

DOSSIER DE PREMSA

REALITAT ZERO



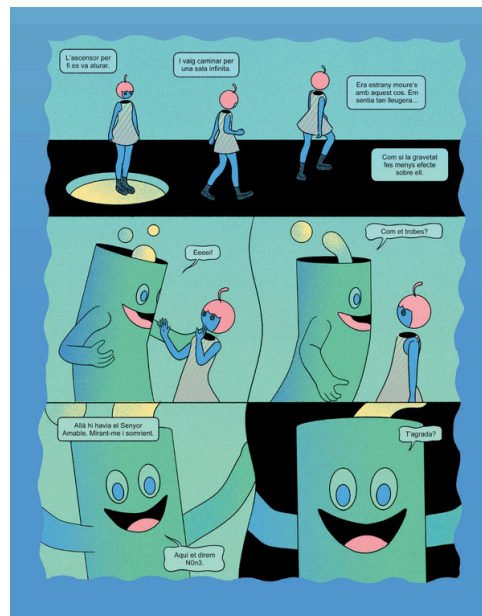
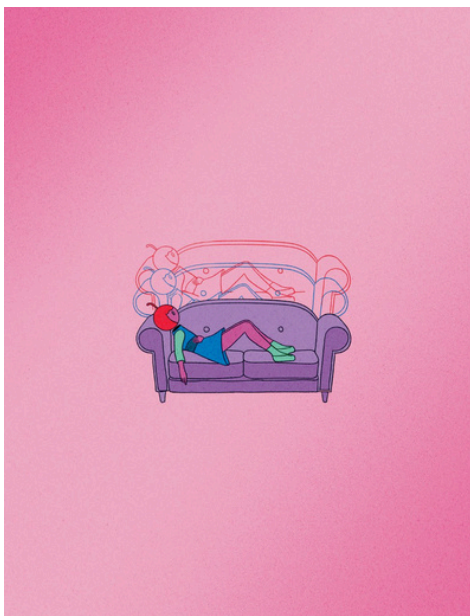
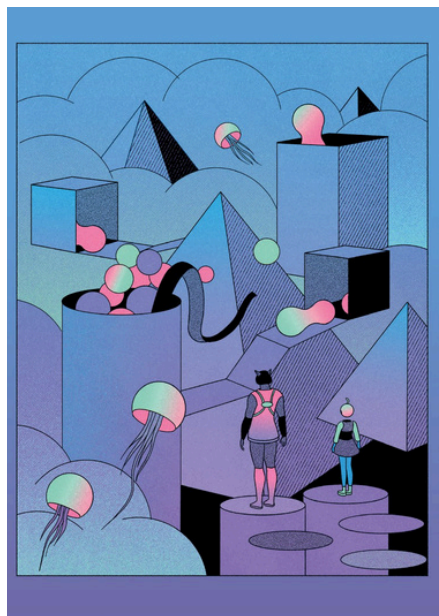
Sinopsi

UN INQUIETANT MÓN DE REALITAT VIRTUAL ON LES FRONTERES ENTRE EL JOC, LA TERÀPIA I L'EXPERIMENT ES DIFUMINEN VINYETA RERE VINYETA.

Dues persones de les quals només en coneixem els avatars, N0n3 i Anhedi, es coneixen dins d'una realitat virtual terapèutica anomenada HO-3. Com si es tractés d'un videojoc, el programa les obliga a avançar juntes a través del sistema i a sotmetre's a sessions de teràpia obligatòries conduïdes per una IA omniscient a la qual revelen totes les seves pors, traumes i contradiccions, obrint-li de bat a bat les seves ments.

La veritable identitat de les protagonistes a Realitat Zero –el món que representa la nostra realitat– roman oculta, però a mesura que avanci el relat apareixeran flaixos de les seves respectives vides reals, fragments que els permetran reconstruir de mica en mica la història personal i emocional que les ha portat a totes dues fins a HO-3.

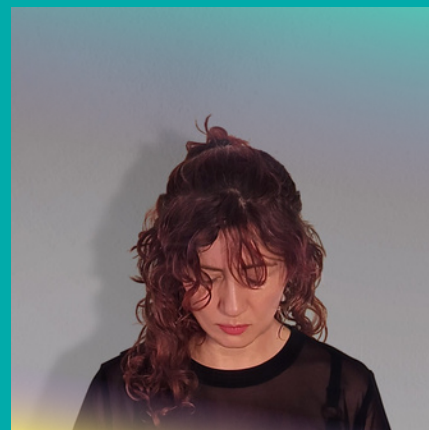
Dins d'aquesta realitat virtual, N0n3 i Anhedi coneixeran tota una colla de personatges –altres avatars– que les volen ajudar o que les vigilen, i un grup que opera sota el nom de La Résistance i que qüestiona el funcionament del sistema des de l'interior. És tot or el que llueix? Quin és l'autèntic propòsit d'HO-3? Ara que les dues protagonistes s'hi han endinsat tant, aconseguiran sortir-ne?



[Consulta la web](#)

L'autora

Ana Galvañ (Kuclatori) (Múrcia, 1975) és autora de còmics i il·lustradora. Després de llicenciar-se en Belles Arts a la Universitat de València, es va especialitzar en creativitat i direcció d'art, i es va dedicar a la publicitat fins que va decidir centrar-se de ple en el còmic i la il·lustració, on ha destacat en el disseny de cartells i campanyes d'esdeveniments musicals i de creació artística, com és el cas dels festivals La Plaza (Matadero Madrid), TruenoRayo Fest i GRAF.



En premsa, els seus dibuixos han aparegut a mitjans com ara *El País*, *Público*, *Núvol*, *The Guardian*, *The New Yorker*, *The New York Times* i *The Appeal*. Pel que fa als còmics, ha col·laborat en publicacions de *Fantagraphics*, *Nobrow* o *Vertigo* (DC Comics), i és autora de *Trabajo de clase* (2014), *Pulse enter para continuar* (2018) i *Tarde en McBurger's* (2020), tots tres publicats per Apa-Apa. La seva feina ha rebut diversos premis, entre els quals destaquen el Premi Especial del Jurat del III Certamen Creacòmic (2010), el Premi Gràfica (2016) o el Premi Sa Il·lustríssima de Núvol (2020). Ha estat nominada amb *Pulse enter para continuar* a la Millor Obra d'Autoria Espanyola a Còmic BNC (2019) i als Ignatz com artista destacada (2020).

La crítica

«Captivadora, impressionant i preciosa, l'obra de l'Ana Galvañ sembla venir del futur, però en realitat parla de les coses que ens han fet humans des del principi dels temps. Cristal·lina i amb una trama traçada en quatre dimensions —tot i que tan casual com una història que t'explica una amiga—, la seva forma d'escriure i dibuixar es defineix per una profunda inquietud ètica i una sofisticació visual complexa a l'abast de molt pocs novel·listes gràfics actuals. I, a més a més, és divertida! Galvañ és una de les autores més interessants del planeta i espero amb molt d'entusiasme tot el que faci».

Chris Ware

Entrevista amb l'autora

D'on sorgeix la idea del còmic? La idea original és la que ha acabat en impremta?

Tenia al cap la idea de persones que congeniessin a través d'avatars virtuals, d'una forma bastant casual, sense saber realment qui hi havia darrere: ni el seu físic, ni la seva edat, ni d'on venien, ni quina era la seva situació econòmica. A partir d'aquí vaig començar a pensar en com serien aquestes persones i què les havia portat fins allà.

Si ens n'anem a la idea original que tenia al cap, la història tenia més capes. Era més densa, més complicada i també una mica més *culebronera*, gairebé com per a fer una sèrie. Bé, la imaginació és gratis. Un dels personatges, per exemple, tenia una altra procedència, però vaig acabar canviant-la perquè em complicava algunes decisions.

Crec que al final també cal prendre certes decisions pensant en la lectura. Encara que sigui un treball personal i vulguis contar el que vols contar, em sembla important que llegir-ho sigui, d'alguna manera, una experiència entretinguda. A mi, sobretot, em preocupa que la història no flueixi, que pugui arribar a avorrir o que hi hagi coses que realment no aportin i siguin col·locades simplement perquè sí.

Quant té de real i quant d'imaginari el món d'H0P-3?

Els personatges del còmic i les situacions que viuen són ficticis i no estan basats en ningú ni en res concret. Sí que hi ha una inspiració basada en experiències, que barreja vivències de diferents persones, algunes pròpies i altres inventades. Està tot bastant barrejat. La meua idea és que els personatges puguin representar sentiments i situacions més àmplies, amb els quals diferents persones puguin sentir-se identificades.

El còmic té moltes formes i cada espai té els seus colors que simbolitzen diferents temps i emocions, per què has pres aquestes decisions estilístiques?

He intentat diferenciar les diferents realitats mitjançant estils i gammes de color diferents. Dins de la realitat virtual, m'interessava que cada espai pogués identificar-se a través de gammes de color limitades, associades a la càrrega emocional i sensorial de cada escena. És una cosa que faig de forma bastant intuïtiva, gairebé automàtica.

Quant a les formes, la meua intenció és que transmetin la sensació d'estar dins d'una espècie de videojoc, de puzzle geomètric, amb formes flotants en espais infinits i colors de llum.

Quin ha estat el repte més important a l'hora de dibuixar aquest còmic?

Contar una història més llarga ha estat un repte bastant gran, perquè era la primera vegada que m'enfrontava a una cosa així. Per això vaig decidir dividir-la en petits capítols i escenes, per a poder anar avançant a poc a poc sense atabalar-me pensant en tot el que em quedava fins a arribar al final.

A més, és una història amb moltes escenes de diàleg, i em preocupava que pogués acabar resultant poc dinàmica o repetitiva. Així que he intentat anar variant els angles, els punts de vista i la composició de les pàgines per a donar-li una mica més de ritme i fer-la més amena. No ha estat fàcil i he hagut de dedicar-li bastant treball extra.

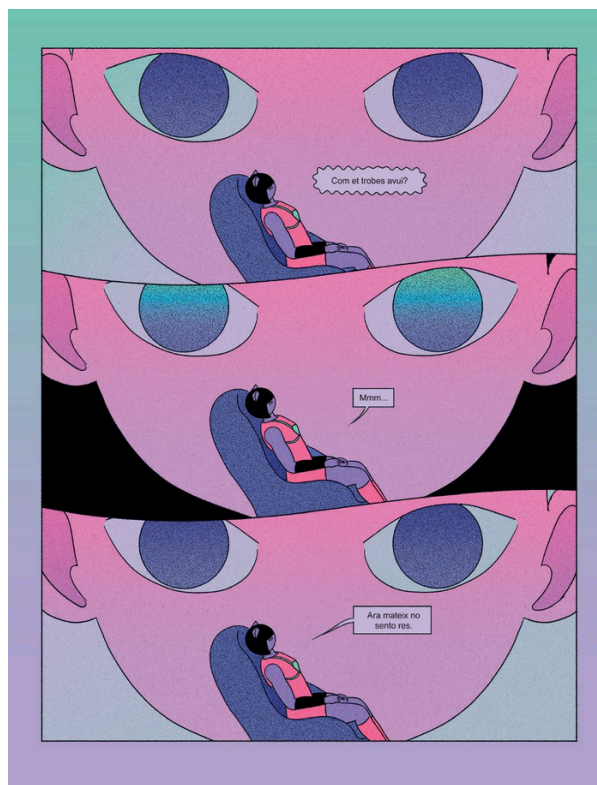
Creus que hi ha alguna cosa de la història que podria ocórrer en un futur pròxim?

Crec que, des del punt de vista científic, hi ha elements molt fantàstics que s'allunyen bastant de qüestions serioses i del suport de la comunitat científica. He intentat que això quedi bastant clar pel caràcter absurd dels termes que s'usen. No obstant això, hi ha altres qüestions que sí que podrien donar-se, com una presa de consciència col·lectiva sobre la necessitat d'una gran transformació social. D'altra banda, també em sembla possible que pugui canviar la nostra manera d'entendre el que avui dia considerem salut mental.

Aquesta és la primera vegada que publiques una obra en català. Què ha significat per a tu veure *Realitat Zero* publicada en català i què et fa especial il·lusió d'aquesta edició?

M'ha fet molta il·lusió veure el meu treball traduït per primera vegada al català. Sempre he sentit el català com una llengua pròxima, per records d'infància i per alguns vincles familiars que són importants per a mi. A més, és una llengua molt rica, amb molta història, i té una fonètica i una sonoritat que personalment em resulten molt agradables.

Les pàgines del còmic



[Comença'l a llegir](#)

Fitxa tècnica

**FINESTRES
CÒMIC**

Títol: Realitat Zero | **Autora:** Ana Galvañ (Kuclatori) | **Data de publicació:** 21 d'octubre | **ISBN:** 978-84-19523-39-6 | **PVP:** 22 € | **Pàgines:** 146 | **Format:** 17 x 24 cm | **Enquadernació:** Cartoné



Contacte

Prensa i comunicació Finestres Còmic
premsa@editorialfinestres.com



La separació, d'Uxía Larrosa

La Carme és una persona normal i corrent a qui un dia, de camí cap a la feina i sense motiu aparent, l'ombra se li desprèn del cos. Aquest incident li provoca un intens neguit i genera molt d'enrenou a l'oficina on treballa. Malgrat tot, a mesura que van passant els dies i les setmanes, la Carme s'adapta a la nova situació; però quan la Carme ja està mitjanament satisfeta amb la seva nova normalitat, un matí assolellat de primavera la seva ombra torna a instal·lar-se al seu cos.

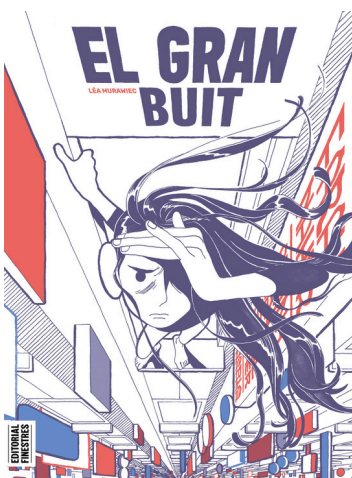
[Més informació](#)

Mala olor, de Nadia Hafid

A la corporació Angle Group tot va rodat. Els objectius s'assoleixen, el pressupost se supera i tant els directius com la resta de treballadors estan contents. Però de sobte apareix una mala olor que arriba a tot arreu. La hipocresia i la falsedat inherents a Angle Group fa que tot recaigui sobre una treballadora concreta. I no és una treballadora qualsevol sinó una de racialitzada. Així comença una història de violència i d'assetjament laboral.



[Més informació](#)



El gran buit, de Léa Murawiec

Manel Naher és una noia que treballa en una petita llibreria. No obstant, existeix una altra Manel Naher, una famosa cantant que posa en perill la vida de la nostra protagonista. El món distòpic que escenifica aquest còmic premia l'anomenada Presència de les persones, de manera que si ningú pensa en tu, desapareixes.

Aquesta disputa per existir porta la Manel Naher a lluitar per la seva supervivència en una carrera de fons trepidant que té lloc en una ciutat de gratacels immensos i farcida de noms que volen ser recordats.

[Més informació](#)