

Libros

14



ISABEL PERMUY

«Buenas ideas no surgen todos los días, por eso es necesario tener oficio»

Gracias a títulos como «Arrugas», Paco Roca se ha unido a la lista de ilustradores españoles consagrados. Prepara su segundo salto al cine. «Andanzas de un hombre en pijama». «Con el dibujo se consigue más que con cualquier otro medio», asegura

PABLO DELGADO

Paco Roca (Valencia, 1969) es uno de los ilustradores de referencia en nuestro país. Saltó a la fama por novelas gráficas como *Arrugas* y *El invierno del dibujante*, así como por la serie de historietas autobiográficas *Memorias de un hombre en pijama*. Con *Arrugas*, de la que vendió más de 45.000 ejemplares, ganó el Premio Nacional de Cómic en 2008. La historia acabó siendo llevada al cine por Igna-

cio Ferreras y obtuvo dos Goyas en 2012: al mejor guión adaptado y a la mejor película de animación. Entre los últimos títulos de Roca, *Los surcos del azar*, sobre el exilio español, y *La casa*, sobre su padre.

Usted es uno de esos privilegiados que ha conseguido vivir de su sueño infantil. ¿Cómo y cuándo empezó este sueño? Es difícil precisar un momento. Empezó cuando, con diecisiete años, entré a trabajar en una agencia de publicidad como ilustrador. Pero realmente sólo después de publicar *Arrugas* es

cuando he podido vivir de dibujar cómics.

¿Qué son para usted la ilustración y el cómic?

La ilustración me permite experimentar gráficamente con más libertad que el cómic, aunque el cómic es lo que más me llena creativamente. Si bien una ilustración soy capaz de hacerla aunque la premisa inicial no me apasione, un cómic me cuesta muchísimo hacerlo si no es algo personal lo que estoy contando.

¿Se arrepiente de haber publicado alguna ilustración?

De muchísimas. Posiblemente de más que de las que estoy orgulloso. Casi siempre me arrepiento de la parte gráfica. Me ocurre también con los cómics.

¿Cuáles son sus ilustradores de referencia?

Los hay de todo tipo: clásicos como Leyendecker o Pyle, ilustradores más gráficos de los 50 y 60, narradores como Gorey, Masereel, ilustradores-diseñadores como Saul Bass...

¿Qué requisitos son necesarios para ser un buen ilustrador?

Saber observar, saber comuni-



El blanco y negro
«Me cuesta mucho, no me atrevo. Por otro lado, casi siempre que tengo una imagen en la cabeza es con color. Es un ambiente, una sensación de luz»

Balance

«Una vez que termino un trabajo, casi lo olvido. A todos mis trabajos les veo más defectos que virtudes»

car de una forma interesante por medio de las imágenes. **Viene del mundo de la publicidad. ¿Sigue al pie de la letra los encargos?**

Cuando vivía de la publicidad trabajaba como ilustrador «anónimo»; en ese sentido, tenía menos libertad creativa, me centraba mucho más en el encargo. Ahora no es que no me ciña tanto al encargo, sino que el encargo es más libre, menos estricto. Es mucho más cómodo trabajar así, pero me exige más en el sentido creativo. Intento darle una vuelta más al concepto o a la resolución gráfica. La publicidad ha influido mucho en mi trabajo. Mi forma de afrontar una ilustración o un cómic es muy similar a cuando trabajaba en publicidad. La forma de desarrollar las ideas, de buscar la mejor opción... Trabajar con ganas o sin ellas, con ideas o sin ellas.

¿Qué hace cuando el cliente dice: «No me gusta»?

Siempre te molesta. Lo fácil es pensar que el cliente está equivocado (a veces sucede) y que tu trabajo es perfecto (casi nunca sucede). Quizá lo difícil es volver al ataque con ilusión. Lo que hago es regresar al origen y ser autocrítico. Probar otro camino que me motive.

Cuando abre un libro o lee un periódico, ¿qué no soporta ver en una ilustración?

Que sea demasiado evidente. Me gusta pensar que he descubierto el mensaje después de observarla unos momentos. O que aguante gráficamente un segundo vistazo.

¿Ilustrar es un arte? ¿Qué parte hay de arte y qué parte de encargo profesional?

Obras maestras de la pintura, de la música o del cine surgen de encargos. El arte es búsqueda, experimentación... Es arriesgar, innovar. Hay encargos que se resuelven con artesanía y en-

cargos que se resuelven con arte.

¿Y qué parte de creatividad y de experiencia hay en su trabajo?

La creatividad es muy importante, es la semilla. Pero una parte más importante aún es el oficio. Con la experiencia llegas a aprender cómo trabajar más eficazmente. Buenas ideas no se tienen todos los días, por eso es necesario tener oficio.

No utiliza el blanco y negro. ¿Por qué?

Quizá esa sea una influencia de la publicidad. Me gusta mucho el blanco y negro, pero para ello necesitas tener un gran dominio de la composición y de la línea. Y a mí me cuesta mucho, no me atrevo. Por otro lado, casi siempre que tengo una imagen en la cabeza es con color. Es un ambiente, una sensación de luz...

¿Somos buenos los españoles en ilustración y diseño?

Sin duda.

¿Cuidan nuestras editoriales el diseño a la hora de elaborar sus catálogos?

Es uno de los sectores más interesantes. En la actualidad hay muchas pequeñas editoriales que hacen maravillas. Como lector, es un momento estupendo.

El problema es que suelen ser tiradas muy pequeñas, por lo que no pueden pagar como es debido a sus autores.

Hablemos de su último proyecto, «La casa» (Astiberri). ¿De dónde salió la idea?

De un momento personal que para mí fue importante. Casi al mismo tiempo que fui padre, perdí a mi padre. La idea vino de una vivencia. Quizá la primera imagen que tuve fue un día que estaba con mi padre en el hospital. Ya era una rutina el ir a la revisión mensual y cada vez él estaba peor. Allí, aburrido, pensé en cómo se podría contar esa historia del paso de los meses en una sala de espera. Eso se quedó en mi mente, pero simplemente como un ejercicio narrativo para pasar el rato. Cuando mi padre murió decidí contar esta historia. Pensé cómo contarla, si sería ficción o autobiográfica... Qué tono debía tener... Nunca dibujo nada hasta no tener el guión. Así que lo primero que hago son esquemas de la historia y escribo borradores del guión. Al mismo tiempo me documentó. En este caso, la documentación la tenía dentro de mí, pero necesitaba sacar fuera recuerdos y sentimientos. Así que vi fotos



«La casa»

Así se titula lo último de Paco Roca, publicado por Astiberri. Una novela gráfica que, como explica en esta entrevista, surgió «de un momento personal muy importante. Casi al mismo tiempo que fui padre, perdí a mi padre». Arriba, una de las páginas de este trabajo, al que separan veintiún años de la obra con la que debutó, «Aladino»

familiares y regresé a la casa familiar, que había estado abandonada desde la muerte de mi padre. Allí estaba todo lo que quería contar. Entonces decidí que la casa sería la protagonista. Allí acabé el guión y aboceté buena parte de la trama. Allí también, un año después, terminé de dibujar las páginas definitivas.

¿Qué busca transmitir?

Cada cómic se lee con un ritmo diferente. *La casa* debe leerse despacio; es una historia de sensaciones, de contemplar. Intentaba transmitir el paso del tiempo y la nostalgia, los largos veranos de la infancia y esos momentos de felicidad sin preocupaciones.

¿Cuál es la magia del dibujo?

Con el dibujo se consigue más que con cualquier otro medio. El dibujo es una representación de la realidad y, como tal, va directo a nuestros sentimientos. Muchas obras surgen de la relación entre guionista e ilustrador. Usted es ambas cosas.

¿Qué supone enfrentarse solo a los proyectos?

Muchas veces echas de menos a alguien con quien compartir las dudas creativas. Pero esa soledad creativa me gusta. Eres el único dueño de las leyes que

rigen ese universo que estás creando en la hoja en blanco.

¿Hay algún trabajo del que se sienta más orgulloso?

La verdad es que no miro demasiado para atrás. Una vez que termino un trabajo casi lo olvido. A todos mis trabajos les veo más defectos que virtudes.

Ahora trabaja en un nuevo proyecto, «Andanzas de un hombre en pijama», largometraje de animación que está previsto que se estrene en 2017. ¿Cómo es este proceso?

Por muy parecido que pueda parecerse un cómic a una película de animación en realidad se parece más a la lectura flexible y subjetiva de un libro. Una película no deja que el espectador se despiste, ya que no puede volver para atrás o parar y reflexionar. Eso hace que todo deba estar más estructurado. Además, debes simplificar y limpiar mucho la historia para que todo encaje en la duración estándar de una película. Por no hablar del presupuesto. La única limitación que tiene un autor en un cómic es su talento. En el cine la limitación suele ser el dinero. Qué podemos hacer con el presupuesto que tenemos.

¿QUIERES DISFRUTAR DEL MUSEO REINA SOFÍA DURANTE UN AÑO COMPLETO?

Suscríbete a ABC



Con tu suscripción a ABC podrás acceder al museo durante un año completo. Válido además para ir con un acompañante.

LLÁMANOS AL 901 334 554.

Unidades limitadas. Promoción Museo Reina Sofía válida para nuevas contrataciones de suscripción anual. Para más información de ventajas de suscriptores, llama al teléfono 901 334 554.

press reader Printed and distributed by PressReader
PressReader.com - +1 508 278 4854
COPYRIGHT AND PROTECTED BY APPLICABLE LAW.