

1

Materiais didácticos

A BANDA DESENHADA NAS NOSSAS AULAS

Francisco Manuel Paradelo Rodríguez



Índice

INTRODUCÃO	3
BLOCO 1:	
Noções básicas sobre banda desenhada. Breve história da bedé.	
Algumas obras fundamentais da banda desenhada.....	5
BLOCO 2:	
Elaboração prática de diferentes materiais de banda desenhada: argumento, roteiro, planificação gráfica, etc.....	19
BLOCO 3:	
Aplicações didáticas da banda desenhada nas nossas aulas.	
Unidades didáticas e recursos.....	55
BIBLIOGRAFÍA	79

INTRODUCÃO

Que é a banda desenhada?

A banda desenhada pode-se definir como uma forma de comunicação (mesmo uma arte) baseada na narrativa gráfica sequencial, ou, dito de outro jeito, a técnica de narrar utilizando desenhos (e também textos, símbolos, etc.) numa sequência temporal. A banda desenhada (ou cómic, fumetti, tebeo, historieta...) nasce da sinergia entre duas linguagens diferentes: a linguagem gráfica (desenho, pintura...) e a linguagem verbal (texto narrativo, descritivo, onomatopeia...). Esta técnica narrativa tem-se usado desde há muito como uma eficaz forma de comunicação e de transmissão do conhecimento. Podemos assinalar como precursores da moderna bd as cenas de caçaria das cavernas paleolíticas ou as pinturas murais egípcias. Também os baixo-relevos dos templos greco-latinos ou das igrejas românicas e góticas. As cantigas de Santa Maria, de Afonso X igualmente podem ser interpretadas como uma amostra de bd da época medieval.

Galiza, potência da banda desenhada

Podemos afirmar que na Galiza há uma grande potencialidade no campo da banda desenhada. E quando dizemos «potencialidade» utilizamos este termo nos seus diferentes sentidos; pois no nosso país, desde mais ou menos os anos setenta do século passado, tem-se desenvolvido lenta mas constantemente uma coletividade artística e mesmo um setor profissional em volta da «novena arte» que, com melhor ou pior fortuna logrou consolidar-se e constituir na atualidade um relativamente amplo panorama composto por autores/as, certames, concursos, escolas, editoras e mesmo publicações. Ao tempo (e este é o outro sentido da palavra «potencialidade») não é menos certo que a situação descrita acima está muito longe de ser a ideal: os/as nossos/as autores/as têm de emigrar e/ou vender a sua obra no estrangeiro; os concursos e certames se- guem muito longe de se consolidar; as editoras dançam permanentemente na corda bamba e as publicações têm pouca vida em termos gerais.

A banda desenhada nas nossas aulas?

A singeleza dos recursos necessários e a potencialidade criativa da linguagem da banda desenhada, bem como o facto de combinar as linguagens gráfica e verbal fazem desta técnica um recurso de enorme versatilidade e de fácil utilização nas nossas escolas. Com muito poucas exigências prévias pode ser empregada num enorme leque de contextos didáticos e servir como instrumento pedagógico em muitas e mui diferentes áreas do currículo.

BLOCO 1. Noções básicas sobre banda desenhada. Breve história da bedé. Algumas obras fundamentais da banda desenhada

1. NOÇÕES BÁSICAS SOBRE BANDA DESENHADA

Que é um cómic?

A banda desenhada (ou cómic) é uma forma de comunicação baseada na **narrativa gráfica sequencial**, quer dizer: contar uma história utilizando desenhos estáticos (e também símbolos, palavras, etc.) colocados numa sequência temporal.



Isto não é BD



Isto sim é BD



Desenhos estáticos colocados numa sequência temporal que produzem a ilusão de “movimento” e “passo do tempo”.

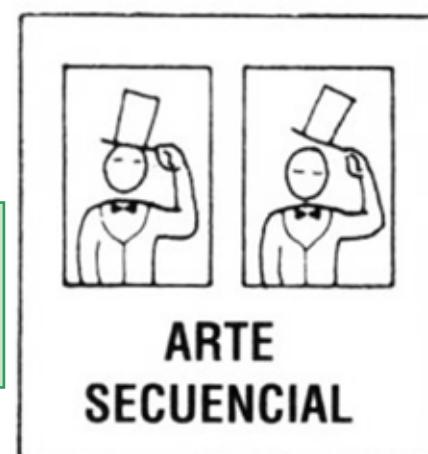
⇒ A banda desenhada é uma «ARTE SEQUENCIAL»¹.

Esta é a definição dada polo mestre [Will Eisner](#).

⇒ A partir da definição anterior, [Scott Mccloud](#) desenvolveu o conceito assim:

Banda desenhada:

Imagens pictóricas e outras, justapostas em sequência deliberada, destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador².



¹ Tirado da obra de Scott McCloud *Understanding Comics: The Invisible Art* (1993).

² Op cit.

Elipse narrativa

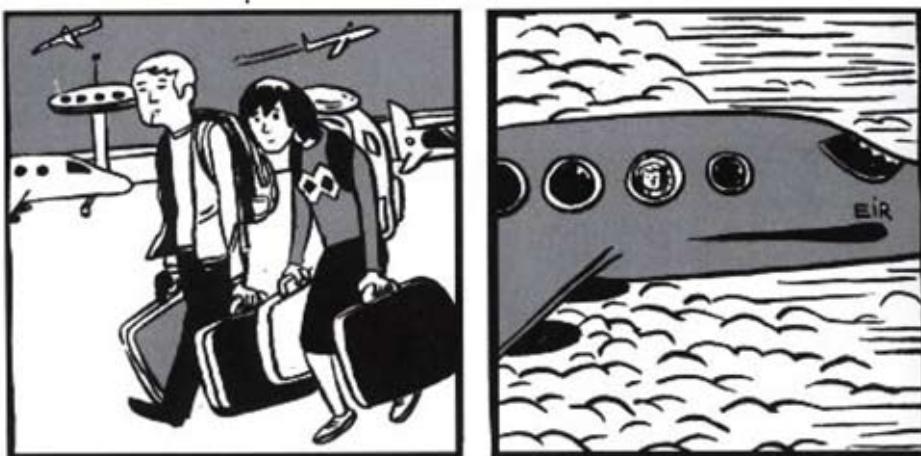
A Elipse narrativa, o mecanismo básico da BD, consiste na omissão de certos momentos da narração gráfica. É a parte da história que fica entre duas vinhetas consecutivas, que deve ser completada pela imaginação do leitor/a.



© Andrés Meixide

Neste caso, temos uma narrativa feita com três imagens estáticas colocadas em sequência temporal. A **elipse narrativa** é um mecanismo do nosso cérebro que interliga as três imagens e preenche os ocos vazios entre elas, produzindo assim uma história completa.

⇒ Outro exemplo:



© Brais Rodríguez

Aqui vemos duas imagens estáticas que, pola magia da elipse narrativa se convertem novamente numa história completa.

A Banda Desenhada (cómic ou bande dessinée) é considerada a novena arte.

Como meio plenamente consolidado nasce da mão do século XX e vai-se desenvolver paralelamente a ele, de modo que a evolução desta nova forma artística está intimamente ligada à história cultural da passada centúria.

Como o cinema, ou o jazz, podemos definir a banda desenhada como a arte do século XX.

É uma expressão intelectual e artística própria da chamada «cultura popular» ou de «mass media»; ou, dito por outras palavras, uma «arte industrial» que se define por apresentar esses dous conceitos tão distantes, por vezes mesmo antagónicos, numa espécie de tensão dinâmica (ou dialética). Sempre a banda desenhada, ao longo do seu desenvolvimento e até a atualidade, oscilou entre os dous polos: o polo da expressão intelectual, artística e o polo da indústria e a elaboração de um produto comercializável.

O fazer parte fundamental da chamada «cultura de massas» fixo desta forma de expressão um meio de comunicação privilegiado, ágil, certeiro, capaz de conectar facilmente com os gostos da gente –em especial da gente jovem–, de criar tendências e mesmo influir nos modelos sociais; um meio que se foi reforçando ao passo que outras formas de expressão artística se viam paulatinamente afastadas e sofriam (e sofrem) um constante processo de elitização e minorização ao longo deste último século. Esta é unha das grandes vantagens do discurso bedéfilo e seguramente a principal razão da sua grande capacidade de adaptação e resistência perante as inevitáveis crises que toda expressão artística sofre ao longo da sua evolução: quase sempre competindo em inferioridade com outras formas artísticas com mais «pedigree» ou partindo da absoluta indiferença do mundo cultural {comme il faut}, a BD soube conectar coas inquietações, gostos e necessidades das sucessivas gerações desde o seu nascimento a começos do século XX até hoje.

Nomes como Hergé, Uderzo e Goscinny, Hugo Pratt, Frank Miller, Will Eisner, Alan Moore, Miguelanxo Prado e tantos/as outros/as são hoje, por mérito próprio, referentes fundamentais no mundo cultural contemporâneo.

Nos últimos tempos constata-se uma influência cada vez maior da BD sobre outras formas de expressão mass media, como a televisão, a animação ou o cinema. Em relação com este último –por exemplo–, comprovamos que se está a produzir uma espécie de inversão de roles, de modo que, se no começo do processo de interrelação entre ambos meios era o cinema o que nutria em diferentes aspectos (criativo, técnico, temático, etc.) a BD, posteriormente as cousas foram virando até chegar ao ponto de ser o cómic uma das principais fontes de que bebe o discurso filmico recente. A razão desta crescente ascendência há que a procurar, entre outras causas, na facilidade de penetração da linguagem do cómic no universo referencial de uma grande parte da sociedade; uma parte que constitui a grande consumidora de produtos mass media: a juventude.

É por demais evidente que a banda desenhada converte-se num dos principais recursos quando se trata de facilitar o acesso à leitura e ao conhecimento literário.

Mesmo como recurso didático em geral, a sua virtualidade é imensa, facto que provam desde a coluna de Trajano ou os capitéis historiados das catedrais até as brochuras de sobrevivência que repartem nos aviões, para não citar as inumeráveis e de sobra conhecidas possibilidades que oferece o discurso *comiqueiro* ao mundo do ensino.

Mas, apesar de tudo o anterior, a banda desenhada, a chamada «novena arte», a complexa e fecunda forma de expressão gráfica sequencial, leva arrastando desde os seus mesmos começos um estigma que a lastrou e reduziu em grande medida a potencialidade criativa do meio; uma permanente desvalorização que se transparenta já desde os diferentes termos com que se tem definido: *cómic strip* (banda cómica), *historieta* (pequena história), *tebeo* (cómic infantil), *cartoon* (caricatura)..., eis a razão de que na Galiza, os afeiçoados ao meio prefiram o conceito «banda desenhada», ao passo do português ou do francês «bande dessinée»; certamente, o nome que se lhe põe em cada área cultural não é por acaso e tem muito a ver com a diferente valoração que cada cultura ou país fai deste meio.

Infelizmente, apesar dos infinitos esforços que se levam feito para reivindicar que a banda desenhada é um meio artístico tão capaz como qualquer dos outros, a realidade é que o preconceito puerilizador continua a pesar gravemente e submete aos artistas do meio a unha permanente e injusta luta pola dignificação do seu trabalho e o respeito para a sua obra. A nossa arte continua a ser definida como «arte menor», específica para nenos e adolescentes; a linguagem da BD é tida por simplista, apta como técnica para a adaptação de outros conteúdos »importantes» mas não como «arte pura» ao par da pintura, a fotografia, o cinema, a narrativa, etc.

Existe, em geral, um enorme desconhecimento e (o que é mais grave) desinteresse das diferentes instituições sociais e culturais o qual se traduz em falta de apoio quando não total abandono do sector e das pessoas implicadas no mesmo.

⇒Continua nestas ligações:

Para entender melhor de que estamos a falar quando falamos de «banda desenhada», vamos consultar os seguintes documentos:

[Definições e exemplos na Ud. Didática AS BASES DA BANDA](#)

[Propostas didáticas.](#)

⇒Se queres saber mais:

Para saber mais do tema e ampliar os conceitos, pode-se consultar este livro:

Understanding Comics: The Invisible Art (1993). Editado en galego como [Entender o cómic. A arte invisible](#). Obra de Scott McCloud onde se explicam em profundidade este e outros temas.

2. BREVE HISTÓRIA DA BANDA DESENHADA

Nas seguintes ligações atoparás matérias para te achegares à história da banda desenhada:

Apresentação tipo «powerpoint» sobre a história da BD:

*Breve história da banda desenhada*³

Páginas sobre o tema da Ud. Didática «AS BASES DA BANDA»:

AS BASES DA BANDA - HISTORIA DA BD

Alguns apontamentos sobre a história da banda desenhada na Galiza

Tem-se dito que a recente história desta «arte sequencial» arranca na Galiza com a feliz conjunção de duas figuras certamente reconhecidas no panorama artístico galego: Reimundo Patiño e Xaquín Marín e a sua obra *Dúas Vixaxes* (ed. Brais Pinto, 1975). Isto não quer dizer que não houvesse nada antes deles; simplesmente, ainda ninguém se preocupou por investigar rigorosamente as raízes e precursores desta arte no nosso país.

Em janeiro de 1975 aparece também a revista *VAGALUME*, antecessora direta do posterior *GOLFIÑO* e da atual *A VIÑETA DE SCHRODINGER*. Uma revista infantil profissional, adaptada ao ensino e que representou um enorme esforço criativo e de compromisso com a língua, pioneira em quase tudo e que ainda está por ser devidamente valorada e reivindicada.

Vagalume, como *Golfiño*, provocou o nascimento desde zero de toda uma geração de autoras/es de grande qualidade e a sua cancelação devolveu ao zero à quase totalidade desta primeira vaga, da qual hoje fica pouco rastro; contudo, *Vagalume* tem-se perpetuado na memória do meio como unha prometedora experiência coletiva que nos permitiu enxergar já então as enormes possibilidades da colaboração entre o mundo do cómic e um contorno favorável (neste caso, o do ensino).

Em maio de 1979 sai à rua em Compostela *XOFRE* com o subtítulo «historieta galega». Unha tentativa de publicação profissional elaborada por três novíssimos autores cujas carreiras farão história na banda desenhada e ilustração galegas: Fran Jaraba, Xan Carlos López Domínguez e Miguelanxo Prado. Um projeto, como *Vagalume*, adiantado muitos anos ao seu tempo, os anos da chamada *transição*, onde a possibilidade de comercializar bd em galego estava só nas cabeças de pioneiros, visionários e idealistas como aqueles.

Dez anos depois nasce em Ourense, ao abeiro institucional da Casa da Xuventude, o *FRENTE COMIXARIO*. Desta experiência coletiva que durou até o 1993 e conseguiu editar sistematicamente um total de 6 nºs da revista homónima (todo um recorde para a época) podemos salientar que chegou unha inovadora reflexão sobre a identidade da bedé galega e explorou as possibilidades reais da sua existência e mantimento. Uma nova geração de autoras/es surge, a bedé galega começa a ser (re)conhecida em Espanha e Portugal, nascem jornadas de

³ Abrir preferentemente com libreoffice impress.

banda desenhada, concursos institucionais e mesmo algumas editoras começam a se interessar pelo meio.

Com o lançamento em 1999 por parte da editorial Xerais da revista profissional de bedé infantil *Golfiño* (que passou depois a mãos do jornal *La Voz de Galicia*), poderíamos dizer que se culmina a primeira etapa da história da bedé na Galiza. Os efeitos desta iniciativa no mundo da bedé galega são de tal dimensão que se fai difícil avaliá-los com a suficiente distância e objetividade. É de salientar que *Golfiño* supõe o nascimento e/ou consolidação (por fim) de toda uma nova e brilhante vaga de autoras/es, alguns dos quais (a diferença do passado) conseguem estabilizar as suas carreiras a partir de então e chegar à ansiada profissionalidade, criando obras de qualidade reconhecida, embora, infelizmente, quase sempre fora da Galiza.

Atingir a profissionalidade era um dos objetivos históricos polos que a gente deste meio no nosso país tanto tem lutado ao longo dos anos. Conseguido este importante passo, agora podemos concentrar o esforço no segundo: criar iniciativas de bedé no país que permitam a estas/es profissionais ficar aqui e não ter que emigrar.

Em 2001 nasce revista *BD Banda* por iniciativa do autor Kiko da Silva e de Cano, encarregado da Livraria Paz, de Pontevedra. A intenção era criar um meio em que os autores galegos pudessem publicar com boas condições uns trabalhos que daquela careciam de canais para chegar ao público. *BD Banda* logrou converter-se num ambicioso projeto que editou vários números da sua revista *homónima* para além de vários álbuns de diferentes autores; tendo colaborado com diferentes instituições (concelho de Ponte Vedra, Casa da Juventude de Ourense, etc), desenvolvido jornadas, exposições, cursos...

Em 2005 ganhou o prémio do *Saló del Còmic* de Barcelona ao melhor fanzine do estado espanhol e o prémio *Ourense* à melhor iniciativa de bedé daquele ano.

Também em 2001 nasceu na Corunha o coletivo «*Polaqia*» com o objetivo da promoção, criação e difusão da banda desenhada. O seu principal meio de ação era o fanzine *Barsowia* (do qual editaram ao menos 15 números) e que define a sua visão da bedé tanto no estético como no organizativo. O coletivo também editou diferentes publicações de autores galegos como *APB (A Prueba de Balas)* de Emma Ríos, *Alter ego* de Alberto Vázquez, *Tanque Familiar ou Pinche Mundo*.

Barsowia foi premiado duas vezes no *Saló del Còmic* de Barcelona, como melhor fanzine por votação popular e como melhor fanzine por votação profissional. O coletivo recebeu o Prémio Ourense de bedé à melhor iniciativa galega em 2007.

Em 2007, Kiko da Silva funda em Vigo a revista *Retranca*, uma revista mensal que apostava por recuperar o humor galego com o lema «Leras-nos de morto se não nos lés de vivo». Do número um editaram-se 8.000 exemplares. Na revista colaborariam boa parte dos novos humoristas gráficos galegos (o mesmo Kiko, Pinto & Chinto, Leandro, Meixide, Davila, Pestinho+1...)⁴.

⁴ Sobre o humor gráfico galego e a revista *Retranca*, pode-se consultar o trabalho de Félix Caballero Wangüemert: *La revista «Retranca» (2007-2011) y su papel catalizador del nuevo humor gráfico gallego*.

Retranca durou quatro anos. Editou 33 números entre novembro de 2007 e novembro-dezembro de 2011.

O parágrafo anterior, resumo apressurado de mais de 30 anos de história, pretende fornecer a perspetiva suficiente para enxergar a dimensão real da bedé na Galiza e valorar objetivamente a sua importância como forma artística dentro do mundo cultural galego, e em galego.

É de justiça lembrar que todas as iniciativas de que falamos estão unidas na comum decisão de empregar a língua da Galiza e de contribuir para a sua normalização. Uma cultura galega hoje sem BD estaria gravemente eivada, como evidencia a força e brilhantez das iniciativas de que temos falado (e que são só uma pequena parte do total); além disso, a bedé em galego abriu e segue a ampliar um importante espaço para a cultura autóctone que seria imediatamente ocupado pola bedé forânea no caso de não existirem iniciativas como as que vimos de resumir.

⇒Para saber mais:

A história da Banda Deseñada galega. 30 anos de intentos.

ABC BD : Manual Básico de Banda Deseñada.

História visual da BD galega.

A banda deseñada galega a fazer as Américas.

Eclosión BD: Debaixo do bosque galego.

Viñetas en feminino e plural.

3. ALGUMAS OBRAS FUNDAMENTAIS DA BANDA DESENHADA

De jeito voluntário, proponho a leitura de algumas obras clássicas de BD para conhecer «ao vivo» de que estamos a falar. Algumas podem-se achar nas bibliotecas dos nossos centros.

Clássicos universais

As cantigas de Santa Maria, de Afonso X.

Little Nemo, de Winsor McCay.

Krazy kat, de George Herriman.

Príncipe Valente, de Hal Foster.

Astro Boy, de Osamu Tezuka.

BD europeia

As aventuras de Tintin, de Hergé.

Astérix, de Albert Uderzo e René Goscinny.

Corto Maltese, de Hugo Pratt

V De Vingança, de Alan Moore e David Lloyd.

The Sandman, de Neil Gaiman e outros.

Spirou e Fantásio, de Rob-Vel, Joseph Gillain (Jijé), Franquin e outros.

Donjon (A Masmorra), de Lewis Trondheim e Joann Sfar.

O Incal, de Jodorowsky e Moebius.

Persépolis, de Marjane Satrapi.

Pílulas Azuis, de Frederik Peeters.

BD espanhola

El arte de volar, de Antonio Altarriba e Kim.

Las serpientes ciegas, de Felipe H. Cava e Bartolomé Seguí. [Versión en galego](#).

Arrugas, de Paco Roca. [Versión en galego](#).

El Capitán Trueno, de Víctor Mora e Ambrós.

Mortadelo y Filemón, de Francisco Ibáñez.

Los surcos del azar, de Paco Roca.

Torpedo 1936, de Enrique Sánchez Abulí e Jordi Bernet.

Paracuellos, de Carlos Giménez.

Blacksad, de Juan Díaz Canales e Juanjo Guarnido.

SuperLópez, de Jan.

BD norteamericana

The Spirit, de Will Eisner.

Watchmen, de Alan Moore e Dave Gibbons

Batman, The Killing Joke, de Allan Moore e Brian Bolland.

Calvin & Hobbes, de Bill Watterson.

Maus, de Art Spiegelman. [Edição em galego](#)

X-Men, de Stan Lee e Jack Kirby

Palestina, de Joe Sacco.

O monstro do pantano (swamp thing), de Len Wein, Berni Wrightson, Allan Moore e outros.

Daredevil, Born Again, de Frank Miller, e David Mazzucchelli.

O retorno do Cavaleiro das Trevas, de Frank Miller.

BD japonesa. O «mangá»

Akira, de Katsuhiro Otomo.

Nausicaa do val do vento, de Hayao Miyazaki.

Adolf, de Osamu Tezuka.

Lobo Solitário, de Kazuo Koike e Goseki Kojima.

Dragon Ball, de Akira Toriyama.

Usagi Yojimbo, de Stan Sakai.

Death Note, de Tsugumi Ohba e Takeshi Obata.

Fullmetal alchemist, de Hiromu Arakawa.

Ghost in the shell, de Masamune Shirow.

Mazinger Z, de Go Nagai.

Alguns mestres da BD galega

XAQUÍN MARÍN E R. PATINHO:

As dúas viaxes

Ratas

O home que falaba arameo

MIGUELÁN XO PRADO:

Trazo de xiz

Ardalén

Stratos

Crónicas incongruentes

DAVID RUBÍN:

Beowulf, con guión de Santiago García.

El héroe, con guións de Paco Roca e Craig Thompson.

O salón de té do oso malaio.

Uxío Novoneyra: a voz herdada, con guión de Kike Benlloch.

KIKO DA SILVA:

Fiz nos biosbardos

O inferno do debuxante

Aprende Banda Deseñada con Fiz

EMMA RÍOS:

Hexed. A marca de Lucifer

Amadís de Gaula

Extraño

Ensorcelée

DAS PASTORAS:

Los heresiarcas, con guión de Carlos Portela.

Castaka, con guión de Alejandro Jodorowsky

Lobezno, con guións de Joseph Clark e de Victor Gischler.

⇒Para saber mais:

Recomendação de leituras da Ud. Didática «AS BASES DA BANDA»

1. Little Nemo de Winsor McCay

Auténtica obra fundacional da BD, a serie *Little Nemo* de Winsor Mc Cay viu a luz nunha data tan afastada coma 1916. As aventuras nocturnas deste neno no mundo dos soños servironlle ao autor para propor arriscadas soluciones estilísticas e narrativas que sentaron boa parte das bases da novena arte posterior. A nivel gráfico, Mc Cay acadou conectar o estilo do seu deseño coa gráfica do modernismo en voga naquel momento, acadando composicións de páxinas e de cadriños que aínda hoxe impresionan e manteñen toda a súa actualidade. Unha referencia imprescindible que non deixa de asombrar ao lector noventa anos depois.

2. Calvin&Hobbes de Bill Watterson

Nestas xeniais tiras cómicas, Bill Watterson segue a liña de aventuras de nenos cabezóns cunha visión fonda sobre a vida que xa iniciara Charles Schulz cos seus Peanuts. Coas súas aventuras, o rebelde Calvin e mais o seu boneco, o tigre Hobbes, que só el ve coma real, reflexionan sobre a vida e a sociedade cunha boa dose de crítica e unha ollada non exenta de poética e que creou escola. A obra rematou por decisión do seu autor, que se negou ademais (ao contrario doutros moitos) a ceder os dereitos destes personaxes para produtos de merchandising.

3. X-Men de Stan Lee e Jack Kirby

Esta é unhas das moitas creacións do dúo Stan Lee e Jack Kirby, que revolucionaron os superheróes nos anos sesenta. Como en moitas outras series, nos X-Men os autores achegan unha visión más humana dos heroes, cada un dos personaxes ten as súas debilidades e problemáticas propias. Como é habitual nas series do mainstream americano outros autores continuaron as aventuras dos mutantes, dando lugar a todo un universo. O éxito desta serie é palpable aínda hoxe coas adaptacións cinematográficas e animadas da serie e a fama de personaxes coma Cíclope, Tormenta, Coloso, Besta ou Lobezno.

4. Spirit de Will Eisner

Mestre americano das historias de cadriños, Will Eisner saltou á fama en 1940 coa serie de detectivesca *Spirit*. A súa capacidade para innovar na BD non ten igual, e foi pioneiro en xogos coma o emprego da visión subxectiva, xogos co punto de vista, onomatopeias e outros recursos gráficos, que conseguiron facer unha historia de xénero negro un auténtico compendio de recursos da novena arte. Tempo despois, Eisner abriría unha nova porta no xénero a crear, en 1978 o concepto novela gráfica coa obra *Contrato con deus*. Desde entón, e ata a súa morte en 2005, mantivo unha produción centrada neste formato. Eisner foi ademais un dos primeiros teóricos da novena arte, con obras coma *Cómic: A arte secuencial ou A narrativa gráfica*.

5. *Watchmen* de Alan Moore

Esta obra foi, canda ao *Dark Knight* de Frank Miller responsable en boa parte da revolución do cómic americano de mediados dos anos oitenta. En colaboración co debuxante Dave Gibbons, Moore propón unha análise da figura do superheroe inserida nunha intensa historia de misterio. Boa parte da importancia da obra vén do asombroso xogo narrativo que desenvolven os autores, que exprimiron ao máximo recursos narrativos coma os planos e contraplanos, a descomposición temporal en cadriños, a introdución de historias dentro da historia e a composición da páxina.

6. *Maus* de Art Spiegelman

Esta foi a primeira BD que conseguiu levar un Premo Pulitzer en 1992. Nela, Spiegelman reflecte as vivencias do seu pai durante a II Guerra Mundial, primeiro a fuxir dos nazis e despois preso nun campo de concentración. Ao tempo, o autor insire as súas propias reflexións sobre a relación paterno-filial, e desenvolve unha obra na que os elementos íntimos e históricos entrecruzánse con total naturalidade. Ao contrario que este traballo, boa parte da obra de Spiegelman está enmarcada na BD más experimental e underground, con debuxos más expresionistas e menos amables de ler.

7. *O caranguexo da pinzas de ouro* de Hergé

Un exemplo da colección das *Aventuras de Tintín* como podería ser calquera outro. Desta volta Hergé introdúcenos no mundo do magreb detrás da pista de traficantes de opio nunha aventura que alterna o ritmo e o suspense de xeito maxistral. A obra supón a primeira aparición do Capitán Haddock, que se faría con tempo un personaxe fixo da serie. De novo se comproba neste álbum a capacidade do autor para crear aventuras para todos os públicos, ambientadas en paisaxes do máis exótico. Ao tempo, Hergé desenvolveu un debuxo efectivo que combinaba coidados fondos con personaxes case esquemáticos que sería a base da escola coñecida coma "liña clara".

8. *Obélix e compañía* de Goscinny e Uderzo

Este álbum foi dos últimos de Astérix que crearon o dúo de Uderzo e Goscinny antes da morta deste último. Obélix e compañía marca un novo punto de hilaridade ao tempo que realiza unha acerada crítica contra o sistema capitalista mentres introduce, sen que nos detectemos, conceptos coma a inflación ou explica as bases da oferta e da demanda. En certo xeito, pódese ver nesta obra unha reflexión sobre a corrupción que o sistema de mercado pode achegar ás cultura tradicionais. Como é habitual, unha coidada ambientación histórica mesturábase co trazo detallista de Uderzo nunha obra redonda.

9. *O ditador e o champiñón* de Franquin

Un título máis dentro dunha das series más destacadas da escola coñecida coma Liña Clara. Nesta trepidante aventura, Franquin sitúanos nunha dictadura militarista en Sudamérica. A corrupción, o militarismo, as guerras para se enriquecer ou os excesos da represión son amosadas cun grande sentido o humor. Como é habitual en Franquin, aderezan a aventura

inventos do más curioso e un personaxe que comezou secundario pero que acabaría convertido en toda unha estrela, o Marsupilami.

10. A mazmorra de Trondheim e Sfar

Esta serie supuxo unha auténtica revolución na BD francesa de finais do século XX. A apostase por un estilo achegado ao da animación, e que permite pola súa sinxeleza unha rápida execución mestrouse nesta obra cun humor totalmente corrosivo e hilarante. Esta combinación daría pé a unha longa cantidade de álbums que os autores estruturaron en varias series, todas elas enlazadas e que exploran diferentes momentos dun universo fantástico que ri dos universos fantásticos sen perder por isto coherencia. Manténdose aos guións, Trondheim e Sfar colaboraron con moitos outros autores no deseño e ampliaron despois o seu traballo a múltiples series, mantendo un ritmo de producción sen igual no panorama mundial da BD.

11. Adolf de Osamu Tezuka

Este xaponés é considerado pai do manga moderno. A mediados dos anos 80 Adolf demostrou a capacidade de Tezuka para crear unha obra adulta e fonda, na que a época da guerra en Alemaña é retratada con mestría seguindo tres personaxes dispares que comparten o nome que dá título á serie. O trazo claro, un sentido cinematográfico do encadre e unha capacidade sen par para crear personaxes fan deste nome unha figura imprescindible ao falarmos da BD internacional.

12. Dragon Ball de Akira Toriyama

Quizais o manga de más éxito fóra de Xapón e un dos pioneiros en desatar no noso país, nos primeiros noventa, unha auténcia febre a coincidir coa súa emisión no Xabarín Club. As aventuras de Songoku e os seus amigos acadaron unha lexión de seguidores e deron, para alén da longa saga de volumes e de debuxos animados, en numerosos filmes e videoxogos. É sobre todo nas primeiras temporadas que se comproban algúns dos riscos más habituais da obra de Akira Toriyama, como é a capacidade de crear personaxes irrepetibles e un sentido do humor transgresor. Estes elementos amósanse de novo en toda a súa forza na serie Arale tamén coñecida a través do Xabarín.

13. O sulfato atómico de Francisco Ibáñez

Esta foi a primiera aventura longa de Mortadelo e Filemón. Nun intento de exportar o producto e de facer álbums ao estilo francés a editora Bruguera apostou por unha trama que mantén o humor absurdo desta celebérrima serie e leva os axentes da T.I.A. a Tirania, onde se enfrentarán os plans do ditador Bruteztrausen para dominar o mundo. Precisamente foi esta a historia que se aproveitou para a primeira adaptación cinematográfica das aventuras desta parella. Cun estilo de debuxo especialmente coidado, Francisco Ibáñez mantén neste tebeo o ritmo trepidante das súas mellores historias e senta tamén a característica organización por capítulos breves que manteñen inda hoxe as aventuras da parella de detectives más famosa da península.

14. *¡A sangre y fuego!* de Mora e Ambrós

Primeiro título dunha serie que deviría mítica na BD estatal, esta aventura contén xa todos os ingredientes que farían co Capitán Trueno unha auténtica icona. O guión do incansable Víctor Mora, co coidado debuxo de Ambrós, preséntanos xa neste comezo personaxes míticos coma Crispín e Goliath, ademais do propio capitán. Aventuras medievais cun bo feixe de fantasía e toques de humor que acadan aínda engaiolar ao lector, máis de cincuenta anos despois da súa creación. O éxito da serie daría en que, desde a mesma editora e mesmo a compartir parte do equipo, xurdisen series moi semellantes ambientadas na época romana (Xabato) ou no século XVII (O Corsario de Ferro).

15. *A mansión dos Pampín* de Miguelanxo Prado

Nesta BD, creada para o Proxecto Terra do Colexio de Arquitectos de Galicia, Miguelanxo Prado achéganos unha irónica reflexión sobre a problemática da vivenda. Nun ton de crítica semellante ás súas obras más humorísticas (como Quotidianía Delirante) achéganos ás peripecias da Familia Pampín cando herdan o que se supón unha pequena mansión. Un exquisito grafismo, no que se inclúe unha grande capacidade para a caricatura e a caracterización psicolóxica dos personaxes fan desta obra unha aposta idónea para se introducir na obra deste autor, o máis recoñecido da BD galega.

16. *O salón de té do oso malaio* de David Rubín

Esta obra valeulle a Rubín o premio ao autor revelación (ao que xa fora nominado o ano anterior) no Saló del Còmic de Barcelona en 2007. Valéndose de animais antropoformos, Rubín incide en temas coma o desamor, a honra ou a incomprensión co ollar poético e incisivo que o caracteriza. Sendo aínda a súa segunda obra longa publicada (aínda que composta por historias curtas), é de agardar que a capacidade artística deste valor xa consolidado da nosa BD continúe e dea en novas e sorprendentes producións. A nivel de debuxo, Rubín movece entre o manga, o cómic americano e determinadas influencias da más recente BD francesa. De calquera xeito, onde se amosa especialmente o seu potencial é na súa capacidade para artellar unha narración sólida.

TOP 50

Jóias da bd europeia.

25 cómics imprescindíveis.

Os melhores mangás da historia.

Autores galegos

Revista XOFRE para descarga em pdf

BLOCO 2.

Elaboração prática de diferentes materiais de banda desenhada

NOTA PRÉVIA

Ainda que o objectivo deste bloco é aprender a elaborar elementos e materiais da banda desenhada, tais como roteiros, planificação de páginas, etc., isto vai ser complicado sem termos antes (ou repassarmos) algumas noções sobre os elementos básicos com que se elabora a linguagem narrativo-sequencial desta linguagem concreta.

Por isso aproveitaremos o excelente texto do saudoso Agustín Fernández Paz¹. «Para lermos cómics», mais a unidade didática elaborada polo coletivo BD BANDA *As bases da banda*², para examinarmos os elementos fundamentais de que acabamos de falar, antes de propormos a elaboração de materiais concretos.

1. ELEMENTOS BÁSICOS DE UMA BANDA DESENHADA

1.1. A vinheta

O quadriño ou vinheta considera-se á unidade básica para a narração sequencial.

Cada quadrinho, polo geral, mostra um momento temporal concreto (que pode ser mais ou menos longo), e é no espaço entre eles onde se produz a *ellipse narrativa*.



© Scott McCloud

¹ Agustín Fernández Paz é muito conhecido como escritor, mas também era um fã entregado da banda desenhada e sempre prestou a sua ajuda e entusiasmo para ajudar e apoiar à banda desenhada galega, a qual lhe deve um grande reconhecimento.

² *As bases da banda*.



© Pestinho - Frente Comixário *Capitam Palheiro*.

- ⇒ Nesta página podemos ver uma distribuição de vinhetas organizadas num esquema de página de, mais ou menos, 3 x 4, colunas x filiras.

1.2. A linguaxe dos cómics³

Narrar con imaxes e palabras

O cómic é, fundamentalmente, un medio narrativo: serve para contar historias. Pero é evidente que, tendo moitas cousas en común con outros medios narrativos (co cine, sobre todo), posúe uns códigos específicos, unha linguaxe propia.

Se exceptuamos as tiras que aparecen en xornais ou revistas, a meirande parte dos cómics empregan como soporte material unha ou varias «páxinas» ou «planas». A superficie das planas, á súa vez, está repartido en espazos case sempre rectangulares, chamados «viñetas», que é onde aparecen as imaxes e os textos utilizados para narrar a historia correspondente.

O primeiro que hai que facer, para comezar a nosa análise, é explicar cales son os dous elementos fundamentais que definen a linguaxe dos cómics, para pasar logo a abordar polo miúdo as diferentes convencións.

Estes elementos son:

A) Unha linguaxe verbo-icónica

O cómic conta unha historia mediante o emprego de elementos da linguaxe icónica (debuxos) e da linguaxe verbal (textos). Estes debuxos e textos non están meramente xustapostos (como poderían estar en aleluias, carteis de cego ou, simplemente, contos ilustrados), senón que se trata dunha síntese dos elementos icónicos e verbais, que se produce dentro do espacio da viñeta, e que se rexe por unhas regras perfectamente codificadas.



³ Extractos da obra «Para lermos cómics», de Agustín Fernández Paz editado en 1987 pola Xunta de Galicia.

B) Unha secuenciación baseada na «elipse narrativa»

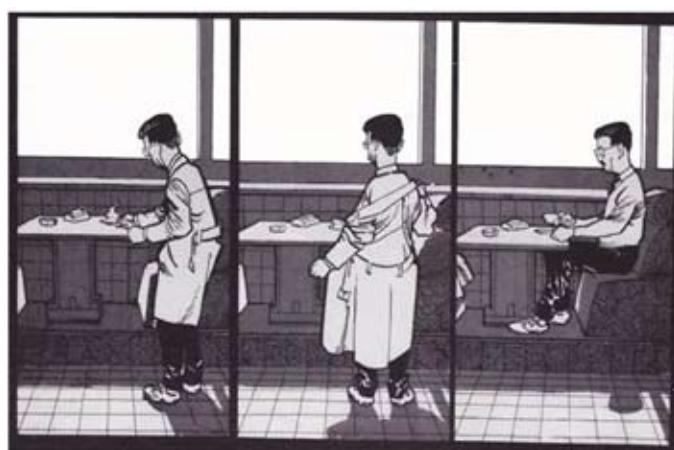
O cómic conta unha historia, como xa dixemos. Pero escolle contala dun xeito ben peculiar. Para facer avanzar a narración recorre á secuenciación das viñetas, que se len, alomenos en occidente, de esquerda a dereita e de arriba a abaxo.

En cada viñeta está representado un certo momento da acción, definindo un espazo e un tempo determinados. A historia avanza viñeta a viñeta, xa que en cada unha delas só se representa unha escea significativa da historia, obviando as intermedias, que nós, os lectores, «enchemos» cando lemos un cómic. De xeito que, entre viñeta e viñeta, se produce unha *elipse narrativa*, que pode ser mínima ou tan ampla que sexa preciso recorrer a un texto auxiliar para explicar o salto entre unha e outra.

Para explicalo cun esquema, inda que non sexa exactamente así, podemos dicir que unha historia sucede como se fose un continuo narrativo. Pois ben, o cómic o que fai é escoller os momentos más significativos da historia, aqueles que realmente son imprescindibles para que esta se entenda, e representalos nas sucesivas viñetas, obviando os momentos intermedios.

Así, cando lemos un cómic o que facemos é «enche» coa nosa mente esos baleiros, esos saltos entre escea e escea, ou sexa, entre viñeta e viñeta. Niso se basea a elipse narrativa, que está na base de tódolos medios de natureza verbo-íónica (cine, televisión, fotonovelas).

Naturalmente, nós estamos inmersos nunha cultura na que as narracións a base de imaxes secuenciadas son algo habitual no noso contexto. Así, poderíamos caer na tentación de pensar que esa lectura que facemos, enchendo os momentos obviados en virtude da elipse narrativa, é algo natural. Nada máis lonxe da realidade: non só os estudos con individuos de civilizacións alleas á cultura da imaxe demostran que iso é algo moi complexo que precisa da interiorización de moitos códigos, senón que calquera que trate con nenos pequenos sabe que hai unhas idades (xeralmente entre os 3 e os 4 anos) en que realizan a aprendizaxe dos baseamentos desa linguaxe (a través da televisión e dos libros ilustrados, sobre todo) e que é unha conquista que leva o seu tempo e que se produce lentamente.



© F. Bueno Capeans - Frente Comixario

⇒ Exemplo de elipse narrativa (mínima) nesta página de [Fran Bueno](#).

Estas dúas características (a linguaxe verbo-íónica e a narración secuenciada a partir do emprego da elipse narrativa) son as que realmente definen a linguaxe do cómic. Agora ben, trátase de dúas características moi xerais que, como dixemos antes, se concretan nos diferentes elementos constitutivos dessa linguaxe.

As imaxes dos cómics

Xa dixemos que nos cómics a narración avanza viñeta a viñeta. Neste sentido, cabe dicir que a viñeta é a unidade mínima significativa da narración⁴.

Nunha viñeta hai que distinguir o espazo físico que ocupa dentro da páxina ou da tira e -sobre todo- o espazo de ficción (imaxinario) representado en cada unha das viñetas. Dese espazo imaxinario é do que imos falar a continuación.

1) O Encadre

En cada viñeta aparece representado un certo espacio, no que se desenvolven os personaxes da narración. Ese espacio imaxinario ven definido polo encadre da viñeta. O encadre, o mesmo que no cine ou na fotografía, é o que selecciona unha porción do espacio total, concretando unha delimitación do mesmo.

Agora ben, o encadre pode definir unha porción moi ampla ou moi pequena dese espacio imaxinario. O debuxante, como se dunha cámara cinematográfica se tratase, escolle o punto dende o que ve a escea, achegándose ou distanciándose dos personaxes.

Segundo o espacio que defina, aparecen os diferentes tipos de **planos**. Esta elección dos diferentes planos non é gratuita, senón que ten unha función narrativa. É dicir, o autor do cómic escolle un ou outro tipo de plano en función do que quere contar, o mesmo que pasa no cine ou na TV. Xustamente un dos acertos dun bo cómic é a elección acertada dos diferentes tipos de plano empregados.

Os planos

Denomínanse **planos** os diferentes xeitos que temos de representar persoas ou obxectos atendendo á maior ou menor importancia que lles damos ás figuras e aos fondos. O seu funcionamento é análogo ao do cinema ou o da televisión.



Primeirísimo primeiro plano ou de Detalle

O primeirísimo primeiro plano (PPP) encadra a parte máis expresiva dun rostro, entre os ollos e a boca, ambos incluídos, sen amosar apenas nada máis. Aplicado a obxectos ou a outras partes do corpo, este plano denominase Plano de Detalle (PD) e permite mostrar as peculiaridades daquilo que se debuxa.



Primer plano

Denomínase primer plano (PP) aquél que amosa un rostro completo cun anaco de ombros.



Plano medio

Por plano medio entendemos o que encadra unha figura desde a cintura até a cabeza, deixando ademais un pouco de aire que permite unha certa percepción do contexto, mantendo sempre a atención nos personaxes.



Plano americano

O plano americano, algo máis aberto que o medio, encadra a figura desde os xeonllios, e dá maior información sobre o contorno.



Plano xeral

Nun plano xeral a maior parte do encadre queda cuberta polo contexto, aínda que a figura continúa a ser visíbel.



Panorámica

Unha panorámica amosa unha visión xeral dunha escena ou paisaxe. Habitualmente emprégase para contextualizar o espazo onde se desenvolve a acción.

⁴ Juan Acevedo: *Para hacer historietas*. Edit. popular, 1981.

Os planos clasífanse sempre tomando como medida de comparación os personaxes, a figura humana. Segundo a amplitude definida polo encadre, considéranse diferentes tipos de planos.

2) Descripción de alguns dos planos mais utilizados

PLANO GERAL (PG):

«Temos un plano xeral cando o encadre permite ver unha porción considerable do espazo físico no que están ubicados os personaxes. É dicir, cando o espazo é, dalgún xeito, un elemento importante do que se conta e é preciso que aparezca ben definido.

Acostuma a se utilizar cando, na narración, queremos presentar o ambiente espacial en que se vai desenvolver a acción, de xeito que, aínda que non aparezca representado noutras viñetas, se saiba ben onde están acontecendo os feitos. É un plano moi utilizado, por exemplo, nas primeiras viñetas de moitas historias, xa que así se presentan a un tempo os personaxes e o espacío no que se vai desenvolver a acción».

LADRONS DE CADAVERES VS KU KLUS KLAN

A vila de Blackville está tranquila, o reverendo Horton sae do cementerio despois do fúnebre entierro da xove Melinda Harper, asasinada misteriosamente.

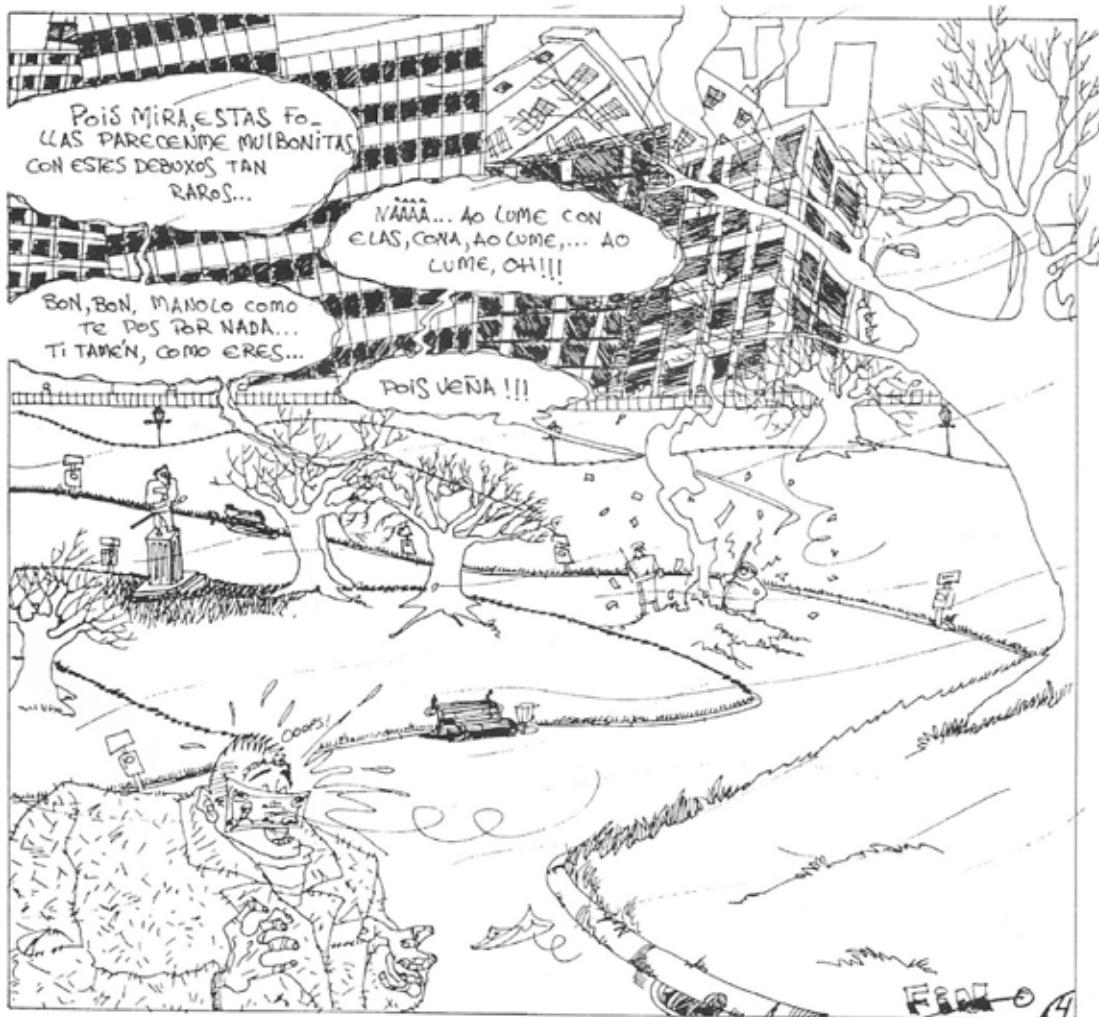


© Manel Cráneo - BD BANDA

⇒ Um plano geral nesta página de [Manel Cráneo](#).

PANORÁMICA OU PLANO GERAL PANORÁMICO (PGP):

«Ás veces pode ocorrer que queiramos representar un plano xeral no que o espacio físico representado sexa tan amplio que os personaxes a penas teñen relevancia dentro da viñeta. Un plano xeral tan amplio recibe o nome de *plano en panorámica*».



© Andrés Fortes - Frente Comixario

⇒ Um plano panorámico nesta página de [Andrés Fortes](#).

PLANO INTEIRO (PI):

«Este tipo de plano recibe ese nome porque nel os personaxes aparecen na viñeta de corpo enteiro, ocupando case todo o espacio físico dela.

Dende o punto de vista narrativo, é un plano que se utiliza cando, sen perder de vista o espacio no que se moven os personaxes, queremos que o lector se fixe máis neles, cousa que se consegue mediante esa aproximación».



© Fernando Iglesias - Frente Comixario

PLANO AMERICANO (PA):



© Pestinho , Frente Comixario.

«Tamén se lle chama plano “tres cuartos” e é moi utilizado no cine (de aí o seu nome, xa que se xeralizou a súa utilización no cine norteamericano). Nel os personaxes aparecen «cortados» á altura dos xeonlos.

Acostuma a se empregar cando se quere conseguir unha meirande aproximación ós personaxes, co conseguinte esquecemento do espacio físico que os rodea. É moi utilizado cando se representa, por exemplo, unha conversa ou unha acción na que interveñen dúas persoas».

PLANO MÉDIO (PM):

«Dentro destas aproximacións sucesivas aos personaxes, o plano medio recibe este nome porque nel os personaxes quedan «cortados» pola metade, á altura aproximada do van ou do peito.

Obviamente, este plano utilízase cando se quere salientar, por riba doutros aspectos da narración, o rostro dalgúns dos personaxes. A viñeta aparece ocupada polo parte superior do corpo e iso obriga a que fixemos a nosa atención na expresión dese ou deses personaxes».

⇒ Uma sequência de vinhetas de Heitor Real, construída com planos médios.



© Heitor Real , Frente Comixario.

PRIMEIRO PLANO (PP):

«O primeiro plano ven sendo unha intensificación do plano medio, de maneira que nel aparece representado, ocupando toda a viñeta, o rostro dun personaxe, coa súa expresión ben delimitada.

Dende o punto de vista narrativo a súa función é evidente: utilízase cando se quere que nos fixemos, exclusivamente, na expresión e nas palabras dun personaxe. Ao ocupar o rostro todo o espacio visual da viñeta, a expresión aparece salientada e mesmo os textos que nos sinalen o que fala ou o que pensa serán lidos con meirande atención, xa que psicoloxicamente se nos pide que concentremos a nosa atención nas súas palabras ou na súa expresión».



© Pestinho ([Moxom, Paradelo, Carvalho](#)) - História da língua em Banda Desenhada.

⇒ Uma sequência de vinhetas da *História da língua em Banda Desenhada* construída com primeiros planos.

PRIMEIRÍSSIMO PRIMEIRO PLANO (PPP) OU PLANO DE DETALHE (PD):

«Aínda que parece que as sucesivas aproximacións definidas polo encadre deberan rematar no plano anterior, aínda cabe outro tipo no que se produce un meirande achegamento ó personaxe: é o **Plano de detalle**. Nel, o que aparece representado é unha certa porción do corpo (unha man, uns ollos, unha boca, etc) ou ben un obxecto (unha copa, unha pistola, un libro, etc), de maneira que nos vemos obrigados a concentrar nese pequeno elemento toda a nosa atención.

Narrativamente ten unha función ben clara, que tamén atopamos no cine e, sobre todo, na televisión. Utilízase cando ese elemento representado é fundamental para a comprensión da acción e é imprescindible que reparemos nese detalle.

Ás veces, o plano de detalle aparece inserido dentro dun plano máis amplo (un plano enteiro, xeralmente), o que nos permite ver a acción de toda a escea e, ó tempo, reparar nun pequeno detalle que doutro xeito nos pasaría inadvertido».



© Tito e Carlos Rafael - Spesial Pelegrín

⇒ Uma sequência de vinhetas de **Tito** (roteiro de **Carlos Rafael**) para a revista *Spesial Pelegrín* construída com uma elipse a jeito de «zoom» que remata num primeiríssimo primeiro plano.

⇒ Nesta outra sequência de vinhetas do Coletivo Pestinho na revista *Frente Comixario* vemos uma serie de vinhetas onde se utiliza o plano detalhe ou primeiríssimo primeiro plano.



© Pestinho (**Moxom, Paradelo, Carvalho**) - FRENTE COMIXARIO.

3) O ângulo de visão. Diferentes enquadres

Xa vimos que na delimitación das imaxes representadas na viñeta o encadre xoga un papel decisivo. Pero a carón do encadre hai que considerar o outro elemento que configura a escea representada. Ese elemento é o ângulo de visión, que ven definido pola altura dende que o ollo imaginario do debuxante contempla a escea representada na viñeta.

O ângulo de visión ten unha función narrativa. Cando o autor escolle un determinado ângulo para representar a escea, faino porque ese é o xeito como quere que a vexamos, de maneira que uns elementos queden máis enfatizados que outros.

Encadres

Dentro dun mesmo plano, o **encadre** representa os diferentes puntos de vista que toma un suposto observador. Desde más arriba, desde o chan... De novo atopámonos ante un recurso moi empregado en cinema.

Picado

Denominámos picado a todo encadre no que o observador se sitúa porriba do obxecto, sexa cal sexa a inclinación. Pode provocar a impresión de dominio sobre a escena e distanciar o lector dos acontecementos da historia.



Josep Maria Buxó

Contrapicado

Como o seu nome indica é xusto o contrario do anterior: óllase desde abaxo, o que outorga importancia ou maxestuosidade ao obxecto que se representa.



Andrés Monedero

Normal ou Medio

Este encadre posúe menos carga emotiva que os anteriores, é o habitual no que lector e obxecto están á mesma altura, e favorece a identificación cos personaxes.



JAVI

Picado absoluto ou Cénital

De difícil execución, exige un grande dominio da perspectiva, e supón situar o lector exactamente sobre a escena. Moi pouco empregado.



Bueno Cárdenas

Contrapicado absoluto ou Nadir

Aínda máis estranxo, este plano, teoricamente posibel, sitúa o lector exactamente por baixo da acción. É dicir, se visémos un paxaro xusto desde abaxo, estariamos vendo nun plano en nadir.



Teo Corral/Julio Montes

ENQUADRE MÉDIO (ou Normal):

É o enfoque más habitual. Nel a acción está representada como se pasase á altura dos nosos ollos, de maneira que os personaxes aparecen representados de acordo cun criterio que fai que o ángulo de visión pase desapercibido, xa que é o «normal».



© Miguel Chaler - Frente Comixario.

ENQUADRE PICADO:

Aquí os personaxes aparecen enfocados como se vísemos a acción dende un punto situado por riba dos ollos, de maneira que a mirada coa que ollamos a escea é como se fose de arriba a abaixo.



© Heitor Real - Spesial Pelegrín

⇒ Diferentes utilizacións de planos picados na mesma obra, de [Heitor Real](#).

ENQUADRE PICADO ABSOLUTO ou CENITAL:

Hai enfoques en picado más ou menos intensos, podendo chegar a se dar un picado absoluto ou cenital, que é cando o ollo imaginario está situado nun punto verticalmente superior con respecto á acción.



© Fran Bueno



© Heitor Real

CONTRAPICADO:

O contrario que no enfoque anterior, aquí a acción é contemplada dende un punto situado por baixo dos ollos dos personaxes, de maneira que a escea é contemplada de abajo a arriba.



© Fran Bueno



© Heitor Real

CONTRAPICADO ABSOLUTO ou NADIR:

O mesmo que no anterior, hai contrapicados absolutos (aínda que non son habituais), que é cando o ollo imaxinario está situado inferiormente, en vertical con respecto á acción.

A utilización dun ángulo de visión en picado ou en contrapicado ten unhas claras connotacións narrativas, tanto nos cómics coma no cine. En xeral, adoita entenderse que enfocar un personaxe en picado serve para empequenecelo, para suliñar a súa indefensión ou pouquedad, mentres que un ángulo de visión en contrapicado tende a engrandecer un personaxe, de maneira que pode salientar a súa força, poderío, grandeza de espírito, etc.

De calquera xeito, hai que dicir que esta significación narrativa non é unívoca, non sempre o picado ou o contrapicado sinalan pouquedad ou engrandecemento. Outras veces utilízanse para que a acción estea narrativamente más clara, permitindo unha meirande e más rica comprensión da mesma.



© Tito e Carlos Rafael - Spesial Pelegrín



© Tito e Carlos Rafael - Spesial Pelegrín

⇒ Diferentes utilizacións de planos picados com diversas intencións narrativas na mesma obra, de Tito e Carlos Rafael.

4) A gestualidade



A xestualidade

A xestualidade dos personaxes é un elemento fundamental no construción dramática da BD. Debe amosar as emocións dos personaxes e permite construír un discurso complexo que completa a narración.

5) O texto

No cómic o fundamental é a imaxe (non esquezamos que se trata dunha narrativa debuxada), tendo os textos unha función subordinada, aínda que ás veces poidan acadar un papel relevante.

Vexamos agora cales son os xeitos en que poden aparecer os textos, as palabras dos cómics.

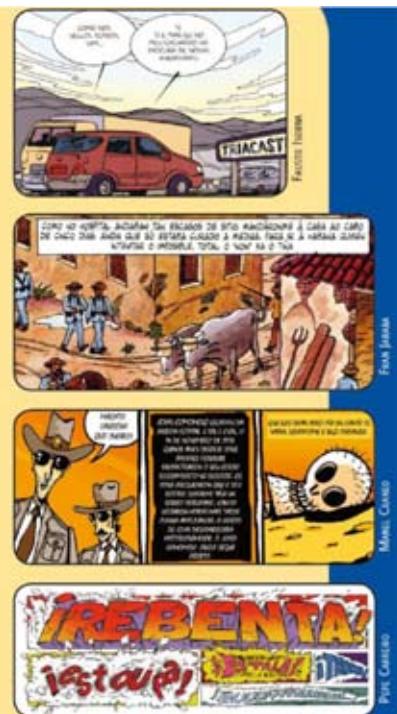
Utilización do texto

Bocadillos: un dos elementos definitorios da banda, os globos ou bocadillos conteñen polo habitual o texto que “din” os personaxes (tamén ponde acoller metáforas visuais). A súa forma pode expresar berros (con bordes aserrados), pensamentos (bordes nubosos), ton xérido e moitas outras inflexións ou tipos de voces.

Cartelas: situadas dentro da propia viñeta, as cartelas son recadros onde atopamos a voz do narrador da historia, que explica acontecementos, comenta ou sinala algo que está a acontecer ao tempo.

Cartuchos: cunha función semellante ás cartelas, os cartuchos insírense entre dúas viñetas e a miúdo permiten explicar o que acontece entre cadriño e cadriño, especialmente no caso de elipses moi abruptas.

Onomatopeías: ao igual que en narrativa, son textos que tentan representar sons. Aínda que dominadas pola lingua inglesa (boum, bang, crack) pódense desenvolver en calquera lingua, como amosa o traballo de Pepe Carreiro no noso país.



OS GLOBOS, «BOCADILHOS», «NUBES», «FUMETTI»...



Chámanse así os espazos das viñetas nos que aparecen escritas as expresións orais ou os pensamentos dos personaxes.

© Pestinho ([Moxom](#), [Paradelo](#), [Carvalho](#)) - História da língua em banda desenhada.

O globo é unha das convencións más orixinais da linguaxe dos cómics. Nel hai que distinguir o continente e o contido. O continente é a liña externa que delimita o espazo do globo, mentres que o contido son os textos escritos (ou debuxos, como logo veremos) que aparecen dentro dese espazo.

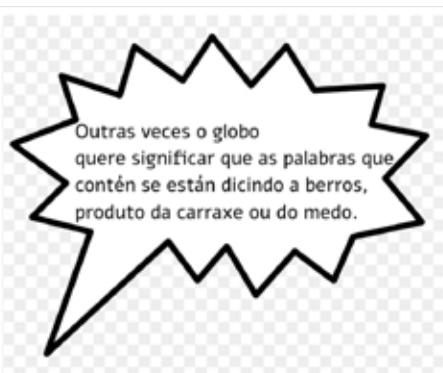
A liña externa do globo remata case sempre nun rabo ou delta, que serve para sinalar quen é o personaxe que fala ou pensa. A liña externa é algo máis que unha liña demarcatoria, xa que ten un significado específico, segundo a forma que adopte, indicándonos unha característica do discurso que hai dentro del.

Así, cando as beiras dos globos non se distinguen por convención específica ningunha, senón que adoptan unha forma calquera, pero limitada por unha liña continua, corresponden a unha conversa ou expresión normal.



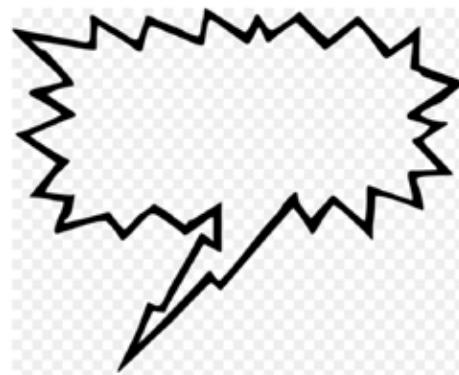
Entón adopta a forma dunha nubiña e o delta é sultuído por varios círculos que diminúen de tamaño conforme se acercan á cabeza do personaxe.





Nestes casos as beiras do globo adoptan a forma dunha liña quebrada, como con dentes de serra. Non obstante, o delta permanece coa forma habitual.

Un globo semellante ó anterior, pero co delta tamén en forma de dente de serra, indica que o seu contido é un texto oral transmitido a través dun medio mecánico (radio, teléfono, etc).



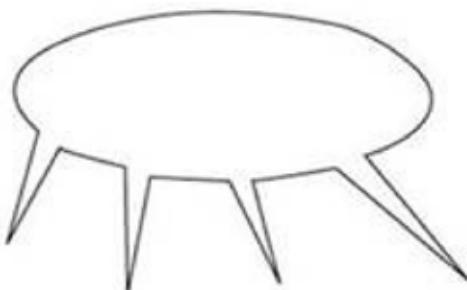
Outras veces a liña de demarcación do globo é unha linea discontinua, convención que serve para indicar que se está a falar baixiño.

Hai moitas más peculiaridades en relación cos globos, sempre referíndonos ó continente.



Así, podemos falar tamén de globos en off, que son aqueles nos que o delta sinala a un personaxe que non se ve na viñeta.

En ocasións, tamén pode haber un globo que ten varios deltas que sinalan a diferentes personaxes. Trátase dun globo múltiple, que indica que varias persoas din un mesmo parlamento ó mesmo tempo.



© Pestinho (Moxom, Paradelo, Carvalho) - História da língua em banda desenhada

No que fai referencia ós contidos dos globos hai que indicar que normalmente son palabras, pero tamén poden ser imaxes ou signos abstractos, como veremos ó falar das metáforas visuais.

Ás veces hai globos (case sempre son de pensamento) en que aparecen imaxes, como se se tratase dunha viñeta. Isto é porque se sustitúe o texto que debería de ir pola imaxe do que se está a evocar, procedemento que proporciona unha comunicación máis directa e inmediata.



En canto ás palabras que conteñen, case sempre carecen doutra significación que non sexa a especificamente lingüística. Sen embargo, en ocasións a forma tamén pode aportar un significado.



Por exemplo, unhas palabras escritas en caracteres más grandes e grosos servirán para indicar a intensidade da expresión, mentres que outras palabras que aparezan empequenecidas dentro do globo servirán para significar que o discurso foi diminuíndo progresivamente en intensidade.

➔ IMPORTANTE: Cando hai máis dun globo dentro da viñeta é de moita importancia a súa correcta colocación (lense de esquerda a dereita e de arriba a abaxo), para evitar confusións.

TEXTOS DE APOIO

En ocasións, batemos nos cómics con textos que non corresponden ás palabras de ningún dos personaxes, senón que son textos que o autor do cómic introduce para que os lectores saibamos dalgún elemento da narración que, con só as imaxes, non coñeceríamos. Son os textos de apoio.

Estes textos de apoio non son, como ás veces se ten dito, a voz do narrador da historia, cunha función semellante á que tería nunha narración en terceira persoa. E non o son porque, no cómic, o narrador exerce o seu papel sobre todo a través das imaxes. O que ocorre é que, en ocasións, as imaxes non chegan.

Pode ocorrer que a elipse narrativa entre viñeta e viñeta sexa moi forte e precise dun texto explicativo complementario. Ou pode ocorrer que ese texto sexa importante para facer avanzar doadamente a narración, sen ter que recorrer a artifios gráficos moi complexos.

Esa é a función dos textos de apoio: reforzan o papel do narrador, informándonos de cousas que non nos di o debuxo.



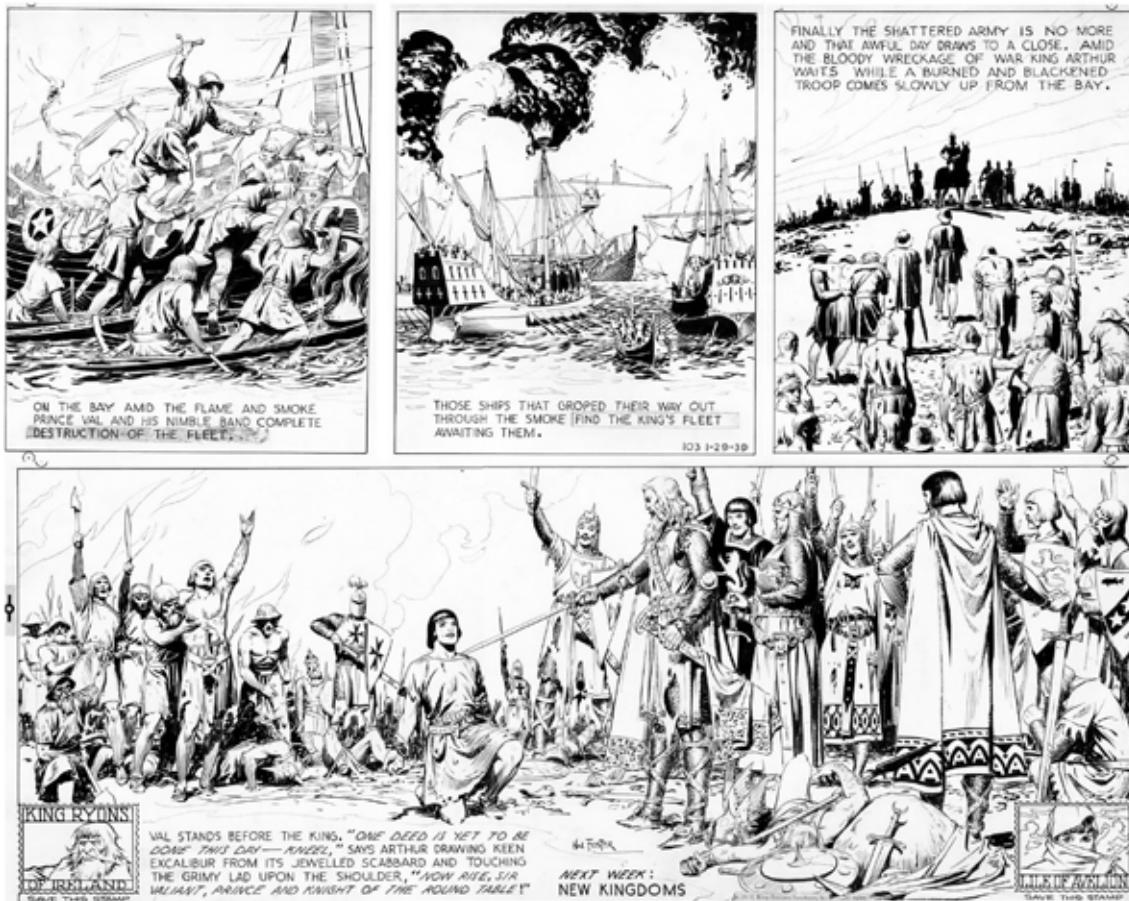
© Pestinho (Moxom, Paradelo, Carvalho) - História da língua em banda desenhada

Case sempre van insertados na viñeta, encerrados nun recadro.

Ás veces aparecen encaixonados entre viñeta e viñeta, e entón reciben o nome de cartuchos.

Estes textos de apoio tiveron, nalgúns cómics, unha función destacada, xa que a historia se contaba sobre todo a través deles, tendo a imaxe un papel menos importante.

Na actualidade, a tendencia é a empregar os textos de apoio só cando sexan imprescindibles, xa que se entende que se debe tentar dicir o máis posible exclusivamente a través das imaxes.



página da obra PRÍNCIPE VALENTE, de Hal Foster, considerada um dos grandes clássicos universais da banda desenhada e onde a história é narrada principalmente com textos de apoio.

ONOMATOPEAS

Unha das convencións más orixinais da linguaxe dos cómics son as onomatopeas. E, aínda que son palabras, a verdade é que un dubida entre situálas no apartado das palabras ou no das imaxes, xa que nelas tan importante é o seu significado como a forma e o tamaño que teñan dentro da viñeta. Son, xa que logo, unha perfecta mostra dessa síntese entre a linguaxe verbal e a icónica, da que falabamos anteriormente.

As onomatopeias son as palabras que se utilizan para representar os ruídos que se producen na acción imaxinaria representada na viñeta. Ruídos que poden ser producidos por unha persoa, animal ou obxecto.



Co significado das onomatopeas pasou un proceso ben curioso. Hoxe ese significado está, dalgún xeito, universalizado, e cando lemos unha onomatopea calquera inmediatamente asociamos o ruído que quere representar. Aínda que esa palabra, no noso idioma, non teña significado ningún.

OS SIGNOS CINÉTICOS

Nos cómics as imaxes son estáticas e, xa que logo, non hai neles movemento ningún. Como Gubern e Gasca sinalan acertadamente, «a dinamicidade narrativa dos cómics procede da continuidade seriada das súas imaxes secuenciais», da montaxe das viñetas, nunha palabra. Así, temos que os personaxes da escea representada na viñeta non se moven, como ocorre no cine, xa que non son más que debuxos sobre un papel. E, sen embargo, dende os primeiros momentos os debuxantes sentiron a necesidade de idear unha convención gráfica que crease a ilusión de movemento dentro da viñeta.

Naceron así os signos cinéticos ou liñas de movemento. Estes signos cinéticos (case sempre liñas, rectas ou curvas) o que fan é sinalar a traxectoria da persoa ou do obxecto, favorecendo así a sensación de que se move.



Movimento

As **liñas cinéticas** son o máis habitual (que non o único) sistema polo que se representa o movemento dentro dunha mesma viñeta. Trátase de simples trazos que siguen o percorrido que fai un obxecto, persoa ou extremidade mentres lemos. A máis liñas, supónselle máis forza ou velocidade.



Os signos cinéticos poden adoptar formas moi variadas, segundo quen sexa o debuxante. Hai, sen embargo, algunas convencións xa moi codificadas, para indicar as diferentes características que pode ter o movemento: lento/rápido; traxectoria longa ou pequena, lineal ou quebrada, etc.

AS METÁFORAS VISUAIS

Esta interesante convención gráfica ten, como o seu nome indica, unha analogía coas metáforas empregadas na linguaxe verbal, xa que fan a mesma función. Dicimos que estamos diante dunha metáfora visual cando vemos empregados uns debuxos ou signos abstractos que inmediatamente nos suxiren unha acción ou un estado de ánimo. Estas metáforas acostuman estar dentro dun globo, que nos indica a que personaxe corresponden, aínda que tamén poden estar preto da súa cabeza.



Así axiña vemos que os corazóns indican namoramento, que unha lámpada acendéndose derriba da cabeza quere dicir que se tivo unha idea orixinal, que os sapos, cobras, caveiras e signos do alfabeto chino ou árabe queren dicir tacos e palabras maloantes, que unha serra partindo un tronco de árbore quere dicir que se está nun sono profundo, etc. Todas elas son algunas das metáforas visuais máis utilizadas.

Como se ve, estas metáforas proceden en moitas ocasións das escritas: «ter unha idea lúminosa», «durmir como un tronco», «botaba sapos e cobras», «ver as estrelas»... Noutras ocasións, son creación específica da linguaxe dos cómics.

2. MATERIAIS DE UMA BANDA DESENHADA



In
e
d
ex
p
a
ei
ch
d

KIKO DASILVA

⇒ Imos usar esta página da obra *Fiz* de Kiko da Silva como exemplo.

2.1. Argumento

Argumento

O **argumento** ou **asunto** é un breve resumo da historia que queremos contar. Ten que conter todos os elementos básicos da narración (personaxes principais, resumo da acción, época e escenarios principais, posíbel desenlace, etc.). É recomendábel dividir o resumo nas tres fases básicas do relato: **exposición** ou **presentación**, **nó** ou **clímax** e **desenlace** ou “**gag**”.

ARGUMENTO (de Fiz):

Un pequeno alieníxena (sospeitosamente parecido a un piollo) aterra co seu prato voador nun estraño planeta, cotroso e sen rastro de vida . (**Exposición**)

O alieníxena, cheo de ledicia proclámase dono do «planeta Roña» e decide continunar a súa expedición en pos de novos mundos que conquistar. (**No**)

Porén, aquilo non era «planeta» ningún, senón a suxa cabeza do porcallón de Fiz . (**Desenlace ou «gag»**).

ESTRUTURA NARRATIVA

Introdução: A introdução se refere à situación inicial da história. Também chamada de apresentação, é nesta parte da narração que são apresentados os principais elementos da narración: espaço, tempo, personagens, enredo e narrador. Ficamos sabendo quem, quando e onde.

Desenvolvimento: Durante o desenvolvimeto do enredo, ocorrem conflitos, ou seja, acontecimentos que quebram o equilíbrio apresentado na introdução, modificando essa situación inicial. Ficamos sabendo o quê e como. No desenvolvimeto ocorre também o momento mais tenso e emocionante da história - o clímax.

Conclusão: Também chamada de desfecho, desenlace ou epílogo, a conclusão é a parte da narración em que se resolvem os conflitos (positiva ou negativamente). Fica evidenciada a relación existente entre os diferentes acontecimentos, sendo apresentadas suas consequências.

Podemos dizer que o argumento é a parte mais «literária» da banda desenhada. Basicamente consiste num texto narrativo; uma história completa com as divisões clásicas da **estrutura narrativa**⁵.

À hora de elaborar o argumento para uma bedé, temos que ser conscientes de que se trata de transformar em imagens boa parte do texto escrito.

⁵ Tirado de <https://www.normaculta.com.br/texto-narrativo/>

Por outra parte, a técnica da BD permite condensar em poucas páginas obras escritas muito densas, mas também ao contrário, pode narrar em muitas pranchas de narrativa gráfica uma anedota mínima que só ocuparia umas poucas frases de texto.

Ideias para a elaboração de argumentos. Fontes do relato

Para criar os nossos argumentos, e dependendo da idade e nível educativo do alumnado e da matéria com a que estejamos a trabalhar, podemos utilizar, entre as muitíssimas fontes que surgem permanentemente e de jeito natural no dia a dia do nosso trabalho nas aulas, as seguintes:

- Adaptação de contos populares ou clássicos infantis.
- Outros textos literários.
- Relatos e anedotas da vida diária dos próprios alunos/as ou de terceiras pessoas (familiares, vizinhança...).
- Construção de textos originais com técnicas como o binómio fantástico, de [Gianni Rodari](#), etc.

FICHA DE ARGUMENTO

Para a elaboração do nosso argumento, teremos que ter em conta (entre outros) os seguintes aspectos:

Temática ou género:

Selecionamos o tema da banda desenhada (o amor, a amizade, os problemas da convivência, a liberdade...) ou o género no que a queremos incluir: humor, aventuras, medo, fantasia...

Espaço e tempo:

Selecionamos o espaço escénico onde vai acontecer a ação da nossa BD (uma cidade, um bosque, o espaço exterior, um centro de ensino...) e o tempo em que vai suceder: o passado, o presente ou o futuro.

Personagens. Protagonistas e secundários:

Determinamos os personagens, tanto protagonistas como secundários, que participarão na nossa BD.

Resumo do argumento:

Elaboramos um breve parágrafo com a principal informação do nosso argumento, de jeito que outras pessoas o podam compreender com facilidade.

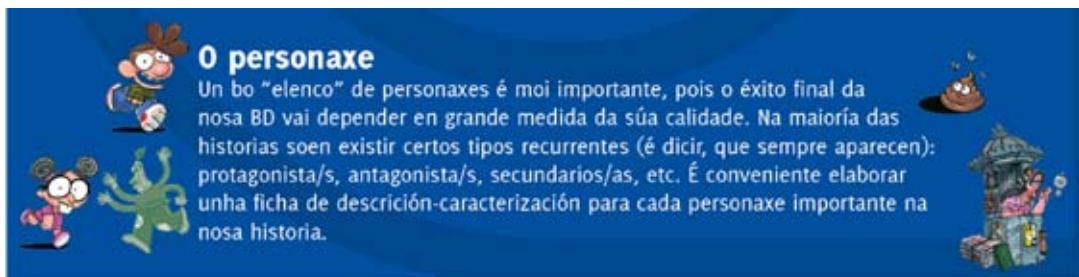
Título:

Decidimos o título da nossa obra.

Modelo de ficha de argumento:

FICHA DE ARGUMENTO	
Título:	
Temática ou género:	•
Espaço e tempo:	Espaço: Tempo:
Personagens Protagonistas:	1 2 3
Personagens Secundários:	1 2 3 4
Resumo do argumento:	Introdução: 1 2 3
	Desenvolvimento: 1 2 3
	Conclusão: 1 2 3

2.2. Desenho de personagens



FICHA DE PERSONAGEM

Recomendamos elaborar fichas para cada personagem. Por si mesma, esta actividade pode resultar muito útil nas nossas aulas (de criação literária, por exemplo).

Rol do personagem:

Se vai ser protagonista ou secundário. Qual vai ser a sua função narrativa (colaborador, inimigo, informante, vítima...).

Rasgos físicos:

Dados corporais, peso, altura, aparência (belo, feio...), jeito de vestir, complementos (um chapéu, uma mascota...). Rasgos que o individualizam: tics, defeitos físicos (cegueira, coxeio...).

Rasgos de carácter:

Personalidade, temperamento, defeitos ou enfermidades psíquicas, fobias e filias...

Outros dados e informações:

Dados pessoais, domicílio, biografia, dados laborais, amizades, inimigos, interesses e afeições...

Modelo de ficha de personagem:

FICHA DE PERSONAGEM	
Espaço para um (ou vários) desenho do personagem:	
Temática ou género:	•
Rol do personagem:	
Nome ou alcunha:	
Dados Pessoais e outras informações:	Endereço: Dados laborais: Amigos: Inimigos: Interesses e afeições:
Biografia:	•
Rasgos físicos:	• • • •
Rasgos de carácter:	• • • •

2.3. Roteiro

Guión

No **guión** concretaremos, viñeta a viñeta, todos os elementos que formarán finalmente a nosa banda deseñada: descripción gráfica, tipo de plano, diálogos, etc. É conveniente comenzar o traballo a partir dunha ficha previa onde se teña reunido información útil.

Viñeta Nº	Plano	Descripción Gráfica	Diálogos	Outros (textos de apoio, onomatopeas...)
1	Plano Xeral (PX)	Viñeta "a sangue" (até os bordes). O alieníxena tripulando o seu prato voador a piques de aterrizar nun estranxo planeta. Sorri malevolo. Os farois da nave iluminan o terreno, de cor parda, con pinta de bosque, ainda que só se ven os troncos (as copas quedan fora da viñeta). No chan podemos ver algúns restos de lixo.	1. Alien: Caderno de bitácora. Data estellar 1701... Atópome nun estranxo planeta que aparenta ter unha abundante vexetación	
2	Plano Xeral Longo (PXL)	O alien xa descendeu e está á beira da súa nave, pronto para comenzar a exploración. Leva unha escafandra. Os "troncos das árbores" son longuismos e curvados e continuan sen se ver as copas.	1. Alien: Pero a simple vista non parece haber vida en centos de quilómetros á redonda...	Nota: As viñetas 2, 3 e 4 forman unha secuencia sobre o mesmo fondo con zoom do alien a explorar o "planeta" (a paisaxe é a mesma nas tres viñetas).
3	Plano Xeral Curto (PXC)	O alien paseando polo planeta. Leva na man unha "pistola espacial". Os seus pasos levantan pó e ao seu arredor hai varias cacolas.	1. Alien: Polo visto debe facer mooooitos anos que non chove nel... 2. Alien: Xa que está todo cheo de roña.	
4	Primeiro Plano (PP)	Un enoorme sorriso de ledicia exultante.	1. Alien: Se cadra morreron todos intoxificados!... 2. Alien: ...Iso quere dicir... Que son o dono do país da roña!!	Pinguiñas de cuspe saltan da boca do alien.
5	Plano Xeral Picado (PXP)	O alien, montado no seu prato voador está a descolar do planeta, logo de chantar unha bandeirola onde se pode ver unha caca. Máis cacas polo chan.	1. Alien: Agora continuarei a míña viaxe para conquistar todos os planetas do universo. 2. Alien: HE HE 3. Alien: HE	
6	Plano Xeral (PX)	Viñeta "sen marco" Vemos de frente a Fiz e o seu veciño de clase. Fiz está a raiñar a cabeza e pondo cara de incomodo. O alien (un pequeño puntiño) salta en parábola da cabeza de Fiz á do seu compañoiro.	1. Alien: HE. Ai hai outro indómito planeata, Alá vou!..	RAS RAS (Fiz ráñase). Unha liña cinética marca a parábola que fai o alien para saltar á cabeza do compañoiro do Fiz.

Roteiro de *Fiz* de Kiko da Silva.

ELEMENTOS DO ROTEIRO				
Tipo de plano:	Segundo o estudo dos planos acima indicado, escolhemos aquele que achemos se vai adequar melhor ao que queremos narrar na vinheta.			
Descrição gráfica:	Fazemos uma descrição de tudo aquilo que queremos que se veja na vinheta, com o maior número de detalhes para que o desenhador/a possa imaginar sem dificuldade o que nós lhe indicamos.			
Diálogos:	Muito similar à técnica de escritura de uma obra de teatro, marcamos as personagens que falam e o seu diálogo.			
Outros:	Também indicamos os textos de apoio (cartelas, onomatopeias...) e outros detalhes relevantes.			

FICHA DE ROTEIRO				
Vinheta nº	Plano	Descrição gráfica	Diálogos	Outros
1				
2				
3				
4				
5				
6				

2.4. Planificação da página

Uma página de banda desenhada pode ter um número variável de vinhetas, dependendo dos fins narrativos do autor/a. Podemos marcar um promédio de entre 6 e 8 vinhetas por página como o mais usual.

Página de Miguel Robledo com uma distribuição de 9 vinhetas em esquema de 3 x 3 (fileiras x vinhetas).



Outra página de Miguel Robledo com uma distribuição de 6 vinhetas.



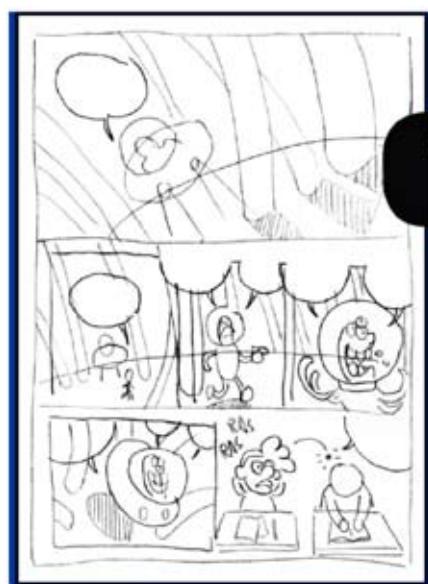
© Miguel Robledo - BD BANDA

A Planificación

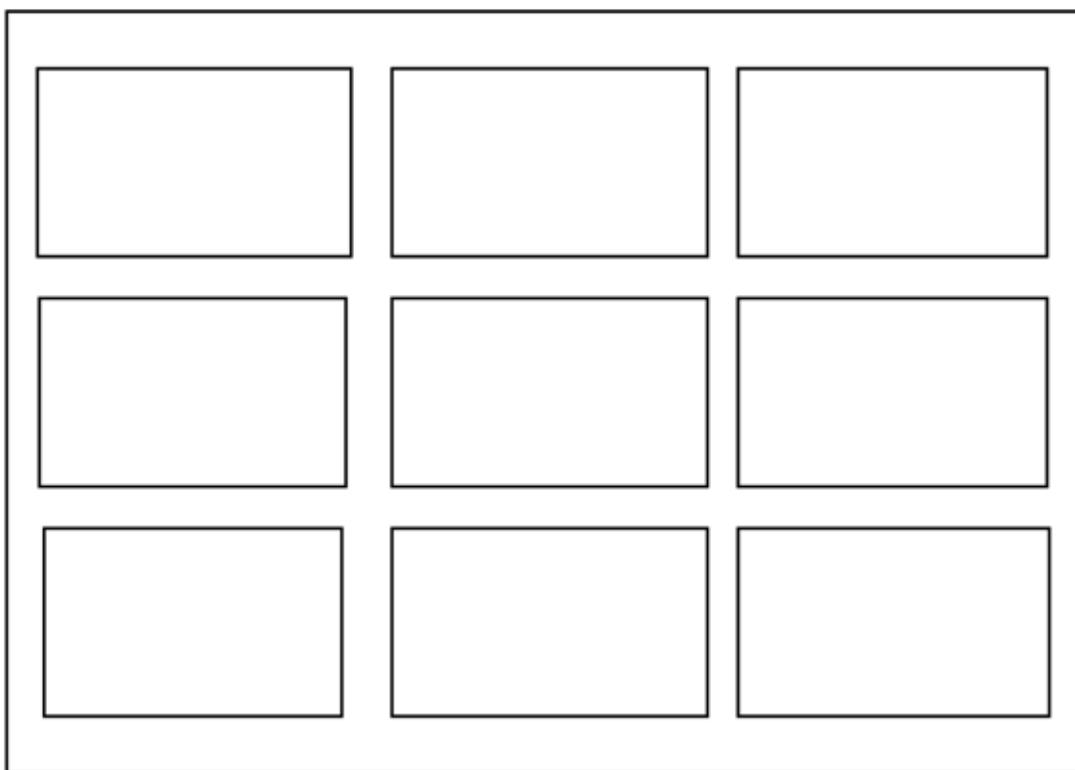
(ou guión debuxado)

É unha especie de rascuño ou bosquexo previo da banda deseñada para mostrar como queremos que fique finalmente. Nel decidiremos o número de páxinas, faremos a distribución de viñetas por páxina, incluiremos bosquejos dos personaxes e decorados (fondos), faremos unha primeira colocación dos textos, etc...

⇒ Planificación de Fiz de Kiko da Silva.



Para começarmos a criar as nossas bandas desenhadas, propomos começarmos por histórias de uma folha só, que, polo geral, serão as mais doadas de planificar e realizar com uma distribuição que pode ser assim:



A jeito de remate

Em fim... É evidente que se podia aprofundar muito mais nos temas tratados neste bloco. Acha-mos que, para os objectivos de um curso introdutório, como este, pode ser suficiente o apresentado até aqui.

Em todo caso, reiteramos alguma bibliografia e recursos para poder ampliar os conhecimentos adquiridos e que somamos à que foi apresentada no bloco anterior:

BIBLIOGRAFIA

- APARICI, ROBERTO: *El cómic y la fotonovela en el aula*. Ediciones de la torre, 1992
- COMA, JAVIER: *Del gato Félix al gato Fritz. Una historia de los cómics*. Gustavo Gili, 1979.
- COMA, JAVIER: *El ocaso de los héroes en los cómics de autor*. Península, 1984.
- ECO, UMBERTO: *Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas*. Lumen, 1968.
- EISNER, WILL: *El cómic y el arte secuencial*. Norma, 1990
- EISNER, WILL: *La narración gráfica*. Norma, 2005
- FERNÁNDEZ PAZ, AGUSTÍN: *Facermos Cómics*. Xerais, 1991

- FERNÁNDEZ PAZ, AGUSTÍN: O cómic nas aulas. Xerais, 1992
- FERNÁNDEZ PAZ, AGUSTÍN: Para lermos cómics. Xunta de Galicia, 1989. Version pdf dispoñible en <http://www.culturagalega.org/bd/documentos/711.pdf>
- GASCA, LUIS/GUBERN, ROMÁN: El discurso del cómic. Cátedra, 1988.
- GUBERN, ROMÁN: El lenguaje de los cómics. Península, 1972.
- GUBERN, ROMÁN: Literatura de la imagen. Salvat, 1973.
- MARÍN, XAQUÍN: O ABC do Cómic. Bahía, 1995
- MARTÍN, ANTONIO: Historia del cómic español. 1875-1939. Gustavo Gili, 1978.
- MCCLOUD, SCOTT: Entender el cómic. El arte invisible. Astiberri, 2005
- MCCLOUD, SCOTT: La revolución de los cómics. Norma, 2001
- RAMÍREZ, J. A: El cómic femenino en España. Cuadernos para el diálogo, 1975.
- RODRÍGUEZ DIÉGUEZ, JOSÉ LUÍS: El cómic y su utilización didáctica. Los tebeos en la enseñanza. GG, 1988
- VÁZQUEZ DE PARGA, SALVADOR: Los cómics del franquismo. Planeta, 1980.
- VV. AA. (dir. JAVIER COMA): Historia de los cómics (4 tomos). Toutain Editor, 1982.
- VV. AA.(dir. JAVIER COMA): Cómics. Clásicos y modernos. EL PAÍS, 1988.

WEBLIOGRAFÍA

Sobre os elementos e a técnica da BD

VVAA: Exposición El Tebeo Aragonés. A.C. Mala Vida, 2005

https://issuu.com/el_lider_supremo/docs/folleto_dpz2007

Philip Crawford, Stephen Weiner: Using graphic novels in the classrooms. Scholastic 2005

<https://docplayer.net/21534031-Using-graphic-novels-in-the-classroom-a-guide-for-teachers-and-librarians.html>

El guion de cómic. Web de David Esteban Cubero

<https://cursosdeguion.com/6-el-guion-en-los-cómics/>

Sobre a BD galega

Toda a actualidade da BD galega, fichas dos autores e das publicacións, exemplos de obras, artigos de fondo e moito más no Soportal BD de Culturagalega.org

<http://www.culturagalega.org/bd/>

Análise sobre BD desde Galiza no blog do Xastriño

<https://xastrino.blogspot.com/>

Demo editorial

<https://demoeditorial.com/>

El patito editorial

<https://faustoisorna.com/gl/tenda-el-patito-editorial>

O garaxe hermético. Escola profesional de banda deseñada e ilustración.

<https://www.ogaraxehermetico.com/>

Tese de doutoramento de Xulio Carballo sobre os pioneiros da BD galega.

<Paraunhahistoriadabandadeseñadagalega:anarraciónatravésdalinguaxegráfico-textual>

Blogs sobre BD estatal

La cárcel de Papel: un dos blogs más destacados da BD estatal, todas as novas do sector, críticas e análises a cargo do especialista Álvaro Pons

<https://www.lacarceldepapel.com/>

Un sisudo blog de análises sobre a BD

<https://concdearte.blogspot.com/>

Exhaustiva base de datos sobre BD español

<https://www.tebeosfera.com/>

BD internacional

Web dun dos más destacados teóricos sobre o cómic na actualidade

<https://www.scottmccloud.com/>

Unha completa visión da BD desde Francia

<https://www.bande-dessinee.org>

Outro web francés para se adentrar no mundo da novena arte

<https://www.bdtheque.com>

BD lusófona

O festival de Amadora

<https://www.amadorabd.com>

A referencia das «histórias de quadrinhos» en Brasil

<http://www.universohq.com/>

Nona arte, desde Brasil

<https://www.nonaarte.com.br>

Web da Bedeteca de Lisboa

<https://www.bedeteca.com/index.php>

Banda desenhada em Portugal

https://pt.wikipedia.org/wiki/Banda_desenhada_em_Portugal

História em quadrinhos no Brasil

https://pt.wikipedia.org/wiki/Hist%C3%B3ria_em_quadrinhos_no_Brasil

Site lusófono especializado em banda desenhada

<https://bandasdesenhadas.com/>

Blogue lusófono sobre banda desenhada

<https://divulgandobd.blogspot.com>

BLOCO 3.

Aplicações didáticas da banda desenhada nas nossas aulas

Unidades didáticas e recursos

PRÉVIA

A banda desenhada nas nossas aulas?

A singeleza dos recursos necessários e a potencialidade criativa da linguagem da banda desenhada, bem como o facto de combinar as linguagens gráfica e verbal fazem desta técnica um recurso de enorme versatilidade e de fácil utilização nas nossas escolas. Com muito poucas exigências prévias pode ser empregada num enorme leque de contextos didáticos e servir como instrumento pedagógico em muitas e mui diferentes áreas do currículo.

Neste bloco tentaremos dar umas breves (e necessariamente superficiais, dada a natureza do curso) orientações sobre a utilização das técnicas da banda desenhada no dia a dia do nosso trabalho na aula.

Também achegamos uma breve guia de recursos (maioritariamente galegos) para que as pessoas interessadas podam continuar a aprofundar no mundo da BD.

1. MATERIAIS PARA «DESENHAR» A NOSSA BD

1.1. Em papel

Os suportes

O papel

- É o meio mais acessível quando queremos realizar uma banda desenhada. Mas, se podemos escolher, é recomendável optar por um papel o suficientemente consistente para suportar o trabalho que iremos realizar sobre ele. Por exemplo, podemos utilizar as folhas de um bloc de desenho ou pranchas de cartolina.
- Se queremos dar cor à nossa obra, o papel deverá ser especialmente resistente, sobretudo se pensamos utilizar materiais com água, tipo acuarela. Existem no mercado papéis especiais para esse tipo de técnicas.

Materiais pictóricos

O lápis e a «goma»

- São os principais materiais que utilizaremos num primeiro momento, para desenhar a «grelha» ou disposição de vinhetas da página e para fazer os rascunhos em cada vinheta, bem como a primeira escrita dos globos e textos de apoio.

O entintado

- Uma vez tenhamos rematado o nosso rascunho a lápis da página, passamos ao segundo passo: «o entintado». Consiste em passar a tinta (ou a rotulador preto) tanto a grelha de vinhetas como os desenhos já perfilados anteriormente com o lápis.
- Também é o momento de encher os ocos onde desejamos que apareçam sombras ou massas de cor preta em cada vinheta.
- Por último, procederemos a rotular os nossos textos e a rodeá-los dos globos, cartelas ou cartuchos correspondentes (recomendável escrever antes o texto e desenhar depois o globo, adaptado ao tamanho do texto e não ao contrário).

A cor

- Podemos realizar uma BD a «branco e preto» ou «a cor». A decisão dependerá de diferentes factores, como a idade dos/as artistas, a intenção narrativa da obra ou o suporte em que iremos publicar a nossa obra, por exemplo.
- Com dissemos antes, se queremos que a nossa BD esteja rematada «a toda cor» temos antes que eleger um tipo de papel que seja suficientemente resistente. Os materiais que podemos empregar são muito variados e também dependerão de diferentes factores. Desde lápis de cores a acuarelas, passando por rotuladores, pinturas de cera, etc...
- Também a tinta que utilizarmos na fase inicial de entintado deverá ser mais permanente, se quisermos dar cor sobre ela com pinturas líquidas. Neste caso é recomendável recorrer à clássica «tinta china», e a utensílios como os estilógrafos (ou «grafos»), as penas estilográficas (ou «plumilhas») e os pincéis.

1.2. En versión online

Algumas webs que podem ajudar

No mundo «online» existem infinidade de recursos que podemos utilizar para elaborar as nossas bandas desenhadas. Desde webs onde podemos criar completas BD's a uma ampla oferta de ferramentas de edição gráfica e de textos.

Mais uma vez, determinar que recursos iremos empregar vai depender do nível, da matéria, dos objectivos programados, etc.

Digitalização e retoque das nossas BD's

Uma possibilidade, se queremos «retocar» ou «melhorar» os resultados obtidos com as nossas BD's em papel, são os editores de imagens, tipo Photoshop.

Existem boas alternativas gratuitas que podemos descarregar como [Paint](#) (olho, não confundir com o editor que vem por defeito no windows), e mesmo alternativas totalmente online, que não precisam descarregar o programa, como [PIXLR](#) ou [CANVA](#), por citar só alguns.

Para trabalhar com estas ferramentas digitais teremos antes que contar com um digitalizador de imagens (scanner).

Programas para fazer BD's

Existe também uma ampla variedade de ferramentas que podem ajudar e mesmo ampliar a experiência «tradicional» de criar uma história em banda desenhada.

Nesta [web](#) apresentam-nos algumas delas.

Por falar em concreto de uma delas, propomos [PIXTON](#), uma web com uma enorme oferta de recursos, embora não todos sejam gratuitos.



Exemplo de «tira» de BD feito com a ferramenta online PIXTON

2. A PUBLICAÇÃO DAS NOSSAS BANDAS DESENHADAS

Como bom género narrativo, o objectivo primeiro de uma banda desenhada é a sua publicação para ser conhecida polo maior número possível de potenciais leitores/as.

A diferença de um quadro ou uma gravura, a banda desenhada tem de ser reproduzida e multiplicada, para ser fiel à sua essência primigênia tão intimamente ligada ao jornalismo, berço do seu nascimento (ao menos no mais recente período histórico).

2.1. Publicar desde a aula

Se temos a fortuna de dispormos de uma impressora ou fotocopiadora por perto e também contamos com a simpatia da equipa directiva, e/ou contamos com um certo orçamento para a nossa aula, podemos lançar-nos à temerária aventura de editar o nosso próprio «[fanzine](#)» (publicação não profissional e não oficial, produzido por amadores) de banda desenhada da aula. Não se deve desprezar uma humilde revista feita «a fotocópias», pois assim é que começaram mais de um e mais de dous dos mais célebres autores/as profissionais da novena arte.

Se formos daqueles/as raros/as privilegiados/as com acesso a uma impressora a cores, podemos tentar optimizar o aspecto da nossa publicação com uma capa «a toda cor», o que certamente maximizará as possibilidades de expansão entre o público do nosso «projeto editorial».

2.2. Publicar desde o centro

A Revista Escolar

O jeito mais comum de publicar banda desenhada nos centros educativos é a revista escolar. Actualmente, muitas delas estão elaboradas com boas ferramentas de edição de texto e gráficos e a qualidade final do produto resultante pode chegar a ser excelente. Mesmo costumam a ser editadas através de uma imprensa profissional com o que as nossas BD's terão um aspecto final muito melhor do que editadas a fotocópia ou impressora local.

O ponto negativo é que o espaço que se pode dedicar à BD nestas revistas (normalmente partilhadas por todas as equipas e departamentos do centro, que lutam com unhas e dentes por defender o seu espaço vital dentro das páginas da publicação) é limitado e as BD's precisam por vezes ter uma extensão relativamente grande.

As redes sociais e os blogues do centro

Cada vez é mais habitual que os centros de ensino tenham um ou vários blogues ou uma página de Facebook, um perfil de Twitter, Instagram, etc. Estas redes sociais podem ser lugares apropriados para publicar as nossas obras de BD.

2.3. Publicar desde fora do centro

Outro jeito de publicar BD é recorrer a recursos externos ao centro. Por exemplo em concursos de BD, como o que o [Correlingua](#) organiza anualmente, com a publicação online do [trabalho ganhador](#) de cada edição. Outras entidades públicas e privadas convocam periodicamente concursos de BD.

As instituições e entidades públicas ou privadas que existam no contorno do centro, tais como AMPAS, concelhos, associações culturais, etc., também podem oferecer oportunidades para levar avante ou ajudar à edição dos nossos cómics.

Por último, a rede institucional da Conselharia de Educação oferece alguma [possibilidade](#) para publicar e partilhar as nossas obras.

3. EXEMPLOS DE APLICAÇÃO DIDÁTICA

A [web](#) do CITI (Centro de Investigação para Tecnologias Interactivas) oferece uma extensa oferta de textos educativos em forma de bandas desenhadas interactivas muito interessantes para diferentes matérias, como as línguas, as ciências ou a matemática.

As obras têm a opção de serem legendadas, polo que podemos ler e ouvir ao mesmo tempo cada uma das histórias. Também existe a possibilidade de as descarregar.

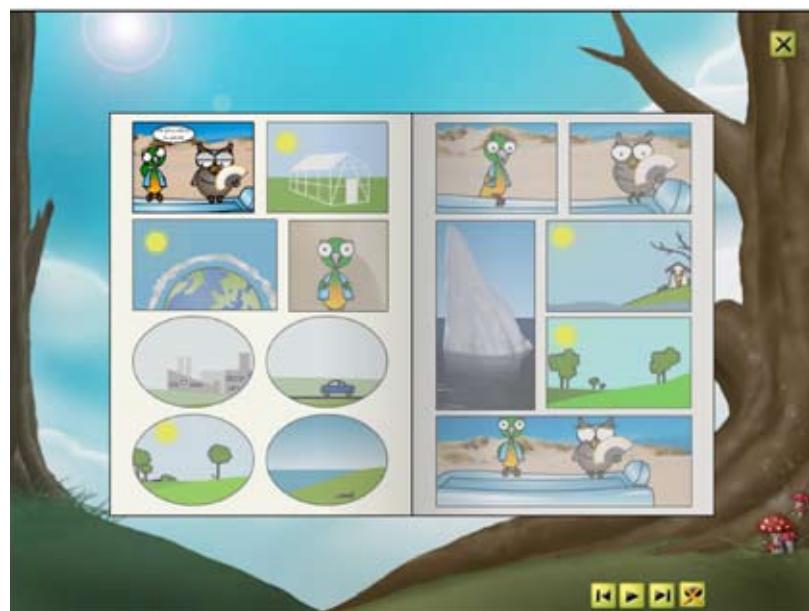


Imagen tirada da obra «Vamos descobrir o aquecimento global», da BIBLIOTECA BÁSICA CIÊNCIA VIVA.

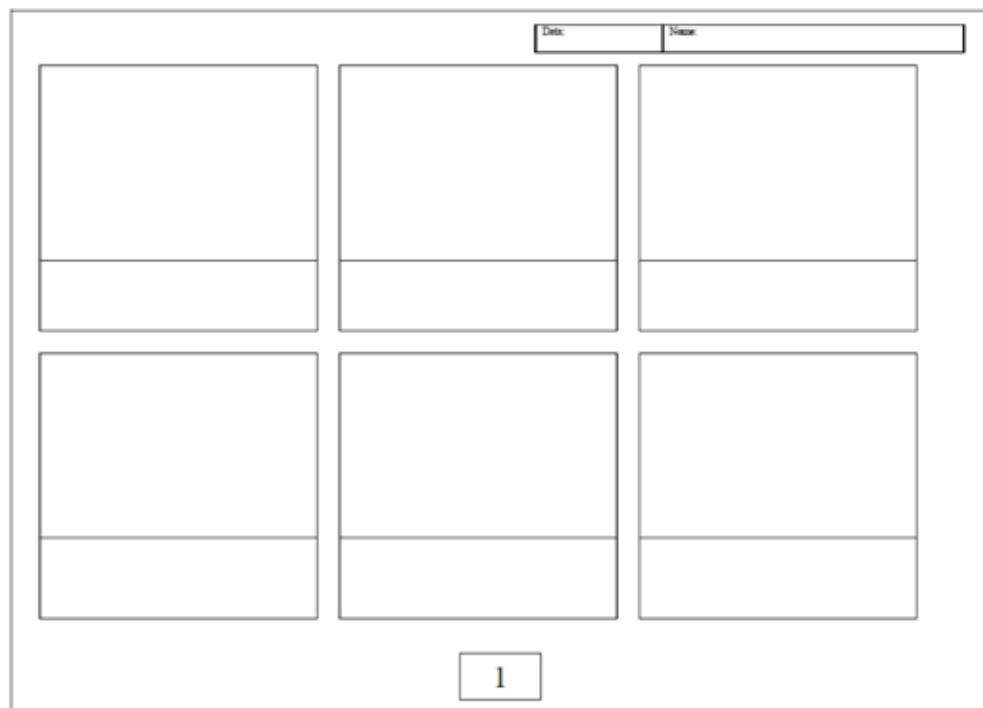
3.1. Modelos para começar

O dia a dia nas nossas aulas apresenta desafios e necessidades muito concretas, polo que é importante que o/a professor/a poda desenhar materiais «caseiros» feitos «à medida» e adaptados aos concretos (alunado, materia, temática...) que irão aparecer.

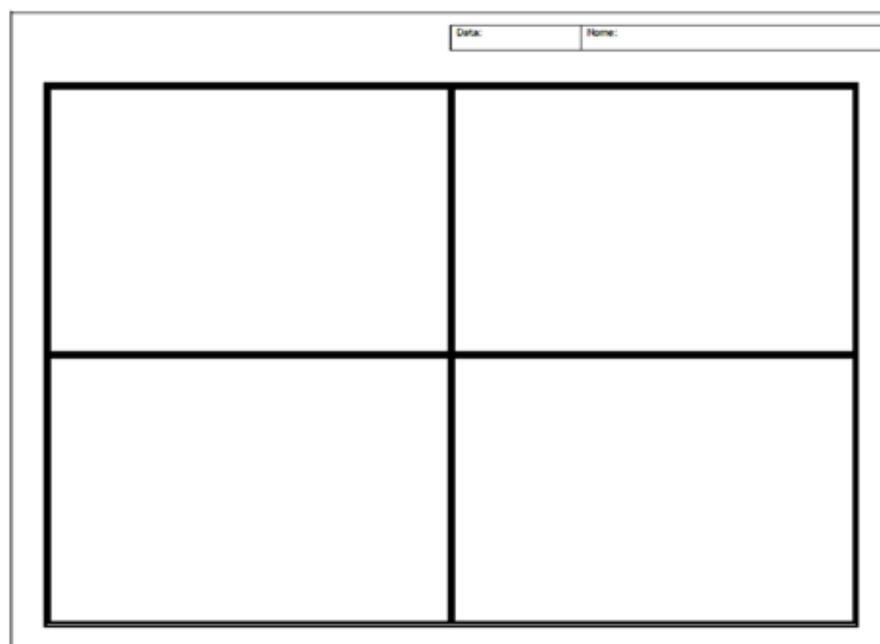
Apresento aqui alguns materiais «de colheita própria» surgidos das minhas necessidades concretas durante o meu trabalho docente:



- ⇒ Exemplo de banda desenhada de 1 folha com uma história completa elaborado por alumnado de 2º E.P.



- ⇒ Modelo para fazer a banda desenhada de 1 folha com textos de apoio em seis vinhetas. Pode-se descarregar [aqui](#).



- ⇒ Modelo para fazer uma banda desenhada de 1 folha com quatro vinhetas, pensada para trabalhar com alunado de curta idade ou para iniciar o alunado na narrativa sequencial. Pode-se descarregar [aqui](#).

3.2. Alguns materiais para a aula

Adaptação de um argumento simples

«AS VACACIÓNDS DO CARACOL HERIBERTO» é um continho para o 1º ciclo de E.P. que depois foi adaptado a banda desenhada e que ponho como um possível modelo de adaptação para introduzir a BD na aula.

O processo é muito simples:

⇒ Dividimos o argumento em doze frases; 6 por página:

AS VACACIÓNDS DO CARACOL HERIBERTO	
Folha 1	
<p>1. Heriberto era un pequeno caracol que vivía por baixo dunha preciosa folla de verza.</p> <p>2. Cando chegou o verán, decidiu ir de vacacións. Fixo a maleta e púxose en marcha.</p> <p>3. Cando xa levaba camiñados case cinco centímetros, atopouse coa súa veciña, Sabela, a miñoca, que viña toda bronceada.</p> <p>4. Sabela explicoulle que pasara as súas vacacións nunha fermosa folla de roseira, a tomar o sol e a beber pingas de orballo fresco.</p> <p>5. Heriberto camiñou outros cinco centímetros e atopouse coa araña Felisa, a descansar nunha tumbona feita coa súa tea.</p> <p>6. A araña Felisa díolle que estaba moi cansa, porque pasara as vacacións a practicar deportes de risco, como a escalada e o puenting.</p>	
Folha 2	
<p>1. O pequeno caracol camiñou outros cinco centímetros e chegou á beira dunha charca.</p> <p>2. Alí estaba a veranear a súa amiga, a ra Sabrina coa súa familia.</p> <p>3. Á familia de Sabrina gustábanlle os deportes acuáticos: natación, pesca submarina...</p> <p>4. Heriberto continuou a súa viaxe e xa comezaba a estar algo canso.</p> <p>5. Por fin, decidiu que xa se fartara de coñecer lugares remotos e exóticos e que ía sendo hora de voltar ao pé da súa fermosa verciña.</p> <p>6. Cantas cousas lles podería contar aos outros caracois da súa clase cando comezase a escola!</p>	

⇒ Inserimos as 12 frases em que anteriormente dividimos o argumento em 12 cartelas. Serão os textos de apoio da nossa BD. A BD já está pronta para ser desenhada.

⇒ As fichas podem-se descargar [aqui](#):

AS VACACIÓNOS DO CARACOL HERIBERTO

Día:

Mes:

Heriberto era un pequeno caracol que vivia por baixo dunha preciosa folla de verza.

Cando chegou o verán, decidiu ir de vacacións. Fixo a maleta e puxose en marcha.

Cando xa levaba camiñados case cinco centímetros, atopouse coa súa veciña, Sabela, a miñoca, que viña toda bronceada.

Sabela explicoulle que pasara as súas vacacións nunha fermosa folla de roseira, a tomar o sol e a beber pingas de orballo fresco.

Heriberto camiñou outros cinco centímetros e atopouse coa araña Felisa, a descansar nunha tumbona feita coa súa tea.

A araña Felisa dixolle que estaba moi cansa, porque pasara as vacacións a practicar deportes de risco, como a escalada e o puenting.

1

AS VACACIÓNOS DO CARACOL HERIBERTO

Día:

Mes:

O pequeno caracol camiñou outros cinco centímetros e chegou á beira dunha charca.

Allí estaba a veranear a súa amiga, a ra Sabrina coa súa familia.

Á familia de Sabrina gustabanlle os deportes acuáticos: natación, pesca submarina...

Heriberto continuou a súa viaxe e xa comezaba a estar algo canso.

Por fin, decidiu que xa se fartara de coñecer lugares remotos e exóticos e que ia sendo hora de voltar ao pé da súa fermosa veciña.

Cantas cousas lles podería contar aos outros caracois da súa clase cando comezase a escola!

2

Bandas desenhadas para a prática da lectoescritura

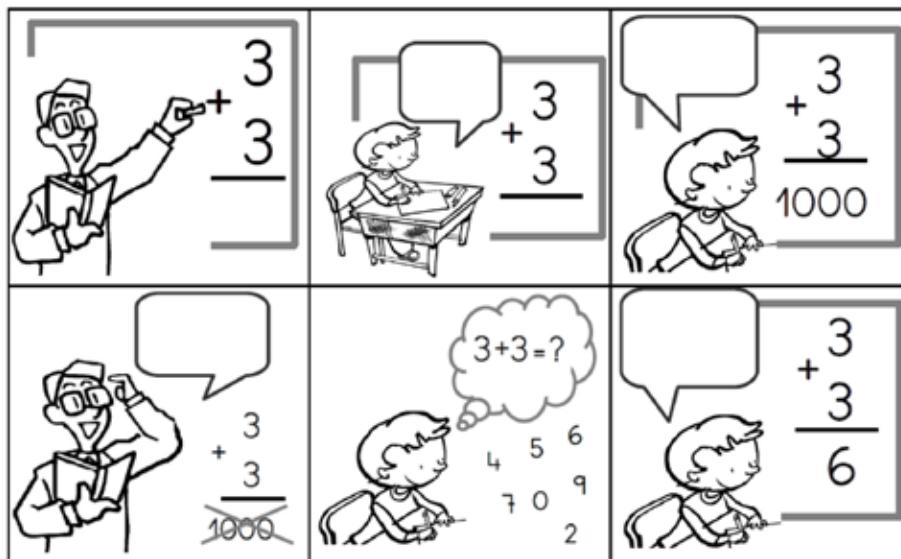
Apresento agora alguma BD elaborada especificamente para exercitar diferentes actividades relacionadas com a lectoescritura:

SUSO E A SUMA:

Suso e a soma.



⇒ A BD completa. Para actividades de compreensão leitora.



⇒ A BD sem texto. Para actividades de expressão oral e escrita.

⇒ Os alunos podem: 1) Relatar o que acontece. 2) dramatizar o diálogo. 3) Escrever os textos originais. 4) Inventar textos novos. 5) Colorir.

SUSO
E
A SUMA



⇒ BD sequenciada (1 vinheta por folha) para contar a história. Deste jeito, o carácter sequencial da banda desenhada faz-se muito evidente e fácil de perceber.

A OSA E O MEL:

A osa e o mel.



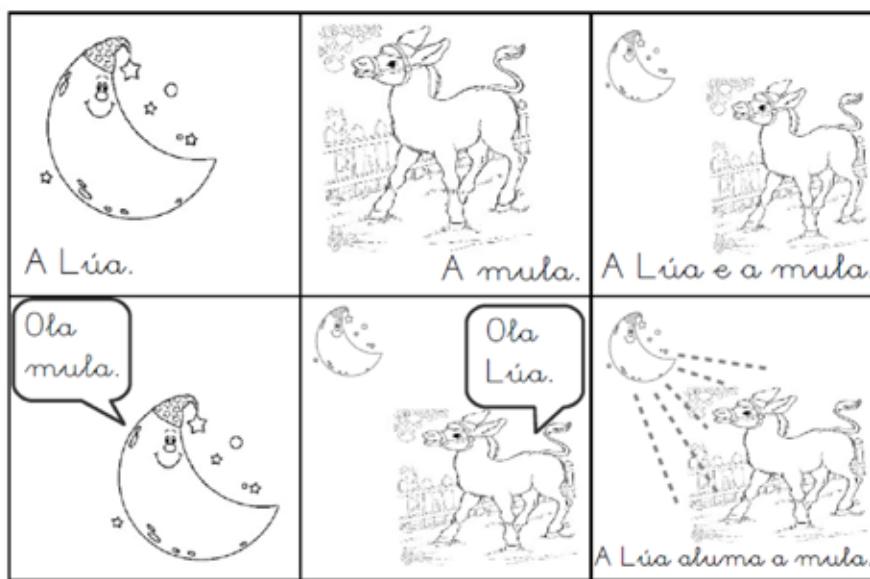
MILA E LUÍS:

Mila e Luis.



A LÚA E A MULA:

A Lúa e a mula.



Todas as BD's anteriores foram realizadas utilizando o mesmo modelo de sequência (1 página de 3 x 2 vinhetas).

As imagens foram tiradas de internet e adaptadas com o programa PAINT.NET do qual se falou anteriormente.

Ficha para a criação de argumentos

TÍTULO	Recomenda-se escrever ao final.
INÍCIO DA HISTÓRIA (introdução)	RESponde as seguintes perguntas: <ul style="list-style-type: none"> • Onde passa (lugar)? • Quando passa (tempo)? • A quem lhe passa (protagonista/s)? • Quem lhe dá ajuda (personagens colaboradores)? • Quem está na sua contra (inimigos)?
PROBLEMA (desenvolvimento)	Qual é o problema (resumo do argumento)?
SOLUÇÃO DO PROBLEMA (conclusão)	Como se soluciona o problema?
REMATE DA HISTÓRIA	Como remata a história?

Bandas desenhadas na aula de Ciências Naturais

Na aula de ciências naturais também é possível a utilização da técnica da banda desenhada para apresentar de jeito mais visual e acessível conceitos como:

- O ciclo da auga.
- O processo da polinização.
- O ciclo vital de animais e plantas.
- As fases do processo digestivo e outros sistemas.
- O funcionamento de um ecossistema.
- A metamorfose de insetos e anfíbios.
- As mudanças da paisagem durante as diferentes estações.
- As mudanças no tempo de uma paisagem com a ação humana sobre ela.
- Etc.

CLARA, A GOTIÑA DE AUGA

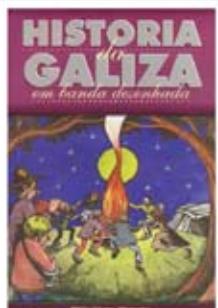
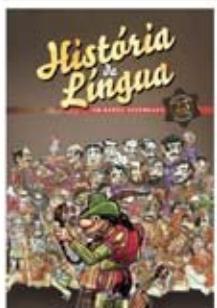
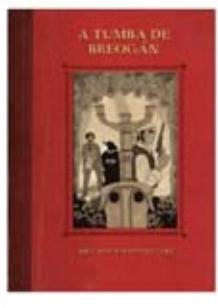
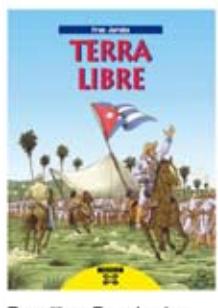
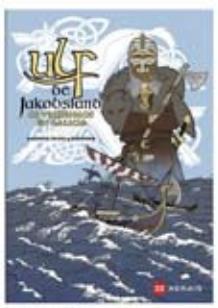


⇒ Exemplo de adaptação à linguagem da banda desenhada do CICLO DA ÁGUA.

Bandas desenhadas na aula de Ciências Sociais:

Na aula de sociais também existem infinidade de conteúdos susceptíveis de serem adaptados à banda desenhada. Especialmente se falamos da parte relacionada com a história, dado que os conteúdos históricos são, basicamente, narrativos. De facto, a BD histórica é um dos géneros mais cultivado no mundo do cómic. Chega com lembrar clássicos da BD como «O príncipe valente», «Astérix» ou «El capitán Trueno» e tantos outros.

Na Galiza temos uma excelente e fecunda tradição de BD histórica. A editorial DEMO, por exemplo, tem-se especializado neste género.

 <p>História da Galiza em banda desenhada. <u>Leandro Lamas</u>.</p>	 <p>História da Língua em banda desenhada. <u>Pestinho</u></p>	 <p>Os barbanzóns, Baroña ou morte. <u>Pepe Carreiro</u>.</p>	 <p>Historias de Galiza. <u>Vários autores</u>.</p>
 <p>A tumba de Breogán. <u>Abel Alves / Esteban Toldo</u></p>	 <p>Castelao. O pobre tolo. <u>Inacio / Iván Suárez</u></p>	 <p>Os lobos de Moeche. <u>Manel Cráneo</u>.</p>	 <p>Aleida, cidade sen alma. <u>Víctor Boullón</u></p>
 <p>Terra libre. <u>Fran Jaraba</u></p>	 <p>Troglo & Dita. <u>Alfonso Manuel Barreiro</u></p>	 <p>Ulf de Jakobslund. <u>Alberto Varela Ferreiro</u></p>	 <p>Compañeiros. <u>Xosé Tomás</u></p>

⇒ Algumas das bandas desenhadas galegas de tema histórico.

4. ALGUMAS UNIDADES DIDÁTICAS «DA CASA» PRONTAS PARA USAR

As bases da banda



A Associação Cultural BD Banda, com o apoio da Conselharia de Cultura, elaborou a mostra *As bases da banda*. Esta exposição, que se apresenta acompanhada de um Guia Didáctico está dirigida a centros de ensino e bibliotecas, e tenta fazer uma primeira introdução à novena arte, tratando a sua história, recursos narrativos e processo de criação. A maiores, chega-se uma mínima seleção de recomendações para introduzir no tema os menos conhecedores.

No Guia Didáctico, por sua vez, amplia-se a informação da mostra, proponhem-se actividades sobre os diferentes apartados da mesma e chega-se uma exaustiva bibliografia (tanto física como online) arredor da BD.

O Guia centra-se na aprendizagem cooperativa e nas propostas criativas, apostando por aproveitar o conhecimento dos próprios alunos para avançar na compreensão e na realização da banda desenhada, ampliando as possibilidades desta arte além dos tradicionais empregos em ámbitos como artes plásticas ou literatura.

3a A linguaxe da banda



A viñeta

O cadríño ou viñeta considérase á unidade básica para a narración secuencial. Cada cadríño, polo xeral, amosa un momento temporal concreto (que pode ser máis ou menos longo), e é no espazo entre eles onde se produce a elipse narrativa.

Exemplo de viñetas enmarcadas e sen enmarcar



A exposición quer servir, ao tempo, para dar a conhecer o emergente sector da banda desenhada galega, polo que a imensa maioria das ilustracións empregadas são de autores do nosso país, e no próprio guía fam-se recomendacións sobre como empregar nas aulas diferentes títulos criados por galegos.

– Guía Didáctica

– Painéis da Expo

PANEL 1 ACTIVIDADES

que é a banda deseñada?

O TEMPO EN ANACOS
Obxectivo da actividade: tomar conscientia do xeito peculiar de representar o tempo na BD.

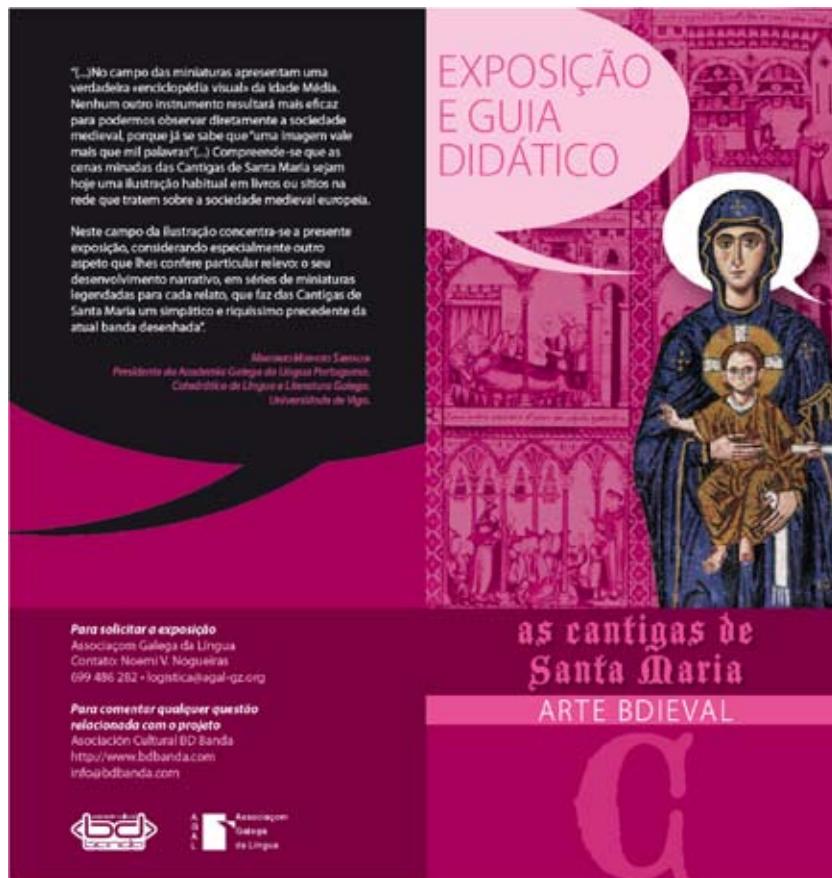
Actividade: unha BD non reproduce unha acción completa dende unha perspectiva temporal, senón que selecciona os momentos más significativos da mesma. Pretendemos que os/as nosos/as alumnos/as tomen conscientia deste peculiar xeito de representar o tempo. Para isto, pedimósllles que pensen nalgúnha secuencia de BD que lles guste especialmente e que fagan un esquema das viñetas da mesma e as accións representadas en cada unha delas; ten que pertencer a unha obra dispoñible no centro ou achegada polo/a propio/a alumno/a, pois teremos que realizar un contraste co orixinal. Con toda seguridade, xurdiran viñetas que non existen na realidade e desaparecerán outras que si existen. Isto darános pé a analizar o tempo da BD e a capacidade do/a lector/a para completar a secuencia narrativa a partir dos momentos clave que recollen as viñetas.

COMPLETANDO O TEMPO
Obxectivo da actividade: afondar na capacidade do/a lector/a de dar continuidade narrativa á BD reconstruíndo mentalmente as accións entre dúas viñetas.

Actividade: tras ver como se constrúe o tempo no cómic, afondaremos na capacidade do/a lector/a de dar continuidade narrativa á BD reconstruíndo mentalmente as accións entre dúas viñetas. Proporcionaremos aos alumnos/as os seguintes pares de viñetas (fig. 1) entre as cales o/a lector/a debe realizar unha importante actividade de reconstrución. Deben relatar aquelas accións implícitas entre ambas e que o/a guionista decidiu non representar por non consideralas puntos clave da historia.

CREAMOS AS NOSAS COMPOSICIONES PARA O ÚLTIMO PANEL DA EXPOSICIÓN: O TEMPO
O obxectivo do último panel da exposición, en branco, é que os/as alumnos/as acheguen as súas propias propostas encol

As *Cantigas de Santa Maria*, Arte BDieval



Cantigas em banda desenhada

As *Cantigas de Santa Maria. Arte BDieval*, exposição itinerante de banda desenhada desenvolvida por BD BANDA com a colaboração da Associaçom Galega da Língua (AGAL) é uma aproximação inédita a estas cantigas que explora a sua vinculação com a banda desenhada.

Esta amostra analisa como nestas cantigas, para lá da importância musical, cabe destacar um «exemplo pioneiro da novena arte». São dez painéis a toda cor em que se analisa de modo didático alguns dos recursos próprios da banda desenhada que se podem encontrar nesta obra, tais como a composição de página, a representação do tempo ou a integração de texto de desenhos.

A exposição também chega informação de contexto sobre questões como a história, a língua ou a elaboração dos códices medievais.

Para além da sua importância como obra lírica e musical, as *Cantigas de Santa Maria* são um antecedente fundamental da banda desenhada ou «cómic» a nível mundial. Boa parte das ilustrações desta obra contam histórias completas de jeito sequencial, uma proposta relativamente estendida no medievo europeu. A qualidade do trabalho e a complexidade dos recursos empregados tornam este cancionero numa autêntica obra mestra da BD medieval.

Em Galiza, o pioneiro à hora de analisar a importância das *Cantigas* como obra de banda desenhada é Breixo Harguinley, que num completo artigo publicado em 2006 explica a narração gráfica nesta obra e analisa polo miúdo os principais recursos que se empregam. É a partir do seu trabalho que se realizou esta exposição.

As *Cantigas de Santa Maria* são um autêntico produto multimédia. Num mesmo códice unem-se composições poéticas, notações musicais, e narrações gráficas que representam as histórias cantadas. Deste jeito, seria possível ouvir a versão cantada duma peça ao tempo que se lia ou se seguia a sua versão ilustrada. Este esforço de produção, muito caro na época, revela o interesse do rei Afonso X por chegar ao maior público possível.



A exposição *As Cantigas de Santa Maria. Arte BDieval* oferece-se aos centros educativos acompanhada de um guia didático onde se propõem múltiplas atividades a partir das cantigas, animando a compreendê-las como um projeto multimédia que se pode tratar a partir de disciplinas como Literatura, História, Música ou Arte.

O projeto foi apresentado publicamente em novembro de 2012 na seqüência do evento *Culturgal*, em que a AGAL, BD Banda e O Garaxe Hermético compartilharam um posto e colocaram os painéis da exposição para desfrute do público que se achegou ao Palácio da Cultura de Ponte Vedra.

A exposição tem caráter itinerante e está disponível para exibir aos centros educativos interessados, que podem solicitar mais informações no endereço eletrônico logistica@agal-gz.org.

ASCANTIGASDESANTAMARIA.ARTEBDIEVAL.GUIADIDATICO

5. ONDE IR SE QUEREMOS SABER MAIS

5.1. Galiza, potência da banda desenhada

Podemos afirmar que na Galiza há uma grande potencialidade no campo da banda desenhada. E quando dizemos «potencialidade» utilizamos este termo nos seus diferentes sentidos; pois no nosso país, desde mais ou menos os anos setenta do século passado, tem-se desenvolvido lenta mas constantemente uma coletividade artística e mesmo um setor profissional em volta da «novena arte» que, com melhor ou pior fortuna logrou consolidar-se e constituir na atualidade um relativamente amplo panorama composto por autores, certames, concursos, escolas, editoras e mesmo publicações.

Ao tempo (e este é o outro sentido da palavra «potencialidade») não é menos certo que a situação descrita acima está muito longe de ser a ideal: os/as nossos/as autores/as têm de emigrar e/ou vender a sua obra no estrangeiro; os concursos e certames seguem muito longe de se consolidar; as editoras dançam permanentemente na corda bamba e as publicações têm pouca vida em termos gerais.

5.2. Jornadas e certames

V de Viñetas, Xornadas de Banda Deseñada do Liceo de Noia

Xornadas de cómic que se fan no Liceo de Noia, con autores, exposicións, charlas e obradoiros de cómic para todas as idades. Este ano 2019 celebraram a sua segunda edición entre o 15 e o 17 de novembro.

Luís Davila, Ángel de la Calle e Pablo Velarde foram os autores que encabeçaram o cartel. O programa inclui obradoiros, conferências e sessões de assinaturas a cargo dos convidados, para além de uma palestra sobre o processo de tradução de um mangá.

No âmbito das exposições, puderam ver-se monográficos dos três autores mais uma amostra sobre Dragon Ball e outra colectiva do trabalho publicado na revista «A viñeta de Schrödinger».

Viñetas desde o Atlántico, Salón internacional de Banda Desenhada de Corunha

O mais importante e mais veterano certame galego de banda desenhada, fechou este ano 2019 a sua XXII edición que decorreu entre os días 5 e 11 de agosto.

O XXII Salón Internacional do Cómico Viñetas desde o Atlántico, impulsado pola Concelaría de Cultura do Concello da Corunha, contou entre os seus convidados com a criadora británica Isabel Greenberg, o autor mexicano afincado em Europa Tony Sandoval, o francés David Sala.

A poeta compostelá Yolanda Castaño levou ao «Viñetas» os seus poemas ilustrados por de boa parte dos más célebres desenhistas galegos: Norberto Fernández, Alberto Taracido, Cristian F. Caruncho, Jano, Fran Jaraba, Xulia Pisón, Paula Esteban, Fran Bueno, Xulia Vicente,



David Rubín, Miguel Robledo, Manel Cráneo, María Ferreiro, Alicia Jaraba Abellán, Víctor Rivas, Kike J. Díaz, Xosé Tomás, Anxo Cuba, Los Bravú (Dea Gómez & Diego Omil), Yupiyeyo / María Álvarez Hortas, David Pintor, Kiko da Silva, Miguelanxo Prado, Roberta Vázquez, Xan López Domínguez, Siro, Xaquín Marín, Rubén Mariño, Pepe Carreiro, Santy Gutiérrez, Martín Romero, Ramón Trigo, Brais Rodríguez, Miguel Cuba, Cynthia Alonso, Abraldes, Miguel Porto, Dani Xove, Tokio e Fernando Iglesias Kohell.

Encontro de Banda Deseñada Histórica (Lugo)

A segunda edição do Encontro de BD Histórica teve lugar em Lugo. nos dias 4 e 5 de maio de 2019.

Uma «master class» de Javi Montes sobre cores digitais na BD abriu o evento. A proposta continuou com um workshop de Victor Boullón sobre «Desenhar a Idade Média». Sessões de assinatura, palestras de Miguel Fernández e Manel Cráneo, ou uma mesa redonda sobre o gênero de quadrinhos históricos no mercado europeu, no qual Cráneo participará ao lado de Javi Montes e José Barreiro, foram outras propostas do encontro.

Um roteiro polo Lugo histórico com autores convidados, um monólogo e uma banca de venda de bandas desenhadas completarão o programa. A Demo Editorial e a Historia de Galicia organizam esta proposta com o apoio da Deputação Provincial de Lugo, da Escola de Arte Ramón Falcón e de Estrella Galicia.



5.3. Revista *A vineta de Schrödinger*

A história em quadrinhos galega, a linguagem e a cultura galega são como o gato de Schrödinger, está lá, temos certeza de que tem que estar, mas alguns acreditam que está morta, enquanto nós acreditamos que está mais vivo do que nunca. O mesmo vale para as revistas, que parecem esquecidas no momento em que as novelas gráficas estão proliferando.

A vineta de Schrödinger nasceu em julho de 2018 para dar voz e visibilidade aos quadrinhos de autores galegos. Mas também para os leitores / adolescentes e adultos lerem e descobrirem a história em quadrinhos de qualidade feita na Galiza.

Por esse motivo, a Mesa pola Normalización Lingüística decidiu lançar esta revista, liderada por Kiko da Silva, com periodicidade trimestral.

Durante a apresentação da revista, realizada em Santiago, o presidente da Mesa, Marcos Maceira, explicou que esse compromisso faz parte de sua «preocupación «com a «situación de exclusão da Galiza em todas as áreas» e da «perda do sector da BD.

Diante dessa situação, ele apontou que se trata de promover a «normalização» da Galiza e «assumir o custo dos produtos com a contribuição de parceiros, sem depender da administração», dada a «irresponsabilidade» de um governo que «tem obrigações e não age em conformidade» em referência à retirada da participação galega das feiras internacionais do livro.

A esse respeito, Kiko da Silva, diretor de *A vineta de Schrödinger* apontou que o setor da banda desenhada, «com grande prestígio também fora» da Galiza, é «esquecido» pelas admi-

nistrações públicas do governo, sendo «responsabilidade» apenas «dos autores que o cómic galego continue vivo hoje».

A revista é composta por 32 páginas realizadas por 16 colaboradores entre os quais nomes como Miguelanxo Prado, Fran Bueno, Fernando Iglesias, Fernando Llort, Miriam Iglesias, Victor Rivas, Miguel Rojo, Zaida Novoa ou Fonso Barreiro, entre outros.

5.4. Escola de BD *O Garaxe Hermético*

O Garaxe Hermético foi fundada como o primeiro centro de ensino especializado na criação de bandas desenhadas e obras de ilustração na Galiza.

Sediada na cidade de Pontevedra, esta escola foi fundada em 2012 pelo desenhador Kiko da Silva, que, como diretor e professor dessa entidade, acompanhou um primeiro grupo de ensino com experiência profissional na indústria da BD e no campo da ilustração formada pelos autores Fran Bueno, Fernando Iglesias e Miguel Porto, realizando diversas atividades de ensino por meio do Curso Profissional BD e dos Cursos de BD e Ilustração de verão.

Da mesma forma, desenhistas consagrados, como Max (Francesc Capdevila Gisbert) ou David Rubín, participaram das atividades escolares por meio de cursos especiais chamados «Master Class».

O curso principal de *O Garaxe Hermético*, Curso Profissional BD, que só pode ser escolhido após os dezesseis anos de idade, consiste em três anos (700 horas de ensino), com disciplinas de desenho, Técnicas tradicionais de coloração, Técnicas de coloração digital, técnicas de entintado, criação de roteiros e histórias, narrativa gráfica, tipografia, direitos autorais e história da banda desenhada.

5.5. Livrarias especializadas em BD

- **KOMIC** (Santiago de Compostela).
- **A GATA TOLA** (Santiago)
- **METROPOLIS** (Corunha).
- **ALITA Cómics** (Corunha).
- **SINDICATO DEL CÓMIC** (Ourense).
- **LIBRARÍA PAZ** (Ponte Vedra).
- **BANDA DESEÑADA Cómics** (Vigo).
- **MAZINGER** (Vigo).
- **NORMA Cómics** (Vigo).
- **TOTEM Cómics** (Lugo).

5.6. Páginas web e entidades especializadas

Soportal BD do CCG

Uma equipa de jornalistas, integrada no Conselho da Cultura Galega, a terceira instituição do país, elabora a partir de outubro do 2000 o site de referência da cultura galega na Internet: <http://culturagalega.gal/>.

A credibilidade, a combinação de informação e entretenimento, a divulgação da língua e cultura galegas, o apoio à indústria cultural e o compromisso com novas fórmulas de comunicação na Internet são algumas chaves do Culturagalega.gal. Dentro deste portal que acolhe diferentes seções do mundo cultural galego, acha-se o «soportal BD» (<http://culturagalega.gal/bd/>), sem dúvida o espaço especializado na «novena arte» mais completo e longevo do nosso país. Um ponto de absoluta referência para saber mais e estar ao dia nas novidades da nossa BD e não só.

Asociación Galega de Profesionais da Ilustración

A Associação Galega de Profissionais de Ilustração (AGPI) é um grupo formado por ilustradores interessados na defesa comum dos direitos profissionais. Esta associação profissional pertence à Federação de Associações Profissionais de Ilustradores (FADIP), atualmente integrada pelas associações da Catalunha, Galiza, Madrid, País Basco e Valência, e que por sua vez faz parte do Fórum Europeu de Ilustradores (FEI), formado por associações de ilustradores de por toda a Europa.

Atualmente, a AGPI reúne cerca de 150 ilustradores, de todos os aspectos da criação visual aplicada, e está aberta a todos os profissionais que trabalham neste campo.

Museo do Humor de Fene

O Museu do Humor Fene é um centro singular e único na Galiza. Atualmente, mostra cerca de 300 originais de humoristas gráficos galegos e de todo o mundo.

Uma visita ao Museu de Humor Fene permite abordar primeiro a figura do seu principal promotor, o desenhador [Xaquín Marin](#), considerado um dos fundadores da moderna BD galega. Com este ponto de partida, o passeio pelas diferentes salas do museu fornece aos visitantes um contato com as principais referências do humor gráfico galego, nacional e internacional. Dos clássicos como Xaquín Marin, Siro, Reimundo Patiño, Quesada ou Forxán, aos atuais como Luís Davila, Pinto e Chinto, Andrés Meixide, Kiko da Silva, Leandro Barea ou Miguelanxo Prado.

Além disso, o Museu do Humor Fene possui um canto dedicado à caricatura e duas salas temáticas dedicadas, por um lado, ao humor negro e, por outro, à história em quadrinhos.

A história do Museu do Humor Fene está diretamente ligada à figura de Xaquín Marin, fundador e diretor do museu durante seus primeiros 25 anos de vida.

Em janeiro de 1983, Xaquín Marín e Siro López iniciaram em Ferrol uma exposição itinerante que percorreu toda a Galiza, acompanhada de um manifesto «Em defesa do humor», no qual a sociedade galega foi incentivada a defender nosso humor. Em 1984, ainda preocupado com o declínio do humor e com a perda da maneira peculiar de interpretar o humor dos galegos, um grupo de pessoas começou a pensar que seria bom ter uma entidade que melhorasse as atividades humorísticas. A proposta chegou à Câmara Municipal de Fene, que teve a sensibilidade de se antecipar à ideia.

O primeiro foi escrever aos humoristas gráficos galegos para pedir sua colaboração, que não foi muito esperada. Em seguida, uma grande sala foi montada na Casa da Cultura, molduras e painéis de exibição foram feitos e terminados de montar tudo no final de 1984, abrindo o Museu em 25 de novembro daquele ano.

Nos últimos anos, o Museu de Humor Fene continua trabalhando para levar o humor gráfico aos cidadãos através de exposições; ciclos de monólogos pelos quais passaram os melhores humoristas do país; obradoiros, etc.

O Museu do Humor outorga anualmente os prestigiosos prémios «Curuxa do Humor».

5.7 Editoriais

- ATRAVÉS EDITORA
- DEMO EDITORIAL
- EL PATITO EDITORIAL
- EDICIÓN EMBORA
- KALANDRAKA
- RINOCERONTE
- RETRANCA EDITORA
- TOXOSOUTOS
- URCO EDITORA

6. BIBLIOGRAFIA

- A web do CITI oferece uma extensa oferta de textos educativos em forma de bandas desenhadas interactivas muito interessantes para diferentes matérias, como as línguas, as ciências ou a matemática:

[CITI - Centro de Investigação para Tecnologias Interactivas](#)

- Web de Mikel Gotxon com uma interessantíssima oferta de materiais sobre a banda desenhada. Cursos, unidades didáticas, etc:

[Producciones ACME](#)

- Orientación Andújar. Uma completíssima web de recursos para as aulas:
[Orientación Andújar - Escritura creativa](#)
- Ficha didáctica para a [adaptação à BD feita por Moxom](#) do relato do mesmo nome, escrito por Vicente Risco:
[Ficha didáctica para a obra «O LOBO DA XENTE»](#)

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFIA E RECURSOS

- APARICI, ROBERTO: *El cómic y la fotonovela en el aula*. Ediciones de la torre, 1992
- COMA, JAVIER: *Del gato Félix al gato Fritz. Una historia de los cómics*. Gustavo Gili, 1979.
- COMA, JAVIER: *El ocaso de los héroes en los cómics de autor*. Península, 1984.
- ECO, UMBERTO: *Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas*. Lumen, 1968.
- EISNER, WILL: *El cómic y el arte secuencial*. Norma, 1990
- EISNER, WILL: *La narración gráfica*. Norma, 2005
- FERNÁNDEZ PAZ, AGUSTÍN: *Facermos Cómics*. Xerais, 1991
- FERNÁNDEZ PAZ, AGUSTÍN: *O cómic nas aulas*. Xerais, 1992
- FERNÁNDEZ PAZ, AGUSTÍN: *Para leremos cómics*. Xunta de Galicia, 1989. Version pdf disponible en <http://www.culturagalega.org/bd/documentos/711.pdf>
- GASCA, LUIS/GUBERN, ROMÁN: *El discurso del cómic*. Cátedra, 1988.
- GUBERN, ROMÁN: *El lenguaje de los cómics*. Península, 1972.
- GUBERN, ROMÁN: *Literatura de la imagen*. Salvat, 1973.
- MARÍN, XAQUÍN: *O ABC do Cómic*. Bahía, 1995
- MARTÍN, ANTONIO: *Historia del cómic español. 1875-1939*. Gustavo Gili, 1978.
- MCCLOUD, SCOTT: *Entender el cómic. El arte invisible*. Astiberri, 2005
- MCCLOUD, SCOTT: *La revolución de los cómics*. Norma, 2001
- RAMÍREZ, J. A: «El cómic femenino en España». *Cuadernos para el diálogo*, 1975.
- RODRÍGUEZ DIÉGUEZ, JOSÉ LUÍS: *El cómic y su utilización didáctica. Los tebeos en la enseñanza*. GG, 1988
- VÁZQUEZ DE PARGA, SALVADOR: *Los cómics del franquismo*. Planeta, 1980.
- VV. AA. (dir. JAVIER COMA): *Historia de los cómics* (4 tomos). Toutain Editor, 1982.
- VV. AA.(dir. JAVIER COMA): *Cómics. Clásicos y modernos*. EL PAÍS, 1988.

