

Entrevista a Isa Ibaibarriaga, por el proyecto La Gruta

Comenzaste a realizar tus primeras obras y a colaborar en distintos fanzines cuando estudiabas en la Escuela de Arte de Zaragoza, ¿qué fue lo que te llevó a sumergirte en el mundo del cómic?

En casa de mis padres siempre hubo cómics: recopilatorios de *Mafalda*, *Hazañas Bélicas*, *Súper Mortadelos*, números sueltos de *Superlópez*, etc. Fueron ellos quienes nos traspasaron ese interés por los cómics a mi hermana y a mí.

Con el paso de los años seguí en contacto con el medio gracias a amigas del pueblo a las que les flipaba el manga, pero lo que recuerdo que me generó un mayor impacto fue el cómic *underground*. Lo conocí gracias a una profesora de la escuela de artes que me regaló muchísimos números de *El Víbora* y a una compañera que me descubrió autores como Peter Bagge, Clowes o Charles Burns. Creo que fue entonces, al ver la libertad de temas y estilos que ofrecía el medio, diferentes y únicos, al ver ese «todo vale», cuando empecé a hacer historietas propias.

Recibiste el Premio a Mejor Cómic Aragonés en el año 2016 por *Gummy Girl*, ¿cómo recuerdas el desarrollo del libro? ¿Qué supuso su publicación en tu trayectoria?

Fue algo muy emocionante pero también caótico, era la primera vez que me enfrentaba a un proyecto tan largo y lo hice sin ni siquiera pararme a pensar en qué recibimiento podía tener ni en cómo encarar el proceso. Lo recuerdo ante todo como un momento de aprendizaje a base de ensayo y error, que me sirvió

para saber organizar mejor proyectos posteriores.

Su publicación hizo que fuera consciente de que, a diferencia de lo que ocurría con los fanzines, lo que contaba podía resultar interesante a otras personas ajenas a mi círculo más cercano. Desde mi perspectiva, pensar únicamente en el receptor para crear algo no es la mejor estrategia para encarar un proyecto, pero sí que es una fuerza que genera muchísima motivación para poder desarrollarlo.

¿Qué otras vertientes artísticas, relacionadas con el dibujo, desarrollas?

Mi principal interés aparte del cómic es la ilustración, dentro de esta he trabajado bajo encargo, en prensa y realizando portadas. También estuve una temporada metida activamente en el mundo del tatuaje, realizando diseños y aprendiendo la técnica. Familiares, amigos y conocidos que se ofrecieron como conejillos de indias pueden dar fe de ello. Aunque hace ya un tiempo que no tatúo, sigo interesada en la profesión y en el lenguaje del tatuaje ya que, por la síntesis gráfica que requiere el diseño, se puede llegar a soluciones interesantísimas muy ligadas a lo simbólico.

¿Cómo te has sentido al recibir el Primer Premio El arte de volar-AAAC? ¿Contribuirá al crecimiento de tu propuesta?

Ha sido una alegría enorme, me ha hecho muchísima ilusión. No solo por la ayuda que supondrá a la hora de afrontar la realización del proyecto, sino también por ver el proyecto respaldado por la Fundación, la Asociación Aragonesa de Autores y por el Salón del Cómic. Supone un grandísimo impulso y motivación para seguir trabajando y llevar el proyecto a término con fuerzas renovadas.

Háblanos del proyecto premiado, *La Gruta*. La idea del descubrimiento y de los cambios a los que todos estamos sometidos durante la adolescencia y la juventud aparecía también en *Gummy Girl*, pero en este caso lo planteas de una forma muy distinta, a través de varias historias interconectadas.

Así es, en esta ocasión quería hablar de diferentes problemáticas asociadas a ese momento vital. Lo planteo a través de historias cortas, desde la perspectiva de cada uno de los protagonistas. Creo que los cuentos clásicos hablan de temas similares, muestran, de manera muy sutil y velada, cuáles serán los problemas y preocupaciones que atravesarán los niños en el proceso de llegada a la vida adulta.

Estos paralelismos también se dan en cuanto a estructura narrativa. De esta manera, utilizar los cuentos de hadas como base me pareció muy buena idea, con el añadido de que ya hacía tiempo que quería hacer alguna historia con alguno de ellos como base.

Lo que une las vivencias de cada uno de los amigos es el propio escenario, un bosque bastante particular. Lo que se nos cuenta que ha ocurrido allí y lo que ocurre simultáneamente a las experiencias que están teniendo por separado es el hilo conductor de la obra.

¿Crees por lo tanto que los cuentos de hadas clásicos siguen muy presentes en la cultura gráfica y audiovisual actual?

Sus personajes y temas arquetípicos siguen siendo utilizados, con representaciones más o menos fieles a la obra original, en multitud de creaciones. Me parece algo inevitable ya que son uno de los mayores códigos fuente culturales y de los más antiguos junto a la mitología clásica. También el hecho de que

por su propia naturaleza simbólica sea muy fácil hablar a través de ellos de los grandes temas y preocupaciones humanas, hace que sea muy goloso visitar, versionar y reutilizarlos *ad infinitum*.

¿Por qué utilizas la gama de morados y rosas en tus cómics e ilustraciones? ¿Qué buscas transmitir?

En mi trabajo me gusta jugar con las expectativas del lector e intentar desbaratarlas. Me parece que el color rosa casa muy bien con ese propósito. La propia historia del rosa lo hace ser un color culturalmente muy contradictorio. Anteriormente era entendido como un tono ligado a lo masculino para niños, puesto que no deja de ser un rojo aclarado, color con asociaciones prácticamente idénticas a las de la masculinidad clásica: pasión, agresividad, acción, etc. Posteriormente fue asociado con lo femenino, alterando de esta manera el cómo lo leemos a día de hoy.

Por eso me parece que es un color que, aunque superficialmente se lea como empalagoso o ñoño, al tener esa unión no tan evidente a día de hoy con el color rojo, esconde otros significados. Me parece perfecto para presentar una idea o planteamiento en principio inocente y dulce pero que en realidad esconde otras verdades bajo su superficie.

El morado es una tonalidad que también me resulta muy atractiva por ser el primo hermano elegantón y menos punki del rosa. El ser una combinación del azul y el rosa también juega a su favor, pero lo he elegido como base para la paleta cromática del cómic, ante todo, por ser un color nocturno y asociado con la brujería.

Entre los referentes que utilizas para construir *La Gruta* se encuentra la obra de Esther Sarto, que bebe de referentes como

El Bosco o el Surrealismo, ¿qué es lo que más te interesa de la producción de la autora?

Cómo superpone la realidad material, más banal y tangible, con el plano de lo subconsciente y cómo consigue plasmarlo de forma tan directa y a la vez tan evocadora me parece impresionante. Es por esa invocación de la esencia oculta del ser humano que veo su obra muy ligada a los cuentos de hadas clásicos.