

NO

CONTROLA

SU FORMA

DE SER”

Daniel Clowes

NOVELISTA GRÁFICO

Daniel Clowes, referente mundial de la literatura gráfica y del cómic, ofrece en sus obras una mirada incisiva sobre la juventud y su relación con el mundo adulto, explorando las tensiones y desencuentros que surgen en el diálogo intergeneracional en obras como *Ghost World*, *Paciencia* o *Monica*. Sus personajes jóvenes, a menudo cínicos, desilusionados y en búsqueda de su identidad, chocan con un entorno que perciben como inauténtico o desgastado, generando un retrato complejo de la lucha por conectar entre generaciones.

TEXTO: ÁNGEL L. FERNÁNDEZ FOTOS: BEGOÑA RIVAS

Daniel Clowes (Chicago, 1961) es una de las voces más icónicas e influyentes del cómic en todo el mundo. Con un estilo inconfundible y una visión crítica y sarcástica de la sociedad contemporánea, Clowes ha creado personajes inolvidables y ha retratado el desencanto y las complejidades de la vida urbana y suburbana a través de obras como *Ghost World*, *David Boring* y *Como un guante de seda forjado en hierro*. Su carrera alcanzó una dimensión internacional con la adaptación cinematográfica de *Ghost World*, que coescribió con el director Terry Zwigoff, y continúa evolucionando con proyectos como *Monica*, su nueva novela gráfica. Ahora, gracias a la editorial Fulgencio Pimentel, Clowes presenta un integral de *Bola Ocho*, recopilando toda la serie que definió el cómic *underground* en los años 90 y que ha marcado a varias generaciones de lectores.

Nos reunimos con el autor en el Museo Reina Sofía de Madrid. Clowes nos recibe con su habitual humildad y sentido del humor. En un ambiente distendido, se muestra cercano y reflexivo, compartiendo ideas y recuerdos con generosidad. Desde anécdotas sobre sus inicios en el cómic hasta su visión de la sociedad actual, la conversación fluyó como una extensión natural de su arte. Es una oportunidad única para ahondar en la mente de un autor que ha sabido capturar las sombras, la ironía de la condición humana y el desencanto generacional. Clowes ofrece una profunda reflexión sobre las expectativas culturales, el paso del tiempo y la lucha por el sentido en una sociedad cambiante. “La gente no controla tanto su forma de ser”, afirma durante la conversación.

Como Bola Ocho, ¿crees que la vida se parece más a un golpe de suerte o a un accidente a punto de ocurrir?

Es, sí, una serie de accidentes. Todos podemos mirar hacia atrás en nuestras propias vidas e imaginar que, si hubiéramos tomado una pequeña decisión

diferente en momentos críticos, estaríamos viviendo vidas completamente distintas. Y eso es, al final, de lo que tratan las historias: es casi como tomar todas esas cosas que son divertidas y definitivas, y explorar las posibilidades de la vida para descubrir la versión más interesante de ellas.

Tu historia en los cómics comienza con Strange Adventures #161...

No fue la primera cosa que vi, pero era un cómic que mi hermano tenía y que descubrí cuando tenía tres o cuatro años. No estoy seguro de por qué me afectó tanto emocionalmente. La portada mostraba a una familia bajo un sol abrasador, había una fuente para beber, y todos decían: “Oh, estamos tan sedientos”. Pero, de alguna manera, el agua estaba congelada. Fue la primera paradoja a la que recuerdo haberme enfrentado, y me afectó tanto que me puse a llorar y golpeé mi cabeza contra la pared, buscando aliviar el dolor de ver esa imagen. Mi madre estaba muy preocupada. Pienso en eso y en cómo esa imagen me afectó de aquella manera. Eso demuestra por qué me atrae tanto. Y, años más tarde, un amigo mío, que dirige una casa de subastas de arte del cómic, me dijo: “Sabes, esa portada va a estar a la venta, el dibujo original”. Así que ahorré todo mi dinero y ahora la tengo. Me encanta, la miro casi todos los días, justo encima de mi mesa de dibujo. Sentir esa conexión con esa imagen, ver dónde el artista borró cosas, es muy mágico.

Luego aparece en tu vida Jack Webb y su Dragnet y cristaliza en Lloyd Llewellyn. ¿Crees que Lloyd Llewellyn podría haber resuelto algún caso en un cómic mainstream, o su sarcasmo y sus gafas de sol habrían sido demasiado subversivos para el gusto popular?

Sabes, en cierto modo, siento que ese fue mi personaje más comercial, y por eso nunca quise hacer nada más con él. Era muy joven cuando lo creé, tenía unos 23 o 24 años, y no pensé

mucho en ello, solo que el nombre era divertido porque tenía muchas “L”. Eso era literalmente todo, sé que es difícil de pronunciar. Quería algo donde pudiera reciclar mi amor por el viejo cine negro, los programas de televisión, cosas por el estilo. Conocía tan bien ese tipo de diálogos y ese mundo, que me sentía muy cómodo haciéndolo. Pero en cierto punto reflexioné: “Bueno, en realidad quiero hacer algo más ambicioso”. Así que me alegra que no se hiciera muy popular, porque podría haberme quedado atascado haciendo eso por el resto de mi vida. Otro golpe de suerte.

Mudarte de Chicago, una ciudad sombría y horrible, a una ciudad soleada como Oakland, ¿cómo ha influido en tus personajes?

Bueno, Oakland es... bastante lúgubre también. Creo que me gusta Oakland porque es como el Chicago de California. Es más industrial, no es San Francisco, así como Chicago no es... Nueva York. Pero me siento seguro en California. Nunca me sentí seguro en Chicago. Siempre sentía que no pertenecía allí. Era un lugar amenazante. Crecí en un ambiente donde, de camino a la escuela, me golpeaban, me robaban el almuerzo, cada bicicleta que tuve me duraba un día... Era realmente una zona con mucha delincuencia. Y en Oakland, aunque tenemos nuestros propios retos, siento que me siento en casa. Siento que, si hablo con alguien en la calle, compartimos los mismos valores, de una forma que no he sentido en otros lugares. Es chocante ir a otro estado

de EE. UU. y, de repente, darte cuenta de que la gente no tiene ni idea de lo que estoy hablando.

¿Y cómo elegiste Oakland?

Bueno, es donde está la famosa Universidad de California en Berkeley. Mi esposa estaba haciendo su doctorado en Literatura Inglesa allí, así que... yo estaba feliz, era un buen lugar al que mudarse. La habría seguido a cualquier ciudad horrible, así que tuvimos suer-

“ NUNCA ME
ATRAJO EL
CORREO
ELECTRÓNICO.
HAY ALGO
ESPECIAL
EN ESCRIBIR
UNA CARTA,
ENVIARLA,
PONER TU
CORAZÓN EN
ELLA ”

te. Y una vez que se graduó, podríamos habernos ido a cualquier parte, miramos el mapa entero y decidimos: Bueno... ¿qué nos gusta de aquí?

Muchos de tus personajes son personas rozando la personalidad límite inmersos en eternos desencantos existenciales. Los consigues describir con una agudeza brutal. ¿Eres muy buen psicólogo o anidan en tu interior esos personajes de tal forma que si hubieras

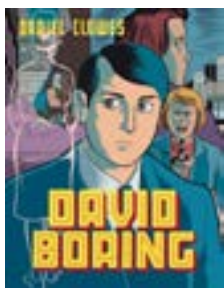
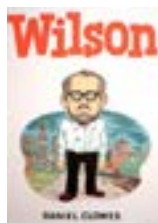
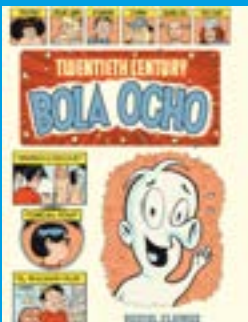
nacido con 50 neuronas menos serías uno de ellos?

Lo soy. Es gracioso, porque en mis primeros cómics no tenía una conciencia clara de la neurología frente a la psicología, y pensaba que todo era psicológico, que todos actuaban de una manera determinada por su crianza y las decisiones que tomaban a lo largo del camino. Era mucho más fácil culpar a cada persona por su personalidad. Pero luego, a medida que fui creciendo y aprendiendo sobre condiciones neurológicas y otros aspectos, especialmente al criar a un niño y ver cómo desde el principio tiene su propia personalidad sobre la cual uno casi no tiene control, comprendí que la gente no controla tanto su forma de ser. Eso lo hace menos divertido en cierto modo, porque tienes que incorporar eso en tu escritura para empatizar realmente con las personas sobre las que estás escribiendo. Creo que es muy importante entender lo que no pueden controlar.

Uno de mis personajes favoritos es Tina de Como un guante de seda forjado en hierro.

¿Puedes contarnos algo de Tina que no se conozca?

Tina... Sabes, creo que Tina es casi la única persona realmente buena en cualquiera de mis cómics. A ella le ha tocado la peor mano posible en la vida y, sin embargo, tiene una dulzura genuina. Es uno de los pocos personajes por los que siento emociones puramente positivas. El final de ese libro es como darle un final feliz, algo que nadie más obtiene. ■■■



JUVENTUD, MALDITO TESORO

Daniel Clowes es uno de los novelistas gráficos más importantes de nuestros tiempos. El impacto masivo que tuvo en la generación X con *Ghost World* (1993-1997; Ediciones La Cúpula, 1999), su obra más popular, fue impulsado por su adaptación al cine en 2001 (su guion fue coescrito por el propio autor y estuvo nominado en los Oscar de ese año. Sus protagonistas fueron Thora Birch, Scarlett Johansson y Steve Buscemi). La obra narra la historia de dos adolescentes inadaptadas que exploran el mundo mientras lidian con la transición hacia la adultez y su relación con un coleccionista de discos solitario de mediana edad. En esa obra se encuentran (casi) todas las características que han hecho único a Daniel Clowes: un estilo gráfico detallado, personajes profundamente introspectivos y una visión satírica y crítica de la sociedad contemporánea. Su trabajo explora temas como el aislamiento, la alienación y la búsqueda de identidad. Ha recibido numerosos premios, incluyendo varios premios Harvey y Eisner, y su influencia se extiende a otros medios, como el cine y la literatura. A lo largo de su carrera, Clowes ha redefinido el papel del cómic como medio para la narrativa adulta y experimental.

Nacido en 1961 en Chicago (EE. UU.), Clowes estudió en el Instituto Pratt de Arte en Nueva York, donde comenzó a forjar su identidad artística. Su carrera despegó en los años 80 con la publicación de la revista de cómics *Eightball*, una serie antológica en la que presentó algunas de sus historias más emblemáticas como *Como un guante de seda forjado en hierro* (1995), *Ghost World* (1999), *David Boring* (2002), *Pussey!* (2006), *Ice Haven* (Reservoir Books, 2006), todas publicadas por Ediciones La Cúpula, y *El rayo mortal* (2013) y su primera novela gráfica original *Wilson* (2010), publicadas por Reservoir Books. Los títulos más recientes de Daniel Clowes, ya convertidos en acontecimientos literarios de primera magnitud, son *Paciencia* (Fulgencio Pimentel, 2019), "un viaje mortal por el tiempo y el espacio hasta las esencias del amor eterno", en palabras del autor, y *Monica* (Fulgencio Pimentel, 2023), una obra en la que homenajea a su madre y a los cómics de género que marcaron su infancia.

"... El primer número ha sido repulsivo, hipnótico, ofensivo, etc. Me daba asco hasta tocar las páginas... Sigue así...". Se trata del primer tuit del siglo XX hablando de *Bola Ocho*. ¿Lo escribiste tú? ¿Qué te aportaba esa relación directa con los lectores tan típica de estos momentos?

No, es una carta real. En toda *Bola Ocho* inventé una o dos cartas, y eran solo bromas para amigos, cosas que nadie más podría entender. Pero todas esas cartas eran cien por cien reales. Ojalá las hubiera escrito yo.

¿Qué te dio esa relación directa con los lectores, tan típica de estos momentos?

Cuando empecé a hacer la revista, de repente gente de todo el país se ponía en contacto conmigo. Podías notar que muchos de ellos eran el bicho raro aislado en su pequeño pueblo y, al recibir el cómic, pensaban: Finalmente, alguien me entiende. Recientemente encontré una caja con esas cartas, las guardé todas. Muchas de ellas tienen hasta 20 páginas, gente que finalmente encontraba a alguien con quien conectar, y me contaban cada detalle de su vida. No eran solo una o dos personas, sino cientos, escribiendo cartas de 20 páginas.

¿Y qué haces con esas cartas?

Las tengo, y casi siento que debería hacer un libro o algo así, porque es una cultura tan perdida. Sentía una gran responsabilidad por leerlas y responder a todos. Me veía como el eje central para toda esa gente. A veces encontraba a dos personas en la misma zona y les enviaba la dirección del otro para que se conocieran, porque no había nada parecido en ese momento. Y luego, literalmente, el día que llegó el correo electrónico, todo cambió. Todos podían encontrarse entre sí fácilmente, y fue como: "Ya no me necesitas, ya no te necesito". Nunca me atrajo el correo electrónico. Hay algo especial en escribir una carta, enviarla, poner tu corazón en ella. En cambio, escribir

un *e-mail* es tan fácil que nunca me daría la misma satisfacción. Antes iba al buzón y encontraba 15 cartas escritas a mano; era como tener Navidad cada vez que abría una de esas cartas. A veces, incluso derramaban purpurina... Era algo mágico.

¿Y qué hay de ti en tus personajes?

Siempre hay algo de mí en cada personaje, incluso en los más horribles. Intento escribirlos, habitarlos, entender y procesar quiénes son. Y en ese proceso, inevitablemente se filtran partes de mí. Si tengo que escribir a un personaje muy enfadado, trato de encontrar mi propio lado que se enojaría por algo y elimino las partes que lo contrarrestarían. A veces pienso que un personaje no es tan personal, pero luego lo releo y me doy cuenta de que está diciendo cosas que literalmente he dicho yo en algún momento. Es mucho más personal de lo que pensaba.

¿Y cuál es el personaje que más se parece a ti?

Probablemente Monica.

Para una de tus lectoras "o no hay tanta diferencia entre hombres y mujeres, o eres una mujer que firma con pseudónimo".

Conocía muy bien a mi esposa y a las mujeres con las que fui a la escuela de arte, cada una con una personalidad propia. Pero, en realidad, estaba escribiendo mis propios pensamientos, los pensamientos que tenía de adolescente y joven. Filtrarlos era casi como pasar mi voz a través del filtro de Enid; podía escuchar la voz de ese personaje. Algunos personajes simplemente cobran vida, sabes quiénes son y ni siquiera tienes que esforzarte por escribir como ellos, solo los oyes en tu cabeza. Esa es la única explicación.

Enid nunca pierde la oportunidad de señalar lo mucho que odia a los chicos *pseudobohemios* ¿a quién odiaría Enid en esta época de Instagram y TikTok?

Probablemente odiaría todas esas cosas. Quiero decir, sería una de esas personas raras que no están en línea para nada, como yo, que no estoy en las redes sociales. Puede que expresara su desdén hacia ellas, pero quizás en secreto echaría un vistazo a TikTok de vez en cuando, aunque realmente no creo que pudiera existir en este mundo. No está hecho para ella; creo que estaría muy deprimida. Sí, el momento en el que vivía era el adecuado para ella.

Una década después de la publicación de *Ghost World*, hiciste dos páginas especulando sobre la vida de Enid y Rebecca en *¿Dónde están ahora?* A punto de entrar en la cincuentena y en la menopausia, ¿dónde están ellas ahora?

Todo el mundo me ha pedido que no haga una secuela de *Ghost World*, y estoy de acuerdo. Esa es la historia. No tengo otra historia para ellas. No sé qué les pasa, y creo que, si lo supieras, tal vez arruinaría la primera historia. Hay un caso en Estados Unidos con el libro *Matar a un ruiseñor*, un libro muy querido sobre el racismo en el sur que todos los estudiantes en Estados Unidos deben leer. Luego, encontraron otro libro que la autora había escrito con el mismo personaje, como una secuela, y lo publicaron tras su muerte. Resultó que el personaje estaba en el Ku Klux Klan, y eso arruinó el impacto del primer libro. Es como... ella no quería que se publicara, y yo estoy con ella.

"¡Hijos de papá que dibujan peor que tu hermana de siete años!". "¡Profesores, antaño artistas famosos, incapaces de enseñar a ladrar a un perro!". "¡Féminas artistas egocéntricas y neuróticas que se hacen su propia ropa!". ¿Cómo se lo tomó el Instituto Pratt Art School Confidential? Y tus compañeros ¿se reconocieron?

No, no, no... y ese ha sido el misterio de mi vida, porque los dibujos son tan... poco específicos. Asumo que algunos de ellos han oído hablar

" SIEMPRE HAY ALGO DE MÍ EN
CADA PERSONAJE, INCLUSO
EN LOS MÁS HORRIBLES "

del cómic, pero no tengo ni idea. Nunca he escuchado nada al respecto. Sé que Pratt está muy interesado en que yo sea uno de sus exalumnos notables. Siempre están en contacto conmigo, y durante años lo he evitado. Pensaba: “Eso es demasiado embarazoso, especialmente desde que hice ese cómic”. Pero, no sé, ahora que mi hija ha ido a la universidad y tiene su gorra de béisbol y todo eso, pensé: “Oh, tal vez debería volver”. Así que quizás algún día vuelva. En realidad, me lo pasé muy bien allí. Solo estaba enojado con todo el sistema en ese momento. Cuando fui, el instituto todavía estaba en la fase final del expresionismo abstracto y el arte conceptual. Me gustan, pero no era lo que yo quería hacer. Yo quería dibujar cómics, aprender perspectiva, rotulación... y ellos estaban como: “¡¿Qué?!!”. No tenían ningún interés en enseñar eso, así que fue muy frustrante.

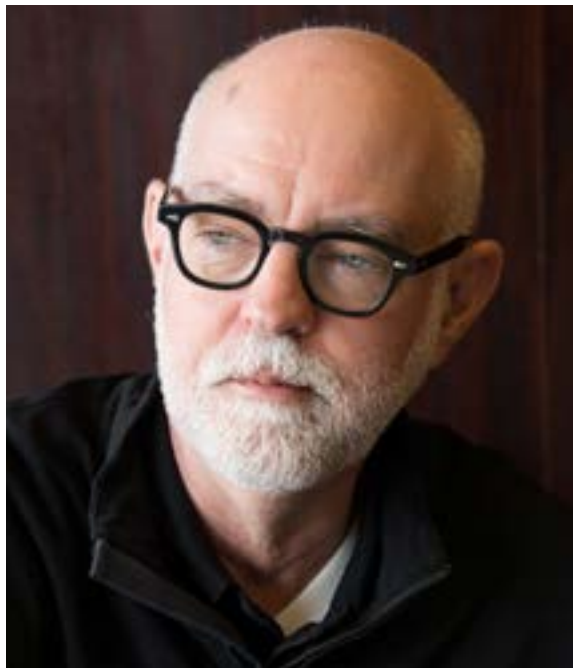
¿Se considera ya el cómic como un arte mayor en este tipo de instituciones?

No. Ya sabes, los cómics no están hechos para estar en una pared; están hechos para ser leídos en un libro. Es una adaptación un poco incómoda para los museos. Pero dicho esto, para mí hay algo mágico en leer un cómic y luego ver esa misma página en una pared. Es algo muy emocional, diferente a ver una pintura. Una pintura la experimentas una vez; está en el libro y no puedes interactuar más con ella. Pero leer un cómic, involucrarte emocionalmente y luego ver la página original... eso tiene un impacto especial. Espero que los museos exploren más ese enfoque.

¿Y tienes alguna página favorita que enviarías a un museo?

Lamentablemente, cuando era joven,

una de las pocas formas de ganarme la vida como dibujante era vender páginas, especialmente cuando apenas comenzabas. Vendí casi todas las páginas de los cómics por nada, unos 50 o 100 dólares cada una. Así que, todo está por ahí. Pero muchos de mis primeros trabajos han sido adquiridos por un coleccionista en EE. UU. que quiere hacer un museo de arte de historietas. Quizás terminen allí algún día.



Has marcado a una generación de lectores con aquella historia del número 14 titulada *Sobre el deporte*. ¿Se podría dibujar algo así hoy en día, sin miedo a morir a manos de un pirado?

Hace años, un pequeño periódico de Texas me llamó y me dijeron: “En nuestra ciudad, el equipo deportivo quiere que el Gobierno construya un estadio”. Todo el mundo estaba encantado con la idea, pero el problema era que iban a utilizar fondos destinados al bienestar, a la educación y al departamento de bomberos para construir ese estadio. Este pequeño periódico estaba argumentando en contra, cuestionando por qué los de-

portes deberían recibir esos fondos. Entonces me preguntaron: “¿Podemos publicar su historia en nuestro periódico?”, y yo les dije: “Sí, claro, adelante”. Y hubo disturbios. La gente arrancaba el periódico de las máquinas y lo tiraba. Fue genial, y yo estaba muy feliz de no estar allí.

Monica es un retrato inquietante de una sociedad marcada por teorías de conspiración, cultos y un inminente sentido apocalíptico. ¿Es un reflejo de la sociedad moderna americana?

Bueno, quería que *Monica*, toda la historia, transcurriera durante su vida, y que cada capítulo representara una época distinta en la vida de la protagonista. Es como si el mundo exterior habitara esa historia, pero sin que se trate directamente del mundo exterior. Espero que, a lo largo de todo el libro, sientas esa sensación de fatalidad inminente. El accidente a punto de ocurrir, una vez más. Exactamente. ¿Qué hay a la vuelta de la próxima esquina?

¿Conoces a algún autor español de cómic que te guste?

Bueno, mi favorito, que creo que falleció hace poco, era Martí. Hacía un cómic llamado *Taxista* y dibujaba como el artista de tiras americano Chester Gould. Eran historias de un taxista trastornado, y para mí son alucinantes. Me encantan esos cómics.

Notas

¹ *Art School Confidential* es un cómic corto en blanco y negro de cuatro páginas creado por Daniel Clowes. El cómic es una sátira de las academias de arte estadounidenses, presentada de manera sensacionalista y basada en las propias experiencias de Clowes en el Pratt Institute.