

Com és la teva feina de colorista?

Tenint el dibuix a llapis en blanc i negre a davant penso com vull que quedi en global i d'on vull que vingui la llum. Llavors has d'aplicar certs principis per donar profunditat a l'escena, portar una cosa al primer pla o fer que es vegi menys... O sigui que arribes a pintar-ho d'una manera en concret basant-te en la lògica, la intuïció i l'experiència, a part de les indicacions que reps del client, que en el meu cas és Disney.

Cap a on voldries evolucionar?

Per mi l'ideal seria treballar en una empresa com Pixar, a San Francisco, on vaig anar de visita aquest estiu. És la productora de dibuixos animats que ha fet Toy Story, Cars, Monstruos S.A. Guanyen tots els premis Oscar perquè són molt bons. Allà ens comencen a conèixer perquè ja hem fet força contes basats en les seves pel·lícules. Em consta que el fundador de Pixar, John Lasseter, que ara també és el cap de Disney Publishing, ha tingut dibuixos del nostre estudi a les mans.

Què t'atrau tant de Pixar?

El que m'atrau és participar en tot el procés creatiu d'una pel·lícula, un videojoc, un còmic, i abocar-m'hi de ple i fer-ho tan bé com pugui. M'entusiasmaria formar part d'un equip que creés una història des de zero, i a partir d'aquesta base argumental s'arribés a un guió i a una forma de plasmar-lo, d'il·lustrar-lo.

Ara només treballes en aquesta fase final.

Sí, per això el que m'agradaria, com dic, és participar de la invenció de la història, viure aquest ambient imaginari, donar voltes a l'argument, crear personatges, decidir qui va a cada escena... En la meua feina actual això ara ja m'arriba viscut.

T'ha afluixat la feina, amb la crisi?

La veritat és que no, a l'estudi tenim tanta o més feina de la que podem fer. Sembla mentida que un conte infantil, per exemple, et pugui esclavitzar tant, però és així. Jo hi ha hagut anys que he treballat cada dia de l'any i no he fet vacances ni res.

Caram.

La pega és que et donen una feina i tens un termini que sempre és curt, sempre has de córrer i mai pots acabar de gaudir del que fas. Ja m'agrada que et collin per millorar, però no per córrer. Preval la rapidesa a la qualitat, i això va en contra de la meua filosofia! Per què sempre s'ha d'anar just? Clar, formes part d'un sistema industrial, però jo m'hi vaig posar per un altre motiu, per vocació.

Per això continues fent obra personal.

Sí, i tot m'agrada: el blanc i negre, l'aquarel·la, el guaix... La calidesa a què s'arriba a mà encara no s'hi ha arribat amb ordinador. Amb ordinador pot



Fada adormida, il·lustració de Xavi Planas, pintada amb ordinador (2009).

ser més espectacular, però el que et transmet el paper és diferent. Transmet més, no sé si és la personalitat del dibuixant o que el paper té alguna cosa especial, però hi ha aquell no sé què del fet a mà que el fa més bonic.

La feina de dibuixant s'aprecia?

Aquí quan dius que et vols dedicar a això es veu com un hobby i després et diuen: "De què treballes?". Això també és un reflex del país: construir cases sí que és treballar, però pintar quadres no ho és gaire. No està assimilat com una feina de la qual pots viure.

De fet en viviu pocs.

És veritat. De la meua classe de l'escola Joso, de 30 només ens hi guanyem la vida dos. Realment aquí la proporció de qui viu de dibuixar és baixíssima. Però als Estats Units, a part que està molt respectat, molta gent en viu perquè la indústria de l'entreteniment és molt potent.

Doncs serà qüestió d'anar-se'n'hi.

Per què no? Aquí el mercat està molt limitat, i en canvi allà tens moltíssimes possibilitats de feina. A la zona de Los Angeles i San Francisco a cada cantonada hi ha des d'empreses de videojocs fins a les productores de cinema més grans del món.

Carme Badia i Puig