

A portrait of Gabriel Rodríguez, a man with short dark hair and a slight smile, wearing a dark blue t-shirt and jeans. He is sitting in a chair with his arms crossed. The background consists of vertical wooden slats and a textured wall.

Gabriel Rodríguez, dibujante de *Locke & Key*: “La ficción, la fantasía y el horror también son un intento por articular la realidad”

POR SANTIAGO ORTÚZAR LYON

“Dibujé desde muy chico: algunos de mis primeros recuerdos de niño son sentado dibujando, algo que mis papás siempre me fomentaron”. Así resume Gabriel Rodríguez (1974) sus inicios como dibujante de cómics y novela gráfica, cuya carrera le merecería en 2015 el prestigioso premio Eisner, que se lo dedicó a Themo Lobos. Sus ilustraciones de niño serían solo los primeros pasos en una trayectoria que incluye quince años de trabajo para la exitosa cadena IDW y la coautoría, junto con Joe Hill, de la alabada novela gráfica *Locke & Key*, recientemente adaptada por Netflix.

La llegada de la familia Locke a una misteriosa casa en el pueblo de Lovecraft es solo una de las muchas historias que le sirven de pretexto para regresar persistentemente a las tramas misteriosas e inquietantes que lo obsesionan. El verdadero potencial de sus historias no radica en el suspenso, el horror o el misterio que impregnan sus viñetas, sino en saber contraponer la dimensión fantástica de la existencia con lo íntimo y lo cotidiano. Y es que la ficción, la fantasía y el horror también son, explica, una articulación de la realidad que nos toca vivir.

PRIMEROS PASOS

¿Cómo conociste los cómics?

Siempre me interesó dibujar. Mis primeros recuerdos de niño son dibujando, algo que mis papás siempre me fomentaron. Desde muy chico teníamos en la casa libros ilustrados e historietas. A medida que fui creciendo, fui descubriendo que había distintas líneas literarias, que el cómic como medio daba para distintos tipos de densidad de historias. Hay varias obras de cómic que fueron súper marcadoras, que las releo cada tanto ya sea por la parte estética, por la narrativa, por cómo están estructuradas o todas ellas combinadas. Yo soy el mayor de siete hermanos, y siempre nos llamaron mucho la atención *Tintín*, *Astérix* o *Mampato*, historias de buen estándar artístico y de contenido. El humor histórico de *Astérix* era un vehículo para aprender historia, también con los *Mampato* aprendimos mucho.

A los 13-14 le perdí un poco la pista a los cómics, pero a los 16-17 volví porque ahí encontré los *Sandman* y *La cosa del pantano* de Alan Moore. Más adelante, un amigo me trajo de Estados Unidos *The Dark Knight Returns* de Frank Miller y *Watchmen*, también de Moore. Ahí la cuestión me agarró *heavy* y empecé a conseguir cómic de otros autores. En la universidad leí muchos de Moebius con Jodorowsky. Al final, con el cómic

siempre estuve vinculado, siempre me interesó mucho dibujar, pero siempre como vehículo para contar cosas, estas historias. Entonces fue muy natural el cómic como un desafío creativo en sí mismo. Encontraba fascinante cómo con recursos muy sencillos podías contar muchas historias y sin ninguna restricción de nada. Básicamente, en la página puedes poner lo que sea que quepa dentro. A la hora de concebir una historia, el límite lo tienen tu imaginación o lo que tú quieres contar.

Entonces, a juzgar por referencias como *Sandman* o *Watchmen*, tú más o menos chico ya eras un lector bien adulto...

De hecho, fue mediante esos cómics de terror más adulto de la línea Vertigo [un sello del editor estadounidense DC Comics. Fue creado en 1993 para publicar historias con contenido gráfico para el público adulto] que volví a leer cómic ávidamente. Por ejemplo, *Hellblazer* y *Preacher*. Toda esa línea de Vertigo, que publicaron a fines de los noventa y principios de los 2000, alcanzó autores muy buenos y se arriesgó a hacer cosas que tú en las historietas de superhéroes estándar no ibas a ver.

¿Qué otras historias te marcaron?

Hay todo un arsenal de autores que estoy descubriendo y redescubriendo todo el tiempo. Algunos de los elementales, además de los que te contaba, son el *Incal* de Jodorowsky y Moebius, *La casta de los Metabarones*, *Akira*, *V de Vendetta*. Pero, en literatura, para mí como creativo fue súper importante *Las crónicas marcianas* de Bradbury. Si tuviera que elegir un libro de cualquier tipo para llevarme a una isla desierta sería ese, porque de alguna forma a través de la narrativa de Bradbury pude entender la poesía. Soy un muy mal lector de poemas, me cuesta mucho entenderlos, pero Bradbury me transmitió esa sensación que

la poesía le transmite a los que la leen. También me han inspirado mucho ciertas películas, y más fundamentalmente la música. Para mí, escuchar música es clave para ponerme a tono para dibujar, para lo que quiero representar, escribir. A través de la apreciación de la música hay una experiencia que gatilla procesos creativos con una potencia que casi nada más lo hace.

EL CAMINO A LOVECRAFT

¿En qué momento te dedicaste profesionalmente a dibujar cómics?

Cuando partí trabajando, combinaba arquitectura con ilustración. Con el paso del tiempo, en la medida en que esos encargos se hicieron más estables, especialmente cuando empecé a trabajar en cómic para una editorial extranjera —la editorial IDW—, a los cinco o siete años de carrera, empecé a enfocarme solo en hacer cómics. Empecé publicando cómics alrededor de 2002 y para 2008 ya pude empezar a dedicarme *full-time* solo a hacer cómic con IDW.

¿Cómo hiciste contacto con IDW?

Cuando estaba terminando de titularme y haciendo las primeras pegadas de ilustración me dieron el mail de una editorial española que en ese momento se suponía que publicaba cómic en España y trabajaba para editoriales gringas. Cuando los contacté, me dijeron que estaban cerrando por una crisis editorial espantosa en España, pero me pusieron en contacto con un tipo que buscaba un dibujante para hacer la adaptación a cómic de la serie de televisión *CSI*, por encargo de IDW. Y entré a una especie de licitación con otros dibujantes y terminé ganándola. Esa fue el primer trabajo profesional que hice de cómic, en diciembre de 2002.

Ya estando instalado en IDW, ¿cómo llegas a *Locke & Key*?

Fue un proceso lento. A fines del 2007, IDW se puso en contacto con Joe Hill, porque el *publisher* de entonces de la empresa había leído una colección de cuentos suya. Le gustaron mucho y su idea inicial era adaptar cuatro o cinco cuentos de esa colección en cómic. Pero cuando se juntaron con Joe, él les contó que hace tiempo estaba tratando de sacar adelante una idea original para cómic. Al editor de IDW le encantó el concepto, y sabía lo buen escritor que era Joe: se dio cuenta de que era muy fanático de los cómics desde muy chico y entendía muy bien ese lenguaje. A muchos escritores de novelas, cuando tratan de escribir cómics, no les resulta. Cuando esta idea le llegó a mi editor, él le dijo: “yo sé con quién deberías trabajar”, y le mandó algunas muestras mías, entre otros trabajos.

¿Cómo fueron esos primeros pasos?

Cuando nos pusieron en contacto con Joe, los de IDW me mandaron una síntesis de la propuesta que él había hecho. Eran dos páginas tamaño carta: en la primera, en tres párrafos presentaba cómo se iba a desarrollar la historia en el tomo uno, y en la segunda incluía una lista con siete protagonistas y una descripción de cada uno. Y Joe me dice: “ve qué se te ocurre hacer con esto”. Ahí yo les mandé de vuelta un diseño de la primera de las llaves, un bosquejo de cómo me imaginaba yo la casa, *The Key House*, y un boceto de los personajes. Y a Joe le encantaron; cuando partimos nos dimos cuenta de que los dos queríamos hacer más o menos lo mismo con ese tipo de historia, así que sintonizamos muy bien. Cuando partí trabajando en cómics tenía la idea de eventualmente hacer un trabajo de autor en la línea de lo que Vertigo había publicado en los noventa, y esto era exactamente eso para mí. *Locke & Key* fue la primera vez que me lancé a hacer personajes y locaciones sin referencias. Yo simplemente leí lo que mandó Joe y se me vinieron los personajes

a la cabeza, así que pudimos largarnos de inmediato a hacer la parte visual. Y ya cuando recibí el primer guion me di cuenta no solo de lo buena que era la historia y lo buen escritor que era Joe, sino que el proyecto podía tener un carácter súper especial... Me sentí muy cómodo.

El editor tuvo buen ojo con ustedes, se dio cuenta rápido que iban a funcionar bien...

Fue muy divertido. Cuando empezamos a intercambiar los primeros mails nos dimos cuenta de que teníamos el mismo tipo de humor y nos gustaban las mismas referencias, tanto literarias como de cómic. Fue un proceso de retroalimentación creativa increíblemente natural y fluido desde el comienzo. He tenido la tremenda suerte de que todos los guionistas con los que me ha tocado trabajar son muy buenos, y además muy abiertos a recibir contrapropuestas del encargado de la parte visual. Los libros han terminado mejor de lo que yo esperaba en un principio, en gran parte producto de esa retroalimentación. No hay nada más estimulante para la creatividad propia que trabajar con otro creativo que tú valoras y cuyo trabajo respetas; se crea un ambiente súper grato. Al final del proceso de *Locke & Key*, que terminó alargándose ocho años, terminamos convertidos en mejores amigos con Joe y mi editor, Chris Ryall, porque estuvimos ininterrumpidamente juntos ese tiempo. Nos vimos en persona tres o cuatro veces, pero nos escribíamos correos todos los días.

A doce años desde el primer número, ¿qué significa para ti *Locke & Key* como Gabriel Rodríguez, dibujante ya consolidado e inserto en el medio internacional?

Para mí significó un punto de inflexión, un trabajo en que tuve autoría. Y además se convirtió en algo más grande, exitoso y logrado de lo que ninguno de nosotros se imaginó. Joe le vendió la idea a IDW de que podíamos hacer esta primera miniserie y si nos iba mal podía cerrarla con una segunda miniserie, en realidad algo imposible... pero tuvimos la tremenda suerte de que, desde un inicio sólido pero modesto, apelamos a un

grupo de lectores muy fiel. Y también la editorial vio el potencial que tenía la historia y nos estimularon para que siguiéramos adelante, independiente de las ventas.

EL PRINCIPIO DE HITCHCOCK

Una cosa genial de *Locke & Key* es cómo el horror y lo macabro generan un doble efecto sobre el lector. El horror por un lado espanta, pero también es atrayente. ¿Cómo ves esa dualidad en tu trabajo? ¿Y cómo lograr esas reacciones inversas?

En el caso de *Locke & Key* el horror y el suspenso funcionan porque Joe maneja muy bien el sentido del humor; son los contrapuntos del humor con el suspenso y el terror que hacen creíble la historia. Así se desarrolla un nivel de humanidad muy palpable con los personajes, que al final es clave para que la historia funcione. Es decir, darte cuenta que un personaje debe tener reacciones que no son necesariamente heroicas cuando está asustado, o reacciones desatinadas cuando está incómodo, eso es lo que va generando una sensación de vividez mucho más palpable en la historia. Es algo que en *Locke & Key* hicimos de forma intuitiva al principio y muy consciente al final.

Lo otro es darse cuenta de que en el terror, en el suspenso, es mucho menos importante la sorpresa para el lector de lo que es la sorpresa para el personaje. Para mí fue clave descubrir el principio de Hitchcock: que el suspenso no está en que tú sorprendas al lector, sino que el lector tenga más información que el personaje. Eso es clave, te das cuenta de que la idea no es mostrar cosas, sino de contrastar la posición del que está leyendo y la posición de los personajes de la historia. Es algo de lo que fuimos muy conscientes en el cómic mismo: a pesar de ser muy sacados de la caja, cuando hicimos cambios de estilos gráficos en las historias funcionaba muy bien. Al final eran cambios en la forma en que imponíamos la narrativa del cómic dentro de la historia, no solo a través de lo que pasaba adentro de las viñetas, sino por la forma en que ellas se comunican con el lector.



El horror que aparece en tus historias tiene una relación especial con la vida cotidiana. La idea de que bajo nuestra vida diaria se esconde algo siniestro y terrible que eventualmente se revela, incluso por accidente. ¿Qué lugar ves en tu trabajo para esa relación entre horror y cotidianidad?

La clave es lo bien que funciona someter a estos personajes a una situación de horror sobrenatural, enfrentarse a demonios y monstruos, pero darse cuenta de que, al final, eso no es nada comparado con los horrores que ellos tienen que enfrentar de su propia crisis familiar. Esa contraposición hace muy vívida y cercana la historia a los lectores. Puedes hacer escenas tremendamente extrañas, llevar la imaginación al límite, sin sacar al lector de la historia; al contrario, cuando después se da cuenta de que el conflicto que tiene atormentado al personaje no es el demonio que lo está persiguiendo, sino enfrentarse a que algo que él hizo llevó a que mataran a su papá. Es algo con lo que cualquiera se puede identificar y es un tipo de horror infantil y subconsciente que te lle-

va de inmediato a la parte íntima de la historia. A mí eso me dejó muy en claro el potencial que tiene el medio; saber contraponer la dimensión fantástica con cosas súper íntimas, humanas y cotidianas hace que ese tipo de historias sean muy potentes y cercanas al lector.

Sobre eso último, ¿cómo te relacionas con tus personajes?

La relación es bien personal, porque trato de imaginármelos lo más reales posible. Una de las cosas fascinantes que tiene el cómic como medio es que tú tienes que lograr generar empatía por líneas sobre papel. Necesitas que el lector se olvide de que está mirando dibujos. Eso implica que necesitas poner mucha atención no solo a lo estético sino a la conducta de sus personajes, a sus estados de ánimo, a su forma de tener una expresión corporal propia. En el caso de *Locke & Key*, que cada personaje tuviera un tipo de ropa que lo identificara con su personalidad y además en cada uno de estos personajes uno va poniendo cosas que observa en la vida cotidiana. Una

de las cosas que me exige el trabajar en cómics es que tengo que andar mirando y escuchando a la gente todo el tiempo, porque al final todo alimenta lo que uno hace y a su vez te obliga a ponerle atención a lo que tú quieres que la historia genere en el lector. En ese sentido conviví con los Locke como parte adicional de mi familia, estaba pensando todo el día, y es interesante porque después te das cuenta de que ese tipo de esfuerzo en verdad genera un *feedback*. Me acuerdo que, cuando estábamos terminando *Locke & Key*, me llegó un mail de una lectora que me decía que ella estaba muy agradecida de haberse encontrado con nuestro libro porque, a través de la forma en que Nina Locke había vivido su luto y su duelo, ella había podido superar el duelo de la pérdida de su marido que se había muerto en el atentado de las Torres Gemelas. Entonces ahí te das cuenta de que tener la capacidad de crear ese sentido de realidad es lo que hace realmente potente contar historias por un medio como este.

De hecho, es una de las partes más duras del cómic...

Es triste, sí. Me acuerdo del número en que Nina Locke colapsa y se emborracha... Fue espantoso dibujar ese cómic. Conviví seis semanas con esa mujer que estábamos haciendo pedazos día a día... Más encima es lento: uno se demora un promedio de dos horas y media por viñeta. Terminé agotado. Afortunadamente era el último número del tomo y me podía tomar unas semanas para descansar después, porque terminaba francamente deprimido. Ahí te das cuenta cómo está generándose algo que tú esperas que se genere con la historia.

La impresión más común pareciera ser que la fantasía es un género un tanto infantil, o chatarra, o simple y poco sutil... ¿tú cómo responderías a eso?

Que es un prejuicio. Para mí es un tema de contenido y no de forma. Por eso muchas cosas de la cultura pop tipo “chatarra” pueden dar contenidos desafiantes, estimulantes. Tiene que

ver con ciertos prejuicios culturales y ciertas concepciones de qué es la ficción y la fantasía. Nosotros, al final, vivimos inmersos en una construcción cultural que está llena de elementos que son fantasía. La ficción, la fantasía y el horror también son un intento por articular la realidad. Tenemos algunos prejuicios formales respecto a ciertos temas y eso a mí juicio habla más de una cierta pobreza a la hora de enfrentar nuestro entorno. Tenemos la vista muy poco desarrollada para poder ver más allá. En el fondo, son medios que se transforman en vehículos de empatía con otros seres humanos.

En un contexto en que estamos sometidos a torbellinos de híper información e híper conectividad, algo tan abrumador, que desgraciadamente creo que en el último tiempo nos ha hecho más insensibles en el vínculo con el otro, es inevitable una reacción de auto protección que te contenga un poco de ese tsunami. Algo tan intimista y reflexivo como la lectura permite abrir puertas a eso, y creo que hay un camino por descubrir ahí. Pero, por sobre todo, el desafío es vencer el prejuicio de la forma y darse cuenta de que la forma al final es una herramienta para compartir un contenido, compartir ideas y para conducir debates. Acá uno está planteando posturas. No se trata de ir revelando verdades. **PYC**



El cómic de *Locke & Key*, compuesto por más de una treintena de episodios, fue recientemente adaptado por Netflix.