

JAVIER MARQUINA • ROSA CODINA

CÓMO SALVAR LA INDUSTRIA DEL CÓMIC

SIN TENER
NI PUTA IDEA



ecc





104 páginas. Cartoné. Blanco y negro.
978-84-19678-48-5
PVP: 19,95 €

CÓMO SALVAR LA INDUSTRIA DEL CÓMIC

NOVELA GRÁFICA

Guion: **Javier Marquina**
Dibujo: **Rosa Codina**

Javier Marquina y Rosa Codina nos enseñaron a hacer un cómic sin tener ni puta idea en uno de los fanzines más exitosos de los últimos años. No contentos con ello, ahora pretenden salvar la industria del cómic español...¡y siguen sin tener ni puta idea de cómo hacerlo!

El 14 de marzo llega a las librerías **Cómo salvar la industria del cómic sin tener ni puta idea**: una novela gráfica gamberra e irreverente donde huyendo de la autocompasión, a golpe de ironía punzante y grandes dosis de humor ácido, nos muestran, con detalle y claridad, su visión acerca del funcionamiento del medio en España, así como los problemas a los que se enfrentan los autores para poder vivir de su trabajo.

Aun cuando su fin es reivindicativo y su voz, ensayística, Marquina y Codina dan forma a una obra ágil, que intercala reflexiones con escenas de acción que funcionan como descanso humorístico e impulso de la narración. De esta forma, **Cómo salvar la industria del cómic sin tener ni puta idea**, se convierte en un título de gran interés para todo aquel aficionado al noveno arte que quiera conocer el punto de vista de los autores que se están abriendo paso en el mundo de las viñetas, a través de su relato fidedigno y crítico en primera persona.

Autores disponibles para la realización de entrevistas.
Contacto: prensa@eccediciones.com



ENTREVISTA: JAVIER MARQUINA Y ROSA CODINA

¿Qué diferencias habéis encontrado a la hora de crear este cómic y el fanzine que lo preludia?

JAVIER: No sabría decírtelo. Ambos surgen de manera bastante natural y creo que ya teníamos pillado el truco con el fanzine. Sabíamos lo que funcionaba y era cuestión de ampliarlo y contar algo más grande, sin tantas limitaciones de espacio. Por lo demás, la idea es la misma y hemos usado trucos muy parecidos para desarrollarla, solo que ahora, con muchas más páginas. ROSA: El fanzine lo dibujé en unos dos meses y este era más extenso y tenía más tiempo para hacerlo por lo que le puse más cariño a cada viñeta, quería que se notara que habíamos cambiado de nivel y que mi dibujo había mejorado también.

Esta obra tiene un marcado cariz ensayístico, ¿os ha resultado más difícil elaborarlo que otras historietas anteriores?

JAVIER: Yo no hablaría de dificultad en sí. Cada cómic tiene un estilo diferente y hay que hacer planteamientos diferentes. En el ensayo no tienes que preocuparte tanto por esquemas más habituales de presentación, nudo y desenlace y tienes que establecer qué temas quieres tocar y cómo. Aquí teníamos la ventaja que ya sabíamos a qué jugábamos. El fanzine fue el campo de pruebas perfecto, el máster que necesitábamos para poder hacer una obra de casi el triple de páginas. Eso fue importante, pero al final, lo más importante, es que disfrutes haciendo el cómic. Eso facilita muchísimo la tarea.

ROSA: ¡No, en mi caso al revés! Solo hay dos personajes principales, que además somos nosotros, y mayormente las viñetas no tienen fondo. he necesitado la típica documentación en armas o de algunos objetos, por ejemplo, ¿cómo es una trituradora de madera?

¿Cómo os habéis documentado para tener una visión general de la industria?

JAVIER: En mi caso, formando parte de esa mal llamada industria. La gran mayoría de las cosas que contamos surgen de nuestra propia experiencia con el mundo editorial español y, sobre todo, de ese guantazo de realidad brutal que te llevas cuando firmas tu primer contrato y ves lo que se vende, lo que se paga y cómo funciona el cotarro. Podríamos decir que el cómic, como los telefilmes esos que ves para dormir la siesta después de comer, está "basado en hechos reales".

ROSA: Viviéndolo. Una vez te metes dentro de este mundillo y empiezas a tratar con editoriales, contratos, o cuando decides autopublicarte, que te lo haces tu sola todo... terminas viviendo experiencias propias y de los compañeros de profesión que vas haciendo.

¿Qué estrategias teníais claro seguir para agilizar la lectura y generar interés en el lector?

JAVIER: En la parte del guion lo que traté de mimetizar es el estilo utilizado por Scott McCloud en tebeos como *Cómo se hace un cómic*. Había que ser claro, directo, usar referencias gráficas potentes y, sobre todo, traspasar la cuarta pared y hablar directamente con el lector. Además, como al final esto va de nosotros, lo autores, creo que era fundamental que Rosa y yo fuéramos los protagonistas de la historia. Eso consigue que el lector se identifique rápido y comprenda que estamos contando algo desde la experiencia y, además, en las manos de Rosa, eso se ha convertido en el punto fuerte del cómic. La gente que nos vea va a saber que somos nosotros. Y eso, de alguna manera, transmite verdad. Nuestra verdad, al menos.

ROSA: Que no haya ninguna viñeta "mala". De relleno. Que pasen cosas todo el rato. Pero no me refiero a que haya acción, sino que la narrativa sea buena. Que te



emociones igual con un plano general de una batalla como con un primer plano de una mirada entre los dos protagonistas...

¿Creéis que gran parte del cambio podría venir de la mano de las adaptaciones cinematográficas de los tebeos, como sucede con los mangas o las franquicias superheroicas?

JAVIER: Ojalá lo supiera. ¡Así sabría qué hacer con mi siguiente tebeo para petarlo! Creo que más que adaptaciones cinematográficas o a la animación de los cómics, la clave es un tema de inversión, tanto a nivel público como privado. Hay que fomentar la lectura y promocionar los cómics que hacemos. Y cuando hablo de promocionar no hablo de tres *tuits* y dos *posts* de Instagram. Hablo de gastar dinero, de cuidar las publicaciones, de generar interés por los comics que hacemos. La maquinaria de Marvel, DC o el manga japonés es un monstruo que invierte millones de euros en convertir ideas en franquicias de éxito. O al menos de intentarlo, que nunca tienes la fórmula mágica. Eso sí, soy de los que cree firmemente en eso de que para ganar dinero, hay que gastar dinero.

ROSA: No creo que sea una solución porque personalmente no soy muy hollywoodiense. Lo veo demasiado capitalista, demasiado a lo grande, demasiado de usar y tirar. Además, si aquí no hay dinero para pagar bien a los autores... ¿lo habría para eso?

A vuestro juicio, ¿qué tipo de cómics demandan los lectores?

JAVIER: Esa es la otra pregunta del millón. Ahora mismo no creo que podamos establecer una corriente uniforme, porque no todo vende igual, por tiempo indefinido, ni existe la fórmula mágica del éxito. Lo que lo peta hoy, se puede morir del asco mañana. De todas formas, si tuviéramos que fijarnos en alguien ahora mismo, creo que en Japón han encontrado una tecla que funciona. Si hay que copiar a alguien, que sea a ellos.

ROSA: La gente quiere buenas historias, que estén bien hechas, que le toquen la patata... después ya vendrán los géneros y las etiquetas.

¿Creéis que el aumento de visibilidad del cómic en los medios de comunicación y la educación estos últimos años podrá beneficiar a la industria del cómic español?

JAVIER: Sin duda. Es un camino largo y tortuoso, pero no me imagino otra manera real de conseguir algo que pueda consolidarse a futuro. Hay que mostrarle a la gente que hay un cómic que pueden leer. Un cómic que les va a gustar. Un comic que habla de eso que tanto les apasiona o les descubre cosas que siempre habían querido saber. Y para eso tenemos que estar, se nos tiene que conocer y nos tienen que leer. Lectores. Esa es la clave. Que la gente lea y nos lea. Que enseñemos a nuestros jóvenes no solo a leer, sino a seguir leyendo. Porque esos lectores comprarán. Se gastarán dinero. Y entonces sí que tendremos una industria real, sólida y rentable.

ROSA: Está claro que la visibilidad crea interés. Si se habla de los libros en los medios (tv, radio, internet) ¿por qué no se puede hacer con un cómic? ¿Por qué no se puede hacer un trabajo de clase sobre un cómic? Primero la visibilidad, que al lector le llegue el comic primero a sus manos, y después al corazón. E ir avanzando...

Respecto a los cómics en formato digital, ¿consideráis que pueden captar a nuevos lectores o funcionar entre el público ya consolidado?

JAVIER: Como parte de un público demasiado consolidado (por no decir una palabra muy fea que tiene que ver con la vejez y los genitales masculinos), soy de una generación a la que le cuesta un mundo leer cómics en formato digital. Sin embargo, todos los que vienen detrás están adoptando la tableta o el móvil como una herramienta de lectura viable, así que creo que la transformación es cuestión de tiempo. Creo que el papel estará siempre ahí, igual que el vinilo ha sobrevivido contra todo pronóstico al CD o al mp3, pero la transformación es inevitable. No sé cómo será. Pero será. Y si queremos funcionar bien, habrá que estar ahí.

ROSA: No sé mucho de este tema, pero me consta que hay montones de personas que leen totalmente en digital desde hace años. Hay un mundo consolidado ahí dentro. *Webcomics* serializados que se leen en todo el mundo o ahora en plataformas como Patreon, por ejemplo. Hacer el paso a la pantalla de los que estamos acostumbrados al papel... eso ya es otra cosa. Francamente, y no lo digo por mí, creo que aún hay mucha gente que lo ve como algo inferior, como, oh, no has podido publicar en papel pues lo subes a internet...

JAVIER MARQUINA

Javier Marquina nace en Huesca hace demasiado tiempo. España aún no era una democracia. Haced cuentas. Desde muy pequeño, decide arruinarse la vida desarrollando una pasión insana y obsesiva por los tebeos. Siempre ha sido un temerario adicto a las viñetas y siempre lo será. Hasta que se muera. Es lo que hay. Así le va la vida.



Tarda 42 años en leerse 20.000 cómics y en darse cuenta de que lo que más le gusta en la vida es ser guionista. Lo dicho. Como una auténtica cabra. Es justo entonces cuando escribe su primera historieta y, como con la famosa marca de patatas fritas, cuando hace pop no puede hacer stop. El chico es lento, pero insistente. Va a su ritmo. Y no para.

Después de escribir unas cuantas historias llenas de sangre y violencia, ganar un par de premios y vender una mierda, descubre que el mundo se ha llenado de COVID y que no puede salir de casa. ¡Maldición! Atribulado por una realidad sacada de una película de catástrofes y mientras toma un café a las seis de la mañana durante uno de esos días de monotonía, aplausos a las ocho en la ventana de su céntrico piso y ganas de matar al Dúo Dinámico, tiene una idea feliz y decide hacer un llamamiento en Instagram buscando artistas que suplan su nula capacidad de dibujo para poder plasmarla. Alguien responde a esa llamada. Es Rosa Codina, y, de ese feliz encuentro, nace cómo hacer un cómic sin tener ni puta idea, un fanzine de un éxito que ni ellos mismo supieron prever. Ese es el germen del cómic que tenéis en las manos, una segunda parte más o menos canónica de esa idea peregrina transformada en fanzine que tanto gusto y que llega con ganas de dar que hablar, porque hay muchas cosas de las que necesitamos hablar si queremos que las cosas mejoren.

Además de hacer fanzines locos sin tener ni puta idea, hablar mucho y tener un microscópico canal de YouTube en el que reseña el trabajo ajeno, Javier es autor de un buen montón de tebeos (ejecutados con escaso conocimiento y mucha inconsciencia) que podéis listar si buscáis su nombre en Whakoom. Es una lista un poco larga. Avisamos. Pero no nos hagáis entrar en comparaciones odiosas.

Ah. Una cosa más. Javier sigue llevando gafas.

ROSA CODINA

Rosa Codina nace en 1987 en Ordal, un pueblo del Penedès catalán en el que se bebe buen vino y mucha gente tiene perro. Cuando tiene tres años ve un tebeo de Dragon Ball (Bola de Drac para los amigos) y comprende que sobre ese maravilloso arte debe orbitar su vida futura. No puede ser de otra manera. "Yo quiero hacer eso", se dice convencida. Con tres años y un par de ovarios. En efecto, esta vaina va de seres temerarios e inconscientes que vienen tarados de origen.

Pasan los años y se vuelve nini, que es lo que toca. Dibuja, bebe birras y fuma cosas que te enrojecen los ojos y te causan una risa floja. No siempre es sencillo asumir que lo que tienes que hacer para ser feliz es perseguir tu sueño, aunque todos te digan que con tu sueño vas a pasar mucha hambre. Quien esté libre de pecado, que tire la primera piedra. Por suerte, la adolescencia es una enfermedad que se supera, todos crecemos y los años nos traen una ligera brisa de sentido común a la mollera. Así que un día, pasado un tiempo prudencial, Rosa se levanta del sofá, se coloca una gorra y marcha a estudiar bachillerato (primero) e ilustración (después). Dice la leyenda que entra a la escuela de dibujo gritando "¡yo lo que quiero es ser feliz!" y levantando una carpeta tamaño A3 sobre su cabeza con ambas manos.

Su proyecto final de ilustración es el primer capítulo de un cómic basado en una novela que va de punkis. Sorpresa. Viendo a Rosa nadie lo diría. ¿Punk? Naaaaaah.

Con estas páginas bajo el brazo y cagada de miedo como buena novata, llega a las oficinas de la mítica editorial La Cúpula. Allí ven de lo que es capaz y sonríen. Cinco años después, de ese dossier sale Rompepistas, un tebeo que la coloca en el panorama nacional. Sí. Habéis leído bien. CINCO AÑOS DESPUÉS. Rosa es de mucho redibujar y tiene la fea manía de comer y pagar facturas, así que entre viñeta y viñeta aceptaba trabajos lamentables en lugares lóbregos que le robaban mucho tiempo y demasiadas ganas de vivir.

Tras Rompepistas viene la pandemia. Una época muy productiva para ella porque los bares están cerrados y no hay donde echarse las birras con los colegas. Publica Grano de Pus a cuatro manos con **Aroha Travé** y decide responder a un mensaje de Instagram lanzado por un tal **Javier Marquina**. Lo que pasa a continuación lo podéis leer en la bio de Javier. Es tontería escribir lo mismo dos veces.

Rosa colabora a veces para la revista El Jueves, trabaja en cómics molones que verán la luz a futuro y sufre el síndrome de la cabaña. O sea, apenas sale de su pueblo, dibuja mucho en casa y pasea a su perra por entre las viñas mientras mira al cielo, bucólica. Si la ves de lejos, casi parece una jubilada.

Y sí. Rosa también sigue llevando gafas.





AUTORES DISPONIBLES PARA ENTREVISTAS
Contacto: prensa@eccediciones.com