

# ENTREVISTA CON

## Fausto C Isorna

Naceu en 1961. Desde comezos dos anos oitenta comezou a súa actividade na banda deseñada, coa participación en publicacións como "Aula Aberta", "Tintimán", "El Correo Gallego" ou "Atlántico Diario". Creou o fanzine "Valiundiez", auténtico referente na banda deseñada dos oitenta e a revista "Das Capital". Ademais realizou como debuxante os álbumes "Os viaxeiros do tempo" e a serie "Un misterio para Simón", ata o momento a máis longa editada en Galicia. Ten realizado numerosos traballos como ilustrador e deseñador gráfico para o mundo editorial. Actualmente desempeña o cargo de director artístico da revista "Golfiño".

Fausto recíbenos nunca soleada mañá de sábado no seu estudio na zona vella de Santiago de Compostela. Rodeado de moitos libros, de cartaces e portadas do Golfiño, a revista que axudou a crear e dirixe e que é xa un fito na historia da banda deseñada, non só galega senon do ámbito internacional. E mentres nos debuxa o que será a portada do noso Golfiño vai contestando ás nosas preguntas.

**¿Como descubres que debuxar é algo máis ca un pasatempo infantil?**

Pois evidentemente lendo moitos tebeos e copiando o que alí vía. Comecei cos cómics da Bruguera, Ibáñez e os demais. Pero a revelación foi ler os "4 fantásticos". Eran pura enerxía, movemento e acción. Lendo estes cómics descubrin que eu quería facer algo así a ser posible toda a miña vida.

**Estes soños tomará corpo na adolescencia ¿pero imaginabas onde ías estar agora, o traballo duro ou pensabas que ía ser como facerse estrela do rock?**

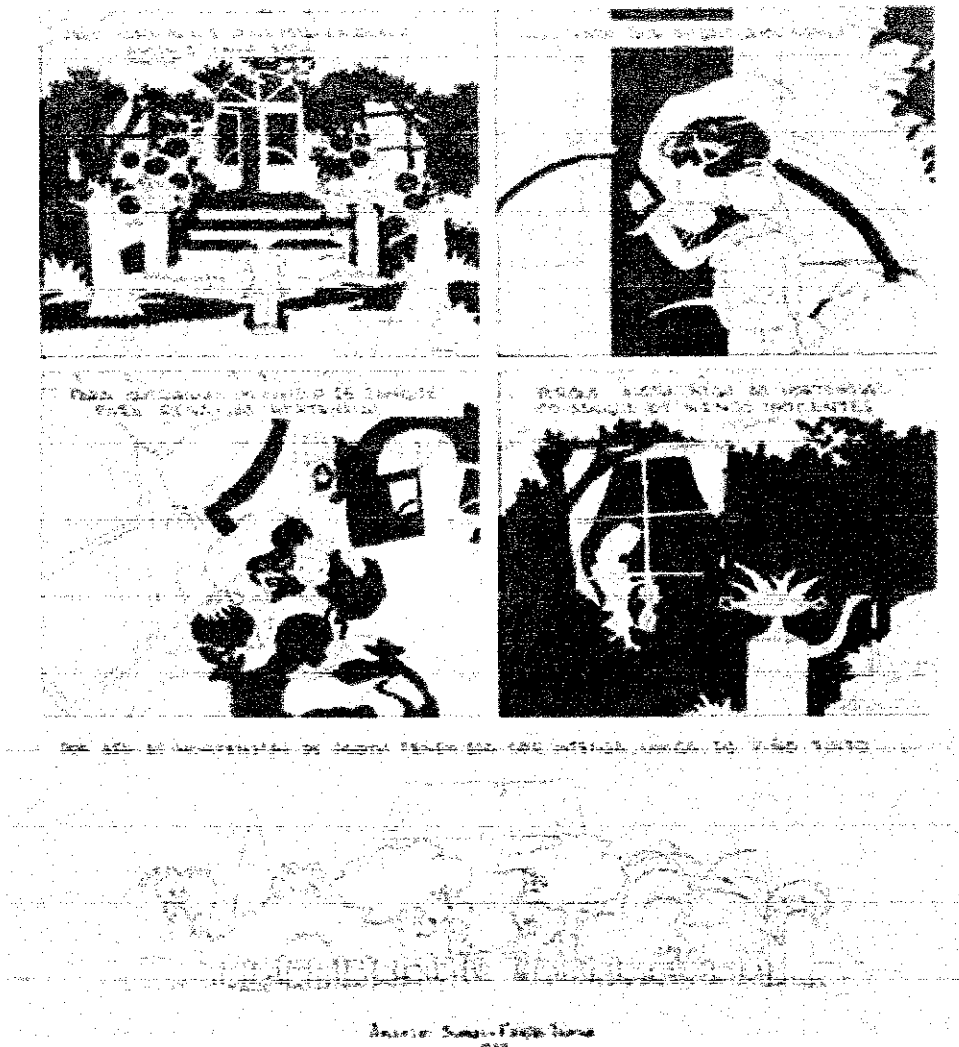
¡Que máis quixera que ser un estrela do rock! Cando estudiaba o bacharelato pensaba en adicarme ás artes gráficas, a debuxar. Pero meus pais querían que estudiase unha carreira "seria", que tivera un título superior e esas cousas. Nin tan sequiera me plantexei estudar Belas Artes simplemente escollín unha carreira de sempre, escollín estudar Filosofía porque aportaba unha bagaxe intelectual que me viña moi ben para seguir debuxando. Estudiar na Universidade axudoume sobre todo no eido do deseño gráfico, educas o gusto, adquires formación, moita dela pola túa conta claro está, pero o importante é aproveitar o ambiente. No eido do cómic sempre é moi interesante ler moito de case todo, especialmente se coma min, tamén traballas os guións das historietas. Eso, hai que ler de todo, estudar de todo porque logo pódelo aproveitar no teu traballo.

F  
A  
C  
U  
S  
T  
O  
-  
S  
O  
Ñ  
O  
S  
-  
I  
S  
O  
R  
N  
A

# HORTENSIAS



Volvendo ao de converterse nunca estrela, en ser famoso... A vida do debuxante é bastante aburrida; tes que pasar moitas horas diante dos papeis traballando, abocetando, pasando a limpo, entintando... moito tempo metido na túa casa, no teu estudio. É un traballo de artesán que de cando en vez dás á luz, publicas ou vas a un dos salóns de cómic que cada vez máis se fan polas nosas terras (Coruña, Ourense) e alí atópas ao público, que te recoñece e agrada que te comportes como unha estrela de rock pero non che sae, alomenos a min non. Asino os álbumes, intercambias algún comentario... si, é gratificante pero logo tés que voltar a rutina, as moitas horas de estudio se queres facer un traballo digno.



**Houbo un día en que deches o salto e te profesionalizaches ¿foi doado ou non?**

O meu caso foi un tanto especial, coido que non é moi exemplarizante porque foi como moi doado, moi natural pasar de ser un aleccionado a traballar dun xeito profesional. No tempo de estudar na universidade, en fin, eu adiqueime a firar proxectos de revistas de tebeos como foron o "Diplodocus" ou o "Valiundiez", así como a colaborar con outras publicacións que se estaban a facer en Galicia a principios dos oitenta. E coñecín a moita xente que agora son importantes no eido do deseño gráfico e foi así como comezou todo. A xente do grupo Re-Visión (Pepe Barro e compañía) fixeron a primeira campaña do cuponazo da ONCE e eu fixen as ilustracións daquela campaña. E logo xa foi un encargo detrás doutro ata me permitir montar o meu propio estudio.

# entrevista con fausto isorna

**E falando de estudio ¿no debuxante canto hai de talento e canto de traballo? ¿canto de adquirido e canto de natural?**

O talento non sobra pero coido que non é o principal. Neste do cómic como en todo hai que traballar moito. Xa sei que pode sonar ao de sempre pero é certo. Non é preciso ter unha formación académica específica como por exemplo Belas Artes. O que che ten é que gustar e logo traballar duro, investigar moito, probar ata acadar un xeito propio, un estilo persoal. Eso fixémoslo todos desde Miguelanxo Prado ata calquera de nós. Un punto de talento pódete facer que este traballo sexa máis doado pero non o evita. Hai moito debuxante con talento que quedou *arrimado no camiño por non traballar abondo*. Estou falando de facerse profesional, de tentar vivir desto, publicar, que che paguen... E non esto usó a falar da práctica do debuxo senon de estudar no sentido clásico do termo. Un bo debuxante é alguén cunha boa cultura, ampla, basta. Todos comezamos polos libros de texto... son moi divertidos para debuxar e logo os revisas e aprendes algo máis sempre.

Sobre o arte de debuxar cómic eu penso que tamén hai que ver moito cine e ler sobre como sei fai cine. Axúdache moito non só na parte gráfica coma na elaboración dun guión. Cine e cómic traballan con imaxes e debes ter un bo dominio de cómo se contan historias así, da narrativa visual.

E o talento... pois mira, non sei de onde vén o talento porque eu penso en min desde neno e copio do que me gusta, así, directamente... cun estilo propio que xorde de horas de traballo. Ou do talento, pero non estaría moi seguro. Consello: entusiasmo e traballo, e non deixalo nunca. Coma calquera outra cousa que un queira facer.