

Entrevista con Richard McGuire

Por Mireia Pérez



HERE

Una versión resumida de la siguiente entrevista
se publicó en la revista de La Central.

Hay ideas poderosas que dan la vuelta al mundo. Conceptos concretos que pueden revolucionar la manera en la que concebimos la realidad. Algunos son de uso cotidiano, y los manejan todas nuestras vecinas o tus sobrinos en la guardería. Otros alcanzan las cotas más altas como herramientas de poder simbólico viajando desde los discursos filosóficos del siglo XIX a las redes sociales de nuestra era para volver a caer en desuso al poco tiempo. Las ideas que más perduran, las que se incrustan finalmente en el inconsciente colectivo a través del marco cultural, no siempre viajan con el lenguaje, si no que lo hacen a través del arte (o desde la violencia, pero ese paralelismo mejor lo analizaremos otro día que no haya nadie mirando) porque entran en nuestra retina o en nuestros oídos y mucho antes de que podamos asimilarlas se instalan ahí, para siempre, y empujan a la inspiración.

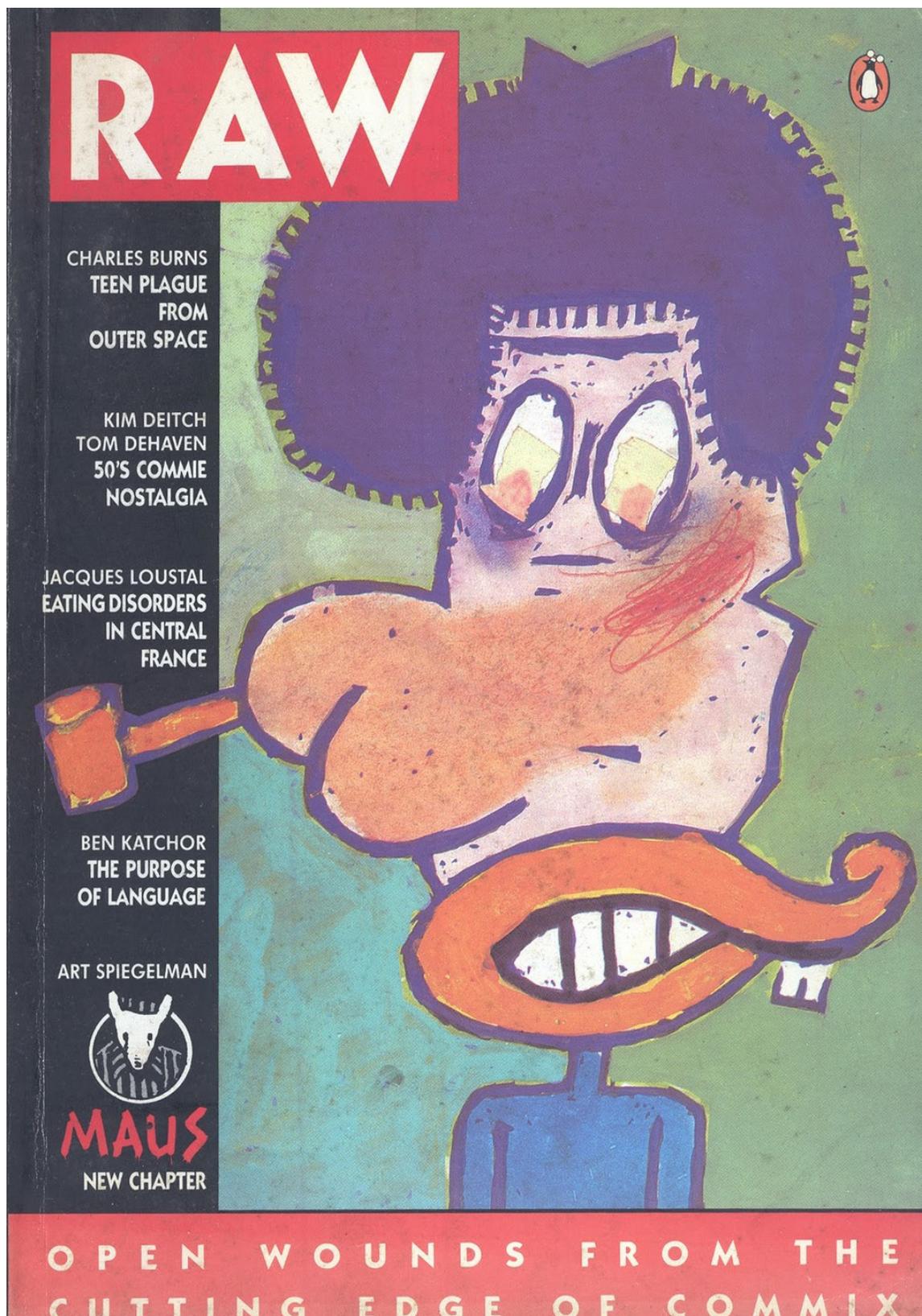
Una idea simple puede desencadenar una nueva mirada. Algo así pasó con un tebeo de seis páginas (nada más) que el ilustrador Richard McGuire publicó en 1989 en la revista de cómics *RAW*. *RAW* era una revista que Art Spiegelman y Françoise Mouly editaron desde 1980 hasta 1991 y donde, por cierto, también se publicó la pulitzerizada *Maus* por entregas.

Este McGuire de veintinueve años tuvo una idea, aparentemente sencilla, relacionada con los límites de la viñeta y la puso en práctica. Lo explicamos: normalmente, de una viñeta a la otra, entendemos que transcurre el tiempo. Un segundo, unos minutos, un año... El blanco entre viñetas es una elipsis temporal, espacial... Elipsis al fin y al cabo, donde están pasando cosas que no vemos y que nos llevan de una situación a otra de manera más o menos lineal. Pero ¿qué sucede si mantenemos esa viñeta quieta y dejamos que el tiempo transcurra, sí, pero siempre en el mismo espacio?

“Aquí”, la historia corta que publicó McGuire en *RAW*, planta la viñeta frente a unas coordenadas que son siempre las mismas, y nos abre pequeños cuadritos a años distintos en el mismo lugar, en el pasado y también en el futuro, ampliando enormemente las posibilidades de las elipsis. Este pequeño gesto influyó a muchos autores que ahora conocemos por ser grandes maestros de la historieta norteamericana como Daniel Clowes o Chris Ware. Las formas narrativas siempre crecen y crecen solo porque de vez en cuando a alguien se le ocurre poner en práctica una pequeña idea. Hagan la prueba. Cada vez que doy un taller o una charla sobre historieta y muestro las páginas de McGuire, todo el mundo entiende inmediatamente de qué estoy hablando, que las posibilidades del medio no son baladíes, que todavía queda mucho recorrido por hacer y se ponen inmediatamente a trabajar con la cabeza aireada.

Eso mismo debió sentir el propio McGuire después de la publicación de las páginas de “Aquí” en *RAW*. Como buen artista, quiso explorar las posibilidades de su idea a través de la repetición y la constancia, por lo que durante los últimos seis años ha estado trabajando en una historia larga que ahora ve la luz en nuestro país.

Pero, un momento. ¿De quién hablamos cuando hablamos de Richard McGuire y por qué no habías visto antes sus tebeos? Probablemente porque es mucho más conocido por su



RAW

CHARLES BURNS
TEEN PLAGUE
FROM
OUTER SPACE

KIM DEITCH
TOM DEHAVEN
50'S COMMIE
NOSTALGIA

JACQUES LOUSTAL
EATING DISORDERS
IN CENTRAL
FRANCE

BEN KATCHOR
THE PURPOSE
OF LANGUAGE

ART SPIEGELMAN



MAUS
NEW CHAPTER

OPEN WOUNDS FROM THE
CUTTING EDGE OF COMMIX

Cubierta de *RAW* volumen 2, n.º 1, donde se publicó el "Aquí" original en 1989.

faceta como ilustrador, o por la de diseñador, o por la de músico. Nacido en New Jersey en 1957 en su haber cuenta con una amplísima obra gráfica en la que podemos señalar más de una decena de portadas para *The New Yorker*, numerosas colaboraciones para *The New York Times*, *Le Monde*, *The Guardian*, *McSweeney's*... libros infantiles, cortos de animación, juguetes, instalaciones sonoras y varios discos con su banda de post punk formada en los ochenta Liquid Liquid con la que hace unos años volvió a dar los últimos conciertos como bajista.

El 2009, durante una estancia en la biblioteca pública de Nueva York, McGuire comenzó a trabajar de nuevo en “Aquí” siguiendo la misma pauta que utilizó en la historieta de seis páginas publicada en *RAW* y que ahora también lanza Salamandra Graphic en castellano, aunque no fue hasta los últimos dos años de su estancia cuando convirtió su estudio en un gran mural donde diseccionar de manera visual las entrañas de la historia de su familia.

A modo de collage temporal, McGuire nos sitúa en la habitación de una casa semejante a la de su infancia, en Perth Amboy, Nueva Jersey. Una ventana, una esquina y una chimenea son el marco principal. Más allá descubriremos un bosque, un camino, a los indios Lenni-Lenape que habitaron la zona de New Jersey durante más de diez mil años, un incendio, Pangea, un terremoto, árboles de navidad, niños, más niños, fiestas de halloween, televisores, dinosaurios... Se trata efectivamente de viajar en el tiempo, pero no de cualquier manera: la elipsis juega un papel principal en esta historia. Todo entremezclado con escenas de la vida del propio Richard McGuire y la relación con su padre. La familia, besos, caídas, infartos... En 1940 alguien hace una pregunta, y esta es contestada en 2014. En 2111 el nivel del mar ascenderá, pero seguiremos escuchando a Ben Franklin llamar imbécil a su hijo ilegítimo William al otro lado de la calle tal vez, o no, por sus irreconciliables posturas políticas. *Déjà-vu*, serendipias, recuerdos de la infancia relacionados con arqueólogos que querían visitar el patio trasero de la casa y seres que todavía no habitan este planeta, jóvenes bailando, tecnologías holográficas superiores y los constructores de la casa, con chaleco y sombrero, a principios del siglo xx, levantando la chimenea y las vigas principales de madera a la manera tradicional. El resultado es una experiencia sublime, resumida en trescientas páginas que bien podrían ser una sola. La sensación final es la de haber presenciado cientos de millones de años de historia de la Tierra en un solo parpadeo.

Mireia Pérez: Eres un trabajador prolífico y multidisciplinar (diseñas, haces música, ilustración...) sin embargo no has dibujado muchos cómics. ¿Qué es lo que más te gusta del medio y lo que más duro te resulta?

Richard McGuire: Hay cosas que puedes hacer en cómic que no pueden hacerse en otro medio. Coge mi libro como ejemplo, un montón de información es expresada de manera simultánea en él. Los cómics funcionan especialmente bien cuando quieres contar una historia no-lineal. Puedes leer la historia como si fuera un diagrama, clara y rápidamente como un mapa, es una ventaja especial. Si mi libro fuera una novela tendría que haber descripciones larguísimas seguidas de las palabras “mientras tanto...” y no podrías experimentar la inmediatez de sus múltiples vistas simultáneas. Si este libro fuera una película sería imposible ver el movimiento de todas las viñetas, no sabrías dónde dirigir la mirada.

Cada medio tiene sus limitaciones y me interesa explorar lo que puede hacerse con la narrativa. No he hecho mucho en cómic porque aunque tengo una naturaleza inquieta y mucho

interés, los cómics también son difíciles de hacer, las únicas personas que lo saben bien son aquellas que los hacen. Los lectores a veces piensan que se tarda lo mismo en dibujarlos que en leerlos.

MP: En tu proceso de trabajo, ¿sueles trabajar con un guión? ¿Cuánto hay de improvisación en lo que haces?

RM: Trabajo en muchas direcciones distintas a la vez. Al principio sencillamente reúno material. La historia sucede en una localización actual, la casa donde he crecido, que está en Nueva Jersey, no muy lejos de Nueva York. He navegado entre cajas de fotos familiares y películas que mi padre hizo, en busca de momentos casuales, imágenes que no parecieran posadas. Recibí una beca de investigación en la biblioteca pública de Nueva York. En sus colecciones encontré viejos periódicos en microfilm, fotos de archivo y mapas. Incluso encontré un diario de alguien que vivió en el mismo pueblo en el siglo XVII. Trabajé durante un año descubriendo hechos históricos interesantes. Entonces tracé una línea temporal en papel a lo largo de toda la pared de mi estudio. En este momento, todavía no sabía de qué iba a ir el libro. Tenía la estructura pero debía rellenarla con el contenido. La historia de seis páginas que hice años antes (y en la que se basa este libro), era poco más que un ejercicio formal. Sabía que tenía que profundizar en las emociones para adaptarla a un libro. Dibujé una tabla de contenidos complicadísima para explicar los diferentes tramos de la historia que quería ofrecer. Escribí muchos de los diálogos en una libreta que únicamente utilicé para texto. Al principio pensé que necesitaría esquemas narrativos amplios pero no funcionó. Finalmente edité todo el texto hacia abajo, y así se lee más como un poema, casi como una sola voz. Dispuse todas las páginas en las paredes y así podía ver el libro entero a la vez y comprobar el ritmo. Me sorprendió comprobar cómo las cosas empiezan a funcionar juntas de forma que no había previsto. Empecé a encontrar patrones, ecos visuales y ritmos internos que me permitieron encontrar una musicalidad. Una vez lo ví así, cómo música, tomó más sentido para mí, y se convirtió en algo más divertido.

MP: El argumento de “Aquí” está basado en una construcción narrativa experimental pero ¿te preocupa mucho el acabado plástico final de tu obra? ¿Eres meticuloso? También trabajas como diseñador gráfico. ¿Te gusta tener el control durante el proceso de producción del libro?

RM: Suelo decir que soy bastante meticuloso con la mayoría de mi trabajo, pero con este proyecto, muchas cosas han encajado de forma orgánica. Al principio estuve tratando de dar con la manera correcta de trabajar, y al final incluí muchos de esos experimentos tempranos que nunca pensé que encajarían en el trabajo terminado. Trazos rugosos de lápiz, bocetos de acuarela o pinturas en gouache sobre piezas vectoriales. Me pareció correcto incluir trabajos hechos a diferentes velocidades en una obra que habla sobre el tiempo. Al final todo junto tiene sentido. Las texturas suaves cercanas a las más duras hacen que cambie el enfoque, y con más texturas se convierte en algo más atmosférico. Hacia el final del proyecto tuve que pedir a algunas personas que me ayudasen. Hay dos personas que han ayudado con el color. También trabajé con un diseñador de producción para gestionar los archivos pesados. Estuvimos trabajando en la versión interactiva a la vez. El libro electrónico puede leerse exactamente como el libro en papel o puede leerse una versión “remix” donde todas

las viñetas del fondo pueden barajarse aleatoriamente. Además del desarrollador del *eBook* también he estado trabajando con un animador que ha incluido algunos elementos que se mueven en “tiempo real”. Estos están programados para aparecer como pequeñas sorpresas que también suceden aleatoriamente. Para el libro en papel he trabajado con un gestor que ha trabajado directamente con el impresor en China y ha sido de mucha ayuda. Me han permitido utilizar las tintas fluorescentes en las páginas que representan la creación de la Tierra.

MP: También has publicado libros para niños. ¿Cómo es tu relación con el mundo editorial? ¿Consideras la publicación como una forma de arte? ¿Te sientes a gusto en el terreno más industrial o con el márketing?

RM: Cada vez hago menos trabajo editorial pero todavía hago de vez en cuando cosas para el *New Yorker*. Hace años hice algunos libros para niños y recientemente he encontrado una vieja idea que tal vez desarrolle para un nuevo libro. Normalmente trabajo con formas narrativas, pero en esencia todo lo que hago es conceptual. Estas ideas tienden a alinearse con oportunidades para ser realizadas, por supuesto. Todos los medios tienen una importancia igual para mí. Todo en lo que estoy envuelto influye en lo otro. Cuando estoy trabajando en un libro lo veo como un proyecto escultural que tiene las propiedades para contar una historia. Amo ver el proceso de cómo se hacen las cosas. Parece que todo va de “branding” en esta época, pero nunca me ha interesado demasiado el márketing. Nunca he pensado de manera calculada la manera en la que trabajo, sencillamente sigo mis intereses.

MP: En España pudimos conocerte hace algunos años, cuando viniste con Max a Avantcomic.

RM: ¡La experiencia en Avantcomic fue fantástica! La otra cosa grandiosa de los cómics es su comunidad a lo ancho del mundo. Hay mucho apoyo mutuo. La gente envuelta en él suele ser muy devota, y estoy muy contento de formar parte de la tribu como miembro honorario.

Enlace de interés: *Five Dials*