
HACIA UN ATLAS DE LA EXPRESIÓN GRÁFICA A PARTIR DE LAS OBRAS DE CHRIS WARE: DESDE SUS PRIMEROS CÓMICOS HASTA LAS PROPUESTAS PARA LA DIFUSIÓN DEL PATRIMONIO GRÁFICO Y ARQUITECTÓNICO HISTÓRICO

Vicente Alemany Sánchez-Moscoso

Universidad Rey Juan Carlos de Madrid. Dpto. Departamento de Artes y Humanidades

Raquel Sardá Sánchez

Universidad Rey Juan Carlos de Madrid. Dpto. Departamento de Artes y Humanidades

Resumen

La producción de Chris Ware recorre todo el ámbito de la expresión gráfica. Sus innovaciones para ampliar los recursos narrativos de sus comics han motivado que sea uno de los primeros dibujantes de novelas gráficas en recibir premios literarios. Algunas de sus creaciones se han expuesto en galerías de arte y museos. Su pasión por el patrimonio gráfico norteamericano de comienzos de Siglo XX le ha llevado a estudiar carteles, revistas y otros materiales impresos. Esta actividad y su afición por el coleccionismo han alimentado su producción artística a lo largo de las tres últimas décadas. Este interés por la arqueología gráfica del área de Chicago ha propiciado que participe en diversas iniciativas para proteger y difundir el patrimonio histórico de esta ciudad. En los últimos años ha diseñado dos exposiciones dedicadas a la figura de Louis Sullivan y ha editado tres libros sobre la obra de este arquitecto.

Palabras clave: WARE, CHRIS (1967-); CÓMIC; ATLAS; EXPRESIÓN GRÁFICA; CONSERVACIÓN DEL PATRIMONIO

TOWARDS AN ATLAS OF GRAPHIC EXPRESSION BASED ON THE WORKS OF CHRIS WARE: FROM HIS FIRST COMICS TO THE PROPOSALS FOR THE DISSEMINATION OF HISTORICAL GRAPHIC AND ARCHITECTURAL HERITAGE

Abstract

Chris Ware's production covers the entire field of Graphic Expression. His innovations to expand the narrative resources of his cartoons have motivated him to be one of the first comic artists to receive literary awards. Some of his creations have been exhibited in art galleries and museums. His passion for the American graphic heritage of the early 20th century has led him to study posters, magazines and other printed materials. This activity and his fondness for collecting have fueled his artistic production over the last three decades. This interest in graphic archeology in the Chicago area has led him to participate in various initiatives to protect and disseminate the historical heritage of this city. In recent years he has designed two exhibitions dedicated to the figure of Louis Sullivan and has published three books on the work of this architect.

Keywords: WARE, CHRIS (1967-); COMIC; ATLAS; GRAPHIC EXPRESSION; HERITAGE CONSERVATION

Alemany Sánchez-Moscoso, Vicente & Raquel Sardá Sánchez. 2023. "Hacia un atlas de la expresión gráfica a partir de las obras de Chris Ware: Desde sus primeros cómics hasta las propuestas para la difusión del patrimonio gráfico y arquitectónico histórico. *AusArt* 11 (1): 199-215. <https://doi.org/10.1387/ausart.24202>



Figura 1. Marcel Duchamp: *Caja verde*. 1934.

© Marcel Duchamp y Cantz.

Figura 2. Joseph Cornell: *El Dossier Duchamp*. 1942-53.

© Joseph Cornell y Cantz.

Figura 3. Chris Ware: *Construyendo historias*. 2014.

© Chris Ware y Reservoir Books.

1. Introducción: Hacia un atlas de las posibilidades de la expresión gráfica a través de la obra de Chris Ware

Comprendemos así, por simple evocación de este uso desdoblado, paradójico, que tras su apariencia utilitaria e inofensiva, el atlas bien podía revelarse, para quien lo mira con detenimiento, como un objeto dúplice, peligroso, cuando no explosivo, aunque inagotablemente generoso. En una palabra, una mina (Didi-Huberman 2010, 14).

En su célebre *Atlas, o cómo llevar el mundo a cuestras* Georges Didi-Huberman reconstruye distintas experiencias que nos ofrecen los libros basados en representaciones gráficas. Los describe como una “forma visual del saber o forma docta del ver, el atlas trastoca todos estos marcos de inteligibilidad” (2010, 15). El pensador francés recurre a un lenguaje alegórico para sumergirse en el tipo de conocimiento que nos ofrecen los atlas gráficos. Los interpreta como una mesa de trabajo en la que se desarrolla un *work in progress* que no se detiene, y afirma que estos volúmenes nos ofrecen continuos *descubrimientos* y *apariciones*. Pero quizá la metáfora más lúcida sea considerar los atlas como *minas*, por su condición de concentración de riqueza y su peligro de explosión. Un segundo libro de Didi-Huberman, dedicado a la obra de Aby Warburg (2009), indaga en la aplicación de las metodologías que las tablas del *Mnemosyne* aportan a la historia del arte, la imagen y la cultura, tras haber reconstruido el soporte teórico del pensador alemán en *La imagen superviviente*.

El historiador del arte francés acude a los textos de Walter Benjamin sobre los juguetes para afirmar “el atlas sería un aparato de lectura antes que nada, quiero decir antes de cualquier lectura seria o en sentido estricto. Un objeto de saber y de contemplación para los niños, a la vez infancia de la ciencia e infancia del arte” (Didi-Huberman 2010, 17). Los cómics de Chris Ware comparten algunas de estas consideraciones. Inicialmente se muestran como obras de apariencia simple, dirigidas a una lectura lúdica, atractivas para la infancia y la juventud. Se han caracterizado por integrar historias con personajes de distintas generaciones, mientras su consumo se ha ido consolidando entre el público adulto. La configuración y los contenidos de sus libros se han hecho progresivamente más complejos, como sucede en *Construyendo historias [Building stories]* (Ware 2012) [Figura 3] cuya estructura es similar a la de un libro de artista. Nos serviremos de los cómics de este dibujante nacido en Omaha, Nebraska, en 1967 para intentar definir los límites del ámbito de lo gráfico. Cualquier aproximación a este concepto pasa por enfrentarse a la etimología latina y griega del término. *Graphicus* en Roma y *graphikós* en Grecia servían para nombrar tanto la escritura de textos como el trazado de dibujos. En el medio de las bellas artes, lo gráfico está asociado tanto al dibujo como a las distintas técnicas del grabado y la estampación que permiten la reproducción múltiple de obras que pueden combinar imágenes y textos.

2. Materiales y métodos ¿Cómo se está estudiando la obra de Chris Ware y cómo nos proponemos estudiarla?

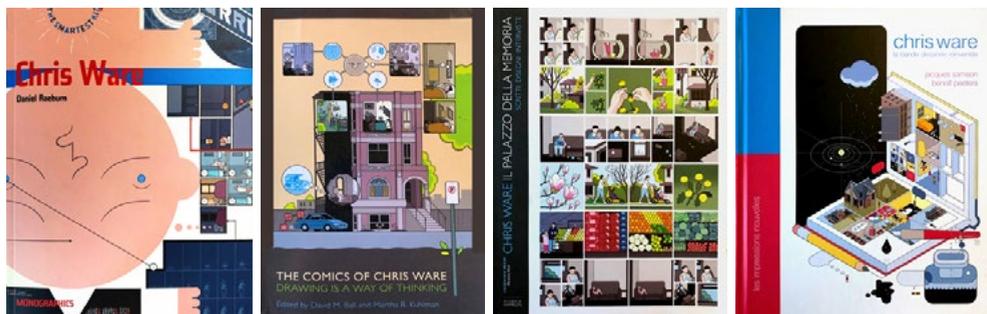


Figura 4. Daniel Raeburn: *Chris Ware*. 2004. © Yale University Press.

Figura 5. Ball & Kulhman: *The comics of Chris Ware*. 2010. © University Press of Mississippi.

Figura 6. Hamelin: *El palazzo della Memoria. Scritti, disegni, interviste*. 2017 © Coconino Press.

Figura 7. Chris Ware: *La bande dessinée réinventée*. Samson & Peeters, eds. 2022. © Les impressions nouvelles.

Uno de los primeros estudios académicos sobre la obra de este dibujante fue la monografía de Daniel Raeburn (2004). Seis años después apareció otro libro de referencia editado por David M. Ball y Martha B. Kulhman titulado *Los cómics de Chris Ware: Dibujar es una manera de pensar*¹ (2010).

Recoge análisis de la obra de Ware desde el punto de vista de la historia del cómic, la hibridación de lenguajes dentro de la comunicación gráfica, los paisajes urbanos reconstruidos en sus viñetas, las revisiones históricas que realiza en sus relatos y la temporalidad implícita en sus narraciones. También disponemos de una amplia selección de entrevistas editadas por Jean Braithwaite titulada *Conversaciones [Conversations]* de 2017 en las que se recopilan hasta veinte entrevistas con el dibujante y su círculo inmediato. El principal deseo de la editora se manifiesta en el último capítulo titulado *Situar a Ware en el canon literario* (Ware 2017a, 238-244). En 2016 se organizó una amplia exposición de Ware en Italia que propició la publicación de la monografía *Chris Ware: El palacio de la memoria*² (2016). Cuatro años después se editó el libro *Chris Ware: El cómic reinventado*³ producido por Jacques Samson y Benoit Peeters (2010). Esta publicación recogió sus brillantes análisis de la obra de Ware en francés pocos meses antes de que estos autores organizaran una muestra retrospectiva durante el verano de 2022 en la Biblioteca del Centro George Pompidou.



Figura 8. Joseph Cornell: *Tragaperras-Retrato de Laurent Bacall*. 1934-35.

© Joseph Cornell y Abrams Books.



Figura 9. Chris Ware: *Máquina expendedora mecánica Acme*. Década de 1990.

© Chris Ware y Rizzoli.

Revisando la bibliografía disponible, y los artículos que nos ofrecen las principales bases de datos científicas, podemos afirmar que existe un déficit general de estudios de los cómics de Ware en castellano. Dado que la mayor parte de los artículos proceden de los estudios literarios, o de la comunicación visual, se echan de menos artículos que analicen la influencia que ha tenido su formación en Bellas Artes, tanto por los procedimientos

gráficos que emplea en sus cómics, como por las referencias estéticas que haya podido adquirir desde sus estudios. Aunque todos los investigadores sobre Ware coinciden en que *Construyendo historias* [Figura 3] es la obra más compleja de su producción, pocos se enfrentan al estudio de la misma como un libro de artista, que se entronca con la tradición ya casi centenaria inaugurada con la *Caja verde* de Marcel Duchamp en 1934 [Figura 1] o por los dossiers con los que Joseph Cornell preparaba sus creaciones (1998, 51-95) [Figura 2]. Otra de las carencias en los estudios sobre la obra de Ware es que ninguno está orientado específicamente a su interés por el patrimonio gráfico y arquitectónico de la ciudad de Chicago. En las últimas décadas Ware ha comisariado dos exposiciones dedicadas a Louis Sullivan, ha editado tres libros sobre este arquitecto, y forma parte de distintas asociaciones para la protección patrimonial del área metropolitana de Chicago.

3. Desarrollo ¿Cómo conocer a Chris Ware a través de sus dibujos?

La *Monografía* [Monograph] de Chris Ware (2017b) permite sumergirnos en el mundo gráfico de este dibujante. Este libro diseñado por el propio autor incluye breves apuntes de texto entretnejidos con abundante material gráfico con el que reconstruye su biografía mostrándonos cronológicamente sus creaciones en forma de dibujos, tiras cómicas, diseños gráficos editoriales, ensamblajes y maquetas. En las primeras páginas nos sorprende encontrar ejercicios de dibujo académico de desnudos realizados con carboncillo y lápiz *conté* de su etapa universitaria en Bellas Artes, junto con muestras de grabado y estampaciones, así como cuadros y ensamblajes. En aquellos años fue adquiriendo un extraordinario uso del color que le permitirá lograr que reconozcamos los matices específicos del cromatismo de cada secuencia narrativa. Una de sus poéticas consiste precisamente en registrar en sus cómics el paso del tiempo que representa a través de variaciones de color. Para mostrar la estructura cíclica de las narraciones emplea esquemas circulares (Lima 2017). También recurre a la superposición temporal de relatos y aventuras vividas por distintas generaciones en un mismo lugar, como sucede en *Jimmy Corrigan* (Ware 2000). Desde su formación universitaria mantiene la costumbre de realizar maquetas tridimensionales de los escenarios de sus historias. Estos objetos le permiten explorar nuevos encuadres de un lugar (Ware 2017b, 36). El dibujante también introduce en sus cómics modelos recortables de papel para que los lectores puedan construirse pequeños objetos y arquitecturas relacionadas con sus novelas gráficas. Esta afición por los recortables nos confirma que Joseph Cornell es una de las influencias que ha mantenido desde la universidad. Como estudiante realizó una máquina tragaperras con clara influencia del surrealista neoyorkino [Figuras 8 y 9] y numerosos ensamblajes inspirados en las cajas de Cornell. También comparte con el artista neoyorkino la pasión por los mercadillos, los juguetes, los muñecos articulados, las maquetas y los ensamblajes.

En su *Monografía*, Ware reproduce algunos dibujos preparatorios para sus cómics, lo que nos permite reconocer sus procedimientos gráficos. A pesar de pertenecer a una generación de dibujantes que mayoritariamente trabajan con medios digitales, sin embargo Ware desarrolla sus dibujos con medios tradicionales, como lápiz y tinta sobre papel. Normalmente emplea líneas muy esquemáticas en lápiz azul o rojo, en un tamaño muy superior al que tendrán una vez impresos en las páginas de sus cómics. Después vuelve a trazar con línea negra de tinta los dibujos y los textos. A partir de entonces introduce el color, posiblemente a través de medios digitales. En su *Monografía* también reconocemos otros procedimientos gráficos tradicionales como son los dibujos realizados sobre papel de croquis para reproducir el mismo escenario en distintas viñetas. Cuando comparamos estos trabajos con los apuntes personales de sus *Diarios* [*Diaries*] nos sorprende que los grafismos no demuestran el esquematismo y la precisión de sus cómics. En los *Diarios* las líneas nerviosas intentan atrapar imágenes todavía vagas, y las caligrafías prácticamente ilegibles registran recuerdos y proyectos. Estas ediciones facsímiles de sus apuntes nos permiten reconocer recursos gráficos procedentes de su experiencia con el grabado calcográfico (Ware 2017b, 26). Este dibujante tiene una extraordinaria habilidad para significar los valores visuales y táctiles de los cuerpos y volúmenes, objetos y edificios, a través de modulaciones gráficas que articulan el claroscuro de sus imágenes. En los dibujos de los *Diarios* el cromatismo aparece a través de aguadas de colores de acuarela y tintas diluidas, en lugar de los colores planos y uniformes de sus diseños.

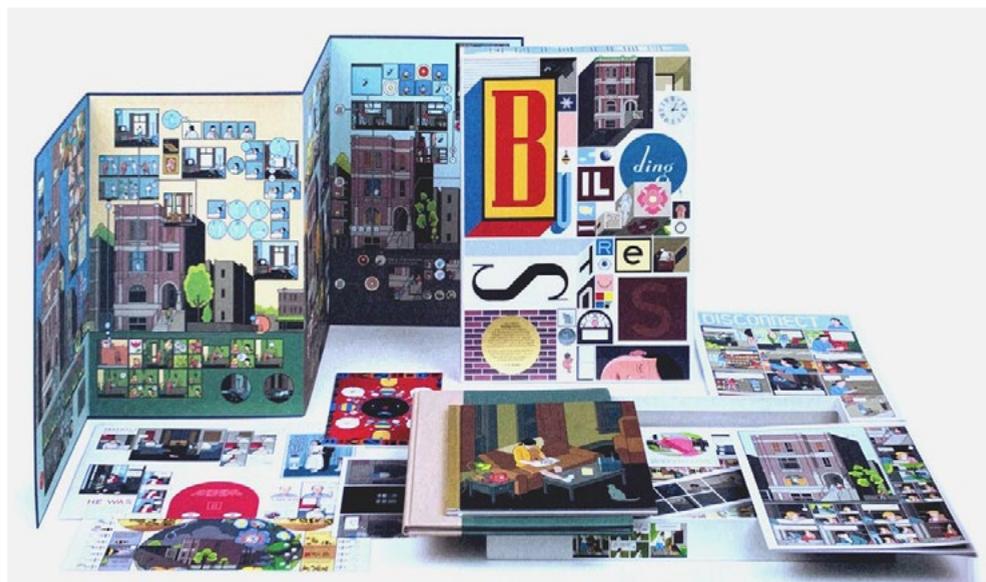


Figura 10. Chris Ware: contenido de *Building stories*. 2012
© Chris Ware y Pantheon Books.

3.1.- Construyendo historias: El libro de artista como tablero de juego

Entre las metáforas que Didi-Huberman desarrolla cuando analiza las láminas de los atlas, el pensador francés se detiene en la denominación de éstas en distintos idiomas: La palabra francesa *table*, la alemana *Tafel* y la italiana *tavola*, le permiten identificarlas con una “mesa de ofrenda, de cocina, de disección y de montaje” (2010, 18). Al final de este mismo texto las compara con las mesas de las artes adivinatorias (2010, 46). Para describir la obra *Construyendo historias* [Figura 10] debemos acudir a otro tipo de mesa, como es el tablero de juego. El título ya introduce un juego de palabras, un doble sentido, ya que *Building stories* significa al mismo tiempo *Construyendo historias* o *Relatos de un edificio*. Esta edición se presenta en un formato muy distinto al de sus cómics anteriores. Al abrir esta caja de juegos encontraremos distintos libritos, cuadernillos y desplegados, que dan continuidad y sirven de correlato a la historia del número 18 de la *Librería de novedades Acme*⁴ (Ware 2007). El elemento más grande lo encontraremos al fondo de la caja, plegado en cuatro partes, con las características de un tablero de juego.

Para entender la estructura de *Construyendo historias* debemos recordar los formatos de las publicaciones de los cómics de Ware⁵. Al comienzo dibujaba páginas sueltas de viñetas que se insertaban en un periódico universitario. A partir de 1993 agrupó algunas historias más largas en los primeros números de la serie de *Novedades Acme*. Y en 2000 reunió en un libro todas las partes que componían la historia de *Jimmy Corrigan: el niño más listo del mundo*. Se trata de una novela gráfica que se puede leer de manera lineal, pero que sin embargo esta compuesta en un proceso similar al de un montaje de cine. La continuidad narrativa depende de cómo están cortados y unidos los fragmentos de orígenes heterogéneos. A partir de 2000 siguió produciendo nuevos números de las *Novedades Acme*. Tras la publicación del número 18 de esta serie, en 2011 comenzó a diseñar algo distinto a un libro, se trataba de un contenedor con varios libritos, cuadernillos e impresos. Se puede relacionar la estructura de este proyecto (Ware 2017b, 236-38) con los dossiers con los que Marcel Duchamp (Schwarz 2000) y Joseph Cornell (1998) preparaban sus obras. Para completar el conjunto concibió un tablero de cartón plegable, similar a los que encontramos en los estuches de los juegos de mesa.

Lo que no encontraremos en esta caja de juegos serán precisamente las reglas, las fichas o los dados. Seremos los lectores convertidos en jugadores los que debemos imaginar el orden de las distintas historias, construyendo el significado del conjunto. De manera implícita todos los relatos están relacionados porque todos los personajes viven o han vivido en el entorno de esa misma casa. Ware relaciona la estructura de este libro con una llamada a disfrutar de la condición táctil y manual de la lectura y el juego. En su *Monografía* podemos comprobar su afición por la construcción artesana de juguetes, ensamblajes y autómatas. En *Construyendo historias*

lo más parecido a unas reglas o consejos sobre como iniciar nuestro juego lo encontraremos en la parte inferior del exterior de la caja:

Ante la creciente incorporeidad electrónica de la existencia, en ocasiones resulta reconfortante –necesario, incluso- tener algo a mano a lo que aferrarse. Así en el interior de esta colorida caja de los recuerdos, el comprador encontrará un auténtico bufet de material de lectura debidamente dosificado y listo para satisfacer prácticamente cualquier paladar artístico o poético, desde el más corrosivo sarcasmo de la juventud hasta la más enfermiza formalidad de la madurez (Ware 2012).

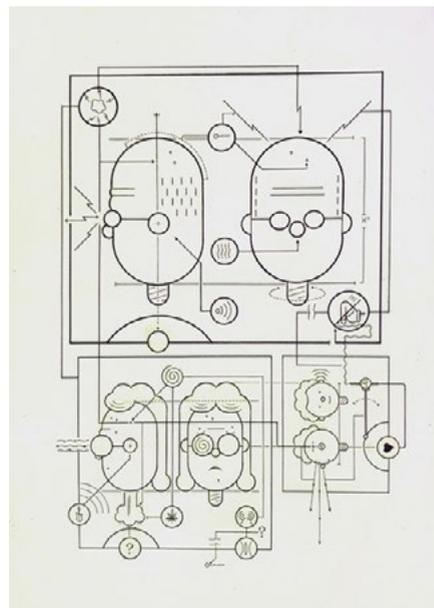


Figura 11. Frederick John Harper Ware: *Sin título*. c. 1915. © Frederick John Harper Ware y Rizzoli.

Figura 12. Chris Ware: *Autorretrato con tres edades*. 2011. © Chris Ware y Rizzoli.

4.- Discusión: Pedazos de pasado, presente y futuro juntos en una página; Los cómics de Ware como el arte de volver el tiempo atrás en el espacio

El pasado, el presente y el futuro, fueron y son lo mismo. Esta idea me empujó para seguir más y más hacia delante con los cómics porque eran un medio para intentar poner pedazos de pasado, presente y futuro juntos en una página. Los cómics son el arte de volver el tiempo atrás en el espacio (Ware, 2017a, 239-240)⁶.

No fue hasta el año 2000 cuando Ware obtuvo éxito y reconocimiento por su libro *Jimmy Corringan: El niño más listo del mundo*. En aquellos años las tendencias de diseño nos acostumbraron a emplear el término *vintage* para describir objetos nuevos producidos con cierto aire nostálgico (Campí 2007). El interés hacia el patrimonio gráfico de Ware no respondía de manera oportunista a esta moda de *lo retro*, sino que se remontaba a su infancia en los años setenta cuando sentía una enorme complicidad con su abuelo, Frederick John Harper Ware, [Figura 11] periodista y dibujante. Los periódicos, revistas y anuarios fueron los medios gráficos a través de los que Chris Ware pudo imaginar la vida de sus familiares de varias décadas atrás. Algunas de sus tiras cómicas como el *Ratón Quimby* [*Quimby the mouse*] (Ware 2004) fueron desarrolladas en los años noventa con una estética típica de los cómics de comienzos del Siglo XX. Esta convivencia de distintas generaciones de imágenes e historias en una misma obra es una de las características de sus creaciones. Por ejemplo cuando se autorretrató en 2003 [Figura 12] incluyó en el mismo dibujo la imagen de un niño, de un joven y de un hombre maduro.

Los dibujos más célebres de Jimmy Corringan están dedicados a la infancia del bisabuelo del protagonista cuando visitó la Exposición Universal celebrada en Chicago en 1893 (Applebaum 1979). La calidad y complejidad de los dibujos que Ware dedicó a este evento manifiestan un interés profundo hacia el patrimonio urbano y una cuidada selección de las referencias gráficas. A lo largo de los años noventa Ware realizó un intenso trabajo de estudio y selección de documentación en las bibliotecas y archivos de la ciudad. En la exposición Colombina de 1893 se mostraron diseños de algunos arquitectos que estaban formando la Escuela de Chicago rompiendo con la tendencia dominante de imitación de las arquitecturas europeas de estilo Bellas Artes (Bussler 2017). Se introdujeron nuevas formas estructurales y ornamentos como los del Pabellón del Transporte, obra de Sullivan. En el estudio de este arquitecto se formó una nueva generación de creadores entre los que debemos mencionar a Frank Lloyd Wright. Este arquitecto diseñó muchas de las casas de Oak Park, el barrio residencial al que Chris Ware se trasladó a vivir tras el éxito de Jimmy Corringan. Pronto inició su colaboración con la Sociedad para la Protección del Patrimonio de Oak Park y River Forest, produciendo numerosos diseños (Ware 2017b, 355-357) [Figuras 13 y 14].



Figura 13. Chris Ware: *Carteles para la Sociedad Histórica de Oak Park y River Forest*. 2013.

© Chris Ware and the Historic Society of Oak Park and River Forest.

Figura 14. Chris Ware: *Carteles para la Sociedad Histórica de Oak Park y River Forest*. 2013.

© Chris Ware and the Historic Society of Oak Park and River Forest.

Figura 15. Chris Ware: *Portada de Louis Sullivan's Idea*. 2021.

© Chris Ware, Alphawood Foundation y University of Minnesota Press.

Figura 16. Chris Ware: *Portada de Reconstructing the Garrick*. 2021.

© Chris Ware, Alphawood Foundation y University of Minnesota Press.

4.1.- La Fundación Alphawood: Proyectos museográficos y editoriales de Chris Ware para la divulgación del patrimonio arquitectónico a través del gráfico

Tras una colaboración en la televisión nacional norteamericana el periodista Ira Glass⁷ y el historiador cultural del área metropolitana de Chicago, Tim Samuelson, propusieron a Chris Ware que se encargara del diseño y las ilustraciones del libro *Edificios perdidos [Lost buildings]* (Glass & Ware 2004), su primera creación dedicada específicamente a la difusión del patrimonio. Para este trabajo el dibujante investigó sobre algunas de las mejores obras de Louis Sullivan, por ejemplo los almacenes Rothschild, la bolsa de comercio de Chicago o el teatro Garrick, desaparecidas a comienzos de la década de 1970. Ware realizó dibujos sobre estos edificios y sus derribos que aparecen en un cortometraje de animación incluido con el libro. Buena parte de la obra está dedicada a la figura de Richard Nickel, un fotógrafo especializado en la arquitectura de Sullivan (Cahan & Williams, 2015)⁸. Tras esta publicación Ware se involucraría progresivamente en la difusión de la obra de este arquitecto y junto con el historiador cultural Tim Samuelson y con el estudioso del urbanismo histórico de Chicago John Vinci, formarían la Fundación Alphawood.

La primera actividad de esta asociación fue organizar en 2010 una gran exposición dedicada a la obra y la concepción arquitectónica de Sullivan, que contó con el diseño museográfico de Chris Ware. La estructura espacial de esta muestra del Chicago Cultural Center parecía uno de los recortables tridimensionales de Ware, ya que el espacio se definía a través del abundante

material gráfico ampliado exhibido. Se trataba sobre todo de fotografías y reproducciones de planos de Sullivan, junto con muestras de elementos ornamentales, algunos de ellos recuperados por Richard Nickel. La elaboración del catálogo se inició en 2010, pero su presentación se demoró hasta 2021 coincidiendo con la de otro libro también editado y diseñado por Ware, que fue producido por Tim Samuelson, junto a John Vinci y Eric Nordstrom. Este nuevo volumen estaba dedicado a reconstruir la vida del Teatro Garrick a través de material gráfico. La presentación de ambos libros tuvo lugar en 2021 durante una exposición también comisariada por Chris Ware que se organizó en Wrightwood 659 de Chicago.

Chris Ware ha realizado las labores de diseño y edición de los dos libros titulados *La Idea de Louis Sullivan* (Samuelson 2021) [Figura 15] y *Reconstruyendo el Garrick: La obra maestra de Adler y Sullivan* (Samuelson, Nordstrom & Ware 2021) [Figura 16]. El diseño de los libros manifiesta la pasión por lo gráfico y la labor de Chris Ware como investigador en archivos y bibliotecas. Las imágenes de ambas exposiciones y sus catálogos muestran su capacidad para evocar tiempos pasados a través de la selección y la reproducción de material gráfico. El dibujante de cómics ha sabido aprovechar y desarrollar su experiencia infantil sobre cómo imaginar el pasado familiar a través del material impreso. En ambas exposiciones y libros la abundancia gráfica es capaz de evocar años de experiencia acumulada y compartida en esos edificios. Por ejemplo la amplia selección de programas y anuncios de las obras de teatro que tuvieron lugar en el Garrick manifiestan una concepción patrimonial de la historia, una experiencia colectiva revivida a través de muestras gráficas.

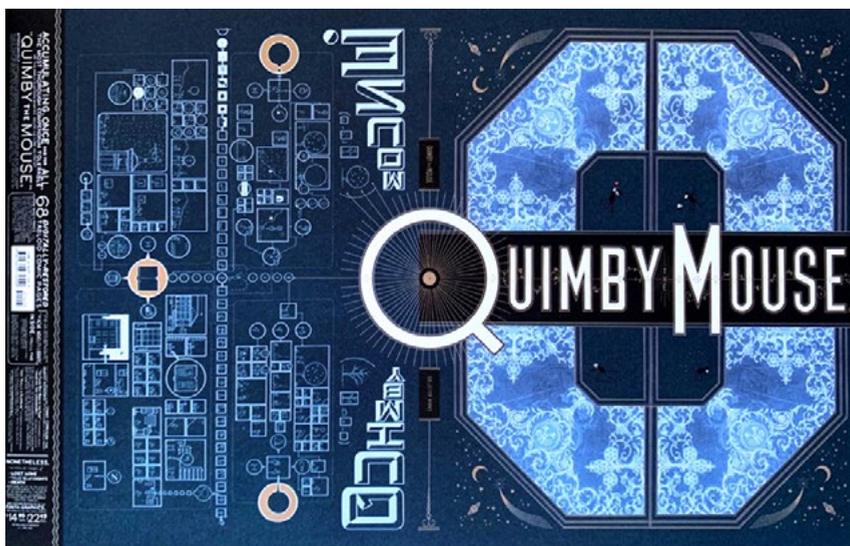


Figura 17. Chris Ware: *Diseño de la cubiertas y el lomo de Quimby the Mouse*. 2003
© Chris Ware y Fantagraphics (Pantheon Books).

5. Conclusiones

Comenzamos advirtiendo que la obra de Chris Ware podía considerarse como una suerte de *mina*. Detrás de su apariencia simple y lúdica, nos encontrábamos con construcciones gráficas complejas, que exploran lenguajes y referencias visuales procedentes de las ilustraciones científicas, los diagramas de flujos de información, y el patrimonio gráfico del área de Chicago. Lo que se nos ofrecía como un cómic, que podría interpretarse, en palabras de Didi-Huberman, como un objeto de lectura “antes de nada” se nos ha revelado como un sofisticado objeto de lectura “después de todo” (2010, 18). La combinación de la información visual y textual permite mayor alcance narrativo que cualquiera de estos medios por separado. A lo largo de este artículo nos hemos propuesto imaginar como se podría componer una lámina de un Atlas sobre la relación de las obras de Chris Ware con el patrimonio gráfico y arquitectónico, comprobando las sinergias que surgen entre diferentes medios de expresión.

Desde su etapa universitaria en Texas, mientras iniciaba su labor como dibujante de comics, la producción gráfica de Chris Ware ha empleado medios tradicionales de las Bellas Artes, como el grabado en relieve y el grabado calcográfico, el dibujo del natural con carboncillo y lápiz conté, la rotulación, la ilustración y el diseño gráfico con plumilla y pincel. Completaba esta actividad con la encuadernación de sus dibujos y estampas, la producción de carpetas y cuadernillos de sus creaciones, así como el diseño y la edición de recortables y contenedores donde introducía sus imágenes y objetos. Desde su traslado a Chicago para ampliar su formación artística e iniciar su labor profesional comenzó a investigar y documentarse en archivos y bibliotecas sobre el patrimonio gráfico de la ciudad, y a coleccionar *memorabilia* gráfica entre la que encontramos carpetas de discos, programas de teatro, publicaciones populares y carteles publicitarios. Pronto se interesaría en los diseños de arquitectura y sus medios gráficos.

Desde finales de los años noventa podemos comprobar como su afición por el patrimonio gráfico y arquitectónico histórico se manifiesta en su producción de cómics. Por ejemplo varios de los libros de este dibujante tienen las cubiertas protegidas por amplios papeles impresos que al desplegarse nos muestran de manera radial y sinóptica la historia completa, como si se tratara de un mapa, o de una explicación gráfica de un Atlas. Los encontramos en *Jimmy Corrigan* (2000) y en *Rusty Brown* (2019), o en la cubierta y las guardas de las *Monografía* (2017b). También ha concebido un diseño similar que envuelve la edición que dirigió para el *Mc Sweeney´s Quaterly 13^o*. En muchos de sus comics encontramos diseños realizados con líneas azules claras sobre fondos de color azul intenso incorporando las características gráficas de las *cianotipias* o *blueprints*¹⁰ como sucede en la portada de *El ratón Quimby* [*Quimby the mouse*] (2004) [Figura 17].

A partir de la década de 2010 Chris Ware ha iniciado su colaboración con el historiador cultural Tim Samuelson y el arquitecto John Vinci,

ambos especializados en el patrimonio de Chicago. La participación del dibujante en la Fundación Alphawood ha consolidado sus actividades dedicadas a la conservación y difusión del pasado arquitectónico de la ciudad. Durante estos años ha diseñado y desarrollado dos grandes exposiciones y ha editado tres libros. En las muestras dedicadas a Louis Sullivan el protagonismo del espacio expositivo recayó en el material gráfico. A través de las fotografías ampliadas, los dibujos arquitectónicos, y todo tipo de impresos y muestras gráficas relacionadas con los edificios de Sullivan comprobamos la capacidad de este dibujante para evocar tiempos pasados a través de la reproducción de elementos gráficos históricos. Su excepcional labor como editor de sus últimos libros dedicados a la obra de Sullivan manifiesta un profundo conocimiento del patrimonio gráfico de Chicago y un compromiso con la divulgación de su pasado arquitectónico y cultural.

Referencias bibliográficas

- Appelbaum, Stanley. 1980. *The Chicago World's Fair of 1893: A photographic record photos from the collections of the Avery Library of Columbia University and Chicago Historical Society*. New York: Constable
- Ball, David M. & Martha B. Kuhlman, eds. 2010. *The comics of Chris Ware: Drawing is a way of thinking*. Jackson MS: University of Mississippi
- Bussler, Marc. 2017. *The World's Fair of 1893: Ultra massive photographic adventure*. Independently published
- Cahan, Richard & Michael Williams. 2015. *Richard Nickel: Dangeous years; What he saw and what he wrote*. Chicago: City Files
- Campi i Valls, Isabel. 2007. *Diseño y nostalgia: El consumo de la historia*. Barcelona : Santa & Cole
- Cornell, Josep Bharat & Marcel Duchamp. 1998. *Joseph Cornell-Marcel Duchamp... in resonance: The Menil Collection, Houston; Philadelphia Museum of Art*. Introduction, Anne d'Harnoncourt; texts, Ecke Bonk et al.; chronology, Susan Davidson. Ostfildern-Ruit: Cantz
- Didi-Huberman, Georges. 2009. *La imagen superviviente: Historia del arte y tiempo de los fantasmas según Aby Warburg*. Traducción de Juan Calatrava. Madrid: Abadía
- Didi-Huberman, Georges. 2010: *Atlas ¿Cómo llevar el mundo a cuestras?* Exposición Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid 26 de noviembre 2010-28 marzo 2011; traducciones, María Dolores Aguilera & Jaime Blasco. Madrid: MNCARS
- Fellini, Federico. (1980) 1999. *Hacer una película: Con autobiografía de un espectador de Italo Calvino*. Traducción de Josep Torrell. Barcelona: Paidós

- Glass, Ira & Chris Ware. 2004. *Lost buildings: An on-stage radio & picture collaboration between Ira Glass and Chris Ware*. Tim Samuelson, ed. Chicago IL: WBEZ
- Lima, Manuel. 2017. *The book of circles: Visualizing spheres of knowledge*. New York: Princeton Architectural Press
- Raeburn, Daniel K. 2004. *Chris Ware*. New Haven CT: Yale University
- Ruiz Colmenar, Alberto. 2022. "Changing Chicago: Richard Nickel y su mirada fotográfica sobre el patrimonio en peligro [Changing Chicago: Richard Nickel and his photographic look over heritage at risk]". *Ardin: Arte, Diseño e Ingeniería* 11: 131-161. <https://doi.org/10.20868/ardin.2022.11.4805>
- Samson, Jacques & Benoît Peeters. (2010) 2022. *Chris Ware: La bande dessinée réinventée*. Turnhout, Belgique: Les Impressions Nouvelles
- Samuelson, Tim. 2021. *Louis Sullivan's idea*. Presented and published by Alphawood Foundation, Chicago after an exhibition at the Chicago Cultural Center June 4, 2010-May 2, 2011; edited and designed by Chris Ware. Minneapolis MN: University of Minnesota
- Samuelson, Tim. Eric Nordstrom & Chris Ware. 2021. *Reconstructing the Garrick: Adler & Sullivan's lost masterpiece*. John Vinci, ed. □Minneapolis MN: University of Minnesota
- Schwarz, Arturo. 2000. *The complete works of Marcel Duchamp*. New York: Delano Greenidge
- Sudjic, Deyan. 2014. *B de Bauhaus: Un diccionario del mundo moderno*. Traducción de Guillem Usandizaga. Madrid: Turner
- Ware, Chris. (2000) 2019a: *Jimmy Corrigan: El chico más listo del mundo*. Trad., Rocío de la Maya Retamar. Barcelona: Reservoir Books
- Ware, Chris. 2004: *Quimby the mouse*. Seattle WA: Fantagraphics
- Ware, Chris. 2007. *The ACME novelty date book*. Montreal: Drawn & Quarterly
- Ware, Chris. 2012. *Building stories: Everything you need to read the new graphic novel*. London: Random House
- Ware, Chris. 2017a. *Chris Ware: Conversations*. Edited by Jean Braithwaite. Jackson MS: University of Mississippi
- Ware, Chris. 2017b. *Monograph*. New York: Rizzoli
- Ware, Chris. 2019: *Rusty Brown*. Trad., Rocío de la Maya Retamar. Barcelona: Reservoir Books
- Ware, Cris. 2016. *Il palazzo della memoria: Chris Ware; Scritti, disegni, interviste*. A cura di Hamelin. Bolonia: Coconino

Notas

1. N.T. Original: The comics of Chris Ware: Drawings is a way of thinking.
2. N.T. Original: Il palazzo della memoria: Scriti, disegni, interviste.
3. N.T. Original: Chris Ware: La bande dessinée réinventée.
4. Tras la publicación del número 18 de la Librería de Novedades Acme, Ware diseñó unas carpetas con clara influencia de los dossiers de Duchamp y Cornell para editar sus trabajos para el New Yorker (Ware 2017b, 196). Se trataba de una colección de las portadas y los dibujos publicados por esta célebre revista neoyorkina. Estas carpetas se titularon Número 18 ½ Librería de novedades Acme. Posiblemente fuese una referencia a la película 8 y ½ de Federico Fellini, una de las más singulares y autobiográficas del cineasta. Sobre este proyecto disponemos del libro Hacer una película (Fellini 1980).
5. El propio autor recuerda el proceso de elaboración del libro en las últimas páginas de la Corriagenda. Véase (Ware 2000).
6. Original: "(...) The past, present, and future were and are the same thing. This notion prodded me more and more towards continuing with ós because here was a medium that tried to put bits of the past, present, and future all together on a page. (...) Comics is the art of turning time back in space"
7. El libro recoge algunos contenidos del programa Esta vida americana [This American life] producido por Ira Glass con la participación de Ware, dedicado a recordar las arquitecturas de Sullivan, y la defensa que Richard Nickel hiciera de sus edificios antes de que fueran demolidos en las décadas de 1960 y 1970.
8. Sobre Richard Nickel y su lucha por preservar la arquitectura de Sullivan véase Changing Chicago. Richard Nickel y su mirada fotográfica sobre el patrimonio en peligro (Ruiz Colmenar 2022, 131-161).
9. McSweeney's Quarterly Concern no. 13: An assorted sampler of North American comic drawings, strips, and illustrated stories, edited by Chris Ware. San Francisco: McSweeney's, 2004
10. Se trata del sistema fotoquímico de reproducción de los planos arquitectónicos anterior a las fotocopias. N.T. Muy probablemente Ware también juega con el doble sentido que en inglés tiene el término blueprint. Por separado blue print puede significar "impresión nostálgica" o "huella melancólica". Sobre el término blueprint en el mundo del diseño véase (Sudjic, 2014, 39-52)

Agradecimientos

Este artículo se ha desarrollado dentro del Proyecto puente de la Universidad Rey Juan Carlos de Madrid titulado “Conservar es innovar. El patrimonio de lo real a lo rural: Madrid y su entorno” (CONINMAD/V1254), continuando las aportaciones realizadas por los autores en el proyecto “Madrid, Sociedad y Patrimonio: Pasado y turismo cultural” (MASOPA H2019/HUM-5898) con financiación de la Comunidad de Madrid y el Fondo Social Europeo.

Los autores de artículo pertenecen al grupo de investigación CUVPA de la Universidad Rey Juan Carlos de Madrid.

(Artículo recibido: 17/01/2023; aceptado: 02/03/2023)

