



as bases da banda

A exposición **AS BASES DA BANDA** e máis a súa **GUÍA DIDÁCTICA** son unha produción da *Asociación Cultural BD Banda* realizadas co apoio da *Dirección Xeral de Creación e Difusión Cultural da Consellaría de Cultura - Xunta de Galicia*

Idea, contidos e desenvolvemento

Miguelanxo Carvalho
Germán Ermida
Xico Paradelo
Ester Vázquez

Deseño gráfico

O Clube da Esquina S.L.

As imaxes son reproducidas en base ao dereito de cita. Tanto os contidos da exposición como da guía están baixo licenza Creative Commons Recoñecemento-Non comercial-Sen obras derivadas 2.5 España. Esta licenza permite reproducir, copiar ou empregar libremente este documento, sempre que se cite a súa fonte, non se modifique e se faga sen propósitos comerciais.

Máis sobre a licenza nesta web

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/es/deed.gl>





As actividades propostas nesta guía pretenden axudar á comprensión e asimilación dos contidos aparecidos na exposición homónima, desenvolvida pola Asociación Cultural BD Banda para a Dirección Xeral de Creación e Difusión Cultural da Consellaría de Cultura. Deste xeito, os contidos que se presentan manteñen a distribución temática da mostra e fanse múltiples referencias á mesma. De calquera xeito, é a nosa intención que esta Guía se poida empregar tamén de xeito independente, polo que reproducimos, ao comezo de cada sección, os contidos dos correspondentes paneis, coa idea de que o maior número posíbel de interesados poida empregala. Canda isto, achéganse propostas para darlle aplicacións didácticas aos lotes de bedés en galego que a Dirección Xeral distribuíu en diferentes centros de ensino. No caso de non dispor dun destes lotes, esas suxestións poden servir de guía sobre como empregar calquera obra da novena arte nas aulas. De calquera xeito, os exemplares que mencionamos están polo xeral dispoñíbeis nas librarías especializadas en BD que se reparten por todo o país.

Coa intención de introducir a BD en novas disciplinas académicas, tentamos fuxir do consabido enfoque da banda deseñada como parte do temario de plástica. É así que propomos xogar cos diferentes elementos do cómic, a traballar de xeito especial a comprensión e a análise do texto (neste caso dun texto gráfico) e dos seus elementos. Deste xeito achegamos actividades nas que a dramatización, os traballos manuais, a capacidade de análise e, sobre todo, a cooperación e o traballo en equipo, supoñen un xeito diferente de comprender este medio, e só ao final tentaremos a “convencional” aproximación de poñer os alumnos/as a facer BD. En xeral, a intención é favorecer que o alumno/a explore o seu contorno, en contacto con obras e fontes reais (é por isto que fuximos de obras especificamente didácticas) e constrúa o seu coñecemento.

Debemos ter en conta que esta proposta é unicamente unha guía destinada a lle tirar o máximo partido a unha exposición concreta e a uns materiais específicos dispoñíbeis nos centros. Evidentemente, existe un lote de posibilidades non recollidas aquí que serán perfectas para comprender os contidos da mostra. Do mesmo xeito moitas das propostas que se conteñen nesta guía poden ser perfectamente viábeis fóra dese contexto inmediato. De feito agradeceríanos moito que se vaian espallando, criticando e perfeccionando, e que os diferentes usuarios seleccionen e desenvolvan aquelas actividades que máis se axeiten ás súas necesidades. En BD Banda estamos especialmente interesados en saber cómo funcionan e qué xorde destas propostas, polo que animamos a profesores/as e a alumnos/as a nos facer chegar as súas observacións e ideas.

Agardamos no futuro ter novas oportunidades de achegar a BD aos centros de ensino, sempre na busca de normalizar a novena arte coma unha parte máis da nosa cultura que, como tal, debe contar co seu espazo no sistema educativo. Até entón, a bibliografía que achegamos permitirá aos interesados ir desenvolvendo ese camiño pola súa banda. Para calquera cousa, aquí nos terán: info@bdbanda.com

Moitas grazas por contar con nós e boa lectura.

PANEL 1 que é a banda deseñada?

1 Que é a banda deseñada?

Que é un cómic?
A banda deseñada (ou cómic) é unha forma de comunicación baseada na narrativa gráfica secuencial, ou traducindo: contar unha historia utilizando debuxos estáticos (e tamén símbolos, palabras, etc.) colocados nunha secuencia temporal.

Elipse narrativa
O mecanismo básico da BD. Consiste na omisión de certos momentos da narración gráfica. É a parte da historia que fica entre dúas viñetas consecutivas, que debe ser completada pola imaxinación do lector/a.

non son banda deseñada

cadro
Unha obra de arte que se representa nunha única imaxe.

humor gráfico
Unha forma de comunicación baseada na narrativa gráfica secuencial, que utiliza debuxos estáticos para representar unha situación humorística.

libro ilustrado
Un libro que contén debuxos que acompañan o texto, pero que non forman parte da narrativa principal.

Exemplos de elipse narrativa

ACTIVIDADES

O TEMPO EN ANACOS

Obxectivo da actividade: tomar consciencia 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 máis significativos da mesma. Pretendemos que os/as nosos/as alumnos/as tomen consciencia deste peculiar xeito de representar o tempo. Para isto, pedímoslles que pensen nalguna 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 dispoñíbel no centro ou achegada polo/a propio/a alumno/a, pois teremos que realizar un contraste co orixinal. Con toda seguridade, xurdirán viñetas que non existen na realidade e desaparecerán outras que si existen. Isto daranos 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

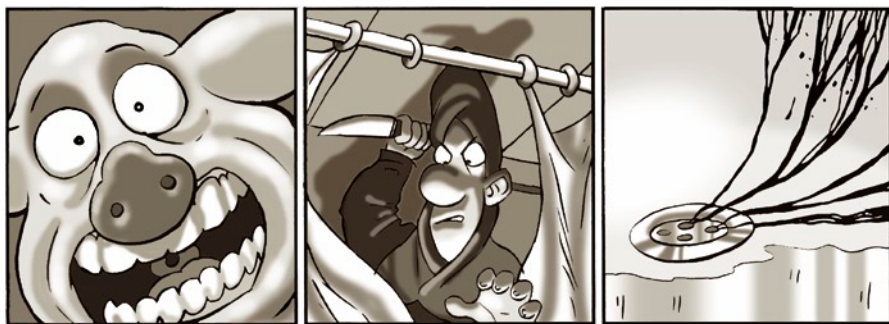
Obxectivo da actividade: afondar na capacidade do/a lector/a de dar continuidade narrativa á BD reconstruíndo mentalmente as accións entre dúas viñetas.

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.

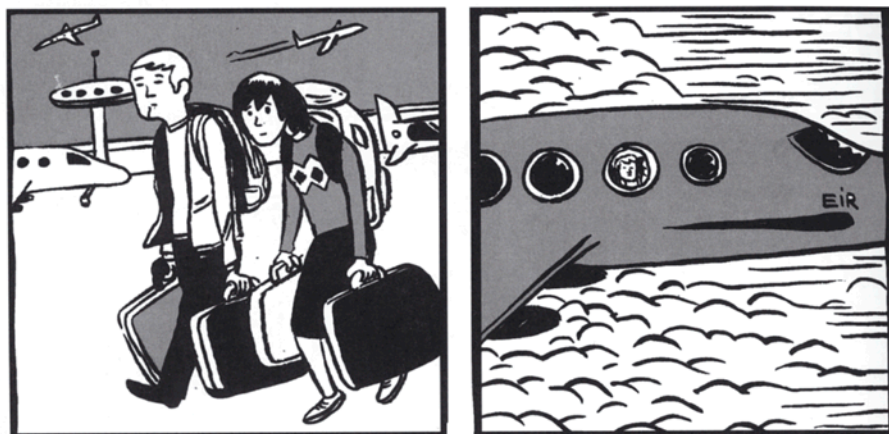
CREAMOS AS NOSAS COMPOSICIÓNS PARA O ÚLTIMO PANEL DA EXPOSICIÓN: O TEMPO

O obxectivo do último panel da exposición, en branco, é que os/as alumnos/as acheguen as súas propias propostas encol da banda deseñada á exposición. Sobre este apartado concreto, propomos que por parellas, nun máximo de cinco cadriños, representen unha das seguintes situacións, prestando especial atención aos momentos claves que seleccionen para que o/a lector/a poida recrear a secuencia narrativa completa na súa cabeza. Deben lembrar que entre unha viñeta e outra se elimina aquilo que carece de significación para a narración ou aquilo que poida prexudicar o ritmo da historia, polo tanto, escolleranse os momentos máis expresivos e significativos.

- Un atraco nunha rúa deserta de noite.
- Un naufraxio en alta mar cun único supervivente.
- Un bebé que chora toda a noite e un pai que se ten que erguer repetidas veces a consolalo.



ANDRÉS MEIXIDE



BRAIS RODRÍGUEZ

fig. 1 ▲



ACTIVIDADES

INVESTIGAMOS HISTORIA, EXPLICAMOS HISTORIA

Obxectivo da actividade: motivar os/as alumnos/as para investigar na historia da BD e introducilos/as brevemente nos seus principais fitos.

Actividades: investigación en grupo sobre a historia da BD. Realizaremos grupos de traballo para favorecer a autonomía do alumnado e a participación, debate e contrastes de puntos de vista. Dividiremos a investigación en dúas fases:

a) ESTUDO MONOGRÁFICO

Dividimos a clase en grupos de 4 membros, que se especializarán no estudo dun dos seguintes ámbitos da historia do cómic:

- Europa.
- América.
- Xapón.
- Galiza e estado español.

- *Composición de grupos:* o agrupamento heteroxéneo é a fórmula máis rica de composición dun grupo de traballo. Neste caso procuraremos xuntar alumnos/as con intereses, coñecementos e actitudes diferentes perante a banda deseñada (estudantes que len bedés; estudantes que non o fan; estudantes que teñen amplos coñecementos deste campo; estudantes que restrinxen a súa lectura a unha ou dúas series que os/as motivan especialmente...). Especialmente de interese é atender á cuestión de xénero neste ámbito, pois as nenas e mozas adolescentes soen estar máis afastadas da BD, focalizando o seu interese noutros xéneros literarios. Crearemos agrupamentos mixtos.
- *Fontes de documentación:* ofrecemos como ferramenta de traballo para cada equipo un modelo ampliado da liña de tempo que empregamos na exposición e máis unha serie de referencias bibliográficas e webliográficas. *Ver anexo I*

b) ESTUDO DE EXPERTOS

Facemos grupos de 4 membros conformados por un/unha experto/a en cada un dos ítems da historia. Cada

grupo, coa achega de cada un/unha dos/as expertos/as, debe elaborar o seu documento de historia do cómic.

- *Composición de grupos:* atenderemos aos mesmos criterios que na fase anterior.

En canto ao documento final, damos liberdade de formato, instando á creatividade no mesmo. Algunhas opcións poderían ser:

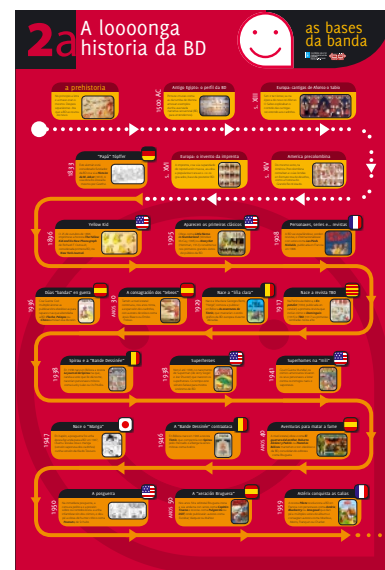
- *Estudo académico:* documento textual de reseña-estudo histórico con ilustracións e gráficos.
- *Presentación:* presentación dixital coas claves (datas, autores, obras...) de cada ámbito e ilustracións, gráficos, animacións...
- *Documento hipertextual ou hipermedia:* documento dixital con texto, imaxe, animación, son... e vínculos trazando as relacións entre os diferentes elementos clave da historia da BD.
- *Banda deseñada:* realización dunha BD sobre historia do cómic ilustrada por eles, empregando copias de viñetas, tiras de cómics... de cada época ou lugar ou mesturando ambas. Poderían eliminar o texto das propias bedés de cada época e lugar e que sexan as propias personaxes as que dean conta da súa historia no universo da BD.

Antes de comezar a investigación deben establecerse as pautas pertinentes para un traballo en equipos produtivo, podendo entregar copia por escrito a cada grupo ou pendurando unha copia das mesmas nun lugar ben visíbel da sala de traballo. Achegamos unha serie de orientacións a modo de exemplo:

- Elaborade un plan de traballo e tentade planificar as diferentes sesións.
- Repartide as diferentes tarefas entre os membros de grupo.
- Procurade que todos/as participen no debate e dean a súa opinión.
- Empregade estratexias como a *treboada de ideas*. Ide anotando nunha folla en branco todas as ideas que xurdan por absurdas que poidan parecer e despois valorades as posibilidades, operatividade, dificultades... de cada unha delas. Por exemplo á hora de decidir como comunicar os resultados da vosa investigación.

PANEL 2A E 2B

a looonga historia da BD



Os documentos resultantes desta fase de traballo ou unha selección dos mesmos (ver criterios de valoración do documento) poden formar parte do panel en branco da exposición pensado para acoller as achegas dos/as alumnos/as do centro.

AVALIACIÓN

De cara a un seguimento e valoración tanto do traballo do grupo como do produto final, ofrécense os seguintes cadros-modelo:

TRABALLO EN EQUIPO				
CATEGORÍA	1	2	3	4
Preparación do traballo	O grupo planifica a sesión antes de comezar a traballar e prepara os materiais que vai precisar.	Habitualmente, o grupo planifica a sesión antes de comezar a traballar e prepara os materiais que vai precisar.	En moitas sesións traballan sen planificación previa ou sen preparar o material.	Non planifican as sesións nin o material que van precisar.
Participación	Todos os membros do grupo participan e son escoitados.	A participación non sempre é equitativa, pero o grupo pon medios para facilitar as achegas de todos os membros.	Se ben todos participan, a participación é desigual e o grupo non pon mecanismos de compensación.	Hai claramente membros que participan e membros que non o fan.
Traballo com-partido	Distribúen equitativamente as tarefas entre os membros do grupo.	Usualmente, distribúen de xeito equitativo as tarefas entre os membros do grupo.	Ás veces non hai un reparto equitativo de tarefas (membros que non fan nada, membros que copian o traballo dos demais...).	O grupo non está cohesionado no reparto de tarefas, hai claras desigualdades.
Enfoque do traballo	Grupo con capacidade de autodirixirse, centrado no traballo que deben realizar.	Grupo con capacidade de autodirixirse, pero ocasionalmente distraído do obxectivo do seu traballo.	O grupo precisa apoio do/a mestre/a, pero soe lograr centrarse no seu obxectivo de traballo.	Raramente se centran no seu obxectivo de traballo. Necesidade de redireccionamento constante por parte do/a mestre/a.
Emprego do tempo	O grupo xestiona ben o tempo.	O grupo ten capacidade de xestionar o tempo, pero debe realizar axustes no mesmo.	Intentan axustar o tempo, pero non conseguen adecualo ao seu proceso de traballo real.	O grupo xestiona o tempo de forma ineficaz, non hai correspondencia co traballo real que desenvolven.
Uso das fontes	Usan de xeito eficaz e autónomo a bibliografía e enlaces propostos para atopar información.	Aparecen dificultades no uso de xeito eficaz e autónomo da bibliografía e enlaces propostos para atopar información.	Só ocasionalmente poden usar de xeito eficaz e autónomo a bibliografía e enlaces propostos para atopar información.	Necesitan asistencia ou supervisión para empregar os recursos proporcionados.

DOCUMENTO FINAL				
CATEGORÍA	1	2	3	4
Cantidade de información	Todos os puntos foron tratados e están distribuídos de xeito proporcional no traballo.	Todos os puntos foron tratados e algún deles recibe un tratamento desproporcionado en relación aos outros.	Todos os puntos foron tratados pero a súa distribución no traballo é desigual.	Un ou máis ámbitos de investigación non foron tratados.
Calidade da información	O estudo desenvolve os diferentes ámbitos propostos a nivel xeral e ilustra e clarifica cada un deles.	Dificultades na fundamentación de cada ámbito ou no desenvolvemento específico.	Falta a fundamentación xeral de cada ámbito ou o seu desenvolvemento específico.	O traballo resultante amosa aspectos anecdóticos, sen responder á proposta de traballo.
Redacción	Non hai erros de gramática, ortografía ou puntuación.	Case non hai erros de gramática, ortografía ou puntuación.	Erros puntuais de gramática, ortografía ou puntuación.	Moitos erros de gramática, ortografía ou puntuación.
Organización	A información está ben organizada con subdivisións claras e parágrafos ben redactados.	A subdivisión está clara, pero os parágrafos non se atopan ben redactados.	Apréciase a estrutura do traballo, pero aparecen problemas de subdivisión e redacción.	A información non está organizada e a redacción non é clara.
Gráficos, ilustracións e información non textual	A información non textual está relacionada co texto, clarifica o mesmo e está ben integrada no corpo do traballo.	A información non textual está relacionada co texto, clarifica o mesmo, pero non sempre está axeitadamente integrada no corpo do traballo.	A información non textual está relacionada co texto, pero non sempre clarifica o mesmo, e non está axeitadamente integrada no corpo do traballo.	A información non textual non está relacionada co texto, nin clarifica o mesmo, nin está axeitadamente integrada no corpo do traballo.



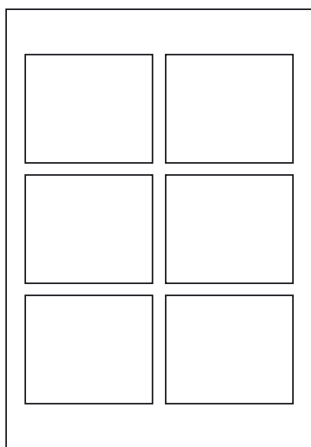
ACTIVIDADES

OS CADRIÑOS: DESMONTANDO TÓPICOS

Obxectivo da actividade: reflexionar sobre a forma e tamaño dos cadriños e a súa disposición para conformar unha páxina.

Actividade: a idea de que as viñetas dun cómic están todas simetricamente dispostas e son do mesmo tamaño é un lugar común moi estendido. É preciso desmontar esta idea e levar a cabo un proceso reflexivo sobre a forma e tamaño dos cadriños e a súa disposición para conformar unha páxina.

1. Sen ter ningún cómic ao alcance da nosa man, preguntamos como están dispostas as viñetas nunha páxina e pedimos que alguén debuxa un esbozo desa disposición na lousa. Xurdirá o tópico e obteremos un gráfico similar a este:



2. Pedímoslle que cada un/unha deles/as colla un cómic e comprobe en cantas das súas páxinas se reproduce este esquema. Faremos unha posta en común analizando a frecuencia con que se rompe e as disposicións de páxina que atopamos (que variación supoñen respecto ao esquema que fixamos).

3. Tentamos averiguar o motivo desta ruptura na simetría. Iremos conducindo a conversa cara aos problemas de ritmo e a monotonía que resultaría dunha disposición de viñetas absolutamente simétricas e do mesmo tamaño, analizando os exemplos que eles mesmos atoparon.

CREAMOS AS NOSAS COMPOSICIÓNS PARA O ÚLTIMO PANEL DA EXPOSICIÓN: A COMPOSICIÓN DA PÁXINA

Por parellas, crearán unha historia que se axuste a unha das seguintes disposicións de páxina (fig. 2), de acordo co traballado sobre o significado das diferentes formas de cadriño.

ANALIZAMOS OS PLANOS

Obxectivo da actividade: análise dos diferentes tipos de plano e as implicacións que teñen a nivel de significado.

Actividade: en cada viñeta represéntase unha selección da realidade en función das esixencias narrativas da historia... Esta selección responde a diferentes “planos”. Podemos diferenciar diferentes tipos de plano tomando como referencia a figura humana. Traballaremos na aula a seguinte categorización dos planos: Panorámica, Plano Xeral, Plano Americano, Plano Medio, Primeiro Plano e Primeirísimo Primeiro Plano ou Plano Detalle.

Expoñemos as características e connotacións de cada tipo de plano, ofrecendo dous exemplos do mesmo. Logo, dividimos a clase en grupos, un grupo para cada tipo de plano. Cada grupo debe realizar un mural do tipo de plano correspondente, recollendo exemplos nas obras de BD dispoñíbeis no centro e engadindo información sobre o plano, as implicacións que supón, o ritmo que lle achega á historia, os seus valores expresivos...

- **Panorámica:** presenta e describe o ambiente onde transcorre a historia. Os personaxes apenas se perciben, pois o seu obxectivo é presentar o contexto.



MÁNEL CIBANEO

PANEL 3A E 3B

a linguaxe da BD

3a A linguaxe da banda

A viñeta
O cadriño ou viñeta considérase á primeira unidade gráfica e narrativa do cómic. Cada cadriño, 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.

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

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

Exemplos de viñetas, encadres e planos

Exemplos de planos

Exemplos de encadres

3b Máis linguaxe da banda

Utilización do texto
Metáforas: son ideas diferenciadas da banda, os globos ou bocallíes conteñen pola habitual a texto que “dita” os personaxes (tamén pode aparecer metáforas visuais). A súa forma pode expresar temas (con bocallíes, animais, pensamentos (bocallíes rubicados), tonalidade e moitas outras reflexións ou tipos de voces.

Cartelóns situados dentro da propia viñeta, as cartelóns son realidade entre si mesmos a vez do narrador da historia, que explica acontecementos, comenta ou sinala algo que está a acontecer ao tempo.

Cartelóns contra función semellante ás cartelóns, os cartelóns insírense entre dúas viñetas e a miúdo presentan explicacións que acontecen entre cadriño e cadriño, especialmente no caso de elipses moi abrigadas.

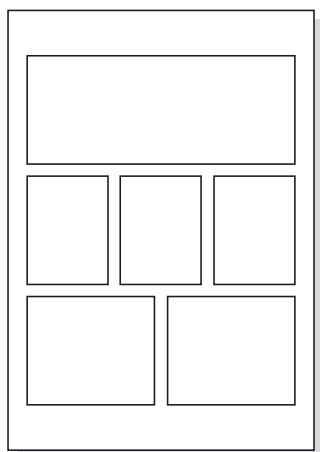
Observacións ao igual que en narracións, son textos que tentan representar sons. Alíxase que diminuímos pola lingua inglesa (boom, bang, crack) pódense desenvolver en calquera lingua, como amosa o traballo de Pepe Cárdenas no noso país.

Movemento
As liñas dinámicas son o máis habitual (con non o único) sistema polo que se representa o movemento dentro dunha mesma viñeta. Trátase de simples trazos que seguen o contorno que fa o director, mentres lemos. A miúdo, liñas, supoñen máis forza ou velocidade.

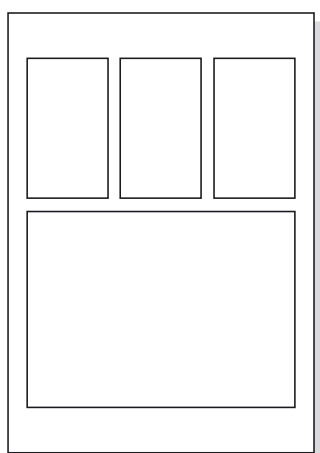
Metáforas visuais
Son confeitadas por todos os representativos dunha idea ou dun sentimento e un fondo indicando que unha personaxe dorme. Do mesmo xeito, en toda a historia da BD vellemos empregando abstraccións metáforas visuais coas que se indican estados ou expresións dos personaxes (tamén insultos).

A actualidade
A actualidade dos personaxes é un elemento fundamental na construción dramática da BD. Debe amosar as emocións dos personaxes e permite construír un discurso complexo que completa a narración.

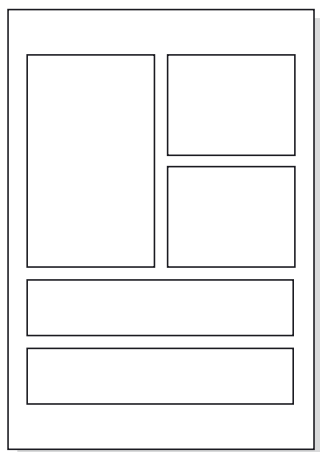
exposición: guía didáctica



- *Plano Xeral*: a figura humana xa cobra protagonismo, encadra o personaxe e ofrece información do seu contorno próximo.



- *Plano Americano*: encadra o personaxe a partir dos xeonllos. Pretende un achegamento ás accións que está realizando o personaxe ou aos seus trazos físicos.



- *Plano Medio*: encadra o personaxe de medio corpo, a partir da cintura. Pretende tamén destacar as súas accións ou trazos, centrándose na expresividade do personaxe.



- *Primeiro Plano*: encadra o personaxe dende os ombreiros. O obxectivo é destacar os seus trazos expresivos (estado psicolóxico, emocional...).



- *Primeirísimo Primeiro Plano ou Plano Detalle*: selecciona unha parte específica dun obxecto ou figura humana. Por Primeirísimo Primeiro Plano entendemos un plano de detalle aplicado ao rostro que se centra nos ollos, o nariz e a boca.



OLLAR DE DISTINTOS ÁNGULOS

Obxectivo da actividade: análise dos diferentes tipos de ángulos e as implicacións que teñen a nivel de significado.

Actividade: o ángulo de visión é o punto de vista dende o que se observa a acción. Xunto co plano determina a visión da realidade que ofrece a viñeta. Analizaremos os diferentes ángulos co mesmo procedemento co que traballamos os puntos de vista, elaborando en grupo murais que recollan exemplos dos diferentes ángulos no material de BD dispoñíbel no centro, analizando para cada un deles como condiciona a visión da realidade: sensacións de grandeza, pequenez...

Previamente, veremos dous exemplos de cada, a partir dos cales exporemos as implicacións básicas de cada tipo de ángulo:

fig. 2 ▲



- *Ángulo Normal* ou *Ángulo Medio*: a acción transcorre á altura dos ollos. É unha visión neutral.



JANO

- *Ángulo en Picado*: a acción represéntase desde arriba cara abaixo. Dá a sensación de pequenez ou inferioridade.



JOSEP MARIA BERRO

- *Ángulo en Contrapicado*: a acción represéntase dende abaixo cara arriba. Dá a sensación de grandeza ou superioridade.



ANDRÉS MEIXIDE

- *Ángulo Cenital* ou *Picado Absoluto* e *Ángulo Nadir* ou *Contrapicado Absoluto*: dan unha visión perpendicular da realidade. Esaxeran os efectos do picado ou contrapicado.



BUENO CAPEÁN

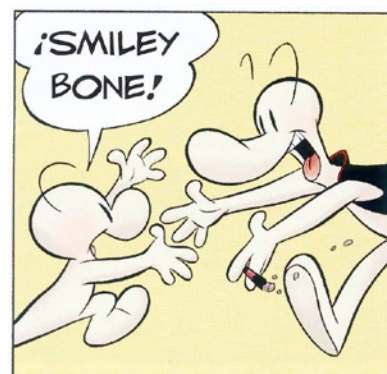
OS PUNTOS DE VISTA

Obxectivo da actividade: para reflexionar sobre o xeito de creación do punto de vista, damos unha serie de viñetas creadas dende un punto de vista particular e analizaremos como isto afecta á lectura e significado do cadriño.

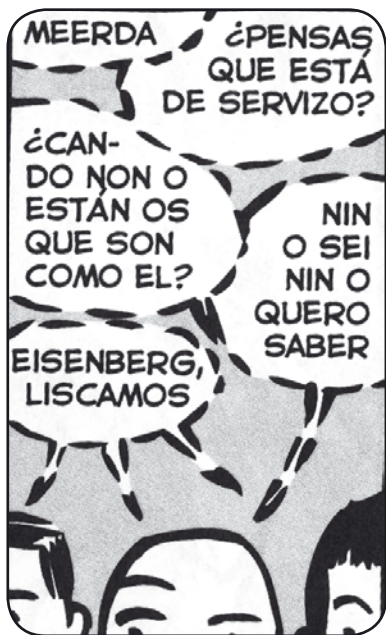
Actividade: en moitas viñetas a acción trasládase dende un punto de vista particular. Isto permite ampliar a información que temos sobre unha situación, crear tensión emocional...

Achéganse pares de viñetas relativas a unha mesma situación, incorporando unha delas un punto de vista determinado. Dividimos a clase por parellas. Primeiramente dámoslles a viñeta neutral en canto ao punto de vista. Deben describir a situación, o tipo de emoción que suxire e tentar predicir que pode acontecer a continuación. Unha vez feita unha posta en común, entregamos a viñeta elaborada dende un punto de vista concreto. Deben ver como cambia agora a información e o significado da situación (se se manteñen as emocións vencelladas á mesma, se o punto de vista achega información nova, imposíbel de obter antes) e elaborar de novo unha hipótese de continuación. Tentaremos ir recollendo na pizarra os diferentes aspectos de significado ligados ao punto de vista. (fig. 3)

▼ fig. 3



JEFF SMITH



Kike Benlloch



Tirso Cons/Javi Montes



Fausto, Méndez e Malvar



David Rubin



David Rubin



Álvaro López

fig. 4 ▲

CREAMOS AS NOSAS COMPOSICIÓNS PARA O ÚLTIMO PANEL DA EXPOSICIÓ: PLANOS E ÁNGULOS

Por parellas, crearán unha secuencia narrativa en BD que parta dun gran Plano Xeral e acabe nun Primeiro Plano empregando diferentes tipos de planos intermedios. Terán que xogar polo menos con dous tipos diferentes de ángulo.

COÑECENDO A FUNCIÓN DOS BOCADILLOS: DRAMATIZACIÓN DE BOCADILLOS SOLTOS (1)

Obxectivo da actividade: interiorizar a función dos bocadillos dramatizando o tipo de linguaxe e carga emocional dos mesmos.

Actividade: o bocadillo é o elemento textual máis importante dun cómic. Encerra o diálogo dos personaxes. O uso e tipos de bocadillos é moi diverso en función das connotacións que lle queiramos dar á linguaxe (ton, rexistro, carga emocional...).

Repartiremos entre os/as alumnos/as diferentes tipos de bocadillos en branco, recortados en cartolina, cada un deles do tamaño aproximado dun folio (diálogo normal, grito, pensamento, susto, medo, bocadillo onomatopeico...).

Cada alumno/a deberá tentar dramatizar sen palabras a xestualidade, emoción, ton, actitude... implícita no seu bocadillo.

Nunha segunda rolda podemos poñer diferentes palabras ou frases dentro dos bocadillos. Cada un dos contidos textuais será representado por alumnos/as con diferentes tipos de globos, vendo a variación da "palabra" segundo as connotacións que lle imprime cada un/unha.

Ex.: "Chegas tarde?", "Estás guapísima/o", "Teño que dicirche algo importante"...

COÑECENDO A FUNCIÓN DOS BOCADILLOS: DRAMATIZACIÓN DE DIÁLOGOS CON BOCADILLOS (2)

Obxectivo da actividade: crear diferentes tipos de diálogos con bocadillos en cartolina. Por parellas, tentarán representalos sen falar, situando o bocadillo enriba da súa cabeza.

Actividade: imos traballar coa caracterización da linguaxe e da situación comuni-



cativa que encerran os diferentes tipos de bocadillos; para isto tentaremos dramatizar esas connotacións. Por parellas, crearán catro bocadillos en cartolina representando unha situación comunicativa entre dous personaxes mediante a inclusión de textos ou metáforas visuais en cada un dos mesmos. Non poden empregar máis de dous globos de diálogo normal. Cada parella intercambiará os seus bocadillos con outra. Cada unha das parellas dramatizará sen falar os bocadillos que recibiu, colocándoos enriba da cabeza e engadindo a xestualidade, expresións faciais... precisas para recrear os diálogos.

ANÁLISE DE TIPOS DE BOCADILLOS

Obxectivo da actividade: analizar os diferentes tipos e funcións dos bocadillos. Damos diferentes tipos de bocadillos e solicitamos aos alumnos/as que fagan a súa propia selección.

Actividade: despois de ter experimentado con diferentes tipos de bocadillos, chega a hora de sistematizar e verbalizar o significado e funcións dos mesmos. Ofreceráselles aos alumnos/as a seguinte selección de bocadillos, realizando un debate de grupo sobre as connotacións de cada un deles.

- *Globo delineado con raia continua:* globo normal, non marca ningunha significación especial na voz do personaxe.
- *Contorno delineado con trazos ondulados:* voz trémula (debilidade, medo, frío...).
- *Contorno con dentes de serra:* berro, irritación, voz desencaixada, voz procedente dun aparato electrónico (teléfono, altafalante, ordenador...).
- *Contorno con liñas descontinuas:* voz baixa (segredos, confidencias...).
- *Bocadillo unido a outro globo de diálogo:* permiten indicar as pausas nun diálogo, dividindo o discurso.
- *Globo con varios rabos:* texto pronunciado por varios personaxes en simultáneo.

Aproveitaremos esta actividade tamén para analizar a orde de lectura dos globos que aparecen nunha viñeta, marcada polo sentido da lectura e pola liña de percorrido visual de esquerda e dereita e de arriba a abaixo. (fig. 4)

En grupos de tres, deben seleccionar un dos cómics dispoñíbeis no centro e realizar unha análise dos diferentes tipos de bocadillos que podemos atopar no mesmo e as súas funcións. Poden darlle forma de pequeno relatorio recollendo exemplos dos tipos de bocadillos aos que fagan referencia (escaneado, fotocopia). En gran grupo, tentaremos realizar unha clasificación exhaustiva de tódolos tipos de bocadillo encontrados.

ANÁLISE DOS TIPOS DE LETRAS NOS BOCADILLOS

Obxectivo da actividade: tomar conciencia de que dentro dun bocadillo a letra pode dar diferentes connotacións á voz ou emocionalidade dun personaxe.

Actividade: ofrecerémolles aos alumnos/as as seguintes viñetas nas que o tipo de letra empregado dá diferentes connotacións á voz ou emocionalidade dos personaxes. Por parellas, tentarán deducir estas connotacións; poden acudir ao álbum real se o precisan e deben atopar outro exemplo de cada un dos casos. Faremos unha posta en común sobre a significatividade dos tipos de letras e veremos os exemplos que atoparon. (fig. 5)

- *Letra de maior tamaño que o resto:* ton alto de voz ou grito.
- *Letra de menor tamaño que o resto:* ton baixo de voz, segredo, confidencialidade.
- *Trazo vacilante, tremente:* medo, temor.
- *Letras ondulantes:* voz vacilante, canto (soe ir acompañado de notas musicais).

CREAMOS AS NOSAS COMPOSICIÓNS PARA O ÚLTIMO PANEL DA EXPOSICIÓN: BOCADILLOS

Por parellas, crearán tiras de BD representando unha das seguintes situacións de conversa cos tipos de bocadillo e características do texto máis axeitadas para crear o clima indicado:

- Unha persoa que, escoitando a radio, descubre que posúe o boleto ganador na lotaría.
- Dous nenos/as chivándose preguntas nun exame, que acaban sendo descubertos polo/a profesor/a.
- Unha discusión nunha familia sobre quen decide que canle da TV ver.

▼ fig. 5



PEPE CARREIRO



JACOBO FERNÁNDEZ



MIGUEL ROBLEDO

APOIARSE NOS TEXTOS: CARTUCHOS E CARTELAS

Obxectivo da actividade: decatarse de que no cómic atopamos outro tipo de textos ademais dos bocadillos, coa función de ofrecer información de apoio.

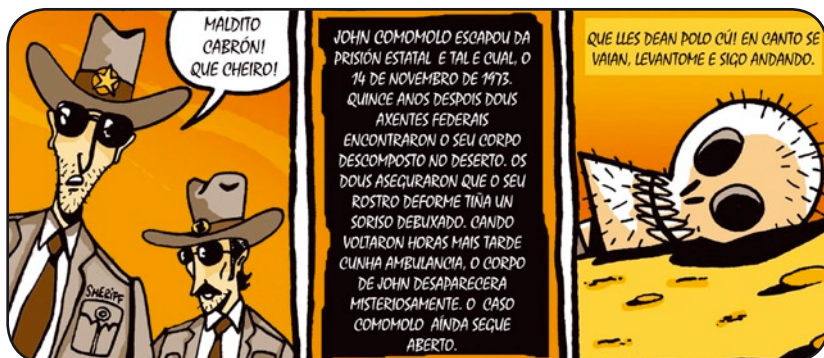
Actividade: se ben os bocadillos son os principais compoñentes textuais nunha BD, atopamos outro tipo de textos coa función de ofrecer información de apoio, entre eles destaca a cartela e o cartucho. A cartela é a voz do narrador; é un texto situado dentro da viñeta pero separado do debuxo. O cartucho é un enlace entre dúas viñetas consecutivas; atópase enmarcado.

Para analizar este tipo de elementos textuais, preguntáremoslles aos alumnos/as se existen textos diferentes aos bocadillos nos cómics (seguramente xurdirán as onomatopeas textuais, adiantaremos o seu papel e instarémolos/as a atopar elementos diferentes). Son pouco visíbeis sen unha reflexión previa sobre o seu papel, polo que se non xorden instarémolos/as a coller diferentes bedés e a localizar os elementos textuais das mesmas. Buscaremos distintos exemplos de ambos e, en grupo, analizaremos a súa función.

fig. 6 ▼



FRAN JARABA



MANEL CRANE

Ofrecemos algúns exemplos para apoiar a actividade no caso de que os/as alumnos/as teñen dificultade á hora de dar con eles. (fig. 6)

10 - CREANDO ONOMATOPEAS VISUAIS:

Obxectivo da actividade: favorecer a aparición de novas formas de representar as onomatopeas propias do idioma galego.

Actividade: con seguridade, os/as alumnos/as coñecerán o concepto de onomatopea e o xeito en que se representan na BD. Teremos un debate de grupo sobre as mesmas e o seu papel na BD. Explicaremos que son un xeito de representar visualmente co texto diferentes sons (imitan o propio son e o trazo tamén suxire características do mesmo). Veremos tamén que, en moitos casos, son adaptadas de palabras inglesas pola tendencia a traducir os textos dos bocadillos, pero non os das onomatopeas, que se acaban convertendo en códigos comúns. Exemplos disto serían *crack*, *ring*, *splash*, *click*, *sniff*, *glup*... Así pois, en parellas, tentaremos crear novas onomatopeas textuais para diferentes sons adaptadas á nosa lingua: O son dun teléfono, un botón que se acciona, ruxido dunha besta, un suspiro, unha porta que se abre, un/unha neno/a chorando, un obxecto que cae ao chan, un bocexo, unha serea, auga salpicando, un grolo.

EMPREGANDO ONOMATOPEAS VISUAIS

Obxectivo da actividade: favorecer a aparición de novas formas de representar as onomatopeas propias do idioma galego.

Actividade: unha vez creemos as nosas propias onomatopeas textuais, seguiremos explotando a nosa capacidade creativa, tentando substituír onomatopeas que aparecen no material dispoñíbel do centro por outras da nosa creación.

Ofrecemos unha selección de posíbeis onomatopeas a traballar, se ben eles mesmos poden localizar outras que crean de interese ou lles pareza que teñan unha orixe clara na lingua inglesa. (fig. 7)



CREAMOS AS NOSAS COMPOSICIÓNS PARA O ÚLTIMO PANEL DA EXPOSICIÓN: ONOMATOPEAS

Por parellas, deseñarán viñetas completas nas que integrarán as onomatopeas creadas por eles mesmos.

METÁFORA VISUAL E LIÑAS CINÉTICAS:

Obxectivo da actividade: analizar o papel destes dous elementos.

Actividade: o texto e o debuxo da situación moitas veces non son suficientes para expresar a totalidade do que se quere comunicar, sobre todo no ámbito referente aos sentimentos e ideas dos personaxes, polo que se empregan recursos como a metáfora visual ou as liñas cinéticas.

A metáfora visual é unha convención gráfica que expresa unha idea mediante unha imaxe. Podemos explicalo con estes dous exemplos. (fig. 8)

Por parellas, buscaremos exemplos de metáforas visuais e os seus significados no material dispoñíbel no centro. En gran grupo realizaremos unha categorización das metáforas visuais máis usuais e o seu significado.

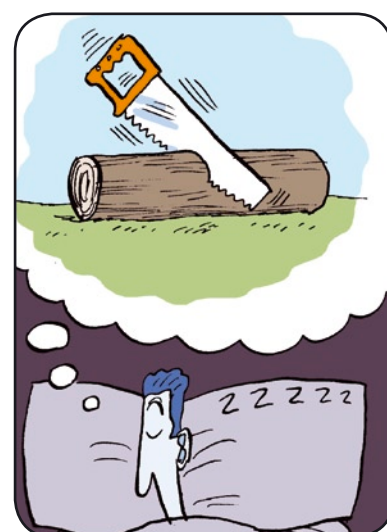
As liñas cinéticas son liñas, curvas... que dan a ilusión de movemento. Ao tempo que localizamos metáforas visuais, cada parella identificará dous exemplos de liñas cinéticas.

CREAMOS AS NOSAS COMPOSICIÓNS PARA O ÚLTIMO PANEL DA EXPOSICIÓN: METÁFORAS VISUAIS

Por parellas, deseñarán secuencias de viñetas que empreguen metáforas visuais para representar as seguintes situacións. Non se deben esquecer as liñas cinéticas para marcar o movemento:

- Un/unha alumno/a que fica durmido/a no medio dunha clase e é acordado/a bruscamente polo/a profesor/a.
- Un personaxe que cerra unha porta e pillá os dedos de outro que comeza a insultalo.
- Un personaxe que se atopa nunha encrucillada e non sabe por cal dos camiños decidir, até que se lle ocorre unha gran idea para optar por un dos camiños.

▼ fig. 8



PINTO E CHITO



TIRSO CONS/JAVI MONTES

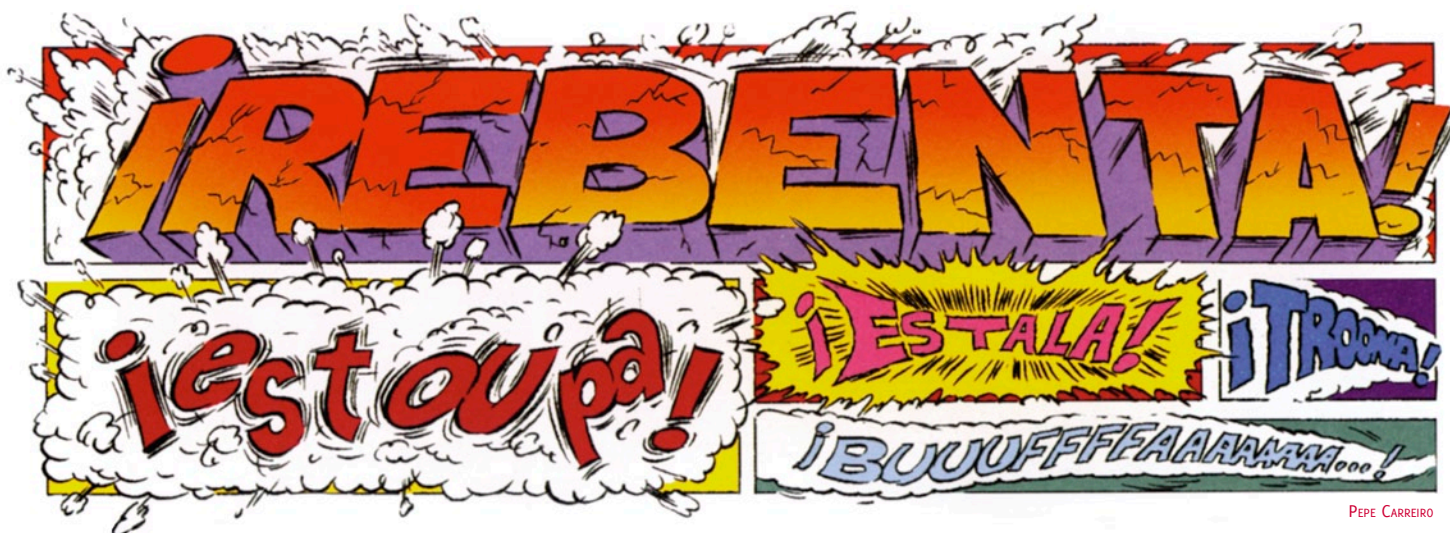


ÁLVARO LÓPEZ



ÁLVARO LÓPEZ

▼ fig. 7



PEPE CARREIRO

PANEL 4 E 5
a páxina
invisíbel e a
páxina visíbel

Proposta de actividade: guiar o/a alumno/a na creación dun personaxe: Cara, corpo e dúas ou tres posibilidades expresivas (contento, enfadado, asustado...). Ofreceremos guías e patróns gráficos que poidan seguir para chegar ao seu personaxe, daremos instrucións concretas e numeradas dos pasos a seguir. (ver fig. 9)

Aos personaxes que xurdan poden darlles nome e elixir os máis traballados, rechamantes, orixinais... para formar parte do panel baleiro da exposición.

Obxectivo da actividade: partiremos de debuxos de caras con diferentes e múltiples expresividades aos que están moi habituados, para analizar as liñas básicas para a creación de trazos expresivos: As emoticonas, empregadas habitualmente en programas coma o MSN Messenger, o Yahoo Messenger, foros e outras aplicacións de Internet.

Actividade: á hora de traballar a expresividade dun personaxe, a cara e tres elementos da mesma (ollos, cellas e boca) van ser determinantes. Os/as nosos/as alumnos/as manexan a diario debuxos de cariñas extremadamente expresivas: As emoticonas. Tentaremos aproveitar este elemento tan próximo e significativo para analizar a creación de trazos de expresividade.

O PERSONAXE

Un bo “elenco” de personaxes é moi importante, pois o éxito final da nosa BD vai depender en grande medida da súa calidade. Na maioría das historias soen existir certos tipos recorrentes (é dicir, que sempre aparecen): Protagonista/s, antagonista/s, secundarios/as, etc. É conveniente elaborar unha ficha de descrición-caracterización para cada personaxe importante na nosa historia.

EXEMPLO DE FICHA

O ALIEN

Descrición Física	Caracterización Psicolóxica
É alongado e de cor negra, con tres ollos e catro brazos. No alto da cabeza ten dúas anteniñas. Ten algúns peliños polo corpo.	É ruín, egoísta, malvado e megalómano. Ten unha imaxe de si mesmo demasiado grande en comparanza co seu tamaño real. Vai escaso de intelixencia e o seu único obxectivo é ser o dono do universo (tampouco é que sexa moi orixinal...)
Roupa e accesorios	Outros detalles
Calza unhas deportivas brancas cun círculo vermello (tipo bandeira do Xapón). Ten unha escafandra de vidro e unha pistola espacial. Conduce un prato voador de cor rosada con luces de cores. A cabina está no centro e é unha cúpula de vidro moi alongada.	Retrato: Plano do rostro e tamén de corpo enteiro. Mostras do rostro en diferentes expresións. Mostras do personaxe en diferentes posicións. Etc.

Espazo para ilustrar o teu personaxe:



fig. 9 ►



Despois de presentar as emoticonas como exemplo de caracterización expresiva de personaxes a través do traballo da face, ofreceremos aos nosos/as alumnos/as un listado de emocións e estados anímicos para as cales deben atopar emoticonas representativas e tentar definir cales son as claves gráficas para crear cada emoción (ollos, cellas, boca e outros elementos). Faremos unha posta en común incidindo especialmente en recoller os elementos determinantes da creación de cada emoción.

Emocións a traballar: alegría, risa, gargallada, sono, creatividade, susto, sorpresa, medo, maldade, tristura, enfado.

XESTOS QUE FALAN

Obxectivo da actividade: para reflexionar sobre o papel dos acenos, damos unha serie de viñetas nas que a xestualidade do personaxe nos ofrece información que non aparece explicitamente no texto; analizaremos esa información.

Actividade: na BD con frecuencia as emocións e diversos aspectos da personalidade dos personaxes reflíctense nos debuxos, que ofrecen unha grande cantidade de información non recollida explicitamente polo texto.

Ofrécense unha serie de fragmentos nos que os elementos gráficos nos permiten deducir estados de ánimo e detalles da personalidade dos personaxes que van alén da información textual.

Nun primeiro momento darémolles aos alumnos/as, por parellas, as viñetas sen texto, de xeito que a partir da información gráfica deduzan os estados de ánimo e caracteres dos personaxes. Deben elaborar un texto acorde con esa información gráfica. Compararemos as diferentes propostas: interpretamos todos/as igualmente a información gráfica?, que elementos tomamos como referencia?

Nun segundo momento ofreceremos as viñetas completas, comparando a situación creada polo/a autor/a coa que eles recrearon. Achegámonos na nosa interpretación? Reflexionaremos sobre a complementariedade de imaxe e texto en ambas producións e o xeito en que a confluencia de ambas linguaxes constrúe un todo narrativo.

Finalmente, nun debate grupal tentaremos ver cales son os recursos cos que a imaxe reforza a carga emocional da BD (expresións faciais, cellas, ollos, boca...; liñas cinéticas; metáforas visuais e outros elementos xestuais). Iranse recollendo na pizarra a medida que obtemos consensos. (ver fig. 10)

GUIÓN-REALIZACIÓN DUN CÓMIC

Obxectivo da actividade: guionización e realización dun cómic por parellas tendo en conta os diferentes elementos traballados.

Actividade: despois de ver os diferentes elementos que definen e constitúen a BD, remataremos o noso traballo convertendonos en autores de cómic. Por parellas, levarán a cabo todo o proceso de creación dun cómic, dende o nacemento da primeira idea até a cor, pasando polo guión. Sería enormemente interesante facer coincidir esta actividade coa realización no centro de sesións ou talleres con autores/as de BD que poidan ir clarificando, dando ideas e ofrecendo un bo punto de contraste para o traballo dos/as nosos/as alumnos/as.

Composición das parellas: co obxecto de promover a máxima creatividade, orixinalidade e interese cara á actividade, a composición de parellas podería ser libre, atendendo sempre a que aqueles/as alumnos/as máis afastados ou con maiores dificultades ante a linguaxe do cómic, se integren con nenos/as con maiores coñecementos do mundo da BD.

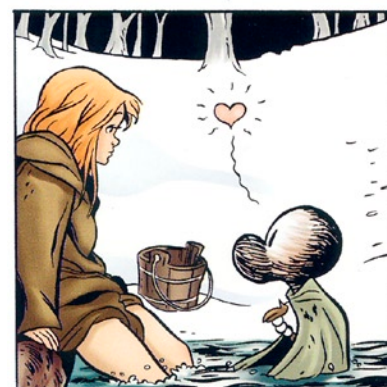
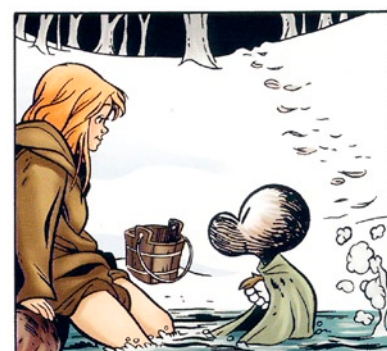
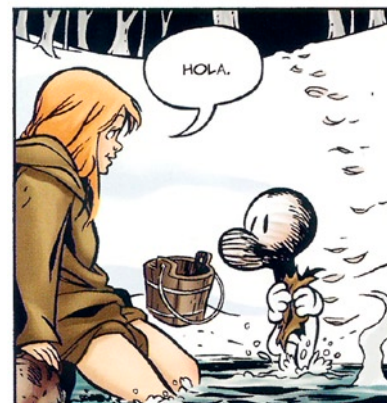
1. NACE A IDEA

Elaboraremos fichas onde se recollan os elementos básicos que nos van permitir darlle forma ao noso cómic. Achegamos un exemplo de como se poden organizar. (ver fig. 11)

Nas fichas de personaxes incluiremos tamén esbozos gráficos de acordo co traballado na actividade de creación gráfica de personaxes: diferentes planos do mesmo, principais expresións, diferentes perfís (mirando a distintos lados).

Argumento ou Asunto: é un breve resumo da historia que queremos contar. Ten que conter todos os

▼ fig. 10



JEFF SMITH

FICHA DE CREACIÓN DE BD

Idea central		Argumento	
PERSONAXES PRINCIPAIS		PERSONAXES SECUNDARIOS	
Descrición Física	Caracterización Psicolóxica	Descrición Física	Caracterización Psicolóxica
Roupa e accesorios	Outros detalles	Roupa e accesorios	Outros detalles
Espazo para ilustrar o teu personaxe:		Espazo para ilustrar o teu personaxe:	
Época		Lugar e ambientes	

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”.

2. ELABORAMOS O GUIÓN

De cara a comezar a realizar a nosa BD debemos dividir o argumento establecido en unidades ou viñetas a debuxar, tendo en conta o carácter do tempo na BD e eliminando os episodios accesorios entre viñeta e viñeta, posto que o/a lector/a completa este proceso, evocando os elementos implícitos na liña argumental.

Teremos que elixir tipo de plano e ángulo para cada viñeta; tipo e tamaño do cadríño; recursos visuais (tipo de bocadillo, cartelas...)... Todos estes elementos organizaranse nun guión. Podemos analizar o sentido e estrutura dun guión a partir do exemplo. (ver fig. 12) Pódese ver tamén o exemplo da propia exposición.

Analizaremos os diferentes elementos integrados no guión e como cada un deles se traduce na secuencia de BD, reflexionando sobre o papel e importancia do mesmo.

3. ELABORAMOS A NOSA BD

Podemos aconsellar os seguintes pasos:

- Distribución da páxina co formato axeitado a cada viñeta.
- Debuxamos a lapis as viñetas. Debemos deixar en branco o espazo que ocuparán os bocadillos.
- Rotulamos os debuxos, trazamos onomatopeas e figuras cinéticas.
- Damos cor.
- Engadimos os textos de bocadillos, cartelas... Podemos trazar liñas horizontais a lapis a xeito de guías para o tamaño e disposición das letras.
- Deliñamos o contorno dos globos. Non debe facerse á inversa, pois pode acontecer que o texto non colla no espazo do bocadillo.



Viñeta Nº	Plano	Descrición Gráfica	Diálogos	Outros (textos de apoio, onomatopeas)
1				
2				
3				
4				
5				
6				

▲ fig. 12

Avaliación

De cara a un seguimento e valoración tanto do proceso de realización como do produto final, ofrécense os seguintes cadros-modelo:

TRABALLO EN EQUIPO				
CATEGORÍA	1	2	3	4
Preparación do traballo	A parella planifica a sesión antes de comezar a traballar e prepara os materiais que vai precisar. Habitualmente, a parella planifica a sesión antes de comezar a traballar e prepara os materiais que vai precisar.	Habitualmente, a parella planifica a sesión antes de comezar a traballar e prepara os materiais que vai precisar.	En moitas sesións traballan sen planificación previa ou sen preparar o material.	Non planifican as sesións nin o material que van precisar.
Participación	Os dous membros da parella participan e son escoitados.	A participación non sempre é equitativa, pero a parella pon medios para facilitar a achega dos dous membros.	Se ben todos participan, a participación é desigual e a parella non pon mecanismos de compensación.	Un membro leva o peso do traballo e o outro apenas ten un papel relevante.
Traballo com-partido	Distribúen equitativamente as tarefas entre os membros da parella.	Usualmente, distribúen de xeito equitativo as tarefas entre os membros da parella.	Ás veces non hai un reparto equitativo de tarefas (un deles ocúpase da maior parte do traballo mentres o outro realiza tarefas non relevantes).	A parella non está cohesionada no reparto de tarefas, hai claras desigualdades.
Enfoque do traballo	Capacidade de autodirixirse, céntranse no traballo que deben realizar.	Parella con capacidade de autodirixirse, pero ocasionalmente distraída do obxectivo do seu traballo.	A parella precisa apoios do mestre, pero soe lograr centrarse no seu obxectivo de traballo.	Raramente se centran no seu obxectivo de traballo. Necesidade de redireccionamento constante por parte do mestre.
Emprego do tempo	A parella xestiona ben o tempo.	A parella ten capacidade de xestionar o tempo, pero debe realizar reaxustes no mesmo.	Intentan axustar o tempo, pero non conseguen adecualo ao seu proceso de traballo real.	A parella xestiona o tempo de forma ineficaz, non hai correspondencia co traballo real que desenvolven.
Uso das fontes	Usan de xeito eficaz e autónomo a bibliografía e enlaces suxeridos para atopar información.	Aparecen dificultades no uso de xeito eficaz e autónomo da bibliografía e enlaces suxeridos para atopar información.	Só ocasionalmente poden usar de xeito eficaz e autónomo a bibliografía e enlaces suxeridos para atopar información.	Necesitan asistencia ou supervisión para empregar os recursos proporcionados.

AVALIACIÓN ARGUMENTAL				
CATEGORÍA	1	2	3	4
Fichas de argumento	A ficha é completa e ben organizada (Idea central, argumento, personaxes principais e secundarios, época...)	A ficha é completa mais pouco organizada.	A ficha non é completa; non está organizada, ou ambas.	Non se elaborou a ficha ou é moi deficiente.
Fichas de personaxes	A ficha é completa e ben organizada (Descrición física, psicolóxica, etc.)	A ficha é completa mais pouco organizada.	A ficha non é completa; non está organizada, ou ambas.	Non se elaborou a ficha ou é moi deficiente.
Guión	O guión é completo, claro e ben organizado.	O guión non é completo, ou é pouco claro.	O guión está mal organizado (confuso, desordenado...)	Non se elaborou guión ou é moi deficiente.



AVALIACIÓN GRÁFICA				
CATEGORÍA	1	2	3	4
Distribución da páxina	A distribución é axeitada e permite unha lectura sen problemas.	A distribución é pouco axeitada e ocasiona algúns problemas de lectura.	A distribución é confusa e non permite unha lectura correcta.	A distribución é moi confusa ou caótica.
Debuxo das viñetas	O debuxo adáptase ao guión. A narrativa gráfica ten bo nivel.	O debuxo adáptase pouco ao guión. A narrativa gráfica ten certo nivel.	O debuxo non se adapta ao guión. A narrativa gráfica é pobre e dificulta a comprensión.	O debuxo non se adapta ao guión. A narrativa gráfica é deficiente e obstaculiza gravemente a comprensión.
Rotulación	A rotulación é clara e facilita a lectura. Os grafismos son axeitados e apoian a narración.	A rotulación é pouco clara e ocasiona certos problemas de lectura. Os grafismos son pouco axeitados e dificultan a narración.	A rotulación é confusa e dificulta a lectura. Os grafismos son desaxeitados e obstaculizan a narración.	A rotulación é inintelixíbel e imposibilita a lectura.
Cor	O uso da cor é correcto e eficaz. Potencia a expresividade do debuxo.	O uso da cor é aceptábel, porén, non potencia expresividade do debuxo.	O uso da cor non é correcto e dificulta a expresividade do debuxo.	O uso da cor é prexudica gravemente a expresividade do debuxo.
Bocadillos	A colocación dos bocadillos non estorba a narrativa gráfica. Tamaño e forma adecuados.	A colocación dos bocadillos estorba a narrativa gráfica. Tamaño e forma pouco adecuados.	A colocación dos bocadillos estorba gravemente a narrativa gráfica. Tamaño e forma claramente inadecuados.	A colocación dos bocadillos impide a comprensión da narrativa gráfica. Tamaño e forma claramente incorrectos.

PANEL 6A E 6B

as nosas recomendacións

6a

As nosas recomendacións

as bases da banda

Comic: Simon de Winsor McCay
Historia do desenvolvemento do cómic. A súa obra máis famosa é 'The Little Nips', un personaxe de ratón que aparece en varias publicacións. O seu estilo único e a súa capacidade para representar accións e emocións de maneira clara e directa fan dele un pioneiro do cómic moderno.

Comic: Stan Lee e Jack Kirby
Unha das figuras máis importantes do cómic estadounidense. O seu estilo único e a súa capacidade para representar accións e emocións de maneira clara e directa fan dele un pioneiro do cómic moderno.

Comic: Will Eisner
Unha das figuras máis importantes do cómic estadounidense. O seu estilo único e a súa capacidade para representar accións e emocións de maneira clara e directa fan dele un pioneiro do cómic moderno.

6b

As nosas recomendacións

as bases da banda

Comic: Will Eisner
Unha das figuras máis importantes do cómic estadounidense. O seu estilo único e a súa capacidade para representar accións e emocións de maneira clara e directa fan dele un pioneiro do cómic moderno.

Comic: Will Eisner
Unha das figuras máis importantes do cómic estadounidense. O seu estilo único e a súa capacidade para representar accións e emocións de maneira clara e directa fan dele un pioneiro do cómic moderno.

Comic: Will Eisner
Unha das figuras máis importantes do cómic estadounidense. O seu estilo único e a súa capacidade para representar accións e emocións de maneira clara e directa fan dele un pioneiro do cómic moderno.

ACTIVIDADES

Os alumnos/as elaborarán unha guía de autores/as e obras que recomentan seguindo as categorías traballadas: América, Xapón, Europa, Galiza e en función das obras que leron e coas que traballaron durante todo o proceso.

Cada alumno/a elixe o seu favorito/a de cada categoría e cubre a ficha correspondente. Facemos unha posta en común en gran grupo anotando no encerado os/as candidatos/as de cada unha das categorías.

Os/as alumnos/as que elixiron cada obra deben expoñer os motivos polos que cren que debería ser incluída na guía. Unha vez feita a argumentación pertinente, farase unha votación para elixir o/a mellor autor/ a de cada categoría

En debate de grupo, valoraranse os argumentos finais a introducir na ficha. Guiarémoslos aquí en como expresar unha opinión persoal de xeito crítico e que resulte útil a outros/as lectores/as, que criterios podemos empregar, como casar obxectividade e valoración de elementos da linguaxe do cómic coa subxectividade e os gustos persoais.

Presentamos un modelo de ficha onde se introducen diferentes claves que lles axudan no proceso de análise e lectura crítica dunha obra e se recollen os diferentes aspectos da linguaxe do cómic que se foron traballando ao longo da guía.

FICHA DE CRÍTICA	
Título da obra	
Autores	
Año, editorial, número de páxinas	
Valoración	
Valoración da trama	
Valoración narrativa-artística	
Valoración persoal	
Resumo final	



UNHA SUXESTIÓN: A POLO FANZINE

Para rematar, queremos facer unha última proposta. Por que non animar os/as alumnos/as a recompilar o material que fixeron e publicar un fanzine sobre banda deseñada en fotocopias?

O fanzine e a autoedición son aínda un dos xeitos de difusión básicos para os autores que comezan, e poden axudar aos/as alumnos/as a involucrarse coa BD, a traballar en equipo e a sentirse orgullosos/as do traballo que realizaron na clase.

Nel poderían incluírse desde as distintas historias que teñan xurdido das actividades, ás críticas que fan os/as alumnos/as, distintos artigos da investigación sobre historia, explicacións sobre os recursos da BD, os personaxes que se crearon nas actividades ou calquera outro elemento que se lles ocorra: Non cómpre que estes fanzines se centren en explicar os recursos da BD, todo pode caber.

Desde BD Banda estaremos encantados de recibir e dar eco a toda publicación deste tipo que nos chegue das escolas. Gustaríanos que fosen moitas, e que axuden a facer unha boa canteira para a novena arte galega.

A PREHISTORIA DA COUSA ESTA		A “Banda Deseñada” naceu hai miles de anos... Só que naqueles tempos aínda non lle chamaban así...
Antigo Exipto: o perfil da banda deseñada	1500 a.C.	Entre as impresionantes pinturas que decoran as tumbas exipcias achamos excelentes mostras de narrativa secuencial (banda deseñada, vamos). Na Tumba do escriba Menna (Imperio Novo, Dinastía XVIII), Pintouse un detallado mural sobre o proceso da ceifa e colleita do cereal. Podemos considerar esta magnífica obra de arte como unha das primeiras bedés de que temos noticia.
América pre-colombina: esplendor e ruína da novena arte	Séc. XIV	Antes de que os europeos arrasasen con todo, a arte da banda deseñada florecía entre as culturas americanas, como no caso da cultura Mixteca (actual México). Nos marabillosos códices que se conservan achamos épicos relatos das fazañas de poderosos guerreiros e líderes. Un dos máis relevantes é o Códice Nuttall, que narra As aventuras do grande rei “8-Veado” . Despois da “conquista”, tiveron que pasar 400 anos para que a BD voltase a renacer en América.
As cantigas de Afonso “O Sabio”: o rei que gostaba dos cadriños	Séc. XIII	Durante a Idade Media, o galego-portugués non só servía para compor as mellores cantigas. Tamén había boas bedés na nosa lingua xa naqueles tempos. As Cantigas de Santa María son un conxunto de catrocentas vinte e sete composicións en galego-portugués, que no século XIII era lingua fundamental da escrita na Península Ibérica.
O invento da imprenta: nace a literatura popular ilustrada	Séc. XVI e seguintes	O cómic é unha arte de masas. Por iso, até a invención da imprenta (Gutenberg, 1446), que multiplicou e abaratou as edicións, a BD non daba para vivir. Porén, a reprodución masiva do debuxo só foi posíbel a fins do XVIII, cando Alois Senefelder, actor e escritor alemán, inventou a litografía. J. C. Pellerin fundou a imprenta “L’imagerie d’Épinal”, en 1796 (Francia). Pellerin diversificou os seus gravados (até entón case unicamente relixiosos), utilizando motivos históricos, anecdóticos, satíricos, etc.
A HISTORIA DA BD		
1. OS PRIMEIROS PASOS DA CRIATURA (1833-1915)		Nace a banda deseñada propiamente tal, aínda que lle puxeron cómic de primeiro nome.
“Papá” Töpffer	1833	O franco-suízo Rodolphe Töpffer é considerado o fundador da BD moderna a partir da súa Histoire de M. Jabot publicada en 1833. Poderíase dicir que Töpffer inventou o álbum, o personaxe e mesmo a teoría da banda deseñada co seu Ensaio sobre Fisionomía , de 1845. Publicou varios libros ilustrados en Francia, Alemaña e EEUU, xerando multitude de imitacións. Mesmo logrou o eloxio do grande escritor alemán, Goethe.
A bd nace embrullada en xornais	1896	Son moitos os considerados precursores da BD, como o portugués Bordalo Pinheiro, o francés Georges Colomb (Cristophe), o alemán Wilhelm Busch, o italo-brasileiro Angelo Agostini, o xermano-americano Rudolph Dirks, o xaponés Rakuten Kitazawa... Porén, un grupo de expertos reunidos para a ocasión no Salón de Lucca (Italia) determinaron finalmente como data do nacemento do cómic o 25 de outubro de 1896, día de publicación da tira de prensa The Yellow Kid and his new Phonograph de Richard F. Outcault no New York Journal. Esta tira foi a primeira en combinar a secuenciación de imaxes e a integración da palabra mediante globos ou “bocadillos”.



Aparecen os primeiros “clásicos”	1905 e seguintes.	<i>Little Nemo in Slumberland</i> , de Winsor McCay, é o primeiro clásico da historia do cómic. Naceu no dominical do New York Herald o 15 de outubro de 1905. Krazy Kat , tira de prensa (“comic strip”) de George Herriman, publicouse entre 1910 e 1944 popularizando o xénero dos “Funny Annimals”. Bringing Up Father , tira de prensa de George McManus para King Features Syndicate , naceu o 12 de xaneiro de 1913 e foi cancelada en 2000, tras 87 anos de publicación ininterrompida.
Nace a “industria do cómic”	1915	William Randolph Hearst, o magnate dos xornais, funda en 1915 o King Features Syndicate , un dos maiores distribuidores de BD do mundo. Existía unha dura pugna entre os donos dos principais xornais (como Hearst ou Pulitzer) por controlar a obra dos mellores autores de cómic. Os xornais utilizaban a BD como unha óptima maneira de chegar a unha poboación inmigrante que non entendía ben o inglés pero si os cómics.
2. SENTANDO AS BASES DO CHOIO (até 1920)		A BD vai dando os primeiros pasos e collendo confianza. Comeza as súas viaxes, sempre a saltar fronteiras até coñecer o mundo enteiro.
Personaxes, series xéneros e... Revistas! (1)	1897, USA 	Para facilitar a distribución e venda, os “syndicates” comezan a clasificar os comics por temas. Nacen os primitivos xéneros. Primeiro serían os “kid-strip”, logo outros como os “family-strip”, “animal-strip”, “girl-strip”, etc. The Katzenjammer Kids (1897), de Rudolph Dirks foi unha das primeiras “kid-strip”. Esta serie celebrará os seus 110 anos de existencia en 2007, récord absoluto para unha serie publicada de maneira continua.
Personaxes, series xéneros e... Revistas! (2)	1907, USA 	Os personaxes dos cómics que se publican dentro de xornais de grandes tiraxes logran enorme éxito e popularidade. Un exemplo disto foi a serie Mutt and Jeff creada en 1907 por Bud Fisher.
Personaxes, series xéneros e... Revistas! (3)	1908, EUR 	Les Pieds Nickelés é unha serie de BD creada por Louis Forton e publicada por primeira vez en 1908 na revista francesa L'Épatan (1908). A serie conta as aventuras de Croquignol, Filochard e Ribouldingue, tres simpáticos caloteiros, fanfarróns e preguiceiros.
Personaxes, series xéneros e... Revistas! (4)	1917, ESP 	En Patufet (1904), publica BD en España por primeira vez (en catalán). En 1914, aparece a revista de humor Coruña Cómica , onde publica Castelao. A primeira revista de BD é Dominguín (1915), editada en Barcelona. En 1917 nace TBO , a revista que dará nome aos cómics españois. O primeiro número apareceu o 17 de marzo de 1917, en Barcelona. En 1921 nacia a súa principal competidora, a tamén barcelonesa Pulgarcito .
3. CAMIÑANDO CON PASO...FIRME...? (1920-29)		Os anos 20 son bos tempos para a BD...porén, ao ser unha arte industrial, vai ter que aturar en carne propia a grande crise provocada polo “Crack do 29”.
O paraíso das revistas infantís	1921, ESP 	A década dos 20 marca o comezo da publicación de numerosas revistas con contidos similares ao moi popular TBO (cuxas vendas pasan de 9.000 exemplares en 1917 a 220.000 en 1935), como son Pulgarcito (1921) ou Pinocho (1925).

Nace a “liña clara”	1929, EUR 	En 1929, en Bélxica, unha humilde BD en branco e negro é publicada no Le Petit Vingtième , un suplemento do xornal Le Vingtième Siècle , destinado aos nenos. É o comezo das Aventuras de Tintin creadas por Georges Remi, chamado “Hergé”. Esta serie suporá a consagración da chamada “liña clara”, o sinal de identidade da escola franco-belga de BD.
Unha “depresión” no medio do camiño	1929, USA 	A chamada “Primeira Idade Dourada” dos cómics vaise tronzar coa depresión de 1929. Nesta época, a crítica social tórnase perigosa e os excesos artísticos, caros de máis. Os autores buscan refuxio no puro entretemento. Os seguintes anos estarán marcados polas novas series de aventuras escapistas como Wash Tubbs (1924) de Roy Crane, que introduciu o plano xeral, Buck Rogers (1929) de Dick Calkins, Tarzán (1929) de Harold Foster...
4. SAÍNDO DA DEPRESIÓN...PARA CAER NO ABISMO. (1930-39)		Nunha época de crise e incerteza social, o público procuraba a evasión dos seus problemas e os cómics adaptáronse ás novas demandas.
O “comic book”: un formato revolucionario	1929, USA 	Os cadernos de cómics supuxeron o comezo da independencia da BD dos seus “pais”: os xornais. Ao principio, os cadernos eran meras reimpresións de material xa publicado na imprenta, até que, en 1929, o editor George Delacorte lanza un caderniño (comic book) de periodicidade semanal titulado The Funnies . A novidade revolucionaria era que todas as obras eran inéditas. O resto...é historia.
Aventureiros para dar e tomar	Anos 30, USA / EUR  	Ás dúas beiras do Atlántico xurden “heroes”, ambientados en diversas épocas (futuro, Idade Media, Prehistoria...), coas máis diversas profesións (xornalistas, pilotos, detectives ou vaqueiros) e desenvolto en diversos xéneros (western, futurismo, histórico, thriller...). Moitas destas obras converteranse en clásicos da BD, como Tintin (1929), de Hergé, Terry and the Pirates (1934), de Milton Caniff, Flash Gordon (1935), de Alex Raymond, ou Prince Valiant (1937), de Harold Foster.
Realismo ou evasión? Da caricatura ao naturalismo	Anos 30, USA / EUR  	O auxo do xénero de aventuras fai mudar o estilo de debuxo: pásase da caricatura ao realismo ou naturalismo, para facilitar a credibilidade dos personaxes e das inverosímiles peripecias que se relatan. Dentro deste estilo figurativo, obras como as de Alex Raymond ou Harold Foster marcan aínda hoxe a pauta pola súa insuperábel perfección e beleza.
Tintin, Spirou e a “bande dessinée”	1929 / 1938, EUR 	Na Bélxica, no suplemento Le Petit Vingtième , serán publicadas con grande éxito, entre 1929 e 1939, as sucesivas aventuras de Tintin , obra de Hergé. No entanto, en 1938 nacerá unha revista fundamental para a historia da BD franco-belga: Le Journal de Spirou , creada polo editor Jean Dupuis. Entre as numerosas series que naceron nas súas páxinas áchanse Spirou e Fantasio , por Rob-Vel, Jijé e Franquin; Os pitufos , por Peyo; Lucky Luke , por Morris...En 2008 cumprirá 70 anos de publicación continuada.
“Animais engrazados”	1930, USA 	Os “Funny-Animals”, bedés de animais humanizados, tiveron unha grande demanda desde o nacemento dos cómics, tal é o caso de Krazy Kat (1910) ou de Felix the cat (1923). Porén, é nos anos 30 cando este xénero logra a súa plenitude, da man (entre outros) de Walt Disney e os seus Mickey, Goofy, Donald, etc., levados á BD por autores de gran talento, como Carl Barks.



A consagración dos “tebeos”	1930 / 1936, ESP 	Nos anos 30, multiplicáronse as revistas e apareceron autores de grande nivel que apuntaban a un brillante panorama para a “historieta”, como Emilio Freixas ou Jesús Blasco. Infelizmente, co estalido da guerra civil en 1936, crébase dramaticamente a esperanzadora evolución do cómic en España.
Detectives, xusticeiros, enmascarados... Ou todo por xunto	1936, USA 	Nesta época convulsa onde a inseguridade e a delincuencia medran, a clásica figura do xusticeiro enmascarado será adaptada á BD con grande éxito. Boa proba disto son personaxes como The Phantom (1936), de Lee Falk e Ray Moore; Lone Ranger (1938), por Ed Kressy e logo Charles Flanders; Batman (1939), de Bob Kane e Bill Finger ou The Spirit (1940), de Will Eisner.
BD e política	Anos 30, USA 	Algúns cómics fanse tan populares que as súas mensaxes inflúen poderosamente na opinión pública e reflectirán as diversas opcións ideolóxicas dos seus autores e o debate político da época. Tal é o caso de Dick Tracy (1931), de Chester Gould, Li'l Abner (1934), de Al Capp ou Little Orphan Annie (1924), de Harold Gray.
E... super heroes!	1938, USA 	En xuño de 1938 a editora Detective cómics lanza un novo “cómic-book”: Action cómics . É a primeira aparición de Superman , un superhome alienígena creado por Jerry Siegel e Joe Shuster, iniciador dun novo tipo de personaxe e dun novo xénero creado expresamente para a BD: o Super-Heroe. Tivo inmediatamente un enorme éxito, provocando a aparición de multitude de réplicas e o definitivo auxe dos cómic-books na chamada “Golden Age” (1938-1950 aprox.).
5. OS COMICS MARCHAN Á GUERRA (1936-45)		Ventos de guerra chegan aos cadriños. Os cómics prepáranse para resistir (e mesmo participar) na maior confrontación bélica da historia. O mundo nunca voltará a ser o mesmo. E a BD, tampouco.
A Guerra Civil divide España en dúas “bandas”	1936, ESP 	O 18 de xullo de 1936 España divídese e a “historieta” tamén. Na zona republicana mantivéronse as publicacións con relativa normalidade até a caída de Barcelona, que significou o final. Na zona franquista xorden revistas como Flecha (1936), Pelayos (1936), Flechas y Pelayos (1938) ou Chicos (1938), (onde, co tempo, publicarían os mellores autores españois). A BD é utilizada como un eficaz instrumento de propaganda ideolóxica.
Os nazis rompen a liña...clara	1940, EUR 	O 10 de maio de 1940, Bélxica é invadida pola Alemaña de Hitler. A revista Spirou continúa a súa publicación entre dificultades cada vez maiores, que culminan en setembro de 1943, cando é prohibida. Nese mesmo ano fúndase en Francia a editorial Dargaud , que publicará algunhas das máis famosas series da BD europea, como Astérix o Galo , Lucky Luke , etc. En 1945 nacerá a revista Vaillant .
Os superhombres tamén fan a “mili”	1941, USA 	Xaquín Marín, no seu O ABC do Cómic resume maxistralmente a relación entre o cómic e o exército americano na 2ª Guerra Mundial: “As bombas que caeron en Pearl Harbour no 1941 provocaron unha estampida entre os heroes do cómic, que correron a coller sitio nas colas de alistamento. Popeye emprega a forza das espinacas en machacar «macacos» (xaponeses), Terry métese na US AIR FORCE, (...) Superman esmaga submarinos no Atlántico, caza espías na retagarda e fai berrar a Goebbels nunha sesión do Reichstag: «Ese Superman é un xudeu»”.

6. POSGUERRA. A BD FICA “MANGA” POR OMBRO (1945 e seguintes)		Os/as autores/as de BD ábrese camiño entre a censura e a crise económica da posguerra. A BD terá fortunas diversas nos diferentes países. En Xapón e na área franco-belga, estanse a pór as bases do vindeiro esplendor da 9ª arte.
McCarthy contra a “Golden Age”	1945, USA 	Coa paz ábrese un período de reflexión e mudanza que terá o seu reflexo no cómic: nos xornais, as aventuras son máis serias e adultas. Os superheroes xa non apaixonan. Editoras como a EC Comics atrévense con temas sórdidos e truculentos. A censura e a presión política estorban a creación e xorden obras de humor e crítica de grande calidade, como Peanuts (1950), de Charles Schulz e Pogo (1948), de Walt Kelly.
Humor e aventuras para matar a fame	Anos 40, ESP 	Malia a censura e as duras condicións que o franquismo impuña, varias editoriais destacarán: Bruguera (nos seus cadernos nacerá a famosa “Escola Bruguera”); Valenciana (con heroes “patrióticos” como Roberto Alcázar y Pedrín (1940), de Vañó, ou “históricos” como El Guerrero del Antifaz (1944), de Gago); Toray (Hazañas Bélicas (1948), de Boixcar); Hispanoamericana (cómic norteamericano); Cliper (El Coyote (1947))... Na revista Chicos seguen a publicar autores da categoría de Freixas, Blasco, Iranzo, etc.
A “bande dessinée” contraataca	1946, EUR 	En 1946 nace en Bélxica a revista Tintin , onde, alén do célebre personaxe de Hergé, aparecerán obras de importantes autores, como A. Uderzo e R. Goscinny (pais de Astérix). A revista terá unha edición simultánea en lingua neerlandesa (Kuifje –Tintin en neerlandés-). En 1948 comezouse a publicar en Francia. A pugna entre Tintin e Spirou por publicar os mellores autores favoreceu que a BD francófona se consolidase como unha das máis importantes do mundo.
Tezuka sementa manga nun Xapón arrasado	1947, XAP 	Manga é unha palabra xaponesa que designa a BD e que ven a significar “debuxo caprichoso”. As súas orixes áchanse na tradición pictórica da antiga cultura nipona. En 1947, no destruído e traumatizado Xapón da posguerra, Osamu Tezuka, un mozo de 19 anos, publica unha BD titulada Shin Takarajima (A nova Illa do Tesouro). A obra vende 400.000 exemplares. É o comezo da súa carreira como autor de BD e o nacemento do Manga moderno.
7. EXPANSIÓN E AUTO-REGULACIÓN (Anos 50-60)		A “grande industria” norteamericana sométese á autocensura. A “grande industria” franco-belga medra a bo ritmo. A “grande industria” xaponesa diversifícase e a “industria” (sic) española vai trampeando como pode...
A “xeración Bruguera” salva o tipo	Anos 50, ESP 	A Editorial Bruguera editou destacados cadernos de aventuras, como El Cachorro de Juan García Iranzo, ou El Capitán Trueno , de Víctor Mora e Ambrós. Nos semanarios desta casa (Pulgarcito , Tío Vivo , El DDT ...), colaboraron os mellores autores da época: Peñarroya, Escobar, Vázquez, Ibáñez, Raf... Con personaxes como Don Pío , Repórter Tribulete , Dona Urraca , Anacleto , Mortadelo e Filemón , Zipi e Zape , Carpanta , Sir Tim O’Theo ...
Astroboy pon o manga en órbita	1952, XAP 	Tetsuwan Atom (Poderoso Átomo), tamén coñecido como Astro Boy é un manga de Osamu Tezuka, producido de abril de 1952 a marzo de 1968. Foi a primeira serie animada exhibida no Xapón, a partir de 1963, e, co seu éxito, deu orixe á industria nipona de animación (“anime”).



"Comics Code" versus "Mad"	1954, USA 	O "Comics Code Authority" foi criado polas editoras como unha forma de auto-censura en resposta ás graves acusacións contra a BD de F. Wertham, no libro <i>Seduction of the Innocent</i> (A sedución do inocente). Esta auto-limitación modificou os contidos e temas das revistas, que debían levar o selo do "Comics Code" na capa. A revista satírica <i>Mad</i> (1952), foi fundada por W. Gaines e Harvey Kurtzman. É o último título sobrevivinte da mítica EC Comics.
O afortunado "Gaffe" de Franquin	1957, EUR 	En 1957, <i>Le journal de Spirou</i> publicaba a primeira aventura de Gaston Lagaffe, por André Franquin. Franquin é, con Hergé, un dos maiores xenios da BD franco-belga. Á súa volta vaise crear a "Escola de Marcinelle" (cidade belga onde se elaboraba Spirou), integrada por autores da calidade de Jijé, Morris ou Peyo e que definiu un novo concepto de grande repercusión dentro da BD e cuxa influencia ten chegado até hoxe.
8. CULTURA DE MASAS E CONTRACULTURA NOS CADRIÑOS (Anos 50-60)		Anos de esplendor, rebeldía e contracultura. Regresan os superheroes con forzas renovadas e aparece o cómic "underground", que se rebela contra a tiranía da industria. Novos autores loitan por abrirse camiño. O cómic está de moda.
A BD Española é recoñecida... fóra	1954, ESP 	A axencia <i>Selecciones ilustradas</i> (1954), de Josep Toutain (1932-1997), abre camiños no exterior para os autores españois: Auraleón, Maroto, Adolfo Usero, Carlos Giménez, José M. Beà, Pepe González, Segrelles, San Julián, Enrich, Fernando Fernández, Manfred Sommer, Alfonso Font, Luís Bermejo...e o primeiro profesional galego: o ribadense Suso Peña. Deste xeito, as revistas da norteamericana Warren Publishing (1957), popularizarán os máis importantes autores españois da época.
"Mainstream" e "underground"	1956, USA 	O novo <i>Flash</i> (1956), da DC Comics é un éxito rotundo e marca o comezo da "Silver Age". A Marvel Comics, de Stan Lee, Jack Kirby e Steve Ditko, introduce novos e populares personaxes como <i>Spider-Man</i> . Pintores como Roy Lichtenstein xuntan cómic e Pop-Art. Nacen os "comix underground" ou alternativos, independentes, e rebeldes, con autores críticos coa todopoderosa industria ("mainstream"), como R. Crumb e o seu fanzine <i>Zap Comix</i> (1968).
Astérix conquista as Galias	1959, EUR 	Nos 60, a BD francófona prospera con novas revistas como <i>Pilote</i> (1959). Xorden novos personaxes de grande éxito cuxas aventuras son reunidas en luxosos álbums: <i>Astérix</i> , <i>Lucky Luke</i> , <i>Iznogoud</i> , <i>Gaston Lagaffe</i> , <i>Os pitufos</i> , <i>Tintin</i> , <i>Blueberry</i> , <i>Spirou</i> , <i>Valérian</i> ... Os seus autores conseguen sona mundial: Bretécher, Charlier, Christin, Druillet, Franquin, Jijé, Moebius, Goscinny, Gotlib, Lauzier, Morris, Pétillon, Peyo, Tabary, Uderzo...
Corto Maltés larga amarras	1967, EUR 	En 1967, o italiano Hugo Pratt crea <i>Corto Maltés</i> para a revista italiana <i>Sgt. Kirk</i> . Corto é un mariñeiro que viaxa polo mundo a comezos de século, participando en fascinantes aventuras entre a literatura mariña, a viaxeira e o cinema negro e que atraen millóns de seguidores. Outras obras de Pratt son <i>El sargento Kirk</i> (1952) e <i>Ernie Pike</i> (1957), creadas co xenial guionista arxentino Héctor G. Oesterheld e onde participarán grandes mestres como Alberto Breccia.

9. AOS 70, O CÓMIC FAISE ADULTO...NON ERA SEN TEMPO...(Anos 70)		O Vietnam e o Franquismo rematan por fin. Aires de liberdade traen un cómic máis adulto e consciente. Os autores defenden os seus dereitos e reivindican o valor artístico da súa obra. O Manga lanza a primeira ofensiva con robots xigantes...Ah!...E nace a BD galega.
Dúas viaxes e o chan dunha cova: o nacemento está pronto	1971, GZ 	1971: Xaquín Marín publica a primeira bedé, O emigrante , na revista Chan . 1974: o Grupo do Castro con autores como Chichi Campos, elabora en Xenebra a primeira revista da BD galega, A Cova das Choias . 1975: Marín e R. Patiño publican o primeiro álbum da BD galega: 2 Viaxes . Nace Vagalume , revista infantil profesional, cunha nova xeración de autoras/es. 1979: aparece en Compostela Xofre. Historieta Galega , onde publican Miguelanxo Prado, Fran Jaraba ou Xan López Domínguez, entre outros.
Trinca, Totem e o “cómic adulto”	1970, ESP 	Durante os 60, aparecen publicacións que tentan renovar o panorama da BD española: Cinco por infinito (1967), Delta 99 (1967), Bang! (1968), Gaceta Junior (1968), Strong (1969)...Xa nos 70, Drácula (1971) e Trinca (1970-73), que lanzará multitude de autores cunha ampla variedade de estilos: Hernández Palacios, Víctor de la Fuente. Carlos Giménez, Azpiri, Maroto...En 1977, aparece Tótem “a revista do novo cómic”, que abrirá unha nova vía para o chamado cómic “adulto”.
A conquista do oeste	1972, XAP 	O primeiro boom do manga chega nos 70, con Mazinger Z (1972), de Go Nagai, Heidi (1974) e Marco (1976), de Isao Takahata e Hayao Miyazaki...Tiveron un grandísimo éxito tanto no Xapón como nos países onde se emitiron as súas series animadas e constituíron a cabeza de ponte para autores e obras da vindeira invasión manga dos 80 e 90. Entre 1970 e 1976 publícase Lone Wolf and Cub , de Kazuo Koike e Goseki Kojima. Considerada unha das obras mestras do manga, polo excelente argumento e os belísimos debuxos de Kojima, inspirou varias adaptacións para cinema e a importantes autores occidentais, como Frank Miller.
Os humanoides gustan do heavy.	1972, EUR 	A procura de liberdade creativa e profesional fai que os autores máis inquedaos se independicen das grandes editoriais. En 1972 Gotlib, Mandryka e Bretecher fundan L'Echo des Savanes . En 1974 surxen Les humanoïdes associés , con Moebius, Dionnet, Druillet...(neste mesmo ano nace o “Festival International de la Bande Dessinée d'Angoulême”). En 1975 nace Fluide Glacial , centrada na BD humorística. Tamén en 1975, os “humanoides” lanzan Metal Hurlant que se convertería na revista insignia da BD máis innovadora, de grande éxito internacional. En 1977 nace Heavy Metal , versión norteamericana da mesma.
Un novo formato: a “graphic novel”	1978, USA 	O concepto de “novela gráfica” xérase nos 60 para designar obras de BD adultas, con elevado valor intelectual e artístico. Aínda que autores como Richard Corben ou Jim Steranko utilizaran xa o termo, foi Un Contrato con Deus (1978), de Will Eisner a que o popularizou. Obras como A balada do mar salgado (1967), de Hugo Pratt ou His Name is... Savage (1968), de Gil Kane e Archie Goodwin, poden ser considerados precedentes da mesma.



10. FANZINES, CÓMIC ADULTO, WATCHMEN, DARK KNIGHT E...AKIRA. SON BONS TEMPOS PARA A BD. (ANOS 80)		A hora do fanzine chegou á nosa terra. O cómic adulto ascende e cae. Os superheroes tolean e Akira , un fedello xaponés motorizado, sementa o terror no incauto mercado do cómic occidental.
Os fanzines dan a cara	1982, GZ 	Os 80 suporán unha auténtica explosión dos fanzines. En 1982 aparece El Patito Feo en Ferrol e pouco despois Fat City . No 83 aparecen Can sen dono , A Ameixa Cacofónica e Valiumdiez . Logo, O Coiote e Atlántico Express . Nestas publicacións participan autores como Eduardo Galán "Dudi", Xan L. Domínguez, Pepe Carreiro, Calros Silvar, Varela Ferreiro, Lois Pereiro, Fausto Isorna, García Varela, Nacho Hortas, Chichi Campos, Norberto Fernández, etc. Mentres, lonxe da terra, galegos como Miguelanxo Prado ou Das Pastoras ábreñse camiño no difícil mundo da BD profesional.
Primeiro...Boom! E logo... Craack!	Anos 80, ESP 	A finais dos 70, apareceron multitude de revistas de cómic adulto. Nelas publicaban autores tan variados como Moebius, Corben, Muñoz e Sampayo, Maroto, Gallardo e Mediavilla, Max, Bernet e Abulí... Con tiraxes que chegaron aos 70.000 exemplares, as cabeceiras multiplicáronse: Blue Jeans , TOTEM , 1984 , Creepy , Comix Internacional , CIMOC , Cairo , Vértigo , Calibre 38 , Rambla , Hunter , Saloon , El Vibora ... así até mediados dos 80, con case 30 títulos. A competencia fíxose insoportábel e a maior parte tiveron curta vida. Só algunhas, como CIMOC ou El Vibora lograron sobrevivir para ver os anos 90.
Superheroes no psiquiatra e ratos en Auschwitz	Anos 80, USA 	Comezan a proliferar as tendas especializadas e Marvel e DC lanzáronse a ofrecer unha grande variedade de obras e formatos a través desta nova canle. Obras mestras como The Dark Knight Returns (1986), de Frank Miller e Watchmen (1986), de Alan Moore e Dave Gibbons provocaron que o cómic americano vivise unha nova era dourada. Ao tempo, outras iniciativas como a autoedición e os selos independentes tamén produciron grandes obras, como Cerebus (1977) de Dave Sim, Love and Rockets (1981), dos irmáns Hernández ou Maus (1980), de Art Spiegelman, galardoada co premio Pulitzer en 1992.
"A seguir"	Anos 80, EUR 	Publicada pola editorial Casterman desde 1978 até 1997, a revista A SUIVRE dirixíase a un público adulto e daba aos autores toda a liberdade creativa en termos estéticos, temáticos e formais. Nela publicaron os mais importantes mestres europeos: Pratt, Tardi, Manara, Bilal, Schuiten, Comés, Crepax, Boucq, Daniel Torres, Bourgeon, Loustal, Rosinski, Pellejero, Giardino, Moebius, Miguelanxo Prado, etc. Moebius dicía dela que era "unha especie de torre maxestosa na paisaxe da BD, un monumento que lle deu aires de nobreza (...) un obxecto cultural precioso (...).
Akira arrasa con todo	1982 e seguintes, XAP 	Entre 1982 e 1993, Katsuhiro Otomo publica unha serie chamada Akira que, logo da súa publicación en Estados Unidos por Marvel Comics e posteriormente en Europa, logrará un éxito sen precedentes en ambos territorios; así, converterase no primeiro achegamento importante do público occidental ao cómic xaponés e abrirá a porta pola que o manga irá chegando cada vez con máis forza. Outros mangas salientábeis da época son Nausicaa do val do vento (1982-1994), de Hayao Miyazaki ou Adolf (1983-85), de Osamu Tezuka.

11. A BD CUMPRE CEN ANOS E ACORDA DO CENTENARIO CON RESACA... MENOS NO XAPÓN, ONDE SEGUEN "AO SEU" (Anos 90).		A BD, considerada a novena arte, como medio plenamente consolidado naceu da man do século XX e desenvolveuse paralelamente a el como unha parte fundamental da chamada "cultura de masas"; converténdose nun dos medios de comunicación máis poderosos e versátiles. A evolución desta forma artística está intimamente ligada, por tanto, á historia cultural da pasada centuria. Na fin do milenio, a banda deseñada esténdese por todo o planeta e fai parte da chamada cultura global.
Novidades no fronte	1989, GZ 	En 1989, a TVG comeza a emitir As bólas máxicas (1984) e Dr. Slump (1980), de Akira Toriyama; series de grande éxito internacional que deixarán pegada nos afeccionados galegos da época. Ese mesmo ano nace Das Capital, con Fausto Isorna, Xaquín Marín, García Varela... Tamén en 1989 e desde a Casa da Xuventude de Ourense, o grupo Frente Comixario (Moxom, Carvalho, Paradelo, Chaler, Javi, Tito, Fortes, César, Heitor, Melinhas, Robledo e Alfredo) publica o primeiro número da súa revista. Alén diso, crearon as "Xornadas de Banda Deseñada de Ourense" (1989) e o "I Encontro de debuxantes galegos" (1992) e foron candidatos a mellor fanzine no Saló del Cómic de Barcelona (1993). En 1998, e por iniciativa de Miguelanxo Prado, aparece Elipse, Revista galega de BD publicada pola Consellaría de Educación. No único número aparecido incluíanse historias de Fran Bueno, Portela e Iglesias e Kiko da Silva entre outros. Ese mesmo ano púxose en marcha o salón "Viñetas desde o Atlántico", que se vén celebrando anualmente na Coruña cun notable éxito de público e repercusión internacional.
Lambendo as feridas	Anos 90, ESP 	A crise do cómic "adulto" crea un baleiro ocupado por editoriais como Forum ou Zinco, que publican superheroes e os primeiros mangas. As librarías especializadas substitúen aos quioscos na oferta de cómics, maioritariamente importados. Eventos coma o Saló del cómic de Barcelona, fanzines como TMEO ou Mondo Lirondo e pequenas editoriais como Camaleón manteñen vivo o cómic autóctono, mentres moitos autores buscan fortuna no mercado internacional. As únicas revistas sobreviventes son El Víbora e a humorística El Jueves; nelas refuxiarase unha nova xeración de autores hispanos.
Algo máis que superheroes...	Anos 90, USA 	En 1992 sete artistas de BD fundan unha nova editora independente: Image Comics, onde os creadores podían publicar sen ceder os dereitos sobre as súas obras. Prodúcese o desembarco de importantes autores ingleses, coa publicación de auténticas xoias como Hellblazer (1985), de Alan Moore ou Sandman (1988), de Neil Gaiman na liña Vértigo de DC Cómics. En 1993, o debuxante e guionista Scott McCloud publica Understanding Comics: The Invisible Art. Este ensaio explica os mecanismos da BD... en forma de BD. A orixinalidade da obra e as ideas que presenta supuxeron un sopro de ar fresco na teoría do medio probando, de paso, que a BD é unha arte de pleno dereito. O cómic independente ou alternativo continúa a ofrecer interesantes obras de autores como Peter Bagge (Odio, 1990), Jeff Smith (Bone, 1991), Daniel Clowes (Ghost World, 1993), Charles Burns (El Borbahr, 1999), etc.



Oportuna asociación	1990, EUR 	A BD francófona está en auxe. Aparecen novos editores, multiplícanse as coleccións e nacen novos xéneros. Poderosas editoriais dominan o mercado e lógranse grandes éxitos internacionais como a serie Donjon (1998), de Trondheim e Sfar ou Laufeust de Troy (1994), de Arleston e Tarquin. En 1990 nace L'Association , editorial fundada por Jean-Christophe Menu, Lewis Trondheim, David B., etc...Considerada líder do novo cómic independente francés dos 90, L'Association deu a coñecer relevantes autores como Trondheim, Joann Sfar ou Marjane Satrapi.
A hora de Songoku	Anos 90, XAP 	Un dos autores máis relevantes deste período foi Akira Toriyama, creador das series Dragon Ball e Dr. Slump . Tal foi o seu éxito que nalgúns países desbancaron das listas de vendas o cómic estadounidense e nacional. En España, Dragon Ball considérase o tebeo estranxeiro máis vendido da historia. O verdadeiro boom chegou a través da TV, pois coincidiron tres series das máis aclamadas a nivel mundial: TVE emitía Os Cabaleiros do Zodiaco (Saint Seiya); Tele5 sorprendía con Campións (Captain Tsubasa); e para rematar, algunhas canles autonómicas, como a TVG, asombraban as súas audiencias con As Bólas Máxicas (Dragon Ball). O manga deixará de ser minoritario. Co seu rápido e crecente éxito, especialmente nas xeracións máis novas, irá converterse na principal corrente da BD internacional, desbancando mesmo o poderoso cómic USA.
12. A BD PROCURA ENERXÍAS ALTERNATIVAS E DESENVOLVEMENTO SUSTENTÁBEL (séc XXI)		Con máis de cen anos ás costas a BD segue a evoluir. Remata o século XX, o século do "Cómic"...¿Será o XXI o século do Manga?...¿Ou o da Banda Deseñada...?
I+D	GZ 	En 2000 aparece a revista infantil Golfinho editada por Xerais , con Fausto Isorna na dirección. Polas súas páxinas pasará a case totalidade dos autores galegos en activo de diferentes xeracións con tiraxes de ata 150.000 exemplares. O ano 2001 ve o nacemento dos colectivos Polaqia e BD Banda . Polaqia edita a revista Barsowia (9 números), que foi galardoada no Saló de Barcelona 2006 e 2007 como mellor fanzine. Neste último ano reciben tamén o Premio Ourense de Banda Deseñada. Nas súas páxinas achamos xente como Diego Blanco, David Rubín, Brais Rodríguez, Hugo Covelo, Roque Romero, Manel Cráneo, Kike Benlloch, Enma Ríos, Álvaro López, Miguel Robledo, Miguel Porto, Luís Sendón, Jose Domingo, Bernal,... A asociación BD Banda , formada por Kiko Da Silva, Cano, Héitor Real, Carvalho, Paradelo e Germán Ermida, edita a revista do mesmo nome, coa que receberam o Premio ao Mellor Fanzine no Saló de Barcelona 2005 e o Premio Ourense á mellor iniciativa no campo da banda deseñada 2005. Tamén en 2001, saltou á Internet o soportal de BD Galega, creado polo Consello da Cultura Galega, o principal referente informativo sobre o medio na Galiza. A BD galega actual conta con eventos consolidados como as Xornadas de Ourense, "Viñetas" da Coruña e mesmo as Xornadas de Cangas; medios informativos especializados como o Soportal BD ; equipos de traballo como BD Banda e Polaqia ; foros sectoriais como a Mesa da BD, auspiciada pola Consellaría de Cultura e algunha editorial que aposta polo medio, como Faktoria K . Un complexo e rico panorama cheo de potencialidade para construír un esperanzador porvir para a nosa BD e perante o cal aparece un só interrogante: o futuro...será da banda...?

anexo I: a longa, longa historia da Bd

Cambio climático	ESP 	Despois da crise dos 90, o cómic de autor comeza a rexurdir en España consciente de que é un medio minoritario pero con grande potencial expresivo e comunicativo e cuns autores de gran nivel. Os novos creadores están a publicar a través dunha rede de librerías especializadas e editoriais independentes, como Faktoria K en Vigo, Sins entido e Dib-buks en Madrid, de Ponent en Alicante, Astiberri en Bilbao, Inrevés en Mallorca, Ariadna en Córdoba... O formato revista tamén renace, con mostras como Dos Veces Breve, El Manglar, NSLM, Humo, Dolmen, Tangaroa... En 2007, o Ministerio de Cultura anunciou a creación do "Premio Nacional del Cómic", co obxectivo de lograr un maior recoñecemento deste xénero. Porén, as grandes editoras que dominan o mercado apostan pola importación de material internacional, cunha presenza cada vez maior do manga. Isto coloca o cómic español nunha situación difícil de cara ao seu futuro.
Combustíbel fósil	USA 	A pesar de que o cinema ten acudido reiteradamente ao cómic para lograr grandes éxitos como Superman, Batman, X-men ou Spiderman, e que esta tendencia parece estar actualmente en pleno auxe, a situación do cómic USA actual dista de ser a mellor, dado que corre o risco de se converter en mero "merchandising" dos éxitos cinematográficos. No propio mercado americano, o manga sitúase nos primeiros postos de vendas en canto o tradicional formato "comic-book" sofre unha gradual perda de lectores. As grandes editoras tentan diversificar a súa oferta, rachando co monopolio superheróico. Alén disto, o cómic independente continúa a ofrecer interesantes obras como Blankets (2003), de Craig Thompson, Box Office Poison (1994-2000), de Alex Robinson, Jimmy Corrigan (2000), de Chris Ware...
Ecosistemas protexidos	EUR 	A BD francófona actual goza de unha relativa boa saúde, cun mercado consolidado que permite a existencia dunha variada oferta editorial, e mesmo a exportación de tendencias, obras e autores, como L'Ascension du haut mal (1996), de David B; Blacksad (2000), de Canales e Guarnido; Isaac le pirate (2001), de Christophe Blain; Lupus (2003), de Frederik Peeters, Persépolis (2000), de Marjane Satrapi... Francia é, despois do Xapón, o país con máis lectores de manga; por esta razón, as editoras francófonas están a tentar adaptarse aos novos tempos, lanzando obras manga e experimentando a integración das dúas tendencias. Mesmo ten aparecido un novo termo para designar obras manga de autores francófonos: o Manfra.
Enerxías renovábeis	XAP 	Actualmente, o manga, a nivel comercial e cultural é un fenómeno mundial. Mesmo a poderosa Disney apreciou as producións xaponesas como produto de calidade. O seu éxito foi tal que a película A viaxe de Chihiro recibiu no 2002 o Oscar á mellor película de animación. En Xapón, o manga é un auténtico fenómeno de masas: en 1989, atinxía o 38% de todos os libros e revistas publicados. Hai manga para todas as idades, profesións e estratos sociais. As revistas, teñen tiraxes espectaculares: ao menos dez delas pasan do millón de exemplares semanais e Shōnen Jump a revista máis vendida, imprime 6 millóns de exemplares por semana. Entre a multitude de obras producidas nos últimos anos, podemos salientar Naruto (2000), de Masashi Kishimoto; Love Hina (1998), de Ken Akamatsu; Bleach (2001), de Tite Kubo; Blade of the Immortal (1994), de Hiroaki Samura; Fullmetal Alchemist (2002), de Hiromu Arakawa; Dragon Zakura (2003), de Mita Norifusa...



Fontes webliográficas sobre a historia da BD

Tumba de Memna

<http://www.egiptomania.com/vidacotidiana/cereal.htm#7>

Códice mixteco

<http://www.sil.org/mexico/museo/6be-Antiguos.htm>

<http://www.proel.org/alfabetos/mixteco.html>

http://gjoachim.club.fr/imagesmx/codice_mixteca.jpg

As Cantigas de Santa Maria e outros

<http://cantigas.webcindario.com/cantigas/indicecantigas.htm>

<http://brassy.club.fr/PartMed/Cantigas/CSMIDI.html>

Gravados de Epinal

<http://www.mauc.ufc.br/expo/1975/04/index.htm>

Sobre historieta española

<http://elcoleccionista.iespana.es/>

<http://www.funversion.universia.es/libropublicacion/reportaje/tbo.jsp>

<http://www.museodelnino.es/sala4/histcomic/histcomic.htm>

http://es.wikipedia.org/wiki/Historieta_en_Espa%C3%B1a

<http://crisei.blogalia.com/categorias/Historieta>

<http://www.teacuerdas.com>

<http://www.tebeosdesiempre.com>

<http://www.delcomic.es/museo/expo/historia.htm>

<http://www.juntadeandalucia.es/averroes/colegiojabalquinto/tebeos.htm>

http://www.lacarceldepapel.com/varios/articulo_ijoca.htm

Comics e guerra

<http://www.tebeosfera.com/Documento/Articulo/Academico/05/HumoryGuerra.htm>

<http://www.diggerhistory.info/pages-asstd/comics.htm>

Sobre a BD galega

<http://www.inicia.es/de/ameixa/estr.html>

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

http://www.compostelacultura.org/plastica/destacado.php?id_destacado=48

Sobre a historia do manga

<http://www.geocities.com/sayancatx/Manga/historiamanga.htm>

Máis sobre historia da BD

<http://www.creativeisland.co.uk/comichistory.htm>

<http://www.bdoubliees.com>

<http://bugpowder.com/andy/index.html>

Wikipedia

http://www.pt.wikipedia.org/wiki/Banda_Desenhada

Histoire de la bd: wikipedia

http://fr.wikipedia.org/wiki/Bande_dessin%C3%A9e

Cronoloxía da BD

<http://www.geocities.com/Area51/6760/comics/fechas.htm>

Outra cronoloxía da BD

<http://www.marel.pro.br/cronos1.htm>

anexo II: clasificación de bedés remitidas aos centros por idades e recomendacións didácticas

TÍTULO	TEMÁTICA	IDADE RECOMENDADA	RECOMENDACIÓNS DIDÁCTICAS
Parando a Marea Negra	Caracter didáctico. Accións para neutralizar a marea negra, concienciación para a defensa da natureza e o medio ambiente.	3º ciclo de EPO ESO	Emprego na área de Coñecemento do Medio de EPO e Ciencias Naturais de ESO vinculado ás temáticas do medio mariño: impacto ambiental das accións humanas neste medio (as mareas negras) e adopción de medidas para un desenvolvemento sustentábel.
Vivir no solo	Caracter didáctico. Papel do solo no ciclo da vida. Accións que afectan á calidade do solo e efectos nos ecosistemas. Medidas de protección do solo.	2º - 3º ciclo de EPO	Emprego na área de Coñecemento do Medio de EPO vinculado ao estudo do solo: papel biolóxico, proceso de formación, usos do mesmo, impactos da acción humana e medidas de protección.
De quen é a auga	Caracter didáctico. Emprego da auga, necesidade de racionalizar o seu uso e medidas axeitadas.	2º - 3º ciclo de EPO	Emprego na área de Coñecemento do Medio de EPO vinculado ao estudo da auga: tras traballar o ciclo da auga, podemos valernos do cómic para traballar o uso humano da mesma (necesidade de racionalizar e medidas axeitadas).
Damsmit	Historia de suspense que trata temáticas histórico-sociais como: conflitos de clase, represión estatal, colonialismo... Atopamos tamén unha serie de temáticas máis relacionadas co ámbito cívico como o racismo, as drogadiccións, a alienación laboral, a desagregación familiar...	2º ciclo de ESO en adelante	Por unha banda, pódese empregar na área de historia, pois trátase dunha metáfora do s. XIX que permite analizar as características desta época: xurdimento do socialismo, revolución industrial... Por outra banda, pode servir de base para análises, reflexións e debates cívicos nas áreas de cidadanía e titoría.
Capital	14 capítulos autoconclusivos cunha ambientación común: a maior capital do mundo, cabeza dun imperio invencíbel pola súa supremacía técnica, robótica, máxica e militar.	2º ciclo de ESO en adelante	Pódese empregar na área de historia, pois trátase dunha metáfora do s. XIX que permite analizar as características desta época: xurdimento do socialismo, revolución industrial... Algunhas historias tamén dan pé a reflexións sobre o papel dos avances tecnolóxicos, as dinámicas sociais dun contexto tecnificado... Desde un enfoque artístico permite ver como diferentes autores resollen un mesmo universo.
• Barsowia 1 a 8 • Barsowia en llamas • BD Banda • Fanzine das Xornadas • Viñetas desde o Atlántico	FANZINES Barsowia: liña experimental e alternativa, que vai desde o humor á vangarda pasando por historias existenciais e intimistas. BD Banda: historias de BD con tendencias narrativas onde predomina o humor, a aventura... con certas doses de lirismo. Fanzine das xornadas: publicación centrada no propio fenómeno da BD que alterna artigos e entrevistas sobre diferentes autores e publicacións con historias breves, xeralmente de carácter humorístico. Viñetas desde o Atlántico: catálogo das exposicións do salón do mesmo nome.	2º ciclo de ESO en adelante	A variedade de estilos fai que estas publicacións colectivas sexan idóneas para analizar a BD como obxecto de estudo en si mesma nas áreas de educación artística: estilos, formatos, aplicacións da cor, posibilidades do branco e negro, formatos e en xeral todas as cuestións traballadas na guía. De calquera xeito, recoméndase unha revisión previa das historias a traballar para verificar que os contidos son axeitados ás idades do alumnado.
A voz na caixa	Historia de acción e misterio con cuestións sobrenaturais, centrada nas snuff-movies.	Bacharelato	Pode empregarse en ámbitos artísticos e lingüísticos para análise da narración (como desenvolver situacións complexas coas posibilidades narrativas dos cadriños). A temática subxacente das snuff-movies podería usarse como base para análises de carácter ético.
El ojo del diablo	Aventura de piratas.	ESO en adelante	Pode empregarse en ámbitos artísticos e lingüísticos para análise da narración, composición da páxina e cor. Pode dar pé a debates sobre os límites éticos (o fin xustifica os medios?).



TÍTULO	TEMÁTICA	IDADE RECOMENDADA	RECOMENDACIÓNS DIDÁCTICAS
Serie: "Un misterio para Simón" • Flores desde Hiroshima • No nome da amada morta • A maldición dos Velasco • Están vivas	Misterio e aventura de tipo detectivesco.	2º - 3º ciclo de EPO 1º ciclo ESO	Trátase dunha serie ambientada na cidade de Compostela con múltiples referencias reais á mesma (edificios, rúas...), elementos históricos, personaxes... que pode dar xogo en coñecemento do medio social (p.ex.. o volume "Están vivas" permite achegarse a diferentes obras escultóricas da cidade).
Os viaxeiros do tempo	Aventuras dun rapaz da prehistoria que atopa uns misteriosos viaxeiros do tempo que partiron do século XIX.	3º ciclo de EPO 1º ciclo ESO	Recursos para ámbitos históricos: a prehistoria en Galiza.
Fiz nos biosbardos	Humor infantil centrado en temática escatolóxica	1º ciclo de EPO e 1º curso do 2º ciclo	As historias de Fiz pódense empregar para normalizar a temática escatolóxica nestas idades, o coñecemento do corpo, fluídos e secrecións corporais. O atractivo que despertan estes temas nestas idades, converten o álbum nun recurso interesante para fomentar a motivación pola lectura e o interese por este xénero.
Thom	Humor a traveso de temáticas como o medio rural galego, tópicos galego-portugueses...	EPO	As historias curtas e amenas de Thom poden ser un bo xeito de motivar para o achegamento a este medio. A través delas podemos afondar na cultura popular do país, tópicos, costumes...
Tito Longueirón	Historias de humor mudas (con algún recurso paratextual) centradas no ámbito deportivo	Todas	Na educación infantil, estas pequenas historias poden empregarse para traballar as secuencias, orde temporal... Tamén para a iniciación á lectura. No resto de etapas poderían empregarse na área de educación física para analizar cuestións técnicas e tácticas dos diferentes deportes. A nivel de BD, é un grande recurso para analizar o paratexto.
Astro, valente explorador	Humor e ciencia ficción (exploración espacial)	EPO	A través das aventuras de Astro podemos traballar temáticas como as relacións familiares, o papel do heroe... A nivel narrativo permítenos analizar a estrutura tradicional traballada nestas idades: "presentación-nó-desenlace"
Vilaverzas	Humor cotián infantil: transporte escolar, escola, vida cotiá...	1º e 2º ciclo de EPO	Estas historietas poden axudar á reflexión sobre a vida cotiá dos escolares, preocupacións en torno á escola..., un bo xeito de motivar dinámicas de autoanálise.
Detectives audaces	Historias de aventura e suspense protagonizadas por tres rapazolos e un robot que investigan o misterio dunha casa encantada.	2º e 3º ciclo de EPO	O ambiente de misterio e aventura e a identificación cos protagonistas converten esta obra nun bo recurso motivador para o achegamento a este xénero e de animación á lectura en xeral. A nivel de linguaxe, permiten traballar as estruturas narrativas clásicas (presentación-nó-desenlace), pois as diferentes partes son autoconclusivas e a creación de personaxes, pois os tres protagonistas presentan personalidades e roles moi contrastados e estereotípicos (o desordenado e despistado, o formal, a despótica...), o cal xera unha serie de conflitos claves para o éxito da historia.
Freda	Emigración como transfondo ambiental dunha historia de amor ao longo da vida do protagonista, quen de neno se ve arrastrado a un país estranxeiro ao teren que emigrar seus pais.	ESO Bacharelato	Freda pode servir de elemento motivador para o estudo dos movementos migratorios, especialmente os da segunda metade do século XX. A lectura da obra permite traballar os coñecementos previos dos alumnos/as e situar o estudo do tema. Asemade, é un bo recurso en educación para a cidadanía para a análise dos fenómenos migratorios desde dentro, como unha experiencia de vida.

anexo II: clasificación de bedés remitidas aos centros por idades e recomendación didáctica

TÍTULO	TEMÁTICA	IDADE RECOMENDADA	RECOMENDACIÓNS DIDÁCTICAS
Alter Ego	Visión poética e intimista da vida dun creador coas súas inseguridades, paranoias.	Bacharelato	Polo seu carácter é unha obra que, desde un punto de vista didáctico, pode dar xogo en ámbitos artísticos (bacharelato artístico). En concreto, permite estudar os límites do xénero e do proceso de creación: explora os límites da arte da BD xogando coa organización da páxina e unha localización non convencional dos textos. A obra tamén permite analizar desde dentro as complicacións do proceso creativo, adoptando neste caso o punto de vista do artista atormentado. O seu carácter alternativo permite achegar os alumnos/as a formas artísticas experimentais (surrealismo, expresionismo) e cuestionar as convencións artísticas.
Psiconautas	Historias breves de carácter psicodélico.	Bacharelato	Utilización individual das historias para reflexión e debate de carácter ético: falta de expectativas laborais, control familiar e social, alienación, drogadicción, porvir... A nivel estilístico poden establecerse relacións con diferentes movementos vangardistas.
H2oil	Traballos duns setenta autores galegos de banda deseñada arredor da marea negra derivada do afundimento do petroleiro Prestige. Contén unha grande variedade de rexistros que van do humor á reflexión artística.	Como obra en conxunto é axeitada para o nivel de secundaria, se ben existen historias que illadamente pódense empregar na etapa de primaria	É unha obra axeitada para ver como un fenómeno socialmente destacado deriva nunha variedade de expresións artística e reflexións, actuando como un fresco da sociedade. Este enfoque podería responder a obxectivos das áreas de educación artística, ciencias sociais, educación para a cidadanía. Empregando individualmente as historias, as posibilidades ábreanse a outras áreas como Ciencias Naturais, linguas..., constituíndo un recurso interesante para o traballo de determinados contidos (impacto ambiental da catástrofe, análise da linguaxe da BD...).
• Cita na Habana • Campos de Cuba	Aventura iniciática historicamente ambientada na Guerra da Independencia de Cuba. Un soldado enrólase no exército para atopar un amor perdido.	2º ciclo de ESO en adiante	Obra axeitada para o estudo histórico das guerras da Independencia de Cuba. Pode empregarse antes de comezar o estudo formal como recurso motivador e activador de coñecementos previos. Dá un bo xogo para o traballo de conceptos relacionados como: semellanzas interculturais, migración, relacións coloniais...
Mmmh!!	Sete historias mudas en branco e negro de carácter experimental, oscilando desde o contido social ao poético pasando pola simple experimentación gráfica.	Bacharelato	Polo seu carácter é unha obra que, desde un punto de vista didáctico, pode dar xogo en ámbitos artísticos (bacharelato artístico). O seu carácter alternativo permite achegar aos alumnos/as a formas artísticas experimentais (surrealismo, expresionismo) e cuestionar as convencións artísticas. Permite estudar os límites formais do xénero da BD, explorar os recursos narrativos da BD, utilización de iconas, variedades estilísticas... En canto ao contido, determinadas historias poden servir de base base debates e análises sociais (Ciencias Sociais, Cidadanía), filosóficos (Filosofía, Cidadanía), poéticos (linguas, Educación Plástica).
• Quotidianía delirante • Crónicas incongruentes	Historias curtas de humor satírico baseado na cotidianidade.	2º ciclo de ESO en adiante	Utilización individual das historias para reflexión e debate de carácter ético: convencións sociais, familia, medios de comunicación, publicidade, tecnoloxías, poder, forzas de orden público...
• Fragmentos de la enciclopedia délfica • Stratos	Historias curtas de ciencia ficción con reflexión social.	ESO e bacharelato	Utilización individual das historias para reflexión e debate de carácter ético: avances científicos, investigación xenética, loita de clases, pena de morte, ecoloxismo...
Pedro e o lobo	BD baseada na composición musical de Sergey Prokofiev.	Educación infantil Primaria	Utilizado conxuntamente cunha audición de Sergey Prokofiev permite, en educación primaria, un achegamento lúdico e contextualizado á obra do compositor, podendo analizar o carácter de cada instrumento, peculiaridades do seu son. En educación infantil podemos realizar unha lectura multimedia, onde os sons dos instrumentos ambienten o conto.



TÍTULO	TEMÁTICA	IDADE RECOMENDADA	RECOMENDACIÓNS DIDÁCTICAS
A mansión dos Pampín	Cómic didáctico que forma parte do Proxecto Terra, unha iniciativa coa que o Colexio Oficial de Arquitectos de Galiza quere traballar na educación obrigatoria os problemas básicos da ocupación do territorio e a arquitectura. En concreto, esta BD dirixida á ESO, pretende evidenciar ou poñer en cuestión valores e puntos de vista que, sobre a arquitectura e o territorio, temos interiorizados desde a infancia. http://www.coag.es/proxectoterra/	ESO	Especificamente dirixido á área de Ciencias Sociais, Xeografía e Historia cunha proposta concreta para traballar desde os elementos escenográficos e argumentais do cómic os conceptos desenvolto no proxecto.
Manuel Montano. El manantial de la noche.	Historias curtas do curioso detective Manuel Montano.	Bacharelato	O ambiente de misterio e novela negra convérteo nun bo recurso para o achegamento ao xénero e a animación á lectura. Dende áreas lingüísticas pode empregarse como base para estudar os tópicos do xénero, pois ao mesmo tempo que os segue, xoga con eles e dálles un punto de esperpento: aspecto do detective, perfil do mesmo (solteiro, idade madura), a muller fatal, tipo de casos, tramas...
Carta de Lisboa	Relato ilustrado intimista ambientado en Lisboa. A partir do texto de Eric Sarter, Prado realiza as ilustracións.	Bacharelato	Investigación de xéneros anexos á BD, relación entre ilustración e texto, recreación de ambientes, límites da BD (que elementos definen a BD e o relato ilustrado)... A nivel literario, permite o estudo da prosa poética coa facilidade que lle achegan as ilustracións como recurso expresivo.
El circo del desaliento. Onde ningún pode chegar (edición en galego da historia incluída no anterior volume)	11 historias curtas que desde unha perspectiva poética e intimista analizan formas de derrota cotián.	2º ciclo de ESO e bacharelato	Utilización individual das historias para reflexión e debate de carácter ético e filosófico: insatisfacción, expectativas vitais, deber, reacción ante a adversidade, o destino...
La tetería del oso malayo	Historias breves de carácter existencial encadeadas polo espazo da tetería, especie de consultorio psicolóxico rexentado por un oso.	2º ciclo de ESO e bacharelato	Utilización individual das historias para reflexión e debate de carácter ético e filosófico: amor, desamor, relacións humanas (familia, parella), lealdades, violencia, naufraxio existencial, búsqueda de vías de escapatoria ao mesmo...
Las historias de Mariano	Historias variadas en lonxitude e temática, estilo... clasificadas en historias verdadeiras e historias que non sucederon, co único nexo común de seren obra do mesmo autor e unha certa dose de humor negro.	2º ciclo de ESO e bacharelato	Nos ámbitos lingüísticos e artísticos poden permitir interesantes estudos da linguaxe (historias mudas e con texto, estilos gráficos variados -historias debuxadas e feitas por ordenador...). En canto aos contidos, permite introducir o debate sobre que elementos de credibilidade damos a unha historia, que estratexias narrativas permiten isto (localizacións espaciais cercanas, datos reais, uso da 1ª persoa...) partindo da clasificación que o autor fai entre o que é real e o que non. Isto pode levarnos a reflexións como a posibilidade de facer reportaxes, documentais, biografías, estudos, ensaios... empregando como base a BD.
Compostela, a historia dunha lenda	Carácter didáctico. Historia de Santiago desde a descuberta do sepulcro até 1936.	3º ciclo de EPO en diante	Trátase dun cómic histórico-didáctico, o cal o convértese nun bo recurso para o estudo da historia de Galiza (Santiago en concreto). Un elemento a ter en conta á hora de empregalo como recurso didáctico é o seu rigor histórico, pois o autor contou co asesoramento do historiador Clodio González.
A retirada de Sir John Moore	Narración histórica que ten como transfondo os feitos acaecidos en Galiza durante as guerras napoleónicas.	2º - 3º ciclo de EPO en diante	O seu carácter histórico convérteo nun bo recurso para traballar a Guerra da Independencia e a vida en Galiza no s. XIX. A nivel artístico, destaca o uso de onomatopeas galegas.
Os barbanzóns	Historias dunha familia celta que vive no Castro de Baroña.	2º - 3º ciclo de EPO en diante	Recurso para o ámbito histórico-social: a cultura castrexa.

anexo II: clasificación de bedés remitidas aos centros por idades e recomendación didáctica

TÍTULO	TEMÁTICA	IDADE RECOMENDADA	RECOMENDACIÓNS DIDÁCTICAS
Ustedes perdonen	Humor gráfico que xoga co absurdo e o caos.	Bacharelato	En áreas de educación artística, dá xogo para análises de tipo estilístico: uso da cor e do volume... Pode ser un recurso para o traballo da caricaturización e a creación de personaxes. Tamén permite a Investigación de xéneros anexos á BD e os límites da mesma (que elementos da BD se empregan no humor gráfico)... En canto a contidos, atopamos temáticas moi amplas que xiran en torno ao absurdo, podendo usarse individualmente noutras áreas. Un bo debate poderían ser os convencionalismos.
Heresiarcas	Serie de fantasía heroica.	Bacharelato	En áreas de educación artística, dá xogo para análises de tipo estilístico: uso da cor e do volume... En canto a contidos, a súa lectura pode usarse como recurso en reflexións e análises sobre o relativismo das crenzas.
Reyes elfos	Historias curtas realizadas por diferentes autores que comparten ambientación nun universo baseado na mitoloxía nórdica.	ESO Bacharelato	Desde un enfoque artístico permite ver como diferentes autores resollen un mesmo universo (referencias mitolóxicas que empregan, escenarios...). A fantasía heroica destes volumes convérteos nun bo recurso para a animación á lectura.
Feliz cumpleaños, May	Relato de amor nun ambiente de costumismo urbano nun contorno galáctico futurista.	Bacharelato	Podería servir como recurso nas áreas de educación artística, cidadanía... para o estudo do costumismo posmoderno (hardcore, punk...).
Ratas	Cómic de ciencia ficción no que as máquinas dominan o planeta e os homes se teñen que ocultar baixo a terra onde se cruzan coas ratas e volven convertidos nun novo xénero para salvar o mundo	De ESO en diante	Apoio para reflexións e debate de carácter ético e filosófico: loita de clases, evolución, papel das máquinas... En ámbitos artísticos, a nivel estilístico podemos identificar os elementos a través dos cales Xaquín Marín tentou crear un estilo gráfico propio para a BD galega: hieratismo, descomposición e simplificación da figura, frontalismo. É interesante analizar as semellanzas con outras manifestacións artísticas do país (as estatuas do románico, as vangardas, os gravados, Castelao...).



Bibliografía recomendada

- 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 (disponible en modo texto en <http://www.culturagalega.org/especiais/banda/documentos/fernandezpaz.htm>)
- 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.
- MCCLLOUD, SCOTT: *Entender el cómic. El arte invisible*. Astiberri, 2005
- MCCLLOUD, 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 PAIS, 1988.

Webliografía

Sobre os elementos e a técnica da BD

- VVAA: Exposición El Tebeo Aragonés. A.C. Mala Vida, 2005
http://www.asociacionmalavida.com/expo/folleto_2007.pdf
- Philip Crawford, Stephen Weiner: Using graphic novels in the classrooms. Scholastic 2005
www.scholastic.ca/bookfairs/printables/pdfs/Scholastic_BoneDiscussion.pdf
- Unha mostra de bosqueños, debuxo e deseño de personaxes da obra "Saltando al vacío" de MAN
http://www.edicionesglenat.es/extras/PDF_Prews/MakeOff_SAV.pdf
- Completo manual en liña sobre os recurso da BD
<http://www.manualdelahistorieta.com>
- A BD paso a paso no web Chinitarte
<http://www.chinitarte.com/banda.html>
- Explicación sobre BD a partir do personaxe Manolito Gafotas
<http://www.xtec.es/~faguile1/manolito/manin.htm>

Sobre a BD galega

- Toda a actualidade da BD galega, fichas dos autores e das publicacións, exemplos de obras, artigos de fondo e moito máis no Soportal BD de Culturagalega.org
<http://www.culturagalega.org/bd/>
- BD on line e textos teóricos sobre diferentes aspectos da BD galega en:
<http://www.culturagalega.org/bd/lectura.php>

- As citas anuais do calendario da BD galega no calendario BD de Culturagalega.org
<http://www.culturagalega.org/bd/temadia.php?id=8949>
- Un resumo da situación actual da BD galega e as súas perspectivas nesta reportaxe de BD Banda e Culturagalega.org
<http://www.culturagalega.org/bd/temadia.php?id=8106>
- Web do colectivo BD Banda
<http://www.bdbanda.com/>
- Web do colectivo Polaquia
<http://www.redegalega.org/polaquia/>
- Web das Xornadas de Ourense
<http://www.casaxou.com/bd/>
- Análise sobre BD desde Galicia no blog do Xastríño
<http://www.xastrino.blogspot.com>

Blogs sobre BD estatal

- La cárcel de Papel: un dos blogs máis destacados da BD estatal, todas as novas do sector, críticas e análises a cargo do especialista Álvaro Pons
<http://www.lacarceldepapel.com>
- O mesmo autor mantén un blog sobre BD en El País
<http://blogs.ep3.es/ddt/>
- Novas e análises do mundo da BD no web colectivo Entrecómics
www.entrecomics.com
- Un sisudo blog de análises sobre a BD
<http://www.concdearte.blogspot.com>
- Unha base de datos fundamental sobre o panorama estatal
<http://www.guiadelcomic.com/>

BD internacional

- Web dun dos máis detacados teóricos sobre o cómic na actualidade
<http://www.scottmcccloud.com>
- Unha completa visión da BD desde Francia
<http://www.bande-dessinee.org>
- Outro web francés para se adentrar no mundo da novena arte
<http://www.bdtheque.com>
- Exhaustiva base de datos sobre BD español
<http://www.tebeosfera.com>

Recursos de BD para bibliotecas

- Un amplo apartado sobre esta cuestión no web Absysnet.com
<http://www.absysnet.com/recursos/reccomics.html>



- Publicación da Biblioteca Regional de Murcia sobre BD
<http://www.bibliotecaregional.carm.es/actualbiblioteca/num29/extra/pag01.html>
- Bibliografía teórica sobre BD nas bibliotecas estatais:
<http://www.tebeosfera.com/Seccion/NSST/05/TBOBiblos.pdf>
- Unha excelente bibliografía selectiva de 350 BD para bibliotecas da man da Generalitat de Catalunya (en catalán)
<http://www20.gencat.cat/docs/CulturaDepartament/DGCC/Documents/Arxiu/SIS/bibliografia%20tematica%20-%20comics.pdf>

Outros recursos didácticos

- Webquest educativo encol das BDs
<http://www.colegio-jaimebalmes.com/webquest/tebeos/index.htm>

BD lusófona

- O festival de Amadora
<http://www.amadorabd.com>
- A referencia das “histórias de quadrinhos” en Brasil
<http://www.universohq.com/>
- Nona arte, desde Brasil
<http://www.nonaarte.com.br>
- Web da Bedeteca de Lisboa
<http://www.bedeteca.com/index.php>
- Neorama dos Quadrinhos: Toda a Bd internacional na maior newsletter de novena arte do mundo
<http://www.neorama.com.br/>
- Todas as novas da BD desde Portugal
<http://www.bdesenhada.com>

