



**MUESTRA**

# **KOMIKAZES**

**2024**

 **Museo Dámaso Arce**

**MDA**  
Museo Municipal Dámaso Arce



**OLAVARRÍA**  
MUNICIPIO

## DOSSIER Komikazes 2024

Durante el 2024 se cumplen 15 años del taller VEO (Viñetas En Olavarría) que se desarrolla de manera ininterrumpida en el aula taller del Museo Dámaso Arce a cargo del profesor Diego Pardo. La muestra KOMIKAZES 2024 refleja el trabajo de investigación y el hacer de todos estos años. El objetivo principal es pedagógico ya que parte del origen del comic y sus diferentes momentos en la historia de los países de origen.

La muestra se plantea también desde aspectos relevantes de la historia del comic:

### •Época Dorada USA



#### Década de 1930

En Alemania, subía al poder el dictador Adolf Hitler y la Gran Depresión proyectaba su sombra sobre la economía mundial. El cine, estimulado por la llegada del sonido, entraba en una época dorada. Las revistas “pulp” dominaban el mercado, con estrellas como La Sombra y El Detective Fantasma. Este género influyó en artistas como Bob Kane, creador de Batman, y dio trabajo a futuros editores de DC.

#### Década de 1940

El mundo estaba marcado por la guerra, y el descubrimiento de la energía atómica produjo un sentimiento de inseguridad: prometía maravillas futuras mientras amenazaba con la aniquilación de ciudades enteras.

La cultura popular presentaba a villanos reales del Eje, como si combatir a Hitler en el cine o en los comics, pudiera anunciar su derrota en Berlín.

Se introdujeron en las historietas, superhéroes como la Mujer Maravilla, Robin y Aquaman, y villanos como Lex Luthor, Joker y Dos Caras. También harían su aparición Linterna Verde y Flash.

El boom de los superhéroes se transformó en un arma de doble filo para DC, ya que atrajo una

fuerte competencia cuando empresas rivales lanzaron personajes como Namor y Capitán América y el racionamiento redujo la cantidad de papel disponible para imprimir las aventuras de los superhéroes.

### **Década de 1950**

Los comics de superhéroes estaban inmersos en el declive posterior a la Segunda Guerra Mundial. Proliferaban los títulos de corte bélico, y el comienzo de la era espacial dio lugar a una oleada de títulos de ciencia ficción. Los westerns y los policíacos también eran géneros crecientes.

El moralismo y la caza de brujas de esta década impulsaron las audiencias de Kefauver, en las que el psiquiatra Fredric Wertham se convirtió en némesis de los lectores de comics.

El Sputnik, Marilyn Monroe y el nacimiento del Rock and Roll estaban en pleno apogeo.

### **•Época Plateada USA**



Esta época se caracterizó por el renacimiento de los superhéroes a medida que disminuía el entusiasmo del público lector por el Western. Se actualizaron personajes de la Edad de Oro y se crearon otros. Los personajes modernizados conservaban sus nombres, pero cambiaron sus trajes e identidades. Los superpoderes, en los nuevos relatos del origen, tendían a tener raíces “científicas” en lugar de mágicas.

### **Década de 1960**

Esta época sentó las bases para una sociedad liderada por los niños del Baby Boom, la explosión de natalidad posterior a la Segunda Guerra Mundial. The Beatles y otras estrellas marcaban los gustos y actitudes de las generaciones más jóvenes, y la TV y otros medios alentaban nuevas modas, estilos de vida radicales y un pensamiento independiente.

Como desenlace, el final de la década vio nacer una contracultura que desafiaba el status quo y aspiraba a cambiar un mundo desgarrado por el malestar social y la violación de los derechos humanos.

A mediados de la década se decidió modernizar a Batman, renovando su aspecto, y más aún, el tono de sus historias.

## •Época Bronce USA



### Década de 1970

El escándalo de Watergate, Vietnam, la crisis del petróleo y la estanflación (grave inflación y poco crecimiento) habían engendrado desconfianza en el gobierno y en el gran capital. Los derechos civiles y de la mujer fueron asuntos candentes durante la primera mitad de la década y se alimentó la sensación de hostilidad, alienación y frustración. Los años setenta presenciaron la creación del disquete por IBM y el lanzamiento del primer microprocesador por Intel. Además, comenzó la preocupación mundial por el medio ambiente en el primer Día de la Tierra, a pesar de que la energía nuclear surgió como recurso alternativo. Se derribaron los antiguos límites culturales de todas las maneras posibles. Surgieron nuevas voces en la música soul, el punk y el pop, aunque fue la música disco la que definió el sonido, moda y conducta social de la década. Erno Rubik, profesor de arquitectura de Budapest (Hungría), convirtió su modelo de geometría cúbica en el rompecabezas más famoso del mundo. Durante esta etapa, pese a que los cómics de DC eran, de lejos, los más innovadores, como Green Lantern/Green Arrow, y seguían las renovaciones de íconos como Superman y Batman; las ventas irregulares, los cortes crecientes y la escasez de papel, amenazaron con derrocar a la compañía como sello más importante de comics.

### Década de 1980

Fue una época de inspiración y experimentación. La sencilla historia del héroe contra el villano, en una o dos partes, seguía siendo la norma y los personajes y carreras de los superhéroes rara vez se desviaban del status quo. A medida que surgían más tiendas especializadas en cómics, crecían las nuevas posibilidades de impresión. Así nacieron los tomos "prestige", que recopilaban las historias favoritas.

De repente los cómics comenzaron a tener menos aspecto infantil y más de medio narrativo por descubrir. Comenzaron a surgir obras de gran profundidad e intenso drama. Y por fin los medios de comunicación empezaron a ver lo cómics con una nueva percepción.

## EDAD MODERNA (1985)

Se celebraba el 50° aniversario de DC comics y la editorial decidió que era hora de adaptar sus personajes más antiguos a las próximas generaciones. Y así creó la saga Crisis en las Tierras Infinitas para reconstruir el Universo DC, en la cual cientos de personajes murieron en una hecatombe sin precedentes.

También comenzó la maxiserie “Who´s Who” que catalogaba los cientos de personajes que quedaban todavía.

*En los años 90* las tiendas de comic books rebosaban ediciones alternativas e impresiones limitadas plastificadas. Los hologramas vendían mejor un cómic que su personaje protagonista; los fans compraban diez números del mismo cómic en bolsas de polipropileno y los dejaban sin abrir, con la esperanza de luego revenderlos a mayor precio. Los creadores de comics se volvieron superestrellas, ciertas series se vendían por millones. Los guionistas y dibujantes abandonaban las series si las ventas bajaban de 100.000 lectores, una cifra que hoy se considera altísima.

DC logró incrementar sus ventas a través de los acontecimientos, contruidos sobre la base de los crossovers de los años ´80. Así DC introdujo una serie de acontecimientos cataclísmicos en la vida de los héroes más conocidos, que alterarían el paisaje del universo.

## Década del 2000

Con alguno de los mejores creativos en la empresa, la primera década del siglo XXI presagiaba una era de notable creatividad en múltiples géneros. Los filmes Batman Begins y The Dark Knight pulverizaron los récords de taquilla y Smallville se convirtió en una de las series de ciencia ficción más duraderas de la TV. Los cómics eran parte de una corriente de cultura popular más arraigada que nunca.

Este optimismo se vio pronto oscurecido por la amenaza del terrorismo global, las preocupaciones económicas y los conflictos en Oriente Medio: el mundo parecía un lugar menos estable y más peligroso. Esto se reflejó en las historietas, cuyos héroes y argumentos se volvieron más oscuros.

A finales de la década, la compañía se había reestructurado, adoptando un nuevo nombre (DC Entertainment). Con sus cómics en lo más alto de las listas de ventas, sus dibujantes y guionistas ganando premios y sus héroes en toda una gama de medios, DC Entertainment estaba lista para los desafíos de las siguientes décadas del siglo XXI.

## Década del 2010

Tras años de exitosas películas, series animadas y de imagen real y un merchandising que se adelantaba al más entregado de los coleccionistas DC decidió que necesitaba un cambio global a su marca. Se dio forma al sello global DC Entertainment, y se reestructuró la editorial, mudándola de Nueva York a California. DC cerró su línea de comics al completo y lanzó 52

títulos nuevos que ofrecían versiones modernizadas de personajes con 75 años de antigüedad. Varios títulos habían alcanzado cifras legendarias, como Action Comics que iba por el #900, pero la nueva iniciativa ofrecía una revisión total de la colección y brindaba a los aficionados una versión fresca de los personajes. Ahora cada título empezaba de cero y los foros y plataformas de las redes sociales se llenaron de debate y emoción por los cambios en la continuidad de todos los personajes. La verdadera innovación de “New 52” residía también en el cambio de formato, pues cada título que DC ofrecía, estaba disponible en una descarga digital el mismo día que su versión en papel llegaba a las tiendas de cómics.

## La historia del Manga en Japón

Rakuten Kitazawa fue uno de los primeros y más destacados autores, había estudiado pintura en Estados Unidos y a su regreso a Japón en 1899 trabajó como caricaturista para el suplemento del periódico The Jiji Shimpō, llamado Jiji Manga, nombre que provocó que el término “manga” se generalizase como palabra para designar la historieta hecha en Japón.

*La mayoría de las revistas manga son semanales o mensuales. Sus tiradas superan el millón de ejemplares semanales y poseen entre 200 y 900 páginas. En ellas se encuentran distintas series de aproximadamente 20 páginas cada una, y múltiples historietas de tipo yon-koma (tiras de cuatro viñetas). Se editan en papel de poca calidad para ofrecerlos a bajo precio, ocupan mucho espacio (recuerdan a las guías telefónicas) y raramente se coleccionan. Por lo general, se tiran una vez han sido leídos, bien sea en su totalidad o sólo reservando las historias preferidas de cada lector. A su vez, de forma paralela aparecen unos tomos denominados tankobon, que recopilan las historias publicadas en las revistas. Cada tomo consta de unas 200 páginas y cada serie ocupa un número determinado de tomos. Los tankobon se editan en papeles de mejor calidad, con el fin de que sean coleccionados por los lectores que se hayan visto atraídos por una historia concreta de la revista. Esta forma de editar los mangas también alcanza a otros países, como Argentina, donde se consideran verdaderos objetos de colección.*

### •EDAD DE ORO (1920- 1950)



En la década de 1920, empezaron a aparecer los primeros personajes, que gozaron de una importante popularidad. Tal fue el caso de “Dango Koshiuke Man Yu” (Crónicas del viaje de Dango Koshiuke en 1922), y “Sho-Chan no Boken” (Las aventuras del pequeño Sho en 1923), que luego fue adaptado a animé en 1924, marcando el hito del paso de una novela gráfica a la animación por primera vez en Japón.

En la década de 1930, aparecen los primeros géneros específicos; el Kishin Manga o Katey Manga, de carácter familiar o costumbrista, o el Kodomo Manga, para niños. También aparece una de las series más revolucionarias, por su estilo narrativo y técnica, titulada Spido Taro, de la mano de Sako Shishido. También en 1930 se crea al primer superhéroe de la historia del cómic, Ogon Bat, que se consolidó como uno de los más duraderos y populares de Japón.

La llegada de la Segunda Guerra Mundial conllevó numerosos cambios en la producción del manga. En primer lugar, una notable reducción de su producción motivada por la censura, que supuso además un cambio de enfoque en cuanto a contenidos.

La mayoría de los mangas se dedicaban a la propaganda bélica. También surgieron personajes nuevos como Hatanosuke Hinomaru, una historia de samuráis que cumplía con todas las virtudes de la política militarista oficial: nacionalismo, lealtad y sentido del deber.

Durante la época de la posguerra surgió un artista que ganó rápida popularidad: Osamu Tezuka, apodado “el dios del manga”. En 1947, su obra Shintaka Rajima, fue la que lo catapultó a la fama.

En 1947 nace la revista Manga Shonen, la primera publicación mensual dedicada íntegramente al manga.

En las páginas de esa revista, su obra más reconocida fue Tetsuwan Atom (Astroboy), aparecido por primera vez en 1951, y prolongando sus aventuras hasta 1968, siendo un personaje popular internacionalmente.

## ·EDAD DE PLATA (1960 -1970)



El término Gekiga (imágenes dramáticas), acuñado por Yoshihiro Tatsumi en 1956, abriría el manga a nuevos géneros destinados a un público adulto, su contenido era violento, sexual y oscuro.

La producción de manga creció, esta vez con sueldos millonarios que convertían a sus autores en estrellas indiscutibles. Las ventas aumentaron vertiginosamente, convirtiendo al manga en el medio de comunicación audiovisual más importante del país. Artistas como Go Nagai y su obra Harenchi Gakuten (Escuela sin vergüenza) relanzaron de nuevo los mangas juveniles en la revista Shonen Jump, que la editorial Shueisha lanzó en 1968. El carácter “loco” de la obra de Nagai despertó grandes polémicas entre padres y educadores, hasta el punto de suprimir sus historias. Pero los tabúes ya estaban rotos y en el camino quedaban las puertas abiertas a más osadías bajo el concepto de publicaciones “para todos los públicos”.

## ·EDAD DE BRONCE (1980)



Entre 1980 y 1990 tiene lugar la expansión del manga fuera de Japón, que constituyó en muchos lugares de Occidente un auténtico fenómeno social, Akira de Katsuhiro Otomo, y principalmente su estreno en anime, abrieron las puertas de occidente de un modo generalizado, ya que hasta entonces sólo algunas series de animé se veían en los televisores europeos o norteamericanos. A partir de allí ya no fue extraño encontrar series de manga en librerías y kioscos. En esta época cobraron relevancia series como Dragon Ball de Akira Toriyama, Captain Tsubasa (Supercampeones) de Yoichi Takahashi. Así como animes como Robotech o Gundam que allanaron el camino para otros que hasta al día de hoy se serializan.

## •EDAD MODERNA(1990 en adelante)



En Shonen Magazine se publicó a partir de 1999 la serie “Love Hina”, de Ken Akamatsu, así como “Naruto” (1999), de Masashi Kishimoto, y “Ruroini Kenshin” (1994-1999) de Nabuhiro Watsuki, series que aún hoy son muy recordadas y tenidas en cuenta en la cultura juvenil.

El manga es un fenómeno de masas, no sólo en Japón, sino afuera del país también. Hacia finales del siglo XX casi el 40% de todos los libros y revistas publicados pertenecen a este género, en Japón. En el libro Dreamland Manga, Frederik Schodt establece la lectura de una media de quince publicaciones de manga anuales por cada japonés.

## HISTORIETA ARGENTINA

### •EDAD DE ORO (1930- 1950)



En los años treinta se asistió en la Argentina a una sólida afirmación de la narrativa dibujada, a través de revistas como "Pololo" (1926), "El Tony" (1928) una revista dedicada exclusivamente a las historietas de la Editorial Columba (fundada por los hermanos Ramón y Claudio Columba) que se editó ininterrumpidamente durante 70 años, y "Piff Paf" (1937). En un principio las historietas eran publicadas en los diarios, sobretudo en "La Nación" y en "Crítica", que desde mediados de los años 20 y a lo largo de la década del 30, albergó importantes producciones nacionales e internacionales. Al igual que en los diarios norteamericanos, se publicaban tiras en blanco y negro, de forma diaria y los domingos, a página completa.

En octubre de 1928 aparecería en la tira de Dante Quintero "Aventuras de Don Gil Contento", un personaje secundario: "Curugua-Curiguagüigua", que más tarde se transformaría en uno de los más famosos y queridos de nuestra historieta: El indio Patoruzú.

En el año 1937, en la revista porteña ¡Aquí está!, se presenta la serie humorística "Conventillo", creada por un joven dibujante, Héctor Torino. La serie, con distintos nombres, fue continuada a lo largo de 40 años, y estaba ambientada en el universo de los hospedajes colectivos donde se cruzaban los numerosos inmigrantes pobres de distintos orígenes que llegaban a la Argentina; allí apareció por primera vez "Don Nicola", el popular dueño del conventillo.

En los años cuarenta una serie de revistas apoyaban a estos dibujantes nacionales, "Rico Tipo" (1944), Patoruzito (1945), Avivato (1953). El público apreciaba tanto a los protagonistas de estas revistas que terminaba adoptando algunos de los dichos de tales personajes. Así se volverían conocidos personajes como Fúlmene, Fallutelli o Purapinta. Por las revistas más dedicadas al público infantil, como "Billiken", desfilan personajes como Pelopincho y Cachirula.

A fines de la década del '40 se instala en Argentina la editorial Abril, que edita las revistas "Salgari" (desde 1947), "Misterix" (desde 1948), "Rayo Rojo" (desde 1949) y "Cinemisterio" (desde 1950). Vale señalar que el nombre de la revista Misterix derivó del personaje con el mismo nombre, el cual se publicaba en la revista "Salgari" con guiones de Alberto Ongaro y dibujos de Paul Campani.

Así, a través de revistas como "Misterix" y "Rayo Rojo", se promovería la difusión de la historieta nacional y significaría lo que en su momento fueron "Caras y Caretas"

## • EDAD PLATEADA (1960 1970)

En esta década se presenta el punto más alto de la historieta argentina, ya sea por la diversidad de publicaciones, y el éxito masivo de éstas, como por las distintas vertientes, estilos y artistas que proliferaron. Incluso, comienza la exportación de estas producciones. Así, en los años '50 se afianza la producción nacional con la aparición de dos figuras fundamentales para la historieta argentina, que comenzarán a destacarse en los primeros años de la década, y que, de alguna manera, iniciarán lo que después se conoció como "comic de autor": el guionista Héctor Oesterheld, que comienza a publicar en Editorial Abril, y el dibujante italiano recién llegado a la Argentina, Hugo Pratt. Es en 1952, en la revista Misterix, donde aparece el primer personaje importante de Oesterheld, "Bull Rocket", una historieta dibujada, al principio, por Paul Campani, y luego por otros dibujantes. En la revista "Rayo Rojo" aparecieron, en 1955, dos importantes personajes como "El Indio Suárez", de Oesterheld y Freixas, y "Mark Cabot", de Alberto Ongaro y Carlos Vogt, además de la primera tira de la dupla Oesterheld - Solano López: "Uma-Uma". En esa revista se destacaría también "Capicúa", de Mazzone, que con el tiempo llegaría a tener su propia revista.

Desde 1957 aparecería la revista "D'Artagnan", de Editorial Columba.

Ese mismo año Héctor Oesterheld y su hermano Jorge fundan la editorial Frontera. Sustentadas por el éxito de sus predecesoras, y por el afianzamiento de Oesterheld como guionista, a través de esa editorial aparecen las revistas "Hora Cero" y "Frontera".

También en el año 1957 debutaría, en las páginas de "Hora Cero", una historieta de "ciencia ficción" destinada a convertirse en uno de los pilares del comic universal: "El Eternauta". Con los dibujos de Francisco Solano López, llega a su cumbre el estilo narrativo de Oesterheld, que deja de lado las clásicas divisiones que hacía la historieta entre "héroes" y "villanos", "pistoleros" e "indios", y comienza a incursionar en la creación de personajes no tan "puros", héroes que tienen miedo, villanos queribles, perdedores y marginados, hombres que luchan por encontrarse y, sobre todo, por "el cambio de domicilio" de la aventura, que ubica hechos, que hasta entonces habían sido privilegio de lugares lejanos y exóticos, en sitios cotidianos.

En Julio de 1958 llegaría la revista "Hora Cero Extra", de Editorial Frontera. En ella aparecerían tiras como "Spitfire" (de Héctor Oesterheld y Solano López), "Sherlock Time", una serie de ciencia ficción que inicia la fructífera colaboración de Oesterheld con otro gigante, Alberto Breccia.

Al final de la década existían en Argentina alrededor de 60 revistas de historietas (sin contar las extranjeras). Las revistas argentinas vendían aproximadamente 1.300.000 ejemplares. Basten ejemplos como "Patoruzito", que llegó a una tirada de 300.000 ejemplares, y el hecho de que, de las 6 revistas más vendidas en Buenos Aires, 5 eran argentinas ("El Tony", "Intervalo", "D'Artagnan", "Patoruzito", "Patoruzú") y sólo una extranjera ("El Pato Donald").

Después del "boom" de los últimos cuatro o cinco años, los '60 marcan, indudablemente, su primer síntoma de decadencia. No solamente fracasan económicamente revistas hechas "a pulmón" como "Hora cero mensual", sino también los verdaderos emporios económicos como los que sustentaban revistas del tipo de "Misterix" o "Rico Tipo". Entre otras cosas, esto se debe a la llegada en forma masiva a la Argentina de las revistas mexicanas (Editorial Novaro a la cabeza) a precios muy bajos y con una mejor calidad de impresión, con las que el mercado nacional no podía competir.

Otro de los factores desencadenantes es la creación de la televisión, que por esta época ya estaba instalada en casi todos los hogares y era la moda que no dejaba tiempo para nada más, y como si ello fuera poco, era gratis.

Los inicios de la década del '70 se caracterizan por un profundo "resurgimiento" del humor satírico y de la historieta, sobre todo a nivel editorial.

En las revistas de la Editorial Columba llegarían, entre otros, Kabul de Bengala, y Rocky Keegan. En 1971 nace la genial "Hortensia", la primera revista humorística que alcanza un éxito nacional desde una provincia (en este caso, Córdoba), donde Fontanrrosa publica por primera vez al gaucho Inodoro Pereyra, y más adelante Boogie, el aceitoso.

En Julio de 1974 la editorial "Récord" lanzaría la revista "Skorpio", dirigida por Alfredo Scutti. Con ésta revista, la editorial se propuso reinstaurar la vieja línea de las desaparecidas "Hora Cero" y "Frontera", con viejos y nuevos aires.

Así, en ellas podíamos encontrar, entre otros, a Hugo Pratt, con su gran creación, "Corto Maltés", más dos de sus viejos éxitos: "Sargento Kirk" y "Ernie Pike" (ambas con Oesterheld)

Dado el éxito de la revista "Skorpio", la editorial "Record" publicaría también, poco después, las revistas "Tit-Bits" y "Corto Maltés" (ambas en 1975) y "Pif-Paf" (en 1976). Además, en 1976 fue muy importante el relanzamiento, por parte de la misma editorial, entre los meses de octubre y diciembre, de las 350 entregas de "El Eternauta" (de Oesterheld y Solano López), en once fascículos.

De esta época hay personajes muy recordados, como El Loco Chávez, Pepe Sánchez, Mark,

Savarese, entre muchos otros.

En el año 1978, con motivo del Mundial de Fútbol, comienzan a aparecer en televisión los cortos con marionetas de Clemente, de éxito inmediato, pues los produce Caloi y los muñecos tiene la voz y la esencia que espera la gente, por lo que "Clemente" se transforma en el "verdadero" símbolo popular del mundial, destronando al "gauchito", símbolo oficial, al que incluso derrota en su propia tira del diario.

Ya en 1977 aparece, en diario Clarín, aparece la tira "Diógenes y el linyera", con guión de Guinzburg y Abrevaya, y dibujos de Tabaré. Personajes como Mafalda (1962) se volvían populares a través de diarios y revistas.

## ·EDAD DE BRONCE (1980)

Con el inicio de la década se produjo un fenómeno que influyó decisivamente en la historieta nacional, y que se dio a partir de la consolidación de la revista "Superhumor", la cual había surgido en Julio de 1980. La revista comenzó a publicarse, primero, como un suplemento de la revista "Humor", y con una periodicidad trimestral, hasta que, a partir del número cinco, se transformó en una revista mensual.

La revista "SuperHumor" contaba con el asesoramiento creativo de Carlos Trillo, Guillermo Saccomanno y Juan Sasturain, que querían una revista con material exclusivamente argentino, a diferencia de las otras publicaciones de Récord. En una nota de los primeros números, Sasturain manifestaba la necesidad de convertir a nuestra realidad nacional en "materia aventurable", o sea que toda historieta debía desarrollarse en un ámbito que reflejara no sólo la identidad sino también la "geografía" y el "ambiente" cotidiano, que los lectores reconocieran y con el que se identificaran.

El cómic durante la guerra de las Malvinas, entre abril y junio de 1982, merece un capítulo aparte. Durante la Guerra de las Malvinas hubo distintas publicaciones, aparte de los diarios, que hacían mención al tema. Fue famoso, por ejemplo, el ejemplar de la revista Gente con la frase "Estamos ganando" en su portada, editado por la editorial Atlántida. En esa edición de la revista, y en otros números, se utilizaban ilustraciones para reflejar hechos puntuales de la guerra, principalmente escenas de soldados en combate y el diseño de aviones y barcos, tanto argentinos como ingleses. Por su parte, la Editorial GAM Antiquarium realizó una serie de 25 fascículos, titulados "Historia de las Malvinas Argentinas desde 1520 hasta nuestros días", apoyándose en notas, mapas, material fotográfico y algunas historietas.

En la revista "Fierro" se publicarían la revolucionaria "Perramus", de Sasturain y Alberto Breccia (la serie completa constaba de cuatro historias, y en una de ellas aparecía como personaje Jorge Luis Borges, que llegaba incluso a ganar el Premio Nobel de Literatura.

a historieta deja definitivamente de ser el terreno de lo ingenuo o del entretenimiento puro para llegar a un campo estético e ideológico, que necesariamente, debe responder a una realidad "local", que el lector debe conocer o reconocer sin dificultad. Indudablemente, todo esto tiene que ver con el fenómeno de la "postmodernidad", que, aunque tarde, llega a la historieta nacional, si bien se había hecho notar, muy de a poco, en algunas producciones de los '70.

Una de las características postmodernas, implica el rechazo de lo "nuevo" como "novedad" pura, concepto que endiosó la modernidad, hace que vuelvan a tomarse como modelo los grandes exponentes de la historieta argentina, dejando de lado la moda de "lo negro por la negrura misma" o "lo violento por la violencia misma", predominantes en la historieta norteamericana y desprovistos de denuncia o de compromiso con una realidad propia.

En tanto, los artistas nuevos, casi siempre muy jóvenes, ante la imposibilidad de hacer conocer sus trabajos, y de dar su opinión en notas críticas, crean publicaciones "subte", no comerciales, hechas en fotoduplicación y distribuidas "a pulmón" (en algunas ocasiones, hasta "casa por casa", y en forma gratuita), que se conocen en el medio con el nombre genérico de "Fanzine", algunos sólo con material de historietas, otros sólo críticos, los más una mezcla de ambas cosas. En ésta década, Robin Wood crearía aún más personajes para las revistas de la Editorial Columba. Los más importantes serían: "Dago", con dibujos de Alberto Salinas (año 1981, para "Nippur Magnum"); y "Mojado", con dibujos de Carlos Vogt (año 1984, para "El Tony"); entre muchos otros.

En octubre de 1989, aparece el primer número de "Comic Magazine", ambicioso proyecto de Javier Doeyo, con la colaboración de Andrés Accorsi, Fernando García y otros, que aborda la crítica del comic y el estudio documental y serio del género, con trabajos de tal claridad que merecerían figurar en una antología sobre el estudio del comic, con más razón si se tiene en cuenta la característica predominante de la época: la gente que los produce es muy joven; en este caso, chicos que hicieron sus primeras armas en "editoriales" o "correos de lectores" de las revistas tradicionales, asesorando, vendiendo y hasta prestando revistas de historietas en sótanos o entresijos de librerías tradicionales de la ciudad (como Entelequia), que empiezan a brindarle un espacio (aunque pequeño) al comic.

## •EDAD MODERNA (1990 en adelante)

Como consecuencia del dólar barato (la paridad cambiaria había sido decretada en 1991 por la Ley de Convertibilidad), a principios de la década se hace más accesible la importación de historieta extranjera, y los superhéroes norteamericanos, con sus series al día, inundan el mercado. De a poco irán desapareciendo las grandes revistas de antologías para dar lugar a los comic-book, formato en el que se editará casi todo lo que se haga en nuestro país.

Y mientras que Argentina y Brasil lanzan, en forma conjunta, un producto con la participación de los mejores autores de ambos países (click en la imagen de la izquierda), en esta década se desarrollan y aparecen nuevos dibujantes de una inusitada capacidad artística, a la vez que la historieta de aventuras aparece agotada y reiterativa. Es una etapa en la que no surgen nuevos guionistas de relevancia, en una crisis que es compartida por gran parte de la producción cultural y artística. Sin embargo, los años '90 se caracterizan por la consagración definitiva del historietista argentino a nivel mundial.

Tanto guionistas como dibujantes, tanto los de siempre como los nuevos valores, triunfan en Europa y son convocados para colaborar con los "monstruos" del comic norteamericano, más reacios que los europeos para aceptar creadores extranjeros. Artistas de los "grandes" como Quique Alcatena, Francisco Solano López o Leo Durañona, y chicos "nuevos" como Fede Cueva, Pez, Horacio Ottolini, Ariel Olivetti y Pablo Raimondi son contratados por Marvel y D.C. para dibujar o entintar algunos de sus títulos, como "Batman" o "Avengers".

Cazador, un nuevo personaje de historieta sería editado profesionalmente por Ediciones de la Urraca, desde 1992, como "El Cazador de aventuras", a cargo de Jorge Lucas, Ariel Olivetti, Claudio Ramírez y Mauro Cascioli, y terminaría siendo uno de los comics más exitosos y paradigmáticos de la historieta argentina de los noventa, famoso por su tono irreverente y zafado, contenido sexual y violencia, y de gran repercusión entre el público adolescente.

Las editoriales comienzan a publicar a gran escala, en forma de libro, recopilaciones de los éxitos argentinos en Europa y de los clásicos de otras épocas. Así, "De la Flor", "Doedytores", "Columba", "Colihue", "Récord" y otras famosas editoriales que hasta el momento no se habían ocupado del tema, comienzan a comercializar las versiones completas (reimpresas o inéditas)

Entre 1994 y 1999 cientos de revistas independientes y fanzines surgirían en todo el país. Una de ellas sería "Catzole", donde aparecería tiras como "El oficial Yuta" y "Desfigurado" (de Salvador Sanz).

En la última parte de la década surgieron los "Comic books argentinos", donde aparecerían una serie de personajes que, sin llegar a ser superhéroes, se aproximarían a ese género. Las 2 revistas que alcanzarían mayor proyección en el tiempo con este estilo fueron "Animal Urbano" (publicada por "Furor Historietas") y "Caballero Rojo" (bajo el sello "Comiqueando Press").

la estrella comercial del fin del siglo fue el Manga, sobre todo con la revista "Lazer", de Editorial Ivrea, que contenía artículos sobre animé y manga, a la vez que daba espacio para cuestiones bien argentinas. Así editaron una revista titulada "Ultra" que reunía historietas como "Anita, la hija del verdugo" y "4 segundos", que se volvieron muy conocidas.

Por la caída de la convertibilidad (en diciembre de 2001), el aumento de los costos paraliza a los pocos que se animaban a la autoedición, y por bastante tiempo no aparecen nuevas publicaciones de historieta argentina. Para peor, en el año 2001 cierra la famosa editorial "Columba", siendo la que por más tiempo publicaría historietas en el país. A su vez, pasa el furor de las "comiquerías", y las mismas van cerrando una a una, quedando solo unas pocas.

Sin embargo, y a pesar que en enero de 2002 aparece por última vez la Revista "Anteojito", en el siglo XXI siguen apareciendo, con el tiempo, nuevas revistas de historietas, como "Bastión" de editorial Gárgola.

Luego de casi quince años de ausencia, en octubre de 2006, y como suplemento opcional del periódico "Página 12", reaparece la revista "Fierro", dirigida por Juan Sasturain. En ella aparecerían nuevos autores e historietas, como "El Hipnotizador", "Angela Della Morte" o "El síndrome Guastavino".

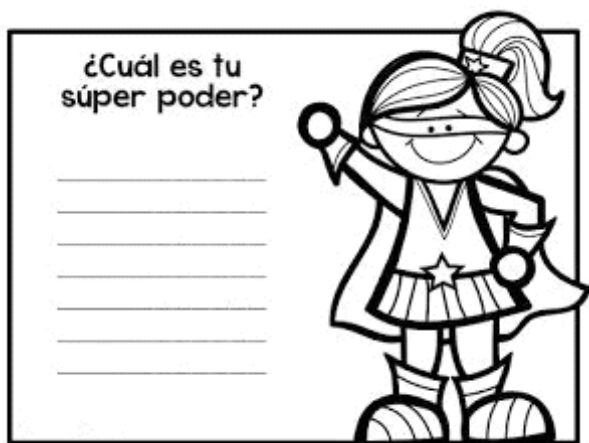
Un tema aparte son los "webcómic". La aparición de Internet permitió, a los autores aficionados, exponer sus obras a miles de personas diariamente, y con una inversión mínima. Así, el fenómeno del Webcómic, nacido originalmente en EE.UU. a fines del Siglo XX, surgió con fuerza en Argentina desde aproximadamente el año 2004, y no paró de crecer. Se desarrolló en dos formatos: como cómic electrónico escaneado (creado inicialmente en papel y escaneado para ser pasado posteriormente a la red), y como cómic electrónico digital (creado directamente en web con todas sus herramientas). Actualmente existen miles de páginas, y, gracias a la facilidad para acceder a ellas, y al hecho de que sean gratuitas, han conseguido convertirse en una alternativa al cómic tradicional.

## ACTIVIDADES PROPUESTAS PARA TRABAJAR Y DIALOGAR PREVIAMENTE EN EL AULA (todas las sugerencias se pueden adaptar a la modalidad Especial):

### ACTIVIDADES SUGERIDAS PARA NIVEL INICIAL

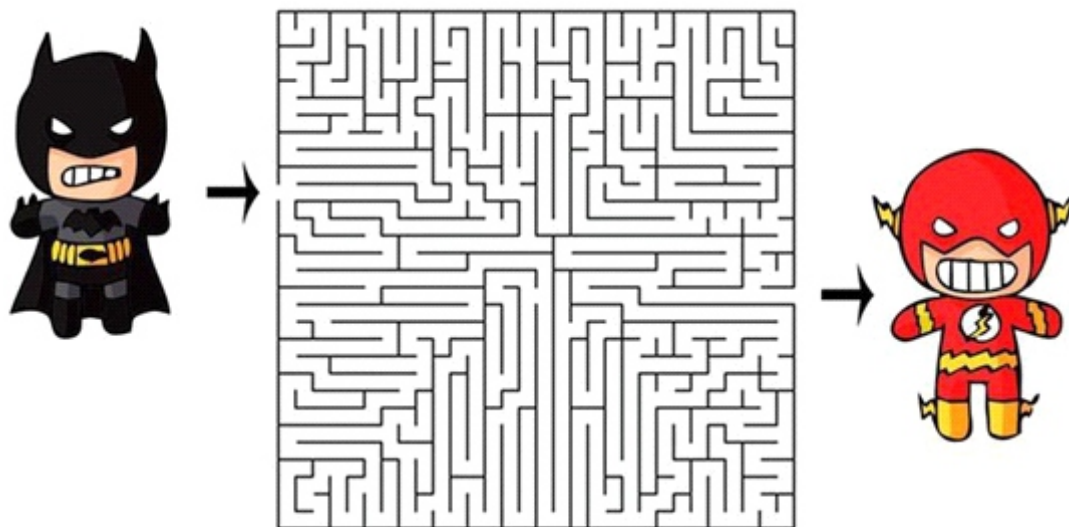
Luego de dialogar sobre los aspectos básicos de la muestra propuestos en el siguiente dossier:

· **CONFECCIÓN DE TARJETAS** ¿Cuál es tu súper poder? (SI LAS MISMAS NO SE ENTREGAN PREDISEÑADAS)



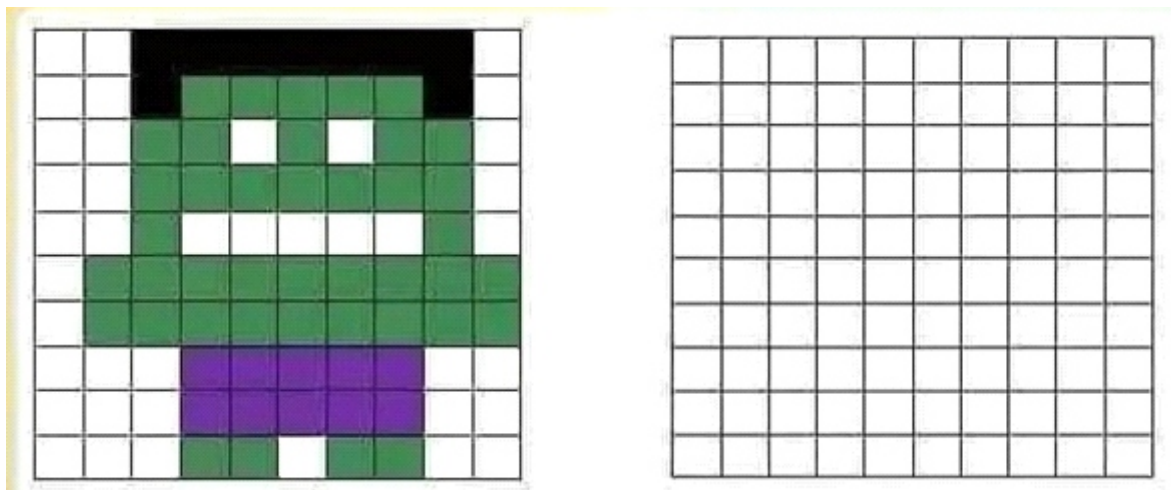
### ACTIVIDADES SUGERIDAS PARA NIVEL PRIMARIO

· Resolver el siguiente laberinto para ayudar a los supera héroes.



**Batman quiere reclutar a Flash  
para la Liga de la Justicia**

·Copiar la secuencia para crear nuestro propio pixel art.



## ACTIVIDADES SUGERIDAS PARA NIVEL SECUNDARIO

·Realizar una escultura (tamaño maqueta: no más de 40cm de alto) de un súper héroe creado por cada educando, donde deberán pensar: Nombre, Residencia, fortalezas y debilidades.

Las imágenes a continuación son referenciales, perteneces a la instalación “Figuras” de la muestra Komikazes 2024-07-10



MUESTRA

# KOMIKAZES

2024

 Museo Dámaso Arce

**MDA**  
Museo Municipal Dámaso Arce



**OLAVARRÍA**  
MUNICIPIO