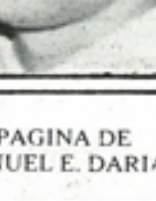


¡COYOTES Y TRUENOS!
ESTA ES UNA PAGINA SE-
MANAL DEDICADA A LA...

HISTORIETA



LOS PRIMEROS RESPLANDORES DE UNA GRAN ESTRELLA DEL COMIC ESPAÑOL

Mique Beltrán

● Acaba de ganar el Premio DIARIO DE AVISOS al mejor guión de historieta de humor

Mique Beltrán es, en mi opinión, una de las grandes revelaciones del cómic español de los últimos años. El historietista me ha impresionado profundamente. Posee un estilo que me entusiasma. Desde el trazo ágil y seguro, con un habilísimo reguesado de las líneas que acentúan el volumen de las figuras, hasta la espectacular puesta en escena realizada con minuciosidad, orden, claridad y precisión, Mique Beltrán demuestra sobradamente su clase, intuición, genialidad y maestría.

CLEOPATRA ha sido el cañonazo que ha impulsado con fuerza la revista CAIRO, contribuyendo notablemente al éxito de la publicación. Todos los personajes que aparecen en CLEOPATRA son atractivos. Desde el mariscal Bom-Bom hasta Choni, Mique ha conseguido configurar un simpático y compacto grupo de caracteres bien definidos y poseedores, cada uno, de un gran número de gags potenciales.

Lo digo de todo corazón: Mique Beltrán se ha convertido en uno de mis historietistas preferidos.

Estamos ante los primeros resplandores de una de las más fulgurantes estrellas del cómic español de los próximos años.

Y si no lo creen, demos tiempo al tiempo.

MAS TEORICO QUE REALIZADOR

— ¿Cómo fueron tus inicios?

— Euh... bueno... yo tengo mala memoria... supongo que serían los normales de cualquier otro dibujante, que hace garabatos en las libretas, retratos a la familia y todo eso... y, que yo recuerde, no tuve ningún maestro. Imagino que de pequeño se dibuja por pura observación de las cosas. Lo que sí recuerdo es que, hasta los dieciocho años con los que llegué a Valencia, no había dibujado una sola historieta. Tebeos sí que leía. Muchos. Quizás demasiados. Pero debido a mi despiste natural, nunca se me pasó por la cabeza dibujarlos.

— Háblanos de tu carrera profesional.

— Es casi inexistente. Empecé a dibujar tebeos con mi hermana, e hicimos dos tebeos marginales, que entonces estaban de moda. A partir de ahí hasta ahora, los sitios en los que he publicado se pueden contar con los dedos de la mano ("Integral", "1984", "Bésame Mucho" y poco más) y de una manera casi esporádica. El panorama editorial de hace unos años ofrecía escaso atractivo y yo estaba estudiando artes aplicadas y me interesaban, además, otras cosas como la publicidad o el cine. Mi planteamiento ante los tebeos era más de teórico que de realizador. Compraba montones de cualquier tipo de publicación gráfica, antigua y moderna, que leía, estudiaba e incluso analizaba meticulosamente por muy mala que fuese. Un día, cuando salí de la mili y pensaba que ya tenía bien aprendida la lección para empezar a dibujar tebeos, me decidí a crear mi propia serie. Invertí varios meses de trabajo y salió "Pasaporte para Hong-

Kong", la primera aventura de CLEOPATRA, publicada, como todas las restantes, en "Cairo".

ESTILO Y MOVIMIENTO

— Tu estilo es muy personal. ¿Reconoces alguna influencia?

— Verás... no sabría decirte... A mí, personalmente, en el tebeo me ha interesado más la narrativa que el dibujo en sí. Siempre he concebido el tebeo de una forma cinematográfica y es posible que haya aprendido más del cine de Hitchcock, Willy Wilder o la animación de Max Fletcher, que de Alex Raymond, por poner un ejemplo. De todas formas, y ciñéndonos a los tebeos, cuando llegué a Valencia y a raíz del contacto con autores como Sento o Micharmut, volví a redescubrir algunas concepciones sobre el tebeo que tenía poco menos que olvidadas.

— ¿Cómo consigues mover las figuras con tanta agilidad?

— En un principio pensaba que el movimiento de las figuras era cuestión de dibujo. De la soltura del trazo del dibujante y que cuantas más líneas cinéticas pusieras al personaje, más sensación de movilidad aparentaba. Después me he dado cuenta de que los personajes se mueven por la planificación del espacio y tiempo. Un ritmo bien estudiado, conjunción entre bocadillo e imagen, te permite arrancar o disminuir la acción. Hacer superveloz o muy lenta la secuencia. Y cualquiera de los ritmos elegidos, unido a la psicología del personaje, te indica, o incluso te exige, cómo debe moverse dicho personaje.

NUEVOS VALORES

— ¿A qué crees se debe la

irrupción en el cómic español de jóvenes valores de gran calidad?

— Por lo que yo conozco, creo que es el resultado de un cambio de estructura editorial. Antiguamente, el dibujante que quería serlo entraba de aprendiz en la editorial y se veía obligado a dibujar, gran parte de su vida, infames historietas de encargo, bien de vaqueros, romance o porno. Hoy en día, la mayor parte de los nuevos dibujantes han pasado por escuelas de arte y poseen los suficientes conocimientos para crear sus propios guiones y la idea de dibujar romance para Inglaterra no les resulta nada atractiva. Y es a raíz del nacimiento de algunas revistas en las que el autor podía crear su propia historieta sin impedimentos, lo que ha animado a esta serie de dibujantes cuya oposición a dibujar porno para Italia era sistemática.

— ¿En qué momento se consolidó tu estilo actual?

— Bueno... creo que es prematuro hablar de que mi estilo esté consolidado y, además, me interesa ir estudiando y aplicando paulatinamente nuevas fórmulas estéticas y narrativas. En los tebeos todavía queda mucho por hacer. Quizás estéticamente sea más difícil crear nuevos estilos, pero narrativamente se ha avanzado poco y todavía se pueden desarrollar antiguos códigos incomprensiblemente olvidados o, incluso, crear otros nuevos.

EXPRESIVIDAD — MOVILIDAD

— Tal vez una de tus improntas como historietista, sea el reguesado de las líneas que dan agilidad y volumen a las figuras. ¿Es cierto esto?

— Sí, en efecto. Para mí es de prioridad básica la movilidad de un personaje, que determina su expresividad, y la expresividad es el reflejo de la psicología del mismo. Un personaje estéticamente bien definido y movido, te habla mucho sobre él. Y cuanto más exagerada sea esta expresividad-movilidad, más intensos serán los datos que el personaje le proponga al lector sin necesidad de textos explicatorios. Como decía Hitchcock, —y que puede aplicarse al mundo del tebeo— "Todo lo que se dice en lugar de ser mostrado, se pierde para el público". Y no olvidemos que la postura del lector de tebeos es la de espectador en una función, donde los personajes actúan para él. Personalmente, como lector, las ilustraciones frías y bonitas

con textos que las explican, no me interesan lo más mínimo".

— ¿Cuál es tu personaje preferido?

— No sé... quizás sea CLEOPATRA. De alguna manera, todo gira alrededor de ella y, además, me proporciona un cierto deleite sensual cuando la dibujo. No obstante, para mí, todos los personajes tienen importancia y, en especial, los secundarios. Cuando creo un personaje, por muy poco que salga, siempre me imagino parte de su vida y qué demonios le impulsa a comportarse de esa manera. Así pues, podría hablar mucho de CLEOPATRA, BOM-BOM o, incluso, los cocodrilos... Pero no voy a caer en la tentación de hacerlo. No quiero hacer comulgar a nadie con una interpretación obligatoria. De cara al lector, prefiero sugerirle desde las páginas, hacerle cómplice y que saque sus propias conclusiones.

CREAR, ESTUDIAR PLANIFICAR

— Háblanos un poco de tu horario de trabajo, materiales que utilizas para dibujar, trucos, etcétera.

— Mi manera de dibujar es muy anárquica. No tengo horario fijo y todo depende de cómo se desarrolle el día, aunque normalmente, en temporadas de trabajo intenso, hago



Miguel Beltrán MIQUE, 23 años, soltero, nacido en Jaraguas (Valencia). Estudia publicidad en Artes Aplicadas y es el último en llegar a la llamada "Escuela Valenciana". Su afición reconocida es divertirse hasta altas horas, momento que aprovecha para practicar su deporte favorito: dormir. Su sueño dorado sería poder llegar a ganarse la vida practicando ambas aficiones.

diez o doce horas diarias. A la hora de abarcar una historieta, para mí es primordial tener muy claro lo que voy a hacer. Esto puede llevarme mucho tiempo, pero es aquí donde me divierto, creando los personajes, estudiando la documentación, escribiendo y planificando. El resto es dibujar, que para hacerlo menos monótono y aburrido lo empiezo por donde más me apetece, bien por la tercera página, al final, o la quinta viñeta de la séptima página. Los materiales para dibujar son los más normales: lápiz, graphos para rotular y pincel para pasar a tinta. ¿Trucos? Ninguno en

especial. Dibujo directamente en el original, aunque a veces, si hay alguna viñeta complicada, la dibujo aparte y con la calcadora la paso directamente, ahorra tiempo y queda más limpio.

— Proyectos inmeditos.

— Actualmente trabajo en una aventura larga de CLEOPATRA para "Cairo" (de la que, estoy seguro, son ustedes asiduos lectores, queridos amigos), y, además, estoy preparando un álbum de la "Colección Imposible" de Valencia. Colección que, aconsejaría al lector, fuera reservando sus ejemplares en la librería especializada más próxima.



El mariscal Bom-Bom, Cleopatra, Marco Antonio (fruto del extraño embarazo de Cleopatra) y Choni, en dibujo de Mique Beltrán, especial para esta página.