

EL ILUSTRADOR EN SU PROPIA FANTASÍA

Hace treinta años, cuando el chileno Gabriel Rodríguez imitaba los trazos de sus historietas favoritas, era totalmente impensado vivir del cómic. Hoy es autor junto a Joe Hill de *Locke & Key*, una historia gráfica que fue adaptada como serie de TV y que acaba de ser estrenada en Netflix.

POR ANDREW CHERNIN

Desde el otro lado del teléfono, Gabriel Rodríguez no suena como alguien que haya alcanzado algo extraordinario. Suena, más bien, como lo que un repaso ligero sobre su biografía podría decir de él: un hombre de 45 años, casado hace 18, con tres hijos y un hogar en el sector oriente de Santiago. Y eso pasa porque lo extraordinario de Gabriel Rodríguez no va en quién es, sino más bien en lo que hace y lo que consiguió: vivir de la creación de cómics y que una de sus creaciones no solo conectara con miles de lectores, sino que también terminara adaptándose para convertirse en una serie que ahora es-

trenó Netflix.

La historia parte hace casi cuarenta años, en la casa donde Rodríguez creció. Ahí su padre, el ingeniero Gabriel Rodríguez Lazcano, y su madre, la periodista María Eugenia Pérez, le pusieron a Gabriel hijo y a sus seis hermanos algo que les cambiaría la vida: lápices, papeles y revistas con historietas de superhéroes.

—Me acuerdo que copiaba los monos de esas revistas. Si había un álbum de figuritas de superhéroes, me los regalaban. Cada vez que salían cosas de las películas que me gustaban, como las primeras *Star Wars*, me las compraban y yo iba coleccio-

nando las figuras que iba copiando. Calcaba personajes de *Condorito*, copiaba a Iron Man, Hulk y Conan, el bárbaro. Fue nuestra principal forma de entretenernos. Mi papá una vez nos regaló unos naipes de *Popeye* y copiábamos los personajes durante tardes completas.

Imitando el trazo de otros, Gabriel Rodríguez fue encontrando el suyo y, también, descubriendo las distintas historias que podían nacer desde una viñeta, como le pasó cuando leyó las colecciones de *Mampato*, *Asterix* y *Tintín*, que un tío le trajo desde Europa.

—Me resultó fascinante, porque tanto a nivel de ilustración

como de narrativa era más ambicioso y más sofisticado que ciertas cosas que uno leía en las historietas que venían del mundo norteamericano. Entonces ahí, por primera vez, tuve una visión de que las historietas además de ser algo entretenido, era algo que creativamente también podía ser súper ambicioso. Que era una forma de arte equivalente a la literatura o el cine.

Dice Rodríguez que en ese momento sus padres jugaron un rol importante, porque nunca vieron este interés como una entretención menor.

—Para ellos leer un libro o una historieta era algo valioso.

Fecha: 29-02-2020
Medio: El Mercurio
Supl. : El Mercurio - Sábado
Tipo: Actualidad
Título: EL ILUSTRADOR EN SU PROPIA FANTASIA

Pág. : 5
Cm2: 563,5
VPE: \$ 7.402.114

Tiraje: 126.654
Lectoría: 320.543
Favorabilidad: No Definida



Rodríguez estudió Arquitectura. Su primer trabajo como ilustrador fue dibujando láminas de *Mitos y Leyendas para Salo*.

CATALINA GRIFFIN

Lo consideraban positivo y algo que había que potenciar.

Gabriel y sus seis hermanos menores siguieron dibujando. Una barrera para desarrollar ese talento podría haber sido su colegio, el Verbo Divino, por su formación académica más tradicional. Pero no fue el caso, asegura.

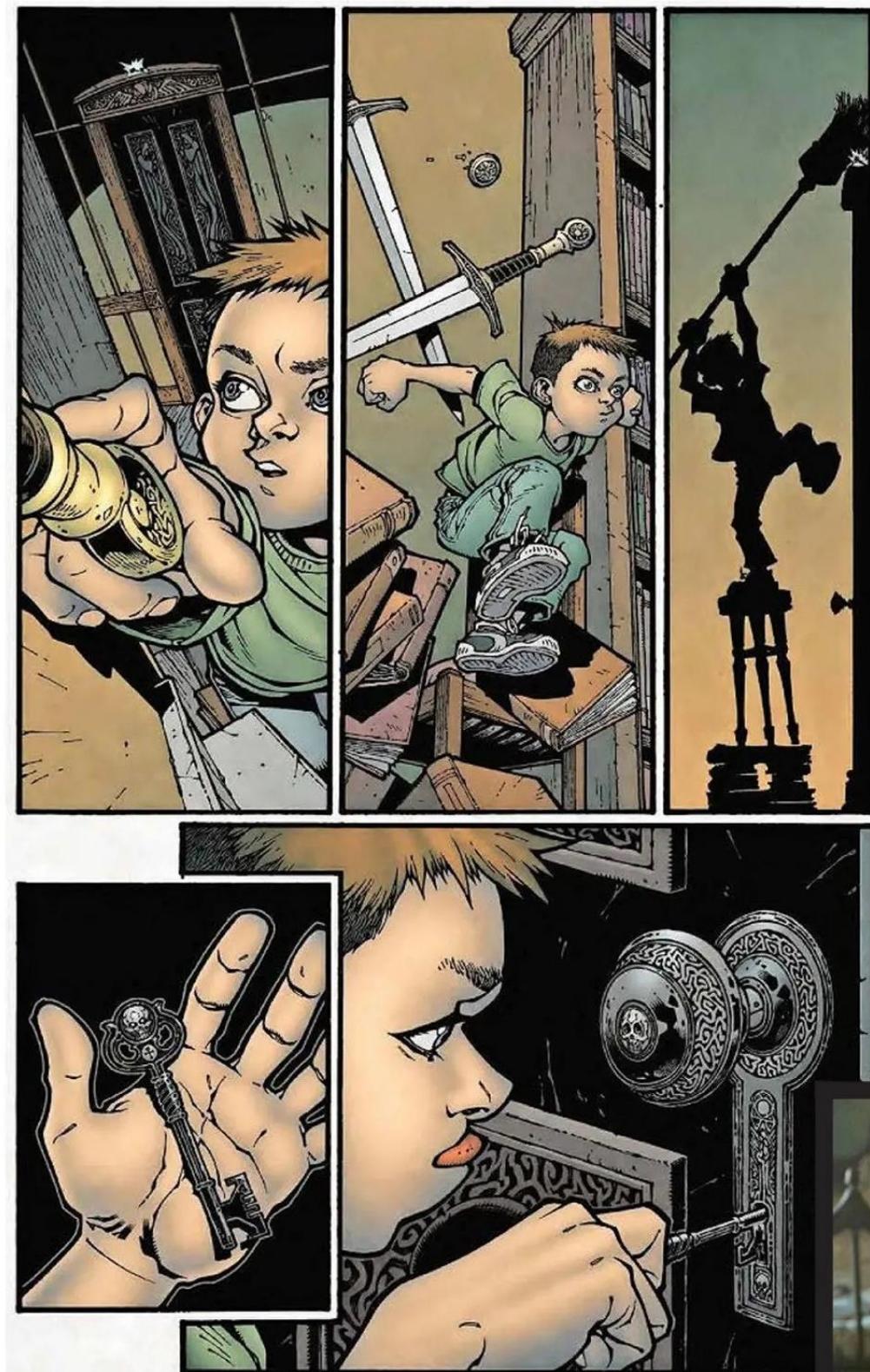
—Los profesores de Arte siempre me estimulaban a tratar de desarrollarme al máximo posible. Y los profesores de otras áreas a veces me pedían hacer material, cosas para las clases, que pudiesen ayudar a los otros compañeros. Y creo que también iba muy de la mano con que yo nunca tuve ninguna dificultad en el colegio: tenía buena memoria, era ordenado, trabajador. Nunca tuve un problema de rendimiento escolar. Creo que eso ayudó a evitar un poco los prejuicios que pesan sobre este tipo de cosas.

La batalla, entonces, no fue contra el resto, sino que contra él mismo. Contra su propia introspección y, a veces, pocas ganas de compartir con el resto del mundo que lo rodeaba.

—Disfrutaba harto estando solo. En la etapa más conflictiva de la primera adolescencia estuve más refugiado en mis propios intereses. Al final, cuando uno se enfoca mucho en dibujar, tiene que concentrarse en observar el mundo y la gente que te rodea. Entonces puede convertirse en un ejercicio reflexivo bien interesante. Creo que eso me llevó a desarrollar una personalidad un poco de viejo chico, de ser en ciertas áreas más...

—¿Mañoso?

—No mañoso, pero me costaba menos hablar con gente mayor que con gente de mi edad. Es algo que te abre oportunidades y te cierra otras. Quizá tendí a usarlo mucho tiempo como muletilla para no tirarme de cabeza a establecer relaciones

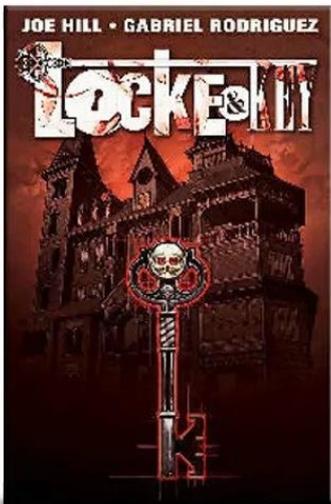
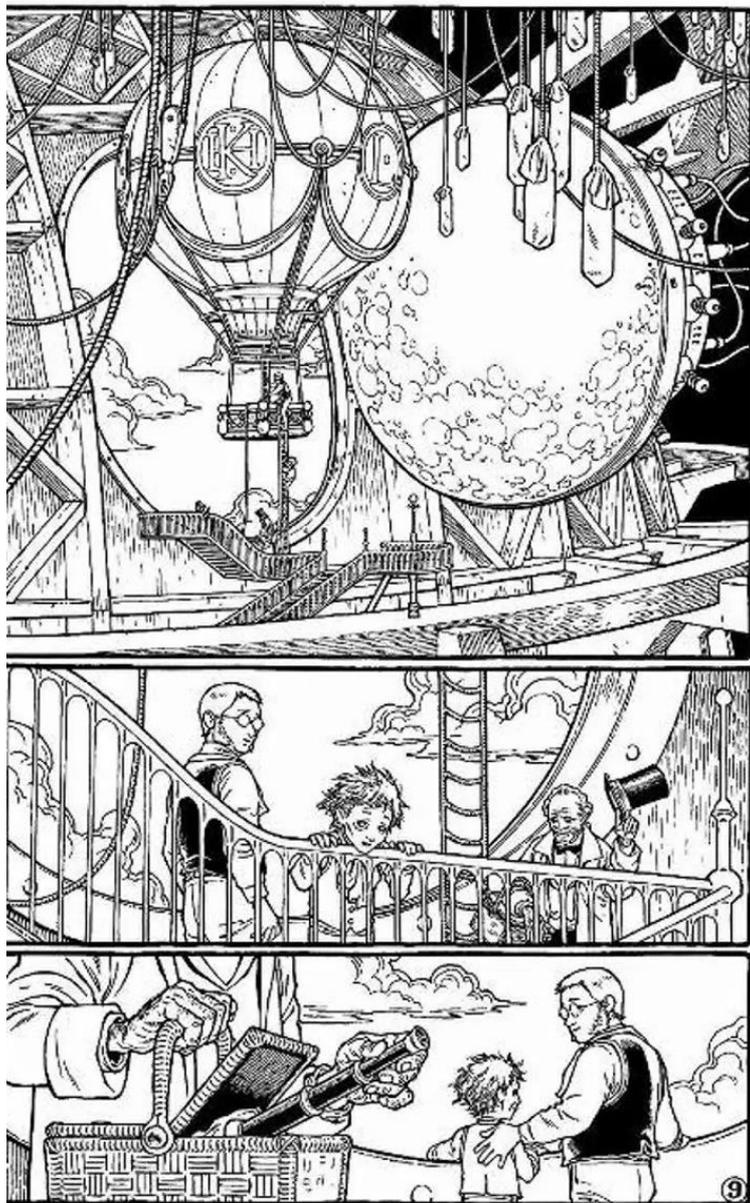


GABRIEL RODRIGUEZ

sociales con mis pares. Quizá me habrá penado un poco después, no lo sé.

—¿Cómo eran tus dibujos durante la adolescencia?

Gabriel trabajó junto a Joe Hill, el célebre autor e hijo de Stephen King, para crear *Locke & Key*. La historia fue traducida a 17 idiomas y describe, a través de la fantasía, cómo un grupo de niños lidia con la destrucción de su familia. A la izquierda, una escena de la serie de TV.



—Siempre me llamó la atención la superstición, la fantasía, los superhéroes. Mi mamá decía: “Esos monos tan raros que te gustan”. Al principio, era por una cosa de aproximación estética, porque cuando tienes la posibilidad de plasmar lo que se te ocurra en un papel, es una cuestión realmente fascinante. Darte cuenta que el único límite es lo que te cabe en la página y lo que tú seas capaz de construir: que no tienes límite de presupuesto ni de dificultades técnicas, ni nada.

—¿Qué personajes te interesaban?

—Los de *Asterix* siempre me llamaron la atención, por el sentido del humor que tenían los personajes y por las relaciones interpersonales que tenían entre ellos. Es un libro fascinante desde el punto de vista de reconstrucción histórica, pero es la dinámica de interacción entre los personajes la que a mí me cautivó. En el caso de *Mampato*, es interesante cómo esa historia funciona fundamentalmente por el nivel de identificación que el personaje produce con el lector, como testigo de todas las cosas que está viviendo; es fuertísimo.

Hubo otra cosa, además. Gabriel Rodríguez vio lo que un dibujo potente podía producir en alguien que no sabía dibujar.

—Entendí que las personas eran capaces de impresionarse por el poder evocativo que tiene un dibujo. Porque es un ejercicio muy simple en cuanto a mecánica: deslizar un lápiz sobre el papel es algo que es como muy ele-

mental, como ejercicio práctico. Pero obviamente requiere una cierta habilidad para poder desarrollarlo con libertad desde chico. Entonces siempre noté la fascinación que les producía a otras personas la forma en que yo dibujaba.

Alejarse del cómic

Gabriel Rodríguez tenía un problema. Quería dibujar, pero a comienzos de los 90, cuando tenía que definir qué estudiaría, no veía una carrera que le ofreciera un camino posible para lograr vivir de eso.

—Lo que siempre me comentaban tanto mi papá como mi mamá era: “Eso no lo sabes ahora. Y lo que tienes que hacer, si en verdad quieres hacer esto, es estar dispuesto a pulirlo al máximo y a esforzarte al máximo”. A pesar de lo improbable y difícil que se veía de momento, nunca me dijeron que no lo intentara.

Rodríguez lo intentó desde la alternativa que más le interesaba: Arquitectura en la Universidad Católica.

—Lo que quería era una herramienta para mejorar algo que a mí me faltaba mucho: ser capaz de hacer proyectos a largo plazo. Porque en las cosas que hacía de chico, como crear historietas o ilustraciones más difíciles, me aburría. Me ganaba el cansancio y las botaba a mitad de camino. Y en Arquitectura tienes que estar un semestre completo desarrollando un proyecto y durante un año entero trabajando un tema.

En esa carrera, Rodríguez también aprendió a representar mejor los espacios y a investigar sobre los temas. El problema fue que, haciendo eso, pasando de taller en taller, no tuvo mucho tiempo para continuar con sus propios dibujos.

—Tuve un período de dos años y medio en que aparte de lo que dibujaba para la escuela,

no podía dibujar nada más. Aunque eso también tuvo que ver con un alejamiento que tuve respecto al cómic. Porque en esa época no encontré cosas interesantes para leer.

Todo cambió cuando se topó con las ediciones españolas de *Sandman*, una serie de historietas del inglés Neil Gaiman que entre 1988 y 1996 cambió la percepción que existía sobre este género.

—Ahí volví a enamorarme del cómic como forma de literatura. Empecé a sentir deseos de volver a este mundo creativo otra vez porque vi que se abrió un campo que yo no pensé que se iba a desarrollar.

—¿Por qué?

—Porque vi que había autores que estaban teniendo un nivel de ambiciones creativas que iban mucho más allá de satisfacer un mercado de publicaciones mensuales. A mí lo que me pasaba, y me pasa hasta hoy, es que siento que hay muchos cómics que cuentan la misma historia una y otra vez. Son puros ciclos que terminan en empate, porque al final todo tiene que volver a cero para poder regresar a la misma historia y que el personaje no se agote. Da la sensación de que no van a ninguna parte.

Ese espíritu lo llevó a crear su primera historieta, cuando se estaba titulando. Era 2001 y Rodríguez hizo algo que hasta entonces no había hecho: ponerse el objetivo de desarrollar una historieta durante un verano y presentarla en una editorial, sin esperar nada más que cumplir con el plazo y mostrarse que podía hacerlo.

—Esa historia era una cosa muy improvisada. Una especie de disrupción de elementos de fantasía en realidades urbanas que partía por una investigación de un asesinato y en torno a ese crimen se descubría a una serie de personas que tenían ciertas

habilidades paranormales.

Cuando Rodríguez entró a la oficina de la editorial para entregarlo, se dio cuenta de que estaban cerrando. La editorial, que se llamaba Dédalo, había quebrado.

—Igual les dejé el material, porque alguno de los editores del grupo podría verlo. Lo bueno es que gracias a lo que mostré, una de las personas que trabajaba ahí me contactó con el equipo de gente que hacía las ilustraciones para láminas de *Mitos y Leyendas*, de Salo, que fue de las primeras pegas de ilustración de largo plazo que pude hacer.

Ese trabajo tuvo que combinarlo con clases universitarias de Arquitectura y encargos de arquitecto e ilustración, para poder generarse un sueldo. Por eso que el riesgo de empezar haciendo láminas, cuando lo que él quería era desarrollar historias y personajes, podía terminar frustrándolo.

—Me di cuenta de que no importaba el tema en que yo trabajaba, si es que era muy fome o muy tedioso. Porque era tal la fascinación que me producían las formas de contar historias que tenía el cómic mismo, que me di cuenta de que en verdad era el oficio que más me interesaba. No importaba lo aparentemente aburrida que pudiera ser la trama. Si me involucraba con la historia, en la forma de contarla, igual me resultaba fascinante.

Dibujar sin dormir

El primer encargo grande le llegó en 2001. Era de la prestigiosa editorial norteamericana IDW, para que ilustrara la historieta que se crearía a partir de la exitosa serie de televisión *CSI*. A pesar de la alegría por haber superado la especie de *casting online*, que le requirió enviar varios dibujos, el mundo en el que se movía la producción le impo-

nía varias limitaciones.

—Era básicamente una historia que se desarrollaba solo en base a conversaciones, en puros ambientes cerrados, en que la ubicación principal era la estación de policía que tenía pocas estéticas a las cuales apelar para generar continuidad en la historia. A través de juegos de cámara y giros de personajes, tuve que tratar de buscar la forma de darle interés visual a una historia que mirada desde afuera no tenía ninguno.

Eso no era todo.

—Por primera vez tuve que trabajar al ritmo de producir 20 páginas al mes. Dormí extremadamente poco en ese tiempo. Con mi esposa éramos profe-

“Ha sido de fuerte impacto poder contar a Joe Hill dentro de mis amigos cercanos, que sea alguien con el que converso todos los días”.

sionales independientes. Sabíamos que eso implicaba someterse a un nivel de carga laboral súper pesado en un principio.

Ese ritmo continuó hasta fines de 2007, cuando su editorial lo puso a trabajar junto a Joe Hill, el célebre autor e hijo de Stephen King, para que crearan *Locke & Key*. La historia publicada entre 2008 y 2012, traducida a 17 idiomas, describe, a través de la fantasía, cómo un grupo de niños lidia con la destrucción de su familia.

—¿Qué puertas te abrió esa serie?

—Hay gente que me ha dicho: “Oye, ¿qué se siente haber logrado que tu cómic llegue a Netflix?”. Eso es algo que no siento como un logro personal, porque tiene que ver con muchas cosas circunstanciales. De lo que sí estoy agradecido y siento como un logro, es de haber sido capaz de crear una historia que despertara un interés suficiente como para que otros creativos, expertos en su área, decidieran llevarla a la vida de otra forma. Y de lo que estoy orgulloso es de haber sido capaz de generar sustento a base de una actividad que hace treinta años era absolutamente imposible pensar que lo fuera. Hace treinta años querer vivir en Chile del cómic era tan raro como querer ser explorador lunar.

La carrera de Gabriel Rodríguez no se detuvo ahí. Desde su oficina en Santiago fue capaz de generar un trabajo que terminó ganando el Premio Eisner en 2015: un galardón considerado el más importante de su industria. Ese reconocimiento, toda la vida que recorrió para conseguirlo, sí lo cambiaron, admite.

—Me di cuenta de que esta introspección es algo que yo tenía que desarrollar. Afortunadamente lo hice. El estar trabajando en estas pegas a distancia, en que he logrado establecer vínculos afectivos intensos con personas a las que físicamente puedo ver muy poco, también me ha abierto una ventana en mi desarrollo personal que yo no esperaba tener. Ha sido de fuerte impacto en mí poder contar a Joe Hill dentro de mis amigos más cercanos, que sea alguien con el que converso todos los días, pero que veo con suerte dos veces al año. Te das cuenta cómo a través de una pasión común, uno es capaz de construir lazos si se preocupa de hacerlo. S