

Psiconautas. Los niños olvidados,
de Pedro Rivero y Alberto Vázquez

Esquema: Actividades previas, Película, Actividades posteriores

Título original: *Psiconautas. Los niños olvidados*. **País:** España. **Año:** 2015. **Duración:** 76 minutos. **Dirección:** Pedro Rivero y Alberto Vázquez. **Fotografía:** Animation. **Productora:** Zircozine / Basque Films / Abrakam Estudio / La Competencia.

Sinopsis: Tras una terrible catástrofe ecológica en la isla en que habitan, Birdboy y Dinki perdieron a sus padres. Hubo un tiempo en que fueron novios, pero Birdboy vive ahora aislado en el bosque, descontento consigo mismo, inseguro y consumiendo drogas. Mientras tanto, Dinki ha decidido emprender un arriesgado viaje en busca de un lugar mejor para vivir.

Alberto Vázquez (A Coruña, 1980). Director, ilustrador y dibujante de comics. Sus libros han sido editados en países como España, Francia, Italia, Brasil y Korea, y sus ilustraciones han aparecido en medios impresos de todo el mundo.

Ha escrito y dirigido los cortos de animación "Birdboy ", "Sangre de Unicornio" y "Decorado", basados en sus comics. Y un largometraje de animación, "Psiconautas, los niños olvidados" (basado en su novela gráfica del mismo nombre), del que es director, guionista, director de arte.

Sus trabajos han ganado tres Premios Goya, alzándose con el Goya al Mejor Cortometraje de Animación en 2012 por "Birdboy" y en 2017 con el Goya a mejor película por "Psiconautas" y mejor cortometraje de animación por "Decorado".

Ha obtenido más de 100 premios internacionales en citas como el Festival de Annecy, Chicago, Premios platino, Foyle (preseleccionado para los Oscars), Expotoon o Meliés de plata. Sus obras han sido exhibidas en prestigiosos

festivales de todo el mundo como Cannes, EFA Awards, Toronto, Annecy, Clermond-Ferrand, Animafest Zagreb o Slamdance.

Pedro Rivero (Bilbao, 1969). Escritor, productor y director de cine y televisión, novelista gráfico y autor de teatro.

Presidente del Gremio de Guionistas Vasco desde 2002 hasta 2008 y miembro de su Consejo de Administración desde 1997. Podríamos considerar como su actividad principal la redacción de historias de varias series de animación y largometrajes durante los años noventa. Como guionista, comienza su actividad con diversas serie de dibujos animados. Pronto salta a proyectos más grandes y se mete en la industria del cine destacando su trabajo en Goomer (1998), película de animación dirigida por Carlos Varela y José Luis Feito, que ganó el Premio Goya a la mejor película española de animación en 1999.

En 2001 crea su propia compañía de producción, Abrakam Estudio, y consigue sacar adelante su primera película (sobre la base de algunas historietas que había publicado durante más de quince años en el periódico "El Diario Vasco"), La Crisis Carnívora, que fue estrenada en 2008.

"La Crisis Carnívora" fue la primera película hecha con animación Flash en España.

Sí –dice Pedro Rivero- y en este caso es un proyecto propio en el que asumo muchas responsabilidades entre ellas la producción, la dirección, la guionización. Estaba basada en una idea original que desarrollé para unas tiras de prensa en el año 90 o algo así por lo que era una historia que tenía durante mucho tiempo en la cabeza. El hecho de que acabase siendo una película hecha en Flash fue porque no conseguimos levantar la financiación para hacer el proyecto en 2D. El resultado final es muy irregular, sobre todo por el guion, por algunas cuestiones de animación que supusieron bastantes limitaciones. Pero por internet sí que circula

el piloto que hicimos en 2D y todavía mucha gente me pregunta el por qué no hicimos la película de esa manera y fue por esa falta de financiación, hubo un momento crítico en el que las televisiones tenían que entrar y no entraron. Nos quedamos un poco en tierra de nadie y fue ahí cuando nos encontramos ante la tesitura de decidir si devolver el dinero ya gastado o seguir haciendo la película vendiendo mi casa. Opté por lo segundo y conseguimos levantar la película pero fue una experiencia bastante agotadora, muy agotadora. Desde el inicio de hacer el guión hasta el estreno pasaron 7 años y es una experiencia de la cual saqué unas cuantas conclusiones y creo que no es deseable para nadie.

Pedro Rivero es autor además de las obras de teatro. Finalmente, para ilustrar la versatilidad de Pedro, podemos destacar su actividad como profesor de guion.

Actividades para hacer antes de ver la película

- 1.** La película que veremos se titula *Psiconautas. Los niños perdidos*. ¿Qué te sugiere el título (no busques información, responde sin más)?
- 2.** Tras leer la sinopsis y usando tu imaginación, de nuevo sin más información, cuenta tú el resto de la historia.
- 3.** Ahora sí, acude a la Wikipedia y averigua que es eso de los psiconautas.
- 4.** ¿Verdadero o falso? ¿No lo sabes? Infórmate.

Psiconautas ganó el Goya a la mejor película de animación en el año 2017.

- 5.** La película, dirigida por Pedro Rivero y Alberto Vázquez, está basada en un cómic de este último (publicado en 2006). Para conocerlos mejor te proponemos leer las pequeñas biografías con las que empezamos esta guía y esta entrevista. En ella, Alberto Vázquez habla de distopías. Si no sabes lo que es convine que lo averigües, entenderás mejor la película. Además de leer la entrevista, puedes subrayar lo que más te interese y creas que puede ayudarte a ver la película después.

Entrevista de IAGO FERNÁNDEZ. El País. 15 FEB 2017

¿Recuerdas el momento en el que empezaste a vivir de la animación, permitiéndote desarrollar tu lado más creativo?

Desde que comencé en el mundo del dibujo era consciente que quería trabajar para mí. Era muy joven y no me apetecía dar mi energía a una empresa. Me planteé que tenía que invertir el tiempo en mí. Empecé a vivir de esto a los 22 años cuando comencé a publicar libros, cómics e ilustraciones en prensa. Tengo doce libros publicados y trabajé seis años en El País Semanal. Luego vino la posibilidad de la animación y como soy un enamorado del cine, del dibujo y de la narración pues lo abracé con mucha pasión. Pasar por el cómic me dio un manejo de la narración y la posibilidad de crear mundos propios. Y la ilustración me ayudó a manejar la conceptualización de imágenes. Dos cosas que aplico actualmente en la animación.

¿Cómo logras mantenerte desde hace años en lo más alto contando con presupuestos moderados y equipo reducido?

Pues siendo consciente de qué dinero dispones y siendo inteligente para gestionar esos recursos. Trabajar con la gente que tú quieres, respetar a los demás artistas al mismo nivel, dejarte aconsejar, escuchar, no perder tu personalidad y en general ser una balanza de equilibrio. Bueno, y trabajar mucho.

¿Cuál es la repercusión real de ganar premios Goya? Tú ya llevas tres. ¿Es todo una farsa o sirve de verdad para impulsar tu carrera?

Los Goya son una gran herramienta promocional. Es el premio que la gente en España conoce, junto con los Oscars. Te da mucha publicidad y cierto respeto dentro del sector. Lo que ocurre es que todo es bastante efímero y a los tres días que pasan ya te pones a recuperar tu vida rutinaria. Eso sí, vives una semana en una nube en la que parece que la vida se te va en ello, sobre todo

porque todo el mundo te lo recuerda. Tu familia y amigos se excitan y es imposible no contagiarse de esa energía.

Háblanos de este extraño fenómeno de ser invisible a pesar de triunfar. Seguir siendo un gran desconocido días después de salir por la tele recogiendo los premios más importantes del cine español.

Pues imagino que es porque se considera la animación como un género menor, o algo así como premios técnicos (los cuales yo respeto enormemente). Pienso que son unos premios enfocados a los actores y las grandes películas promocionadas del año. No se percibe desde fuera que la animación pueda tener autoría. Es curioso que se hable de que una actriz es la gran triunfadora de la noche por ganar dos y que a nosotros se nos obvie. Creo que no es comparable, ya que en mi caso soy director, guionista, director de arte y autor de los proyectos y, por ejemplo, un actor puede trabajar en varias películas el mismo año. Ya ves que aún ganando tres premios Goya, habiendo estado nominado a los premios del cine europeo y teniendo casi 100 premios internacionales... poca gente conoce mi trabajo.

¿Alguno de esos galardones internacionales que has ganado supera al Goya en caché y efecto?

Ninguno. Lamento decirlo pero es así.

¿Y qué tal llevas el trato injusto hacia los que hacéis animación?

Yo lo acepto con normalidad porque a mí lo que me interesa realmente es poder seguir haciendo películas con libertad, pero me gustaría tener más medios para poder realizarlas mejor. Y no soy el único, Posiblemente sabrás que hay un gran cine fuera de los Goya, un montón de directores que hacen películas al margen y que artísticamente realizan proyectos de calidad y reconocidos, pero que al tratarse de producciones pequeñas no tienen la maquinaria necesaria para entrar en las nominaciones.

¿Cuál es tu sensación cuando viajas Francia, países de Europa del Este o Asia donde se valora y respeta más tu profesión que España?

Bueno, Francia está a años luz en este sentido ya que es el país donde la animación es más respetada. El cine francés recibe 700 millones de ayudas mientras que el español no llega a los 50 millones. Ellos defienden su cultura y a sus autores. En los países del Este, la animación es también muy presente, ya que tienen su propio lenguaje y está muy presente en su cultura. De allí son los grandes autores clásicos, dibujantes completamente atemporales que aún hoy siguen siendo modernos. También tienen muchas escuelas públicas de animación, cosa de la que en España carecemos. Y Asia es Asia. El anime es religión.

¿Quiénes son tus rivales en estos festivales? Los autores que admiras o que te pueden hacer sombra en competición.

Realmente la gente que trabaja en animación no percibe a los demás como rivales, sino como compañeros. Es gente con muchos conocimientos que trabaja en un sector común y acostumbrada a echar horas y horas delante de pantallas y softwares que te arrebatan la vida. En general, siempre he percibido muy buen rollo y hay una corriente de animadores independientes que estamos trabajando en proyectos con una intencionalidad artística y diferente, como Khristian Cembe, Marc Rivas, Anna Solanas, Jossie Malies, Isabel Herguera, María Álvarez, Elisa Morais... y muchos más.

Tus historias son realistas pero envueltas en fábula. ¿Por qué estos animales antropomórficos? ¿Qué es eso a lo que tú llamas anti-fábula?

Los animales son iconos universales, no tienen tiempo ni lugar definido, son anacrónicos y remiten a lugares comunes como el bosque, representado en todas las culturas. Utilizo el cuento y su estética para hablar de problemas muy realistas, trabajar con cosas clásicas pero con una mirada moderna. También hay un evidente contraste entre fondo y forma ya que son animales

bonitos que hacen cosas prohibidas. Por esto digo que es una fábula, pero sin moral, una perversión de Disney y de la iconicidad infantil.

Contaminación, desamor... ¿por qué abordas estas temáticas recurrentes y siempre bajo un tono oscuro?

Me gusta hablar de problemáticas actuales, no sé hacerlo de otro modo. Intento mirar hacia el interior de las emociones, intentar contar mi verdad de las cosas y a veces esa realidad resulta fea.

¿Cómo es para ti un día normal de trabajo?

Pues me levanto, estudio inglés mientras hago estiramientos y ya empieza el baile de mails y whattsapps con el equipo. Cada vez dibujo menos y me veo envuelto en tareas organizativas. Eso es algo que me inquieta, porque yo soy un dibujante y ahora mismo escribo y hablo por teléfono más que otra cosa. Cuando dibujo el tiempo se expande, la sensación es reconfortante y puedo escuchar música tranquilamente. Me tranquilizo y es para mí una especie de meditación o algo así. Pero bueno, son fases, porque una peli de animación lleva años de trabajo, ya habrá tiempo para todo.

¿Cómo es hacer una película en un polígono industrial?

Hicimos Psiconautas en Pocomaco, un famoso polígono industrial de Coruña. La vida allí es un poco como los enanos borrachos de Charlie y la fábrica de chocolate. Teníamos una canción que se llamaba "producir y trabajar". Esto es un poco broma porque el local estaba bien, era moderno y tenía todas esas chorradas tipo mesa de ping-pong, fútbolín y gimnasio, aunque no lo utilizábamos. A los artistas que vinieron de fuera de Coruña el nombre de Pocomaco les parecía muy exótico. "La isla de Pocomaco, donde los tucanes te reciben con sus plumas multicolores y los monos te preparan batidos de coco". Toda esa magia se rompió cuando vieron el lugar, el invierno empezó y los menús del día comenzaron a ser cada vez más pesados.

¿Qué proyectos tienes ahora entre manos?

Unicorn Wars, que es una peli de animación que estoy desarrollando. Estoy acabando el guion y estamos en fase de financiación. Será una coproducción española-francesa y la historia trata de una especie de parodia de género bélico, en la que un grupo de reclutas ositos parten al bosque mágico a cazar unicornios, sus enemigos ancestrales. Allí se pierden y se ven obligados a sobrevivir pasando penurias y una serie de catastróficas desdichas que desencadenarán una guerra total entre ambos bandos. Es una especie de mezcla entre Apocalypse Now y Bambi.

Háblanos por último de Mano de obra, tu grupo de música.

Mano de obra es un grupo que tengo con dos amigos míos, Coco Lens y Víctor García. Es como un grupo de punk, pero con influencias ochentas y electrónicas. Nuestras letras hablan de distopías oscuras, pero con sentido del humor. Yo toco la batería y Víctor es además el músico con el que suelo trabajar en mis proyectos. Tenemos influencias similares, con lo que él sabe perfectamente lo que le pido. La música es muy importante para mí, lo que más me emociona, alimento para el alma y para estimular la creatividad.

6. Lee ahora este extracto de entrevista con los directores y guionistas.

¿Es muy diferente hacer un cómic de hacer un storyboard?

AV: Parece que es lo mismo, con viñetas, planos y tal, pero debes tener muchas más cosas en cuenta. Debe haber correlación entre los planos, cómo entra y sale la cámara, indicar los zooms, marcar algunos gestos de los personajes... Es más complejo, pero son extrapolables.

¿La película se parece más al cómic? ¿Añadiréis o cambiaréis algún elemento?

PR: Es una adaptación. Sigue la línea argumental del cómic pero profundiza en ciertos aspectos. Queremos ampliar ese universo con personajes y escenas nuevas.

AV: Hay bastantes escenas nuevas, porque si lleváramos directamente el cómic al cine, duraría unos 25 o 30 minutos. Así que hay que replanteárselo todo.

PR: *No se trata de crear una narración distinta. Mantiene la esencia original, con más elementos*

7. Además del cómic, también hay un corto previo: *Birdboy*, en el que aparecen los protagonistas: <https://vimeo.com/34658195>

8. Y aquí el tráiler <https://graffica.info/goya-2017-a-la-mejor-pelicula-de-animacion-2/>

9. El guion contiene numerosos *flashbacks* (momentos felices anteriores al desastre industrial) y narraciones en *off* (una rata pobre, los pensamientos de Birdboy, el diario de Dinqui) que pueden hacer algo compleja la narración, conformando la historia a modo de puzzle. Por lo tanto, te va a exigir máxima atención. Y no te despistes hasta el final o te perderás el epílogo y los títulos, que cuentan muchas cosas.

10. Ahora veremos esta película, muy diferente de las que solemos ver.

Actividades para hacer después de ver la película

- **Alfabetización audiovisual**

Premio Goya a mejor película de animación. El cine de animación no solo es para niños. De la novela gráfica al cine. La lectura denotativa y connotativa.

- **Crecimiento personal**

El mundo actual proyectado hacia el futuro en sus aspectos más negativos y problemáticos: un medio ambiente muy degradado; la soledad y los demonios interno: la inseguridad, el miedo; el control familiar y social; la falta de expectativas laborales; el refugio en las drogas ante los problemas.

11. ¿Verdadero o falso? Los protagonistas son dos jóvenes insatisfechos, Dinki y Birdboy, que ansían, cada uno a su manera, huir de un entorno asfixiante, escapar de unas vidas aburridas con un alto grado de alienación.

Alienación, según el DRAE:

1. Acción y efecto de alienar (enajenar).

2. Limitación o condicionamiento de la personalidad, impuestos al individuo o a la colectividad por factores externos sociales, económicos o culturales.

3. Med. Trastorno intelectual, tanto temporal o accidental como permanente.

4. Psiquiatr. Estado mental caracterizado por una pérdida del sentimiento de la propia identidad.

¿De estas cuatro acepciones, cuáles son las que mejor definen el estado de los protagonistas? ¿Se pueden aplicar a otros personajes de la película, a cuáles? ¿Te has sentido alguna vez alienado?

12. Enajenar: Sacar a alguien fuera de sí, entorpecerle o turbarle el uso de la razón o de los sentidos.

¿Verdadero o falso? El uso de drogas enajena la mente de algunos de los protagonistas.

13. ¿Verdadero o falso?

Los protagonistas se convierten en viajeros de la mente (psiconautas), que viven de sensaciones pasadas o de emociones aisladas para evitar enfrentarse a la realidad. V F.

A pesar de su desesperación, Birdboy desarrolla una actividad positiva de marcado contenido ecológico: es anónimo guardián de la poca vida que queda en la isla (planta bellotas, alimenta pajarillos...) V F.

Para huir de la isla Dinki ha de ir superando los obstáculos clásicos en las historias de huida, a saber: obtener los medios necesarios, esquivar a la autoridad, sortear peligros inesperados... V F.

14. Alberto y Pedro, los directores, gallego y vasco respectivamente, dicen recordar en sus respectivas comunidades la expansión del consumo de

drogas en los años 80, especialmente de la heroína, que eliminó de forma rápida y traumática a toda una generación de jóvenes, coincidiendo con la entrada de España en la Unión Europea y la reconversión industrial que llevó al cierre de numerosas fábricas de todo tipo, astilleros, etc., dejando en el paro y con pocas perspectivas de mejora a miles de personas. Todo lo cual podemos verlo reflejado en la película. ¿Verdadero o falso? ¿Puedes poner ejemplos?

15. Este mismo ambiente, pero en un tono muy realista y con distinto tratamiento, está contado en estas dos películas que te recomendamos:

Heroína (2005). Gerardo Herrero.

Sinopsis: En la década de los 80, Pilar, una mujer madura, casada y muy corriente, descubre que uno de sus tres hijos es adicto a la heroína. Después de un período inicial de incertidumbre, entra en contacto con otros padres que se encuentran en una situación similar y que acuden a un precario centro municipal de ayuda al toxicómano. Muy pronto se da cuenta de que para salvar a su hijo son muchas las cosas que tienen que cambiar tanto fuera como dentro de casa. Así es como emprenderá junto con otros padres, pero, sobre todo, madres, una ardua campaña de denuncia del narcotráfico en Galicia.

Los lunes al sol (2002). Fernando León de Aranoa.

Sinopsis: Años después de la reconversión industrial, en una ciudad costera del norte de España, y tras las protestas masivas por los despidos, varios de estos parados viven el día a día. El fracaso tiñe sus figuras y su situación se torna cada vez peor. Así transcurre su vida, sin trabajo, tumbándose los lunes al sol.

16. Parece claro que la capacidad de volar del protagonista es una metáfora de la posibilidad de alcanzar la libertad. ¿Qué lectura simbólica puedes hacer del hecho de que la acción transcurra precisamente en una isla?

17. Marca los temas que más claramente has visto tratados en la película.

La falta de expectativas laborales__. El control familiar y social sobre quienes son percibidos como distintos a la norma general__. La amistad, el amor y la esperanza como valores que ayudan a vivir__. El problema medioambiental__. Las drogas como vía de escape__. El deseo de un futuro mejor__. La historia de amor imposible entre Dinki y Birboy__. La crítica de la sociedad del consumo y el despilfarro que genera más y más basura__. La crítica a las mafias que se enriquecen con la pobreza del reto (el tío Klaus vende armas, órganos, barcas...) __. Las inseguridades y miedos de los protagonistas__...

18. Ahora subraya los que más te han interesado.

19. Califica la película:

Historia intensa__. Extraña y oscura__. Me recuerda a Tim Burton__. Muy poética__. Demasiado negativa__. Muy diferente de las que suelo ver, pero me ha gustado__. Demasiado complicada, creo que no lo he entendido todo__. Pese a transcurrir en un mundo fantástico, tiene unas referencias muy reales, manteniendo un fuerte paralelismo con la sociedad en la que vivimos: el desastre ecológico, el narcotráfico y la falta de expectativas laborales son problemas que aparecen en la película que también forman parte de nuestro mundo__. Parece un cuento, pero es un anti-cuento; los personajes son todos unos inadaptados: son mascotas repugnantes, niños que forman pandillas criminales, consumidores de antidepresivos, que abandonan los estudios para dedicarse al tráfico de drogas o piensan en fugarse del hogar paterno __. Es muy lenta__. A veces parece la suma de diferentes cortos, como si fueran episodios diferentes__...

20. Leyendo se aprende. La crítica ha dicho:

“Una historia sobre las barreras que se encuentran aquellos que se salen del discurso de la normalidad. Ternura y crueldad a partes iguales, a lo Tim Burton, pero con guantes de boxeo”. Andrés S. Braun. EP3-El País

“Vázquez ha dibujado y escrito un fantástico elogio del desconsuelo con forma de cuento que ni salva ni sana ni tiene moralina. Pero encanta. [...] es delicado en su dolor y ligero con el golpe donde más duele”. Calle 20

“Es distinta, madura e infantil, entretenida y poética. Y merece la pena el riesgo de enfrentarse a ella”. Oti Rodríguez Marchantes, ABC.

“Preciosa historia con un dibujo estilizado y unas voces adecuadas. [...] Merecería encontrar un público que la disfrute y la entienda en su complejidad y belleza.” Nuria Vidal. Fotogramas.

¿Estás o no de acuerdo?

Más críticas y también estas mismas, pero ampliamente desarrolladas en <https://www.filmaffinity.com/es/film765355.html>

21. Escribe la segunda parte de la película y dale un desenlace positivo.

22. En el documento _Dosier de prensa tienes más información de todo el proyecto.



UN DÍA DE CINE. Competencia lingüística, alfabetización audiovisual y crecimiento personal
Desde 1999 la pantalla como pizarra, ventana y espejo

Guía: Ángel Gonzalvo. Departamento de Educación, Cultura y Deporte.
Dirección General de Innovación y Formación Profesional. Avda. Ranillas nº. 5. Planta 3ª. 50071 Zaragoza (España)
undiadecine@aragon.es facebook.com/1DiadeCine catedu.es/undiadecine-alfabetizacionaudiovisual @cineundiade

