



Rimpi no hace ruido al andar, pero lo cambia todo cuando aparece. Es un fantasma pequeño, blando, con hambre y con una lógica propia que no entiende de normas adultas ni de explicaciones tranquilizadoras. Vive en una casa cualquiera, se esconde bajo la cama, susurra por la noche y convierte una excursión a la nevera en una aventura épica llena de trampas invisibles y pactos secretos.

*No viene del más allá con una misión solemne, sino del más acá de la infancia, ese territorio donde lo extraño convive con lo cotidiano sin necesidad de justificación. Su creador es **Pato Conde**, ilustrador argentino afincado en Palma, que lleva años construyendo mundos donde la realidad se observa desde ángulos ligeramente desplazados.*

Antes de Rimpi estuvieron los seres de Historias del espacio exterior, criaturas que miraban a los humanos como si fuéramos un experimento incomprensible, y después llegó Más allá del más acá, donde ese universo se expandía en forma de novela gráfica.

En todos ellos hay una misma pulsión: mirar lo que hacemos, lo que decimos y lo que creemos normal desde una distancia mínima, lo justo para que resulte divertido, inquietante y revelador al mismo tiempo.

Hablamos con Pato Conde de sus primeros dibujos, del viaje que lo llevó de Buenos Aires a Mallorca, de cómo se construyen personajes que parecen simples pero dicen mucho, y de Rimpi, ese fantasma que no asusta, no atraviesa paredes para dar sustos y solo pide una cosa muy seria: chocolate y compañía.

¿Cuál fue el primer dibujo del que te sentiste orgulloso y qué recuerdas de ese momento?

Es un dibujo que todavía guardo. Creo que tenía doce años y sentía verdadera pasión por las tiras cómicas, las viñetas y los cómics. Dibujaba, hacía un poco de narrativa en viñetas y copiaba muchos dibujos que veía en las revistas pero recuerdo que un día me senté y me propuse dibujar una página del cómic *Spawn* vs. *Batman*, esa en la que Spawn tiene clavado un batarang en la cara. Tenía tanto detalle que acabé realmente orgulloso de haberlo dibujado entero y con proporciones muy parecidas. Me sentí un profesional.

¿Dibujabas ya de niño pensando en contar historias o fue algo que apareció más tarde?

La inquietud del dibujo narrativo empezó en esos años. Fui a una escuela de animación y caricaturas en Buenos Aires con la idea de aprender todo sobre ese mundo. ¿Qué autores, ilustradores o tebeos te marcaron cuando empezabas? En Argentina había una gran tradición de humoristas gráficos.

Tengo vagos recuerdos del programa de dibujo de **Caloi** en la televisión, los recopilatorios de *Mafalda* de mi madre y sin duda una gran influencia en ese momento fueron los dibujos animados que aparecían en la MTV. *Vacaláctica* de **Darío Adanti**, Chico Migraña y los cortos de **Bill Plympton** fueron sin duda un antes y un después.

¿Cómo fue el proceso que te llevó de Buenos Aires a Palma y qué cambió en tu forma de mirar y dibujar al llegar?

Antes de mudarnos definitivamente a España habíamos hecho un par de viajes con mi familia a mediados de los noventa. Volví a Argentina cargado con todos los libros de Bruguera que pude y recuerdo inventar personajes muy en ese estilo pero siempre de una forma muy lúdica, ni pensaba en dedicarme profesionalmente a ello. Nos establecimos en el año 99 y estaba totalmente decidido a estudiar algo relacionado con la animación y el cine pero el mundo de la fotografía se interpuso

en mi camino. Siempre dibujé pero profesionalmente quería dedicarme a la foto.



¿Qué tiene Mallorca que se ha ido filtrando, aunque sea de manera invisible, en tu trabajo?

Desde hace casi ya diez años vivimos en un pueblo, en un entorno muy natural. Casi no hay gente en mi barrio y el paisaje es muy rocoso acompañado de algunos bosques. *Historias del espacio exterior* nació dibujando las rocas y la soledad del entorno, por ejemplo. Pero sin duda la vida que llevan mi hija y mi hijo en este tipo de lugares son lo que ha inspirado a las historias de *La vida de Rimpi*.

¿Cuándo te diste cuenta de que el humor podía ser una herramienta tan potente como el dibujo en sí?

Hace unos años, creo que cuando nació Facebook, editaba una revista de Skate y fotografía. Recuerdo que me puse a dibujar unas viñetas que hablan de ese mundo y las compartía en redes. Es verdad que era algo muy nicho pero me llegaban mensajes de gente que las disfrutaba mucho. En tus primeras viñetas y series ya aparecen personajes que miran el mundo con extrañeza,

¿De dónde viene ese interés por la mirada «desde fuera»?

Siempre fui muy consciente de la mirada del extranjero. No solo del sitio nuevo que uno habita cuando emigra sino también de la visión que se tiene desde la distancia del mundo que uno deja atrás. Para mí una de las bases para hacer humor tiene que ver con cambiar el punto de vista. También aquí debería mencionar *Sin noticias de Gurb* de **Eduardo Mendoza** que es uno de los libros más divertidos que leí en mi vida. *Historias del espacio exterior* plantea seres que observan a los humanos como si fuéramos rarísimos... Los humanos somos una rareza del universo conocido sin duda alguna.

Cuando diseñé los personajes de *Historias del espacio* los concebí sin género y con una gran limitación de expresiones faciales para que al reproducir comportamientos humanos fuese mucho más fácil generar situaciones cómicas. Aparte, si algo tiene el humor hoy en día, es que todo el mundo opina. Jugar en un terreno tan abstracto me ayudó a crear una fortaleza que justificara cualquier cosa que sucediese allí. En *Más allá del más acá* das un paso hacia una narración más larga.

¿Qué te atrajo de ese cambio de formato?

El formato de novela gráfica o cómic largo me fascina. Tenía muchísimas notas

sobre el mundo de esos personajes que me apetecía contar. Incluso llegamos a pensar en una posible película, con mi amigo **Pablo Pernas**, en la que desarrollamos todo lo que podría incluir ese universo. Veía muy difícil transmitir todo eso en tiras cortas o viñetas y por eso acabé escribiendo el guión.

¿Cómo decides cuándo una idea funciona mejor como viñeta suelta y cuándo necesita convertirse en historia?

Creo que hacer viñetas de un solo cuadro es el arte más difícil dentro del mundo del cómic. No solo hay una idea sino que también hay toda una narración. Aquí podría mencionar a **Flavita**, a **Ed Steed** y a **Zach Kanin** que son los que para mí están en lo más alto. Siento verdadera pasión por todo lo que hacen. La comedia necesita tiempo. Creo que es más fácil desarrollar un gag en varios cuadros porque hay algo en la narración que puede generar infinitas posibilidades.

La mayoría de veces pienso para un solo cuadro pero a veces pienso «esto quedaría mucho mejor estirándolo en varios cuadros...» y lo hago, no me pongo límites. Tus personajes suelen ser muy simples en lo visual pero muy complejos en lo que dicen o sugieren,

¿Cómo trabajas ese equilibrio?

Es sumamente visceral. Normalmente, en los cómics, las características visuales de los personajes pueden ayudar mucho en la narración. Sin embargo, a mí me gusta pensar que hay más gente que puede empatizar con un personaje más abstracto. Muchos lectores adultos se sienten muy reflejados en tus trabajos, aunque a veces parezcan pensados desde la ingenuidad, ¿te sorprende ese efecto? Yo disfruto muchísimo de las historias para adultos contadas con personajes más infantiles. El cómic *Cucos Benítez* de **Anouk Ricard** es un ejemplo perfecto. Creo que es el libro que releí más veces y siempre me saca carcajadas.

Los diseños de personajes antropomórficos han sido siempre muy interesantes para contar historias serias. Creo que funciona muy bien por la sorpresa. El problema es que a la mayoría de los lectores les produce un poco de rechazo, sin duda son meros prejuicios. Cada vez que pienso en hacer algo nuevo lo pienso desde esos lugares. Ahora mismo trabajo con un personaje para adultos que es un gato que escribe columnas para un blog. Espero que se convierta en todo un universo y los lectores aprecien la estética y el punto de vista.

¿Qué relación hay entre el mundo de los seres del espacio exterior y el de Rimpi, aunque aparentemente vayan dirigidos a públicos distintos?

El eje principal de ambos mundos es la comedia absurda y los no límites de la imaginación. Tenía muchas ganas de hacer algo para niñas y niños que están empezando a leer y fuese verdaderamente divertido dejando un poco de lado lo pedagógico.

¿Cambió algo en tu forma de dibujar o de narrar cuando empezaste a pensar en lectores niños?

Es verdad que dedico mucho mucho más tiempo en la fase de diseño de personajes pero en cuanto a la narración creo que no hay cambios. Los tiempos en los gags son muy importantes para generar las sorpresas y ahí uso las mismas técnicas. Rimpi tiene una lógica infantil muy estricta, casi filosófica.

¿Cómo construyes esos diálogos sin caer en lo moralizante?

Intento no tratar a los lectores como tontos. El dibujo contiene la mayor parte de lo narrativo a través de lo visual y los jóvenes lectores son muy exigentes con lo que ven; enseguida se dan cuenta si intentas engañarlos. En cuanto a los diálogos busco cosas disparatadas pero sin perder el control. Quiero que haya una historia con cierta lógica, cargada de fantasía y, sobre todo, divertida. Supongo que hay algo en el trasfondo que habla de la amistad y la creatividad pero no es mi intención dar lecciones de nada.

En tu obra aparece mucho la casa como escenario, ¿qué te interesa de ese espacio aparentemente tan pequeño?

Casas, tiendas, fuertes, búnkeres... dentro de casa creo que es uno de los juegos preferidos por los más pequeños. Supongo que sienten que tienen el control y la libertad total sobre ese espacio. Son como pequeños universos que pertenecen a distintos espacios de juego. Además, para el dibujo ayuda a acotar escenarios. Me gusta el formato sitcom de comedia, ojalá *La vida de Rimpi* se convierta en eso.

¿Te sientes más cómodo trabajando en proyectos largos o en piezas breves que se pueden leer de un golpe?

Me gustan más los proyectos largos porque puedo construir universos y hacer arcos de personajes. Tanto «Rimpi» como «Noys» (el cómic para adultos) son proyectos

que empecé a trabajar hace años. Puede parecer que ahora estoy haciendo muchas cosas pero en realidad coinciden en el tiempo a la hora de publicarse. Soy incapaz de trabajar en un solo proyecto, me resulta muy útil dejar de pensar en uno para no atascar las ideas y poder trabajar en otro con la mente más enfocada. Lo único malo es que toma más tiempo pero no tengo prisa. En cuanto al formato corto siento que estoy más cómodo pero da muchos quebraderos de cabeza, es como resolver un cubo de Rubik con las piezas en diferentes tonos de grises.

¿Cómo influyen las redes sociales en la forma en que piensas y estructuras tus historias?

Tienen cero influencia en lo que hago a nivel de ideas o estilo. Sí que hay un ajuste en el diseño a la hora de pensarlo para redes, sobre todo el registro de la línea en el dibujo y la proporción de la imagen. En general tengo unos lectores muy amables, muy de vez en cuando aparecen haters pero nunca he dejado que afecten a mis ideas. Soy muy consciente de la cantidad de gente que llega a ver mis dibujos.

Creo que hemos normalizado ciertos números pero, si hace unos años alguien me hubiese dicho que 50.000 personas leerían mis cómics, me hubiera quedado alucinado. Además, cuando dudo sobre algún tema, más que nada porque suelen ser polémicos, saco el comodín del mensaje directo a Flavita que me ayuda a ver las cosas más claras. Estoy muy agradecido porque es tremendamente generosa y siempre que acudo a ella está ahí.

¿Qué has aprendido como dibujante al pasar de observar a los humanos desde el espacio a mirar el mundo desde la altura de un niño?

Aunque los temas sean más de adultos, la mirada en las *Historias del espacio* es propia de un niño. Así que supongo que todos los proyectos que hago están pasados por el mismo prisma. Pero si hay algo que he aprendido es que no hay edad para el humor absurdo.

