



## Dossier de prensa

Servicio de prensa del CCCB  
Irene Ruiz (660 631 315) y Sesi Bergeret  
[premsa@cccb.org](mailto:premsa@cccb.org) / <https://www.cccb.org/es/servicios/premsa>  
C/ Montalegre 5, 08001, Barcelona

## ÍNDICE

01.- Presentación de Judit Carrera, directora del CCCB	3
02.- Introducción a la exposición	4
03.- Textos de sala	10
04.- Actividades	16
06.- Comisariado	18
07.- Catálogo	19
08.- Información general	20
09.- Créditos	21

Una coproducción de



Con el apoyo de



Con la colaboración de



El CCCB es un consorcio de



### LA ERA WARE

Chris Ware es el autor de cómic más radical de la contemporaneidad y una figura que ha marcado profundamente su época. Max habló de la era Ware por su enorme influencia en los creadores situados en la vanguardia y las comparaciones con Joyce, Nabokov y Tolstói nunca han sido gratuitas. De Tolstói, Ware saca la fuerza para hacer de la ficción un fidedigno reflejo de la vida. La convicción de Nabokov de que palabras e imágenes se entrelazan en nuestra mente para formar el tejido de la memoria sostiene toda la poética visual del historietista. Y Joyce es su referente explícito a la hora de aportar una formulación visual a la subjetividad de los personajes y su corriente de conciencia. Heredero de las estéticas de la posmodernidad impulsadas por autores como Art Spiegelman y Françoise Mouly al frente de la revista *RAW*, Ware explora todo el potencial expresivo del cómic en el curso de unos relatos que tienen la ambición narrativa de las grandes novelas y la mirada empática de un humanista insobornable capaz de capturar los movimientos más sutiles del alma.

Autor de obras fundamentales como *Jimmy Corrigan, el chico más listo del mundo* o *Fabricar historias*, las historias de Ware tienen la empatía hacia todo tipo de personajes —incluso los más indeseables— como gran centro moral. En su obra hay una posición más humana que explícitamente política: él rechaza la etiqueta de arte político, aunque sus cubiertas para la revista *The New Yorker* ofrecen una crónica de la América de la polarización, las soledades pospandémicas y la erosión relacional y comunicativa generada por las nuevas tecnologías, un retrato de largo recorrido de Estados Unidos.

Para Ware, dibujar es pensar, es el proceso que estructura el pensamiento y que sostiene su relación con un mundo complejo, lleno de matices y ambigüedades. En sus manos, el cómic es el medio idóneo para desvelar los patrones, ritmos y estructuras secretas de la existencia humana y de un país sometido a cambios y transformaciones radicales. La arquitectura desempeña también un papel importante en la obra de este autor de Chicago, su ciudad de adopción. En uno de sus cuadernos de esbozos, Ware retoma la definición de Goethe según la cual la arquitectura es «música congelada», una expresión que le sirve de guía estética del desarrollo del cómic como forma de arte.

Con esta exposición, el CCCB propone una nueva incursión en el mundo del cómic, tras «Constelación gráfica» (2022-2023), una muestra que ofrecía una mirada al potencial creativo de una nueva generación de autoras españolas de vanguardia, y sitúa así una vez más el cómic como uno de los lenguajes primordiales de la cultura.

**Judit Carrera**  
Directora del CCCB

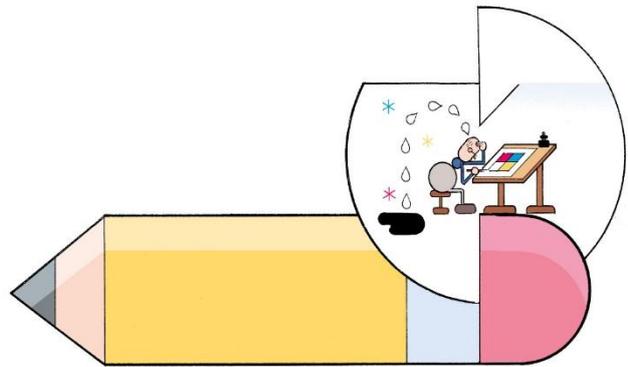
## 02.- INTRODUCCIÓN A LA EXPOSICIÓN

El norteamericano [Chris Ware](#) es uno de los autores más innovadores del cómic contemporáneo. Sus dibujos y viñetas emocionan porque abordan la existencia humana con gran profundidad. La exposición «[Chris Ware. Dibujar es pensar](#)» repasa la obra y el pensamiento artístico de un historietista fundamental.

Comisariada por [Jordi Costa](#), jefe de exposiciones del CCCB, la muestra recorre cronológicamente la obra de Chris Ware a través de piezas originales, audiovisuales, objetos, libros y esculturas, y pone el foco en su invención de lenguaje. Producida por el CCCB y Ficomic, con la colaboración de la Galerie Martel, se podrá ver en la sala -1 del CCCB entre el 3 de abril y el 9 de noviembre de 2025.

Chris Ware (Omaha, Nebraska, 1967) dibuja desde pequeño o, como él mismo dice, escribe con viñetas. Ware ha experimentado e innovado con el lenguaje y la narrativa del cómic durante toda la vida: desde los cuadernos de dibujo, pasando por las icónicas portadas de la revista *The New Yorker*, hasta sus tres obras esenciales: *Jimmy Corrigan*, *Building Stories* y *Rusty Brown*.

«Chris Ware. Dibujar es pensar» nos acerca al universo creativo de un artista emotivo, artesano y minucioso, influido por los orígenes del cómic, la música *ragtime* y la arquitectura, que ha narrado de forma brillante las emociones humanas, el racismo, el consumismo o los efectos de la política en la vida cotidiana. Según Ware, «dibujar es pensar», porque el dibujo nos conecta con el pensamiento y la memoria.

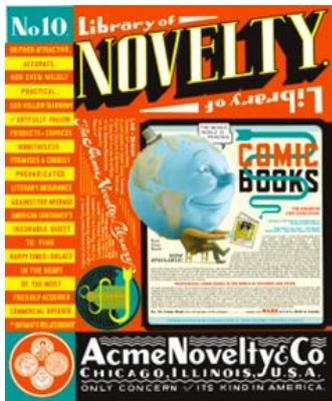


La exposición se completa con una programación de actividades paralelas entre las que destacan el debate inaugural entre Chris Ware y la periodista y escritora Laura Fernández; la participación de Ware en la próxima edición de la bienal de literatura Kosmopolis en octubre; el Espacio de mediación “Construimos una historia de Barcelona”, coordinado por la escuela de cómic La Gossa; y el taller “Pensar en imágenes” con los dibujantes Cristina Daura, Nadia Hafid, Sergi Puyol i Marc Torices.

La exposición es una adaptación ampliada de «**Building Chris Ware**», comisariada por Benoît Peeters y Julien June Misserey, con la generosa colaboración de Chris Ware, y presentada en el Festival Internacional de Cómic de Angouleme, en 2022. Posteriormente, ha itinerado al Centro Georges Pompidou de París (Francia), al Cartoonmuseum de Basilea (Suiza), al Palazzo del Fumetto en Pordenone (Italia), a la Gallery 37PK de Harlem (Países Bajos) y a la Techne Sphere de Leipzig (Alemania). La muestra del CCCB, clausura europea de la itinerancia, amplía los contenidos aportando, entre otros, nuevos originales y objetos de la colección privada de Chris Ware.

## APARTADOS DE LA EXPOSICIÓN

### 1. ACME NOVELTY LIBRARY. UNA CORPORACIÓN UNIPERSONAL



En 1993 apareció el primer número de *Acme Novelty Library*, en una edad de oro del cómic independiente norteamericano donde muchos autores nuevos controlaban sus propias cabeceras y convertían las páginas en un laboratorio de experimentación. *Acme Novelty Library* fue el proyecto que llevó más lejos este impulso, con ejemplares que cambiaban radicalmente de formato y aventurándose a una posmodernidad firmemente comprometida con sus raíces en la cultura popular. Todos los personajes principales de Ware nacieron en estas páginas y se fueron integrando en narrativas cada vez más complejas. Los últimos ejemplares de *Acme Novelty Library* fueron autoeditados por

Ware, adoptando la forma de libros objeto donde portadas, lomos y texturas formaban parte del mensaje y el sentido integral sumaba fragmentos de las obras en proceso *Building Stories* y *Rusty Brown*.

En este apartado se presenta una selección de los cómics publicados de la serie *Acme Novelty Library*, así como algunos objetos. Entre ellos, un dispensador de libros en miniatura que los suministra a cambio de llaves, un visor en 3D de imágenes en movimiento publicado como recortable en una de sus ediciones, muñecos de los personajes hechos por el artista y dibujos originales de algunas historietas.

### 2. JIMMY CORRIGAN. EL PADRE QUE (CASI) NUNCA ESTUVO



*Jimmy Corrigan, the Smartest Kid on Earth* es una historia sobre la soledad, el abandono y las relaciones familiares complejas, con un fuerte componente emocional y autobiográfico. Publicado como libro el año 2000, Chris Ware afirmaba que las cuatro o cinco horas que había que invertir en su lectura equivalían al tiempo que él había pasado con su padre, que abandonó la familia cuando Ware era muy pequeño y no se puso en contacto hasta muchos años después.

Una ciudad imaginaria de Michigan en 1993 y la Chicago de la Exposición Universal de 1893 son los principales escenarios en este relato de fracasos y soledades que traza un árbol familiar marcado por el abandono. Con un deslumbrante despliegue de recursos, la obra destaca por su representación de los tiempos muertos, la armonía de sus arriesgadas transiciones narrativas y la precisión gestual de sus personajes.

Este apartado está dedicado a su primera gran obra. Incluye la publicación original del libro *Jimmy Corrigan. The Smartest Kid on Earth*, la maqueta del libro, una selección de cómics de la serie *Acme Novelty Library* con historietas protagonizadas por Jimmy Corrigan, un audiovisual en el que se analiza en detalle un fragmento del libro, los dibujos originales de algunas páginas y figuras de los personajes hechas por Ware. Además, se ha recuperado para la exposición un interactivo de *Jimmy Corrigan*, creado en el año 2000.

### 3. QUIMBY THE MOUSE. LA MUSICALIDAD DEL SLAPSTICK



*Quimby the Mouse* son historietas donde Chris Ware rinde homenaje a las formas más libres de los cómics de los orígenes que más le han influido, especialmente *Krazy Kat* de George Herriman. Están protagonizadas por un ratón bicéfalo o por la excéntrica pareja formada por un ratón y una cabeza de gato. Ware creó la mayoría de estas páginas cuando estudiaba en Austin y su substrato autobiográfico es la nostalgia por la casa donde pasó la adolescencia con su abuela. La

memoria, un interiorizado sentido de la pérdida y un pulso contra el olvido conviven en las peripecias de Sparky y Quimby con un trabajo formal y metalingüístico radical. La historieta es un mensaje visual donde las imágenes han de ser leídas como signo. El tratamiento extremadamente simplificado de los personajes, los acerca a la forma de piezas de una fuente tipográfica o de notas de una partitura musical que la mirada del lector activa y pone en movimiento.

Este apartado incluye dibujos originales con historietas del personaje, una animación de *Quimby The Mouse* realizada por John Kuramoto, publicaciones con el ratón como protagonista y una figurita de *Quimby The Mouse*. También se incluye un audiovisual en el que se analiza un fragmento de la obra.

### 4. VIAJE A LAS RAÍCES. LA INSPIRADORA VANGUARDIA DE LOS ORÍGENES

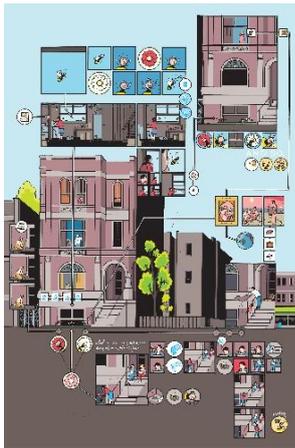


La obra de Chris Ware se sustenta en un profundo conocimiento de la historia del cómic, reivindicando la libertad expresiva de sus orígenes cuando, antes de que se consolidase su lenguaje hegemónico, vivió en Norteamérica una gran efervescencia de formas y posibilidades. Ware se transforma ocasionalmente en historiador y teórico del cómic y ha sido el rescatador editorial de obras de aquella edad de oro, como *Krazy Kat* de George Herriman o *Gasoline Alley* de Frank King. Herriman, King y Cliff Sterrett, autor de la serie *Polly and Her Pals*, son los grandes referentes de Chris Ware, que se inspiró en sus soluciones formales y narrativas para reactivar todos los potenciales del medio. El surrealismo poético de

Herriman, el realismo humanista de King y los diálogos de Sterrett con las formas del arte de vanguardia se combinan en Ware en una fórmula transformadora que define el futuro de la historieta.

El apartado está dedicado a tres grandes influencias del artista. Se presenta un dibujo original de Cliff Sterrett, un cuaderno de bocetos de Frank King y los dibujos de *Krazy Kat* que George Herriman estaba preparando justo antes de su muerte. También se muestran dibujos e historietas publicadas en los periódicos de *Polly and Her Pals* de Cliff Sterrett y de *Gasoline Alley* de Frank King, así como diferentes objetos de los personajes de *Gasoline Alley*. El apartado también cuenta con la obra *Historie d'Albert*, de Rodolphe Töpffer, considerado el padre del cómic por su pionera creación de libros satíricos ilustrados a mediados del siglo XIX. Además, este apartado incluye una entrevista realizada a Chris Ware expresamente para la exposición por Brian Ashby, así como los dibujos originales de la sobrecubierta creada por Ware para la publicación *McSweeney's Quarterly Concern*, núm. 13, la revista de Dave Eggers.

## 5. BUILDING STORIES. LA ARQUITECTURA DE LA EXISTENCIA



Chris Ware, amante de los edificios viejos y muy crítico con la arquitectura moderna más formalista, ha profundizado en las similitudes entre la construcción de un edificio, el diseño de una página y la articulación de un relato en uno de sus proyectos más singulares y complejos. Fruto de diez años de trabajo, *Building Stories* ('Fabricar historias') (2012) es una caja con catorce objetos editoriales de distintos formatos que no imponen un determinado orden de lectura: libros con lomo de tela, periódicos de grandes dimensiones, *comic-books*, tiras que forman bucles narrativos, tableros de juego y otros. El centro de gravedad de este laberinto de destinos e historias entrecruzadas es un viejo edificio de apartamentos de Chicago de tres plantas que dispone de voz propia.

El tema de la renuncia recorre el conjunto de la obra y Ware despliega una madurez que le permite capturar las sutilezas y la complejidad de toda una existencia, dando tanta importancia a los entornos y a los objetos como a los pensamientos, a las emociones e incluso a las cosas nunca dichas.

En este apartado se presentan los dibujos de las páginas, una libreta de anotaciones y la publicación de *Building Stories*: una caja con 14 elementos -libros de diferentes formas y otros elementos- que conforman la historia. También, un audiovisual con el análisis de un fragmento de la publicación, una animación del interactivo *Touch Sensitive*, diseñado para la app iOS de *McSweeney's* en 2011, una maqueta hecha de papel y un puzzle, ambos del edificio en el que se sitúan las historias.

## 6. RUSTY BROWN. EL UNIVERSO EN UN COPO DE NIEVE

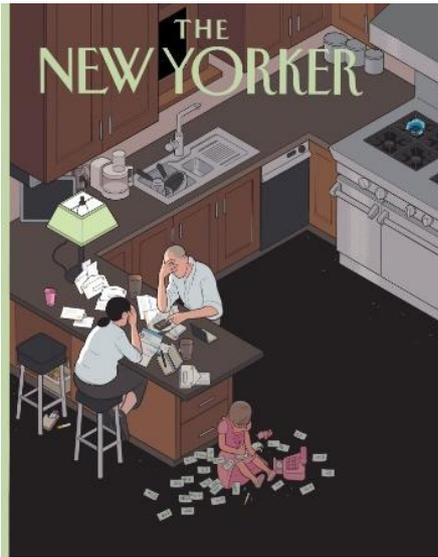


*Rusty Brown* es una obra monumental y una auténtica (tragi)comedia humana donde Ware amplía su vocabulario narrativo hasta explorar territorios inéditos en el lenguaje de la historieta. La primera parte, la única publicada, contiene cuatro largos capítulos. El de apertura pone en relación los personajes principales a partir de la descripción del primer día de instituto de los hermanos Chalky y Alison. Ware juega de manera virtuosa con la temporalidad y las acciones paralelas, otorgándose el papel poco favorecedor de un pomposo profesor de arte. El segundo capítulo se centra en la juventud del padre de Rusty Brown, marcada por un tortuoso descubrimiento de la sexualidad y por sus vanas aspiraciones como escritor de ciencia ficción. Los dos capítulos restantes son los grandes descubrimientos de la

propuesta. Uno retrata la vida del exacosador escolar Jordan Lint y da forma visual a la corriente de conciencia *joyceana*. El otro retrata a Joanna Cole, solitaria profesora afroamericana aficionada al banjo, poniendo el foco en la verdadera esencia del arte de Ware: la generosidad de su mirada humanista y la fuerza de la empatía para hacer de la ficción un instrumento de comprensión.

El apartado incluye la maqueta del libro y la publicación de *Rusty Brown*, una selección de comics de la serie *Acme Novelty Library* donde aparecen historietas protagonizadas por los personajes del comic y una amplia selección de dibujos originales, además de muñecos de los personajes hechos por el artista. También se muestra un tráiler animado hecho para presentar la publicación y el análisis detallado de un fragmento de la obra.

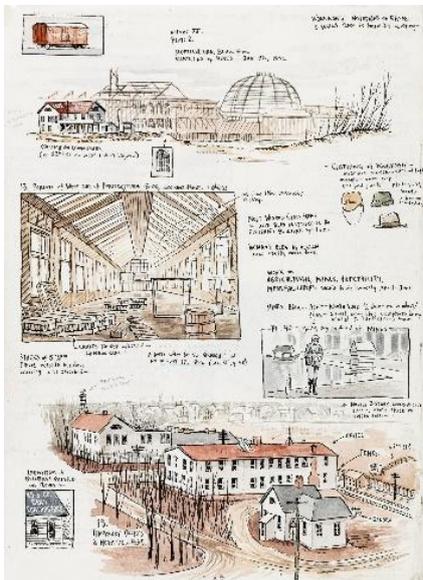
## 7. THE NEW YORKER. UNA CRÓNICA AMERICANA



Desde 1999, Ware colabora regularmente con la revista *The New Yorker*. A través de estos encargos, ha podido establecer un diálogo más directo y fructífero con el presente de su país. Sus portadas para la revista dialogan entre sí, comparten personajes o muestran una misma situación desde diferentes puntos de vista. El resultado es un fascinante *work in progress* que elabora una crónica desgarradora sobre un país sometido a cambios y transformaciones radicales: sus ilustraciones hablan de la América polarizada, de la sociedad pospandémica, de tensiones raciales y crisis económicas, de desajustes generacionales, de la inseguridad en los institutos y de la forma en que la tecnología digital acaba teniendo un coste en la comunicación y la percepción del mundo, entre muchas otras cosas.

Este apartado presenta un audiovisual con la secuencia cronológica de todas las portadas diseñadas por Chris Ware para *The New Yorker*, dibujos originales de algunas portadas y una selección de las revistas publicadas. También se muestra la animación de una de las portadas de *The New Yorker* hecha en colaboración con el programa de radio de Ira Glass *This American Life* y una entrevista a la escritora Zadie Smith sobre la obra de Chris Ware, grabada expresamente para la exposición.

## 8. ÉTICA DE LA OBSERVACIÓN. CUADERNOS DE DIBUJO Y VIEJOS EDIFICIOS



La publicación de los cuadernos de dibujos de Robert Crumb, padre fundador de la historieta *underground* norteamericana, causó un gran impacto en Chris Ware, que también ha acabado publicando sus cuadernos en tres volúmenes que muestran un interesante reverso de su producción editorial: aquí el estilo es más visceral, menos sintético y hay que interpretarlo como un pulso productivo con una realidad exterior que el artista quiere interiorizar destilando su observación cuidadosa en forma orgánica. La selección de páginas de los cuadernos de dibujo de Chris Ware que se presenta se centra en la representación arquitectónica, sea del natural o de materiales documentales recogidos en el proceso de creación de *Jimmy Corrigan*. El estilo de estos dibujos contrasta con la estética más nítida y depurada de otros trabajos de tema arquitectónico, como los dibujos preparatorios de la

animación *Lost Buildings* sobre la preservación de los viejos edificios de Chicago y las ilustraciones para la Historical Society of Oak Park and River Forest.

Este apartado incluye *Lost Buildings*, un audiovisual hecho por Chris Ware también en colaboración con el programa de radio *This American Life* y dibujos originales de este proyecto; así como esbozos hechos por el artista y posteriormente publicados en la serie *Acme Novelty Datebook*. Además, hay otros dibujos hechos para la *Historical Society of Oak Park and River Forest*.



## 03.- TEXTOS DE SALA

### INTRODUCCIÓN

El lenguaje artístico logra su plenitud cuando ha sido capaz de desarrollar un vocabulario propio que le permite hablar de todo: de la complejidad del mundo y de sus infinitas formas, recorriendo todos los matices emocionales que se extienden entre los polos (no tan opuestos) de la tragedia y la comedia. La revolución que ha supuesto la aparición de la obra de Chris Ware (Omaha, Nebraska, 1967) en el paisaje del cómic contemporáneo está estrechamente relacionada con esta progresiva conquista de nuevos registros, recursos y territorios expresivos.

Autor de obras esenciales como *Jimmy Corrigan*, *Fabricar historias* y *Rusty Brown*, Ware ha recibido un gran número de los premios más importantes concedidos por la industria del cómic —Grand Prix d'Angoulême, Eisner Awards, Harvey Awards—, pero ha sido también el primer dibujante de historietas invitado a participar en la Bienal del Whitney Museum y que ha ganado un premio literario —The Guardian First Book Award— compitiendo en igualdad de condiciones con novelas, ensayos y biografías.

Herederero de la hibridación de contracultura y vanguardia que propuso la revista *RAW* de François Mouly y Art Spiegelman, Ware ha buscado la esencia del lenguaje del cómic, explorando la libertad narrativa y formal de los orígenes para activar toda la potencialidad del medio que el clasicismo hegemónico había neutralizado. Su arte tiene la capacidad de activar la mirada del lector, dotándolo de una especie de superpoder que desconocía tener. La fusión de diseño, tipografía, musicalidad y arquitectura de cada una de sus páginas supone, asimismo, una toma de posición sobre la resistencia ética del artesano en un mundo que se transforma rápidamente en fantasmagoría digital. Para Ware, dibujar es pensar, es el proceso que estructura el pensamiento y que sostiene su relación con un mundo complejo, lleno de matices y ambigüedades. En sus manos, el cómic es una máquina del tiempo, un palacio de la memoria, música helada y, también, el medio idóneo para desvelar los patrones, ritmos y estructuras secretas de la existencia.

### ÁMBITO 1. ACME NOVELTY LIBRARY. UNA CORPORACIÓN UNIPERSONAL

En 1993, cuando Chris Ware tenía veintiséis años, apareció el primer número de *Acme Novelty Library*. Era un momento en que el mercado del cómic independiente norteamericano estaba viviendo una edad de oro, con la eclosión de muchos autores nuevos que controlaban sus propias cabeceras de *comic-book* y convertían las páginas en un laboratorio de experimentación donde se iban cocinando muchas obras ambiciosas del futuro inmediato. Sin embargo, *Acme Novelty Library* fue el proyecto que llevó más lejos este impulso experimental, erigiéndose en una especie de dispositivo mutante y autoconsciente que reflexionaba constantemente de manera irónica sobre las maneras en que una editorial (imaginaria) se comunica con su comunidad de lectores.

Los ejemplares cambiaban radicalmente de formato, jugando con elaborados diseños de página y sorprendentes tipografías, e integraban barrocas páginas de falsos anuncios y recortables, aventurándose a una posmodernidad firmemente comprometida con sus raíces en la cultura popular. Todos los principales personajes del imaginario de Ware nacieron en estas páginas y se fueron integrando en narrativas cada vez más complejas. Los últimos ejemplares de *Acme Novelty Library* fueron autoeditados por el propio Ware entre 2005 y 2010, adoptando la forma de libros objeto donde las portadas, los lomos y las texturas formaban parte del mensaje y el sentido integral con fragmentos de las obras en marcha *Fabricar historias* y *Rusty Brown*.

## ÁMBITO 2. JIMMY CORRIGAN. EL PADRE QUE (CASI) NUNCA ESTUVO

En la posdata de *Jimmy Corrigan, el chico más listo del mundo*, publicado en forma de libro en el año 2000, Chris Ware afirmaba que las cuatro o cinco horas invertidas en su lectura equivalían a todo el tiempo que había pasado, a lo largo de su vida, en compañía de su padre. También decía que el tamaño del volumen se parecía mucho al de la urna funeraria que contenía los restos de su progenitor. Las metáforas no eran gratuitas: el padre de Chris Ware abandonó la casa familiar cuando él era muy pequeño y no se puso en contacto con el artista hasta muchos años después, cuando estaba plenamente inmerso en la construcción de esta historia de largo aliento sobre un hombre solitario que, un buen día, recibe la invitación del padre que había huido durante su infancia. *Jimmy Corrigan* no es una obra autobiográfica del todo, pero una emoción muy profunda y una dolorosa experiencia personal fueron los factores que pusieron el motor creativo en marcha.

Una ciudad imaginaria de Michigan en 1993 y la Chicago de la Exposición Universal de 1893 son los principales escenarios en este relato de fracasos y soledades que traza un árbol familiar marcado por el abandono y los embates de la historia: igual que este Jimmy Corrigan que tiene un trabajo aburrido y manifiestas dificultades comunicativas, su bisabuelo también fue abandonado por su padre en un momento en que la sociedad norteamericana celebraba su entrada a la modernidad. Con un deslumbrante despliegue de recursos, la obra destaca por su representación de los tiempos muertos, la armonía de sus arriesgadas transiciones narrativas y la precisión gestual de sus personajes.

## ÁMBITO 3. QUIMBY THE MOUSE. LA MUSICALIDAD DEL SLAPSTICK

Con las historias protagonizadas por el ratón Quimby y el gato Sparky, Chris Ware rinde homenaje a las formas más libres de los cómics de los orígenes que más le han influido: especialmente, *Krazy Kat* de George Herriman, donde el ratón Ignatz atormentaba a ladrillazos a un felino de sexo ambiguo que malinterpretaba estas agresiones como gestos de amor. Este sustrato agridulce se traslada a la obra de Ware en largas secuencias que parecen funcionar como partituras visuales, protagonizadas o bien por un ratón bicéfalo, una de las identidades que sufre los excesos del otro, o por la excéntrica pareja formada por un ratón y una cabeza de gato, unidos por una relación que oscila entre la vulnerabilidad afectiva y el maltrato.

Ware creó la mayoría de estas páginas en su época de estudiante, entre 1990 y 1991, y las publicó en el periódico universitario *The Daily Texan*. El autor residía en Austin y la nostalgia por la casa de Omaha (Nebraska) donde pasó la adolescencia en compañía de su abuela, que le fascinaba explicándole historias de su juventud, conforma el inesperado sustrato autobiográfico de estos trabajos. La memoria, un interiorizado sentido de la pérdida y un pulso contra el olvido conviven en las peripecias de Sparky y Quimby con un trabajo formal y metalingüístico radical: la historieta es un mensaje visual donde las imágenes no se disfrutaban únicamente por el placer estético, sino que también hay que leerlas como un signo, como si fueran las letras de un texto literario. De esta reflexión derivaría el trato extremadamente simplificado de los personajes, que los acercaría a la forma de piezas de una fuente tipográfica o de notas de una partitura musical que la mirada del lector activa y pone en movimiento.

#### **ÁMBITO 4. VIAJE A LAS RAÍCES. LA INSPIRADORA VANGUARDIA DE LOS ORÍGENES**

La obra de Chris Ware no propone una ruptura que haga tabla rasa de la memoria del medio, sino que se sustenta en un profundo conocimiento de su historia, reivindicando la libertad expresiva de sus orígenes. Antes de que se consolidara su lenguaje hegemónico, el cómic norteamericano vivió una gran efervescencia de formas y posibilidades que abrían caminos que, en algunos casos, tardarían a encontrar su descendencia natural. Como también pasa con su mentor Art Spiegelman, Chris Ware es un artista que ocasionalmente se transforma en historiador y teórico del cómic. Ha ejercido incluso como rescatador editorial de obras de aquella primera edad de oro, como es el caso de *Krazy Kat* de George Herriman o el *Gasoline Alley* de Frank King. Precisamente Herriman, King y Cliff Sterrett, autor de la serie *Polly and Her Pals*, conforman la gran tríada de referentes para un Chris Ware que, siguiendo las palabras de Art Spiegelman que afirmaba que el futuro del cómic está en su pasado, encontró en sus soluciones formales y narrativas la inspiración para reactivar todos los potenciales del medio. El surrealismo poético de Herriman, el realismo humanista de King y los diálogos de Sterrett con las formas del arte de vanguardia se combinan, de la mano de Ware, en una fórmula transformadora que define el futuro de la historieta.

En 2004, Ware fue el editor invitado de la publicación *Timothy McSweeney's Quarterly Concern* en un número dedicado al cómic que combinaba una cuidadosa selección de autores contemporáneos con ensayos y reflexiones sobre los procesos creativos y la historia del medio. Chicago, la actual ciudad de residencia de Ware, fue, históricamente, un lugar clave donde la industria tanteó las posibilidades de un cómic con narrativas más complejas y más cercanas a la realidad. Junto con el historiador cultural Tim Samuelson, Ware comisarió en 2021 la exposición *Chicago: Where Comics Came to Life (1880-1960)* en el Chicago Cultural Center.

#### **ÁMBITO 5. BUILDING STORIES. LA ARQUITECTURA DE LA EXISTENCIA**

En uno de sus cuadernos de esbozos, Chris Ware comentó la definición de Goethe de la arquitectura como «música congelada» apuntando que en aquella frase él detectaba la clave estética del desarrollo de las historietas como forma de arte. Amante de los edificios viejos y voz muy crítica hacia el ángulo más formalista de la arquitectura moderna, Ware profundizó en las similitudes entre la construcción de un edificio, el diseño de una página y la articulación de un relato en uno de sus proyectos más singulares y complejos. Fruto de diez años de trabajo, *Fabricar historias* (2012) es una caja que contiene catorce objetos editoriales de distintos formatos que no imponen un determinado orden de lectura: desde libros con lomo de tela hasta periódicos de grandes dimensiones, pasando por *comic-books*, tiras que forman bucles narrativos, tableros de juego y otros soportes.

El centro de gravedad de este laberinto de destinos e historias entrecruzadas es un viejo edificio de apartamentos de Chicago de tres plantas que dispone de voz propia. Los personajes son sus habitantes, pero, finalmente, se acaba imponiendo el protagonismo de una florista anónima con una pierna ortopédica que acabará viviendo en un barrio de las afueras, desligada del entorno social de aquella juventud en que aspiraba a ser artista. El tema de la renuncia recorre el conjunto de la obra y Ware despliega una madurez que le permite capturar las sutilezas y la complejidad de toda una existencia, dando tanta importancia a los entornos y a los objetos como a los pensamientos, a las emociones e incluso a las cosas nunca dichas.

## ÁMBITO 6. RUSTY BROWN. EL UNIVERSO EN UN COPO DE NIEVE

El recurrente motivo visual de los copos de nieve —nunca hay dos iguales— sirve a *Rusty Brown* (2019) para hablar de la belleza y la fragilidad del mundo, pero, también, de la complejidad y la vulnerabilidad de las relaciones humanas y de la improbabilidad de que consigan materializarse en una estructura estable. Obra absolutamente monumental de la cual solo se ha publicado la primera parte, *Rusty Brown* es una auténtica (tragi)comedia humana donde Ware amplía su vocabulario narrativo hasta explorar territorios realmente inéditos en el lenguaje de la historieta.

La primera parte de *Rusty Brown* está estructurada en cuatro largos capítulos. El de apertura sirve para relacionar todos los personajes principales a partir de la minuciosa descripción del primer día de instituto de los hermanos Chalky y Alison White después de que su familia se haya mudado a Omaha (Nebraska). Ware juega de manera virtuosa con la temporalidad y las acciones paralelas, otorgándose a sí mismo el papel poco favorecedor de un pomposo profesor de arte. El segundo capítulo se centra en la juventud del profesor Woody Brown, padre de Rusty Brown, marcada por un tortuoso descubrimiento de la sexualidad y por sus vanas aspiraciones como escritor de ciencia ficción. Los dos capítulos restantes son los grandes descubrimientos de la propuesta. Por un lado, el que se centra en la vida del exacosador escolar Jordan Lint traslada a la historieta los retos de dar forma visual a la corriente de conciencia *joyceana*. Por el otro, el de Joanna Cole, solitaria profesora afroamericana aficionada al banjo, combina con deslumbrante destreza diversas temporalidades y pone el foco en la verdadera esencia del arte de Ware: la generosidad de su mirada humanista y la empatía como fuerza privilegiada para hacer de la ficción un instrumento de comprensión.

## ÁMBITO 7. THE NEW YORKER. UNA CRÓNICA AMERICANA

Aunque Chris Ware considera que el arte político tiene la esperanza de vida de un aguacate, resulta evidente que toda su obra hace referencia a la preocupación en torno a las diversas maneras en que la política afecta a la vida cotidiana. En *Jimmy Corrigan* el marco histórico transgeneracional permitía observar hasta qué punto el racismo había penetrado en la historia de los Estados Unidos. En *Rusty Brown*, se podía entender el personaje de Jordan Lint como una de las identidades paradigmáticas engendrada por la cultura neoliberal. Y, a menudo, los falsos anuncios publicados en las páginas de *Acme Novelty Library* ofrecían una diagnosis inclemente sobre los excesos del colonialismo cultural norteamericano y sobre los peligros del consumismo desenfrenado. En 2010, la revista *Fortune* encargó a Ware la portada de su número 500, pero su combativa propuesta, que consistía en una síntesis diagramática del funcionamiento depredador del capitalismo, fue finalmente rechazada.

Desde 1999, Ware colabora regularmente con la revista *The New Yorker* con la creación de portadas y ha sido a través de estos encargos donde ha podido establecer un diálogo más directo, instantáneo y fructífero con el presente de su país. Las portadas de Ware para la revista dialogan entre sí, comparten personajes o muestran una misma situación desde diferentes puntos de vista. El resultado es un fascinante *work in progress* que elabora una crónica desgarradora sobre un país sometido a cambios y transformaciones radicales: sus ilustraciones hablan de la América polarizada, de la sociedad pospandémica, de tensiones raciales y crisis económicas, de desajustes generacionales, de la inseguridad en los institutos y de la forma en que la tecnología digital acaba teniendo un coste en la comunicación y la percepción del mundo, entre muchas otras cosas.

## ÁMBITO 8. ÉTICA DE LA OBSERVACIÓN. CUADERNOS DE DIBUJO Y VIEJOS EDIFICIOS

La publicación de los cuadernos de dibujos y esbozos de Robert Crumb, el padre fundador de la historieta *underground* norteamericana, causó un gran impacto en Chris Ware, impresionado por un inalcanzable corpus creativo que ofrecía un testimonio sobre la capacidad del artista para observar el mundo a su alrededor y asimilarlo, comprenderlo de una forma profunda a través de su trazo. Ware también ha publicado sus cuadernos de dibujo en tres volúmenes que muestran un interesante reverso de su producción editorial: aquí el estilo es más visceral, menos sintético y hay que interpretarlo como un pulso productivo con una realidad exterior que el artista quiere interiorizar destilando su observación cuidadosa en forma orgánica.

La selección de páginas de los cuadernos de dibujo de Chris Ware que se presenta aquí se centra en la representación arquitectónica, ya sea del natural o de materiales documentales recogidos en el proceso de creación de *Jimmy Corrigan*. El estilo de estos dibujos contrasta con la estética más nítida y depurada de otros trabajos de tema arquitectónico, como los dibujos preparatorios de la animación *Lost Buildings*, integrada en un proyecto de Ira Glass y el historiador Tim Samuelson sobre la preservación de los viejos edificios de Chicago, y la serie de ilustraciones para la Historical Society of Oak Park and River Forest, en las cuales Ware rinde homenaje al tratamiento del tiempo de Richard McGuire en su destacada obra *Aquí*.

## ÁMBITO 9. RAGTIME. LOS SONIDOS DE UN TIEMPO RECUPERADO

Intérprete aficionado de piano y banjo, Chris Ware cayó bajo la seducción del *ragtime* cuando el éxito de la película *El golpe* (1973) de George Roy Hill revitalizó la popularidad de la música de Scott Joplin. Más tarde, una pareja sentimental de su madre, columnista del periódico donde ambos trabajaban, lo introdujo de manera más minuciosa en este género musical que tardó a ser reconocido como uno de los grandes tesoros de la cultura popular norteamericana del cambio de siglo.

Amigo de músicos como Reginald R. Robinson que recuperan la esencia del *ragtime*, Ware ha diseñado portadas de discos del género, ha dibujado historietas que rinden homenaje a piezas concretas y ha canalizado parte de esta pasión a través de su inolvidable personaje de Joanna Cole de *Rusty Brown*. Ha sido también editor del fanzine *The Ragtime Ephemeralist*, que representa un buen testimonio de su condición de coleccionista obsesivo de *memorabilia* relacionada con este universo. El autor de *Jimmy Corrigan* considera también que el *ragtime* y la historieta están más cerca de lo que parece: «Veo una conexión genuina entre los cómics y el *ragtime* porque los dos son un arte compositivo. El *ragtime* es realmente el último arte musical popular norteamericano que no depende de la interpretación expresionista, es decir, se podría tocar una composición de Scott Joplin al xilófono, al clavicémbalo o incluso con una guitarra hecha con tapacubos y aun así sería conmovedora».

## ÁMBITO 10. PEDANTRY & PEDAGOGY. LA CUARTA DIMENSIÓN DE LA GRÁFICA

En 2015, la School of the Art Institute of Chicago invitó a Chris Ware como profesor residente, posición que le comprometía a ser corresponsable de una asignatura de su elección. Escogió «Medios Impresos» porque era la disciplina más próxima al oficio de autor de cómics. En los materiales didácticos que preparó empezó un nuevo registro gráfico de acusada radicalidad que en 2018 dio forma al proyecto *Pedantry & Pedagogy*, materializado en una exposición en la Galerie Martel de París y en un dossier de edición limitada. Aquí el artista abraza el límite con la abstracción practicada por autores de cómic experimental como Yūichi Yokoyama,

Jochen Gerner, Óscar Raña o Cynthia Alfonso para proponer el diálogo entre una serie de objetos de madera e intrincados diagramas murales que reflexionan sobre el acto creativo en un juego que consigue armonizar metalenguaje y humor visual.

Las figuras deconstruidas de Pedantry & Pedagogy son, al mismo tiempo, personajes de historieta, lectores y autores en un laberíntico juego de espejos que disloca perspectivas y rompe las leyes físicas del espacio. Aquí se podría estar esbozando la próxima frontera en la trayectoria de Ware: la de la inmersión en una forma pura que no es necesariamente críptica e indescifrable, sino como el viaje metafísico del desenlace de *2001, una odisea en el espacio* (1968) de Stanley Kubrick o como una experiencia mística, sencillamente infabable, imposible de ser reducida a palabras.

## 04.- ACTIVIDADES

### DEBATES

#### INAUGURACIÓN DE «CHRIS WARE. DIBUJAR ES PENSAR»

##### Conversación con el artista y puertas abiertas

Miércoles, 2 de abril, 18.30 – 21.30 h | Hall y Sala -1

Celebramos la inauguración de la exposición con una tarde de puertas abiertas y una conversación entre Chris Ware y la escritora y periodista Laura Fernández, en la que se hablará de su trayectoria y lenguaje artístico.

#### CONVERSACIONES EN EL 43 CÒMIC BARCELONA

Fira BCN Montjuïc

Conversa entre **Chris Ware** y **Daniel Raeburn**

Presenta: **Jordi Costa**

Sábado, 5 de abril

Conversa entre **Chris Ware** y **Nacho Vigalondo**

Presenta: **Jordi Costa**

Domingo, 6 de abril

#### KOSMOPOLIS 2025

Del 22 al 26 de octubre

Coincidiendo con la exposición, la Fiesta de la Literatura Kosmopolis propondrá una exploración entorno al espíritu de investigación y la transformación en el cómic contemporáneo. El objetivo es poner el foco en autores y experiencias que comparten este mismo impulso y espíritu de hacer crecer el arte del cómic.

### MEDIACIÓN

#### CONSTRUIMOS UNA HISTORIA DE BARCELONA

**Un espacio donde coger el lápiz para acercarnos a la obra del autor, creando de forma colectiva una versión del *Building Stories* situada en Barcelona.**

Del 3 de abril al 9 de noviembre | Sala -1

Una retícula gigante de viñetas en blanco, inspirada en las obras de Chris Ware, donde dibujar acciones, objetos, pensamientos, vecinos que se encuentran, recuerdos, animales, detalles arquitectónicos, diagramas, sueños, libros que se leen, etc. que desplegarán el universo fractal de Ware en todas las direcciones, y construirán nuestra historia de Barcelona.

Una propuesta de la escuela de cómic La Gossa (Alfredo Borés y Berta Embún), con aportaciones de los dibujantes Cristina Daura, Nadia Hafid, Sergi Puyol y Marc Torices.

El espacio también cuenta con una zona de lectura y descanso y una biblioteca.

---

## **PENSAR EN IMÁGENES**

### **Talleres para visitar la obra de Chris Ware a partir del dibujo**

Del 10 de mayo al 11 de octubre

---

Sergi Puyol, Cristina Daura, Nadia Hafid y Marc Torices, tres dibujantes de cómic y una ilustradora nos acercan a las maneras de mirar y dibujar de Ware que los han inspirado.

---

## **UN EDIFICIO EXTRAORDINARIO**

### **Hilos de pensamiento a partir de un hecho inesperado, con Sergi Puyol**

10 de mayo

---

Un hecho extraordinario, la muerte accidental del portero, conmueve una comunidad de vecinos. En este taller se creará un fanzine colectivo en que cada página captará el hilo de pensamiento que el incidente genera en cada residente mientras realiza una acción cotidiana.

---

## **LA MEMORIA DE LOS OBJETOS**

### **Vidas para los seres inanimados, con Cristina Daura**

17 de mayo

---

Hay objetos que quedan físicamente atrapados en la caracterización de los personajes de Chris Ware. En este taller se creará la historia (la vida) de algunos de los objetos que han acompañado a sus personajes, con la intención de narrar y dar vida a elementos que puede parecer que estén en un segundo plano.

---

## **FRAGMENTOS DE AYER**

### **Reimaginar recuerdos, con Nadia Hafid**

4 de octubre

---

Las viñetas de Chris Ware a menudo alteran las relaciones temporales y la viñeta que encontramos a continuación puede plasmar algo que sucedió en un pasado lejano. En este taller acerca los recursos narrativos y formales que permiten hacer estos saltos temporales, y conectar instantáneamente con las vivencias y recuerdos del lector.

---

## **PÁGINAS ESCONDIDAS**

### **Las historias que se esconden detrás de una viñeta, con Marc Torices**

11 de octubre

---

Los comics de Chris Ware tienen la capacidad de abordar diferentes realidades que se suceden de forma simultánea. En este taller, a partir de un espacio, una imagen, un concepto o un evento, se desarrollarán las diferentes historias que se despliegan usando diversos formatos y medidas de fanzine.

---

## **ANTIGUTTER**

31 de mayo

---

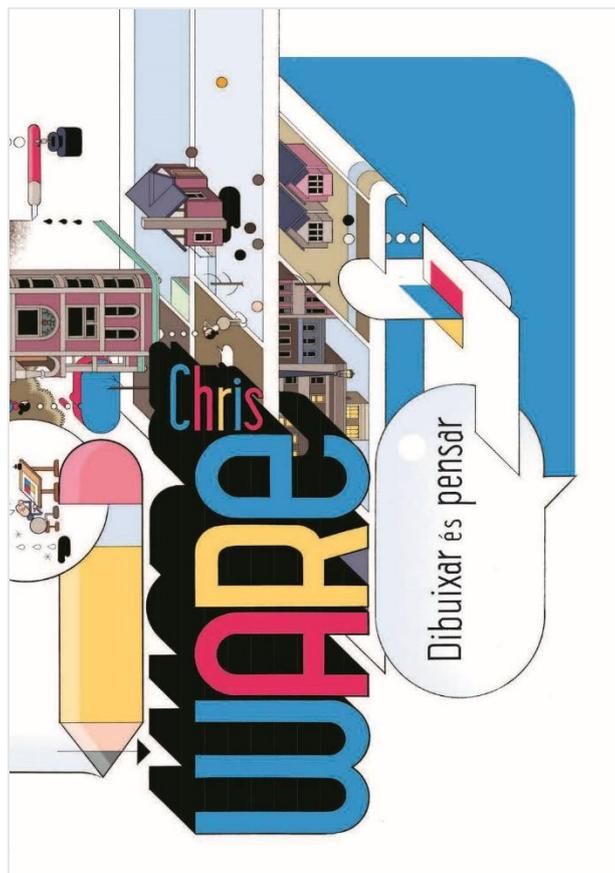
Esta primavera, coincidiendo con la exposición de Chris Ware, llega por tercera vez al CCCB el Anti-Gutter, la feria de la autoedición y la microedición gráfica y sonora derivada del Gutter Fest. Durante todo el día, se podrá disfrutar de conciertos, talleres y un mercado de más de 60 expositores del mundo del fanzine, el cómic, la ilustración y otros formatos.

### JORDI COSTA

#### Jefe de Exposiciones del CCCB

Autor de los libros *Mundo Bulldog* (1999), *Vida Mostrenca* (2002), *Todd Solondz: En los suburbios de la felicidad* (2005) y *Cómo acabar con la Contracultura* (2018), entre otros. Ha comisariado las exposiciones «[Cultura Basura: una espeleología del gusto](#)», «[J. G. Ballard. Autopsia del nuevo milenio](#)» (ambas en el CCCB), «Ficciones en serie» y «Ficciones en serie. Segunda temporada» (SOS 4.8) y «[Plagiarismo](#)» (La Casa Encendida), ésta última junto a Álex Mendíbil. También ha comisariado la adaptación de la exposición «[Stanley Kubrick](#)» en el CCCB.

Como cineasta, ha dirigido las películas *Piccolo Grande Amore* y *La lava en los labios* (ambas de 2013) y ha participado como actor en *Bergman Island* de Mia Hansen-Løve.



**Chris Ware. Dibuixar es pensar**

Año de publicación: 2025

Páginas: 216

Tamaño: 17 x 24 cm.

Imágenes en B/N y color: 150

ISBN: 978-84-10278-28-8 (catalán / inglés) / 978-84-10278-29-5 (castellano / inglés)

Edición: CCCB - Dirección de Comunicación de la Diputación de Barcelona

Textos de: **Daniel Raeburn, Benoit Peters, Chris Ware, Laura Fernández, Gerardo Vilches y Jordi Costa**

## **07.- INFORMACIÓN GENERAL**

### **«CHRIS WARE. DIBUJAR ES PENSAR»**

#### **Fechas**

Del 3 de abril al 9 de noviembre de 2025

Abierto de martes a domingo y días festivos de 10h a 20h

Cerrado los lunes no festivos

#### **Lugar**

Sala -1 del CCCB

#### **Precios**

6 € / 4 € reducido

Domingo de 15.00 h a 20.00 h, gratuito con reserva previa

Kit de prensa en <https://www.cccb.org/es/servicios/prensa>

## 08.- CRÉDITOS DE LA EXPOSICIÓN

«CHRIS WARE. DIBUJAR ES PENSAR» se presenta en el Centre de Cultura Contemporània de Barcelona (CCCB) entre el 3 de abril y el 9 de noviembre de 2025.

La exposición es una adaptación ampliada de «Building Chris Ware», comisariada por Benoît Peeters y June Julien Misserey, con la generosa colaboración de Chris Ware, y que se presentó en el Festival Internacional del Cómic de Angulema en 2022.

Es una exposición producida por el Centre de Cultura Contemporània de Barcelona (CCCB) y Ficomic, con la colaboración de la Galerie Martel.

### Proyecto original

Chris Ware

### Comisariado

Jordi Costa

### Responsable del proyecto

Mònica Ibàñez

### Coordinación

Ada Claver con la colaboración de Iris Garcia

### Diseño del montaje expositivo

Chris Ware

Alex Papalini

### Diseño de la gráfica expositiva

Mariona Garcia y Judith Rovira

### Diseño de la gráfica de la comunicación

Chris Ware

Clara Xerrié Studio

### Animaciones de la exposición y de la comunicación

John Kuramoto

### Audiovisuales

Edición: Toni Curcó y Enric Juste

Realización de la entrevista a Zadie Smith: Joan Carles Rodríguez y Enric Juste

Realización de la entrevista a Chris Ware: Brian Ashby

Guiones audiovisuales de análisis: Pedro Paredes y Jordi Costa

### Montaje de los equipos audiovisuales

Kilian Figueras, Igor Viza y Ruth Zapater

### Registro y conservación

Susana García y Josep Querol

Instalación de obras originales

Lotema, Muntatges i produccions s.l.

Informes de conservación

Rosa Prat y Llum Cubells

Montaje industrial

Dropi, S.L., Fecomon, Toquem Fusta

Producción gráfica

Maud Gran Format, S.L.

Artplay (volumétrico vestíbulo)

Montaje de iluminación, electricidad y producción técnica

Gabriel Porras, Rosó Tarragona, Òscar Montfort, Damián Flocco y José Luís Molinos

Traducciones y correcciones de los textos

Barbara de Lataillade, Marta Roigé y Mark Waudby

Espacio de mediación

Una propuesta del servicio de Mediación del CCCB y de la escuela de cómic La Gossa (Alfredo Borés y Berta Embún), con aportaciones de los dibujantes Cristina Daura, Nadia Hafid, Sergi Puyol y Marc Torices.

Visitas comentadas

Re-Crea Accions Culturals

Y con la colaboración de las secciones del CCCB de Infraestructuras y Producción Técnica, Financiera, Económico-Presupuestaria, Contratación, Recursos Humanos, Sistemas, Públicos y Gestión de Espacios, así como de los servicios de Mediación, Debates, Audiovisuales y Comunicación y Cultura Digital.