



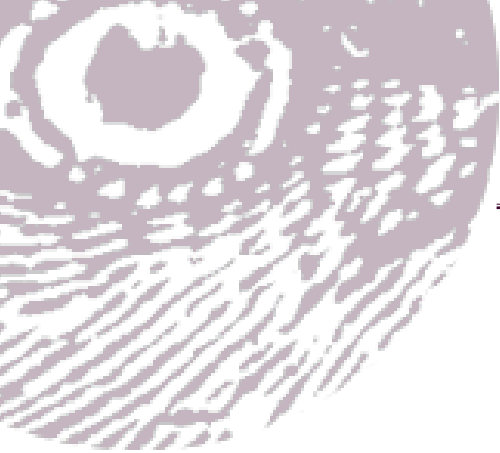
Entrevista

MARTÍN
LOPÉZ
LAM

Por Mireia Pérez

Desde que Gerardo Vilches y Octavio Beares (editores de estos *Cuadernos de Cómic*) realizaran a Martín López Lam la extensa entrevista que aparece en el número 3 han transcurrido casi dos años en los que Martín ha dibujado tres nuevas historias y ha continuado difundiendo sus gustos de forma internacional a través del sello Ediciones Valientes, viajando de festival en festival. Actualmente Martín se encuentra realizando una estancia en la Real Academia de España en Roma, así que hablamos brevemente con él a través de Internet sobre sus últimos trabajos —*Balada* (Ediciones Valientes), *Sirio* (Fulgencio Pimentel) y *Gialla* (Ediciones Valientes)— con el ánimo de prolongar el diálogo y ahondar un poco más en su lenguaje y en su forma de trabajar.

Foto: Alberto Díaz y Ana González.



Creo que entre la pintura y la edición existe una especie de traslado natural. Tu trabajo como artista y como editor encajaría en esa transición. Pero hablemos primero de los dos libros y después ya haremos las pajas mentales consecuentes. *Sirio* es como una aventura veraniega. Leyéndolo tuve la sensación de estar de vacaciones. Una aventura de verano muy misteriosa, eso sí. ¿Era tu intención evocar este tipo de sensaciones más que la de contar una historia?

Sí, quiero decir que el guión de *Sirio* se resume en dos líneas. Toda la anécdota que hay en él cabe en una frase (que es la sinopsis), pero el ejercicio que planteo en *Sirio* no es la anécdota ni la consecuencia de hechos sino, como has dicho, ese evocar sensaciones y espacios. Estructuralmente, representar un tiempo cero dentro del propio cómic.

Hay muchas viñetas «sensoriales» que remiten al clima, a las pausas, a sonidos de ambiente y a momentos de intimidad. Es uno de los recursos que utilizas además

de la despersonalización de los protagonistas. Creo que eso enfatiza el efecto de trasladarse al lugar y al momento. ¿Podrías contarme un poco cómo has trabajado, desde esa pequeña sinopsis que mencionas?

Es un proceso bastante orgánico, voy avanzando por partes y dejando que esos mismos espacios me lleven a acentuar más un momento que otro. El *storyboard*, por decirlo de alguna forma, era la sinopsis del libro, dentro de ahí quise darme la suficiente libertad como para dibujar y narrar sobre la marcha. Pero quizá sirva mejor explicar cómo nació el cómic porque, en sí, todo parte de tres o cuatro imágenes que tenía en la cabeza y había dibujado de forma independiente. La primera, con la que empieza el cómic, que es una parodia de «El origen del mundo» de Coubert. Otra, que es una mujer en una piscina, una nube y una manada de perros que husmean en la basura. Estas cuatro imágenes fueron el detonante de todo. Luego les di forma con algunas inquietudes que me sobrevola-



Cubierta de Sirio (Fulgencio Pimentel, 2016).

ban, como la película *Picnic en Hanging Rock* de Peter Weir.

Deduzco que esas imágenes surgieron de manera espontánea y después quisiste darles forma como un rompecabezas.

Sí, así es. Por lo general mis trabajos parten de una imagen / idea y desde ahí se empieza a ramificar todo, hacia adelante, hacia atrás o como reflejos de esa idea.

Y, ¿no llega un momento en el que te entra el pánico y te preguntas «en qué jardín me acabo de meter»? ¿Utilizas anclajes o puntos decididos que te ayudan a compactar la narración?

Sí, hay anclajes que me dicen de dónde a dónde voy y en qué frecuencia vibrar, de alguna forma. Cuando empecé el cómic ya sabía cómo iba a terminar, qué iba a suceder,



Una imagen correspondiente a Sirio.



Gialla (Ediciones Valientes, 2016).

lo poco que sucede, y qué tipo de sensación quería que se metiera en el lector. Luego, su desarrollo te genera variantes y contrapuntos, pero en sí me había propuesto ciertas normas con las que quería jugar. Pasa un poco como con la improvisación sonora, el *free jazz* y todo eso. No están haciendo sonar cosas por hacerlas sonar sino que dentro de ese aparente caos se siguen ciertas pautas de trabajo.

Como lo que hacen directores de cine como Sorrentino o Jim Jarmush. Para que este tipo de narraciones funcionen tienen que existir unos parámetros coherentes con la propia obra. En este caso creo que la estética es uno de ellos. También ayuda el hecho de que la atmósfera sea la misma en prácticamente cada escena. Que únicamente tengamos dos colores en juego (¡ahora hablaremos también de tu paso al color!), etc...

Pasemos a *Gialla* si te parece. Este proyecto lo has llevado a cabo en Roma, íntegramente.

Sí, es parte de lo que estoy trabajando dentro de la beca de residencia en la Academia de España en Roma. Lo hice entre octubre y diciembre del año pasado, con el material que iba recolectando mientras caminaba por la ciudad.

Al principio dice que es un cómic sobre un futuro cómic. ¿Es literal?

Porque son apuntes, no es un cómic al uso. No hay un desarrollo ni un guión mínimo como *Sirio*. Pero tampoco es un cuaderno de viaje (odio los cuadernos de viaje).

Creo que más que un cuaderno has ido desarrollando ideas que te ha sugerido la ciudad. Aparecen pequeñas piezas hilva-

nadas que pueden servir para futuros proyectos.

Claro, como reciclo muchas imágenes ya hechas para otros cómics, *Gialla* en realidad es el material en bruto de un futuro cómic.

En la entrevista con Gerardo y Octavio en la que se hablaba de *Parte de todo esto* se comentaba que hasta ese momento tus cómics eran siempre en blanco y negro. Yo conozco desde hace tiempo tu interés por el color, en la obra gráfica que vienes produciendo desde la escuela y en base a las técnicas que utilizas el color siempre ha sido una herramienta importante. *Balada*, si no me equivoco, sería esa primera aproximación al color. En *Sirio* has usado

el bitono pero en *Gialla* ¿te has tirado a la piscina! ¿Qué ha pasado en los dos últimos años en el desarrollo de tu forma de trabajar y qué papel juega aquí el color?

En realidad es una cuestión de presupuesto. *Balada* y *Sirio* sí fueron concebidos para editarlos en color, pero con *Gialla* ocurrió que tenía el presupuesto necesario para aprovechar las tintas y probar. ¡Lo que no quiere decir que desde ahora todo sea color y diversión! Soy muy malo con el color... En la facultad fui muy mal pintor pero con el grabado me fue bien. Por la síntesis, sumpingo. El color lo uso como elemento, no como algo real... aunque me gusta cómo se ven las cosas con los neones. Molaría un sol de neón.



El interior de Gialla.



Dibujo de Martín realizado después de esta entrevista.

Pues a mí me gusta mucho cómo lo utilizas para construir y no para colorear, como una herramienta más del dibujo que, a mi parecer, convierte tus trabajos en algo que está por encima de la obra pictórica. Pero esas ya son las pajas mentales que te comentaba antes.

Última pregunta, y para hilar un poco con la anterior entrevista. ¿Qué autores o referencias has descubierto recientemente que hayan podido abrirte la cabeza en un sentido creativo?

Uhm... Siento que los últimos meses no he visto tanto cine como me gustaría, así que me estoy perdiendo un poco con los referentes que ya tenía. Aunque el trabajo de Pedro Franz ha sido fundamental para mí tanto en *Sirio* como en *Gialla*, no tienen nada que ver con lo del brasileño. También en *Sirio* hay mucho de Andrea Bruno y toda la escuela de cómic de Bologna, vinculada a Canicola, y, por otra parte, rayarme con el trabajo de Abraham Díaz (que me parece el mejor dibujante que hay hoy en el globo) o redescubrir a Gary Panter.

Tengo que hacerte una pregunta más para que me sirva para enlazarla con la entrevista que te haremos en *CuCo* dentro de otros dos años: ¿En qué andas ahora? ¿Qué planes tienes?

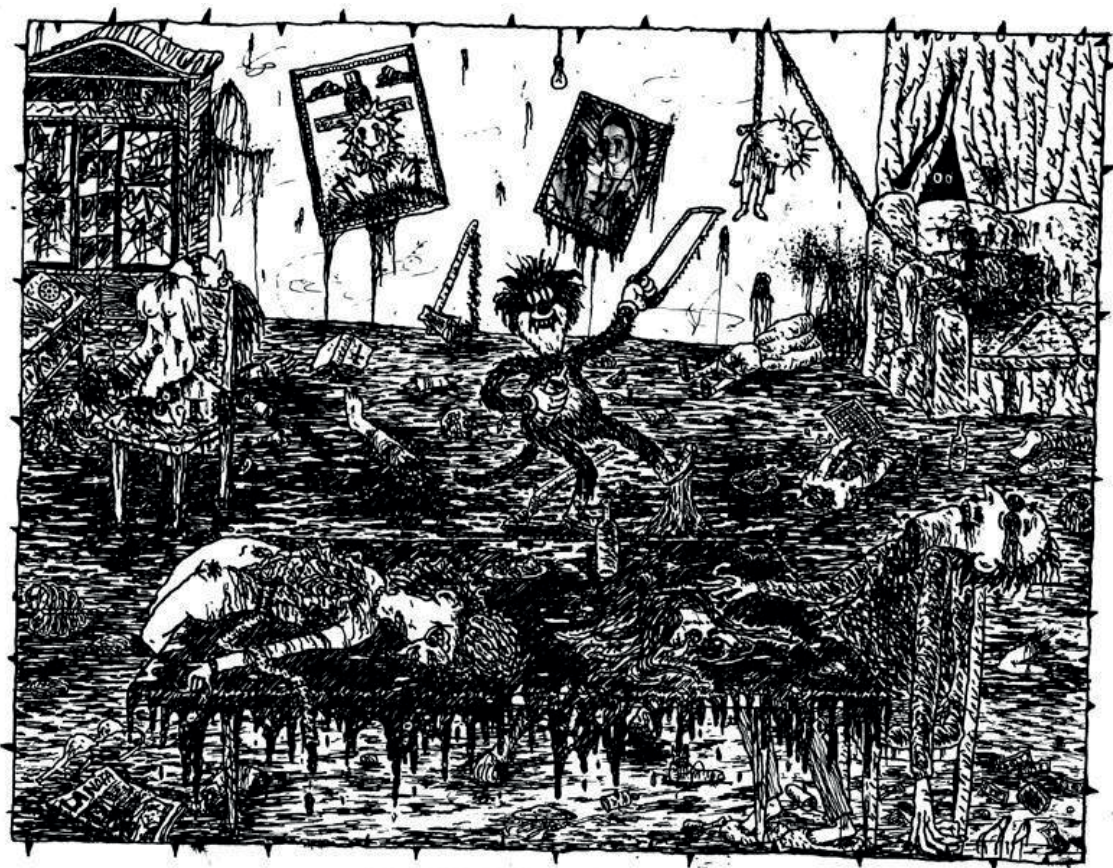
Los planes de futuro son: 1. Terminar el cómic que estoy haciendo en Roma. 2. Buscar trabajo en verano. El segundo punto aún lo puedo retrasar al invierno o al otoño.

Igual en verano te puedes ir a trabajar al chiringuito de la urbanización donde transcurre *Sirio*. Pero igual no tienes la suerte de María y no sales nunca.

¡Es una opción!

PÁGINA WEB DE MARTÍN:

<http://cargocollective.com/martinlopez/>



Dibujo de Abraham Díaz (extraído de la web de su autor).