Casa de Oración Nº2
Mark Richard
Dirty Works

7

Mark Richard está considerado por muchos uno de los grandes escritores de la Norteamérica actual. Guionista de cine y televisión, poeta, novelista y escritor de cuentos, en 2011, se decidía a publicar una especie de autobiografía que sorprendía a todo aquel que no conocía su historia. Americana, muy americana, busca en los bajos fondos del ser humano, en lo grotesco a veces, para remover los sentimientos del lector.
—EDUARDO IZQUIERDO

The New Analog
Damon Krukowski
Alpha Decay

7

A partir de una serie de artículos, en ocasiones algo inconexos, Krukowski (batería de Galaxie 500 y Damon & Naomi, periodista y activista cultural) intenta explicar en este ensayo cómo nos enfrentamos al hecho sonoro en el actual momento digital, y hasta qué punto lo analógico sigue teniendo sentido en un universo dominado por los teléfonos móviles y las suscripciones premium.
—LUIS J. MENÉNDEZ

Algo en la sangre, la biografía secreta de Bram Stoker
David J. Skal
Es Pop

9

Skal, autor también de los imprescindibles ***Monster Show Una historia cultural del horror*** (Valdemar, 08) y ***Hollywood gótico*** (Es Pop, 15), realiza un sorprendente retrato del escritor irlandés (un gigantón de casi metro noventa de sexualidad ambigua, que se pasó media infancia postrado en la cama y vestido como una niña), de todas las influencias que le llevaron a escribir Drácula y la importancia y la influencia posteriores del personaje. —XAVI SÁNCHEZ PONS

LIBROS

Gerard Way

Del escenario al papel

"Ganar un Eisner supuso uno de los momentos de los que me siento más orgulloso en mi vida"

Aunque solemos relacionarlo más con el mundo del rock por sus años como líder de **My Chemical Romance**, Gerard Way se ha convertido –desde que publicó The Umbrella Academy- en uno de los más populares y renovadores guionistas del cómic estadounidense actual. Ahora le entrevistamos aprovechando el lanzamiento de ***La patrulla condenada*** en España de la mano de ECC.

Hemos empezado a leer tu serie de *La patrulla condenada* (*Doom Patrol*) en España. ¿Cuál fue el reto más difícil a la hora de seguir lo que había hecho Grant Morrison con esos personajes hasta ahora y poder hacerlos tuyos?
Creo que el reto vino de intentar darle un giro al pasado y a la rica historia de Doom Patrol, y al mismo tiempo intentar hacer algo nuevo. En cuanto a escribir alrededor de los viejos personajes, algunos de los que Grant creo, le pregunto a él para obtener más información o analizo las reediciones, pero últimamente Nick y yo preferimos pensar en encontrar la que sería nuestra versión personal de lo que deberían ser esos personajes y en la forma en la que podemos llevarles a un nuevo lugar. He intentado mantenerme al margen de cualquier influencia exterior e incluso me retiré de las redes sociales. Pero es que el propio Grant me dijo que tenía que "encontrar 'the new weird'", así que le he dedicado mucho tiempo a eso.

—Obviamente, descubrí tu trabajo en el mundo del cómic después de conocer tu faceta musical, pero tan pronto como *The Umbrella Academy* se publicó en España, me encantó tu trabajo. Buenos personajes y una historia muy fresca. ¿Podrías decirme qué es lo que te ha hecho seguir en el mundo del cómic?
Los cómics son algo de lo que jamás me alejé. Los adoraba conforme iba creciendo y tan pronto como me hice mayor vi la gran cantidad de posibilidades que podía dar el medio. He escrito cómics desde que tenía quince años de edad. Usaba la vieja máquina de escribir de mi abuela y después fui a la Escuela de Artes Visuales para estudiar exclusivamente cómo hacer cómics, lo que me llevó a hacer unas prácticas en DC bajo la supervisión de mi profesor, Joey Cavalieri. Tras esos años, con la banda haciéndose más y más grande y girando continuamente, me encontré con un montón de tiempo muerto antes de las actuaciones, con lo que quería utilizar ese tiempo para hacer algo productivo y reconectar con esa faceta mía artística. Empecé a soñar y a diseñar los personajes que acabarían formando ***The Umbrella Academy***.

—¿Y qué me dices de ganar un Eisner, uno de los más grandes galardones del mundo del cómic, con la serie?¿Qué significó para ti?
Ganar un Eisner supuso uno de los momentos de los que me siento más orgulloso en mi vida. Y teniendo en cuenta que los cómics son mi principal pasión, significó mucho más que ganar cualquier premio musical.

—Has trabajado y formado equipo con artistas como Gabriel Bà, Nick Derington y Michael Avon Oeming. Siendo tú mismo artista, ¿cómo decidiste con quién trabajar?
Por lo que respecta a los artistas con los que colaborar, primero pienso sobre la historia y el tipo de dibujo que mejor puede sentarle a lo que quiero contar. Después viene la búsqueda de alguien con quien puedas conectar, alguien que también sea buena persona, alguien con quien también te apetezca salir por ahí a tomar algo. El talento juega un papel muy importante en todo esto, es cierto, pero no creo que sea más importante que la habilidad de conectar con un artista.
—JOAN S. LUNA

Más en www.mondosonoro.com