

"EL COMIC ES LA LITERATURA DEL FUTURO"



P A G E I N A



"Uno ya está viejo, y de repente se le cae una semilla de la boca, cuando habla. Espero que alguno de ustedes reco-

ja una semilla, y haga algo". Así nos habló Jodorowsky, este filósofo realizado en la práctica (del Arle), que estuvo por fin en Chile y que dejó locos a cineastas, tarotistas, comickidds & literatos. Trauko estuvo con él antes que nadie:

- ¿Cuál es tu receta para hacer un guión de comic?

- Ah. Bueno. Sí. Difícil decirlo, porque es una técnica. ¿No es cierto? Yo siempre utilizo el inconsciente. Yo digo que la historia existe en el Universo, y se me da un punto de la historia; y yo, desde ahí, tiro la historia hacia mí y la voy sacando del inconsciente, porque ya está escrita. Entonces, hay que ser humilde, para recibirlo, primero que nada; segundo, hay que ser valiente, para dar lo que recibes. Hay que ser profundo, para no superficializar lo que el inconsciente te da; y hay que ser entretenido, porque hay que pensar que el comic es leído por jóvenes: hay que pensar en la acción, en no aburrirlos. No hay que tener miedo de hacer historias complejas, pero hay que tener una construcción clara de lo que vas haciendo. Bueno, eso es todo palabras, porque es muy difícil expresar cómo se hace una obra de arte.

- ¿Estás preparando más historietas?
- Sí; una con un dibujante japonés, Ootomo, que hace Akira, que se va a llamar La Guerra de Megamex; y otra con Moebius, La Loca del Sagrado Corazón.

Trauko también lo acompañó en todas sus actividades, entre las cuales estuvo el Encuentro organizado por el PRED, Trauko Fantasía y Editorial Arrebatos. De lo conversado, aquí está un primer extracto:

- A los cinco años, empecé leyendo comics: Pulgarcito, Mandrake el Mago, Flash Gordon, El Rey de la Policía Montada, El Príncipe Valiente... Han sido muy importantes en mi vida, y nunca los he dejado de leer.

Fui a México, hice obras de teatro, y publiqué en "El Sol

de México" (una cadena de diarios que leía más de un millón de personas, cada semana) una página cada domingo, durante cinco años. Se llamaban Fábúlas



Pánicas; yo dibujaba mal pero tenía algo positivo que decir -eran comics filosóficos, iniciáticos-, a la gente le gustaban. Pero no era mi oficio. Después hice cine y de pronto, un proyecto que iba a hacer, Dune, esa película en la que trabajé dos años y se cayó al suelo, me permitió conocer a Moebius, que es considerado el mejor dibujante mundial. Ya tenían un gran dibujante con el que podíamos ser amigos. A causa de Dune me desengañé del cine y empecé a entrar en los comics, con lo cual viví diez años largos, y gané mucho dinero. Porque el comic es una carrera, una industria, un negocio. Y a la vez, un arte maravilloso, para mí.

Estuve cuando se fundó *Humanoides Asociés*. Antes de eso, el comic europeo era esencialmente comercial, pero a partir de esa compañía -que se fundó a partir de un discurso que yo di-, surgió un movimiento renovador. Bueno, la edad no cuenta para formar una compañía como ésta... puede haber viejos o jóvenes. Lo que cuenta es la actitud de tomar una página y expresarte, como tú lo sientas. Eso no lo puedes hacer en las industrias establecidas. Entonces, entre cuatro o cinco personas, tienes que fundar una compañía: conseguir un distribuidor, que es muy importante, hace un plan para colocar las ediciones, etc. Tienes que salirte de la calle, y entrar en las librerías. ... Cada uno de nosotros tiene un mundo en la cabeza, y lo puede expresar.; puede ser filosófico, psicológico, una revolución, quiere romper algo, son temas que le gustan, hay otros que son erotómicos, dibujar coitos, mujeres desnudas,

quieren llegar al fondo, ése es el underground, hay otros que quieren ser místicos, o políticos, o cómicos, o trabajar para niños de ocho años... Ahora, para un



dibujante es muy difícil expresar su mundo todo el tiempo. Tienes que aprender a trabajar con un guionista, y equilibrar; una vez tú, una vez con otro. Y en Francia, la cosa es así: los derechos de autor se reparten por mitades entre autor y dibujante, mientras que por cada página se pagan dos tercios para el dibujante, y un tercio para el escritor. Y uno, como escritor, tiene que entrar en la mente del dibujante, ver cuál es su mundo, y darle una estructura, un soporte para que lo haga. Así uno se expresa, sin traicionarlo a él.

- Lo que pasa es que acá no se nos ocurren buenas historias...
- Bien. La primera cosa que tiene que contar un dibujante de comics es su propia biografía; dejémonos de huevadas. Cada uno de ustedes cuente, primero que nada, la historia de su vida. Qué me pasó: franca, franca, franca... y ahí; chas. Están interesante para mí, que va a ser interesante para los otros.

- ¿Y tu mundo personal, Alejandro, cuál es?
- Siempre, en mi producción, hay un personaje que comienza a crecer y a tomar conciencia. Siempre, con mis personajes, un acto pequeño se convierte en un conflicto universal. Es mi estilo. Tengo que romperlo un día, porque tampoco puedo caer en esa trampa.
- ¿Cómo es tu sistema para trabajar con un dibujante?

- Con cada uno lo hago distinto. Primero conversamos; veo lo que quiere y después, en cinco o seis páginas, me hago una historia (pero de seis volúmenes, ¿eh?. Entonces le propongo esa historia

general. Y después desarrollo todo, y voy uniendo los personajes...)

Con Moebius (Las Aventuras de John Difool), nunca he escrito una línea. Me junto con él y -como fui mimo y actor- le voy actuando la historia, cortándosela. Después, él toma cuadernito y va diagramándola, este cuadrado aquí, este otro acá, yo digo ¡agregale este cuadrado! Luego ponemos los diálogos: ¿qué dice éste?, y éste, ¿qué le contesta? Y ya. En cuatro días, tenemos el álbum. Después de eso, él va a hacer una página por día -como le salga, porque se propuso eso- son 46 páginas, 46 días (trabajando cinco a la semana).

Ahora, con Arno (Aleph-Thau), empecé escribiéndole un guión a la manera clásica, cuando él tenía 20 años. No resultó, porque él perdía las hojas. Así es que empecé a contarle la historia en un cassette; la escuchamos, él me hace preguntas, y yo le describo lo que le conté. Luego hacemos posibles diálogos, y ahí quedó terminado.

Para Janjetov (Antes del Incal): todo completamente escrito. Le describo todo, cuadro por cuadro; él tiene que copiar el estilo de su maestro Moebius, para continuar la aventura del Incal y, además, tener el mismo éxito.

Cadélo (El Dios Celoso, El Angel Carnívoro) tiene unos personajes tan raros; siempre tiene que tener unas berenjenas dentro, personajes con cara de flores, unos fosforitos que están ahí, es un maniático. Tuve que crearle un mundo donde no hay personajes humanos, un planeta paralelo, medio medieval. No solamente tenía que diagramar yo los cuadros, sino que tenía que hacerle más o menos el esquema de lo que quería dibujado. Eso le servía mucho.

Lo que sí, un dibujante tiene que dar en su página todo: tiene que ser personal, y tiene que aprender a contar lo que quiere contar. Es lo primero que hay que hacer, perdónenme que les hable así.

Yo me dirijo a gente que siente que realmente el comic es su vida. Hay que desarrollar una técnica, y no hay que auto-disciplinarse. Hay que ser ferroz en el dibujo consigo mismo, porque la competencia es enorme. Es obligatorio, porque no se puede detener la historia, que en Chile haya comics de esa categoría y que se abran al extranjero. Es obligatorio: será así.



Para los lectores de **WOLFO** de tu alma a tu alma con amistad