

ARTÍCULO

HISTORIETA CONTEMPORÁNEA: CRISIS DEL HÉROE Y GIRO SUBJETIVO. UN RECORRIDO.

Iván Pinto Veas
Licenciado en Estética
ivanpintoveas@gmail.com
<http://lafuga.cl>

Resumen

Este artículo es un recorrido por algunas de las manifestaciones que la historieta ha explorado en la subjetividad de sus personajes, desde el género de superhéroes hasta llegar al underground y al llamado “cómic independiente”, llevando a cabo un proceso que va del antihéroe a la autobiografía

Historieta- autobiografía- giro subjetivo- antihéroe- cultura underground

Abstract:

From the “superhero” genre, arriving to underground and independent comics, the comic strip has explored in the subjectivity of its characters having carried out a process that goes from the antihero to the autobiography. This article is an analysis of these manifestations.

Comic strip- autobiography -subjective turn -antihero – underground culture

INICIO

Desde sus orígenes, la historieta ha estado ligada a una política de producción y distribución de carácter masivo e industrial, estableciéndose primero en los medios informativos (la llamada tira cómica o comic strip), pasando posteriormente al formato de revista autónoma, o comicbook. Es así como tempranamente, en el marco de la guerra fría, y con base en Estados Unidos, se establece un gran monopolio editorial, que da impulso al llamado género de Superhéroes.

Sin duda, desde esta primera etapa del género, llamada La Edad de Oro, se crea una demarcación clara de las pautas de producción, impulsada, en primera instancia por DC comics, compañía que fue absorbiendo gran parte de la producción de la época. Caracteres como Superman, Batman o Wonder Woman serán los platos principales de esta empresa, que junto con ella se harán mundialmente conocidos. El rasgo común de estos personajes es el de establecer un tipo de arquetipo de héroe sin fisuras, siempre del lado del "bien", que en cierto sentido representa la relación entre una afirmación relativa a la identidad de los personajes y una moral, en gran medida, puritana, ejemplar y ejemplificadora que impulsa y exporta la imagen de una nación en plena consolidación política, económica y militar.

Durante los años 40 (aunque el mayor auge lo tuvo en la década de los 60), Marvel Comics logra salir de la crisis financiera, impulsando una renovación dentro de los caracteres y arquetipos de los personajes. Esta renovación, impulsada por creadores como Stan Lee, Jack Kirby y Steve Ditko, y donde cabe nombrar a Fantastic Four, Spiderman y X-men, fue un primer paso necesario para un proceso de creciente reflexividad en el formato, que ayudó a abrir caminos temáticos dentro de la historieta. Paralelo a esta apertura temática, y durante esta década, surgen las primeras incursiones de la historieta underground, que reacciona fuertemente frente a los tópicos, y formas de establecer el relato por parte del cómic industrial, indagando en la crítica política y el conservadurismo moral. Surgen con fuerza durante la década del sesenta, nombres como Robert Crumb y Gilbert Shelton quienes fundaron la revista Zap comix, la cual cabría instalar dentro de la creciente contracultura norteamericana de la época¹.

Como campo expandido, y abogando por un espacio dentro del llamado "arte serio", la historieta contemporánea, más bien, y lejos de pesimismo muy propios de intelectuales de la época, manifestaba las crisis de la llamada "alta cultura", desarrollando un campo de producción rico en su desarrollo de lenguajes, tópicos y vinculación con otras zonas de la producción cultural e intelectual. Este texto es un recorrido por el giro que fue produciéndose desde el género de superhéroes hasta el cómic independiente contemporáneo, con relación a la crítica del arquetipo fuerte y positivo de identidad en los personajes, que fue pasando de terrenos sólidos hacia zonas de inestabilidad e incertidumbre, pasando del relato objetivista al autobiográfico.

¹ Para un detalle de la historia del underground norteamericano, pueden revisarse: La cultura underground de Mario Maffi y Rastros de Carmín de Greil Marcus. Ambos por Anagrama.

Superhéroes en crisis

El antecedente más claro dentro del género de superhéroes habría que situarlo en la década de los 70, donde el cuestionamiento del arquetipo empieza a aparecer; en historietas como Batman, por ejemplo, especialmente en el período comandado por Neal Adams, quien indaga en matices e “interioridades” del hombre murciélago que antes no había mostrado, entre las que incluye: una compleja historia familiar, rasgos paranoides, dudas existenciales, e incluso, furtivos romances, como elementos presentes dentro de la trama heroica, pero aún conservando el desarrollo arquetípico del héroe. Ya en plenos 80, en historias como Año uno, cuyo guión es de Frank Miller e ilustrada por David Mazzuchelli (DC cómics, 1988) o The Killing Joke (Alan Moore y Brian Bolland, DC Comics, 1988) se presentan historias de densidad narrativa y temática donde el rol de “héroe”, así como las certezas acerca de su identidad y su historia, entran en duda hasta niveles que anteriormente el género no había visto. Todos los autores mencionados, comenzaron más o menos en los mismos años, formando una de las capas más productivas que ha conocido el género de historietas de superhéroes y fantasía, e incluso el policial como es el caso de la exitosa Sin city de Frank Miller.

Esta “intimidad” se asoma también desde la competencia editorial de DC Comics y Marvel que tiene un inicio en similar época (década del setenta). Aquí, historietas como X-men, que ya se había destacado por insertar la problemática de la “diversidad” y la “tolerancia” en la década de los sesenta (y que ha sido muy bien adaptada al cine), empieza a adquirir más matices en los conflictos subjetivos, relativos al pasado de sus personajes, o sus vínculos problemáticos con el mundo exterior. X-men creada en 1963, por la dupla creativa de Jack Kirby y Stan Lee, toma como punto de partida seres “post-humanos”, llamados mutantes, de habilidades especiales, educados por el profesor Xavier, quien, de algún modo, representa el polo “integrador”, versus la posición de Magneto, sin duda, un radical nihilista que representa el polo destructivo que cree en los mutantes como “raza superior.”² A su vez, dentro de los personajes fuertes de la serie, está el caso de Wolverine personaje que comenzó como “secundario” y que, debido a petición de lectores, se fue desarrollando en una compleja historia en el que el pasado “asaltaba” el presente de forma tormentosa, desestabilizando el rol “masculino” y “agresivo” que le tocaba siempre jugar dentro de los guiones. En esta etapa, desarrollada sobre todo durante la década de los 80 y 90, se destacó la labor de Chris Claremont y John Byrne, dos autores que profundizaron en estas zonas ambiguas de los personajes.

Un poco más cerca, y para cerrar el triángulo, Spiderman, creado también por Stan Lee e ilustrado por Steve Ditko en 1962, parte de la base de un superhéroe que por sobre la “masculinidad” y “fuerza” de un Superman, privilegiaba la inteligencia y la ironía, y que presenta, a su vez, a un alter-ego (Peter Parker) débil en la relación con su entorno, en plena etapa universitaria, intentando solucionar cotidianidades tales como conquistar a una chica, o subir la autoestima. Todos ellos, trazos que, de alguna forma, van marcando territorios nuevos para la historieta contemporánea, mostrando sus agotamientos y potencialidades, así como zonas que serán exploradas con detenimiento en otras tendencias de la historieta. Lo que nos interesa señalar es que, quizá, debido a rasgos, y con mucha afinidad en terrenos como el cine (donde, por ejemplo, el héroe de géneros como el western o negro, empiezan a complicarse con variables psicoanalíticas y sociológicas). Lo que empieza a asomar, sin duda es una “intimidad” creciente, un desmarque de los estereotipos, pero, sobre todo, un camino hacia la “imprevisibilidad” de desarrollos en los caracteres; las marcas en el pasado, los conflictos familiares, o cotidianos, van cimentando un terreno dentro de la historieta contemporánea.³

2 Una excelente lectura de esto último la ha dado el crítico argentino Daniel Link y puede revisarse aquí: http://www.lafuga.cl/ensayos/x_men/?tx_jppageteaser_pi1%5BbackId%5D=199

3 Dejo un poco de lado, por cuestiones de espacio a Watchmen de Moore y Gibbons, pero que sin duda consiste en una obra mayor y un punto de llegada para este “cuestionamiento del héroe”

Crumb y American splendor

Si bien el perfil de estos caracteres presentes en historietas de distribución masiva empieza a generar una tendencia hacia la complejidad, y, sobre todo, a hacer presentes, rasgos intimistas, indefinidos, ambiguos, dentro de los guiones⁴, será desde el llamado underground donde se dará un paso hacia zonas definitivamente subjetivas y biográficas

Quizás el caso más emblemático haya sido el de Robert Crumb, fanático del jazz, precoz ilustrador. Luego de un primer período "bizarro" y "lisérgico" en las páginas de la revista Zap Comix, donde, desde una ilustración barroca, de línea gruesa, y con un humor sarcástico, así como surrealista, Crumb abordó temas tabú, como la droga, el sexo o la religión, ambientados en plena época hippie. El Gato Fritz, quizás, haya sido su principal creación, que representaba tanto el espíritu caricaturesco, así como la moral libertina propia del período⁵.

Fue Crumb también, una vez pasada la década de los 60, quien empezó a ingresar temáticamente en lo biográfico, dando un paso central para el desarrollo posterior de la historieta. Crumb en historietas como Footsy (OC, Norma, 1997) o Mis problemas con las mujeres (Norma, 1995) hace repaso de su relación con las mujeres, desde el comienzo de su niñez, hasta su adolescencia y posterior ingreso a la cultura hippie. Mujeres deformadas con enormes pechos y piernas, auto-representaciones neuróticas, inseguras, y obsesivas, alucinaciones lisérgicas, enormes genitales, sexo desenfrenado, forman parte habitual de esta etapa. En ellas narra el descubrimiento de su sexualidad, así como el despertar de una época libertina, de moral anticonservadora. De esta forma, y, quizás, sin la intención de hacerlo, Crumb incursiona desde un registro íntimo, en una época histórica sin precedentes, torciendo la figura arquetípica del héroe hacia un tipo de antihéroe de escasa empatía. El buen éxito de este registro, lo llevará a seguir explorándolo, hasta que en 1975 conoce a Harvey Pekar, con quien desarrollará una nueva alianza llamada American Splendor (Obras completas de Robert Crumb 12, Editorial Norma, 2005). Harvey Pekar, un ciudadano norteamericano de clase baja, con intenciones anti-intelectuales, le propone a Crumb narrar su vida en historietas, comprometiéndose a escribir los guiones. Crumb acepta y alcanza a ilustrar algunos números para posteriormente retirarse.

Con American splendor entramos de lleno al retrato social con tintes grotescos, aportando una dimensión social, de la cual, quizás, carecía a ratos el esperpéntico humor de Crumb. Pekar representa la cotidianeidad de una vida sin sentido, la "anormalidad" de lo "normal", el paso de los días en la solitaria urbe neoyorquina. De carácter prosaico, con Pekar, se puede entrar de lleno en el cuestionamiento a la absurda vida de superhéroes y las grandes ficciones heroicas, más cercano a Warhol o al Punk, ya que a ratos en "American Splendor" pareciera no haber nada que representar salvo la cotidianeidad trash y exasperante de un rincón perdido en Norteamérica.

4 Y que marcará una nueva etapa de segmentación del público lector en la década de los noventa a manos de Vértigo comics, filial de DC comics, con la entrada de artistas como Alan Moore y Neil Gaiman, que desarrollaron dentro de una imaginaria de fantasía, historietas de alta densidad onírica y complejidad en las tramas narrativas.

5 Para más información sobre Robert Crumb, véase: <http://webalrobertcrumb.iespana.es/index.htm> y <http://www.zonalibre.org/blog/delirium/archives/018717.html>, también puede visitarse el sitio oficial del artista que incluye bastante de sus trabajos realizados <http://www.crumbproducts.com/> o el blog oficial dedicado al artista <http://rcrumb.blogspot.com>

Bagge, Clowes, Spiegelman

Entre fines de los 80 y comienzos de los 90 podemos decir que lo que anunciaban Crumb y Pekar como zona del underground es retomado por cuatro autores clave de período, por un lado Peter Bagge con *Hate* (La cúpula, 2005), profundizando en el trazo grueso y el grotesco, ambientando a su personaje central Buddy Bradley en Seattle. Buddy es un personaje también neurótico, fanático del punk, que lleva una vida en un ambiente universitario, y tiene permanentes conflictos con sus compañeros de habitación o su novia; desbordado en la inseguridad, de agresivos diálogos sexuales. Comparte con Pekar el ser un habitante de la urbe, el estar en una batalla cotidiana contra el mundo, un ambiente general de desidia y un tono de humor sarcástico.

Daniel Clowes, por su lado, se hará conocido en el mundo con *Ghost world*⁶(La Cúpula, 2000), aunque su obra anterior es bastante amplia, e incluye colaboraciones en revistas como *Cracked*, *Love and Rockets*, la creación de *Eight ball*, *Como un guante de seda forjado en hierro*, *Pussy!*, entre muchas otras.

En *Ghost World* narra la relación de dos chicas (Enid y Rebecca) ambas se encuentran saliendo de la etapa escolar y decidiendo que harán de sus vidas. En el universo de Clowes refleja no sólo una cotidianeidad realista y grotesca si no que, a su vez, la zona grotesca va derivando hacia la creación de un universo paralelo, bajo sus propias lógicas, que asoma por debajo de la cotidianeidad una serie de personajes que aparecen en *Ghost world*, tales como un abuelo sentado en paradero de un ómnibus que nunca pasará, o un graffitero que raya en las paredes *Ghost world*, o un solitario cuarentón a quien le juegan una broma. Esa “zona” que aparece en *Ghost world* da cuenta de un espacio caótico, que a veces tiene su punto de llegada en el imaginario de una norteamérica profunda y absurda (como la que aborda el New American cinema de Cassavettes, Malick, Mekas, Lumet), otras a la referencias a la cultura pop y al propio cómic como arte. La estética de Clowes refiere constantemente a signos abandonados por la cultura, imaginerías iconográficas, modas, viejas canciones, juguetes. Aquello que asoma en *Ghost world* parece la reminiscencia de una pregunta por el mundo que lo rodea, un cierto “orden” en la representación que es constantemente amenazado por presencias, vacíos, zonas oscuras. Así, Clowes, logra establecer dos líneas de relato, una en la que seguiremos la relación afectiva entre las dos chicas, otra, en la que estos signos cohabitarán o invadirán esta primera línea del relato. De alguna forma, aflora una zona inestable, de incertidumbre, en que el *american dream*, se reproduce bajo su forma encantadora, una zona “mítica” de América, donde los terrenos claros de la identidad flotan en terrenos inestables⁷.

Pero, quizás, un punto crucial de lo que podríamos insertar dentro de un giro subjetivo en la historieta, es *Maus* de Art Spiegelman. De un momento a otro, una historieta que había comenzado como parte de un proceso personal, de largo aliento, en el cual se saldan las deudas con su propia historia familiar y que tiene como protagonistas a ratones y gatos durante la Alemania Nazi, se ve expuesta en el MoMA. Este momento, marca varios puntos interesantes, desde una validación del cómic dentro del museo por la puerta ancha de la institución hasta el hecho que su forma de insertarse haya sido mediante la narración de una familia judía en plena época nazi desde una perspectiva cotidiana. Por que si bien *Maus* es un recorte dentro de la historia política y social de un pueblo y un país, su punto de partida es la relación entre un padre y un hijo, un reconocimiento del padre, y con él, el lugar histórico del narrador y autor. *Maus* es un relato a lo largo de un período en tiempo presente, y a la vez una “narración narrada” del pasado, por un lado, el reencuentro entre el padre anciano y el hijo interesado en indagar en su historia, por otro, las historia del padre y su familia, dentro de la comunidad judía en pleno período nazi. Las formas de abarcar el genocidio, por parte de *Maus* distaban de las operaciones conceptuales desde el arte y la filosofía contemporánea que, como recuerda Didi-Huberman⁸, habían llegado a zonas de clausura en torno al irrepresentable histórico. Por el contrario, al situar una historia ambientada desde una vivencia relatada oralmente del padre a su hijo, y al ir estableciendo un relato paralelo entre un “hoy” y un “ayer”, las relaciones entre pasado, presente y

7 Una reseña de la obra con bastantes links puede verse en http://www.guiadelcomic.com/comics/ghost_world.htm

8 “Imágenes, pese a todo”, Paidós, 2004

futuro llegan a espacios densos y problemáticos: ¿cómo narrar el pasado? ¿qué relación tiene en como representarlo en presente? ¿qué punto de vista adoptar? ¿qué dejar adentro y qué afuera del relato? ¿cómo huir del “gran relato” histórico? ¿de qué forma se vincula el artista con la obra y el arte con su contexto? Son el tipo de preguntas que hace Maus durante el transcurso de sus dos tomos, que, para provenir de un comic book, parecía un mérito no menor, considerando que tendían a ser preguntas capitalizadas por el llamado “gran arte” y “la filosofía”. ¿Cómo era posible que un mero comic-book se hiciera cargo de ello?

Al incorporar los niveles de relato que incluyen al propio autor, la narración oral de su padre relatada al personaje principal, que a su vez se encuentra desarrollando una historieta sobre la propia historia narrada de su padre, Spiegelman va, capa por capa, mostrando las mediaciones de la representación, los vínculos entre ficción, narración e Historia. En una imagen del segundo tomo, donde el protagonista está a punto de desechar el proyecto, el protagonista deja de ser ratón para pasar a humano, portando una máscara de rató. Es quizá en ese lugar donde mejor se encuentra la estrategia de Spiegelman, al intentar llegar por medio de todo lo posible, más allá del cuadro y el relato contenido en viñetas, explorando en la capacidad reflexiva del propio lenguaje del cómic, y sus (im) posibles vínculos con la Historia⁹.

Antihéroes, gays, mujeres.

Como decíamos, Maus, es un hito en la historieta contemporánea. En ella se produce la convergencia de tres elementos, en los cuales enfatizaré de ahora en adelante, por un lado, la inserción clara de temas sociales y políticos (que venía asomándose desde el underground de los 60), un proceso de “desmontaje” de los arquetipos del héroe, y, finalmente, la zona netamente biográfica, con la que se cerrará el artículo.

El caso del alemán Ralf König, surgido también del underground de los 80, es un caso destacado. Basado en sus propias experiencias, König se centra en la vida de un grupo de homosexuales, retratando los hábitos, diálogos y modos de la cultura gay berlinesa de los años 80. Con una gráfica caricaturesca, con un perfil de personajes trabajado, y diálogos exorbitantes, expresivos, de humor rápido. Los personajes de König, no sólo están rodeados de dudas y deseos sexuales, si no que son un paso definitivo hacia el retroceso del gran héroe, y la entrada de nuevas figuras dentro de la historieta. Aunque se trata de caricaturas, cabe decir que el fino trabajo sobre la representación de los gays, el sentido del humor, y el trabajo de humanización de los caracteres -uno de los personajes centrales, por ejemplo, tiene “vergüenza” social, al lado de otros que se han autodefinido como “maricas”, por otro lado, las figuras del “convertido”, el “oculto” o incluso, del “joven deseado”- ayudan a socializar una subcultura, que, para esos años, aún se consideraba tabú. Con El hombre deseado König logra un éxito inesperado, llegando a adaptarse al cine¹⁰.

Entrados en la década del 2000 y, en parte, gracias al crecimiento de las editoriales independientes europeas y norteamericanas (podemos mencionar entre otros a L'association, Calibar comics, Fantagraphics) surge un escenario variado de historietas independientes, que abordarán distintos géneros, técnicas y temáticas.

La autobiografía es un género recurrente, y tal como se señaló, Maus y Robert Crumb parecen ser antecedentes claros al respecto.

Joe Matt, por ejemplo, ahondará en el personaje neurótico, antimasculino, la figura del loser que tanto Crumb, como Pekar ya habían abordado. La novedad es la creación de una serie de novelas gráficas donde Matt hará repaso de sus desventuras sentimentales

⁹ Una reseña más detallada de Maus, así como links a sus páginas y variada información puede verse en <http://www.guiadelcomic.com/comics/maus.htm>

¹⁰ Sitio oficial de Ralf König, con links a ilustraciones y entrevistas: <http://www.drac.com/~viktor/ralf/angles.html>

y hasta de su niñez en títulos como Peep show (Drawn & Quarterly, 1999) o Pobre Cabrón (La cúpula, 2008)¹¹. Jeffrey Brown, otro indie, hace algo similar, aunque, hay varios detalles que marcan la diferencia. Si el underground tendía al grotesco, a la línea gruesa, y a la pericia con el detalle, Brown trabaja con verdaderos bosquejos, líneas irregulares, una especie de “realismo adolescente”. El ambiente cotidiano, casi sin diálogos, se enfatiza con el uso del tiempo secuencial, fragmentando las escenas, dejando espacios en blanco en la historia, y centrándose en detalles dispersos, en fragmentos de diálogos y gestos dentro de la historia de una relación de pareja; un registro de la cotidianeidad y el paso del tiempo, que es poco usual en la historieta norteamericana. El tono autobiográfico está dado por este tratamiento, así como por el seguimiento del personaje en distintas fases de su vida, en títulos como Clumsy (Top Shelf, 2005) o Unlikely (Top Shelf, 2003)¹².

La canadiense Julie Doucet marca otro momento importante con Diario de NY (Drawn & Quarterly, 1999), y después con obras como Si yo fuera hombre (Camaleón ediciones) o The Madam Paul Affair (Drawn and Quarterly, 2000). De clara inspiración autobiográfica, pero a la vez huyendo del realismo. Doucet crea un mundo propio, barroco, lleno de seres anómalos presentes en la urbe, e incluso criaturas esperpénticas. La autora presenta, a su vez, una obsesión permanente con la sexualidad e incluso la genitalidad (en una de sus historietas, llega a soñarse portando un pene), pero, sobre todo, constituyendo un mundo siempre en tensión con la masculinidad (relaciones de pareja, deseos sexuales), dándole especial importancia al mundo de los sueños. En el mundo de Doucet todo parece responder a una vida que desborda la viñeta, rellenando hasta el más mínimo detalle, los límites entre lo real y lo imaginario permanente se subvierten, como si el deseo necesitara huir de los cuadros y las determinaciones¹³.

Desde una perspectiva más política, el norteamericano Joe Sacco ha hecho un ejercicio interesante con la historieta, llegando a una síntesis entre la crónica periodística y la autobiografía, insertándose de lleno en ambientes de guerra. En el caso de Palestina (Planeta-DeAgostini Comics, 2002), se trata de verdaderas inspecciones de terreno durante su estadía en Gaza y Cisjordania, enfáticas en la realidad social del conflicto, describiendo con exhaustividad los diálogos y personajes presentes, así como las realidades concretas a las que se alude, otorgando una perspectiva crítica sobre el conflicto desde el punto de vista de los Palestinos. Actualmente, ha publicado varias obras, entre ellas War's end (Drawn and Quarterly, 2005) y El mediador (Planeta De Agostini, 2001)¹⁴.

En Argentina, el año 2007, Emecé publicó Llegar a los 30, quizás una de las primeras historietas a nivel latinoamericano que ha abordado el género autobiográfico. De un talento privilegiado Ezequiel García hace un repaso por las relaciones amorosas de los últimos años (en una línea similar a la novela “Alta Fidelidad” de Nick Hornby), de un personaje que ha llegado a los 30 años. Ambientado en Buenos Aires, García se centra en la descripción de lugares porteños tales como cafés, barrios, a la vez que muestra diálogos y conversaciones en el ambiente afectivo/amistoso del personaje central¹⁵.

11 Link al sitio oficial de Joe Matt, con información de sus publicaciones e ilustraciones: <http://www.drawnandquarterly.com/artStudio.php?artist=a3e4e9bab51f0d>

12 Link al sitio oficial de Jeffrey Brown: <http://www.margomitchell.com/thc/jb.htm>

13 Link a sitios oficiales de Julie Doucet con información sobre su vida y obra : <http://www.juliedoucet.net/>, <http://www.drawnandquarterly.com/artStudio.php?artist=a3dff7dd52e65a>

14 Más información sobre Joe Sacco y su obra en: <http://www.guiadelcomic.com/comics/palestina.htm>

15 Existe escasa información en la web sobre este proyecto de Ezequiel García, pero dejamos el link al blog de la instalación en un espacio público llamada “Creciendo en público”, realizada durante el 2007, donde puede apreciarse parte de su trabajo <http://creciendoenpublico.blogspot.com/>, una breve reseña de “Llegar a los 30” puede verse aquí: <http://comicperu.blogspot.com/2008/01/llegar-los-30-ezequiel-garca.html>

Otro foco de esta tendencia puede verse con la mezcla de blog e historieta del colectivo Historietas Reales (<http://www.historietasreales.com.ar>).

Persépolis de Marjane Satrapi (Norma, 2002). Se trata, sin duda, de la nueva estrella del rubro que llegó a adaptarse al cine el año 2006, ganando un premio en Cannes. La historieta, por su parte, ganó entre varios otros premios el de Salón de Angouleme, quizás el más importante en el rubro.

Aquí se trata de la historia de Marjane, una niña que vive en Irán bajo un régimen fundamalista. Desde muy pequeña logra observar los cambios sociales de los cuales su familia se hizo parte. La historia sigue la vida de Marjane durante varios períodos de su vida, la adolescencia donde intenta llevar una vida normal, pero le es imposible, y, donde, Marjane se identifica con los símbolos culturales de occidente (la música pop). La tercera parte de la historia cuenta su huida a Austria, donde tiene que intentar adaptarse a un contexto completamente opuesto, y, finalmente, en el último tomo, cuenta su regreso a Irán y como debe adaptarse ahora bajo el régimen chiíta del ayatolá.

De línea simple, utilizando el entintado para marcar el contraste blanco y negro, eliminando prácticamente las perspectivas, la obra de Satrapi se distingue por una sutil elección de los elementos a narrar, reduciéndolos al mínimo, utilizando una línea que define los cuerpos y los gestos con simplicidad, ahondando en el carácter bidimensional de la viñeta, y centrándose sobre todo en el punto de vista de la protagonista, Satrapi, hace énfasis en la experiencia política de la protagonista para encontrar ahí los vínculos posibles con lo histórico¹⁶.

Conclusión

Así visto, la historieta contemporánea ha ido abordando zonas similares a otras artes del período tales como las artes visuales, la literatura o el cine, haciendo un paso que va desde la crisis subjetiva de los arquetipos fuertes de identidad (Spiderman, Batman) hasta las cercanías a las zonas de la experiencia, lo cotidiano y lo autobiográfico (Matt, Brown, Doucet, Pekar). Este camino que ha ido estableciendo la historieta, va de la mano con procesos históricos y sociales, incorporando nuevas zonas de interés temático, tales como el género y la sexualidad (Doucet, Satrapi, Crumb, König), la memoria histórica (Maus, Palestina) o la situación política actual (Sacco, Satrapi). Todo ello hace de la historieta un rubro vivo dentro del contexto de las prácticas culturales contemporáneas.

16 <http://www.guiadelcomic.com/comics/persepolis.htm> incluye una reseña y links de utilidad
10 -xx

Bibliografía

Bagge, Peter. (2005). Hate: Ediciones La cúpula.

Brown, Jeffrey. (2003). Unlikely: Top Shelf comics.

_____ (2005). Clumsy: Top Shelf comics.

Clowes, Daniel. (2000). Ghost World: Ediciones La cúpula.

Crumb, Robert. (1996-2004). Obras completas, 1-10: Norma Editorial.

Aidi- Huberman, (2005). Georges. Imágenes, pese a todo: Paidós.

Doucet, Julie. (1999). Diario de NY: Drawn & Quarterly.

García, Ezequiel. (2007). Llegar a los 30: Emecé.

König, Ralf. (1995). El hombre deseado: Ediciones La cúpula.

Matt, Joe. (1999). Peepshow: Drawn & Quarterly.

_____ Pobre Cabrón. (2007): Ediciones La cúpula,

Moore, Alan y BOLLAND, Brian. (1988). The killing joke: DC comics.

Sacco, Joe. (2002) Palestina: Planeta De-Agostini comics.

Satrapi, Marjane. (2002). Persépoli: Norma Editorial.

Spiegelman, Art. (2007). Maus: Emecé.

Bibliografía

Barthes, R., Lo Obvio y lo Obtuso: Imágenes, Textos, Voces, Paidós, Barcelona, 2000.

Darley, A. Cultura Visual Digital. Espectáculo y Nuevos Géneros en los Medios de Comunicación. Paidós Comunicación, Barcelona, 2002.

Debord, G., La Sociedad del Espectáculo, Pre-Textos, Valencia, 2005.

Eisner, Will, El Comic y El Arte Secuencial: Teoría y Práctica de la Forma de Arte más Popular del Mundo. Norma, Barcelona, 2002.

García Pérez, M., Semiótica de la Descripción en Publicidad, Cine y Cómic, Universidad de Murcia, 2006.

Gasca, L., Gubern, R., El Discurso del Cómic. Cátedra, Col. Signo e Imagen, Madrid, 2001.

Hamilton, J., Efectos Especiales de Cine y Televisión, Ed. Molino, Barcelona, 1998.

VVAA, Historia General del Cine. Vol. XII: El Cine de la Era Audiovisual, Cátedra, Madrid, 1995.

Fuentes Digitales

www.cinefagia.com

www.guiadelcomic.com

www.tumaabierta.com

www.wikipedia.org