

## **Wilson/Lint: biografía, comic independiente y la cualidad literaria**

Amadeo Gandolfo

UBA (Facultad de Ciencias Sociales) – Conicet. Buenos Aires, Argentina.

### **RESUMO**

En este trabajo analizaremos dos comics de Chris Ware y Daniel Clowes, “Lint” y “Wilson”, publicados durante 2010. Comparten una serie de características: son intentos de realizar la biografía de personajes sumamente desagradables, que en otro contexto serían vistos como villanos y no protagonistas de su propia historia; ambos siguen a sus personajes presentándonos todo lo que les sucede desde su punto de vista, obligándonos a ver las cosas como ellos las ven; ambos lidian con la propia historia del medio y las influencias de sus autores de una forma que incorpora estas en el texto; finalmente, la manera en que ambos fueron publicados habla de una situación cambiante dentro del campo del comic independiente norteamericano, su industria, sus formatos y las discusiones alrededor de su cualidad literaria. Observaremos ambas obras centrándonos fundamentalmente en la manera en que sus autores eligen abordar el género de la biografía y las decisiones estéticas que toman a la hora de representar la vida de sus protagonistas. Pero, también, colocaremos ambos trabajos en la obra más extensa de Ware y Clowes y en el lugar ocupan dentro de esa constelación conocida como comics independientes. También diseccionaremos sus elecciones formales en términos narrativos.

**PALAVRAS-CHAVE:** comics independientes, biografía, cualidad literaria.

### **1. INTRODUCCIÓN**

El objetivo de este trabajo será el análisis de *Lint* y de *Wilson*, dos historietas autoconclusivas producidas por Chris Ware y Daniel Clowes, respectivamente, publicadas por la editorial Drawn & Quarterly durante el 2010. Como observamos en el resumen, ambas comparten una serie de elementos en común. Asimismo, comparten un formalismo que también las emparenta.

Este análisis buscará unificar el trabajo realizado por Charles Hatfield en su libro *Alternative Comics, An Emerging Literature* (2005), con el empleo de ciertos elementos teóricos propuestos por Thierry Groensteen en su libro *The System of Comics* (2007). Al yuxtaponer estas dos líneas teóricas, creemos que podemos construir un análisis que toma en cuenta, por un lado, su condición de objeto situado en un mercado, un sistema editorial, un formato particular y una estética elegida por sus autores; y, por otro, su organización formal, las estrategias plásticas utilizadas para construir la biografía de sus protagonistas y el ritmo interno que ésta organización impone a sus temas y a la representación del pasaje del tiempo.

Hatfield describe el surgimiento de los comics alternativos norteamericanos como una conjunción de las posibilidades plásticas y estéticas del comix underground de los años 60, por un lado, y la aparición del “Direct Market” como espacio de venta y circulación de los comics entre 1970 y 1980. Su esquema

acentúa tanto la historia del comic book como un producto industrial de la cultura norteamericana como la consagración artística de sus creadores y el nacimiento de un grupo de fanáticos y concedores capaces de exigir y leer más en los comics alternativos. Estos se distinguen por:

el rechazo de las formulas mainstream; la exploración de géneros nuevos para los comics, asimismo como el revival, a veces en forma irónica, de géneros largamente descuidados; una diversificación del estilo gráfico; un naciente internacionalismo, a medida que los cartoonists aprendían de otras culturas y otras tradiciones; y, especialmente, la exploración de temas profundamente personales y a veces audazmente políticos” (Hatfield, 2005, p. X).

Reconstruye un circuito donde tanto los fans como las tiendas y los propios artistas contribuyen a una legitimación cultural. Para Hatfield los comics son “*una forma irresuelta, inestable y desafiante*” (Hatfield, 2005, p. XIII) y el dibujo en el comic está “*compuesto de diferentes tipos de tensión, en el cual varias maneras de leer deben ser confrontadas*” (Hatfield, 2005, 36). A la vez, esta perspectiva va unida a una preocupación por el comic como un arte eminentemente narrativo, que equipara con la literatura, con un interés en la manera en que despliega historias cada vez más sofisticadas. Su libro funciona como un alegato a favor de un cierto status para el comic como forma de narrativa larga. Esta elección de la forma narrativa larga es algo que tomaremos, en conjunto con su apreciación de los formatos como un elemento que configura la manera en que leemos un comic. En este sentido Hatfield recoge las palabras de Pascal Lefèvre: “*el formato influenciará eventualmente el concepto total del comic, no solamente en el estilo, pero también en el contenido*” y que “*un formato no se define solamente por su materialidad (...) sino también por su aspecto temporal (...) y sus elecciones editoriales*” (Lefevre, 2000, 98). Hatfield utiliza esta preocupación por el formato para poner en tensión el comic book y la novela gráfica. A la vez que resalta el origen de la segunda en el primero, también que la mayoría de los trabajos que trata fueron publicados primero de forma serializada y luego recopilados en libros.

Las obras que analizaremos en este trabajo, mientras, han sido producidas y dibujadas como trabajos completos, sin serialización. Tanto *Lint* como *Wilson* son obras que cuentan una historia entera, y su lanzamiento se realizó en un marco similar al del lanzamiento de una novela por un autor famoso. En el caso de Clowes, el cambio es más radical: en el 2004 publica el último número de su antología *Eightball*, que había alojado desde 1989 todas sus historias. *Wilson*, entonces, es su primera novela gráfica original e independiente. Por el lado de Ware, la distinción es más sutil porque si bien *Lint* aparece dentro de su serie de antología propia, *Acme Novelty Library*, y es un capítulo dentro de una narrativa más larga que está siendo serializada allí, la elección de contar una vida entera en un solo comic y la selección de un personaje secundario de la narrativa principal la demarcan como un objeto independiente. Es un momento

superior al descrito por Hatfield, en el cual las obras de los artistas alternativos comienzan a independizarse del comic book y a alejarse de la serialización. Esto configura un panorama diferente que se refleja en las obras tratadas y en su manera de lidiar con la historia y las características del comic.

Ahora introducimos a Thierry Groensteen. Su aproximación es fundamentalmente semiótica y busca considerar a los comics como un sistema que está principalmente basado en las imágenes. Para Groensteen la imagen es lo esencial del comic, desechando de manera radical cientos de aproximaciones basadas en la tensión entre códigos diferentes (palabra vs. imagen) y esto es porque *“su predominancia dentro del sistema está unida a aquello que es esencial para la producción del sentido que se realiza a través de él”* (Groensteen, 2007, 8). Para Groensteen así como para Hatfield, el comic es esencialmente narrativo: *“la aparente irreductibilidad de la imagen y la historia es resuelta dialécticamente a través del juego de imágenes sucesivas y a través de su coexistencia, a través de sus conexiones diégeticas y a través de su exposición panorámica”* (Groensteen, 2007, 9). A estos dos parámetros los llama “el sistema espacio-tópico”, para referirse a la manera en que está organizada la página y la “artrología” para referirse a las conexiones que se producen entre las imágenes. Es por ello que para nuestro teórico el principio básico que ordena los comics es su solidaridad icónica. Esto es definido como *“las imágenes interdependientes que, mientras participan en una serie, presentan las dobles características de estar separadas (...) y a la vez estar plásticamente y semánticamente sobre-determinadas por su coexistencia in praesentia”* (Groensteen, 2007, 18). Esto quiere decir que la unidad básica del comic es su totalidad, la historia que narran todas las imágenes que forman parte de él, que se encuentran conectadas por vínculos formales y estructurales con mayor o menor fuerza pero que necesariamente componen un total mayor.

Groensteen procede a analizar las distintas piezas que componen este sistema, partiendo del sistema espacio-tópico, y, dentro de este, del marco que delimita el cuadrado; para luego pasar a la organización de la tira (como espacio intermedio); las funciones del globo; y la manera en que se relacionan el diseño de la página (“layout”) con la compartimentación en cuadrillos (el “breakout”). Luego describe la artrología de la secuencia, la manera en que los cuadros se organizan en una narrativa de forma limitada, y la artrología general, la organización de la red de íconos, referencias, elecciones plásticas e icónicas que da sentido al comic como una totalidad.

De la teorización muy precisa de Groensteen tomaremos dos elementos. En primer lugar, de su conceptualización del sistema espacio-tópico tomaremos su apreciación de las funciones de los bordes del marco (“frame”, en nuestra traducción) que encierra a un cuadro. Encuentra seis. Primera, cierre: *“cerrar el panel es envolver un fragmento de espacio-tiempo que pertenece a la diégesis, para indicar la*

*coherencia*” (Groensteen, 2007, 40). Segunda, separativa: en este caso el marco es “*esos signos que dividen, en un continuum, las unidades pertinentes, de ese modo facilitando la comprensión del texto*” (Groensteen, 2007, 43). Tercera, rítmica: “*El ‘texto’ de los comics obedece un ritmo que está impuesto sobre él por la sucesión de marcos- un latido básico*” (Groensteen, 2007, 45). Cuarta, estructurante: “*Un marco (...) es un elemento determinante de la composición de la imagen: informa (...) el dibujo que es elaborado en su interior*” (Groensteen, 2007, 46). Quinta, expresiva: un marco “*puede instruir al lector en aquello que debe ser leído*” (Groensteen, 2007, 49-50). Sexta, de lectura: “*Dedicarle un marco a un elemento es lo mismo que testificar que este elemento constituye una contribución específica (...) a la historia en la que participa*” (Groensteen, 2007, 56).

Luego, adoptaremos su concepto de “trenzado” (“braiding”), que acentúa idea del comic visto como una totalidad, y de que cada panel debe estar en relación con el contenido total de la obra. Así, el trezado se despliega en dos dimensiones: “*sincronísticamente, esta es la co-presencia de paneles en la superficie de la misma página; y diacrónicamente, esta es en la lectura, que reconoce en cada nuevo término de una serie un recuerdo o un eco de un término anterior*” (Groensteen, 2007, 147). Lo utilizaremos para observar como algunos temas muy importantes se desarrollan en ambas obras.

## 2. LINT: LA VIDA EN UNA PÁGINA

*Lint* es la historia de la vida de Jordan Wellington Lint, un matón de secundaria, mujeriego, estrella de rock fallida, marido desastroso, cristiano renacido y finalmente viejo patético y solitario que muere solo.<sup>1</sup> Jordan es un personaje secundario de la narrativa extensa en la que Ware está embarcado desde el 2005, llamada *Rusty Brown*, por su protagonista, un gordito nerd de anteojos y pelo colorado que vive en Nebraska con su padre y madre, acosado por todos en la escuela, fanático de Supergirl, con un único amigo, Chalky White. El personaje de Rusty Brown procede, en una operación muy propia de Ware, de una serie de tiras cortas que realizó en los números 10, 11 y 15 de *Acme Novelty Library*. En esas tiras Rusty Brown era un hombre maduro, con bigote, que sin embargo conservaba su obsesión por el detrito de la cultura popular, por los muñequitos, los comics y los libros de ciencia ficción. La lógica de las mismas era siempre la misma: una competencia por la posesión de algún objeto coleccionable en la cual Rusty Brown terminaba engañando a Chalky White y apropiándose del objeto para si mismo. En una oposición

---

<sup>1</sup> *Lint* cuenta también con una exploración de la identidad, ya que su protagonista alterna entre los nombres Jordan y Jason de acuerdo a los momentos de su vida y a su posición frente a la misma.

clásica de comedia, Chalky White era tan bueno e inocente que generalmente no se percataba de la estafa. A lo largo de estas tiras iniciales se revela, además, un costado oscuro de Rusty Brown, mostrándolo como un recluso hogareño que vive en la mugre y el abandono, pero sin explicarnos por qué.

A partir de estas tiras cortas de estructura repetitiva, Ware comienza a tejer su próxima gran historia. Es una operación que Ware realiza continuamente. En este sentido, Ware opera como los artistas underground de los sesenta realizando una operación basada en la *“apropiación de personajes, estilos, géneros y tropos populares (o que fueron alguna vez populares) para fines radicalmente personales y a veces políticamente subversivos”* (Hatfield, 2005, 18). La diferencia con ellos es que Ware, a esta altura de su carrera, no solamente realiza esta operación hacia el exterior sino también hacia el interior de su obra. Muchas de sus historias proceden de un refinamiento de elementos antes considerados descartables en su obra, realizados en principio como un juego o un homenaje depresivo a ciertos íconos de la cultura pop. Como él mismo dice *“creo que esa es la manera en que la mayoría de mis personajes comienzan, como personajes en broma, y luego me vuelvo más patético o simpático con respecto a ellos y se vuelven más sinceros de acuerdo al sentimiento de mis historias”* (Wivel, *Chris Ware Interview Pt. 1*, 2011).

De ese modo, en una especie de operación de muñecas rusas, un personaje secundario y descartable de la narrativa principal de *Rusty Brown* se convierte en protagonista de su propia narrativa, que adquiere una relación modular con aquella que la engendró. El número 20 de la *Acme Novelty Library* cuenta la vida completa de Jordan, desde su infancia hasta su muerte, a razón de un año por página. Es como si Ware encontrase en su propia obra, en las porciones olvidadas de la misma, aquella nostalgia que expresa por ciertas formas artísticas y estéticas del pasado: *“El diseño del período entre el cambio de siglo y la Depresión tiene una cualidad que me gusta. Se siente mucho más humano y cálido”* (Juno, 1997, 42).

*Lint* se inicia con una página donde nos muestran una casa, la casa familiar de Jordan Lint, que como una estrella oscura ejerce un influjo gravitacional sobre toda la historia, siendo un lugar al que el protagonista vuelve una y otra vez. La página está dividida en 15 cuadros en dos hileras. La primera se inicia con un cuadrado que contiene una puerta y una escalera, que conduce el ojo hacia abajo, hacia una serie de cuadros detalle de esta misma escalera que se concentran en inclinaciones descendentes. Luego hay un cuadro central de la casa observada desde el exterior en una tormenta de nieve. Al costado, dos cuadros idénticos nos muestran a la familia de Lint en su graduación. La única diferencia es que uno de ellos cuenta con una sombra en una posición superior, indicando el pasaje del tiempo. La segunda hilera está compuesta de la vista de un paisaje nevado desde el interior de la casa, para luego concentrarse en dos cuadros de escaleras descendentes, que llevan al sótano de la casa y a un conjunto de cajas que se

amontonan sobre el piso lleno de basura. En la proliferación de motivos que conducen el ojo hacía abajo, en su descenso hacia el sótano y su encapsulamiento de la familia en una foto inmutable, esta primera página introduce algunos de los temas que luego se *trenzarán* a lo largo de la historia y volverán de forma recurrente. En ese sentido se podría decir que los marcos en esta introducción cumplen una función de lectura, delimitan una serie de elementos que tendrán una importancia vital en la historia a contarse. Ahora bien, esta primera página también está demarcada del resto de la historia por una página en blanco. Es la única página del libro que no está contada desde el punto de vista de Lint. Ware parece decirnos que esa casa, esas obligaciones familiares, y el final trágico y patético de Jordan Lint están predestinados por fuerzas que preceden a su nacimiento (Ware, 2010, 4).

Luego de la página en blanco, nos encontramos por primera vez con el héroe de la historia... como un conjunto de puntos rojos, negros y blancos. Ware realiza una doble referencia. Por un lado este es Jordan Lint llegando a la vida, o al menos a la autoconsciencia, un par de semanas luego de su nacimiento, ya que percibe el primer color que los bebés pueden observar: el rojo (de gran importancia a lo largo de la obra). En segundo lugar, refiere a los “puntos ben-day”, una forma de impresión consistente en cubrir la superficie con puntos de colores espaciados que, a la distancia, asemejan una superficie uniforme. Este proceso fue el utilizado para la impresión de historietas durante gran parte del siglo XX. De este modo, Jordan Lint nace no solo como un ser humano en el contexto diegético de la obra, sino también como un personaje de historieta en el contexto extra-diegético. Al mismo tiempo, la consciencia de Lint inmediatamente enmarca las primeras formas que reconoce (su propia cara, la cara de su madre, unos dientes que se mueven, todas dibujadas de forma primaria y esquemática) en... marcos de paneles de historieta. Encontramos acá que Ware confirma aquella proposición de Groensteen según la cual un marco engendra, influye y contiene la totalidad de la imagen que se desarrollan en su interior. En ese sentido, los marcos de estas primeras páginas, en las cuales Ware comienza a desarrollar a Jordan Lint como un bebé, cumplen una función estructurante. Su continuo aumento y proliferación, además, especifican la manera en la que Jordan aprehende cada vez más cosas del mundo exterior.

Sin embargo, en la página siguiente ya observamos un cuadro sin marco en el cual se ve el cuerpo de bebé de Jordan desnudo y una mamadera. Esto se convertirá en una constante a lo largo de todo el comic, una sucesión de paneles perfectamente estructurados, metronómicos y detallistas, muy clásicos de Ware, acompañados por paneles que ocupan el centro de la página (o al menos un lugar preferencial) en donde se superponen imágenes, pensamientos, tipografías y eventos de manera caótica. Los puntos rojos, también,

serán un elemento de *trenzado* importante a lo largo del libro, representando momentos de pérdida o recuperación de la consciencia y también manchas de sangre en diversos momentos de la historia.

Las siguientes páginas nos muestran como Jordan Lint crece y comienza a insertarse en la sociedad como un niño problemático. Aquí debemos interceder un comentario. Hemos aclarado más arriba que cada página de este comic representa un año en la vida de Lint, aproximadamente. Esta vida se desarrolla entre 1958 y el 2023 (65 años), el comic tiene 74 páginas de historia. Pero, por supuesto, cada página de un comic no puede contener en su interior el conjunto de eventos que suceden en la vida de una persona a lo largo de un año cronológico, entonces lo que observamos son selecciones, fragmentos, escenas que (en algunos años) son definitorias y (en otros) son banales. De esa manera, cada página es un “multimarco” (el término es de Groensteen) que al encerrar una determinada cantidad de tiempo cumple una función de cierre. Sin embargo, las conexiones entre una y otra de las páginas no se resuelven de manera sencilla para el lector, que tiene que reconciliar, en muchos casos, cambios bruscos en la personalidad y situación de Jordan Lint. Es ahí que entra a funcionar el *trenzado*, que se despliega a medida que el autor va repitiendo una serie de elecciones artísticas y motivos, y sobre todo, la recurrencia del personaje principal, quién se mantiene reconocible a lo largo de toda la historia.

A la vez, esta utilización del tiempo se acopla a la utilización del formato. *Acme Novelty Library* #20 fue impreso en un libro de 23 cms. x 17 cms., un formato pequeño pero apaisado en el que cada año ocupa la totalidad de la superficie que el ojo captura. Ware “*llama por una crítica materialista, en la cual las cualidades específicas de la impresión como la técnica de dibujo, el tono y la superficie deben ser interrogados por su significación narrativa*” (Hatfield, 2005, 63). Cada página de *Lint* es una unidad discreta y, a medida que nuestro ojo salta de una a otra, ya sea por el encuadernamiento o por el giro, está saltando en el tiempo un vacío que es el mismo vacío del espacio en blanco en la página. Ware es un maestro del formato y cada número de *Acme Novelty Library* tiene uno diferente, no es casual que haya elegido este. Por un lado por una decisión estructural que tiene que ver con el diseño de la obra y la necesidad de que cada año (o sea, cada página) ocupe nuestra atención total. Pero por otro lado por una decisión narrativa: esta es una historia sobre un personaje secundario, un personaje pequeño e insignificante, que nunca logra mejorarse a si mismo.

El envejecimiento de Lint ocupa casi dos tercios de la obra, a partir del final de la adolescencia (momento en que se separa de Rusty Brown), y toma la forma de una cara que va perdiendo su forma circular para aproximarse a un rectángulo. Cachetes de perro bulldog, carencia de pelo, el crecimiento de las rayas al costado de la boca. Al mismo tiempo Lint mantiene la limpieza de todos los personajes de

Ware, su envejecimiento no va acompañado de un afeamiento del código estilístico, sino de una progresión de líneas que marcan su cara, que sigue conservando sus colores primarios, con dos ojitos redondos como pasas.

Esto acompaña los cambios en la vida de Lint. Ware nunca juzga a su protagonista, a pesar de que lo muestra haciendo las peores cosas posibles. Durante la primera parte de su vida Lint acosa a sus compañeros de clase, fuma marihuana, choca su auto causando la muerte de su mejor amigo, probablemente viola a la hermana de Chalky White, se dedica a gastar la fortuna de su familia en un intento de ser un músico famoso mientras la desperdicia en fiestas y drogas. Luego experimenta un quiebre, alrededor de sus 30 años, que lo lleva a casarse, tener dos hijos y volverse un católico devoto. Este cambio, a la mitad de la historia, juega con nuestras expectativas de modo cruel al plantearnos que quizás tenga un final feliz. Pero, obviamente, Lint vuelve a acostarse con mujeres variadas, abandona a su esposa, se vuelve a casar dos veces y retorna a la casa familiar luego de la muerte de su padre.

Finalmente, en las últimas páginas de la historia, Ware realiza un completo quiebre de su estilo gráfico para presentar un acto espantoso: Lint le quiebra el brazo a uno de sus hijos. Esto pone en relieve (o sea, *trenza*) una secuencia anterior del libro en el cual Lint, al intentar contactarse con su ex esposa para comunicarle de la muerte de su padre, es echado por ella con una amenaza de llamar a la policía.

La secuencia es presentada desde el punto de vista de Lint, quién ingresa en una página que parece ser el *New York Times* o algún otro sitio de cultura general y encuentra una entrevista a su hijo, convertido en una especie de novelista-dibujante, en la cual narra sus problemas familiares. La página es presentada como una reproducción exacta del blanco de un navegador de Internet, con la tipografía de un sitio web de gran alcance, inmediatamente generando una familiaridad con el lector. Los únicos injertos dentro de esta blancura infinita son una serie de caras de Lint, quién reacciona con horror a las declaraciones de su hijo.

A la vez, Ware parece estar comentando sobre su propio estatus como creador de historieta, al reproducir el formato de una entrevista que podrían haberle realizado para que discuta su propia obra y al convertir al hijo de Lint en un artista híbrido, que no realiza literatura pero que tampoco es caracterizado como un historietista.<sup>2</sup> Luego, Lint decide leer un extracto y, cuando el lector (junto con Lint) da vuelta la página se encuentra con un estilo primitivo, salvaje, totalmente en rojo, con figuritas humanas que parecen dibujadas por un niño con un crayón, que incluso cambia la orientación de la lectura, organizando la página de forma vertical y obligándonos a girar el libro. Es un estallido violento que, sin embargo, permanece ambiguo, porque nunca observamos el evento desde la perspectiva de Lint, una perspectiva

---

<sup>2</sup> Ware, por su parte, es tímido y cauteloso al discutir su obra.



que nos ha acompañado a lo largo del comic. Este descubrimiento conduce a un desenlace que completa el descenso de Jordan Lint y lo deja morir, al igual que Cerebus, *“solo, sin ser llorado y sin ser amado”*.

Por un lado esta secuencia recuerda al dibujo de Gary Panter, pionero de los comics alternativos de los ochentas que compartió publicaciones con Ware (especialmente la antología *RAW*) pero cuyo estilo no podría ser más diferente. Él mismo lo describe como “dibujo raído” (*ratty drawing*): *“Los dibujos raídos son naturales, como las marcas que la gente hace en los contenedores cuando escriben números para enviarlos o el graffiti de los baños garrapateado en las paredes. La línea tiene algún tipo de contenido. Tiene la emoción de la persona haciéndola”* (Groth & Fiore, 1988, 231). El dibujo de Ware, calculado, colorido y preciso, es el completo opuesto del dibujo de Panter, salvaje y primario, pero al mismo tiempo son contemporáneos, ambos han alcanzado el mismo status artístico dentro de su campo y ambos utilizan algunos de los mismos recursos, ya que Panter suele apropiarse de íconos infantiles y colocarlos en sus historietas deformados por su estilo de dibujo urgente. Es interesante entonces ver como Ware unifica tradiciones para construir un quiebre dentro de la historia que a la vez busca simular un quiebre extradiegético, como si fuésemos nosotros quienes estuviésemos entrando en ese extracto.

La utilización del rojo cumple, además, una función en el trenzado general de la historia. El rojo es un color que, desde los primeros puntos ben-day que forman a Jordan Lint, lo representa. En distintas ocasiones a lo largo de la historia nos aparecen tipografías que leen “I Am Jason Lint” o “I Am So Sick Of Everything”. El “I” siempre está en rojo. El cartel de “Stop” que Lint ignora llevando a la muerte de su mejor amigo es, obviamente, rojo. La flor que su madre corta del jardín en uno de sus recuerdos más vívidos es roja. Al mismo tiempo, cuando Jason se asienta y se casa, su nombre comienza a aparecer en azul, un color que predomina durante su vejez y decadente fin. En ese sentido, la utilización del rojo como significando un acto de desahogo violento señala uno de los temas más importantes de la historia: que estamos siempre marcados por eventos que sucedieron antes que nosotros, por las cosas que nuestros padres nos legan. Establece una identidad entre el hijo de Lint y el Lint de la juventud, ambos rebelándose contra sus padres. Cumple una función dentro de la historia similar a la de la casa familiar que hemos observado en el principio.

*Acme Novelty Library #20* es un comic complejo y repleto de conexiones que no creemos haber agotado aquí. Es un comic sobre los legados, sobre la manera en que la biografía personal se tuerce de formas que no encuentran culpables. Como hemos dicho, Ware no juzga a su protagonista. Solo nos muestra sus acciones. Es en realidad la continuidad, su presencia en cada página, quién nos da nuestra familiaridad con Lint, nos introduce en su narrativa como el Dios omnisciente que no la narra, sino que la

ve desenvolverse frente a sus ojos. Ware no da explicaciones psicológicas ni predestina a Lint a su final. En muchas ocasiones puede dar vuelta su vida. Que no lo haga tampoco es un motivo de condena. La contención de la vida de Lint en un solo libro, su condición cerrada y casi hermética y la enorme maestría con la que Ware maneja el pasaje del tiempo y la puesta en espacio de la página, dos variables que forman una unidad perfecta en este caso, nos dan la impresión de una cápsula temporal, de una vida que se desenvuelve una y otra vez, frente a nuestros ojos, cada vez que abrimos sus páginas.

### **3. WILSON: LA MUERTE Y LA PUNCHLINE**

*Wilson*, como *Lint*, es la biografía de un sujeto cuestionable. Wilson es un tipo de cuarenta y pico de años que vive solo en Oakland, California y se dedica a tener monólogos con sí mismo mientras camina por las calles paseando a su perro o a involucrarse en interacciones con otros seres humanos que generalmente terminan en una revelación de su egoísmo y misantropía. A diferencia de *Lint*, la historia no cubre toda la vida de Wilson, sino un período sin determinar que procede desde, aproximadamente, sus 40 a sus 60 años. En ese tiempo Wilson busca a su ex esposa, conoce a su hija, la “secuestra”, va a prisión por ello durante varios años y luego es liberado para volver a una vida vacía en Oakland y reencontrarse con su hija (que a esa altura se ha casado y tiene sus propios hijos) a través de una cámara web.

Wilson comparte varias características de los personajes de Daniel Clowes más desagradables, entre ellos el egoísmo, la incapacidad de escuchar al otro, un continuo monólogo interno exteriorizado en diversos interlocutores que no quieren escucharlo y una sensación de derecho por sobre todas las cosas del mundo.<sup>3</sup> Éste tipo de personaje de Clowes son en general solitarios, sujetos que odian el mundo y encuentran que el mundo los odia a su vez, pero cuyo egoísmo y su ignorancia de los demás los llevan a no percibirlo, excepto en breves interludios en donde sus sentimientos salen a flor de piel. Es este delicado equilibrio entre la soberbia y la vulnerabilidad que maneja Clowes lo que da a sus historietas su turbación e intensidad y su carácter conmovedor.

A la vez, la organización formal de *Wilson* es mucho más estricta que la de *Lint*. Cada página es una tira, una unidad independiente que está dividida en seis cuadros ordenados en filas horizontales de dos. En algunos casos Clowes divide una de las filas en 3 cuadros, operación que utiliza casi siempre para centrar su foco en Wilson, para reflejar un cambio de perspectiva, una opinión o una reacción frente a un evento. Sin embargo, la disposición espacio-tópica de los cuadros se mantiene en su inmensa mayoría igual, dando

---

<sup>3</sup> El otro personaje típico es casi una página en blanco arrastrada a una serie de situaciones que bordean lo siniestro.

la sensación de que cada página forma parte de una tira de diarios, una cosa a caballo entre la tira diaria obsesionada con el remate, la punch-line, y la tira dominical, de mayor espacio y con color. Este efecto es reforzado conscientemente por Clowes, quién coloca un título a cada nueva página, como si formase parte de una serie aparecida regularmente en un contenedor más amplio, no una página de una obra que venimos leyendo continuamente.

Los marcos, divididos regularmente y repitiendo una disposición que conocemos de leer innumerables tiras infantiles y humorísticas, cumplen una función rítmica y expresiva. Marcan un ritmo espaciado y tranquilo, acorde con una historieta donde la mayoría de las interacciones se realizan a través del diálogo, con los casi continuos monólogos de Wilson. Además, remiten a un cierto modo de producción industrial, a una grilla pre-determinada, típica de la organización de los comic books de los años 50 y 60. Por otro lado, cumplen una función expresiva al indicarnos de qué modo deben ser leídos (al menos a primera vista): como una tira cómica cuya narratividad conduce al remate con comicidad de baja intensidad.

La repetitiva sucesión de cuadros y páginas se asemeja a lo que Mark Newgarden y Paul Karasik han encontrado en el trabajo de Ernie Bushmiller, famoso por sus tiras de Nancy:

‘Tragate el chiste’ era una creencia a menudo pronunciada por Bushmiller y el chiste era la *raison d’être* de Nancy (...).

Ernie Bushmiller tenía la mano de un arquitecto, la mente de un comediante de película muda y el alma de un contador. Su aproximación al humor como una fórmula revela de forma bella la esencia de lo que constituye un chiste – balance, simetría, economía. Sus chistes dan la sensación abstracta de la matemática. (Newgarden & Karasik, 1988, 1-3)

Sin llegar a creer que Clowes trabaja de una manera tan matemáticamente precisa en *Wilson*, creemos que subvierte la narratividad común de una tira cómica, ya que la mayoría de las interacciones de Wilson, de sus tiras, concluyen con una observación contradictoria, con una decepción, con un acto de agresión gratuito. En este sentido, se puede decir que Wilson pone en marcha la observación de Groensteen de que:

La grilla ortogonal es un modelo que es a la vez riguroso y que ofrece un número de posibilidades interesantes al *breakdown* y al *trenzado* (...) el hecho de forzar el marco a observar la mayor neutralidad le permite elevar otros parámetros cuya visibilidad y (...) eficacia serían considerablemente más reducidas si el *layout* de la página estuviese entregado a fantasías inútiles (Groensteen, 2007, 96).

El ejemplo quizás más espectral de este uso del trazado regular y sus implicancias para el desenlace es una página donde Wilson está acostado en su cama en la oscuridad, pidiendo disculpas al aire por la muerte de su perro, a quién abandonó cuando fue enviado a prisión. Cuando vivían juntos y salían a pasear, solía incomodar a la gente haciendo voz aguda de perro cuando se detenían a acariciarlo en la calle. De la nada, en el penúltimo cuadro, una voz espectral aparece de la pared y, en la misma tipografía

que su enervante voz de perro falso, ordena a Wilson no utilizarla nunca más. El último cuadro es mudo, con Wilson yaciendo en silencio.

Es además de notar que Clowes es un fan de Ernie Bushmiller y Nancy. En el 2012 Fantagraphics publicó el primer volumen recopilatorio de Nancy, que cuenta con introducción por Clowes, quién además prestó su colección personal de tiras para que sean escaneadas. Observamos, entonces, un juego muy intencional con los elementos básicos de la tira cómica, retorcidos hacia una interpretación melancólica.

Otro elemento que distancia a Clowes de Bushmiller y lo distingue como un autor mucho más autoconsciente es su utilización de diversos estilos gráficos para narrar la historia de Wilson, quién cambia de fisonomía continuamente dentro de una escala:

1) Un estilo de dibujo puramente Daniel Clowes, caracterizado por cierto realismo de ropas arrugadas, líneas verticales para comunicar textura en telas y cabellos, personajes intencionalmente feos, con dientes prominentes o cabello facial ralo. Adición de masas de negro en los cuerpos y fondos que comunican una sensación de suciedad y oscuridad.

2) Un estilo más limpio con una utilización del color similar a la de artistas alternativos más recientes como Sammy Harkham y Kevin Huizenga. Un solo color domina estas páginas, en tono suave y pastel y los personajes surgen con fuertes líneas negras como si salieran del blanco de la página (que mantiene su división en cuadros). Por momentos estos dibujos están rodeados de un círculo de color en el interior del cuadro, al estilo de los chistes de *Family Circus*.

3) Un estilo más humorístico, donde Clowes se acerca más a Bushmiller. Aquí los cuerpos y las caras son caricaturescos y redondeados, con ojos de puntos y líneas torneadas.

4) Un estilo de cabezas grandes y cuerpos pequeños, similar a Ivan Brunetti, donde el patetismo de las situaciones (por ejemplo: Wilson llorándole a su compañero de celda en la prisión) contrasta con la exagerada caricaturización. Los personajes parecen niños o enanos.

Clowes juega con las graduaciones entre estos estilos, mezclándolos y logrando grafismos intermedios a lo largo de las páginas. De ningún modo su dibujo se agota en estas cuatro modulaciones. Clowes destaca que estos cambios proceden de que “*En un cierto punto, me di cuenta de que podía dibujar cualquier cosa, que no había nada que debiese evitar- podía hacer que funcione. Eso me abrió a estar mucho más cómodo contando cualquier tipo de historia*” (Phipps, *Daniel Clowes Interview*, 2012).

Ahora bien, podemos decir que *Wilson* es una historia, como *Lint*, sobre observar en intimidad a un personaje a medida que transcurre por la vida. Al igual que *Lint*, es una historia que parecería ser pequeña, insignificante. Un hecho puntuado cuando al final, en un momento de extremo patetismo, Wilson grita

“¡Soy una criatura hermosa! ¡Soy un monumento viviente al genio de la naturaleza! ¡Estoy vivo y respiro y soy fuerte! ¡Soy un padre! ¡Un abuelo! ¡Un milagro en un millón!” (Clowes, 2010, 76), una declaración que solo refuerza su anonimato. Es, como *Lint*, la historia de una persona que intenta surcar la vida equipada con habilidades muy deficientes. También hay referencias a padres distantes que abandonan a sus hijos, comenzando por el mismo Wilson. Al igual que en *Lint*, Wilson no es juzgado por Clowes. Incluso este ha llegado a discutir su carácter misántropo: “No creo que Wilson sea un misántropo. Cree que va a realizar una conexión con la gente, que van a estar en su misma onda y luego se frustra cuando no lo están. (...) Tiene una fe ingenua en la humanidad” (Cooke, *Daniel Clowes: ‘you’ve got to be obsessed’*, 2010).<sup>4</sup>

La diferencia está en que *Lint* cuenta una historia cerrada, hermética, una vida que comienza y termina en el mismo libro que la contiene, mientras que *Wilson* termina con un extraño momento de contemplación. Es una historia sobre envejecer. Como dice Clowes: “Siento que podría escribir como una persona de 80 años y entender como se siente eso” (Phipps, 2012). La última de las tiras entrega el remate dos cuadros antes del final. Wilson está sentado frente a una ventana en su casa observando la lluvia que golpea contra el vidrio en una actitud contemplativa que repite varias veces durante todo el libro. Ésta actitud busca evocar el tiempo en que sus padres se sentaban y miraban al lago durante horas, en paz. La revelación de por qué esto es placentero se desarrolla de los cuadros 1 al 4, en la forma de una sorpresa que trenza ésta última página tanto con todas las otras páginas en las que Wilson se situó en esta posición a lo largo del objeto comic, como con la propia vida de Wilson dentro de la historieta, con un tiempo más allá del objeto que no hemos observado de primera mano (porque la historia de Wilson en este libro se inicia luego de la muerte de sus padres) pero que sin embargo reconocemos como real por la meticulosa construcción de Clowes. La página está dibujada en un estilo que parece el “oficial” de Clowes, pero más suave. Hasta Wilson parece más amable, un viejecito tranquilo. Los dos últimos paneles se alejan de su figura de espaldas, contemplando la ventana y el comic termina.

#### 4. CONCLUSIONES

En este trabajo nos hemos propuesto cruzar dos teorizaciones, una más preocupada por el desarrollo de un tipo de comic como una forma de literatura, o una forma de narrativa, para ser más precisos, otra

---

<sup>4</sup> Sin embargo contrasta con otra declaración de Clowes: “Cuando mi esposa leyó la primera mitad del libro dijo “Este tipo es como tu *über-nemesis* – es todas las cosas que te asaltan de forma diaria” (Gilson, *Encounter: An interview with Daniel Clowes*, 2010).

preocupada por la manera en que los comics funcionan como un sistema, estructural y semióticamente, y también, por como estos elementos se ponen en marcha a la hora de construir una historia.

Creemos que hemos hallado, tanto en *Lint* como en *Wilson*, una combinación entre recursos formales y ambiciones narrativas, una serie de temas y elementos comunes. En su construcción de héroes falibles y en ocasiones despreciables, en su preocupación por el carácter finito de la vida humana, en su ansiedad con respecto a los padres ausentes, ambas obras lidian con una misma porción de la experiencia humana.

Asimismo, encontramos que los recursos formales y estructurales empleados por sus creadores trabajan en función de una narrativa fundamental. Ya sea la repetición estructural y adictiva de Clowes en *Wilson* o la sensación paisajística y amplia de cada página de *Lint*, ambos autores eligen la manera en que sus secuencias y páginas son dispuestas con el cuidado necesario para narrar. Es de destacar que Clowes y Ware son amigos e interlocutores artísticos, que comparten editorial, que han participado a menudo en las mismas antologías y que tienen una formación muy similar (ambos procedentes de escuelas de arte, institución con la que comparten una relación de amor-odio) y pertenecen a la misma generación de artistas de comics alternativos que iniciaron su carrera entre finales de los 80 y principios de los 90. Es entendible entonces su sincronía en estas dos obras, los vínculos invisibles que las unen y una aproximación biográfica a ambos autores se presenta como una posibilidad que enriquecería este análisis.

Por otro lado, tampoco queremos realizar defensas apasionadas de ellas como pertenecientes al arte elevado. Baste con decir que la batalla de la respetabilidad, en palabras de Clowes: “*Es un tema que ha sido tratado hasta la muerte hoy*” (Phipps, 2012). A pesar de las incertidumbres que aún rodean a la industria del comic norteamericano, a pesar de que todavía es muy difícil ganarse la vida realizando comics desde un principio, abrirse camino, el mercado ha aceptado que los comics pueden ser arte, o al menos narrativas complejas. Esto se refleja en la elección de formato de ambos autores, en su privilegio por una cierta forma libresca con la cual sin embargo no se sienten del todo a gusto. Una vez más, en las palabras de Clowes: “*Nadie quiere vender un comic book que sale 5 dólares. Llegó un momento en que tuve que aceptar la realidad del mercado de que nadie quiere ese producto*” (Gilson, 2010). Su relación conflictiva con el formato de “novela gráfica” (término con el cual tampoco estamos del todo cómodos) se refleja en la manera en que el estilo y la organización espacial de ambos libros busca recordar conscientemente una forma de producción anticuada, un estado de las cosas en las cuales los artistas de comics eran considerados más artesanos que creadores. Asimismo, es de destacar que la obra inmediatamente anterior de ambos (*Mister Wonderful* para Clowes y *Building Stories* para Ware) fue una

tira dominical publicada en el *New York Times*. Es como si quisieran, inclusive en la elección de donde y como publicar, retraerse a una época más sencilla, cuyas aristas más duras a menudo olvidan.

Más allá de esto, el vínculo común entre ambas obras, aquello que los artistas se preocupan por resaltar, es un profundo interés por una historia narrada a través de un personaje lo más creíble posible. En palabras de Ware: “*Esa es una de las cosas más difíciles de lograr en los comics: crear un personaje a través del cual los lectores pueden sentir sus memorias emocionales*” (Wivel, 2011). O, como dice Clowes: “*Ese ha sido mi mayor interés en los últimos 15 años, realmente asegurarme de que la historia y los personajes tomen precedencia sobre todo lo demás, y que les doy lo máximo que puedo darles para que existan como gente real*” (Phipps, 2012).

Quisiéramos concluir con una cita de Oscar Masotta que creemos sintetiza todo aquello que sentimos a la hora de experimentar estas dos obras:

(...) en la lectura de la historieta (...) siempre es posible retroceder al cuadro o a los cuadros anteriores en busca de información (...) el revés de la polisemia de la imagen visual es el hecho de que ella nos entrega toda la información de una sola vez. Esto es, que solo es posible recorrer las viñetas a la inversa a condición de no recoger más información que la ya recibida. Irreversibilidad relativa, entonces, descorazonadora, que espeja a un cierto nivel una propiedad inmanente a un tipo de contacto: la tendencia a ‘paralizar’ el sentido, a traducir – en todos los niveles y mediante operaciones diversas: *constantemente* – el tiempo en el espacio (Masotta, 1968/2010, 323)

## Referências bibliográficas

- Cooke, R. Daniel Clowes: ‘You’ve got to be obsessed’. **The Observer**, junio 2010. En: <http://www.guardian.co.uk/global/2010/jun/13/daniel-clowes-interview>. Accedido el 04/06/2013.
- Clowes, D. **Wilson**. Montreal: Drawn & Quarterly, 2010.
- Gilson, D. Clowes Encounter: An Interview with Daniel Clowes. **Mother Jones**, mayo 2010. En: <http://www.motherjones.com/media/2010/05/dan-clowes-comics-cartoons-interview>. Accedido el 04/06/2013
- Groth, G. & Fiore, R. (Eds.) **The New Comics**. Nueva York: Berkley Books, 1988.
- Groensteen, T. **The System of Comics**. Jackson: The University Press of Mississippi, 2007.
- Hatfield, C. **Alternative Comics. An Emerging Literature**. Jackson: The University Press of Mississippi, 2005.
- Juno, A. **Dangerous Drawings**. Nueva York: Juno Books, 1997.
- Lefèvre, P. The Importance of Being ‘Published’. A Comparative Study of Different Comic Formats. En Magnussen, A. & Christiansen, H.C., **Comics & Culture**. Copenhagen: Museum Tusulanum Press, 2000. p. 91-105.
- Masotta, O. **Conciencia y Estructura**. Buenos Aires: Eterna Cadencia Editora, 1968/2010.
- Newgarden M. & Karasik P. **How To Read Nancy**. Recuperado de: <http://www.laffpix.com/howtoreadnancy.pdf>, 1988.
- Phipps, K. Daniel Clowes Interview. **The AV Club**, mayo 2012. Recuperado de: <http://www.avclub.com/articles/daniel-clowes,75653/>. Accedido el 04/06/2013.
- Ware, C. **Acme Novelty Library #20**. Montreal: Drawn & Quarterly, 2010.
- Wivel, M. Chris Ware Interview Part 1 of 2. **The Comics Journal**, enero 2011. En: <http://classic.tcj.com/alternative/interview-with-chris-ware-part-1-of-2/>. Accedido el 04/06/2013.

Category:Pieter van Lint. From Wikimedia Commons, the free media repository. Jump to navigation Jump to search. Pieter van Lint. painter. Upload media. Works that "Charles de Lint" wrote. No special notes. No trivia. Gallery of Charles de Lint's pictures. Images of Charles de Lint. <http://www.sfsite.com/charlesdelint/>. None. Categories: Marvel Staff/Writers. Marvel Staff. Templated Articles. Male Staff Members. Living Staff Members. Personal History Needed. Professional History Needed. Community content is available under CC-BY-SA unless otherwise noted.