

Señores Sentados

Yo no sé si para los chicos de ahora será una cosa parecida con internet, pero para el crío que yo era, la entrada al Paraíso (o al mismo Infierno: abandoné toda esperanza al entrar) fue la *Historia de los Cómics* publicada por Toutain y coordinada por Javier Coma. Se trataba de una serie de cuadernillos, de publicación semanal, que incluían dos artículos históricos sobre una etapa, género, autor o tendencia de la historia de los tebeos, con una selección de páginas relativas al periodo estudiado separando ambos. En la contraportada, fichas biográficas sobre los más variados autores completaban cada número.

Se le pueden poner muchísimas pegas a aquel esfuerzo: que por descontado era parcial en su afán enciclopédico, que dedicaba mucho más espacio al estudio de los tebeos americanos que a los de cualquier otra parte del mundo, etc., pero tenía grandísimas virtudes; a saber, que agrupaba en una obra todo un universo que a mí hasta entonces me era desconocido, que era muy visual –como

creo yo que corresponde al tema— y que despertaba sed de más tebeos.

Pero había una cosa que a mí me fascinaba especialmente: las fotos de señores sentados.

Tuvieron el acierto inmenso de incluir en la sección de destacados fragmentos de entrevistas, memorias y escritos de algunos autores de tebeos, ilustrados con una foto del individuo en cuestión.

Más allá de las anécdotas relatadas, algunas jugosísimas, las fotos fueron para mí una revelación: había personas que hacían tebeos. Personas normales y corrientes, tranquilamente sentadas frente a su mesa de trabajo. Era un oficio. Ahí estaba George McManus, el autor de *Bringing Up Father*, gordo como una peonza, pipa en la boca, banderita americana en la pared, chaleco y reloj de bolsillo, charlando desde su mesa con su ayudante, muy relajados ambos. En ningún caso se diría que estuvieran trabajando, ¡se divertían!

Dick Moores, el ayudante de Frank King, autor que dedicó literalmente su vida a *Gasoline Alley*, viejo como el musgo, dibujando una enorme tira con sus personajes. Las gafas apoyadas sobre la mesa, junto a un trapo para limpiar pinceles y un rollo de papel que prometía cientos de tiras en el futuro. Caótico montón de papelotes junto a la mesa: ¿era ése el sitio de trabajo de un octogenario?

Alex Raymond haciendo el ganso tras su tablero; su ayudante escuchando música con unos enormes auriculares, las paredes llenas de recortes...

¡Y Carl Barks! Sobre la mesa, un *Porky Pig* a lápiz, y él, que parecía el abuelo por excelencia, tan contento, mirando a cámara. ¡Se puede dibujar tebeos toda la vida! ¿No es genial?

Aquellas fotos generaban una energía magnífica y destilaban una información que para mí fue muy importante: hacer tebeos parecía una ocupación bien simpática, que podía uno hacer desde su propio, desordenado cuarto, en solitario o con amigos, prolongando la adolescencia hasta la vejez. Un trabajo tan serio, o tan poco serio, como cualquier otro.

Un trabajo que yo quería hacer, con la esperanza de convertirme en uno de esos viejecitos tranquilos frente a sus mesas de dibujo.

Con la esperanza de convertirme en un Señor Sentado.

Compromiso creativo en un medio industrial

Dibujar tebeos profesionalmente es una tarea altamente creativa que está sometida a las presiones, a veces insostenibles, del ecosistema editorial. Es decir, que no se crea en el vacío conceptual, sino con un objetivo comercial e industrial. Con el objetivo de ser publicado para poder ser leído.

Esto puede resultar una paradoja extraordinariamente difícil de resolver.

En un mundo ideal, un dibujante de cómics podría tomar decisiones creativas respecto a la historia que está contando y debería estar implicado en ella. Sin embargo, esto pasa muy rara vez.

Igualmente, el dibujante debería emplear tanto tiempo como fuera necesario para la ejecución de sus planchas. Debería poder documentarse con seriedad y rigor incluso si su estilo no es “realista”. Debería poder llevar a cabo una preproducción suficiente como para solventar de an-

temano los problemas que inevitablemente surgirán en el proceso. Debería corregir y pulir su dibujo hasta dejarlo en el máximo nivel de excelencia del que fuera capaz.

Lo que sucede, por el contrario, es que el dibujante debe a veces lidiar con guiones que no le convencen, en plazos de tiempo generalmente insuficientes y, lo más grave desde el punto de vista práctico, cobrando poco.

Añadamos que la disciplina del tebeo es posiblemente la más dura en términos gráficos, pues exige dominio de la narración y una técnica suficiente como para representar CUALQUIER COSA desde CUALQUIER PUNTO DE VISTA. En ese sentido, cuenta habida de que por fuerza en toda narración es obligado pasar por impases sin interés gráfico particular (conversaciones alrededor de una mesa, personajes que hablan y hablan y no hacen nada, etc.), el dibujo de tebeos es mucho más ingrato que la ilustración, por ejemplo, y las fallas técnicas se hacen además mucho más obvias, no siendo posible ocultar siempre los defectos o las flaquezas de uno.

Sin embargo, el dibujante tiene que implicarse personal y psicológicamente con lo que está haciendo muchísimo, pues tan ardua es la tarea que de otro modo sería imposible llevarla a puerto.

El dibujo de tebeos, técnicamente muy exigente, es también un ejercicio que demanda compromiso personal alto.

La exigencia técnica es aún mayor cuando se practica un estilo “realista”, o sea, un dibujo sometido a fuertes convenciones culturales que hay que respetar obligatoriamente: perspectiva, anatomía, documentación, *raccord*... el menor despiste sale a la luz con dolorosa claridad.

Pues bien, resulta que algunos dibujantes añaden a las presiones comentadas una suplementaria: su nivel de autoexigencia es extraordinario y en ocasiones bordea la neurosis. Esto sería de felicitarse, porque concluye en páginas perfectísimas, pero de hecho, puede ser muy negativo. Puede ser destructivo.

Pienso que es importante tener un compromiso creativo alto, tan alto como sea posible, pero también que el autor sobreviva al esfuerzo. Por eso me parece aconsejable que se ponga algún límite a la codicia gráfica.

Es decir, que se valore la amplitud de la energía desplegada con un mínimo de sentido práctico.

Creo que es útil ponerse un estándar de calidad alto, pero no tanto como para que resulte imposible de alcanzar. Es importante que las páginas sean rentables, económica y, sobre todo, emocionalmente.

Esto no implica dar por acabadas cosas de las que no se está convencido. Más bien es entender que, a veces, hay que acabar COMO SEA para poder seguir evolucionando y creciendo.

Peor aún, sin páginas acabadas, no hay páginas impresas, sin páginas impresas, no hay libro publicado, sin libro no hay lectores, y sin lectores todo el esfuerzo es vano, pues un tebeo que no es leído es un tebeo que no existe.

Hay que tener la humildad suficiente como para hacer el mejor trabajo posible dentro de las condiciones circunstanciales en las que uno se encuentra.

Encontrar ese equilibrio entre el objetivo deseado (la realización de un excelente tebeo) y los compromisos editoriales, es, posiblemente, lo que diferencia al profesional del amateur.

Difícil equilibrio que inevitablemente conlleva concesiones y que puede abocar a la depresión... tanto como la falta de ese equilibrio.

A veces, a fuerza de repetir y repetir un dibujo, a la búsqueda del trazo perfecto, de la construcción impecable, se nos olvida lo principal, la motivación primera que nos impulsó a hacer ese y no otro dibujo. Se nos diluye la intención en la técnica.

Muy a menudo, son justamente las imperfecciones la salsa de un dibujo, las que le dan su personalidad, y siempre es preferible un dibujo imperfecto pero vivo a un dibujo perfecto como una esfera, pero tan aburrido como ésta.

Martz-Schmidt

Martz-Schmidt fue uno de los puntales de la Editorial Bru-guera, con personajes como *El profesor Tragacanto*, *El doctor Cataplasma*, *Doña Urraca* o esa genialidad gráfica, cruce im-probable entre el universo preadolescente de Enid Blyton y un grafismo de película de serie B muy contrastado, muy enérgico, que fue *La pandilla CU-CUX-PLAF*.

Resulta, por cierto, que era un magnífico dibujante, de múltiples facetas, más allá de lo que dejaba traslucir en sus por otro lado excelentes trabajos para Bruquera. Como di-bujante de agencia trabajó mucho para Inglaterra en un registro humorístico, pero con un tratamiento de luces expresionista sobre fondos más realistas francamente in-teresting. Eso sin contar sus ilustraciones, figurines para teatro, murales, diseños publicitarios y otras actividades en las que se embarcó a lo largo de una prolífica y artística-mente inquieta vida profesional.

La cuestión es que en su Cartagena natal hicieron una ex-posición de su trabajo y allí que me fui yo, con mis quince

años como única carta de presentación y un *book* con fotocopias de mis tebeos, más contento que unas pascuas, con la idea de encontrar, por fin, un dibujante DE VERDAD. Llegué al *vernissage*, había champán y canapés, alcaldes y otras potencias locales y, lo mejor, decenas de originales de este hombre, por cierto, exquisitos. Y el hombre en cuestión, que cubría con coquetería y un peluquín su calvicie y departía con delicadas maneras con unos y otros.

Acerqueme al grupo que le rodeaba y dije:

–Perdón, señor Schmidt. Me llamo José Luis Munuera, tengo quince años, vengo de Lorca y soy dibujante de tebeos.

–Vaya –me miró divertido–, tan joven y ya eres dibujante de tebeos.

–Bueno... no... no lo soy. AÚN.

–¿Esa carpeta que llevas tiene dibujos tuyos?

–Sí. Tenga, dígame qué le parecen.

Así que el hombre se puso a mirar mis cosas.

Fue muy atento, y mientras me las comentaba, el resto del grupo se arremolinó para ver la carpeta.

–Está muy bien, tienes madera –con esto ya me daba yo por satisfecho–, pero tienes que aprender a controlar los materiales, la tinta... Veo que usas tramas mecánicas, muy profesional, pero el entintado no está controlado. Tienes que practicar más y con todo tipo de materiales... hasta

encontrar el que te resulte más fácil de manejar para el resultado que buscas.

Y así siguió hablándome, ante la mirada condescendiente de los demás del grupo, que ya empezaban a aburrirse, cuando llegó al clímax de mi portafolio (había situado yo ese dibujo muy a propósito hacia el final).

Sobre una elaborada perspectiva caballera, no había aún descubierto yo el punto de fuga, un sonriente Superman volador se dirigía a la cámara diciendo: “¡¡¡Y no olviden supervitaminarse y mí-ne-ra-li-zar-sell!!!”, mientras Supergirl, de espaldas a la cámara, le chupaba la polla.

El grupo recobró el interés de súbito, mirándome con cara rara y Schmidt pasó la página casi sin descomponer el gesto. “Vaya, una temática muy osada”, dijo. Pero pude ver cómo le sonreían los ojos, aunque no lo hizo evidente al resto de la concurrencia, que se daba por ofendida.

Seguimos hablando un rato, aconsejándome él materiales, libros, autores de referencia y otras cosas cuyo tecnicismo acabó por disolver definitivamente el corrillo de curiosos. Me volví a mi pueblo bien contento con ese “tienes madera”, que para mí era una confirmación de algo que ya sabía (la juventud va pareja a la ignorancia y la inmodestia), dispuesto a seguir dibujando como un loco.

Y muy satisfecho de haber escandalizado a los politicastro y otros funcionarietes.

El éxito

El éxito, como el fracaso, es algo arbitrario, impredecible y escurridizo. Desde luego, el éxito no puede programarse ni preverse. Uno hace lo que hace lo mejor que puede y queda en manos de la fortuna, esperanzado en tocar esa fibra imprecisa en “el lector” (una entelequia heterogénea) que hace que un tebeo salga del lote. De hecho, las variables que condicionan un éxito son infinitas y no se limitan a la calidad intrínseca de la obra (que, por otro lado, siempre es subjetiva): publicar en un momento o en otro puede ser determinante, y tebeos que salieron con un año de adelanto o de retraso respecto a “su momento” no alcanzaron a su público. Otros que sí lo hicieron probablemente se hubieran estrellado de haber sido editados un poco antes o un poco después. El hecho de publicar según qué en según qué editorial también puede ser determinante, porque los canales de distribución de unas y otras son diferentes y los comerciales que tienen que defender tu libro tienen que saber defender ese tipo de libro. El que los libreros decidan

adoptar tu título o el que tenga algún interés mediático por el asunto que trate pueden cambiar también su destino. Una buena portada (que es generalmente el único verdadero elemento de márketing del que disponemos) puede aumentar o reducir las ventas en un 30%. Y así, ad infinitum, las variables son tantas que no pueden predecirse.

Pero sobre todo, el éxito es relativo.

Lo que para unos es ser exitoso, para otros puede no serlo y muchas veces el consenso de los lectores no tiene que ver con la apreciación personal del autor.

Yo me considero un autor de éxito. De mucho éxito. Pero no porque mis tebeos se hayan vendido más o menos o haya tenido algún reconocimiento de la crítica. Ciertamente, he tenido mi ración de tebeos que se han vendido muy bien, como la he tenido de desastres que han pasado sin pena ni gloria y se han saldado al poco. También me ha tratado muy bien la crítica a veces y me han dado premios en salones y festivales (aunque habida cuenta de la cantidad de festivales que se acumulan cada año, lo raro es que no le den a uno algún premio), pero también me han vapuleado públicamente sin compasión.

Es lo que tiene estar en formación permanente y de cara al público, así que mejor relativizar tanto el asunto de las ventas, como el de las críticas.

No. Si yo me considero exitoso es por una única razón:

que me gano la vida, mejor o peor, con lo que me gusta hacer y como me gusta hacerlo. Es un privilegio grandísimo y cada día, todos los días, me siento el hombre más afortunado del mundo al sentarme a trabajar.

Las razones de este éxito en particular son varias (una tozudez a prueba de bomba, habilidad para aprovechar las oportunidades, algún talento...), pero la principal es una sola: la SUERTE.

Tuve la enorme SUERTE de empezar mi trayectoria profesional en el peor momento posible: a principios de los noventa el panorama editorial de los tebeos en España era prácticamente un erial. Las revistas, que habían florecido como champiñones en la década precedente, y que eran el territorio natural en el que un autor novel podía empezar a fraguar una carrera, estaban desapareciendo a velocidad vertiginosa y las pocas que intentaron ocupar el espacio liberado por las difuntas no tardaron en caer sin estrépito, porque a nadie parecían importarle demasiado. Simplemente, no había donde publicar. Así que no me quedó otra que emigrar. Tuve la SUERTE de poder ir a Angoulême en el autobús de la Escola Joso, con un *dossier* que, por SUERTE, era de influencia francobelga, porque tales eran mis referencias. En aquel momento nadie presentaba sus proyectos a los editores en ese enorme festival, sólo un italiano y yo. Él traía muestras de superhéroes americanos y no tuvo

SUERTE. Tampoco puede decirse que tuviera mucha vista, el hombre, porque ir a Francia a intentar vender superhéroes es como ir a una comunidad mormona a vender porno zoofílico. Habiendo tan poca competencia, era casi una certeza estadística el que alguna breva cayera. Y cayó. Por SUERTE, un joven y ambicioso asistente editorial de una entonces pequeña editorial (Delcourt) accedió en ver mi *book*, y por SUERTE, le llamó la atención. Por SUERTE no llevaba yo proyectos concretos, sino un batiburrillo de muestras variopintas, de modo que el asistente en cuestión pensó que podría hacer buena pareja con un joven autor francés que entonces daba sus primeros pasos.

Aquel autor, que también era dibujante, pero que tenía un dibujo tan particular que no confiaba demasiado en publicar sus cosas, era Joann Sfar. Menuda SUERTE. Yo mismo, viendo su trabajo, calculaba que, a pesar de parecerme interesantísimo, ningún editor en su sano juicio lo publicaría. Menudo ojo. No sólo ha publicado más de cien tebeos, sino que se ha instaurado en paradigma gráfico para toda una generación de imitadores, se ha convertido en uno de los autores de tebeos más mediáticos de Francia, dirige una colección de vanguardia en una importante editorial generalista y es director de cine, con, a día de hoy, dos películas en su haber, una de ellas producida por su propia compañía cinematográfica.

Juntos realizamos tres libros que fueron un desastre espantoso, entre otras razones, porque yo estaba completamente perdido, sin hablar francés y sin entender qué esperaba de mí el editor, ni mucho menos mi *partenaire*, porque una historia que se suponía que era de piratas acabó derivando hacia una especie de relato bíblico sobre una suerte de huida de Egipto del pueblo elegido (qué sabía yo por dónde iban los tiros de Juanito, en aquel entonces). También porque estaba más verde que un kiwi neozelandés.

No quisiera dar la impresión de que todo el asunto fue fácil, porque de hecho, las pasé canutas. Primero porque para convencer al editor de que diera luz verde al proyecto estuve haciendo y rehaciendo páginas una buena temporada, enviando paquetes semanales a París con fotocopias en color (eran los tiempos en los que aún se utilizaba el correo postal —el advenimiento de internet aún por llegar—). Pero principalmente porque tuve que comprender, a golpes, cómo funciona el sistema narrativo de la tradición francobelga, que es muy diferente del americano o del japonés y opuesto a la tradicional eficacia gráfica del dibujo de tebeos español.

Hay un pudor narrativo en la escuela francobelga que invita al plano general en la puesta en escena, mientras que en el comic-book, no digamos en el manga, se tiende hacia el primer plano. Tiene que ver, en mi opinión, con una

cierta intelectualización de la narración. Mientras que el comic-book y el manga son esencialmente “emocionales” y, por eso mismo, se acercan muchísimo a los personajes, la Bande Dessinée (BD) se mantiene narrativamente a una cierta distancia de lo que se está contando. En cierto modo, el manga se cuenta en primera persona, a través de los ojos de un personaje y de su punto de vista (y entonces no sorprende la hipertrofia ocular de los personajes, que no es sino una forma gráfica de expresar esa aproximación narrativa), mientras que la BD lo hace en tercera persona, como si el narrador estuviera observando desde lejos la acción, sin involucrarse emocionalmente. En cierto modo, el manga narra a la manera del cine, mediante planos subjetivos, y la BD a la manera del teatro, describiendo escenas. En el comic-book de superhéroes prima tradicionalmente la acción sobre la reflexión, y eso se traduce narrativamente en la utilización de la página como una suerte de ring de boxeo, con abundantes *splash-pages* (páginas con un único dibujo), muy inmersivas, cuyo objetivo es hacer participar casi físicamente al lector de la acción, y con elementos que “rompen” el margen de las viñetas, saliéndose de ellas, como si la acción no pudiera contenerse dentro del espacio convencional de la viñeta. En el comic-book se tiende a exagerar el cuerpo de los personajes, hipermusculados hasta la caricatura, con toda su anatomía a la vista, mientras