

# GREGORIO MURO HARRIET, guionista de comic y cine animado: “El Zintzotasuna fue mi escuela”

— Andoni Arabaolaza Oruezabala —

**E**stá ahí, apoyado sin filtros, ni ningún tipo de material artístico. Volúmenes, libros, páginas y viñetas. Y salta de una de ellas sin pereza y con gran decisión; sin ocultar nada y con ganas de contar. En definitiva, busca realidades, ficticias o no, y las refleja en la vida cotidiana. No es el Corto maltés, ni Tintín, ni el Capitán Trueno, ni mucho menos el Príncipe Valiente, tampoco Spirit, ni Little Nemo ... Se llama Gregorio Muro Harriet, guionista de comic y cine.

Es la página 23, del volumen primero. Se disfraza del personaje más carismático de la historia, salta de la viñeta y se nos presenta:

*“Me atrae mucho la aventura, el suspense. Llevo trece años en la jungla del comic. Soy romántico. Me va la marcha. Tengo 38 años. Empecé por hobby y se convirtió en profesión. En el 78 publico mi primer comic en la editorial Erein: Iker eta Ixone. Mido 1,84. Mis txokos preferidos, Oarso y Santa Bárbara. Guionista principalmente de comic y dibujos animados. Dejo volar la imaginación. Vivo en la actualidad en Urnieta, desde el 78. Calzo un 43-44. No practico ningún deporte. No me gustan los super héroes. Firmo como Muro, y también como Harriet. Aconsejo ver la serie francesa XIII. Me gusta compartir los momentos. Tengo contestador automático. Soy artesano, no artista plástico”.*

Gregorio, el personaje de esta primera secuencia, da marcha atrás en la historia para recordar ciertos momentos puntuales de su galáctica:

*“Cuando viví en la calle Mayor recuerdo que el tranvía tocaba en su llegada la campana. Luego pasé a Oarso y después a Urnieta. Ese*



Portada del primer comic de Gregorio: Iker eta Ixone.

*era mi txoko, mi entorno campestre. Allí hacíamos nuestras correrías, la hoguera de San Juan. Siempre me escapaba hacia Santa Bárbara. Ahora en cambio está muy cambiado, ya que desaparecieron los manzanales allí existentes. Sí, me gustaba moverme por aquellos entornos”.*



De repente, y sin que nadie lo anunciara, del volumen 3 del libro segundo, página 15, aparece de una nueva viñeta otro personaje de otra historia parecida, pero que no tiene demasiados puntos en común, sobre todo en el aspecto de la realidad propia. Se encuentra en plena calle con Gregorio. Se presentan. Charlan, bla, bla, bla, y el hilo conductor les dirige a un lugar de la era espacial, para que sigan de cháchara. La intriga va "in crescendo". No se sabe cómo pero tocan el tema COMIC, y el viajero le pregunta a Gregorio, ¿Oye, a tí cómo te surge la afición por el comic?.

*"Mi cine lo hacía en papel, lo que veía en el cine Zintzotasuna lo pasaba a papel. Mi sensibilidad no iba por el tema del dibujo. Yo utilizo la imagen, la describo. Mi medio por lo tanto es la imagen".*

Un lapsus. Y Gregorio sigue comentando su idea, su filosofía y su ambiente del comic y el dibujo animado:

*"El comic es una narrativa con imágenes. Una narración elíptica donde hay saltos. El cine en cambio incorpora el movimiento de cámaras y demás para darle ritmo. Cuando escribo un guión busco el ritmo, una expresión pero con la imagen".*

La charla, los comentarios por la pasión del comic y el cine animado, no tiene pausa, y confluye como si de dos valles angostos se trataran. Lo que realmente le gusta a Gregorio es la intriga y el suspense de las historias en las que vive:

*"Intento desarrollar trabajos bien hechos, bastante perfeccionistas, pero eso sí, con mucha documentación. Que tenga en cuenta la coherencia, es decir, que de alguna manera tenga cierta lógica. Por eso no me gustan los super héroes, porque son historias repetitivas. Me parecen aburridos".*

El otro personaje intruso, anonadado por la retórica de Gregorio, le pregunta: ¿en definitiva el comic es contar una historia con imágenes, no?.

*"Eso es. El guión de comic, por ejemplo, es más complejo, tienes que describir plano por plano toda la historia. El de cine, en cambio, se divide en secuencias, con historias que pueden ser sugeridas por el director. En el comic se sugiere más el plano y el ritmo, es una escritura más técnica".*

¿Y se puede vivir de esto?

*"El panorama es bastante sombrío. Aquí para hacer un álbum, más o menos de 46 páginas,*



Personajes creados por Gregorio Muro y dibujados por Astrain, Mata y Fructuoso; todos ellos de gran vinculación con Hernani.

*tardas un año en realizarlo, y además te pagan muy poco, no lo suficiente para aguantar esos 365 días. Por lo tanto, tus productos los tienes que vender en el extranjero y cobrar por derechos de autor. Yo por ejemplo, no estoy en una mala situación, me he metido en Francia y estoy en esto momentos entre los punteros".*

¿Entre los punteros?, le pregunta su nuevo compañero.

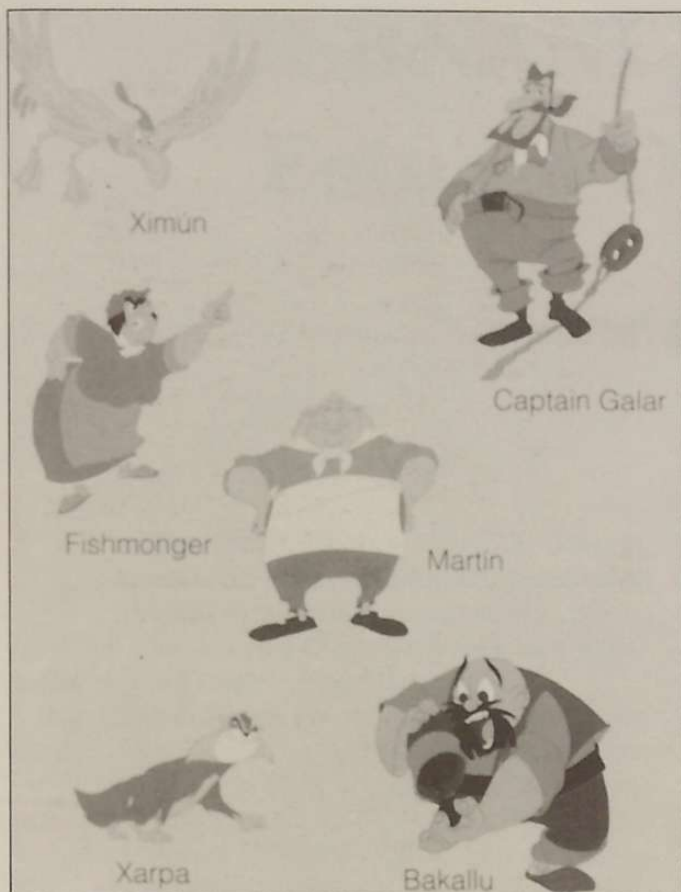
*"Así es, es la única forma de salir adelante. Los demás compañeros, guionistas, si no lo hacen no pueden casi salir para adelante".*

Gregorio, como si fuera un ordenador, una base de datos, comienza a leer su curriculum:

*"En el 84, en Italia, el premio Targa UNICEF, con la obra SORGIN SEINALEA. En el 85, en el Festival Castilla-León, premio al mejor guionista con la misma obra. En el 88, el Gran Prix de los Alpes, en Suiza, con la obra EGUZKIAREN IZERDIA. En el 89, nominado para el premio más importante, Alfred de Angoulême, con una obra sobre los balleneros vascos. En el 90, premio al mejor guionista español, con la obra SIMON BESALUZE. En el 92, otro premio para la obra EGUZKIAREN IZERDIA. Y en el 93, en Nueva York, saltando el charco, un premio por una historia original mía".*

Entre películas de Disney, la obra Akira, los guiones super inteligentes, tanto para niños como para adultos, de los Simpson..., Gregorio comenta sus próximos proyectos:





*“Entre otras cosas, he presentado en el festival de Anguleme dos nuevas series de comic tituladas Dossier Espejo. Por otro lado, tengo entre manos la obra Mandrágora, sobre el tema parasicología. Tengo pendiente una serie de dibujos animados, casi a punto, que con toda probabilidad se realizará en Estados Unidos. Es decir, estoy en una fase de iniciación de proyectos”.*

Sigue avanzando el tiempo real, el de los humanoides, y a Gregorio y su compañero les queda poco para volver a su lugar habitual, a esas viñetas ficticias pero a la vez más interesantes y auténticas que la vida real. Una reincorporación que lo tomará con gusto:

*“Todo lo que he hecho tiene raíces propias, con puntos de referencias propios. Los personajes, en su mayoría, son gentes vascas, pero eso sí, no los utilizo por reivindicar lo vasco, sino porque tengo más referencias que, quizás, las de un irlandés”.*

Antes de volver a sus respectivas realidades, Gregorio recuerda un proyecto con claras raíces hernaniarras:

*“Se me ocurrió o inventé una especie de mascarado de Hernani, llamado KAPU ZAHHAR, en aquel tiempo de las guerras na-*

*poleónicas. No lo llegué a realizar. También pensé algo sobre la primera guerra Carlista en nuestro pueblo, y las andanzas de los escoeses”.*

Terminó el tiempo real, es momento de dejar a la mente la libre circulación de ideas, pensamientos, historias, narraciones, ritmos, viñetas ... En definitiva, la esencia real de la apasionante aventura del comic y el dibujo animado. ○

### **Gregorio Muro Harriet:**

- ✦ Premio Targa - Unicef del Festival de Lucca (1984).
- ✦ Premio al mejor guionista español. Festival Comic Castilla-León (1985).
- ✦ Nominación al Premio Alfred de Angoulême (1987).
- ✦ Gran Prix des Les Alpajes, del Festival de Sierre. Suiza (1988).
- ✦ Premio al mejor guionista español. Premios Darias. (1990).
- ✦ Premio del Festival de Hyeres (Francia), a la mejor serie de comic (1992).
- ✦ Medalla de Plata del Festival de TV de New



“La Leyenda del viento del Norte”. Serie de dibujo animado, recientemente premiada con la Medalla de Plata del Festival de TV de New York, y de la que Gregorio Muro es el creador de la historia original.