

ENTREVISTA A SERGIO GARCÍA

POR KIKE INFAME



Profesor de cómic en Angoulême, Francia, y en la Universidad de Granada, Sergio García es uno de los dibujantes de cómic experimental más célebres de Europa. Ha publicado más de cuarenta y cinco libros, que han sido traducidos a nueve idiomas. Vive en Granada con su esposa y colaboradora, Lola Moral, que suele realizar el color de su obra y participa en todas las partes del proceso de cada obra. Tienen dos hijos, Pablo y Alicia.

Texto incluido en el libro *Perdidos en NYC, una aventura en el Metro* de Toon Graphics



La siguiente entrevista fue realizada mediante conversación telefónica el 9 de febrero de 2016 y revisada posteriormente con la colaboración del autor.

El primer encuentro con tu obra será para muchos tu trabajo en la revista *Viñetas de Glénat* con la serie «Ralph Edison».

En realidad ya había hecho cosas antes, sobre todo en el campo de la ilustración. Mi primer libro fue en Granada para una excavación arqueológica. Lo hice en el instituto y se publicó con su ISBN y todo aunque no tiene ninguna trascendencia. Después, acabando la universidad, contacté con la editorial SM. Antes de publicar cómics ya había publicado libros con Barco de Vapor y algún que otro libro de texto. Enseguida empecé a trabajar con Glénat realizando «Ralph Edison». Mientras hacía la serie, le empezaron a llegar cartas a Joan Navarro pidiéndole que me diese la oportunidad de hacer alguna historia larga y así es como nace *Amura*.

Una serie peculiar por su formato, una miniserie en *comic book*.

Sí, coincidió con los primeros experimentos que se dieron en Glénat Francia de publicar manga. La idea era publicar algo que recor-

dase el formato manga pero a la europea. Fue uno de los primeros intentos, en realidad. Fue todo muy loco porque no había nada parecido en España. Se publicó en seis números y hace pocos años se reeditó en un tomo la serie completa.

Tanto en «Ralph Edison» como en *Amuras* una gran relevancia a la composición de página y ya se apunta tu obsesión por cambiar la trayectoria de lectura de la página.

Sí. Mi trabajo de investigación se basa en tres líneas fundamentales:

La primera sería la narración multilineal, que es la que desarrollé en la tesis doctoral. La segunda tendría que ver con la ruptura del formato de libro, como en *Mono & Lobo*. Y en este momento estoy trabajando con un concepto nuevo que es lo que llamo «Contenedores de historias» en los que trabajo con una metáfora visual. Por ejemplo, el último libro que ha publicado Dibbuks, *Capercucita Roja*. En él, juego con la figura del lobo y, dentro de ella, cuento toda la historia. Aho-

ra estoy haciendo un proyecto con Antonio Altarriba, se trata de un cadáver a tamaño real, una silueta como la que dibuja la policía en el suelo; dentro del cadáver vemos el desarrollo del crimen. Ahora estoy haciendo el primero de una serie de cuatro que esperamos que se publique el año que viene.

La primera línea de trabajo es la «multilinealidad» que desarrollas en la tesis, editada por Glénat en el libro *Sinfonía gráfica*.

Al final encontré un nombre más sencillo: «narrativa multilineal».

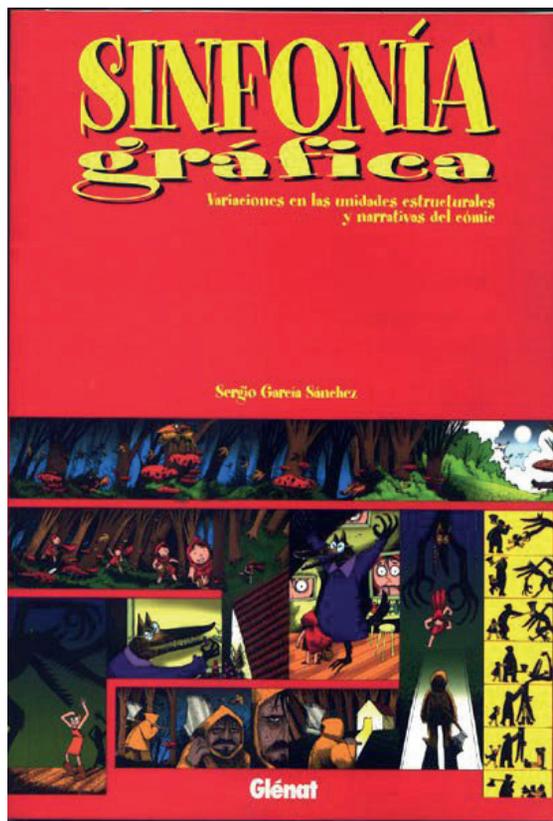
Con la narrativa multilineal buscas romper con una distribución tan cuadriculada de la página y favorecer una lectura más dinámica y activa por parte del lector. Además, creas trayectos en los que cambias la forma de lectura habitual en occidente, de izquierda a derecha, de arriba a abajo.

Esa es una herencia de los códigos de la escritura. Nosotros leemos cómics de un modo heredado de la escritura en el siglo XIX pero no siempre el modelo de escritura ha sido así. Por ejemplo, en el mundo arcaico se leía de un modo más natural para el dibujo que se llamaba bustrófedon, o narración en arado, que consistía en que, cuando llegabas al final de la primera línea, en lugar de continuar con un retorno de línea, seguías con el final de la segunda línea. Es lo mismo que se hace con los arados, cuando llegas al final del camino vuelves al punto inicial arando. Eso para la escritura tradicional no es muy práctico porque exige usar un alfabeto invertido. Sin embargo, nos damos cuenta de que la tradición de los aztecas o los mayas, se basa en el dibujo trayecto. Es más o menos lo que yo aplico en los cómics. A veces con un sentido multilineal como en *Los tres caminos* o *Mono & Lobo*,

en el que hay trayectos que van de izquierda a derecha, o de arriba a abajo, cruzándose como si se tratase del plano de una línea de metro. En otros libros simplemente uso el dibujo trayecto, en el que un personaje evoluciona sobre el espacio como en *Anatomía de una historieta*.

Precisamente en *Anatomía de una historieta*, como en *Sinfonía gráfica*, vemos un interés por analizar los recursos del cómic. Quizás por la época en la que se gestó vemos una gran influencia de Scott McCloud y parece que llevas a la práctica las enseñanzas de su libro *Entender el cómic*.

Eso es. Hasta la aparición de McCloud los libros sobre cómics eran libros escritos con alguna imagen. Él fue el primero en usar el metalenguaje para hablar sobre el lenguaje



Sinfonía gráfica, la tesis.

je del cómic. Como profesor e investigador, siempre me ha interesado estudiar este lenguaje y utilizar el dibujo como la base de trabajo y no la escritura. Toda mi labor como investigador está basada en el uso de este dibujo para explicar el funcionamiento interno del medio y la influencia de McCloud está presente como pionero en este campo.

Además de la forma de trabajar la narración está muy presente en tus trabajos el modo de representar la perspectiva.

Eso se debe a que yo trabajo indistintamente como profesional en el mundo del cómic y la ilustración. He hecho un montón de libros y te das cuenta de que hay una suerte de representación espacial ligeramente distinta en la ilustración y en el cómic. En el caso del cómic, se basa especialmente en dos puntos de vista. Uno tiene que ver con lo cinematográfico y otro que se basa en la superposición de planos en el espacio. Algo similar a lo que hacía Disney en el corto de *El viejo molino* y que ha supuesto la base de la representación del espacio en la animación.

En la ilustración, sin embargo, se trabaja con formas de representación mucho más libre, normalmente basadas en lo que se llama dibujo primitivo o dibujo infantil. Tiene una serie como el principio de rayos X, el principio de perpendicularidad, de jerarquía de representación... un montón de principios.

A mí siempre me ha interesado crear una suerte de híbrido cuando trabajo como autor en el que haya abatimientos de plano, efecto rayos X... en el que no prime la representación cinematográfica. Lo he hecho en algunos libros como la serie de álbumes *Geografía Marciana* pero cuando he tenido oportunidad, especialmente cuando ha teni-

do un carácter más infantil, he recurrido a este tipo de agucias de representación.

En *Sinfonía Gráfica* relacionas el efecto rayos X con los cuentos de Richard Scarry. Es un corte de la superficie del objeto para ver lo que sucede en su interior.

Claro, el efecto de los rayos X es uno de los principales recursos del dibujo infantil. Los niños, al dibujar, cuando quieren hacer referencia a algo que sucede dentro de un cuerpo opaco no tienen problema. Hacen la pared transparente y se acabó. Ese tipo de recursos lo utilizaba muchísimo Richard Scarry en sus cuentos llenos de animalitos antropomórficos. Él trabaja a medio camino entre la ilustración y lo que conocemos como infografía o diagramas relacionales, que son ese tipo de dibujos que se emplean para transmitir información y que se usa mucho en prensa, por ejemplo. Él usaba mucho esos conceptos infográficos aplicados al dibujo infantil.

La infografía y la cartografía están muy presentes en tu trabajo y afectan al modo de desarrollar la narración. La «narración multilínea» hace que el lector elija su propia forma de lectura, casi como si se tratase de un libro de *Elige tu propia aventura* en el que, depende de cómo sea tu forma de lectura, vas a construir un relato u otro.

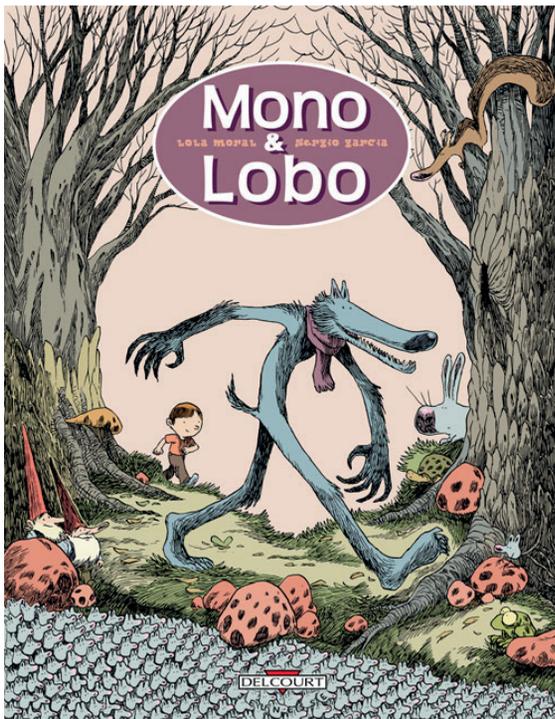
En el caso de la literatura sí que es cierto que, tratándose de una forma de expresión tan lineal, los experimentos tienen que ver con el juego. Yo he intentado llevar eso a mi trabajo y, para mí, la cartografía tiene los elementos necesarios para romper el formato del libro. Los mapas siempre me han interesado. Cuando mis padres viajaban, que viajaban mucho, siempre les pedía un mapa del lugar al que fuesen. Siempre me han

parecido mágicos los mapas, esa forma de representación, el uso de escalas para representar tanto en tan poco espacio.

En los mapas se llega al máximo de iconicidad.

Efectivamente, al máximo exponente. La infografía es un método representativo y además narrativo que usa perfectamente la cartografía. Yo intento usarlo del modo más natural en el cómic, especialmente en mis últimos trabajos. Por ejemplo, los cadáveres que estoy trabajando con Antonio no dejan de ser mapas, la silueta es una representación tan básica que no deja de ser una cartografía, básicamente es un continente que integra en su interior el contenido, de modo que no dejamos de jugar constantemente con la cartografía.

En el trabajo en el que más sales del formato estándar para adaptarlo a tus necesidades es probablemente en *Mono & Lobo* en el que el libro se despliega como un mapa.



Mono & Lobo. Jugando con los formatos.

El tema del mapa surgió así. En este caso lo más difícil fue convencer al editor de que eso lo podía hacer una editorial de tebeos. Recuerdo perfectamente la reunión que tuve con Delcourt y me dijo literalmente: «nosotros no editamos pósteres, editamos libros». Yo había visto que el formato libro se me quedaba pequeño. Los límites se me hacen un poco angustiosos desde pequeño. En Francia te invitan, casi te obligan, a ir a ver el trabajo de imprenta. A mí eso siempre me ha gustado mucho y el ir a imprenta me permitió mostrarle los pliegues de impresión, algo similares a un DIN A0. Para convencerle le enseñamos cómo, en realidad, lo que hacíamos era en lugar de cortar el pliegue, doblarlo. Tuvimos que montar un rollo de arquitectura de papel para demostrarle que aquello era un libro, aunque en realidad no era un libro, era un póster [risas]. Así se quedó tranquilo y accedió a publicarlo.

En este trabajo vemos, además, el uso recurrente del lobo.

La verdad es que no sé por qué dibujo tantos lobos. Será porque me gustan los perros también. Me gusta dibujarlos y cómo queda ese dibujo. Me gusta la forma triangular de su cara, no lo sé, el caso es encontrarme cómodo a la hora de dibujarlo.

Tuve una primera versión de *Caperucita Roja*, que se publicó luego en el *Comix 2000*. Lo usé en *Mono & Lobo* y de nuevo en *Caperucita*, es un elemento recurrente al que probablemente volveré por lo agradable que me resulta dibujarlo. Hay gente que le gusta dibujar gatos; a otros, gaviotas, y a mí me da por los lobos.

Lost in New York. *La aventura americana.*

Tras la experiencia con *Amura*, decides dedicar tus esfuerzos al mercado francés. Es curioso ver cómo tus trabajos más convencionales como *Geografía Marciana* o *Dexter London* los publicas en Dargaud mientras que realizas en Delcourt tus trabajos más experimentales.

Pues sí, de hecho esa es la función del editor, crear una línea editorial. En Dargaud siempre han sido muy tradicionales, parece que ahora se están abriendo un poco más, pero justo ahora ya no trabajo para ellos.

Yo fui uno de los primeros en publicar para Dargaud en España, de hecho Juanjo [Guarnido] todavía no había comenzado a realizar *Blacksad*. Estaba Daniel Torres, que había abierto camino, Miguelanxo Prado y poquito más, hace ya mucho tiempo. Dargaud en la época era una editorial muy clásica, hacía ciencia ficción y poco más; en esa

época ni siquiera me planteé llevar el cómic experimental a Dargaud, de hecho tuve al comienzo alguna experiencia en la que me decían que ese tipo de cómic estaba muy bien, pero me enseñaban lo que ellos hacían y yo mismo me autocensuré.

Empezar a publicar cómic experimental fue casi una casualidad. Yo estaba haciendo mi tesis doctoral, que luego sería *Sinfonía Gráfica*, tenía unas cuantas argumentaciones gráficas, *Caperucita* y alguna más, y se las enseñé a Lewis Trondheim en un salón del libro en Bruselas, le gustó mucho y me preguntó por qué no hacía más ese tipo de trabajo, que él conocía lo que hacía en Dargaud y ese trabajo más convencional no le gustaba nada. En ese momento lo vi claro y le respondí que no lo hacía porque no tenía guionista y él se ofreció a trabajar conmigo en ese tipo de conceptos. Así nació *Los tres caminos*, un libro que ni siquiera presenté a Delcourt, lo

hizo él. *Los tres caminos* tuvo un grandísimo éxito, se ha traducido a siete idiomas, vamos por la séptima edición y aún se reedita. Fue señalado como libro de lectura recomendada por el Instituto de lectura francés.

Como tuvo tanto éxito me dejaron una cierta libertad a la hora de trabajar, pero los últimos años con la crisis las cosas se torcieron. Los cómics experimentales ya no interesaban tanto y me pidieron hacer algo más convencional en Delcourt. Así nace *Alicia y el juego de la oca* que sería mi último trabajo en Francia, curiosamente empecé a trabajar entonces con los americanos.

Me llamó Françoise Mouly, la editora de la revista *Raw*, directora de arte de New Yorker y mujer de Art Spiegelman y empecé a trabajar con ellos. Sacamos en abril un libro en Estados Unidos que se llama *Lost in NYC. A Subway Adventure*; en este libro hemos trabajado con la hija de ambos, Nadja Spiegelman y es un libro que tiene todo lo que me gusta hacer, es un híbrido entre cómic e ilustración, tiene infografías del estilo de Richard Scarry, juego con las perspectivas, abatimientos de planos, tiene trayectos y es, además, pedagógico, así que tiene todo lo que me apasiona. Además, Françoise Mouly nos deja libertad absoluta para la experimentación, ten en cuenta que ella fue la primera en publicar el *Here* de Richard McGuire en *Raw*, así que estoy genial con ellos.

Hablabas antes de tu colaboración con Lewis Trondheim. En *Sinfonía gráfica* hablas de tu colaboración en *Comix 2000*, uno de los grandes libros editados por L'Association. Vives en primera persona los comienzos de la editorial.

Sí. Somos más o menos de la misma edad pero yo dibujaba cómics tradicionales. Coin-

cidía con ellos en los salones de la época y me interesaba lo que hacían pero ellos tenían otra línea. Cuando comencé a trabajar con Lewis Trondheim sí que comenzamos a colaborar, de hecho se me nombró miembro honorífico del OuBaPo en España. El OuBaPo es una línea que, bajo la dirección de Thierry Groensteen, trabajaba lo que ellos denominaban «constricciones gráficas sobre cómic experimental». OuBaPo significa *L'Ouvroir de bande dessinée potentielle*. Enseguida vieron que *Los tres caminos* era una obra *oubapiana* y enseguida empezamos a hacer cosas juntos. He hecho cosas experimentales con ellos y con Delcourt.

Otra labor, además de la experimental, es la pedagógica. En *Anatomía de una historieta* se mezclan ambos planteamientos mientras que en *Fabricar historietas*, editada por Delcourt en Francia y por la Factoría K en España, pones el acento en esa labor didáctica.

Eso tiene que ver con que soy profesor en la universidad. Otro libro didáctico sería *Historia de una página* en la que se explica el proceso creativo en el mundo del cómic analizando la realización de una página de treinta y dos autores distintos. Siempre me ha gustado plasmar en estos manuales teóricos mis intereses como profesor. Soy hijo y hermano de profesores y la labor didáctica la tengo en vena.

Son dos enfoques muy distintos los de *Anatomía* y *Cómo hacer un cómic*. *Anatomía* es un álbum de 32 páginas. En cada doble página manejas un concepto distinto y lo haces analizando recursos como el cerrado o la «narrativa multilineal» que proyectas en tu obra mientras que en *Cómo hacer un cómic* utilizas una estructura mucho más clásica. ¿Cómo te planteas ambos libros?

Eso surge de la siguiente manera, en la universidad pasas de ser profesor asociado a ser profesor titular, para ser profesor titular tienes que preparar un proyecto docente y tienes un tiempo largo para prepararlo, yo decidí hacerlo dibujado. Cuando apruebas la oposición para ser funcionario, el proyecto docente es la justificación para que impartas la docencia, antes se hacía relacionada con una asignatura concreta y en este caso era ilustración y cómic. En ese proyecto docente volqué todo lo que me parecía importante para dar esa asignatura. Se han editado 32 páginas pero en total eran 120, ese material se lo enseñé a Delcourt y le pareció muy interesante e hizo una selección para publicar.

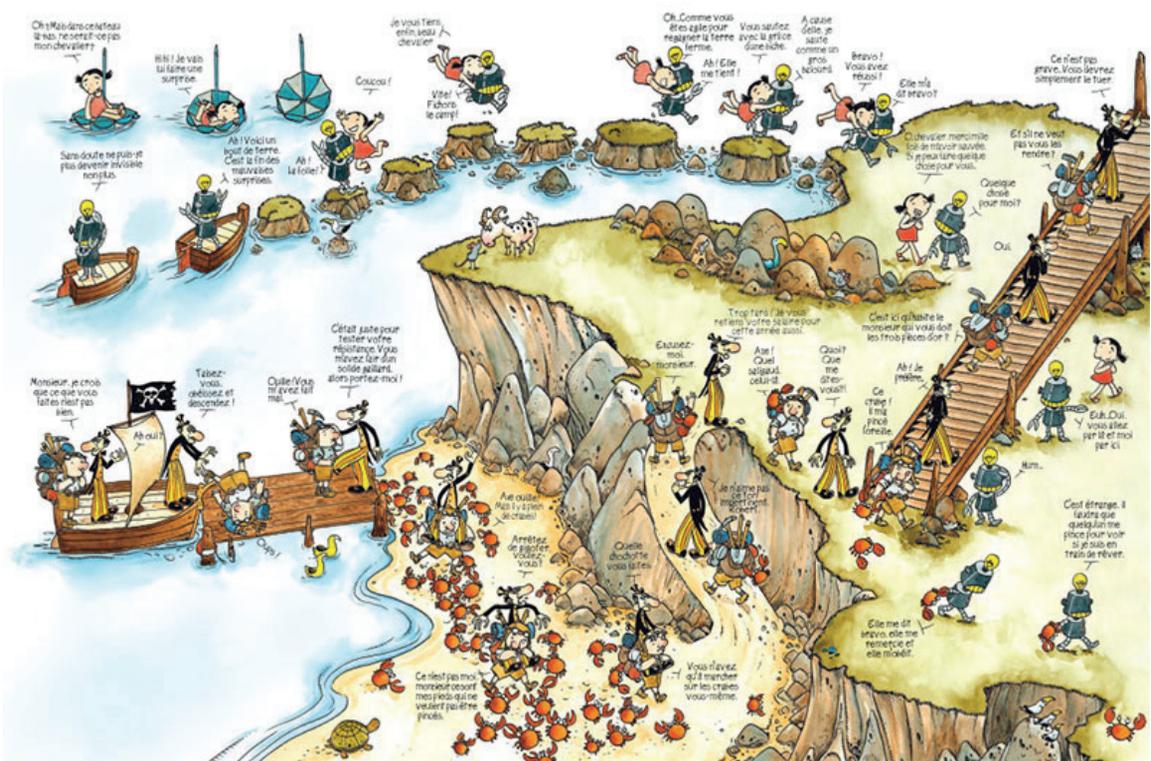
Una vez se realizó ese material hablamos conmigo y con Lewis Trondheim para hacer

un libro que se centrara más en el lenguaje del cómic, más orientado a la gente que empezaba a dibujar, incluso tiene ejercicios en las guardas, sí que se parece más al trabajo de Scott McCloud.

El interés era distinto en ambos casos. En *Anatomía* la visión era más general, más centrada en el dibujo y en *Cómo hacer un cómic* me centraba más en el lenguaje de la historieta.

La figura de Lewis Trondheim está muy presente en tu labor con Delcourt en unos momentos en los que está empezando a eclosionar como autor hasta convertirse en la primera figura que es hoy. ¿Cómo era el trabajo entre los dos?

Nunca he trabajado con nadie como con él, tenemos muchas cosas en común, a él le gus-



Los Tres caminos. Una de las grandes colaboraciones con Lewis Trondheim para el mercado francés.

ta mucho la experimentación y ha sido todo muy fácil siempre. Hay autores con los que no conectas, pero con Trondheim era todo muy fluido, sus guiones son muy visuales y hablábamos mucho en los salones o cuando vino a casa, planificábamos al comienzo cómo queríamos trabajar y enseguida salían las ideas. Es un tipo genial, probablemente es uno de los mejores guionistas de Europa. Tienen una gran frescura sus diálogos y situaciones, ha sido una experiencia y un honor trabajar con él.

En *Los tres caminos* hacéis una historia trajecto en la que desarrolláis tres historias que se van entrecruzando. Tendría una continuación en *Los tres caminos bajo el mar* que está inédito en España y en *Sinfonía gráfica* hablas incluso de hacer un tercer tomo que nunca se llevó a cabo.

Sí. La idea original era hacer un libro esférico. Cuando lees *Los tres caminos* ves que hay algunas historias que cortan hacia abajo y hacia arriba. La idea era que continuasen en el segundo y tercer tomo esas historias. Del mismo modo que empieza y acaba en bucle el primer libro (la historia empieza y acaba en el mismo punto). La idea inicial es que iba a ser esférico para leer los tres libros también de arriba abajo. No sé si fue Delcourt o Trondheim quien cambió de idea, pero a mí era el planteamiento que más me motivaba, decían que no se dejaban demasiados cabos abiertos para poder continuarlos y se quedó allí la idea.

El segundo tomo fue el último porque *Los tres caminos* es un planteamiento que se cierra a sí mismo. Funciona bien en un solo libro pero el sistema deja de tener sentido cuando se repite y decidimos cambiar de planteamiento y ponernos con otra cosa.

Con libros como estos, o *Mono & Lobo*, se busca un lector mucho más activo.

Esa es la idea. Aumentar la implicación del lector. Es lo que pasa con la infografía. Hay tantos niveles de lectura que eso te obliga a jerarquizar la información, priorizar la lectura y buscar camino. De hecho acabo de dirigir hace poco una tesis de Sergio Arredondo, un doctorando de la Escuela de Arte de la Universidad de Granada, y habla sobre eso, sobre la influencia de los esquemas direccionales en el cómic. Las relaciones espacio temporales en el cómic tienen ese carácter lineal que hereda de la literatura, pero el dibujo no siempre ha utilizado ese tipo de narrativa, de hecho, antes de la aparición de la escritura, la relación del dibujo con la narrativa era totalmente distinta. Una pared de un templo egipcio o un códice maya tienen unos códigos de lectura completamente distintos a los de un libro escrito. Ese tipo de narraciones me ofrecen una mayor libertad a la hora de contar y de dibujar. Yo no soy una persona que planifique mucho, sino que dibujo de una forma orgánica, las viñetas siempre me han asfixiado, siempre he preferido empezar por un punto y que se expanda por el espacio de un modo libre, siempre hay una planificación, pero creo que es mi forma de entender el dibujo el que me lleva a hacer ese tipo de narraciones.

En *Sinfonía Gráfica* muestras las limitaciones de este tipo de narración. Algunas las solventas, como la alternancia de planos o el paso del tiempo. Renuncias a otros recursos específicos del cómic como el cerrado, que permite la elipsis narrativa.

Eso es porque mis códigos de dibujo están más heredados de la antigüedad que los que se emplean en la actualidad, es otra forma de escritura. Hay algo que me apasionó cuando estuvimos presentando *Lost in NYC*. Estuvi-

mos en el Metropolitan y había una exposición sobre los indios de las praderas, estaban expuestas las pieles que ellos usaban para contar historias. Lo que hacían era narrar lo que le había pasado a la tribu a lo largo del año. En esos dibujos las relaciones espacio-temporales son muy difusas, me recordaban mucho a los dibujos de los templos egipcios, son ilustraciones conceptuales que en su conjunto narran algo pero no lo hacen de un modo temporal, sino de un modo más global, integrando todos los elementos que forman parte de la narración. Es lo que siempre me ha interesado, que la historia se exprese por adición de imágenes y no tanto por el cerrado, claro.

Otra de las figuras que da la sensación de que han sido importantes en tu trayectoria es Chris Ware, un renovador del medio que usa los recursos de los pioneros del cómic y los sabe adaptar a nuestros tiempos utilizando también infografías o esquemas.

De hecho es el caso más paradigmático del uso de esquemas en los cómics. Cuando él empieza a hacer sus primeros cómics estos tenían mucho de aquellos tebeillos que publicaba Novaro. En la parte de atrás aparecían esos anuncios tan cutres de culturistas y al principio se basaba en ese tipo de publicidades. Poco a poco vemos el interés que tiene por otros lenguajes narrativos como la infografía, en la última portada para *New Yorker* se ve su gran evolución, en ella mezcla la animación, la radio y usa un montón de códigos distintos, es impresionante.

Tengo encima de la mesita de noche el *Aquí* de McGuire. En la tesis teorizaba sobre el plano multifocal, que es en lo que se basa principalmente el *Aquí* aunque cuando la escribí yo no conocía su trabajo aún, tene-

mos un plano fijo en el que se desarrollan diferentes acciones simultáneas, en este caso diferentes tiempos, es una pasada, maravilloso.

Tengo delante *El fotógrafo* y es maravilloso ver cómo juega con dos códigos distintos y de forma simultánea con la fotografía y el cómic. Es una especie de *biopic* muy interesante.

Chris Ware cambia el formato físico de la historia en función de lo que va a contar. En tu caso te has tenido que adaptar a las necesidades del mercado y el formato que utilizas habitualmente es el formato álbum, el más preeminente en tu época.

Entre mi grupo de amigos había dos subgrupos, los que leían superhéroes y a los que nos gustaban los cómics francobelgas. Yo me crié en Barcelona y se publicaba una revista, que aún continúa publicándose, que es *Carvall Fort*, la revista publicaba especialmente los tebeos de Dupuis pero también publicaba Dargaud. Me he criado con Franquin y compañía de modo que es lo que me resulta más natural.

Chris Ware tuvo libertad en Fantagraphics desde el principio y le ha sido posible hacerlo, el mercado francés es muy tradicional, por ejemplo *Odi's Blog* fue lo más experimental que hice para Dargaud, surgió de un modo muy curioso porque yo ya estaba haciendo cómic experimental desde hacía mucho tiempo y me encontré con Yves Schlirf, que era mi editor en Dargaud, con el que siempre había trabajado. Me comentaba que desde hace tiempo querían hacer cómic en femenino y como sabía que mi mujer, Lola, escribía nos propuso hacer libritos en formato manga, unos tomitos de 160 páginas para sacar cada seis meses. En realidad fue

CAPERUCITA ROJA

SERGIO GARCÍA SÁNCHEZ & LOLA MORAL



Caperucita Roja. *Actualizando los clásicos.*

retomar la idea de «Ralph Edison» y hacer una recopilación de las cosas de la vida que nos gustan a mi mujer y a mí, mucho más naifs, de nuevo volvimos a la idea de *Sinfonía gráfica*.

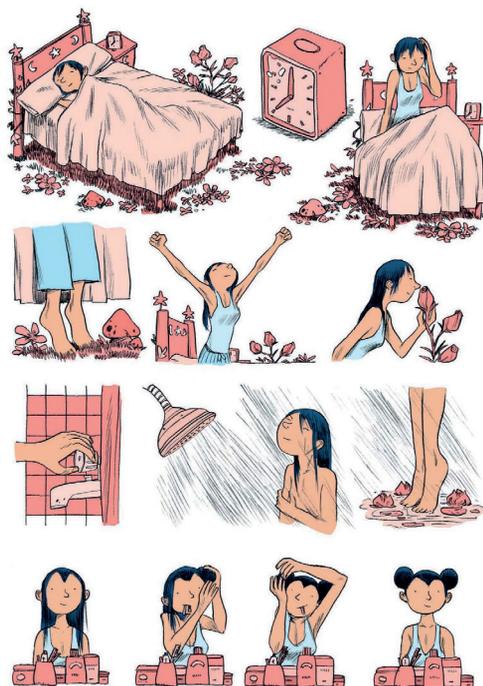
De hecho en *Sinfonía Gráfica* aparece ya Odi.

Aparece ya, en efecto. *Mono & Lobo* está en proyecto en *Sinfonía Gráfica*.

El caso es que en Francia hay momentos en que parece que se abren un poco más pero siempre vuelven al formato álbum de 46 páginas con la tapa dura. Es muy complicado salirse de ello. En Estados Unidos están más abiertos a los cambios de formatos. Ahora estamos trabajando en una versión de *Alicia en el País de las Maravillas*, estamos haciendo un par de cosas más experimentales y en España hemos hecho lo de *Caperucita Roja*.

¿Cómo nace *Caperucita*?

Para mí el acto de dibujar es muy importante. Hay una obsesión por la pérdida de la frescura cuando pasas del lápiz a la tinta, da la sensación de que la viveza del dibujo se pierde por el camino cuando hacemos el arte final. El verano pasado quería experimentar con el dibujo rápido, no tenía un guión previo y decidí volver a *Caperucita*. Hice el dibujo casi sin abocetar, lo que está dibujado allí está prácticamente dibujado a tinta directamente, quería recuperar esa frescura. Fue mi mujer, Lola, la que no me dejó retocar para que los bocetos quedasen como arte final. Coincidió con el viaje a Estados Unidos que te comentaba antes en el que vi la piel de bisonte, el continente era en este caso la piel y no la hoja rectangular y se me iluminó todo, tenía los dibujos frescos y el continente. El dibujo original me sale que son 4,25 metros, lobo incluido, y se redujo a



Odi's blog. *Uno de los trabajos del autor junto a Lola Moral.*

1,70 que tiene la versión impresa, para imprimirlo hicimos un pliegue de concertina en siete cuerpos y le buscamos un editor, que fue Ricardo Esteban de la editorial Dibbuks, que ha hecho una edición preciosa.

Lola es una presencia constante en tu trabajo. De hecho prácticamente se ocupa del color de toda tu obra.

Sí, sin ella no sería nada. Todo el color digital es suyo, he colaborado con ella como guionista en un montón de libros. En *Odi's blog*, en *Capercita*, *Mono & Lobo...* Ella siempre ha sido reacia a trabajar en el mundo del cómic pero es muy buena y además es mi mejor crítica. Es un lujo tenerla a mi lado.

Tu trabajo como educador también está muy relacionado con el mundo del cómic. ¿Cómo se vive el cómic en la universidad?

Tengo la fortuna de que en los últimos doce años las clases que doy están relacionadas con el cómic, doy clases de grado, lo que era la antigua licenciatura, y también doy clases en tres másteres distintos, dos en España y el tercero en Angoulême en el que comparto máster con Stefano Ricci, Ben Katchor o Dominique Hérody.

Me parece un intercambio maravilloso con los alumnos, de hecho, cuando empiezo un libro, desde el primer día mis alumnos están viendo los originales, con ellos comparto los problemas que me encuentro al hacer el libro, la relación con el editor... Yo me llevo las soluciones que ellos me aportan, un aire totalmente fresco a la hora de resolver problemas, es una relación apasionante que me encanta. Me apasiona dar clase y mis alumnos son muy *hooligans*, les gusta mucho el cómic y lo disfrutan y lo disfruto. Me obli-

gan además a estar siempre a la última y me ayuda a ver por dónde debería ir mi línea de investigación.

Por otro lado, en la universidad, somos personal docente investigador. Una cosa son las clases en sí y otra es nuestra labor investigadora, nos pagan por ser investigadores y eso me ha permitido generar las líneas de cómic experimental y trabajar con mucha libertad. Ten en cuenta que soy funcionario del estado y no estoy tan supeditado al éxito comercial de la obra, sino que puede y debe primar el carácter experimental porque forma parte de mi investigación. Me siento muy respaldado por la universidad de modo que se complementa a la perfección la labor universitaria y la editorial.

Es curioso que la parte de tu trabajo que más se ha publicado en España sea la más experimental.

Sí, de hecho la *Geografía Marciana* y *Dexter London* no han interesado nada. De lo experimental queda por publicar el segundo tomo de *Odi, Mono & Lobo* o el segundo libro de *Los tres caminos*.

Siempre he tenido la suerte de que, primero a Jesús Moreno en Sins Entido y ahora a Ricardo Esteban en Dibbuks, este tipo de trabajo les ha gustado y lo han ido publicando.

Compartes vocación docente con Altarriba. ¿Cómo está siendo vuestro trabajo en común?

Es otro placer. Él es catedrático de literatura francesa y uno de los mejores teóricos de este país, sabe un montón de cómic y me deja una gran libertad, me recuerda al modo de trabajar de Trondheim. Partimos de unos relatos base y los vamos adaptan-

do a las necesidades de la narración, en este caso nos vemos obligados por las necesidades de la silueta, por más que quieras cambiar, si el codo gira en una dirección tienes que adaptarte a él, es todo muy orgánico. Vamos adaptando la historia conforme la vamos dibujando, trabajamos con su idea y va creciendo. Decidimos que fuese la propia disposición en el contenedor la que marcara el ritmo de narración. Es un trabajo muy laborioso pero me lo estoy pasando genial trabajando con él.

Es curioso ver cómo desarrollas líneas de trabajo que prácticamente transitas tú solo.

Sí, parece que a la gente le gusta más la ficción pura, a mí también me gusta, pero me interesa la parte didáctica, si la puedo desarrollar y me dejan, es con lo que más disfruto. También me gusta el público infantil y es otra de las grandes carencias que veo en Europa y sobre todo en España. Los editores no se dan cuenta de que si los niños hoy no

leen cómics buscarán otras formas de entretenimiento, en Europa se apuesta algo más pero tampoco demasiado. Delcourt tiene una línea en la que he publicado casi todo pero Dargaud no tiene línea infantil. En general se descuida ese público y a mí me gusta mucho, quizás porque empecé haciendo ilustración infantil de cuentos.

¿Proyectos?

Ahora estoy trabajando de nuevo con Dibbuks en una versión de la Bella Durmiente en la línea de *Caperucita*, además tengo un libro sobre el Neolítico que siempre voy aparcando. Soy de un pueblecito de Granada, Gorafe, que tiene la mayor acumulación de dólmenes neolíticos de Europa, desde hace tiempo tengo ganas de hacer una historia didáctica de un niño que llega a ser chamán y pintor del pueblo pero ya lo iremos haciendo. Ten en cuenta que te hablo de poder retomararlo dentro de tres o cuatro años probablemente porque cada obra me ocupa un año de vida más o menos.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

GARCÍA, S. (coord.) *Historia de una página*. Barcelona, Glénat, 2002.

GARCÍA, S. *Amura*. Barcelona, Glénat, 1995.

—*Anatomía de una historieta*. Madrid, Sins Entido, 2004.

—*Géographie martienne*. París, Dargaud, 1996-1998. Tres volúmenes. Inédito en castellano.

—*Sinfonía gráfica*. Barcelona, Glénat, 2000.

LEO, GARCÍA, S. *Dexter London*. París, Dargaud, 2002-2005. Dos volúmenes. Inédito en castellano.

MORAL, L., GARCÍA, S. *Caperucita Roja*. Madrid, Dibbuks, 2015.

—*Mono & Lobo*. París, Delcourt, 2010.

—*Odi's Blog*. Madrid, Dibbuks, 2011.

—*Odi's Blog 2.0*. París, Dargaud, 2009. Inédito en castellano.

SPIEGELMAN, N., GARCÍA, S. *Lost in NYC. A Subway Adventure*. New York, Toon Graphics, 2015. También disponible en castellano en su edición americana.

TRONDHEIM, L., GARCÍA, S. *Los tres caminos*. Madrid, Sins Entido, 2006.

—*Cómo hacer un cómic*. Santiago de Compostela, Factoria K de Libros, 2008.

—*Trois Chemins 2. Les Trois Chemins sous les mers*. París, Delcourt, 2003. Inédito en castellano.

Dossier gráfico



**Le bistrot de la
Corneille. 2012.**
No publicado.
Dibujo y color:
Sergio García.

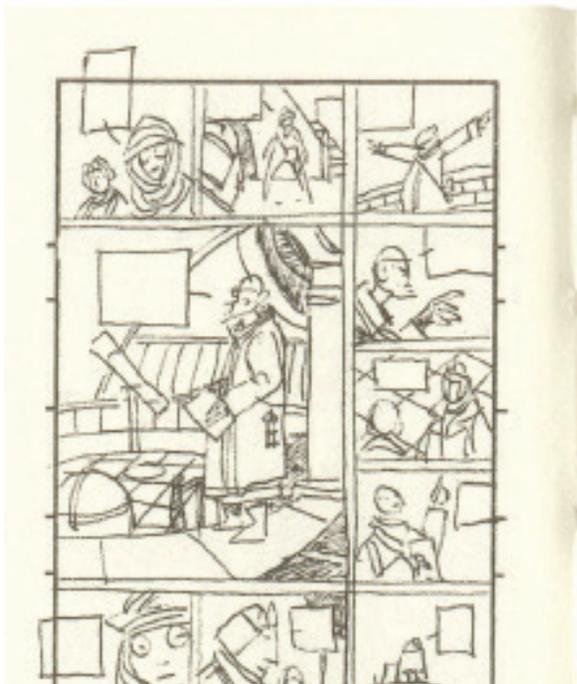


Color directo.
Papel Montval
Canson 185
gr/m².
Plumilla Guilloet
rigit.
Tinta china
Windsor &
Newton.
Acuarela Talens
Rembrand.





Geographie Martienne. T3. "Domus" Dargaud Benelux. 1998.
 Dibujo: Sergio García. Color: Sergio García y Lola Moral.





Geographie Martienne. T3. "Domus"
 Dargaud Benelux, 1998.
 Dibujo: Sergio García. Color: Sergio García y
 Lola Moral.



Prueba de Gris.
 Papel Montval Canson 185 gr/m².
 Plumilla Guillot rigit.
 Tinta china Windsor & Newton.
 Acuarela Talens Rembrand.
 Acrílico Vallejo.





Mono & Lobo. Delcourt. 2010.
Dibuja: Sergio García. Color: Lola Moral

Papel Montval Carson 185 gr/m². Plumilla Guillot rígida. Tinta china Windsor & Newton.
Color digital. Adobe Photoshop.





Mono & Lobo. Delcourt, 2010.

Dibujo: Sergio García.

Color: Lola Maraf.



Maquetación en formato póster.

Póster plegado de 8 cuerpos.

Formato página 22 X 29 cm.

Formato Póster: 88 X 58 cm.

Narración multilineal.





Alice et le jeu de l'oie.

Delcourt, 2013.

Dibujos: Sergio García.

Color: Lala Moral.



Color digital sobre base de tinta y dos tonos de lápiz azul y naranja.

Papel Fabriano Artístico+ 185 gr/m². Rotulador Faber Castell Artist Pen.

Lápices Faber Castell polychrome.



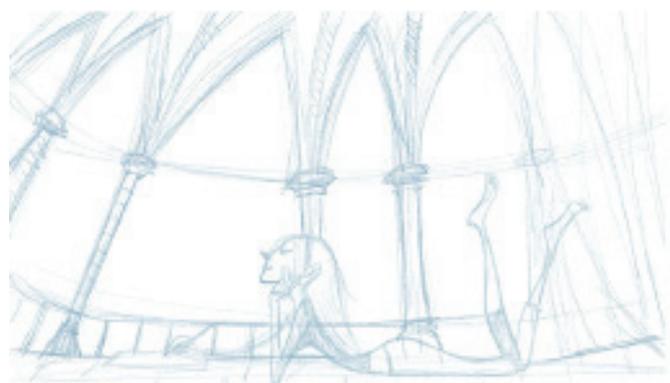


CAPERUCITA ROJA. Dibbuks, 2015.
Dibujo y color: Sergio García.



Color tricromía digital.
Papel moleskine.
Estilógrafo Faber Castell 0,35 y 0,4 mm.
Tratamiento digital de la línea.





La Bella Durmiente. Dibbuks. 2016.
Dibujo y color: Sergio García.



Dibujo digital.
Apple Ipad Pro.
Apple pencil.
Procreate. Cuatro capas.

