

A noción de estilo no cómic. Posibilidades para unha revisión diacrónica das tendencias comicográficas¹

Rubén Varillas

[Recibido, xuño 2006; aceptado, xullo 2006]

RESUMO Rubén Varillas pretende poñer de relevo neste estudo a importancia da noción de estilo nas creacións comicográficas como elemento fundamental do seu compoñente icónico e da transmisión de intencións, ideoloxías e pensamentos. Con este fin, emprende un percorrido imaginario polas lecturas realizadas por un hipotético lector afeccionado ao cómic, co obxectivo de demostrar até que punto as decisións estilísticas condicionan a cohesión final da obra artística, e como a falta de liberdade creativa se converteu nun condicionante para os creadores dende as orixes do xénero. Neste repaso analiza aspectos como a traxectoria da caricatura no cómic estadounidense; o papel relevante de Hergé no nacemento da primeira escola de cómic claramente europea, a liña clara franco-belga, que se converteu nun modelo a imitar por autores posteriores; e a evolución do xénero en España dende a súa vinculación exclusiva co mundo infantil ao seu desenvolvemento coa denominada Escola Bruguera e a posterior influencia do *underground*. Finalmente, dedica unha reflexión ao *manga* xaponés, denominación xenérica que acolle autores e obras que abranguen un conxunto de estilos moi diferentes.

PALABRAS CLAVE: cómic, banda deseñada, estilística comicográfica, manga xaponés.

191

ABSTRACT In this study, Rubén Varillas stresses the importance of the concept of style in comic creations, as a basic element in their iconic status and in the transmission of themes, ideologies and ideas. To this end, he embarks on an imaginary voyage through the reading of a hypothetical comic fan, with the aim of showing the extent to which matters of style affect the cohesiveness of the artwork, and how the lack of creative freedom became a factor for the artists from the beginnings of the genre. In this overview he analyses, among other facets, the evolution of caricature in the American comic; the importance of Hergé in the birth of the first clearly European comic genre, the Franco-Belgian, which became the model to imitate for later artists; and the evolution of the genre in Spain, from its exclusive children's niche to its development with the so-called Bruguera School and the later influence of the 'underground'. Finally, he looks at the Japanese *manga* style, which describes a genre encompassing artists and works of many varieties and styles.

KEY WORDS: comic strip, style in comic creations, Japanese manga.

¹ Tradución do orixinal castelán ao galego de Isabel Soto.

A estas alturas da representación, case ninguén discute certas evidencias arredor da arte comicográfica, alcanzadas grazas á perseveranza daqueles autores, lectores e estudosos que creron ver na narración gráfica algo máis que un vehículo para o divertimento popular e as audiencias xuvenís. Case ninguén, dicíamos, lle nega ao cómic a súa natureza narrativa, sen que iso supoña unha subordinación aos mecanismos doutros medios de natureza similar como os discursos narrativos literarios (novela, conto, etc.) ou o cine. Tampouco non se acostuma dubidar da importancia da dobre articulación que sustenta a esencialidade da devandita narración comicográfica: o cómic constitúese arredor da súa dobre linguaxe verbo-icónica, resultante da combinación de palabras e imaxes. Centrémonos momentaneamente na importancia destas últimas.

Cando falamos do compoñente visual ou icónico do cómic, referímonos á súa faceta gráfica máis obvia (ao debuxo de personaxes ou escenarios), pero tamén abarcamos unha serie de ferramentas e instrumentos convencionais que conforman a linguaxe do cómic; referímonos ás liñas de demarcación da viñeta, ao bocadillo, ás onomatopeas ou ás marcas cinéticas. Estes elementos gráficos, como aqueloutros, forman parte desa iconicidade que fundamenta a mencionada dobre articulación do cómic. Por tanto, cando falemos do estilo gráfico dun cómic, deberemos ter en conta que este afecta a todos os apartados que acabamos de mencionar.

O debuxante e crítico norteamericano Robert C. Harvey (1996:9) dá un paso máis na concreción desta idea cando sinala que:

The graphic elements of comic art are woven together to create the warp and woof of the medium's visual nature. For the sake of discussion, we can unravel at least four distinct graphic threads: *narrative breakdown* –the division of a story into panel units; *composition* –the arrangement of pictorial elements within a panel; *layout* –the arrangement of panels on a page and their relative size and shape; and *style* –the highly individual way an artist handles pen or brush (or draws a face or composes a panel or lays out a page or breaks down a story). Although pulling at separate threads like this might threaten to unravel the fabric, discussion of one aspect of graphics almost invariably leads to another, with the result that the visual tapestry always emerges whole.

As tres primeiras desas “catro liñas gráficas diferenciadas”² que Harvey destaca no tecido do cómic, correspóndense cos diferentes niveis de organiza-

² Tradución do autor.

ción do material comicográfico. A *composición* (“layout”) relaciónase co *primeiro nivel de organización*, o que corresponde á arquitectura da páxina; a *secuenciación narrativa* (“narrative breakdown”) referiríase directamente ao *segundo nivel de organización*, o das transicións entre viñetas; por último, a *composición* (“composition”) atinxiría á organización dos elementos dentro da viñeta. As correlacións entre estes tres niveis son esenciais na estruturación visual da narración e da súa correcta decodificación depende a correcta comprensión da historia por parte do lector.

Porén, Harvey menciona unha cuarta febra na construción da armazón visual das narracións gráficas, un factor que concerne e imbrica a todos os demais: o *estilo*. Este, como sinala o crítico americano, afecta ao debuxo dunha cara, pero tamén á construción dunha viñeta ou á planificación dunha páxina; o estilo individual do artista, “o modo en que un artista manexa un lapiceiro ou un pincel”, é o factor definitivo de cohesión que aúna visualmente a todos e cada un daqueles compoñentes visuais ou icónicos esenciais na creación comicográfica, que mencionabamos ao principio destas liñas. Non sucede o mesmo, por exemplo, nunha novela:

Literature is an allographic art. The physical way in which a text is presented—the typeface, color of paper, and binding—does not usually constitute an aesthetically relevant feature of a novel (David Carrier, 2000:30).

193

No cómic, a elección estilística determina non só a natureza individual da obra, senón mesmo os vínculos internos (os lazos cohesivos) que a sustentan. Un mínimo cambio estilístico dentro dunha mesma narración gráfica, terá efectos inmediatos no devir dos acontecementos que se relatan (ou, polo menos, na súa percepción por parte do lector). Isto é algo que viron rapidamente os primeiros creadores do mundo do cómic. Observémolo nun detalle aparentemente nimio: Walter Kelly, creador dunha das tiras máis célebres na historia do medio, *Pogo*, utilizaba un estilo gráfico moi próximo ao dos autores da factoría Disney (Gofredson, Barks, etc.) para salpicar o tapiz político e social da Norte América dos anos cincuenta coa súa ironía irreverente camuflada tras unha fábula de animais amábeis; cada animalíño sabio de *Pogo* (Fig. 1) respondía a un modelo de conduta estereotipado. Pero Walter Kelly descubriu, ademais, que a súa mensaxe era aínda máis efectiva se as actuacións dos seus personaxes se vían subliñadas pola elección tipográfica dos seus globos de diálogo, de modo que:



Figura 1

...Kelly llega a los extremos de emplear innovadoramente con tal objetivo los tipos de letra de los “balloons”, haciendo hablar al ultraderechista Deacon Mushrat en caracteres góticos o al “agresivo ejecutivo” P.T. Bridgepot en caracteres de titulación publicitaria o periodística, recursos luego muy imitados (Javier Coma, 1982-1983:306-307).

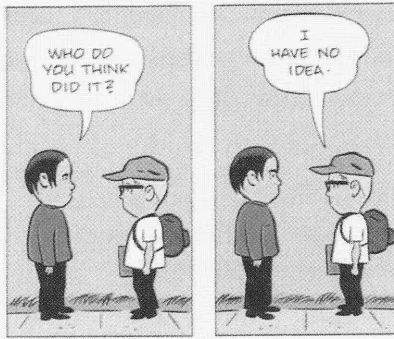


Figura 2

Algúns autores levaron a iniciativa de Kelly moito máis alá da simple imitación. Sinalabamos unhas liñas máis arriba, o papel do estilo (do cambio estilístico, máis ben) como marca de transición entre dous niveis de narración. Mesmo encontramos casos nos que a alternancia estilística adquire un rol protagonista no tempo da narración, sobre todo polo que respecta á alternancia de puntos de

vista, voces narrativas e metarrelatos. É o caso de cómics como *El artefacto perverso* de Federico del Barrio, *Cages*, de Dave McKean ou do moi recente *Ice Haven* (figs. 2 e 3), de Daniel Clowes. Neste último, o americano leva a proposta estilística a extremos de ousadía descoñecidos, modificando voluntariamente o seu estilo gráfico en cada unha das partes que compoñen a súa historia, dependendo dos puntos de vista e personaxes elixidos ou das súas intencións narrativas³.

A pregunta que nos xorde neste punto é, resulta o estilo na creación comiográfica un factor inextricabelmente unido á individualidade da obra ou do

³ O xogo estilístico, como se pode apreciar nas figuras 2 e 3, afecta mesmo a decisións tan pouco habituais como as da cor da páxina.

creador, como suxería Robert Harvey? Intentaremos resolver esta dúbida ao longo das páxinas seguintes. Pero permítasenos empezar cun exercicio de abstracción de natureza estereotipada: imaxinemos un lector español de cómics nacido ao redor de 1970, isto é, suficientemente novo como para estar ao tanto das tendencias e cambios editoriais xurdidos nos últimos dous ou tres lustros, pero maior como para ter participado da primeira corrente de interese adulto polo cómic no noso país alá polos anos setenta. Se lle botásemos unha hipotética ollada á biblioteca dos cómics acumulados por este afeccionado ao longo da súa vida lectora (supoñéndolle moita constancia e un interese alto polo mundo das narracións gráficas), poderíamos encontrar que durante a súa infancia o noso amigo lector estivo en contacto directo cos personaxes da Editorial Bruguera, grazas á pléiade de bandas deseñadas (*Súper Mortadelo*, *Mortadelo Especial*, *Súper Zipi y Zape*, *Súper Sacarino*, *Súper Carpanta*, etc.) e recompilacións (Colección Olé), que saía das súas imprentas; a mesma editorial satisfaría seguramente as súas ansias aventureiras coas célebres adaptacións gráficas de grandes obras literarias (“Famosas Novelas”) e coa reedición de clásicos da historieta española de aventuras como o *Capitán Trueno* (“Capitán Trueno Color”) ou *El Jabato* (“Jabato Color”). Existe igualmente a opción de que este lector ficticio tivese chegado aos cómics de aventuras grazas ás bandas deseñadas “herdadas” de seu pai, que podería terlle transmitido o seu amor polos Gago (*El Guerrero del Antifaz*), Iranzo (*El Cachorro*) ou o gran Boixcar (*Hazañas Bélicas*, *Flecha Negra*, etc.)

Moi pouco despois, ou case simultaneamente, o noso aínda novo devorador de cómics, descobre o mundo de Disney a través da revista semanal *Don Mickey* (Editorial Montena) ou os libros de *Películas* (de Ediciones Recreativas) e, moi efemeramente, aos personaxes da liña clara franco-belga, grazas ao *Spirou Ardilla* (Editora Mundis).

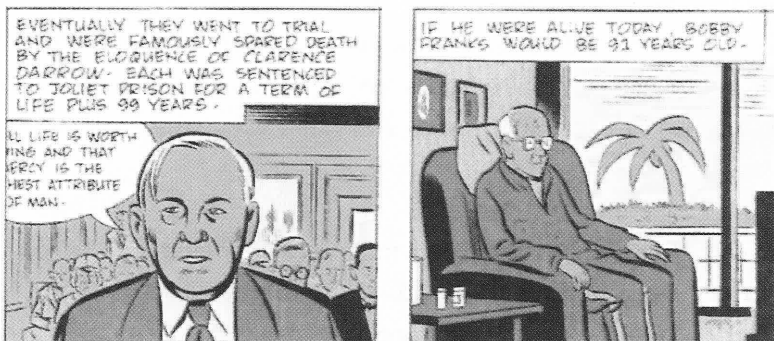


Figura 3

Cos anos, os seus gustos esíxenlle emocións fortes e ábrese entón ante si o universo case infinito dos superheroes de Marvel e DC, publicados en España por Vertice e Novaro, entre outros.

Nos seus primeiros anos de instituto, grazas aos seus primos e irmáns maiores, chégalles a hora ás revistas para adultos; nas súas mans caen números soltos de *Rambla*, *Metal Hurlant*, logo, *El Cairo*, *Totem*, *Zona 84*, *Cimoc* e, por suposto, *El Víbora*. Grazas a elas descobre as ansias experimentadoras dos “autores” europeos e hispanoamericanos dos setenta e os míticos xenios do *underground* americano dos anos sesenta.

Neste punto, con case vinte anos, a súa efusión lectora sofre unha lixeira freada durante algúns anos, salpicados esporadicamente pola lectura dalgún cómic que parece saírse do habitual aínda que aparentemente recorra a modelos coñecidos: o noso lector descobre autores como Alan Moore, Bill Sienkiewitz, Frank Miller ou Katsuhiro Otomo.

196

A segunda década dos noventa sorpréndelle co afianzamento do formato álbum e (grazas á súa integración no mercado laboral) con diñeiro fresco no peto. Comeza a interesarse polo manga, que até ese momento tan só parecía dirixido a un público infantil, pero no que el empeza a descubrir un campo de inmensas posibilidades creativas grazas a autores como Satoshi Kon, Ryuchi Ikegami ou Hisashi Sakaguchi.

Durante os anos seguintes, cun interese renovado polo cómic independente, polos autores europeos e polos novos creadores españois, descobre a caterva de debuxantes canadenses de Drawn and Quarterly que, progresivamente, van aparecendo en España grazas a editoriais como La Cúpula ou La Factoría de Ideas; adéntrase na busca de novos camiños que emprenden publicacións como *Nosotros Somos los Muertos* e busca na importación a través de Internet a figuras esenciais aínda non editadas en español, como os Chris Ware, Spiegelman ou Marc Hempel (todos eles publicados con éxito notábel na actualidade).

Estes días, grazas ao concienzudo e meritorio labor editorial levado a cabo polas moitas pequenas editoriais xurdidas no noso país a partir do ano 2000, o noso lector continúa descubrindo autores que sitúan o cómic nunhas cotas de excelencia artística que nin tan sequera podía imaxinar algúns anos antes.

Esperemos que este traballoso percorrido nos resulte rendíbel en termos expositivos. Se seguimos con atención a listaxe de creadores, editoriais e publicacións, chegaremos á conclusión de que entre as obras e autores citados (case todos eles moi coñecidos para calquera afeccionado) apenas existen elementos comúns que permitan unha sistematización coherente en escolas, estilos ou épocas. Por sorprendente que poida parecer, isto é o habitual na análise historiográfica ou mesmo estilística do cómic. Cando se fala da narración gráfica, altérganse cunha alegría inhabitual noutras manifestacións artísticas, criterios xeográficos, cronolóxicos e estilísticos. No percorrido imaxinario que tivemos a ben levar a cabo sobre o noso lector ideal, tecimos unha biografía lectora perfectamente lóxica e recoñecíbel para calquera afeccionado en termos de cronoloxía editorial. Unha mirada atenta, non obstante, permitíranos discernir que o noso discurso manexou indiscriminadamente criterios xeográficos (cómic *manga*), factores de estilo (“liña clara franco-belga”), motivacións editoriais (autores de Bruguera, o “cómic independente”), interpretacións socioculturais (cómic *underground*) ou clasificacións puramente xenéricas (cómic de superheroes). Non parecería serio, nin lóxico, aplicar un criterio similar a calquera outro tipo de discurso artístico, fose este visual, verbal ou de calquera outra natureza.

197

Deberemos orientarnos por unha ou outra liña cando falemos do cómic. Poderemos atender a criterios xeográficos, cronolóxicos ou estilísticos, pero haberemos de ser rigorosos na súa aplicación e exhaustivos na análise das súas interseccións. O de estilo, por exemplo, é un factor basicamente atribuíbel a consideracións formais (que son as que viñemos manexando dende un comezo). Por tanto, cando falemos de escolas ou movementos estilísticos, teremos que apoiarnos en factores como a modulación da liña, a elección do recheo, o uso da cor, a técnica de debuxo ou, noutra orde de cousas, a estruturación visual da páxina ou o uso das iconas. O debuxante enfróntase a un exercicio de selección que condicionará á súa vez o proceso de representación que pretende levar a cabo. Non é este, con todo, o espazo nin o momento adecuado para desglosar o catálogo das variantes e os instrumentos técnicos que condicionan a “creación” de estilo; quen estea interesado nese campo debería recorrer, entre outros, a estudosos como Daniele Barbieri (autor dunha obra esencial como *Los lenguajes del cómic*). Coa súa particular claridade expositiva, o autor italiano sinala:

...el dibujo, como cualquier otra técnica de producción de imágenes, se ve obligado a *hacer una selección* de las características del objeto que quiere

representar. No todas las características son igualmente eficaces para dar la idea del objeto, sea porque son perceptivamente, irrelevantes, sea porque son imposibles de reproducir con el dibujo (por ejemplo, olores y sonidos característicos del objeto), pero muchas de estas características pueden ser utilizadas más o menos con la misma eficacia (1991:25).

As súas palabras concretan o noso razoamento na dirección adecuada, na busca deses elementos distintivos que discriminan a natureza individual de cada estilo; esta evidencia amósase aínda máis clara cando engade:

Este subrayado de aspectos puede hacerse de innumerables modos: con la línea del dibujo, con el encuadre, con la exasperación caricaturesca de ciertas características, con la ambientación, con la correspondencia entre la imagen de una viñeta y las imágenes de las viñetas circundantes, y demás (1991:26).

198 O discurso de Barbieri devolveunos practicamente ao mesmo punto no que estabamos coa cita de Robert C. Harvey. Non obstante, abriunos camiño cara á primeira porta que deberemos cruzar nese labirinto de “características” entre as que o debuxante debe “seleccionar” as súas opcións de representación⁴. Probabelmente o primeiro destes limiares sexa o que separa a elección entre o “debuxo caricaturesco” e o “debuxo naturalista”.

A distinción está marcada, en todo caso, pola propia evolución histórica do medio. O cómic nace en Europa durante a primeira metade do século XIX (se non antes)⁵ e faino como evolución das ilustracións satíricas aparecidas nos periódicos da época. A secuenciación dunha situación en diferentes escenas, e mesmo o uso do globo en ilustracións, aparecía xa en artistas dos séculos XVII

⁴ Unha elección que, a maior parte das veces, responde a procesos totalmente subxectivos e mesmo intuitivos por parte do creador. Non nos gustaría ofrecer unha falsa idea de sistematización no proceso de creación de estilo; a natureza das eleccións persoais e estéticas por parte do artista, está suxeita a factores impredicibeis (tradición e contexto, influencias, dotes naturais, necesidades económicas, etc.), sobre os que resulta complicado xeneralizar.

⁵ Non hai tempo agora para disertar acerca das razóns que pouco a pouco e razoabelmente recomentan desestimar a data de 1898 como orixe do cómic. Cada vez menos autores (mesmo dentro da corrente crítica americana) aceptan a dubidosa paternidade de Richard F. Outcault e o seu *The Yellow Kid*. Case todos os trazos esenciais da narración gráfica atópanse xa en autores europeos do século XIX como Rodolphe Töpffer, Wilhem Busch, Caran D’Ache ou os españois Joaquín Xaudaró e Pellicer (e non necesariamente nun grao de desenvolvemento menor ao que mostraban as pranchas do americano).

e XVIII, porén, é no seguinte século cando se aproveita o recurso de forma máis ou menos esporádica para a crítica social e política; e non será até os primeiros anos do século XX cando o medio observe a súa evolución formal definitiva, fundamentada no éxito popular dos cómics na prensa estadounidense. A súa orixe crítico-satírica condicionará, loxicamente, a elección estilística. Non é de estrañar entón que, durante eses primeiros trinta anos do século XX, o cómic recorra á caricatura como modelo estético.



Figura 4

Non obstante, aínda que moitos dos ilustradores políticos do século XIX recorrían a unha caricaturización leve que permitise identificar os personaxes reais obxecto do seu escarnio, o cómic nestes primeiros anos caracterízase por un uso máis radical (polo expresivo e abstracto) da caricatura. Debemos buscar as razóns na diferenza de obxectivos: o cómic que comeza a aparecer na prensa non ten xa uns obxectivos críticos personalizados, senón unhas intencións lúdicas e, ao sumo, lixeiramente paródicas. Por iso, o estilo gráfico tiña que orientarse cara a uns personaxes máis universais e menos recoñecíbeis. Scott McCloud explícao á perfección no seu imprescindible estudo *Cómo se hace un cómic. El arte invisible*⁶ (Fig. 5).

O estilo caricaturesco, como vemos, non sempre ten unha finalidade crítica. Durante esas primeiras décadas, a parodia socio-política que personaliza-

⁶ Desafortunada tradución para a primeira edición española de *Understanding Comics. The Invisible Art* (1993). Recentemente, Astiberri reeditou a obra en español baixo o máis acertado título de *Entender el cómic. El arte invisible* (2005).

ban series clásicas como o mesmo *Yellow Kid, Bringing Up Father* de George McManus (Fig. 6), ou os *Katzenjammer Kids* de Rudolph Dirks, convivían con outras series nas que a caricatura cumpría unha función puramente evocativa, ou mesmo distanciadora; referímonos aos cómics que recorrían ao “humor abstracto”⁷: á primeira grande obra mestra do medio que foi *Little Nemo* de Winsor McCay, a *Kin-Der-Kids* de Lyonel Feininger ou a *Upside-Downs* de Gustave Verbeck (un cómic que podía lerse ao dereito e ao revés); o paso do tempo demostraría que o uso da caricatura nin tan sequera ten porqué ser humorístico: aí está para demostralo a forza do drama alegórico no *Maus* de Art Spiegelman, a crueza expresionista do xénero negro de *Alak Sinner* de Muñoz y Sampayo, ou a evocación poética na anécdota cotiá de *La vida está bien si no te rindes*, de Seth.

De feito, a evolución do estilo caricaturesco durante os primeiros anos do cómic americano, segue varias liñas que en certo sentido están condicionadas pola función das series que as acollen:

Estas bandas norteamericanas, salvo en raras excepcións, debieron su éxito a una simple comicidad costumbrista, sobre todo en el período comprendido entre 1900 y 1928. Niños, individualmente o en grupos, familias de la clase media y alta, casi siempre con hijos de corta edad, y animales parlantes compartieron el estrellato en estos *comics* (V. G. Samaniego, 1971:19).

Aqueles cómics que se centraban nese costumismo social e político, normalmente recorrían a unha liña de caricatura lixeira, próxima á dos ilustradores políticos do século XX; un estilo que mantiña certo apego ás proporcións naturalistas e que centraba a súa busca da comicidade na deformación amábel dos rostros. Esta liña de debuxo atopa o seu referendo clásico en obras como a xa citada *Bringing Up Father* (1913), de George McManus, que debuxaba un cadro pintoresco dunha familia de clase alta estadounidense, uns novos ricos cun cabeza de familia que non acaba de adaptarse á súa nova situación de bonanza. Na figura 6 observamos o trazo limpo e uniforme de McManus que preconiza unha liña clara sen máis contrapunto visual que a cor negra das levitas e os sombreiros de copa do *pater familia*. O estrito clasicismo de *Bringing Up Father* facíase extensivo a unha organización tradicional dos materiais en tiras regulares de catro ou cinco viñetas e a unha planificación baseada exclu-

⁷ Richard Marschall, 1982-1983:281-288.

sivamente no uso de planos enteiros⁸. Os seus personaxes estilizados e lixeiramente caricaturescos (aínda que algúns deles, como a bela filla, beban dunha estética modernista) contrastan cun tratamento dos escenarios practicamente realista. A elegancia do conxunto condúcenos inexorablemente ás comparacións cos seus semellantes decimonónicos.



Figura 5

No outro extremo estaban os debuxantes que optaban por unha caricatura máis acentuada, aplicada sobre todo a personaxes dun humor máis absurdo, especialmente aos “animais sabios” que poboaban as tiras e páxinas periodísticas. A influencia máis obvia neste caso atopábase nos caricaturistas do século anterior máis decididamente impulsados cara á ilustración humorística, como Wilhelm Busch, e en ilustradores do século XIX de contos e fábulas, como John Tenniel ou Walter Crane. O *Krazy Kat* (1910) de George Herriman, por exemplo, baixo os seus personaxes esquemáticos de aparencia infantil e a súa caricatura de contornos redondeados, encerraba unha agresividade e un afán de experimentación formal, que abriu numerosas portas a varias xeracións de autores posteriores.



Figura 6

⁸ O plano enteiro é o que abarca a visión do corpo enteiro dun personaxe. Co paso do tempo, e en gran medida grazas á influencia do cine, a linguaxe comicográfica traballará coa alternancia de planos, encadres e angulacións como mecanismo narrativo esencial á hora de dinamizar as súas narracións.

A liña de *Krazy Kat* (Fig. 7) é modulada⁹ e moito máis nerviosa que a que empregan McManus ou Outcault; ademais, Herriman recorre a diversas fórmulas de recheo (dende a mancha negra, ao raiado irregular) que crean uns contrastes moito máis evidentes en termos visuais. Pero o que aquí máis nos interesa é a aposta decidida de obras como *Krazy Kat* pola caricatura en termos absolutos, como mecanismo de abstracción por medio da deformación humorística do real. Unha busca similar á que iniciou Rudolph Dirks en 1897 cos seus *Katzenjammer Kids*, e da que algúns anos despois beberían, entre outros, os personaxes de Walt Disney.

202



Figura 7

Nas mesmas datas, en Europa e en España o cómic non acababa de perder o seu estigma de medio infantil. Ademais, non é até os anos trinta, cando comeza a incorporar dun modo sistemático os achados narrativos e estéticos dos cómics estadounidenses. Durante o primeiro terzo do século XX, a case totalidade das narracións gráficas europeas incluían pés explicativos e prescindían de globos de diálogo e do resto de recursos comicográficos habituais.

Temos un exemplo evidente no noso país. As publicacións decanas da industria española do cómic, como *Dominguín*, *Pulgarcito* ou *TBO* (a que deu

⁹ Falamos de *liña pura* ou *liña plana* (a que mantén o mesmo grosor) por oposición a *modulada* (cun grosor diferente segundo as necesidades do debuxo). A modulación do trazo depende dos materiais de debuxo que empregue o artista: aqueles que usan un pincel, por exemplo, buscarán contornos modulados, fronte aos que prefiren a uniformidade que ofrecen os rotuladores ou o *rotring*. Para obter unha maior información sobre o tema, recomendamos a lectura de *Los lenguajes del cómic* (Barbieri, 1991:27-34).

nome ao medio no noso país por un tempo) manteñen un arcaico formato decimonónico (series regulares de ilustracións con texto ao pé) por esixencias editoriais até ben entrada a década dos trinta. Non obstante, uns anos antes, algúns autores como K-Hito, Miguel Mihura ou Francisco López Rubio xa empezaran a consolidar un cómic diferente, moderno:

Característica general de todos ellos es la simplificación del dibujo, la composición esquemática y el desarrollo del lenguaje expresivo (...) en el que se integran total y perfectamente texto y dibujo, con el uso constante del bocadillo, con onomatopeyas, con signos cinéticos y signos metafóricos, y logrando, cuando la historieta es muda, una acertada utilización de los tiempos muertos; con todo lo cual y mediante una inteligente planificación, estos dibujantes alcanzan un ritmo narrativo de gran modernidad (Antonio Martín, 1978:83)¹⁰.

A partir dos anos trinta, as publicacións españolas e europeas desenvolven o seu labor dentro duns canons propios, non moi afastados estilisticamente da liña principal que definimos para as obras caricaturescas do cómic americano (neste caso, insistimos, dirixidas sobre todo a un público infantil). O exemplo de Tínez (Juan Martínez) de 1936 (Fig. 7) constitúe un caso relativamente tardío (aínda que temperán para o TBO, se atendemos ao que publicaba neses anos) da influencia que H-Hito e os seus compañeiros tiveron en autores posteriores. O debuxo é esquemático e rudimentario, pero moi efectivo nas súas intencións expresivas. A repetición no uso de planos enteiros e a súa sinxela planificación dan fe de certa inexperiencia, aínda que observámos xa un uso aceptábel dos globos de diálogo e mesmo das liñas cinéticas. O estilo de Tínez, funciona sobre as mesmas bases caricaturescas que movían a Herriman ou Dirks, cuns personaxes moi icónicos (aínda que non alcance a pericia técnica daqueles). Nel encontramos, non obstante, a liña estilística que conservaría a revista e a maioría dos seus autores clásicos, como Coll ou Benejam.

En Estados Unidos, todo cambiará a raíz da Depresión do 29. A seriedade do momento político e económico translócese nun auxe crecente de cómics igualmente máis sobrios. O heroe empeza a ocupar as páxinas dominicais e as

¹⁰ Antonio Martín é probabelmente o maior especialista nas orixes do cómic no noso país xunto a Salvador Vázquez de Parga. Na súa *Historia del cómic español: 1875-1939* (1978), o crítico dá boa mostra deses primeiros pasos do cómic hispano na súa busca dunha linguaxe moderna e unha identidade propia.

tiras diarias dos periódicos. Dentro desta conxuntura, como a caricatura resulta pouco rendíbel en termos estéticos á hora de crear personaxes épicos, os debuxantes empezan a buscar referentes para os seus heroes dentro do campo

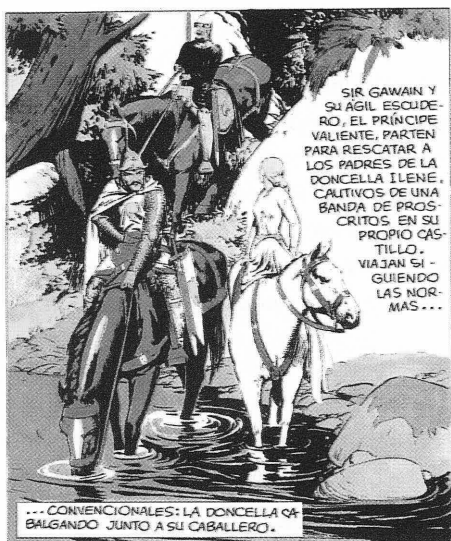


Figura 8

da imaxe realista. Os personaxes de Alex Raymond (*Flash Gordon*) e Harold Foster (*El Príncipe Valiente*) (Fig. 8) lémbrennos moito máis a iconografía do romanticismo pictórico que a dos caricaturistas posteriores. Destaca nestes e noutros autores do momento, o manexo preciso das proporcións clásicas na creación de rostros e na anatomía dos personaxes, a elaboración minuciosa na recreación de escenarios, a composición case pictórica das escenas, etc. A liña de contorno tórnase precisa e detallada, unha liña modulada moito máis

204

barroca no seu trazo, e as tramas e o emprego da cor adquiren un protagonismo descoñecido na busca de efectos expresionistas no tratamento da luz (nunha clara influencia cinematográfica).

Cando en 1938 os heroes se “converten” en superheroes e preludian o apoio do *comic-book* como o formato estrela para novas aventuras, case todos os argumentos estéticos da épica comicográfica están xa asentados na industria. A aparición de Superman en xuño dese ano, abre a espita para toda unha morea de heroes en calzóns que haberán de suavizar os duros acontecementos bélicos que se preparaban en Europa e a aquel lado do Atlántico. Tras dun maior dinamismo e esixidos pola necesidade constante de materiais, os novos heroes perden en virtuosismo gráfico o que gañan en popularidade. Sempre hai excepcións, dende logo; éo Milton Caniff que, cuns heroes máis humanos (homes de fortuna, pilotos e heroínas fatais), se lanza cara a un proselitismo indisimulado pro-americano destinado a levantar a moral das tropas en pleno conflito mundial. O talento gráfico de Caniff e o seu uso maxistral da iluminación mediante un uso extensivo do sombreado colócanos á altura dos máis grandes.

En España a situación política, despois da Guerra Civil, é moi diferente, pero a necesidade de heroes que levanten o ánimo dunha poboación entregada ás penurias da posguerra condiciona igualmente a industria do ocio comicográfico. En pleno auxe do humor caricaturesco da liña Bruguera e TBO e coa sombra da censura atenta ante calquera físgoa crítica, os heroes españois aséntanse entre os sectores xuvenís (recordemos que en España o cómic foi cousa de nenos durante décadas). Entre todos eles (os convencionais *Roberto Alcázar y Pedrín* ou *El Guerrero del Antifaz*), algúns personaxes como *Cuto* (1941), do gran Jesús Blasco, parecían ir un pouco máis lonxe que os seus coetáneos polo que respecta aos seus logros estéticos e artísticos. Blasco bebía das fontes do cómic americano e as pranchas da súa serie recollían aquel naturalismo épico de Foster e Raymond, sen perder de vista a peculiaridade xeopolítica do seu contorno¹¹.

Non fixera falta discurrir tanto para chegar á conclusión de que o estilo dunha obra artística de natureza gráfica ou parcialmente gráfica (como neste caso), tanto ten se nos referimos a pintura, cómic ou fotografía, depende en gran medida dos avatares histórico-artísticos que a contextualizan e, sobre todo do proceso de comparación-aprendizaxe-descubrimento desenvolvido a partir dos traballos precedentes. Dito doutro xeito, da adaptación do material coñecido (influencias) ás novas necesidades expresivas do momento e do autor.

Só así seremos capaces de interpretar unha das etiquetas máis exitosas que habitan o confuso caixón de ferramentas da historiografía comicográfica: a da “liña clara franco-belga.”

Se dixemos que o cómic europeo non conseguiu saír do seu pequeno e ortodoxo armario até a década dos trinta, faremos ben en afirmar que as chaves estaban en poder do señor Georges Remi, alias Hergé. E non se debe esta afirmación tanto á súa condición de pioneiro (houbo outros autores de cómics europeos de mérito antes ca el, mesmo dentro do seu país, como Saint-Ogan), senón ao seu papel relevante no nacemento da primeira liña-escola de cómics profundamente europea, a liña clara franco-belga. Ou talvez non sexa exacto falar de escola?

¹¹ Xa é célebre a lectura dalgunhas das viñetas de *Aventura en Oriente* de Cuto, en clave alegórica, como reflexo histórico do bombardeo de Guernica.



Figura 9

Case ao tempo que *Tintin*, Hergé crea as súas *Aventuras de Totor*, arredor das andanzas dun mozo *boy-scout* tremendamente parecido ao novo e popular periodista da perrera. Nas *Aventuras de Totor*, Hergé aínda usa case exclusivamente os pés de foto tan habituais nas narracións gráficas do noso continente. Non sucede así con *Tintin aux Pays des Soviets* (1929), a primeira das aventuras da súa máis famosa creación (Fig. 9). O estilo de Hergé baséase na caricatura (moito máis acentuada nos primeiros números do personaxe), e na pureza dunhas liñas de contorno uniformes e moi claras no deseño de fondos e personaxes. Se nos decidísemos a rastrear as fontes da célebre “liña clara” de *Tintin*, descubriríamos que andamos sobre un solo coñecido. O propio Hergé recoñeceu ao longo da súa vida a enorme influencia que nel tivo o xa mencionado Saint-Ogan, cos seus coñecidos personaxes *Zig et Puce*; pero nos seus anos de mocidade a mans de Hergé chegaron tamén periódicos dende o outro lado do océano:

Hergé descubrió en ellos las tiras que servirían de catalizador de su obra: *Bringing Up Father* (...) de George McManus, *Krazy Kat*, de George Herrimann y *Katzenjammer Kids*, de Rudolph Dirks. El trabajo de McManus le pareció particularmente instructivo y atractivo. En él encontró inspiración y una sólida dosis de humor. Además, los *cartoonist* americanos dibujaban a sus personajes con una nariz encantadoramente simple y expresiva, una idea que Hergé explotó en su nueva creación (Michael Farr, 2002:18).

Se comparamos as figuras 6 e 9, estaremos de acordo en que a liña clara do debuxante belga nos seus comezos non é moi diferente do estilo que mostraban moitos autores estadounidenses de comezos de século. O mérito de Hergé estivo en reutilizar un modelo estético coñecido con tramas argumentais de aventuras máis próximas ás que ilustraban as peripecias dos heroes realistas da historia do cómic. As páxinas de *Tintin* son tremendamente humorísticas, pero as súas aventuras desenvólvense sobre un transfondo narrativo que busca certa transcendencia dentro do xénero de aventuras. Hergé apóiase no universo do real á hora de documentar as súas historias en todos os seus planos (cronolóxico, histórico e cultural), feito que se transloce no uso habitual de escenarios realistas que contrastan co deseño caricaturesco dos seus personaxes. Deste modo, o lector puido apreciar en *Tintin* certos valores antropolóxicos e un exotismo cultural, que o afastaban da liña tradicional dos cómics caricaturescos puramente humorísticos.

Co paso dos anos, a liña clara de Hergé foise conformando coa súa personalidade definitiva, a que converteu o estilo do seu autor nun modelo a imitar, case nunha icona. No debuxo de Hergé recoñecemos moitos dos que viñeron detrás del, a Edgar-Pierre Jacobs (Fig. 10), a Jije ou, moito despois, a Yves Challand. Precisamente este último demostra a validez do modelo franco-belga unindo as influencias do estilo sobrio de Hergé coas doutros clásicos da liña clara máis decantados pola caricatura puramente humorística, como o propio Rob-Vel ou Jije (o primeiro foi o creador de *Spirou*, personaxe que perfeccionou o

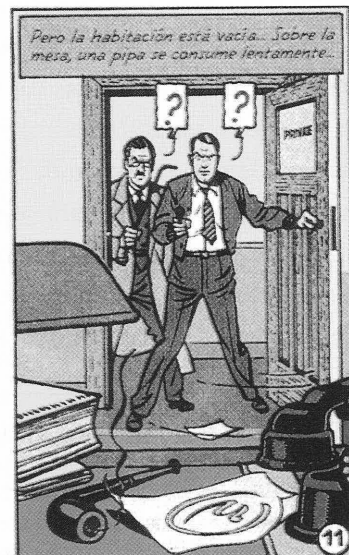


Figura 10

segundo)¹². O estilo áxil e detallista de Chaland déixase influír polas correntes arquitectónicas e a arte tanto clásica como da súa época, de igual maneira que os seus personaxes sempre parecen salpicados por un halo de modernidade reflectida sobre todo nos seus vestidos e peiteados (Fig. 11). O seu virtuosismo gráfico e o seu dominio absoluto da linguaxe comicográfica (cunha mención especial ao seu manexo dos mecanismos icónicos e ao manexo da temporalidade) reflíctense en cada unha das súas meticulosas viñetas, nas que o xogo de encadres e o dominio da perspectiva adquiren un papel dominante.



Figura 11

208

Curiosamente, algúns dos autores españois máis representativos de finais dos setenta e principios dos oitenta, móstranse claramente debedores da liña clara franco-belga e de figuras como Chaland. Max é un debuxante de longo percorrido con numerosos cambios estilísticos e evolucións na súa carreira artística. O autor barcelonés, nesa busca constante de camiños estilísticos, abandonou a vereda das influencias *underground* para recrear ao seu xeito o concepto da liña clara: cunha aproximación á caricatura semellante á de Chaland, pero subliñada, se cabe, por unha intensificación do compoñente xeométrico e a angulación nas formas das súas figuras, Max crea secuencias de gran beleza plástica e un acabado impecábel, de aparencia case mecánica. Cunha liña moi modulada que lle axuda no uso da perspectiva, Max nesta etapa utiliza con contagotas o recheo para lograr efectos estilísticos moi concretos. Como vemos na Fig. 12, Max, ao igual que Chaland, tamén adapta o modelo da liña clara á realidade do seu tempo introducindo xeografías urbanas recoñecíbeis dentro do seu esquema de caricatura estilizada.

¹² Fálase de dúas escolas principais dentro da liña franco-belga: a de Bruxelas (cos Hergé e Jacob como máximos representantes) e a de Charleroi (con Jije ou Franquin); en realidade a distinción atende a motivacións editoriais, condicionadas pola cidade en que uns e outros publicaban (Editions du Lombard en Bruxelas, editores da revista *Tintin* e Editions Dupui en Marcinelle-Charleroi, que publicaron *Spirou*). Porén, é certo que os autores de Bruxelas normalmente trataron temas máis serios (máis próximos á intriga ou á aventura) e foron máis sobrios na súa concepción gráfica que os autores de Charleroi, definitivamente decantados cara á caricatura humorística.



Figura 12

Moito máis evanescente é o estilo do seu amigo e compañeiro de aventuras editoriais Pere Joan (Fig. 13). O que no barcelonés Max era perfección de trazo e un acabado perfeccionista, transfórmase para o valenciano en esbozo inacabado e suxestión. A consciencia pictórica do autor reflíctese non tanto no trazo, limpo (aínda que non sempre cos contornos cerrados), espeso e modulado ou nas súas formas voluptuosas, senón no manexo da cor e a súa busca consciente da figura imprecisa, case esbozada como forma esencial de expresión. A liña clara de Pere Joan encerra contradicións aparentes respecto a todo o que dixemos até o momento do modelo estilístico que o guía en última instancia, pero, por esa mesma razón, constitúe un exemplo valioso das posibilidades ilimitadas na evolución do estilo a partir duns referentes, así como da dificultade á hora de establecer uns parámetros definitivos na conformación dos seus límites.



Figura 13

Pero moito antes de que os Max, Pere Joan, Mique Beltrán ou Daniel Torres se apropiasen e fixesen seus algúns dos postulados franco-belgas, no noso país, os debuxantes de cómics tiveran que lidar cos severísimos condicionantes sociopolíticos que desembocaron no papel preponderante da censura. Nesta loita entre o xenio creativo (ao que se lle supón unha necesidade de liberdade) e as restricións ideolóxicas e editoriais, o debuxante español tivo que enfrontarse cos brazos espidos:

El aislamiento español a lo largo de los años cuarenta repercutió de algún modo en que los autores de *comics* humorísticos evitaran la supeditación a modelos foráneos (más bien antipáticos al régimen franquista en los años anteriores al acercamiento a Estados Unidos) y se volcaran en el retrato caricaturesco de nuestra posguerra. Se produjo así una creciente conexión de creadores y público y una gradual incidencia de algunas publicaciones infantiles en sectores adultos (Javier Coma, 1988:50).

Este cómic humorístico de posguerra centrouse nun tratamento do humor absurdo levado a extremos caricaturescos. Cunha liña gráfica herdeira dos autores de *Buen humor* (onde colaboraban os K-Hito, Mihura e López Rubio), *TBO*, *Pulgarcito*, florece unha pléiade de novos autores que traballarán en nómina para *TBO* (Marino Benejam, coa súa *Familia Ulises*, ou Coll) e sobre todo para Bruguera (que baixo a antiga denominación de El Gato Negro, publicaba diversas revistas, entre elas *Pulgarcito*). Todos eles tiñan unha serie de trazos comúns: os seus personaxes eran tipos correntes, en moitas ocasións, personaxes sufridos e auténticos perdedores daquela España que lles tocara vivir (quen non lembra a inercia cara ao fracaso de personaxes como *Carpanta*, *El reportero Tribulete* ou *Petra, criada para todo*). Porén, a censura nunca viu neste uso de personaxes prototípicos un motivo de preocupación; amparados tras unha caricatura moito máis esquemática que a dos seus coetáneos europeos e americanos, a que se deu en chamar a “Escuela Bruguera”¹³ (por razóns evidentes), levaba a parodia a uns límites de absurdo argumental e iconicidade visual tal, que os seus cómics nunca pareceron traspasar a fronteira do humor infantil:

En el aspecto gráfico, la deformación caricaturesca llegó a ser extrema. Se construyó un mundo de hombres bajitos con grandes narices –representación del ciudadano medio– y de jovencitas esculturales. En ese mundo, los chichones alcanzaban dimensiones descomunales, los personajes andaban o corrían elevados sobre el nivel del suelo, las caídas llegaban a perforar el suelo y los saltos a romper la línea superior de la viñeta; un mundo de movimiento desorbitado, plagado de onomatopeyas, de signos metafóricos, cuya exageración arrancaba, con una sola mirada, más de una carcajada (Salvador Vázquez de Parga, 1982-1983:54).

O certo é que a Escola Bruguera, na súa busca dun humor sen escusas, ía no seu tratamento da caricatura máis lonxe que os referentes máis obvios

¹³ Cuxa popularidade cobrou plena actualidade pola publicación de dúas obras dedicadas á súa historia editorial e aos seus autores.

que se nos poidan vir á mente dentro da liña de humor absurdo americano (Herriman, Cliff Sterret, Charles Schulz) e mesmo europeo (Jije, Franquin, Peyo). Dentro desas coordenadas, o labor de organización dos materiais gráficos e a planificación das historias (xeralmente coa extensión dunha páxina) por parte dos debuxantes de Bruguera era bastante convencional: uso sistemático de estruturas reticulares en cinco ou seis filas de tres viñetas cada unha, ordenadas case simetricamente; predominio absoluto dos planos medios e enteiros cun punto de vista frontal; historias de enredo cun *gag* final que acentúe a frustración cómica do personaxe, etc.

Probabelmente o autor que mellor rendemento obtivo (en todos os sentidos) da sublimación dos “trazos Bruguera” foi Ibáñez, o creador de *Mortadelo e Filemón* (Fig. 14). As primeiras historias da célebre parella de detectives (publicadas por vez primeira en 1958, nas páxinas de *Pulgarcito*) non son moi diferentes en termos comicográficos doutras series da editorial: prima o esquematismo gráfico e a simplicidade narrativa. O estilo de Ibáñez, porén, evolucionou cara a unha maior complexidade estrutural e artística, cunha clara influencia da liña clara franco-belga (con mención especial a Franquin). A partir de aí, o debuxante español compón o seu paródico universo surrealista en torno á parella de desastrosos detectives empregados para a T.I.A. (clara referencia humorística á C.I.A.).

211



Figura 14

Pero volvamos a vista atrás e recuperemos a traxectoria da caricatura no cómic despois do triunfo dos superheroes realistas. Como debatiamos hai algunhas páxinas, unha caricatura non ten porqué desenvolver sempre unha función crítica, nin sequera humorística. Diso sabía moito William Gaines, o

director dos cómics E.C. durante os anos cincuenta. Ante o declive do imperio dos superheroes en Estados Unidos, Gaines, que herdara a compañía de seu pai, lánzase á publicación das hoxe clásicas series de terror “Tales from the Crypt”, “The Haunt of Fear” e “The Vault of Horror”. Nelas, as truculentas historias de crimes, mortos vivos e outros seres de ultratumba, convivían co meticoloso claroscuro realista de autores como Graham Ingles ou Al Feldstein

(seguindo un debuxo moito máis elaborado que o do realismo heroico da década anterior), pero tamén con autores máis próximos ao universo da caricatura, como Jack Davis ou, especialmente, Wally Wood; estes, á súa vez, denotaban a influencia de debuxantes como o gran Will Eisner, cun estilo máis plástico e moito menos condicionado pola rixidez da proporción. Deste modo, conseguían que o lector puidese adoptar certo distanciamento ante os macabros acontecementos que relataban nas súas historias terribes. De feito, cando comeza a caza de bruxas contra os cómics

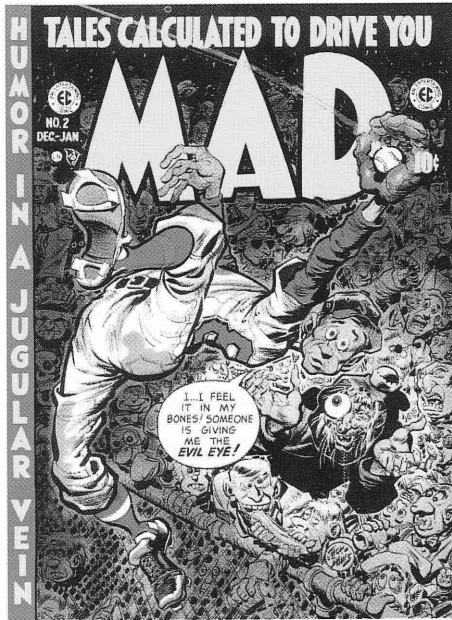


Figura 15

“moralmente perversos para a mocidade americana” por parte de importantes sectores da sociedade americana¹⁴ e se crea o Comics Code Authority (mecanismo de censura indisimulado), moitos destes autores das series de terror “colócanse” nas publicacións de humor da casa, sobre todo nas páxinas irreverentes e heterodoxas da revista *MAD* (Fig. 15).

Seguramente atopamos na liña gráfica da E.C. e na influencia de autores como Wallace Wood, o xermolo que alimentou aquelas iniciativas de debuxantes afeccionados (sobre todo en ambientes universitarios), que logo desembocaron no cómic *underground*. De feito, non existe tanta diferenza entre

¹⁴ Encerrados polo tristemente célebre Frederic Wertham, psiquiatra reaccionario que no seu libro *The Seduction of the Innocent* acusaba os cómics do crecente malestar e as actitudes violentas da mocidade estadounidense.

algunhas viñetas de Jack Davis, Bill Elder ou o mesmo Wally Wood e as creacións posteriores de Gilbert Shelton (Fig.16) ou Rober Crumb (que tamén publicaron en *Help!*, a outra revista humorística de Kurtzman). Os vellos autores da E.C e os novos creadores *underground* comparten a deformación caricaturesca alimentada pola recreación dos trazos máis patéticos da condición humana; comparten igualmente composicións de viñetas moi recargadas e un certo gusto polo detalle surrealista. A diferenza reside en que mentres os debuxantes de MAD creaban o seu humor a partir da parodia e o sarcasmo, os autores *underground* móstranse moito máis irados e vindicativos nas súas propostas. Esta dirección de compromiso crítico (dirixido cara á realidade socio-política imperante) ten o seu referendo nunha liña gráfica que se alimenta do grotesco, baseada nun trazo preciso e grosso cunha liña-contorno plana (sobre todo no deseño dos personaxes) e un recheo moi saturado a base de tramas, raiados e un uso agresivo do sombreado. O resultado final reincidía no feísmo cómico das situacións que pretendían transgredir coas súas parodias ácidas.

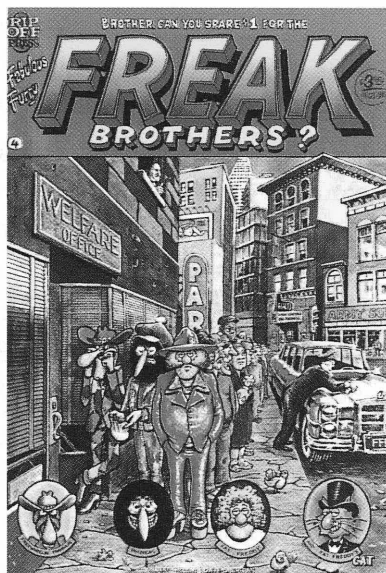


Figura 16

En todo caso, como cada autor é un mundo, as apreciacións técnico-estilísticas que resultan válidas para a obra de Crumb, Shelton ou mesmo o británico Hunt Emerson, non o son tanto para Vaughn Bode ou a fornada dos artistas do novo *underground* actual (Dan Clowes ou Peter Bagge, por citar dous dos máis relevantes).

No noso país, a influencia *underground* deixouse notar tras a morte de Franco e a fin da ditadura. A partir de 1975, o cómic español (como tantos outros vehículos artísticos) convértese nun medio de expresión e de transgresión, nunha válvula de escape pola que liberar todas as frustracións, represións e inquietudes amoreadas ao longo de moitas décadas. Os presupostos éticos e estéticos sobre os que se desenvolvera o *underground* resultaban perfectamente válidos á hora de canalizar todos estes sentimentos encontrados.

Os autores que mellor souberon transmitir no noso país a espontaneidade asistemática que fundamentaba a esencia do *underground* foron Gallardo e Mediavilla, os creadores de *Makoki* (Fig. 17). Durante a década dos oitenta, co *underground* xa plenamente arraigado no noso país, *Makoki* erixiuse en estandarte da contracultura española; os seus personaxes, incluído o ínclito protagonista fugado dun frenopático, representaron con viveza algúns dos sectores marxinais máis salientábeis da transición nacional e, á súa vez, boa parte dos seus lectores encontrou neles un espello onde proxectar o seu descontento. Estilisticamente, Gallardo bebía de fontes recoñecíbeis do cómic clásico americano; do universo dislocado de Segar (autor de *The Thimble Theatre*, a serie que encadraba o célebre Popeye), pero tamén doutras máis evidentes:

Habíamos digerido “Tío Vivo” y “Pulgarcito” por un tubo, de modo que la Escuela Bruguera estaba muy presente, eso sí, más la onda canalla tipo Vázquez. Eso unido al *underground* de Crumb y Shelton que habíamos descubierto en un primer libro editado por Anagrama es lo que dio a las historias su aire definitivo, y lo que las diferencia de todo lo que se hacía entonces (Miguel Ángel Gallardo, “U, el Hijo de Urich”, nº 2, enero 1997:15).

214

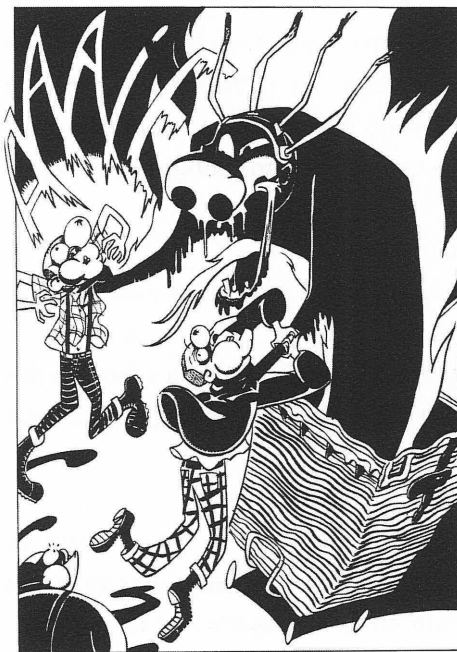


Figura 17

Makoki converteuse no máis célebre representante da chamada “liña chungá”, que por extensión pasou a englobar todos aqueles cómics que, como o de Gallardo e Mediavilla, traballaban cun estilo de debuxo tosco e aparentemente descoidado, dentro dos parámetros do *underground* no noso país. Neste sentido, a figura que eliximos non é tan representativa como os primeiros traballos do dúo. De feito, trátase dunha viñeta de *La muerte de Makoki*, última aparición do personaxe, levada a cabo por Gallardo unicamente. Esta gran viñeta-páxina mantén

intacto, non obstante, o espírito transgresor, a forza visual e moitas das marcas características de todo o traballo dos seus creadores:

Realizaban un dibujo esquemático, sucio y feísta, de estilo caricaturesco y trazo sucio y grotesco, sin excesivas filigranas (...) Según avanza la serie, sus autores se sienten más cómodos y se afianzan en la creación de un estilo propio, enriquecido con nuevas influencias gráficas, aumentando el detallismo y la expresividad, dibujando líneas cinéticas y grandes onomatopeyas visuales, cambiando de planos y jugando con la variación de puntos de vista y el uso de blancos y negros, rayados y tramas manuales (Pablo Dopico, 2005:367).

Vemos que, ao longo deste percorrido máis ou menos disperso e en gran parte persoal e aleatorio, seguindo o rastro do noso modélico lector ficticio, se poden esbozar certas liñas de continuidade baseadas en características estilísticas (que non só nelas). Jan Baetens pulsa algunhas das teclas esenciais nesta melodía do estilo cando sinala que:

...by insisting too much on the 'trace' being an emanation of a unique graphiateur¹⁵, we risk reducing the work to a symptom of self-expression, with all the misreadings and misunderstandings such a reduction may invite (2001:151).

Efectivamente, enfocar a cuestión estilística dende premisas condicionadas pola idea exclusivista dun "xenio individual" cuxos achados fan avanzar o discurso da arte, implicaría obviar as evidencias achegadas no campo da estética da recepción por eminencias como Ernst Kris ou Ernest Gombrich:

El «temperamento» o «personalidad» del artista, sus preferencias selectivas, pueden ser una de las razones de la transformación que el motivo sufre en las manos del artista, pero tiene que haber otras: de hecho, todo lo que ensacamos dentro de la palabra «estilo», el estilo del periodo y el estilo del artista. (2002:55)

Como o mesmo Gombrich mantén ao longo dunha das súas obras claves, *Arte e ilusión*, o estilo dun artista modélase coa experiencia amoreada a partir dun proceso continuo de "esquema y corrección". O mesmo Baetens insiste nesta idea cando resalta que:

...I should emphasize also that neither the 'trace' of the letter nor of the drawing is ever natural, not even when the movement of the drawing hand

¹⁵ O de *graphiateur* é un concepto de clara raíz francesa que o autor toma á súa vez dos estudos narrativos e comunicativos sobre o cómic de Philippe Marion (*Traces en cases*, 1993). É este un dos poucos traballos sobre o cómic proposto sobre unhas bases de análise parcialmente narratolóxicas.

seems spontaneous. Graphic representation is a socialized act involving many codes and constraints. It is therefore not only the mechanical or modified reflection of a personality, a body or an unconscious (...) Besides, as any study of actual comic books should make clear, there are few other practices that are dominated so largely by copying, pastiche, imitation, etc. (2002:152).

Sen dúbida, esta é unha das ideas sobre a que eriximos boa parte das teses que conforman este estudo. As escolas, os estilos non nacen da nada. Todos os exemplos que empregamos, até aqueles cunha aparencia máis próxima ao que chamamos “o estilo de autor”, nacen dentro dunha tradición estética á que dun modo ou outro están suxeitos e pola cal están condicionados (aínda cando intenten transgredila):

Thus, for instance, it is not really possible to support the idea that Hergé’s ‘clear line’ aesthetic, which reigned almost exclusively over the commercial production of comics in the 70s and 80s in Europe, is the individual style of any of the artists of that generation (...) every style signifies a choice among those available at a historic moment, a choice which can be understood and interpreted (Baetens, 2002:152).

216

E onde encaixa o manga dentro desta enumeración de características e estilos? A palabra “manga” utilízase en Xapón como sinónimo de cómic. Existe a crenza errónea de que o *manga* é un estilo ou unha escola; a afirmación tería que ser válida entón para casos afíns como o cómic francés ou o cómic estadounidense. Do mesmo modo que ninguén no seu san xuízo xeneralizaría até o punto de afirmar que non lle gusta a pintura italiana, cústanos entender asertos do tipo: “non me interesa o manga”. A que se refiren?

Dentro do manga, atopamos autores que abarcan todos os xéneros e estilos. Practicamente existe un *manga* para cada lector¹⁶: temos creadores de personaxes realistas e cómics de aventuras (obviamente ambientadas no seu contexto histórico de samurais, shogunatos e emperadores), como Kazuo Koike e Goseki Kojima (os artífices xeniais de *El lobo solitario y su cachorro*) ou

¹⁶ Afirmación que no caso da industria xaponesa se pode interpretar literalmente: a enorme popularidade do medio en Xapón favorece unha especialización que xera obras orientadas a todo tipo de idades, intereses e mesmo ocupacións (hai *mangas* dirixidos a homes de negocios, cocineiros, oficinistas, etc.).

Isashi Sakaguchi (*Ikkiu*); autores que fan do humor irreverente e o esquematismo gráfico a súa liña de traballo, como Tsuge ou Yoshito Usui (*Shin Chan*). Debuxantes costumistas, que recorren a un realismo detallado e minucioso, na liña de Satoshi Kon (*Regreso al mar*) ou o gran Jiro Taniguchi (*El caminante, Barrio lejano*); e sobrevoando por riba de todos eles, temos o creador máis influente na historia do *manga* e a un dos grandes na historia do cómic: Osamu Tezuka. Superdotado da caricatura e da experimentación narrativa, Tezuka introduce algúns dos achados que converteron a etiqueta *manga* nun caixón de xastre. Súa é a paternidade deses personaxes cuns ollos desproporcionados e miradas escintilantes; foi Tezuka un dos primeiros en graduar o nivel de caricaturización dun mesmo personaxe, segundo o momento e as necesidades da historia; a el se debe o emprego activo da onomatopea, etc.

Se a isto lle sumamos a influencia que outros autores esenciais, como os xa mencionados Koike e Kojima, tiveron sobre os novos artistas dun medio que estaba en proceso de desenvolvemento, obteremos algunhas das causas que explican a falsa unidade estilística englobada baixo o concepto *manga*. Evidentemente, non se pode negar que moitos cómics xaponeses presentan certa afinidade visual (pola repetición dalgúns dos trazos que mencionamos). Pero, que sucedería se intentásemos encontrar semellanzas entre os cómics occidentais dos primeiros trinta anos do século XX? Probabelmente, chegaríamos a unhas conclusións sorprendentes; en todo caso, menos rechamantes que as que podemos extraer dunha cultura que nos é de todo allea, como a xaponesa.

Que ninguén se confunda, nestas páxinas non pretendimos debuxar ningunha “árbore familiar” dos estilos no cómic. Esa será una tarefa que dificilmente poderá completarse nun estudo de pouco máis de vinte páxinas coma este. No noso caso, limitámonos a percorrer unha das posíbeis direccións que demostran a importancia do estilo na transmisión de intencións, ideoloxías e pensamento (operación que, por outro lado, se demostrou ten un efecto recíproco); un camiño cuxo rastro fomos marcando, como o personaxe do conto, con diferentes nomes e tendencias representativos. De igual maneira, a través dos diferentes exemplos que seleccionamos puidemos discernir até que punto as decisións estilísticas condicionan a cohesión final da obra artística entendida como texto cunhas intencións comunicativas. Incidentalmente, o percorrido absolutamente persoal e interesado que emprendimos, desvelounos en parte a doenza que afectou aos creadores de cómics dende as súas orixes: a falta

de liberdade creativa. Non coñecemos outro medio artístico que estivese suxeito a esixencias externas ao propio proceso de creación, do modo que o estiveron as narracións comicográficas. En data tan distante como 1971, Antonio Lara facía un percorrido estético polas narracións gráficas non tan diferente do que levamos a cabo nestas páxinas; xa daquela poñía o dedo na chaga cando comentaba:

Quizás sorprenda a los lectores (...) la relativa uniformidad y parentesco general de los estilos reproducidos (...) Esta apariencia común es el resultado de las exigencias de las agencias y editoriales, que actúan de acuerdo con unos criterios difusos pero inexorables de lo “bien hecho”, industrialmente (...) Estas obligaciones, innumerables obligaciones suplementarias, constriñen al dibujante y le obligan a transitar por un camino seguro y sin riesgo, absoluta y totalmente tradicional, que excluye por completo cualquier intento de ensayo o experimentación (1971:133-134).

218 Afortunadamente, pouco tempo despois de que pronunciase estas palabras, o mundo do cómic emprendeu unha marcha imparábel cara á súa madurez como vehículo de creación artística. Coincidindo coa consolidación dun público adulto esixente e coa afirmación dun cómic de autor con pretensións intelectuais, na década dos oitenta, pero sobre todo durante os anos noventa, os creadores de cómics parecen terse convencido do enorme caudal de posibilidades que aínda resta por descubrir dentro da narración gráfica. A aparición constante de artistas tan persoais e inclasificábeis como os Daniel Clowes, Chris Ware, Frederic Boylet, Baudoin ou os nosos Javier Olivares e Jali, parece indicar que as portas para futuras análises estilísticas seguirán abríndose de par en par desafiando a quen queira cruzalas. Haberá que ter coidado porque ante esta abundancia de talento a seguinte vez non será tan sinxelo marcar o camiño con coios.

Rubén Varillas

Universidade de Salamanca

Bibliografía específica

Acevedo, Juan. 1984. *Para hacer historietas*. Madrid: Editorial Popular.

Altarriba, Antonio. 2001. *La España del tebeo*. Madrid: Espasa Calpe.

Arizmendi, Milagros. 1975. *El cómic*. Barcelona: Editorial Planeta.

- Aparici, Roberto. 1989. *El cómic y la fotonovela en el aula*. Madrid: Ediciones de la Torre.
- Ballesteros, Antonio y Claude Duée (coord). 2000. *Cuatro lecciones sobre el cómic*. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.
- Barbieri, Daniele. 1991. *Los lenguajes del cómic*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- Baron-Carvais, Antonio. 1989. *La historieta*. México DF: Fondo de Cultura Económica.
- Bermúdez, Trajano. 1995. *Mangavisión (guía del cómic japonés)*. Barcelona: Ediciones Glénat.
- Berndt, Jaqueline. 1995. *El fenómeno manga*. Barcelona: Ediciones Martínez Roca.
- Blackbeard, Bill. 1995. *The Yellow Kid. A Centennial Celebration of the Kid Who Started the Comics*. R. F. Outcault. Northampton (Massachusetts): Kitchen Sink Press.
- Bozal, Valeriano. 2000. *El siglo de los caricaturistas*. Madrid: Historia del Arte, 29; Historia 16.
- Carrier, David. 2000. *The Aesthetics of Comics*. Pennsylvania: The Pennsylvania State University Press.
- Coma, Javier e Román Gubern. 1988. *Los cómics en Hollywood*. Barcelona: Plaza Janés Editores.
- Coma, Javier. 1979. *Del gato Félix al gato Fritz. Historia de los cómics*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- 1982-1983. “Sátira social y mundos perdidos. Una ficción humorística de comunidades cerradas en sí mismas, pero abiertas a los reflejos del presente”, en *Historia de los cómics* (dir. Javier Coma); vol. 1. Barcelona: Toutain Editor: pp. 299-308.
- 1981. *Y nos fuimos a hacer viñetas*. Madrid: Ediciones Penthalon.
- Conget, José María. 2004. *El olor de los tebeos*. Valencia: Pre-textos. Colección textos y pre-textos, 686.
- Cuadrado, Jesús. 2000. *Atlas español de la cultura popular: De la historieta y su uso, 1873-2000*. 2 vols. Madrid: Ediciones Sins Entido / Fundación Germán Sánchez Ruipérez.
- 2000. *Psicopatología de la viñeta cotidiana (catecismo neurótico para neoinfantos)*. Barcelona: Ediciones Glénat.

- Dopico, Pablo. 2005. *El cómic underground español, 1970-1980*. Madrid: Cátedra. Colección Cuadernos Arte.
- Eisner, Will. 1985 [1996]. *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona: Norma Editorial.
- 1996. *La narración gráfica*. Barcelona. Barcelona: Norma Editorial.
- 2001. *Shop Talk*. Milwaukie, Oregon: Dark Horse Comics.
- Espallardo Jorquera, Juan y Gabino Busto Hevia. 2002. *Por arte de tebeo*. Oviedo: Museo de Bellas Artes de Asturias.
- Farr, Michael. 2002. *Tintín. El sueño y la realidad*. Barcelona: Zendera Zariquiey.
- Fratini, Eric y Oscar Palmer. 1999. *Guía básica del cómic*. Madrid: Nuer Ediciones.
- García Córdoba, Clemente. 1983. *Los cómics. Dibujar con imagen y la palabra*. Barcelona: Editorial Humanitas.
- García Sánchez, Sergio. 2000. *Sinfonía gráfica. Variaciones en las unidades estructurales y narrativas del cómic*. Barcelona: Ediciones Glénat.
- Gasca, Luis. 1969. *Los cómics en España*. Barcelona: Editorial Lumen.
- e Román Gubern. 1988. *El discurso del cómic*. Madrid: Ediciones Cátedra. 1994, 3ª edición.
- Geerdes, Clay. 1979. “Pogo in the Underground”, en *Pogo: The Okefenokee Star*, volumen 1, número 4; Bridgeport: Swamp Yankee Studios.
- Gil González, Antonio. 2005. “Literatura e banda deseñada”, en *Elementos de crítica literaria* (ed. A. Casas). Vigo: Edicións Xerais de Galicia.
- Gubern, Román. 1973. *Literatura de la imagen*. Barcelona: Salvat Editores: “Biblioteca Salvat de grandes temas”.
- 1972. *El lenguaje de los cómics*. Barcelona: Ediciones Península. 1981, 4ª edición.
- 1997. *Los medios icónicos de masas*. Madrid: Historia 16, Información e Historia.
- Guiral, Antoni. 2005. *Cuando los cómics se llamaban tebeos: la Escuela Bruguera (1945-1963)*. Barcelona: Ediciones El Jueves.
- 1998. *Términología (en broma pero muy en serio) de los cómics*. Barcelona: Ediciones Funnies.

- Harvey, Robert C. 1996. *The Art of the Comic Book. An Aesthetic History*. Jackson: University Press of Mississippi.
- Horn, Maurice. 1982-1983. “El reino animal. De los ratones y los hombres (y los gatos y los perros y también los patos)”, en *Historia de los cómics* (dir. Javier Coma); vol. 1. Barcelona: Toutain Editor, pp. 169-173.
- Lladó, Francesca. 2001. *Los cómics de la Transición (El boom del cómic adulto 1975-1984)*. Barcelona: Ediciones Glénat.
- Masanao, Amano e Ed. Julius Widemann. 2004. *Manga*. Köln: Taschen Verlag GMBH.
- Martín, Antonio. 1967-1968 [2000]. *Apuntes para una historia de los tebeos*. Barcelona: Ediciones Glénat.
- 1978. *Historia del cómic español: 1875-1939*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- 2000. *Los inventores del cómic español. 1873/1900*. Barcelona: Editorial Planeta-DeAgostini.
- Marshall, Richard. 1982-1983. “El nuevo humor abstracto. Con especial referencia a *Peanuts*”, en *Historia de los cómics* (dir. Javier Coma), vol. 1. Barcelona: Toutain Editor, pp. 281-288.
- Masson, P. 1985. *Lire la bande dessinée*. Lyon: Presses Universitaires de Lyon.
- McDonnell, Patrick, Karen O’Connell e Georgia Riley de Havenon. 1999. *Krazy Kat. The Comic Art of George Herriman*. Nova York: Harry Abrams, Inc.
- Moliterni, Claude, Philippe Mellot e Michel Denni. 1996. *Il fumetto*. Trieste: Universale Electa/Gallimard.
- Mullaney, Dean. 1982-1983. “Animales antropomórficos en la era moderna. La nueva raza de «funny-animals»: la consciencia íntima se combina con la raza social”, en *Historia de los cómics* (dir. Javier Coma), vol. 3. Barcelona: Toutain Editor, pp. 953-962.
- Muro Munila, Miguel Ángel. 2004. *Análisis e interpretación del cómic. Ensayo de metodología semiótica*. Logroño: Servicio de Publicaciones de la Universidad de la Rioja.
- Paalmer, Oscar. 2000. *Cómic alternativo de los ’90*. Madrid: La Factoría de Ideas.
- Peeters, B. 1998. *Case, planche, récit. Comemnt lire une bande dessinée*. Paris-Tournai.
- Pellitteri, Marco. 1998. *Sense of comics*. Roma: Castelvechchi.

- Perry, George e Alan Aldrige. 1967. *The Penguin Book of Comics*. London: Peguin Books.
- Puntz, Matthew J. 1999. *Comic Book Culture. Fanboys and True Believers*. Jackson: University Press of Mississippi.
- Rodríguez Diéguez, J. Luis. 1988. *El cómic y su utilización didáctica. Los tebeos en la enseñanza*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili. Colección Medios de Comunicación en la Enseñanza.
- Sadoul, Numa. 1983. *Conversaciones con Hergé*. Barcelona: Editorial Juventud.
- Spauldibg, Amy. 1995. *The Page as a Stage Set: Storyboard Picture Books*. Metuchen, New Jersey and London: Scarecrow Press.
- Strazzulla, Gaetano. 1970. *I Fumetti*. Firenze: G.C. Sansoni.
- Thompson, Kim. 1982-1983. “El hombre ratón y el hombre pato. Walt Disney, Carl Barks y el arte del «funny-animal comic-book»”, en *Historia de los cómics* (dir. Javier Coma), vol. 1. Barcelona: Toutain Editor, pp. 191-196.
- Trashorras, Antonio. 1997. “Miguel Gallardo”, en *U, el hijo de Urich*, núm. 2. Barcelona: Camaleón Ediciones, pp. 8-45.
- Valdés, Santi. 1998. *Los cómics gay*. Barcelona: Ediciones Glénat.
- Varillas, Rubén. 2005. “Un acercamiento al metacómic. Reflexión, autoparodia y experimentación en las historias gráficas”, en *Anthropos*, n° 208, “Literatura y metaficción” (coord. Antonio J. Gil González). Barcelona: Anthropos Editorial, pp. 152-166.
- Vázquez de Parga, Salvador. 1982-1983. “Primeras experiencias del cómic español. Una evolución truncada por la insurrección franquista”, en *Historia de los cómics* (dir. Javier Coma), vol. 2. Barcelona: Toutain Editor, pp. 421-426.
- Vich, Sergi. 1997. *La historia en los cómics*. Barcelona: Ediciones Glénat. “Biblioteca Cuto”.
- Vidal, Jaume et al. (1999). *De Yellow Kid a Superman: Una visión social del cómic*. Barcelona: Fundación Joseph Comaposada e Editorial Milenio.
- Vidal-Folch, Ignacio e Ramón de España. 1996. *El canon de los comics*. Barcelona Ediciones Glénat.

- Vigil, Luis. 1971. "El cómic underground en los Estados Unidos", en *Estudios de información. Los «comics»*, números 19-20. Madrid: Sección de Informes y Documentación - Secretaría General Técnica - Ministerio de Información y Turismo, pp. 101-128.
- VV.AA. 1984-1985. *Cairo especial arquitectura*. Barcelona: Norma Editorial.
- VV.AA. 1988. *Cómics: clásicos y modernos*. Madrid: Promotora de Informaciones (El País).
- VV.AA. 1971. *Estudios de información. Los «cómics»*, números 19-20. Madrid: Sección de Informes y Documentación - Secretaría General Técnica - Ministerio de Información y Turismo.
- VV.AA. 1982-1983. *Historia de los cómics* (dir. Javier Coma). Barcelona: Toutain Editor.
- VV.AA. 2001. *The Language of Comics. Word and Image* (dir. Robin Varnum e Christina T. Gibbons). Jackson: University Press of Mississippi.
- VV.AA. 1993. *Veinte años de cómic* (Aula de literatura Vicens Vives) (recopilado por Antoni Guiral). Barcelona: Ediciones Vicens-Vives.

Cómics

223

- Blasco, Jesús. 1945-1946 [1979]. *Cuto. Tragedia en Oriente*. Barcelona: Colectivo 9º Arte.
- Baetens, Jan. 2001. *Revealing Traces. A New Theory of Graphic Enunciation*, en *The Language of Comics. Word and Image* (dirixido por Robin Varnum y Christina T. Gibbons). Jackson: University Press of Mississippi.
- Capp, Al. 1934-1936 [1988]. *Li'l Abner. Dailies, Volume One: 1934-1936*. Princeton: Kitchen Sink Press.
- Chadwick, Paul. 1997-1998. *Concrete*. Barcelona: Editorial Planeta-DeAgostini.
- Chaland, Yves. 1984. *El cementerio de los elefantes*. Madrid: Eurocómic.
- Clowes, Daniel. 2001-2005. *Ice Haven*. New York: Pantheon Books.
- Crumb, Robert. 1968 [2003]. *ZAP Comix # 2*. San Francisco: Last Gasp.
- Frankel, Josh. 2004. *Seafood*. New York: Hungry for Brains.
- Fanquin, André. 1984 [1999]. *Idées Noires 2*. Paris: Editions Audié-Fluide Glacial.

- Foster, Harold. 1959-1962 [1991]. *Príncipe Valiente. Tomo II (1959-1962)*. Barcelona: Ediciones B.
- Fito, Álex. 2000. *Raspa Kids Club*. Barcelona: Editan Pere Joan. Colección MedioMuerto y Max nº 2.
- Gago, Manuel. 1943-1966 [1982]. “El León de Granada”, nº 320 y “El impostor”, nº 321, en *El Guerrero del Antifaz*, vol. 49. Valencia: Editora Valenciana.
- 1943-1966 [1982]. “La muerte de Basandro”, nº 475 en *El Guerrero del Antifaz*, vol. 71. Valencia: Editora Valenciana.
- Gaiman, Neil e Dave McKean. 1991-1993. *Casos violentos*. Barcelona: Ediciones Zinco.
- Gallardo, Míguel. 1995. *La muerte de Makoki*. Barcelona: Ediciones Glénat.
- García Sánchez, Sergio. 2004. *Anatomía de una historietta*. Madrid: Ediciones Sins Entido.
- Griffin, Rick. 1968 [2003]. *Bombs Away*, en *ZAP Comix # 2*. San Francisco: Last Gasp.
- Gombrich, Ernst Hans. 1959 [2002]. *Arte e ilusión. Estudio sobre la psicología de la representación pictórica*. Madrid: Editorial Debate.
- Hergé (Georges Remy). 1929 [1983]. *Tintín, reportero del “Petit Vingtième” en el País de los Soviets*. Barcelona: Editorial Juventud.
- Hernández Cava, Felipe e Federico del Barrio. 1996. *El artefacto perverso*. Barcelona: Planeta-De Agostini.
- Herriman, George. 1927-1928 [2002]. *Krazy and Ignatz. “Love Letters in Ancient Brick”. 1927-1928*. Seattle: Fantagraphics Books.
- Ibañez, Francisco. 1969 [2003]. *Mortadelo y Filemón. El sulfato atómico*. Barcelona: Ediciones B.
- Jacobs, Edgard P. 1981 [1984]. *Las aventuras de Blake y Mortimer. La marca amarilla*. Ediciones Junior.
- Joan, Pere. 1987 [1990]. “La sombra del mar” (con Emilio Manzano), en *Mi cabeza bajo el mar*. Editorial Complot, pp. 37-44.
- Kelly, Walter. 1948-1975. [1979]. *Pogo: The Okefenokee Star*, volumen 1, número 6. Bridgeport: Swamp Yankee Studios.

- Kris, Ernst y Otto Kurz. 1937 [1982]. *La leyenda del artista*. Madrid: Cátedra.
- Lara, Antonio. 1971. *Introducción a un estudio estético de las narraciones gráficas*, en Estudios de información. Los «cómic», números 19-20. Madrid: Sección de Informes y Documentación - Secretaría General Técnica. Ministerio de Información y Turismo.
- Max (Francesc Capdevilla) e Mique Beltrán. 1989 [1997]. “Raquel”, en *Mujeres fatales*. Barcelona: Ediciones La Cúpula, 2ª edición, pp. 41-48.
- McCay, Winsor. 1905-1914 [2000]. *Little Nemo. 1905-1914*. Köln: Benedikt Taschen Verlag GMBH.
- McCloud, Scott. 1993. *Cómo se hace un cómic*. Barcelona: Ediciones B. 1995.
- 2000. *La Revolución de los cómics*. Barcelona: Norma Editorial.
- McManus, George. 1913-1914 [1977]. *Bringing Up Father*. Connecticut: Hyperion Press.
- Pekar, Harvey. 1980. *American Splendor*, nº 5. Cleveland: Edición do autor.
- VV.AA. 1952. *MAD*, nº 2. New York: E.C. Publications.
- VV.AA. 1977. *The Smithsonian Collection of Newspaper Comics* (Bill Blackbeard e Martin Williams eds.) Washington DC: Smithsonian Institution Press e New York: Harry Abrams, Inc.
- VV.AA. 1992. *TBO. 75 Años*. Barcelona: Ficomic e Ediciones B.
- Ware, Chris. 2000 [2004]. *Jimmy Corrigan*. Barcelona: Planeta-De Agostini.