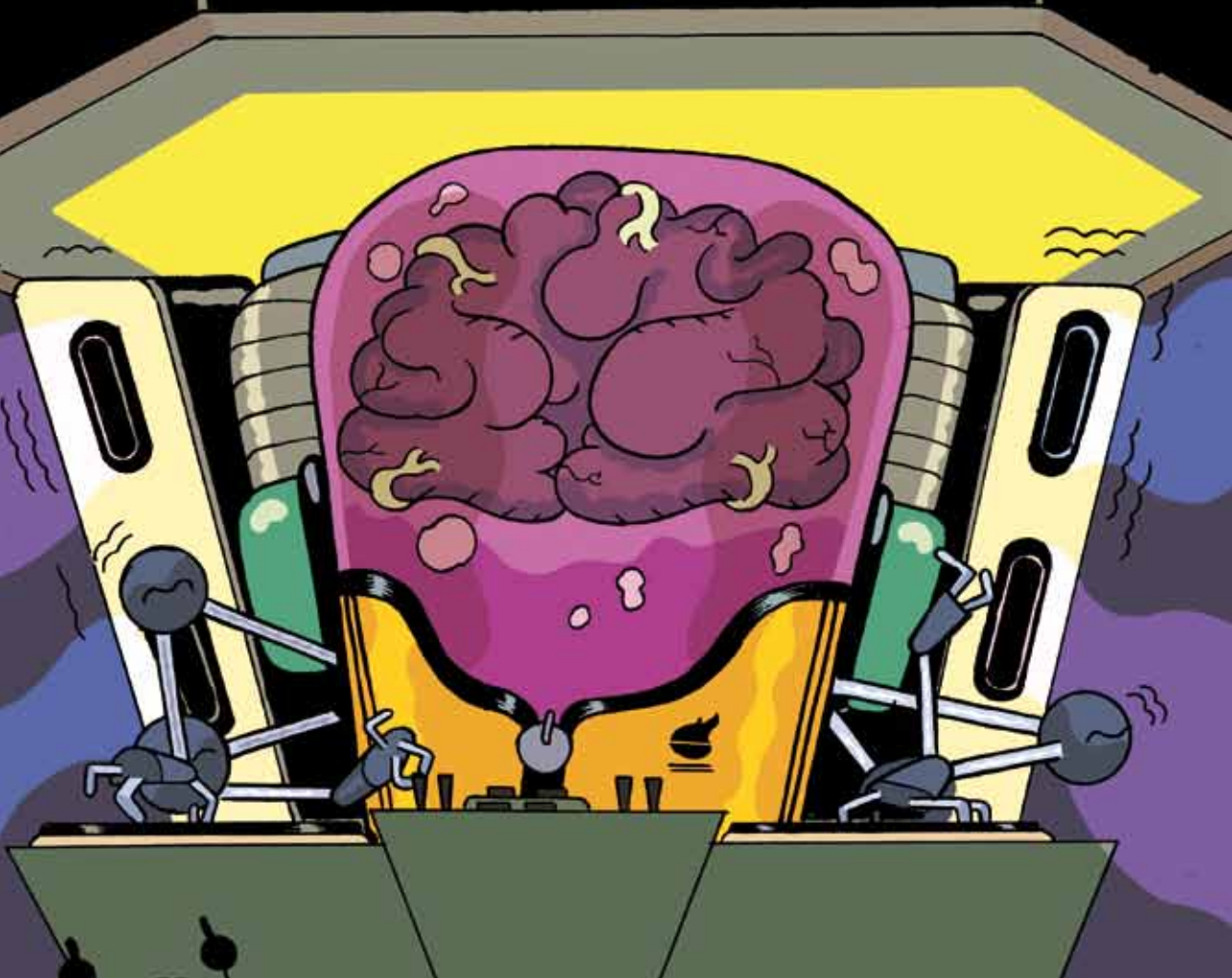
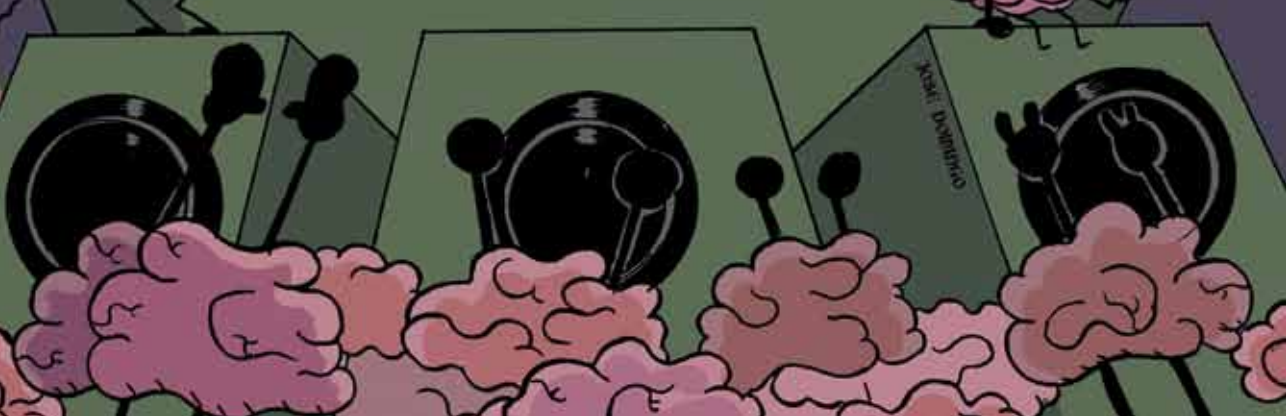


TONIGHT **DJ** TONIGHT
ALPHA-W



O FANZINE DAS XORNADAS

A REVISTA DAS XXII XORNADAS DE BD DE OURENSE



AS CAPAS JOSÉ DOMINGO

- Capas:** José Domingo
Páxina 3: BD: *Brain Escape*, por José Domingo
José Domingo: <http://jose-d.blogspot.com>
Páxina 5: Editorial
Páxina 6: Artigo: *As Xornadas de 2010*
Páxina 8: BD: *Santos*, por Diego Blanco
Diego Blanco: <http://www.diegoblanco.es>
Páxina 10: Artigo: *A maduración de Clara-Tanit*, por Claudia Neira
Páxina 12: BD: *Macho alfa*, por Jano e Ricardo Mena
Jano: <http://www.jano.ws>
Ricardo Mena: <http://www.ricardomena.es>
Páxina 13: Entrevista: *Manuel Bartual: virtuoso e virtual*, por Óscar Iglesias
Páxina 16: BD: *Tres segundos*, por Iván Suárez
Iván Suárez: <http://saurez.blogspot.com>
Páxina 17: Artigo: *Pablo Auladell, a fusión entre trazos e letras*, por Arturo Losada
Páxina 19: BD: *Descanse en paz*, por Manel Cráneo
Manel Cráneo: <http://manelcraneo.blogspot.com>
Páxina 20: BD: *Os inventos de Spot e Punsek*, por Alberto Gutiérrez
Alberto Gutiérrez: <http://albertoguitian.blogspot.com>
Páxina 21: Artigo: *Premio Ourense de BD – Revista 'Retranca'*
Páxina 22: BD, por Brais Rodríguez
Brais Rodríguez: <http://invocaciondemonbrother.blogspot.com>
Páxina 23: Artigo: *O cartel das Xornadas – Brais Rodríguez*



© José Domingo

Todo o mundo quedou cativado pola súa BD no noso pasado número, *Aventuras dun oficinista xaponés*, que ademais era a súa primeira colaboración neste *Fanzine*; aínda que só fose por clamor popular, merecía ilustrar este ano as capas.

José Domingo (Zaragoza, 1982), galego de adopción desde os 8 anos, licenciouse en Belas Artes na Universidade de Salamanca e fixo un mestrado en Creación e Comunicación Dixital na Coruña. Até hai uns meses gañaba a vida traballando en Dygra Films, entre deseños de produción e *storyboards*, mentres paralelamente desenvolvía con éxito unha carreira no mundo do cómic, cuxo primeiro fito importante é a novela gráfica *Cuimhne* (2008), con guións de Kike Benlloch e editada por Dolmen. Agora dedica todo o seu tempo a un estudio compartido con varios colegas autores, desde onde exerce como ilustrador *freelance*. É desde 2006 un activo membro do colectivo *Polaqia*, que veñen de publicarlle un número da súa serie *Sketchbook* cunha escolma do melloriño do seu caderno de bosquejos. Con varios proxectos a piques de ver a luz, este é, sen dúbida, un momento doce

para Domingo —ese home a un lapis pegado—, que esperemos que lle dure: é o xusto premio á súa constancia stakhanovista no medio.

«Brain Escape»
Guión e debuxos:
José Domingo
© 2010 José Domingo

Este número d' *O Fanzine* non tería sido posíbel sen a colaboración desinteresada de: Diego Blanco • Manel Cráneo • José Domingo • Alberto Gutiérrez • Jano Viñuela e Ricardo Mena • Arturo Losada • Claudia Neira • Brais Rodríguez • Iván Suárez

Todos os cómics, ilustracións e textos publicados nesta revista son propiedade e *copyright* dos seus respectivos autores/as ou editores/as, e reproducense co seu permiso ou como simple referencia do texto. Para posteriores reproducións, contáctese directamente con cada un deles.



COLECTIVO
PHANZYNE
OURENSE

O Fanzine das Xornadas, nº 17.

Publicación oficial das *XXII Xornadas de Banda Deseñada de Ourense*. Outubro de 2010.

Coordinación: Óscar Iglesias, Henrique Torreiro.

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

Fax (+34) 988 249 930 • **Correo electrónico:** casa@casaxou.com, lab.ou.info@gmail.com

Internet: www.casaxou.com/bd, www.labou.blogspot.com

Deseño: Disigna Edenia, SL • **Fotomecánica e impresión:** RODI Artes Gráficas, Ourense.

Depósito legal: OUR-183/97

Co patrocinio de: Casa da Xuventude de Ourense • Xunta de Galicia •

Concellaría de Cultura do Concello de Ourense

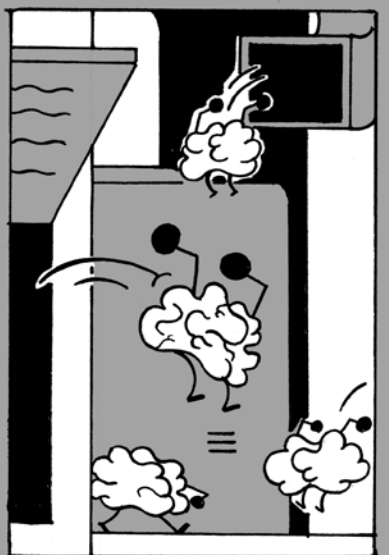
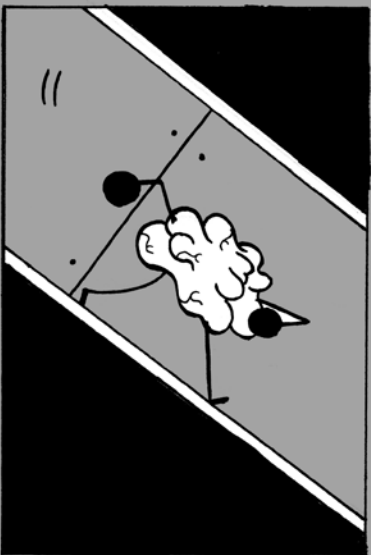


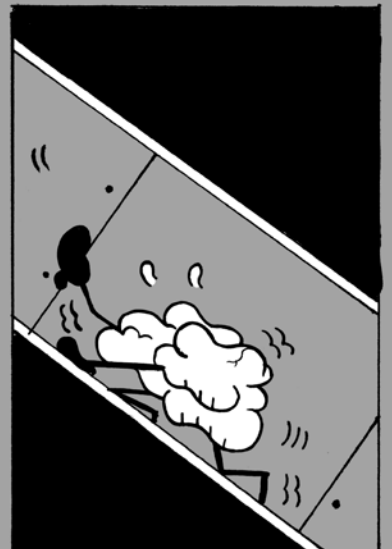
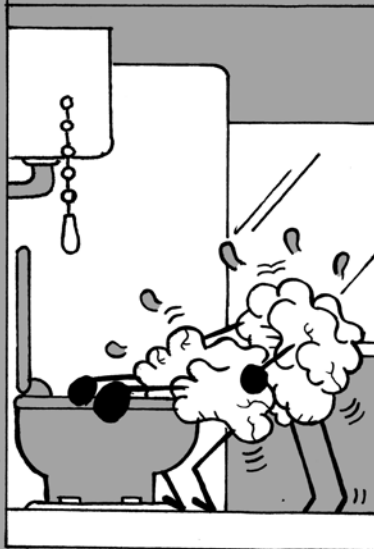
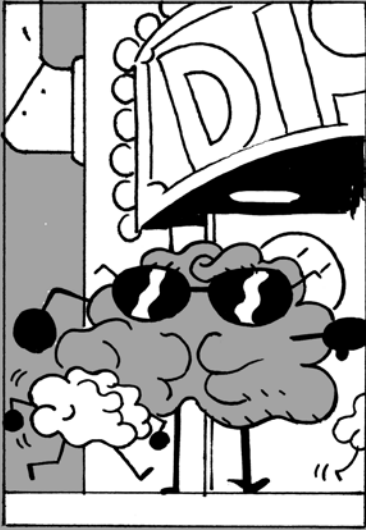
XUNTA
DE GALICIA



concello de
ourense
CONCELLARÍA DE CULTURA

"BRAIN ESCAPE" BY JOSÉ DOMINGO





ENDE.

A palabra *crise* soa constantemente nos nosos días, e, non obstante, a banda deseñada galega segue a pasar polos seus mellores momentos, e ademais en todos os flancos: autores, editores, lectores, institucións... Como xa se ten comentado en máis dunha ocasión, isto non significa que debamos conformarnos co conseguido, senón que hai que seguir adiante, na procura de novos estadios de madurez. Non podemos ser inxenuos ao analizarmos por que a crise xeneralizada non

A cuestión é que a banda deseñada galega está a chegar ao que poderíamos chamar a súa «madurez comercial» —ou, polo menos, á súa *adolescencia*— xusto nun momento en que se xuntan dúas crises no mercado do libro: por unha parte, a evidente, que afecta todos os sectores; por outra, a que xa viña incubando nos últimos anos o propio mercado, sometido a dinámicas de explotación intensiva, especialmente difíciles para as pequenas editoras —sobreprodu-

EDITORIAL

parece afectar o cómic en Galicia: é un sector que, malia todo, aínda non está profesionalizado, e a vontade dos que fan as cousas por convencemento máis que por motivacións económicas resiste mellor as crises, principalmente porque xa vén endurecida por un estado crítico anterior. Aínda que se deron moitos pasos cara á profesionalización, a BD non é un sector economicamente primordial nin para autores nin para editores: segue a depender, nun bo grao, de vontades e altruísmos duns e doutros. Continúa a ser necesario, pois, acadar un mercado maior, que por tanto permita unhas maiores tiraxes —sumado, cando sexa posible, a edicións ou coedicións en diversas linguas— e con elas a posibilidade de maiores adiantos sobre dereitos para os autores, así como de maiores ganancias para editores, naturalmente. Hai que lembrar que moitos proxectos non poden saír á luz se o autor non ten garantida unha compensación para as horas que debe dedicar á súa obra —e unha complexa pode supor moitos meses de xornadas completas de traballo—. Dita garantía está aínda moi afastada da realidade nun mercado como o galego, ou mesmo como o español en xeral. Porén, cada día máis autores se lanzan á empresa de producir unha obra longa dedicando desinteresadamente o seu tempo; é o sinal inequívoco do bo estado creativo que se vive, pero ningún deles pode seguir esa dinámica por tempo indefinido. Todos os participantes no proceso de creación dunha BD —e os editores tamén o son, aínda que poida parecer colateral a súa intervención— teñen que ser conscientes da realidade do traballo do resto de intervenientes, e facer as súas esixencias conforme a esas realidades, sen dar por sentada ningunha cuestión que proveña das etapas voluntaristas precedentes.

ción, redución do tempo de amortización dos títulos...—, e que se enfrenta agora, ademais, ao advento do que parece que vai ser un novo paradigma, o do libro dixital, que quizá non substitúa o anterior, mais que con toda certeza vai convivir con el. O cómic dixital é unha realidade desde hai moito tempo, e, como no resto das producións editoriais, se aínda non tivo unha repercusión masiva foi porque os aparellos de lectura —incluídos os ordenadores— non resultan, de momento, tan cómodos como os libros de papel. Polo menos, para as xeracións que creceron afeitas ao papel: talvez as que xa están a convivir coas pantallas desde o propio berce teñan unha opinión ben distinta. Sexa como for, non é o final, nin nada que se lle pareza. Dixital ou de papel, a banda deseñada ten moita vida por diante, e non require novas armas nin destrezas para afrontala do punto de vista creativo, mais si do punto de vista editorial. Cómpre prestar moita atención aos vertixinosos cambios que se están a producir, xa que hai solucións posibles nas novas tecnoloxías tamén para a BD galega. Sen ir máis lonxe, moitos expertos afirman que un dos varios futuros do libro pasa pola edición baixo pedido, a impresión directa dos exemplares por demanda do público, un sistema que sería totalmente válido para as librerías e que resultaría especialmente adecuado para as pequenas empresas editoriais, a vía que hoxe por hoxe parece transitible por aqueles que pretendan editar cómic en Galicia.

as Xornadas

É a vixésimo segunda ocasión en que «A festa galega do cómic» chega ás salas ourensás ofrecendo exposicións e actividades de distinto cariz, unidas en calquera caso pola súa relación coa banda deseñada. Tanto tempo despois dos inicios desta actividade, aínda hai moito bo que descubrir nunha arte, a novena, que se renova día a día.

As exposicións monográficas desta edición teñen os nomes de Pablo Auladell, Clara-Tanit Arqué, Manuel Bartual, João Fazenda e Dani Montero. Aos tres primeiros dedicámoslles artigos máis extensos nas páxinas desta revista. Digamos, non obstante, que Pablo Auladell (Alacante, 1972) foi gañador do premio ao autor revelación no Saló del Còmic de Barcelona de 2006 por *La torre blanca* —un álbum de actualidade, xa que foi reeditado este mesmo ano nunha versión revisada e aumentada—, e xa fora candidato ao mesmo premio en 2002, por *El camino del titiritero*. En 2008 debuxou, sobre guión de Felipe Hernández Cava, *Soy mi sueño*. Entrementres, numerosas colaboracións como ilustrador (por exemplo, foi finalista do Premio de Ilustración concedido polo Ministerio de Cultura en 2004 por *Peiter, Peter y Peer y otros cuentos de Andersen*) e colaboracións en libros colectivos, como *Plagio de encantos, Tapa roja* ou *El corazón de las tinieblas* (todos eles en Ediciones Sins Entido); todo isto ten convertido a Auladell nun dos autores máis persoais da BD e a ilustración actuais. Pola súa parte, Clara-Tanit Arqué (Xirona, 1981) colaborou en fanzines como *Lunettes* ou *Fanzine Enfermo*, foi galardoada cun accésit de cómic polo Certame do Injuve en 2007, e publicou en Astiberri os álbums *Wassalón* e *¿Quién ama a las fresas?*, converténdose nunha das figuras ás que prestar atención no panorama estatal. Manuel Bartual (Valencia, 1979) é seguramente o máis popular dos convidados deste ano; colabora nas revistas *El Jueves*, *El Manglar* e *Fluide Glamour*, e é autor dos libros de humor *Sexorama* (Ediciones El Jueves) e *¡Escucha esto!* (Astiberri). Ademais, na súa faceta de deseñador gráfico colabora coas editoriais Astiberri e Dibbuku, onde coordina ademais a revista *El Manglar*.



Cuberta de 'Sen mirar atrás', de Dani Montero



Capa de 'O fillo da furia', de Manolo Poy e Miguel Fernández

de Ourense hai doce anos, como participante da exposición do colectivo Chili Com Carne. Desde entón, seguimos os seus pasos como ilustrador de libros, prensa e revistas do país veciño (como *Visão*, *Público*, *Jornal de Letras*, *Magazinartes* ou *Atlântico*), a súa participación en diversas producións de cinema de animación, e, desde logo, a súa vertente de autor de banda deseñada: a súa serie *Loveboy* (Edições Polvo, 1998-2002), en colaboración co guionista Marte; o álbum *As increíveis aventuras do Rapaz de Papel* (Bedeteca de Lisboa, 1999), con argumento de Nuno Artur Silva; e mais o titulado *Tu és a mulher da minha vida, ela a mulher dos meus sonhos* (Edições Polvo), escrito por Pedro Brito e premio ao mellor libro de BD no Festival de Amadora 2000.

Dani Montero (Catoira, 1977) presentou este ano ao público o seu primeiro traballo longo, *Sen mirar atrás*, gañador do Premio Castelao de BD que concede cada ano a Deputación da Coruña. A casa Demo Editorial, dirixida polo tamén debuxante Manel Cráneo, foi a encargada de publicar esta historia en galego e castelán. Dedicado profesionalmente á animación —ten participado na produción de varias longametraxes—, Dani Montero publicara xa historias curtas en fanzines e revistas como *Chámalle X*, *Alopecia Mental*, *Golfiño* ou *Bar-sowia*, e o seu álbum está sendo moi ben recibido.

As Xornadas acollen tamén varias exposicións colectáneas, como a do Certame de Cómic e Ilustración Injuve 2009, que conta con obras de José Pablo García, Xavier Tárrega, Joan Cornellà, José Domingo e Roberto González na modalidade de cómic, e de María Corte, Miguel Porlán, Laura Wächter, Diana Bóveda, Iván Bravo, Ricardo Fumal, Ignacio Serrano, Mar Villar, Marisa Morea, Luis Núñez de Castro e François Pagès na de ilustración. O prestixio deste concurso, que en boa parte das súas edicións ten recalado na súa cita ourensá, ten

moito que ver coa certa radiografía que fai do mellor que están a producir os novos creadores españois.

Algo parecido ocorre, no ámbito galego, co concurso *Xuventude Crea* na súa modalidade de Banda Deseñada; convocado pola Dirección Xeral de Xuventude e Voluntariado da Xunta de Galicia, este ano a mostra permite ver as obras dos gañadores dos tres premios deste ano: José Domingo, Diego Blanco e Miguel Cuba Taboada. Tamén iniciativa

Outras mostras

O espazo deste número non permitiu artigos sobre as outras interesantes exposicións desta edición; con todo, confiamos en que este breve repaso polo que nos deparan sirva para animar á súa visita. O convidado internacional, João Fazenda (Lisboa, 1979), xa estivo presente nas Xornadas

da Xunta, aínda que desde outra dirección xeral, a de Promoción e Difusión da Cultura, chega a exposición «Un camiño de viñetas, creada ex profeso para o *stand* oficial galego no Saló del Còmic de Barcelona 2010. Varios dos máis destacados autores galegos de banda deseñada dan a súa visión sobre o Camiño de Santiago, ou sobre o camiño desde unha perspectiva máis abstracta. Asinan as obras Carlos Arrojo, Diego Blanco e Kike Benlloch, Cosme, Manel Cráneo, José Domingo, Jacobo Fernández Serrano, Alberto Guitián, Jano e Rodrigo Cota, Miguel Robledo, Brais Rodríguez, Martín Romero, David Rubín, Kiko da Silva, Iván Suárez e Alberto Vázquez.

BD en pantalla grande

A sección «Cinema e BD», que trae producións cinematográficas relacionadas, dun ou doutro xeito, coa novena arte, proxecta este ano dúas estreos. A primeira delas é o filme *Gainsbourg: Vida de un héroe* [*Gainsbourg (Vie héroïque)*], dirixida polo sempre inquieto Joann Sfar, na súa primeira incursión na dirección cinematográfica, que foi presentada no prestigioso Festival de Cinema de Tribeca (Nova York). O autor de obras como *La mazmorra, El gato del rabino* ou *Gran Vampir* fai un persoal *biopic*, a modo de conto, sobre a vida do mítico **Serge Gainsbourg**. Cada vez son máis os creadores de banda deseñada que dan o salto ao cinema, xa non só para recrearen —ou axudaren na recreación— obras súas que pensaron inicialmente para o papel, senón, como é o caso, tamén directamente para dirixiren filmes pensados desde un principio como tales.



Unha foto de 'Gainsbourg: Vida de un héroe', de Joann Sfar

A segunda estrea dá unha perspectiva diferente da participación dun autor de cómic na sétima arte, aínda que desta vez tamén innovadora: trátase do documental *María y yo*, dirixido por Félix Fernández de Castro como adaptación da BD homónima de Miguel Gallardo. Dado que a novela gráfica (que recibiu o Premio Nacional de Cómic de Cataluña en 2008, e é un dos grandes éxitos dos últimos anos) conta as experiencias persoais do seu autor coa súa filla autista —nun relato cheo de vitalidade e sentido do humor—, o filme tenos aos dous de protagonistas, nunha mestura entre ficción e realidade que foi moi ben acollida pola crítica. A película formou parte do Festival de Málaga 2010, e mesmo recibiu o premio ao mellor primeiro filme no Festival de Tarragona (REC10).

Momentos para o encontro

Entre as outras actividades cabe destacar o lanzamento en Ourense de *Demo Editorial*: ademais da presentación de *Sen mirar atrás*, de Dani Montero, tamén haberá lugar para *Os lobos de Moeche*, o álbum ambientado na Revolta



Debuxo de Miguel Gallardo para o filme 'María y yo'

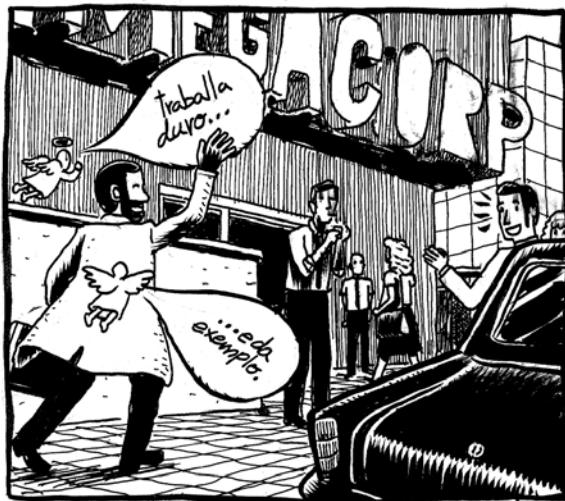
Irmandiña que realizou Manel Cráneo, e para *Mamed Casanova: O fillo da furia*, baseado na historia do famoso bandoleiro da zona de Ortigueira, na versión de Manolo López Poy e Miguel Fernández. Como curiosidade, as Xornadas reencóntranse así con Miguel Fernández, un dos seis participantes en 2005 no reto «BD 24x24» (consistente na realización dunha banda deseñada de 24 páxinas en 24 horas, nos locais da Casa da Xuventude), que ve agora publicado o seu primeiro álbum. O derradeiro sábado destas Xornadas, de novo, o Encontro de BD trae á mesa

redonda os autores das exposicións, permitindo así o contacto do público con todos eles.



Ilustración de João Fazenda

"XA DENDE PEQUENO
FUN BENDICIDO CO
CONSTANTE CONSELLO DOS
MAIS SABIOS!"



A MADURACIÓN de Clara-Tanit

CLAUDIA NEIRA

Clara-Tanit chegou moi verde a isto do cómic. Ela mesma reconece que as súas lecturas en viñetas, antes de comezar os estudos de ilustración na Escola Massana, se limitaban a Tintín e Astérix, títulos que calquera neno podía atopar sen problema nas librerías do barrio ou nos andeis dos amigos. Foron os seus 'compañeiros de pupitre' en Barcelona (Lola Lorente e Alberto Vázquez) os que lle plantaron dentro a semente da banda deseñada. Que botase raíces xa foi cousa propia.

Esta semente houbo primeiro que regala, e para iso Clara-Tanit embebeuse coas obras de autores como Jason, Atask, Sara Valon, Domini-que Globet ou Joanna Hell-green, para que despois agromase dos seus propios lapis. Os primeiros brotes saíron da autoedición, de pequenos cadernos de debuxo e fanzines onde xa se poden albiscar os trazos que a definirán como debuxante e contadora de historias. Un debuxo de liña sinxela, infantil,

que moitos cualifican como «feista», un universo particular poboado de estrañas criaturas antropomorfizadas (amordos, monstros, híbridos entre aves e mamíferos, nenos con traxe de oso panda, lavadoras inconformistas...) e un gusto por contar historias íntimas (non necesariamente autobiográficas), nas que hai medos e inseguridades, pero tamén momentos para a ledicia e o amor.

Por ter compartido estudos na Massana e páxinas do *Fanzine Enfermo* e *Lunettes*, resulta inevitable ver no traballo de Clara-Tanit algúns elementos en común con Lola Lorente e Alberto Vázquez. Os tres procuran un achegamento desde o fantástico e o surreal a temas cotiáns e universais, os tres gustan de experimentar coas posibilidades narrativas do texto e o debuxo, e a pouco que nos acheguemos é doado ver como os seus estilos remiten un ao outro, sen prescindir dos trazos que os fan únicos. Pero nesta tríade, Clara-Tanit é a que mellor representa unha forma de contar historias desde unha aparente inxenuidade.

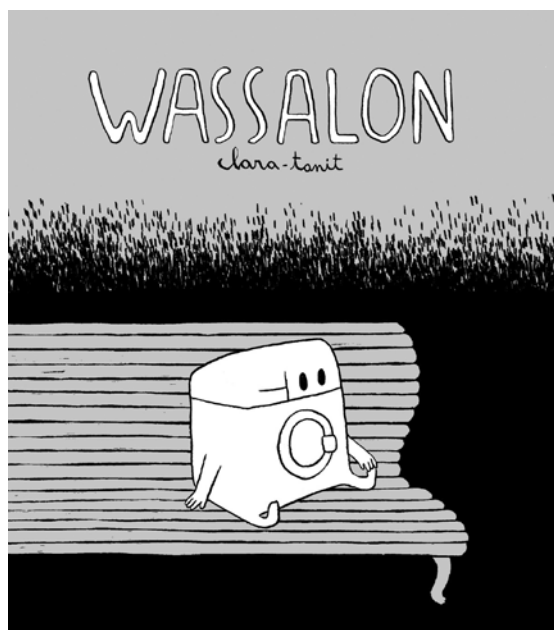
En 2007, o xermolo que era Clara-Tanit como autora de cómic dá os seus primeiros froitos. *Wassalon*, a súa primeira obra longa, marca a fin dunha etapa (os seus estudos na Massana) e o comezo como profesional da banda deseñada.



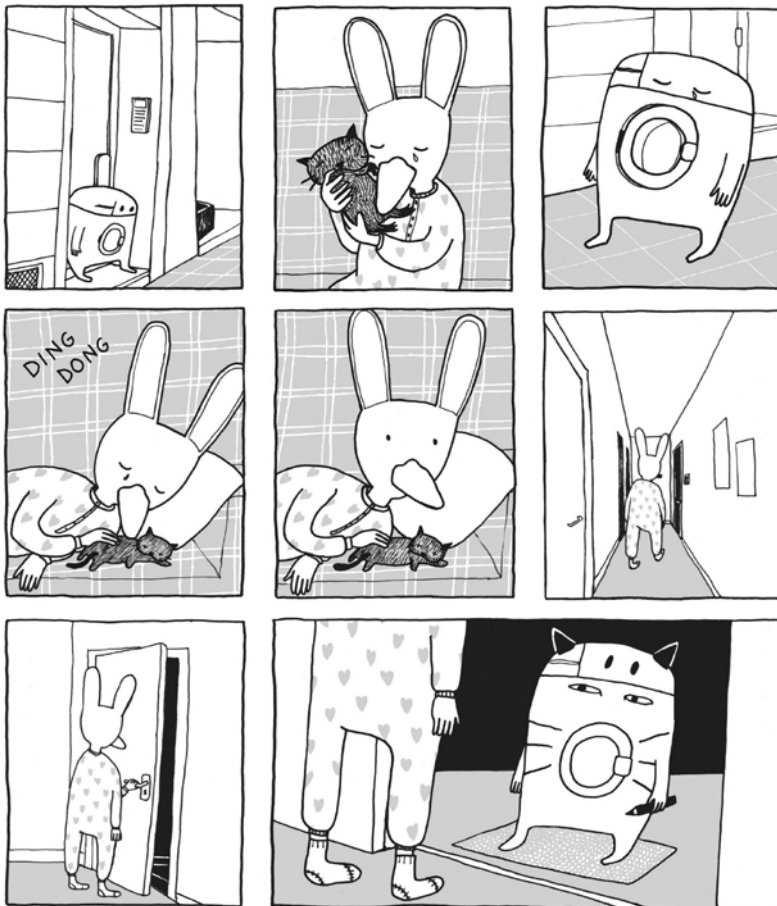
Páxina da BD «Me aburro», para o fanzine 'Lunettes'

«En ningún momento foi pensada para ser publicada, así que o único reto era persoal», ten asegurado a autora. Pero quixo a casualidade que as datas de entrega do seu proxecto final na escola coincidisen co Saló de Cómec de Barcelona, e que Alberto Vázquez se ofrecese a mover *Wassalon* entre as editoriais. Foi Astiberri, onde tamén publicara o coruñés, a que lle deu finalmente saída en forma de álbum.

Para o seu primeiro cómic, Clara-Tanit crea un universo a partir de personaxes recuperados de cadernos de bosquejos e traballos antigos, con *Wassalon* como eixo central, unha lavadora que se rebela contra o seu destino de máquina para vivir e sentir como as persoas, aínda que a realidade non faga outra cousa que lembrarlle que é diferente. A intención con *Wassalon* era probar a súa capacidade para narrar, experimentar co medio a través de historias curtas coa lavadora rebelde e impulsiva como fio condutor. Con esta idea, Clara-Tanit rompe as viñetas, prescinde das palabras, xoga coa impresión en dúas tintas, e incluso se atreve a debuxar un esquema zoolóxico da reprodución das lesmas como metáfora das relacións humanas. O resultado é un cómic cheo de tenrura, con lixeiros toques de malicia que sempre levan ao sorriso, ata cando asoman a perda, a frustración e a morte.



Capa do libro 'Wassalon'



Unha das pranchas de 'Wassalon'

Tanit segue a experimentar coa linguaxe do cómic, pero desta vez non se trata dun campo de probas, senón que cada cambio na técnica responde a unha decisión consciente da autora por intentar atopar a solución expresiva máis axeitada a cada momento da historia. Do pasado ao presente, da realidade á fantasía, **Clara-Tanit** móstrase máis segura das súas capacidades como narradora, mesturando os tres rexistros con solvencia. Con todo, a complexidade da trama non supón o abandono dese estilo de debuxo inxenuo que tan ben a caracteriza, e que aquí funciona como contrapunto dun relato trágico, ás veces cruel, no que a tenrura e o humor, moito máis sutís que na súa obra anterior, non deixan de estar presentes.

Os amorodos son o primeiro froito maduro de **Clara-Tanit**, tenros e doces, pero con ese puntiño ácido que os fai particularmente saborosos. Agardamos polas futuras colleitas.

A boa acollida que recibe **Wassalon**, que lle vale unha candidatura como autora revelación nos premios do Salón de Barcelona do ano 2008, confirma que a autora catalá aínda ten moito que dicir na banda deseñada. «O cómic é unha excusa para contar algo e un proceso de aprendizaxe no que sigo», afirma.

Tendo en conta as complicacións que supón dedicarse a facer viñetas en España (a máis urxente é ter con que encher o bandullo e despois buscar tempo para debuxar), a **Clara-Tanit** a oportunidade de ouro chégalle coa bolsa do centro La Alhóndiga de Bilbao, que a leva a Angoulême, a pasar un ano na Maison des Auteurs dedicándose en exclusiva a desenvolver un proxecto de banda deseñada.

Da súa estada na capital europea do cómic, **Clara-Tanit** volve coa complicada historia de dúas mulleres con cabeza de amorodo (nai e filla) que intentan facer fronte ás súas diferenzas, entre elas e co resto do mundo. A busca da propia identidade volve estar presente en *¿Quién ama a las fresas?* (Astiberri, 2010), pero desta vez o froito resulta moito máis amargo. Nin o punto de partida nin o desenvolvemento da historia son tan amables como en **Wassalon**, que o único que fai é abandonar o seu traballo na lavandería na procura doutros horizontes. Aquí, a narración parte dunha nai que vela a súa filla adolescente ingresada no hospital en coma e cun estraño tipo de amnesia, mentres esta se reconstrúe a si mesma a partir de recordos e fantasías. **Clara-**



Cuberta para '¿Quién ama a las fresas'

MACHO ALFA



VIRTUOSO E VIRTUAL

ENTREVISTA DE ÓSCAR IGLESIAS

Documentándome para esta entrevista a golpe de Google, descubrín unha chea de cousas sobre Manuel Bartual (Valencia, 1979), se cadra demasiadas. Seica este mozo está omnipresente en internet; é sinxelísimo atopar os seus blogs, a súa web, o seu Twitter, o seu Flickr, o seu Tumblr, o seu Formspring e varios perfís en moitas redes máis, todos actualizadísimos... De onde sacará o tempo para tanta ciberactividade, se por riba publica páxina e media semanalmente en *El Jueves*? Para os que non queirades tirar de motor de busca para familiarizarvos con dos nosos mellores humoristas gráficos antes de coñecelo durante as Xornadas, que polo menos este cuestionario vos sirva para comezar a romper o xeo con este fecundo debuxante/deseñador.

—Cales son as túas principais influencias artísticas?

—Pasei gran parte da miña infancia lendo os *Pulgarcito* que no seu día leron o meu pai e o meu tío grazas a que o meu avó aínda os conservaba, de xeito que a miña primeira influencia debe ser parte da *Escola Bruguera*: xente como Ibáñez, Raf, Segura ou principalmente Vázquez, cuxas BD eran as primeiras que buscaba cada vez que caía un *Pulgarcito* nas miñas mans. Despois daquilo pasei un tempo obsesionado co Superlópez de Jan, así que imaxino que algo diso tamén debeu quedar. Máis tarde, durante os 90 e comezos dos 2000, as páxinas de xente como Monteys, Manel Fontdevila ou Mauro Entrialgo foron as que dalgún modo me fixeron ver a forma en que se podía abordar o humor hoxe en día.

—Como lembras os teus primeiros pasos no mundiño, dentro do colectivo fanzi-neiro 7 Monos?

—Foi unha época moi divertida. A verdade é que foi toda unha sorte que nos coñecésemos, xa que estábamos en sintonía e o traballo de cada un motivaba o resto. Montar algo como *7 Monos* foi a mellor idea que puidemos ter: en moi pouco tempo acadamos que os medios comezasen a falar daquel grupo de autores novos que se xuntaran para autoeditaren os seus traballos, e foi unha experiencia que nos veu moi ben para saber como funciona o negocio dos cómics en España. É dicir, canto custa imprimir un tebeo, o proceso de impresión, as porcentaxes de distribución... Tamén foi a época en que dei os meus primeiros pasos nisto de deseñar e maquetar BD, algo ao que acabei por me dedicar profesionalmente.

—Publicas todas as semanas a serie *Sexorama* en *El Jueves*. Es un humorista nato ou sofres para atopar temas e cumprir os prazos de entrega? É un soño feito realidade colaborar nesta mítica cabeceira?

—É un soño feito realidade, abofé. Pasei bastante tempo a presentar proxectos antes de que xurdise o de *Sexorama*. Nalgunha outra ocasión xa comentei que isto de que te chamen para debuxar en *El Jueves* é o máis parecido que se me ocorre a que te toque a lotería, polo menos se queres



Prancha da serie «El detective de la SGAE», creada para a revista 'El Jueves'



Páxina de «Reflexiones de un oficinista», para a revista 'TOS', con guión de Lorenzo Gómez

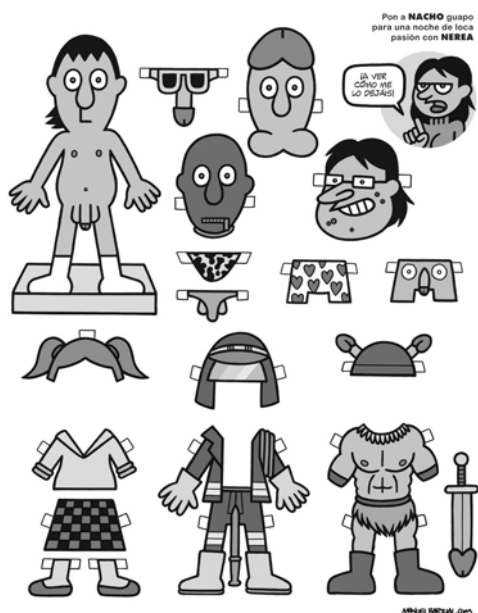


Viñeta da serie «Sexorama»

moito respecto, pero ao mesmo tempo serve tamén para cargar as baterías e acabar por desenvolver mecanismos de traballo para cumprir datas mesmo as semanas en que a folga en branco se pon complicada.

—Canda o sexo, o outro gran tema que trátaches é a música, coa túa serie ¡Escucha esto! (a primeira etapa está recompilada en libro e a segunda editase tamén na revista do bufón). Pode considerarse como o teu pseudo-

Prancha da serie «Sexorama»



Unha das páxinas de 'Sexorama'

diario musical, ou mellor como a túa columna de opinión sobre esta escena e industria?

—As dúas cosas. ¡Escucha esto! comezou a publicarse a xeito de blog na web de MTV España, e aínda que a súa segunda etapa a acolle *El Jueves* en papel, o espírito é o mesmo: contar un pouco as miñas anécdotas, todo o que me chama a atención do mundo da música e coído que paga a pena destacar. Hai moito humor na música. En ocasións abonda con trasladar ao papel un dato ou vivencia concreta, segundo é na realidade, para ter aí xa un bo gag.

—Así, de socato, confecciona unha pequena *playlist* de cinco cancións que te definan para presentarte ante os teus novos lectores.

—Alá vamos: *Holland 1945*, de Neutral Milk Hotel; *Monkey Gone To Heaven*, de The Pixies, *Nuevas sensaciones*, de Los Planetas, *Empty Room*, de Arcade Fire e *Tribulations*, de LCD Soundsystem. En todo caso, calquera usuario de Spotify pode agregarme e osmar entre as miñas listas de reprodución para ver que adoito escoitar. O meu nome de usuario é «fluzo».

—Falando diso, tes unha gran presenza en internet a través de numerosas bitácoras, redes sociais e outras ferramentas web. Como consigues esa prolífica e actualizada vida de cidadán 2.0?

—Ben, para min as redes sociais son, principalmente, a forma que teño de relaxarme cando estou a traballar pero non podo afastarme demasiado do ordenador ou da mesa de debuxo. Xa que por sorte non traballo nunha oficina e por iso non podo levantarme a tomar un café con algún compañeiro, entro a ver que di a xente que sigo por Twitter e Facebook ou que novas imaxes andan a axexar por Tumblr, e sen moito esforzo acabas achegando algo de colleita propia. As redes sociais son tamén unha fonte de inspiración: en máis dunha ocasión terminei por debuxar algún chiste a partir dunha imaxe ou comentario que vira previamente nalgunha das redes que frequento. E logo, por último, está tamén o lado promocional, xa que este tipo de redes se converteron nun bo escaparate para que a xente á que lle gusta o teu traballo estea ao corrente do que andas a facer. Cómpre estar aí.

—Cal é o teu punto de vista sobre a relación entre banda deseñada e internet, como autor de webcomics?

—Paréceme que vivimos un momento moi interesante, coa consolidación dos libros dixitais á volta da esquina e internet como ferramenta para dar a coñecer o teu traballo. En todo caso, o verdadeiramente interesante coído que está por chegar, cando exista unha estrutura que permita unha xusta remuneración pola publicación online ou en formatos dixitais. Até a data, cobrar por facer un webcómic, como foi o meu caso cando estiven a debuxar *¡Escucha esto!* para a web de MTV España, foi máis unha excepción que a norma.

—Ademais de debuxar BD, entre outras moitas facetas, tamén es deseñador gráfico —estás detrás da imaxe dos libros de Astiberri— e dirixes publicacións como a revista *El Manglar* con Ricardo Esteban. Que che proporcionan



Humor de actualidade para a revista 'El Jueves'



Unha das páxinas da BD paródica de Spiderman, realizada como colaboración con 'El Jueves'

Cuberta do libro '¡Escucha esto!'

estas vertentes? Son complementarias para ti, ou por riba de todo está o cómic?

—Creo que até certo punto son complementarias. Antes de poñerte a debuxar unha páxina de cómic has deseñar o aspecto que vai ter, e aí penso que a miña faceta como deseñador me vén ben de cara a abordar as páxinas. Nalgúns cómics, ademais, tendo a apoiarme en estruturas e recursos que en aparencia son máis propios do deseño que da banda deseñada. No meu traballo como deseñador, o feito de ser debuxante e coñecer o medio axuda bastante, dado que traballo con editoriais cuxa principal produción son cómics. En todo caso, e aínda que gozo moito tanto debuxando cómics como deseñándoos, podo dicirte que aínda que non publicase de xeito profesional seguro que seguiría a debuxar BD de forma *amateur*, pero non teño moi claro se me dedicaría a maquetar e deseñar cómics se non cobrase por facelo.

—Que proxectos preparas para o futuro? Algunha outra colaboración, como as que tiveches con Manuel Castaño ou Lorenzo Gómez? Atravestaste a dar o salto á omnipresente novela gráfica?

—Con Manuel Castaño estou a preparar novas tiras de *Con amigos como estos* para un libro que editará Diábolo Ediciones recompilando todo o material que xa publicamos desta serie en diferentes medios, e que incluírá todas estas novas tiras que estamos a debuxar. Á parte disto non teño á vista ningunha outra colaboración, pero si teño pensados un par de guións que me gustaría escribir para que debuxasen outras persoas, así como algún outro proxecto persoal. O problema é que entre as miñas colaboracións con *El Jueves* e o meu traballo como deseñador teño hipotecada gran parte do meu tempo. O meu verdadeiro proxecto é conseguir deixar de traballar sete días á semana... Boto moito de menos as fins de semana!





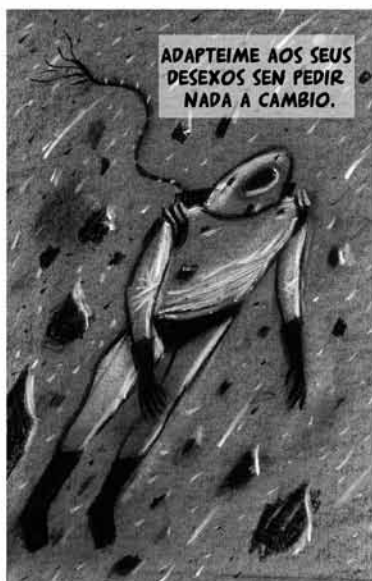
TRES SEGUNDOS.
SOAMENTE ISO.



TRES SEGUNDOS
E TODO CAMBIARÁ.



FIXEN TODO CANTO PUIDEN.
TODO O QUE ESTABA
NA MIÑA MAN.



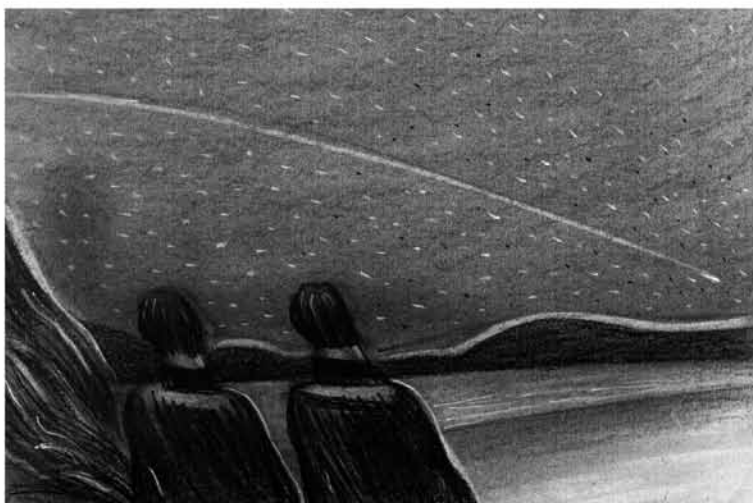
ADAPTEIME AOS SEUS
DESEXOS SEN PEDIR.
NADA A CAMBIO.



E AGORA. AGORA QUE HEI DE FACER?



POR SÓ TRES SEGUNDOS
QUE LUGAR HEI DE OCUPAR?



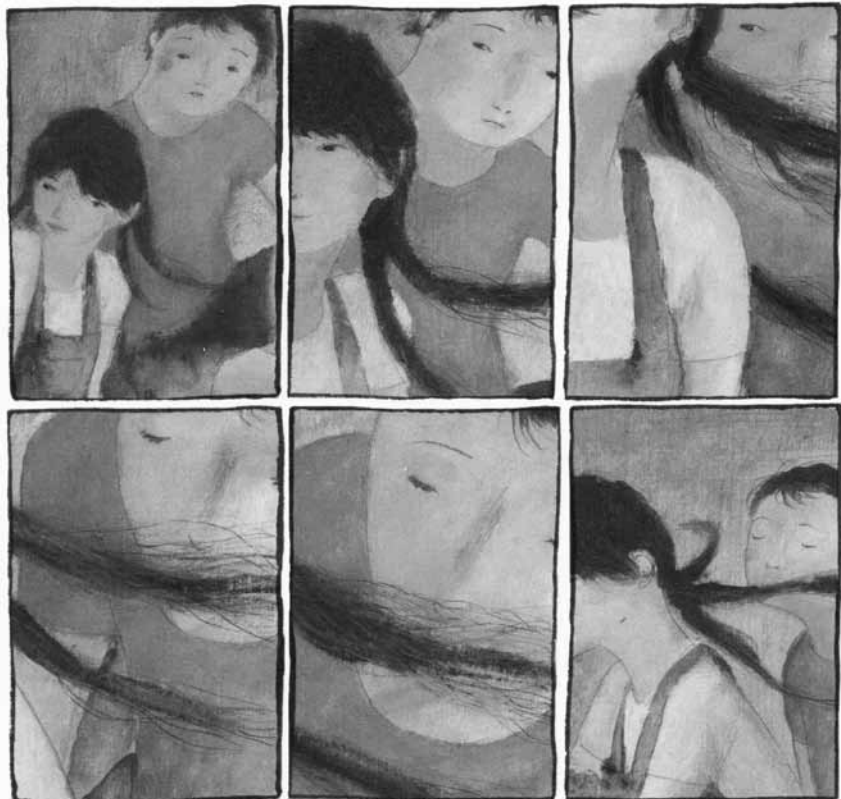
Pablo Auladell,

a fusión entre trazos e letras

ARTURO LOSADA

Pablo Auladell (Alacante, 1972) preséntase a si mesmo como ilustrador, unha profesión que ten practicado en todas as formas posibles e que se esforza persoalmente en dignificar. Polas súas mans pasan carteis, ilustracións de prensa, literatura infantil e xuvenil e, claro está, banda deseñada. Nalgunha ocasión ten declarado que «a causa tradicional do desprestixio da imaxe que acompaña o texto é considerar que a ilustración só se ve e non require ningún esforzo intelectual», unha falacia que calquera dos traballos deste debuxante bota por terra.

Un bo exemplo é a que talvez sexa a súa obra máis coñecida para os afeccionados á BD, *La torre blanca*, coa que gañou o premio ao Autor Revelación no Saló del Còmic de Barcelona en 2006. Nela, constrúe coas viñetas unha rede para atrapar a memoria daqueles veráns da infancia que sempre semellan ter máis cor que os do presente. O protagonista bota a áncora na torre branca, o edificio que lembraba ver ao outro lado do paseo nos días de antano, e dende ela descóllese para unha viaxe feita de recortes do pasado. Os diálogos son imprecisos, e os textos de apoio aparecen só como chanzos ocasionais nos que a personaxe principal se apoia para seguir o relato. Pero é a imaxe a que leva o peso da narración, coas súas elipses, os seus silencios, e o seu fluído discorrer. Pintadas pola man de **Auladell**, as liñas din máis que as letras.



Secuencia para o álbum 'La torre blanca'

Para conseguir ese efecto, o autor non ten ningún tipo de reparo en mudar o seu estilo, retorcer o seu trazo, cambiar o seu enfoque e en dispor de todas as técnicas que as artes gráficas poñen ao seu alcance. Eses saltos percíbense dun dos seus traballos a outro pero, en ocasións, non fai falla coller dous libros distintos para ver do que é quen **Auladell**. En *La torre blanca* emprega un recurso xa inventado, como é amosar o presente nun seco branco e negro, e o pasado en luminosas cores, pero o alacantino leva máis aló o xogo. Debuxa o hoxe cun trazo máis minimalista, cunha iluminación máis escura e mesmo cunha narrativa máis pausada, mentres que ao onte lle reserva doses de naturalismo no debuxo, intensos encadres cheos de luz natural, e unha narrativa máis sincopada, propia das vellas lembranzas.

Pablo Auladell procura sempre a mellor fórmula visual para a historia que está a contar. O ano pasado, sen ir

máis lonxe, volveu dar proba desta afirmación na súa colaboración con **Felipe Hernández Cava**, *Soy mi sueño*, nomeada a Mellor Debuxo no Saló de Barcelona. Conta a historia do aviador alemán Erich Hafner, que só cando ten máis preto á morte, tras unha batalla aérea en 1942, é quen de enfrontarse á ideoloxía totalitaria que aprisionaba a súa personalidade, e atopar o seu verdadeiro ser. O ilustrador leva a historia do veterano guionista madrileño coma unha camisa feita a medida, e adopta un trazo sucio e tenebrista, perfilado por cores marróns e estruturadas nunha posta en páxina de seis viñetas, ríxida en aparencia, pero sorprendentemente axeitada para o relato.

As incursións de **Auladell** no mundo da banda deseñada son esporádicas, pero sempre deixan tras de si un ronsel de mencións honoríficas e eloxios da crítica. En 2000 levou o Premio do Certamen de Còmic Injuve polos seus primeiros traballos, e o seu primeiro álbum, *El camino*



Diseño de escenografía para o espectáculo «Antigua colección de vientos» (2010)

Plancha de 'La torre blanca'

del titiritero, foi tamén nomeado en Barcelona, na categoría de autor revelación.

Como era de agardar, a pauta repítese na faceta de ilustrador, a que máis desenvolve o alacantino. Ben coñecido no mundo da literatura infantil e xuvenil polo seu traballo en obras como *Peiter, Peter y Peer y otros cuentos de Andersen*, *The Turn of the Screw* (con texto de Henry James), ou *Mar de sábanas* e *Inés Azul*, ambos os dous en colaboración con Pablo Albo. Do mesmo xeito, colabora coa editorial galega Kalandraga, e foi autor das ilustracións de *O único que queda é o amor*, a obra coa que o vilalbés Agustín Fernández Paz levou o Premio Nacional de Literatura Infantil e Xuvenil en 2008. Non en van, Auladell escolle coidadosamente os textos que ilustra, buscando sempre a perfecta fusión entre as letras e os trazos. Moitos agardan que a súa permanente investigación artística non tarde en levalo de novo polo camiño da viñeta.

Colaboración no volume 'Miguel Hernández. 25 poemas ilustrados'



DESCANSE EN PAZ

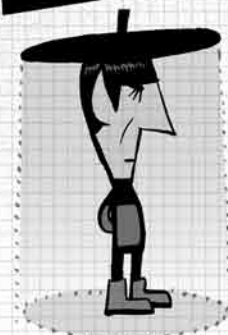
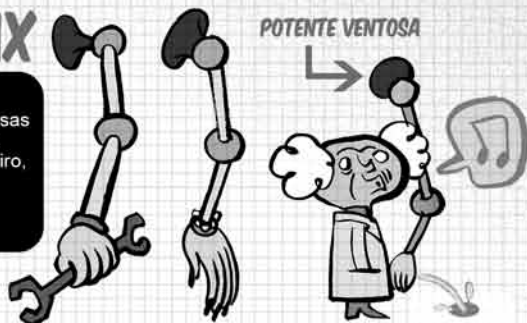


MANEL CRÁNEO 2010

OS INVENTOS DE SPOT PUNSEK

MANO-PLAX

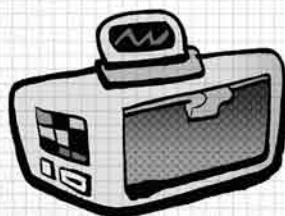
Mamporreiro portátil de grande axuda para as tediosas actividades manuais do día a día. Extremadamente lixeiro, 80 articulacións, potente ventosa e extremidades intercambiáveis.



TXAPELA DE TELEPORTACIÓN

Ideal para citas, trapicheos, aparicións estelares e safadas. Os prototipos "Peineta" e "Barretina" están en fase de desenvolvemento.

HIPERLECTOR- REPRODUTOR



Le e reproduce todo tipo de soportes de información: VHS, papel impreso, cassettes, MP4, divX, cirílico, Epub, Blu-Ray e incluso DVDs Prínco. Inclúe un práctico microondas con grill.



REINICIADOR UNIVERSAL

Reinicia todo tipo de máquinas, traxectorias vitais, fenómenos naturais, relacións de parella, eventos e sistemas operativos (agás Windows Vista)



PELADOR DE ANTIMATERIA

MOCO XEL

Bioxel miásmico de infinitas aplicacións.

Prototipo desenvolvido para o CERN, actualmente propiedade de Ferrán Adriá

PREMIO OURENSE DE BD á mellor iniciativa

REVISTA

RETRANCA



O Premio Ourense de BD, que cada ano outorgan a Casa da Xuventude de Ourense e mais a Concellaría de Cultura do Concello de Ourense para distinguir as iniciativas e traxectorias máis importantes no panorama da banda deseñada galega, recae este ano 2010 na revista *Retranca*, polo seu emprego da BD como linguaxe primordial dentro dos seus contidos, dando especial cabida aos autores galegos e publicándoos sempre en lingua galega.

Retranca é unha revista de humor, que vén sendo publicada desde outubro de 2007 baixo a dirección de Kiko da Silva (quen á súa vez tamén recibiu xa en 1996 o Premio Ourense, na categoría de Mellor Autor Aficionado). Trátase da única publicación dedicada actualmente ao humor gráfico en galego, e cumpre xa tres anos de presenza nos quioscos de toda Galicia.

A revista ten o obxectivo, explicitado polos seus promotores, de facer humor gráfico «sen censura e politicamente incorrecto». Polas páxinas da revista pasou a gran maioría dos humoristas gráficos galegos actuais —como Guitián, Leandro, Andrés Meixide, Kohell, Pinto & Chinto, Luís Davila, Víctor Rivas, Miguelanxo Prado, Siro López, Xaquín Marín ou o propio Kiko da Silva—, e ademais viron traducida a súa obra moitos autores españois, argentinos e chilenos. Ao longo dos anos de publicación, primeiro de forma mensual e actualmente bimestral, *Retranca* serviu para descubrir novos valores do humor gráfico. Aínda que na revista teñen tamén cabida os textos de humor, boa parte do seu contido é canalizado a través de páxinas de banda deseñada, co que se revitaliza unha das facetas máis lonxevas desta arte: non casualmente o medio recibiu o nome de «cómico» precisamente polas tiras humorísticas que publicaban os xornais a finais do século XIX.

Ademais da revista propiamente dita, *Retranca* tamén impulsou a edición de álbums recopilatorios, coa serie

Colección Retranqueira, que de momento publicou os títulos *Jalísia Canibal*, de Luís Davila, e *Fito e Pita*, de Guitián.

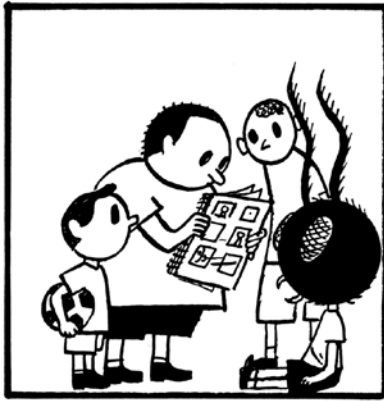


O galardón, como é habitual, consiste nun trofeo elaborado expresamente para cada edición polo artista plástico Manolo Figueiras. O Premio Ourense de BD chega así á súa vixésimo primeira edición. Até o de agora, foron galardoados co Premio Xaquín Marín, Agustín Fernández Paz, Edicións Xerais, Miguelanxo Prado, *A Nosa Terra*, o equipo creativo 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, o Colexio de Arquitectos de Galicia, a revista *BD Banda*, a Librería Paz, o Colectivo Polaquía, o Sistema de Bibliotecas Municipais da Coruña e El Patito Editorial.

O trofeo do Premio, deseñado ex profeso para cada edición por Manolo Figueiras.

<http://www.revistaretranca.com>





O CARTEL DAS Brais Rodríguez

Só hai dous anos que escribimos un perfil sobre o bo de Brais (Brión, 1980) co gallo das capas que tivo a ben deseñarnos para o n.º 15 d'O *Fanzine das Xornadas*. Como sabemos que todos os nosos lectores son devotos seguidores desta revista, damos por suposto que xa o terán visto, e por iso non imos repetir toda a sarta de datos alí exposta (todo iso dos seus estudos de Belas Artes, a súa militancia autoeditora con *Carne Líquida* e outros proxectos e a súa pertenza a *Polaqia*); mellor aproveitamos o espazo para contar o que esquecemos daquela e actualizar este bienio no seu currículo.

Neste tempo, á súa abondosa nómina de trofeos engadiu un novo recoñecemento no certame do Injuve e o 1.º Premio na pasada edición do concurso GZ Crea, motivo este polo que lle pedimos que nos deseñase o póster destas *Xornadas*. El sorprendeunos con este inquietante e kafkiano cartel, matizado por unhas pingas de humor na BD que o acompaña.

Tamén participou na exposición colectiva *Un camiño de viñetas*, unha mostra sobre a rota xacobeá que se viu no 28.º Saló del Còmic de Barcelona, e adaptou a banda deseñada a obra teatral *Doentes*, de Roberto Vidal Bolaño.

Ten un blog moi cuco, chamado *Invocation Of My Demon Brother* (<http://invocationdemonbrother.blogspot.com/>) e seguiu escorregando varias historias curtas en diversas publicacións, cun estilo en constante evolución dunhas a outras. E estamos certos de que, para o vindeiro perfil que lle fagamos, xa se terá atrevido coa súa primeira novela gráfica, abofé.

**XXII XORNADAS
DE BANDA DESEÑADA
DE OURENSE**

A FESTA GALEGA DO CÓMIC

DO 1 AO 17
DE OUTUBRO
DE 2010

ORGANIZAN

PATROCINAN

XACOBEO 2010 Galicia

concello de ourense

XUNTA DE GALICIA

