

Este repaso informal a mi trayectoria como dibujante de comics, pretende dar respuesta a quienes se han dirigido a mí interesándose por algunos aspectos de esa etapa.

## LA EDITORIAL

Cuando en 1975 me presente en editorial Bruguera, tenía 21 años. El señor Sanchis Bonet, entonces responsable del Bruguera-Equip, me propuso pasar allí una temporada practicando Mortadelos. Ocho horas diarias con un sueldo de 2.000 pesetas semanales. Entonces el salario mínimo anual era de 122.400 pesetas.

Allí me familiaricé con los materiales y la técnica que se utilizaba para dibujar aquel tipo de historietas. También tuve ocasión de ojear los originales de Ibañez, que estaban amontonados aleatoriamente sobre un par de mesas junto a los lavabos. Estaban allí para que el Bruguera-Equip pudiese consultarlos. Examinando aquellas páginas pude comprobar cómo trabajaba Ibañez, e incluso imaginar cuáles eran sus inquietudes.

Por ejemplo, en el reverso de una página original de “El sulfato atómico” -del que no nos dejaban copiar por considerar su estilo demasiado elaborado-, había una nota de color indicando cómo se podía colorear un chichón. Pensé que, habiéndose entregado tanto al dibujar aquella historia, tal vez a Ibañez le preocupaba lo que hiciera con ella el departamento de color. El sistema arcaico que Bruguera utilizaba para colorear las páginas de comics, podía destrozar cualquier intento de superación artística. No obstante, las portadas se pintaban debidamente.

Le habían permitido dibujar esa historieta a cuatro tiras; una concesión excepcional que nos igualaba a las publicaciones de otros países de Europa. Aquí se había trabajado a seis o más tiras por página. En aquel momento se hacía a cinco, lo cual obligaba a dibujar los personajes caminando casi siempre sobre la línea inferior de la viñeta. Pero trabajar a cuatro tiras, ofrecía una viñeta más grande que permitía incluir planos en perspectiva y enriquecerlo todo con más detalles. Los personajes quedaban ubicados dentro de alguna parte; no encima de todo. Y las viñetas gozaban de unas ambientaciones hasta el momento poco habituales.

No sé si planeé “Valor y... ¡al toro!” antes o después de “El gang del chicharrón” y “Safari callejero”, pero las seis primeras páginas a cuatro tiras, estaban lideradas por dos nuevos personajes que se distinguían poniendo la página a contraluz: uno era alto con traje y espesa

pelambrera y el otro pequeñito. Tal vez Ibañez estaba harto de la calvicie pasada de moda de Mortadelo y Filemón, y quiso crear dos personajes más en línea con los 70. En cualquier caso debieron decirle que no, porque acabó poniéndole la cabeza de Filemón al del traje y tapó con Mortadelo al otro personaje pequeñito. De ahí que, de la página 1 a la 6, veamos a Filemón con una cabeza rarísima y a Mortadelo andando casi siempre encogido. Y además, a partir de la página siete, decidieron regresar a las cinco tiras, y ahí, nos apeamos de Europa. Me atrevo a pensar que en aquel momento, Ibañez, quizás podría haber iniciado un camino, no mejor, pero tal vez distinto; con un estilo más profundo, más ornamentado; quien sabe si sus historias podrían incluso haber destilado un poco de humanidad. Pero, supongo que la editorial consideró que con el patrimonio “Mortadelo y Filemón” no se jugaba.

Creo que las cuatro tiras no fueron autorizadas hasta 10 años después, en el álbum “A por el niño”. Pero para entonces, ese regalo sólo sirvió para que los personajes crecieran un poco más.

El sector de la nave en la que yo estuve trabajando, estaba dividido en dos secciones por un largo mostrador. A un lado estaba la dirección, las secretarías y los guionistas. Al otro lado estábamos el “Bruguera-Equip”, un grupo de jóvenes locos por el comic y dispuestos a comernos el mundo. Para nuestra desgracia, aquello sólo era un invento para producir historietas como churros y exprimir al máximo el filón que significaban algunos personajes de la casa. Tampoco sería descartable que se tratase de una apuesta para dar con “negros” excepcionales e intentar prescindir de algún autor. Ese ha sido siempre el sueño húmedo de muchos editores.

Al fondo, sentado detrás de nosotros, estaba el Sr. Sanchis controlándolo todo. Delante de él se hallaba el entrañable señor Osete, veterano dibujante todoterreno, que en aquellos días pasaba a tinta junto a la gente joven. En la siguiente fila, entintando páginas de Sir Tim O’Theo, estaba August Tharrats, más adelante “Tha”, un artista con un sentido de la estética impresionante. También estaban Joan Gómez, que dibujaba y pintaba unas historietas deliciosas de Tamibú, El niño del bosque”; Jaume Esteve, que elaboraba unas páginas de “El pirata Xocolata” increíbles, tocadas con anilinas y lápices de colores. Y finalmente, entre otros, estaba yo, que, entre Mortadelo y Mortadelo, tuve que ponerme las pilas rápidamente para estar a la altura de aquella gente.

Naturalmente, estos compañeros desarrollaban todas aquellas maravillas en sus respectivos domicilios; en la editorial sólo se dedicaban a entintar durante ocho horas diarias, por unas 1.800 pesetas semanales. Creo que Bruguera nunca llegó a publicar ninguna de sus historias.

¿CONSERVA DISNEY SUS ANTIGUOS ORIGINALES EN CÁMARAS CLIMATIZADAS?

Quiero contar un pequeño suceso del que tuve oportunidad de ser testigo y que resulta muy significativo.

Un día, cierta dama -que más tarde ocuparía cargos de relevancia-, se acercó hasta el mostrador del Bruguera-Equip, portando una bolsa y un sobre grande. Era una mujer joven y atractiva; alta, rubia, de cabello lacio, siempre vestida con gusto y elegancia.

Se detuvo justo frente a mi mesa, al otro lado del mostrador. Allí encima vació el contenido del sobre. Se trataba de un montón de tiras y páginas originales de diversos autores de la casa.

De pronto, no sé de dónde, sacó unas tijeras enormes y empezó a cortar aquellos originales. Hizo pedazos obras de Enrich, Segura, Raf, Conti, Ibañez... Mientras lo hacía, con la cabeza girada, conversaba con la gente de su sección. Lo hacía con la máxima naturalidad; como si estuviese pelando guisantes.

Entonces vació el contenido de la bolsa. Se trataba de un montón de originales de Ibañez; unas treinta páginas de "Don Pedrito" que habían sido portada de la revista "Tío Vivo". La página de encima pertenecía a un extra de Navidad en la que Don Pedrito, accidentalmente, encastaba una botella de cava en la boca de un tipo y el líquido acababa saliéndole por las orejas. Años atrás, yo había copiado aquella viñeta; aquel plano me había hecho salivar. Me levanté y le dije que de pequeño había leído aquella historia. Me miró, sonrió y me preguntó si quería las páginas. Le dije que sí y me las dio; las treinta. Luego me enteré de que en ocasiones anteriores, mis compañeros ya habían salvado otros originales.

Si realmente tenían necesidad de destruir originales irremplazables para generar espacio en sus archivos -cosa que resulta increíble-, podía perfectamente haberse hecho en privado. ¿Por qué delante de nosotros?

Llego a la conclusión de que era una táctica, una maniobra para domesticar nuestro espíritu. Nos estaban diciendo que todo lo que generásemos les pertenecía y que una vez impreso ya no tenía ningún valor. Supongo que el objetivo era crear un equipo de autómatas, hábiles en su trabajo, pero sin demasiadas ilusiones; sólo dispuestos a servir a la casa.

Allí dibujé unas pocas páginas de Mortadelos, con guiones ajenos. Al poco tiempo me invitaron a marchar por considerarme poco productivo.

Al terminar el servicio militar, me tomé un respiro y volví a la carga con los Mortadelos. En 1977, desde mi casa empecé a servir un promedio de ocho páginas semanales, que editorial Bruguera aceptaba sin rechistar.

Lo cierto es que hacer Mortadelos me divertía. Sobre todo porque escribía mis propias historias. Esos personajes están creados para que el autor se desahogue con ellos a diario. Es algo así como golpear un saco de arena; después de vaciarte durante ocho horas, ya quedas listo para alternar civilizadamente con tus semejantes.

Para que tanto trabajo fuese soportable, y no notar las horas de mesa, tenía que dibujar primero las historias y escribirlas después. Nunca sabía lo que iba a pasar cinco viñetas más allá. Cuando lo tenía claro, me aburría.

Primero solía desarrollar una especie de sinopsis mental e inmediatamente empezaba a dibujar viñetas, numerando los bocadillos y escribiendo en ellos palabras clave que me recordaran de qué iba la cosa. Al final, escribía a máquina el guión, revisando los textos numerados de las páginas dibujadas. Digamos que me divertía dos veces.

## LOS NEGROS DEL NEGRO

Unos años más tarde solicité publicar un personaje mío en las revistas habituales de Bruguera, pero el contrato que me presentó la editorial era imposible: “4 páginas semanales de Mortadelo y Filemón, 2 de Pepe Gotera y Otilio, 2 de Rompetechos, 1 del botones Sacarino, 1 del 13, Rúa del Percebe y, si tenía tiempo, una página de un personaje propio”.

A partir de ese momento comprendí que Bruguera nunca me daría una oportunidad seria como autor. Como no tenía vocación de “negro”, pensé en expandirme. Pero antes necesitaba ayuda para mantener la producción de Mortadelos. Compré calcadoras como las que utilizaban el Bruguera-Equip y todos los colaboradores de la editorial, y puse un anuncio en un periódico buscando ayudantes. En un día desfilaron 30 personas por mi casa. Escogí a 3: Arturo, Isabel y Lourdes. Arturo duró poco. En cambio, con las dos chicas la cosa fue diferente.

Todas las mañanas bocetaba una página de guión para que ellas, a base de calcadora, desarrollasen dos tiras cada una. A la vez yo dibujaba una segunda página. Al principio les pagaba 500 pesetas por tira; y se las pagaba a diario para que mantuviesen la moral. Hay que tener en cuenta que aún no tenían nivel, ni trazo, ni nada; sólo una cierta habilidad para dibujar. Cuando se marchaban, rehacía casi todo su trabajo para que no se notase la diferencia con el mío. A la mañana siguiente, cuando regresaban, Lourdes examinaba sus dibujos del día anterior y solía decir: ¡Caramba, sí que lo hago bien! -y se reía-.

Mi intención había sido conseguir tiempo para proyectarme fuera de Bruguera, pero el resultado era que, entre guiones bocetados, correcciones y mis páginas obligadas, no disponía ni de un minuto para mí. No obstante, gozaba de una grata compañía. Poco a poco, ellas fueron mejorando.

Durante una temporada osciló la demanda de producción. En un momento dado, la situación se hizo insostenible; no había suficientes ingresos para mantener a tres personas.

Para que ellas no se quedasen sin trabajo, se me ocurrió una idea. Tal como lo veníamos haciendo, entre los tres preparamos una historia de dos páginas de Rompetechos. Les boceté el guión, ellas dibujaron las dos páginas como hacían habitualmente, y yo las corregí. Con aquella muestra impecable bajo el brazo, las mandé a Bruguera con la esperanza de que obtuvieran un trabajo paralelo que no afectase a mi producción. Si lo conseguían, la idea era venderles las calcadoras y que siguieran por su cuenta.

Diremos que las recibió el Sr. X. Según me contaron ellas más tarde, este Sr. X, se miró las páginas y les dijo que estaban bien, pero que les faltaba nivel. Después entró en el estudio y salió con otras páginas que, casualmente, habíamos hecho ellas y yo unas semanas antes. Les dijo que aquel era el nivel que tenían que alcanzar. Regresaron al estudio, nos reímos un rato y seguimos adelante a trancas y barrancas. Al cabo de un tiempo Isabel nos dejó.

En 1981 estuve publicando en el Papus y en el Hara-Kiri. Pero nada duraba, porque cualquier cosa fuera de los Mortadelos, era un lujo que no pagaba facturas.

Lourdes andaba siempre cocinando con mi compañera, jugando con mis hijos; a menudo te la encontrabas dibujando Mortadelos con el delantal de cocina puesto.

Para ella el vaso siempre estaba medio lleno. Cuando le hacía notar que había hecho algo al revés, me decía: Bah, esto se arregla facilito... Lo borro y ya está.

Lourdes era evangelista, creía profundamente en el “Señor” y tenía lo del más allá resuelto. Por lo tanto ningún problema terrenal podía con ella; todo se resolvía “facilito”. Creo que esta actitud fue determinante para conseguir, en un año y medio, dibujar Mortadelos con una relativa soltura. Ocurrió de repente; un buen día su trazo a lápiz empezó a tener carácter y cada vez requería menos retoques. Ella siempre trabajaba con un guión esquemáticamente bocetado por mí sobre un Din-A4; a partir de ahí, tenía gran facilidad para equilibrar las proporciones de los personajes dentro de la viñeta. También tenía una memoria de elefante para recordar, de entre los montones de Oles que teníamos archivados, donde encontrar las poses existentes que le podían ser útiles.

Un día, justo cuando acababa de obtener el carnet de conducir, aposté que, para celebrarlo, le haría firmar una página de Mortadelos. Me dijo: ¿Pero tú estás loco, o qué?!

Entonces en uno de los diálogos de la historia que estábamos dibujando improvisé un texto. Mortadelo o Filemón –no recuerdo quien de los dos-, le decía al otro: “Primero llegaremos a santa Lourdes del volante, luego giraremos hacia san Martin del freno roto y finalmente acabaremos en san Gimeno de la torta.” Lourdes Martin Gimeno, una de los pocos “negros” que le coló una página firmada a Bruguera.

En 1982 empezaron a ocurrir cosas. Los empleados de la editorial hablaban de “despidos”, “indemnizaciones”... Un día no pude entregar porque había un piquete en la puerta.

Cuando a principios de año recibí el documento anual donde se explicitaba la cantidad total que la editorial me había pagado el año anterior, comprobé que esa cantidad era bastante superior a la que figuraba en mi libro de cobros. Fui a la editorial y les pedí que me permitieran cotejar sus recibos del año anterior con las cantidades que constaban en mi libreta de cuentas. Sin dificultad pude hallar una serie de recibos que, por error, se habían emitido por duplicado. Eran aquellos que, en lugar de mi firma, llevaban grapada una nota firmada por mí, en la que autorizaba a otra persona a cobrar lo que se me adeudaba. Lo hacía así cuando me era imposible ir a cobrar en persona. Corrigieron la declaración de mis ganancias y arreglado. Pero la sensación de inseguridad ya estaba instalada. Daba la impresión de que el barco se hundía.

En Junio de ese mismo año, recibí una carta de Bruguera anunciándome que, la empresa, para reconvertirse y poder continuar, había entrado en suspensión de pagos. Pero aseguraban que acabaríamos cobrando. Aunque me quedaban a deber una cantidad considerable, la producción no podía disminuir.

Estando así las cosas, unos días después, cuando fui a hacer la entrega semanal, salió a recoger las páginas cierta dama en persona... Honorando sus hazañas, podríamos perfectamente llamarla "Manostijeras". Bien, pues la señora Manostijeras, personalmente salía a rogarme que mantuviese la producción una temporada pero cobrando la mitad del sueldo. Yo le contesté que, dadas las circunstancias, no se podían pedir sacrificios adicionales. Entonces me lo pidió como un favor personal. Insistí en que era imposible –con la mitad de los ingresos Lourdes se quedaba en la calle-; le dije que tenía familia y un rosario de obligaciones como todo el mundo. Entonces me dijo, textualmente: Así... ¿no vas a hacerlo por mí? ¿Pues sabes que, Ramón?... No hace falta que vuelvas más por aquí. -Dio media vuelta y decidida se dirigió hacia la puerta del estudio. Antes de cerrármela en las narices, apuntilló:- Ah, por cierto, ¡esto no te lo perdonaré nunca!

Y así fue como, después de cinco años de colaboración ininterrumpida con editorial Bruguera, me quedé en la calle de la noche a la mañana. Aquel día, decidí que nunca más sería el "negro" de nadie.

## IBAÑEZ Y YO

De hecho, este título carece de sentido, porque a Ibañez nunca le conocí.

Por simple agotamiento o falta de estímulo, puede que mis dibujos de Mortadelo tuvieran altibajos, pero no creo que su creador haya tenido que agachar demasiado la cabeza por causa de mis historias.

Mi padre, pianista de profesión, era un gran lector de comics. Cuando de pequeño anduve con él dando vueltas por el mundo, ya cargaba con una maleta llena de Pulgarcitos, Tío Vivos y material de dibujo. Me pasé la adolescencia dibujando Mortadelos de ciudad en ciudad. Conocía al dedillo la mecánica de los personajes. Llevaba metido dentro el ritmo de los gags, la inmediatez de las reacciones, el sentido de la composición de las viñetas.

En cierta ocasión, viendo mi dedicación al tema, mi padre me aseguró que al regresar a España contactaría con el señor Ibañez para que me enseñase a dibujar. Afortunadamente para el señor Ibañez, se le olvidó.

Yo fui el "negro" de la editorial, no de Ibañez. Nunca hubo por mi parte ningún resentimiento hacia él; ni guiños, ni mensajes subliminales en ninguna de mis historias. Cualquier cosa sospechosa, es pura coincidencia. Cuando le hice protagonista de una historieta, le situé en el

papel de víctima frente a la editorial, tal como me sentía yo. E imaginé que sería indulgente y lo juzgaría con simpatía.

Ambos somos ácidos e irónicos en nuestro trabajo. Tal vez tengamos en común lumbagos crónicos, cervicales cascadas, pulmones corroídos y la sensación de que nos hemos perdido la infancia de nuestros hijos. ¿Quién sabe?... Pero nadie debe pensar que “Casanyes lo dibujó todo”, porque no es cierto. Por encargo de Bruguera, de mi estudio salieron unas dos mil y pico de páginas y unas cuantas portadas.

Con ayudantes o sin ellos, Ibañez es un dibujante enorme y genuino, con una capacidad de trabajo increíble. Sus personajes nos han hecho reír a todos, y a unos pocos nos han dado de comer. Sólo me cabe estarle agradecido.

## ¿HABÍA VIDA DESPUÉS DE MORTADELO?

Tras el despido de Bruguera, caí enfermo de varicela y estuve convaleciente unos veinte días. Según me contó mi familia, casi me voy al otro mundo. Por lo visto los niños superan esta enfermedad con relativa facilidad, pero para los adultos puede ser peligrosa. En cualquier caso, sigo aquí.

Mantuve contacto con Lourdes una temporada y creo que acabó trabajando para Ibañez; no estoy seguro. Una vez me enseñó unas páginas de Mortadelo bocetadas por él, que ella tenía que terminar. Estaban dibujadas las cabezas, las manos y los pies de los personajes. El resto estaba estructurado muy esquemáticamente. Esto es lo que vi; no sé más.

Aunque perdí su pista, siempre le he deseado lo mejor. Lourdes era una persona estupenda a quien no asustaba el trabajo y con la que este “ateo”, se rió un montón.

Como había vivido peligrosamente al día, después de Bruguera, tuve que abandonar mi casa y encontrar un alquiler barato. Durante cuatro años habité un piso de unos 40 metros que no tenía ducha, ni agua caliente. El piso aún conservaba la cocina de carbón y el retrete estaba en un rellano del patio de luces. Allí hacía un frío de mil demonios. Demasiadas manos de pintura, complicaban el cierre hermético de puertas y ventanas. Tuve que cubrir algunas con toallas de playa que a veces se ahuecaban por la corriente. Bajo la mesa de dibujo tenía un cajón con mantas en el que metía los pies cuando iba corto de butano. A veces, cuando la cosa se ponía cruda de verdad, dibujaba y entintaba usando guantes con los dedos recortados. Por descontado que mis hijos de dos y siete años, tuvieron que instalarse en casa de mis padres. Al poco tiempo mi mujer y yo nos separamos.

A pesar de todo, aquellos cuatro años fueron creativamente intensos. Aunque tuve que ilustrar alguna carátula de video en plan alimenticio, logré realizar unas cuantas historias propias que se publicaron en las principales revistas locales.

- JAUJA: "Portada E.T." (1982)  
"Tito, El homo sapiens 2000" (1982) 8 páginas
- A TOPE: "Moral" (1982) 6 páginas
- TITANIC: "Mortalelo" (1983) 4 páginas  
"España senil" (1983) 4 páginas
- CIMOC: "El ascensor" (Especial erotismo) (1983) 2páginas  
"Yo, Claudia" (1983/84) 8 páginas  
"El huésped" (1985) 6páginas
- RAMBLA: "Versiones inéditas" (1984/85) 16 páginas  
"Tragedia de un intermediario" (1984) 2páginas  
"Portada Especial Navidad" (1985)  
"Portada Especial Sexo, droga y..." (1985)  
"Ciclo" (Especial Romántico) (1985) 2páginas  
"Desde mi ventana" (1985) 2páginas

También inicié una serie para Norma Comics, cuyo título genérico era "Los comediantes". Sería mi primera historia de 44 páginas. El primer libro se titulaba "La isla". El estilo de las primeras seis páginas que dibujé y pinte, se consideró inapropiado para la revista Cimoc. Reconstruí el proyecto, pero finalmente, por desavenencias con el editor, me retiré.

Años después leí en internet que aquellas primeras seis páginas se habían publicado con el título de "El comediante y el astrónomo". Seguramente le encargaron a un guionista que cambiase el título e improvisara una historia sobre mis dibujos.

## VIVE COMO QUIERAS

En casa de mis padres cabía todo el mundo. A mi primera compañera la acogieron con 19 años, y cuidaron de ella y de mi hijo recién nacido, mientras yo hacía el servicio militar. Luego, en 1977, a partir de mi reencuentro con Bruguera, alquilamos un piso dos rellanos por encima del suyo. Naturalmente, lo seguíamos compartiendo casi todo.

A veces, cuando acababa de dibujar una historieta, bajaba para que mi padre pasase a máquina el guión. Mientras yo se lo dictaba, el hombre iba soltando carcajadas con el pitillo en la boca, esparciendo ceniza por todo el teclado. Otras veces, con una autorización firmada en el bolsillo, se iba a Bruguera a cobrar. En la ventanilla ya lo conocían como "el señor Francisco, padre de Casanyes". Le encantaba cobrar y traer el dinero. Cuando llegaba a casa esparcía los



billetes sobre la mesa y repartíamos. No teníamos ninguna previsión; ningún sentido del ahorro.

Mi padre, no era un hombre práctico; era un artista, un soñador como yo. Cuando en 1982 me despidieron de Bruguera, cargó con mi familia sin queja ni desanimo. Pero faltando aquellos ingresos, entre 1983 y 1985, la cosa fue empeorando. Entre sus ganancias como profesor de piano, y lo que yo sacaba de mis dos, tres o cuatro páginas mensuales y alguna que otra ilustración, no alcanzaba para mantenerse dos familias.

No sé si no lo vi venir, o no quise verlo; el caso fue que, mientras yo jugaba a hacer de autor aspirando a un futuro rico en royalties y otras promesas, el hombre se estaba endeudando para poder solventar el día a día. Al final, sufrió una embolia y yo desperté de golpe.

Aunque tardó un tiempo, afortunadamente se recuperó sin secuelas.

Este suceso coincidió con una llamada de Montse Vives a principios de 1986.

## PACO TECLA Y LAFAYETTE

Al parecer Ibañez y “Manostijeras” habían abandonado Bruguera. Montse Vives, ahora directora, conocía bien mi historia y los detalles de mi despido. También sabía sobre mi aversión a dibujar personajes ajenos. Imaginando que me negaría de plano a hacer Mortadelos, directamente, me ofreció la alternativa de crear unos nuevos personajes. Sólo puso dos condiciones: las nuevas historietas tenían que parecerse a las de Mortadelo y Filemón, y también tenía que colaborar haciendo algunas portadas de Mortadelos.

Por supuesto, acepté. En breve se anunció la inminente aparición de los reporteros Paco Tecla y Lafayette.

Obviamente la creación de estos nuevos personajes cumplía con las expectativas que todo el mundo había puesto en mí. Aun así, les convertí en periodistas para intentar moverlos en un mundo distinto al de las misiones y los agentes secretos. Últimamente he revisado las 4 primeras páginas de “Trapicheo en el Cairo”, y aunque Paco Tecla resumaba el cinismo del universo Ibañezco, la relación entre él y Lafayette no era tan cruel como lo era entre las criaturas de Ibañez. Tal vez de haber seguido en esa línea, habría logrado desarrollar algo distinto e igualmente fresco y dinámico.

Pero bueno, editorial bruguera cerró, la historia quedó en suspenso y al cabo de un tiempo fui requerido, también por Montse Vives, para repetir suerte en Garibolo.

Garibolo pretendía suplir las revistas “Bruguera”. Ya nadie quería que me anduviese con ambigüedades. Paco Tecla y Lafayette tenían que ocupar el espacio que habían dejado Mortadelo y Filemón. Así que, olvidé el tema del periodismo, les convertí en agentes y empezamos de nuevo con “El caso de los juguetes diabólicos”.

Seis páginas semanales, por el doble de lo que cobraba por los Mortadelos. Lo primero que hice fue alquilar un piso de cien metros y comprobar que el agua caliente salía por todos los grifos. A mis padres les asigné una pensión mensual que pudieron cobrar de por vida.

-Fallecieron entre los años 2005 y 2006-.

El equipo que pintaba las páginas de Garibolo, era el mismo que el de los peores tiempos de Bruguera. O al menos lo hacían igual de mal. No había ninguna esperanza; por más que te esforzaras en dibujar algo decente, ellos se lo cargaban. No existía coherencia, ni continuidad en el coloreado; los cielos ahora eran blancos, después amarillos, el pelo de Lafayette de repente era rojo, aviones color naranja, unos azules tan intensos que se comían todos los detalles. En fin, en las últimas páginas de "Bebitos como bidones", mi segundo álbum, el desanimo era tal, que ya no podía más y empecé a trabajar a tres tiras para acabar cuanto antes.

Para el tercer álbum me aseguraron que intentarían mejorar el tema del color. Yo me lo creí, y decidí hacer algo por mi cuenta para auto estimularme. Una cosa que siempre me había apetecido: dibujar una aventura que tuviese lugar en Egipto. Así pues, desenterré "Trapicheo en el Cairo", y la rehíce para que se ajustase a la nueva identidad de los personajes.

Pero la empresa tenía otros planes para mí. Como las Olimpiadas del 92 estaban a seis años vista, querían hacer un gran libro tipo comic, que tratase la historia de las Olimpiadas desde el principio de los tiempos, en clave de humor. Me concentré en eso y abandoné a "Paco Tecla" definitivamente. Como yo improvisaba los guiones sobre la marcha, otro guionista retomó la "Odisea", y el dibujante que la continuó creo que fue Esegé.

Alemania me había hecho un contrato para publicar allí el "Paco Tecla". "Die Chaos-Kids", los llamaban. Publicaron los dos primeros álbumes. Cuando les llegó la "Odisea", terminada, rechazaron el cambio de estilo y rescindieron el contrato. Si después se hizo algún refrito en Guai, o lo olvidé por completo, o no me enteré.

Estaba ya dibujando las primeras páginas de la historia de las Olimpiadas, cuando me anunciaron que la dirección había cambiado de idea. Ahora querían encargarme que crease un proyecto para una serie de dibujos animados de 56 capítulos, también para las Olimpiadas del 92.

## HERMES, MENSAJERO DE LOS DIOSES

Para llenar los capítulos de esta serie, yo sabía perfectamente lo que esperaban de mí; un encadenado de gags, más o menos de este estilo: "El equipo nipón de natación sincronizada

llega al pabellón deportivo con paso marcial, se quitan los albornoces y de un salto grácil... ¡CRONCH! ...¡Se pegan la gran morrada! Pero... ¿quién ha robado el agua de la piscina? ¡SABOTAJE EN LA OLIMPIADA!”.

Durante un tiempo anduve perdido. Me dediqué a revisar la historia de Barcelona; como había evolucionado desde la antigüedad. Buscaba un punto de encuentro entre la ciudad y los juegos Olímpicos, para poder empezar a trabajar.

Cuando revisé la historia de las Olimpiadas antiguas, me asombró que los juegos olímpicos, con toda su carga filosófica y espiritual, ya se hubiesen estado celebrando durante mil años antes de nuestra era. Concretamente desde el año 776 a. C., hasta el 392 d. C., cuando fueron abolidos por el emperador cristiano Teodosio I, por considerarlos una práctica pagana. Hasta ser restablecidos en el año 1896 por Pierre de Coubertin, transcurrieron 500 años.

Y en estos 500 años de guerras y oscurantismo, en los que el espíritu olímpico había quedado relegado al olvido, encontré la clave para crear un concepto original.

Entre 1987 y 1989, estuve elaborando el proyecto. Diseñé unos 200 personajes, escribí 28 capítulos y mi amigo Jaume Esteve diseñó los fondos de la serie y escribió los 28 capítulos restantes.

Finalmente, bastantes años después de las Olimpiadas del 92, una productora compró los derechos para realizar la serie.

## DEL COMIC A LA PUBLICIDAD

En 1989, justo antes de acabar el proyecto de las Olimpiadas, en el Círculo Artístico de Sant Lluç de Barcelona, conocí a Montserrat Aranda. Ella tenía 21 años y empezaba; yo tenía 35 y me daba la sensación de haberlo vivido todo y andar vagando por ahí sin billete para el futuro. El mundo de los comics y el de las series de televisión ya no eran rentables; por cuatro duros, los países asiáticos te saturaban de Mangas y de tantas series como hiciera falta. Bastante perdido y curtido en desencantos, me dejé impregnar de sus ilusiones. Cuando le pregunté qué quería hacer en la vida, me respondió: “ahorrar”. También en eso me dejé llevar, porque a pesar de haber ganado dinero, seguía viviendo al día.

-Una anécdota al respecto: El 4 de Noviembre de 1989, más o menos cuando acabábamos de conocernos, quedamos para comer al día siguiente. Sé la fecha exacta, porque le escribí mi

número de teléfono en el reverso de una cartulina amarilla que encontré en mi cartera y que ella siempre conservó. Esa cartulina resultó ser el recibo que entonces servían los cajeros automáticos de la Caixa de Barcelona. El saldo que se indicaba en el frontal de la cartulina era de 73 pesetas. Supongo que estaba a la espera de cobrar una de las últimas mensualidades por el trabajo de las Olimpiadas, pero seguía viviendo sin colchón alguno. Lógicamente, me invitó ella. Todo lo que tengo hoy, y todo lo que mis padres pudieron percibir durante 20 años, ha sido posible gracias a la capacidad de ahorro y sentido de la planificación de mi compañera.

Con Hermes me había paseado por el mundo de la animación y tenía una cierta experiencia en el diseño de “storyboards”. En 1990, un grupo de dibujantes de comics que acababan de montar una mini agencia llamada Artcelona, me contactaron para que les ayudase a desarrollar un spot de “Cheetos”. La cosa funcionó y estuve un año colaborando con ellos.

Allí tuve oportunidad de descubrir cómo funcionaba el mundo de la publicidad.

Durante 15 años había intentado vender a los editores mis ideas y mis creatividades. Ahora, había decidido ponerme a disposición de las agencias para diseñar las ideas de sus creativos.

Esto era un cambio de vida radical. De repente mi cerebro quedaba liberado de la responsabilidad de perseguir constantemente la creatividad y la originalidad para triunfar. En el mundo del comic siempre se sacrificaba el presente, pensando en el futuro.

En el mundo de la publicidad no había tiempo para pensar. El futuro era el presente y el presente, casi el pasado.

No es que fuera el mejor ideal de vida, pero te sentías vivo.

Ya por mi cuenta, empecé a dibujar storyboards para distintas agencias. Eran trabajos rápidos que se tenían que servir en 24 o 48 horas, como mucho. Había más trabajo del que se podía abarcar. El teléfono no paraba de sonar. Dormir era un lujo. En una ocasión llegué a trabajar dos días y dos noches sin descanso. Pero merecía la pena; la publicidad estaba espléndidamente remunerada en comparación con lo que se percibía en el mundo del comic. Si Norma Comics me había estado pagando 7.000 pesetas por una página de ocho viñetas, por cada viñeta de los storyboards publicitarios, percibía 6.000 pesetas. Y en ocasiones se llegaban a hacer de 8 a 15 viñetas diarias. Viñetas que eran simples bocetos y no las virguerías que se hacían en los comics.

## NESTLÈ

Viví inmerso en esta vorágine durante tres años, hasta 1993.

A mediados de ese año, en Nestlé Barcelona buscaban un dibujante que les diseñara una historieta con la mascota de Nesquik como protagonista. En Ediciones B les dieron mi número de teléfono.

Cuando me plantearon realizar un comic de 44 páginas, me negué rotundamente. Llevaba una vida activa, salía del estudio constantemente, me entrevistaba con directores de arte, asistía a rodajes; estaba bien considerado por todos y no pertenecía a nadie. ¿Cómo iba a enclaustrarme otra vez en mi estudio y regresar a la artesanía del comic? Además, no me apetecía nada pasarme 44 páginas dibujando un conejito y contando la historia del chocolate, como habían hecho otras marcas.

Pero el señor José Antonio Carreira, entonces responsable de la marca Nesquik, era un hombre extraordinariamente aficionado al comic y estaba resuelto a producir una serie de libros de aventuras, con Quicky como protagonista. Quería hacer algo de máxima calidad: tapas duras, páginas satinadas, e incluso estaba dispuesto a cederme la iniciativa en el guión. También permitiría que yo mismo pintase las páginas. Además, me harían un contrato en el que se me cederían los derechos de los libros al cabo de diez años, y se me abonaría una cantidad determinada por cada historia vendida a un mercado extranjero. Para completar el trabajo tendría 7 meses (un Mortadelo de 44 páginas se hacía en 7 semanas).

Sabía que para poder cumplir el plazo tendría que dedicarle todo el tiempo y que probablemente perdería a todos mis otros clientes; pero acepté. Siempre había deseado hacer un comic bajo unas condiciones parecidas; rechazarlo habría sido injustificable.

## LAS AVENTURAS DE QUICKY

Aquí no se podía empezar dibujando; se tenía que crear una estructura sólida que aguantase, no sólo una historia, sino una serie de historias.

En los spots de aquella primera época, a Quicky se le solía mover alrededor de la casa, siempre consumiendo Nesquik con sus amigos. Pero en un comic, no nos podíamos pasar 44 páginas consumiendo o haciendo propaganda continuada del producto. Habría sido una falta de respeto hacia los consumidores, que habrían estado reuniendo las etiquetas de los envases

para conseguir un libro de aventuras. La cuestión era, ¿cómo hablar de Nesquik sin aburrir con Nesquik?

Un día, viendo un pase televisivo de Ben-Hur, en los créditos iniciales leí la siguiente frase: “Ben-Hur / A tale of the Christ” (Ben-Hur / Una historia de Cristo).

Si Ben-Hur era una historia de Cristo, ¿por qué nunca me lo había parecido? Fácil, la estructura del guión era magnífica: cinco minutos de pesebre al principio y diez minutos de crucifixión al final; el resto de las tres horas y pico: traiciones, venganzas, batallas navales, carreras de cuadrigas... Y ese fue el esquema que aplique a las aventuras de Quicky: un poco de producto en el planteamiento inicial y un brindis con Nesquik para celebrar el triunfo de nuestro héroe al final; el resto del relato: aventuras y diversión.

Una pretensión casi imposible por mi parte, era poder llegar a inquietar al lector en algún momento. Para lograrlo, los personajes de la historia tenían que ser creíbles y vulnerables; no indestructibles como Mortadelo y Filemón.

El único que podía estropear esa pretensión era Quicky, porque, obviamente, tiene muy poco de creíble que un conejo hable y que además sea el líder de un grupo de amigos.

Tenía que conseguir que el lector olvidase que era un conejo. De entrada le puse a trabajar. Él era la estrella de Nesquik, pero tenía que ganarse la vida como cualquier mortal. ¿Qué mejor trabajo que rodar spots televisivos? Además, tener que desplazarse por el mundo para los rodajes, le daría movilidad a las historias.

Ahora sólo faltaba el villano. El malo de la película tenía que estar vinculado a Nesquik pero sin mencionarlo, ni consumirlo. Se me ocurrió crear un personaje poderoso, pero decadente; malvado, pero atormentado. El Barón Von Appetit, padecía una rara enfermedad que se le manifestaba al degustar algo delicioso. Cuando comía o bebía algo bueno, el pobre hombre se retorció de dolor. Por lo que se veía obligado a comer basura para sobrevivir. Lógicamente, odiaba las cosas deliciosas, y como Nesquik era lo más exquisito, su obsesión era acabar con ello. Pero aún mayor era su obsesión por privar al mundo de aquello que él no podía disfrutar. De hecho, solamente escuchando la palabra “Nesquik”, ya sufría un ataque.

## EL MISTERIO DE LAS ORTIGAS

Sobre esta estructura, escribí una sinopsis que me fue aprobada, y a partir de ahí, fiel a mi sistema de trabajo, empecé a improvisar el guión día a día mientras iba dibujando.

En Noviembre de 1993 inicié “El misterio de las ortigas“. Dibujé las páginas y las entinté con pincel para que Montse, se encargara de pintarlas a mano sobre pruebas en azul. Tardamos siete meses y quince días en terminar la historia. Para nosotros fue un trabajo durísimo.

Volqué en aquel primer libro todos los elementos que siempre había deseado dibujar y ver correctamente coloreados. En primer lugar, para sacarme una espina, hice que parte de la historia transcurriese en el Cairo, por supuesto. Después dibujé, las pirámides, puestas de sol, noches de luna llena, tormentas de arena, escenas subacuáticas, el Orient-Express, paisajes nevados, castillos... No lo recuerdo con exactitud, pero diría que inicialmente se hizo un tiraje de 50.000 ejemplares. La respuesta fue tan buena que más tarde se amplió a 75.000.

Justo al terminar el libro, en el verano de 1994, la central de Nestlé en Suiza me nombró dibujante oficial de Quicky, e inicié un estudio del conejo para modernizarlo y abastecer con él a todos los mercados. Se trataba de acabar con los distintos diseños de esta mascota que corrían por el mundo. En Francia, incluso habían llegado a sustituir a Quicky por un gigante humano que consumía Nesquik. Paralelamente a este trabajo, inicié el segundo libro de “Las aventuras de Quicky“. Lo titulé “El impostor“.

## EL IMPOSTOR

A principios de los 90, el ordenador aún no se consideraba una herramienta pictórica capaz de sustituir a las témperas y el aerógrafo. Una vez, un director de arte me mostró la impresión de una pequeña ilustración hecha con ordenador y me comentó: Me la ha dado un dibujante... ¿Y qué quiere que haga yo con esto?

Alguien de Nestlé Suiza, me comentó que existía un programa llamado Adobe Photoshop que servía para colorear dibujos, pero que no imaginaba como podría adaptarlo a mi trabajo.

Esto da una pequeña idea de cómo estaba el tema informático en aquellos días. Internet era un caos que justamente empezaba a organizarse. Un “E-mail”, era algo que en las películas se traducía del inglés como “Correo E”. Y la telefonía móvil era ciencia ficción.

A pesar de todo, decidimos comprar un ordenador Macintosh e intentar ilustrar “El impostor” con el programa Adobe Photoshop 2.5. Montse hizo un cursillo y aprendió lo indispensable para poder hacer este trabajo. Escaneábamos las viñetas dibujadas y entintadas sobre papel y luego ella las coloreaba en el ordenador. Como no teníamos ni idea de cómo quedarían impresas, hicimos pruebas de impresión con distintos grabadores. De la página uno a la cinco

se nota un cierto temor a colorear demasiado intensamente. Pero a partir de ahí, ya entendimos como se tenía que hacer.

De todos modos el proceso de pintado era lento. El ordenador se colgaba cada dos por tres, por lo que se tenía que estar guardando constantemente. Y para guardar tardaba un siglo. Por la facilidad con que se hacían los degradados, era posible lograr grandes efectos de volumen. No obstante, yo quería mantener el espíritu del pintado tradicional. Por lo tanto, intentamos no excedernos. Si en el cine no es bueno que se note la cámara, aquí no se debía notar el ordenador.

Esta vez quería dibujar París. Hasta la página 6 todo fue como una seda. Pero al dibujar una escena que tenía lugar alrededor del Arco de Triunfo de la ciudad, me di cuenta que los libros y las postales no eran suficientes para documentarme. Si seguía dependiendo de este tipo de documentación, acabaría echando mano de los libros de Franquin, y acabaría dibujando sus tejados y sus gendarmes. Montse y yo, con la sinopsis bajo el brazo, cogimos el tren y nos fuimos a París.

Allí fotografiamos las calles, los semáforos, las farolas, los quioscos, los equipos de limpieza urbana, las comisarías, los policías –que ya no vestían los uniformes que Franquin solía dibujar-, el Sena, sus barcos y puentes, los tejados de París, los cafés, las cabinas telefónicas; incluso las vallas de las obras públicas y los protectores de las alcantarillas. Un día fuimos a visitar Versalles y decidí que me las arreglaría para que parte de la historia ocurriese allí. Quería dibujar todo aquello.

A partir del viaje, las más de 400 fotografías tomadas, empezaron a generar ideas nuevas que, bien administradas, convertían la historia en algo distinto; más original de lo que podría haber sido.

En esta historia hay un personaje llamado Plastilino Variopinto, cuya habilidad como transformista, ha hecho sospechar a algunos que podía estar inspirado en Mortadelo. Es pura coincidencia. El guión exigía que el personaje fuese un genio del transformismo, pero lo que verdaderamente convierte a Plastilino en un gran personaje, es el hecho de que no conozca la diferencia entre el bien y el mal. Es una buena persona, pero este desconocimiento le convierte en un ser letal, sin conciencia, ni sentimiento de empatía. El día que descubre la diferencia entre el bien y el mal, se da cuenta de las barbaridades que ha hecho a lo largo de su vida y no sabe como esconderse de sí mismo.

Creo que la fuerza del personaje reside aquí; lo del transformismo era necesario; el parecido con Mortadelo es puramente anecdótico.



Tardamos un año en realizar este segundo volumen. Se hizo un tiraje de más de 100.000 ejemplares y distintos países, entre ellos Alemania, compraron los derechos.

## EL CARÁMBANO NEGRO

Siempre me había fascinado el personaje de James Bond. La idea de que Quicky viviese una aventura junto al mítico 007, era irresistible. El problema, una vez más, era de credibilidad.

Nadie se iba a creer que un grupo de niños pudiesen colaborar con un agente secreto del MI-6.

Estaba estudiando la caricatura del primer 007, Sean Connery, cuando se me ocurrió la idea: ¿Por qué no hacer una caricatura del Sean Connery actual? ¿Por qué no hacer un James Bond de 70 años? Un cascarrabias, furioso porque el MI-6 ya no le da ninguna misión, y encima le degradan asignándole como guardaespaldas de una celebridad que está rodando un spot de Nesquik en Londres. La celebridad sería Quicky, naturalmente.

La cosa cuadraba. Un grupo de críos ayudando a un anciano furioso; eso sí que era creíble.

Una vez más, hicimos la maleta y, esta vez, volamos a Londres. De allí obtuvimos toda la información gráfica necesaria. Los pubs, el Zoo, la casa de Sir James (007) en la zona alta, los típicos autobuses de dos pisos y un itinerario callejero para desarrollar una persecución entre un Land Rover y una especie de Aston Martin del 63 –primer coche de 007–, modificado por exigencias del guión.

Probablemente de haber existido Google Earth/Street view, todo habría sido más fácil, pero seguro que Montse y yo no nos habríamos divertido tanto.

La persecución culminaba en el popular Puente de La Torre. Dibujar el puente hasta cinco veces, desde distintos ángulos, con colisiones múltiples mientras el sol de la mañana se elevaba por el horizonte de la ciudad, fue una experiencia considerable.

Después, una persecución de lanchas motoras por los canales de Amsterdam, una secuencia en un molino entre campos de tulipanes y finalmente un viaje en globo hasta los cielos tempestuosos del Mar de Barents. La clave de la historia surgía de una pequeña ciudad noruega llamada Kirkenes, que se halla en la cresta más alta del país, pasado el círculo polar ártico.

–De pequeño, yo había vivido en Kirkenes. Allí todo el verano era de día y los inviernos, noches interminables que yo pasaba dibujando Mortadelos, Truenos y Jabatos, con temperaturas externas de hasta veinte grados bajo cero. Mencionar la ciudad fue un pequeño homenaje.

En este volumen titulado “El carámbano negro”, Montse hizo un extraordinario trabajo con el color. Y conseguí autorización para que se reconociese su labor. En la última página el color está firmado por M. Aranda. El libro lo empezamos a principios del 97 y lo terminamos a mediados del 98. Su realización se tuvo que combinar con otras ilustraciones, también relacionadas con Nesquik y otras marcas de Nestle.

Quiero expresar mi agradecimiento al señor José Antonio Carreira, promotor del proyecto, y a la señora Silvia Escudé, su, entonces, sucesora en el cargo, por la gran oportunidad que me brindaron para llevar a buen puerto esta trilogía.

#### FUTUROS PROYECTOS

Cuando estás en activo, plantearte el futuro no tiene sentido. El único objetivo válido es intentar hacer bien el trabajo diario. Todo lo demás es una consecuencia inevitable.

---

*RAMON CASANYES*