

Entrevista con
MIGUEL ÁNGEL MARTÍN

Por Kike Infame



Miguel Ángel Martín (León, 1960) es un autor controvertido que siempre ha sabido tocar la tecla de la provocación. Martín es, además, uno de los creadores que mejor se han adaptado a los cambios del mercado editorial sin perder nunca su esencia. Toda una estrella en Italia, el compromiso de Reino de Cordelia con su obra nos acerca a una de nuestras voces más singulares. A través de una conversación mantenida con Martín, Kike Infame repasa sus títulos más emblemáticos y algunos de los elementos más identificativos de su obra.

¿Cuáles son los referentes que te llevan a querer dedicarte a los cómics?

Desde niño siempre me han gustado mucho los cómics, aunque nunca han sido mi lectura principal. Lo que más me gustaba eran los dibujos y solía copiar los de Disney. Sería a los trece o catorce años cuando descubro la obra de autores como Moebius y decido que me gustaría dibujar cómics.

No obstante yo estudié Derecho; lo dejé a mitad de carrera. Quería ser fiscal y tenía la ingenua idea de que se podía compatibilizar con ser dibujante. Una compañera de clase tenía un novio con un grupo, Los Patógenos, y me pidió que les hiciese una cubierta para una casete, después un cartel para los conciertos y a partir de allí ya dejé la carrera en tercero.

Es curioso porque parece que ya está presente una de las constantes de tu obra, que es el interés por el crimen.

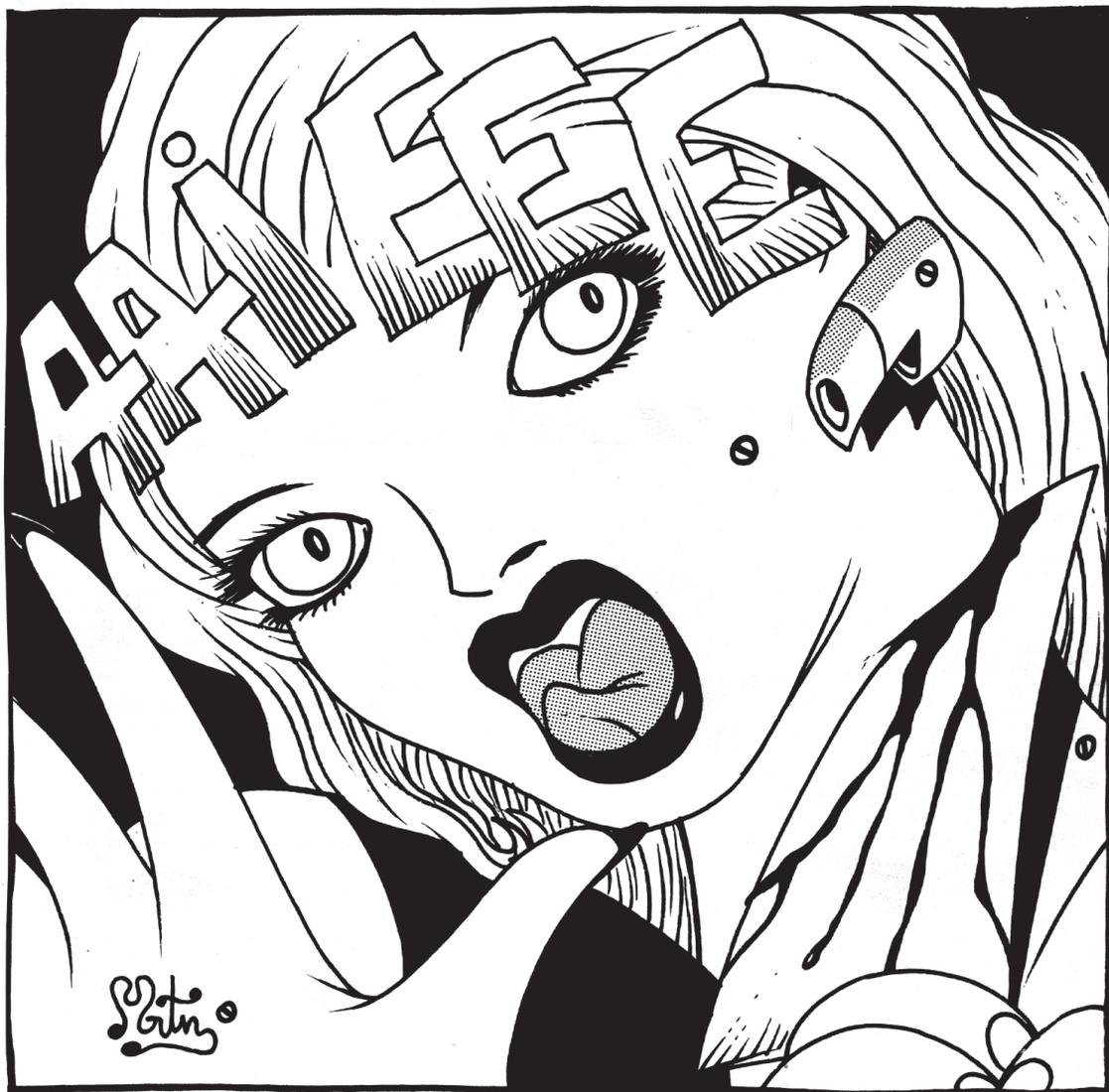
Efectivamente [risas]. De hecho, las primeras colaboraciones que hice en 1985 o 1986 para el periódico *Crónica de León* eran ilustraciones para la sección de sucesos. Todo ese ma-



Miguel Ángel Martín en su estudio.
Fotografía: Carmen González

terial se ha recopilado en el tomo que se llama *Crónica negra* (Reino de Cordelia, 2017).

Para mí fue muy importante a nivel artístico descubrir a finales de los setenta la escena



Crónica negra. «El botas» asesina a su amante.

de la música electrónica industrial internacional. Se puede decir que era *underground* porque no se podía encontrar en las tiendas y era rarísimo escucharlo en la radio. Allí se trataban otros temas. Por ejemplo, Whitehouse, que es mi grupo de cabecera, dedicaba muchos de sus temas a los asesinos de masas. Eso influyó en mis contenidos. Se hizo una exposición en León en Bombart, en el barrio Húmedo, y pasó un periodista, Jesús Egido, que es hoy mi editor. Le gustó

mucho la exposición y me hizo una entrevista para *Crónica* y empecé a colaborar en el periódico. Era un material bastante salvaje porque estaba basado en historias de asesinatos.

No sé cómo lo recibiría el lector de la época.

Yo me lo tomé con sentido del humor. Yo interpretaba los asesinatos usando muchos

recursos del cómic. Había tiras, onomatopéyas... Había gente a la que le hacía gracia, pero también escribía mucha gente quejándose porque le parecían muy «sobradas» [risas].

Es algo muy presente en tu trabajo, explorar cuáles son los límites entre la ficción y la realidad.

Pues sí. Al coger algo real y llevarlo al extremo lo convierto en una ficción y lo distancio de la realidad de origen. Es una ficción y no hay que tomárselo en serio. Eso hay mucha gente que no lo entiende.

Para mí uno de los grandes creadores de todos los tiempos es Marcel Duchamp. Duchamp lo que hace es cambiar el punto de vista. Coge un urinario y lo mete en una exposición de arte y lo llama *Fuente*. Eso convulsionó todo el mundo del arte. Puedes entrar en su juego o no. En mi caso, hago lo mismo que Duchamp. Voy a coger la pedofilia, la violación, todas las salvajadas del ser humano que ya había descrito el marqués de Sade, y lo voy a dibujar para que veas lo peor del ser humano desde otro punto de vista.

Una de las características de tu trabajo es que no emites juicios de valor sobre lo que el lector está viendo.

Y eso hace que mucha gente no pueda soportar mis cómics. Por lo general en las historias tienes unos juicios morales y te dicen quiénes son los buenos y quiénes los malos. En las películas de psicópatas, mal llamadas de psicópatas porque la mayoría de las veces son de policías persiguiéndoles, suele haber siempre juicios. Una película emblemática es *Henry, retrato de un asesino* (John McNaughton, 1986). En ella no hay persecución ni policías. La crítica sí que la valoró, pero al público eso no le gusta. Prefiere ver

una cosa que puede estar bien hecha pero mediocre, como *El silencio de los corderos* (Jonathan Demme, 1991).

Yo parto de la base de que los lectores no son idiotas y tienen su propio criterio para saber dónde hay un hijoputa. Por lo visto los productores no lo tienen tan claro y tienen que decir que las cosas son así para que el espectador lo comprenda. Yo quiero creer que tengo la razón y que la gente es más lista que eso.

En *Crónica de León* empiezas a publicar «Keybol Black», un personaje fascista que sirve para tratar temas de moda en la época como la recuperación de los subgéneros. En tu caso los reinterpretas de un modo que hace que aguanten bien el paso del tiempo frente a otras obras del momento.

Bueno, en realidad, «Keybol Black» no es un fascista porque no tiene ideología. Es un asesino que tiene licencia para matar y la utiliza, no como James Bond que casi nunca mata a nadie.

Sí que es cierto que yo quería recuperar esos géneros de serie B o serie Z que me gustan mucho. También hay referencias a David Cronenberg y aparecen parásitos por muchos sitios. También había un cachondeo con las pelis de los ochenta o finales de los setenta como Russ Meyer, *Terminator* (James Cameron, 1985) o Charles Bronson. En el caso de Charles Bronson siempre hay un componente moral en sus acciones. A «Keybol Black» no le preocupan los buenos y los malos. No está en absoluto ideologizado.

También mucha gente me pregunta si el personaje de «Keybol Black» es o no gay. Es el lector el que tiene que sacar sus conclusiones.

La serie se publicaba en un periódico, así que no podía meter sexo, el sexo raro que me gusta a mí. Podía meter algo de sexo convencional, algún desnudo, pero no me interesaba. Sí que hay violencia bastante pasada de vueltas. Hubo muchas quejas porque la gente no entiende que es sentido del humor como puede ser el de Troma.

Es una época reciente, pero hoy sería inviable.

En su época era posible porque era un periódico de provincias. En diarios como *El País* era inimaginable y hoy no sería posible en ningún lado. La libertad que te daban los directores en esos momentos hoy no la encuentras ya. En la época había muchas ganas de reírse, desde la radio y la prensa se quería pasar página de la época franquista y había un espíritu lúdico que hoy se ha perdido completamente.

Desde tus comienzos, tu estilo ya está muy definido. Un blanco y negro muy puro, unas figuras redondeadas que hace que sean reproducibles en muchos formatos, unos edificios que son grandes bloques futuristas, los coches que vuelan, el *Game Over* final... Es difícil encontrar un autor que tenga tan clara la línea de su trabajo desde el principio.

Gracias. Te lo acepto como un cumplido. Por cierto, lo de *Game Over* viene de los videojuegos. Ya estamos diciendo que es un juego la historia, no hay que tomársela en serio. Sin embargo, la gente no deja de tomársela en un sentido literal. En la época, era buena la polémica, pero ya aburre un poco. Era un momento muy diferente. No solo es que entonces no hubiese Internet, es que ni siquiera existían Antena 3 o Tele 5. Los medios de comunicación eran cine, televisión, radio, cómics y literatura.

Los cómics en aquel momento, inicios de los ochenta, vivieron un momento de auge.

El Víbora, sin ir más lejos. Una de las mejores revistas a nivel europeo. Otra eclosión fantástica fue la de Los Humanoides Asociados en Francia, donde se desbordó la imaginación. Hay un cambio en la forma de hacer los cómics, empezando por autores como Robert Crumb. Eso ha venido muy bien para que hoy haya grandes diferencias de temas y estilos, y todo empieza en los años sesenta y setenta. Algo que pasó en la música también, por cierto.

En los ochenta en España destaca un editor, Toutain, con el que empiezas a colaborar asiduamente. A partir de quedar segundo en el concurso de Zona 84 empezáis a trabajar juntos y nace la serie «Space Between».

Efectivamente, creo que fue en 1989 en el que quedé segundo y en 1990 empecé a publicar el primer capítulo de «Space Between».

Entre el año 1984 y 1987 me fui a Barcelona desde León para enseñar mi trabajo y siempre me rechazaron. De hecho, el propio Toutain me rechazó la historia con la que quedé segundo en el concurso. En aquel momento no lo tuvieron claro, pero al ser elegida por un jurado joven hizo que lo pensasen de otro modo.

Me encargaron la serie «Space Between» sobre los medios de comunicación, y empecé a meter todos los temas que me interesaban: la música industrial, los asesinos, la pornografía pasada de rosca, la tecnología y los virus... y probablemente sea mi serie más seminal, de la que salen obras posteriores como *Psicopathia Sexualis*, *Rubber Flesh*...

Empecé a publicar y comenzaron a llegar cartas quejándose. Ese año fui al Saló del Cómico y se lo comenté a Toutain. Él me dijo que siguiese así. Me apoyó porque se dio cuenta de que esas polémicas eran buenas para la revista y para mí, aunque en ese momento yo no fuese consciente.

Cuando acabó la serie, me pasó a *Totem*, donde hacía un material más sobrado. Nunca olvidaré una carta de la época. Era de dos *heavies* de Galicia que decían que les parecía buenísima la revista, todos... menos Miguel Ángel Martín. La respuesta de la revista fue buenísima: «Pero si Miguel Ángel Martín es lo más *heavy* que se ha visto en tiempo» [risas].

Toutain es un personaje singular. En el momento en el que empiezas a publicar, él ve una necesidad de cambio y es el momento en el que empieza a publicar a nombres hoy consagrados como Miguelanxo Prado o Pascual Ferry.

O Fernando de Felipe, Óscar Aibar... Toutain tenía un redactor muy majo, Andrés Hispano, que estaba muy al tanto de lo que se hacía contemporáneamente y en el que se apoyó a la hora de elegir una serie de nombres que son esenciales para el cómic en España.

***Space Between* anticipa una de tus obras más polémicas: *Psicopathia Sexualis*, que se publica en las revistas de la época y que siempre ha tenido problemas, tanto aquí como en el extranjero.**

Sí, sobre todo en Italia. Cuando se publicó allí en 1995 la fiscalía de Cremona secuestró la edición bajo la acusación de inducción al suicidio, pedofilia y homicidio, nada menos. Fue una cosa muy rara porque el tebeo no

estaba distribuido. Eso hizo que mi editor, que era el que estaba procesado, estuviese con juicios durante cinco años. Para mí fue una publicidad gratuita que me vino muy bien. Siempre digo en las entrevistas que agradezco la publicidad gratuita que nos hizo la fiscalía. A los cinco años, el editor fue absuelto y ahora el libro se puede editar.

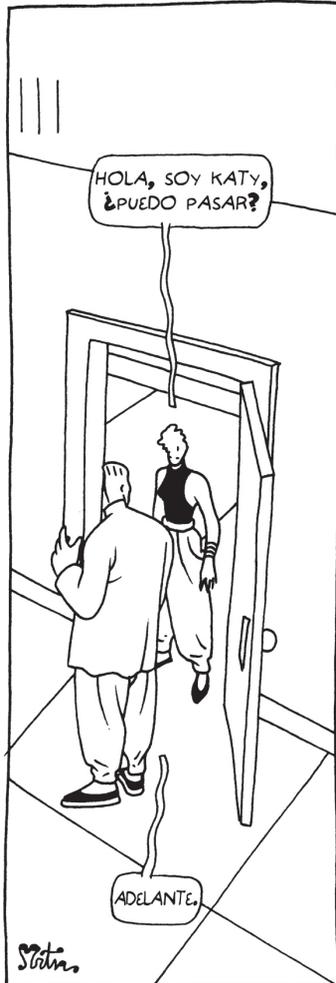
Paradojas de la vida, el año pasado, en el Festival de Roma, *Total Over Fuck* (Pesce Nicola Editore, 2016), que es el recopilatorio de mis cómics más fuertes: *Psicopathia Sexualis*, *HardON*, *Anal Core* y *Snuff 2000*, fue premiado *ex aequo* junto a un álbum de Paco Roca como mejor cómic europeo del año. El primero lo secuestran y la recopilación de las cuatro salvajadas lo consideran el mejor álbum europeo [risas].

¿Cómo nace *Psicopathia Sexualis*?

Eran historias que tenía dibujadas antes. Empecé a dibujarlas a principios de los ochenta influido, sobre todo, por la música de Whitehouse. Tenía tres o cuatro historias ya dibujadas pero con un estilo muy distinto, influido por Calonge. Aún tengo algunas por casa. Las llevé a Barcelona y me las rechazaron por ser muy violentas. Después de *Space Between* redibujé las páginas con el estilo que todos conocemos. En realidad es la primera serie que hice, antes de *Crónica Negra*. Ya allí vi que era difícil mezclar sexo y violencia, pero después de *Space Between* lo fui introduciendo en los tebeos de Toutain.

Hablas de sexo y violencia. Hay una mayor tolerancia a la violencia en los medios actuales.

Según el tipo de violencia que sea. Si es una violencia tipo Charles Bronson no hay problema. Si es una violencia como la que se



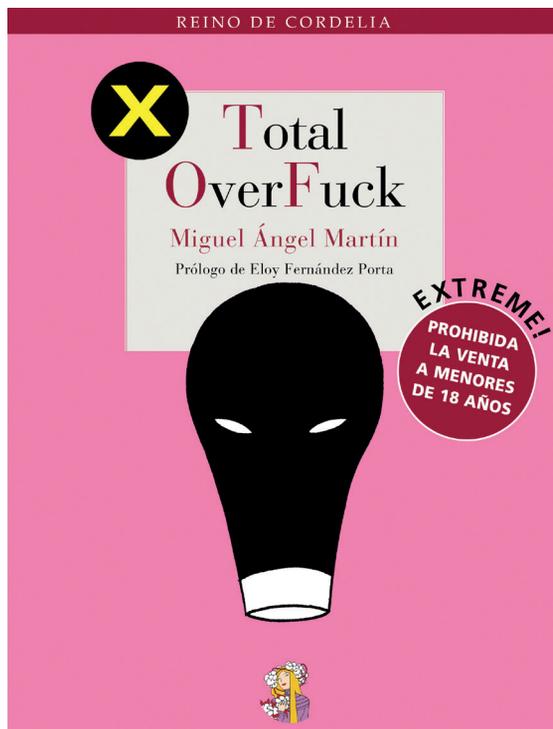
Psicopathia Sexualis. El Martín más polémico.

muestra en *Henry, retrato de un asesino*, ya sí que lo hay. Pasa lo mismo en el sexo. En todas las series actuales hay mucho sexo. Da igual que sea *Juego de Tronos* o *Roma*: hay sexo, pero *mainstream*. Eso no da problemas.

El problema es cuando introduces algo de sadomasoquismo. No he visto *50 sombras de Grey* (Sam Taylor-Wood, 2015), pero tiene pinta de ser una mierda. Yo vengo de ilustrar al marqués de Sade, así que no creo que me vaya a asustar. Por ejemplo, la magnífica adaptación que realizó Pasolini de *Los 120 días de Sodoma* (1976) tuvo entonces muchos problemas, y los sigue teniendo hoy. Hay sexo y violencia y la gente no lo va a tolerar por mucha ficción que sea. El marqués de Sade escribía ficción. Él nunca hizo nada de lo que escribía. Tuvo problemas con prostitutas con las que pactaba algunos azotes. Sí que es cierto que luego le denunciaron, pero, hasta donde sé, nunca violó ni mató a nadie. Se pasó treinta y dos años en la cárcel perseguido por la monarquía, la república y sobre todo por su suegra, que no podía soportar que pasara de su hija.

En *Total Over Fuck* (Reino de Cordelia, 2010), que recopila tu obra más salvaje, podemos ver la presencia de la pornografía y el fetichismo, que son dos constantes en tu obra.

Efectivamente. Me interesan mucho los dos temas. No me interesa la pornografía convencional tipo Rocco Siffredi o Nacho Vidal. Me interesa una pornografía más específica que muestra los gustos del marqués de Sade. Me interesan los objetos y la puesta en escena. Recuerdo hace bastantes años que un amigo de León me llevó a la inauguración de unos *sex-shops* gigantes que había en Atocha. Había unas cabinas con chicas y



Cubierta de *Total Over Fuck* (Reino de Cordelia, 2010)

sexo en vivo. Había también otras cabinas con películas muy variopintas, que funcionaban con monedas. Me llamó la atención una en la que se veía a dos chicas con trajes y máscaras de látex en una sala quirúrgica. Hablaban en una lengua vikinga, no sé si sería danés o alemán. En la película no había sexo. Se tocaban, se metían objetos por aquí y por allá, pero no había lo que podemos entender por sexo. Lo podías ver como una película surrealista. Esa película estaba pensada para excitar, pero tenía unos valores artísticos para mí. La puesta en escena, los trajes... A partir de allí me empezó a interesar todo el tema. De hecho mi logotipo es una máscara de gas.

Cada capítulo de *Psicopathia Sexualis* lo terminas con declaraciones, reales o inventadas, de los grandes asesinos en serie de la historia reciente.

Algunas no son reales. Está todo mezclado. Yo no hago cómics históricos, sino cómics de diversión, y lo mezclo para que la gente piense: «qué cosas tienen los asesinos».

***Psicopathia Sexualis* es uno de tus trabajos más conocidos. Después de cuarenta años, ¿cómo vives que sea tu obra más recordada?**

Me parece bien. En realidad los tebeos más explícitos que tengo son los recopilados en *Total Over Fuck*. En el resto de mi trabajo hay algunas referencias al sexo y la violencia, pero son puntuales. De hecho, en Italia soy especialmente conocido por *Brian the Brain*, que es un melodrama en toda regla. Es verdad que se me asocia con el tema de la psicopatía, la violencia y demás cuando es lo que menos he tratado, curiosamente.

Supongo que es lo que llama la atención a la gente, el Martín polémico, pasado de rosca. No me parece mal, porque me ha dado un nombre, también. Es un cliché. Una vez me pasó que me iban a llamar para una colaboración para un periódico y al final decidieron no hacerlo. Yo he hecho tebeos para niños en el suplemento infantil de *Diario 16*. Eran las historietas de *Días felices*, con niños y para niños en los que no se mataba a los niños. He hecho de todo, aunque a veces me encasillen en la ultraviolencia.

He hecho *Kyrie, Nuevo europeo*. Es una *sit-com* de *funny animals* en torno a una máquina de café. Lo hice ocho años antes de que apareciese *Camera café*, que nació como serie en Francia o Italia.

Allí vemos otra característica de tu obra. El cuidado por los diálogos en los que, de un modo más sibilino que los elementos de tortura, buscas poner en solfa conceptos morales que damos por supuesto.

Efectivamente. Para mí no es incompatible. Puedes ser explícito o no. Intento que mis diálogos sean chocantes para el lector, que tenga un punto de vista diferente sobre las relaciones humanas, la tecnología o el mundo en el que vivimos.

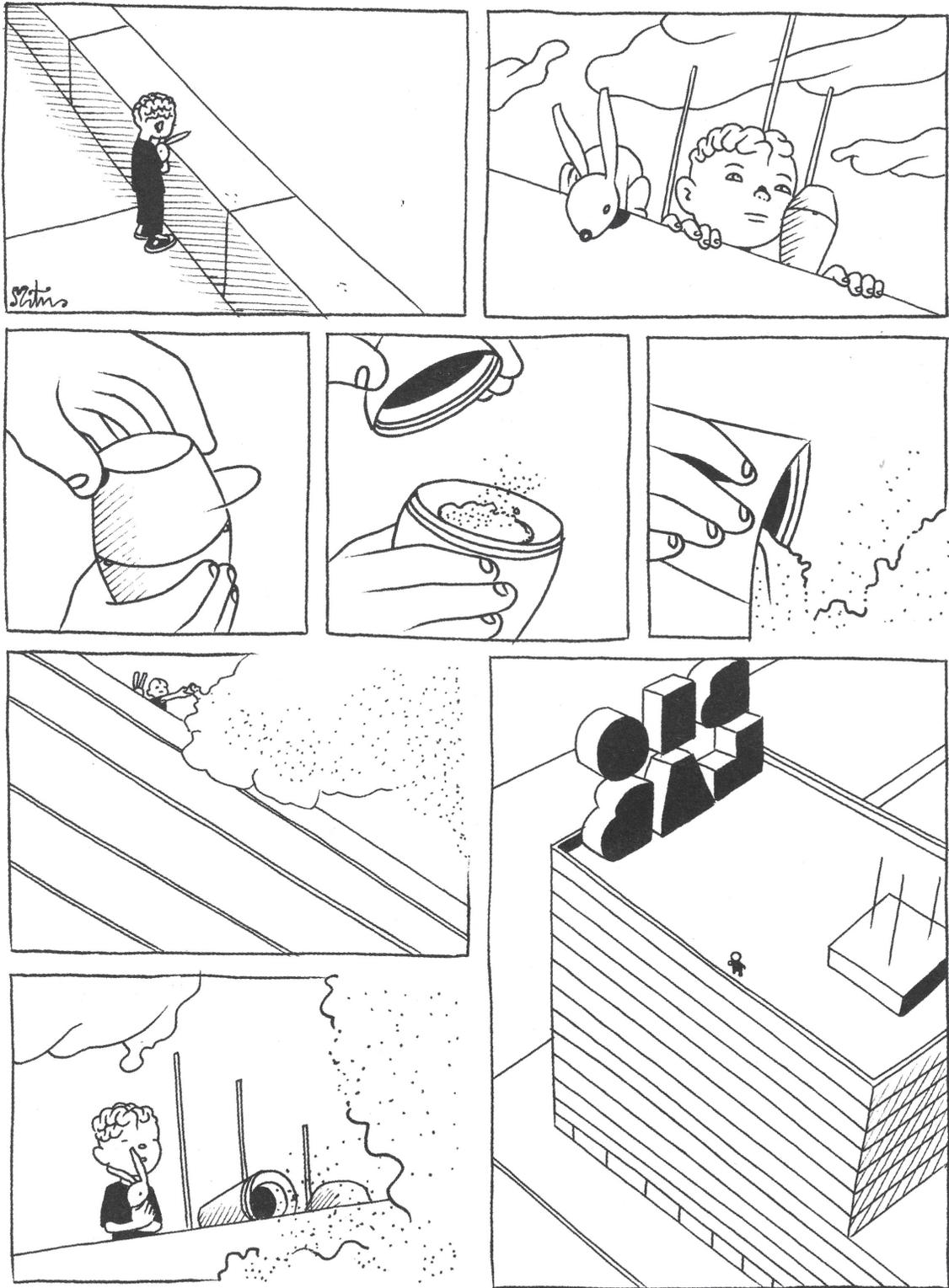
Hablabas de *Días felices*, en el que conocemos a Brian the Brain.

En efecto. Entre los chicos de la clase hay uno que tiene el cerebro por fuera y es él. En ese momento no pensaba que fuese un personaje independiente. Se me ocurrió después. La revista *Krazy Comics*, que era una revista de crítica, me pidió una serie de una página, y se me ocurrió el personaje. En ese momento se empieza a publicar la revista *Makoki* y me ofrecieron colaborar, y les presenté el personaje. Se lo comenté a la gente de *Krazy Comics* porque en ese momento en *Makoki* pagaban muy bien —eso cambió luego— y allí aparecieron unas cuantas historias.

— Los años noventa —

La serie continúa en *La Cúpula*, con la que empiezas a colaborar. El mundo del cómic está cambiando en los años noventa y *El Víbora* ya no es la revista de sus comienzos. Una nueva generación va entrando en la revista y algunos formatos intentan captar los ecos del cómic alternativo que se está produciendo en Estados Unidos y Canadá. Así surge el formato Brut Comix.

Efectivamente. En ese momento, empiezo a colaborar en la revista *El Víbora* con *Rubber Flesh* y, como bien dices, nace un nuevo formato que se asemeja a lo que hacían en América autores como Chester Brown o Daniel Clowes con su *Eight Ball*. Me propusieron hacer un cómic para la colección de Brut y



Brian the Brain.

allí metí las páginas que ya tenía hechas para el *Makoki*, añadí una nueva y además realicé dos series complementarias: *Bug*, que es una serie sin palabras protagonizada por bichos e insectos, y *Life Fading*, en la que trataba el tema de la eutanasia. La serie fue polémica, de hecho la quise llevar a *El Víbora*, pero no pudo ser. La serie está protagonizada por un funcionario que se dedica a aplicar la pena de muerte. Está hecho con sentido del humor y el personaje es, además, donante de semen para reproducción asistida.

Es la época en la que Hernán Migoya y Félix Sabaté buscan en otros mercados nuevas propuestas.

Sí, y también estaba el actual director de La Cúpula, Emilio Bernárdez. Siempre apoyó mi trabajo. De hecho, Berenguer no estaba muy convencido de publicarme y fue Emilio el que le convenció de realizar *Rubber Flesh*. También apoyó el trabajo de Migoya o Sabaté, gente joven que estaba aportando sangre fresca a la revista. La gente pensaba que la revista ya no era la misma, pero estábamos en los años noventa y no podías mantenerla como en sus comienzos. *El Víbora* de los ochenta bebía de los setenta y encajaba muy bien en ese momento, pero una nueva generación estaba mirando a otros nombres del *underground* como Daniel Clowes, Charles Burns, Chester Brown... más que a Robert Crumb. Empezaron a llegar también los cómics japoneses a *El Víbora*, primero con autores independientes, luego autores autóctonos empezaron a mostrar su influencia. La revista se iba adaptando a los tiempos que corrían y en ese sentido Migoya y Sabaté hicieron una gran labor.

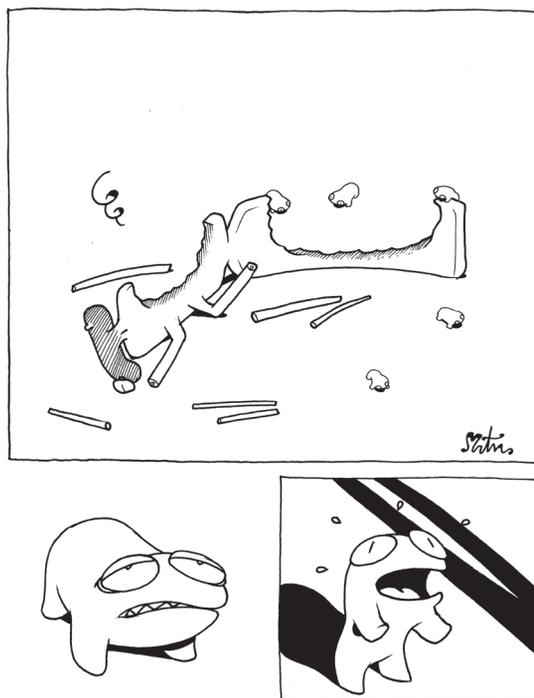
Hablas de *Bug*, una serie para todos los públicos que muestra otro de tus temas

recurrentes: la presencia de virus, ya sean analógicos o digitales.

Eso es, tecnológicos y de todo tipo. *Bug* es una mezcla entre insectos, bichos, parásitos, virus... Es una historieta de humor con algún golpe escatológico con los intestinos, pero es para todos los públicos.

Llama la atención la capacidad icónica que tienen todos tus trabajos. Hablabas antes de tu logotipo, la máscara de gas, y, en el caso de *Bug*, se ha llevado el personaje a todo tipo de *merchandising* imaginable.

Me parece fantástico que eso suceda. Siempre soñé tener personajes lo más populares posibles y que la gente los viera y los consumiera por todas partes. Eso lo he conseguido, pero no de forma masiva. En el año



Bug. Los virus son una constante en la obra del autor.

2000, Borja Crespo realizó un cortometraje, *Snuff 2000*, basado en mis historias, y estuve en el rodaje. Estaba encantado de estar en mi mundo con los actores vestidos con los trajes de caucho, las corbatas fucsias. Fue una experiencia. Me hubiese encantado que Borja hubiese hecho un largometraje de tirada internacional en lugar de un corto, pero al menos sé lo que es estar en tu propio mundo, en un escenario construido para ti.

En *Rubber Flesh* vemos, a pesar de estar realizado por capítulos, la sensación de estar realizando una obra compacta a pesar de no estar pensada para ser recopilada posteriormente.

Claro. En aquel momento, La Cúpula pensaba que había que apostar por las historias autoconclusivas porque veían que los continuarás no interesaban a los lectores y es lo que me pidieron, pero yo siempre tuve en mente hacer una historia larga.

A pesar de todo, la historia la iba improvisando, en cada capítulo sabía a dónde quería llegar.

Lo mismo pasa con *Surfing on the Third Wave*, que fue la siguiente serie, o con *Bitch*. Eran historias autoconclusivas pero yo tenía claro que los personajes iban evolucionando hasta que pusieran punto y final a la serie en la revista.

Centrándonos en *Rubber Flesh* (Reino de Cordelia, 2017). Monika Ledesma sufre un accidente. Descubre que le han hecho una operación y le han implantado biosilicona, lo que hace que su cuerpo se reproduzca como si fuese una estrella de mar. A partir de ahí empieza una persecución constante que compagina con su vida cotidiana.

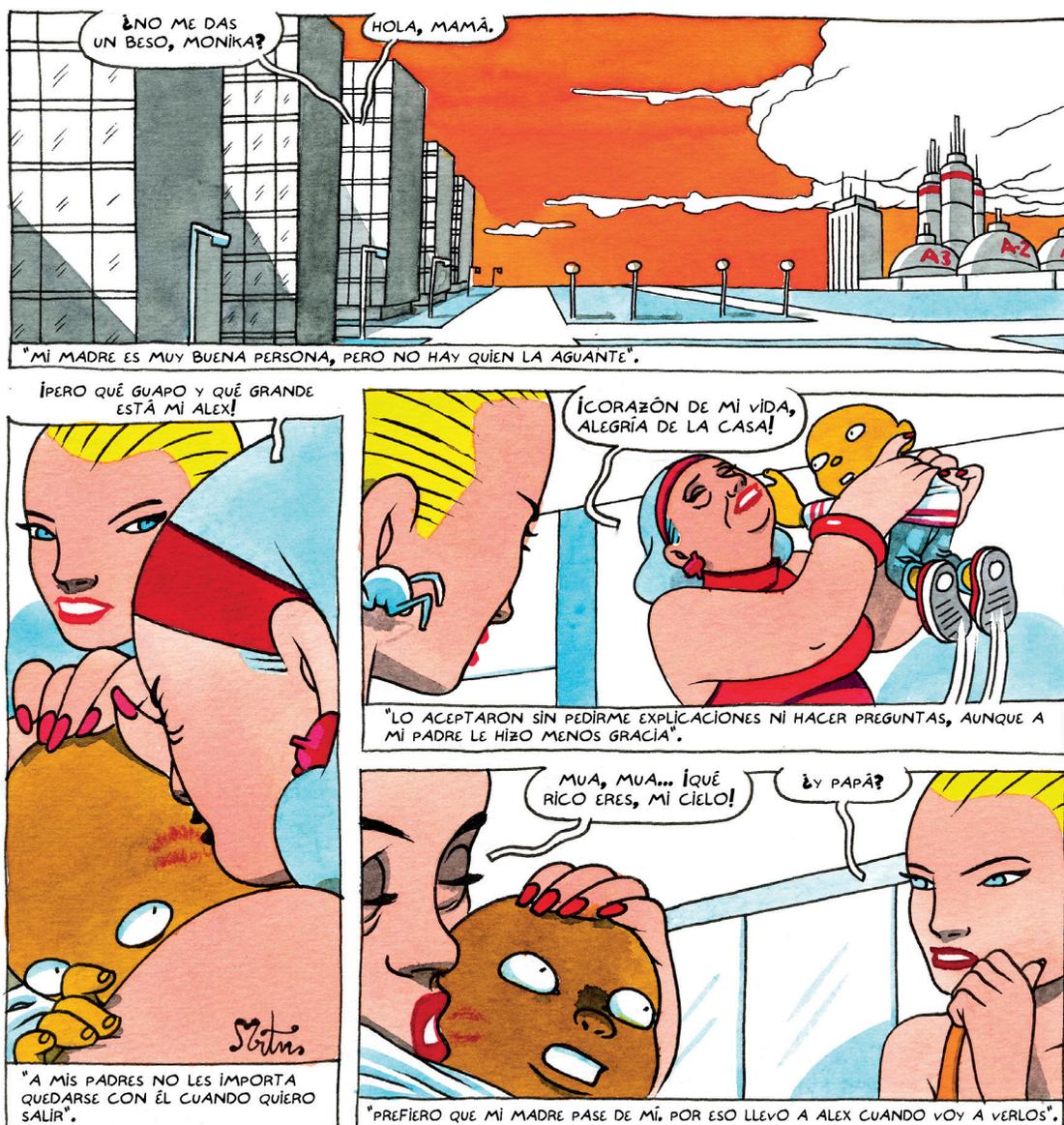
Ese sería el argumento principal que me sirve para desarrollar los problemas que tiene con sus hijos, con la tecnología, con el trabajo... En ese momento en las publicaciones alternativas estaba muy presente el *cyberpunk* y venía mucha información que recibía del mercado internacional. Era una excusa para meter cosas que me interesaban como la serie B, un poco de *gore*, las exageraciones con el sexo. En aquel momento, estaban de moda todas esas bebidas cibertónicas, los complementos vitamínicos, comenzaba la música electrónica y las *raves* en los sitios. La serie mostraba todo lo que se estaba gestando en aquellos primeros años noventa con el incipiente desarrollo de Internet.

También había muchos temas, como la clonación, que sacaba de revistas y que mostraba en la serie. Por ejemplo, vi que se estaban haciendo experimentos para unir un chip de silicio con unas neuronas de ratón. De allí parte la idea de la pistola que se une a las neuronas que tiene ella en el cerebro. Es algo imposible, porque los cerebros no funcionan así, pero en la ficción vale todo, siempre que lo cuentes con gracia.

2001: Una odisea en el espacio (Stanley Kubrick, 1968) es una de las películas de ciencia ficción que mejor aguantan el paso del tiempo y es precisamente por utilizar los avances tecnológicos que se conocían en la época.

Eso es. Precisamente porque tiene una dirección artística impecable. Las naves y los trajes son inmejorables. La historia está contada como un cuento fantástico que no tiene pretensiones futuristas, además. Recuerdo cuando el ordenador empieza a funcionar mal: sale un letrero en rojo, sin más. No hay sofisticación en las cosas, y eso

COCKBLASTER



Rubber Flesh (Reino de Cordelia, 2017).

funciona muy bien. El film no envejece. Es una película impecable. Para mí, la mejor de Kubrick con diferencia.

Sorprende ver cómo aguanta el paso del tiempo la obra.

Me alegra oírlo, porque para mí es importante que mis cómics se mantengan en el tiempo. Hay otros tebeos de la época que no han envejecido bien.

En *Surfing on the Third Wave* (Rey Lear, 2008) te acercas a la tercera ola de Toffler.

Me interesaba ver cómo cambia la tecnología y la sociedad, cómo cambia la forma de comunicarse. Es uno de los temas principales de mi trabajo. En *Surfing on the Third Wave* hago una obra coral protagonizada por gente joven en la que se puede ver el mundo que estamos viviendo, ahora con información a la que el público generalista no tenía acceso en aquel momento.

Decía Óscar Palmer que los protagonistas intercambian información.¹

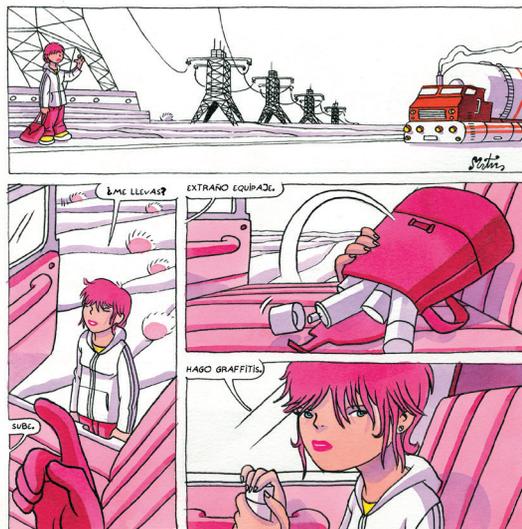
Así es. Me decía que intercambiaban información, no sentimientos, pero también es otra manera de intercambiar sentimientos [risas].

Tenemos una cuadrilla con unas relaciones grupales, algo poco común en tu obra.

No, en mi caso los personajes suelen ser muy individualistas. Esta es una de mis obras más corales junto a *Kyrie*, *Nuevo europeo*, que es anterior.

¹ PALMER, Ó. «Miguel Ángel Martín. Detrás de la máscara». En *U, el hijo de Ulrich* n.º 27. Asociación cultural U, 2004, p. 90.

B I T C H



Bitch (La Cúpula, 2008).

Bitch (La Cúpula, 2008) parece continuar la propuesta de *Surfing on the Third Wave*.

Efectivamente. *Bitch* salió como personaje en alguna historieta y vi que tenía mucho potencial. En la época yo iba mucho a Italia por el tema del secuestro. Me invitaron a dar muchas charlas y exposiciones. Sobre todo se realizaban en los centros sociales, un mundo fascinante para mí porque toda la cultura interesante estaba pasando por allí, algo que en España no sucedía. La música electrónica, los graffitis, el interés por la contracultura... Los cómics, sobre todo, estaban presentes por la editorial Topolin, de mi editor Jorge Vacca, que se convirtió en un referente de culto de la contracultura por el tema del secuestro y porque publicaba cosas como *Hitler=SS*.

En esos años tuve muchas experiencias que decidí contar en *Bitch*. Muchos de los perso-

najes que salían allí se basaban en gente que conocí en los años noventa en los centros sociales.

— Música, maestro —

En la época, el cómic se junta con otros campos independientes como la editorial Subterfuge, a la que defines su imagen.

Sí, de hecho el logotipo que tienen del demonio aún lo mantienen. Han pasado treinta años desde el nacimiento de Subterfuge. Es la última generación analógica. A partir de allí llega Internet, los discos no se venden como antes y los vinilos se convierten en un formato para coleccionistas. Los fanzines se dejan de hacer en papel, aunque me dicen que hay un repunte de autores que están volviendo a los orígenes. Fanzines más cuidados, con inquietudes artísticas... Una forma diferente de afrontar la autoedición. En los noventa, los fanzines se hacían como en los ochenta y en los setenta, y hay un punto de inflexión con la aparición del mundo digital.

En la época te conviertes en sello de marca. Te encargan que pongas tu firma en festivales de música y te conviertes casi en un icono pop.

En mi caso, los contenidos pueden ser muy duros pero la imagen es totalmente pop, con una línea y unos colores muy potentes. En ese momento me reclamaban para casi todas las revistas de la época: *El País*, *Primera Línea*, *GQ*... Hice muchas portadas y carteles, sobre todo en Subterfuge. Era fácil ver en Malasaña cada semana un cartel mío. Fue una época muy divertida.

No sé hasta que punto tienes que cambiar tu planteamiento en función del medio al que te diriges.

Las variaciones son pequeñas. La gente quería mi estilo y mis colores. Obviamente, si voy a publicar en *El País* no voy a hacerles *Psicopathia Sexualis*, eso lo puedo hacer en el fanzine de *Subterfuge*, que también publicaba historietas mías. Si tengo que hacer la portada de una de las *Stereo Partys* tengo cuidado para que en las tiendas de discos les puedan distribuir el material. Lo mismo pasa con los carteles, no voy a meter una burrada para que les denuncien. No tiene sentido. Yo distingo a quién me dirijo. Mi estilo es siempre el mismo, pero me adapto a lo que pide el artículo y el medio.

Hay varias similitudes entre el trabajo de Mauro Entrialgo y el tuyo. Vivís en una época en la que las revistas desaparecen y la novela gráfica aún no ha llegado. Como Mauro, marcas un camino en el que vas publicando en diferentes lugares, pero siempre con una idea de que sean después recopilables.

Yo en todo momento lo veía como un conjunto. Las series siempre las he hecho pensando en sacarlas después en libro. Es algo que he tenido claro desde el principio, ya sean historietas cortas autoconclusivas o con personajes fijos. Como mi universo es peculiar, no es difícil encontrar que los personajes de una serie se cruzan en otra. Eso es todo para dar unidad a mi mundo.

— La novela gráfica —

Después de *Bitch* se cierra una puerta. *El Vibora* desaparece y ese fue tu último acercamiento a las revistas periódicas. ¿Cómo vives su cierre?

Eso fue un poco traumático. Por un lado, económicamente. Era un dinero mensual que me venía muy bien. Por otro lado, me

tengo que plantear qué hacer para seguir publicando como antes. Ya no había más revistas que *El Jueves*, que tenía otro rollo.

Me planteo hacer historias pensando directamente en el tomo y me centro en el trabajo en ilustración. Hago *El Quijote*, Sade, los poemas de Luis Alberto de Cuenca. Trabajo mucho para mi editor, Reino de Cordelia, que sobre todo hace literatura y de vez en cuando hago ilustraciones para revistas y otros encargos.

Aquí surge otro problema y es la crisis de los medios gráficos por la aparición de Internet. Todas las revistas han bajado sus ventas y muchas han cerrado. Es un problema que tenemos muchos dibujantes, la desaparición paulatina del papel. Mucha gente se ha quedado por el camino, pero yo soy optimista y creo que a la larga los cambios serán para bien, aunque es cierto que la realidad te obliga a cambiar los conceptos y planteamientos.

Ya he hecho una novela gráfica, *Playlove*, y dos tomos de *Brian the Brain* que se publicarán con todo el material del personaje en un solo tomo integral. Tengo otra historia escrita que realizaré cuando acabe con las colaboraciones de ilustración, y tengo ideas para otros relatos cortos que publicaré ya en tomos.

Los que habéis vivido la época de las revistas notaréis diferencia con la época de la novela gráfica.

Artísticamente siempre he tenido claro que mi obra se iba a publicar como álbum, así que en ese aspecto no hay un cambio. Sí lo he notado en lo económico. Antes cobrabas la colaboración en las revistas y el libro. Es algo que ya no existe.

Reino de Cordelia se está ocupando de publicar tu obra completa y se está convirtiendo en cómplice de tus siguientes proyectos.

De hecho, Jesús Egido es el periodista que me descubrió hace treinta años en aquella exposición en el barrio Húmedo. Le gustaron mis cómics y me hizo la primera entrevista en el periódico de León. Él me planteó publicar en *Crónica de León*, y la versión actual de *Crónica negra* la ha revisado él y la ha corregido, ya que es un gran periodista que sabe redactar noticias.

Con la crisis de los periódicos se quedó sin trabajo y decidió montar una editorial. Es un gran amante de la lectura y de los cómics también. Quiere sacar mi obra completa en tapa dura y en buenas condiciones.

Hablabas antes de dos cómics que sacaste para Rey Lear, editorial en la que también estaba Jesús Egido implicado. Son la continuación de *Brian the Brain: Motor Lab Monqi* (2012), en la que conoceríamos su vida como adolescente, y en *Out of my Brain* (2014) se cierra la trilogía mostrando su integración —o falta de ella— en el mundo adulto y de trabajo.

Sí. Brian enseguida creció. Era un chico precoz que iba pidiendo hacer que creciera. Así escribí la segunda historia, contando su vida entre los quince y dieciocho años y una tercera hablando de su etapa de madurez. En Italia se publicó todo el material en un tomo integral con una historieta de complemento que sirve de prólogo, y un epílogo que cierra todo el ciclo y que se publicará el año que viene en Reino de Cordelia. Será una edición de lujo muy especial porque es uno de mis libros esenciales.



Un Brian adolescente.

Es una de las obras en la que más empatizamos con los protagonistas. Siempre rodeados de personajes disfuncionales con los que es fácil identificarse.

Es mi obra más popular en Italia y mi personaje que mejor cae a la gente, algo sencillo viendo al resto del plantel [risas]. Aunque a veces a la gente le caen mucho más simpáticos los asesinos.

Es curioso, pero en tu obra el texto y la imagen a veces mandan mensajes contradictorios que hacen que nos revolvamos.

Claro, eso hace que la gente se interese por ello.

En nuestro país eres muy apreciado, pero en Italia cada nuevo trabajo tuyo se convierte en un acontecimiento.

Sí, eso tiene que ver con el secuestro que me convirtió en un autor de culto. Hubo una cosa buena. Jorge Vacca sacó *Psicopathia Sexualis*, que fue una obra polémica. Se secuestró y el apoyo masivo fue de los centros. Había gente que cuestionaba el tebeo pensando que yo no podía salirme de esos temas. Vacca publicó en italiano el primer libro de Brut de *Brian the Brain*, y eso lo cambió todo. Se recibió con un gran entusiasmo y muchos críticos cambiaron de opinión sobre mí. Les desconcertó que un mismo autor pudiera hacer las burradas de *Psicopathia Sexualis* y después un melodrama como *Brian the Brain*. En esos momentos, se convirtió en un icono para los centros sociales y la consideración hacia mí y el respeto por mi obra cambió totalmente.

Si ves mi obra, es muy variopinta. Hay autores que siempre trabajan en el mismo registro, pero creo que he sabido moverme en

distintos campos y *Brian the Brain* es mi personaje más querido aquí y en Italia.

Tanto es el cariño que te dan el Yellow Kid en 1999.

Así es. Era el premio más importante de cómic de Europa en la época.

***Playlove* (Rey Lear, 2008) está publicado casi más como un libro que como un tebeo.**

Lo publicaron como un libro más de la colección, aunque también esté dibujado. Es mi cómic favorito porque es el más autobiográfico. Es la primera vez que hice un libro sin serializarlo antes. Es también la primera vez que escribo el guion entero. Yo escribo los guiones como si fuese un guion de cine, y luego lo voy dibujando. Miento: la primera vez que hice un guion fue para una historia de *Brian the Brain*, que era para un complemento de cuarenta páginas de *El Víbora*. Generalmente, lo que hacía era dibujar directamente las historietas sin escribir el guion previamente.

En *Playlove* juegas con cazadores y cazados.

Sí. Es un juego del gato y el ratón. El protagonista es un psicópata aunque no vaya matando gente. A la gente la utiliza para sus fines. Yo lo defino como un espíritu libre, una persona que quiere vivir la vida como él quiere sin renunciar al sexo y los placeres que da la vida, incluidas las relaciones humanas. Eso sí, nunca obliga a nadie a hacer lo que no quiere. No incluye el chantaje emocional en su forma de actuar.

Es tu trabajo más convencional, en el sentido de que utilizas las herramientas de



Out of my Brain (Rey Lear, 2014).

otros. No usas recursos que sabes que te convienen como el fetichismo, los experimentos genéticos... que pueden distraer de la esencia de lo que quieres contar. En este caso, centras la historia en los diálogos y eliminas todo lo superfluo que pueda distraer al lector.

En efecto, no hay tecnología. Hay un homenaje al fetichismo en la escena del bar gay, y es una historia real, pero en este caso hago una historia convencional apartada de todo lo que había hecho antes. Lejos de la tecnología, asesinatos y demás. Es un *thriller* psicológico en el que quito todo lo superfluo.

— Acción —

Es fácil imaginar tu obra llevada al cine. Si quieres hablamos de la relación que has tenido con el medio. Tu primer acercamien-

to llega en los años noventa con *Atolladero* (1997), con el guion de Óscar Aibar que luego dirigió él mismo.

Así es. Yo me limité a dibujar su guion. Óscar Aibar es un gran guionista y en su trabajo tienes todas las claves que necesitas. Lo único que le dije es que si íbamos a hacer un western yo no me iba a documentar. Para él no supuso ningún problema. En sus guiones está todo perfectamente explicado y en varios talleres que he dado le he puesto de ejemplo de como realizar un guión.

La serie se publicó en *Makoki* y, finalmente, en un tebeo de cuarenta páginas que hizo Glénat. La película ya había salido con innumerables problemas. Es muy difícil el mundo del cine, sobre todo en España. Me invitaron a la presentación de la película. Yo siempre la recomiendo, porque no hay otra película igual. Es atípica y única.

Es tu única experiencia con un guionista.

No, hace poco realicé otra historia con Hernán Migoya para la colección de *Nuevas Hazañas Bélicas* (2012). Hice un tebeo de la serie azul. Otro gran guionista, Hernán Migoya. Da gusto trabajar con guionistas así.

No descarto trabajar con guionistas, pero prefiero hacer mis propios guiones. De hecho, tengo un proyecto para hacer en cómic con un poeta.

***Snuff 2000* lleva a la gran pantalla uno de tus pasajes más complicados.**

Sí, estoy encantado con el trabajo que hizo Borja Crespo. Llevaba con el guion escrito desde hacía unos años para una productora vinculada a la pornografía y el fetichismo. Querían hacerlo en vídeo, pero no salió.



Escena de *Neuroworld* (Borja Crespo, 2014).

Borja echó un vistazo a los guiones que ya tenía escritos y se decidió a sacarlo adelante. La idea era hacerlo en blanco y negro, pero él prefirió hacerlo en color. Unos días antes de empezar el rodaje me planteó añadir una historia y me pareció bien. De hecho, el corto tiene tres partes: en la primera los asesinos se reúnen para matar a la chica. En la segunda parte, hay dos tarados viendo la película y en la tercera hay unas instrucciones para hacer una película *snuff* y que no te pillen. Esta tercera parte se le ocurrió añadirla a Borja y a mí me pareció perfecto, porque cerraba todo.

En la película de Borja hay más sentido del humor que en el cómic y estoy muy contento con el resultado. A pesar de tener más de veinte años sigue teniendo recorrido. Hace dos años la proyectaron en una exposición

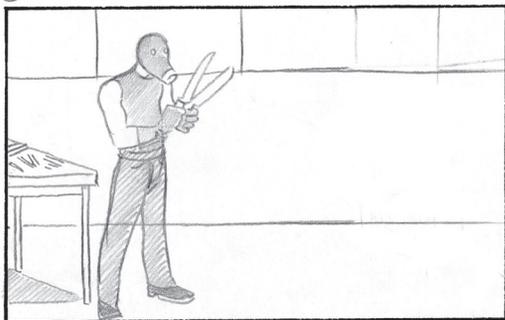
que me dedicaron en Japón, tiene mucho tirón aún. Es un clásico de culto.

La relación con Borja es constante desde la época de Subterfuge. Mantenéis el contacto y hacéis un largometraje, *Neuroworld* (2014), basado en una obra de microteatro.

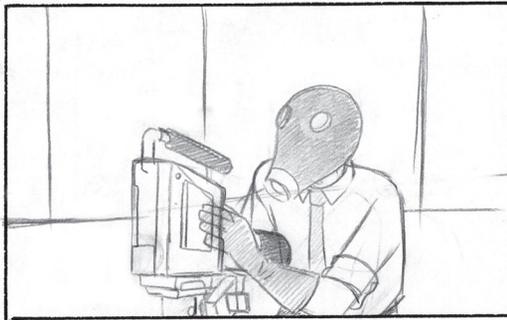
Así es. El título está sacado de una historietita de *El Víbora*, la última que se publicó en la revista. La obra mezcla esa historia, la obra de microteatro y una base de guion que hice y sobre la que trabajó Borja. Me gusta mucho cómo quedó. Estaba hecha con muy poco dinero, en digital, pero ha tenido su repercusión.

Una vez más, los diálogos se vuelven protagonistas y hablas de la relación entre hombres y mujeres.

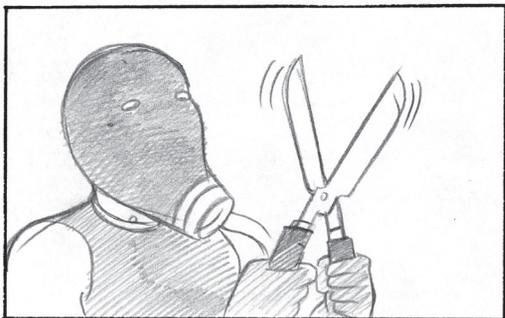
10C



11



12



13



Un fragmento del *storyboard* de *Snuff 2000*.

No sé si está pasando ahora, pero hubo una época en la que en los festivales de cortos había muchas historias de pederros sentimentales contando sus miserias de pareja. Todo muy infantil. Quería reírme un poco de ello. Qué poco originales son las modas. Parece que todo el mundo tiene que hacer siempre lo mismo. Afortunadamente, *Snuff 2000* nunca se pondrá de moda, dos tarados explicando cómo trocear a una persona [risas].

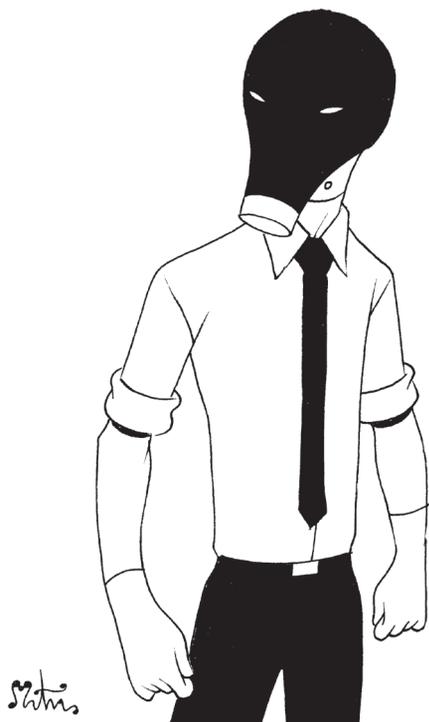
Clásicos ilustrados

En los últimos tiempos te has dedicado a la ilustración. Eso te permite hacer golosinas como *Los 120 días de Sodoma* del marqués de Sade.

Es un proyecto que le propuse a Jesús Egido. Es un libro que nunca se había ilustrado, duro de dibujar, pero para mí no es un problema ser explícito. Tomé de referencia la película de Pasolini, que es una adaptación perfecta del libro.

Quería mezclar el mundo de Martín y de Sade. Quería que los personajes hablasen como en la actualidad, hacer lo que hizo Pasolini, llevar la obra a nuestros días. La traducción fue una mierda y tuve que corregirla un millón de veces. Llevé mi mundo personal de fetichismo y taladradoras. Lo pasé muy bien dibujándolo, porque es un libro que conozco bien, lo he leído varias veces, y tenía bien claro qué personaje debía llevar cada máscara.

EL JUEZ



Martín y Sade.

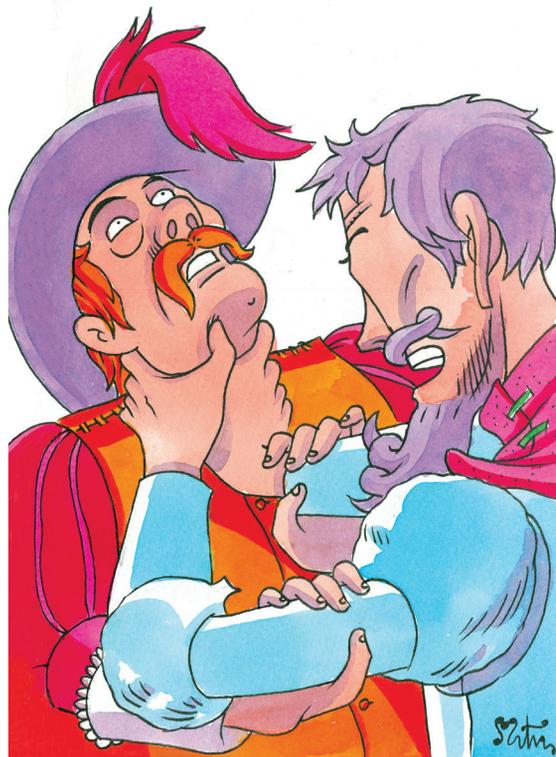
Un libro que ha sido un éxito.

Sí, costó venderlo pero está agotado hace tiempo. Están corrigiendo la traducción y el editor quiere sacar una edición de lujo.

El otro trabajo es más singular: *El Quijote*.

Sorprendió mucho porque la gente esperaba que le pusiese una máscara de caucho y fábricas en lugar de molinos [risas]. Yo tenía muy claro lo que quería hacer. Oí cómo quisieron hacer una versión del *Quijote* protagonizado por Terence Hill y Bud Spencer y pensé que esa era mi influencia. Un *Quijote* visto por Leone o por Tarantino. Yo descubrí tarde el libro. Cuando lo hablé con Jesús

Egido y le planteé hacer algo en la línea de Tarantino, me dijo que no era un libro para hacer descuartizamientos, pero cada vez que lo leía veía palizas y animaladas varias. Eso no se dice, pero a la chavalería le apetecería mucho más si se hablase de la acción que tiene, los diálogos... Hay de todo. No me extraña que se considere el comienzo de la literatura moderna, porque está todo allí. Cervantes hizo el libro por dinero, no por gloria personal, pero, si no lo hubiese hecho, nadie le conocería ahora. Es un libro muy mal vendido. Si a los quince años hubiese visto una versión como la mía y no con esos grabados decimonónicos de Doré, lo hubiese leído de otra manera. La versión del *Quijote* tiene que ser más como *Le llamaban Trinidad* (Enzo Barboni, 1970), con olor a pedos, a tocino rancio y a podrido.



El Quijote de Miguel Ángel Martín.

¿Proyectos?

Acabo de escribir una nueva novela gráfica que se llama *Safari*. Reino de Cordelia acaba de publicar una nueva edición del poemario de Luis Alberto de Cuenca de *El Cuervo* con nuevos poemas, y acaba de salir un proyecto peculiar. He ilustrado el tratamiento de guion de la secuela de *Holocausto canibal* (Ruggero Deodato, 1980). No sé si

se rodará o no la película, pero ya hay un libro ilustrado por Miguel Ángel Martín. Un libro que recomiendo para los fans de Ruggero Deodato y Miguel Ángel Martín. Hay canibalismo, empalamientos... Todo lo que tiene que tener una película del caníbal italiano unido al psicópata español.

Game Over

Queremos agradecer su colaboración a Jesús Egido y Mikel Bao.



Miguel Ángel Martín en uno de sus viajes a Japón.