

PABLO VELARDE:

"Aquí y ahora el dibujante expone más que el editor"

UNA ENTREVISTA DE MANUEL BARRERO - FOTO ARCHIVO

Pablo Velarde Díaz-Pache nació en Sevilla en 1963, es arquitecto de formación. Durante un tiempo estuvo en Nueva Zelanda, compartiendo estudio con Roger KABUKI KID Langrigde y Martin LOBO Edmon. Trató de emigrar a Londres e integrarse con el grupo de los *Cartoonists Dangereux*, patrocinado por Brad Brooks, al que pertenecían los mentados así como Dylan Horrocks. Finalmente decidió recalar en su patria natal, en 1993, aunque con expectativas de ahon-



dar también en el mercado inglés y francés. Aparte de historietas publicadas en *La Comictiva*, *El Gomeru*, *Le Roquet*, *La Movida de Sevilla*, *Gñ!...*...su trabajo puede degustarse en el suplemento del diario *El Mundo*, *Minimundo*, y en la publicación *La Puta Mili* donde nos ofrece ración semanal de humor a cargo de sus personajes GUINTÍN LERROUX y RAFALITO

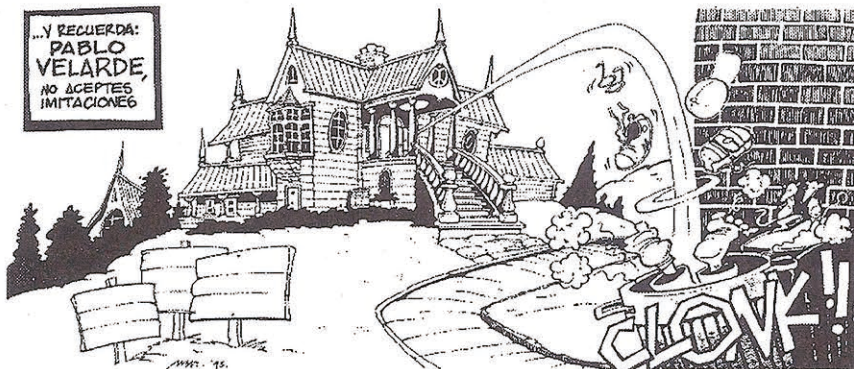
MATADOR, respectivamente.

TEBEOLANDIA.- ¿Porqué la Historieta?

PABLO VELARDE.- Supongo que porque desde chiquitito quería ser dibujante, siempre me hallaba pintando viñetas por entonces, ilusionado por los tebeos de SIR TIM O'THEO, SUPERLÓPEZ o los primeros álbumes de Ibáñez. Lo dejé en torno a los diecisiete años de edad, sin duda debido a que en la adolescencia pretendes ser muy serio en lo que haces y la cagas, aparte de que estuve dedicado a la carrera de Arquitectura. Luego, al quedarme sin trabajo como arquitecto, decidí pasarme a los tebeos con la intención expresa de hacerme profesional.

T.- El camino que escoges es duro: autodidacta, además eliges para pronunciarte el humor, campo de acción más difícil que el realista, sin duda.

P.V.- Cuando empecé a dibujar en serio, en Nueva Zelanda, me di cuenta de que debía dibujar aquello que me resultará más cómodo, y a mí lo que menos me cuesta es



Muestras de trabajo autocurricular usado como carta de presentación editoriall

TEBEOLANDIA

3

ESPECIAL
HUMOR GRAFICO

escribir historias absurdas, de lo cual me di cuenta con una historieta sobre un personaje que en la primera página vende a sus padres y en la tercera vende el universo; me pareció que en este tipo de historias me movía con comodidad y sin la necesidad de colaborar con otros escritores, lo cual odiaba. No me planteo si es más o menos difícil el tebeo humorístico, simplemente me adapté mejor al humor y lo considero más accesible que el realismo.

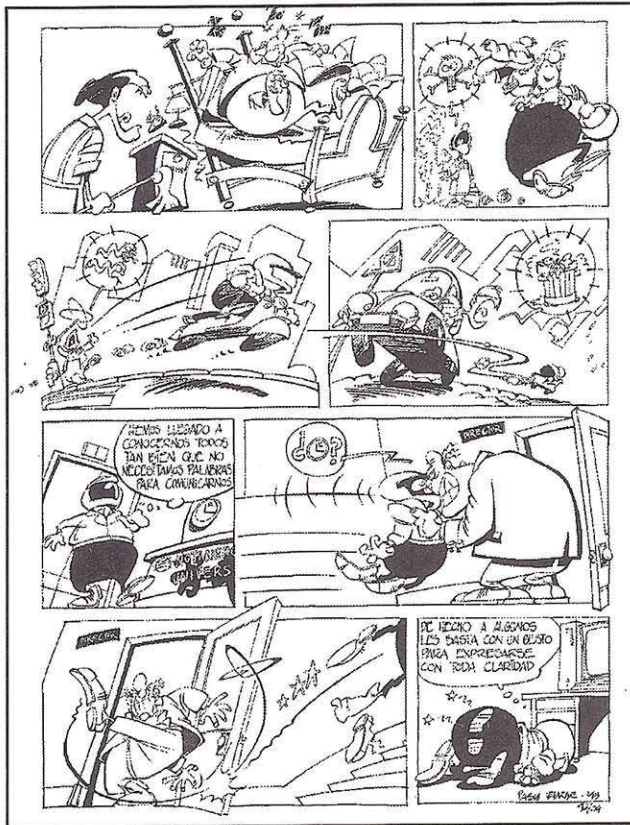
T.- En tu trabajo son evidentes las influencias de Waterson, ¿te consideras deudor de su estilo?

P.V.- No necesariamente, de él he tomado conceptos pero no he copiado su estilo. Es cierto que existen semejanzas con Waterson en el uso que hago de la tinta o en el diseño de página, en concreto de sus últimas páginas, pero también me he servido de otras fuentes, nunca calcándolas sino utilizando detalles fragmentarios diversos: los bocadillos de Miguel Ángel Martín, la expresividad que confiere a las manos Fernando de Felipe... La ventaja de estar realizando dos páginas semanales me permite experimentar bastante, y si después eso constituye un estilo pues estupendo, pero a mí lo que realmente me interesa son otras cuestiones de fondo: que la página resulte agradable de leer, lo cual sí que me obsesiona, o llegar a un punto en el que pueda dibujar tal y como escribo, caso de Eisner quien practica una historieta casi caligráfica. Lo que tú llamas estilo yo lo llamo adecuación, evolución.

T.- En el escaso tiempo que llevas trabajando, tus dibujos se han ido depurando asombrosamente, acaso por temor a estancarte...

P.V.- Realmente llevo dibujando con dedicación un año tan sólo. El propósito inicial era invertir dos o tres días por página, lo cual he comprobado que limita los tiempos de entrega. Me

interesa diseñar la página con la calidad suficiente y poder dibujarla según mi deseo, por ejemplo, me esfuerzo ahora en incluir una pequeña secuencia de animación por historieta, como en mis entregas actuales de **QUINTÍN LERROUX**. Pero, claro, pretender vivir de los tebeos supone calibrar cuanto se te paga por página y cuanto tiempo inviertes en ello. En tanto en cuanto pueda me interesa mucho más que ganar dinero el disfrutar con el trabajo que hago, pero también hay que cumplir con las facturas y otros trabajos anejos, portadas, folletos, ilustraciones., que coar-



QUINTÍN LERROUX, un espíritu frenético y universalista.

tan esa posibilidad de experimentar. En cualquier caso, si me quitaran esa posibilidad por completo, seguramente seguiría como arquitecto.

T.- Hasta que llegas a las páginas de **Minimundo** vagaste por el espectro editorial español, ¿cuál es tu opinión con respecto a los editores españoles?

P.V.- Yo creo que, en primer lugar, cualquier producto, sea cual sea, comics o cereales para el desayuno, necesita de una promoción; en segundo, la industria de la imagen mueve una enorme cantidad de dinero; en

tercero, nadie puede decir que el cómic no pertenezca a esa industria. Esa estupidez de que los niños no leen es falsa, la gente consume aquello que se le ofrece siempre que esté bien promocionado. Los responsables de esa promoción, para el caso los editores de tebeos, son conscientes de que la industria española es pequeña, pero podrían moverse más para buscarla, conseguir espacios en televisión, en radio o en prensa sobre tebeos, por ejemplo. El cómic es una realidad minoritaria y lo triste es que los responsables tienen una visión un tanto infantil e inmovilista de él. En

consecuencia, aparte de que haya muy poco espacio donde publicar, el trabajo está mal pagado y los productos están bastante mal promocionados dado que los costes de producción son bajos con respecto a otros productos. Comparado con el francés, el panorama aquí es paupérrimo, los editores son indolentes y tienen menos redañes que los propios dibujantes que sí que nos buscamos la vida.

T.- Con **QUINTÍN LERROUX** te moviste bastante, ¿lo creaste con pretensiones de exportarlo?

P.V.- No quise, efectivamente, ligarlo a una cultura determi-

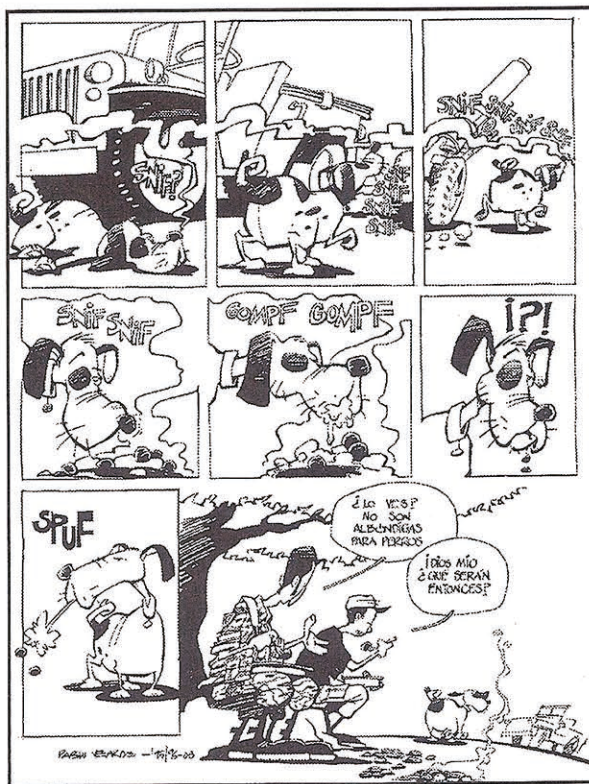
nada. Sería estúpido hacer historietas ligadas exclusivamente a un mercado tan reducido como el español; hay elementos de cultura global suficientes como para llenar cualquier personaje. Tanto **QUINTÍN** como otras creaciones, las escribí con la intención de que resultasen inteligibles para cualquier, digamos, occidental. El personaje, en sus inicios, está inspirado en el protagonista de la obra **La Conjura de los Necios**, pero últimamente ha evolucionado alejándose de aquel modelo, y sigue siendo comprensible para todos tal y como lo es el mundo en el que se

desarrolla. No he conseguido sindicarlo en los Estados Unidos, pese a que tengo bastantes historietas traducidas al inglés, por falta de tiempo y posibilidades de visitar a aquellos editores. Sí que lo he intentado en Londres, en la UKCAC, pero también estaba plagado su mercado de superhéroes y no resulta comercial ese tipo de humor. También lo intenté en Francia, donde me soltaron la simpleza de que mi estilo no era francés, aunque algunos editores de allí se han mostrado bastante interesados en mi trabajo.

T.- A este respecto, tu creación RAFALITO MATADOR, se sale un tanto de esa pretensión globalizadora, ¿se trata de un trabajo meramente alimenticio?

P.V.- No, no es cierto. Tras tres ideas propias rechazadas, Maikel me propuso una idea no muy convincente de la que extraje al personaje, al que luego he llevado a mi terreno poco a poco, evitando caer en el mero gag fácil por entrega. Por demás, yo soy insumiso y ni puta idea de la puta mili tengo, ahí está la prueba de que se trata de una historieta inteligible para todos, aunque eso no creo que tenga la menor importancia puesto que tampoco he tenido nunca problemas con la cocina como los tiene QUINTÍN, ni he sido nunca un burgués como lo es él. Las historietas que funcionan bien son las que tienen personajes lo suficientemente redondos como para contactar con el público y se desenvuelven en historias bien escritas. Con RAFALITO estoy consiguiendo eso: un mundo cerrado propio y su enfrentamiento con el exterior, y no tiene necesidad, ni él ni QUINTÍN, de un público concreto.

T.- Eres uno de los pocos historietistas españoles que trata de abrirse camino en el mercado español



RAFALITO MATADOR, andanzas de un reclutón eterno (y tierno).

sin recalar en géneros comerciales de moda, ¿cómo ves tú el panorama patrio actualmente?

P.V.- No conozco a la generalidad de los dibujantes. Los que conozco, la gente de La Peña, por ejemplo, que hacen historietas para el *Avui* o el *Mundo Lirondo*, están cosechando bastante éxito. Mr. Brain también funciona bastante bien entre la gente, Manel Capdevilla es estupendo... Soy de la opinión de que hay magníficos dibujantes españoles hoy en día, el problema es el del espacio para publicar, que está muy constreñido por las modas; aún así, pienso que pueden crearse, por ejemplo, otras revistas de humor inteligente que no sigan el modelo de *El Jueves*, o bien otro tipo de tebeo de otro género que no necesariamente se edite para gente rica, como está ocurriendo. Quizá flojea la cosa en el tema de los guionistas, la gente es algo corta y se lleva hoy un cierto costumbrismo marujero basado en la televisión, habiendo otros argumentos potencialmente más extensos. La decisión, en fin, depende del público y de la capacidad de promoción de esos productos.

T.- Podría ser que la culpa la

tuviera este periodo en el que vivimos, de falta de cultura...

P.V.- Eso de culturizar a las masas es una chorrada. El éxito no se consigue por reducir a un mínimo común denominador. Estoy de acuerdo con que hay un elevado porcentaje de temáticas estúpidas, pero no se necesita más de un diez por ciento de la población para lanzar una publicación de historieta inteligente y mantenerla con éxito. Es verdad que la gente se va a lo ya experimentado, por comodidad, y que falta la imaginación y el espíritu de riesgo, pero lo que no se puede hacer es tratar de copar el mercado con productos iguales a los

que tienen más éxito.

T.- Pero a un dibujante que empieza eso le resulta muy difícil

P.V.- No es cuestión de dificultad, pienso, es cuestión de que, conociendo tu nivel profesional, cuando no titubeas ante el resultado de una página, debes de luchar enconadamente para salir adelante. Mi opinión al comienzo de mi carrera consistía en que el mundo editorial era una enorme plancha lisa con algún agujerito en ella y yo una bolita. Moviéndote mucho, es decir llamando por teléfono, buscando contactos y con un toque de suerte, llega un momento en que la bolita encuentra un agujero donde colarse. La oportunidad llega tras todo ese movimiento, hay que armarse de paciencia y esperanza. Nadie que yo conozca es realmente un buen dibujante, es el tesón lo que te permite sortear las faltas de tu dibujo, pulir los defectos en tu narración y alcanzar la madurez necesaria. Y eso, me temo, se consigue sólo con seis o siete horas diarias de trabajo y perseverancia en tu interés por hallar un hueco en el mercado.

Esperemos que a Pablo Velarde no le falte nunca ese hueco. ■