

CONTENTAR AL AMO. OPERACIONES LÓGICO-DISCURSIVAS  
EN LA CONSTRUCCIÓN DE DAGO DE ROBIN WOOD

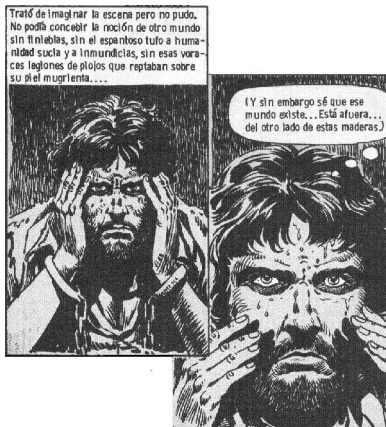
Marcelo D. Muschietti, Profesor en Letras (FFyL – UBA), madamus@tutopia.com

1. Introducción

Oscar Masotta, en el prólogo al libro que recopila sus textos sobre la historieta, se pregunta “¿se puede comprometer a la historieta?” (1970: 9) Desde una perspectiva sartreana responde que sí, ya que todo en ella es social y moral. Su análisis formó parte de diversas discusiones que, principalmente desde la década de 1960, han atravesado a la historieta en torno a su especificidad, a su relación con el arte –en particular, la literatura y el cine–, el mercado y la cultura popular, a sus muertes y resurrecciones. En esos debates, Robin Wood, prolífico guionista paraguayo que trabajó fundamentalmente para la editorial argentina Columba, suele ser señalado como uno de los más importantes escritores de historietas y como paradigma del discurso conservador de la editorial funcional a la última dictadura.

Sin entrar en –o justamente para evitar– la discusión sobre su estatus artístico, de producto de mercado o su carácter híbrido, a continuación invitamos a concebir a la historieta como texto ficcional que construye una representación de un mundo posible en el que establece un diálogo con el mundo del lector, al cual consiente o cuestiona. De esta manera, nuestro trabajo se propone, en primer lugar, examinar algunas de las relaciones que se pueden establecer entre ficción y argumentación; en segundo lugar, recurriendo al esquema metodológico de Grize (1990) –que aborda el estudio de las operaciones lógico-discursivas que permiten construir en forma orientada determinados objetos, para luego operar discursivamente sobre lo construido con el propósito de influir en el destinatario–, analizar la construcción del “héroe” en la historieta Dago, el noble veneciano del siglo XVI al que un literal puñal en la espalda convierte en esclavo en el Imperio Otomano, uno de los personajes más famosos del guionista.

## 2. Mundos posibles



Si desde Aristóteles el concepto de ficción estaba sujeto a la mimesis, es decir, a la imitación del mundo real, a partir de la concepción semántica de la teoría de los mundos posibles desarrollada por Umberto Eco, Thomas Pavel o Lubomír Doležal, la ficción es entendida como un fenómeno dinámico, definido histórica, social y culturalmente, por lo que sus límites –su relación con lo real– no son ni universales ni siempre idénticos. Los textos ficcionales, desde esta perspectiva, en vez de imitar un único mundo,

construyen mundos posibles, paralelos al mundo real aunque autónomos.

En este sentido, Pierre Bange (1981), en su estudio de la relación entre argumentación y ficción, niega la pertinencia en ésta del criterio de verdad y falsedad ya que las ficciones no postularían una analogía real, no serían construidas según los criterios de verosimilitud y no deberían ser justificadas por la experiencia. Así, el valor argumentativo de la ficción deriva principalmente de dos aspectos: su carácter de mostración y su autonomía referencial. Por un lado, dado que en su creación de mundo las referencias son inicialmente internas, en tanto la coherencia textual se constituye, en principio, por reenvíos anafóricos, anteriores a toda referencia externa, la ficción no dice sino muestra la aparición en el lenguaje de objetos y relaciones, en lugar de comentar un mundo ya constituido como real en el modelo social. Por otro, al no estar ligada a un estado de cosas por una correspondencia referencial que le otorgue su valor, no requiere ni admite una verificación empírica. Al contrario, tiene libertad para evocar nuestras teorías acerca del mundo y manipularlas en todas sus posibilidades lógicas: cuestionar nuestros modelos de pensamiento y comportamiento, experimentar diferentes modelos de análisis de situaciones y problemas, poner en escena las consecuencias de todo tipo de normas. De este modo, para Bange, en la ficción se abre todo un horizonte de posibilidades de acción, incluso aquellas prohibidas o desconocidas; su importancia reside en las posibilidades de modelización, en la apertura de mundos nuevos, en la puesta a prueba de nuevas maneras de ver. Las ficciones no serían entonces ilusiones, sino, por el contrario, un medio de conocimiento –de afirmación o de corrección– del modelo social de la realidad.

Esta función cognitiva de la ficción (si bien también es planteada por Jerome Bruner desde la psicología) se relaciona con la concepción comunicacional de la argumentación. Bange, como Jean Blaise Grize, propone partir del carácter dialógico del lenguaje según la perspectiva de Mijail Bakhtin. Todo discurso es entendido como un producto de la interacción social entre

dos actantes: por un lado, el productor realiza, antes que una transmisión de información, una tarea persuasiva y, por el otro, el receptor, antes que una recepción del mensaje, una tarea interpretativa. Así, esta concepción comunicacional de la argumentación plantea que existe un nivel funcional, el argumentativo, presente potencialmente en todo texto empírico. En este marco, define a la argumentación como el conjunto de actividades del productor para anticipar y guiar la interpretación del receptor. Y de esta manera, propone la función argumentativa de los discursos ficcionales, en la medida que tienen una función de conocimiento, que comportan una teoría sobre el mundo. En lugar de aseverar, es decir, de afirmar su veracidad, de hacer creer su veracidad –como el discurso científico–, el discurso de la ficción hace ver, muestra, da forma.

Esta idea de hacer ver es la que Grize (1990, 1996) desprende de su concepción comunicacional que plantea que todo discurso esquematiza un aspecto de la realidad, ficticia o no, en la medida en que toda esquematización propone imágenes del locutor, del auditorio y del tema u objeto del discurso. Para este autor, la comunicación debe entenderse como “estar en relación con” otro: según su modelo, al que denomina metafóricamente de resonancia, un locutor construye (en función de las representaciones que posee, de los Preconstruidos Culturales en los que basa sus razonamientos y de la finalidad que persigue con su discurso) una representación discursiva, una esquematización, y lo hace en una situación de interlocución ante un interlocutor que (también en función de sus representaciones, Preconstruidos Culturales y finalidad) reconstruye la esquematización que le es propuesta. La resonancia explica entonces que esa reconstrucción no será nunca idéntica a su construcción, sino análoga, en la medida en que cada individuo real es único.

Esta concepción dialógica retomada de Bakhtin postula que la construcción del sentido se realiza en la interacción comunicativa, a través de esquematizaciones discursivas elaboradas por el sujeto a partir de representaciones portadoras de razonamientos. En este sentido, Grize entiende toda esquematización de dos maneras: como proceso, es una organización particular de los signos, creadora de sentido, que realiza un locutor en función de la finalidad que persigue con su discurso, para un interlocutor a quien le está destinada; como resultado, es la presentación de un microuniverso, una síntesis cognitiva dotada de cualidades de globalidad, coherencia, constancia y estabilidad (Grize, 1990: 36).

En la medida en que este autor concibe la argumentación en sentido amplio, como una actividad destinada a influir en las opiniones, actitudes y comportamientos del interlocutor –el cual no es considerado un objeto a manipular sino un alter ego a quien se intentará hacer compartir un punto de vista–, todo discurso tiene, entonces, una dimensión argumentativa

dado que constituye el intento de poner en consideración de un auditorio esquematizaciones verosímiles. Éstas movilizan valores y creencias a través de objetos discursivos que no son construcciones a priori, sino que se van configurando en la actividad discursiva, en tanto sus rasgos se conforman (y se acumulan) en la esquematización. Grize propone que los objetos que construye el discurso se presentan como un haz de propiedades, relaciones y esquemas de acción, que son de naturaleza cultural e histórica y están estrechamente vinculados a la orientación argumentativa del texto y a su contenido ideológico. En un momento del desarrollo de un discurso se está en presencia de una clase-objeto que contiene cierto número de elementos, lo que puede variar en la medida en que se le agreguen otros. Así, con el propósito de modificar las representaciones que se tengan, se pondrán en evidencia algunos aspectos de las cosas, se ocultarán otros y se propondrán otros nuevos.

Este modelo de análisis es el que utilizaremos para abordar el discurso de la historieta, en la medida que consideramos que posibilita estudiar su funcionamiento como discurso ficcional, independientemente de –y no sujeto a– su relación con los discursos literario, cinematográfico o pictórico.

### 3. Tensiones



Como discurso ficcional, la historieta no sólo está tensionada por su relación con otros discursos –lo cual deberíamos recordar como el carácter dialógico constitutivo de todo discurso– sino que se define por la tensión generada entre la imagen dibujada y el texto escrito. Aunque en sus comienzos la imagen acompañaba al texto (como planteaba Masotta), en la evolución de la historieta se observa cómo aquella complejiza el sentido del signo verbal; del mismo modo, el

texto ya no desambigua la imagen sino que potencia su capacidad expresiva. En este sentido, Will Eisner, un reconocido guionista norteamericano que ha atravesado varias etapas de la historieta, propone que ésta “consiste en un montaje de palabra e imagen, y por tanto exige del lector el ejercicio de sus facultades visuales y verbales. En realidad, las particularidades del dibujo (perspectiva, simetría, pincelada) y las particularidades de la literatura (gramática, argumento, sintaxis) se superponen unas a otras.” (1988: 19)

Si bien esta concepción del montaje ha llevado a subordinar la historieta al cine, diferentes autores han indagado las diferencias que presenta el uso de este recurso en ambos discursos. Así, Federico Reggiani plantea:

Discurso de lo interrumpido y lo encadenado, la historieta tiene al montaje como principio constructivo

fundamental. Montaje en un sentido amplio, en una definición de diccionario: combinación de las diversas partes en un todo. Hay un montaje del grafismo de la escritura sobre los grafismos del dibujo, del texto sobre la imagen, de las imágenes entre sí, de los textos entre sí, de las imágenes y los textos sobre un soporte. (2009: 3)

Según este autor, el montaje de la historieta se distingue del cinematográfico debido a que no sólo tiene en cuenta la dimensión espacial –idea retomada del teórico Thierry Groensteen (1999), quien observa el diseño de la página para destacar la tensión entre el espacio tridimensional de la representación de los sucesos en cada viñeta y el espacio bidimensional de la representación en cada página–, sino que además se realiza en el momento de la producción. Esto lo lleva a sostener que la historieta no puede borrar la instancia de enunciación debido a la discontinuidad de la secuencia, a la tensión entre los dos sistemas de enunciación y a la puesta en página, en la que también se tensiona una primera lectura global y la necesaria lectura secuencial de las viñetas.

En la medida en que la construcción enunciativa se evidencia en la historieta, podríamos entonces indagar la tensión que se generó en la lectura del campo por alguno de sus actores desde la década de 1960 en Argentina. Como historiza Oscar Steimberg, la historieta a nivel mundial estaba sufriendo un doble proceso de reconocimiento y mutación, que algunos leyeron como muerte (tan en boga en esos tiempos). En consonancia con este proceso, las historietas argentinas no sólo habrían propuesto un diseño de la página que quebró la linealidad de la secuencia gráfica, una distancia irónica, el uso de citas de diversos discursos y la autorreferencialidad (lo cual daba cuenta de un “saber artístico, ensayístico y político que en ocasiones se mostraba como difícilmente abarcable, o interpretable sólo en el fragmento” y de “un público informado y con expectativas de renovación y novedad”, 2000: 537 y 542), sino también diferentes respuestas al problema del compromiso del arte. Como todo los discursos artísticos, la historieta estuvo tensionada del mismo modo entre los polos “comercial” (“maniquea” o “entretenimiento”, según la lectura que se haga) o “comprometida” (“ideologizada” o “crítica”).

En este sentido, la producción de Robin Wood es analizada desde esta discusión, ya que la mayor parte fue para la editorial Columba, de la cual se señala que “vendía millones de ejemplares” o que era “funcional a los objetivos de disciplinamiento de la vida cotidiana de sus lectores” (Vazquez, 2010: 261). Así, para Trillo, Saccomanno y Sasturain es un “bestsellerista” con una “ductilidad mercantilizada” (signada por la utilización de ayudantes), mientras que para De La Torre es “uno de los guionistas más destacados del mundo”, al destacar el otorgamiento del prestigioso premio Yellow Kid. Si, de acuerdo con el trabajo de

von Sprecher, el problema de la lectura simplista entre historietas “nuevas” y “progresistas” o “viejas” y “conservadoras” de los primeros surge del intento de imponer las categorías de percepción y valoración legítimas en el campo de la historieta argentina, el problema de la segunda está en considerar las “razones políticas, sociales” como “elementos externos”, lo cual se relaciona con la insistencia de Wood en varios reportajes de ser “apolítico”, de no tener “filiación política”.

Para profundizar esta tensión es que proponemos el modelo de análisis que concibe la historieta como un discurso ficcional que construye una esquematización, por lo que es obligadamente ideológica, pero no necesariamente en términos bipolares.

#### 4. Esclavo y renegado



Por las características de este trabajo, sólo analizaremos los treinta y tres primeros episodios de la historieta Dago. Este recorte se justifica a su vez porque en estos episodios se observa la transformación más profunda del protagonista, de esclavo de diferentes amos a renegado al servicio del Imperio Otomano.

A partir de su primer episodio publicado el 23 de junio de 1981, la historieta, desde el guión de Wood, propone un discurso que apela a diversos recursos retóricos para desarrollar el relato, los cuales se pueden sintetizar en dos preocupaciones. Por un lado, evitar que el texto comente la imagen, lo cual en ese momento del campo ya era considerado no sólo una técnica pasada de moda sino especialmente un error técnico. Si bien no siempre se logra (ver primera viñeta de la Figura 1 del Anexo), se puede observar un énfasis en la descripción mediante una constante utilización de imágenes sensoriales –que completan la imagen a partir de la representación de los sonidos y los olores (segunda viñeta)–, metáforas y comparaciones (última viñeta). Por otro lado, evitar que la historia –y, en particular, el personaje– sean demasiado “serios”, para lo cual se apela al humor, fórmula probada y destacada en su primera creación, Nippur de Lagash. En este caso, se utiliza especialmente la ironía, que se irá desarrollando en la medida en que Dago como personaje también se desarrolla (así, por ejemplo, en el episodio 32 el protagonista salva a Barbarroja –“el amo del Mediterráneo”– y éste debe llevar en sus espaldas al esclavo por los desagües).

Este intento por elaborar un producto que se destaque “literariamente” (que también se puede

relacionar con la utilización de la línea argumental –la traición del amigo y la posterior venganza– de “Montecristo” de Alexandre Dumas) no es novedoso en la producción del guionista (de hecho, él mismo plantea que reutiliza ciertas fórmulas ya probadas), pero tampoco se debe sólo a que considera que la literatura es un campo legitimador, sino también al aprendizaje en la técnica de la escritura que fue desarrollando y a la intención de la editorial de realizar ciertas innovaciones, aunque de manera débil y poco lograda, como señala von Sprecher (2010: 5). Las innovaciones parciales también se pueden observar en el dibujo de Alberto Salinas, quien también recibirá el premio Yellow Kid por su trayectoria, mayormente reconocida por este trabajo. Si bien propone una representación realista –estilo canónico para los géneros aventuras, histórico y bélico–, asimismo se puede destacar la ruptura de los límites más bien rígidos de la viñeta que se mantenían en otras series de la empresa, desde los diversos tamaños, la falta de marco, la no contención de elementos (ver Figura 2), hasta la utilización de viñetas enmarcadas o fusión de varias en una para generar un efecto de “cámara lenta” (ver Figura 3). Esto no implica inscribirlo como “vanguardista” (en todo caso, es la aplicación de técnicas ya dominantes en la historieta europea de ese período), pero sí permite pensar que una de las razones de la popularidad de Dago se deba a que dibujo y texto proponen un producto “diferente”, “de calidad”, limitado por lo que Columba estaba dispuesta a permitir.

En su primer episodio, el relato comienza presentando un paralelismo entre los complotados contra el honesto y comprometido padre de César Renzi y el noble veneciano volviendo de sus juergas habituales. En este primer momento, la construcción del héroe inicia con una fase que está en las antípodas de lo que viene, buscando así el efecto dramático propio del folletín: César es un joven irresponsable, en tanto es caracterizado como “juerguista” y “bribón”, y sus acciones se concentran en evitar el casamiento con su prometida y ser, con su amigo traidor, “leyendas de la noche veneciana”, lo cual es consentido por el padre al recordar su juventud. Pero es una relación, ser el mejor espadachín de Venecia, lo que establece el puente con su próxima vida: al mismo momento de realizarse la masacre de su familia, él logra defenderse de su amigo, quien le clava la daga que será su nuevo nombre, su símbolo y su mejor metáfora. Rescatado por un capitán pirata de Barbarroja, comienza a construirse la segunda fase del objeto: el esclavo. El final del episodio presenta un esquema de acción que proyecta la historia hacia su serialización, hacia su imposibilidad: “Un día, Dago, el esclavo, volverá a buscarlos...” (p. 19, vta. 5).

Desde el segundo episodio al quinto, Dago atraviesa un pasaje que le permitirá lograr su cometido, sobrevivir para vengarse. Para esto, aprenderá de los consejos de un viejo esclavo,

Selim, quien le propone la idea de “la esclavitud tentadora”. El argumento de su nuevo “padre” es que, para sobrevivir en un contexto tan brutal (varias escenas de muertes de esclavos en manos de los turcos por divertimento así lo confirman), debe entender que debe cuidar sólo de sí mismo ya que hasta “el león tiene piojos, y si el león es gordo, los piojos pueden vivir bien.” (Ep. 2, p. 2, vta. 7) La propuesta es que no debe ser impulsivo y confrontar a los amos y sus capataces, ya que “morir estúpidamente es un crimen” (Ep. 3, p. 7, vta. 6). Dago lentamente adopta esta visión, aunque tensionada por su condición de “noble veneciano”, lo cual se mantendrá como rasgo de su personalidad, de sus acciones y de la relación que lo sintetiza: “un artista de la supervivencia” (Ep. 6, p.2, vta. 6).

En este sentido, entre los episodios siete y nueve ya es un “experto”, “el mejor de todos”, y el narrador omnisciente lo enfatiza una vez más: si el mundo de los esclavos “no difiere mucho de ningún otro mundo” porque tiene “sus jerarquías y sus leyes inquebrantables” (Ep. 7, p. 7, vta. 5), “Dago ha aprendido el arte de la supervivencia a la maravilla” (Ep. 8, p. 3, vta. 2). Si ésta es la moral propuesta para sobrevivir frente a la opresión, en Dago también hay otra moral que no se opone a aquélla, sino que se complementa para configurar al personaje. Si su objetivo es contentar al amo –Hafad, Yussuff Bey– para beneficiarse y hasta soñar con comprar su libertad, también en varias oportunidades se rebelará y hará justicia. Esa estrategia del “piojo”, del “gusano”, lo coloca en varias circunstancias como el verdadero amo detrás del amo. Esto a su vez implica que hace valer su poder frente a otros esclavos, como jefe o como defensor de otros que cumplen tareas ingratas, con la pregunta “¿Qué harías tú en su lugar?” (Ep. 24, p. 4, vta. 5) Pregunta que también es para el lector: ante las opciones de rebelarse y morir u obedecer y sobrevivir, Dago justifica su posición intermedia apelando a un Preconstruido Cultural, la conciencia, de todos sus posibles interlocutores.

Asimismo, esta construcción del personaje, cuyas propiedades consisten en ser “fuerte como un toro, astuto como un zorro y escurridizo como una serpiente” (Ep. 29, p. 2, vta. 7), cae en tres oportunidades en la posibilidad de la locura, ya que tres veces es destruido su intento de controlar la situación. Sin embargo, en cada una de ellas la caída será menor ya que lentamente también se conforma una “cáscara”, una “máscara”, una “piel”, vacías, que lo recubren y que lentamente lo deshumanizan, con lo cual sus enemigos lo verán como “un demonio”. Esto se debe a que se repite la pérdida inicial: primero son asesinados la mujer que comenzaba a amar y un amigo, luego pierde a sus compañeros y finalmente a su último amo y amigo. En la sucesión de estas tres pérdidas, se irá forjando en Dago la propiedad de “insensible” ante los sentimientos humanos, que se sintetiza en el beso que le da a la hija de su amo por extrañar la sensación, pero que nada le hace sentir.

También la historieta le asigna a Dago una última propiedad, una conciencia más irónica, la cual se puede percibir desde el episodio 21 cuando, luego de cantar por ser “esclavos otra vez” y eructarle a Orsbashá, el jefe de los árabes, ante la traición que sufriera éste, grite “Payasadas... Tonterías. Tonterías que se bañan en sangre... Basta... Basta...” y comience a matar a los complotados para ayudar a su nuevo amigo. Esta ironía es la que le hace ganar el odio y la amistad de Orsbashá, a quien se une contra los turcos, y el enojo y el respeto de Barbarroja, a quien salva también de un complot. Es esta ironía la que le permite, entonces, formar parte de un bando o de otro, sólo porque lo impulsa su sentido de justicia o su rechazo a cualquier traición. Esta conciencia es producto no sólo de la experiencia de tanto horror sino también de la tensión que vive, que lo lleva a destacar el valor de la valentía, aun de sus enemigos. En el episodio 26, se rebela contra su amigo y su aliado tuareg –dos enemigos de los turcos– debido a que no iban a tener contemplación con la población de una ciudad sitiada. Dago reflexiona: “Los inocentes existen. Los no culpables existen y sufren a manos de otros... Las víctimas existen... Mi familia existió... [...] Inocentes. Todo el mundo está lleno de inocentes. ¿Por qué deben sufrir? ¿Por qué? ¿Por qué? ¿POR QUÉ? (p. 4, vta. 6 y p. 7, vtas. 1 y 2) Y su reflexión luego podrá ser interpretada como un ejemplo del humanismo del autor, quien en varias entrevistas presenta la misma mirada:

Es que la historia siempre se repite [...] Los hombres cambian en el presente, en el pasado y en el futuro.

Es muy complicada la vida, es muy complicado el hombre. Quién sabe si el bueno seguirá siendo, si no se corrompe. Para unos alguien es un héroe, para otros un asesino. No hay absolutos. (Alcacer, 2010)

A largo de la historieta se ha propuesto que no hay absolutos, por ejemplo amos y enemigos pueden ser amigos. Así, la acción de rebeldía de Dago se centra en salvar no a los pobladores sino al bebé del jefe de la guarnición –a quien valora por su coraje– como la oportunidad de salvar, ya no su vida, sino “su alma”. De esta manera puede encarar la nueva fase, “vender el alma al diablo”, y convertirse en un renegado.

## 5. Conclusión

En la defensa de Colmán Gutiérrez y Goiriz se plantea que Robin Wood ha siempre optado por presentar un “héroe solitario y romántico con su particular código de honor y de justicia, una manera de ver el mundo con espíritu esencialmente humanista” (2008), cuestiones que nuestro análisis parece sustentar. Sin embargo también se puede observar que la construcción de este objeto, en el caso de Dago, no es necesariamente simple, no sólo por la habilidad probada del guión y del dibujo sino también por el planteo que pone en escena, por la propuesta ficcional de esta historieta a sus interlocutores, los que siguieron la publicación

desde 1981 a 1994 y los que luego nos sumamos. Consideramos que el problema no surge de “la falta de un lenguaje más intelectual o de vanguardia, o el hecho de no encolumnarse en la corriente más ideologizada” como plantean los autores sino justamente de su esquema ideológico, que intentamos deconstruir. Frente a un contexto opresivo, “inalterable”, como fue la dictadura de 1976 a 1982, hay dos opciones, obedecer o rebelarse: Dago toma como lección de sabiduría la primera pero en ciertas circunstancias opta también por la segunda. Esto parece justificar y humanizar esa primera opción, sustentada además por el preconstruido al que apunta la pregunta ¿Qué harías en su lugar? El problema ideológico se evidenciaría con el otro preconstruido puesto en juego: los inocentes. Desde una perspectiva que vacía de contenido toda lucha ya que conduce a “baños de sangre” –pero que al mismo tiempo ensalza la valentía del guerrero–, siempre habrá inocentes. No se trata de defender otra postura que justifique la muerte sino de preguntar a su vez si en ese contexto se podía ser inocente, es decir, no involucrarse frente al horror. De hecho hubo varias formas y creemos que existen varias para involucrarnos en nuestro contexto. Por eso es que el humanismo pretendido de Dago parece quedar encerrado en un individualismo, su lucha por la justicia es personal, y antes que justicia es venganza.

## 6. Bibliografía

- ALCACER, Javier: “Las aventuras de Robin Wood”, en Radar, suplemento de Página/12, domingo 11 de abril de 2010.
- BANGE, Pierre: L’Argumentation. Lyon, P.U.L., 1981.
- COLMÁN GUTIÉRREZ, Andrés y Roberto GOIRIZ: Robin Wood: “El nombre de la aventura”, en Revista Latinoamericana de Estudios sobre la Historieta 8, 30. Junio 2008 (disponible en: <http://www.robinwoodcomics.org/mundowood/index.php?id=26>).
- DE LA TORRE, Iván: “Robin Wood y el error de tener éxito”, en Henciclopedia. (s/f a) (disponible en: <http://www.henciclopedia.org.uy/autores/Delatorre/RobinWood.htm>).
- DE LA TORRE, Iván: “Secretos de familia. La verdadera historia del cómic argentino”, en Revista Replicante. (s/f b) (disponible en: <http://revistareplicante.com/artes/comic/secretos-de-familia/>).
- ECO, Umberto: Apocalípticos e integrados. Barcelona, Lumen, 1968 (1999).
- EISNER, Will: El cómic y el arte secuencial. Barcelona, Norma Editorial, 1988
- GARCÍA, Facundo: “Entrevista con Robin Wood, creador del celebre Nippur de Lagash. «No sé por qué sigue tan vigente»”, en “Espectáculos y Cultura”, sección de Página/12, martes 27 de mayo de 2008
- GRIZE, Jean Blaise: Logique et langage. Paris, Ophrys, 1990.
- GRIZE, Jean Blaise: Logique naturelle et Communication. Paris, PUF, 1996.
- GROENSTEEN, Thierry: Systeme de la bande desciñe. Paris, PUF, 1999.
- MASOTTA, Oscar: La historieta en el mundo moderno. Barcelona, Paidós, 1970 (1982).
- REGGIANI, Federico: “Análisis, síntesis y velocidad, la construcción de la secuencia en historieta como lugar de emergencia de la instancia de enunciación”, en Diálogos de la Comunicación 78. Enero - Julio 2009.
- ROSINGANA, Ezequiel y Javier HILDEBRANDT: “Robin Wood: luces y sombras”, en Revista Sudestada 52. Septiembre 2006.
- SASTURAIN, Juan: El domicilio de la aventura. Buenos Aires, Colihue, 1995
- STEIMBERG, Oscar: “La nueva historieta de aventuras: Una fundación narrativa”, en Noé Jitrik (comp.): Historia crítica de la literatura argentina: La narración gana la partida (vol. 11). Buenos Aires, Emecé, 2000.
- TRILLO, Carlos y Guillermo SACCOMANNO: Historia de la Historieta Argentina. Ediciones Record. Buenos Aires. 1980.
- VAZQUEZ, Laura: El oficio de las viñetas. La industria de la historieta argentina. Buenos Aires, Paidós, 2010.
- VON SPRECHER, Roberto: “Luchas en el campo de la historieta realista argentina. Civiles y militares en obras de Robin Wood y de Héctor Germán Oesterheld”, en Estudios y Crítica de la Historieta Argentina (2010) (disponible en: <http://historietasargentinas.wordpress.com/tag/robin-wood/>).

## 7. Anexo

### Figura 1



### Figura 2



### Figura 3

