

**ICONICIDAD Y REALISMO. UNA ESTÉTICA DE LA FRONTERA EN LA
OBRA DE JAIME HERNÁNDEZ**
**ICONICITY AND REALISM. AN AESTHETICS OF THE BORDER IN THE
WORK OF JAIME HERNANDEZ**

Miguel Cuba Taboada
Universidade de Vigo

MIGUEL CUBA TABOADA es un artista visual y autor de cómics que ejerce como profesor en la Facultad de Bellas Artes de Pontevedra (Universidade de Vigo). Es Doctor en BBAA (su tesis fue premio extraordinario de Doctorado), y miembro del grupo de investigación DX5. Su obra fue galardonada con premios como las Ayudas para la creación literaria del Ministerio de Cultura, los certámenes Isaac Díaz Pardo, Xuventude Crea o Novos valores y becas como la Academia de España en Roma, el Colegio de España en París o la Casa Velázquez en Madrid. Como autor de tebeos ha publicado *Contar un monte de oro* (Nuevo nueve), *O Puño e a letra* (Edicións Xerais) y *Punto de Fuga* (Demo editorial).

Cuba Taboada, M. "Iconicidad y realismo. Una estética de la frontera en la obra de Jaime Hernández". *Camino Real*, vol.16, no.20, 2025, pp. 139-163.

Recibido: 10 de febrero de 2025; 2º Revisión: 22 de mayo de 2025; Aceptado: 29 de mayo de 2025

RESUMEN

El presente estudio profundiza en la obra de Jaime Hernández y analiza su capacidad para combinar de manera equilibrada aspectos aparentemente contrapuestos. Así, lo fantástico convive con el costumbrismo, al mismo tiempo que se reivindica simultáneamente la pertenencia de la comunidad latina a las identidades mexicana y estadounidense, y se muestran con sencillez realidades complejas. Dentro de las virtudes de su trabajo se prestará especial atención a la habilidad de Hernández para crear personajes femeninos realistas, cuyas personalidades son un ejemplo de diversidad y riqueza de texturas, logradas tanto desde el guion como desde el apartado gráfico. Su innovadora manera de retratar la diversidad encuentra una correlación en el dibujo, de modo que las protagonistas lucen físicos reales que, además, irán cambiando con el paso del tiempo. Estas nuevas representaciones del cuerpo y la feminidad, que al mismo tiempo que se muestran verosímiles y fieles a lo real, también se convierten, en ocasiones, en auténticos íconos de la cultura pop: imágenes poderosas cuyo éxito reside, en gran medida, en el dominio técnico de la línea por parte de Jaime Hernández y en su capacidad para sintetizar lo real en su forma esencial.

PALABRAS CLAVE: Jaime Hernández, *Locas*, diversidad, iconicidad, realismo.

ABSTRACT

This study delves into the work of Jaime Hernandez and analyzes his ability to combine seemingly opposing aspects in a balanced manner. Thus, the fantastic coexists with custom painting, while simultaneously vindicating the Latino community's belonging to the Mexican and American identities, and showing complex realities with simplicity. Among the virtues of her work, special attention will be given to Hernandez's ability to create realistic female characters, whose personalities are an example of diversity and richness of textures, achieved both from the script and the graphic section. His innovative way of portraying diversity finds a correlation in the drawing, so that the protagonists have real physiques that, in addition, will change with the passage of time. These new representations of the body and femininity, which at the same time show themselves to be plausible and faithful to reality, also become, at times, authentic pop culture icons: powerful images whose success resides, to a great extent, in Jaime Hernandez's technical mastery of the line and his ability to synthesize the real in its essential form.

KEYWORDS: Jaime Hernandez, *Locas*, diversity, iconicity, realism.

1. PRESENTACIÓN

La extensa obra de Jaime Hernández, publicada de manera seriada en *Love and Rockets*, ha sido, al igual que ocurre con la de su hermano Gilbert, ampliamente alabada tanto por la calidad, complejidad y riqueza de su propuesta, como por la representación de la diversidad de colectivos hasta ese momento poco o mal tratados en el mundo del cómic; así como también por el innovador modo de perfilar a los personajes femeninos, absolutos protagonistas de la saga *Locas*. Sus cómics son sobresalientes e innovadores en múltiples aspectos, desde valores asociados a lo literario (el desarrollo argumental, la profundidad de los personajes), a lo visual (la narración gráfica, la calidad técnica del dibujo) o a lo sociológico (la cuestión de género, diversidad cultural, etc.), lo cual abre múltiples lecturas y vías de análisis. Cada uno de estos aspectos, por separado, serían suficientes para considerar la obra como valiosa, pero es la suma de todos estos factores lo que la convierte en una serie paradigmática dentro del medio. En este estudio —en el que se ha adoptado un enfoque principalmente formal, ya que se considera que es el más adecuado para el estudio de los cómics desde el área de las Bellas Artes— se observarán someramente varias de las aportaciones que han otorgado tanto prestigio a su serie y se profundizará en la habilidad de Jaime para hilar todos estos elementos, moviéndose con frecuencia en el límite entre aspectos que pueden parecer opuestos. En este sentido, se prestará especial atención a cómo logra, en el apartado gráfico, un difícil equilibrio entre iconicidad y realismo.

Así pues, el artículo se estructura en tres secciones bien diferenciadas: en la primera de ellas se abordarán algunas de las cuestiones de guion, más puramente literarias, que hacen de la saga de Jaime una obra tan valorada, a saber, su capacidad de elaborar un retrato de lo real que representa de manera innovadora la diversidad y visibiliza colectivos ausentes en el cómic hasta ese momento. En una segunda sección, se analiza cómo el autor da continuidad a esa plasmación compleja de lo real desde el apartado visual, sintetizando la imagen a través de un dibujo esencial y próximo al *cartoon*. Por último, en la tercera sección se presentarán unas conclusiones finales de todo lo expuesto.

2. VISIBILIZAR LA DIVERSIDAD

Pasados más de cuarenta años desde la publicación del primer número de *Love and Rockets*, la obra de Jaime Hernández conserva el brillo de cuando se comenzó a publicar. *Locas*, saga extensa en duración y profunda en contenido, se convirtió desde el inicio, a través de su multiplicidad de temas, en una obra profundamente innovadora en su momento, para llegar a ser, hoy en día, un relato vívido y realista de un lugar, un tiempo y una cultura concretas. Así pues, estamos ante un gigantesco fresco de desbordante autenticidad, en el que el autor captura con acierto los ambientes que conoció a lo largo de su biografía, gracias a su capacidad de observación y una inteligencia sensible.

Resulta curioso hablar del tapiz costumbrista que Hernández construye en su saga teniendo en cuenta cuál fue el punto de partida de la misma. Y es que en las primeras historias Maggie es presentada como una mecánica *prosolar*, en un contexto de ciencia ficción en el que tienen cabida desde motos voladoras a dinosaurios. Tal y como se avanzaba en la presentación, la obra del autor californiano camina manteniendo un interesante equilibrio entre opuestos, en este caso la dualidad entre fantasía y realismo que enriquece aún más la obra, pero lo cierto es que abandona pronto este tono de *ci-fi* ya que, tal y como él mismo confiesa:

Me había dado cuenta de que mi vida real era más interesante que los cohetes y los robots, que para mí lo importante era crear las vidas de esos personajes y que la aparición repentina de un dinosaurio haría que nadie se lo tomara en serio. Además, era todo un desafío hacer divertidas e interesantes las vidas de personas normales (Machuca, “40 años conviviendo con Locas”).

Ese cambio ambiental del guion, como se verá más adelante, tiene también una correspondencia en el dibujo, que empieza siendo más abigarrado, con tramas y texturas que homenajean al cómic de superhéroes y a la ciencia-ficción europea, y progresivamente se va despojando de los detalles para adoptar una estética más esencial. Sin embargo, permanece un hálito de realismo mágico en sus historias y, en ese sentido, en “The death of Speedy” (1989) son evidentes las reminiscencias de *Crónica de una muerte anunciada*. En este episodio se aborda la violencia de las pandillas callejeras —

como veremos, un eco de lo vivido en Oxnard— y, tal y como indica el título, cuenta la muerte de Speedy Ortiz, el hermano de Izzy. Será precisamente esta entrega la que suponga un punto de inflexión en la serie, a partir del cual la obra abandonará la fantasía para adoptar el cariz naturalista ya mencionado.

Curiosamente, Izzy es, con frecuencia, un catalizador del elemento fantástico en la saga. Se trata de un personaje extraordinario cuyo análisis excede las posibilidades de este artículo, bastará con apuntar aquí que en ocasiones es un personaje de la trama y en otras ejerce como escritora de la misma (es decir, algunas de las historias son narradas y aparecen firmadas por ella), lo cual da lugar a todo un juego metaliterario interesantísimo¹.

En cualquier caso, y aunque en esas primeras historias la ciencia ficción y la fantasía estén muy presentes, *Locas* se caracteriza más bien por un realismo vívido que retrata el mundo que Jaime Hernández conoció. De padre mexicano y madre texana —de ascendencia latina—, Jaime, el cuarto de seis hermanos, se crio en un barrio de gente trabajadora de Oxnard, una ciudad próxima a Los Ángeles que, a mediados del siglo, recibió a muchos inmigrantes mexicanos y japoneses (aspecto que como veremos después, Hernández refleja en sus cómics). La pérdida de su padre siendo muy pequeño, hizo que su madre, gran aficionada a los cómics y a la lucha libre, tuviera que sacar adelante sola, junto con su abuela, a los seis hermanos Hernández. En estos años, además de sus lecturas, las películas, la lucha libre y el ambiente del barrio dejarán una profunda huella en él. Llegada la adolescencia, Oxnard se convierte en el epicentro de la escena punk californiana y los Hernández se meten de lleno en esa cultura: mientras Jaime y Beto tocan en The Beer Guts, una banda de escaso éxito, Ismael, su hermano menor, funda, por el contrario, un grupo de bastante repercusión, Dr. Know (al que se suele considerar padre del *Nardcore*, la tendencia de hardcore punk originaria de la ciudad). Durante esta época, Hernández confiesa haber visto también episodios de violencia que le causaron mucho impacto (y que reflejará en la serie). Todos estos aspectos biográficos, como se verá más adelante, tendrán gran influencia en la fecunda imaginación de Hernández, que, como decíamos, plasmará en su obra realidades sociales atípicas en el panorama del cómic.

Y es que sin duda uno de los elementos que contribuyen a hacer especial su aportación es la representación de una diversidad étnica y cultural —hasta entonces infrarrepresentada—, que esquivo el estereotipo y la mirada prejuiciosa. En ese sentido, Jaime Hernández refleja en sus historias la cultura latina de la Costa Oeste de California a la que él mismo pertenecía, pero no siempre fue así: “When I was young, all my characters were still white. Maggie was ‘Maggie Chase’” (Hignite, 75-76). En ese proceso de autoconsciencia jugó un papel importante un cómic casero dibujado por su hermano pequeño Ismael, en el que incluía como personajes a sus amigos: “We should be doing stories about ourselves. [...] This is our world —not that other stuff. What are we doing? It was conscious for me, then: ‘Wait a minute. Maggie’s a Mexican girl’. And punk happened right when I was growing into an adult, so this questioning and the importance of knowing other cultures was happening right alongside” (Hignite 75-76).

Efectivamente, la voluntad de retratar su mundo es muy evidente. Así, para reflejar la idiosincrasia de la comunidad a la que pertenece, introduce una variedad de elementos que sabe emplear con inteligencia, como por ejemplo la alternancia de inglés y el castellano en el habla. Así, se sirve narrativamente como recurso de la caracterización léxica de los personajes, y, según quién y en qué contexto se empleen ciertos términos del léxico hispano, recibiremos una sucinta e interesante información sobre dichos personajes y su mentalidad. Por citar un ejemplo, en la historia “Locas vs Locos” (1986), Izzy habla en inglés con Hopey y Maggie, pero cuando la conversación es con los adultos que le ayudan con la mudanza en la última viñeta de la página 9, emplea el castellano.

Al igual que ocurre con su hermano Gilbert, en las historias de Jaime se reivindica la herencia de la cultura mexicana y chicana, pero, al mismo tiempo, se reclama la pertenencia de esta a la sociedad estadounidense por pleno derecho, al ser una más, en igualdad de condiciones, en el crisol de culturas existentes en el país. Entrevistado por Neil Gaiman, Hernández es claro sobre cómo en su propio país ha sentido el rechazo hacia quienes, como él, son tenidos por “extranjeros”:

You are constantly reminded that you are not white in this country —by the system or whatever. I’m not saying by individuals, but in television and advertising, that sort of thing. Whites are normal and then there is everybody else (Gaiman 98).

Esta dualidad cultural se expresa de forma tan simple como efectiva a través del contraste entre los nombres de herencia latina con los que son bautizadas las protagonistas y, por el contrario, los alias anglosajones que adoptan, algo habitual en algunos estadounidenses de segunda generación —no será el caso de los hermanos Hernández, ya que Jaime firma a menudo como Xaime, y su hermano Gilbert como Beto, precisamente para enfatizar sus raíces mexicanas—. De nuevo, como se señaló anteriormente, mediante un uso ingenioso de las interferencias entre el castellano y el inglés, Hernández está explicando mucho más sobre ese ambiente sin decirlo de manera explícita. Así, las dos grandes protagonistas se llaman respectivamente Maggie —diminutivo de María Luisa— Chascarrillo, y su inseparable amiga Hopey —alias de Esperanza— Glass. Este mismo recurso es extensible al resto del elenco protagonista: Penny Century es el alias de Beatriz García e Izzy se llama en realidad Isabel Ortiz Reubens (Reubens es el nombre de casada).

De este modo, a través de estos personajes y sus interacciones, el autor muestra las particularidades de la comunidad latina, sin simplificarla ni idealizarla, con sus contradicciones también, hasta el punto de que en algunas escenas las protagonistas muestran que ellas, a su vez, son portadoras de ciertos prejuicios. En cualquier caso, lo más importante es que esta cultura aparece por fin representada como protagonista y no como un pintoresco retrato del otro. Esa apertura a nuevos sectores de la sociedad es parte de su original aportación, tal y como expresa Merino:

Love and Rockets revolutionized the alternative graphic novel genre because it was able to enhance the possibilities of fiction. It constructed a new world in which other identities narrated their stories from the setting of a concrete and painful imaginary (Merino, “The Bros. Hernandez: A latin presence in alternative U.S. comics” 268).

Esta misma voluntad de reflejar la realidad se percibe también en otra de las singularidades más comentadas y estudiadas de la obra de Hernández que es, como se avanzó anteriormente, el tratamiento que da a los personajes femeninos, desmarcándose de ciertos estereotipos y aportando una visión compleja y novedosa. A través de este grupo de amigas, que son las protagonistas indiscutibles de la obra —hay personajes masculinos relevantes, si bien tienen un rol secundario en

comparación—, se rompen clichés y tabúes en múltiples aspectos, visibilizando a mujeres reales con personalidades, físicos, intereses y orientaciones sexuales que no tenían representación en el cómic. Así, dicha ruptura queda patente, para empezar, en algo en apariencia tan simple como son los trabajos y contextos en los que se les ubica; por ejemplo, Maggie es mecánica, o al menos lo será al inicio de la saga, porque, en la práctica, a lo largo de los años sabemos que no ha podido ejercer demasiado su profesión, precisamente debido a los prejuicios machistas de ese contexto laboral. Además, tanto ella como varias de sus amigas forman parte, durante su juventud, y con distintos grados de implicación, de la escena del punk de la Costa Oeste. Tal es el caso de Hopey, que toca en varias bandas sin demasiado éxito, Daffy —que es de origen japonés, un ejemplo más de la diversidad étnica representada, que en este caso refleja una realidad ya comentada de Oxnard—, y Theresa Leeanne Downe —Terry— guitarrista de la banda La Llorona. Ciertamente no es el primer cómic en el que se muestra a mujeres del ámbito contracultural, —basta pensar en la generación de autoras de *wimmen's comix*—, pero no es fácil encontrar casos donde se retrate de manera tan brillante la complejidad de los caracteres, y que incluso se vea su evolución con el paso del tiempo. Por otro lado, Rena Titañón introduce el mundo de la lucha libre femenina, varias décadas antes de que aparezca en televisión series como *Glow* (2017) o *The Queen of Villains* (2024). Si, por su parte, Penny Century tiene la estrambótica voluntad de convertirse en una superheroína en el mundo real, la trayectoria de Izzy no es menos sorprendente: empezó siendo una delincuente juvenil que pertenecía a la banda Las Viudas, cursó estudios universitarios tras su paso por la cárcel y finalmente se convierte en una escritora interesada en el ocultismo. En definitiva, el elenco femenino se sale completamente de los parámetros habituales asignados a la mujer en los cómics, como ampliaremos a continuación.

Y es que aún más audaz, y sin duda más valiosa para su momento, es su aportación en cuanto a la diversidad de las orientaciones sexuales presentes en la obra, en la que encontramos personajes homosexuales, tanto masculinos como femeninos, así como también bisexuales. De nuevo, el autor decide mostrar sectores de la sociedad que hasta ese momento en el contexto del cómic, o bien estaban silenciados, o bien se mostraban de manera prejuiciosa; Esa

diversidad, por último, se muestra también en la manera de ser de las protagonistas, que presentan personalidades bien perfiladas u diferenciadas entre sí; no obstante, más allá de esto, es significativo también que se muestre la sexualidad desde el punto de vista femenino, especialmente por el tratamiento que se le da:

Sacar mujeres que ofrecían introspección afectiva y sexual desde la naturalidad narrativa fue absolutamente revolucionario. Es cierto que autoras del *underground* como Trina Robbins, Diane Noomin, Aline Kominsky o Roberta Gregory, ya pusieron el sexo explícito femenino sobre la mesa, pero en los Hermanos Hernández se depura y ofrece como construcción literaria de la trama que refuerza la emocionalidad lectora desde parámetros seriados de largo aliento (Merino, “La pulsión literaria en la narrativa gráfica de los Hermanos Hernández” 109).

En ese sentido, es innovadora la presencia del sexo desde la naturalidad, no con la voluntad de provocar o romper tabúes, y es importante señalar que esta representación de la bisexualidad o de las relaciones homosexuales entre mujeres no se realiza en ningún caso adoptando la imagería de ciertas fantasías masculinas, sino desde el retrato realista de personas que viven su sexualidad con normalidad. Es, pues, la manera de abordar estas cuestiones la que hace que la obra sea muy avanzada para su época. Esto fue algo que sorprendió a Alison Bechdel, autora de *Fun Home*, en su primer contacto con *Locas*: cuando era todavía una joven historietista, Bechdel tuvo conocimiento de que había un cómic con dos mujeres que se salían de los cánones habituales y que además eran amantes. Al principio reaccionó con escepticismo, pero cuando fue a la librería y leyó *Love and Rockets*, sus dudas se esfumaron y se enganchó a la serie (9).

De hecho, y más allá de lo mencionado, de esas originales personalidades y de la variedad de orientaciones sexuales, en *Locas* hay otro aspecto llamativo e igualmente innovador, que incide en la diversidad en la representación gráfica de estas mujeres, y es el hecho de mostrar cuerpos distintos a los que habitualmente aparecían en los tebeos. Las protagonistas de esta saga tienen físicos alejados de las mujeres heroicas y de las arquetípicas mujeres-objeto de deseo para cierto público masculino. Pero es que, además, todos son muy

diferentes entre sí, pluralidad que podría parecernos básica pero que es inusual y, también, otro factor que contribuye al naturalismo costumbrista que progresivamente se asienta en la serie:

The youngest Hernandez brother has been widely praised for his depictions of women —both physically and psychologically— that resist the kind of male-fantasy figures so common in comic books (specifically superhero comics). As such, his female characters struggle with body image, openly discuss their physique, and come in a variety of shapes and sizes. Maggie is perhaps the best example of Jaime's democratic, and realistic, depiction of women. As a character she has developed over time, both gaining and losing weight throughout the series, and feeling self-conscious about her appearance and how she appears to others (Royal).

Es cierto que dichas afirmaciones deben ser matizadas, pues, incluso en esa diversidad a la hora de representar los físicos de estas mujeres, es verdad que las protagonistas siguen siendo atractivas y voluptuosas. Es un detalle que no pasa por alto Bechdel, quien sin embargo reconoce que, si bien sus protagonistas “are certainly beautiful, and drawn with an unmistakable sexual vitality” (Bechdel 9), Hernández no cae en la habitual visión masculina, tanto en la manera de mostrar la relación entre mujeres como en las propias representaciones de sus cuerpos y sus personalidades.

But these are infinitesimal quibbles in the face of a vaste contribution to the visual representation of women, not to mention the deconstruction of the male gaze. Clearly Jaime understands a thing or two about otherness, the way it excludes and deshumanizes and he does something about it (Bechdel 9).

Anatomías más realistas y variadas que, además, cambian, fluctúan con el paso del tiempo o con periodos o épocas de ansiedad, entre otros. Y no solo en lo que respecta al cuerpo en sí, también los peinados, los rostros o el modo de vestir van cambiando a medida que Maggie y compañía se hacen mayores. De la misma forma que su personalidad madura, adquiriendo también matices existenciales, las que fueran jóvenes punkis adoptan *looks* muy diferentes, si bien resultan siempre reconocibles y coherentes. Estos aspectos, sumados a la complejidad de sus identidades y a las otras características ya comentadas, convierten a las protagonistas de esta saga en un poderoso reclamo para el público femenino que, por

fin, puede verse representado de manera más fiel (Merino, “Love and Rockets o la cumbre de la ficción seriada” 46).

Y es que, toda esta serie de rasgos innovadores —identidad cultural, sexual, un retrato atípico y más pleno de la feminidad— facilitarán la conexión con todas esas lectoras que no podían identificarse con los retratos de las mujeres en el cómic. Así lo expresa Ana Merino cuando habla de los dos hermanos y dice que:

Cambiaron el género de la ficción gráfica desde diversas perspectivas, con sus historias efervescentes, donde las protagonistas eran mujeres latinas, transgresoras e intensas que querían sentirse vivas. Eran autónomas, independientes, y la trama dependía de ellas, y en su fragilidad y en su fuerza estaba el ritmo de un mundo nuevo que necesitaba ser representado. Esto hace que Gilbert y Jaime se conectaran inmediatamente con un público lector femenino que sintió una honda afinidad con todos estos personajes, que, por fin, eran también mujeres (Merino, “Love and Rockets o la cumbre de la ficción seriada” 47).

La tridimensionalidad de estos personajes, complejos e inusuales es, sin duda, un logro fundamental. En las historias de Hernández lo que encontraremos son mujeres divertidas, inteligentes, torpes, sensibles —que no sensibleras—, atrevidas y lanzadas, pero al mismo tiempo inseguras y también contradictorias. Son, en definitiva, mujeres que podríamos conocer y, por este motivo, atractivas como personajes —porque se alejan de la imagen estereotipada, machista y arcaizante imperante en gran parte del cómic norteamericano del momento— tanto, como decíamos, para el público femenino, como también para gran parte del público masculino:

For the first time female comics fans of my generation had role models who were forthright and sexy, emotional but not weak. And we had dozens of them in the pages of *Love and Rockets*, tall, short, fat, thin, whatever (Jerome 12).

Todas estas características que confluyen en la consideración de los personajes de Hernández como mujeres reales, singulariza sus cómics con respecto a los de superhéroes o de *Archie*, pero también, y esto es importante, con los del *underground*. Y es que, si bien los *comix* ya habían hablado de temáticas poco tratadas y de maneras novedosas,

persistía en ellos una mirada masculina falocéntrica. En este sentido, los Hernández, herederos de esa nueva forma de hacer tebeos en tanto que estaban al margen del *mainstream*, se distanciarán sin embargo de autores como Crumb, Shelton, entre otros, y marcarán un camino fecundo para creadoras y creadores posteriores:

Son también parte de la oleada posterior al *comix underground*, y tienen el mérito de haber reinventado a la mujer como personaje protagonista dentro de la ficción gráfica. Las autoras de cómic, tanto de las del *underground* como de las generaciones posteriores, han visto en sus obras una galería de personajes femeninos de gran calidad gráfico narrativa. Los hermanos Hernández son una influencia inspiradora e inclusiva. Sus personajes femeninos se consolidan dentro de las tramas desde parámetros complejos que les dan texturas literarias de primer nivel (Merino, “Love and Rockets o la cumbre de la ficción seriada” 43).

Texturas que también se perciben en la tentativa, por parte del autor, de abordar problemáticas emocionales y de salud mental, en un momento en el que no era ni mucho menos frecuente. Esta temática se presenta fundamentalmente a través de Izzy, quien ha tenido una vida más que complicada y que, aunque también tiene momentos de equilibrio y tranquilidad, atraviesa momentos de depresión.

Las aportaciones de la serie *Locas* no fueron meros arreglos decorativos y, hoy en día, tanto tiempo después, se puede asegurar que supusieron una innovación con repercusión tanto en el medio como en la influencia en las dibujantes de los años ochenta y posteriores. Conviene insistir en que algunos de estos aspectos podían aparecer en otros medios, pero, desde luego, no eran ni mucho menos frecuentes en un mercado del cómic dominado por las historias de superhéroes. Ciertamente, la década de los años 80, una de las más fructíferas en el medio del cómic, se caracterizó por la innovación e introducción de nuevos temas y tipos de personajes — basta pensar en la mirada feminista que aporta Ann Nocenti—, además de constituir la consolidación de una vertiente más adulta del cómic, tanto en el cómic *underground* como en el *mainstream*. De hecho, es en este momento en el que se publican obras revolucionarias que transforman el modo de entender el medio y se consagran dos autores esenciales, como son Alan Moore o Frank Miller. No

obstante, incluso en su caso, y aunque el tratamiento de sus personajes femeninos puede ser renovador en ciertos aspectos, a veces todavía adolecen de cierto machismo —por ejemplo, en la manera en que Moore trata en ocasiones a Abby en *The Swamp Thing* (1984)—. En cualquier caso, lo que es evidente es que en estas historias no encontramos un elenco protagonista casi exclusivamente femenino con una complejidad y variedad de caracteres equiparable al de *Locas*.

Así pues, a través de esta representación de la diversidad, lo que Jaime Hernández está consiguiendo es retratar la realidad, la vida con todos sus matices y contradicciones, e introducir toda una serie de elementos, de personajes, de culturas y de aspectos de la sociedad que hasta ese momento no se habían retratado en el cómic. Se trata, por tanto, de un realismo inclusivo, que Hernández lleva también, como se avanzó anteriormente, a la parte del dibujo, junto con otros interesantes aspectos que se comentarán en el siguiente apartado.

3. SÍNTESIS DE LO REAL

Dado que, como se apuntó en el anterior apartado, los guiones de Jaime Hernández consiguen un insólito retrato de la realidad de la comunidad latina de la Costa Oeste californiana, cabe plantearse la cuestión de si ese realismo tiene una correlación en el dibujo. Lo cierto es que, al menos en apariencia, el estilo de Hernández no encaja en lo que solemos entender como realista. Es más, se percibe que evita de manera consciente una estética mimética o hiperrealista. Así, su efectividad a la hora de recrear los ambientes y vestuarios no se debe al uso de fotografías, ya que el propio autor asegura que, más allá de buscar imágenes que le sirvan de documentación y que emplea de manera orientativa, no le gusta el resultado que aporta la copia de este tipo de recursos. Lo explica él mismo con estas palabras:

I never use photo references anymore. In the second issue I used some. I used a muscle ad of Betty Weider being held up by Arnold Schwarzenegger for Penny and Maggie being held up by a native in the “Mechanics” story. Now I won’t use them even for a car. If I want a particular type of car, I’ll look at a photo but I won’t copy it angle by angle. Besides, I make up my cars 99 per cent of the time (Sullivan 79).

Sin embargo, es principalmente en este aspecto, en donde podemos decir que el estilo de Hernández resulta realista. No porque adopte una estética fotorrealista, algo que no le interesa en absoluto, sino porque sus dotes de observador recrean ambientes, poses y movimientos muy naturalistas, pero, también, porque representa a sus personajes en toda la variedad de físicos de la gente real. A este respecto, paradójicamente, encontramos que los cuerpos supuestamente normativos no son los que se acercan a la norma, al contrario, dado que los mal llamados “normativos” acaban por ser irreales, en tanto que poco comunes. Así, sucede que, a fin de cuentas, lo más realista, lo más representativo, sería dibujar aquellos que son llamados “no normativos”, pero que, en definitiva, son los mayoritarios. Si nos fijamos de nuevo en las protagonistas, en las historias de Hernández encontramos mujeres que son altas, bajas, delgadas o gruesas, incluso mujeres que, como decíamos antes, a lo largo de estas historias van ganando y perdiendo peso o van envejeciendo. Acompañamos a nuestras protagonistas en un viaje desde su adolescencia hasta su madurez, viendo cómo cambia su físico con el paso del tiempo y en su rostro aparecen arrugas, canas, o van modificando los peinados y el tipo de vestuario; sin embargo, siempre son reconocibles como el personaje original que conocimos en los primeros números. Comprobamos, por lo tanto, que el realismo inclusivo antes comentado, está presente también en el dibujo.

Esta mirada atenta a su entorno se hace evidente también en la manera en que capta ambientes y espacios, lo cual demuestra que el origen de su acierto no está ciertamente en el uso de las fotos, sino en el hecho de que Hernández es un gran observador. Esta virtud, que marca la diferencia en un dibujante es, por supuesto, algo que también le ha ayudado a la hora de definir el carácter de sus personajes. La manera en que dibuja los diferentes atuendos y vestimentas, definiendo con precisión la caída y los pliegues de la ropa, —lo que nos sugiere el tipo de tejido del que están hechos— o ciertas poses que, a través de sutiles detalles— como el modo en que dejan caer los brazos, o inclinan ligeramente el cuello—, resultan vívidas de puro naturalismo, son indicios que denotan una mirada atenta. Más allá de objetos puntuales, esta observación también se percibe en lo ambiental, como por ejemplo la manera en que retrata la escena punk, que tanto él como Gilbert vivieron de primera mano.

Así lo confiesan los hermanos en la entrevista de Diana Schutz publicada en *The Telegraph Wire* (1984):

GILBERT: That's pretty much about the people Jaime and I were hanging around with at the time when we came up with *Love & Rockets*. We were observing them and saw them as really funny people, especially the young girls. They were exactly like Maggie and Hopey, more or less. They were really nice and really funny and energetic and they were always running around, they did what they wanted to, they lived where they wanted to... it was just really great.

JAIME: This whole punk thing opened our eyes to a lot of things (Schutz 39).

Por supuesto, otro factor que enriquece el aspecto visual son las múltiples influencias de la cultura pop y del cine —especialmente del europeo, según dicen en la entrevista antes citada— de forma que algunas escenas recrean con acierto estéticas de los años cincuenta y sesenta, peinados, vestuario y hasta gestos, que podemos asociar a diversas películas de esos años (obsérvese la fig. 2). Por ejemplo, en el caso de “¡Escalofrío!” (1998), la escena de Maggie conduciendo de noche puede remitirnos a la huida de Janet Leigh en *Psicosis* (1960), de Hitchcock. Asimismo, la caracterización de otras de las protagonistas, en viñetas concretas, recuerda poderosamente a los personajes femeninos del neorrealismo italiano. Tal es el caso, por ejemplo, en la cuarta viñeta de la cuarta página, de “War Paint” (1994), historia corta publicada en el cuadernillo llamado, curiosamente, *Satyricon* (1997) y en la que toma prestados los personajes de su hermano Gilbert.

El mimo en la recreación de sus atuendos, el acierto en el *acting* de los personajes, y la estilización y elegancia en la caracterización de las protagonistas otorgan tal potencia a las imágenes que, en algunas portadas y viñetas, estos personajes adquieren un aura que las hace parecer íconos pop, ya pertenezcan al ámbito de la lucha libre, al cine clásico, a la escena punk o a otras estéticas de la cultura urbana del momento. Esto es algo que se hace especialmente evidente en las memorables portadas realizadas por Hernández, donde sus protagonistas a veces parecen deidades paganas del mundo moderno. El impacto visual y la calidad de estas imágenes es tal que, en 1982, Moebius se refería en estos términos a la portada del primer número de *Love and*

Rockets: “*Love and Rockets* #1 is marvelous. I hope one day to attain the level of the cover drawing myself... It is a perfect drawing” (Reynolds 1). Curiosamente, y aquí reside un aspecto muy valioso del apartado gráfico de Jaime Hernández, su lápiz consigue que sus protagonistas resulten, como decíamos, *cool*, auténticas estrellas pop, siendo al mismo tiempo realistas, en el sentido de que los suyos son cuerpos normales y diversos, cotidianos, lejos de los físicos habituales de las estrellas de cine o las revistas de moda. De nuevo, estamos ante la habilidad de Hernández para combinar cosas que parecen contrapuestas.

Antes lanzaba la pregunta de si el realismo presente en los guiones tenía una correlación en el apartado gráfico, y acabamos de ver que efectivamente es así, y que Hernández lo logra en gran medida en esa atención a la diversidad, a los estilismos, a las poses, etc. Lo que resulta sorprendente es que el autor encuentre una correspondencia tan idónea a ese costumbrismo en una estética, de apariencia clásica, claramente deudora de la tradición *cartoon*. Será en esta línea donde Hernández construya su reconocible estilo. En este sentido es importante señalar que, para narrar sus historias, siempre habla desde los recursos propios del cómic, tal y como indica Todd Hignite:

More so than any contemporary cartoonist, Jaime's pen line is replete with an entire history, an adherence to “cartoony” drawing that provides an immediate, and sometimes confusing, first impression. The egalitarian accessibility of style enhances and directs the meaning of the content, but his sophisticated stories never attempt to be anything other than “comics”, bearing witness to a faith in the rich history of the language that conveys an increasingly powerful emotional truth (20).

Entre esos recursos, se encuentra la capacidad icónica, tan explotada en el medio. Por iconicidad se entiende en este caso la simplificación o síntesis de lo real a un signo gráfico —de variable nivel de abstracción— que siempre mantiene, eso sí, una relación de semejanza con el referente. A este respecto es significativa la explicación de Scott McCloud en su célebre libro *Entender el cómic. El arte invisible* (1993) sobre el poder de la iconicidad dentro del medio. Según él, la caricatura, esta suerte de síntesis icónica, puede ser mucho más efectiva que un dibujo realista, algo que funcionaría a dos niveles: por un lado porque es una “forma de amplificación por

medio de la simplificación” (McCloud 30), es decir, el proceso de eliminar detalles de la caricatura no consiste tanto en perder información como en resaltar los aspectos importantes; por otro lado, debido al “efecto máscara”, según el cual la caricatura logra un mayor nivel de identificación del lector, dado que ante la ausencia de rasgos definidos —y por lo tanto excluyentes—, el receptor se proyecta más fácilmente en los rostros de esas figuras: “cuando miras una foto o el dibujo realista de una cara, lo ves como la cara de otro, pero cuando entras en el mundo de la caricatura, te ves a ti mismo” (McCloud 36). Así, la complicidad del lector será mayor cuanto más se reduzcan los detalles faciales y sólo se mantengan las expresiones. Un símbolo posee, además, en su simplificación y conceptualización, una mayor potencia visual: la sencillez lo hace más memorable. El propio Hignite también apunta en esta dirección:

It's a coded message... the cartoonist works with stylized forms that represent things. He develops visual shorthand that allows the reader to read the visuals in the same way that he reads the words in the word balloons. True -they are drawings. A cartoon drawing of a house is a drawing of a house- but it is simplified in a way that allows the reader to absorb it as a memory picture (Hignite 218).

El dibujo *cartoon*, frente a la tendencia del dibujo más volumétrico, se caracteriza por la atención que se presta a la línea de contorno y a la silueta de la figura. Desde luego, la línea de contorno es un aspecto capital en el dibujo, como lo demuestra el hecho de que está presente en varias de las mitologías fundacionales de esta disciplina artística. Así es, por ejemplo, en la formulada por Plinio, que Palomino relata de esta forma:

Haber sido la inventora del dibujo en Corintio, la hija de Dibutades alfarero, la cual prendada de amor de un mancebo que estaba para ausentarse, delineó con un carbón la sombra de su rostro causado de la luz en la pared (Bordes 396).

Tanto en esa cita como en otro texto semejante de Quintiliano —que recoge Alexander Browne— en la que el origen del dibujo se atribuye a un pastor que traza en el suelo la línea de sombra de una oveja de su rebaño, ponen de relieve la importancia de la línea, y en concreto del contorno trazado sobre un soporte, como elemento seminal del dibujo.

Y es precisamente este trazo de contorno que dibuja Hernández lo que es especialmente llamativo. Donde algunos necesitan emplear varios trazos u otro tipo de sombreados para conseguir la sensación de tridimensionalidad, a Hernández le basta con una línea. Evidentemente también introduce variaciones a la hora de jerarquizar la imagen y, con el fin de diferenciar las figuras principales y el primer plano del fondo, se permite emplear distintos grosores de trazo, cambiando a veces de plumilla o estilógrafo. En sus propias palabras: “I use the same size pen for all the figures and the foreground stuff. Then I’ll use a Rapidograph, like a #0, for the backgrounds, because the further I go back the thinner the line gets. If everything is in the same plane, more or less, I use the same nib” (Sullivan 77).

Además de estas distinciones en el útil empleado, Jaime Hernández también se sirve de la valoración de la línea para aportar sensación de tridimensionalidad y tensión al dibujo; sin embargo, también en esto tiene su propio estilo:

I believe some artists are trained to put the weight on the bottom when they ink. I never learned to do it properly, so my thicker lines don’t always come at the bottom. It’s not really that important to me, so long as there is that thickness and thinness. It keeps the drawings pulsating (Sullivan 77).

Conviene detenerse un poco más en este aspecto de la tridimensionalidad, ya que, como se dijo antes, el estilo de Hernández es afín, en muchos aspectos, al *cartoon*, que se caracteriza por ser más plano que el denominado dibujo volumétrico. En cambio, no es esa la impresión que generan las viñetas de Hernández, quien, una vez más, sabe mantener un inesperado equilibrio, esta vez entre lo plano, la profundidad y el volumen. Esto se debe, por supuesto, en parte a esa valoración de la línea antes comentada, que en su caso es bastante contenida, aunque hay otros factores que entran en juego.

Por un lado, y aunque el autor californiano opta por una apariencia sobria que evita estridencias en los planos o puntos de vista muy forzados, saber usar en momentos puntuales estas perspectivas con sutilidad, aportando profundidad y realismo a las escenas de manera silenciosa. Pero esa no es la única razón, ya que, bajo la apariencia *cartoon*, subyace un conocimiento de la anatomía humana y del volumen que Hernández sabe concretar de manera

sincrética en líneas, sin necesidad de emplear tramas u otros recursos semejantes. De hecho, en *Love and Rockets: The Sketchbooks* (2024), podemos ver cómo en muchos de los bocetos de Hernández se da gran importancia a la corporeidad de las figuras, sirviéndose de sombreados y degradados con el lápiz. Lo que resulta llamativo es cómo en los cómics consigue solventar ese aspecto tan volumétrico, logrado a través del claroscuro, empleando simplemente líneas y grandes manchas de negro. Quizá parte del secreto esté en las poses de los personajes, en ocasiones muy naturalistas, que sin duda nos ayudan a conectar y encontrar referencialidad en lo real.

En cualquier caso, sea el mencionado estilo *cartoony*, sea esa capacidad de sincretismo para expresar el volumen de forma implícita, todo nos lleva a la misma cuestión: a una visión preclara del trazo apropiado y al dominio técnico de la línea. Tal y como se indicó anteriormente, si se observa con atención el conjunto de la producción de Jaime Hernández desde sus inicios hasta las obras actuales, podemos decir que se trata de un auténtico viaje a través de la línea, y también un proceso de depuración donde se despoja de lo accesorio para llegar a un perfilado ideal, trazado en el punto justo, y con una firmeza llamativa.

Efectivamente, desde los fanzines y dibujos recogidos en el mencionado *Love and Rockets: The Sketchbooks* hasta el presente, hay una evolución muy evidente, un trabajo de síntesis visual en el que juegan un papel importante las abundantes y variadas influencias de Jaime Hernández. Así, la historia “Another Time, Another Place” (1977), consta de unas páginas abigarradas, con una llamativa cantidad de viñetas de reducidas dimensiones y una atípica profusión de líneas, en las que se perciben referencias muy claras a la estética superheroica. En esta primera época, la influencia de Steve Ditko y Jack Kirby es más evidente, pero también la de autores de la revista *Heavy Metal*, como es el caso de Moebius, al que homenajea de manera explícita al incluir un personaje suyo en una de sus historias. En los cómics posteriores va evolucionando hacia un acabado más similar a su reconocible estilo, si bien los sombreados y entramados permanecen todavía en las primeras historias publicadas en *Love and Rockets*.

Desde esa estética inicial, progresivamente va ganando peso una figuración más próxima a Archie Comics, especialmente a Dan

DeCarlo y Hank Ketcham, pero también Charles Schulz —al que brinda homenajes manifiestos en historias como “Li'l Ray And The Gang” (1988) —, Wally Wood o Alex Toth. En concreto, el influjo de Dan DeCarlo es evidente, aunque Hernández consigue un equilibrio mejor entre lo realista y lo *cartoon*: incluso manteniendo un alto grado de iconicidad, sus rostros son menos caricaturescos, lo cual es más acorde con el tipo de historias y personajes que está contando. En cualquier caso, comparte, tanto con él como con Hank Ketcham, la línea sintética, la elegancia y la claridad en la composición. Resulta curioso observar cómo en la evolución de la serie, el cambio de tono de las historias va acompañado también de un cambio en el aspecto visual: de las historias fantásticas y de ciencia ficción, dibujadas con más tramas y abigarramiento visual, al tono más costumbrista posterior, ilustrado con un estilo más sintético, donde solo se incluyen las líneas esenciales, que son además precisas y decididas (obsérvese el evidente contraste entre la fig. 1 y la fig. 2).

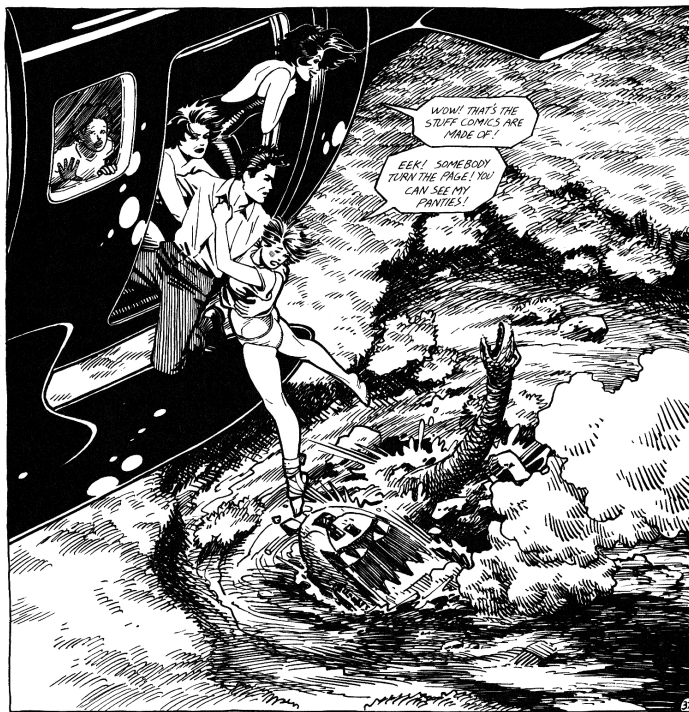


Figura 1. Hernández, Jaime. “Mechanics” en *Love and Rockets* n.º2. Fantagraphics Books, 1983, p.37.

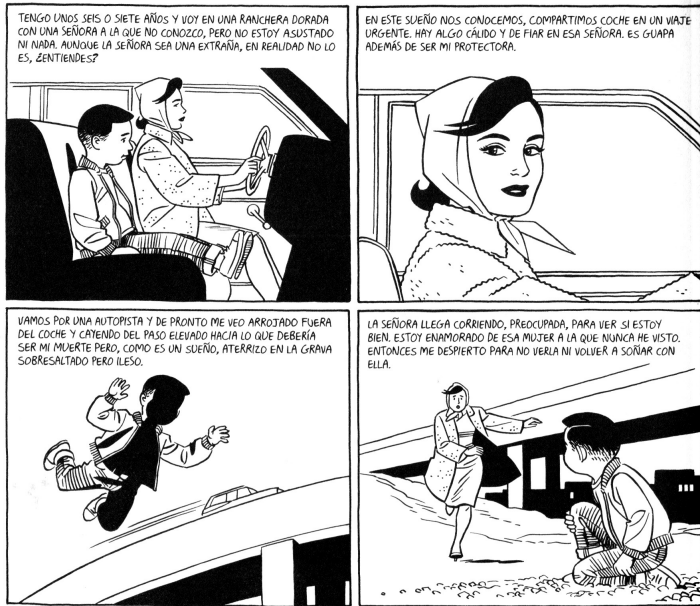


Figura 2. Hernández, Jaime. *Chapuzas de amor*. Ediciones La Cúpula, 2015, p.80.

Con el paso del tiempo, sus páginas van limpiándose progresivamente de sombreados y tramas hasta adquirir el límpido aspecto que asociamos a sus últimas obras, una característica que responde a una elección claramente consciente, como él mismo reconoce: “Now, I’ve lost a lot of the old shading that some readers love. I just prefer the cleaner, simpler style” (Sullivan 77). Efectivamente, cuando ya configura su característico estilo, vemos un dibujo pulido, en el que Hernández, con precisión, traza líneas que cortan el blanco del papel por el límite adecuado, de manera que al mismo tiempo perfila los volúmenes de las formas y compone el encuadre. Si antes hablamos del contorno como hecho fundacional del dibujo, es necesario hablar de la línea como uno de sus atributos más característicos. Al igual que ocurre con otras disciplinas artísticas, resulta muy difícil, sino imposible, definir de manera precisa y tajante lo que es el dibujo. Sin embargo, es muy frecuente apuntar a la línea como uno de los elementos más importantes, por no decir el aspecto esencial del dibujo.

La línea, el perfil, o los “lineamenta” (Vitruvio) son el ejercicio de disección que divide de manera ficticia pero eficaz dos zonas de luz

que en la realidad se manifiestan completamente entre mezcladas (...) pero el lápiz, como el bisturí, define separando y recortando. De toda su superficie anterior -parcela agrícola, plano de arquitecto, o lienzo de pintor- brota, bajo el escalpelo o el grafito, una discontinuidad, un corte en el “continuum” mundano, creando dimensiones, anchas o altas con solo mover la tinta sobre el papel. Este acto gráfico fundacional, o de primer grado, previo a toda escritura es ya una operación cartográfica de delimitación de fronteras (De Laiglesia González de Peredo 131-132).

Hernández, como buen dibujante, es muy consciente de la importancia del trazo y de la repercusión que tiene en nuestra percepción del dibujo. La línea crea discontinuidades, sienta fronteras y establece límites, como el contorno, que en la realidad no existen. En una suerte de síntesis, la hace más aprehensible. Así, sus líneas transitan con fluidez por la trayectoria precisa, se deslizan con naturalidad, seguras y sin titubeos. Esta ligereza es, por supuesto, cultivada por el autor, no sólo en el gesto, sino también en la elección de los materiales que emplea, ya sea el papel: “I use Bristol board paper, as smooth as possible, because that way my pen flows over it a little easier” (Sullivan 73); ya sea en los útiles de entintado “I use a nib, a Hunt Extra Fine 22- it’s like a crowquill, but bigger, and. Mine are worn down so that I can draw fluid strokes with them” (Sullivan 73).

No obstante, la naturalidad con la que se nos presentan dichas líneas no debe llevar a engaño. El autor delinea sus imágenes poniendo toda la atención en que el trazo nunca pierda la tensión necesaria, de lo contrario, el dibujo podría derrumbarse: “A dead line, a flat line, will just kill the life of the drawing. Drawing a figure with just a Rapidograph, with no thickness or thinness, is just lifeless to me. I need that fluidity- it brings a drawing to life” (Sullivan 77). Trazo, el suyo, preciso y quirúrgico que, lejos de ser frío, se muestra fluido y expresivo, y que sintetiza la compleja y tridimensional realidad en unas pocas líneas. O lo que es lo mismo, transmite la complejidad a través de la sencillez. De nuevo las palabras de Hernández son clarificadoras:

I felt if one line could do the same job as a hundred it would make a far more impressive image. It’s like growing older. There are just some silly details in life that don’t matter as much as they did

when you're younger. I'd like to think my line has matured over the years, for lack of a humbler anecdote (Hignite 161).

Otra muestra más del delicado caminar sobre una fina línea, del funambulismo de Jaime Hernández que, como se ha visto a lo largo del artículo, se mueve y transita a menudo entre aspectos opuestos. Y es que desarrolla un estilo sincrético, aparentemente sencillo, pero que no es en absoluto simple, puesto que, en esa síntesis, logra capturar la complejidad de la realidad. Al igual que ha hecho con la escritura de sus personajes, con el paso del tiempo, Jaime Hernández ha trabajado el trazo y el estilo, y progresivamente los ha ido depurando. La línea y la escritura se van despojando de todo lo innecesario hasta alcanzar lo sustancial, encontrando la forma perfecta de representar algo, curiosamente, tan imperfecto y poliédrico como es la realidad. Observando, puliendo, Hernández ha conseguido reducir su retrato de lo real hasta lo esencial.

CONCLUSIONES

A lo largo de este ensayo se ha tratado de mostrar la profundidad, diversidad, riqueza de texturas, y multiplicidad de lecturas que ofrece la obra de Jaime Hernández, tanto en la parte del guion y la construcción de los personajes, como en la narración visual. En el complejo conjunto de su obra, se ha analizado cómo Jaime Hernández sabe moverse con soltura y mantener con pericia el equilibrio entre aspectos que en un primer momento podrían parecer contradictorios o contrapuestos: la reivindicación de las raíces culturales mexicanas, así como la pertenencia de pleno derecho a la cultura estadounidense; la combinación de elementos fantásticos con momentos de costumbrismo; lo diverso y no-normativo elevado a la categoría de ícono pop; lo plano y lo tridimensional; lo complejo y lo sencillo, etc. Avanzar entre opuestos, moverse por el filo para construir una estética desde la frontera: una dualidad que en el apartado gráfico cristaliza en la combinación de una iconicidad sintética y un realismo naturalista. El dibujo de Hernández se aleja y se acerca a lo *cartoon* y a la figuración naturalista, como una peonza que mágicamente avanza sin salirse de la línea que traza una frontera entre lo real y lo imaginario.

REFERENCIAS

- Bechdel, Alison. "Introduction". *The art of Jaime Hernández: The secrets of life and death*, editado por Todd Hignite. Comicarts, 2010.
- Bordes, Juan. "El libro, profesor de dibujo". *Las lecciones del dibujo*, coordinado por Juan José Gómez Molina. Editorial Cátedra, 1995.
- De Laiglesia González de Peredo, Juan Pablo. "La nariz de Diderot. Fenomenología breve del arte de dibujar líneas". *Revista Accent*, no.1, Sobre la imagen, Publicacions i edicions Universitat de Barcelona, 2004.
- Groth, Gary. *Love and Rockets. The First Fifty: The Classic 40th Anniversary Collection. 1-50. Volumen From Rockets to love. 1981-1996*. Fantagraphics, 2022.
- Hernández, Jaime. "Locas vs Locos". *Love & Rockets* vol. 1 no. 17. Fantagraphics, 1986.
- _. "Li'l Ray and The Gang". *Love & Rockets* no. 28. Fantagraphics, 1988.
- _. "The death of Speedy". *Love & Rockets* vol .7. Fantagraphics, 1989.
- _. "War Paint". *Love & Rockets Hernández Satyricon* vol. 15. Fantagraphics, 1997.
- _. "Another Time, Another Place". *Love and Rockets: The Sketchbooks*. Fantagraphics, 2024.
- Hignite, Todd. *The art of Jaime Hernández. The secrets of life and death*. Abrams comicarts, 2010.
- Machuca, Enrique. "40 años conviviendo con Locas". Sala de peligro, <https://www.saladepeligro.com/12273/jaime-hernandez-40-anos-conviviendo-con-locas/>.
- Merino, Ana. "The Bros. Hernandez: A latin presence in alternative U.S. comics". *Redrawing the nation, National identity in Latin/o American comics*, editado por Héctor Fernández L'Hoeste. Palgrave Macmillan, 2009.
- _. "Love and Rockets o la cumbre de la ficción seriada". *Supercómic. Mutaciones de la novela gráfica contemporánea*, editado por Santiago García. Errata naturae, 2013.
- _. "La sutileza de lo fantástico en la realidad de Jaime Hernández a través del personaje de Izzy (Isabel Ortiz Ruebens)". *Brumal: Revista de Investigación sobre lo Fantástico*, vol. V, no.1, 2014.
- _. "La pulsión literaria en la narrativa gráfica de los Hermanos Hernández". *Camino Real: estudios de las hispanidades norteamericanas*, no.16, 2021.
- Reynolds, Eric, editor. *Love and Rockets: The Covers*. Seattle. Fantagraphics, 2013.

- Roberts, Andy. "Thirty-five dollars and a six pack to my name". *Love and Rockets: The First Fifty: The Classic 40th Anniversary Collection: 1-50*. Volumen From Rockets to love. 1981-1996, editado por Gary Groth. Fantagraphics, 2022.
- Royal, Derek Parker. "Introduction: The Worlds of the Hernandez Brothers". *Image Text Journal. Interdisciplinary Comics Studies*, vol. 07, no. 1, 2015.
- Schutz, Diana. "Bring on the Hernández brothers". *Love and Rockets: The First Fifty: The Classic 40th Anniversary Collection: 1-50*. Volumen From Rockets to love. 1981-1996, editado por Gary Groth. Fantagraphics, 2022.
- Sullivan, Darcy. "At the drawing board with Jaime". *Love and Rockets: The First Fifty: The Classic 40th Anniversary Collection: 1-50*. Volumen From Rockets to love. 1981-1996, editado por Gary Groth. Fantagraphics, 2022.

NOTAS

- 1 Para ampliar información con respecto a este tema, se recomienda el artículo que le dedicó Ana Merino "La sutileza de lo fantástico en la realidad de Jaime Hernández a través del personaje de Izzy (Isabel Ortiz Ruebens)" (2014).