



¿Sueñan los autores con poder vivir del cómic?

José Luis Vidal

Gestor cultural, guionista de cómics, articulista y divulgador

jlvagonet@hotmail.com

Artículo recibido: 06/09/2024. Revisado: 12/09/2024. Aceptado: 23/09/2024

Resumen: El trabajo de los artistas de cómic en nuestro país está marcado por la precariedad, por lo que hay que buscar otros medios de financiación o “emigrar” a otros mercados.

Palabras clave: cómic; precariedad; mercado; crowdfunding; autoras; talento.

Do authors dream of being able to make a living from comics?

Abstract: The work of comic artists in our country is marked by precariousness, so they have to look for other means of financing or ‘emigrate’ to other markets.

Keywords: comic; precariousness; market; crowdfunding; authors; talent.

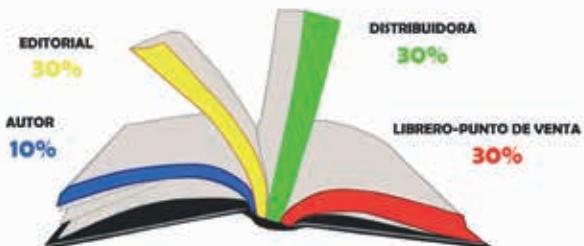
Pese a que España es uno de los países donde abunda el talento dentro del Noveno Arte, la situación económica de la mayoría de autores y autoras deja bastante que desear, por lo que indaguemos en las causas.

Oro parece...

Y es que este complejo panorama no es cosa de hace dos días. Desde que en los años ochenta y noventa aconteció el cierre de todas las revistas de cómic, la mayoría de profesionales del medio se vieron abocados a dejar el medio o aceptar unas cláusulas a las que calificar de “abusivas” es quedarse corto.

Y así la cosa continúa hasta nuestros días. Sí, podría decirse, y es verdad, que el medio en nuestro país lleva años viviendo una auténtica Edad de Oro en lo creativo. Nunca se han producido obras de más calidad, tenemos a autores y autoras que plasman su talento en las viñetas, consiguiendo algunos, pocos, convertirse en auténticos *best sellers* (siempre recurrimos al ejemplo de Paco Roca, un autor que ya ha trascendido al

medio, convirtiéndose en algo más, una figura pública que imparte clases, da charlas sobre el tema de muchas de sus obras y, cada dos por tres, vemos su rostro en los diferentes canales de televisión, incluso protagonizando documentales que repasan su vida y trayectoria artística).



Pero por desgracia son pocos, por no decir casi ninguno, los que se ganan la vida con esta labor artística en nuestro país. Adelantos que en muchos casos no superan los mil euros por un año o más de trabajo (hagan la cuenta, por favor) y que solo ganan el ocho o diez por ciento del precio de por-

tada por cada venta de su obra, hecho este que no es que les reporte muchos beneficios a la hora de cobrar royalties, si es que logran vender toda la tirada, que debido a la preocupante falta de lectores, no suele ser muy numerosa.

Aunque hay casos peores que el citado, cuando una editorial (por llamarla de alguna manera) le pide dinero al autor si quiere ver su obra publicada. O la ya trillada anécdota, terriblemente triste pero no por ello menos real, en la que un agudo editor le aconseja a un autor que venda su obra en el extranjero y que él ya comprará los derechos de publicación en nuestras tierras por poco más de mil euros.

Debido a esta situación, son muchos los profesionales del medio que no tienen más remedio que buscar el trabajo en otros sectores (publicidad, diseño gráfico, cine y televisión), compaginar labores que poco o nada tienen que ver con el cómic o tener una comprensiva pareja con un trabajo “normal” que les permita seguir insistiendo en el que se continua, y nunca mejor dicho, por “amor al arte”.

Siento ser tan pesimista a la hora de exponer esta problemática, pero por desgracia es del todo real, y muy dramática cuando algunos grandes nombres del medio terminan colgando los bártulos, cansados de darse de golpes contra el mismo muro, en el que el autor es el que recibe unas migajas por un trabajo que, curiosamente, sin su labor no existiría.

Dejémoslo claro. Sin autores, sin artistas, no hay obra. Imaginemos un pastel. Pues bien, suponen que el cumpleañero invita, en este caso, a un editor, un distribuidor y un librero. Cuál será su cara de sorpresa cuando, no solo no se le va a dar ningún regalo, sino que además el trozo más pequeño, ínfimo, del pastel le corresponderá a él.

El que suscribe no pretende dar una imagen negativa de nuestra (sí, yo también me incluyo como guionista que soy) industria, sino reflejar una palpable y dolorosa realidad que queda patente en estos textos que ruego consulten si quieren tener una visión más global y estudiada del asunto:

Manuel Barrero (2024): “La industria del cómic en España en 2023”, Documento en Tebeosfera

LIBRO_BLANCO_COMIC_ESPAÑA.pdf (sectorialcomic.com)

PRECARIEDAD EN EL CÓMIC ESPAÑOL - ARGH!



➤ © Carles Dalmau.

Este trío de informes, elaborados por la prestigiosa web Tebeosfera, la Sectorial del Cómics y la asociación de guionistas ARGH!, tratan, y logran, reflejar la terrible situación a la que se enfrenta un sector en el que tan solo el 9% de lo que se publica proviene de autoría patria, dejando el resto a obras que vienen de otros países.

Viendo y padeciendo esta situación sin una aparente solución, tan solo hay un camino que un buen puñado de talentos ha decidido transitar: mirar más allá de las fronteras de nuestro país, donde poder ganarse el ansiado y merecido pan.

Hay otro tema sobre el que me gustaría detenerme. Es tal la cantidad de títulos que llegan a las librerías mensualmente, que habría de

reflexionar, sobre todo por parte de los editores, que al fin y al cabo son los que tienen la última palabra a la hora de publicar ciertas obras, si no se están copando las estanterías de cómics que carecen de la calidad profesional suficiente.

En los lejanos años ochenta y principios de los noventa, los bisoños dibujantes y guionistas contaban con la posibilidad de ir mejorando mes a mes, o puntualmente, publicando en revistas. Los grandes nombres del cómic español comenzaron así, pero hoy en día que un chico o chica publique su novela gráfica, con una calidad editorial inmejorable, es lo más común del mundo.

Lo malo viene cuando esa propuesta, ya sea en lo gráfico o argumental, deja mucho que desear. Parece que con esa fiebre por destacar entre las novedades mensuales se olvida que no solo de tapa dura vive el lector de cómics, también la calidad del interior debe acompañar. Desafortunadamente, la carencia de formatos revista como sucedía antaño, provoca este hecho. Todo esto origina que muchas obras con escasa calidad se acaben convirtiendo en flor de un día.

Una pica en Flandes, o donde sea

Debido a la situación anteriormente expuesta, y pese a sus esfuerzos por ganarse la vida en nuestra (llamémosla) industria, muchos talentos del cómic han de mirar hacia otros países como Francia, Bélgica, Estados Unidos y, en los últimos tiempos, Japón.

Pero esta situación no es para nada nueva en este sector artístico, aunque, eso sí, no de una manera tan numerosa.

A mediados del siglo pasado ya son muchos los autores y autoras españoles que dan el salto a otros países, representados por agencias como la belga A.L.I. (Agence Litteraire Internationale), gracias a la cual el mercado británico se nutre de talento patrio, o el Studio Creazioni D'Ami, que hizo lo propio en tierras italianas.

Pero tal vez las más conocidas, entre otras muchas agencias nacidas en nuestro país, fueron Creaciones Editoriales, Selecciones Ilustradas o Bardon Art. Gracias a su labor, un buen puñado de dibujantes clásicos pudieron vivir de su trabajo, llevar a sus casas un plato de comida en un país como el nuestro en el que en aquellos lejanos tiempos, eso de “hacer tebeos” no estaba nada bien visto, rebajándolo casi a la categoría de *hobby*. Consecuencia de esta manera de pensar ha sido que hasta muchos, muchísimos años después, gracias sobre



➤ © Juanjo Guarnido.

todo a la impagable labor de los estudiosos de este medio, que se ha podido dar nombre y rostro a muchos y muchas de esos artistas que en la mayoría de las ocasiones realizaban un trabajo en la sombra, sin ser acreditados por su labor.

Afortunadamente, las múltiples asociaciones enmarcadas en el universo de la historieta han logrado que trabajadores y trabajadoras de la viñeta tengan un merecidísimo lugar en la historia del cómic español, haciéndose por fin justicia. Como ejemplo citaré a Trini Tinturé, tristemente fallecida hace algunos meses, que pudo recoger con extrema felicidad el Gran Premio del Cómics Barcelona en su edición del 2023.

Pero aunque muchas puertas consiguieron abrirse en aquellos años, había unas que hasta principios de los años noventa se les había resistido a nuestros talentosos artistas.

Me refiero, como habrán podido suponer, a las de las dos grandes editoriales *mainstream* norteamericanas que se han hecho famosas publicando historias protagonizadas por tipos que visten capa y mallas: Marvel y DC Comics.

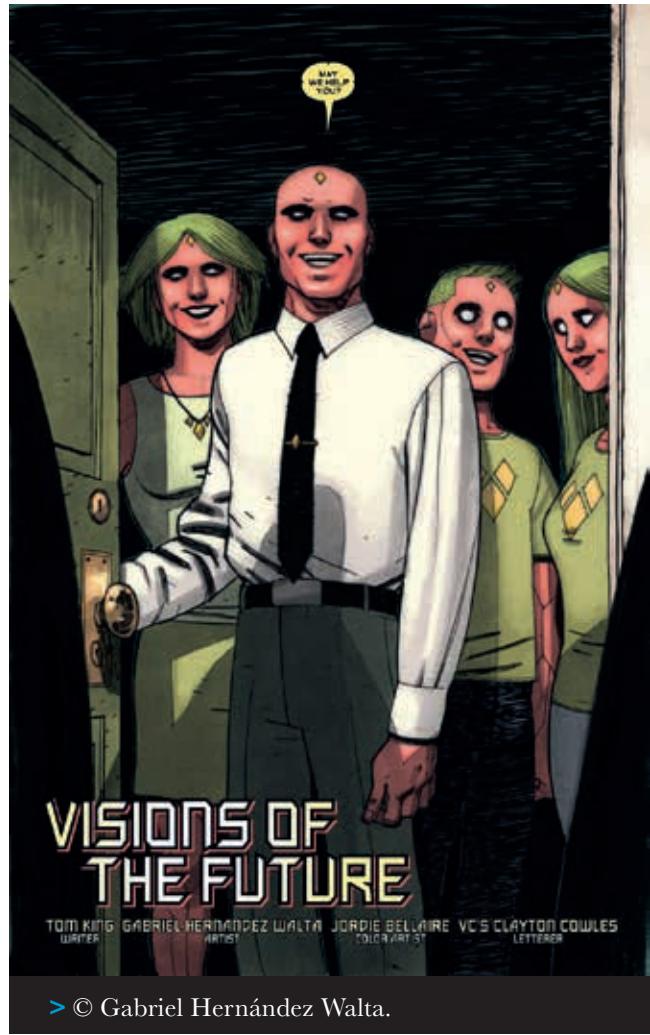
Un avisado joven, lector de cómics y admirador de algunos dibujantes que por aquel entonces ilustraban algunas portadas y *pin ups* en las publicaciones de la mítica Forum, poseía el imprescindible contacto con el dibujante y editor de la línea Marvel en Gran Bretaña, Paul Neary. Su nombre era Gavín Rodríguez, y su necesaria labor sirvió para que Neary

conociera a un numeroso grupo de ilustradores. Gracias a eso se hicieron los contactos necesarios, una obligada visita a la Ciudad Condal, con cena incluida junto a editor y dos pesos pesados como Alan Davis y Dougie Breathwaite y, en un abrir y cerrar de ojos, varios de estos candidatos vieron sorprendidos como empezaban a publicar bajo el sello Marvel UK. Sus nombres fueron Carlos Pacheco, Pasqual Ferry, Salvador Larroca, Óscar Jiménez y Rafael Fonteriz. Ellos fueron la primera generación que cruzó el charco.

Desafortunadamente, la existencia de la filial inglesa no duró demasiado, aunque la producción de los españoles ya había llegado a ojos de los avisados editores norteamericanos, por lo que, sí, llegó el momento, y esas vetustas pueras se abrieron de par en par para ellos.

Por diversas circunstancias que no vienen a cuento, tan solo el trío formado por Pacheco, Ferry y Larroca siguió adelante, labrándose una exitosa carrera y logrando algo muy importante. Su llegada a los Estados Unidos ha logrado que, desde aquellos ya lejanos años noventa, un numerosísimo grupo de dibujantes hayan podido dar saltar el charco, constituyendo, a día de hoy, un contingente que marca con extrema calidad las obras que surgen de su talento.

Desde entonces, varias “generaciones” han dado el salto. Y, como en el caso de Gavín Rodríguez, nace profesionalmente en nuestro país la figura del agente, persona que se encarga de gestionar la carrera de su representado. Aunque también hay que señalar que, aunque la mayoría tenía problemas con el idioma, hubo muchos que se liaron la manta a la cabeza y a base de buena voluntad, paciencia y mucho talento, lograron su ansiado objetivo sin ningún tipo de ayuda. Ángel Unzueta, Marcos Martín, Ramón F. Bachs, Germán García, Javier Rodríguez, Pere Pérez, Ramón Rosanas, Pepe Larraz, David López... fueron algunos de aquellos jóvenes que hoy en día son admirados por miles de lectores, dando paso a una nueva generación en la que, por fin, se cuenta con autoras entre sus filas: Carmen Carrnero, Natacha Bustos, Emma Ríos o Belén Ortega, además de Jorge Jiménez, Bruno Redondo, Javier Fernández, Jorge Fornés, Álvaro Martínez Bueno, Manoli Martínez, Alejandro Sánchez... Por citar a solo unos cuantos, pero son muchos, muchísimos más dibujantes (y coloristas) los que están marcando un estándar superior de calidad en la industria norteamericana.





> © Kenny Ruiz.

Y me dejo a muchos, muchísimos en el tintero, ya que la presencia de autores españoles en los Estados Unidos no sólo se limita a las dos “grandes”, sino que con el tiempo han logrado ir incorporándose a proyectos para innumerables editoriales enmarcadas en el mercado independiente, como Image, BOOM Studios, Dynamite Entertainment o Dark Horse, Zenescope, que acogen a nuestros talentosos artistas (Diego Galindo, Fran Galán, Daniel Mainé, Joe Bocardo, Ramiro Borrallo, Hermanos Miranda...).

Añadir que el salto de todos estos artistas al mercado yanqui ha tenido un efecto extremadamente beneficioso, ya no en lo económico, que también, sino que ahora podemos hablarle de tú

120

a tú a los grandes nombres de la industria norteamericana, ya que los y las artistas españoles se cuentan entre los afortunados que han sido nominados y/o galardonados por su trabajo con el prestigioso Premio Eisner: Salvador Larroca, Juan Díaz Canales, Juanjo Guarnido, Gabriel Hernández Walta, Paco Roca, Bruno Redondo...

Crowdfunding. ¿Fallida panacea?

Su llegada a nuestro país fue recibido como agua de mayo. ¿La razón? Suponía una buena posibilidad para que los autores pudieran llevar a cabo su obra con suma tranquilidad tras haber recaudado la cantidad necesaria para su producción.

Me refiero, claro está, a las campañas de micromecenazgo o *crowdfunding*. Para los que no las conozcan, tan solo señalar que en ellas el autor/es solicitan una cantidad de dinero que deben conseguir en un plazo no mayor a los treinta-cuarenta días, ofreciendo a los futuros mecenas la obra en sí, además de una serie de recompensas que o bien se ofertan al principio de la campaña o a medida que se van superando ciertas metas (cantidades monetarias con las que mejorar la edición original, como tapa dura, etcétera).

Esta es la parte positiva, y mucho, del invento, ya que le ofrece al creador/a una total independencia y la libertad para realizar la obra soñada.

Pero claro, como todo, aparecen algunos problemas. El primero y más importante es el de la posterior falta de un distribuidor, por lo que el autor/a se encuentra de repente con varias (muchas) cajas y una labor de envíos postales que suele ser bastante cansina y costosa.

La otra parte menos positiva del asunto es la total democracia del método, que hace que *amateurs* sin demasiado criterio (y dos abuelas) coloquen en el imaginario escaparate sus primerizas obras, y solicitando una cifra mínima que no suele pasar de los básicos mil euros. Cantidad ésta que van a conseguir con suma facilidad, contando con las aportaciones de las amistades y el ciego apoyo de la familia.

Este hecho, cada vez más numeroso por desgracia, ha hecho que las redes sociales se llenen de anuncios de campañas con poco o nulo interés y/o valor artístico, situando en las sombras a algunas que sí que lo tienen. Aunque todo hay que decirlo, y en muchas ocasiones, por no decir la mayoría, la culpa de que esto suceda es la falta de criterio de los gestores de las plataformas de *crowdfunding*, que levantan



la imaginaria barrera ante todos los que les presentan sus proyectos, en vez de ser realistas y contestar con una muy necesaria y constructiva crítica que ponga los pies en el suelo al citado *amateur* al que aún le debería quedar mucho camino por recorrer a la hora de publicar.

Sin embargo, en estos últimos años ha nacido una de estas plataformas, en este caso con la ventaja de ser editorial y, tras la campaña que se lleva con éxito, se encarga de la parte más farragosa del asunto, además de contar con una distribuidora que hace que la novedad llegue a todas las librerías que la soliciten. Me refiero, como habrá podido adivinar la mayoría, a Spaceman Project, sello que nace creado por Sandro Mena y en el que prima que el autor/es cobre el dinero necesario para que durante el proceso de creación de la obra, éste pueda dedicarse a ella en cuerpo y alma, sin las ya mencionadas y habituales penurias económicas.



Y justo aquí entra el necesario papel del editor, que una vez con la cifra sugerida por el autor/es, sopesa si el resto del dinero necesario para la producción de la obra se puede conseguir en la campaña (edición, traducción, etcétera) y esta no se convierte en una quimera, ya que estamos hablando de campañas en las que la cifra solicitada suele superar los veinte mil euros.

122

Pero claro, si hacemos un somero repaso por las exitosas campañas llevadas a cabo bajo este sello editorial, vamos a encontrarnos con grandes nombre del cómic español (Enrique Fernández, Pasqual Ferry, Pedro Rodríguez, Josep Busquets, etcétera), acompañados por una legión de nuevos valores que en la mayoría de ocasiones utilizan este método como trampolín a la hora de iniciar una exitosa carrera en el mundo de las viñetas, trabajando incluso para otros mercados, como es el caso de Álex Nieto.

Concluyendo. El método del *crowdfunding* ofrece todas las ventajas que no pueden lograrse habitualmente al trabajar con una editorial española: cubrir gastos, percibir un dinero con el que el sustentar todos los gastos de la vida cotidiana, independencia total, etcétera.

Pero casos puntuales como los retrasos en la entrega de la obra, la manida y bastante común maniobra con la que tras haber conseguido la campaña, es una editorial la que se encarga de publicar el cómic y, finalmente, la proliferación de propuestas de escasa calidad, han hecho que muchos artistas recelen de ese método.

¡Una onda vital imparable!

El cómic que viene del País del Sol naciente ya lleva muchos años entre nosotros, siendo la primera “explosión” manga en los años noventa, sobre todo por dos obras que son consideradas auténticos clásicos: *Akira* de Katsuhiro Otomo, y *Dragon Ball*, del recientemente fallecido Akira Toriyama.

Curiosamente, en España las llegamos a conocer gracias a sus versiones animadas, lo que hizo que una generación de lectores se lanzara de cabeza a consumir, aunque fueran por medio de fotocopias en japonés, las aventuras del simpar Son Goku.

Con rapidez, los avisados editores españoles se percataron que ahí había negocio y comenzó la masiva llegada de títulos de toda índole y género a las llamadas “librerías especializadas”: aventura, terror, romance y erotismo copaban las coloridas portadas que aquellas ediciones que, en la mayoría de casos, no respetaba el formato original nipón, y mucho menos su sentido de lectura, hecho este que se ha ido subsanando con el paso de los años.

Pero esta fue la ya lejana en el tiempo “primera ola”. La segunda puede ser considerada una auténtica tsunami. Y es que si revisamos los datos aportados por el informe anual

de Tebeosfera, en el pasado año 2023 el porcentaje de cómics manga publicados en España ha sido del 38.47%, 1811 unidades, superando a los hasta hace poco tiempo líderes de las estanterías, el cómic norteamericano de superhéroes.

Entrar en una librería y dirigirse hacia la sección manga se convierte en una experiencia en la que resulta imposible identificar a la mayoría de obras, casi todas dirigidas a un público joven, que ha encontrado en ellas ese oasis en el que, por poco dinero (la mayoría, salvo alguna edición especial, no supera los diez euros) disfrutan de un buen número de páginas.

Es el producto perfecto para una nueva generación. Su éxito ha sido tan fulgurante que hasta algunos títulos como *Tokio Revengers* ha llegado a encabezar las listas de libros más vendidos, por encima de novedades en literatura.

Pero el manga como formato no solo es un *hit* de ventas, sino que, en paralelo, y en los últimos años, se ha dado un fenómeno: el nacimiento de una generación de jóvenes artistas que han crecido con este cómic. De hecho, algunos han conseguido lo hasta ahora impensable, como era publicar en Japón. Kenny Ruiz con *Team Phoenix*, Belén Ortega dentro de la antología *Tezucomi* o, más recientemente, Juan Albarrán con *Matagi Gunner*, han conseguido romper esa invisible barrera que impedía hasta ahora que artistas occidentales pudieran acceder al mercado nipón, a su industria.

Retornando a nuestro país, la lista de jóvenes autores y autoras de manga es casi infinita. La mayoría surgen dentro de una publicación, la revista Planeta Manga, editada por

la editorial Planeta, un formato éste que se convierte en un cajón de sastre donde brilla el talento de esta nueva generación de creadores. Nombres como Miriam Bonastre, con sus hits *Hooky* y *Marionetta*, pasando por Luis Montes, Judit Mallol, Sara Lozoya, Ana C. Sánchez, Toni Caballero, Laia López o la mismísima Ana Oncina, que ya se había labrado una exitosa carrera con sus *Croqueta y Empanadilla*, y que está refrendando su éxito y talento con *Just friends* o *Planeta*, obras que están recibiendo no solo una calurosa acogida entre el público, sino grandes críticas y galardones, como el Premio Internacional Manga de Japón.

La influencia y el éxito de ventas de esta legión de talentosos creadores han hecho que algunos profesionales del medio vuelvan sus caras hacia el manga, formato en el que se atreven a crean nuevas obras, como es el caso de Fernando Llor y Carles Dalmau con *Soma*, o dentro de un cómic más adulto, Víctor Puchalski con *Kneel!*

En resumidas cuentas, en nuestro país sobra el talento artístico, eso es un hecho innegable. Pero la imaginaria balanza se decanta hacia lo precario cuando hablamos del valor económico que se le da a su trabajo.

Por desgracia, desconozco si algún día podremos hablar de esta acuciante situación en pasado. Ya se están dando pequeños pasos para que el cómic, como arte, sea más conocido, pero aún queda mucho camino por recorrer.