

---

---

# ENTREVISTA A CARLES PORTA

## ANIMACIÓN, ENCARGOS Y PROYECTOS

Adriana Navarro Álvarez

*Universitat Politècnica de València*

---

---

En esta entrevista, el creador Carles Porta García (nacido en Madrid en 1963, pero de Lleida por vocación) nos cuenta breve y condensadamente aspectos apreciables de su actividad como profesional polifacético. Comienza recordando su adolescencia como el periodo en el que se decide por seguir su propio camino guiado por el gusto por el mundo artístico, continúa hablándonos de sus influencias y referentes, así como de qué modo logra compaginar los encargos profesionales con su obra personal, pasando, entre otras cosas, por filias y fobias, para terminar dándonos alguna pista sobre su último (por el momento) proyecto.

In this interview, the artist Carles Porta García (born in Madrid, 1963, but from Lleida by vocation) shows us in a brief and condensed way some significant aspects of his activity as multifaceted creative. He begins by recalling his adolescence as the period in which he decides to go their own way guided by a taste for the art world, continues to speak about his influences and referents, as well as how he manage to combine his professional works with his personal works, and pointing to, among other things, some likes and dislikes and finally giving us some clues to his last (for now) project.





Fig. 1 – Fotograma del corto de animación *Las Vidas Ejemplares*. Teatre Pixel Studio. 2008

A continuación podrán leer una entrevista a Carles Porta García, a quien conocí en la I Edición del Máster de Animación, siendo él quien impartió el curso de *Animación de Encargo*. Pasado el tiempo coincidimos en Animac y volví a aprender mucho de sus palabras.

Carles Porta, licenciado en Bellas Artes por la Universitat de Barcelona, ha enmarcado su trayectoria en diferentes campos como la ilustración, el diseño gráfico y la animación. Desde 1997 ha sido autor de la imagen gráfica de la Mostra de Cinema d'Animació ANIMAC, por la que ganó el *Premi Jules Geret* en el prestigioso Festival Internacional d'Animation de Annecy (Francia). Desde 2001 consolidó su experiencia como animador con el cortometraje *Francesco lo Valent*, realizado en el marco de artistas en residencia en la conocida escuela y productora francesa Folimage. Otra de sus últimas creaciones ha sido *La canción de Satie* (2008), realizada junto a Florence Henrard, ganadora de uno de los principales premios en Animadrid. En 2010 comenzó a mover la caravana Puck Cinema, “el cine más pequeño de la tierra dedicado a la animación”.

### ¿De dónde surge tu interés por dedicarte profesionalmente al campo de la imagen?

Desde que recuerdo, siempre he tenido atracción por las imágenes. Por los carteles, grabados, ilustraciones, por la fotografía (especialmente, los clásicos en blanco y negro) por el cine. Muchos intereses. Muy amplios. Pero no soy experto en nada, ni soy un erudito. Es más bien un conocimiento provocador. Una especie de atracción combinada con una fuerza incitadora. Como si me dijera: “Bueno y tú, ¿qué eres capaz de hacer?”.

El destino que tenía trazado me conducía a ser gestor administrativo, como mi padre. Me rebelé contra ello en la adolescencia y mis padres, sabiamente, acabaron por aceptar que no tenía madera de gestor. Irónicamente, el gusto por las artes visuales, musicales y de todo tipo se la debo a mi padre y tengo que confesar que a veces me gustaría tener una actitud vital mucho más bohemia y libre, y que detrás de mis actos siempre está la sombra prudente del gestor.

¿Cuáles son tus principales referentes y qué impacto han tenido en tu estilo y en tu trabajo?

Son innumerables y cambiantes. Así he pasado por mi fascinación adolescente por el modernismo y los prerrafaelistas, después por los futuristas, como Fortunato Depero. Más tarde, por cosas tan diferentes como el grafismo underground americano de Robert Crumb y la línea clara franco/belga de Ever Meulen. Dibujantes antiguos como John Tenniel, Gustav Doré, Grandville o Daumier.

A Lotte Reininger y Michel Ocelot los conocí más tarde como realizador y me enseñaron un camino que me marcó profundamente. Por resaltar a tres, podría hablar de Tove Jansson, que tiene el ingenio y la imaginación que han sido como la semilla de gran parte del universo anime, desde Pokemon a cierto imaginario de Miyazaki y de la ilustración de lo *cute*... o del fenómeno Pictoplasma. Me gustaría tener el talento de Sempé para retratar lo humano y componer imágenes que mezclan el humor con la poesía de una manera que parece sencilla pero que tiene una enorme complejidad. Y el último es Quentin Blake. Tiene el trazo más libre y expresivo que conozco. Lo descubrí en el colegio. En clase de inglés estudiábamos con un libro ilustrado por él, *Peter and Molly*. He coincidido con grandes amantes de la ilustración que quedaron marcados por este libro de texto.

Has tenido la oportunidad de trabajar en diferentes áreas: ilustración, diseño, animación, publicidad... A lo que tú haces, ¿qué nombre le darías?

Se le llama meter las narices en todo y no saber mucho de nada. Ser un poco inconsciente porque ya se sabe que la ignorancia es atre-

vida. Pero esa inconsciencia a veces permite tener un enfoque personal sobre las cosas. Mirarlas sin muchos prejuicios ni dogmatismos.

Al mismo tiempo, para mí, es todo un poco lo mismo. Diferentes disciplinas y medios de una gran área de interés que es el grafismo. Cada medio tiene sus reglas, sus limitaciones y sus virtudes. Unos son estáticos, los otros permiten el movimiento. Pueden tener un interés comunicativo, divulgativo, narrativo, expresivo... Me interesa el grafismo en sus múltiples facetas y funciones.

Fig. 2 – Cartel The Smallest Cinema on Earth *Puck Follies*. De la Simpatía a l' Absurd

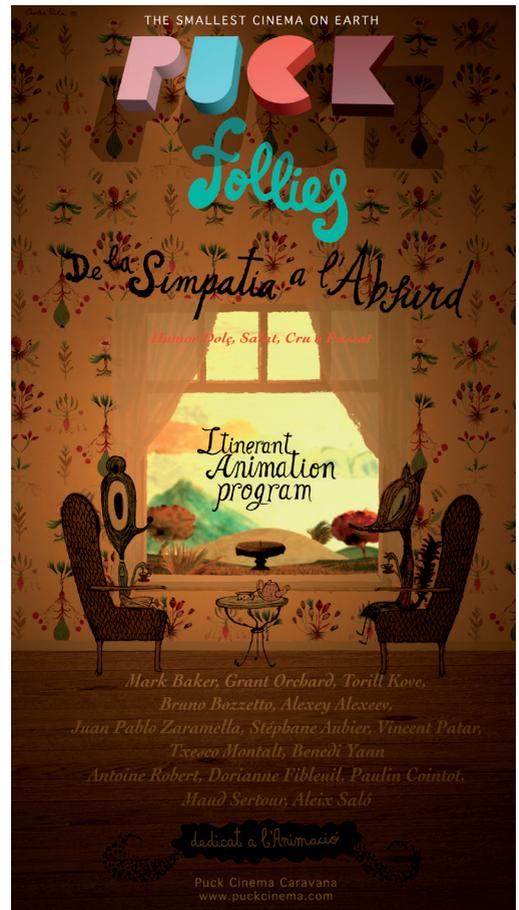




Fig. 3 – Cartel promocional *Animac'13*. 17ª Mostra Internacional de Cinema d'Animació de Catalunya

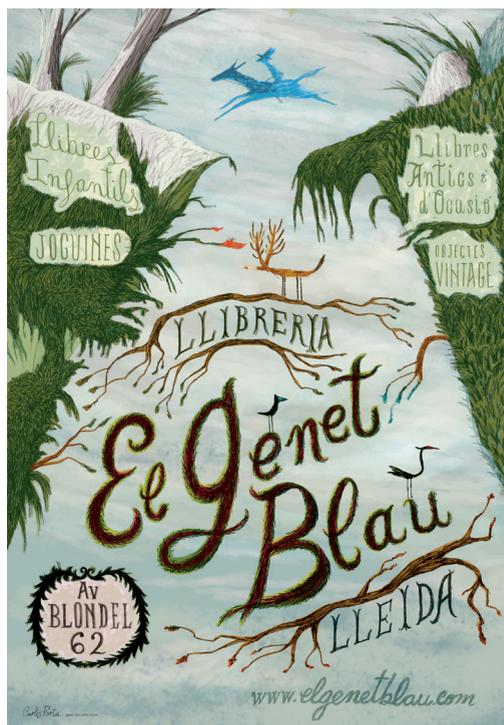


Fig. 4 – Librería *El Genet Blau*. Cartel publicitario

¿Es importante para ti seguir trabajando en proyectos personales al margen de tus proyectos profesionales o en paralelo a ellos?

Sí. De todas maneras en mi trabajo profesional tengo la suerte de tener un margen de libertad bastante amplio en los que me puedo expresar de forma personal. He intentado desde siempre ofrecer un trabajo que tiene un cierto sello de autor. Es una opción, como cualquier otra, que responde a una necesidad vital.

Aun así regularmente siento la necesidad de proponerme a mí mismo ciertos encargos. Puede ser el deseo de realizar un corto o de hacer un libro, como en este momento. Aquí se trata siempre de encontrar un espacio de libertad total que me exige cada vez un nuevo grado de maduración artística. Es un proceso de creación mucho más duro y exigente. Mucho más complejo y en el que es fácil perderse.

Cada punto, cada coma apela a tu forma de ver el mundo, y te obliga a encontrar respuesta.

En el caso de los trabajos de encargo y hasta donde puedas contar, ¿qué recursos utilizas, visual y conceptualmente para satisfacer la demanda del cliente? ¿Utilizas similares criterios en tu obra personal?

Recuerdo un gran reportaje sobre Leni Riefenstahl (sin entrar ahora a discutir una figura del arte tan polémica) en el que mostraba una secuencia de su película sobre el congreso nacionalsocialista. Leni explicaba la composición de los planos, los ángulos de cámara, la disposición de las tropas y la puesta en escena... Explicaba apasionadamente cómo había dirigido todo aquel espectáculo (inquietante) con la intención de que fuera interesante. Lo interesante está lejos de lo obvio, de lo recu-



Fig. 5 – Fotograma de la animación de la obra de teatro *La Guerra de Troia*

rente, de lo banal. Cuando me esfuerzo por que algo sea interesante también me parece que es tratar al espectador con respeto. Así que normalmente me interrogo y me exijo en estos términos: “¿Es suficientemente interesante?”. Y es una forma de encarar tanto lo profesional como lo personal.

¿A la hora de trabajar, utilizas siempre el mismo método, el mismo proceso y, en su caso, en qué consiste?

Moverme en diferentes campos y tener proyectos tan diversos es también una manera de escapar de la rutina. Cada trabajo es una oportunidad de conocimiento y de exploración. Cada encargo es responder a una pregunta o a un problema. No puedes contestar siempre con la misma respuesta. Es el propio encargo quien impone sus reglas. Es por eso que no

tengo conciencia de un estilo definido. Tengo la impresión de partir de cero en cada proyecto. De tener que volverlo a inventar todo.

Es muy importante no perder de vista cuáles son los objetivos del proyecto. A qué sirve, cuál es su función, para quién es, en qué circunstancias, en qué medio, en qué contexto se verá, etc. Todo este conocimiento inicial es imprescindible y se debe interrogar al cliente en todos los aspectos que creamos que pueden tener importancia. Tener esto claro te permite después tratar como mejor consideres en cada momento organizar tu metodología.

Yo confío en el poder de la intuición e intento combinarlo con el sentido común. A veces, puedes sentarte delante del ordenador y trabajar a pelo sin apenas esbozos o “story”. Otras, por el contrario, necesitas poder trabajar sobre la base de un planteamiento conceptual que has de definir o necesitas iniciar un extenso trabajo previo de investigación gráfica o técnica.



Fig. 6 – Fotograma del Opening 2011 *Puck Cinema Caravana*

Se da la circunstancia que tanto, *Flash*, *After Effects* o *Cinema 4D* los he aprendido gracias a la motivación de encargos concretos. En la medida de lo posible tengo la manía de intentar hacer las cosas por mí mismo. Poder tocar los materiales y los instrumentos de trabajo, sean del tipo que sean, analógicos o digitales proporcionan un visión más directa y viva de sus posibilidades expresivas.

### ¿Cuál es la parte del proceso que destacarías o en la que más disfrutas?

Disfruto en todo lo que tenga un componente creativo y odio todo lo que comporta rutina; correcciones, revisiones, adaptaciones. ¡Buff..!

### ¿Cuáles son tus herramientas/técnicas de trabajo favoritas?

He trabajado durante muchos años con *Free-Hand*, con tableta gráfica y lápiz óptico. He

pasado demasiadas horas delante del ordenador... y lo sigo haciendo. Así que intento buscar maneras de hacer las cosas que me alejen de él. Que no me exijan tanta dependencia. El lápiz, la tinta y el papel son materiales liberadores y me siento especialmente feliz pudiéndome ensuciar mezclando botes de pintura.

### ¿Qué te motiva a la hora de enfrentarte a un nuevo encargo?

Creo que la confianza del cliente es muy motivadora. Te da el mayor grado de libertad y en consecuencia también de responsabilidad.

### ¿Puedes decirnos en qué proyecto estás trabajando en la actualidad?

Estoy acabando un libro que me gustaría intentar publicar y que podría ser el primer paso de un próximo corto de animación. No es cómic, ni novela gráfica, ni un libro ilustrado, pero es un poco las tres cosas.

Es un proyecto personal que tengo muy avanzado y que próximamente podré ver si todos estos meses de trabajo han tenido algún provecho.

### Para terminar, ¿qué consejo darías a un joven animador?

Pasión y paciencia. Quizás añadiría que para mí ha sido muy importante estar abierto y receptivo. Buscar la opinión de los demás para aprender y buscar la perspectiva que pierdes como realizador. Preguntar, escuchar para conocer la mirada de los otros y reconocer si es el camino que buscas.

© Del texto: Adriana Navarro

© De las imágenes: Carles Porta

[www.carlesporta.com](http://www.carlesporta.com)



### Biografía

Adriana Navarro (aka Adriana Baradri) (Vizcaya, 1986) es licenciada en Bellas Artes, especializándose en animación, por la Universitat Politècnica de València. Especialista en Stop-Motion: Arte e Industria, y egresada en el Máster en Animación y Máster en Producción Artística. Su ópera prima *Vía Tango* (2012) ha sido seleccionada en multitud de festivales nacionales e internacionales, figurando en el catálogo de Curts 2013 del Instituto Valenciano del Audiovisual y de la Cinematografía (IVAC), y estando nominada a los Goya 2014. Ha publicado artículos de investigación en *Confía 2012 International Conference on Illustration & Animation*, *Deforma: Cultura Online*, *International Academic Animation Forum Anima 2013* y *Con A de Animación*.