

PSICONAUTAS OS NENOS ESQUECIDOS

[Pedro Rivero, Alberto Vázquez, 2016]

206

ESTREA EN NUMAX: 24.02.2017 | V.O.S.E. | +16

Psiconautas. Los niños olvidados (2016, 76')

Dirección: Pedro Rivero, Alberto Vázquez

Guión: Alberto Vázquez, Pedro Rivero

(Cómic: Alberto Vázquez)

Montaxe: Iván Miñambres

Son: Aranzazu Calleja

Dirección de Arte: Alberto Vázquez

Produtora: Zircozine Animation, Basque Films (España)

Distribuidora: La Luna de Tantán

Formato de proxección: DCP 2K, 1.85:1

FILMOGRAFÍA

Decorado, 2016 [curtametraxe]

Sangre de Unicornio, 2013

[curtametraxe]

Birdboy, 2011 [curtametraxe]

PREMIOS E FESTIVAIS

Goya 2016 (mellor longametraxe de animación), Premios do Cinema Europeo (nomeado a mellor filme de animación), Annecy 2016 (sección oficial), Xixón 2016 (sección oficial), Anilogue 2016 (mellor longametraxe), Lund 2016 (premio do público), Stuttgart 2016 (mellor longametraxe animada), Donostia 2015 (premio Lurra)

SINOPSE

Birdboy e Dinki son dous adolescentes que decidiron escapar dunha illa asolagada por unha catástrofe ecolóxica: Birdboy illándose do mundo, Dinki emprendendo unha arriscada viaxe coa esperanza de que Birdboy a acompañe.

«*Psiconautas* vai máis aló da animación para adentrarse nun terreo rebelde e enxeñoso, nunha proposta valente e radicalmente diferente ao que estamos afeitos»

Mireia Mullor. CINEDIVERGENTE



PSICONAUTAS OS NENOS ESQUECIDOS

[Pedro Rivero, Alberto Vázquez, 2016]

«O debuxo é unha linguaxe en si mesma e ten a súa forma de pensar»

Entrevista a Alberto Vázquez e Pedro Rivero

Por Álvar López e Carlos Muñoz

A longametraxe xorde como adaptación á novela gráfica homónima. Como é este proceso?

ALBERTO VÁZQUEZ: Efectivamente todo isto xorde dun cómic que fixen haberá uns once anos xa. Publicouse en España e tivo certa repercusión, pero aí quedou a cousa. Entón escribume Pedro dicíndome que lle gustara, e que estaría ben adaptalo a unha longametraxe. Sabíamos a dificultade que teríamos ao intentar conseguir financiamento para levar a cabo un filme que non era comercial, que digamos é animación de fantasía para adultos. Así que fixemos unha curtametraxe, que levou o título de *Birdboy* (2010). Nela contabamos cos mesmos personaxes principais e xa deste xeito, se non conseguíamos o financiamento para a longametraxe polo menos tiñamos feito un proxecto pechado, unha curta. A curtametraxe foi ben. Gañamos varios premios, entre eles o Goya de Animación. Pero aínda así tiveron que pasar oito anos máis para que a longametraxe puidese ver a luz. En total, foi un proceso de sete, oito anos.

Polo que respecta ao puro proceso de adaptación, decidides crear unha historia de cero para a longametraxe ou respectades universo e personaxes da novela?

PEDRO RIVERO: Desde o primeiro momento que decidimos facer a adaptación vimos que a novela tiña unha historia bastante sólida polo que se refire aos protagonistas, pero necesitabamos ampliar as liñas argumentais e nalgún caso darlles máis *background* aos personaxes. (...) Case ata o último momento, incluso mentres facíamos o filme, tomamos decisións para axustar do mellor xeito posíbel a adaptación sen traizoar en ningún momento o orixinal. Aínda que iso non era un problema para Alberto, el amosouse aberto a calquera cambio ata o punto que case era eu máis inmovilista ca el. (...) Hai que ter en conta que son dúas linguaxes diferentes e algo

que vimos desde o principio era que se ben o cómic era bastante duro nalgúns momentos, esa mesma impresión non se facía tan dixeríbel no filme. Buscamos de que xeito podíamos expresar o mesmo sen que por iso fose unha patada no espectador.

E, aínda así, o filme segue claramente a liña que marca a novela gráfica polo que respecta á dureza.

A.V.: Si. En realidade o filme é bastante respectuoso co cómic. En ámbolos dous casos a historia é bastante coral. Hai uns personaxes que levan o peso da historia, pero en realidade vanse contando microhistorias ao longo do proceso. Pois ben, o que fixemos foi manter esas microhistorias e facer máis tramas con máis personaxes. Hai un montón de personaxes, como os irmáns rata, por exemplo, que son novos. Pero o resto das cousas mantéñense.

A longametraxe presenta un universo moi complexo e definido. Ata que punto se define isto nun guión de animación? Recreádesvos en cada detalle desde a mesma escritura?

A.V.: O debuxo é unha linguaxe en si mesma e por tanto ten a súa propia forma de pensar. El mesmo che vai dando ideas de como abrir tramas, de como crear os espazos. Moitas veces, se estabamos bloqueados, facíanse uns debuxos do lixo, por exemplo, e a partir de aí podías seguir un mapa no camiño da historia. Por tanto, o proceso narrativo parte en certo modo do mesmo debuxo. // P.R.: A estrutura básica xa a tiñamos máis ou menos construída e unha vez Alberto se puxo a traballar no story board as propias imaxes que foron xurdindo foron engadindo ideas ao que xa tiñamos do guión. Incluso algúns debuxos nos permitiron ver que ao transformar o escrito en imaxes non funcionaba tan ben como o facía no guión. Nesas casos había que continuar por outros camiños. Así que si, o guión de animación aliméntase bastante da linguaxe audiovisual. // A.V.: Si, o guión de animación está nun equilibrio ás veces arriscado, porque entre escenas pode haber saltos moi fortes a nivel emocional. Hai escenas que son cómicas e acto seguido vén unha dramática, despois unha violenta... Estás todo o tempo xogando a un equilibrio fráxil. Aínda ben, a nosa idea era explotar esta vía.

Publicado en <https://bloguionistas.wordpress.com>
Tradución: Olalla Cocña

NA LIBRARÍA NUMAX

Psiconautas,
Alberto Vázquez. Astiberri, 2006
El evangelio de Judas,
Alberto Vázquez. Astiberri, 2007
Psiconautas. Los niños olvidados. Art Book,
Alberto Vázquez. Astiberri, 2016

Un cinema,
unha librería
e un laboratorio
de gráfica e vídeo

NUMAX

NUMAX, S. Coop. Galega
Concepción Arenal, 9 baixo
15702 Santiago de Compostela
TELF 981 560 250 | www.numax.org


EUROPA CINEMAS
CREATIVE EUROPE - MEDIA SUB-PROGRAMME