

El disparador en el cómic

Una conversación
de Kike Infante

Lorenzo Gómez
Iris Bernárdez
Manuel Bartual
Ata Lassalle

El diseño está muy presente en todos los cómics que leemos habitualmente: sin embargo, es un gran desconocido para muchos lectores. Para conocer mejor la realidad del sector hablamos con creadores de diferentes etapas de nuestro cómic. El 24 de abril de 2020 mantuvimos una videollamada con Lorenzo Gómez, Iris Bernárdez, Manuel Bartual y Ata Lassalle en la que desgranamos su día a día. La charla se produjo en un momento particular: el 13 de marzo de 2020 se declaró el estado de alarma en el país por la COVID-19 y algunos de sus proyectos quedaron suspendidos. En este singular contexto nos acercamos al diseño en el cómic.

Me gustaría comenzar preguntándoos por cómo entrasteis en la profesión. En tu caso, Lorenzo [Gómez], empiezas a colaborar con Sins entido, tanto en el cómic como en los proyectos de Jesús Moreno. ¿Cómo fueron esos comienzos?

Lorenzo Gómez (LG): Comienzo a colaborar en el diseño del cómic coincidiendo con el momento en el que empiezo a hacer tebeos. Mi actividad principal siempre había sido el diseño y los tebeos eran ese sueño que algunos teníamos.

Empecé a presentarme al Certamen de cómic del Instituto de la Juventud (INJUVE) y allí entré en contacto con Jesús Moreno, editor de Sins entido. Yo trabajaba en una pequeña agencia haciendo marketing directo y cosas así, y quería cambiar de tercio. Jesús Moreno tenía (y tiene) un estudio de arquitectura, dedicado al diseño de museos y exposiciones, en el que finalmente empecé a trabajar.

Allí, entre otras cosas, me dedicaba también a los cómics, que siempre habían

sido un proyecto paralelo de Jesús, y que en aquel momento se nutría principalmente de la buena marcha del estudio.

Hablamos de 2004 y 2005, la época de los certámenes del INJUVE coordinados por Jorge Díez. Más o menos es la época también en la que Astiberri está recién nacida. De hecho, en esos años, en los que Manuel [Bartual] ya hace muchas cosas; algunas de ellas también eran para Sins entido, por lo que coincidimos en algún proyecto.

Solo han pasado quince años, pero el panorama editorial ha cambiado mucho desde entonces.

LG: Yo suelo llamar a esta época la «prenovela gráfica». Todavía no se había editado *Blankets* (Craig Thompson, Astiberri, 2004), que creo que fue el inicio de todo esto.

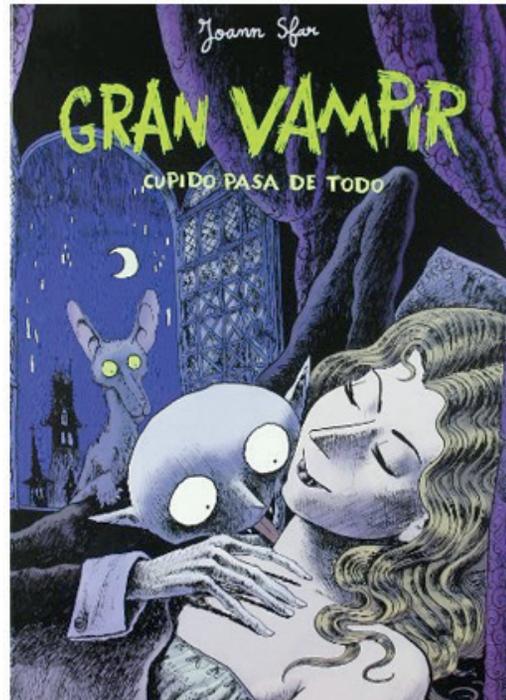
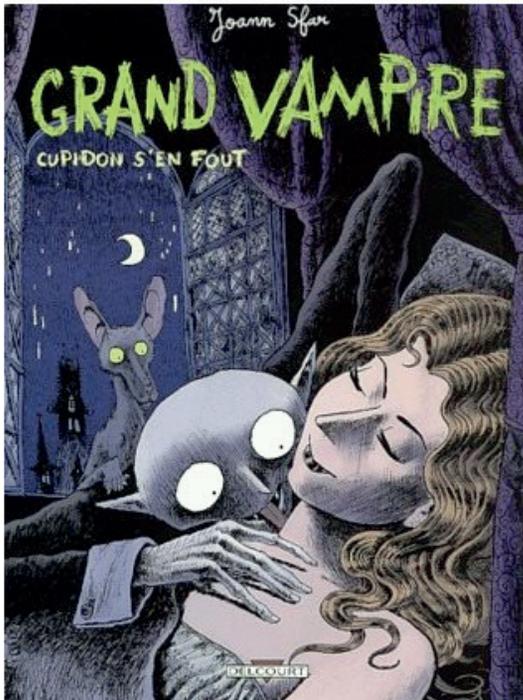
Recuerdo que por aquel entonces estábamos con el diseño de *Juana de Arco* (Sins entido, 2004) de Andrés G. Leiva. Era todavía la primera etapa de Sins entido y

había una voluntad clara de sacar títulos de producción propia. Aún no habíamos entrado en esta segunda época, que a mí me gusta menos, en la que primaba más la adaptación de materiales que venían de fuera. En este primer momento también había algunos títulos en coedición que sí eran adaptaciones, como los de Coconino Press,¹ la editorial de Igort. Pero creo que el inicio de la nueva etapa, quizá de editorial más profesionalizada y menos de editar como proyecto personal, empezó con la publicación de *Gran Vampir* (Sins entido, 2005) de Joann Sfar. Eran trabajos de adaptación, de rotulación de tebeos, en los que a veces no cambiabas el diseño del libro. Para mí estaba muy bien, porque a fin de cuentas era combinar diseño y tebeos, pero no tenía la gracia de

empezar un libro desde cero, donde no existe una cubierta, donde tienes que hacer una puesta en común con lo que el autor tiene en la cabeza. Es otra cosa.

Has mencionado a Manuel Bartual. Precisamente él, Lorenzo, diseñó tu primer trabajo como autor: *El diario sentimental de Julián Pi* (Astiberri, 2003).

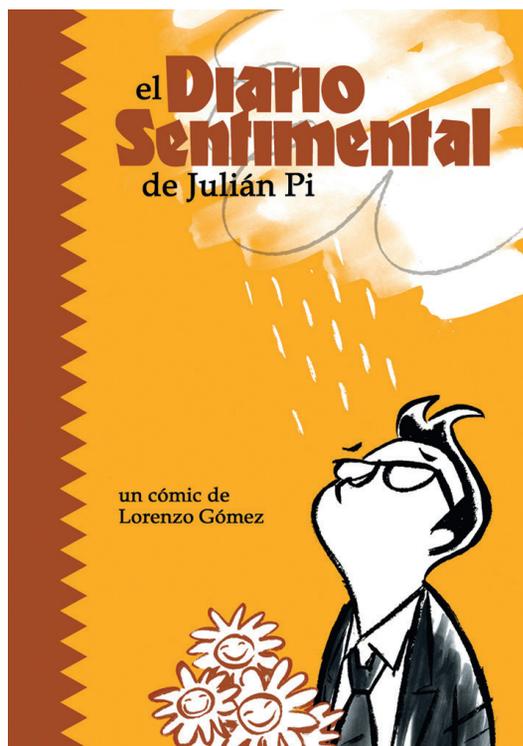
LG: Tengo muy buenos recuerdos del proceso del libro. Fue mi primer y último libro. Tenía muchas ganas de publicar y conocí a Manuel, que siempre ha tenido las pilas muy cargadas. Igual sí tenía mis propias ideas sobre cómo hacer la cubierta o la rotulación del libro, pero me parecía que era importante que, si había un



A la izquierda la edición original de Delcourt.
A la derecha la edición de Sins entido.

¹ Editorial e imprenta italiana con sede en Bolonia, fundada por el historietista Igort en 2000.

diseñador, pudiese hacer su aportación. Fue muy gracioso porque estaba en casa de Manuel cuando vimos el arte final y estábamos preocupados porque el lomo era muy fino y no cabía el texto.



El diario sentimental de Julián Pi,
ópera prima de Lorenzo Gómez.

En tu caso, Manuel, vienes del mundo del fanzine en tu Valencia natal. Haces también encargos de diseño y hay un momento en el que comienzas a trabajar con Astiberri y te conviertes en su diseñador de cabecera. Hablaba antes Lorenzo de los comienzos de la novela gráfica y de cómo se consolida un estilo del que eres, en parte, responsable.

Manuel Bartual (MB): Si acabé diseñando para Astiberri de forma habitual fue, en parte, gracias a encargarme del diseño del cómic de Lorenzo. En aquel

momento solo había diseñado otro cómic para Astiberri, *Pulp Heroes* (Astiberri, 2003) de Víctor Santos, y tras maquetar aquel par de títulos y hacer el primer rediseño de *Trama* (Astiberri, 2001-2005), una revista de información que publicaban entonces, fue cuando me ofrecieron ocuparme de todo el diseño de la editorial. Astiberri llevaba muy poquito tiempo en marcha, estaba empezando.

Para mí, el diseño siempre ha sido un poco como el plan B que me ha pagado las facturas y me ha permitido desarrollar paralelamente proyectos más personales. Me gusta la edición y me gusta el cómic, así que recibí la propuesta de Astiberri con mucha ilusión, pero también con mucha incertidumbre, porque era la época justo anterior a que se asentase la novela gráfica. Poco antes, en los noventa, se montaban pequeños proyectos editoriales que, en uno o dos años, por distintos motivos, se venían abajo. Afortunadamente, Astiberri se ha convertido en una editorial de referencia con el tiempo.

Coincido con Lorenzo en que el momento de la publicación de *Blankets* supuso un cambio de paradigma en la edición de cómics en España. Antes de *Blankets* se habían editado novelas gráficas como *Ciudad de cristal* (La Cúpula, 1997-1998) de Paul Karasik y David Mazzucchelli en Brut Comix,² dividido

² Entre 1995 y 2003 la editorial La Cúpula publicó una colección de cómics en blanco y negro con grapa. En este formato aparecieron títulos como *Agujero negro* de Charles Burns o *Como un guante de seda forjado en hierro* de Daniel Clowes, junto a obras de autores nacionales como *Brian the Brain* de Miguel Ángel Martín o *Espiral* de David López.



Seiscientas páginas que cambiaron el paradigma del cómic español.

en tres cómics de grapa. La obra original tenía tan solo ciento cincuenta páginas, pero en ese momento era impensable publicarlo así en España, en un solo tomo. *Blankets* iba a seguir esa línea. Es una novela gráfica de seiscientas páginas que se iba a publicar en cuatro volúmenes: de hecho, en Astiberri llegamos a prepararlos. Tenía coloreadas y diseñadas las cuatro cubiertas, y todas las páginas de la edición original repartidas en tomos de ciento y pico páginas. Pocos meses antes de lanzarlo, surgió la oportunidad de que Craig Thompson viniera a España, y se decidió publicarlo en un solo volumen, como estaba concebido originalmente. A todo el mundo le parecía una locura publicar un tomo que costase 35 euros, pero funcionó.

En los primeros tiempos, Astiberri utiliza un formato de 17x24 cm., que permite el máximo aprovechamiento de papel, y una portada con textura a dos tintas. ¿Es una línea buscada?

MB: No creo que fueran tantas portadas impresas a dos tintas. Supongo que te refieres a títulos como *Constellation* (Astiberri, 2003) de Frederik Peeters o *Inefables* (Astiberri, 2003) y *Génesis apocalípticos* (Astiberri, 2003) de Lewis Trondheim, pero si aquellos títulos eran así es porque imitaban el diseño original de la colección de L'Association en la que se publicaron. Imprimir en un formato de 17x24 cm. sí que se hacía por lo que dices, y se sigue haciendo, aunque ya se emplean todo tipo de formatos. Tras el éxito de *Blankets*, que demostró que se puede editar en España de otro modo, autores de aquí se plantearon publicar de maneras diferentes sin priorizar el hecho



Arrugas supone un antes y un después en la carrera de Paco Roca.

de abaratar costes. Empezaba a haber un nuevo público y nuevos autores que vienen de otra tradición distinta que la nuestra, que hemos crecido con los tebeos, y se encontraba con *Blankets* o con *Arrugas* (Paco Roca, Astiberri, 2007), que quizá sean los primeros cómics que leen y suponen un cambio dentro de nuestro panorama.

Avanzabas antes precisamente, Lorenzo, cómo, con *Arrugas*, se amplían los horizontes para los autores nacionales.

LG: Yo creo que en *Arrugas* hay un cambio de paradigma narrativo. En aquellos años se pasó del cómic de género o aventuras a otra generación de autores que hablábamos de nuestras cosas desde un punto de vista quizá excesivamente au-

tobiográfico. Pero con *Arrugas* se da el salto cualitativo dando paso a historias que podían interesar a cualquier tipo de público, de un modo universal. *Arrugas* creo que está publicado primero en francés por Delcourt. A nivel formal es muy europeo pero a nivel de contenido es otra cosa.

MB: Es el último trabajo que Paco Roca publicó primero en el mercado francés. A partir de entonces, comenzó a publicar en España con Astiberri.

LG: Va habiendo también un cambio de formato, además. Hablabas del formato 17x24 cm. En realidad, la colección Brut ya lo usaba, porque es un formato que aprovecha al máximo el pliego evitando el desperdicio del papel. Más de economía de guerra.

Esa es la época en la que aún no estaba del todo claro por dónde ir. Sin sentido aún no lo tenía del todo decidido, y me da la sensación de que a Astiberri le costó encontrar su camino. Hablábamos de *Blankets*, pero también *Bone* (Jeff Smith, Astiberri, 2006-2009) supone una voluntad de editor más sólido y una apertura a formatos y caminos distintos.

MB: En esa época aún se imponía la esclavitud del formato. Ahora, el autor puede hacer una historia que amolde su formato de publicación a lo que quiere contar. Los modelos clásicos te abocan a un tipo de temas o de narración. Un ejemplo claro es *El Vecino* (Astiberri, 2004-) de Santiago García y Pepo Pérez. Al estar publicado a lo largo de más de una década, ha variado su modelo de publicación y, en cierto modo, hasta su tono.

Comenzó publicándose con formato de álbum francés porque era una opción que parecía la adecuada entonces. Utilizar ese modelo para intentar venderlo luego fuera. Todo eso empieza a cambiar hasta el punto de que el tercer tomo de *El Vecino* muta y se convierte en un volumen de 17x24 cm. en blanco y negro y bitono, de doscientas páginas, porque era lo que los autores sentían que demandaba ese capítulo de la serie. Y en su momento de publicación ya era posible plantearse sacarlo así, sin encajarlo en un formato concreto. Que su forma final se adecuase a la obra, y no al revés.

Hablabas antes de Brut Comix. En tu caso, Iris [Bernárdez], has crecido en la editorial, toda una superviviente de una época, que ha hecho la transición desde el modelo de revista al de la novela gráfica. No sé si has conocido ese mundo.



Página restaurada de *Tank Girl: La odisea*.

Iris Bernárdez (IB): Lo he conocido porque desde pequeña estaba allí. Mi padre ha estado en la editorial desde los inicios y conocía a todos los autores,³ he estado en todos los salones del cómic... lo que pasa es que era una cría en esa época. No empecé a trabajar allí hasta 2005. Lo primero que hice fue el *Kiss Comix* (La Cúpula, 1991-2011), una revista de corte erótico. Es en esta época cuando comienzo a hacer cosas en *El Víbora* (La Cúpula, 1979-2004).

Desde hace quince años, trabajo no solo para La Cúpula, también para Sins entido, Fulgencio Pimentel, Gallonero o la italiana 001. En La Cúpula he trabajado en muchas reediciones, como las de los Brut. Aunque no trabajé en *El Víbora*, sí lo he hecho en su restauración para novela gráfica. Por ejemplo, *Tank Girl: la odisea* (Peter Milligan y Jamie Hewlett, La Cúpula, 2013), que he restaurado a través de los fotolitos y se ha vuelto a editar. También *Peter Pank* (Max, La Cúpula, 2011) o *Anarcoma* (Nazario, La Cúpula, 2017), que llevó cuatro años, o los *Freaks Brothers*, en los que estamos trabajando ahora.

Empecé a trabajar rotulando para pagarme la carrera. Mi padre me enseñó a hacerlo, y mi primer libro fue *El mundo de Jane* (La Cúpula, 2005) de Paige Braddock. Empecé de una manera rudimentaria, con QuarkXPress, que para mí era el infierno, y cuando llegó Adobe InDesign⁴ se me abrió el mundo. Em-

pecé con la rotulación más simple que había y fui evolucionando. Empecé a conocer a la gente y eso me hacía sentir parte de la historia. Siempre he considerado que los rotulados que son todos iguales pierden su esencia. Por ejemplo, en las obras de Crumb hay que cuidar cómo se le rotula o puedes perjudicar mucho la lectura.

Como decía, empecé en esto por ganar algo de dinero, años antes de la crisis. Hacía varios cómics al mes y me ganaba la vida, pero era un mero medio para alcanzar un fin: pagarme los estudios y ahorrar para el futuro. Con lo que yo no contaba era con que pronto iba a enamorarme de este trabajo.

Esto ocurrió unos meses después de haber empezado. En concreto, recuerdo que fue en 2006, trabajando en el rotulado de *Locas 1* (La Cúpula, 2016) para La Cúpula. No hace falta que yo añada nada que no se haya dicho ya sobre la maravillosa obra de Jaime Hernandez, pero, en aquel momento, además de sentirme embelesada por la fuerza que transmitían sus personajes femeninos, el poder ver el rotulado original del autor encendió una luz en mí que me hizo descubrir que yo deseaba plasmar esa misma frescura que veía en aquellas páginas en mi propio trabajo.

En tu caso, Ata [Lassalle], vienes de la autoedición. Has trabajado en el mundo de la publicidad, donde aprendes los

³ Iris es hija de Emilio Bernárdez, editor de La Cúpula.

⁴ En el mundo de la maquetación profesional principalmente se usan dos programas: Quark-

XPress y Adobe InDesign. Hasta la implantación de Indesign, Quark era la opción más extendida, aunque la rigidez del programa ayudó a que muchos diseñadores optaran por Indesign.



Para leer *La balada de Jolene Blackcountry* es preciso encender y apagar la luz.

rudimentos del oficio. Creas tu propia agencia, que crece sin parar hasta que decides que quieres convertirte en editor y sacar adelante los libros que te gustaría leer.

Ata Lassalle [AL]: Sí, es un resumen parecido a lo que sucedió. Yo entré en la agencia llevando las historietas que hacía para el *TMEO* (EKT, 1987-) como carpeta de muestras. Hoy imagino que sería impensable, pero entonces me dijeron que gente que tuviera ideas siempre venía bien. Fui un jueves y empecé el lunes a trabajar, como en las películas antiguas. Siempre compaginé hacer tebeos de un modo *amateur* con el trabajo, y cuando me saturé de la publicidad y decidí cambiar de vida, más que pensar en la edición intenté vivir de la ilustración. Como la

cosa era muy justa, intenté sumarle lo de la edición, que es como juntar dos miserias en una.

Esa fue, a grandes rasgos, mi entrada en la edición y el diseño de cómics. Es cierto que tienes cierto bagaje en el diseño que es aplicable a cualquier elemento del diseño gráfico y, al ser editor, tomas las decisiones de cada pieza, tus riesgos y tus teorías. Si en algo quieres ampliar la complicación es algo que decides tú. Para mí, la producción física resulta muy entretenida. Plantearte cómics que son imposibles si los tienes que organizar para otro. Participar en ese tipo de decisiones con los autores y lanzarte a la piscina. Con *La balada de Jolene Blackcountry* (Autsaider, 2017) que hizo Víctor Puchalski me planteé que sería la hostia hacer un tebeo

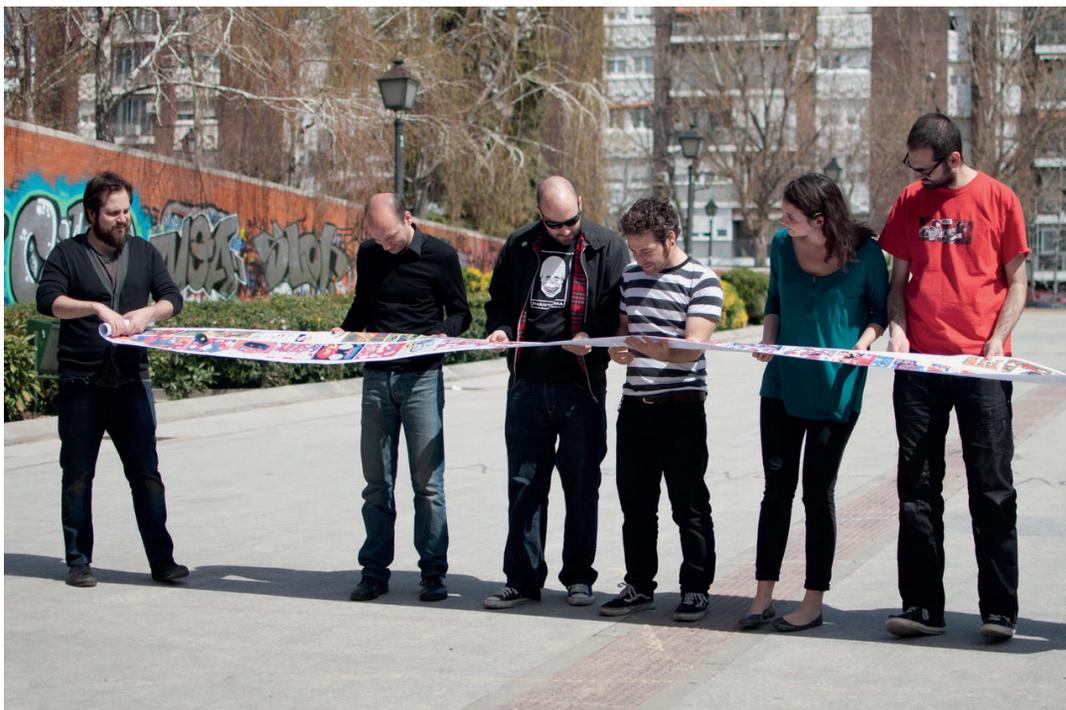
que, para leerlo, hubiese que encender y apagar las luces. Víctor se embolsó y nos pusimos a hacerlo. Tenías que hacer el *offset* por un lado, y luego serigrafiarlo con la tinta fotoluminiscente: el ajuste de registros era una locura. Después nadie quería encuadernarlo porque la tinta es muy gomosa y se pegaban unas páginas con otras. Al final es lo que haces. Ir buscando las trampas para sacarlo adelante. Juegas a editor, a diseñador, jefe de producción... La parte del diseño de lo físico, de lo tangible, me parece muy divertida y contribuye a definir la personalidad de la historia.

MB: Yo creo que va todo unido. El formato es parte de la obra.

Hablábamos antes de un cambio de paradigma. Surgís francotiradores como

tú mismo, Manuel Bartual, o Ata, que venís de otros escenarios. Siempre he pensado que cuando lanzas ¡Caramba! utilizas tu experiencia en la autoedición para unirlo a lo aprendido en el diseño, convirtiéndote en editor.

MB: Cuando montamos la editorial ¡Caramba! entre Alba [Diethelm] y yo lo que buscábamos era publicar los libros y cómics que nos gustaría leer y pasárnoslo bien editando. Si te gusta la edición, como dice Ata, plantearte retos resulta muy divertido y estimulante. Al comienzo jugábamos mucho con ver qué nos inventábamos. El segundo fanzine de ¡Caramba! fue un rollo de papel de cinco metros, porque la idea era hacer el cómic más largo jamás publicado. Tiene esos cinco metros porque es la mayor longitud de impresión que nos podía ofrecer



El segundo número de ¡Caramba! reunió a un inmenso plantel de autores y autoras. De izquierda a derecha: Carlos Vermut, Paco Alcázar, David Sánchez, Juan Díaz-Faes, Mireia Pérez y John Tones.

una imprenta que encontramos. Lo publicamos en 2012.

LG: Lo que hace Manuel en ¡Caramba! está asociado a un sistema de distribución muy concreto. Quizás Nobrow estaba haciendo algo parecido. Astiberri o Sins entido se van asentando y ya no son tan *indies*, y ese espacio lo cubren otras editoriales, como pasa con algunas independientes habituales en el GRAF, por ejemplo. El sistema de funcionar por pedidos con la distribución que te permite Internet hace que un rollo de cinco metros sea viable.

MB: Tiene que ver con lo que decía Ata de publicar cosas que no podrías en otro sitio. Con ¡Caramba!, nos planteamos desde el minuto uno que podíamos sacarle mucho partido a Internet en temas de venta y promoción. Solemos desaprovechar las posibilidades que nos ofrece Internet y sus redes. En 2011 con ¡Caramba! decidimos

usar nuestra tienda online como principal punto de venta. Empezamos con un fanzine que se vendía solo por Internet, y después las librerías empezaron a interesarse por los cómics que íbamos publicando y comenzamos a autodistribuirnos. La propuesta creció y acabó convirtiéndose en sello editorial de Astiberri, lo que fue muy liberador porque ya no podíamos manejar aquello. Llevábamos veinte títulos publicados. Aparte de diseñar y editar, nos encargábamos de almacenar y distribuir nosotros mismos, con muy pocos recursos y compaginándolo con nuestros otros trabajos, así que llegamos a un punto en el que teníamos dos opciones: o cerrar, que nos parecía ridículo porque nos gustaba lo que estábamos haciendo y los títulos vendían bien, o encontrar un socio que se ocupase de la logística.

El origen de ¡Caramba! fue muy experimental. Fue gracioso porque en el momento en el que la novela gráfica ya estaba



La línea Jaimito, una reivindicación de la grapa.

asentada comenzamos a publicar la colección Jaimito, que eran tebeos en grapa parecidos a los de Brut o como los que publicaba Nobrow en Inglaterra. Nos gustaba la idea de que, en un momento en el que estrenarte en el cómic con una novela gráfica de más de cien páginas era lo habitual, existiera esta colección en la que nuevos autores pudieran foguarse con historias de veinticuatro páginas, o en la que autores con más años de experiencia pudieran plantearse dibujar una historia más corta.



**PACO YA
TIENE EL NÚMERO
DE SEPTIEMBRE
DE ORGULLO Y
SATISFACCIÓN**

orgulloysatisfaccion.com

Orgullo y Satisfacción. La revolución digital.

Desde tus comienzos has apostado por Internet. Ya lo hiciste con *Nomagazine* en tus inicios y, después de dejar *El Jueves*, vuelves a hacer una apuesta fuerte con *Orgullo y Satisfacción*. ¿Se diseña igual para analógico y digital?

MB: Salvo algunas cuestiones técnicas, no hay grandes diferencias. La gran mayoría de lo que se maqueta para digital se hace emulando lecturas en papel, buscando generar una experiencia parecida y sin aprovechar demasiado los recursos que ofrece el medio digital. Supongo que tiene que ver con que mucho de lo que se dibuja para una primera publicación en digital se hace pensando en una posible traslación a papel, que es donde seguramente puedas acabar de amortizarlo económicamente. *Orgullo y Satisfacción* no era más que una publicación como las que hemos podido encontrar toda la vida en los kioscos pero preparada para su consumo en ordenadores y tabletas, y, probablemente, ese acabó siendo uno de los problemas de que el proyecto acabase cerrando, el no habernos planteado un modelo más nativo de Internet, por decirlo de algún modo. En este sentido a mí me interesan mucho propuestas como las de Javi de Castro con su webcómic *The Eyes*,⁵ que me parece que sí que van un paso más allá y exploran las posibilidades de la lectura en digital, pero entiendo que hasta que no encontremos un modo de rentabilizar económicamente esas lecturas, estaremos dibujando y diseñando la mayoría de las veces con un ojo puesto en el papel.

ROTULACIÓN

Todos leemos cómics, pero hay aspectos muy invisibilizados, como la rotulación. Empezamos con tu trabajo, Iris.

IB: La mayoría de la gente no se fija en la rotulación. Te comentaba antes que tra-

⁵ <https://www.javidecastro.com/theeyes>



El Murciélago sale a por birras (¡Caramba!, 2020) recopila el cómic que Álvaro Ortiz publicó en Internet durante el confinamiento a causa del coronavirus.

bajé en los cómics eróticos. Allí la gente se fija mucho menos [risas].

Esto me lo han dicho autores que no eran conscientes de que el trabajo lo había hecho yo. Ello se puede deber a que la rotulación está bien integrada. En los tebeos antiguos de *Astérix*, con esa rotulación mecánica horrorosa justificada a la izquierda, era imposible no fijarse.

O la rotulación de Bruguera con fuentes *san serif*.⁶

⁶ Las fuentes *sans serif* o de palo son tipografías que no tienen líneas que se proyectan en los extremos (las que sí tienen remates se denominan *serif*). Entre las fuentes más populares *sans serif* se encuentran: Helvetica, Avant Garde, Arial y Geneva. Las fuentes *serif* incluyen Times Roman, Courier, New Century Schoolbook y Palatino.

IB: Eso es. Hoy en día, lo ves y te estremeces a menos que seas un lector antiguo que ha crecido con ello. Un lector de veinte años lo ve y se echa a temblar. Para motivarme quiero pensar que si no se aprecia el trabajo de rotulación es porque está bien integrado. Lo creo así porque es parte del cómic, es parte del dibujo. Rotulé dos veces *Asterios Polyp* (Sins entido, 2010/Salamandra, 2014) y, si no lo hacía como Mazzucchelli quería, no se podía publicar. Mazzucchelli es un perfeccionista, solo hay que ver su maqueta. La maqueta estaba hecha en QuarkXPress. Para entonces yo estaba usando ya InDesign pero tuvimos que hacerlo en Quark porque, si no, no salía. No por la rotulación, sino porque él había usado unos Pantones⁷ que en InDesign no encajaban. Lo intenté de mil maneras porque trabajar con Quark era una pesadilla. Cada vez que tenías que maquetar con el texto, había que marcar la herramienta de caja de texto. Cuando tienes que enfrentarte a doscientas páginas, tener que señalar cada vez la herramienta de caja de texto es una locura.

En *Asterios Polyp* había que matizar mucho la rotulación porque, sin ver dónde va el rabito del bocado, ya sabes quién está hablando. El autor consideraba que, igual que cada personaje tiene una voz, el lector debe ser consciente de ello a través del rotulado, diferente para cada uno de los protagonistas. Para mí es el trabajo más exigente que he hecho, pero también es del que estoy más orgullosa, porque es una obra de arte a la que me alegro de haber contribuido.

⁷ En impresión es habitual imprimir en cuatricromía (CMYK); los Pantones son colores sólidos.



En *Majareta* la tipografía muestra los problemas de bipolaridad de la protagonista.

¿Cómo es el proceso de rotulación de un libro?

IB: El proceso tiene una parte manual y otra digital. Yo no uso tipografías básicas. Me lleva mucho trabajo. Al principio no era tan difícil, usaba tipografías que tuviesen caja alta y caja baja si había, pero todas las letras eran iguales siempre. Si tú coges un libro mío, ves que las a es son distintas, las e son distintas. Eso hace que parezca manual, aporta una frescura que un rotulado mecánico no da.

En el caso de algunos autores, su letra ondulada. Es el caso de *Majareta* (La Cúpula, 2014) de Ellen Forney; como la autora habla de sus problemas con la bipolaridad, la letra es una locura porque tiene

que representarlo. Si no, no entiendes el cómic.

Antes de trabajar en ello no le daba importancia, pero es fundamental a la hora de transmitir la voz del autor. Graham Chaffee cuenta que cuando va alguien a su casa, enseña *El buen perro* (La Cúpula, 2013-2017) en castellano y la gente piensa que escribe también en español, y es muy halagador, pero no es lo habitual ese reconocimiento.

MB: En el caso de Astiberri, la que más libros ha rotulado para la editorial es Ana González de la Peña. Yo me he ocupado también de algún libro en todos estos años, pero lo habitual es que se encargue ella. Solemos pedir la tipografía con la que la obra se ha rotulado en su edición original, pero cuando no podemos conseguirla por el motivo que sea, nos ponemos de acuerdo para buscar una nosotros que se asemeje todo lo posible a la original. También hemos compuesto tipografías específicas para algún autor que con

el tiempo se han ido perfeccionando o rehaciendo por completo.

Estoy de acuerdo con Iris en que en las adaptaciones de obras de otros idiomas hay que conseguir que la obra adaptada sea lo más parecida posible al original, porque la rotulación es parte de la obra. No se aprecia la buena rotulación, pero se nota cuando está mal hecho. Los que tenemos el ojo hecho para estas cosas sí lo valoramos. Yo tengo algunos libros por casa en su versión original y en la española porque me gusta mucho el trabajo que se ha hecho. En el caso de *Acme Novelty Library* (Reservoir Books, 2009) de Chris Ware, por ejemplo, es una maravilla el trabajo que se ha hecho ahí.

LG: No sé cómo es tu sistema de trabajo, Iris, pero me imagino que es algo mixto entre alternar caracteres y variantes de letras, y realizar otras directamente a mano. Intentando encontrar un punto medio entre hacerlo muy bien y no morir en el intento.



En *Basura* (Astiberri, 2014) Manuel Bartual recrea el meticuloso trabajo tipográfico de Derf Backderf.



Ata reconstruye el trabajo pictórico de Mr. Kern en *El Caso Alain Lluçh*.

IB: Sí, porque, si no, te podías pasar allí un año para hacer un cómic.

LG: Me acuerdo también de Fernando Fuentes, que es un diseñador y tipógrafo y hace cosas para Dibbuku. También de Toni Mascaró, editor de Apa Apa y que hace muchas cosas para Salamandra Graphic.

Es muy interesante lo que comentáis de la rotulación mecánica de autores. Cuando haces una adaptación de una obra de fuera, te entregan la tipografía del autor, pero hay tipografías y tipografías. Hay

algunas maravillosas con todo tipo de combinaciones y otras bastante flojas, que se limitan a lo esencial y cuentan con un *tracking*⁸ que no está nada trabajado. Si tienes la opción, siempre es mejor trabajar con varias versiones de un mismo carácter para ir alternando a lo largo del texto. Yo he rotulado a Seth, por ejemplo, con el que igual no tienes tantas variantes, así que tienes que preocuparte de estrechar tipos, de jugar con el *track* y la

⁸ El espaciado entre varios caracteres es lo que se conoce como *tracking*. En español, este término hace referencia al interletraje o interletrado.

línea base, para que parezca una rotulación manual. A veces, ni siquiera tener la tipografía del autor garantiza que el trabajo resulte suficientemente fresco.

La onomatopeya mezcla dibujo y letra. Ata, en *El Caso Alain Lluch* (Autsaider, 2018) de Mr. Kern, tuviste que recrear su estilo grafitero. Entiendo que las onomatopeyas merecen capítulo aparte.

AL: La singularidad de este libro es que las onomatopeyas son pictóricas. No lo puedes falsear de otra manera, están hechas con aguadas y lápices de colores, carboncillos... con lo que no solo tienes que borrar el texto anterior, sino que tienes que ver cómo completar palabras que no encajan al traducirlas. Son trabajos que, más allá del disfrute que te puedan generar, no se pueden hacer teniendo en cuenta baremos como el dinero o el tiempo. Otros muchos tebeos de Autsaider los ha rotulado Nono [Kadáver],⁹ que es muy versátil. Es la persona ideal para rotular los tebeos de Kaz, porque sus rótulos tienen mil estilos. A mí me resulta más fácil mimetizar un solo tipo de letra, como en *El club de las chicas malas* (Ryan Heshka, Autsaider, 2019). Eso sí, Nono se rotuló la portada, que era un curro muy duro; pero Kaz cambia la rotulación en cada historia, con una cabecera distinta cada vez, su pequeña onomatopeya o mil detallitos. Nono tiene esa capacidad de mimetizar en tiempo real la tipografía de cualquier autor. Tiene interiorizados cómo son los juegos de cada familia de

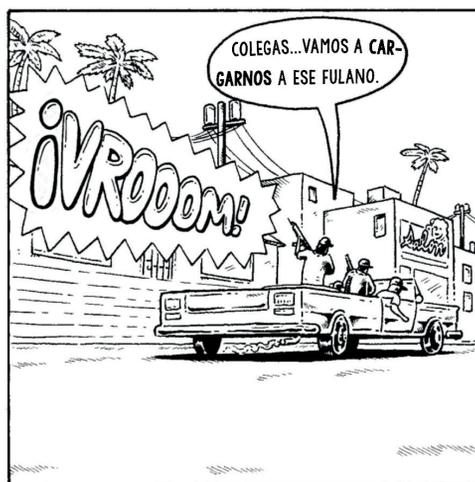
tipos. Con ver una o dos letras te puede completar un abecedario con una tipografía que no tiene delante.

Otras veces lo ha hecho Molina, haciendo incluso el trabajo mal a propósito. Recuerdo una ocasión, en el *Sangre americana* (Benjamin Marra, Autsaider, 2015), en el que la tipografía manual del autor no era muy agraciada, y tratar de imitar algo que en sí mismo no tenía mucha gracia no nos apetecía mucho, así que le propuse a Marra recrear el rollo retro de su estética en una rotulación de fotocomposición, recortando tiras de letras y procurando que quedaran medio cutres, desniveladas, como en los tebeos de los *New York City Outlaws*, que Marra siempre cita como su principal influencia. Era una locura de curro y, explicándole a Molina cómo lo quería, le dije: «esto tiene que quedar mal, que parezca que lo ha hecho alguien muy torpe y con pocas luces». Me dijo que había dado con el hombre perfecto [risas]. Al final, hay que jugar siempre a favor del tebeo y escoger las herramientas necesarias en cada caso.

Y creo que es cierto lo que decís. Nos fijamos en la rotulación los que nos dedicamos a ello y a veces ni eso. Estos días he estado leyéndole tebeos de *El teniente Blueberry* a mis hijos y en algunos volúmenes es acojonante. Está hecho a mano, pero es terrorífico, con una desgana terrible. Es la reedición de la reedición de la reedición. Ha pasado por un montón de manos en la editorial y a nadie ha parecido molestarle.

Tocar la rotulación de un autor te genera cierto respeto, como cuando enmarcas originales con guantes para una exposición,

⁹ Es muy poco habitual encontrar libros en los que se vea el trabajo de los rotulistas en nuestro país. Una excepción es *Rotulando in Spanish* de Nono Kadáver (Blur ediciones, 1998).



«Esto tiene que quedar mal, que parezca que lo ha hecho alguien muy torpe y con pocas luces».

con cierta reverencia. Intentas hacerlo bien porque sabes que el autor lo va a ver y llega un momento en el que lo sientes como tuyo. Somos cinco tarados los que nos lo tomamos tan en serio como si lo que hacemos fuera la piedra angular de un buen tebeo, pero en general no sucede así. La gente trabaja en ello como un curro más, sacándolo adelante metiendo horas pero sin esa vinculación emocional.

DISEÑO

¿Cuál es el trabajo de un diseñador en un cómic? ¿Cómo os llega el trabajo y cómo lo desarrolláis? Entiendo, Ata, que al ser a la vez editor y diseñador tu trabajo es muy distinto que si trabajases para otros.

AL: Lógicamente cambia mucho. En los tebeos extranjeros, si me parece que la edición es excelente, no tengo ningún problema en replicarla de una esquina a la otra. Por ejemplo, en *El club de las chicas malas*, no he movido prácticamente nada de la edición de Nobrow. En el caso de ediciones que creo que no benefician al libro, hablo con el autor original y le planteo cambios de portada, de papel, formato o lo que sea. Todos me han dicho que sí y han quedado encantados. La sensación de que has elegido esa obra por algo y que hay elementos a mejorar está allí.

Con los autores nacionales he trabajado desde el inicio, con lo que la intervención en el diseño es total, desde el momento en el que decides marcar los márgenes de la página. Si quieres algo más estresante, agobias más dejando menos márgenes de blanco. Hay una serie de elecciones,

como el tamaño de la mancheta,¹⁰ las cubiertas, hasta sugerirle al autor que se lo rotule a mano. En el caso de *Desde abajo* (Autsaider, 2017), el primer capítulo que había hecho Don Rogelio J. estaba rotulado a máquina. Con el trazo enrabiado que tiene el dibujante, se estaba dejando la mitad de la expresividad del tebeo con una tipografía que se repetía. Se lo comenté y Rogelio, que es un currante, lo hizo encantado.

Al final haces del Pepito Grillo que a veces no tiene el autor. Igual al haber sido aspirante a autor en algún momento tienes algo más de respeto. Al final solemos llegar a un acuerdo. Otros autores lo tienen muy claro y quieren que participes lo mínimo posible. Si estoy de acuerdo en todo, intento no intervenir. Hay autores a los que les toco el jpg y les digo como lo veo, y a otros sé que si les hago eso les sale un sarpullido. Hay casos en los que hay una especie de hermandad, como con Furillo. Me manda algo coloreado y si no me gusta le digo si le parece que se lo recoloree y él tan contento.

El trabajo en Autsaider es una cosa muy familiar y tabernaria, pero intentamos que la relación tenga una implicación afectiva en el proceso y participar con el autor de las decisiones. De diez veces, nueve se quedan encantados cuando se ven implicados en la elección del papel. Es habitual escuchar por ahí a autores que quedan descontentos con el aspecto final de su libro, que se sorprenden de cómo ha quedado, pero muchas veces ni

¹⁰ En las publicaciones periódicas, espacio fijo donde constan el título, los responsables y otras referencias.



Primavera para Madrid de Magius. Desde Outsider plantean que cada página del libro sea de oro para reflejar el obscuro derroche de las últimas décadas de corrupción en el país.

se lo plantean *a priori* o prefieren delegar ese tipo de decisiones y no saben cómo se va a maquetar, cómo se encuaderna, cuál es el arte final, qué papel requiere. Entrar en esa consideración del objeto físico les da a los autores un bagaje que otros no han tenido porque solo han trabajado en digital, como es lógico.

En tu caso, Lorenzo, ¿cómo empieza y acaba un encargo?

LG: Depende de la intención. Ata comentaba que, si la edición de la que se parte es óptima, tu labor es mantener la misma calidad que ya está. He de reconocer que eso me resulta más aburrido.

Sí es cierto que mola mucho cuando adaptas ejercicios de rotulación muy elaborados. Rotulando a Alfred en Salamandra Graphic, aprendí mucho del autor, al comprender cómo jugaba con la línea base, reducía o aumentaba tamaños en función de si un personaje hablaba más alto, si deliraba o estaba emocionalmente tocado. Utilizaba la rotulación a favor de la historia de forma que generaba gran cantidad de matices.

Pero, para mí, lo más bonito es participar cuando el proyecto se está fraguando. Es como si te traen una materia prima carísima a la que luego hay que dar forma en un producto.

Duelo de **caracoles**

SONIA PULIDO

PERE JOAN

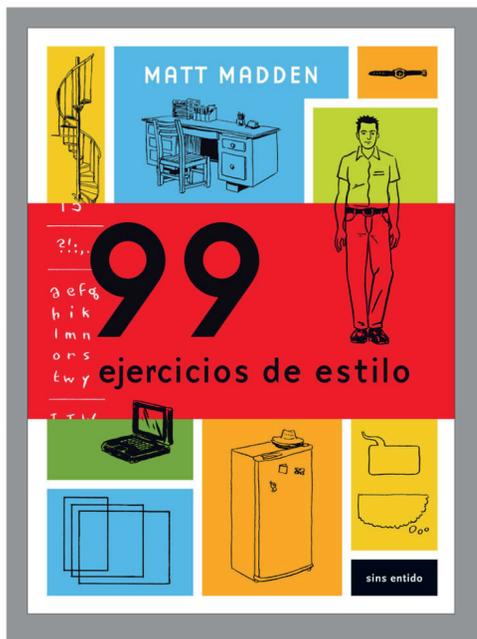


Portada de *Duelo de caracoles*.

Siempre me acuerdo de *Duelo de caracoles* (Sins entido, 2010) de Sonia Pulido y Pere Joan. Yo tenía unas ideas preconcebidas para la cubierta que Sonia no veía claras. Ella me dio unos parámetros que recogí un poco a regañadientes y al avanzar vi que, efectivamente, tenía que ser como ella decía. Solo el autor, que conoce bien su obra, puede llevarte a un terreno al que posiblemente tú nunca podrías llegar por mucho que pongas en el proceso.

Otras veces te viene el autor con la portada ya hecha. Es su libro, lo siente como su hijo y entiendo que necesita controlar todo el proceso gráfico, incluido el diseño. Pero a veces no es el camino, o directamente es mucho peor diseñador que autor de tebeos, o simplemente está tan dentro de su obra que no es capaz de abordar el diseño pensando más como lector que como autor. En esos casos hay que intentar buscar un equilibrio entre lo

que él cree que hay que hacer y lo que realmente es mejor para el libro.



Portada de *99 ejercicios de estilo*.

El proceso varía en función de los actores que haya, pero lo importante es que cada una de las partes aporte y crezca. Para mí, trabajar en *99 ejercicios de estilo* (Sins entido, 2007) de Matt Madden fue un gustazo. Cuando lo vi nos dimos un abrazo de lo bien que había quedado el libro. Es una tontería, pero para mí fue importante.

Lo que me gusta es cuando hay un respeto entre el autor y el diseñador, cada uno se ocupa de su tarea y puedes hacerlo con mimo. Es lo que dice Manuel, que si tienes que sacar veinte títulos al mes no das abasto y se tiene que notar en el resultado. Al final hablamos de libros que tienen unos costes y tienen que salir, y eso también lo tenemos que entender. Es una mezcla de cosas.

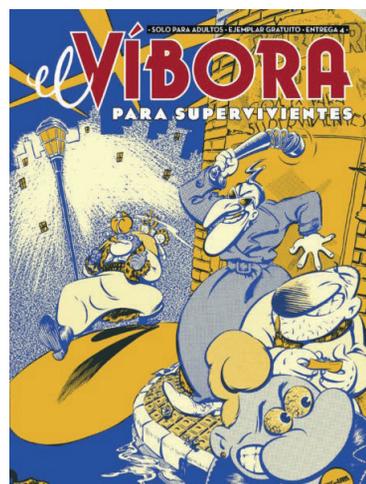
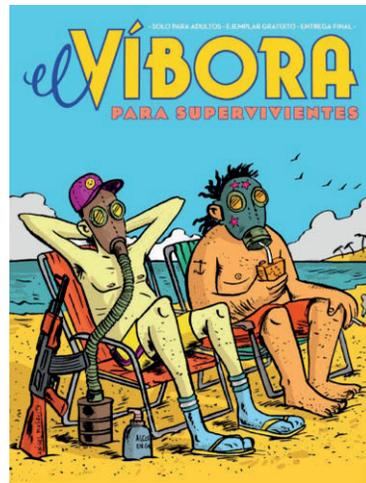
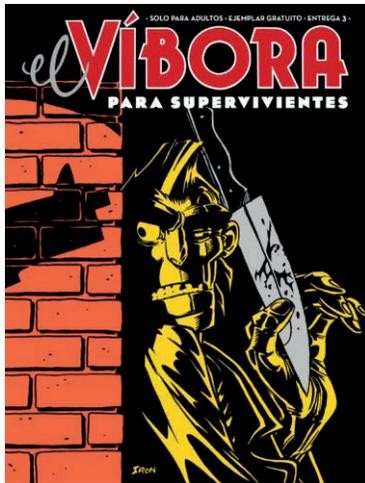
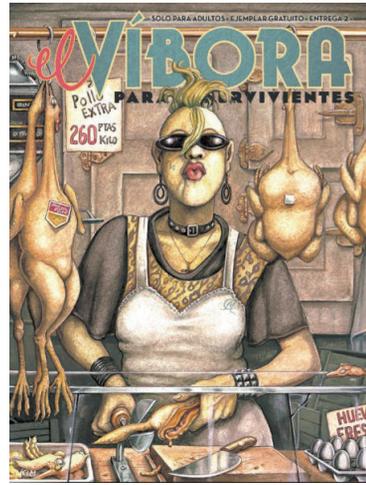
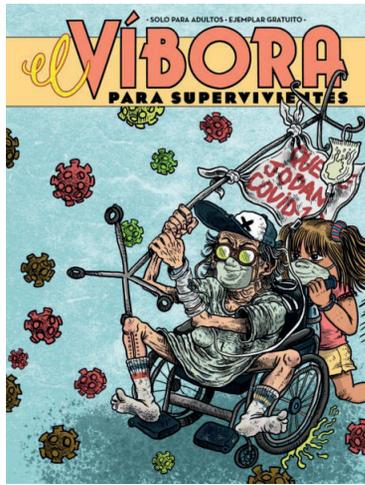
Por cierto, yo trabajé con Iris en Sins entido cuando sacamos *Asterios Polyp* y fue un lujo. Hay autores también que te dan lecciones de humildad, y tú das consejos y ves que eso se traduce en que la obra mejore, que creo que es de lo que se trata. A veces, ni siquiera figura tu nombre, pero yo no veo muy distinto el trabajo que hace un traductor, un rotulista o un diseñador. Todo forma parte del libro.

En tu caso, Manuel, ¿cómo lo afrontas?

MB: Repito lo mismo. Lo importante es escuchar al autor, bien porque trabajas directamente con él o, si trabajas con un autor extranjero en una obra ya publicada, intentar comprender qué era lo que pretendía conseguir. Como diseñador es cierto que muchas veces te hueles cuando hay algo que no ha quedado como al autor le habría gustado. Esto hace que tu trabajo se convierta en una oportunidad para preparar una edición al gusto del autor, que por lo menos pueda conseguir que la edición extranjera de su obra sea como lo que él había imaginado desde el principio.

Como Ata, eres diseñador y editor. Imagino que afectará a tu trabajo en el diseño.

MB: En Astiberri siempre he intentado escuchar al autor y se han dado casos de ediciones de aquí que preferían por encima de la original. En ¡Caramba!, tanto cuando estábamos solos Alba y yo como ahora con Astiberri, todos los libros son de autores españoles, de modo que en todos hay un cruce de llamadas y mensajes con ellos para que la obra sea lo que



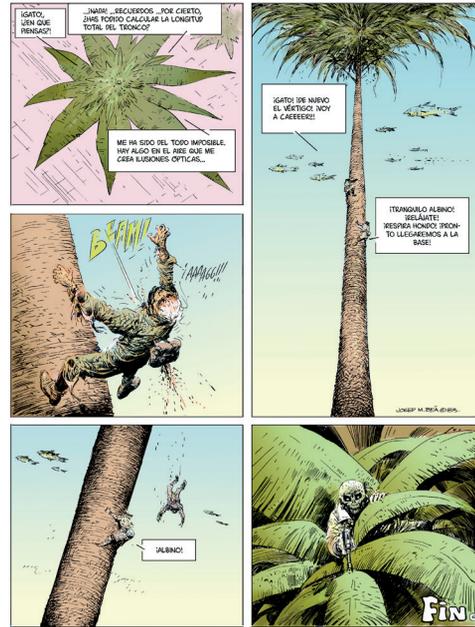
Durante el confinamiento, La Cúpula lanza la revista *El Vibora* de manera semanal y formato *online*, recuperando algunos de sus mejores momentos.

tienen en mente o, si están más perdidos, ayudarles y ver qué les puedes aportar para que el mensaje que buscan transmitir se amplifique o llegue de la forma más clara posible.

Iris, además de tu labor como rotulista, te has ocupado de la reconstrucción de obras para Trilita y de la digitalización de parte de archivos de *El Víbora* para la edición digital que se hizo durante el confinamiento.

IB: Creo que el primer trabajo que hice de reconstrucción fue la recopilación de *Tank Girl: La odisea* que se hizo en formato tomo con tapa dura en *La Cúpula*. En ese caso, sí estaba digitalizado, pero estaba todo desregistrado, ningún color atinaba para nada. A partir de los fotolitos¹¹ hubo que rehacer todas las páginas con Adobe Photoshop. Incluso así, algunas figuras estaban deformadas. Hubo que hacer mucho trabajo. Aparte, el color estaba hecho con trama. Si comparas la edición de otras editoriales con el de *La Cúpula*, ves que tienen un muaré¹² horrible. Es un trabajo que llevó varios

meses, pero considero que mereció la pena. Solo hay que comparar los libros. Yo atesoro el libro de *La Cúpula*, que ya está descatalogado, como una joya y lo puedo enseñar a quien quiera en mi librería.¹³



Color restaurado de *La muralla*.

Restauré el color de *La muralla* (Trilita, 2017) de Josep María Beà, porque estaba muy machacado y, al acabar, vino Beà a darme un abrazo a la librería. Es lo bonito, cuando ves que el autor valora tu trabajo. Muchas veces no aparece nuestro nombre, a veces porque se le olvida al editor o por lo que sea. El corrector tampoco aparece nunca y si ves un libro lleno de faltas es horrible. En un libro trabaja mucha gente que nunca se ve.

¹¹ Un fotolito es, en la impresión *offset* y huecograbado, la película fotográfica o acetato velada, con imágenes en negativo en algunos países y en positivo en otros (España entre ellos), utilizada para su posterior reproducción sobre la plancha con la que se imprimirá la imagen en papel. Para cada color se emplea en cuatricomía un fotolito distinto, cuatro en total. Posteriormente se superponen los cuatro fotolitos. Es un sistema que, con las nuevas tecnologías, ha caído en desuso.

¹² El muaré es un defecto de impresión que se crea al utilizar el tramado tradicional en la impresión de cuatricomía, generado por la interferencia de varias tramas o por la interferencia de una trama con una estructura en la imagen impresa.

¹³ Además de rotulista, Iris es responsable de la librería Marcapáginas, especializada en novela gráfica.

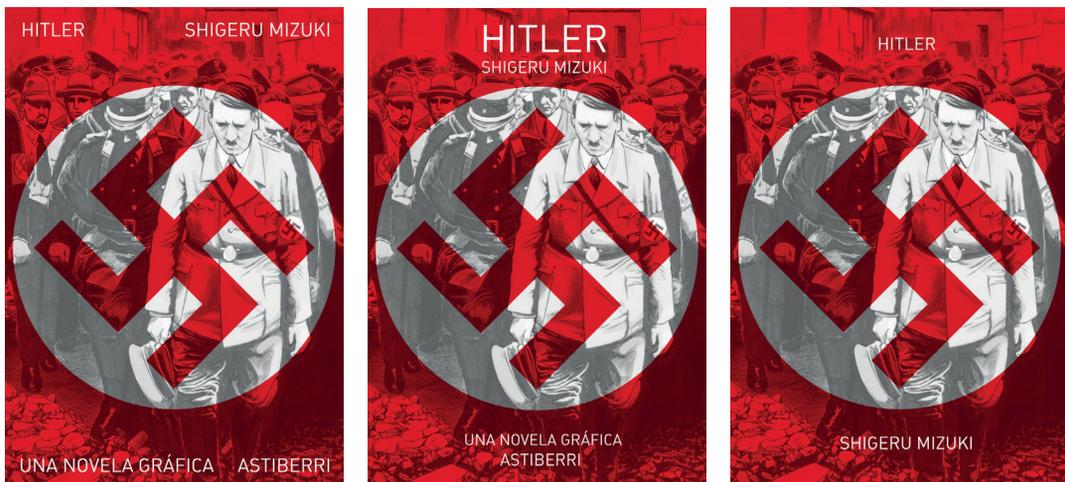
Al margen de todo esto, he trabajado con muchos otros profesionales. Con Isa Márquez, la pareja de Jaime Martín, que trabajó en *La Cúpula* durante años. Con Andrés Salvarezza hemos trabajado mucho y siempre pide que su nombre salga. Pero no se pone por defecto a los traductores, rotulistas o diseñadores, a la gente que participa. Creo que merecemos salir en los créditos igual que todos los demás. Tampoco somos tanta gente como para no incluirnos. Si entre todos hemos conseguido que ese libro quede precioso, lo justo es que a todos se nos reconozca nuestra parte.

Muy pocas veces he visto a gente hablando de diseño en cómic, aunque recuerdo un artículo, Manuel, en el que hablabas de cómo hiciste la portada de *El libro de los insectos humanos* (Astiberri, 2013), de Osamu Tezuka. Parece que hay un problema con hacer llegar los clásicos a un público actual que se ve especialmente en la portada.

MB: No recuerdo ese artículo. En mi experiencia con los mangas, lo que me ha

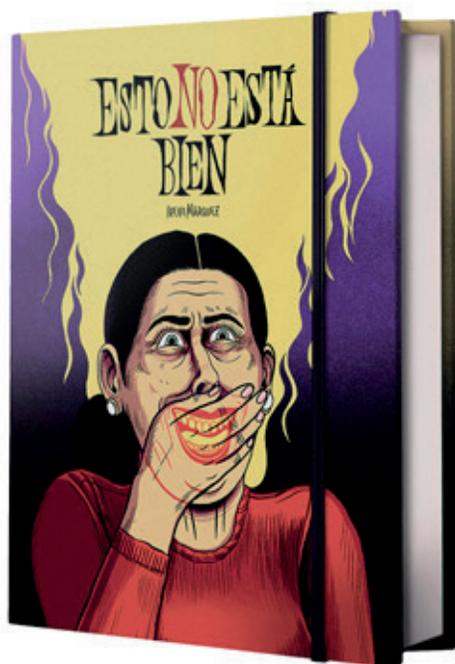
pasado a menudo es que cuesta conseguir la portada original por motivos y criterios que se me escapan, y tienes que buscar alternativas. A veces no tienes nada de lo que partir, y te toca emplear las viñetas del libro. Con suerte, encuentras entre los materiales una carpeta con varias ilustraciones que no se han empleado en el libro y puedes rascar algo de ahí, pero lo habitual con los mangas que he maquetado ha sido tirar de inventiva, leer el libro e intentar hacer algo acorde. Una portada que me gusta como quedó es la de *Hitler* (Astiberri, 2017) de Shigeru Mizuki. Creo que sí había una portada que nos podría haber funcionado de una edición extranjera, pero no se pudo conseguir ese material. Por lo general, utilizar un diseño de otra edición conlleva un coste extra, y cuando ni siquiera se trata del diseño de la edición original, lo mejor es empezar de cero.

Para esa edición del *Hitler* de Mizuki me apoyé en el símbolo de la esvástica, que aparte de reconocible es muy potente, y lo combiné con una ilustración que ve-



A la izquierda, dos bocetos de portada para *Hitler*. A la derecha, la portada definitiva.

nía incluida entre los materiales, con un tratamiento más pictórico que con el que está dibujada la novela gráfica. Empecé a trabajar un diseño en el que el texto de la portada también tuviera su importancia, pero a medida que avanzaba me daba cuenta de que la imagen era tan potente que merecía la pena relegar el texto a un segundo lugar de importancia. La parte del diseño de la esvástica va en rojo, y en la impresión acabamos reforzando toda esa parte con un barnizado brillo que la hacía destacar aún más.



Esto no está bien (Autsaider, 2020). Contrastando con el contenido políticamente incorrecto de Irene Márquez, desde la editorial plantean una cuidada edición en una caja, en la línea del trabajo de Chris Ware.

En la edición se llevan a cabo cada vez más filigranas: tintas especiales, barniz uvi, acabados más singulares... No sé

hasta qué punto podéis participar de ello los diseñadores.

MB: Cuando me llega un encargo de Astiberri suele ya estar bastante cerrado, aunque siempre están abiertos a sugerencias. Sí que es cierto que hay libros que han cambiado en el proceso de maquetación. Estoy pensando en *Beowulf* (Astiberri, 2013) de Santiago García y David Rubín. En principio se planteó para imprimirse a 17x24 cm., pero durante su maquetación vimos claro que había una intención ahí que se desaprovechaba dándole un formato tan reducido, y se acabó ampliando a tamaño álbum.

LG: En el caso de *Sins entido*, cuando yo me incorporé, había un condicionante importante para que el retorno de la inversión fuera bueno. Los primeros títulos de la editorial, como por ejemplo *El corazón de las tinieblas* (VV.AA, *Sins entido*, 2002), entre otros cuantos, se hacían con fotomecánicas como Cromotex, que era una de las mejores que había en Madrid en aquella época. Y se imprimían en talleres especializados en libros de arte que trabajaban para gente como el Museo del Prado o el Centro de Arte Reina Sofía. Eran unos medios de lujo, pero, si hubiésemos querido recuperar la inversión, tendríamos que haber sacado los libros a 50 euros, totalmente fuera del precio del mercado. De hecho, en ese momento ni siquiera estábamos en el escenario de la novela gráfica, por lo que las tiradas eran aún más cortas. Necesitábamos que los libros entrasen en una horquilla de presupuesto y era complicado buscar proveedores buenos y que encajasen en esos precios. Así que, por una parte, intentábamos buscar formatos de colección que

permitieran ajustar costes, pero también que tuviesen un acabado un poco especial.

Al final, con estas tiradas, creo que es un problema sin solución si te centras en un solo libro, por lo que se trata de tener un fondo editorial grande, con una calidad media y algunas cosas más cuidadas, pero intentando no tirar la casa por la ventana.

Es un tema editorial, buscar una relación calidad-precio que sea asumible para el lector.

LG: Eso es. Imagino que Astiberri y La Cúpula tendrán que tomar decisiones para ver qué tirada se puede hacer, cuánto cuesta cada ejemplar y a qué precio se puede llegar a vender. El precio de los libros se pone en función de los costes, de la compra de derechos, de lo que esperes vender, y en función de eso lo pones o no algo más barato... Depende de muchos factores. Con todos esos condicionantes, tú tienes que conseguir que el libro funcione como objeto.

Ahora damos por sentado una serie de cosas, como la tapa dura, la reserva uvi...¹⁴ pero cuando yo empecé el color era una cosa muy preciada al alcance de muy pocos. Ahora ni se plantea, casi todas las imprentas tienen máquinas de cuatro cuerpos de impresión y prácticamente les cuesta lo mismo imprimir a color o en blanco y negro. De hecho suelen poner más pegas a la hora de imprimir en dos tintas directas porque les supone más trabajo limpiar las máquinas.

¹⁴ La reserva uvi en imprenta consiste en aplicar un barniz sobre el diseño base que logra resaltar zonas concretas del formato que estemos imprimiendo.

Recuerdo que *Asterios Polyp* se imprimió en China para cuadrar números y que por aquí estábamos todos muy asustados. Era un libro muy delicado con las tintas. Hubo que mantener la maqueta en Quark porque el autor montó las tintas directas de una manera que no era asumible para InDesign.

Era un momento de transición entre una herramienta y otra. Recuerdo que un año antes Ana González de la Peña, que también trabajó para Sins entido, ya me había hablado de InDesign. Entonces yo era bastante reacio a cambiar de herramienta. Es curioso ver cómo, a medida que las tecnologías van evolucionando, también afectan al resultado.

En cualquier caso, en estos momentos se puede hacer todo en un libro pero hay que ver los costes y si lo necesita de verdad. Echar el resto en un libro de Chris Ware es fundamental, claro, pero no todos los libros lo requieren. Luego llega Nobrow y nos deja a todos con un palmo de narices con una distribución por Internet, sacando cosas muy locas. Yo no sé cómo les irá, pero quiero pensar que es un modelo que funciona.

A ti, Ata, la relación calidad-precio te afectará a la hora de tomar decisiones.

AL: Sí. Lo que comentabais de buscar impresores cómplices es importante. Buscar la imprenta vieja que tiene la máquina de blanco y negro antigua para que realmente te salga a cuenta.

Es importante encontrar imprenteros a los que les guste esto. En un pueblo de al lado de donde vivo, Muro, hay un im-



Autsaider editó cuatro cajas entre 2012 y 2014: La caja roja, verde, marrón y negra. Cada caja contenía 16 minitebeos de 20 páginas realizados por algunos de los autores independientes de la época.

presor que tiene su propia editorial, saca libros de poesía, de ensayo... y se lo pasa pipa buscando papeles especiales para hacer pequeñas tiradas. Se trata de intentar que todas las partes de la cadena estemos por la labor. Si eres pequeño, tienes

que buscar las cosas que encajan contigo y gente que trabaje contigo por afinidad. Las cajas de Autsaider las hacía un hombre que tenía una fábrica en Rubí, que le gustaba el cómic y te tamponografiaba quinientas cajas. Es una técnica con unos tirajes que si le planteas a alguien que te lo haga, se niega, pero a él le hacía gracia. Hasta que hicimos la caja negra y me dijo que hasta ahí ya estaba bien, que no hacía falta estirar más el chicle. Era parar toda su tirada para Telepizza o Cacaolat, que tiraban millones de cajas, para hacerte a ti quinientas [risas].

En cada libro tienes que administrarte en función de la chaladura que te dé. Para el *Cowboy Henk* (Autsaider, 2014) me dieron una subvención del gobierno de Flandes de 4.000 euros para ayuda de traducción de su lengua, y decidí invertirlos en la producción. Otro igual se lo hubiese metido en el bolsillo, pero preferí invertirlo en el libro y quedó genial. Es ver dónde modulas y por qué quieres apostar. Los libros los hago para mí y confío en que en España haya dos mil tarados como yo que lo comprenden, que compartan un criterio, unas aficiones, unas temáticas... Y eso es lo que hace que gire la cosa.