



GRIMORIO
Libro de exercicios

Lab·Ou

Laboratorio Galego de BD Experimental

Grimorio ~ Libro de exercicios do Lab·Ou

1.^a edición: agosto de 2006

Textos: Óscar Iglesias

O esquema de exercicios creativos e transformativos está baseado e adapta libremente a lista de limitacións proposta polo crítico Thierry Groensteen da OuBaPo France, con numerosas inclusións de exercicios da OuBaPo America.

© Lab·Ou ~ Laboratorio Galego de BD Experimental

Xornadas de Banda Deseñada de Ourense

www.labou.blogspot.com

www.casaxou.com/bd

lab.ou.info@gmail.com



GRIMORIO LIBRO DE EJERCICIOS DO LAB·OU

§ EJERCICIOS CREATIVOS

1. BD con restricións

Construción dunha BD en que como punto de partida se lle imponen ao creador uns requisitos que debe cumprir e unhas limitacións que non debe superar para a realización da súa obra. Estes obstáculos teñen coma intención incentivar a imaxinación e os recursos do debuxante para superar os conflitos con que se terá que enfrontar.

1.1. Restrición icónica

Puntos: 1/+

Limitación ou eliminación dalgún elemento visual necesario para a BD, o que obrigará ao debuxante a buscar estratexias alternativas para desenvolver a historia. Restrición especialmente interesante para as BD de xénero, ao privarlas dalgún elemento fundamental. Exemplo: non poder amosar en ningún momento a cara do protagonista; non poder amosar ningún ser humano; non poder debuxar nunha BD do Oeste ningún cabalo ou arma de fogo; etc.

1.1.1. BD irrepitible ('through-composed comic')

Puntos: 2/+

BD dunha ou varias páxinas en que non pode repetirse ningún elemento ou solución visual empregado en viñetas anteriores. Exemplo: se nunha viñeta se debuxou o protagonista en pla-

no medio, este xa non pode volver a plasmarse así; tería que facerse con outro tipo de plano que unha vez usado tamén quedará inservíbel. Na súa versión máis extrema, non se permite a repetición de ningunha imaxe (exemplo: o protagonista só podería debuxarse unha soa vez). Tamén podería aplicarse esta restrición ao plano textual, sen poderen ser reutilizados os substantivos, os verbos e os adxectivos unha vez empregados.

1.1.2. BD cega

Puntos: 2/+

Creador: François Ayroles

BD dunha ou varias páxinas que leva as restricións icónicas até o seu último estadio, ao non permitir ningún tipo de imaxe ou elemento visual nas viñetas, pero si elementos textuais como diálogos ou textos de apoio, que soen aplicarse sobre un fondo branco ou negro (aínda que calquera tipo de experimentación cromática pode ser interesante). A ausencia de debuxos non lle resta valor como BD (os recursos do medio como a elipse ou a narración secuencial seguen estando aí); só implica un nivel de abstracción moitísimo maior.

1.2. Restrición plástica

Puntos: 1/+

Limitación dos métodos de representación e empobrecemento gráfico voluntario da BD. Exemplo: ter que debuxar directamente a tinta;

só poder utilizar un número limitado de cores (dúas, tres, seis...); non poder debuxar liñas rectas; non poder debuxar liñas que midan máis de 1 cm; etc.

1.3. Restrición narrativa/enunciativa

Limitación dos recursos narrativos de que dispón o debuxante para plasmar a historia que quere contar na BD, o que o obrigará a buscar fórmulas alternativas de representación dos planos, das transicións, etc.

1.3.1. Restrición do enfoque

Puntos: 1

Limitación do cadro ou punto de vista, de forma que se ten que narrar a BD en cámara fixa cun único (ou limitados) tipo de plano: xeral, medio, americano, enteiro, primeiro ou detalle.

1.3.2. Restrición secuencial

Puntos: 1

Limitación do *tempo* ou ritmo nas secuencias, de forma que se ten que narrar a BD cun único (ou limitados) tipo de transición entre viñetas [segundo a tipoloxía descrita por McCloud en *Understanding Comics/Entender el cómic*]: momento a momento, acción a acción, tema a tema, escena a escena ou aspecto a aspecto.

1.3.3. Restrición textual

Puntos: 1/+

Limitación do emprego de textos na BD, de forma que se ten que narrar toda a historia unicamente con recursos icónicos; pode ser **total** (BD mudas) ou **parcial** (BD sen textos de apoio e con mínimo diálogo). Tamén pode considerarse unha restrición textual a aplicación de técnicas *oulipianas* á parte textual da BD. Exemplo: facer unha BD lipográfica (aquela en que non se poden utilizar unha ou varias letras do alfabeto); unha BD liponímica (en que non se pode utilizar unha categoría gramatical [substantivos, adxectivos, verbos]); unha BD monovocálica (en que só se pode utilizar unha das cinco vogais); etc.

2. Iteración

Construción dunha BD baseada na repetición dun mesmo elemento en todas as súas viñetas.

2.1. Iteración icónica total

Puntos: 1

BD dunha ou varias páxinas na cal se repite a parte icónica en todas as viñetas (a mesma imaxe cambiando só os textos, ou ben un número moi limitado de imaxes recorrentes).

2.2. Iteración icónica parcial

Puntos: 1

BD dunha ou varias páxinas en que se repite case por completo a parte icónica nas viñetas (a mesma imaxe con lixeiras variacións, ou ben un elemento recorrente que se repite en todas as imaxes na mesma posición).

2.3. Iteración textual

Puntos: 1

BD dunha ou varias páxinas en que se repite a parte textual en todas as viñetas (o mesmo diálogo cambiando só as imaxes).

2.4. BD encadeada ('nested strip')

Puntos: 2

BD dunha ou varias páxinas en que cada viñeta contén un elemento visual marxinal (normalmente en segundo plano), que se repetirá como base icónica da viñeta seguinte. Esta concatenación continúa até a derradeira viñeta, que debe conter a imaxe desconectada da primeira viñeta para pechar a secuencia.

2.5. 'Silent running'

Puntos: 1

Creador: Matt Madden

Exercicio de repetición icónica que consiste en construír unha BD dunha ou varias páxinas a partir de catro viñetas predeterminadas (que poden descargarse en formato gif ou pdf no sitio *web* da OuBaPo America). As viñetas poden repetirse cantas veces se queira, e poden engadirse texto, diálogos e onomatopeas; pero non poden cambiarse as imaxes nin debuxar máis nada.

<http://www.newwhatstories.com/oubapo/archive/silent/index.html>

3. Multi-lectura

Construción dunha BD que pode lerse con sentido de varias maneiras ou en distintas direccións ao mesmo tempo.

3.1. Tiras cruzadas

Puntos: 5

BD dunha páxina con varias tiras que deben poder lerse con sentido en horizontal e vertical, e mesmo nalgúns casos en diagonal e sentido inverso.

3.2. BD acróstica ('acrostrip')

Puntos: 3

BD dunha ou varias páxinas na cal todas as viñetas da primeira columna de cada páxina (a primeira viñeta de cada tira) forman unha BD autónoma que debe poder lerse en vertical.

3.3. Palíndromo

Puntos: 4

BD simétrica dunha ou varias páxinas que pode lerse do dereito e do revés, comezando pola primeira ou pola derradeira viñeta. Realízase repetindo as viñetas en sentido decrecente a partir da metade da secuencia (de forma que esta viñeta é a única que non se repite).

Exemplo de esquema: $A > B > C > D > E > D > C > B > A$.

3.4. Palíndromo oculto

Puntos: 3

BD dunha ou varias páxinas en que cada viñeta aparece repetida dúas veces. A orde das viñetas repetidas e a súa disposición non importan.

3.5. BD circular ou eterna ('morlaque')

Puntos: 4

BD dunha páxina en que a tira se dispón de xeito que remata onde empeza, e a última viñeta é ao mesmo tempo a primeira, volvendo así a comezar a secuencia e perpetuándose até o infinito. As viñetas dispóñense normalmente pechando círculos, elipses ou cuadriláteros, mais tamén poden debuxarse estruturas máis ambiciosas como estrelas, corazóns, cintas de Möbius, etc.

3.6. Anagrama

Puntos: 2/+

BD dunha ou varias páxinas en que é posíbel (polo menos unha vez) reordenar as viñetas da secuencia dun xeito completamente distinto para que contén unha historia diferente. Estas variacións da BD orixinal serán narracións independentes e separadas dela. Cantas máis permutacións permita, máis logrado estará o anagrama.

3.7. Secuencia simultánea

Puntos: 3

BD dunha soa viñeta en que hai diversas liñas argumentais acontecendo ao mesmo tempo, e nalgúns casos mesmo cruzándose e intercambiándose. O reto consiste en lograr unha progresión narrativa sen poder recorrer á elipse entre viñetas, permitíndolle ao lector escoller a orde de lectura de cada secuencia (ao ser todas simultáneas).

4. Reversibilidade

Construción dunha BD que pode lerse con sentido cambiando a súa orientación (dándolle a volta).

4.1. Volta e volta ('upside-down')

Puntos: 5

Creador: Gustave Verbeek

BD analítica reversíbel dunha páxina en que, ao chegar na lectura á última viñeta, pode dárselle a volta á páxina (un xiro de 180°) e a narración continúa do revés. O debuxo debe ser suficientemente abstracto para permitir dúas interpretacións, unha de arriba abaixo e outra de abaixo arriba. O texto estará disposto en ambas as dúas direccións, cara arriba e cara abaixo.

4.2. Ambigrama

Puntos: 3

BD reversíbel dunha páxina completamente simétrica, que permite ler a mesma historia ao darlle a volta á páxina.

5. Lecturas subliminares

Construción dunha BD que require manipular a páxina para atopar unha nova lectura agochada.

5.1. Prego

Puntos: 5

BD dunha páxina que ao dobrarse amosa polo menos un ou máis discursos agochados, diferentes ou complementarios ao principal. Tras ler a historia principal, débese pregar a páxina seguindo as instrucións que veñen nela (cada debuxante escollerá as medidas dos pregos que máis lle conveñan) para atopar a historia escondida.

5.2. Recubrimento

Puntos: 2

BD dunha ou varias páxinas que vén acompañada doutros materiais como transparencias, adhesivos, recortábeis, etc. Estes van dispostos como capas sobre a páxina principal e ao engadilos ou retiralos modifican a información desta para darlle un novo sentido.

6. Secuencia aleatoria

Construción dunha BD en que as viñetas están dispostas ao azar e poden lerse en calquera orde. McCloud define este tipo de transicións coma 'non sequitur'. Hai diversos tipos de experimentos que empregan este procedemento. Normalmente estas secuencias transcenden o soporte páxina (inamóvil) e substitúeno por outro que permita a aleatoriedade das secuencias. Exemplo: un xogo de naipes en que cada carta sexa unha viñeta.

6.1. 'Collage non sequitur'

Puntos: 1

BD dunha ou varias páxinas, debuxada sen ningún tipo de restrición, que posteriormente é recortada e cuxas viñetas son reordenadas ao azar, a cegas. O resultado non terá sentido, pero gardará unha certa unidade temática. Unha mesma BD pode fotocopiarse e recortarse varias veces, dando lugar a diferentes colaxes.

6.2. Dados

Puntos: 10

Creadoras: Anne Baraou e Colinne Chalmeau

Tres dados de seis caras en que cada cara é unha viñeta, e ao tirárense e combinárense en calquera orde dan lugar a tiras de BD de tres viñetas. O reto deste proxecto consiste en acadar viñetas que poidan combinarse de xeito aleatorio en calquera dirección, tendo sempre sentido o resultado.

6.3. 'Post-its'

Puntos: 2

Creador: Aaron Augenblicks

BD interactiva de extensión indeterminada en que cada viñeta está debuxada sobre un *post-it*. O lector poderá interactuar con ela reordenando os paneis, pegándoos e despegándoos, reconstruíndo a historia ao azar ou escollendo un sentido particular. Debido ao carácter espontáneo do soporte e á peculiaridade do formato, súxírese que as viñetas non teñan un aspecto final moi acabado, senón máis ben rápido e improvisado, directamente a tinta.

6.4. Columnas

Puntos: 2

Creador: François Ayroles

BD interactiva de natureza mixta dunha páxina en que se dispoñen varias columnas con varias viñetas, de forma que o lector escolla unha viñeta de cada columna para construír a tira mentres a vai lendo, dando lugar a varias historias potenciais (multi-lectura). As viñetas poden ser feitas ex profeso polo autor para este exercicio ou ben recicladas de BD anteriores propias ou alleas (transformación), pero sempre dispostas nas columnas de xeito que poidan lerse con sentido desde a esquerda á dereita. Exemplo: unha BD con catro columnas de catro viñetas cada unha poderán dar lugar a 256 tiras diferentes.

7. Distribución regradada

Construción dunha BD en que as viñetas están secuenciadas seguindo unha serie de normas preestabelecidas que rexen a progresión narrativa. Esta progresión pode ser matemática (binaria, aritmética, exponencial, etc.), alfabética, hiperonímica, etc.

7.1. Distribución icónica

Puntos: 1

BD dunha ou varias páxinas en que en cada viñeta hai un novo elemento seguindo unha progresión establecida. Exemplo: unha BD en que en cada viñeta ten que haber un personaxe máis que na anterior.

7.2. Distribución temporal

Puntos: 3

BD dunha ou varias páxinas en que o lapso de tempo acontecido na elipse entre as viñetas aumenta seguindo unha progresión establecida. Exemplo: unha BD con elipses fixas de dous minutos entre viñetas [Esquema: A > 00:02 > B > 00:04 > C > 00:06 > D > 00:08 > E] ou con intervalos dobres [Esquema: A > 00:02 > B > 00:04 > C > 00:08 > D > 00:16 > E].

7.3. 'Alphabet City'

Puntos: 3

Creador: Matt Madden

BD dunha ou varias páxinas en que o texto de cada viñeta debe comezar pola letra do alfabeto que lle toque en secuencia. En galego, a BD nunca podería ter máis de 26 viñetas; non pode haber viñetas mudas.

7.4. Sextina

Puntos: 5

Creadores: Tad Suiter (variación 1) e Matt Madden (variación 2)

Este exercicio adapta de dúas formas distintas o modelo métrico homónimo, consistente nun poema de 6 estrofas de 6 versos cunha rima distinta cada un; rima que en cada estrofa se reordena seguindo un algoritmo en zigzag (en que os tres últimos versos se intercalan entre os anteriores), polo que cada estrofa ten un esquema pre-determinado e diferente até que nunha 7.^a estrofa

opcional se volve ao modelo da 1.^a

A 1.^a variación da BD en sextina tería 6 ou 7 páxinas de 6 viñetas cada unha. Cada viñeta da 1.^a páxina terá na parte textual ou na icónica unha palabra ou concepto clave escollido ao azar (por medio de tarxetas do Pictionary, de procuras a cegas no dicionario, etc.) que deberá reaparecer nos diálogos ou nos debuxos das seguintes páxinas na viñeta que lle corresponda segundo o esquema en zigzag da sextina.

Esquema de repetición das palabras:

1.^a páxina: A-B-C-D-E-F

2.^a páxina: F-A-E-B-D-C

3.^a páxina: C-F-D-A-B-E

4.^a páxina: E-C-B-F-A-D

5.^a páxina: D-E-A-C-F-B

6.^a páxina: B-D-F-E-C-A

7.^a páxina (opcional): A-B-C-D-E-F

A 2.^a variación da BD en sextina tería 12 ou 13 páxinas con 3 tiras de viñetas cada unha, con tantas viñetas por tira como queira o autor. Neste caso, as últimas viñetas de cada tira terán que repetirse íntegras ao final das próximas tiras seguindo o modelo da sextina, tendo en conta que cada dúas páxinas equivalerían a unha estrofa, e cada tira a un verso.

Esquema de repetición das viñetas ao final de cada tira:

1.^a páxina: A-B-C

2.^a páxina: D-E-F

3.^a páxina: F-A-E

4.^a páxina: B-D-C

5.^a páxina: C-F-D

6.^a páxina: A-B-E

7.^a páxina: E-C-B

8.^a páxina: F-A-D

9.^a páxina: D-E-A

10.^a páxina: C-F-B

11.^a páxina: B-D-F

12.^a páxina: E-C-A

13.^a páxina (opcional): só as 6 viñetas repetidas en disposición A-B-C-D-E-F

8. Deseño de páxina

Construción dunha BD que impón a forma, o tamaño e a distribución das viñetas na páxina procurando un determinado efecto ou intención narrativa, e non simplemente decorativa.

8.1. Estrutura fixa

Puntos: 1

BD dunha ou varias páxinas en que a forma e a distribución das viñetas responde a un esquema inamovible para conseguir determinados propósitos narrativos. Exemplo: unha BD con 9 viñetas circulares en todas as páxinas, dispostas nun esquema fixo de 3×3 .

8.2. Estrutura simétrica

Puntos: 1

BD dunha ou varias páxinas en que a forma e a distribución das viñetas responde a un esquema simétrico respecto ao eixo vertical medio de cada páxina para conseguir determinados propósitos narrativos.

8.3. Montaxe alterna

Puntos: 2

BD dunha ou varias páxinas en que cada viñeta alterna narra unha secuencia argumental diferente (exemplo: as viñetas impares contan a historia A e as pares a B; as viñetas impares refírense ao pasado [día] e as impares ao presente [noite]). As historias poden estar relacionadas (poden ser simultáneas, paralelas, subordinadas) ou ser independentes a unha da outra; poden acabar converxendo nunha mesma historia ou non cruzarse nunca. Admítense lixeiras variacións deste esquema (páxinas alternas en vez de viñetas; pares de viñetas en vez de viñetas individuais, etc.).

8.4. BD piramidal

Puntos: 2

BD dunha ou varias páxinas en que cada tira debe engadir unha viñeta máis que a anterior. Exemplo: 1.^a tira > 1 viñeta; 2.^a tira > viñetas; 3.^a tira > 3 viñetas...

8.5. Distribución decorativo-narrativa

Puntos: 2

BD dunha ou varias páxinas en que as

viñetas se dispoñen formando unha estrutura decorativa que responde a un motivo tematicamente relacionado co contido da historia. Exemplo: unha páxina con forma de pista de tenis en que cada cadro e corredor da pista é unha viñeta, para contar unha partida deste deporte; unha páxina con forma de taboleiro de xadrez (64 viñetas nun esquema fixo de 8×8 , alternando viñetas brancas e negras), para contar unha historia relacionada con este xogo; unha BD ambientada na época modernista na que as secuencias de viñetas debuxan ventás *art déco* e outros motivos arquitectónicos deste período.

8.5.1. Corte transversal

Puntos: 2

BD dunha páxina en que a secuencia está disposta nun plano transversal (exemplo: o deseño arquitectónico da planta dunha casa, un mapa), e cada viñeta se desenvolve nun espazo diferente do mesmo plano físico, indicando unha progresión temporal e espacial simultánea. Exemplo: unha conversa nunha casa que comeza no comedor (viñeta 1), segue no salón anexo (viñeta 2), continúa no recibidor (viñeta 3) e acaba no alpendre (viñeta 4);

§ EXERCICIOS TRANSFORMATIVOS

1. Substitución

Procedemento no que partindo dunha BD anterior, propia ou allea, dunha ou varias páxinas, deben dissociarse a parte icónica e a textual e posteriormente manter unha delas e cambiar a outra. En calquera das opcións, o obxectivo é acadar unha BD nova por medio da descontextualización dunha parte do material de partida.

1.1. Substitución icónica

Puntos: 2/+

Procedemento no cal, partindo dunha BD anterior, propia ou allea, dunha ou varias páxinas, deben substituírse todos os debuxos orixinais por outros feitos polo novo autor, conservando os mesmos textos.

1.2. Substitución textual

Puntos: 1/+

Procedemento no cal, partindo dunha BD anterior, propia ou allea, dunha ou varias páxinas, debe manterse o debuxo orixinal cambiando os diálogos por outros distintos. O texto que se vaia introducir pode ser de creación propia ou pertencer a obras doutros autores minimamente axeitadas ao contexto (nunha hibridación literario-bedeística; exemplo: sobre unha páxina de *Astérix*, substituír os diálogos por réplicas dunha traxedia de Shakespeare).

2. Método N+7

Puntos: 1/+

Creador (variación 2): Killoffer

Procedemento no cal, partindo dunha BD anterior, propia ou allea, dunha ou varias páxinas, deben substituírse todos os substantivos da parte textual polos substantivos que estean sete posicións por detrás no dicionario (o 7.º substantivo posterior), para acadar unha falta de concordancia entre as partes textual e icónica da BD. Exemplo: «ser ou non ser, ese é o dilema» > «serenidade ou non serenidade, ese é o diluvio».

Existe unha 2.ª variación deste exercicio na cal o que se manipula é a parte icónica. Mantense o texto orixinal, pero redébúxanse as viñetas substituíndo (na medida do posíbel) cada elemento icónico polo 7.º substantivo que o segue no dicionario. Exemplo: se nunha viñeta aparece de fondo un vaso con flores sobre unha mesa, habería que debuxar no seu lugar unha vacina con fletres [de esgrima] sobre un mesías.

3. Expansión

Puntos: 1/+

Procedemento no cal, partindo dunha BD anterior, propia ou allea, dunha ou varias páxinas, deben engadirse viñetas novas para reinterpretala facéndoa máis longa. Estas novas viñetas poden colocarse arbitrariamente ou ben deben seguir unha progresión decidida de antemán [3.1. **expansión regradada** (puntos: 2/+)] (exemplo: cada dúas viñetas, engadir unha nova). A cantidade de viñetas que se deben meter pode estar predeterminada ou non.

3.2. Expansión acróstica

Puntos: 3/+

Tipo de expansión en que as viñetas que van engadirse deben colocarse sempre na primeira columna de cada páxina (diante da primeira viñeta de cada tira). Para ser un acróstico perfecto, as viñetas deberían poder lerse despois nunha secuencia vertical independente con sentido narrativo; se non, será un semiacróstico.

3.3. Expansión ás 4 esquinas

Puntos: 3/+

Creadores: Étienne Lécorart e François Ayroles

Experimento mixto, medio creativo e medio transformativo. Partindo dunha BD anterior, propia ou allea, dunha páxina con 4 viñetas distribuídas nun esquema de 2×2 , esta debe expandirse até chegar ás 4 páxinas, de xeito que en cada páxina se dispoña sucesivamente cada unha das viñetas orixinais na mesma posición que ocupaba na BD de partida.

Esquema de colocación das 4 viñetas orixinais:

Orixinal	1.ª páxina	2.ª páxina	3.ª páxina	4.ª páxina
A B	A X	X B	X X	X X
C D	X X	X X	C X	X D

Este exercicio admite variacións cambiando o número de viñetas de partida (o ideal é traballar con números pares, como 6 ou 8), sempre tendo en conta que o número de páxinas da expansión será proporcional ao número de viñetas orixinais, e que a distribución de viñetas debe seguir sempre unha estrutura fixa. Pódese partir de tiras cómicas, ben recolocándoas en catro páxinas cun esquema de 2×2 , ou ben mantendo a estrutura orixinal nunha soa páxina con catro tiras nun esquema de 4×4 . Se o material de partida é unha BD allea, as viñetas que se vaian repetir poden redebuxarse adaptándoas ao estilo do autor, ou ben poden deixarse como están.

3.4. Tiras intercaladas ('tireur à ligne')

Puntos: 4/+

Creadores: J.-C. Menu e Étienne Lécroart

Experimento mixto, medio creativo e medio transformativo. Debúxase unha primeira BD de dúas viñetas ás cales sucesivamente se lles irán engadindo novas tiras de viñetas que se intercalarán entre as anteriores. As tiras expandidas teñen que ter sempre sentido e seguir o mesmo esquema de aumento exponencial. Esquema: $A1-A2 > B1-A1-B2-A2-B3 > C1-B1-C2-A1-C3-B2-C4-A2-C5-B3-C6 > (\dots)$.

Unha variación deste exercicio obriga a que en cada viñeta os diálogos comecen pola letra da fase de expansión en que se atopan. Exemplo: as dúas primeiras viñetas deberían empezar por A; as tres que se engaden deberían empezar por B; etc.

4. Redución

Puntos: 1/+

Procedemento no cal, partindo dunha BD anterior, propia ou allea, dunha ou varias páxinas, deben eliminarse viñetas para reinterpretala facéndoa máis breve. As viñetas poden eliminarse arbitrariamente ou ben deben seguir unha progresión decidida de antemán [4.1. **redución regrada** (puntos: 1/+)] (exemplo: cada dúas viñetas, eliminar unha). A cantidade de viñetas que se deben sacar pode estar predeterminada ou non.

4.1.1. Redución regrada icónica

Puntos: 1/+

Tipo de redución en que a escolla das viñetas que se manteñen e as que se eliminan responde a un criterio icónico, e non simplemente aleatorio ou matemático. Exemplo: eliminar todas as viñetas en que non haxa diálogo; manter só as viñetas en que aparece o protagonista; etc.

4.2. Resumo

Puntos: 2/+

Tipo de redución que ten como particularidade a procura dun resultado con sentido narrativo, que non sexa unha mera eliminación aleatoria de viñetas. O resumo busca capturar a esencia da BD orixinal comprimíndoa nun espazo moito máis reducido, condensar unha historia até a súa mínima expresión. Exemplo: reducir un álbum de Tintín ou Astérix a 2 páxinas.

4.2.1. Adaptación resumida

Puntos: 2/+

Tipo de resumo en que o obxectivo é reducir unha obra literaria (novela, peza teatral, etc.) nunha BD dunha soa páxina, captando a súa esencia e intentando mantela no transvase de medio. Recoméndase traballar con textos medianamente recoñécibeis pola memoria colectiva (ex: *Alicia* de Lewis Carroll, obras de Shakespeare, Don Quixote, etc.).

5. Reenfoque

Procedemento no cal, partindo dunha BD anterior, propia ou allea, dunha ou varias páxinas, esta debe alterarse mudando o encadre das viñetas, aumentando [5.1. **reenfoque por ampliación** (puntos: 2/+)] ou diminuíndo [5.2. **reenfoque por amputación** (puntos: 1/+)] o plano, para procurar un novo punto de vista sobre a acción. O contido das viñetas, as transicións e a narrativa do autor orixinal non deben alterarse; tan só o plano. Pode optarse por reenfocar unha BD sen ter que volver a debuxala, empregando técnicas informáticas como o zoom, o recorte, a rotación, etc. Exemplo: reenfoque dunha BD volvendo a contala empregando só planos detalle procedentes das viñetas orixinais.

6. Reinterpretación gráfica

Recreación do estilo de debuxo dun autor consagrado ou reinterpretación dalgunha das súas obras máis transcendentais, con diversas intencións: parodia, homenaxe, pastiche, experimentación, aprendizaxe, etc.

6.1. Mimetización

Puntos: 2/+

Procedemento en que se copian o estilo gráfico, a narrativa secuencial, os trazos máis característicos dun autor consagrado para a realización dunha BD completamente nova e persoal, dunha ou varias páxinas. Exemplo: debuxar unha mesma BD de tres formas distintas; ao estilo de Frank Miller, ao estilo de Hergé e ao do propio artista. Un tipo especial de mimetización é o **pastiche**, no cal o que se copian son os personaxes doutro autor para contar con eles unha historia nova e diferente, tentando respectar o espírito da BD orixinal.

6.2. Suplantación

Puntos: 2/+

Procedemento no cal, partindo dunha BD allea dunha ou varias páxinas, esta debe ser redebuxada por completo, esquecendo a visión do autor anterior e reinterpretándoa desde o punto

de vista propio. Poden alterarse o número de páxinas, a distribución das viñetas, a narrativa, os planos, etc. Para a realización ideal deste exercicio debería dispoñerse do guión da BD orixinal, de xeito que o novo artista puidese traballar na súa recreación sen verse influenciado polas decisións do debuxante anterior.

6.3. Calco

Puntos: 1/+

Procedemento no cal, partindo dunha BD allea dunha ou varias páxinas que se admire pola composición visual, deben calcarse os bordes das viñetas, as liñas dos globos e textos de apoio, e a posición dos personaxes e dos obxectos, que servirán como punto de partida dunha BD nova e orixinal non relacionada co anterior. Deste xeito, na estrutura narrativa deste traballo reverberará a da obra orixinal.

6.4. Reinterpretación consecutiva

Puntos: 2/+

Creadora: Anne Barou

Procedemento no cal, partindo dunha BD anterior, propia ou allea, dunha ou varias páxinas, se extraen todas ou parte das viñetas e se cambia a súa orde orixinal por unha completamente distinta. Posteriormente a estas viñetas pódese aplicar algún outro procedemento como unha substitución textual, aínda que o ideal é conseguir contar unha historia diferente simplemente alterando as secuencias iniciais. Exemplo: unha historia *flashback* con inversión temporal tipo *Memento*, que comece polo final e vaia retrotraéndose até rematar no principio.

7. Hibridación

Puntos: 4/+

Construción dunha BD por medio da sintetización ou do cruzamento de viñetas de BD anteriores doutros autores. Deben reciclarse elementos icónicos procedentes de polo menos dúas fontes diferentes; o material empregado pode pertencer a un só autor ou a varios. A creación resultante

debe ter sentido narrativo, e non ser só unha combinación aleatoria de viñetas. Exemplo: hibridación de dous traballos do mesmo autor (Blueberry no garaxe hermético); hibridación dunha BD e a súa parodia (Superman e Superlópez); hibridación entre dúas secuencias de dous álbums diferentes da mesma serie; hibridación entre dúas series diferentes (Tintín coñece a Astérix); etc.

Unha variación deste exercicio consiste na recreación dunha obra dun terceiro autor que non se estea reciclando para a hibridación (exemplo: contar *A metamorfose* de Kafka con viñetas de Garfield e Snoopy).

7.1. 'Cent mille milliards de Nancy'

Puntos: 2/+

O nome deste exercicio ven da mestura de *Cent mille milliards de poèmes*, título dun poemario experimental de Raymond Quenau (creador do OuLiPo), e da tira cómica *Nancy* de Bushmiller (a serie con que se creou este reto). O obxectivo deste tipo particular de hibridación endogámica é o de construír unha ou varias tiras cómicas de catro viñetas a partir do corpus literario dun único autor, mesturando viñetas procedentes de varias tiras anteriores de forma que teñan sentido e rematen nun gag. Recoméndase traballar con coleccións amplas de tiras de prensa, como a de *Calvin & Hobbes* ou a de *Charlie Brown*. O método de escolla das viñetas pode ser aleatorio ou premeditado, sempre que o resultado se entenda e faga graza. Unha mesma viñeta pode repetirse en novas tiras distintas tantas veces se queira e na posición que se prefira, pero suxírese traballar cada vez con material diferente para acadar resultados máis orixinais.

§ EXERCICIOS COLECTIVOS

1. Cadáver exquisito

Puntos: 1

Exercicio en que un debuxante crea unha viñeta, e despois pásalla a outro artista para que continúe a secuencia, e así sucesivamente. Este procedemento repetirase nunha cadea de creadores até que o último peche a historia. Para evitar influenciar o resultado do experimento e non limitar a espontaneidade e a imaxinación dos participantes, cada autor só pode coñecer a viñeta inmediatamente precedente á súa (debe haber un coordinador do proxecto que non participe nel), e á súa vez a súa viñeta só pode ser vista polo autor seguinte. Os participantes só verán o resultado desta obra colectiva a cegas unha vez rematado o exercicio. Sería preferíbel que cada debuxante achegase unha única viñeta, pero en caso de non contar con moitos participantes ou de querer alongar o proxecto, os artistas poden crear unha nova viñeta sempre que haxa unha distancia mínima de intermediarios na cadea (polo menos outros cinco ou seis autores).

2. Cadea aleatoria

Puntos: 1

Creadores: OuBaPo France

Variación do cadáver exquisito que só pode experimentarse con todos os participantes presentes no mesmo momento e lugar. Primeiramente sortearase a posición de cada autor dentro da cadea (1.º > 2.º > 3.º > ... > último). Esta posición pode conservarse durante todo o exercicio ou ben pode irse rotando. A cada artista tocalle un concepto ou palabra escollido ao azar (o ideal sería contar cunha ruleta temática, pero pode substituírse por tarxetas de Pictionary ou mediante procuras a cegas nun dicionario), que deberá incluír na viñeta que lle toque debuxar, e terá que continuar á súa vez o fío argumental precedente elaborado polos participantes que se encontran en posicións anteriores. As tiras resultantes terán tantas viñetas coma autores haxa. A diferenza do cadáver exquisito, neste exercicio os participantes deben coñecer os resultados dos creadores anteriores, pois a súa misión é conseguir unha tira cunha mínima cohesión e coherente dentro das

limitacións do reto. Os temas poden conservarse durante todo o exercicio ou ben cambialos entre tira e tira. Para axilizar o exercicio, debería imporse un límite temporal de entre 5-15 minutos a cada participante para debuxar a súa viñeta, favorecendo así a improvisación e a espontaneidade.

3. Dobre cego

Puntos: 1

Creadores: Killoffer e Gilles Ciment

Exercicio de substitución completa en que un autor-coordinador deberá escoller unha BD propia ou allea dunha páxina, ou ben creala ex profeso, da cal posteriormente separará a parte textual da icónica. Entregaralle os diálogos (en forma de páxina de guión ou ben nunha fotocopia do orixinal coa arte borrada) a outro artista e pediralle que os ilustre con novos debuxos, e daralle o debuxo sen texto a un novo autor para que encha os diálogos. Posteriormente combinaranse os novos debuxos e o novo texto nunha nova BD que presumibelmente pouco terá que ver coa orixinal. Para que o experimento teña éxito, os participantes non poden coñecer a BD orixinal que están a adaptar nin o traballo complementario do outro artista.

Unha variación deste exercicio permite que a BD resultante dun dobre cego sexa á súa vez o punto de partida dun novo experimento, dando lugar a un dobre cego de 2.^a xeración.

4. Teléfono avariado

Puntos: 1

Exercicio en que un debuxante crea unha BD dunha páxina e despois pásalla a outro artista para que a volva a facer, reinterpretándoa ao seu estilo. Este procedemento repétese nunha cadea de participantes até chegar ao último. Nese momento comparárase a última versión coa BD orixinal para ver se conservan algún parecido ou son completamente diferentes. Para evitar influenciar o resultado do experimento e non limitar a espontaneidade e a imaxinación dos participantes, cada autor só pode coñecer a páxina inmediatamente precedente á súa (debe haber un coordinador do proxecto que non participe nel), e á súa vez a súa versión só pode ser vista polo autor seguinte.

Os participantes só verán o resultado desta obra colectiva a cegas unha vez rematado o exercicio. A diferenza do cadáver exquisito, cada debuxante só pode achegar unha única versión, pois, ao non crear senón recrear, unha vez coñecido o proxecto nalgunha fase xa non se pode volver traballar nel espontánea e imaxinativamente. Unha variación deste exercicio consiste en que os participantes deben engadirlle á páxina que reciben unha limitación *oubapiana*, deben convertela nun exercicio de estilo en troques de soamente versionala.

5. BD colectiva

Puntos: 1

Exercicio en que un autor-coordinador fai un guión para unha tira de tantas viñetas como participantes haxa no experimento, e llelo entrega para que a ilustren. Ningún debuxante pode coñecer o traballo dos seus compañeiros, só o seu propio. Cando rematen, o coordinador recortará a mesturará as viñetas por grupos (grupo da 1.^a viñeta, grupo da 2.^a...), e entón pode: 1) construír unha única tira cunha viñeta de cada participante, escolléndoas deliberadamente para este fin; 2) construír tantas tiras como participantes haxa, escollendo as viñetas que conformarán cada tira aleatoriamente mais sempre en secuencia, e posteriormente todos os participantes decidirán por votación a que consideran máis coherente e cohesionada. Decidirase antes de comezar o exercicio a forma e o tamaño das viñetas para que na súa posterior mestura encaixen fisicamente.

6. Dameiro a catro mans

Puntos: 1

Creadores: OuBaPo France

Exercicio en que se lles pide a dous autores que debuxen unha tira de dúas viñetas sobre un tema moi concreto e específico (exemplo: o que tomaron de almorzo pola mañá, a serie que botaron pola tele a noite anterior, etc.). Suxírese que preferibelmente traten unha vivencia que experimentasen ambos os dous ao mesmo tempo para poderen ofrecer puntos de vista complementarios. Ningún dos participantes pode coñecer o traballo do outro artista. Posteriormente mesturáranse

ambas tiras nunha estrutura de 2×2 seguindo un destes esquemas: A1-B1-B2-A2 ou B1-A1-A2-B2. O experimento terá éxito se o dameiro resultante ten sentido e continuidade, como se fose feito por unha soa persoa.

Posteriormente poden aplicarse variacións a este punto de partida cando se conta cun corpus de tiras bastante amplo, recuperando viñetas xa empregadas para novos dameiros e creando combinacións que mesturen tema. Iso si, sempre de 2 en 2 (dúas viñetas e dous autores).

7. Conversa en BD

Puntos: 1

Creador: James Kochalka

Exercicio en que dous autores deben improvisar unha BD de unha ou varias páxinas debuxando alternativamente unha viñeta cada un. A diferenza do cadáver exquisito, a historia resultante debe ter coherencia, cohesión e sentido, e os participantes son testemuñas do desenvolvemento da trama, mais non poden opinar nin influenciar o traballo do seu compañeiro, que debe ser completamente espontáneo e imprevisíbel. Unha variación deste exercicio consiste en que os autores debuxen unha páxina por quenda, en vez dunha viñeta. En moitos casos os debuxantes deciden que a BD sexa unha reflexión sobre un tema, e cada viñeta unha intervención, unha quenda de palabra; de aí o nome de conversa.

8. Proxecto colectivo

Puntos: 1

Exercicio de colaboración en que se reúne a varios autores arredor dun tema e pídeselles que cada un faga unha contribución individual que redundará en beneficio do conxunto. Exemplo: un libro en que cada creador retrate un recanto distinto dunha cidade, ou que se inspire nunha carta da baralla do tarot, etc. Antes de comezar cada exercicio, debe decidirse se os participantes poden coñecer os traballos dos seus compañeiros ou só poden velos unha vez rematados e ensamblados no proxecto.

§ OUTROS EJERCICIOS

1. Exercicios de estilo

Puntos: 1/+

Creador: Matt Madden

Matt Madden foi o introdutor deste experimento *oulipiano* en que tentaba versionar unha mesma BD súa dunha páxina tantas veces como puidese, de forma que chegou a facer 99 variacións sobre a orixinal. Estas novas versións xogaban cos recursos estilísticos do medio aplicando todo tipo de limitacións transformativas *oubapianas*: substitucións icónicas e textuais, reenfoques (plano subxectivo, *off camera*), reducións e expansións (das 9 viñetas orixinais a versións dunha soa ou de 30), reinterpretación das convencións de xénero (houbo versións manga, superheroica, tira cómica, fotonovela e mesmo BD de terror da EC), etc. Calquera autor pode tentar versionar unha BD propia e ver cantos exercicios de estilo é quen de completar con éxito.

2. BD en 24 horas (BD 24×24)

Puntos: 10

Creador: Scott McCloud

Desafío consistente en crear unha BD de 24 páxinas en 24 horas seguidas: escribirla, debuxala, entintala, rotulala e mesmo se se quere coloreala nun só día. Non pode haber preparación previa: non se admiten argumentos, deseños ou bosqueños anteriores ao momento da proba. Todo debe improvisarse; canto menos preparado vaia o artista, menos se frustrará cando as cousas non vaian por onde pretendía. Recoméndase escoller algunha(s) palabra(s) ao azar coma punto de partida (exemplo: a través dunha tarxeta de Pictionary ou dunha baralla de tarot). As 24 horas de traballo teñen que ser seguidas, sen interrupcións máis que para ir ao baño e petiscar algo de comida (ou pausas para descansar a fatiga). Se se esgotan as 24 horas e non se rematou a BD, pódese deixar tal e como estea (a variante Gaiman) ou pódese seguir ata rematar as 24 páxinas (a variante Eastman), aínda que se terá perdido o reto. Os participantes deben tamén ter en conta que o experimento non só se remata con éxito se se finalizan as 24 páxinas no prazo estipulado; esixiríase un mínimo de

calidade a estas obras, con argumentos con sentimento, coherencia visual e unha narrativa digna, para poder consideralas un verdadeiro triunfo.

3. BD improvisada

Puntos: 2/+

BD dunha ou varias páxinas en que o guión debe construírse incluíndo de xeito coherente e con cohesión unha serie de palabras, conceptos ou elementos escollidos ao azar. O número de conceptos é optativo, aínda que se suxire un mínimo de 5; unha boa frecuencia sería a de incluír 2 conceptos por cada páxina que se queira facer. Hai diversas maneiras de escoller aleatoriamente as palabras: mediante tarxetas do Pictionary; mediante procuras a cegas nun dicionario; usando o programa informático Random Word Generator, descargábel gratis en internet; facendo *zapping* e quedando co primeiro que se oe ao cambiar de cadea; etc.

4. Adaptación

Puntos: 3/+

Sempre é un exercicio interesante tentar transvasar unha obra de arte dun medio a outro, sendo quen de manter a súa esencia orixinal e non desvirtuándoa co traslado. Dun punto de vista *oubapiano*, os experimentos intermediáticos máis interesantes poderían ser a **adaptación de cancións** (prestando atención non só á reprodución do fío argumental suxerido pola letra, senón tamén á de aspectos musicais como o ritmo e a melodía a través da narrativa) e as **adaptacións literarias**. Unha boa adaptación a BD dunha novela ou dun conto curto non consiste en conservar todo o texto e os diálogos do orixinal e ilustralos con viñetas de acompañamento; a parte icónica debería substituír na medida do posíbel a narración orixinal con recursos visuais, contando con imaxes o que en prosa se conta con palabras. O mesmo acontece coa adaptación de poemas, que non deben ser só versos ilustrados. O lirismo e a métrica son dous aspectos que deben conservarse no transvase, xogando para iso coa estrutura da páxina e cos recursos do medio. Pero sen dúbida o campo en que se poden obter resultados máis interesantes é a dramaturxia, polo carácter eminentemente vi-

sual dos textos orixinais. O reto ao adaptar estaría en lograr algo máis ca unha mera 'filmación' dunha obra teatral, un resultado que tan só puidese obterse coa BD.

5. Diario en BD

James Kochalka puxo de moda o concepto do *sketchbook diary*, un exercicio que require sobre todo constancia e técnica. O procedemento é tan sinxelo como debuxar todos os días unha tira de catro viñetas que condense o espírito da xornada. Máis que de tentar resumir todos os feitos que aconteceron no día, trátase de escoller un só, o máis importante, e desenvolveo narrativamente. Para que o experimento funcione, hai que crear unha BD absolutamente todos os días, o que require unha gran disciplina: fosen cales fosen as circunstancias, non se pode recuperar traballo atrasado dun día para outro nin saltarse días. Haberá feitos tremendamente complicados que deberán resumirse obrigatoriamente en catro viñetas; haberá días monótonos en que non pase nada e porén haberá que contar algo. Os artistas deberían tentar realizar cada tira dun xeito diferente, para evitar o tedio e descubrir achados narrativos novos. As BD metalingüísticas (tiras en que se fala de como se fan a tiras) son recursos interesantes, pero non se debe abusar delas. As virtudes deste exercicio comezan a apreciarse coa distancia, relendo un bo feixe de tiras pasadas e vendo se se foi quen de captar a maxia do día a día. Para quen non se atreva co compromiso que supón este reto, pode optar por facer diarios de principiante dedicados a un período de tempo limitado e acoutado (exemplo: o diario das vacacións de verán, o diario dunha viaxe, o diario dun salón da BD) antes de atreverse cun diario aberto.

6. Diario de soños en BD

Seguindo os pasos de Rick Veitch, Julie Doucet ou David B., é un reto considerábel tentar adaptar as caóticas fantasías oníricas en BD, pero non imposible. Mesturando os exercicios de adaptación e do diario, este experimento consiste en debuxar todos os días unha BD dunha páxina cos soños da noite anterior. Neste caso as condicións non son

tan férreas; recoméndase unha cadencia frecuente, pero haberá días en que o debuxante non se lembre de nada ou que non sexa capaz de expresalo con sentido narrativo. A estrutura da páxina é libre; cada soño pode precisar unha distribución de viñetas completamente distinta.

7. BD automática

Puntos: 1

Exercicio que tenta transvasar a este medio o espírito da escritura automática dos surrealistas. Consiste en debuxar unha BD dunha páxina sen despegar en ningún momento o lapis ou bolígrafo do papel, nin sequera para rotular os textos. O guión e a disposición das viñetas poden ser premeditados ou ben improvisarse segundo se vai debuxando. Pódense volver calcar os trazos xa feitos, aínda que se suxire empregar este recurso o menos posíbel. Este é un experimento minimalista, en que se obriga o participante a simplificar o seu estilo até o paroxismo e incluír só os elementos imprescindíbeis para que exista unha BD.

8. BD sinestésica

Puntos: 2

Exercicio que ten como obxectivo crear unha BD dunha ou varias páxinas que capture ou transmita unha sensación non perceptíbel pola vista (e que polo tanto non poida ser experimentada directamente polo lector), como un son, un sabor, un cheiro ou unha textura, empregando unicamente recursos do medio. Conseguíranse mellores obxectivos tentando innovar a representación gráfica destas realidades que simplemente manexando as solucións xa existentes. Exemplo: poderase superar o uso de onomatopeas para a transmisión dos sons?

9. Metáforas visuais

Puntos: 1/+

Aínda que este é un exercicio de debuxo máis que de BD, os descubrimentos formais que se fagan poderán empregarse posteriormente noutras obras. Para a representación gráfica de sensacións complexas non perceptíbeis polos sentidos, os

debuxantes empregan unha serie de metáforas visuais ou ideogramas codificados (exemplo: amor > corazóns sobre a cabeza; dor > estrelas sobre a cabeza; idea > lámpada iluminándose; sorpresa > signo de admiración; etc.). Pero estes ideogramas ás veces poden ser moi limitados ou pouco imaxinativos. Este experimento consiste en propor novas formas de representación gráfica para sensacións xa codificadas, e en buscar ideogramas inéditos para realidades aínda non iconizadas. Exemplo: cal podería ser a representación gráfica dun orgasmo?; podería haber unha metáfora visual para o concepto de 'falar en prata?'; por que non hai un bo ideograma para a sensación de desexo?; etc.

10. Exercicios mixtos / Suma e segue

Unha vez que os participantes deste obradoiro se enfronten a varios destes retos e os superen, ante a posibilidade de que ditos experimentos xa non lles estimulen para seguir traballando con eles, sempre cabe a posibilidade de complicalos para que sigan sendo entretidos e desafiantes. Unha opción interesante é a de mesturalos e realizar dous ou tres ao mesmo tempo. Exemplo: facer unhas tiras cruzadas que ao mesmo tempo teñan unha restrición icónica total; unha redución resumo combinada cunha suplantación; un palíndromo mudo con restrición de enfoque. Tamén é un desafío para os autores crear o seu propio tipo de exercicio *oubapiano*, que pode popularizarse e entrar dentro do canon oficial. A BD está chea de posibilidades.

BIBLIOGRAFÍA ESENCIAL

VV. AA.: *OuPus 1* (París: L'Association, 1997)

Manifesto teórico fundacional do OuBaPo francés. Inclúe a primeira lista de exercicios experimentais para BD, proposta por Thierry Groensteen (que influencia directamente o Lab·Ou galego) así como algúns exemplos para ilustrar as súas teses.

VV. AA.: *OuPus 2* (París: L'Association, 2003)

Primeira grande antoloxía do traballo desenvolvido polo obradoiro galo desde a súa fundación. Destacan a aparición de novos desafíos gráficos e a inclusión de curiosos experimentos colectivos realizados en público en diversos festivais.

VV. AA.: *OuPus 3: Les vacances de l'OuBaPo* (París: L'Association, 2000)

Compilación das 36 páxinas experimentais publicadas no suplemento de verán do xornal *Libération* entre xullo e agosto de 2000, feitas polos autores *oubapians* Ayroles, Germer, Killoffer, Lécroart, Menu e Trondheim. Un punto de partida ideal para os neófitos na BD potencial.

VV. AA.: *OuPus 4* (París: L'Association, 2005)

Catálogo que recolle o experimento colectivo de BD en dameiro realizado simultaneamente por máis de dúas dúzias de autores nos festivais de Lucerna (Suíza) e Bastia (Córsega) do 4 ao 6 de abril de 2003.

MATT MADDEN: *99 ways to tell a story: Exercises in style* (Nova York: Chamberlain Bros., 2005)

Antoloxía dos míticos exercicios de estilo de Madden, nos cales o autor foi quen de improvisar un cento de variacións dunha única BD inicial achegando en cada relectura diferentes cambios gráficos ou narrativos.

SCOTT MCCLOUD (ed.): *24-hour comics* (Thousand Oaks, CA: About Comics, 2004)

NAT GERTLER (ed.): *24-hour comics all-stars* (Thousand Oaks, CA: About Comics, 2005)

As dúas principais compilacións de BD feitas en 24 horas, segundo o experimento creado por McCloud. Estas obras inclúen traballos de artistas como Neil Gaiman, Steve Bissette, Dave Sim, Tom Hart, Matt Madden ou o propio McCloud (de quen recomendamos visitar a súa interesantísima páxina web, www.scottmcccloud.com).

JAMES KOCHALKA: *American elf* (Marietta, GA: Top Shelf, 2004)

— *et al.*: *Conversations no. 1-2* (Marietta, GA: Top Shelf, 2004-2005)

Dúas propostas diferentes deste inquieto creador: a antoloxía dos seus *sketchbook diaries*, traballos con que reinventou o xénero do diario en BD, e as súas *jam-sessions* improvisadas a catro mans con autores como Craig Thompson e Jeffrey Brown.

