

ENTRE LA INVESTIGACION Y EL ARTE (Y TODO LO QUE HAY ENMEDIO) ENTREVISTA*

SERGIO GARCÍA SÁNCHEZ

Universidad de Granada y Artista visual | sgarcias@ugr.es

Recibido: 22.11.19 | Aceptado: 4.12.19

Resumen

Entrevista en la que se abordan aspectos sobre su experiencia personal con respecto a la consideración artística del comic: su proceso de formación en Bellas Artes , el posicionamiento del comic dentro de las enseñanzas universitarias, su labor investigadora en la narración mediante imágenes, sus planteamientos a cerca del comic como práctica museística y las posibilidades del comic como objeto artístico.

Palabras clave

Cómic | investigación | universidad | museos | bellas artes.

Abstract

Interview that deals with aspects of his professional experience related to the consideration of comics as an art form: his education in Fine Arts, the positioning of comic art within the University curriculum, his research on image based narrative, his ideas around comics as a museum practice and the possibilities of comics as art objects.

Keywords

Comic | research | university | museums | fine arts.

* Realizada por Miguel Peña Méndez el 9 de noviembre de 2019

Nombrar a Sergio Garcia dentro del panorama del cómic mundial es señalar un *rara avis* ya que su trabajo se despliega en múltiples direcciones. Desde su labor docente en la Universidad de Granada, tanto en los estudios del Grado en Bellas Artes como en su dedicación a cursos de posgrado en el Master en Dibujo de su Universidad o en el desarrollado en Angoulême, está contribuyendo a la formación de un buen número de futuros profesionales del cómic de una manera decisiva. Esa labor docente ha derivado en múltiples y didácticas publicaciones teóricas como: *Sinfonía Gráfica*¹, *Anatomía de una Historieta*², *Los Tres Caminos*³ o *Cómo hacer un cómic*⁴. Junto a esto es un infatigable dibujante que –en tandem en muchas ocasiones con su pareja, la colorista Lola Moral, o con guionistas de prestigio como Antonio Altarriba– se embarca en proyectos que le llevan a producir múltiples libros, principalmente para el mercado francés (Delcourt) pero que también han tenido su versión española en editoriales como Glénat o Dib-buks. A esto se le suma desde 2017 sus espectaculares *ilustraciones narrativas* (por llamarlo de alguna manera) para el *New York Times*⁵. Y como no hay dos sin tres, a la vez el aspecto expositivo del cómic también ha sido un terreno al que se ha acercado en varias ocasiones, desde el inicial comisariado de la ambiciosa muestra coral titulada *Historia de una página*⁶ celebrada en 2002 a su reciente *Viñetas Desbordadas*⁷, que junto a Max y Ana Merino, desarrolló en el *Centro José Guerrero* de Granada o la que está preparando para 2020 en el *Musée Picasso* de París. Su labor navega entre todos estos mundos, los cuales se unifican en su cabeza a través de un único motor que es la investigación en las posibilidades de un medio al que se ha entregado de manera vocacional.

P. Tu formación es de Bellas Artes, la cual supone que te facilitó una formación integral en las distintas disciplinas artísticas tradicionales (pintura, escultura, dibujo,...) así como una cierta formación teórica, ¿eso ha marcado de alguna manera tu estar y ser como autor de cómic?

1. Glénat (2000)

2. Sins Entido (2004)

3. Sins Entido (2006)

4. Faktoría K de libros (2009)

5. <http://www.sergiogarciasanchez.com/>

6. Celebrada en el Hospital Real (Universidad de Granada) con catálogo publicado en coedición Universidad de Granada/ Glénat (2002)

7. Celebrada del 22 de enero al 24 de marzo de 2019, comisariada por Francisco Baena Díaz. Con catálogo.

R. Pues al principio no, pero luego sí. Al principio, cuando intentaba hacer cómic había como un doble camino que entraba en contradicción. A ver, yo cuando llegué al cómic fue de una forma muy intuitiva. Cuando era niño de hecho. Actualmente en el proyecto que estoy haciendo estoy volviendo mucho a aquello que hacía, y se parece mucho conceptualmente. Eran dibujos con mucho *horror vacui*, dibujaba guerras mundiales, -ponía a los rusos en un lado, los alemanes en otro, los americanos, los tanques,...- y ese tipo de composición así, muy natural, propia del dibujo infantil, primitivo, era la que luego de manera intuitiva cuando quería hacer cómic adoptaba. Pero cuando yo acabé la carrera paradójicamente a mí se me maltrató mucho porque dibujar cómic en aquella época estaba muy mal visto. Recuerdo a algún eminente compañero, ahora ya jubilado, que me decía que aquello no era serio, que yo lo que debía hacer era arte y que lo de los cómics era una tontería. Y eso lo decían más de uno y más de dos. Ahora el cómic está muy bien visto, pero en aquella época no. Y teníamos como una suerte de autocensura, por lo que en aquel momento intenté separar lo que era la actividad artística de lo que era dibujar cómics. Yo siempre había hecho cómic experimental pero intenté hacer un cómic muy reglado, cosa que nunca me salió bien porque por muy reglado que fuera acabó siendo experimental, pero sí, tenía ese interés. Y ha sido después al cabo del tiempo, que me he dado cuenta de que cuanta más experimentación hacía, como que más he bebido de las fuentes de donde yo me había formado en la facultad. Y sobre todo en los últimos tiempos, claramente.

Así que ese ha sido el proceso. Yo intenté ser lo más clásico posible cuando empecé a trabajar, pero me di cuenta de que no podía, de que me salía esa vena experimental que se intentaba imponer. Y tiene mucho que ver con mi entrada como profesor en la universidad en el curso 98-99 en que ya tuve que hacer la tesis, que fue sobre narración multilínea, y que de golpe fue una vía de escape para todo aquello que tenía como muy castrado y que en el panorama de aquella época no estaba muy bien visto. Ahora sí, tienes una enorme libertad pero en aquella época o hacías cómic francobelga tradicional o no publicabas. Y esa vía que se abrió con la tesis doctoral se reflejó en todo lo que hice para Delcourt, con Lewis Trondheim o ya solo, y fue lo que derivó ya en los trabajos para EE.UU. y que desembocaría en lo del *New York Times* y en esto que estoy haciendo ahora.

P. Últimamente te estas volcando mucho hacia la ilustración, de hecho te acaban de dar el premio ÑH. Es una práctica para mi con cierta problemática teórica porque está entre dos tipologías que

tengo muy claras: la narración gráfica y el cuadro. En tu caso como te relacionas con ella.

R. Cuando me seleccionaron como finalista en los premios APIM, por lo que hice en *Alicia en el País de las Maravillas*, me escribió una señora que tiene una asociación de médicos que dibujan cómic de forma divulgativa y, de una forma muy ingenua me preguntó, “¿pero esto que estás haciendo qué es, ilustración o cómic?”. Y claro, con esa pregunta me estaba metiendo en un berenjenal, porque a mí me estaban dando un premio de ilustración, no de cómic, y en aquel momento le respondí, porque realmente lo pienso, que no me gustan las fronteras -ni los países ni los nacionalismos- y tampoco me gustan las fronteras dentro del dibujo narrativo. Si me preguntan sobre qué es lo que yo hago ahora, ilustración o cómic, pues no te sabría decir. Es un dibujo narrativo que sirve para contar historias y que coge elementos de un montón de sitios, no solamente del cómic, no solamente de la ilustración, sino también, y muchísimo, de las vanguardias de principios del siglo XX y también de las formas primitivas de narrar casi siempre previas al Renacimiento,...; en fin un montón de elementos que confluyen en lo que hago. ¿Y cómo se llama? No lo sé, me da igual. No le pongo etiquetas a las cosas, pero sí que es verdad que poco a poco estamos tendiendo a hacer una ilustración que cada vez es más narrativa. Desde el advenimiento del álbum ilustrado allá por los años 50-60, con *Donde viven los monstruos*⁸ y compañía, el álbum ilustrado ha provocado que la narración entre de lleno en el campo de la ilustración y desde ese momento las fronteras entre ilustración y cómic son muy permeables.

Hay cada vez más dibujantes de cómic que son muy ilustradores, por ejemplo Brecht Evens. Él hace cómic, pero gran parte de las macroviñetas que hace son ilustraciones muy complejas a nivel narrativo, por eso te digo que afortunadamente se está diluyendo. También el mundo del arte está mirando a ser permeable a este tipo de lenguajes. Antes tener un cómic en un museo era como una especie de entelequia, y ahora no solamente nos interesa más por Krazy Kat, por ejemplo, sino que se están haciendo producciones para museos en tanto en cuanto ese mensaje ha trascendido. Nos hemos dado cuenta que la mal llamada cultura popular ha trascendido los límites de las paredes del museo. Me parece que para bien. Así que al final es una especie de mezcla de todo, que es lo que estamos haciendo muchos

8. Libro infantil escrito e ilustrado por el autor estadounidense Maurice Sendak. Fue publicado originalmente en 1963 en EE.UU. por Harper&Row.

autores que nos dedicamos a hacer un trabajo distinto. Por ejemplo Olislaeger, el que ha hecho el biopic sobre Marcel Duchamp.⁹ ¿Eso qué es, cómic o ilustración? ¡Pues igual! En él hay también una especie de híbrido, una forma narrativa distinta, usando el dibujo trayecto, la narración multilínea... Y de hecho el formato expandido da lugar a eso: cuando rompes los límites de la página tradicional del cómic (el 22 x 29 francobelga por ejemplo) y tienes un formato expandido, automáticamente dibujar una viñeta tras otra deja de tener sentido, porque se pierde el orden de lectura estandarizado y el propio dibujante, sin tener una base conceptual que lo avale, ya desarrolla una narración de forma expansiva de forma natural. Porque no es normal que tantos dibujantes hayamos llegado a la misma conclusión sin conocernos los unos a los otros. Joe Sacco, por ejemplo con *La Gran Guerra*¹⁰, Olislaeger, Ware... Hay un montón de autores contemporáneos que de golpe estamos haciendo cosas similares y, aunque todos nos conocemos un poco, estamos llegando a la misma conclusión desde puntos de vista distintos, a esa cosa híbrida.

P: Eso es algo que yo veía desde el inicio, por ejemplo en Sinfonía Gráfica, donde hablas de que el cómic es una coctelera de estilos. ¿Te reafirmas?

R: Sí, de hecho, recuerdo cuando hicimos la *Historia de una Página* para la que invité a un montón de gente: editores, guionistas, dibujantes, coloristas... había de todo. Y concretamente había un teórico, Pascal Lefevre, que escribió un articulito muy simpático que se llamaba, creo recordar, "Millones de Decisiones" o algo similar. Y eso es lo que define el dibujo del cómic, todas esas decisiones que tienes que tomar, aquello que tienes preaprendido y aquello que tienes que innovar sobre la marcha. Y efectivamente, ahora hay una mezcla brutal y ecléctica la cual da lugar a los estilos que rompen con las escuelas tradicionales: la francobelga, con sus tres famosas divisiones Marcinnelle-Bruselas-París; el cómic norteamericano, que explota en la novela gráfica en los años 70 con Maus y con los previos, pero que luego evoluciona como ha evolucionado; y todo lo que está pasando en Japón también, los estándares del manga con los que se está llegando a otras nuevas formas gráficas de representación. Así que yo creo que sí, es esta especie de cosa transversal que algunos han llamado novela gráfica pero que ya ha trascendido a la propia novela

9. Olislaeger, F. (2015) *Marcel Duchamp. Un juego entre tú y yo*. Turner.

10. Sacco, J. (2014) *La gran guerra: 1 de julio de 1916: primer día de batalla de Somme*. Penguin Random House.

gráfica y su propio formato y que está encontrando otros lenguajes que son muy interesantes.

P: Pasando a otra cuestión: en el catálogo de *Beatos, Mecachis y Percebes*¹¹ hablas de la ortogonalidad y, sin embargo, Enrique Bordes en la presentación del mismo habla de la horizontalidad. No sé si son dos términos paralelos, pero todo lo que es tu lenguaje, como todo eso del dibujo trayecto o la viñeta soporte, a mí me recuerda mucho más a esa horizontalidad de la narración, aunque sea muchas veces en vericuerdo.

R: Son la misma cosa en realidad. Primero hay que decir que Enrique es arquitecto, y tiene una mente de arquitecto. Me hizo mucha gracia cuando me invitó a participar para el catálogo de la biblioteca nacional porque pensé: “¿y ahora que te hago?”. Porque a mí escribir me da una enorme pereza, pero bueno, puedo dibujar algo. Fue para mí muy interesante porque intenté ir más allá de lo que yo hago e intentar comprender por qué el cómic es como es, y cómo después podemos romper esos estándares pero queremos saber de dónde venimos. De ahí ese juego visual de relacionar la ortogonalidad de la arquitectura y la ventana, como punto de vista ideal contemporáneo frente al punto de vista antiguo que tenían los pastores, que eran nómadas y que tenían una visión mucho más abierta de la realidad frente a esa visión focalizada, que en realidad no afecta sólo al cómic, sino al arte en general: a la fotografía, al cine, a la pintura... conceptualmente hablando; y cómo aquello se ubica dentro de la pared y sale de ésta para convertirse en libro y cómo el libro se articula como si fuesen ladrillos de una pared a su vez -estructuralmente hablando-, en líneas, en viñetas. Ese era el juego que yo le quería dar, y cómo Aldo Manucio en el Renacimiento coge todo eso, lo conceptualiza y crea el concepto editorial, tal cual lo conocemos hoy en día, pero como punto de partida para romperlo todo.

Yo siempre hablo de que la representación en el cómic -que se creó como se creó-, parte de un montón de previos establecidos. El primero de ellos es el retorno de línea, lo cual es una aberración que tiene todo el sentido para el texto, que se basa en que cuando llegas al final de la línea hagas un retorno para volver a la anterior. Es un invento que se hizo para romper el bustrófedon que te exigía que tuvieras que aprenderte dos alfabetos -uno en un sentido y otro

11. VV.AA. (2018) *Beatos, Mecachis y Percebes: Miles de Años de Tebeos en la Biblioteca Nacional*. Ministerio de Cultura.

en el otro- y era un fastidio. Entonces se les ocurrió a alguien que si hacemos retorno de línea, no tenemos que dibujar la segunda línea especular y viceversa. Y claro, eso que le va muy bien al texto escrito, al cómic le va fatal, porque en realidad rompe con la naturalidad del dibujo hecho trayecto, que es lo que marca la continuidad. El segundo es que a la hora de representar básicamente nos basamos en dos puntos de vista principales a la hora de visualizar la realidad y que se establecen en el siglo XIX, que son la fotografía y posteriormente el cine. La fotografía, sobre todo en los inicios, a su vez parte de los medios de representación que tenía más cercanos, que eran la pintura y el teatro. Como parte del teatro, hay un punto de vista ideal que se llama el "punto de vista del Príncipe": un punto de vista dentro del palco en el cual hay una línea horizontal (ahí está Enrique Bordes) que es perfecta y sobre la que se articula la narración. Gran parte de las formas gráficas de representación en el cómic parten de esa premisa, y ahí tienes *Peanuts* de Charles Schultz, tienes toda la obra de Ibáñez, Franquin con Gaston Lagaffe y compañía, que tienen ese punto de vista teatral. El cine luego lleva a la creación de movimientos de cámara que no son propios del mismo, de hecho hay un artículo precioso de Thierry Smolderen que demuestra que el uso del plano y contraplano es anterior en el cómic que en el cine. Pero hay algo para aquellos que no estamos de acuerdo en esa posición de encuadre, sea teatral o sea cinematográfica, incluso alterando el tamaño de la viñeta, y es que necesitamos expandir la narración y bebemos de otras fuentes. Normalmente esas fuentes son previas al Renacimiento que es cuando se normalizan las formas de representación a través de la geometría. Ese tipo de formas de representación para mí son muy interesantes porque te puedes encontrar con dibujos-texto de forma natural. En ese tipo de representación, el espacio se adapta a la narración y no al contrario, es decir, no colocamos figuras en una escenografía que preparamos para mantener las proporciones -que son las que se deben mantener-, sino que nosotros alteramos esa disposición espacial para contener una narración, que es lo que sucede en el Gótico tardío, en el Románico y en algunas piezas que se hacen sobre todo en la Europa del Este que coinciden con el Renacimiento pero siguen manteniendo esa disposición. Hay unos cuadros super bonitos de la Pasión de Jesucristo en el que vemos un mismo escenario que está adaptado y se mueven las figuras y van pasando, a ese tipo de narración me refiero. ¿Horizontalidad en tanto en cuanto nos movemos en el plano de representación?, claro, obviamente, todo lo es. Pero sí que es verdad que hay un concepto distinto que es el del espacio adaptado, que es el que a mí me interesa y que es el que aplico, pero que no tiene que ver con el artículo de la ortogonalidad. En el

artículo lo que intentaba hacer ver era de dónde sale esa obsesión por la representación encuadrada que luego yo rompo.

P: Aparte de lo que me has comentado de esos procesos de creación que se mostraron en *Historia de una página*¹² ¿tenías también presente esa reivindicación del cómic artístico? O mejor dicho, ¿de la labor del dibujante de cómic como pieza de pared, que la gente lo pudiera disfrutar?

R: Yo siempre he dicho -y en clase me lo han echado en cara- que el cómic no está generado para ser expuesto en un museo. Cuando uno hace una página, o varias, porque sabes que a veces una página está compuesta de varios originales (lápiz, entintado, prueba de azul,...), eso no está pensado para ser expuesto en un museo. Sí como una suerte de curiosidad procesual o fetichista; uno hace cómic para hacer libros, no exposiciones, eso lo primero. Lo que quería demostrar en esa exposición era todo lo que había detrás, todo ese proceso creativo que a mí siempre me había entusiasmado y que intentaba contar a mis alumnos, quería racionalizar todo ese proceso. Pero al racionalizarlo me di cuenta de que había miles de formas de hacerlo, y cuanto más intentaba estandarizarlo para crear un modelo que yo pudiera explicar a mis alumnos me daba cuenta de que el proceso cada vez era más rico (y porque lo dejé ahí, que eso podría haber seguido). Recuerdo que en Angoulême le planteé a (Thierry) Groensteen, la posibilidad de crear un grupo de investigación que se dedicara a hacer una gran enciclopedia con, no todos los dibujantes de cómic del mundo pero sí con muchos, ir contactando con los que estaban vivos y con los ya fallecidos tirar de archivos, y crear una especie de recetas magistrales como si fueran recetas de cocina de cómo habían procedido. Pero claro, cuando empezamos a tantear las posibilidades del proyecto aquello se disparaba exponencialmente, porque cada dibujante a su vez cambia de técnica en muchos de los libros, -como por ejemplo le pasa a Breccia que a veces trabaja con tinta china, en otras con collage, otras con fotocopias...- por lo que vimos que era inabarcable. Pero sí sirvió de base para poner una suerte de pica en Flandes de ver cómo era la cocina. De hecho, cuando hicimos *Historia de una Página*, internet estaba aún en paños menores y casi nadie publicaba los making-of famosos. Ahora todo el mundo pone *ma-*

12. García, S. (2002) *Historia de una página: procesos creativos en cómic contemporáneo = Histoire d'une page: processus créatifs en bande dessinée contemporaine = History of a page: creative process in contemporary comics*: [catálogo de exposición]: Universidad de Granada / Glénat.

king-of en Internet, “cómo lo hago”, lo explican... pero en esa época nadie explicaba nada. Era como una especie de secreto de clausura que todo el mundo se llevaba consigo y nadie explicaba ni qué tinta usaba ni cómo la usaba, y aquello sirvió un poco para abrir a la gente cómo se trabajaba. Una pena que no saliera de España, de hecho estuvo en Granada, en Murcia, en Barcelona y en A Coruña, y luego lo propusimos en Angoulême pero en aquella época no funcionó. Pero fue una pena, hubiera tenido que ir a Francia porque había autores interesantísimos en esa exposición.

P: Con respecto a la consideración artística del cómic, ¿tú distingues de alguna manera el cómic estético (el cómic artístico) del cómic-cómic?

R: No, para mí el cómic siempre es cómic. Puede estar bien hecho o mal hecho. Hay una cosa que en el cómic es fundamental, y es el automatismo de la lectura. Si tú en un cómic tienes que estar interpretando qué es lo que pasa, tenemos un problema, porque el cómic debe ser eficaz, si no es otra cosa. Si no, es una actividad artística que intenta usar el lenguaje del cómic, pero no es cómic. Porque el cómic es un medio que debe ser creado para lo que es. También podemos confundir el medio con el fin, pero yo considero que el fin último del cómic debe ser contar historias y que uno las pueda leer con cierta comodidad. En el cine hay cine experimental y cine comercial, desde luego que sí, porque el medio te permite hacer toda la experimentación que quieras. Pero al final el medio en el que se desarrolla el cómic es editorial, y las editoriales necesitan que el cómic se entienda. ¿Chris Ware se entiende? Sí, en una primera lectura; aunque pueda tener lecturas más complicadas. Ahora acaba de salir una antología del cómic abstracto¹³, a mí eso me parece una entelequia. El cómic por defecto no puede ser abstracto, porque es un medio de comunicación, es una forma de comunicar. Entonces ahí se me crea un dilema entre lo que se debe y lo que no se debe hacer, incluso si los trabajos que yo hago, o los que hace alguno de mis doctorandos como Sergio Arredondo, implican romper el automatismo de lectura para obligar al lector a navegar e intentar buscar una cierta interpretación, que ya es cuando entramos en el límite entre lo que es cómic y lo que no, estamos en ese limbo, y por eso probablemente esas piezas pasan a la sala. De hecho cuando, por ejemplo, yo hice lo del (Centro José) Guerrero, para mí supuso por primera vez en mi vida una liberación

13. Rommens, A. (coord.)(2019) *Abstraction and Comics = Bande Dessinée et Abstraction*. Presses Universitaires de Liège/La Cinqième Couche.

el no tener que explicar explícitamente aquello que estaba narrando, porque hasta ese momento siempre que había trabajado para una editorial, o lo hacías explícito o no te publicaban. Hablo del mundo real, no de lo que se puede o no se puede hacer. Porque en el mundo real te dicen que si no eres capaz de narrar o esa narración el editor no la entiende, y por tanto el lector tampoco, no te la van a publicar. Claro, sí podrá haber editoriales de autofinanciación pero estamos hablando de una editorial de cómic de cierta relevancia, ni siquiera como es Casterman que no es tan comercial, que se permite hacer obra de autor, o como lo hace Dupuis con la colección Aire Libre, pero siempre, siempre –cojas *Maus* o *Crumb*- hay una lectura que puedes tener presente. Entonces cuando rompes ese automatismo de la lectura es cuando ya entramos en los límites de la ambigüedad, de lo que es cómic o el cómic como una obra expansiva, que se puede hacer y de hecho lo estoy haciendo. Pero con honestidad te debo decir, y a mis alumnos se lo digo porque si no se encuentran con la cruda realidad, y es que si quieres publicar con una editorial tienes que tener clara la legibilidad de lo que estás haciendo, porque es un medio narrativo, es un medio que usa el dibujo para contar una historia. La parte estética es muy importante, pero no la más importante, la más importante es la narrativa. Sino no es cómic –perfectamente válida pero otra cosa-,... o una derivación del cómic.

P: Has hablado del (Centro José) Guerrero, de la obra en el museo, y has dicho que no estás muy convencido de que una obra de cómic se pueda o se deba colgar...

R: Lo considero una curiosidad, básicamente. Si yo veo los originales de Herriman en el (Centro Nacional de Arte) Reina Sofía pues me parece estupendo, porque el cómic ha entrado en el museo, pero no ha entrado como tiene que entrar. Porque si Herriman viviera ahora, y el Reina Sofía le pidiera una producción, no haría eso probablemente. Lo que haría es comprender que su ámbito de narración y representación ya no es la página del cómic sino la pared del museo, y probablemente de lo que ahí surgiera sería otra cosa distinta a una página de cómic, que es lo que se puso en la exposición de *Krazy Kat* en el Reina Sofía¹⁴. Es sacar un elemento de su ámbito natural para ponerlo en un ámbito extraño, que se convierte casi en un objeto de:

14. *George Herriman. Krazy Kat es Krazy Kat es Krazy Kat*, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid (del 17 de octubre de 2017 - 26 de febrero de 2018). Comisarios Rafael García y Brian Walker.

A) fetichismo, B) curiosidad de cómo está hecho el artefacto; pero más allá de eso no le veo demasiado interés. Yo prefiero leer un cómic que tiene un formato de libro, que es como está pensado. Si yo pongo un tachón de acrílico para corregir una cosa quizás no me interese que el lector lo vea, o me dé igual. O cuando cogía un trozo de papel (como por ejemplo *Hergé*) y lo ponía encima de una viñeta o dibujaba encima para corregir el error, pues eso a un creador de cómic o a un fetichista le puede interesar por ver los “mocos” de la creación, es como una curiosidad, pero el fin último es que esa línea se reproduzca bien cuando llegue al libro. Por eso sacarlo del libro y llevarlo al museo, bueno, me parece deshonesto por parte de los comisarios y de los propios directores del museo. Si realmente quieren que el cómic entre en el museo, que nos pidan hacer producciones, que es lo que ha hecho por ejemplo el Museo Picasso con el proyecto que estoy haciendo: me dan carta blanca en formato y sobre eso estoy trabajando con libertad, y voy a hacer una propuesta para ese espacio. De hecho, es una obra que es prácticamente impublicable luego en formato papel, porque está pensado *para* la pared de un museo no para publicar en formato libro.

P: Explica un poco más cómo has enfocado este proyecto, ¿en qué consiste?

R: El año que viene es el año del comic en Francia y algunas de las actividades que se van a hacer tienen que ver con la inclusión del comic en el museo y durante mi docencia en el Master de Angouleme les enseñé lo del Guerrero y les encantó y se barajó el llevarla allí, pero me dijeron que preferían una producción propia y como yo tenía ya planeado lo del Guernica les conté la idea. Así que mi participación va a ser un comic -tiene forma de gran retablo pero es un comic- que se basa en la estructura del bastidor del Guernica y a su tamaño.

P: Siguiendo con el tema de la reivindicación artística del cómic a través del museo, y que es una de las cosas que causó disputa desde sus primeros intentos, fue cuando se hizo la famosa exposición del Musée des Arts Decoratifs en 1967, ya que hubo quejas desde el mundo del comic por que el argumento visual para mostrar las obras era transformar las viñetas en cuadros mediante la alteración de la escala.

R: Claro, es que no es su verdadera dimensión ni el fin para el que han sido creadas. Se convierte en un artefacto estético porque ni siquiera había una narración. No puedes continuar una narración porque está mutilada, no hay una secuencialidad. Es decir, hay una

unidad de conjunto en ese libro y coges una parte y lo pones como el todo, y eso no tiene sentido.

P: Pero por lo que me cuentas, tú has seguido con la narración (para la exposición del Centro José Guerrero) pero jugando también con la escala, ¿no?

R: No, porque tenía claro las dimensiones en las que estaba trabajando. Desde un primer momento sabíamos a lo que nos enfrentábamos. Conceptualmente se creó una obra para ser alojada en ese espacio y tenía todo el sentido en él. De hecho, hace poco he estado en Kendal, al lado de Manchester, en un salón del cómic que hay allí, que es una mezcla de parte académica y parte de festival de cómic. Querían coger mi parte del Guerrero y llevársela allí, y no era viable si no era guardando la escala, sin eso no tiene ningún sentido. No se puede cambiar el orden ni ponerlo con otros intereses

P: O sea era una especie de *site specific* lo que habías planteado...

R: Claro, eso estaba pensado para el Guerrero. Y si se quiere exportar pues la idea sería reproducir ese espacio concreto, para que la narración tuviera sentido: con sus entradas, con sus salidas... Está pensado. Conceptualmente recuerda a las tumbas egipcias, con las doce horas del sol,... en fin...

P: Al trabajar en digital, todo el tema del aura de la obra de arte de Benjamin... ¿Te molesta? Porque hay muchos autores que juegan con su producción, piensan obviamente con la publicación editorial pero también con el uso del original como un plus...

R: Esa es la jubilación, básicamente. Porque mira, por ejemplo, en Estados Unidos y en Francia no hay autónomos. Cuando se muere un autor francés, la familia se queda en la miseria más absoluta, por lo que muchos de ellos guardan todos los originales para poder venderlos cuando se jubilen, para poder vivir, es así de triste. Carlos Giménez no vende originales por eso, porque él dice que el día que no pueda dibujar, esos originales serán su jubilación. Y claro, hay muchos dibujantes, por ejemplo Lewis (Trondheim), que no entienden que yo haga cómic digital, me dice: “¿Qué pasa con tus originales?” pero claro las nuevas generaciones ya pasan de eso. Han comprendido que esto es una herramienta más y que somos exactamente lo mismo, los dos dibujamos y trazamos con el lápiz sobre una pantalla de cristal igual que trazas con una plumilla sobre un papel, el resultado es el

mismo. De hecho te pongo un ejemplo, ahora para la producción del (Museo) Picasso estoy haciendo cada una de las piezas a lápiz, luego las fotografío, las acabo en el iPad, y esas líneas las vectorizo y con un plotter de corte (le quitamos la cuchilla y le ponemos un lápiz) me hace todo el encaje sobre el papel, y luego sobre eso entinto... ¿Eso qué es? Es un medio manual, luego digital, luego mecánico y luego manual de nuevo. Al final está siempre la mano del autor ahí.

P: Pero esas piezas que están pensadas para museo pueden tener una vida comercial, más allá de la expositiva.

R: Pueden tenerla, claro. Por ejemplo, con *Nueva York* (la obra expuesta en el Centro José Guerrero) Christian Walter¹⁵ me dijo: “vamos a hacer una serigrafía”. Hemos visto la reducción mínima para que funcione y es 90 x 45. Hemos pasado de los 3 por 1,5 metros originales a 90 por 45 centímetros y ahí todavía funciona. Entonces vamos a hacer la tirada de un cuaderno con todo ese material. Con el *Guernica* va a ser mucho más complicado, porque en lo de *Nueva York* sí que hay piezas hechas con unas dimensiones estandarizadas pero el *Guernica* no, este funciona en su totalidad, no cada una de las 33 piezas que componen el mosaico. Tendrías que venderlo por separado y que la gente se lo montara en su casa... no sé, es muy complejo.

P: Muchos autores de cómic han tenido una actividad artística paralela como por ejemplo la pintura, ¿mantienes algún tipo de relación activa con alguna otra disciplina artística?

R: No, yo siempre he sido dibujante. Soy dibujante de tebeos, y también a veces ilustrador, pero sí, soy dibujante. Igual que hay gente que hace un montón de actividades: grabado, cerámica... yo hago dibujo solo. Es que además soy muy torpe para todo lo demás, se me da medio bien dibujar, lo demás no... Yo dibujo.

P: En cuanto al tema de la crítica, yo entiendo que la crítica en el cómic surge en primera instancia del aficionado al margen de su mayor o menor solvencia intelectual. En los últimos tiempos se está produciendo el efecto más academicista en la crítica, ¿qué tal te llevas con ella? ¿Te reciben bien?

15. Prestigioso serígrafo alemán asentado en Granada y colaborador de numerosos artistas. <https://www.cmwalter.com/es/>

R: Hay mucha tradición de crítica, aquí en España menos pero en Francia siempre ha habido mucha. De hecho lo normal es que cuando tu libro sale en Francia los medios de comunicación hagan una reseña, mayor o menor. La crítica que se está produciendo actualmente en España no proviene del periodismo si no del mundo académico, universitario, mientras que en Francia es algo natural que provenga del mundo del periodismo, que es de donde debería venir. Aquí es una crítica un poco extraña, porque aunque surge como un fenómeno de aficionado a través de los fanzines y más recientemente de las páginas web y las redes sociales, la voz cantante la llevan los primeros. Por tanto habría que diferenciar entre esas dos críticas. En Estados Unidos y en Francia hay una crítica muy profesionalizada y con la que yo he funcionado muy bien, de hecho algunos de mis libros han tenido una muy buena crítica pero no ha ido acompañada por una buena venta. Eso al editor, en la época que no había crisis, le venía bien porque eran libros que dan prestigio aunque no vendan, pero cuando hay crisis los primeros que caen son éstos. Yo de hecho dejé de hacer cómic en Francia (aunque ahora parece que vamos a volver de nuevo) porque no me permitían hacer cómic experimental. Hubo un momento en el que yo me radicalicé mucho y me negaba a hacer cómic comercial, y cuando Delcourt, que era donde yo publicaba cómic experimental, me dijo, “Sergio, esto se ha acabado ¿nos puedes ofrecer un producto comercial?” y yo les contesté que no, dejé de publicar allí. Fue así de duro. Pero la crítica siempre me trató bien en general, y todas esas experimentaciones, paradójicamente cuando casi nadie experimentaba, entraron muy bien. De hecho *Los Tres Caminos*¹⁶, por ejemplo, fue libro recomendado por el gobierno francés como lectura obligatoria en todas las escuelas de Francia, eso ha permitido que llevemos ya miles de libros vendidos, porque todas las bibliotecas y todas las escuelas tienen que tener un ejemplar. Ellos sacan una lista de libros y todos deben estar, y éste lo seleccionaron por el carácter experimental; siempre ha tenido muy buena acogida.

P: O sea que tú apuestas más por un cómic experimental o de investigación.

R: Sí, yo siempre digo a todo sitio que voy que ante todo soy persona universitaria, dibujante, pero profesor universitario, y llevo siempre la Universidad de Granada por delante, eso que no quepa duda. De hecho si tú ves mis piezas del *New York Times* siempre pone “dibujante y profesor de la Universidad de Granada”.

16. Trondheim, L., García, S. (2000) *Les trois chemins*. París: Delcourt.

P: Otra cuestión que me interesa es el formato de tus últimas publicaciones, tanto *El Cuerpo del Delito*¹⁷ como *Caperucita Roja*¹⁸, por ejemplo, son despletables, piezas murales o de suelo. Ese cuidado objetual que pretendes darle a tus libros ¿es porque quieres acercarte al objeto de arte o simplemente es un eco de aquello que se dice de que “el relato está condicionado por su soporte”?

R: Como yo tengo la necesidad de investigar, ya hace mucho tiempo que me di cuenta de que el formato de la página se me quedaba pequeño y necesitaba expandirme, es lo que yo llamo el “espacio expandido de narración y representación”. Y en tanto en cuanto expandes el formato, de forma natural el relato cambia, así que es como darle la vuelta a esa afirmación. Primero hago un cambio de formato por una necesidad investigadora, y luego esa necesidad hace que se desarrolle un lenguaje específico que se contiene en ese nuevo formato; dentro de los límites, porque siempre hay unos límites. Uno no puede hacer algo de forma infinita. De hecho ahora estoy dirigiendo una tesis doctoral cuya idea es aquel campo en el que yo no puedo actuar, como es el digital por ejemplo, cuáles son las posibilidades de expansión que tendría. Imagínate. Yo me he intentado circunscribir siempre al papel, de una forma también abarcable, para poder acotar la investigación. Y al final eso cogerá la forma de una concertina o de un poster... Pero fíjate tú, que siempre he partido de códigos de representación editorial que son viables, no sé si me explico. Por ejemplo, cuando hice *Mono y Lobo*¹⁹ la idea parte de que en la época en la que yo trabajaba para Francia, casi por contrato tenía que ir a imprimir el libro. Formaba parte de mi labor como dibujante controlar la edición, porque para ellos era tan importante el proceso de dibujo como el proceso de edición, porque al final lo que el lector ve no son tus originales sino el libro editado, y si la edición es mala el libro trasciende como algo malo. Entonces estando allí me di cuenta de que los pliegos de impresión eran enormes, de 100 por 70 cm, y dije: “y si eso en vez de cortarlo lo plegamos, se podría hacer algo interesante”, y de ahí salió *Mono y Lobo*. De hecho, tuve que pelear con Delcourt; fui a Francia a hablar con ellos y les llevé un prototipo. Recuerdo perfectamente las palabras: “Sergio, nosotros no publicamos pósters, hacemos cómic”. Así que hacerles entender eso fue duro. Pero como los cuadernillos tienen que ser múltiplos de 16, lo que yo hice fue coger el formato *jeunesse* (32 paginas, 2 cuadernillos) que se publicaba, coger los dos pósters y en vez de cortarlos, plegarlos,

17. Dib-buks (2017)

18. Dib-buks (2015)

19. Delcourt (2010)

con lo cual salían dos cuadernillos, dos pósters con doble cara. Al final lo entendieron y se hizo el proyecto. Luego, de nuevo, la venta fue regular pero la crítica increíble, y eso me abrió el paso a seguir, siempre respetando los límites de lo editable para que la editorial no se arruine, pues tanto en el caso de las concertinas como en el de los pósters, poder hacer ese tipo de impresiones económicamente viables.

Y luego, hablando de la ilustración, crear dentro de una narrativa secuencial relaciones diferenciadas con las relaciones que se establecen dentro del propio libro. Elegir esos formatos te da pie a crear una nueva relación entre imagen y texto; todo el trabajo para el *New York Times* parte de esa premisa. Cuando yo dibujo *Moby Dick*, la idea es que el lector lo pudiera tener en su formato ideal que son 2 metros por 70 centímetros, que es lo que miden los tres paneles juntos. Que se pudiera tener el libro en la pared y pueda estar leyendo el libro e ir navegando dentro de la narración, al igual que *Alicia*, (que en su formato ideal es de 120 por 120 centímetros) lo pudieras tener encima de la mesa o en una pared y seguir toda la narración, con lo cual se establece un vínculo imagen-texto completamente diferente al que se establece en los libros, en el que, salvo en el álbum ilustrado, que en realidad es una excusa literaria en el que el dibujo prima sobre el texto y que es muy distinto a cuando el texto prima sobre el dibujo, que es cuando te encuentras grandes bloques de texto y una ilustración. Aquí te encuentras con una obra que funciona de una forma autónoma e independiente y que habla de tú a tú al texto provocando una interrelación distinta. De hecho el dibujo sale del libro para ubicarse en la pared y crea una relación nueva con el lector. Esta es otra de las líneas de investigación que llevo, el cómo relacionar imagen y texto. Esa frontera extraña entre ilustración y cómic. Porque, ¿qué es *Alicia*, un cómic? Hay gente que dice que es una ilustración y gente que me dice lo contrario. Bueno, a mí me da igual la terminología, es una narración gráfica visual.

P: Para terminar, algo que me preocupa un poco, es que en los salones y las ferias el mundo del cómic se está diluyendo, donde queda como un residuo frente al merchandising. De eso que era cultura popular, ¿no se está convirtiendo en alta cultura, con su público específico, para ciertas minorías educadas?

R: Lo que no podemos poner es puertas al campo. No podemos evitar que los jóvenes lean manga. De hecho, probablemente mis hijos, por ejemplo, no lean cómic francobelga, y mira que tengo miles de ejemplares. Quizá lo estén empezando a leer ahora, y seguro que han leído más cómic que yo en toda mi vida. O sea ellos ven las series de anime pero luego se leen los cómic: los compran, se los descargan de

Internet... o sea leen muchísimo. Lo que pasa es que el manga japonés ha sabido encontrar un perfil de lector que el cómic tradicional no ha sabido hallar... en España; porque en Francia es distinto. En Francia hay una tradición brutal del cómic francobelga y hay una tendencia natural a comprar el cómic francobelga. Y el manga, aunque es muy importante, no tiene tanto público, de hecho son públicos diferenciados. Por un lado tienes la gente que lee manga pero que normalmente no lee francobelga y por otro lado la gente que lee francobelga. De hecho allí tienen librerías diferenciadas, aunque los grandes centros comerciales sí lo hibridan, pero por lo general van por separado. En Francia el riesgo que tenían es que se les muriera la gente que lee francobelga, pero ese riesgo es débil (parece que hay recambio generacional). En España, sin embargo, como nunca hemos tenido una gran tradición del cómic, y por mucho que queramos es que no (Bruguera tuvo la fuerza que tuvo pero acabó en los ochenta y dejó de tenerla y jamás tuvo la fuerza que tiene en Francia o en Estados Unidos) no ha podido enfrentarse a otro fenómeno que es el del manga que sí ha tenido éxito. Pero en aquellos países que originalmente han tenido gran cultura de cómic siguen manteniéndola. Si vas a Estados Unidos, al MoCCA Festival por ejemplo (un salón de cómic alternativo), allí no ves nada de merchandising. Son mesas y mesas de editores y de fanzines, y en Kendal me sucedió lo mismo, no vi ni un muñeco que comprarle a mis hijos, porque no lo había. Y en Francia los salones son tradicionalmente de cómic; lo de España es otra cosa, la Ficzone y todo eso... no hay cómic, son sobre todo muñequitos. No me parece bien ni mal, simplemente es así. Es una cosa muy arraigada a la cultura de cada país. Donde la hay, la hay y donde no, cuesta mucho arraigarla. De hecho casi todos los dibujantes españoles acaban trabajando fuera por necesidad, a pesar de los esfuerzos de algunas editoriales como Astiberri o Norma. En Francia cuando tienen que hacer algún regalo para una celebración, te regalan un tebeo, en lugar de una colonia, por lo que al final para ellos es un objeto de prestigio. He visto gente comprar cómics con guantes y meterlos en una bolsa.

P: Pero fíjate, esa objetualidad del cómic es muy interesante. El encanto de lo que no ha sido tocado, lo inmaculado...

R: Sí, pero tiene un doble sentido, porque muchas veces es inversión. Compras uno para leer y otro para vender. Dentro de 20 años lo vendes por cierto precio... eso es muy americano, por ejemplo. Chris Ware se mofa mucho de eso en sus cómics. Uno lo embolsa y lo guarda, que es como tener un cadáver en una bolsa y no sacarlo.