

Cien años del TBO en España

17
2017

El TBO, la revista infantil nacida en 1917 cumple ahora un siglo. Ella ha dado nombre a las demás publicaciones del género comic que le siguieron: los tebeos. Para recordar este hecho, el CEINCE ofrece una exposición conmemorativa con un amplio muestrario de ejemplares de la que pudiéramos considerar época clásica del género: el período comprendido entre 1917 y los años sesenta, un ciclo durante el cual los tebeos constituyeron un importante instrumento de socialización cultural y emocional de la infancia y la juventud.

sumario



A la entrada de la exposición se muestra el Almanaque de Flechas y Pelayos de 1944, un curioso calendario ilustrado de este conocido comic de posguerra, cargado en sus textos e imágenes de la ideología del régimen, que mostraba en cada mes, además del santoral correspondiente, diversos motivos gráficos de carácter litúrgico, histórico y costumbrista.

Comisionada por el maestro y coleccionista Julio Molina Nuño, la exposición ofrece, además de ejemplares de las distintas etapas del TBO, una selección de otros comics de la época, organizada en torno a campos temáticos como los relativos a héroes, hazañas, aventuras, humor y mujer. La imagen de portada corresponde a un ejemplar del TBO de 1934.

- Cien años del TBO en España
- Entre viñetas
- Leer en tebeos
- El lenguaje del comic
- Nueva sociabilidad
- Mitologías e iconos
- El comic y las emociones
- Mitos y héroes
- Comics para la mujer
- Imágenes en mosaico

Entre viñetas

Leer en tebeos



En tebeos y comics aprendieron a leer muchos niños y niñas de las primeras décadas del siglo pasado y de la posguerra. La expresividad del nuevo grafismo y la fácil asociación verbo-icónica de los motivos favoreció la mediación de este género literario en los primeros aprendizajes. De forma lúdica y creativa, el lenguaje del comic asumió los patrones modernos de iniciación a la lectura que se basaban en los métodos globales e ideovisuales. Por esta vía, muchos infantes llegaron a la escuela habiendo dado los primeros pasos en la lectura.

El lenguaje del comic



Los tebeos y el comic desarrollaron un nuevo grafismo y se sirvieron de modernos dispositivos didácticos que dieron forma a un nuevo lenguaje: dibujo esquemático, interacción verbo-icónica, secuenciación de viñetas (mudas y con fumetti), gestualidad, imágenes dotadas de dinamismo y expresividad, recursos motivacionales, humor, resortes lúdicos... Toda una pedagogía plenamente moderna informó el nuevo género textual, que luego se trasladó al cine, a la televisión y a los manuales escolares.

Nueva sociabilidad



Los tebeos y los comics se constituyeron en un dispositivo influyente en el desarrollo de la sociabilidad de los menores de la época. Su salida semanal a la venta en los quioscos, las librerías y las tiendas, o la venta por suscripción a domicilio y por correo postal, los intercambios entre los amigos y los pares de edad, el hábito del coleccionismo infantil y adolescente y otras prácticas de comunicación incentivaron las relaciones sociales y potenciaron el sentido de pertenecer a una misma comunidad lectora.

Mitologías e iconos

El comic y las emociones



Tebeos y comics relataban historias en las que el valor, el miedo, la alegría, la audacia, la comicidad y otros comportamientos afectivos alimentaron el emocioario infantil y adolescente en años grises de autoritarismo y precariedad. Los niños mimetizaban en sus juegos sociales y en las dramatizaciones que ponían en escena el agonismo de los personajes, la lucha competitiva y el humor que transmitían las atractivas figuras del comic. Así se socializaron también las emociones en la infancia.

Mitos y héroes



Hazañas bélicas, habilidades ejecutadas con pericia, riesgo y valor, aventuras insólitas y otras acciones intrépidas en las que los personajes se convertían en héroes de pequeñas y grandes tragedias y comedias alimentaron la mitología infantil. Las historietas en comic eran la tragicomedia del tiempo nuevo. *El Guerrero del Antifaz*, *Diego Valor*, *El Coyote*, *Roberto Alcázar*, *El Capitán Trueno*, *El Cosaco Verde* y *El Jabato*, entre otros ejemplos de la primera generación, anunciaban ya en sus títulos los valores de sus personajes míticos.

Comics para la mujer



La mujer, pese al diferencial de hábitos de lectura con el varón, también accedió al comic. Podía aspirar a ser heroína, como Mary, la estrella de Max; a llegar a princesa, como en Sissi; a ensayar a ser arriesgada y moderna conductora de automóviles, como Lily; y hasta podía tratar de jugar al fútbol, como Carol. Aunque lo más frecuente es que se sintiera llamada a ser una buena ama de su casa, como Florita, o una pretenciosa modistilla a la espera del favor que le otorgara San Antonio, el santo casamentero.

Imágenes en mosaico



Quienes se impregnaron en la infancia por los iconos y palabras del comic recuperan hoy, en la edad adulta, los relatos, las imágenes y la estética de aquellos viejos textos bajo la forma de un mosaico bien alojado en el disco duro de los recuerdos. Incluso los afectados por las patologías de la memoria, tan frecuentes en nuestra época por la prolongación de la vida, recuperan estos restos memorables que cumplen así hoy un cierto efecto terapéutico. La especie humana sobrevive entre la lucha y el juego, entre el deseo y la memoria.



ceince

Papeles del CEINCE, 15/2015



Diputación de Soria



Consejo de redacción: Agustín Escolano Benito, Purificación Lahoz Abad, José A. Pereiro Ramos, Evangelina Rodríguez Marcos, Yovana Hernández Laina, Javier Nicolás Cintas, Rufino Cano González.
Diseño de contenidos y maquetación: Purificación Lahoz (imagen) Julio Molina (comisario), Agustín Escolano (textos) y y Gráficas Oráa (maquetación).
Imprime: Gráficas Oraa.
Depósito legal: SO-86/2007