

DIÁ LO GO



Óscar Aibar (Barcelona, 1967) estudió Bellas Artes en su ciudad natal. Con diecinueve años inició su carrera como guionista de cómic en las revistas españolas *Cimoc*, *Cairo*, *Zona 84* y *Makoki*. Atraído por la dirección cinematográfica debutó como director con *Atolladero* (1995). Posteriormente rodó *Platillos volantes* (2004), *La máquina de bailar* (2006), *El gran Vázquez* (2010) y *El bosque* (2012). También ha realizado videoclips para Loquillo y Fran Perea. En ambas facetas profesionales ha cosechado numerosos premios nacionales e internacionales. Autor polifacético, ha sido capaz de conjugar el lenguaje cinematográfico con el cómic en *Atolladero* (1995), adaptación del cómic homónimo realizado en 1990 con el dibujante Miguel Ángel Martín para la revista *Makoki*. Abordó el mundo del tebeo español en el largometraje *El gran Vázquez*, biografía del autor de personajes tan célebres como Carpanta o Anacleto Agente Secreto. Estamos en Tarragona, a orillas del Mediterráneo, sentados frente a la playa con Óscar Aibar.

Entre el cómic y el cine

ÓSCAR AIBAR

«Al hablar de adaptaciones de cómic, la gente piensa que es más fácil porque son dibujos, pero es tan complicado como adaptar una novela»

LA SITUACIÓN DEL CÓMIC EN ESPAÑA

Tiras de humor gráfico, ilustraciones, revistas, comic book... ¿Cuál crees que es la situación del cómic en España?

Pienso que vengo de una época en la que el poder del cómic en España era legendario, en la que había unas ocho, nueve o diez publicaciones que vendían treinta mil ejemplares cada una. Una novela de éxito hoy puede vender tres mil ejemplares, no te digo más. El cómic era muy importante en la cultura española: para todos los que empezamos en esa generación a escribir o a querer hacer cosas, lo más importante a lo que podías llegar en la vida no era hacer cine, sino tebeos. Toda mi generación asistió a la muerte súbita de todo esto, una muerte sobre la que realmente se ha escrito muy poco. Los cómics desaparecieron, pasaron de ese nivel brutal de ventas —diez revistas vendían treinta mil ejemplares— a quedar dos que vendían dos mil en apenas tres años. La llegada de las televisiones privadas, los videojuegos y una mayor oferta de entretenimiento provocó que los cómics pasaran de moda. Hoy en día queda un resto subliminal de lo que, pienso, fue la época gloriosa de los cómics. Para las nuevas generaciones, que no recuerdan esta época, es un buen momento porque no lo comparan con otros. Hoy, desde mi punto de vista, solo quedan dos o tres gloriosas editoriales que publican,

como pueden, álbumes, y dejan de lado las revistas. Y tienen tiradas bastante minoritarias: aunque hay algunos autores españoles que tienen cierta repercusión, si examinas su número de ventas, no es comparable al de una novela de éxito. Aun así, en cuanto al nivel artístico, lo poco que encuentras es muy bueno. Ahora mismo hay un talento increíble, aunque, para mí, quizás no tanto como el que había en los ochenta o noventa, cuando había trescientos dibujantes en España que publicaban en todo el mundo. Autores comparables a cineastas como Ridley Scott o Martin Scorsese. Para mí, esta situación no ha vuelto a pasar.

¿Crees que el cómic se puede incluir dentro del epígrafe abstracto, y no academicista, de la cultura popular y así reconocer la influencia que ha tenido en la sociedad española?

Creo, realmente, que los cómics fueron muy influyentes en esa época (la década de los setenta y ochenta). Tenían mucha repercusión popular: miles de personas los leían en España, mucho más que los programas de televisión. Lo que pasa es que desaparecieron. La culpa no fue, analizándolo desde una perspectiva histórica, de los contenidos, sino de que pasaron de moda. La industria del cómic, al pasar de moda los seriales radiofónicos en los años cuarenta, dejó de gustar al público. Los cómics desaparecieron como el gran medio de masas que llegaron a ser.



El gran Vázquez (Óscar Aibar, 2010)

Dín Dan, TBO, Tiovivo, Pulgarcito, Jaimito, El Jabato, etc. ¿Están reconocidas, en su justa medida, estas revistas y el esfuerzo de sus creadores?

Los tebeos nunca estarán lo suficientemente reconocidos en España, porque en España no se valora la cultura popular. No existe, no se ha reivindicado nunca, cosa que el mundo anglosajón ha hecho muy bien. En el *rock'n'roll* o los tebeos, estamos hartos de comernos reivindicaciones sobre su cultura popular. Aquí sigue siendo algo peyorativo que no se reivindicará nunca. Es consecuencia de cómo se han constituido los medios en España. Para mí, los tebeos son patrimonio de diez generaciones de españoles y han sido importantísimos en la educación y formación de millones de personas. En el tiempo que va desde la Guerra Civil hasta las décadas de los ochenta y los noventa, los tebeos lo fueron realmente todo, y luego desaparecieron. En *El gran Vázquez* intenté pagar mi deuda con el cómic y reivindicar toda esta escuela, que fue enorme. Creo que esta película es como una isla porque realmente no se han hecho más.

¿Bruguera era una fábrica de sueños?

Sí, sí, sí y sí. Era una fábrica de mucho talento, había gente que no tenía nada que envidiar a los grandes dramaturgos, a los grandes autores literarios. En aquella época tenían dibujantes a la altura del Picasso del momento, y todos los productos que salían, siempre intentando burlar la férrea censura de entonces, demostraban en cada número un enorme ingenio. Una historieta de Vázquez de los años cincuenta es comparable a una obra de teatro de Wenceslao Fernández Flórez: tiene unos gags espectaculares, los personajes son increíbles, las situaciones son delirantes. La proporción de talento por tira, ya no por página, era desproporcionada, brutal.

¿Era la censura tan fuerte en estas publicaciones como Manuel Vázquez y otros autores denunciaron?

Sí, claro, fueron cuarenta años de dictadura y, ante grandes dictaduras, grandes talentos para sobrellevarlas. Y ellos lo tenían. Fíjate que, con la coartada del cómic infantil, estos autores introducían críticas a los tres pilares del régimen a través de los tres parámetros más utilizados en sus historias: caricatura de la familia como modelo ejemplar que se vendía en el Estado, la chapuza como metodología profesional estandarizada y la ridiculización de la autoridad. Estos eran los tres pilares de los tebeos infantiles y su escenificación era políticamente muy incorrecta, pero pasaba la censura porque los censores lo catalogaban como material para un público infantil.

Derechos de autor. Un tema complicado que muchos lectores obvian y que desconocen. ¿Qué opinas de los derechos de autor y del poder de la editorial sobre ellos?

En *El gran Vázquez*, este es un tema importante de la película: realmente no existían, o sea, el término *derechos de autor* es muy moderno. Los autores de Bruguera entregaban sus páginas y no sabían nunca más nada de ellas: se recortaban, se dibujaba encima, se cambiaban los diálogos, se hacían miles de cosas; y el autor era, únicamente, un trabajador. Entonces, esta generación de autores llevó a cabo una pequeña reivindicación desde dentro de un medio de producción público, de masas y altamente mecanizado como eran los cómics. Se reivindicaron a sí mismos como autores. Vázquez fue el primero que ponía su fotografía en las páginas, y, en definitiva, se creó a sí mismo como personaje. Su intención era mostrar que, detrás de sus páginas, no había un banquero o un albañil, sino un artista con una visión y opinión del mundo. Los autores hicieron un gran trabajo plasmando sus propias ideas, reclamándolas como suyas. Esta reivindicación acabó en los años ochenta en juicios terribles con la editorial Bruguera, los familiares, los herederos, y, bueno, ahí sigue todavía el pleito. Estos artistas fueron unos pioneros en cuanto a la defensa de los derechos de autor en España.

¿Qué influencia crees que puede existir entre series como *13 Rue del Percebe* y *Pepe Gotera* y *Otilio* con series televisivas españolas de *prime time* y notable éxito como *Aquí no hay quien viva* (Alberto y Laura Cabañero, Antena 3: 2003-2006) y *Manos a la obra* (Vicente Escrivá, Antena 3: 1998-2001)?

Toda, porque indagan en el acervo popular. Es decir, son realmente modelos descarados de grandes éxitos populares del cómic.

CÓMIC EUROPEO Y NORTEAMERICANO

El cómic franco-belga, ¿ha marcado el camino del cómic en Europa?

Sí, la gran industria del cómic en Europa es, sin ningún lugar a dudas, la francesa. Y la francesa es una cultura modélica, tanto en el cine como en la literatura. Es un público autosuficiente al que le encanta su propia cultura: la compra, la protege, y se defiende bien de la invasión americana. La industria del cómic francesa ha funcionado siempre, y la escuela franco-belga, que revivió los cómics en los ochenta, es la que ha marcado casi todas las tendencias gráficas en Europa. Para mí es la escuela más importante que existe.

La personalidad, carácter y las propias experiencias son la clave en las obras de Jean Giraud *Moebius*, Milo Manara, Hugo Pratt o Hergé, autores reconocidos por el público tanto europeo como español. ¿Por qué no ocurre lo mismo con los autores españoles?

En un festival internacional te van a decir cosas más bonitas y más interesantes de Luis Buñuel o Luis García Berlanga que las que te puedan decir aquí. Es una cuestión de carácter nacional, una injusticia, ¿no? Pero sí, aquí realmente somos muy poco justos con nuestras cosas, siempre pensamos que lo que viene de fuera es mejor, más interesante.

¿Crees que el modelo de industria americano de hacer *comic book*, es decir, cuarenta y ocho páginas o veinticuatro, que los dibujantes tienen que hacer a lápiz, esbozo, lápiz, tinta, color puede provocar que desaparezca el autor?

No, no, en la producción estandarizada de los *comic book* ha habido grandes dibujantes, grandes entintadores, grandes guionistas y se ha reivindicado mucho el nombre propio de todos. Aquí, cuando yo trabajaba, teníamos un sistema parecido: tenías que entregar tantos cómics a tal editorial; eras una máquina que debía entregar el día uno de cada mes tantas páginas o, si no, no cobrabas o te despedían. Este sistema es bueno para la industria, porque sin esta producción no habría industria. No creo que sea malo necesariamente, porque este es un medio en el que no estamos haciendo *picassos* en nuestra casa, estamos haciendo algo para que entre en máquinas y lo lea el público. Esta rutina es la que hace grandes los cómics.

INFLUENCIAS Y OBRAS COMO GUIONISTA DE CÓMICS

¿Qué cómics leías en tu infancia y adolescencia? ¿Cuáles te influyeron más?

Cada uno teníamos nuestras preferencias. Yo me crié en la cultura de barrio y, en el barrio, se leían los superhéroes. En Barcelona había un fenómeno que era Tintín —editado por Juventud—. Era un poco el cómic de los pijos, de los *boy scouts*; cuando ibas a una casa de niño bien, siempre encontrabas álbumes de Tintín. A mí me gustó mucho cuando descubrí la línea clara, y en España se puso de moda, pero, sinceramente, en mi adolescencia mis cómics favoritos eran los de superhéroes. Como no podíamos comprar todos los cómics, cada uno de los chavales de la pandilla era un superhéroe, y compraba todos los cómics que se publicaban de ese superhéroe. Nos tocaba casi por rifa. Yo, concretamente, era el Capitán América, y me tocaba comprar todos los cómics de este personaje para luego cambiarlos por los de Spiderman, etc. Ese recuerdo te marca; para mí, Stan Lee era William Shakespeare, el tío con el que me he educado, con el que aprendí a contar historias y el que me marcó en mi juventud.

¿Cuál sería tu cómic favorito y por qué?

¡Ostras! es que son tantos, tantos, tantos... ¿Mi cómic favorito?

O alguno que hayas sido capaz de releer varias veces... porque a menudo compras un cómic que te gusta y no lo vuelves a leer nunca.

En mi infancia, te podría decir que cualquier historieta de *La familia Cebolleta* de Manuel Vázquez o cualquier página de *13, Rue del Percebe* de Francisco Ibáñez. Podría estar recomendando mis cómics favoritos horas, porque son muchísimos; pero realmente si te digo dos que cambiaron una generación de autores fueron *The Dark Knight Returns* (MILLER, 1986) y *Watchmen* (MOORE, 1986-1987). Estos dos títulos marcaron toda una época, y vimos realmente que el cómic de superhéroes podía llegar a un escalafón más alto a nivel de calidad, intrepidez narrativa o como quieras llamarlo. Nos marcaron mucho. A mí, concretamente, muchísimo.

Si te pidieran que clasificaras ADN y Atolladero ¿en qué género los englobarías?

Bueno, son casos diferentes. Cuando yo trabajaba en *Makoki*, que era una revista *underground* muy interesante, publiqué algunas historietas con Miguel Ángel Martín, uno de los mejores dibujantes de España. Tuve el honor de trabajar con él y hacer esta historieta, *Atolladero*, que luego adapté en una película. Martín raramente aceptaba trabajar con ningún guionista; creo que yo he sido el único que ha tenido ese honor. El ambiente de *Makoki* era diferente al de otras revistas; como el de una nube de humo blanco de porros, era un ambiente creativo increíble, y todo lo que intentábamos hacer era muy transgresor. Los trabajos que hice con Fernando de Felipe los considero como mis primeros cómics de autor, y fueron los que me

dieron a conocer gracias a la editorial de Josep Toutain. Toutain era el gran dios del cómic, era una editorial comercialmente consolidada: con agencias internacionales, cuatro revistas en activo, una plantilla de trabajadores increíble... Josep Toutain era como el gran romántico de los cómics. Es un hombre al que le debo todo, pues fue el primer editor que confió en mí como autor con diecisiete años. Estuve haciendo tanto cómics de cualquier género como trabajos para distribuir a agencias internacionales, no autorales. Luego hice mis primeros trabajos con Fernando de Felipe: el primero fue *Nacido salvaje* y el segundo, *ADN*, que se publicó en *Zona 84* y abordaba la investigación genética y sus consecuencias.

¿Cuál fue tu experiencia de trabajar con Jordi Bernet en la mítica serie *Torpedo*?

Hice una o dos historietas apócrifas en las que aparecía Torpedo, pero solo en algún momento de la historieta. Básicamente trabajé con los personajes secundarios de *Torpedo*. Jordi Bernet era, quizás, el autor más vendido de la época, y un gran dibujante de la escuela de Alex Toth, el primer dibujante de *Torpedo*. Para mí fue un gran honor trabajar, con apenas dieciocho años, con los grandes dibujantes. Era un sueño.

¿Cuál crees que es la mejor dinámica de trabajo entre el guionista y el dibujante?

En mi caso tuve un relativo éxito, porque era muy espabilado y, si un dibujante dibujaba bien la arquitectura, escribía historias relacionadas con la arquitectura; si uno dibujaba bien coches, hacía historias de coches; si era muy bueno con las expresiones de los personajes, hacía historias que eran muy buenas para dibujar primeros planos. De esta forma potenciaba mucho el trabajo de los dibujantes. Por eso, los editores me llamaban cuando un dibujante se había estancado a nivel narrativo, y yo me adaptaba un poco al estilo visual del dibujante, con lo cual esa era una de las claves de mi éxito y de por qué trabajé tanto en aquella época. También peleé mucho por las historias autoconclusivas, porque en esa época yo tenía la teoría de que el cómic se lo estaban cargando los «continuará»: hacías en una revista siete páginas y la historia ya continuaría como fuera, pero el público se desenganchaba, perdía interés. Yo hacía que las historietas de siete páginas empezaran y acabaran. Luego se podían recoger en álbumes porque tenían una temática similar. Esta forma de trabajar hizo que mis historias se publicaran mucho en muy poco tiempo.

Revistas como *Creepy*, *Totem*, *El Cairo* o *Cimoc* en los años ochenta y noventa fueron el último reducto del cómic español. Tú trabajaste en muchas de ellas ¿con cuál te identificabas: con el estilo moderno de *El Cairo*, el aventurero de *Cimoc* o la ciencia ficción de *1984*?

Para mí fue, sin duda, la época creativamente más interesante de mi vida, porque realmente lo divertido era alternarlo todo. En un mismo mes hacía una historia de *underground* o *hardcore* para *Makoki* o *El Víbora*; una de ciencia ficción para *Zona 84*; otra de terror para *Creepy*; una *moderna* para *El Cairo*... Era una época maravillosa para un escritor que empezaba, al que se le brindaba la oportunidad de demostrar su capacidad de crear guiones tan diferentes en tan poco tiempo.

ACTIVIDAD COMO CINEASTA

¿Cómo ves el sector cinematográfico en España? ¿Se pueden producir largometrajes fuera de los cauces comerciales establecidos, es decir, de las películas de gran presupuesto que hacen buena promoción? ¿Cabe hacer películas *low cost* como haces tú?

Sí. No solo cabe, sino que son las únicas películas que se van a hacer a partir de ahora, porque ya no existe el cine de no *low cost*.

Muchas veces en España se dice que no existen guionistas, sino que existen directores guionistas o guionistas que pasan a ser directores ¿Escribes los guiones de tus películas por necesidad o por vocación?

Creo que se puede llegar a dirigir desde muchos campos: se puede ir desde la fotografía, desde la interpretación... Un buen camino es el guion, porque aprender a contar la historia es, para mí, la parte fundamental de una película. Cuando ruedo cosas que no son mías, me ayuda mucho. Por ejemplo, ahora estoy haciendo cosas en televisión, en Madrid, con guiones que no son míos y es fundamental saber qué estas contando en cada momento, para qué sirve cada escena, cómo está engarzada en lo que es el gran collar de la película. Si me tuviera que definir diría que, ante todo, soy guionista.

¿Cuál es tu actitud durante el rodaje de una película? ¿Te implicas mucho en todas las facetas de la producción?

En los rodajes doy mi vida. Es decir, yo desaparezco como ser humano y hasta que acaba la película no regreso. Para mí el rodaje lo es todo. He tenido la inmensa suerte de hacer seis largometrajes de contenidos personales, historias que he propuesto y que se han llegado a hacer. Por lo tanto, para mí es un regalo que me ha dado la vida, y me siento muy responsable cuando las hago, me implico y he de darlo todo, porque no puedes pedir a nadie que lo dé todo si tú mismo, como creador, no lo das tanto o más. Para mí las películas son lo más importante: no he tenido hijos, no tengo hipotecas ni tengo nada, pero tengo mis películas.

¿Has tenido que adaptarte a presupuestos bajos? ¿Has luchado contra las imposiciones de la producción ejecutiva?

He tenido que pelear con la realidad del cine español, que no es, ni mucho menos, la americana. El cine español se hace con mucho esfuerzo, y el esfuerzo más grande no lo hacemos los directores sino que lo hacen los directores de producción, los jefes de producción, los productores ejecutivos... gente que pone tanto o más esfuerzo en llevar a cabo un proyecto y que no son, ni mucho menos, el enemigo. Son ese amigo que te da la mano y al que tienes que comprender. Una buena película nace al entender muy bien sus limitaciones y suplir las carencias con talento, y también de que un productor sepa lo que tienes en la cabeza; de esa buena sintonía surge. Por eso puedo decir que yo nunca me he pasado de presupuesto, nunca. Siempre me he ajustado a rodar respetando las condiciones presupuestarias. Si algún día ruedo una película en quince semanas, con tres cámaras, no sabré qué hacer, porque realmente llevo toda mi vida sacándole partido a lo poco que he tenido. Creo que este es el tipo de cine que tenemos que hacer y, además, en los tiempos en los que nos encontramos es, realmente, el único que se puede hacer. Personalmente, este tipo de largometrajes de poco presupuesto son interesantes porque exigen que te calientes mucho más la cabeza, que te saques más partido; así que, en la producción de un largometraje, el dinero no lo es todo.

Para ti ¿cuál es la importancia de los actores en un largometraje? ¿Qué crees que define mejor la relación director-actor: respeto, imposición, libertad de actuación?

Hay una tendencia, comentada mucho por los actores veteranos cuando trabajan con directores jóvenes recién salidos de las escuelas: los actores me comentan que se acercan muy poco a ellos, que se quedan en el combo, en la cámara de vídeo y que están más preocupados por la parte técnica o por seguir el *storyboard* que por la actuación. A mí me gusta pegarme al actor, de hecho, *Atolladero* la dirigí sin asistencia de vídeo. No tenía monitor de rodaje, o sea que estuve pegado a la cámara, con el operador; que es una manera antigua de trabajar, y aprendes mucho porque tienes una relación más clara con el intérprete: tienes que estar oyendo su aliento, escuchándole. A mí me gusta conducirlo hacia el guion. Para mí, hay dos tipos de relación entre director y actor: seducir o convencer. En la película, cuando quiero que un actor haga algo, intento convertirme en un seductor terrible, pero como lo hago fatal, lo que hago es convencerles de por qué tienen que hacer lo que les digo. Es algo parecido al proceso de ligar con una chica: en mi caso, las convencía siempre de por qué yo era la mejor opción. Con los actores hago lo mismo: «estás aquí en esta escena, has venido aquí para hacer esto porque tienes que conseguir esto, tienes que hacerlo». Entonces les como la oreja muchísimo, siempre soy muy pesado con los actores.

«Se lo quitaba a los ricos para dárselo a sí mismo». El eslogan promocional de Vázquez ¿era real?

Sí, sí, realmente era el último pícaro. Así es como me enfrenté al guion de *El gran Vázquez*, porque realmente lo era, era un dinosaurio. Con él se extinguió toda una familia de dinosaurios. Era un gran superviviente de su tiempo. Los americanos tienen el *western* y nosotros tenemos géneros propios de la cultura española, y uno es la pica-

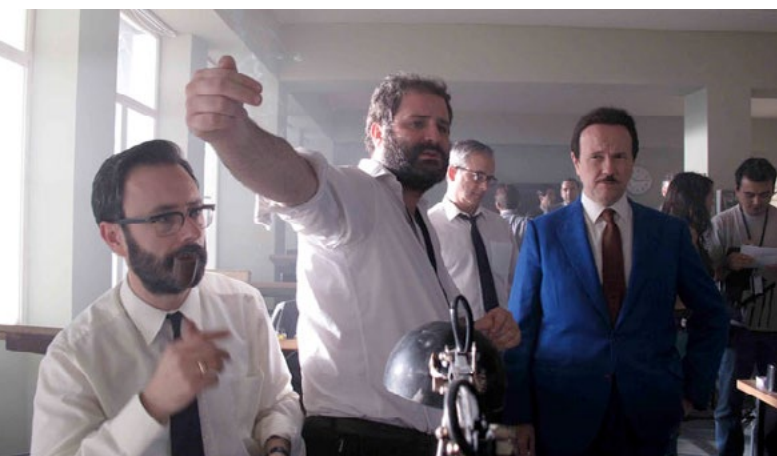
El gran Vázquez (Óscar Aibar, 2010)



resca, que nos ha dado mucho, y Manuel Vázquez fue quizás el último pícaro de la cultura española.

Trabajaste con Manuel Vázquez en la revista *Makoki*. ¿Qué había de autobiografía en sus personajes? ¿Se arruinaba y volvía a ganar dinero? ¿Se implicaba en todas las obras que hacía?

Por supuesto, él lo dio todo por su vida. Sus relaciones sexuales y su vida nocturna eran muy importantes, pero creo que, aunque a él no le gustaba decirlo, su obra también lo era y se la tomaba muy en serio. Cuando he presentado *El gran Vázquez* en Estados Unidos, la gran pregunta que me hacían era si había cómics en España en esa época, cosa que no sabían. También desconocían que había cómics de tanta calidad y autores como Manuel Vázquez, que eran tan interesantes como sus Charles Burns o sus autores míticos, y para mí ha sido un orgullo poderles decir que sí.



Rodaje de *El gran Vázquez* (Óscar Aibar, 2010)

En esta película no solo abor das las obras de Manuel Vázquez sino lo que el propio autor denomina como «Bruguera way of life». ¿Era muy importante la relación entre el autor y la editorial? ¿Crees que queda claro en la película?

Sí, era muy importante. Yo nunca hubiera hecho una adaptación de un cómic o de un personaje sin hablar de cómo vivía la gente que hacía tebeos en España en los años cincuenta y sesenta y que fueron muy importantes en la cultura española. *El gran Vázquez* es una película más de sus vidas que de sus obras y de cómo sus vidas afectaban a lo que dibujaban.

¿Pensaste desde el principio en Santiago Segura como Manuel Vázquez?

Sí, siempre. Llevaba años hablando de esta película y Santiago Segura siempre me preguntaba que cuándo la

iba a hacer; y fue un poco él quien me impulsó a empezar a escribirla, a ordenar las ideas y a hacerla. Para mí era el único Manuel Vázquez posible.

Esta presión es la que puedes sentir ahora como director: cuando tienes los plazos para acabar la película, estrenarla, ver si funciona en taquilla, recuperar gastos, etc.

Sí, sí, es mucho más grande como director que cuando hacía cómics, desde luego. Ahora todo el mundo me presiona, pero bueno, también te tiene que dar un poco igual, tienes que ir a la tuya, pero dentro de un mundo real. Meter la película en números, hacerla de tal forma, conseguir que la gente tenga interés, que las televisiones la vean o que sea entretenida. Estas son una serie de responsabilidades importantes para llevar a buen puerto un barco muy grande.

ADAPTAR EL CÓMIC AL MEDIO CINEMATOGRAFICO

Has guionizado un capítulo de la serie de animación de *Cuttlas Microfilms* (Calpurnio, TVE1: 1991-1994) ¿Qué diferencias encontraste respecto a la construcción de un guion de cómic?

Para mí fue un gran honor que me llamara Calpurnio, un mito de los cómics, y fue un camino intermedio entre un guion de peli y uno de cómic. Quizás tenía un cincuenta por cien de cada cosa: es imagen en movimiento, pero, al mismo tiempo, planificaba en un mundo, la animación, en que todo es posible. En el cine, si digo: «estamos aquí hablando y desembarcan ochocientos tíos en una lancha», es probable que no se llegue a rodar nunca esa película. En el cómic sí lo podía hacer, tenía una gran libertad creativa, y el mundo de la animación es similar, aunque con un mayor coste de dibujo. La animación es un poco el híbrido entre cine y cómic. Es una de las experiencias de las que estoy más contento con el resultado y que, por cierto, han reeditado recientemente. Calpurnio ha vuelto a remezclarlo; la música original se ha remasterizado, y lo recomiendo, sobre todo a los valencianos, porque es un producto valenciano cien por cien; revisadlo porque es una maravilla.

¿Cómo te planteaste la adaptación a la gran pantalla de tu propio cómic *Atolladero*? ¿Cuáles fueron tus limitaciones, cómo encajaba la película en una industria que producía tan pocos títulos de género?

Bueno, *Atolladero* fue una aventura, porque hacer cine en España era, realmente, muy complicado. Eran muy pocos los directores que hacían cine, y las películas que rodaban eran muy diferentes. Entonces surgimos una generación que apostamos por hacer un cine más entretenido: no

buscábamos un entretenimiento vacío, sino un entretenimiento basado en nosotros mismos como autores completos. Realmente nos arriesgamos en una industria que había desaparecido, ya no se producían largometrajes de acción con un minucioso trabajo en los maquillajes y los efectos especiales. Este tipo de cine no se producía entonces; cada uno por su lado y con los medios que podía, hicimos nuestras batallas. Busqué adaptar un cómic de los que habían publicado y me interesé por *Atolladero*, porque era muy extraño: un *spaghetti western* de ciencia ficción ambientado en el desierto de Navarra, una historia muy diferente a las que la industria del cine español producía por entonces: *Atolladero* era una historia de policías del desierto en un futuro próximo, fue absolutamente extraterrestre. Yo creo que aun así, ahora que se ha consolidado toda la industria de género, se sigue mirando esta película como algo raro, algo que, en esa época, fue una isla.

En la ficha de *Atolladero*, en la web de Internet Movie Data Base, la comparan con *Mad Max* (George Miller, 1979), los *westerns* de Sergio Leone y la ironía de los guiones de Garth Ennis. ¿Estás orgulloso?

Sí, bueno, la reivindican cada año en festivales internacionales, está en el *top ten* de mejores *spaghetti westerns*, etc. Para mí es una película muy dolorosa de recordar, porque fue muy desgraciada a nivel personal. Como hablaba en *Making of* (AIBAR, 2008), el libro que publiqué sobre ella, no solo fue por las desgracias que le pasaron a un chico de veintitantos años a nivel técnico, sino porque murió mi mejor amigo en mis brazos, fue muy duro. Es una película de la que tardé muchos años en recuperarme. Durante años, la gente me preguntaba cosas sobre ella; yo quise correr un velo para no recordarlo y, de repente, la vida me hizo un regalo y empecé a verla todo como una gran broma, una locura divertidísima; como algo no tan dramático sino como una chaladura de un chaval de veinticinco años que realmente arrastró a más de cien personas a una muerte segura. *Making of* es un libro muy divertido, la gente me lo dice porque realmente fue una locura todo lo que conllevó aquel proyecto.

¿Qué dificultades crees que existen a la hora de adaptar un cómic, un lenguaje verbo icónico editado en papel, a un lenguaje audiovisual y al ritmo cinematográfico actual?

Todas. Al hablar de adaptaciones de cómic, la gente piensa que es más fácil porque son dibujos, pero es tan complicado como adaptar una novela, un cuento o cualquier otra cosa. No tiene absolutamente nada que ver la imagen en movimiento, imagen real, con lo que es un cómic. Se abusa mucho del cómic. Normalmente, las adaptaciones se hacen aprovechándose de la popularidad de los personajes como Tintín, Capitán Trueno, Mortadelo y File-

món, etc., entrando como un elefante en una cacharrería y llevándose lo que más interesa, que es por lo general la fama, la iconografía del personaje, y haciendo poco caso a lo que realmente es la idiosincrasia del cómic. A mí, por ejemplo, no me gustan nada las películas que adaptan superhéroes: yo las imagino en los años setenta, en el Bronx, con coches de esos años; como eran los cómics de superhéroes. Estas historias de amor adolescente, en las que se han convertido las adaptaciones que se hacen de los cómics me decepcionan mucho cuando las veo. Reconozco que son productos muy interesantes y muy bien hechos, pero me decepcionan. Soy como un amante de una novela que, cuando ve la adaptación a película, percibe que se ha quedado el ochenta por cien de la novela en el tintero. Es muy, muy difícil que una adaptación supere a un original. Por eso Alfred Hitchcock, por ejemplo, o algunos otros directores, preferían hacer adaptaciones de cuentos breves, de relatos *pulp*, de novelas baratas que



Rodaje de *Atolladero* (Óscar Aibar, 1997)

no había leído nadie; porque luego podían construir un guion sin tener miedo a romperlo todo. Por ejemplo, mi última película es una adaptación de un cuento de ocho páginas, que me parecía mucho más interesante que no destrozarse la novela del pobre autor.

En el caso de *La gran aventura de Mortadelo y Filemón* (Javier Fesser, 2003), ¿tú crees que sí conseguía representar visualmente las tiras de Francisco Ibáñez? ¿Consiguió ser una adaptación muy literal de estas historias?

En mi opinión es un trabajo extraordinario de Javier Fesser. Creó una iconografía propia, un poco heredada de los franceses, de Jean-Pierre Jeunet y Marc Caro, de grandes autores de cómic que pasaron a dirigir cine y que crearon un universo. Fesser bebe muy bien del universo de *Mortadelo y Filemón* y consigue crear una película interesante



Óscar Aibar en un momento de esta entrevista

en tres dimensiones. A nivel icónico funciona muy bien, me parece un trabajo excelente.

Las recientes producciones de *Watchmen* (Zack Snyder, 2009), *V de Vendetta* (V for Vendetta, James McTeigue, 2005), *Frank Miller's Sin City: Ciudad del pecado* (Sin City, Robert Rodriguez y Frank Miller, 2005), *300* (Zack Snyder, 2006) o *The Spirit* (Frank Miller, 2008), ¿Están bien adaptadas, han sabido superar a los cómics? ¿O simplemente son productos de aventuras para el público que ya los conocía y para otro nuevo?

Es un producto de *merchandising* para gente que, en la mayoría de casos, ya conocía el cómic. En algunos de estos casos se consigue hacer con mayor o menor éxito la adaptación. Pero creo que para los amantes del cómic siempre es mucho más interesante el cómic original.

Un autor completo y complejo como Alejandro Jodorowsky, ¿crees que ha sido capaz de adaptar su propio imaginario al cine? ¿Es tan personal a la hora de llevarlo al cine que se olvida del público?

Bueno, hay que agradecer que exista gente así, porque queda muy poca. Cuando yo empezaba, denunciábamos y atacábamos mucho a los autores, porque les decíamos que creíamos en un cine de entretenimiento y, fíjate, que la vida ahora me ha dado lo contrario. Echo de menos las miradas autorales, creo que la gente ahora hace películas como robots: salen de las escuelas, todo el mundo quiere rodar en Hollywood y todo el mundo te habla como si fueran productores; te dicen lo que da de taquilla esta película, lo que da la otra, lo que cuesta... Ya nadie cuenta historias, por lo que estas miradas autorales deben ser protegidas. Alejandro Jodorowsky la tiene, y hay que protegerla. Realmente, me parece que queda muy poca gente así.

Ang Lee en *Hulk* (2003) y Kenneth Branagh en *Thor* (2011) ¿te parecen directores adecuados para este tipo de producciones?

En esas dos películas en concreto busco el nombre del actor o el director, pero nada más. Realmente, la que es un poco más autoral, diferente, es el primer Batman de Tim Burton (*Batman*, 1989) que, claramente, reflejaba que había un director detrás, aunque fuera un Batman muy diferente al original. El resto de directores suelen entrar en la máquina de producción de las películas de superhéroes y no les intuyo una mirada personal.

Las adaptaciones de álbumes europeos de personajes como *Blueberry*, *Asterix y Obélix*, *Largo Winch*, *Lucky Luke* o *Tintín* ¿han conseguido trasladar el estilo visual y narrativo de los personajes? ¿Crees que se han dirigido al público adecuado?

Creo que los franceses lo han hecho muy bien: las películas de Asterix, Lucky Luke y todas esas han conseguido, con un modelo muy personal, un cine de espectro mayoritario. No han imitado necesariamente al americano, aunque han conseguido que un gran público acuda al cine a ver estas películas. Aquí, producciones como *Mortadelo y Filemón* y directores como Javier Fesser han mirado más al modelo francés que al americano para adaptar personajes de cómic. Y lo han hecho muy bien, realmente han acertado.

Jean Giraud *Moebius* colaboró en *Los Señores del Tiempo* (Les Maîtres du temps, René Laloux, 1982) y, posteriormente, en *Tron* (Steven Lisberger, 1982) y *Masters del Universo* (Masters of the Universe, Gary Goddard, 1987), lamentándose de los presupuestos que se manejaban en la industria europea y norteamericana: ¿El dinero es fundamental?

No, para nada, el talento es mucho más importante.

El largometraje de animación *Heavy Metal* (Gerald Pot-terton, 1981) fue la adaptación norteamericana de la revista *Heavy Metal* que, a su vez, adaptaba la revista francesa *Métal Hurlant*. ¿Elabora Hollywood mejores productos cinematográficos que los propios autores europeos?

Heavy Metal es un producto de su tiempo; es una cinta de animación que ha pasado como una antología del *kitsch*. Es una película muy reivindicada, incluso hay un episodio de *South Park* (Trey Parker, Matt Stone, Comedy Central: 1997-) que es un especial *Heavy Metal*, porque es un largometraje que fusiona el *rock'n'roll* con las heroínas de pechos grandes, el género de espada y brujería y este tipo de animación. La técnica utilizada para animar los personajes era similar a las primeras producciones de las series que adaptaban los superhéroes de Marvel y DC, que era muy naif, un producto muy de su época. Marcó mucho, porque todos la vimos en el cine y flipábamos, pero hoy en día no dejas de mirarla un poco entre risas.

Hollywood y Francia están adaptando los personajes de cómic más célebres. ¿Influye el conocimiento previo por parte del público o crees que ante la ausencia de guiones originales es un manera fácil de plantear una película?

Lo peor que está pasando en la cultura de masas en la sociedad actual no es la ausencia de talento, ni mucho menos, sino que se ha afianzado en sus puestos de trabajo toda una clase media de ejecutivos, entendidos, productores, ayudantes de productores asociados, gente que cree saber mucho sobre el oficio. Y con unas ideas muy claras sobre la taquilla: tienen que producir películas parecidas a lo que acaba de funcionar, a los grandes éxitos, y van muy poco más allá. Tiran a la basura guiones que, a lo mejor, en otras épocas hubieran triunfado, porque solo quieren producir repeticiones de modelos de éxito ya contrastado. Lo único que les interesa es conservar su puesto de trabajo y esta es una política de producción afianzada en los grandes estudios de todo el mundo. Lo peor que hemos copiado del modelo americano en España no es el dinero o hacer largometrajes en buenas condiciones, sino este tipo de cosas: la irrupción de gente intermediaria que cree que el guion tiene que parecerse mucho a la película que acaba de ser un éxito. Esta política empresarial hace que tengamos esa sensación de que no hay talento. Este sigue existiendo igual, sigue habiendo la misma proporción de tontos y de talentosos que cuando yo empecé, solo que ahora lo tienen más difícil, porque les piden que se parezcan al tonto de turno que acaba de triunfar. Esto hace que el tonto sea el único que funciona y el más visible, pero hay la misma proporción, en cuanto a ubicación geográfica y época histórica, de tontos. Sigue siendo la misma proporción, ahora y entonces, aquí y allí.

¿Crees que buenos autores de cómic como Frank Miller o tú mismo podéis llegar a ser buenos directores?

¿Un buen torero puede ser un buen cantante? Si se lo cura, sí [ríe]. En España nadie lo ha conseguido, pero es una buena, muy buena, formación. A mí me ha ayudado mucho a pensar en imágenes y a construir guiones. Pero, a lo mejor, si hubiera tenido experiencia en interpretación o dirección teatral también me habría ayudado; todos los caminos son buenos para llegar a la dirección. El cine es una ciencia muy diferente a todo lo demás y, cuando no te das por vencido nunca y sigues trabajando, toda la ayuda que has recibido antes siempre es buena. Para mí la experiencia en el mundo de los cómics fue insuperable.

Notas

* *L'Atalante*. Revista de estudios cinematográficos quiere agradecer a Óscar Aibar la autorización para publicar fotogramas, imágenes promocionales y fotografías de los rodajes de sus películas en la presente entrevista. Todas las imágenes han sido extraídas de su página web: www.oscaraibar.com. (Nota de la edición.)

Bibliografía

AIBAR, Óscar. 2008. *Making of*. Mondadori.
MILLER, Frank (di y g), COSTANZA, John (e) y VARLEY, Lynn (c). 1986. *The Dark Knight Returns* #1-4. DC Comics.
MOORE, Alan (g), GIBBONS, Dave (di) y HIGGINS, John (c). 1986-1987. *Watchmen* #1-12. DC Comics.

Diego Mollá (Valencia, 1969) es profesor de Comunicación Audiovisual por la Universitat de València. Es autor de *El dominio discursivo del cómic: pulp, daily, sunday y comic book* y de varios artículos sobre la relación entre el *pulp*, el cómic y el cine.