

O FANZINE

das xornadas

REVISTA DAS
XVII XORNADAS
DE BD DE
OURENSE



SUMARIO

Capas: Alberto Vázquez
Páxina 3: BD: *Xudas o Esquíu Católico en: 'Hixiene mental'*, por Alberto Vázquez

Alberto Vázquez: calverto@nameplanet.com

Páxina 4: Editorial

Páxina 5: Artigo: *As Xornadas de 2005*

Páxina 8: Artigo: *BD 24 x 24*, por Óscar Iglesias

Óscar Iglesias: urbanoscar@yahoo.com

Páxina 9: Artigo: *David Rubín*, por Miguel Porto

Miguel Porto: miguel.porto@gmail.com

Páxina 10: BD: *O derradeiro alento de Sísifo Laureles*, por David Rubín

David Rubín: diablitobeer@mixmail.com

Páxina 12: *Entrevista a Sonia Pulido*, por Óscar Iglesias

Páxina 14: Artigo: *Javier Olivares*, por Álvaro Pons

Álvaro Pons: alvaro.pons@lacarceldepapel.com

Páxina 16: Artigo: *Lorenzo Gómez*, por Xaistriño

Xaistriño: xastrinocomics@hotmail.com

Páxina 18: BD: *Un día en HK*, por Emma Ríos

Emma Ríos: nekonet@mixmail.com

Páxina 20: Artigo: *'American Splendor'*, por Óscar Iglesias

Páxina 22: Artigo: *Premio Ourense de BD – 'BD Banda'*

Páxina 23: BD: *As miñas cualidades: Sorrir*, por Cosme Fernández

Cosme Fernández: cosmede@yahoo.es

Páxina 27: Artigo: *O cartel das Xornadas – Cosme Fernández*

© Alberto Vázquez



AS CAPAS

ALBERTO VÁZQUEZ

Alberto Vázquez, coruñés nacido en 1980, e máis tarde afincado sucesivamente en Pontevedra, Valencia e Barcelona, é o autor das capas e da BD que publicamos a continuación.

Estudou Belas Artes e leva gañado un bo número de galardóns: varios no Certame Galego de Imaxe Artística, nos Certames Na Vangarda (nas dúas edicións conseguiu o segundo premio), o premio Injuve de Cómics... Publicou, ademais de en diversas revistas, os álbums *Alter Ego* (Polaquia, 2002) e *Frëda* (Edicions de Ponent, 2003, coa colaboración de Kike Benlloch no guión). É un dos promotores e autores da revista *Fanzine Enfermo*, nomeada este ano para o Premio ao Mellor Fanzine no Saló de Barcelona e sen dúbida unha das máis interesantes e renovadoras publicacións do panorama nos últimos anos.

<http://www.geocities.com/fanzinenfermo>

Este número d'*O Fanzine* non tería sido posíbel sen a colaboración desinteresada de: Cosme Fernández • Óscar Iglesias • Álvaro Pons • Miguel Porto • Sonia Pulido • Emma Ríos • David Rubín • Alberto Vázquez • Xaistriño.

Todos os cómics, ilustracións e textos publicados nesta revista son propiedade, e *copyright* se corresponde, dos seus respectivos autores/as ou editores/as (incluídas as traducións e rotulacións realizadas para esta edición), e reproducense co seu permiso ou como simple referencia do texto. Para posteriores reproducións, contáctese directamente con cada un deles.

Xudas o Esquíu Católico en: 'Hixiene mental'
Guión e debuxos: Alberto Vázquez
© 2005 Alberto Vázquez

O Fanzine das Xornadas, nº 12.

Publicación oficial das XVII Xornadas de Banda Deseñada de Ourense. Outubro de 2005.

Coordenación: Henrique Torreiro.

Edita: Colectivo Phanzynex, Rúa Manuel Murguía 15-5ºD, E-32005 Ourense (Galicia, Spain)

Fax (+34) 988 249930 • Correo electrónico: casa@casaxou.com • web: www.casaxou.com/bd

Deseño: Xosé Lois Vázquez & N. C., SC • Fotomecánica e impresión: RODI Artes Gráficas, Ourense.

Depósito legal: OUR-183/97

Co patrocinio de: Casa da Xuventude de Ourense • Dirección Xeral de Xuventude e Solidariedade
Concellaría de Cultura, Festas e Festival de Cine do Concello de Ourense



COLECTIVO
PHANZYNE
X
OURENSE



Xudas o Esavio Católico

en: "Higiene Mental"



EDITORIAL

A BANDA DESEÑADA GALEGA

segue con bo pé. Isto non é cuestión de sorte, é evidente. Son moitos anos de esforzos, de ilusións que fan valer a pena moitas decepcións, moitos traballos colaterais mal pagados, moito bater contra paredes de incompreensión. O programa das **Xornadas** reflicte este bo momento da BD en Galiza: o salto adiante do proxecto **BD Banda** —os seus seis números ás costas, o seu propósito de profesionalizarse, o seu premio en Barcelona, a aposta decidida pola publicación de álbums, parece que en edicións duplas, en galego e castelán—; o impulso institucional, con dous concursos moi ben dotados economicamente —un deles, o **Premio Castelao de BD**, da Deputación da Coruña, destinado por primeira vez a realización de historias longas para álbum—; a boa saúde artística dos creadores galegos, cada vez máis solicitados nos máis diversos ámbitos —o caso de **David Rubín**, que vai poder publicar álbums simultaneamente en edicións galega, castelá e portuguesa, cada un cunha editora diferente; ou o de **Emma Ríos**, cuxo éxito coa serie **A Prueba de Balas** está superando todas as súas expectativas e traspasando fronteiras de todo tipo, son só dous exemplos, pero aí están todos os galegos que levan un ano traballando no semanario **Mister K**, irmán pequeno da revista **El Jueves**, varios deles entre os favoritos do público lector—; e a vizosa presenza do movemento da edición independente, co selo colectivo **Polaqia**

como principal catalizador —a través del, os seis números da revista **Barsowia**, os monográficos de **Emma** (tres números de **APB**), de **Kike Benlloch** (**Esa cousiña negra que levas no peito**), de **Álvaro López** (**A voz na caixa**)...—, así como a continua interconexión cos autores e as edicións de toda a Península e fóra dela (publicacións con autores galegos como **TOS** ou **Dos Veces Breve, Fanzine Enfermo...**, mais tamén moitos proxectos profesionais que relacionan galegos con Francia, cos Estados Unidos...), que trae tamén obra foránea a publicar a Galiza (caso do antes citado **Barsowia** e varios dos compoñentes do **Atelier Toupeira de Beja**, no sur de Portugal, como **Susa Monteiro** e **Paulo Monteiro**)... Movemento, moito movemento. Ganas de crer no que até hai ben pouco parecía totalmente imposible. Isto era o que estaba a faltar no panorama galego: fe nas propias capacidades. Non vaiamos pensar que está todo gañado, nin moito menos, pero segue habendo razóns para sermos optimistas. Aínda quedan algúns autores inexplicabelmente inéditos ou que non recibiron a atención que merecían, aínda quedan moitos proxectos, moitas barreiras por superar —como conseguir viabilizar a edición comercial de BD en Galiza—. Fica moito por andar, mais parece que estamos no bo camiño.

En calquera caso, as **Xornadas** seguen tentando dar publicidade a todo isto que está a pasar, e asemade continuar con ese proceso de intercomunicación con autores, promotores e editores de todo ámbito xeográfico, á busca de facer posíbel a banda deseñada galega, con todas as partes implicadas, sen esquecer os editores e lectores.

Este número d'**O Fanzine das Xornadas** tamén quere reflectir ese estado de boa saúde, repasando as exposicións e as diversas actividades do programa. E ilustra os artigos (asinados por nomes como **Miguel Porto**, **Xastrío**, **Álvaro Pons** ou **Óscar Iglesias**) con bandas deseñadas galegas de varios dos nomes que máis están a soar nestes momentos: **Alberto Vázquez**, **David Rubín**, **Emma Ríos** e **Cosme Fernández**. O propósito, como de costume, é ofrecer distintos niveis de lectura para satisfacer tanto aquelas persoas que se interesan polo medio e buscan nesta revista pistas e información para saberen cómo moverse, como para as que xa poden ser consideradas dentro da categoría de «aficionado».

Ligazóns de interese (outras aparecen ao longo da revista):

www.redegalega.org/polaqia

www.revistamisterk.com

www.dosvecesbreve.com

www.astiberri.com/a_tos13.asp

© Alberto Vázquez



AS XORNADAS DE 2005

H. T.

As Xornadas de Banda Deseñada de Ourense chegan este ano á súa décimo sétima edición. A programación xunta, como é habitual, un nutrido número de exposicións de estilos e procedencias moi diversos con actividades moi variadas, tales como proxeccións cinematográficas, presentacións, mesas redondas, unha pequena feira do cómic, etc. Todo tipo de actividades relacionadas coa arte nona para dala a coñecer a un público que, afortunadamente, é máis receptivo en cada edición.

Como ben ilustra o cartel da edición deste ano, obra de **Cosme Fernández**, a variedade de estilos, centrada especialmente no cómic máis independente, pero sen desprezar en ningún momento correntes máis comerciais, é unha das características da «Festa galega do cómic». Unha ollada rápida ás exposicións así o demostra. As mostras monográficas estarán dedicadas aos autores **Sonia Pulido** (Barcelona, 1973), **Lorenzo Gómez** (El Ejido, 1972), **Javier Olivares** (Madrid, 1964) e **David Rubín** (Ourense, 1977).

Sonia Pulido é unha das máis interesantes ilustradoras e autoras de BD do panorama peninsular, colaboradora habitual de *El País Semanal*, e gañadora en 2002 o Premio de Ilustración do Injuve (Instituto de la Juventud). A súa faceta como autora de cómics é coñecida a través do seu fanzine

Angela Chaning's Project e das revistas *Dos Veces Breve*, *NSLM* e *TOS*. Polo que respecta a **Lorenzo Gómez**, é coñecido especialmente por ser o autor do álbum *El diario sentimental de Julián Pi*, publicado en España e Francia; foi gañador en 2001 do Premio de Historieta do Injuve, e publicou numerosas historias curtas en revistas como *TOS* e *Dos Veces Breve*.

Javier Olivares —que xa estivo nas **Xornadas de Ourense** hai uns anos, pero naquela ocasión representando unha exposición colectiva, *La historia del blues*— é un dos grandes nomes da historieta española. Colaborador de revistas míticas, como *Madriz* ou *Medios Revueltos*, é ben coñecido non só pola súa vertente de autor de BD, senón tamén como ilustrador de libros (súas son as ilustracións da edición de Media Vaca de *Los niños tontos*, de **Ana María Matute**), e revistas e xornais, como *Tentaciones*, *Rolling Stone* ou *El Mundo*. A súa exposición, que se titula «*Visión imposible*», coincide coa presentación da edición en libro da súa serie *Los cuentos de la Estrella Legumbre*, na prestixiosa editorial Media Vaca. E **David Rubín** ten unha presenza especial nestas **Xornadas**, pois o seu labor quedou

este ano especialmente recompensado por ter recibido os dous premios máis importantes de Galiza, o Premio Castelao de BD —convocado pola Deputación da Coruña, con figuras no xurado como **Agustín Fernández Paz**, **Carlos Giménez** e **Miguelanxo Prado**—, e o Certame Galego de Novos Creadores «Na Vanguarda 2005», e por estar a punto de publicar a súa historia longa *Onde ningún pode chegar* (a mesma premiada e en breve publicada en galego pola deputación coruñesa) en versións castelá (en Astiberri) e portuguesa (na Polvo Edições). Era bo momento, pois, de botar a vista atrás e ver toda a evolución deste artista incansábel que xa hai uns anos obtivo o Premio Ourense ao mellor autor afeccionado.



Viñetas da BD de Miguel Robledo e Nicolas Digard no número 6 de 'BD Banda'.

BD Banda

Ademais destas exposicións, haberá tamén mostras como a dedicada á revista galega **BD Banda**, que chegou xa ao seu número 6 e conseguiu este ano o Premio ao Mellor Fanzine no Saló del Cómic de Barcelona, e o Premio Ourense, como se comenta noutro artigo desta revista. O proxecto capitaneado



Viñeta de Susa Monteiro, unha das compoñentes do atelier 'Toupeira'.

por **Kiko da Silva** ofrece un repaso á obra dos seus autores, a través dunha selección das pranchas publicadas na revista.

Outra colectiva de autores galegos é a dedicada á revista **Mister K**, semanario (agora mensual) publicado por Ediciones El Jueves desde outubro de 2004, no que a nómina de debuxantes nados en terras galegas é ben elevada: **Kiko da Silva**, **Javi Montes** e **Miguel Robledo**, **Víctor Rivas** (neste caso, con guiión do navarro **Bernardo Vergara**), **Santy Gutiérrez** e **Alberto Guitián**.

A ollada ao país veciño —outra das características das Xornadas ourensás é a súa atención permanente ao panorama luso— recaerá este ano no «**Toupeira – Atelier de Banda Desenhada**», unha iniciativa nacida en Beja, ao sur de Portugal, en 1996. Neste taller de BD xurdiron autores que hoxe xa recoñecidos no panorama portugués, co seu traballo publicado en revistas e xornais de todo tipo. É o caso de **Catarina Julião**, **Carlos Páscoa**, **Lam**, **Lastik**, **Lobato**, **Maria João Careto**, **Paulo Monteiro**, **Sílvio Miroso**, **Susa Monteiro**, **Véte** e **Zé Francisco**.

No apartado de exposicións dedicadas a concursos, non poden faltar as relativas ao Premio Castelao de Banda Desenhada, convocado pola Deputación da Coruña e dotado con 6.000 euros para unha obra en formato álbum, que nesta primeira convocatoria gañou **David Rubín**, seguido, como finalista, por **Antonio Seijas**. O outro concurso importante

é o Certame 'Na Vangarda 2005', convocado pola Dirección Xeral de Xuventude e Solidariedade da Xunta de Galicia, que está dotado con máis de 10.000 euros en premios e que chega á súa segunda edición. Os gañadores foron **David Rubín**, **Alberto Vázquez** e **Marcos González** (primeiro, segundo e terceiro premio, respectivamente) e **Alejandro Cal**, **Antonio Seijas** e **David Prieto Gochi** (finalistas).

Cinema e BD

Entre as outras actividades, cabe destacar o ciclo «**Cinema e BD**», que se recupera, de novo coa colaboración do **Cineclub Padre Feijoo**, cun novo local de proxeccións, o Auditorio Municipal, e coa estrea de dúas películas. Unha é **Steamboy**, de Katsuhiro Ôtomo (o creador da afamada **Akira**, tanto na súa versión orixinal en cómic como na de longametraxe de animación); trátase dun filme que participou nos festivais de Venecia, Toronto e Helsinki, e gañou o premio á Mellor Película de Animación no Festival de Sitges 2004. A proxección nas **Xornadas** permitirá coñecer en pantalla



Fotogramas de 'Steamboy'.

grande (en estrea en Galiza) a última obra deste mestre do manga e do cinema. A outra película é **American Splendor**, adaptación dos cómics do independente **Harvey Pekar** (colaborador de **Robert Crumb**, entre outros), que mestura ficción, *biopic*, animación e documental; o filme, dirixido por **Shari Springer Berman** e **Robert Pulcini**, foi premiado nos festivais de Cannes e de Sundance en 2003, e foi nomeado ao oscar ao mellor guión adaptado.

Unha actividade innovadora será a bautizada como «**BD 24 x 24**». Os creadores galegos de BD están convidados a participaren no reto de preparar unha BD improvisada de 24 páxinas en 24 horas. O marco será a Casa da Xuventude, e cóntase coa participación de bastantes autores. Cando hai dous anos visitou as **Xornadas** o danés **Teddy Kristiansen**, recomendou a todos os debuxantes presentes na súa mesa redonda pasar pola proba dos «24 hours comics» como un exercicio de estilo sen igual; agora chega a ocasión de pasar a proba.

A entrega do **Premio Ourense de BD**, a feira do cómic organizada pola Agrupación de Libreiros (que nesta ocasión será instalada no Museo Municipal), diversas presentacións de novidades editoriais e encontros cos autores convidados conforman o resto do programa desta edición, que pretende servir novamente para achegar aos ourensáns e ourensás as máis diversas mostras desta que é considerada a Novena Arte.

Toda a información sobre as actividades e exposicións das Xornadas concéntrase no programa de man, gratuito.



Capa do número 3 de 'A Prueba de Balas', de Emma Ríos, unha das presentacións das Xornadas.

Viñeta da serie «Harry Pórrrez», debuxada por Víctor Rivas sobre un guión de Bernardo Vergara, na revista 'Mister K'.



BD 24 x 24

Ó. I.

Segundo conta o creador e teórico da BD **Scott McCloud** na súa introdución da antoloxía *24-Hour comics*, todo xurdiu como unha brincadeira entre **Steve Bissette** (debuxante da mítica *Swamp Thing* de **Alan Moore**) e mais el. Ambos os dous son moi lentos traballando («**Bissette** producía unha soa páxina ao mes») e a cotío teñen problemas coas datas de entrega, aínda que habilidade non lles falta, e se quixesen poderían debuxar moito máis rápido. En agosto de 1990, **McCloud** propúxolle ao seu colega impoñérense un reto mutuo: realizar un cómic de 24 páxinas (o estándar mensual na industria americana) nun só día para demostrarse a si mesmos que eran quen de facelo. **McCloud** foi o primeiro, e puido rematar as súas 24 páxinas (mais unha extra como capa) entre as 6.00 e as 23.30 do 31 de agosto. Cinco días despois, **Bissette** tamén concluíu satisfactoriamente o seu cómic en menos dunha xornada. Ao principio pensaron en esquecerse destes experimentos e non mostralos nin publicalos, mais acabaron fotocopiándoos e enviándollos aos amigos. **Dave Sim**, o autor de *Cerebus*, recibiu unha das copias e gustoulle moito a idea, tanto que el tamén fixo unha BD en 24 horas que mostrou na súa serie de culto. Isto publicitou o desafío máis alá do que pensara o ideólogo orixinal.



Scott McCloud auto-caricaturizado en 'Reinventing Comics'

O guionista **Neil Gaiman** (debuxando por primeira vez en 14 anos) e o co-creador das Tartarugas Ninja **Kevin Eastman** foron os seguintes en tentalo. **Gaiman** esgotou as súas 24 horas e só puido facer unha historia de 13 páxinas. A **Eastman** tampouco lle deu tempo, pero el continuou ata rematar as 24 follas previstas, empregando un total de 50 horas sen descanso (non durmiu en dous días) nesta tarefa. Despois destes «nobres fracasos» (tal e como os chama **McCloud**), o reto das bandas deseñadas en 24 horas foi medrando cada vez máis e máis. Nos 14 anos posteriores á

súa tentativa seminal, **McCloud** contabilizou e indexou uns 400 cómics en 24 horas, aínda que estima que o número total debe de ser máis do dobre. Xa tiveron lugar varios eventos multitudinarios de BD en 24 horas (o OzComics 24-Hour Challenge de Australia reuniu 40 persoas debuxando simultaneamente), e nos Estados Unidos mesmo se instaurou o costume dun 24-Hour Comics Day anual. A idea orixinal sufriu mutación e transmitiuse a outros medios: **Tina Fallon** adaptou o concepto para obras teatrais en 24 horas (víronse no Fringe de Edimburgo), e téñense feito unhas 300 representacións deste estilo; existe un proxecto en internet de filmes en 48 horas; hai bandas independentes americanas que gravan os seus discos en menos dun día...

As normas para o reto da banda deseñada en 24 horas (segundo Scott McCloud)

O desafío consiste en crear un cómic de 24 páxinas en 24 horas seguidas: escribilo, debuxalo, entintalo, rotulalo e mesmo, se se quere, colorealo nun só día. Non pode haber preparación previa: non se admiten argumentos, deseños ou bosquejos anteriores ao momento da proba. Todo debe improvisarse; canto menos preparado vaia un, menos se frustrará cando as cousas non vaian por onde pretendía. Recoméndase escoller algunha(s) palabra(s) ao azar (a través dunha tarxeta de *Pictionary* ou dunha baralla de tarot, por exemplo) como punto de partida. 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 banda deseñada, pode deixarse tal e como estea (a variante **Gaiman**) ou pode seguirse ata rematar as 24 páxinas (a variante **Eastman**), aínda que se terá perdido o reto.

As bandas deseñadas en 24 horas son un exercicio de minimalismo para os debuxantes: ver qué poden inventar e debuxar loitando en contra do tempo e do cansazo. Moitos non dan rematado as historias en menos dun día. Outros conségueno, pero a calidade se resente e os resultados son moi malos: o guión non se entende e o debuxo é unha merda. Hai quen fai trampas e case non pon viñetas nas páxinas para non pararse a debuxalas (non se pode esquecer a narrativa). Pero tamén hai artistas capaces de crear verdadeiras obras de arte en condicións tan adversas; só hai que admirar os froitos do esforzo contra o reloxo de **Matt Madden**, **David Lasky**, **Teddy Kristiansen**, **Chris Eliopoulos** ou **Tom Hart**, traballos á altura da súa media habitual. Unha cousa está clara: todo o que participa aprende algo. Veremos qué pasa no primeiro evento español de cómics en 24 horas, que terá lugar nestas **XVII Xornadas de Ourense**.

www.scottmcloud.com/inventions/24hr/index/index.html
www.24hourcomics.com

David Rubín

MIGUEL PORTO

Fóra, nese casco perpetuamente histórico, empedrado, chove. Dentro, nunha tasca tan vella como a cidade, chea de fumes, a clientela apura os seus licores cafés. Un disco de **Gardel** ocupa con densidade os espazos baleiros, mudos, soa sucio, pode ser que aínda non chegase ata aquí un noxento lector de CD? Como pesa esa atmosfera, polos fumes, pola música, pola pena. Detrás da barra, en único contraste, un osiño de peluche serve dilixente os licores e téis. A vida é moi puta e menos mal que aínda existen esas persoas (ou osiños) que teñen a receita para plantarlle lume ao peito.

O mundo do autor ourensán **David Rubín** está cheo de anti-heroes sempre na busca dun anhelado, ben sexa un novo ou antigo amor, un recoñecemento, un agarimo, ou un descubrimento, unha pulsión que os conduce a cotío nunha mestura de amargura e violencia. Rodeados de escuridade, e dos monstros que a habitan (cando non son eles o propio monstro) afunden nela entre espasmos, ata que ao final unha man amiga os trae de novo a flote, abre esa porta pola que por fin a luz os deixa ver con claridade. Nas historias de Rubín o ben e o mal bátense no corazón dos homes.

No apartado gráfico **Rubín** parece atormentar os seus inocentes deseños, limpos, case de historieta xuvenil, debedores da animación clásica cun entintado no que o pincel se converte en navalla e os acoteila xestualmente, vigorosamente que diría el, sumíndoos na negritude. De novo o contraste, de novo a loita entre luz e escuridade.

É certo que ás veces algunhas destas apaixonadas coiteladas non dan no branco, pero esa é tamén a súa forza. Non é exacto pero é honesto, e iso é o que fai que se nos encolla o estómago e que as bagoas comecen a xurdir, moito máis que os movementos de bisturí de calquera debuxante relambido.

Rubín é tamén o mellor exemplo da saúde da que goza o mundo da banda deseñada galega. Autor destacado do **BD Banda** desde o seu segundo número, co-fundador de **Polaqia**, autor nos álbums colectivos **Mmmh!** e **H₂Oil**, e membro destacado da publicación **Barsowia**. Ten colaborado ademais co **Fanzine Enfermo**, o **TOS**, e desde o Especial Galicia na revista **Dos Veces Breve**.

É coñecida tamén a restrá de galardóns de competicións de

banda deseñada galegas que ten obtido, e o seu compromiso con todo os compoñentes do sector, desde salóns ata librerías especializadas. Por non falar da súa prometedora e meteórica carreira na animación.



Viñeta da BD «Patacas», gañadora do 1º premio no Certame «Na Vanguarda 2005»

O mundo da banda deseñada galega é unha piña, un colectivo de autores e críticos que comparten ademais dunha profesión, unha amizade, algo no que tamén ten moito que ver **Rubín**. A súa paixón polo medio non só se traduce nos

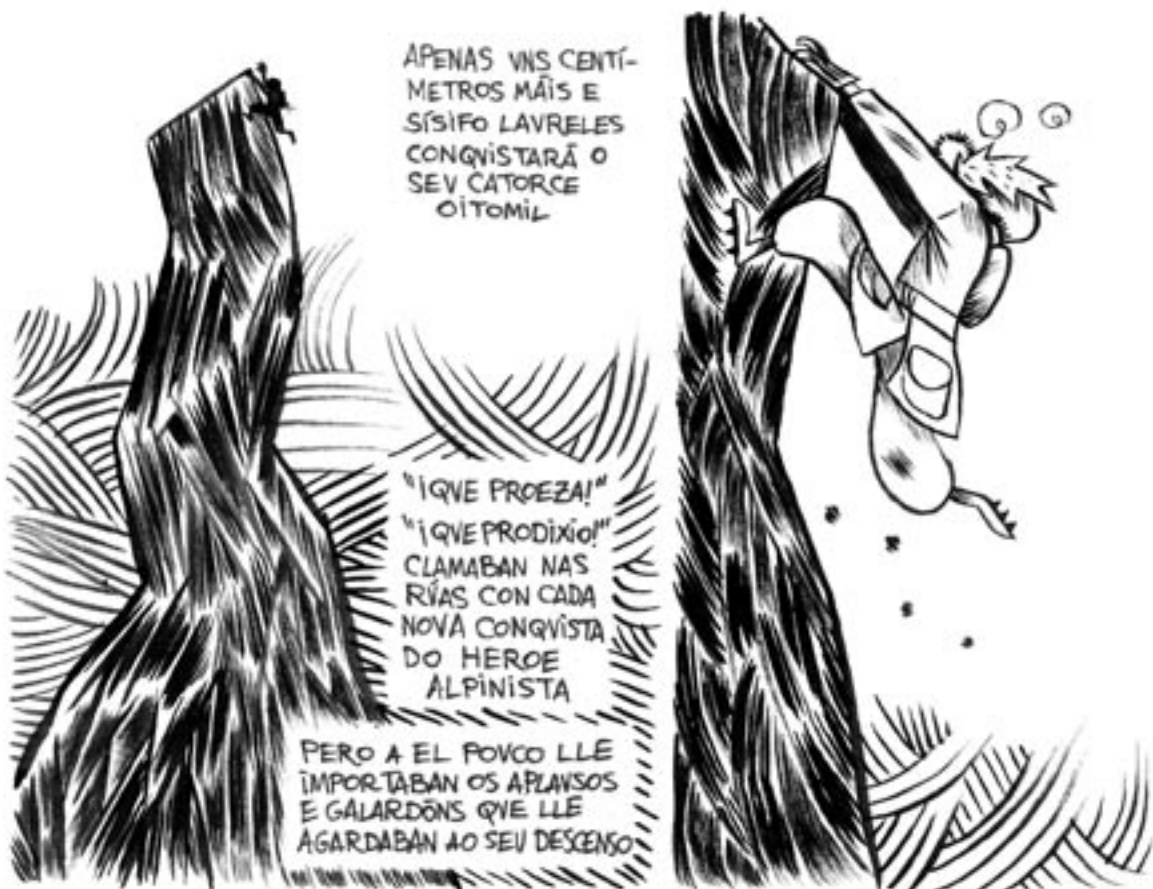


Arriba e á esquerda, viñetas de Rubín na revista 'BD Banda'.

seus cómics, tamén en conversacións de sobremesa, en parrafeos na defensa ou no ataque de autores, estilos ou xéneros, e tamén na festa, claro. Sendo así non pode ser menos que contagiosa. Por iso cando a vida como autor de banda deseñada se pon moi puta é de agradecer que aínda existan persoas (ou *diablitos*) ás que lles arda o peito e que son capaces de plantar lume no teu.



'O derradeiro alento de Sísifo Laureles'
Guión e debuxos: David Rubín
© 2005 David Rubín



APENAS VNS CENTÍMETROS MÁIS E SÍSIFO LAVRELES CONQUISTARÁ O SEU CATORCE OITOMIL

"¡QUE PROEZA!"
"¡QUE PRODIGIO!"
CLAMABAN NAS RÍAS CON CADA NOVA CONQUISTA DO HEROE ALPINISTA

PERO A EL POVCO LLE IMPORTABAN OS APLAVSOS E GALARDONS QUE LLE AGARDABAN AO SEU DESCENSO

TIVERA QUE CULMINAR CATORCE VITORIAS PARA DECATARSE DE QUE SÓ SE SENTIA VIVO NA ASCENSIÓN

NA CONFRONTACIÓN CO MONSTRO-MONTAÑA





DE TAL MODO QUE NESÁ,
A SÁ DERRADEIRA ASCEN-
SIÓN, SÍSIFO DECIDIU
NON BAIXAR

DECIDIU SONAR COA
MONTAÑA SEN CUMIO

DÁNDOLE A ESPALDA
A SORRISOS E AGASALLOS

SÍSIFO OPTOU POR VOAR



O DERRADEIRO ALENTO
DE SÍSIFO LAURELES UNA DECLARACIÓN DE PRINCIPIOS DE
DAVID RUBÍN

DAVID
RUBÍN

2

Sonia Pulido Flores (Barcelona, 1973) é unha artista tremendamente orixinal e a contracorrente na actual escena independente española. O seu estilo mestura unha estética deliberadamente *retro* co uso de elementos como tipografías e tramas no debuxo, a continua experimentación narrativa (nas súas historias importa máis cómo se contan que o que din) e as cores vivas e desbordantes, unha combinación plástica deliciosa para a vista. Aínda que destaca especialmente como ilustradora (foi premio do Injuve e ten colaborado en numerosas publicacións), é toda unha promesa no eido da banda deseñada, tal e como testemuñan as súas colaboracións nas revistas **TOS**, **NSLM** ou **Dos Veces Breve**.

—Cales son as túas principais influencias artísticas?

—A verdade é que son bastante ecléctica. Non veño do mundo do cómic senón da pintura e o gravado, é a miña formación. Interésanme moito os surrealistas, como De Chirico ou Magritte, máis polos conceptos que polas pinturas como tales; a arte relixiosa, o románico, o gótico; Chagall; o Pop Art, claro, os clásicos e xente como Larry Rivers, Edward Kienholz, R. B. Kitaj; a estética dos anos 50 e 60; os cartéis da República e os da primeira e a segunda Guerra Mundial; as fotomontaxes dos anos 20, cando o *máis* era a cidade e a máquina; Hopper; os hiperrealistas; Lucien Freud, Pat Andrea, a quen descubrín o ano pasado e é increíble; as *pin-ups*; as fotonovelas dos anos 70; os anuncios das revistas femininas dos anos 50 e 60... O cinema é unha fonte inesgotable, *La semilla del diablo*, xenial; as pelis de Wong Kar Wai, o cine negro negro, *Casablanca*, *El estrangulador de Boston*, cun Tony Curtis en estado de graza e un xogo de planos en pantalla espectacular, o colorido das pelis *bollywood*... Sería un non parar. En banda deseñada hai dous monstros aos que quero parecerme cando sexa maior: o deus entre os deuses Carlos Nine, e Mattotti, que manexa a cor como ninguén; creo que o seu libro *Doctor Jeckill y Mister Hyde* é un resumo total das primeiras vangardas do século xx. Keko paréceme o mellor dos mellores autores españois, co seu dominio do branco e negro, ese mundo tan salvaxe que creou, do que sempre tes a impresión de que se che escapan cousas; *4 botas* é espectacular. Ana Juan gústame moito, sobre todo as últimas cousas que vin dela; Frederik Peeters; Chris Ware, claro; Daniel Clowes; o universo de Sfar; houbo un tempo en que me impresionaba moito

Dave McKean; Nicolas de Crécy, abraiante... Breccia merece mención á parte, xenio entre os xenios...

—En 2002 fuches a gañadora do certame de ilustración do Injuve. Como repercutiu este premio na túa carreira posterior? Cres que este tipo de axudas institucionais son útiles e satisfactorias, ou prescindíbeis e insignificantes?

—Creo que é tremendamente útil. Talvez non ten unhas repercusións inmediatas, pero está claro que o ter un premio considérase. Ademais, sempre alegra que recoñezan o teu traballo... Pode pasar (ben, a min) que perdas a perspectiva. Ao traballar na casa, soa, un pouquiño illada, fas os teus debuxiños e non pensas que chegan á xente, que os ven e opinan; estas cousas devólvente á realidade. E fíxate, agora estou tendo encargos por ter gañado o premio. Non sei como está agora o tema, porque parecía nun momento que [os premios do Injuve] ían desaparecer, despois non... pero é moi necesario que haxa este tipo de iniciativas; é unha especie de acicate. Ademais, que despois haxa editoriais que publiquen autores que gañaron estes premios é alentador.

Debería haber máis, mesmo dentro do sector, fomentar e incentivar...

—Un dos teus traballos de maior difusión é ilustrar as columnas de Javier Marías en *El País Semanal*. Que medio prefires, a ilustración ou o cómic? Que tal a experiencia neste periódico, e co escritor?

—Aos de *El País* poríalles un piso. Foi una sorpresa cando me chamaron para que fixese unhas probas para ver se lle gustaban a Javier Marías; case me dá un derrame. Coñecía máis como novelista e era unha fan, así que cando saíu o proxecto foi como de «deuss, grazas, grazas e grazas mil». Ademais interesábame moito a ilustración en prensa, poder opinar sobre a actualidade, e tal como está o tema, co do Iraq, por exemplo, ou o mandato de Aznar... ter unha xanela así desde a que expresarte sen censuras non ten prezo. Ademais, esta periodicidade dáche a posibilidade dunha evolución trepidante, e, claro, aprendes a sintetizar e a concretar; é moi estimulante. Non sei se prefiro a ilustración ou o cómic; de feito, creo que me dan cousas distintas. Hai historias que funcionan



Unha das ilustracións de Sonia Pulido para a serie inédita «Acorazados».

mellor como ilustracións soltas e outras como historietas. Ou poden nacer como unha imaxe soa e desenvólvense até converterse nun cómic. A verdade é que é un medio bastante total, se encontras unha imaxe boa e un guión potente é como ver un cadro marabilloso e ler unha novela espectacular, dous en un, dobre diversión...

—Creaches xunto con Sónika o teu propio fanzine, o *Angela Chaning's Project*. Como che foi na autoedición? Que opinas do panorama fanzineiro español?

—Foi un proxecto moi divertido. Non tiñamos pretensións, durou o que durou e xa está. Tiñamos cousas que contar e cando nos cansamos deixámolo sen problemas. Non había un plan preestablecido de sacar tantos números ou ter uns obxectivos claros do que conseguir. Interesábame a elaboración do fanzine; a distribución e se se vendía máis ou menos pasaban a un segundo termo. Con dicirche que coas «ganancias» íamos comer e de rebaixas... Era moi emocionante cando chegaban os exemplares, ter a túa revistiña, tan pequeniña, case como un neno cun xoguete novo e brillante. Agora estou bastante desvinculada do panorama fanzinista. Cando vou polo Saló del Còmic de Barcelona hai poucas cousas que me interesen, a excepción de perlas como *Fanzine Enfermo* ou *Garabattage* e varias cousiñas máis...

—As túas historias soen ser curtas e sen continuidade. A máis longa que lemos foi «Áurea» (*TOS* n.º 6), de 24 páxinas. Para cando un álbum propio? Que proxectos tes en carteira?

—Teño un proxecto bastante avanzado que sairá, se todo vai ben, o ano próximo, e outro esbozándose, a ver que ocorre. É verdade que as miñas historias soen ser curtas e autoconclusivas, adoito traballar así: ideas concretas que se resolven en poucas páxinas. E gústame. Pero tiña ganas, necesitaba un proxecto longo, desenvolver unha idea en 64 páxinas, con todo o que comporta: o ritmo, a relación entre as páxinas, a evolución do concepto e o debuxo polo mesmo tempo que empregas en facelo... Un reto. Ademais, interésanme os híbridos, mesturar linguaxes, ver as posibilidades que teñen, até onde podo chegar co medio, que non é o meu de natureza; veño doutros campos, comecei a debuxar cómics xa maior e fun unha lectora bastante intermitente, polo que fago as cousas ao meu xeito.

—Esta derradeira pregunta é un clixé e un estereotipo, e seguramente sería mellor non facela, pero ao teres participado no 'Especial Autoras' de *Dos Veces Breve* parécenos inevitábel. Hai diferenza entre as autoras e os debuxantes masculinos? Raquel Alzate, Lola Lorente, ti..., tendes as *comiqueiras* algo en común, ou cada unha é do seu pai e da súa nai? Por que cres que hai tan poucas creadoras neste medio?

—A pregunta do millón. É como o tema das directoras de cinema ou as novelistas, as obras de mulleres para mulleres,

a súa sensibilidade, os seus mundos, a qué cheiran as nubes e todo iso. É certo que somos diferentes e que pode haber intereses máis particulares, pero hai unha base común a todos. Os temas estrela: o amor, o desamor, as relacións, o eu, quen son, a onde vou, quizás tópico, pero é o que nos move... e iso non ten xéneros. Pode haber *debuxantas* súper potentes e *gores* e *debuxantes* moi delicados, todo é intercambiábel. Cando estou cunha historia non me pregunto se será para un público feminino ou masculino, ou se gusto máis a homes ou a mulleres; non me interesa, chegaralle a alguén, e iso é o importante. Non creo que haxa un cómic de mulleres. É verdade que tradicionalmente o mundo da BD é ou foi masculino (como moitos outros ámbitos, igual na pintura, na literatura, no cinema, por non falar doutros campos, empresarial, etc.), pero se o que che ofrecen son labazadas e mulleres con bustos hiperdesenvolvidos, a oferta non é moi tentadora. Creo que co fenómeno do *manga* e con toda unha corrente de *debuxantes* que fan un cómic máis «de autor» isto pode mudar. Iniciativas como o especial de *Dos Veces Breve* son moi saborosas, por non dicir exóticas, pero espero que pouco e pouco non sexan necesarias (polos motivos que sexan) este tipo de proxectos, que no sexa necesaria a cuota. Pois iso.



Viñeta da BD «En la oscuridad de la noche» (revista 'Dos Veces Breve')



Fragmento da BD «Instrucciones para comer una madalena» (revista 'TOS').

JAVIER OLIVARES

ÁLVARO PONS

Javier Olivares é un pouco rariño. Non, non ten nin seis dedos nunha man, nin unha orella de máis nin da súa fronte saen estrañas profusións, non é iso. Nin sequera esconde un Mr. Hyde debaixo da súa cama presto a substituílo cando menos o espera, non.

Até onde se pode saber, non é unha rareza de feira ou un candidato a tema de tese dalgún doutorando de psiquiatría, non.

seres estraños que podían protagonizar os soños máis estraños e divagantes. Obsesións feitas viñetas que perdían a súa forma tan rápido como a recuperaban, que sucaban liñas narrativas retorcidas e sinuosas que podían confundir ou subxugar, pero sempre no fío da radicalidade máis elegante. Contos e fábulas que se desenvolvían baixo a tenue luz dunha estrela legume para ficaren encerradas en cúbicas caixas negras sen lados, pero con arestas e curvas.



Viñeta de «El dios de la lluvia llora sobre Chicago», en 'La caja negra'.

É que gusta de facer BD. E moito.

Un atrevemento, é evidente, sobre todo nun país onde iso de debuxar cómics non é que estea mal visto, é que nin se ve.

Pero **Olivares**, ademais de atrevido, era obcecado: decidiu que ía facer os cómics que lle gustaban, os que lle pedía o corpo, e que os publicaría.

Claro que semellante propósito non é fácil, por moito que a vontade sexa inmensa, e, como todo gran proxecto, estivo inzado de pequenos pasos. Comezou con pequenas pímulas, apenas unha ou dúas páxinas, que saían en publicacións alternativas, «rarillas» que se dicía, que o final da década dos 80 foi bo compañeiro para estas cousas, e as páxinas de **Krazy Comics**, **Urich**, **Madriz** ou **Medios Revueltos** foron vendo contribucións dispersas, pero que seguían un patrón común: a evolución dun autor inquedo e curioso, á busca de novos aires. As historias curtas de **Olivares** eran pequenos pasos que confluían nun camiño común, onde a imaxinación se desbordaba e falaba de mundos de xeometrías imposíbeis habitados por monstros, piratas, nenos...; un catálogo de

Viñeta da BD «Bandera negra», no álbum 'La caja negra'.



Un inconformismo que se alzaba como forma de vida, que obrigaba aos seus lectores a seguilo de revista en revista, de páxina en páxina, onte en *El Maquinista*, mañá en *U*, e despois nas pequenas xoias editadas en Camaleón (*El segador de tus cosas*), en El Pregonero ou na súa segunda casa, o selo Malasombra, que el mesmo creou e



Capa da edición do libro 'Los niños tontos'.



Portada para a revista 'U'.

no que recalaron *Noticias para Magüi*, *Estados Carenciales* ou *La canción de María Mortecina*. Regalos mínimos que apenas alivian a síndrome de abstinencia dos que o seguimos desde hai xa case dúas décadas, obrigándonos a gardar páxinas e páxinas, revistas de todos os tamaños e cores (ben, si, que o *Navarro* nos obsequiou cunha recompilación chamada *La caja negra*, pero só conseguiu afondar na nosa necesidade), sabendo que continuaremos na busca de todos os meses, a de encontrar esas dúas ou tres paxiniñas que nos leven de novo ao mundo de Olivares, que nos saquen deste universo por uns minutos, os xustos para soñar outra vez.

Álvaro Pons é o responsábel do *weblog La Cárcel de Papel*, www.lacarceldepapel.com

Viñeta da BD «Las cuatro larvas», no álbum 'La caja negra'.



LORENZO GÓMEZ

XASTRIÑO

Recoñezo que cando me pediron escribir este artigo sobre o almeriense **Lorenzo Gómez**, a única obra que coñecía deste autor era o seu intimista álbum **El diario sentimental de Julián Pi**, cun estilo gráfico de liña ondulante e aterciopelada que lembra os franceses Dupuy & Berberian ou o canadense Seth, con ecos de Gallardo e uns desenvolvementos argumentais enmarcados no *slice of life*, 'fragmentos de vida', para entendernos, tendencia que deu un novo pulo aos cómics en forma de obras maduras e reflexivas.

Relendo **El diario sentimental de Julián Pi**, que non é senón unha xornada de deliberación sobre a vida amorosa do propio Julián, un furgar no pasado a través de cinco pequenas historias intercaladas ao longo do ano que leva ao carón da súa última noiva, descubrín que **Lorenzo Gómez**, a pesar do curta da súa *bedografía*, é un autor en potencia.

E digo autor en potencia pois **El diario de Julián Pi**, a súa obra máis longa ata agora, se ben non é unha obra redonda,

deixa entrever nas súas páxinas un futuro prometedor grazas a un estilo gráfico sinxelo pero hábil, sobre todo no encadre, e a unhas historias ategadas de humor e emotividade.

A mantenta, achegueime á librería de garda que tiña máis preto, na procura do primeiro número da revista **TOS**, onde Lorenzo dá a coñecer a súa faceta como publicista, mundiño no que se move e grazas ao que sobrevive desde hai doce anos, nas historietas curtas que levan por título **«10 razones por las que odio trabajar en publicidad»**. Unhas mini-historias de seis viñetas onde saca a relucir o lado máis amargo do mundo da divulgación propagandística.

Tamén me decatei de que publicou, de vez en cando, no fanzine **Dos Veces Breve**, no primeiro número do cal emerxe unha impagable historia dunha páxina, unha das poucas súas a color, baixo o título de **«Tokyo Tales»**, que nos demostra que a razón da atracción se encontra no discreto (ou non tan discreto) encanto do defecto. Nun intento de completar

Viñeta da BD «Calavera», premiada polo Injuve.



LAS BARRAS DE VISAJE REVISAN AL TURISTA POCO EXPERIMENTADO DE LAS RARAS COSTUMBRIONES DE LOS HABITANTES DE SANTA URSULA, LOS CUALES, EN FIESTAS DE CARNIVAL, CURRIÉN SUS ROSTROS CON MASCARAS CADAVÉRICAS, PARA ASÍ PODER CONFUNDIR A LA MUERTE EN SU ACECHO.

a miña información sobre o autor, deslizo o meu rato neste invento do demo, como di miña avoa, que é Internet, revelándome que se trata dun de tantos autores saídos desa canteira que é o Injuve e que publicou en **Mundos de Papel** e **Tebeolandia**, así como colaborou no proxecto de **Juan Berrio** titulado **Siempre la misma historia**, amén dalgunhas colaboracións puntuais por aquí e por acolá.

Un historial certamente breve o deste autor de trinta e tres primaveras que é **Lorenzo Gómez**. Pero é nesa brevidade súa onde reside o seu encanto. Como aquela persoa que temos visto nunha ou breves e espazadas veces pero que nos engaiolou con cada aparición da súa efémera presenza. E **Lorenzo Gómez** sabe aproveitar ao máximo esa fugacidade súa para regalarnos retallos de vida posuidores dunha rara habilidade para encaixarse nos baleiros da nosa.

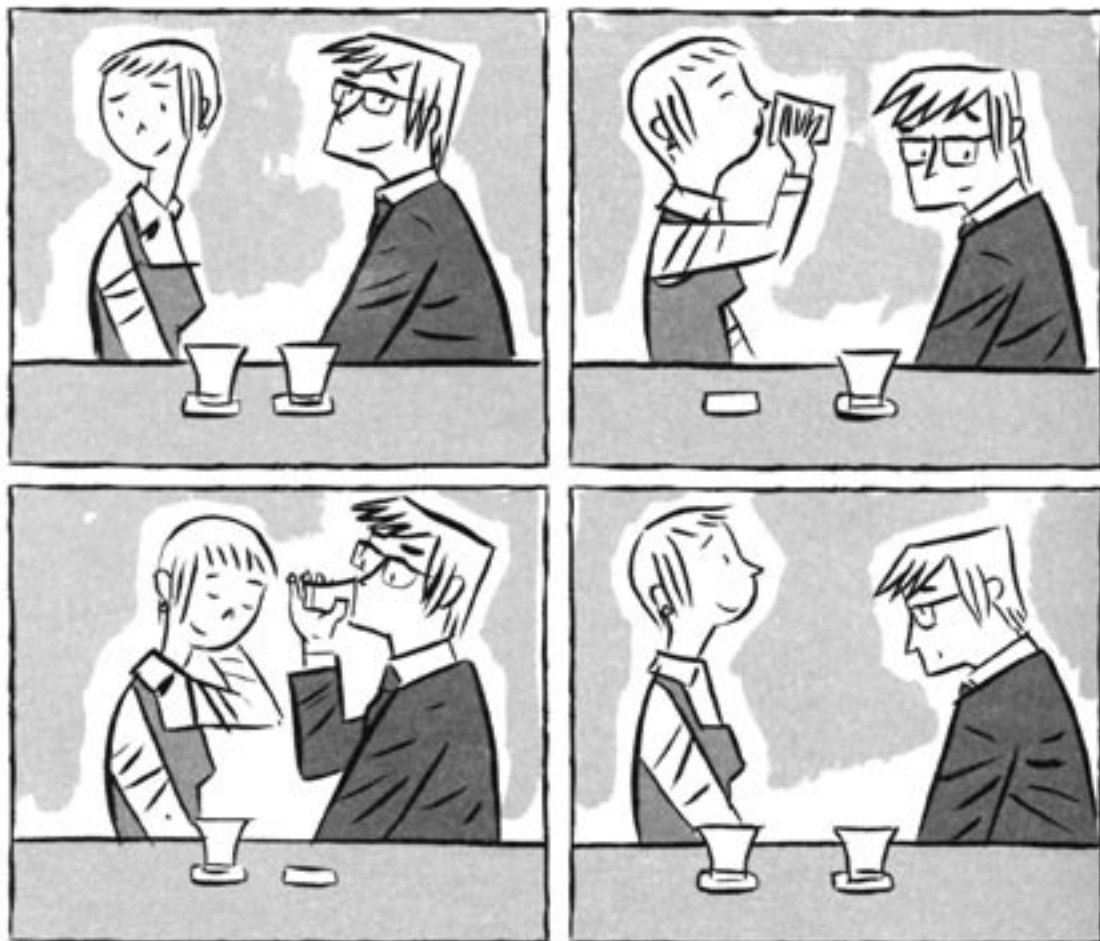
Ao rematar de escribir este artigo, cheguei á conclusión de que se trata dun autor que vale a pena descubrir e explorar con paciente reverencia e a fe posta nun futuro que non nos defraudará.

Xastríño é o responsábel do weblog *Xastríño Cómics*, www.xastrino.blogspot.com



Fragmento de «Manual para futuros padres» (revista 'TOS').

Secuencia de «Historia de C y M», con guión de Juan Berrio.





PUTA!! IS
O MAIS BAZO.
PROMETICHESME LINHA
SAIDA, DIXECHES QUE NOS IAS
AXUDAR E TRAZIACHESNOS.
NON PODA SER DOUTRO XEITO,
POLO TEU SANGUE
DE MERDA

DIME QUEN VOS
FIXO ISTO E XUROCHE
QUE O VAN PAG...

IVAI Ó
INFERNO!!...

PLAS!



XA SABES QUEN,
NON TE MOPES DE MIN. A
MERCANCIA QUE NOS DESTES
NON ERA BOA, ERA LINHA
MERDA. ENTENDES? ATA
EU TERÍA FEITO O
MESMO, FODER!

LINHA RECOMPENSA
XA, IAMOS QUEDAR COS
CARTOS XA, IAMOS LARGAR
DE AGÜE COA NENA XA... TODO
MERDA, MERDA DUNHA
MENTIREIRA NOXENTA!!

MATÁCHESNOS
...ÓS TRES.



VAIA, ABOFÉ
QUE SI...



MERDA, MOZA,
QUÉ CRES QUE
FAS...



¿¿COMO
TE ATREVICHES
CABRÓN ¿POR
QUE...?!

PORQUE
PODO, NENA.
PORQUE PODO
E DEBO.

ESE ALIXO
ERA TEU, NON PODES
ANDAR POR AÍ DANDO
ESMORGAS COMA SE FOSSE
LINHA CONDENADA
MONXA...



XA SABES
DE QUEN ES
FILLA...

...XA SABES
QUEN SON
EU.

...PUAGH
UGH...



COF,
COF...

DEUS...
COF COF, ¿COMO
VOS DETESTO!

XA,
É NORMAL...
PERO POLO MENOS
HOXE APRENDESTES
ALGO ¿NON SI...?



SI... QUE ME VOU TER
QUE CUBRIR MELLOR AS
COSTAS PARA FODERVOS
O CHIRINGO...

NON, QUE
SEMPRE VAS TOPAR
CON ALGUÉN CON PEOR
SORTE CA TI.

CINEMA e BD

‘AMERICAN SPLENDOR’

ÓSCAR IGLESIAS

Se ben é certo que o cinema e a banda deseñada son medios moi distintos, non é menos verdade que, ao partiren ambos de linguaxes visuais, as adaptacións e versións de obras entre ambos serían en principio máis sinxelas e factíbeis que entre medios máis afastados. Porén, son contados os casos de adaptacións cinematográficas fidedignas ou con polo menos a metade de calidade do cómic orixinal. Que llo digan a **Alan Moore**, grande damnificado polos mediocres transvasadores de Hollywood. Por que os directores non toman as novelas gráficas como *storyboards* a partir dos cales construíren os seus filmes?

Os realizadores **Shari Springer Berman** e **Robert Pulcini**, na súa translación do cómic autobiográfico de **Harvey Pekar** *American Splendor* (2003), non só non tropezan en ningún dos erros ou lugares comúns da maioría destas adaptacións, senón que ademais sentan cátedra na controvertida cuestión de cómo fusionar cine e BD. A súa obra é un produto decididamente posmoderno, unha mestura de filme de ficción e (pseudo)documental con algúns episodios animados, continuando a experimentación metalingüística a partir de onde o deixaron as propostas de **Charlie Kaufman** (*Adaptation*, sobre todo), **Wes Anderson** ou **Peter Greenaway**.

A obra de **Harvey Pekar** é un tebeo costumista e realista no que, acompañado por diversos debuxantes *underground* (algúns de excepción coma **Robert Crumb**), vai retratando as miserias cotiás da súa anódina e nada peculiar existencia ao tempo que deixa constancia dunha furibunda crítica ao soño americano e contra a política e a sociedade de consumo do seu país. Varias destas historias, en pleno xiro de autoconsciencia, versan sobre como o personaxe **Pekar** prepara ou escribe o propio cómic.

A película homónima de **Pulcini** e **Berman** non é un mero transvasamento a celuloide dalgúns relatos desta BD, aínda que o extraordinario actor **Paul Giamatti** (na pel de **Pekar**) os interpreta con maestría. Tampouco é un estudo sobre a vida e obra deste artista, aínda que el mesmo pon a voz en *off* e presta testemuño ante a cámara. *American Splendor* (o filme) é un curioso experimento que de maneira clara (fácil de seguir, sen aburrir nin confundir) xoga con realidade e ficción e borra as barreiras entre medios, empregando por primeira vez na pantalla grande ferramentas estilísticas da BD como os textos de apoio, os globos de pensamento ou a elipse entre viñetas (neste caso, na transición entre secuencias) —e o mellor é que mesmo se usan correctamente, sen vérense forzados.





A miña escena favorita é unha das que mellor condensan o espírito fusionador desta produción. **Pekar** (interpretado por **Giamatti**) está no hospital no que traballa soltando un *speech* en contra da burocracia médica ante outro compañeiro, e cando remata de falar óese «corten». Os actores saen dos seus personaxes e do escenario e colócanse en segundo plano, comendo uns doces na mesa do *cátering*. Namentres, en primeiro plano, o **Pekar** real e o administrativo de verdade comentan o parecido entre a anécdota que viviron eles e a súa versión cinematográfica que se acaba de rodar. Todo no mesmo *travelling*, sen cortes. Metalinguaxe pura e dura.

A multitude de galardóns recibidos (gañadora absoluta en Sundance 2003, premios á mellor película e ao guión da prestigiosa Sociedade Nacional de Críticos, mellor guión adaptado segundo o Sindicato de Guionistas, Premio Fipresci no Festival de Cannes 2003, etc.) garanten a calidade desta ácida e vangardista obra multidisciplinar, que os futuros adaptadores de bandas deseñadas deberían tomar como punto de partida a superar nos seus vindeiros filmes.

American Splendor. EE UU, 2003. Cor, 101 min • Directores: Shari Springer Berman e Robert Pulcini • Guión: Shari Springer Berman e Robert Pulcini, segundo os cómics *American Splendor* de Harvey Pekar e *Our Cancer Year* de Joyce Brabner • Produción: Ted Hope • Dirección de fotografía: Terry Stacey • Montaxe: Robert Pulcini • Música orixinal: Eytan Mirsky e Mark Suozzo • Intérpretes: Paul Giamatti, Chris Ambrose, Joey Krajcar, Josh Hutcherson, Cameron Carter. Versión orixinal con subtítulos en castelán.

www.americansplendormovie.com



PREMIO OURENSE DE BD Á MELLOR INICIATIVA

'BD BANDA'

A décimo quinta edición do Premio Ourense de Banda Deseñada, que cada ano conceden a Casa da Xuventude de Ourense e mais a Concellaría de Cultura, Festas e Festival de Cine do Concello de Ourense, para salientar unha institución, unha personalidade ou unha iniciativa dentro do panorama do cómic en Galiza, recae este ano na revista *BD Banda*, coordinada polo autor Kiko da Silva.

BD Banda, que publicou o seu primeiro número o ano 2001, naceu da necesidade dunha revista que puidese dar saída, con medios dignos, á produción dos moitos autores

galegos que estaban a dedicarse naqueles momentos á BD, aínda que de forma non profesional; o proxecto, malia todo, sempre estivo aberto a autores non galegos. Acababa así un longo período en que as únicas iniciativas galegas que daban acubillo á BD eran máis ou menos institucionais, como era o caso dos concursos. O equipo que está detrás desta revista compóñeno entre outros, ademais do propio **Kiko da Silva, Cano Paz, Germán Ermida, Miguelanxo Carvalho e Héitor Real.**



En 2005, o proxecto pode dicirse que está consolidado. A revista chegou ao número 6; os seus responsábeis falan de dar o paso cara á profesionalización da revista, pagando aos autores; e comezou a edición dunha serie de álbums (dos que xa existen tres: ***Fiz nos biosbardos***, de **Kiko da Silva; Thom**, de **Andrés Meixide**; e ***Tito Longueirón***, de **Pinto e Chinto**). Ademais, despois de teren estado nomeados a diversos galardóns en varios salóns, este ano conseguiron o Premio ao Mellor Fanzine no Saló del Còmic de Barcelona.

O **Premio Ourense de Banda Deseñada** está dotado cunha estatuíña deseñada expresamente para a ocasión polo artista plástico ourensán **Manolo Figueiras.**



Até o de agora, foron galardoados co Premio Ourense nesta categoría **Xaquín Marín, Agustín Fernández Paz, Edicións Xerais, Miguelanxo Prado, A Nosa Terra**, o equipo de **A Familia Perpetua (Carvalho, Héitor e Robledo)**, a **Deputación da Coruña**, a **Biblioteca Club 33** de Santiago, **Fausto Isorna**, o programa **Xabarin Club**, o **Festival 'Viñetas desde o Atlántico'**, **Fran Jaraba**, a **Deputación de Lugo**, o **Consello da Cultura Galega**, a revista **Golfiño**, **Pepe Carreiro** e o **Colexio de Arquitectos de Galicia.**

A revista deu a coñecer a un público máis amplo o traballo de moitos autores, toda unha canteira que non se podería chamar xeración, porque xunta moitas nela; autores que ou xa maduraran ou estaban nun acelerado proceso de maduración, e que hoxe por hoxe poden considerarse xa valores en alza. Compoñen a extensa lista nomes como **Robledo, Ruibal, Tito e Chaler, David Rubín, Miguel Porto, Manel Cráneo, Gutián, Marcos Calo, Javi Montes, Santy, Víctor Rivas, Meixide, Carrasco e Mariví...**



AS MIÑAS CUALIDADES: SORRIR.



AÍNDA QUE PARECE QUE SORRÍO PARA GAÑAR TEMPO E INVENTAR ALGO SOBRE A MARCHA, O QUE OCORRE É QUE ME PERDO ...

¿... DE QUÉ ESTABAMOS A FALAR...?



PENSO QUE ESTE TIPO DE REACCIÓN SE XESTOU EN MÍN DE PEQUENA ...

¡VALENTINA!



¿IMPORTARÍACHE COMPARTIR CO RESTO DA AULA ISO TAN GRACIOSO?

SÍNTOO, PERO NON PENSO QUE SEXA O MÁIS CORRECTO.



TAMPOUCO É QUE ME AMOLE PORQUE NUNCA SAQUEI
NADA EM CLARO DE DISCUTIR . . .



. . . E TAMÉN É CERTO QUE SON INCAPAZ DE SACAR
ALGO EM CLARO TAN SÓ DE FALAR.



. . . BLA, BLA, BLA, BLA, BLA, BLA, BLA, BLA, BLA, BLA, BLA, BLA . . .
. . . BLA, BLA, BLA, BLA, BLA, BLA, BLA, BLA, BLA, BLA . . .
. . . BLA, BLA, BLA, BLA, BLA, BLA . . .



QUIZAIS SOAMENTE ESCOITANDO ALGUÉN QUE FALA SEN
INTERRUPCIÓNS PODO ARTICULAR UNHA OPINIÓ

... BLA,
BLA, BLA,
BLA, BLA,
BLA...

... PERO TARDE PARA EXPOÑELA.

¿ESTASME
ESCOITANDO?

ASÍ QUE PREFIRO CALAR E
SORRIR...

CLICK

... PERO TARDE EN TODO CASO.

BLAM

colme

O CARTEL DAS XORNADAS COSME FERNÁNDEZ

O cartel das décimo sétimas **Xornadas** corre a cargo do gañador do primeiro premio do Certame «Na Vanguarda 2004», **Cosme Fernández**. Ourenán nacido en 1976, **Cosme** estudou na Escola de Arte Antonio Faiñde da nosa cidade e o ano pasado gañou dous importantes premios: o antes citado, outorgado pola Dirección Xeral de Xuventude, e o premio á mellor colección de caricaturas no VII Concurso Galego para Caricaturistas Noveis, actividade enmarcada na **Bienal da Caricatura de Ourense**, que tamén organiza a Casa da Xuventude. A súa actividade, amais, abrangue o audiovisual: tamén é súa a curtametraxe de animación **Adiós**, que produciu e dirixiu, e foi seleccionada dentro da Triennial 2003 da Marmara Üniversitesi, en Estambul.

Aínda que **Cosme** non se prodiga tanto como nos gustaría na súa faceta como autor de BD, a súa madeira de contador de historias queda evidenciada por cómics como o publicado nas páxinas precedentes, que forma parte dunha serie de historias curtas que contan coa mesma protagonista. O seu son as historias cotiás, as *tranches de vie*, como din os franceses, aínda que nalgunha ocasión poidan estar atravesadas por algún elemento inquietante, que vén rachar a «normalidade».

O cartel proposto por **Cosme** dá perfectamente na diana definindo o propósito das **Xornadas**, que non é outro que animar a xente a ler cómics. Homes e mulleres, persoas maiores e pequenos, todo o mundo pode encontrar temas, autores, estilos... do seu interese. E **Cosme** ofrece algunhas das moitas propostas, homenaxeando de paso algúns



Viñeta da BD «As miñas cualidades: durmir».



dos seus favoritos, que o son tamén de moitos outros afeccionados á boa BD: desde os **Calvin e Hobbes** de **Bill Watterson**, até distintos independentes europeos e americanos (**David B.** entre os primeiros, **Seth** entre os segundos) ou mesmo un autor galego ben coñecido dos nosos lectores (**Miguel Porto**). Son apostas case seguras para quen aínda non se aventurou no mundo dos cómics, e, como tales, responden ao espírito das Xornadas de busca de novos afeccionados e afeccionadas.

<http://www.agpilustracion.org/galeria/ilustrador.php?id=17>

