Entrevista a Gabri Molist

El cómic como punto de encuentro:
de los primeros fanzines a *Dormir es morir*

Por Eva Van de Wiele

Gabri Molist nació en Barcelona en 1993. Dibujaba en la clase para no aburrirse, como una especie de terapia energética. Leía Mortadelo y Filemón de pequeño, para después enamorarse de Calvin y Hobbes y el Hell-boy de Mike Mignola. Ama dibujar gente extraña y curiosa a la que pone en situaciones absurdas e incómodas mientras reivindica las fronteras de lo que posibilita el medio del cómic. La mayor parte de sus historias surgieron en fanzines o cómics autopublicados (Gazpacho, Way Opposite, I Laugh To See Myself So Beautiful In This Mirror). Adaptó un cuento de Sergio Ramírez, Flores Oscuras, al cómic (con otros autores belgas) para el Instituto Cervantes de Bruselas. No tiene miedo a declamar su propia obra; lo hizo en el MACBA durante el evento en Còmic en Revolta comisariado por Francesc Ruiz. Con Apa Apa publicó Asonancia, una adaptación de cinco poemas al cómic (entre otros, de Robert Frost, Harriette Mullen y Clark Coolidge). Ha vivido en Gante, y actualmente vive en Bruselas. Su sitio web es www.instagram.com/gabrimolist

Desfile (Parade) en Muntpunt, Bruselas.

Gabri, para los que no te conocen bien, ¿podrías reflexionar sobre tu formación y tus cómics anteriores a la obra que vamos a discutir?

Me gustaría hablar de mi formación y la vida en la escuela. Me formé como artista en dos escuelas que han sido fundamentales para mí. Empecé con dieciséis años en el bachillerato artístico de la Escola Massana de Barcelona, para después hacer allí también un grado en Arte y Diseño. En esa escuela tuve la inmensa suerte de poder aprender de Arnal Ballester y Clara-Iris Ramos, dos grandes ilustradores y profesores. De ellos aprendí a buscar siempre los márgenes, a no parar nunca de ser curioso, y lo más importante: que la creación siempre va ligada a vivir, a la vida.

Cursé un Erasmus en Gante, en la LUCA School of Arts, y me gustó tanto que hice el máster en Bellas Artes allí, y luego el doctorado en Bellas Artes que actualmente estoy haciendo. En LUCA se entiende la ilustración y el cómic desde las Bellas Artes, no desde el diseño o la comunicación, por lo que empecé a jugar con la serigrafía, tintas, pinturas, etcétera. Allí aprendí a cómo leer una imagen, cómo componer una página... Todo eso se lo debo a Goele Dewanckel, que me enseñó a ponerle amor y tiempo a mi trabajo y a seguir siempre mis corazonadas.

Ya fuera de la escuela, antes de *Dormir es morir* (Bang Ediciones, 2020) he hecho varios fanzines, el primero del que estoy orgulloso es *Gazpacho* (2016), un fanzine impreso en risografía con los del colectivo Jean Guichon. Un fanzine que explora el lenguaje del cómic, porque cada página es otra versión de lo mismo, igual que

hay miles de recetas de gazpacho. Otro fanzine era *Way Opposite* (2018) en el que experimentaba con las viñetas como si estuviera jugando al ajedrez y confrontándolas con imágenes de mi *sketchbook*. Me gustaría igualmente destacar *Asonancia*, publicado en 2018 por Apa-Apa, donde adoptaba estructuras de poemas conocidos a cómics cortos. Quería demostrar la afinidad entre el espíritu formal de la poesía y del cómic utilizando las mismas reglas, o sea que cada verso fuera una tira y que las viñetas rimaran. El otro más reciente es *I Laugh To See Myself So Beautiful In This Mirror* (Ruja Press, 2020). Este fanzine es una caja que contiene tres librillos, historias en las que utilizo viñetas de Tintín donde solo aparecen manos, que recorto y pego para contar historias sobre desapariciones, muertes y noches de borrachera. Lo que busco en todo esto es un lector colaborador.

Por cierto, una de estas muertes es la de Haddock (*The Death of Haddock*, Ayperfavor Edicions), parece que buscas una repetición de viñetas e invitas al lector a configurar la narración para ti o contigo. La muerte sí que es un hilo conductor a través de tu obra; otro es el dormir. Dentro de *Gazpacho* está «Milo goes to Psicho»: es un cómic de una página, una especie de precuela a tu *Dormir es morir*, incluso uno de los personajes se parece al protagonista. El tema de no poder dormir también está algo presente en *Elliptical*, tu adaptación de la poesía de Harryette Mullen «In the dark night's insomnia, the book is a stimulating sedative, awakening my tired imagination». Son palabras oximorónicas, la lengua crea un trance: ¿el cómic también puede crear un trance?

Gabri Molist, *Gazpacho*, «Milo goes to psico».

El cómic es un lenguaje en sí mismo, pero también el punto de encuentro de varias disciplinas, que se cruzan e interconectan: el dibujo, la palabra... Como dibujantes hacemos mover los ojos del lector por las páginas como encantadores de serpientes. No sé si eso es un trance, pero sí que hay algo de onírico, de dejar que los ojos se muevan por un espacio, siguiendo un camino, una estela.

Gazpacho es una exploración del medio del cómic: las páginas a la izquierda dan los ingredientes del gazpacho (tomate, ajo, cebolla, calabacín, pan, pimiento, cuchillo, aceite de oliva, cacerola, vinagre, sal, batidora y agua). «Box» mira la viñeta al estilo McCay y regresa la observación en «It's a Match», en el que te burlas también del dating contemporáneo. «Voilà» se ríe del poder del autor de cómic de cancelar la imagen del cuadro/marco, y me hace pensar en el fantasma de Thijs Desmet. «Loop» estudia el bocadillo y su relación con los personajes, «Sundayzz» muestra el efecto de la metamorfosis de personajes y onomatopeyas. Básicamente, Gabri, te ríes de ti mismo...

Sí, me río bastante de mí mismo. Tampoco es algo muy buscado, me sale bastante de forma natural. Es una manera también de relativizar mi trabajo como artista y dibujante, ya que el humor es algo muy democrático, del que todo el mundo participa.

Actualmente no solo trabajas en cómic haciendo fanzines, libros y más, también te dedicas a un doctorado en Bellas Artes. ¿Es la razón por la cual te quedas, por el momento? ¿En qué consiste un doctorado en Bellas Artes? ¿Dónde lo

haces? ¿Quién te dirige la tesis, cómo se evalúa? ¿Qué porcentaje de tu trabajo consiste en enseñar y a quién enseñas?

Sí, estoy haciendo un doctorado en Bellas Artes en la LUCA School of Arts, en Gante. El doctorado es un proyecto de investigación artística. Es decir, la investigación se hace mayormente creando, no investigando libros ni muestras. Mi proyecto va en relación a la ausencia y el vacío en mi práctica artística, por ejemplo. La tesis me la dirigen Isolde Vanhee y Thierry Van Hasselt, y en mi comité están Arnal Ballester, Sébastien Conard y Goele Dewanckel. Yo tengo un contrato como investigador del 60%, y dedico un 10% de ese tiempo a la enseñanza.

Actualmente soy profesor asistente en el taller de ilustración con Goele Dewanckel, en el tercer año de grado de la LUCA. Aparte, doy un seminario semestral en el campus de Bruselas de la LUCA, que se llama Research in Practice, para los estudiantes de tercer año del grado en cómics [Nota de la entrevistadora: solo en Bruselas se puede estudiar «cómic»].

Y mientras tanto también compartes taller, que se llama Geslepen Potloden (Lápices Afilados), con algunos compañeros en Schaerbeek.

Comparto taller de trabajo con algunos de los mejores dibujantes de Bruselas, ¡sí! Me siento afortunado. Allí están Max De Radiguès y Sacha Goerg y las oficinas de su editorial L'Employé Du Moi. También Wauter Mannaert, Bram Algoed, Simon Spruyt... Hay un ambiente de trabajo perfecto para trabajar, pero también comentar cosas, proyectos... La

única pega es que me pilla un poco lejos de casa, pero, mirado por el lado positivo, me brinda la oportunidad de hacer ejercicio yendo en bicicleta.

¿Has autopublicado *Rara Avis*? ¿Cómo, dónde y cuándo nació? ¿Por qué lo has escrito en inglés y español? ¿Realmente estabas en Latinoamérica?

¡Ostras! *Rara Avis* es, creo, el segundo o tercer fanzine que hice en mi vida. No, nunca estuve en Latinoamérica. La idea viene de un trabajo de verano que tuve en el Museu Nacional d'Art de Catalunya como vigilante de sala. Era aburridísimo, así que empecé a dibujar esos pájaros en una pequeña libreta que llevaba siempre conmigo. La mezcla de idiomas viene dada porque yo empecé a hacer fanzines en Bélgica, así que utilizaba el inglés mezclado con el castellano de Latinoamérica.

Desde el 2017, vives en Bruselas, donde impulsaste el Zine Club del Muntpunt. ¿Cómo nació tu colaboración con el Instituto Cervantes de Bruselas (*Flores Oscuras*, 2018)? ¿Elegiste tú los compañeros con los que trabajar (María Medem, Mathilde Van Gheluwe, Thijs Desmet)?

Cuando me mudé a Bruselas empecé a trabajar en el Instituto Cervantes como profesor del taller de cómics para niños y como coordinador de las actividades de cómic que se celebraban en el Instituto. En España, cada año se da el Premio Cervantes, un gran galardón literario que premia la trayectoria de grandes escritores de lengua hispana. En el 2018, el premio se lo llevó Sergio Ramírez. Con José

Luis Perales, el director cultural entonces en el Cervantes de Bruselas, decidimos adaptar a cómic un cuento corto de Ramírez, que se llamaba *Flores Oscuras*, y hacer un pequeño cómic mezclando artistas españoles y belgas.

Popon Poison, uno de los personajes de Gabri Molist.

El personaje de *Flores Oscuras* se parece mucho a uno de *Way Opposite*.

El personaje al cual te refieres es el inefable Popon Poison, un hombre bonachón que utilicé mucho en historias cortas durante dos o tres años. Popon ha sido (como yo) vigilante de museos, ha estado enamorado, se ha emborrachado en bares, se ha perdido en bibliotecas, ha sido invitado a fiestas extrañas... ¡A veces lo echo de menos!

Colaboraste también en una *Mook* (híbrido de *magazine* y *book*) para el centro de turismo de Bruselas. Tú te ocupas de un barrio que se llama Heyvaertwijk, una vieja zona industrial que ahora es un hub del *underground* de Bruselas. ¿Nos explicas tu doble página, cómo la hiciste y por qué con estos colores?

Del barrio de Heyvaertwijk me interesó sobre todo el barrio en sí, que yo conocía poco. Es una zona de hangares industriales, que se despliega alrededor del canal, ya saliendo de la ciudad. En medio de los hangares también hay todo tipo de espacios creativos y artísticos, en lo que puede que se convierta en un proceso de gentrificación. *Mook* era una revista de promoción de la ciudad, por lo que decidí adoptar un punto de vista gráfico distante, enseñando las entradas de los negocios y espacios de este barrio, que son muy variados y llenos de color. Algo que me gustó mucho fue ver que hay mucha gente pescando en el canal

por esa zona, por eso lo incluí en la conversación de los dos amigos, haciendo énfasis en que los barrios son, pues eso, barrios.

El amarillo y el azul son colores que llevo ya tiempo utilizando. Los utilicé también en *Asonancia*. No sé qué es lo que tienen, pero su combinación me produce paz, una sensación de divagar... Tienen algo muy espacial, pueden ser sutiles y no llamar la atención. Y si los mezclas aparece el verde, más brillante, como una sorpresa. El rojo lo utilicé más en cuentagotas, guiando el ojo del lector, ordenando compositivamente la página.

Visit Brussels, Brussels Graphic Mook, n.º 1, «Los barrios del canal, 5 Heyvaertwijk», Gabri Molist, 2020.

Acaba de salir tu cómic *Dormir es morir* con Bang Ediciones. Como ya lo dijiste en una entrevista con Marc Charles en Fatbottombooks, y luego en una charla con Gerardo Vilches y el propio Charles, es una ficcionalización de algunas preguntas tuyas sobre la muerte al momento de enrollarte con no poder dormir. Una primera obra que busca un equilibrio entre la narrativa y el experimento, en la que afrontas un problema que tenías desde los diez años, una primera obra larga también de unas doscientas cincuenta páginas con una estructura casi lineal.

En referencia a la estructura, no pensé tanto en un inicio, nudo y desenlace como en la estructura interna de cada capítulo (sesión de terapia, momento de dormir y sueño) como esqueleto de lo que sería la historia. A mi entender, la terapia tiene un poco de eso, de repetición, de volver a los temas recurrentes, de volver a empezar. Le quería dar al libro ese ritmo de repetición.

Antes de abordar el título y los temas de dormir y el miedo a la muerte, yo querría entender tus temas secundarios. Tu obra comienza enfrentando al lector muy literalmente con el *fast food*, del hartarse de carne. ¿Es algo que querías añadir, significa algo importante para ti?

La escena del *fast food* tiene más que ver con mi propia vida. Cuando era estudiante en Gante trabajé en un sitio así. Que no se me enfade nadie: la gente del restaurante y los compañeros de trabajo eran magníficos, pero cogí esa idea de la rapidez en un oficio un poco vacío para acentuar la soledad del protagonista.

Pero yo conozco Gante, y la ciudad que dibujaste no tiene pinta de ser belga, ni española, ni catalana, más bien estadounidense. ¿Por qué optaste por ese lugar «anónimo»?

¡Ostras! Para mí no era americano para nada. Lo que sí que es verdad es que escogí adrede un paisaje anónimo, sin referencias geográficas. Quería poner todo el foco en los personajes, en cómo se relacionaban y qué salía de ello.

Otro tema que me parece fundamental en tu libro es el del doble. Oto parece ser el doble del protagonista cuando sueña. Tu libro está lleno de símbolos de la dualidad (el espejo, la sombra, tu protagonista se «desdobla» en un yo muerto dos veces...) El espejo además añade (casi como en *Through the Looking Glass* de Lewis Carroll) el otro lado, el más allá, el mundo al revés. ¿Por qué?

Mi personaje es un humano perdido que decide empezar a buscar soluciones, y con eso su imaginación empieza a activarse, a moverse. Hay obviamente una dualidad entre el protagonista y Oto, pero creo que no se puede hablar de esos dos personajes sin el de Agnes, la psicóloga. Yo a Oto lo veo como una versión desenfrenada de Agnes, alguien que tiene consejos que dar pero que a la vez no es un profesional ni nada por el estilo. Y por eso siempre la acaba cagando.

Oto tiene algo fálico: ¿es adrede? Hay otras referencias al sexo y la sexualidad frustrada de tu protagonista, por ejemplo cuando se compra una muñeca hinchable para tener compañía. He apreciado mucho tu sentido del humor.

No, lo del falo no es adrede, pero me di cuenta al poco de empezar. Del cuerpo de Oto lo que buscaba era una forma que se pudiese moldear, expandir, encoger... El mundo de los sueños que he imaginado en *Dormir es morir* está muy lejos de ser un mundo «donde todo es posible» y donde la tristeza no existe. Más bien al contrario, es un mundo donde sí que hay ciertas diferencias con la realidad (las extremidades se deforman, hay gente con apariencia humana), pero también es un mundo que tiene sus propias lógicas y leyes, que nuestro protagonista no puede comprender.

Al inicio de tu libro, hay una publicidad para un nuevo cómic: «Imperium: un Nuevo comic de Sancho»... ¿Es una referencia que el lector tendría que entender?

Bueno, *Imperium* es un cómic que empecé a hacer como estudiante en Gante, en mi primer año de máster, que era una historia en forma de tiras cómicas en la que unos extraterrestres llegaban a un planeta para invadirlo, pero allí se encontraban con los aliens autóctonos, que obviamente eran más fuertes que ellos y los esclavizaban. Todo un poco loco... ¡Los aliens fuertes hablaban solo con frases del *Hips Don't Lie* de Shakira! [Risas] Espero que esto nunca vea la luz, aunque lo envié a un par de editoriales, que gracias a Dios lo rechazaron.

El lector bastante repentinamente se dará cuenta de que juegas con las dimensiones: en la página 11, por ejemplo, los vasos son unidimensionales. Pienso que así has aportado o dado un valor añadido en un cómic sobre fronteras borrosas entre sueño y realidad,

entre el universo infinito y el hombre diminuto, insignificante.

En referencia a los vasos, lo hice para quitar al dibujo «realismo». Mi dibujo se basa mucho en la perspectiva, y me gusta añadir pequeños elementos que rompan un poco con ello. Utilizo una perspectiva de dos puntos porque utilizo las líneas del suelo, los muros, etcétera, para componer visualmente la doble página. Busco el orden y la estética de mis dibujos muchas veces a través de estas líneas de fuga. Hay un doble juego, entonces: las líneas nos enseñan un espacio pero a la vez hacen de líneas planas que forman una composición más grande. Los objetos que a veces rompen esta perspectiva son como pequeños destellos en un todo bien pensado y bien construido.

La gran diferencia que quería establecer entre la realidad y el sueño era en el *layout* de la página: doce viñetas separadas en la realidad, seis juntas en el sueño. Quería una realidad más de pequeños fragmentos, de *close-ups*, siguiendo con lupa a nuestro protagonista, y unos sueños más abiertos y fluidos, mostrando un espacio hasta ahora desconocido.

El cómic, en general, es un medio muy abierto a otros. Habiendo leído varios fanzines tuyos y *Dormir es morir*, puedo concluir que el cómic de Gabri Molist muestra una contaminación de códigos expresivos. Uno que se encuentra en *Dormir es morir* es la música. La incluye literalmente cuando al final de tu libro te refieres al «Ball del vetlatori», una canción además muy bonita. ¿Te interesa experimentar con cómic y música? ¿Ya lo habías hecho antes?

El «Ball del vetlatori» es en catalán «El baile del velatorio». El velatorio es la ceremonia en la que la familia y los amigos dan el pésame a la familia del recién muerto, antes del entierro. De la canción de Maria Arnal i Marcel Bagés me gusta todo. Primero, que recuperan una canción de canto popular valenciano. Después, la melodía y cómo la canta Maria Arnal, que llena de fuerza y tristeza la canción. Y obviamente, el tema, que tenía mucho que ver con lo que pasaba en mi historia.

Y hay más, los pentagramas que preceden al *Ball del Vetlatori* son de la «Danza de la muerte», de Saint-Seans. Y ya hacia el final de mi proceso de trabajo descubrí que la canción de Kevin Morby «Parade» contiene unos versos hechos a medida para *Dormir es morir*, en especial el estribillo:

*If I were to die today
Slaughtered in that masquerade
The last thing that you'd hear me say
Put my body on display
In the parade
Passing slowly through the town
My feet, they cannot touch the ground
Of the parade*

De todos modos, al final no puse nada de la canción de Kevin Morby, me parecía demasiado cargado de referencias, ya que en el cómic, aparte de «Ball del vetlatori», hay referencias más o menos explícitas a los trabajos de Francis Bacon, Helena Almeida o Joan Miró.

¿Podrías explicar estas referencias más o menos explícitas?

A mí me gusta mostrar mis referencias, que se vean. Me gusta involucrar al lector

de esta forma, de manera que el cómic permanezca abierto, con conexiones a otras artes o lenguajes. Creo que de esta forma mis cómics se expanden, van más allá de la historia en sí.

Francis Bacon creo que es mi pintor favorito. De él me gusta todo, pero sobre todo cómo construye el espacio (con esas escenografías ambiguas, abstractas, las jaulas de vidrio) y el movimiento y la tensión que da a sus personajes. Entre la figuración y la abstracción... Intento aprender de esta tensión cuando pongo personajes dentro de mis viñetas.

Creo que lo que más admiro de Miró, además de sus obras, es al propio Miró como artista. Él se definía como un payés que pinta, y esto me llena el corazón. Él trabajaba cada día como quien va a la oficina o como quien siembra un campo: rutina, trabajo y hacia adelante. Encima, mi lugar favorito en Barcelona es la Fundació Joan Miró, un edificio moderno construido por su amigo Josep Lluís Sert que es precioso. Siempre que vuelvo a Barcelona visito la Fundació. Es un edificio blanco en la cima de la montaña de Montjuïc, con vistas a toda la ciudad y al mar. Allí, en una pequeña habitación, hay tres grandes telas, puestas como un tríptico: *Pintura de fons blanc per a la cel·la d'un solitari* (1968). Las telas son completamente blancas, con solo una línea que las atraviesa. Sentarse allí cinco minutos es un acto de contemplación que he querido poner en medio del cuarto sueño en el libro.

Y hablando de arte y cómic: ¿cómo quieres abarcar el cómic o enlazarlo con el arte visual? ¿Cuál es tu visión de la relación entre las dos?

Yo entiendo que el cómic es un arte, y como tal quiero que esté implicado en los discursos y debates existentes en el mundo del arte hoy en día. Tampoco me sale forzado ni buscado, ya que al fin y al cabo, como ya he dicho, la mayoría de mis referentes están en el mundo del arte.

También tiene que ver con cómo me aproximo a una historia. Busco un concepto o idea (dentro o fuera del lenguaje del cómic) que me gustaría explorar o investigar, y mi herramienta de trabajo a partir de entonces es la gráfica narrativa. En *Dormir es morir* era la muerte, en *Asonancia* era la estructura dentro de un aparato narrativo, en *I Laugh To See Myself So Beautiful* era la ausencia y el vacío... Luego las historias parten hacia otros caminos, siguen su propio curso para llegar a ser una entidad en sí mismas.

En *Dormir es morir* hay un desfile de personajes casi al estilo de El Bosco: ¿ya tenías algo con desfiles? Me acuerdo de tu cómic producido para Muntpunt en Bruselas.

Bueno, los desfiles son siempre interesantes para mí. La primera razón es que te permite dibujar personajes que tengan poco de humano. Luego, la multitud de gente, todos moviéndose... ¿Hacia dónde? ¿Quién sabe? Es como un flujo. Si vas a un desfile, sigues a la gente, tú eres una pequeña molécula de un cuerpo en movimiento. Existe el micro-mundo del personaje y el macro-mundo de la masa de gente.

Luego sucede que normalmente los desfiles están asociados a la celebración de dos opuestos: la vida y la muerte, y muchas veces estos dos conceptos se tocan.

Un desfile con Popon en el medio.
Disponible en: <https://gabri-molist.tumblr.com/>

Enfrentamos ahora el tema principal: el miedo a la muerte y su relación con el sueño. ¿Tú piensas que refleja una problemática de nuestra sociedad: ansiedad e insomnio?

Bueno, lo que está claro es que esta sociedad nos fuerza a ser productivos para contribuir a la causa capitalista neoliberal, y esto irá en crecimiento exponencial hasta que explotemos. Ahora ya estamos en el punto en que gracias a las redes sociales, nuestro propio cuerpo y nuestra propia vida privadas son susceptibles de ser monetizados. El producto ya no es lo que hacemos sino nosotros mismos. Y el mundo del arte no es ajeno: se cree que el artista hace las cosas solo a base de inspiración, que está todo el día trabajando porque dibujar es la cosa que le apasiona

y claro, las pasiones no son trabajos... Y, ojo, los artistas participamos de ello, no somos inocentes ni solo víctimas.

Mi cómic, de todos modos, partía de mi propia experiencia con el dormir y la muerte, para luego ir mutando en una ficción completa. Pero en mi cómic la ansiedad y el insomnio van ligados, a otro concepto ligado a la sociedad de hoy en día: al de la soledad. El mundo hiperconectado e hiperproductivo puede llevar a la soledad. Mi protagonista está solo, no tiene a nadie, y por eso tiene miedo a morir, porque tiene miedo a que nadie lo vaya a recordar. Y claro, aquí es donde empieza la ansiedad. Si me muero hoy, ¿quién va a venir a mi funeral? Y si nadie viene a mi funeral, ¿cómo puedo morir en paz?

Has dicho que en la preparación de este cómic apuntabas los diálogos en un cuadernillo porque son sumamente importantes en este libro. ¿Eso significa que lo que se encuentra en los bocadillos te importa más que en un fanzine más experimental? ¿Por qué no has trabajado con texto al pie de las imágenes, por qué se tiene que incluir siempre dentro del marco de la viñeta?

Los diálogos me importan mucho en *Dormir es morir* porque es un cómic en el que la historia avanza casi siempre a través de esos diálogos, como una terapia: lo que marca el progreso es muchas veces la conversación en sí. En mis fanzines el texto queda un poco más de lado, porque allí investigo más desde un principio formal, me interesa más la conexión viñeta-narrativa. El texto en *Dormir es morir* lo incluí dentro de las viñetas porque

para mí eran parte del dibujo que conformaba la viñeta y la doble página. Por tanto, aparte de su función narrativa en tanto que texto, eran parte de la composición formal.

Hablamos de tu representación gráfica y la importancia de lo abstracto. Regresando a lo de la unidimensionalidad: a veces es muy icónico y básico tu dibujo. No solo objetos como el sillón que elige tu protagonista, sino también los personajes, y la terapeuta es un buen ejemplo de eso, son casi iconos. ¿Por qué? ¿Podría decir que acabas por mostrar más con menos o que lo abstracto te parece la opción más lógica para imaginar lo abstracto?

De la abstracción lo que más me interesa es que pides al lector que sea colaborador de tu historia. El cómic es siempre un ejercicio de colaboración entre artista y lector, pero añadiendo pasajes abstractos le estás diciendo: «ahora te toca también a ti trabajar un poco». Le haces partícipe de lo que es contar historias en imágenes.

El cómic no deja de ser un sistema de códigos que el artista y el lector comparten, de forma que el artista es el médium que decide qué enseñar y cómo enseñarlo. Como artista, lo que más me interesa es contar historias, pero para mí una historia puede ser muchas cosas, desde algo muy abstracto a algo más «normativo», y mi trabajo siempre va buscando eso: ¿cómo podemos contar una historia? Yo utilizo siempre juegos, reglas, características de otros medios artísticos como la poesía, el ajedrez... La idea es siempre forzar los límites, explorar el lenguaje del cómic. Y este es un trabajo que hago para mí mis-

mo: a veces es más visible y a veces menos, depende de lo que la historia pida.

Experimentas también con el contenido de las viñetas y las formas del marco. A veces eliges solo los bocadillos, otras veces utilizas viñetas dentro de viñetas —no entiendo las miniviñetas mudas de algunas de las páginas 145 a 148, por ejemplo— cuando tratas de visualizar conversaciones profundas, preguntas «grandes» que chocan con el cubierto y las viñetas más pequeñas, además tienen un ritmo interesante estas planchas. Tu técnica me interesa, ¿podrías explicarla?

Para las partes de realidad donde todo es línea fina, eso es todo dibujo a lápiz. Las planchas son en un A3, hago el boceto a lápiz y luego con la mesa de luz hago el dibujo final también a lápiz, con un portaminas un poco barato, así me da un error buscado en la línea: a veces más sucio de lo normal.

Para el sueño, en el capítulo 2 y 5 es también boceto a lápiz y luego la plancha original a tinta. El coloreado gris es hecho con Pro-Markers en la mesa de luz. Los colores en el capítulo 5 son digitales.

En tu entrevista con Vilches y Charles te has autodefinido como «viejo»en», diciendo que no te gusta el ordenador aunque también podría implicar un juego que te lleva a explorar más territorio. Explica cómo se casan el hambre de experimentar y la manualidad/artesanía.

Creo que la experimentación en mí es una actitud, y la manualidad o la artesanía el medio por el cual creas. También

ahora el término manualidad va contrapuesto a la digitalización de los procesos gráficos, se asocia a lo mejor a algo más lento y arcaico, a lo mejor...

Yo dibujo para pensar y pienso dibujando, y el dibujo analógico me ayuda mucho en ello: ser consciente del error, poder tocar el papel, trabajar siempre conociendo el tamaño total del formato en el que trabajo... me ayudan a tener un control más exhaustivo sobre lo que hago.

Un puzzle. Fuente: <https://search.creativecommons.org/photos/e11402f3-e4e9-4cfe-a787-cf77594c9ddd>

Tu manera de organizar la plancha me hace pensar mucho en lo pluridireccional y la idea de Groensteen de que hay lazos también entre viñetas en diferentes tiras o páginas que pueden ser incluso retroactivos. Hay viñetas interrumpidas en tus planchas, te importa claramente toda la página, y parece que estás creando una especie de juego (p. 120) un puzzle como en la imagen anterior. Has reivindicado en alguna entrevista tu espíritu juguetón

en el momento de mirar el cómic como algo que se expande, desde siempre. Un ejemplo de esto se encuentra en tu fanzine *Way Opposite*, en el que ya estabas experimentando con el orden de las viñetas como si estuvieras jugando al ajedrez, cambiando el orden de los versos de la poesía de Harryette Mullen y el de tus viñetas.

Es curioso que menciones este juego, porque en un texto que escribí para mi doctorado, donde le daba vueltas al proceso creativo de *Dormir es morir*, escribí justo esto, que mi idea a la hora de componer las páginas y el *découpage* iba muy ligado a los juegos, ¡y en especial el que tu mencionas! Buenísimo. Pero sí, dejando de lado la historia, lo que más me ocupa el tiempo es decidir qué dibujar y cómo dibujarlo. En otras palabras: cómo hacer el *découpage* y de qué manera. Aquí he jugado mucho con la repetición, intentando reforzar esta idea de la penitencia que sufre el protagonista. Y algo también importante: buscar la simetría en la composición de la doble página para después romperla, para no hacer un dibujo que se cierra en sí mismo. Para esto me inspiré en Hergé, que ponía muchas veces un *cliffhanger* al final de la doble página para que pasases la página rápidamente.

Una curiosidad: en la página 192 encontramos el resumen de una página con tu protagonista como si fuera un recortable, como en los tebeos de antes. ¿Por qué has jugado durante todo el cómic con los gorros y sombreros que lleva tu protagonista? ¿Es un guiño al lector, que tiene que reconocer de qué personaje lo habría tomado prestado?

¿O es una burla de los recortables? Explícanos el porqué, por favor.

Los sombreros no añaden ningún significado a la historia, lo de los sombreros es un pequeño homenaje a Daniel Clowes y a los sombreros de Enid. En *Ghost World* Enid los lleva para auto-afirmarse como chica *cool*, para ser diferente en una ciudad que es muy gris. Aquí lo he girado: mi protagonista no escoge los sombreros, le toca llevarlos. Los sombreros añaden comedia a la historia, algo para mí fundamental en *Dormir es morir*: el drama tiene que ser contado desde la comedia. Era, para mí, la manera más interesante de enfocar todas las reflexiones sobre la muerte y el dormir.

En algunas entrevistas hablaste de que hoy en día «todos cogemos de todo». ¿Te reconoces en alguna corriente o tienes un modelo español/internacional/belga? En tu obra para Kunstwerkt, la portada del libro de regalo, me hiciste pensar un momento en Ever Meulen y Joost Swarte. Pero por otro lado también hay ecos de *Conociendo a Jari* de José Quintanar.

Esta es una muy buena pregunta, pero de difícil respuesta. Ever Meulen y Joost Swarte son dos artistas a los que admiro, aunque se me hace difícil hablar de referencias. Sí que he aprendido mucho de los cómics de Olivier Schrauwen, la abstracción de David Lynch, las palabras de Don DeLillo, los espacios de Francis Bacon...Todas estas afinidades son las que me vienen a la cabeza cuando empiezo un dibujo.

No sé si hay una corriente para esto, pero sí sé que soy un artista gráfico que le gusta

tener un pie en la experimentación y el otro en la narrativa, y me muevo bailando entre estos dos mundos que a veces se tocan, a veces no, y a veces se solapan.

Hablando de Schrauwen, quien formaba parte de tu jurado de máster, junto con Lorenzo Mattotti (qué privilegiado eres), no te has referido a su cómic *De man die zijn baard liet groeien* (Bries, 2010) que tienes en flamenco y del que no entendiste nada pero que te hizo flipar, como el libro que tenías contigo durante la redacción de *Dormir es morir*. ¿A quién más recomendarías que lean los lectores hispanos de nuestro mercado flamenco?

Recomendaría a muchos autores: Thijs Desmet, Lukas Verstraete, Ben Gijsemans, Judith Vanistendael, Ephameron...

El cómic más interesante en Flandes va muy ligado a lo visual, con un amor por el dibujo desmesurado. Es una lástima que mucha de esta obra no esté traducida al castellano o al inglés.

Pregunta típica para el final: ¿ya estás trabajando en otras cosas? ¿Vamos a poder leer más libros largos tuyos? ¿Cómo se va a expandir tu obra? ¿Habrá más cómics de *Gazpacho* que serán el suelo fértil desde el que crezcan tus obras más largas?

Ahora tengo dos proyectos entre manos, un cómic largo y otro en formato fanzine. El cómic largo hablará sobre una historia de amor en un hotel, y el fanzine sobre una habitación con una silla. Quiero explorar cómo contar historias poniendo al espacio como desarrollador de la narrativa. ¡Ya veremos qué pasará!