

PRIMERA PARTE

Los símbolos

PROPÓSITO

Todo sucede como si una voz se escuchara, al igual que se escucha en un gran órgano el tema de una fuga, y otra voz respondiera por inversión del tema. Para el que pueda percibir las resonancias, la primera voz hace sonar el contrapunto que llama a la segunda voz y de episodio en episodio la exposición de la fuga se va completando...

HENRY CORBIN

Existe una frecuencia por la que, en una progresión simbólica, las imágenes se van enlazando y sucediendo en una misma escala. La relación no es de causa a efecto sino a modo de fuga, como bien lo expresa la cita de Corbin. Esta línea de progresión simbólica hace que los símbolos y figuras de la imaginación se enlacen de significado en significado, especulándose en planos distintos y proyectando un sentido originario en otros ámbitos sacudidos por el movimiento simbólico de ese mismo sentido.



Un dinamismo, creemos, que impulsa y motiva el universo creado por las revistas gráficas de aventuras. Y es por tanto el dinamismo que ahora queremos aplicar a tales publicaciones para que reluzca la riqueza simbólica que albergan. Esta riqueza (reflejada en sus ilustraciones) ha desempeñado el papel de activador de la función simbólica y de la misma capacidad de imaginar, es decir, de producir imágenes.

La representación simbólica es, pues, la textura de las narraciones a las que nos estamos refiriendo. Pero como tales símbolos, a veces se presentan con ambivalencia, con cierta ambigüedad. Lo comprobaremos en los temas representados en las historias gráficas de aventuras.

SALVAJEMENTE ZARANDEADA POR UNA DE ESAS RAPIDAS TORMENTAS TROPICALES, UNA PEQUEÑA NAVE GRIEGA LUCHA POR MANTENERSE A FLOTE SOBRE LAS ENCRESPADAS OLAS...



TEBEOS Y AVENTURAS

El universo de los tebeos de aventuras forma un paradigma de imágenes arquetípicas que se van dando a lo largo de su desarrollo y que vemos reflejadas en diversos modelos constantes, tanto literarios como iconográficos. Estas formas responden a los anhelos y vivencias del alma, y de esta manera configuran un horizonte de símbolos que se interpretan a modo de invariantes. En este sentido las publicaciones juveniles de aventuras se enmarcan en la tradición que se desgrana a través de los mitos, de la épica, de las novelas de caballería, de los romances y de toda una literatura que responde a manera de exégesis de aquellos modelos permanentes a los que nos referíamos antes. Vamos a iniciar, pues, un análisis de algunos de esos arquetipos basándonos en las formas que adquieren en las revistas infantiles y juveniles españolas.

Pensemos que, si tanto fue el éxito de aquellos cuadernos de aventuras, se debió precisamente a que sus personajes respondían a algo esencial en nosotros mismos, a una realidad que tiene su residencia en la profundidad de nuestras almas, a una aspiración que se veía colmada, reflejada y representada en aquellas historias. No hay ninguna causa sociológica que explique con satisfacción el éxito que tuvieron los tebeos de aventuras, desde principios de

los años cuarenta hasta los setenta del siglo pasado. Ciertamente las publicaciones juveniles de esa época contaban a su favor con un ambiente propicio para su éxito y expansión, pero también es cierto que por otro lado existía otro ambiente muy adverso, derivado de una censura social que desprestigiaba este tipo de literatura con ese desprecio que a menudo ha existido hacia la literatura infantil o de distracción o de evasión.

El mundo de los relatos épicos, de caballeros y de aventuras tiene su continuación en nuestros días en los personajes y figuras de las historietas. Aquí encontramos expresados los mismos motivos y temas que inspiraron tantas narraciones tradicionales que han llegado hasta nosotros a través de los más variados vehículos (cuentos populares, relatos épicos, romances de ciegos...). Ahora vamos a intentar ver cómo algunos de esos temas son interpretados a modo de constantes por los tebeos.

Así, pues, las figuras, personajes y relatos de las historietas de aventuras representan en nuestro tiempo lo mismo que significaron, en otras épocas, los ciclos épicos o las novelas de caballería o los romances de ciego. Y esto es así no solo porque cumplen la misma función en la sociedad, sino —lo que es más importante— porque repiten también los mismos contenidos. En efecto, consideramos que los arquetipos (el héroe, el escudero, la dama, el monstruo, etc.) que

aparecían en toda aquella literatura tradicional, vuelven a aparecer, reinterpretados, en el mundo de los tebeos de aventuras. Por lo que podremos hacer una lectura de las historietas como si se leyeran relatos épicos o cuentos caballerescos.

Acerquémonos, por tanto, a los tebeos no como un género «menor» sino como un arte (el octavo, dicen algunos) en el que resuena todavía el eco profundo de una tradición unánime y perenne.