

«El cómic entra fácil, pero es muy difícil de realizar»

Cuando los organizadores del congreso UCMCómics le presentan como el que más sabe de cómics españoles, él se muestra modesto y dice que conoce a otro que sabe más. Es posible que alguien le supere en conocimiento, pero lo que no se puede negar es que Antoni Guiral es una auténtica enciclopedia viviente, como lo demuestra por ejemplo su obra, *Del tebeo al manga. Una historia de los cómics*, que espera alcanzar los doce tomos y que comenzó a publicar Panini en 2007.

Ha expresado en alguna ocasión que en España no se presta especial atención al cómic hecho en nuestro país. ¿Quién cree que le presta menos atención, los políticos, las instituciones, los periodistas?

Supongo que los que deberían prestar más atención al cómic español son los editores y, seguramente, los políticos también. Yo diría que no es que esté en vías de extinción la historieta española, pero si seguimos así llegará a estarlo. Y es una lástima porque aquí es un referente cultural importante, y no sólo eso sino que también hay una fuerza y una creatividad que yo creo que vale la pena cuidar y desarrollar. Llegar al público no es tan complicado, pero para eso hace falta también la ayuda de los medios de comunicación que no terminan de entender lo que es la historieta. Sólo se publican noticias como que un tebeo se ha vendido por un millón de dólares o sobre algún chaval que lee mucho manga y no sale a la calle.

¿Cómo definiría el cómic para hacer entender su importancia a todos aquellos que todavía no se la ven?

Yo lo definiría como un medio de comunicación. Y es así porque tiene unas herramientas propias para desarrollar unos mensajes, y su principal misión es comunicar en un soporte que también le es propio. Es exactamente igual que el cine, la fotografía, el teatro o la literatura. Otra cosa es que tenga entidad artística, que yo creo que sí la tiene, a veces mejor y otras peor. Así que el cómic también es un arte, como el cine y la fotografía. La más importante de sus herramientas propias es la narrativa específica que tiene el cómic.

En esa narratividad propia basada en el arte secuencial, ¿qué importancia le concede al espacio entre viñetas? ¿Cree que quien controla ese lugar es el que mejores cómics hace?

Como lector cuando pasas la mirada de una viñeta a otra tienes que adivinar qué está ocurriendo ahí, en esa calle que hay entre medias. Normalmente lo sabes de forma inconsciente y eso forma parte de la narración, de la reacción que se busca en ti como lector. Es muy importante cómo domine eso el autor. Ese espacio es como una elipsis en el



cine y sí que creo que quien lo controla es capaz de hacer grandes cómics. Es realmente complicado escoger el plano preciso para mostrar en cada viñeta la esencia de la narración. El cómic es un medio que entra de manera fácil, pero realizarlo bien es muy difícil.

Entre los temas de los que es experto, están los cómics de la escuela Bruguera. ¿Aquellos autores dominaban la historieta?

Muchos llegaron a dominar el arte de la viñeta, entre los grandes están Raf y Vázquez, y podemos añadir a Conte, a Cifré, a Peñarroya, a Escobar, a Nadal y a Ibáñez. La mayoría de los que estuvieron en Bruguera entre 1947 y principios de los sesenta son buenos dominadores del arte de la narrativa. Eso sí, de la específica de humor, de la que implica desarrollar historias en una única página con todo lo que eso conlleva. La mayoría lo que buscan es un gag final, pero hay otros historietistas de humor que consiguen gags desde la primera viñeta.

Escribe usted sobre infinidad de cómics, ¿es coleccionista?

No, a mí no me gusta el coleccionismo. Soy un señor que mira de leer los tebeos, de estudiarlos, de analizarlos y que los necesita para eso, pero por poseerlos no tengo ningún interés especial y es más, no tengo dinero, y ese es un problema.

Aparte de investigar sobre la historieta también es guionista. Su último guión ha sido para 11-M. La novela gráfica. ¿Cómo se enfrenta a un trabajo así?

Esto es un poco complicado, porque lo primero que entendemos es que hay que basarnos en la sentencia. Dentro de ella hay un apartado que habla de hechos probados y junto a Pepe Gálvez decidimos hacer una estructura los dos juntos, una estructura que consiste en seleccionar los hechos probados, ordenarlos cronológicamente e introducir a tres personajes ficticios que sirvan para vehicular un proceso de dramatización. Nos entrevistamos con familiares de víctimas, gente que ayudó con los heridos, policías, periodistas... Lo más importante de este trabajo a cuatro manos es que nos comprometimos a que no apareciera el morbo en la historia y que los familiares de las víctimas no se sintieran violentados.