuencia de ello, fueron también las primeras que en España se explotaron industrialmente. Y uno de los capítulos fundamentales de ese tipo de explotación es la reedición.

En 1968, el Capitán Trueno se despidió de sus lectores tras haber aparecido en 618 cuadernos semanales y en 427 revistas de igual periodicidad, cuando ya estaba en la calle la reedición de sus primeras aventuras en grandes álbumes. En 1969, *Trueno Color* lanzaba de nuevo al héroe, repitiendo, ahora a todo color, los episodios anteriores remontando sus páginas. Desde entonces, las reediciones se han sucedido casi sin interrupción hasta el presente, en que se halla en curso de publicación una edición facsimilar de los primitivos cuadernos.

En los últimos años se han producido, siempre con escaso éxito, varios intentos de resurrección del Capitán Trueno, no ya reviviendo sus primitivas hazañas sino sacándolo de su letargo para proporcionarle nuevas aventuras. Pero en todos los casos se trató de modernizar la concepción gráfica y la personalidad del héroe y de ofrecer una visión distinta del mismo, que no ha llegado a despertar los sentimientos nostálgicos de sus antiguos seguidores ni el interés entusiasta de nuevos lectores. Es indudable que la sociedad evoluciona y también ha evolucionado el mundo de los cómics desde 1956. Y cada héroe pertenece a una época, a unos medios y a unas circunstancias irrepetibles. *El Capitán Trueno*, como los clásicos, sigue viviendo en su propia época, y, sin salir de ella, ocupará siempre un lugar preeminente en el panteón de los héroes de papel de los años cincuenta. ■

* Salvador Vázquez de Parga es comentarista de cómics y de literatura popular.