

# **Galicia dende a banda deseñada: unha modalidade literaria en expansión**

Isabel Mociño González

Galegoko lektorea / Lectora de gallego

## **Laburpena**

Galegozko komikiaren historiaren panoramika laburra. Literatura-molde horren produkzioa, bitartekaritza eta harrera landu dira 1970eko hamarkadatik gaur egun arte. Asmo deskribatzaile nabarmeneko lana da, baina baita sistematizatzailea ere. Literatura mota horri buruz orain arte egin diren azterketa urriak hartzen dira erreferentziatzat. Literatura hori definitzen duten ezaugarri nagusiak aipatuz hasten da lana, eta etapak ezartzen dira: aurrekari urrunenak; adierazpen modernoek; finkatzea eta sendotzea, eta azken urteetan argitaratutako lanek erakusten dituzten apustu berriak eta berrikuntzak. Lan horietako asko estatuan eta nazioartean aintzat hartu dituzte, eta estatuan erreferente bihurtzen ari dira. Bestalde, etapa bakoitzeko joera eta korrante nagusiak aipatzen dira, kontuan izanik bai jatorriz galegoz idatziak bai galegora egingako itzulpenak, zeren eta itzulpenek batzuetan joera markatzeko edo literatura-sistemako hutsuneak estaltzeko balio izan baitute. Azken batean, kultura-adierazpide hau ezin azterketa kritikoetatik kanpo geratu, nahiz duela gutxi arte gizartearen zein kritikan aintzat hartu ez den, gero eta ospe eta begirune handiagoa lortzen ari baita.

**Gako-hitzak:** komikia; historia; Galizia

## **Resumen**

Breve panorámica de la historia del cómic en lengua gallega, en la que se recorre la producción, mediación y recepción de esta modalidad literaria desde los años setenta hasta la actualidad. Un trabajo con clara voluntad descriptiva, pero también sistematizadora, en el que se toman como referencia los escasos estudios que sobre esta literatura se han realizado por el momento. Se inicia el trabajo apuntando algunas de las principales características que definen esta literatura y se establecen etapas, desde los precedentes más remotos y las primeras manifestaciones modernas, pasando por el asentamiento y la consoli-

ción, hasta las nuevas apuestas y la innovación que representan los trabajos publicados en los últimos años, muchos de ellos reconocidos nacional e internacionalmente, y que están situando al sector como referente a nivel estatal. Por otra parte, se señalan las principales tendencias y corrientes en cada etapa, tanto de las obras escritas originalmente en lengua gallega como de las traducciones a ella realizadas y que han servido en ocasiones para marcar tendencia o para cubrir los vacíos existentes en el emergente sistema literario gallego. En definitiva, se trata de un estudio sobre una manifestación cultural hasta muy recientemente poco considerada tanto desde el punto de vista social como de la atención crítica, pero que está alcanzando cada vez mayor prestigio y respeto, por lo que no puede seguir quedando ajena a los estudios críticos.

**Palabras clave:** cómic, historia, Galicia.

### **Abstract**

A brief overview of the history of comic books in the Galician language, charting the production, mediation and reception of this literary genre from the nineteen seventies to the present day. Although clearly descriptive, the paper also contains an element of systematisation, based on the few studies carried out to date on this particular brand of literature. The work begins by outlining some of the main characteristics which define this literature, and establishes a series of phases, from the earliest beginnings and first modern manifestations, to the consolidation of the genre and finally, the new approaches and innovative outlook offered by the comics published over recent years, many of which have gained national and international acclaim and have served to put Galicia firmly on the Spanish comic book map. The paper also charts the main trends of each era, both as regards works written originally in Galician and translations from other languages which have served, on occasions, to set new trends or to fill in existing gaps in the emerging Galician literary system. In short, a study of a cultural manifestation which, until recently, has received little attention or acclaim from either society or the critics, but which is clearly gaining prestige and respect and consequently, cannot stay outside the boundaries of literary criticism for much longer.

**Key words:** Comic book, history, Galicia.

Con motivo da celebración da segunda edición das Xornadas Multiculturais<sup>1</sup> que tiveron lugar nesta Facultade de Letras, organizadas polo colec-

---

<sup>1</sup> Estas xornadas celebráronse por primeira vez durante o mes de maio de 2008 (do 8 ao 21) e tiveron como temática xeral o cine, mentres que en 2009 se celebraron entre o 24 de

tivo de profesores-lectores, e que presentaron como temática central o cine de animación, pareceume oportuno achegarme a unha modalidade literaria que está no xerme desta variante da sétima arte: a banda deseñada ou cómic<sup>2</sup>. Dada a extensión e características do presente traballo e o feito de que nos achegamos a unha produción literaria na que aínda faltan achegas rigorosas, sistemáticas e analíticas, non é posíbel unha sistematización exhaustiva da produción, mediación e recepción da historia da banda deseñada en Galicia, polo que se tentará ofrecer unha panorámica xeral e establecer algunhas tendencias e correntes, así como avaliar aqueles feitos que máis influíron na súa evolución, analizados dende un punto de vista sistémico, é dicir, dende a consideración desta expresión literaria moderna como un produto máis dentro do repertorio do sistema literario galego.

Se algo caracteriza a banda deseñada en Galicia é o feito de que nestes primeiros anos do século XXI está a experimentar unha forte consolidación, aspecto que se plasma en feitos como o aumento considerábel da produción (especialmente de álbums) e o prestixio e galardóns que os ilustradores galegos teñen acadado dentro e fóra de Galicia. Pero son máis os síntomas que evidencian esta evolución e que se poñen de manifesto en feitos como a organización en colectivos dos creadores (Asociación Galega de Profesionais da Ilustración, BD Banda, Polaquia), a convocatoria de premios específicos ben dotados economicamente (Ourense de Banda Deseñada, Na Vangarda, Castelao, GZCrea), a aparición de editoriais (El Patito Editorial, Cerditos de Guinea, Demo), coleccións (“BD Banda”, “Clásicos de la historieta gallega”) e revistas especializadas (*Golfiño*, *BD Banda*, *Barsowia*, *Galimatías*), as cales, ademais de manter unha periodicidade máis ou menos regular, aglutinan os traballos deste colectivo, difúndeno e serven de plataforma para dar a coñecer novos valores. A todo o anterior hai que engadir a publicación dos primeiros traballos de carácter científico, entre eles o monográfico *Olladas do cómic ibérico* (2007), da revista da Universidade de Santia-

---

marzo e o 7 de abril baixo o lema “Animación e outras tendencias cinematográficas”. No caso galego, a película estreada na primeira edición deste ciclo foi *Pradolongo* (2007), de Ignacio Villar, director que asistiu á estrea, xunto cos actores protagonistas; mentres que na segunda foi a longametraxe de animación *De profundis* (2006), de Miguelanxo Prado, unha proxección á que asistiu Nani García, compositor da banda sonora.

<sup>2</sup> Neste traballo empregaremos ambas denominacións indistintamente, aínda que somos conscientes de que algúns estudosos teñan advertido as diferenzas que atinxen a ambas denominacións: a primeira máis xenérica, englobaría as diferentes manifestacións en historietas, tebeos, tiras cómicas, os propios cómics, novelas gráficas, mangas, etc.; mentres que a segunda sería a máis prestixiada e referida á produción de autor (GIL, 2007: 13-22) e que toma o seu nome da revista inglesa *Comic cuts*, que viu a luz en 1896.

go de Compostela, *Boletín Galego de Literatura*, que tomamos como referencia e do que nos ocuparemos detidamente, que comezan a realizar análises e sistematizacións fundamentais de cara á canonización dun repertorio cada vez máis amplo. Todos estes elementos axudan a visibilizar o traballo dun colectivo de creadores e creadoras que, como sinala o profesor Anxo Tarrío (2007: 7), “nada teñen que envexar a quen produce cómics noutras latitudes, mesmo con máis tradición no xénero cá nosa”.

Pero falar da orixe ou precedentes máis remotos da banda deseñada é remitirse, como ocorre noutras modalidades literarias<sup>3</sup>, á controversia que entre os expertos se deu ao situar as primeiras manifestacións. Segundo uns a primeira obra que responde netamente ás características do que hoxe se chama banda deseñada ou cómic é a tira *The Yellow Kid and his New Phonograph*, de Richard Fenton, publicada no *New York Journal*, o 16 de febreiro de 1896 (HARGUINDEY, 2007: 48). Fronte a esta postura sitúanse especialistas como Sánchez Ameijeiras (2002: 259), Groensteen (2005: 4) ou o propio Harguindey (2007: 47-60) que defenden uns precedentes da banda deseñada moito máis remotos, en plena Idade Media. Estes autores afirman que en lingua galega se atopa unha das manifestacións máis antigas da historieta, as *Cantigas de Santa María*, de Afonso X “O Sabio” (Toledo, c. 1270). Tal afirmación parte da idea de que é unha obra na que se combina a organización do discurso en secuencias de imaxes consecutivas, un procedemento formal que, por primeira vez, permitía a súa difusión xeográfica (aínda que fose en circuitos ou clases sociais restrinxidas), ao estar realizado nun medio transportábel, un códice<sup>4</sup>. Probabelmente, estas e outras características son as que permiten afirmar na exposición da Biblioteca Nacional de Francia, *La BD avant la BD*<sup>5</sup> que as *Cantigas* son o manuscrito medieval máis próximo a un cómic actual, tanto por ser unha obra esencial para o establecemento da convención do sentido da lectura, coma pola súa sofisticación e pola presenza nelas dos principais recursos que despois se empregarían na narrativa da banda deseñada (HARGUINDEY, 2007: 59).

Pero este temperán cultivo non pasaría de ser unha produción embrionaria, pois a marxinalidade á que foi sometida a cultura galega fixo que o sistema literario non se desenvolvera con normalidade até os últimos anos do século xx. É por iso polo que neste traballo nos referiremos á produción,

---

<sup>3</sup> Caso especialmente de modelos marxinais dentro do sistema literario como a ficción científica, a novela policial, a novela rosa, etc., por poñer algúns exemplos.

<sup>4</sup> Este tipo de procedemento víñase dando nas representacións que se facían en elementos estáticos como pórticos, retablos, vidreiras, etc.

<sup>5</sup> Pódese consultar en [http://expositions.bnf.fr/bdavbd/grand/1219\\_31.htm](http://expositions.bnf.fr/bdavbd/grand/1219_31.htm)

mediación e recepción do último terzo do século XX e primeiros anos do XXI arredor deste procedemento narrativo de extensión variábel, baseado na sucesión de imaxes gráficas acompañadas ou non de escritura, cuxa unidade narrativa mínima é a viñeta, a cal representa xeralmente un momento da acción no espazo e no tempo [...]. Unha forma literaria na que a comprensión se logra cunha ollada, coa que o lector debe reconstruír as escenas que transcorren nas viñetas, integrando os códigos icónico e lingüístico (EQUIPO GLIFO, 1998: 345).

En canto á consideración social desta literatura, hai que dicir que até moi recentemente a banda deseñada estivo asociada a contidos banais e sen importancia, unha especie de subproduto co que entreterse. Como apunta Agustín Fernández Paz (1989: 8), probabelmente unha das causas desta desconsideración fose que no contexto do Estado español<sup>6</sup> a banda deseñada se concibía como produto dirixido á infancia, unha visión estereotipada dentro dunha concepción do adxectivo infantil con implícita minusvaloración. Por outra parte, o feito de ser unha forma de expresión dunha cultura eminentemente urbana e industrial provocou que en Galicia se desenvolvese máis tarde, dado o atraso económico e a pervivencia da cultura rural e tradicional. Non obstante, de situarnos noutro contexto, concretamente o das culturas máis avanzadas, a banda deseñada constitúe unha das formas de actividade creativa e de comunicación cultural máis xenuína e universalizadas<sup>7</sup>. Neste senso, hai voces que manteñen a plena vixencia desta literatura como Antonio J. Gil González (2007), quen ante a suposta consumación dunha crise da banda deseñada como forma de cultura popular e o seu suposto esvaecemento do escenario da cultura de masas afirma que

unha ollada, por panorámica que fose, ao panorama mediático da cultura (televisión, xornais, cinema, internet...) pon de manifesto, dun xeito rotundo e inequívoco [...] a enorme vixencia, repercusión e crecente actualidade do universo da banda deseñada como un dos paradigmas máis visíbeis daquela [cultura popular] (Gil, 2007: 16).

Este estudoso asenta unha das principais fortalezas da banda deseñada na capacidade de transvase sistemático do seu repertorio e en especial a través do proceso de adaptación cinematográfica do canon. Un proceso de

<sup>6</sup> Unha das formas coas que se denomina esta literatura en lingua castelá é “tebeo”, nome da revista infantil máis famosa na primeira metade do século XX, a popular *TBO* (1917-1972).

<sup>7</sup> No contexto europeo son bos exemplos disto Francia ou Bélxica.

enorme produtividade, especialmente nas últimas décadas, nas que asistimos ao salto á gran pantalla de personaxes como Astérix, Supermán, Batman e Spíderman, entre outros, e que os converteu en referentes universais no terreo da ficción.

## ALGÚNS APUNTAMENTOS PARA UNHA HISTORIA

Como sinala Anxo Tarrío Varela (2007: 7) na introdución do monográfico *O cómic ibérico*, “O estatus do cómic está a experimentar un proceso de dignificación e de recoñecemento social de tal magnitude que a Universidade non podía ficar indiferente e allea a el por máis tempo”. Aínda así, malia a atención destes estudos científicos pioneiros, a historia da banda deseñada galega está por escribir e sistematizar, pois son moi escasos os traballos de investigación sobre o seu desenvolvemento, cinguidos normalmente a repazos diacrónicos parciais<sup>8</sup> ou apartados reducidos en obras monográficas máis amplas<sup>9</sup>.

## PRIMEIRAS MANIFESTACIÓNS OU A EXPRESIÓN CONTRACULTURAL

A historia da banda deseñada galega actual comezou nos anos setenta<sup>10</sup> como expresión da contestación política e da vangarda artística (HERMIDA, 2007: 62) e como un modo de concienciación do pobo galego a través do compromiso cultural e social. Neste movemento integráronse colectivos como o Grupo Fusquenlla e o Grupo de Cómic do Castro. O primeiro estaba integrado por Reimundo Patiño, Xaquín Marín e Xesús Castro, e deles partiron iniciativas como a banda deseñada “O emigrante”, de Marín, publicada na revista *Chan* (1971), ou o cómic mural *O home que falaba Veglio-*

<sup>8</sup> Como os de FERNÁNDEZ PAZ (1989), AXEITOS e SEOANE (1993), HARGUIDEY (2009) ou os documentos do “Soportal da banda deseñada galega”: <http://www.culturagalega.org/bd/historia.php>.

<sup>9</sup> Como é o caso dos traballos de literatura infantil e xuvenil de ROIG RECHOU (1994, 2002, 2008).

<sup>10</sup> Con anterioridade hai outras manifestacións que non se poden encadrar propiamente como banda deseñada, senón situadas no ámbito do humorismo gráfico, a caricatura e a ilustración, como foron os cartelóns de cego, A Barraca Resol, A Estampa Popular Galega, os romances de cego de Díaz Pardo ou os traballos de figuras como Castelao, Maside, etc. (AXEITOS 1993: 5).

*ta*<sup>11</sup> (1972), de Patiño. Estes dous autores uniron o seu talento para levar a cabo o primeiro volume de banda deseñada galega, *2 viaxes*<sup>12</sup> (Brais Pinto, 1975), cun marcado ton crítico e no que, tomando como base elementos da ficción científica, se presentan dúas historias dunha Galicia constantemente emigrando. O segundo Grupo integrábanlo Xesús “Chichi” Campos, Luís Caparrós ou Isaac e Xosé Díaz Arias. Constituíuse no verán de 1972 e nel dominaba unha ideoloxía combativa que lle carrexou numerosos problemas coa censura. Aínda así, lograron celebrar unha grande exposición, en febreiro de 1973, na Escola de Maxisterio da Coruña, “Mostra do Cómic Galego”<sup>13</sup>, na que se presentou unha banda deseñada entre o *underground* e a experimentación formal. Esta exposición serviu de base para unha selección que vería a luz no primeiro fanzine galego, *A cova das choias*<sup>14</sup> (1973), editado en Xenebra (Suíza) e distribuído clandestinamente en Galicia, do que saíu unha única entrega.

Uns anos despois, en 1978, Xaquín Marín deu ao prelo o cómic *Gaspariño* (Edicións do Rueiro), que se completaría con *Gaspariño II* (Edicións Xerais de Galicia, 1982), dúas entregas dirixidas ao público infantil, para o que tamén se tiña publicado o suplemento “*Axóuxere*” (1974), do xornal ourensán *La Región*, ou a revista *Vagalume* (1975-1978), na que conviviron as propostas de autores coas dos propios nenos. Con estas iniciativas queríase achegar a lingua galega a un sector da poboación cada vez máis desgaleguizado e que aínda comezaba a ser escolarizado nesta lingua. Unha preocupación didactizante que vai estar presente até a actualidade en moitos outros proxectos que toman como forma a banda deseñada galega.

Neste momento viu a luz tamén outro fanzine, *Xofre. Historieta galega* (1979), un traballo máis próximo ás correntes europeas e no que participaron uns ilustradores daquela moi novos, que hoxe representan algunhas das traxectorias máis consolidadas do panorama galego: Miguelanxo Prado, Xan López Domínguez e Fran Jaraba. Autores que participaron tamén no “Concurso de Cómic en galego”, convocado nese 1979 pola Asociación

<sup>11</sup> En realidade é unha exposición composta por enormes páxinas serigrafadas de banda deseñada.

<sup>12</sup> A ficha bibliográfica desta e, practicamente, todas as obras citadas neste traballo, tanto galegas coma traducidas, poden verse completas en ROIG RECHOU (coord., 2006): “Produción da literatura infantil e xuvenil en galego”. In: <http://www.usc.es/lijmi/> e [http://web.usc.es/~fgroig/publicacions\\_rede.htm](http://web.usc.es/~fgroig/publicacions_rede.htm).

<sup>13</sup> Na que contou coa colaboración da Asociación Cultural O Galo, unha das máis activas do momento.

<sup>14</sup> Pódese ver unha edición facsimilar en: <http://www.culturagalega.org/bd/>.

Cultural “O Facho”<sup>15</sup>, da Coruña, pero que non tivo continuidade dados os numerosos problemas para a publicación dos traballos. Uns atrancos que tamén padeceu o propio Xaquín Marín ao non poder atopar unha editorial que asumira a edición en lingua galega do seu álbum de ficción científica *Ratas*<sup>16</sup>, realizado en 1974, e que só puido ser publicado en 1977 en lingua castelá pola editora madrileña TCD, mentres que na lingua orixinal non saíría á luz até trinta anos despois, en 2006, como veremos.

A este desolador panorama chegaron as primeiras traducións de álbums europeos. Trátase de oito títulos de Goscinny, dos cales, en 1976, saíron do prelo as entregas tituladas *Asterix e Cleopatra*, *Asterix e os normandos*, *Asterix lexionario* e *A loita dos xefes*, editados na Coruña pola Librería Arenas, coa tradución de Eduardo Blanco Amor. A estes títulos seguirían un ano despois *Asterix na Helvecia* e *Asterix o galo* e, en 1978, *Asterix e a fouce de ouro* e *Asterix e os godos*. Deste modo asumíase a tradución dunha colección de prestixio, pensada para un lectorado que só podía acceder a estes títulos en castelán e que enlazaba coa ideoloxía máis nacionalista, ao apostar por un heroe que loita contra o colonizador, en clara conexión coa liña “celtista” que dominara nos primeiros anos do século XX e en obras de autores como os integrantes do Grupo Nós. Estas primeiras traducións das aventuras do heroe galo influíron claramente nas propostas dalgúns autores galegos posteriores, que buscaron editar con empeño unha historia de Galicia e situaron, en moitas das súas obras, aos personaxes nun pasado histórico similar ao de Astérix.

En xeral, nesta primeira etapa a principal característica da produción en lingua galega é o carácter efémero que domina cada unha das entregas, posto que ningunha delas logrou pasar do primeiro número. A falta de medios estruturais, tanto de editoras coma de institucións con recursos propios para dar á luz uns traballos de alto custo económico e un sector potencial de lectorado pouco avezado fixo que fracasaran todos os intentos de continuidade. En definitiva, unha etapa inaugural na que cabe destacar a importancia de autores pioneiros como Reimundo Patiño e Xaquín Marín. O primeiro pola súa face-

---

<sup>15</sup> Para coñecer o labor fundamental desta Asociación na recuperación cultural da Galicia da segunda metade do século XX ver AGRELO (2000): “La labor de la asociación cultural ‘O Facho’ dentro del panorama de la literatura infantil y juvenil gallega”. In: *Actas del II Congreso de Literatura Infantil y Juvenil: Historia Crítica de la Literatura e Ilustración Ibéricas*. E. Martos Núñez-J. M<sup>a</sup> Corrales Vázquez-A. González-S. Moreno Valcárcel (eds.). Extremadura, Junta de Extremadura. col. Documentos/Actas, pp. 353-355.

<sup>16</sup> Pódese ver unha reseña desta obra en MOCIÑO GONZÁLEZ (2008). “Ratas”. In *Malasartes. Cadernos de Literatura para a Infancia e Juventude*. 16. “Recensões e notas críticas”, Porto, pp. 82-83.

ta como creador, pero tamén como teórico, ao concibir que nesta manifestación cabían todo tipo de avances estéticos que se puidesen dar nas outras artes. O segundo, por manter ao longo de toda a súa vida un labor constante a prol do xénero e na procura dunha estética propia (AXEITOS, 1993: 7). En liñas xerais, na década dos setenta a escasa produción recolle as inquedanzas sociais e as críticas aos estamentos máis conservadores, á vez que fomenta o emprego de elementos identitarios que reforcen a toma de conciencia da personalidade cultural do país. Todos os intentos de profesionalización no sector non deron froitos e fixo que boa parte dos ilustradores abandonaran a banda deseñada ou seguiran o seu camiño con traballos en castelán.

## ANOS OITENTA: CAMIÑO DA MODERNIDADE

Durante os primeiros anos desta década continuou a aparición de numerosos fanzines<sup>17</sup>, aumentou a presenza de pequenas mostras en publicacións diversas e editáronse outras moitas de colectivos de afeccionados, que se distribuían en fotocopias, o que provocou que a difusión e a repercusión fora moi escasa. Entre as iniciativas máis destacadas destes anos, tanto pola calidade coma pola continuidade que logrou, figura *Valium Diez* (1983-1985), unha proposta de Fausto Isorna e Arturo L. Regueiro, na que participaron ilustradores de toda Galicia e que sacou do prelo sete entregas, cunha tiraxe media de mil exemplares. Este mesmo equipo foi o responsábel en 1989 da revista *Das Capital*, promovida polo Concello de Santiago, pero da que só saíron á luz dous números, malia presentar traballos de gran calidade e de nomes como Xaquín Marín ou Varela Ferreiro.

Outras iniciativas que contribuíron á afirmación, coñecemento e difusión do cómic galego foron as revistas *Can sen dono* (1983-1984), *Coordenadas*<sup>18</sup> (1982) e *As cousas* (1980-1987), así como a serie “Aventuras dun neno galego”, de Jesús Bofill e Xesús Franco, publicada inicialmente no suplemento “*O Pizarrín*” do xornal *Faro de Vigo*, que se reuniu en formato álbum en 1985 cos títulos d’*Os homes do fin do mundo* e *Os fillos de Breogán* e, en 1988, *A grande viaxe polo río*. Neste contexto de crecente interese pola banda deseñada

<sup>17</sup> Algúns títulos destes fanzines que apostan claramente pola renovación da banda deseñada galega son: *Katarsis* (1982), *A Ameixa Cacofónica* (1983), *Coiote* (1983-1985) e *Tintimán* (1984), entre outros.

<sup>18</sup> Publicación que lle dedicou un monográfico que ten a súa orixe nunha exposición organizada en Compostela polo pub Paraíso Perdido, na que participaron os máis destacados autores do momento.

xorde a proposta dos organizadores do festival de cine do Carballiño: o monográfico *Cine e historieta galega* (1989), no que se recollen traballos que xiran arredor do cine, asinados polos creadores dos que vimos falando nestes anos.

No que se refire á acción de autores individuais, viron a luz volumes como *Dos pés á testa* (Galaxia, 1986), de Xaquín Marín, unha escolma dos seus traballos publicados en revistas e xornais; e *Os viaxeiros do tempo* (Xuntanza Editorial, 1988), de Urbano Fra, Fausto Isorna e Norberto Fernández, unha historia ambientada na época castrexa, que foi a primeira e única entrega dunha serie sobre a historia de Galicia que ía levar por título “As aventuras do profesor Carbonato”. Unha iniciativa máis que falecía tralo primeiro intento, neste caso a primeira aposta editorial sería de crear unha colección de álbums de banda deseñada feita por autores galegos.

Cando a década estaba chegando ao remate, concretamente en 1988, creouse en Ourense un colectivo que se converteu en referente para a banda deseñada galega, posto que foi o primeiro que realmente buscou a promoción e difusión estábel desta. Baixo o nome de Frente Comixario puxo en marcha iniciativas como unha revista homónima, na que difundir os traballos do colectivo e outros colaboradores; unhas Xornadas de Banda Deseñada, coas que achegar ao público as propostas dos participantes; e un certame, co que estimular aos creadores. Por primeira vez este grupo buscou potenciar un mercado da banda deseñada galega até aquel momento inexistente. Neste labor contou coa colaboración da Casa da Xuventude de Ourense e a Consellaría de Cultura da Xunta de Galicia, institucións que aínda hoxe seguen apoiando estas convocatorias.

A publicación *Frente Comixario* conseguiu sacar do prelo, entre 1989 e 1993, sete números e dous especiais (un sobre os zombis e outro sobre o Pelegrín), tempo no que se consolidou como a principal publicación de banda deseñada de Galicia. A orixe do fanzine está en dúas publicacións anteriores: *Barbaña Cómics* e *El Vómito del Diablo*, aos que se uniu o colectivo que publicaba *Os Graxos da Burga* e, dende o quinto número, o colectivo Phanzinex. A publicación acadou un importante número de páxinas e unha tirada considerábel, favorecida polo feito de ser integrada nunha distribuidora, o que facilitou que chegara a toda Galicia<sup>19</sup>. Malia todo, a dificultade en profesionalizar a revista e a integración na vida laboral de varios dos seus promotores fixo que finalmente desaparecera.

En canto ao Premio “Ourense de Banda Deseñada”, comezou como unha actividade da Casa da Xuventude de Ourense, que levaba dende me-

---

<sup>19</sup> Aspecto carente en moitas das publicacións anteriores.

diados dos anos oitenta organizando concursos de historietas<sup>20</sup>. Até 1991 mantívose como o único galardón dentro das Xornadas, pero a partir deste ano comezaron a convocarse dous concursos: o da Casa da Xuventude, que pasou a ser asumido pola Xunta de Galicia, e o Premio Ourense, que tivo inicialmente unha categoría dedicada a afeccionados (desaparecida en 1996), outra para recoñecer as mellores iniciativas institucionais ou colectivas e a terceira para personalidades na banda deseñada galega. Actualmente mantén estas dúas últimas modalidades sen dotación económica.

No que se refire ás xornadas, celébranse anualmente no mes de outubro en diferentes sedes da cidade de Ourense. Nelas ofrécense exposicións tanto de autores galegos coma foráneos, así como mostras antolóxicas, mesas redondas, talleres, presentacións de obras, encontros dos creadores co público e, dende 1994, publícase o *Fanzine das Xornadas*<sup>21</sup>, no que ademais de recoller pequenas mostras dos creadores presentes en cada edición, tamén se dan a coñecer as súas biobibliografías, entrevistas e outras efemérides relacionadas coa cita ourensá.

En definitiva, unha década, a dos oitenta, que comezou coa proliferación dos fanzines de grupos de afeccionados, moi ligados aos movementos urbanos e á “movida”, que recollen historias nas que as temáticas xiran arredor das drogas, o sexo ou a anguria vital, enmarcadas nas tendencias estéticas dominantes do momento, pero dende unha óptica netamente galega. Ademais dos colectivos que buscan afianzar o sector da banda deseñada, profesionalizalo e crear infraestruturas fortes e estábeis, destacan como figuras individuais Miguelanxo Prado e Das Pastoras (pseudónimo de Julio Martínez Pérez), que triúfan fóra das nosas fronteiras e se van convertendo en referentes para os máis novos.

## **DÉCADA DOS ANOS NOVENTA: DA ATOMIZACIÓN AO DESPEGUE**

A desaparición do colectivo Frente Comixario en 1993<sup>22</sup>, malia que non carrexou o final das Xornadas e o certame que dirixían, provocou que o

<sup>20</sup> Algúns destes traballos publicáronse no número cero do fanzine *Frente Comixario*.

<sup>21</sup> Pódese consultar o da XX edición en: [http://www.casaxou.com/bd/fanzine\\_XV\\_XornadasBD.pdf](http://www.casaxou.com/bd/fanzine_XV_XornadasBD.pdf).

<sup>22</sup> Segundo diversas fontes pola inserción no mercado laboral de parte dos seus integrantes e tamén pola posición reintegracionista que adoptaron, o que lles carrexou a retirada da subvención económica da Casa da Xuventude ourensá. Dende esta posición lingüística le-

panorama da banda deseñada galega se volvera atomizar. Así, se na década dos anos oitenta as manifestacións adquirirían un forte cariz contracultural, iniciada a década dos noventa, obsérvase que priman as individualidades e son moi escasas as publicacións con certa periodización. Por outra parte, ao longo destes anos a situación de precariedade no panorama galego fixo que os creadores máis brillantes desenvolveran as súas carreiras fóra, tanto a través de traballos en castelán (Miguelanxo Prado ou Carlos Portela e Fernando Iglesias), como da colaboración en publicacións españolas (Das Pastoras ou Norberto Fernández) ou con editoras estranxeiras (Suso Peña) (AXEITOS, 1993: 12).

Chegada a segunda metade da década as institucións van tomando cada vez máis conciencia da necesidade de apoiar esta manifestación literaria, como demostra a Xunta de Galicia con convocatorias como a do Concurso Galego de Banda Deseñada<sup>23</sup>, que se viña celebrando dende os anos oitenta. A imitación do goberno central, dende as administracións locais trabállase na organización de certames e xornadas para estimular aos creadores mozos e dar a coñecer os seus traballos. É o caso do Salón do Cómic de Cangas (Pontevedra) que comezou en 1997 e que, xunto con exposicións, venda de volumes, encontros con autores, etc., vén convocando un certame no que se premia a creadores dende os trinta e cinco anos até menos de catorce. Ademais do premio, un dos grandes estímulos é que os traballos gañadores de cada edición se publican no fanzine *O Tebeo*, co que se divulgan estas propostas tanto en formato papel coma en versión electrónica<sup>24</sup>. Nesta liña sitúanse tamén as Xornadas do Concello de Arteixo, que baixo o título de *Certame de cómic de Arteixo*, dá a coñecer os traballos premiados en cada unha das tres categorías (para adultos, para menores de dezoito anos e a “Viñeta solidaria”).

Pero sen dúbida un dos acontecementos máis importantes deste momento foi o inicio na Coruña do salón “Viñetas desde o Atlántico” (1998), dirixido por Miguelanxo Prado, e que na actualidade se ten convertido (logo de

---

varon a cabo outros traballos, entre eles a *Historia da Galiza em banda desenhada*, álbum que chegou a vender cinco mil exemplares. Curiosamente dous anos despois, en 1995, a Associação Artábrica elixiría tamén con fins propagandístico o mesmo título e rexistro lingüístico para un álbum debuxado por Leandro, no que se ofrece a nosa historia dende unha óptica independentista e reintegracionista.

<sup>23</sup> Este premio en 1996, por poñer un exemplo, tiña catro categorías nas que concedía 100.000, 75.000, 50.000 e 25.000 pesetas, respectivamente.

<sup>24</sup> Pódese consultar a versión en PDF deste fanzine e toda a información do evento na páxina oficial do Salón do Cómic de Cangas en <http://www.salondocomicdecangas.com/>.

doce edicións) nun dos eventos máis importantes da Península, xunto co “Saló Internacional del Còmic” de Barcelona, tanto pola presenza de figuras de carácter internacional, coma polo volume de vendas e a asistencia de público (arredor de sesenta mil persoas en cada edición). Un labor incansábel, o de Prado, que neste mesmo ano tentou poñer en marcha unha nova revista, *Elipse* (1998), editada pola Consellaría de Educación. Unha publicación que naceu co obxectivo de converterse en medio de expresión para os creadores galegos e ofrecer contidos de banda deseñada para o alumnado de secundaria. Non obstante, como viña ocorrendo con todos os proxectos anteriores, non logrou pasar do primeiro número, esta vez a causa das discrepancias nos criterios sobre os contidos didácticos entre os creadores e a institución editora.

No que se refire á produción de álbums, levouse a cabo un novo intento de realizar unha historia de Galicia, entón da man da editorial Vía Láctea, que en 1993 publicou *O máximo arrecendo*, de Fran Bueno, un cómic ambientado, de novo, na época castrexa que tampouco pasou da primeira entrega. Porén a serie “Un misterio para Simón”, ilustrada por Fausto Isorna, logrou sacar do prelo nestes anos catro títulos: *A irmandade dos lectores tristes* (1994), *Flores desde Hiroshima* (1995), *No nome da amada morta* (1996) e *A maldición dos Velasco* (1999)<sup>25</sup>. É unha das series máis longas da banda deseñada galega dirixida ao público xuvenil e que se sitúa na tradición de personaxes como Tintín, pois a protagonista é unha moza, Simón, que resolve enigmas policiaais en colaboración co detective Sam Espada. Inicialmente foi publicada pola Fundación Caixa Galicia, RENFE e a Xunta de Galicia, aínda que a partir de 1995 se fixo cargo a editorial Xerais, un claro síntoma do paso da edición institucional á de mercado que se deu mediada esta década, como ocorreu tamén coas traducións.

Neste terreo, unha das editoras que máis ten apostado pola importación de obras doutros ámbitos é, sen dúbida, a propia Edicións Xerais de Galicia, que en 1990 comezou a publicación de cinco álbums da serie “Franka” do holandés Henk Kuijpers: *Os dentes do dragón* (1990), *A caída do dragón* (1990), *Competencia a morte* (1991), *A vinganza do barco fantasma* (1992) e *A volta do sol do norte* (1992). Un labor que continuou con outras cinco entregas da serie de Alain Dodier, Serge le Tendre e Pierre Fournier (Makyo), “Jérôme K Jérôme Bloch”, da que se traduciron *A sombra asasina*, *As figuras de papel*, *Mortos en vida*, *Na Bretaña misteriosa* e *Xogo de tres*,

<sup>25</sup> A descrición e recepción das obras publicadas a partir de 1995 pódese ver en liña no proxecto dirixido por Blanca-Ana Roig Rechou, *Informes de literatura*, en [www.cirp.es](http://www.cirp.es), apartado “Recursos”.

editados entre 1990 e 1991. A eles hai que engadir unha entrega da serie “As aventuras de Gill e Georges”, de Marc Wasterlain, *A máquina perplexa* (1990), ao parecer con escasas repercusións. Por outra parte, tamén ao longo desta década, continuaron vendo a luz máis números da serie “Asterix”, de Goscinny, agora baixo o selo da coedición da editorial Galaxia e Grijalbo, que deron ao prelo *A cizaña* (1992), *O combate dos xefes* (1992), *A gran travesía* (1996), *Astérix gladiador* (1996), *Astérix nos xogos olímpicos* (1996), *Astérix o galo* (1996), *Astérix e Cleopatra* (1997), *Astérix en Hispania* (1997), *Astérix na terra dos bretóns* (1996), *Os loureiros do César* (1996), *Astérix e o fouciño de ouro* (1998), *Astérix na terra dos belgas* (1998), *O regalo do César* (1998) e *A volta á Galia de Astérix* (1998).

En definitiva, unha década que se iniciou coa atomización do sector pola desaparición do colectivo aglutinador, Frente Comixario, pero na que comezaron a convocarse os primeiros certames específicos para estimular a creatividade, así como eventos de carácter comarcal, pero tamén internacional, nos que dar a coñecer a banda deseñada galega e aos que atraer aos creadores máis relevantes. Dende o sector editorial comezouse a reparar nesta literatura e déronse os primeiros intentos de publicación de series, que quedaron fanadas tanto pola pouca resposta do público coma polos altos custos da edición. Neste senso, foron maiores os esforzos das editoras por tirar do prelo series traducidas de prestixio, que tiñan máis posibilidades de asegurar as vendas, aínda que foron escasas, probabelmente porque non se tiña feito un labor de promoción desta literatura entre o potencial lectorado, que prefería recorrer aos títulos en castelán. Non obstante, o panorama apuntaba xa cara a unha potencialidade cada vez maior entre os creadores, que nos próximos anos aflorarán de xeito “convulsivo”.

## SÉCULO XXI: A EXPLOSIÓN DUN FERVEDOIRO

Coa entrada no novo século, a situación na banda deseñada galega seguiu dando pasos cara a un asentamento que se fai agardar. Non obstante, dende o ano 2000 o sector comezou a experimentar un proceso de autoorganización sen precedentes, probabelmente polas posibilidades que comezaron a ofrecer as novas tecnoloxías, en especial a Internet, e a irrupción dunha nova xeración plenamente integrada na sociedade da información e a comunicación. A rede permitiu dar a coñecer traballos, facer foros de discusión e crítica, intercambiar información e a proliferación de páxinas persoais de autores, pero tamén dos colectivos que ían xurdindo. Dalgún xeito, a rede comezou a actuar como sementeira dunha nacente crítica que se des-

envolve, ben a través do formato blogue<sup>26</sup>, ben nas columnas de colaboradoras de soportais como culturagalega.org (HERMIDA, 2007: 69).

Neste senso hai que destacar o labor de comunicación, difusión e catalogación exhaustiva que vén facendo dende o ano 2001 o Consello da Cultura Galega no soportal “BD” de culturagalega.org (www.culturagalega.org/bd), que comezou a ser un referente para todo o sector e permitiu a apertura destes valores ao mundo. Un soportal con abondosa información e ben organizado, que reúne datos de todo o que se leva publicado até o momento, de cada un dos autores, de novas de actualidade, de convocatorias de premios, etc. En definitiva, unha fonte rigorosa, clara, gratuíta e aberta a todos os interesados na banda deseñada galega, na que só se pode considerar unha eiva o feito de reunir a información sen discriminar, máis claramente, a lingua empregada (galega ou castelá).

Outro fíto fundamental destes primeiros anos do século XXI é a publicación da revista *Golfiño*, editada por Edicións Xerais de Galicia dende 1999, baixo a dirección de Fausto Isorna e Miguel Vázquez Freire, que logrou saír mensualmente até o ano 2001, momento no que desapareceu. Porén, a constancia da que vén facendo gala Fausto Isorna na banda deseñada dende os anos oitenta fixo que se recuperara en 2003 cunha periodicidade semanal, publicada polo xornal *La Voz de Galicia*, co que saía á rúa. Unha andaina que a levou a bater todas as marcas, tanto polo número de exemplares (que oscilaban entre os 25.000 e os 125.000), coma polos números alcanzados en pouco máis dun ano (89 en total), pois deixou de se publicar en febreiro de 2004 (HERMIDA, 2007: 67). Este proxecto foi o auténtico caldo de cultivo dos creadores novos, un campo de probas no que enfrontarse cos criterios da edición profesional e marcados pola periodicidade fixa. Outro aspecto tamén salientábel é o feito de que instalou o costume de pagarlle aos colaboradores, dada a súa clara vocación de “profesionalización” do sector, un aspecto até daquela inédito, pois o traballo estaba ligado ao voluntarismo e a publicacións de carácter afeccionado, con moi poucos medios económicos. Sinaturas como Kiko da Silva, David Rubín, Norberto Fernández, o propio Fausto, Fran Bueno, Miguel Robledo, Kike Benlloch, etc., deixaron nas súas páxinas historias e personaxes que na actualidade están sendo obxecto de álbums exentos,

---

<sup>26</sup> En especial o do Laboratorio de BD de Ourense, dedicado á experimentación e ao debate entre autores. Neste senso resulta moi interesante a apreciación que fai Iratxe Retolaza (2007: 152) sobre a banda deseñada vasca actual, da que sinala que “Este recente interese pola banda deseñada vasca apréciase na blogosfera. Seguramente como resposta á indiferenza das editoriais, e por ser un medio económico, práctico e vencellado á imaxe, hoxe en día ten un lugar especial no ciberespazo” (p. 152).

como veremos. Tamén as propias portadas da revista se reuniron en 2007 en formato álbum, *Golfiño en portada* (El Patito Editorial), no que se recolle unha escolma de vinte e dúas destas cubertas da segunda etapa.

A necesidade de contar con publicacións que difundiran o talento dos creadores e creadoras galegas fixo que en 2001 xurdira unha nova revista, que aposta pola calidade dos traballos e está dirixida a todos os públicos: *BD Banda*<sup>27</sup>. Esta iniciativa de Kiko da Silva e Cano, cunha tiraxe media de dous mil exemplares e coa que querían recuperar o espírito de *Eclipse* (1998), é un proxecto que foi medrando e dando á luz un bo número de traballos das máis diversas sinaturas, nunha liña aberta a diferentes públicos e con colaboracións foráneas. Mesmo abordou a partir de 2005 a publicación dunha colección de álbums, “BD Banda”, ano no que recibiu galardóns como o Premio ao Mellor Fanzine no “Saló Internacional del Còmic” de Barcelona e o Premio Ourense á Mellor Iniciativa no Campo da Banda Deseñada 2005.

A estas revistas uníriase en 2003 a do colectivo Polaquia<sup>28</sup>, creado dous anos antes, que puxo en marcha *Barsowia*<sup>29</sup>, un prozine en branco e negro, no que colaboran tanto os membros do grupo coma outras figuras internacionais, e no que dominan os rexistros entre intimistas e experimentais, pero cunha marcada visión de autor (HERMIDA, 2007: 68). Esta publicación, que xa leva trece números editados, recibiu o Premio do Público ao mellor fanzine de España no *Saló Internacional del Còmic* de Barcelona en 2005 e o do Mellor Fanzine do *Saló* en 2006.

Tamén a partir de 2003 a propia Asociación Galega de Profesionais da Ilustración (AGPI)<sup>30</sup>, creada na primavera de 2000, coñeceu unha gran reactivación, unha vez entraron na súa directiva membros desta nova xeración, o que favoreceu o avance na consciencia do propio sector e do número de asociados (pasou dunha ducia a arredor de cento vinte na actualidade), para os que dende agosto de 2004 publica un boletín anual informativo, *agpirina*<sup>31</sup>, no que se recollen os eventos, efemérides e iniciativas que teñen que ver co colectivo.

Esta efervescencia creativa segue estimulándoa a convocatoria anual de certames como o “Ourense de Banda Deseñada”, con dotacións cada vez

<sup>27</sup> Pode consultarse a súa web en: [www.bdbanda.com](http://www.bdbanda.com).

<sup>28</sup> Un grupo que se estreou coa autoedición en agosto de 2001 do álbum mudo *Mmmh!*.

<sup>29</sup> Pódense ver os números que leva publicados en <http://www.redegalega.org/polaquia/2006/index.htm>.

<sup>30</sup> Esta asociación forma parte da Federación de Asociaciones de Ilustradores Profesionales (FADIP), integrada por asociacións de Cataluña, Galicia, País Vasco, Madrid e Valencia, que forma parte á súa vez da European Illustrators Forum (EIF).

<sup>31</sup> Pódense consultar tódolos números na páxina da Asociación editora [www.agpi.es](http://www.agpi.es).

máis importantes<sup>32</sup>, ao que se uniron nestes anos outros novos como o Certame Galego de Novos Creadores “Na Vangarda”<sup>33</sup> (2004), o “Castelao”<sup>34</sup> (2005), “GZcrea”<sup>35</sup> (2006) ou “O Certame galego de cómic sobre teatro”<sup>36</sup> (2009). Un dos aspectos máis destacados destas convocatorias é a edición, por parte das institucións convocantes, dalgúns volumes cos traballos gañadores, como é o caso de *Na Vangarda 2004* (Xunta de Galicia, 2004) e *GZcrea 2006 (Certame Galego de Creadores Novos Banda Diseñada)* (Xunta de Galicia, 2006), entre outros.

Aos premios anteriores hai que engadir outros dirixidos fundamentalmente aos escolares, sector potencial da renovación natural deste potencial creativo, ademais de lectorado consumidor, no que os certames actúan en moitas ocasións como motores de normalización lingüística. Neste caso, están vixentes convocatorias como a do OMIX Valadouro, o certame BD Correlingua, o Iº Concurso de Banda Diseñada da Biblioteca do IES Perdouro (Burela)<sup>37</sup>, “Que é para ti o Valedor do Pobo?” e o “I concurso de banda deseñada Terras do Umia”<sup>38</sup>, entre outros. Ponse así de manifesto que a banda deseñada está adquirindo unha consideración cada vez máis forte nas programacións culturais de asociacións e outras entidades, ao multiplícarese os eventos dedicados a esta modalidade literaria<sup>39</sup>, unha atención que se fai extensiva a outros planos sociais, como por exemplo a crítica, tanto a xornalística como a académica.

Para dar conta dunha produción cada vez máis ampla e variada, tentaremos levar a cabo unha sistematización arredor das tendencias temáticas que

<sup>32</sup> Ten na actualidade unha dotación de 3.000€.

<sup>33</sup> Convocado pola Xunta de Galicia, concede tres premios cunha dotación total de 10.500€.

<sup>34</sup> Organizado pola Deputación da Coruña, está dotado con 6.500€. Pódense consultar as bases en [www.dicoruna.es/bop](http://www.dicoruna.es/bop).

<sup>35</sup> Convocado pola Vicepresidencia de Igualdade e Benestar a través da Dirección Xeral de Xuventude e Solidariedade, que conta con tres premios (un primeiro de 3.000€, un segundo de 1.500€ e o terceiro de 1.000€). Pódese ver toda a información de cada unha das edicións (2006-2009) en <http://www.gzcrea.com>

<sup>36</sup> Convocado pola Deputación da Coruña, conta cunha dotación de 1.000€ e a publicación da obra. A descrición, recepción e os gañadores de cada edición destes premios pódense ver nos *Informes de literatura 2005-2007* en [www.cirp.es](http://www.cirp.es) (apartado “Recursos”).

<sup>37</sup> Que se enmarca na celebración dos I<sup>os</sup> Encontros de Banda Diseñada na Mariña.

<sup>38</sup> Organizado pola Coordinadora de Equipos de Normalización e Dinamización Lingüística do Umia.

<sup>39</sup> Con Xornadas que se veñen sumar ás que xa existían, como as de BD Banda e o Concello de Pontevedra (2002, 2005) ou as Xornadas Compostela BD (2004).

predominaron nestes últimos anos, marcadas a grandes trazos, nas que se observan traballos de marcado:

1. **Carácter histórico**, en títulos como: *Folgar de Brigantia. A morte de Ith* (Deputación da Coruña, 1999), de J. L. Veiras Manteiga; *Aventura no Camiño de Santiago* (Deputación de Lugo, 2000), de Primitivo Marcos; a triloxía “As aventuras de Maxi Torres”, de Fran Jaraba cos títulos *Cita na Habana*, *Campos de Cuba* e *Terra libre* (Xerais, 2000, 2004 e 2008); *Noia. Porto de Compostela* (Toxosoutos, 2002), de Xosé Agrelo Hermo; *A retirada de Sir John Moore* (Xerais, 2002), de Pepe Carreiro, autor tamén de *Compostela. A historia dunha lenda* (Toxosoutos, 2003) e da serie “Os Barbanzóns”, editada por Toxosoutos, con títulos como *Baroña ou morte* (2003), *No solpor da prehistoria* (2004) e *A noite de Samáin* (2005). Un dos títulos máis recentes é *Os lobos de Moeche* (Demo, 2009), de Manel Cráneo. Unha temática presente, como vimos, en títulos dos anos oitenta e noventa, unha liña de recreación de episodios do pasado histórico galego que se fixo levar a cabo en numerosas ocasións, pero sen éxito. Dalgún xeito, o elemento identitario, a creación dunha saga histórica vén sendo obxectivo constante da banda deseñada galega, probabelmente influenciada polo prestixio de series traducidas moi cedo como a de Astérix.

2. **De detectives**, en títulos como os da serie “Un misterio para Simón”, que ademais das entregas dos anos noventa se ampliou con *Están vivas! Novas aventuras de Simón Martel* (Fundación Caixa Galicia, 2006), de Fausto Isorna. Unha liña na que tamén se sitúan as traducións *Mortadelo e Filemón. ¡O estrelato!* (Ediciones B, 2002), de Francisco Ibáñez; e *Detectives audaces. O misterio da casa trampona* (Faktoría K de Libros, 2006), de Josep María Beroy.

3. **De defensa da natureza ou ecoloxistas** como: *Parando a marea negra* (Consello da Cultura Galega, 2003), de Marilar Aleixandre e Fran Bueno, e *H2Oil* (2003), do colectivo Chapapote, ambos os dous títulos froito da mobilización cultural que xurdiu como reacción á catástrofe provocada polo afundimento do petroleiro Prestige nas costas galegas en 2002. O volume do colectivo Chapapote logrou reunir, por primeira vez na banda deseñada galega, a todos os creadores e puxo ao sector no plano público en pé de igualdade coas outras propostas artísticas do momento (HERMIDA, 2007: 69). Unha temática que segue estando presente en entregas tan recentes como *A conta atrás* (Faktoría K, 2008), de Carlos Portela e Sergi San Julián.

4. **De crítica social**, presente n’*A mansión dos Pampín* (Colexio de Arquitectos de Galicia, 2004), de Miguelanxo Prado; *Xo! Ao racismo* (A

Nosa Terra, 2006), coordinado por Pepe Carreiro, Claudio López Garrido e X. A. Suárez; e *Chu, chu* (Polaqia, 2007), de Kike Benlloch. Neles denúncianse aspectos da sociedade actual como a especulación inmobiliaria e o feísmo, o racismo ou o atraso dos medios de transporte en Galicia.

5. **De historias e aventuras de personaxes (normalmente antiheroes)**, como as de: *Fiz e os biosbardos* (2004), de Kiko da Silva; *Thom* (2004), de Andrés Meixide; *Tito Longueirón* (2005), de Pinto&Chinto; a tradución de *Astro. Valente explorador* (2005), de Javier Olivares; e *Vilaverzas* (2006), de Miguel Robledo, álbums publicados pola editorial Kalandraka<sup>40</sup> na colección “BD Banda” e que teñen a súa orixe, algúns deles, na revista *Golfiño*. Tamén se enmarcan nesta temática a serie “Trasmallo”, de Gochi, con títulos como *O tesouro de Carraxe Sieiro* (Concello de Rianxo, 2005) e *Trasmallo e a Santa Compañía* (Cerditos de Guinea, 2007); *Onde ninguén pode chegar* (Premio Castelao 2005; Lea, 2006), de David Rubín; *Un home feliz* (Premio Castelao 2006; Lea, 2007), de Antonio Seijas; e *O castelo regadeira* (El Patito Editorial, 2007), de Norberto.

6. **De ficción científica**, como *Phisax. Habitante da igualdade* (2003), de Isabel Trigo e Manuel Rajal, no que dende a visión dun extraterrestre se fala da tolerancia; e *Ratas* (2006), de Xaquín Marín, álbum, como xa sinalamos, de 1974 que non puido ver a luz até este momento, a causa da precariedade do sector. Entre as propostas máis recentes figura a primeira entrega da serie “Palmira e Marcial” (Consellaría de Medio Ambiente da Xunta de Galicia, 2007), de Fran Bueno, que publicou *Palmira e Marcial, unha odisea medioambiental*, un álbum dirixido aos escolares no que se trata o cambio climático dende unha Galicia do futuro.

7. **De serie negra ou policial**, como *Pol&Cia na cidade do revés* (2003), de Kiko da Silva e Miguel Robledo; e *As serpes cegas* (BD Banda, 2008)<sup>41</sup>, de Felipe Hernández-Cava e Bartolomé Seguí.

8. **Baseados en lendas da tradición oral** como: *O lobo da xente* (Fundación Vicente Risco, 2009), de Xosé Manuel Rodríguez Mojón, “Moxom”.

Unha produción cada vez máis ampla, na que se están a recuperar obras escritas hai anos e incluso décadas, e na que comeza a sentirse a necesidade

<sup>40</sup> Dende novembro de 2005 saen á luz baixo o selo da súa filial Factoría K de Libros.

<sup>41</sup> Primeiro proxecto de coedición entre a editorial francesa Dargaud e a galega BD Banda. A edición en lingua galega (*As serpes cegas*) e a castelá (*Las serpientes ciegas*) correron a cargo de BD Banda, mentres que a versión francesa (*Les Serpents Avengles*) a realizou Dargaud.

de recompilación, organización e sistematización. Non en van, hai que ter en conta que, segundo consta nos datos de culturagalega.org<sup>42</sup>, nos últimos nove anos se ten publicado o dobre de títulos que en toda a historia anterior da banda deseñada galega. Neste senso é importante a crecente atención do medio académico con monográficos de revistas como o mencionado *Boletín Galego de Literatura*<sup>43</sup> ou *Quimera*, aos que terán que engadirse outros, tanto xeneralistas coma particulares, sobre unha literatura que conquistou un lugar propio na institución cultural e na que cada vez é maior o número de publicacións, premios, xornadas, exposicións, etc., das que polo momento se encargou sobre todo a crítica xornalística e de marcado carácter divulgativo<sup>44</sup>.

Un prestixio que abre as portas aos creadores galegos en eventos como o *Saló Internacional del Còmic* de Barcelona<sup>45</sup>, onde Galicia foi a convidada na edición de 2009, pero tamén noutros salóns internacionais como o de Angulême ou os de Santo Tirso e Beja, en Portugal, así como dentro de espazos xenéricos como a Feira Internacional de Boloña, Frankfurt, La Habana, etc. Do mesmo xeito, propicia a organización de mostras retrospectivas, como “La historieta gallega”, comisariada por Fausto Isorna e Gemma Sesar, que se presentou en Madrid, Barcelona, Lisboa ou Porto ao longo do ano 2007, un proxecto que en Galicia se materializou como “Historieta galega 1973-2008” e no que se reuniron catrocentos orixinais. Un traballo que se complementou co documental *35 anos de historieta galega* (El Patito Editorial/TVG/TVSiete, 2009).

## DA ACTUALIDADE AO CAMIÑO CARA AO FUTURO

Entre as iniciativas máis recentes, cabe destacar a aparición de editoras específicas, da man dos propios creadores, como Demo (dirixida por Manel

---

<sup>42</sup> Esta web ([www.culturagalega.org/bd](http://www.culturagalega.org/bd)) en constante modificación de datos, conta a día 11 de maio de 2009 cos seguintes rexistros referidos á produción do sector en Galicia: álbums (125), revistas ou cómic-books (98), fanzines (52) e catálogos e manuais (10). Estes traballos organizados por décadas dan o resultado de: 6 na década dos setenta, 30 na dos oitenta, 59 na dos noventa e 178 entre o 2000 e o 2009. É importante ter en conta que aquí están contabilizados tamén aqueles traballos que se publicaron en lingua castelá pero son de autores galegos.

<sup>43</sup> No que a súa perspectiva “ibérica” favorece as análises comparativas para os estudosos.

<sup>44</sup> Neste senso é moi esclarecedora a información da recepción arredor de todos os elementos que conforman a banda deseñada galega recollida anualmente nos *Informes de literatura*.

<sup>45</sup> Acontecemento do que xa se está a facer eco a prensa en reportaxes como “A imparabile forza do cómic galego”, de Álvaro Pons, e “A historieta galega á intemperie”, de Daniel Salgado, publicadas en *El País*, “*Luces*”, 8 de maio de 2009.

Cráneo), Cerditos de Guinea Cómics (dirixida por Gochi) e El Patito Editorial ([www.elpatitoeditorial.com](http://www.elpatitoeditorial.com)), unha iniciativa de Fausto Isorna que está a apostar con forza, dende outubro de 2007, por unha literatura na que aínda falta unha industria editorial asentada e cuxo nome pon de manifesto, unha vez máis, a eiva no aspecto lingüístico que vén arrastrando a banda deseñada galega, por veces de costas á lingua que debería fomentar e contribuír a normalizar. Polo momento, puxo en marcha en xuño de 2008 a colección “Clásicos de la Historieta Gallega”<sup>46</sup>, na que se recuperan obras inéditas ou descoñecidas para o gran público e que foi inaugurada c’*Os Compañeiros. A orde da Pedra*, de Miguelanxo Prado, primeiro traballo profesional do autor coruñés, publicado no xornal *La Voz de Galicia* (1980-1981). A este uníronselle xa, en lingua galega, os títulos: *Home sweet home* (2008), de Dudi; *As aventuras de Cacauequí* (Premio Castelao 2007, 2008), de Jacobo Fernández; e *O máximo arrecendo e outras historias* (2009), de Fran Bueno. Amparándose na súa experiencia como director de *Golfiño*, agora en 2009, Fausto Isorna dirixe a revista xuvenil *Galimatías*<sup>47</sup>, de carácter quincenal, que se reparte gratuitamente co xornal *El Correo Gallego* e que conta co patrocinio da Secretaría Xeral de Política Lingüística.

En definitiva, nestes últimos anos danse unha serie de feitos que levan á banda deseñada galega a unha situación de auténtica explosión: ven a luz revistas que aglutinan aos creadores e difunden o seu traballo, xorden novos colectivos que buscan autoxestionarse e ofrecer produtos de calidade, á vez que divulgar e normalizar a banda deseñada; involúcranse cada vez máis as institucións, que apoian certames ou xornadas arredor do sector; irrompen as novas tecnoloxías no panorama, facilitando o contacto, debate e divulgación dos traballos en todo o mundo; acádanse premios nos máis importantes eventos internacionais; e comezan a irromper, aínda que timidamente, no panorama editorial empresas foráneas que asumen a publicación en lingua galega por percibir que existe un potencial sector de público que consumirá os produtos que editen, como é o caso de Astiberri, editora vasca que en 2004 publicou en lingua galega *O Rei Catástrofe. A Adalberto non lle falta cara*, de Lewis Thondheim e Fabrice Parme e que continúa traballando nesa liña.

Por outra parte, a capacidade de transvase do repertorio da banda deseñada a outras linguaxes, medios e formatos narrativos, estase dando aínda

<sup>46</sup> Iniciativa na que conta coa colaboración de FEIMA (Fundación para a Promoción e Difusión da Arte e da Cultura Galega en Madrid).

<sup>47</sup> A tiraxe, inicialmente, é de trinta mil exemplares. Conta tamén cunha páxina web, a modo de complemento da revista, na que hai contidos interactivos e información adicional sobre os protagonistas: ([www.ouniversodegalimatias.com](http://www.ouniversodegalimatias.com)).

que de xeito moi lento. Neste senso, cabe destacar que cada vez son máis os filmes de animación<sup>48</sup> en lingua galega e as propostas con elementos interactivos cos que atraer ao público, aínda que moi escasos outros produtos como videoxogos, videocómics, etc. Unha liña de traballo na que os nosos creadores están adquirindo experiencia, moitas veces en contextos como o americano ou o europeo, con máis medios e tradición, pero que poden reverter chegado o momento para o sistema galego.

Á vista de todos os datos manexados, o sector parece atoparse nun imparábel proceso de profesionalización, produción e externalización, así como nunha cada vez máis ampla repercusión social. O futuro da banda deseñada galega virá determinado pola resposta que o propio sector saiba dar ás esixencias do mercado e do público. Unha potencialidade creativa, na que conviven catro xeracións, pero que se enfrontan a eivas que de seguro saberán superar como demostraron facer ao longo dos últimos anos.

## BIBLIOGRAFÍA

- EQUIPO GLIFO (1998): *Diccionario de termos literarios (a-d)*. Santiago de Compostela: Xunta de Galicia/ Centro Ramón Piñeiro para a Investigación en Humanidades. 345-348.
- FERNÁNDEZ PAZ, A. (1999): *Para lermos cómics*. Santiago de Compostela: Xunta de Galicia. (Tamén en <http://www.culturagalega.org/especiais/banda/documentos/fernandezpaz.htm>).
- GIL GONZÁLEZ, A. e A. TARRÍO VARELA (coords.) (2007): *Olladas do cómic ibérico. Boletín Galego de Literatura*. 35. Santiago de Compostela: Universidade de Santiago de Compostela.
- GROENSTEEN, T. (2005): *La bande dessinée: une littérature graphique*. París: Editions Milán.
- HARGUINDEY, B. (2007): “As *Cantigas de Santa María*: obra mestra das orixes da historieta”. In Gil González, A. e A. Tarrío Varela (coords.). *Olladas do cómic ibérico. Boletín Galego de Literatura*. 35. Santiago de Compostela: Universidade de Santiago de Compostela. 47-60.

---

<sup>48</sup> Un aspecto que terá que ser estudado, pois en Galicia está emerxendo con moitísima forza o sector do audiovisual da animación, que ten acadado importantes galardóns e que conta con empresas como Filmax Animation, Dygra Films, Continental Producciones, Bren Entertainment, Perro Verde Films, Castelao Productions, que teñen traballos como *O bosque animado* (2001), *P3K: Pinochio 3000* (2004), *O soño dunha noite de San Xoán* (2005), *De profundis* (2006) e *Nocturna* (2007), entre outros. Pódense ver máis propostas no portal [www.flocos.tv](http://www.flocos.tv), no que se recollen un bo número de creacións no apartado “Animación”.

- (2009): “Breve apunte para unha futura historia do cómic galego”. In [http://www.culturagalega.org/bd/extra\\_detalle\\_texto.php?id=2035](http://www.culturagalega.org/bd/extra_detalle_texto.php?id=2035)
- HERMIDA, G. (2007): “BD 2005: apuntamentos e dirección”. In Gil González, A. e A. Tarrío Varela (coords.). *Olladas do cómic ibérico. Boletín Galego de Literatura*. 35. Santiago de Compostela: Universidade de Santiago de Compostela. 61-71.
- RETOLAZA, I. (2007): “Breve percorrido pola banda deseñada vasca”. In Gil González, A. e A. Tarrío Varela (coords.). *Olladas do cómic ibérico. Boletín Galego de Literatura*. 35. Santiago de Compostela: Universidade de Santiago de Compostela. 113-154.
- ROIG RECHOU, B. A. (1996-2008): *Informe de literatura 1995-2007*. Santiago de Compostela: Xunta de Galicia/Centro Ramón Piñeiro para a Investigación en Humanidades ou en [www.cirp.es](http://www.cirp.es).
- (1996): *A Literatura Galega Infantil. Perspectiva diacrónica, descrición e análise da actualidade*. Teses en microficha da Universidade de Santiago de Compostela. nº 578. Servizo de Publicacións e Intercambio científico.
- (2002): La literatura infantil y juvenil en Galicia/ A literatura infantil e xuvenil en Galicia. En Darío Villanueva Prieto y/e Anxo Tarrío Varela (coords.), *La Literatura desde 1936 hasta principios del siglo XXI: Narrativa y traducción/A literatura dende 1936 ata principios do século XXI: Narrativa e traducción*. A Coruña: Hércules Ediciones. 382-501.
- (2005): Literatura infantil e xuvenil en Galicia: dos inicios á consolidación. En Gemma Lluch Crespo e Blanca-Ana Roig Rechou (coords.). *Para entender-te mellor. As literaturas infantís e xuvenís do marco ibérico. Boletín Galego de Literatura*. 32. 141-167.
- (coord.. 2008): *La literatura infantil y juvenil gallega en el siglo XXI. Seis llaves para entenderla mejor / A literatura infantil e xuvenil galega no século XXI. Seis chaves para entendela mellor*. Madrid/Santiago de Compostela: Asociación Española de Amigos del Libro Infantil y Juvenil / Xunta de Galicia.
- SÁNCHEZ AMEIJERAS, R. (2002): “Imaxes e teoría da imaxe nas *Cantigas de Santa María*”. In Fidalgo, Elvira. *As cantigas de Santa María*. Vigo: Edicións Xerais de Galicia. 247-330.