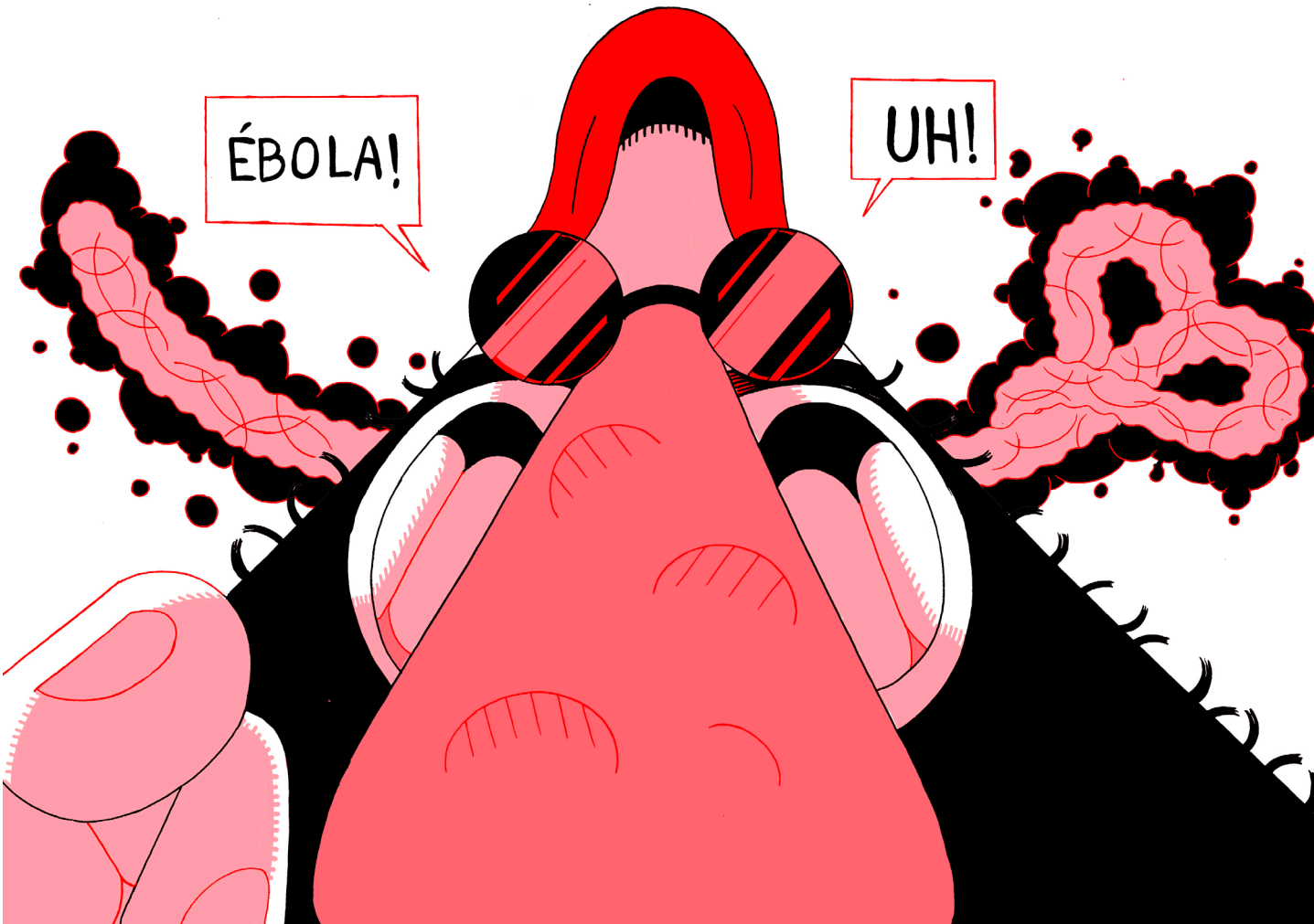
Entrevista a José Domingo

José Domingo (Zaragoza, 1982) es uno de los autores más interesantes y rompedores del panorama nacional. Integrante tardío de la escena de la autoedición gallega centralizada en el colectivo Polaqia, su obra *Aventuras de un oficinista japonés* (Bang Ediciones, 2011) le valió el premio a mejor obra nacional en el Saló del Cómic de Barcelona y lo consagró como autor. Desde entonces ha desarrollado una actividad incesante, que incluso lo ha llevado a colaborar con la editorial inglesa Nobrow. Hace unas semanas, José tuvo la amabilidad de atender a los directores de *CuCo, Cuadernos de cómic* a través de videoconferencia, y contestar a una entrevista que repasa minuciosamente toda su carrera.



Naces en Zaragoza en 1982, pero te mudas muy pronto a Galicia, en tu niñez, y allí te haces como autor.

Eso es. Yo vine aquí con ocho años, y aquí es donde crezco. Yo dibujaba estando en Zaragoza, pero como dibujan todos los niños. Me gustaban los tebeos, y leía *Mortadelo*, *Superlópez*, los tebeos de superhéroes. Y de pequeño ya decía que quería ser dibujante de tebeos; recuerdo que con cuatro años mi mejor amigo quería ser boxeador y yo dibujante de tebeos [risas]. Al llegar a Galicia y crecer es cuando me lo empiezo a plantear más en serio.

También estuviste un tiempo en Salamanca, ¿verdad?

Sí, estudié allí la carrera. De hecho me pilló cuando empezó la eclosión del cómic gallego. Empezaban a salir David Rubín, Alberto Vázquez, Kike Benlloch… Y el colectivo de Polaqia. Recuerdo unas vacaciones de verano en las que pillé la revista *Trama* y leí un artículo sobre el boom del cómic gallego, con el que pensé: "pero si yo no me he enterado de nada de esto, no sé quién es nadie" [risas]. Fueron cinco años fuera, en los que estuve con otra gente, a la que también le gustaban los tebeos. Hacíamos un fanzine, *Dr. Panceta*, en el que estaban compañeros que ahora también son profesionales del dibujo, como Juan Díaz-Faes, o Víctor Romano, que ahora tiene la tienda de El armadillo ilustrado en Zaragoza. También íbamos a clase con Ricardo Cavolo.

Al volver a Galicia empiezo a enterarme del panorama aquí, y busco esos nombres que no conocía. Los conocí más tarde, un poco de rebote, al encontrar trabajo en Dygra Films, la empresa de animación, donde trabajaba Rubín. Hice unas prácticas un año antes de acabar la facultad, y Rubín enseguida me puso en contacto con Kike Benlloch, y empezamos a hacer *Cuimhne*. A raíz de eso entré en Polaqia, en 2006. Y a partir de ahí empecé a publicar un poco más en serio, tanto en *Barsowia*, la revista de Polaqia, como con *Cuimhne*, para presentarlo al Premio Castelao. Y publicarlo posteriormente con Dolmen, en 2008.

En *Barsowia* publicas por primera vez en su número 7, en enero de 2006.

Sí, lo que no recuerdo es si eso lo hice cuando ya había terminado la carrera o no.

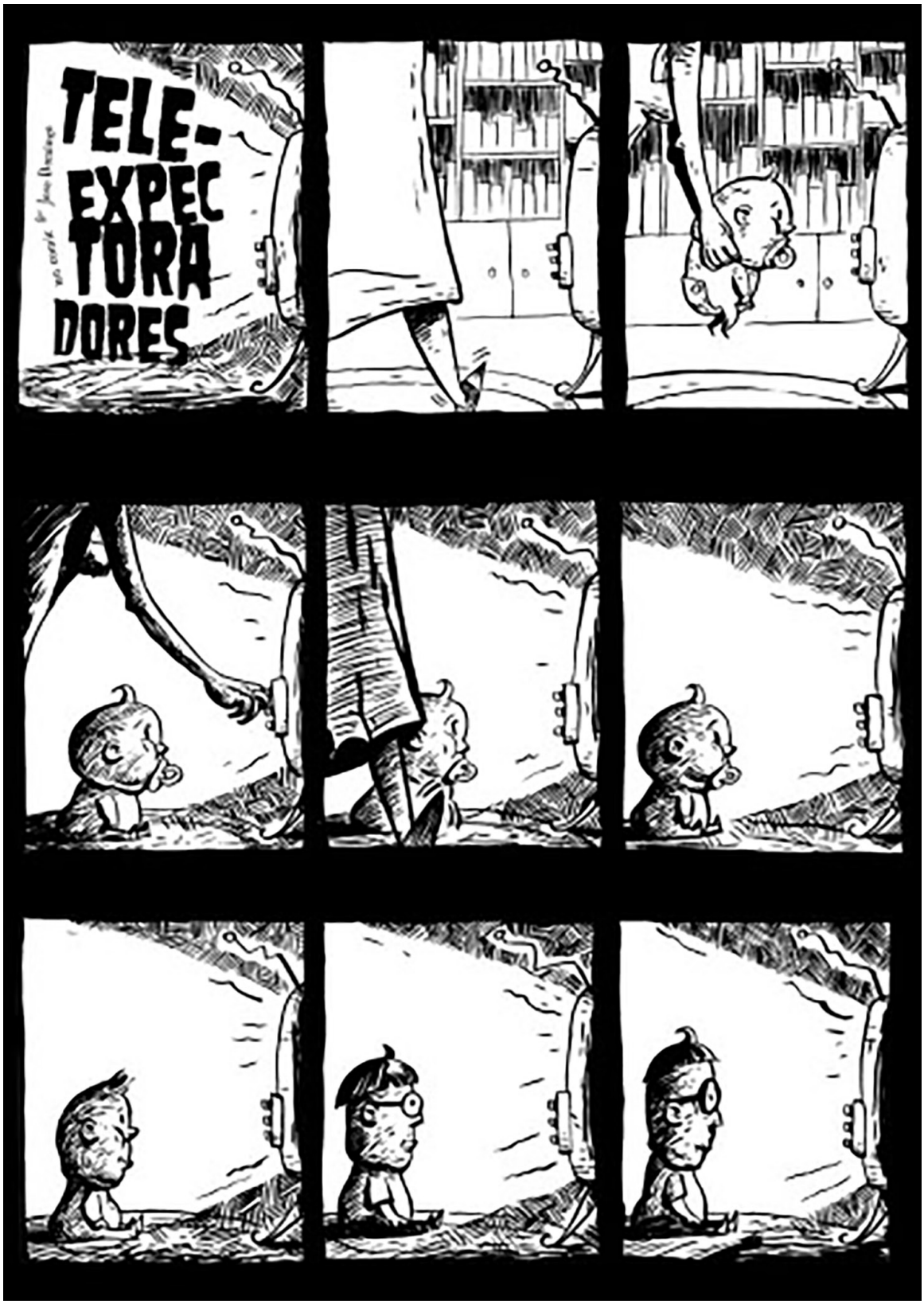
En ella firmas como José Domínguez, curiosamente. Y en esta época creas un personaje más o menos fijo: Euclides Mortem.

Sí, pero hice solo tres historias con él, luego no lo continué. Me preguntan a veces si haré algo más… puede que eventualmente haga algo [risas].

Y ya entonces se ve lo que será una constante en tu obra: el humor.

Sí, lo único que se sale un poco de esa línea es *Cuimhne*. *El fuego distante*. De he-

El estudio actual de José Domingo.



"Tele-expectoradores" primera colaboración en la revista Barsowia, *en su n.º 7 (2006).*

cho, la primera historia que publiqué en *Barsowia*, la de los niños que están viendo la tele y les explota la cabeza, me sigue gustando hoy.

Leyendo *Barsowia* se va viendo cómo va cambiando tu estilo. En el número 15 haces la contraportada…

Sí, una historieta con guión de Benlloch sobre un mexicano.

Portada de Cuimhne. El fuego distante.

Y ya es en el estilo con el que se te identifica ahora.

Pero creo que ya había empezado un poco antes a cambiar el registro, por ejemplo en *La vieja Mecepiedras*, una historieta para el stand de Galicia en el Saló de Barcelona de 2009.

¿Y a qué se debe ese cambio de estilo? ¿Es algo que surge de un modo intuitivo o lo vas buscando tú?

Lo medité bastante. El trabajo en *Cuimhne* me requería bastante esfuerzo, porque a la vez estaba trabajando en Dygra Films, y al final ese cómic tuvo más de cien páginas. Era mucho trabajo, y realmente acabé viendo que me tiraba más otra cosa, no acababa de estar cómodo en ese registro. Y empecé a pensar qué me apetecía hacer. Yo había querido ser dibujante desde pequeño, y eso es un poco negativo, en el sentido de que creces pensando en cuáles son los pasos que hay que dar. O así es como lo viví yo, al menos. Piensas que hay una secuencia que tienes que seguir: aprendes a dibujar, y una vez que dibujas bien, te mandan dibujar cosas, para Francia, o EE UU. No me había visto nunca como autor, los cómics no eran una forma de expresarme. Y me di cuenta de que me fallaba esa pata. El *Cuimhne* lo había hecho a fuerza de saber dibujar más o menos bien, pero me faltaba encontrar la forma de expresarme. Y entonces empiezo a reflexionar, a conectar con cosas que me habían gustado desde siempre: el humor negro, el dibujo tipo *cartoon*… Y a partir de ahí tiré del hilo, y decidí un cambio que fue, en realidad, consciente. También empecé a mirar a mucha gente de la línea clara, sobre todo a Max y Gabi Beltrán, y comencé a construir mi estilo. Primero más apegado a ellos, luego más libre. También me gustaba mucho Chris Ware, hay algo de Toriyama… Todo se puede rastrear en mis dibujos. La historia de *La vieja Mecepiedras* fue el punto de partida para mí. Estaba en ese momento de darle vueltas al coco y me pidieron esa historieta que aproveché para hacer algo completamente diferente, mezclando una gráfica de línea clara y *cartoon* para contar una historia oscura, y directamente copié a Max. En aquel momento estaba muy flipado con él, me

acababa de comprar *Bardín el superrealista*, y lo empleé como muleta, me lo llevé a mi terreno. Hasta entonces, siempre me pasaba que cuando tenía que hacer algo tenía que pensar con qué estilo lo hacía, lo cual añade un extra de trabajo y reflexión a cada nuevo cómic que haces, es un poco angustioso y te quita muchas energías. Para mí, encontrar un estilo fue algo fundacional. Me dio tranquilidad, un camino por el que tirar sin pensármelo tanto. Y, al final, el estilo es una herramienta para contar cosas, y una voz, también. Aquella historia de *La vieja Mecepiedras*, que me gusta mucho aún, me dio ciertos aspectos estilísticos a los que agarrarme.

En esa búsqueda de estilo que comentas vemos que te vas despojando de los adornos o de todo lo que no es imprescindible en el dibujo.

Sí, lo intento [risas], lo que pasa es que acabo llenando mucho las páginas. Acabo siendo muy barroco, aunque el dibujo en sí sea sencillo.

La vieja Mecepiedras, *el nuevo estilo.*

Sí, con la síntesis y la limpieza en la línea logras ser barroco en todo lo demás.

Es una especie de jardín en el que me metí con *Aventuras del oficinista japonés*, y luego me han ido pidiendo más cosas en esa línea, y al final no sabes si te metes tú o te meten. Obviamente lo disfruto, y me divierto haciéndolo, pero también me gusta hacer cosas muy sencillas, aunque siempre acabe haciendo cosas barrocas. Alberto Vázquez me dice siempre que estoy cogiendo un camino peligroso [risas].

Y mientras estás haciendo esa búsqueda, te encargas de coordinar los últimos números de *Barsowia*.

Sí, pero en realidad fueron dos o tres números, al final me quité de en medio, no recuerdo si porque ya estaba trabajando en *Aventuras de un oficinista japonés*. Aunque esos números equivalen a año y medio, claro [risas].

Repasando esos números, nos sorprendió encontrarnos a gente como Jesse Jacobs o Dylan Horrocks: se internacionaliza la revista. ¿Cómo habría que entender, en perspectiva, el papel de la revista y el colectivo en la escena nacional?

Se hizo en el momento ideal, por eso después disolvimos el colectivo, porque había pasado su momento. Pero el momento en el que lo fundaron Benlloch, Rubín y los demás era el ideal. Durante diez años sirvió para dar visibilidad a un montón de autores que estaban haciendo cosas en Galicia, aparte de publicar a gente de otros sitios. A nosotros nos sirvió para publicar nuestras historias y para conocer el lado editorial de la profesión. Montar una revista, ir a la imprenta, traducir, publicar, distribuir… Fue un aprendizaje brutal en un momento en el que no había empezado a funcionar la novela gráfica y el mercado editorial no se había abierto del todo. Por eso se funda Polaqia; querían publicar sus propias historias y además querían hacerlo en gallego. También estaba en ese momento BDBanda… fueron muy importantes y contribuyeron muchísimo a que hubiera un movimiento de cómic en Galicia interesante, que supongo que a más gente le habrá servido, para leer o para animarse también a hacer sus proyectos. Yo la verdad es que fui un advenedizo, llegué cuando estaba todo montando [risas]. Kike [Benlloch] era el *alma mater* del proyecto y durante muchos años fue el motor de Polaqia, aunque luego al final se desligara un poquito. Casi toda la gente extranjera que aparecía lo hacía por la gestión de Kike. Yo coordiné la revista simplemente por que hubiera una sola persona que se ocupara de recibir los archivos y hablara por la editorial, para que aquello no fuera un caos, pero en realidad las decisiones de la revista se tomaban entre todos.

Barsowia *n.º 16, el fin de una época.*

Quién hacía la portada, la maqueta… Era algo asambleario totalmente. Pero Kike era el que siempre estaba pendiente de todo.

¿En qué momento empiezas a compartir estudio en La Pelu con David Rubín, Guitián y demás?

Eso debía de ser en 2010, creo. Cuando David y yo nos marchamos de Dygra. Empezamos Bernal y nosotros dos, y luego se unió Guitián. Estuvimos unos tres años; yo hice *Aventuras de un oficinista japonés* allí, y David hizo *El héroe*.

¿Crees que ese ambiente de trabajo te influyó, o marcó tu trabajo de alguna manera?

Sí, seguro. Era muy guay. No lo había pensado nunca, pero seguramente si hubiera estado solo en mi casa habría estado mucho más perdido, me hubiese costado más. Los colegas siempre te animan, les cuentas una idea y te empujan a que la desarrolles. Y luego les ves currando y te estimula. Fue una etapa muy guay, de ir todos los días, de conversar sobre cómic, ilustración… Ahora curro en casa, desde *Aventuras de un oficinista japonés* tengo el camino más allanado, tengo las coordenadas más claras… pero en ese momento no lo veía tan claro, sólo había hecho como obra larga *Cuimhne*.

La idea inicial era hacer trabajos conjuntamente, como estudio, pero eso no funcionó. Un estudio así funciona mejor si la gente es de diferentes ámbitos, si juntas un diseñador, un ilustrador y un maquetador web seguramente es más fácil colaborar que si juntas a cuatro ilustradores.

Además de estilos muy diferentes…

Claro, y además cuando te encargan un curro normalmente ni siquiera está lo suficientemente bien pagado para que compense hacerlo entre varios. Sí que hice con Rubín alguna cosa de libro de texto; él hacía el lápiz y yo la tinta y el color. Pero fue solo en una ocasión. Hubo también algún proyecto de hacer un calendario, y ahí hacíamos una ilustración cada uno.

En todo caso, me vino muy bien esa experiencia para socializar, a mí me cuesta salir de casa. El año pasado estuve viviendo en frente de David Rubín y no lo vi casi en todo el año, estábamos trabajando todo el día los dos [risas].

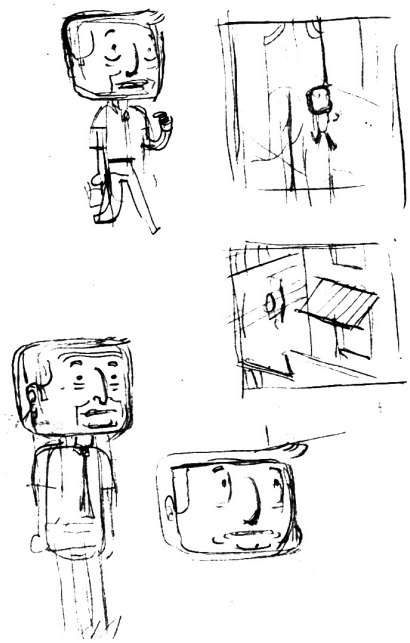
David Rubín y José Domingo a cuatro manos, colaborando en La Pelu.

***Aventuras de un oficinista japonés* es el proyecto que te pone en el panorama del cómic español. ¿De dónde viene esa idea de hacer un cómic tan diferente a lo que había entonces? Y a lo que hay ahora, incluso… Sigue siendo una obra única.**

Fue a partir de un boceto que tenía en una libreta. Un bocetito absurdo, cuatro rayas, el oficinista caminando al lado de un bosque, sobre un murete típico japonés. Y de ahí surge la idea de desarrollar una historia en la que fueran sucediendo cosas, con un espíritu explorador… Y después, un mes más tarde aproximadamente, me escribió Óscar Iglesias, uno de los organizadores de las Jornadas de cómic de Ourense, para hacer un cómic para el fanzine de las jornadas. Y empleé la idea de ese personaje. La verdad es que no hubo un plan, todo fue surgiendo. El plano fijo se me ocurrió después, al ser una historieta de cinco páginas… Me lo pasé muy bien haciéndola, y a la gente le gustó, así que decidí colorearlo —yo hasta entonces apenas había coloreado nada— y continuarlo. Antes del siguiente Saló del Cómic de Barcelona pensé en presentarle algo a Bang Ediciones, que en su día se habían interesado por mi trabajo gracias a *La vieja Mecepiedras*. Si no se hubieran interesado por ello, seguramente no lo habría acabado haciendo.

¿La idea de la perspectiva isométrica viene por tu afición a los juegos de consola?

Sí, soy aficionado, me han gustado mucho desde pequeño. Teníamos un Amstrad y un PC 286 [risas]. Ya entonces jugábamos a las aventuras gráficas de Lucas Arts… *Loom*, por ejemplo. Así que es otra cosa más de mi infancia con la que conecté. Eran algo que hacía volar mi imaginación. Lo que pasa es que ahora me sucede como a Toriyama cuando contaba que tenía una moto pero nunca podía montar en ella [risas]. Ya casi no juego, es de risa. Tengo la X-Box desde hace seis años y me he debido de acabar solo dos juegos. Pero me inspiran y me dan ideas.



El boceto original del oficinista japonés.

Pero además del aspecto gráfico vemos ese elemento de sorpresa constante de algunos videojuegos clásicos, en los que ibas andando y no sabías qué te ibas a encontrar.

Sí, justo, esa era la idea. El *Zelda*, por ejemplo. Lo que me fascinaba de esos juegos era la sensación de descubrimiento. El *Legend of Zelda* de Super Nintendo era súper chulo, es al que más he jugado. Pero también te pasaba con el de NES, y seguramente si lo ves ahora eran cuatro pantallas… pero te parecía que estabas descubriendo lo más grande. Y eso es lo que me atraía.

Otra característica del libro muy interesante es la cantidad de detalles ocultos, guiños y "huevos de Pascua" que incluyes en el cómic.

Eso se debe a mi sentido del humor, siempre me ha gustado meter "tonterías". Puede que me venga de cuando era pequeño y leía *Mortadelo*, donde eso pasa constantemente,

Una página de Aventuras de un oficinista japonés.

Ibáñez siempre está metiendo cosas… Me divierte y me gusta hacerlo, fijarme no solo en la acción sino en las muchas otras cosas que están pasando alrededor. A mí me gusta descubrir esas bromas.

Este tipo de efectos, que acentúas e incluso puedes llevar al paroxismo, también están proponiendo una reelaboración del modo en que leemos cómic, esa lectura lineal, de secuencia de viñetas. En *Aventuras de un oficinista japonés* está esa secuencia, pero al mismo tiempo todo el entramado te invita a pararte en la lectura.

En *Aventuras de un oficinista japonés* todas las restricciones de plano, de número de viñetas por página y demás, me obligaban a resolver las cosas de otra manera, utilizar el tiempo en las viñetas de otra manera. Y al final sí sucede lo que decís, que se lee de otra forma. En alguna secuencia se ve más claro. Por ejemplo, aquella en la que hay una manifestación en la calle y la gente se empieza a desnudar, tras reírse del oficinista y él de ellos. Ahí me di cuenta de que tenía que sintetizar mucho la acción para no dedicarle muchas páginas. Lo acabé condensando en una viñeta intentando seguir el ritmo de lectura: de arriba abajo, mezclando dos tiempos a la vez en una sola viñeta, jugando con la forma de leer. Y a veces es verdad que hay guiños en el libro con cosas que suceden previamente, te invita a ir adelante y atrás para cazarlos, pero no es esencial, es casi como una broma con el lector, el que lo pilla se ríe y el que no sigue con la lectura.

Creemos que la propia obra lo pide; primero haces una lectura general y luego otra más pausada, te vas fijando… ¿Hasta qué punto te esperabas el éxito del libro? Porque a priori es un cómic complicado, con un formato muy grande, mudo, además, que siempre cuesta venderse. Y entonces agotáis primera edición, te llevas el premio del Saló del Cómic de Barcelona…

El premio es más comprensible, porque lo votan los compañeros de profesión. Es un cómic que la gente disfruta, y que llama la atención a los entendidos por los aspectos técnicos, un poco atípicos. Es uno de los aciertos que tiene el tebeo: la mayoría de la gente la disfruta aunque no sea entendida. Pero no, no contaba con que fuera tan bien, ni entre el público ni la profesión. Estaba contento por sacarlo, y sí que había gente que me decía que estaba guay, pero que no esperara vender una barbaridad [risas].

De hecho enseguida os compran los derechos para publicarlo en el mercado anglosajón.

Sí, muy pronto; fue en Angoulême. Nobrow se interesó y quisieron sacarlo. Aquello fue en enero, y el libro había salido en diciembre.

Portada de la edición británica de Aventuras de un oficinista japonés.

Poniendo en perspectiva el libro, creemos que cambia un poco la percepción que se podía tener entonces de cómo tenía que ser una novela gráfica de éxito. Quizá existía la idea de que la novela gráfica tenía que ser una cosa seria, para adultos, con una historia dramática… Teníamos *El arte de volar, Arrugas, María y yo…* y de repente aparecéis tú con *Aventuras de un oficinista japonés* y David Rubín con *El héroe* y demostráis que la novela gráfica puede tratar de cualquier cosa, puede ser de aventuras, ser para todos los públicos, con humor, rompe también con los formatos imperantes…

No sé hasta qué punto ha podido influir a nadie, pero sí que fue raro. En mi caso fue Bang Ediciones la que apostó por el libro, y la idea del formato grande fue suya. Pero en otros sitios en los que había probado antes no acababan de ver el formato, ni el tono de la historia, querían hacerlo de otra manera… No se ubicaba muy bien el libro. Pero Bang tenía un perfil muy experimental y enseguida lo vieron. Y fue una suerte. No sé si ha podido abrir algún tipo de camino, pero todo va sumando. En ese sentido antes estuvo *Bardín el superrealista*, al que yo volvía mucho en esa etapa, tampoco es una novela gráfica al uso, y fue uno de los cómics que me hizo ver que no todo tenía que ser lineal. Ahí tenías historias de una página, de cinco o seis, una larga al final, una muda… Todos nos vamos alimentando de una cosa y de la otra. Y ahora creo que el panorama es muy saludable, porque tiene cabida cualquier tipo de tebeo.

Tras *Aventuras de un oficinista japonés* haces un montón de trabajos de extensión más breve, trabajas mucho, al margen de tu faceta de ilustrador. Por ejemplo tenemos *Black Pulp Box*, con Aristas Martínez, en la que además de publicar una historieta, coordinas la parte de cómic.

Sí, lo coordinamos David Rubín y yo. Seleccionamos a los autores, estuvimos pendientes… Y yo hice la historieta casi al final. Todo 2012, entre *Aventuras de un oficinista japonés* y *Conspiraciones* estuve haciendo muchas cosas, algunas en *Retranca*, otras para la revista *Fiz* de Kiko da Silva. Y 2013 fue el año en el que más cosas hice. Además de *Conspiraciones* hice muchas historias cortas. Mi colaboración en *Panorama* también fue en 2013. Entre enero y abril había hecho más de cien páginas de cómic.

Para *Thermozero* hacías "Super Barbarian".

Sí, me molaba mucho hacerlo, lo que pasa es que la revista cerró. En el último número ya no pude participar. Me apetecía mucho hacer algo porque la coeditaba Víctor Romano, amigo de la facultad, y se me ocurrió esta parodia de Conan.

Además de jugar con lo gráfico, creemos que te lo pasabas muy bien con los textos.

La charlatanería de "Super Barbarian".

[Risas] Sí, la idea era hacer unos textos muy rimbombantes y crear un contraste entre lo estúpido que era todo y la narración un poco pedorra que tenían esas historias de fantasía que escribía Robert E. Howard, rozando un poco lo ridículo.

¿Quizás de esa época que comentas en 2013 es también la historia que publicas en la caja *Marrón* de Autsaider?

Sí, sí, es de la misma época. Es algo que se nos ocurre a Guitián y a mí cuando aún estábamos en la Pelu, justo antes de dejar el estudio. También nos lo dijeron los de Autsaider. Y se nos ocurrió hacer una historia desde dos puntos de vista diferentes, y que tuvieras que leer los dos minicómics para entenderla, para ver el cuadro completo. Y luego a Guitián se le ocurrió que hubiera dos personajes que se intercambiaran la vida intercambiándose los móviles, porque la vida hoy la llevamos en el móvil. También incluimos la cuestión de la crisis: son un ricachón y un quinqui que se cambian los papeles, pero al final los dos son igual de ladrones.

También colaboraste en un número de la revista de *Nobrow*.

Sí, en el número 8, con el tema de la histeria. Lo dibujé estando aún en La Pelu, puede que aún en 2012. La historia me gusta mucho, fue guay volver a colaborar con ellos, me gustó que quisieran mantener el contacto.

***Conspiraciones* surge como un encargo de Astiberri, ¿verdad?**

Sí, iban a lanzar la serie de Leyendas urbanas y me sugirieron hacer algo. Dije que sí, como siempre [risas]. Nos conocíamos y había buen rollo. Escogí el tema de las conspiraciones sin tener mucha idea al principio, de hecho pensaba en hacer algo más divertido, en la línea de *Aventuras de un oficinista japonés*,

Colaboración para la caja Marrón *de Autsaider Cómics.*

pero conforme me fui metiendo me iba dando cuenta de que tenía que hacer otra cosa, que el tema me pedía otra cosa. Me apetecía contar el abecé, dado que la colección iba a tener una base de leyendas urbanas reales. Usé mucha documentación, cada vez se fue complicando más la cosa, y entonces es cuando aparece el profesor Domenikus como hilo conductor, tras escuchar muchos podcasts y ver muchos vídeos de profesores Domenikus de la vida real [risas]. La idea era coger al mayor tarado de todos y que cuente todo el tinglado. Pero me costó bastante hacerlo, desde que di con la idea hasta que terminé el guión.

De los libros que salieron en esa colección puede que sea el que mejor le cogió el punto al formato, tanto en extensión como en el tamaño.

Lo dibujé al mismo tamaño. En un DINA-4 caben dos páginas del libro y sobra espacio. Cuando tenía hecho el lápiz, el entintado de una página me llevaba veinte minutos nada más. Me di cuenta de que ese formato no

Portada de Conspiraciones.

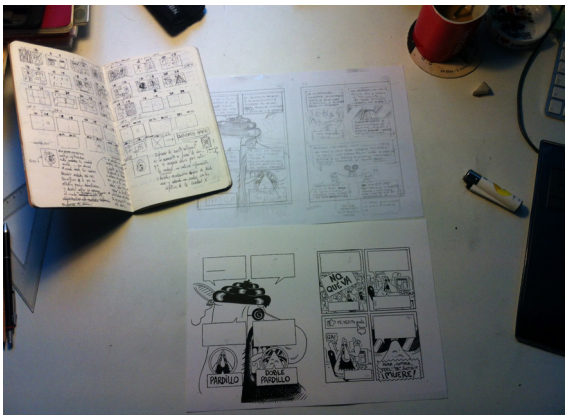
daba para muchas virguerías, y si quería hacer algo un poco más elaborado había que meter una *splash page*. Pero la narración tenía que ser ágil, por eso tomé la decisión de usar solo dos colores.

Eso fue algo que luego adoptaron otros autores. Albert Monteys usó un bitono con azul, y las Caniculadas uno con verde.

Ah, no lo sabía. En teoría los cómics podían ser en color, yo sugerí el bitono para mejorar la legibilidad. Además creo que el humor pide esa agilidad, si te paras a ver el dibujo ya pierdes el ritmo del chiste. De hecho con las cosas que hacía para *Retranca* no quedé contento, no me parecían suficientemente humorísticas, y en parte me doy cuenta de que era porque les sobraba dibujo y color. La gente que trabaja bien el humor gráfico muchas veces no hace fondos, o solo tienen un par de elementos, usan el blanco y negro o el bitono… Es muy difícil ver una viñeta de humor gráfico que esté tan trabajada como una de cómic, con todos los elementos, muchos personajes… hay que ser mucho más directo.

El profesor Domenikus fue un gran hallazgo, al que luego diste mucha vida en redes sociales.

Sí, le hice una cuenta de Twitter, pero si ya llevar solo el tuyo te da trabajo, llevar dos, y que uno sea de mentira, me sobrepasó y lo dejé un poco abandonado, pero era divertida la idea.



Trabajando en el concepto.

Luego tuvo una aparición especial en la revista *Botafumeiro*.

Sí, en un número especial sobre conspiraciones, me pidieron directamente que usara a Domenikus. Era justo el momento de las noticias sobre el ébola y la hice sobre eso. Con el personaje me habría gustado hacer algo regular, sobre actualidad, tal vez semanal, tipo *El Jueves*. Analizando noticias normales en clave conspiranoica.

El personaje además no está nada agotado.

No, no, para nada, da mucho de sí, pero no da tiempo para todo, y esto daría mucho trabajo, tienes que analizar la noticia, ver todas las versiones conspiranoicas que hay alrededor…

***Conspiraciones* funciona también porque está muy informado, se nota que te empapaste muy bien de ese mundillo.**

Sí, fue una espiral. Empecé a hacerlo con la idea de contar ese abecé, pero quedaba todo un poco deslabazado, no tenía coherencia, eran páginas sueltas. Pero al introducir al profesor Domenikus me permitía ir relacionando unas cosas con otras.

En *Conspiraciones*, bajo la capa lúdica, vemos cierto discurso crítico con el mundo en el que estamos viviendo, tal vez un discurso político.

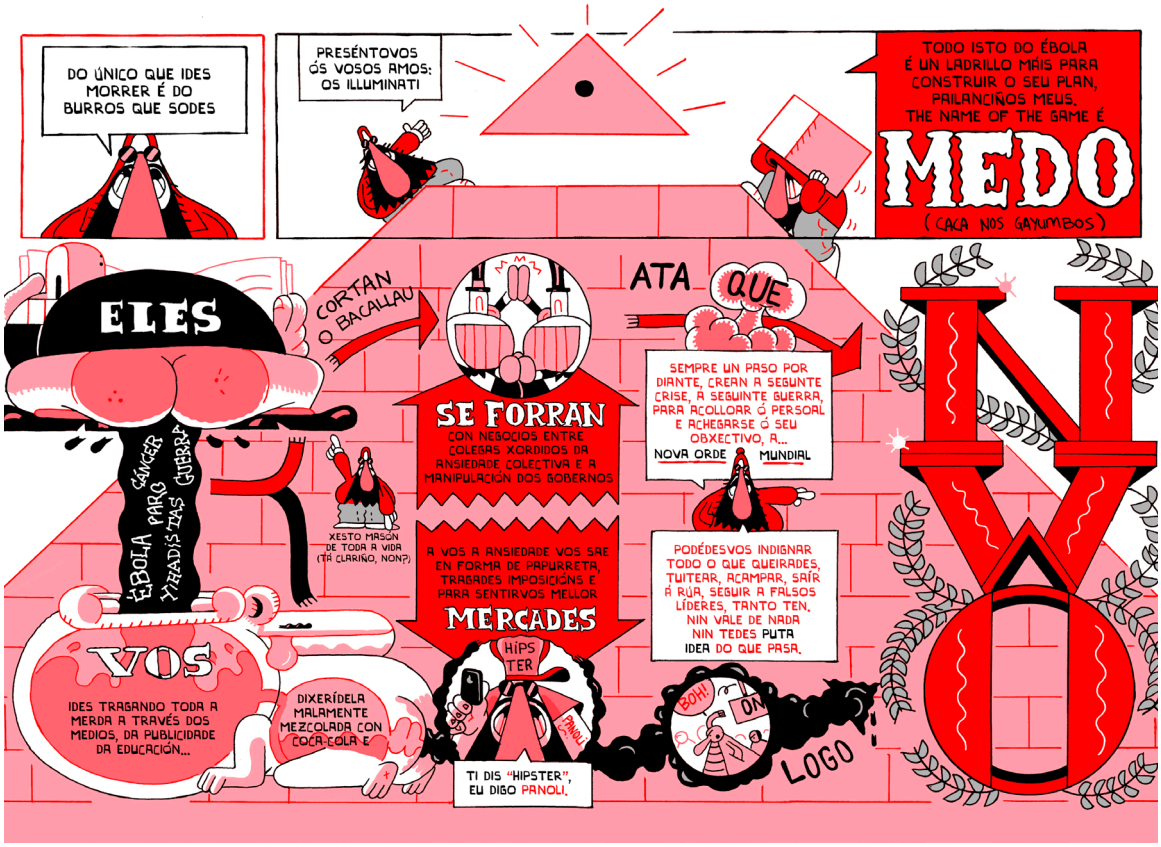
Sí, iba por ahí. Primero haces mofa sobre el tema de las conspiraciones, pero luego haces la reflexión… Existe todo esto, existe la masonería, los Skull & Bones… pero ¿dominan el mundo? En el fondo sí funciona así, la gente que tiene poder se junta y decide,

Una página de Conspiraciones.

pero me gustaba hacer burla sobre las cosas extrañas que se creen alrededor de todo esto. En realidad todo es mucho más simple, sin tanto folclore. Y tenemos que ser un poco más conscientes, no tanto creer en conspiraciones, sino tomar conciencia política.

Eso demuestra que desde el humor y el género también se puede hablar de lo que está pasando, no hace falta que sea un cómic periodístico.

Sí, claro. Pensad en el humor gráfico. Lo que hace gente, sin ir más lejos, como Manel Fontdevila, va en esa línea. Es un lenguaje muy potente para ello. Lo que puede hacer Joe Sacco también lo es, pero en un registro mucho más informativo. La inmediatez del humor es una herramienta potentísima para analizar la realidad e incluso para concienciar. Y muchas veces creo que nos perdemos pensando que el mundo funciona de



O profesor Domenikus tamén fala galego. Aparición en Botafumeiro *n.º 2.*

un modo muy serio, y en realidad muchas veces son gilipolleces, si lo reduces al absurdo. Puedes pasar de los diseñadores de Zara a los reptilianos. No tienes que justificar las elipsis locas, es humor; si hace gracia, funciona. Pero creo que el humor no tiene demasiada consideración, la gente no es consciente de lo difícil que es hacerlo.

No se lleva muchos premios.

Sí, nunca se lleva nada. Se le otorga menos categoría literaria porque hace reír. Como sucedía en *El nombre de la rosa*, con el libro sobre la risa que estaba prohibido por la Iglesia. Pero reírse de las cosas es muy importante, y pone en perspectiva al ser humano. Pero sí, que a Mauro Entrialgo no le hayan dado nunca un premio en [el Salón del Cómic de] Barcelona es raro. El humor cuesta mucho trabajo. Primero tienes que tener una opinión definida sobre algo, y luego tienes que construir el mecanismo del chiste, que es bastante complicado. Todo tiene su oficio, y me imagino que a gente como Fontdevila ya le saldrá más fácil que cuando empezaba, pero me parece muy admirable.

Estamos además en un año en el que la imagen del humor ha sido muy atacada, y se ha hablado de humor negro, del buen gusto… La perspectiva no es la mejor para el humor.

¿Por qué los del Estado Islámico se cargan a los de *Charlie Hebdo*? Porque realmente les hace daño que se rían de ellos, más que otras cosas.

El humor puede ser más lacerante.

Claro, ellos quieren sobre todo que se les tome en serio, aunque se les llame terroristas. Pero cuando se los toman a pitorreo, les jode. Entonces te das cuenta de que son unos capullos. Con pistolas, son peligrosos, pero en el fondo son unos capullos.

Es significativo, hablando del humor, que cuando Santiago García te llama para participar en *Panorama* lo haces con una historia que es esencialmente humorística.

Sí, es que al final hago pocas cosas serias. Bueno, lo que acabo de hacer para *La ciudad en viñetas* sí es serio. Pero me gusta el humor, me gustaría probar a hacer humor gráfico, incluso. La historia de *Panorama* fue muy divertida de hacer.

¿Cómo valoras ese libro?

Está bien, no solo por las historias, sino por el concepto. Lo malo es que siempre se queda gente fuera al hacer ese recorrido, por eso me gustó la sección de las reseñas, para que apareciera glosado todo el mundo. Pero creo que es un libro necesario para la evolución del medio, lo veo más como un libro divulgativo, de crítica. No sé qué acogida habrá tenido, o si es un libro que interese más que por su lectura por lo que supone. Son cosas que hacen falta. En ese momento salió también *Supercómic*, el libro de ensayos. Es bueno que el público vea que hay cosas escritas sobre cómic, ayudan a construir el medio. Como vosotros con esta revista.

Era muy interesante la mezcla de generaciones; estabais por ejemplo David Rubín y tú, pero luego estaba Gallardo, Micharmut…

Sí, y precisamente ese tipo de combinaciones hacen que se den cosas nuevas. Debería haber más cosas en esta línea, la verdad. Cualquier medio que se precie necesita que haya una crítica, si no algo está fallando.

Las antologías son un tipo de producto que echamos en falta en nuestro mercado… Algo tipo *Kramers Ergot* o la revista

de *Nobrow*. Fulgencio Pimentel intentó algo así con *Terry*.

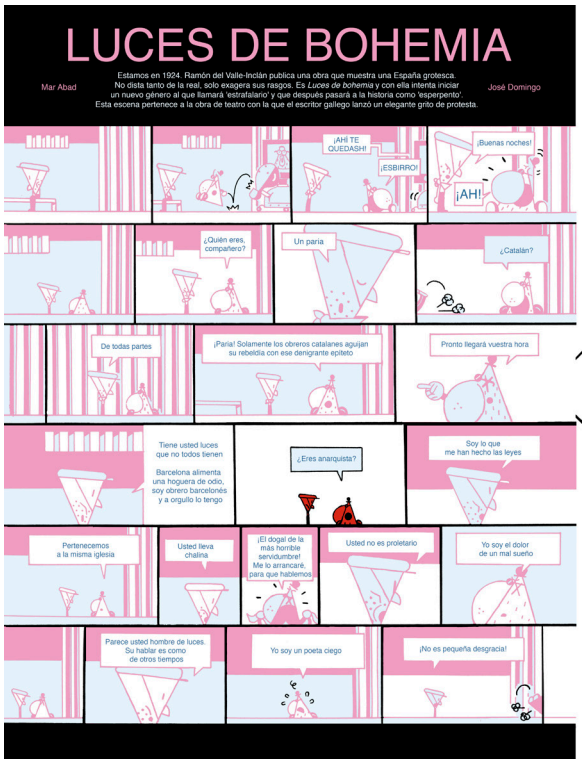
Sí. A lo mejor son para gente que ya es más entendida, esas revistas. Pero están bien, descubres a gente, te permiten experimentar con el lenguaje. Y hay gente que hace cosas interesantes pero no se lanza a hacer una novela gráfica larga, y está bien que haya sitios para publicar historias cortas. Como sucede en literatura, donde la narración corta es un género en sí mismo.

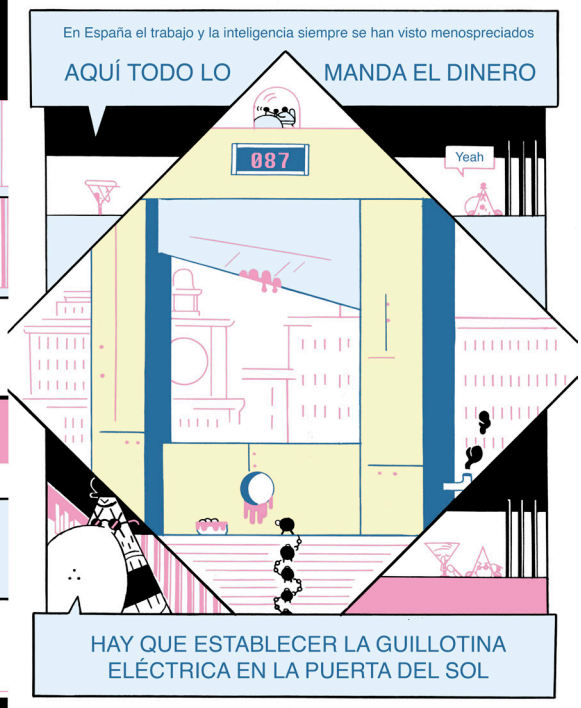
Después de todo esto, dibujas una serie en *Yorokobu*.

Sí, eso fue durante 2014. Fue un año bastante loco, porque estaba currando en *Pablo & Jane*, en la película de *Psiconautas* con Alberto Vázquez… Y esto lo hacía cada dos meses, me turnaba en la revista con Juan Díaz-Faes, que es amigo. Me propuso hacerlo así porque él no llegaba a tiempo. Fue una etapa genial, aunque al final se canceló la sección porque la filosofía, que era la temática, no tiraba tanto como otras cosas de la revista. Pero era guay, lo veía mucha gente, y a mí la filosofía me gusta. Y narrativamente era muy desafiante, a ellos les gustaba que experimentara, no me ponían ninguna pega. Les tengo mucho cariño a todas estas historias. La del tiempo circular de Borges la presenté a un premio de ilustradores británicos, de hecho. Me gustaba tener que ceñirme a algo y buscar la forma de contarlo.

Creo que es uno tus trabajos donde más se ve un aspecto concreto de Chris Ware, el uso de los diagramas y los esquemas.

Sí, claro, las historias eran bastante complejas. Mar Abad, la guionista, leía las obras, seleccionaba fragmentos… Había que contar conceptos complejos, y yo le tenía que dar muchas vueltas a los guiones. A veces incluso leía las obras originales. *La esclavitud*





Colaboración en Yoroboku*: Chris Ware y Valle-Inclán en el universo Domingo.*

moderna de Tolstoi, por ejemplo, o *Walden* de Thoreau. Me gustaba meterme. De todas formas hay algunas con más diagramas, pero otras son cómic clásico. Una de las que más me gustan es la última, la de *Luces de bohemia*. El texto está fragmentado. Mar cogió un diálogo del libro y yo lo fragmenté para que fuera como tiras cómicas, buscando que una frase fuera el *punch line*, aunque no tuviera gracia ni fueran chistes realmente. Ponía a un personaje cayéndose de culo… Jugué con el lenguaje. No sé si se pilló, de todas formas. El lector de *Yorokobu*, que es una revista que se da gratis en los aviones, no tiene por qué ser lector habitual de cómic… quizá aquí me viene arriba un poco de más [risas].

***Luces de bohemia* es un libro muy actual.**

Sí, por eso lo escogió Mar, estaba de plena actualidad.

El tamaño de las viñetas es muy pequeño. ¿Trabajabas en uno mayor y luego reducías?

No, trabajaba al tamaño real, unos 2,5 cm cada viñeta. Como siempre lo tenía que hacer muy rápido, con poco tiempo, entré en una fase en la que no lo pensaba mucho. Le daba vueltas a cómo lo quería contar, pero luego cuando me ponía no me paraba demasiado.

En esta línea, recordamos tu colaboración en *Nueve preguntas,* de Dibbuks.

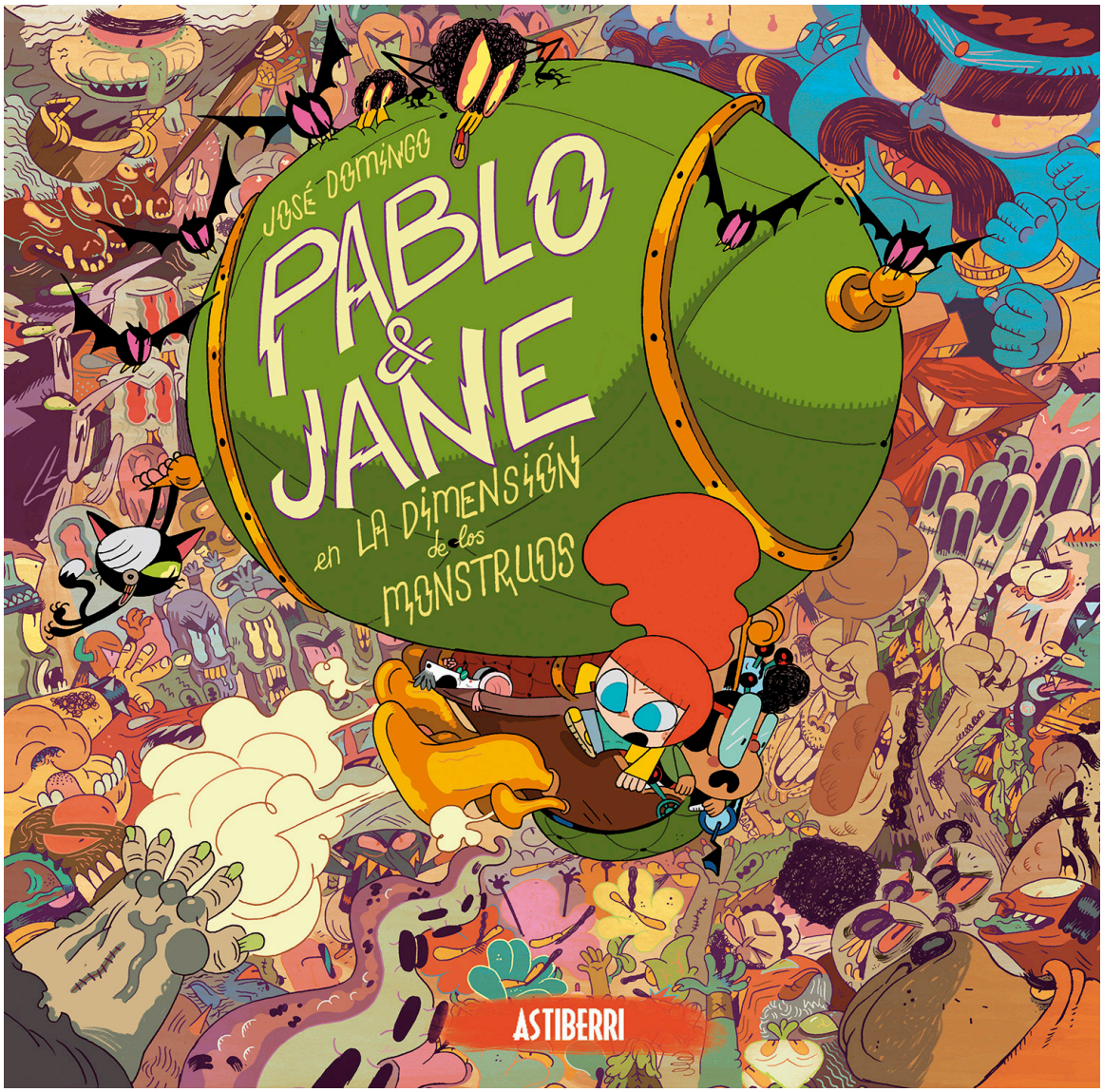
Sí, esa se prestaba mucho [el trabajo consistía en contestar nueve preguntas a través de una página de cómic], de hecho me habría costado más hacer un cómic tradicional, como hizo Max. Funcionó razonablemente bien.

Tu último trabajo ha sido *Pablo & Jane en la dimensión de los monstruos,* que si no estamos equivocados, surge como un encargo.

Sí, ha sido un encargo de Nobrow, pero un encargo abierto. Querían hacer un libro sobre monstruos y les interesaba que lo hiciera yo, porque creían que mis recursos, las perspectivas que uso, los personajes… podían estar guay. Al principio se iba a llamar algo del estilo "La vuelta al mundo en ochenta monstruos", o algo así. No teníamos muy claro qué iba a ser, más allá de que iban a viajar por diferentes lugares. Pero no sabíamos aún que iban a existir Pablo y Jane, ni la máquina de aire fantástico. Ni siquiera teníamos la idea del juego de buscar cosas. Hablando con Alex Spiro, el editor, llegamos a la idea de hacer una introducción en cómic, contar una historia muy sencilla, para tener una base tópica, la casa abandonada y cosas así, para saltar a la historia enseguida. Cuando empecé a dibujar las páginas dobles, se nos ocurrió que los niños podrían buscar cosas en ellas. Todo fue sobre la marcha, porque ellos me dieron libertad total. Yo les enviaba las páginas al principio, los diseños de los personajes los vimos juntos, me corrigieron algunas cosas del inglés, y poco más. Por eso para mí es una obra tan mía como *Aventuras de un oficinista japonés* o *Conspiraciones*.

En este mercado de cómic actual en concreto la obra de encargo no deja de ser una especie de invitación para que hagas una obra personal.

Sí, claro. Bueno, en el caso del libro ilustrado supongo que te encargan que hagas las ilustraciones y punto. Pero Nobrow además tiene un espíritu muy *indie*, muy parecido al de Astiberri, en el que prima la voz del autor sobre todo lo demás. Ellos quieren que crees tus cosas, lo contrario no tiene sentido. Confían en los autores. De hecho yo me demoré en hacer el libro y no hubo ningún problema.



Cubierta de Pablo & Jane en la dimensión de los monstruos.

Nos imaginamos que debió de ser un trabajazo, y más después de una serie de obras en las que tendías a la síntesis. De repente vuelves al barroquismo loco, a llenar las viñetas… también te lo pedía el proyecto, no habría tenido gracia de lo contrario.

Es más barroco aún que *Aventuras de un oficinista japonés* [risas]. Está todo más lleno de cosas. Podía sintetizar, pero no de una manera muy intelectual, porque era para niños.

Pero es valiente ofrecer un tebeo así a un chaval, le va a romper la cabeza, en el buen sentido. Demuestra que no todo lo infantil tiene que hacerse con cuatro trazos.

De entrada yo me lo había planteado más sencillo, en los primeros bocetos, había diez o doce personajes en el dibujo, una ilustración de libro infantil más clásica. Pero me sugirieron un plano más alejado, que se vieran más personajes, y ya vi por dónde iba la cosa [risas]. Me puse a hacer este locurón de personajes, que es lo que pedía el libro. Se

sale de la estética típica por eso. Dentro del mercado del libro infantil es una cosa rara, aunque dentro de los cómics creo que no lo es tanto.

El referente de *¿Dónde está Wally?* siempre estuvo ahí, suponemos.

Claro, sí. De hecho ya ni lo miré. Al principio me preocupaba que la gente dijera que se parecía, pero luego pensé que daba igual, ya es un referente universal. Alguien ha dicho que el libro es un ¿Dónde está Wally? para niños que piensan, lo cual me parece genial.

Y mucho mejor dibujado.

Bueno, estaba bien, a lo mejor el dibujo no era muy sofisticado, pero tenía muchas bromas ocultas, estaba bien. Hay libros con el mismo concepto que son horrorosos, *Wally* estaba guay. Otra referencia fue un libro de Marc Boutavant, *La vuelta al mundo de Mouk* , que es parecido. De hecho en un principio *Pablo & Jane* iba a llevar unas pegatinas para pegar en las hojas, que al final no pudimos incluir, y era por este libro de Mouk, nuestro referente. Mouk es un osito que se va de viaje por el mundo, y no hay monstruos, pero salen animales de Australia, de Japón… Las ilustraciones están muy guays y ha tenido mucho éxito, han sacado incluso una serie de animación. Nuestra idea era darle la vuelta, hacerlo menos amable, más duro, con mala baba. Que fuera para niños más mayores, al ser más complejo visualmente.

Detalle de una página de Pablo & Jane.

A la hora de realizarlo, ¿tomaste algún tipo de técnica para replicar los personajes que tienes que realizar una y otra vez, o lo hacías uno por uno?

No, no, uno por uno. Realmente al final el *corta y pega* te llevaría más tiempo.

No es la primera vez que realizas cómic infantil, ¿verdad? Hay un proyecto protagonizado por dos gatitas…

Sí, *Lily y Pucha*. Eso fue para la revista *Fiz*, pero no hay más que seis o así hechas. Eran historias de una página protagonizadas por mis dos gatas reales. Me parecía chulo, porque con las dos gatas en casa siempre se te ocurren ideas.

¿Y has tenido más incursiones en el cómic infantil?

Sí, para una revista francesa hice una página con juegos y pasatiempos, no llegaban a ser cómic. Presenté lo de *Lily y Pucha* pero no les gustó mucho, colaboré en un par de números y eso fue todo.

A raíz de *Pablo & Jane* has hecho muchos talleres, que es algo que llevas haciendo mucho tiempo, en realidad.

Talleres para niños he hecho ya muchos, porque aquí, de forma paralela al Salón del Cómic de A Coruña, se hacen siempre talleres para niños, y he ido varios años a hacer cosas. Para adultos he hecho algunas *master*

Un ejemplo de Lily y Pucha.

classes. Y con *Pablo & Jane* nos parecía que no podíamos hacer una presentación para adultos, y a los niños no les vas a soltar la chapa de cómo has hecho el tebeo [risas]. Me parece divertido hacer este taller para que dibujen a los monstruos, y me lo paso muy bien, aunque es más cansado que una presentación normal. Requiere más preparación, y exige mucha implicación, tienes que centrarte, contarles la historia, dibujar con ellos…

Es un público más sincero, porque si se aburre te lo va a hacer notar.

Sí, eso es fastidiado, pero normalmente lo pasan bien, y una vez que has hecho unos cuantos vas teniendo más tablas. Tampoco invento la pólvora en cada presentación, y me pongo menos nervioso.

¿Te ha llegado algún tipo de feedback de los niños, o de los padres, sobre el libro?

Sí, está gustando mucho, la gente me manda fotos de los niños leyéndolo. Me han contado hace poco que una niña que vino al taller se llevó el libro al colegio, y habló de él tanto que la profesora quiere que vaya a hacer el taller allí [risas]. Está gustando. *Aventuras de un oficinista japonés* gustaba mucho a los niños, y quizás por eso tuvo la idea Nobrow de hacer *Pablo & Jane*. También pasa que un niño no te va a mandar un mensaje por Facebook para decirte que le ha gustado mucho el libro, te llega el mensaje a través de terceros.

¿Podemos esperar más *Pablo & Jane* en un futuro? En el final parece que dejas la puerta abierta.

Sí, a mí me gustaría, y por eso queda ahí esa puerta abierta. La idea con Nobrow era hacer una serie, pero estamos esperando a ver cómo funciona. De hecho, tengo ideas para el siguiente tomo. Y para el futuro también. Quedan sitios por ver, tengo personajes secundarios… un montón de cosas.

¿Y tienes algún otro proyecto entre manos?

Pues me han dado hace poco una beca de la VEGAP a la que me presenté, precisamente para hacer un cómic para chavales. Me pondré en breve con él. Y me apetece, porque han ido pasando unos dos años entre libro y libro, y me empezaba a fastidiar, quería intentar hacer cosas de manera más continua. Esto es una excusa para sacar otro libro, espero que a lo largo del año que viene. Es un cómic tradicional, no es una mezcla como *Pablo & Jane*. Es una historia de aventuras juvenil, para doce años o cosa así. Se llama *Vampire Defenders*, y lo protagoniza un supergrupo de vampiros. Y hasta ahí puedo leer [risas].

Queríamos preguntarte también por los Tillydoo, los personajes diminutos que dibujabas y subías a redes sociales hace tiempo.

Eso vino porque el año pasado andaba tan metido en el libro y en la película de *Psiconautas* que apenas me metía en redes sociales, había desaparecido del mapa. Así que se me ocurrió hacer estos dibujitos a la hora del café y subirlos. Lo que pasa es que he terminado dejándolo por falta de tiempo, pero sí, me gustaba.

Hubo hasta piques de buen rollo con algunos autores, a ver quién lo hacía más pequeño.

Sí, con Pablo Ríos [risas]. A ver quién la tiene más pequeña [risas].

Era una forma también de tener presencia, de no desaparecer.

Claro, hay gente que tiene más facilidad… A mí Twitter me gusta, pero hay temporadas

en las que estoy mucho y otras en las que desaparezco. Pero es algo que me ha pasado siempre, en todos los ámbitos. Pero llega un momento en el que si te conviertes en profesional asumes que esto de la visibilidad es parte de tu trabajo, no puedes desaparecer.

También va en esa línea los cursos y talleres, y las presentaciones. Con *Conspiraciones* hiciste muchas.

Bueno, realmente tardé mucho en hacer las presentaciones. Hice la gira por Galicia, fui a la de Madrid, pero me costó. Este año mi chica me está ayudando a coordinar todo el tema del "márketing" y gracias a eso lo estamos haciendo mejor. Además todo lo de *Pablo & Jane* me ha pillado en un momento de mucho trabajo. Esto es una asignatura pendiente siempre. Por el motivo que sea no siempre lo hemos sabido hacer bien los autores de cómic. David Rubín por ejemplo sí lo ha hecho muy bien. Lo de las giras de presentación prácticamente lo ha inventado él. Y es algo totalmente necesario.

Pues muchas gracias por dedicarnos tu tiempo, José, eso es todo.

De nada, ha molado charlar un rato con vosotros.