

Que é a banda deseñada?



as bases
da banda

XUNTA DE GALICIA
CONSELLERÍA DE CULTURA
E DEPORTE
Unión Xeral de Creación
& Cultura Cultural

as bases
da banda

Que é un comic?

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.

non son banda deseñada

cadro

Non é
narrativo nen
ten secuencia



VAN GOGH

humor gráfico

Comparte
elementos formais
coa BD, pero non ten
secuencia explícita



XAQUÍN MARÍN

libro ilustrado

Á diferenza da BD, a
súa narrativa non se
basa na síntese da lin-
guaxe verbal (textos)
e da linguaxe icónica
(debuxos).

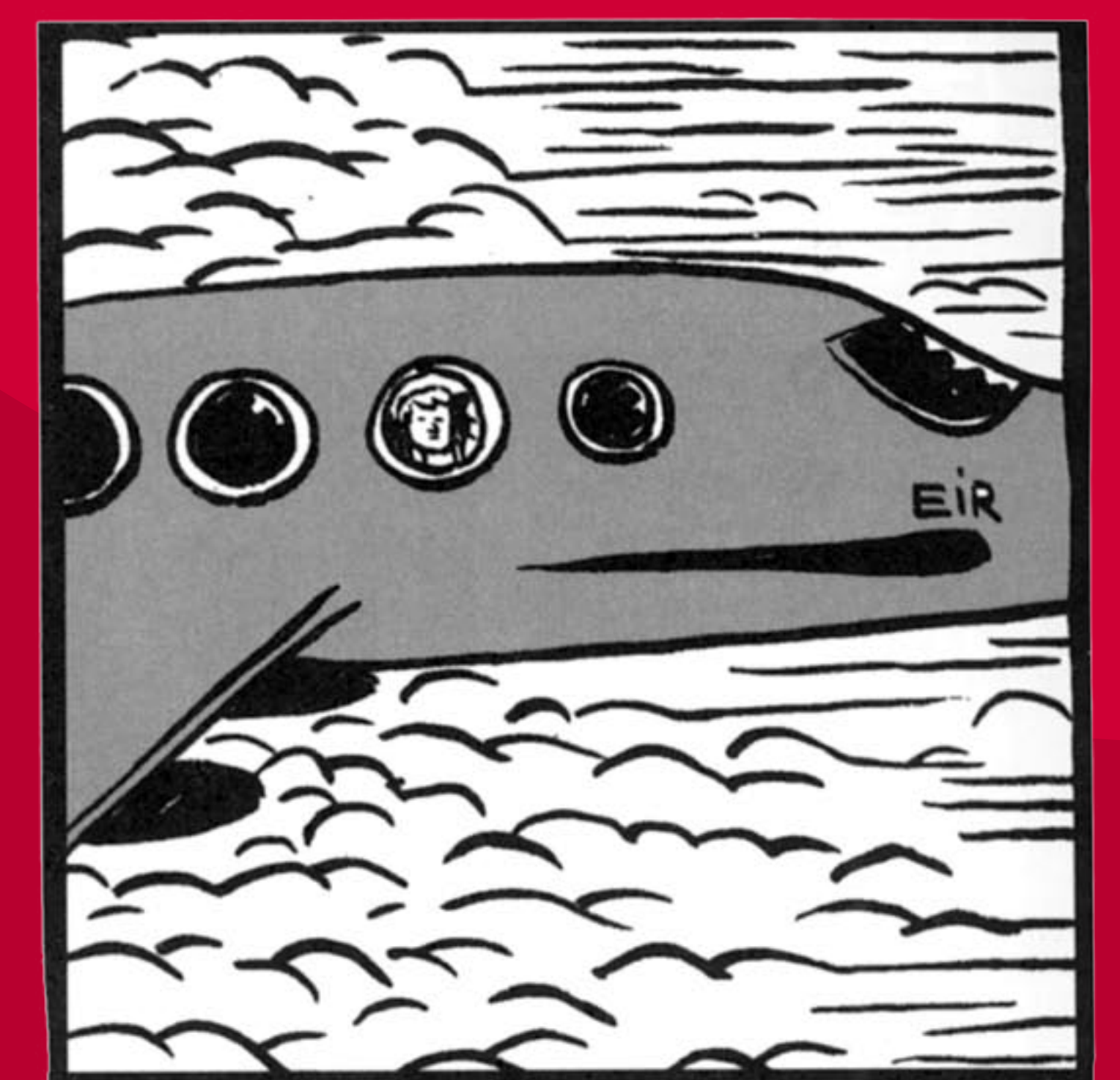


KIKO DASILVA

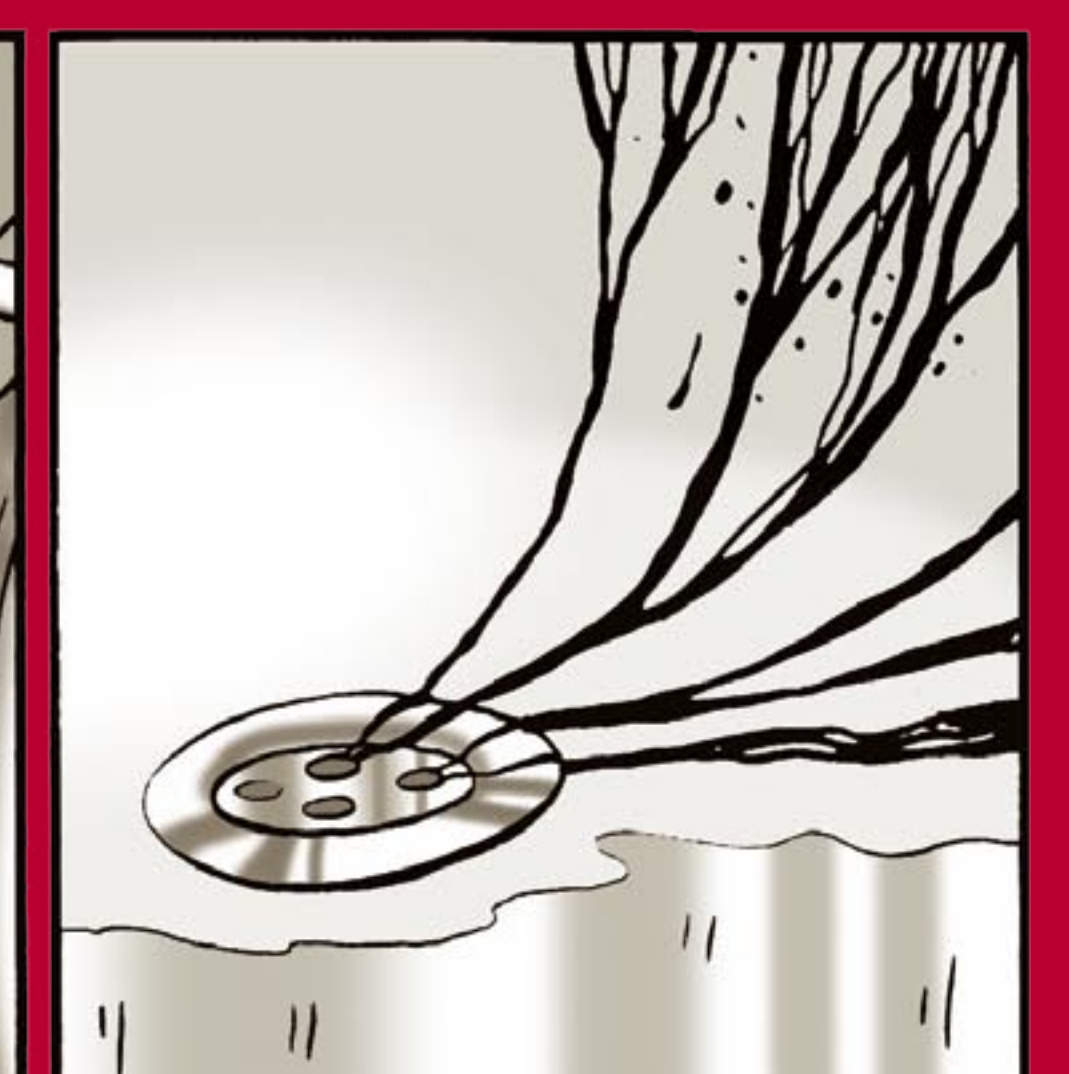
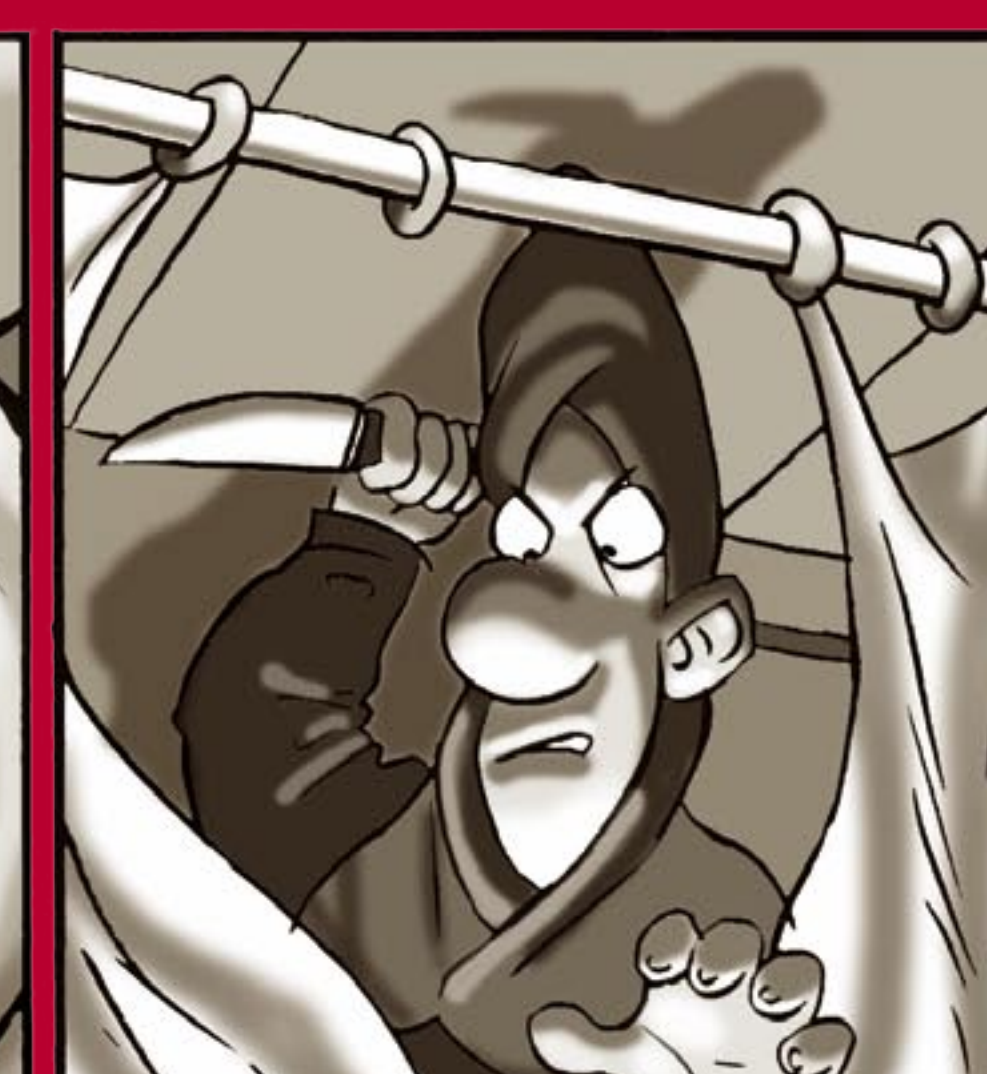
Elipse narrativa

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.

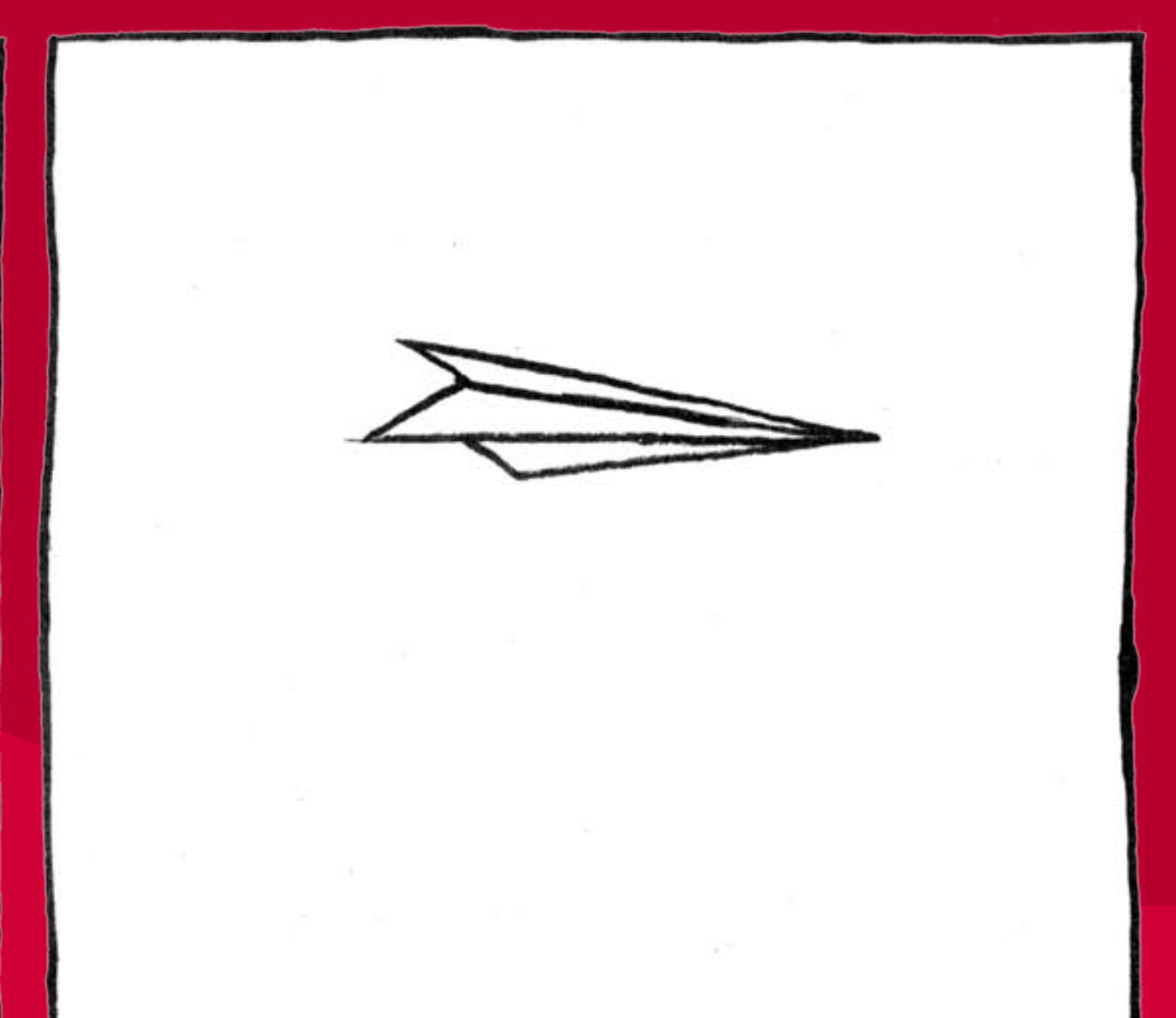
Exemplos
de Elipse
narrativa



BRAIS RODRÍGUEZ



ANDRÉS MEIXIDE

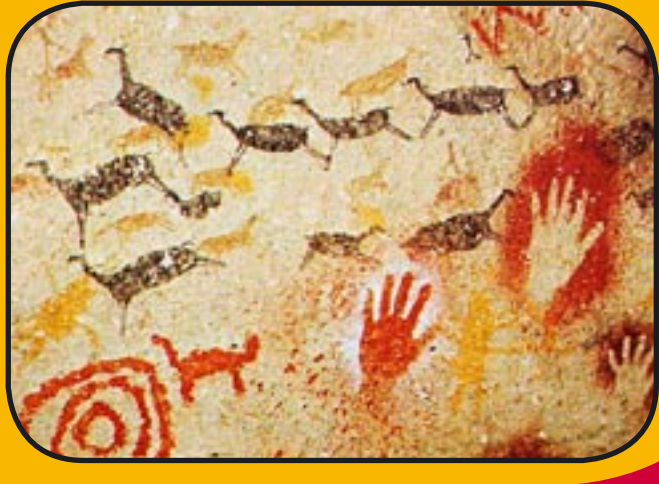


DAVID RUBÍN



a prehistoria

No principio a letra e a imaxe eran o mesmo. Despois separáronse. Ata que a BD as reuniu de novo.



Antigo Egipto: o perfil da BD

1500 AC

Pinturas murais coma as da tumba de Menna amosan exemplos dunha avanzada narrativa secuencial (BD, para entendernos).



Europa: cantigas de Afonso o Sabio

s. XIII

Sen ir tan lonxe, xa na época do noso rei Afonso O Sabio explicaban o contido das cantigas recorrendo aos cadriños.



“Papá” Töpffer

1833

Este alemán está considerado fundador da BD coa súa *Histoire de M. Jabot* (1833). A súa obra foi eloxiada mesmo por Goethe.



Europa: o invento da imprenta

s. XVI

A imprenta, coa súa capacidade de reprodución masiva, axudou a popularizar cara ao s. XVIII os gravados, base da posterior BD.



America precolombina

s. XIV

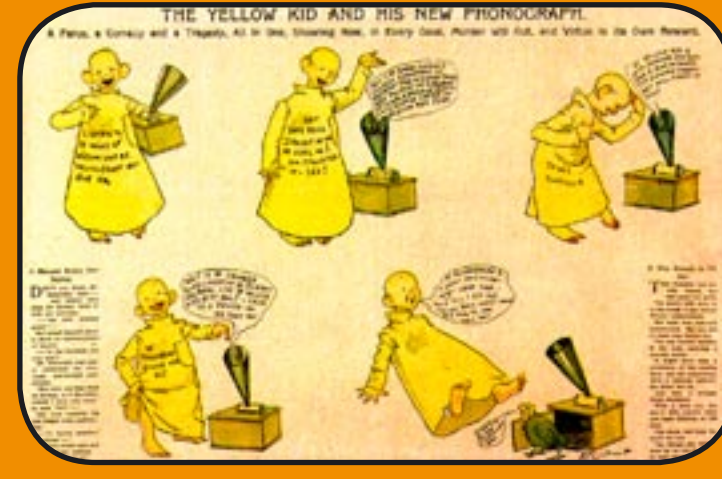
Do mesmo xeito, na América Precolombina contaban as súas lendas en formato tira de deseños, como a historia do Grande Rei 8-Veado.



Yellow Kid

1896

O 25 de outubro de 1896 imprímese a historia *The Yellow Kid and his New Phonograph* de Richard F. Outcault, considerada primeira BD, no *New York Journal*.



Aparecen os primeiros clásicos

1905

Obras coma *Little Nemo in Slumberland* (Windsor McCay, 1905) ou *Krazy Kat* (Herriman, 1912) convértese nos primeiros grandes éxitos de público da BD.



Personaxes, series e... revistas

1908

A BD vai espallándose, xorden revistas, e internacionalízase con series coma *Les Pieds Nickelés*, publicada en Francia en 1908.



Dúas “bandas” en guerra

1936

Coa Guerra Civil multiplicáronse as publicacións ideolóxicas para rapaces nas que abundaba a BD: *Flecha*, *Pelayos* ou *Chicos* amosan esa división.



A consagración dos “tebeos”

ANOS 30

Tamén a nivel estatal continuou, nos anos trinta, a expansión dos cadriños, con autores de relevo coma Jesús Blasco ou Emilio Freixas.



Nace a “liña clara”

1929

Nace a liña clara: Georges Remi, “Hergé”, comeza a publicar en Bélxica *As aventuras de Tintín*, que marcarían o estilo gráfico da BD europea durante décadas.



Nace a revista TBO

1917

Na Península Ibérica, é *En patufet* (1904, publicada en catalán) a primeira revista que inclúe cómic e *Dominguín* (1915) e *TBO* (1917) as primeiras centradas nesta arte.



Spirou e a “Bande Dessinée”

1938

En 1938 nace en Bélxica a revista *Le journal de Spirou* na que, canda a serie que lle dá nome, nacerían personaxes míticos coma Lucky Luke ou Os Pitufos.



Superheroes

1938

Non é até 1938, co nacemento de Superman (de Jerry Siegel e Joe Shuster) que naceron os superheroes. Co tempo este xénero faríase para moitos sinónimo de BD.



Superhomes na “mili”

1941

Coa II Guerra Mundial, os cómics americanos levaron os seus personaxes a loitar contra os inimigos nazis e xaponeses.



Nace o “Manga”

1947

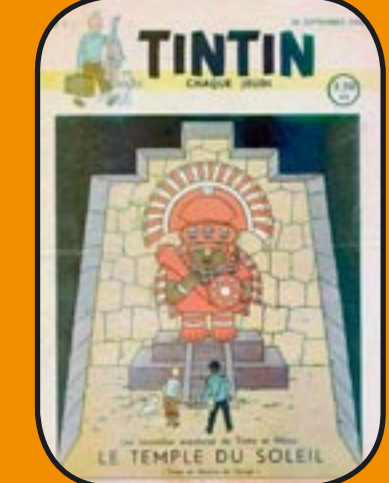
En Xapón, a posguerra foi unha época fecunda para a BD: en 1947, Osamu Tezuka crea o manga (versión xaponesa dos cadriños) cunha versión da Illa do Tesouro.



A “Bande Dessinée” contraataca

1946

En Bélxica nace en 1946 a revista *Tintín*, que competiría con *Spirou* polo mercado e albergaría series míticas coma Astérix.



Aventuras para matar a fame

ANOS 40

A nivel estatal, obras coma *El guerrero del antifaz*, *Roberto Alcázar y Pedrín* ou *Hazañas Bélicas* manteñen o ton ideolóxico da BD, consolidando editoras coma Bruguera.



A posguerra

1950

Na inmediata posguerra, a censura política e a presión sobre os contidos levou a unha infantilización dos cómics, e deu pé a obras de humor crítico coma *Peanuts*, de Schultz.



A “xeración Bruguera”

ANOS 50

Nos anos 50 a editorial Bruguera inicia a súa andaina con series coma *Capitán Trueno* e revistas coma *Pulgarcito* ou *DDT*, onde publicarán autores coma Escobar, Vázquez ou Ibáñez.



Astérix conquista as Galias

1959

A revista *Pilote* revoluciona a BD en Francia con personaxes coma *Astérix*, *Blueberry* ou *Iznogoud* que dan pé a múltiples series de albums e consagran autores coma Moebius, Morris, Franquin ou Charlier.



2b A loooonga historia da BD



as bases da banda

XUNTA DE GALICIA
CONSELLERÍA DE CULTURA
E ESPORTE
Unión Xeral de Creación
e Creatividade Cultural

Asociación cultural
bd banda

ANOS 50

A BD española viaxa

Tamén nesta década danse a coñecer fóra do estado autores coma Maroto, Carlos Guiménez, Bea, Font ou Segrelles a través da axencia Selecciones Ilustradas, de Josep Toutain.



1956

A “Silver Age” americana

Comeza a “Silver Age” dos cómics americanos con editoras coma DC ou Marvel, onde Stan Lee ou Jack Kirby revolucionan os superheroes. Pouco despois, Robert Crumb e o seu *Zap Comix* abanderarán o movemento do cómic underground.



1967

Corto Maltés larga amarras

Nace en Italia a serie *Corto Maltés* de Hugo Pratt. Canda a el arxentinos coma Héctor G. Oesterheld ou Alberto Breccia acadan o éxito internacional.



1972

Humanoides na vangarda

En Francia a aposta pola BD para adultos será encabezada pola editora Les Humanoïdes Associés con autores coma Moebius, Dionnet, Druillet, e a revista *Metal Hurlant*, que mesmo tería versión americana.



1970

Cómic “para adultos”

A finais desta mesma época, a BD estatal convulsiónase con produtos máis adultos coma as revistas *TOTEM*, *Delta 99*, *Bang!* ou *Trinca* e autores coma Hernández Palacios, Azpiri ou Carlos Giménez.



ANOS 70

Nace a BD Galega

Nos anos setenta nace a BD Galega, cunha intensa actividade de autores coma Xaquín Marín, Reimundo Patiño ou Grupo do Castro e publicacións coma *A cova das choias* ou o fanzine *Xofre*.



1978

Chega a Novela Gráfica

Contrato con deus de Will Eisner (1978) está considerada a primeira novela gráfica: historias longas e con pretensións intelectuais e artísticas.



ANOS 80

Os fanzines dan a cara

Nos 80 multiplícanse en Galiza fanzines coma *El Patito Feo*, *Can sen dono*, *A ameixa cacofónica*, *O coiole* ou *Atlántico Express*. Destacou especialmente *Valiumdiez*, dirixido por Fausto Isorna. Miguelanxo Prado e Das Pastoras dan os seus primeiros pasos no exterior.



ANOS 80

O boom das revistas

Nesta mesma década dáse en España unha explosión de revistas adultas coma *Comix Internacional*, *1984*, *Creepy* ou *Cairo*. Só *Cimoc* e *El Vibora* sobrevivirían até os noventa.



1982

Akira arrasa con todo

A serie *Akira* (1982-1993) de Katsuhiro Otomo convértese nun fenómeno mundial de vendas. Canda a el, Hayao Miyazaki e Osamu Tezuka adiantan a futura invasión manga, onde o *Dragon Ball* de Toriyama sería estandarte.



ANOS 80

“A Seguir”

En Francia, a liberdade creativa da revista *A Suivre* acolle autores coma Tardi, Manara, Daniel Torres, Crépax, Bourgeon, Moebius ou Miguelanxo Prado.



ANOS 80

Superheroes no psiquiatra

Frank Miller con *The Dark Night Returns* e mais Alan Moore con *Watchmen* reinventan o mundo dos superheroes. Canda a eles, proliferan Bds “sisudas” coma o *Cerebus* de Sim ou o *Maus* de Spiegelman, que leva o Pulitzer en 1992.



1988

Novidades no fronte

A finais dos oitenta nace en Ourense o colectivo Frente Comixario, que coa revista homónima e actividades coma as Xornadas de Ourense, marcaron para sempre o percorrer da BD galega. Dez anos despois nace o salón *Viñetas desde o Atlántico* dirixido por Miguelanxo Prado na Coruña



ANOS 90

Lambendo as feridas

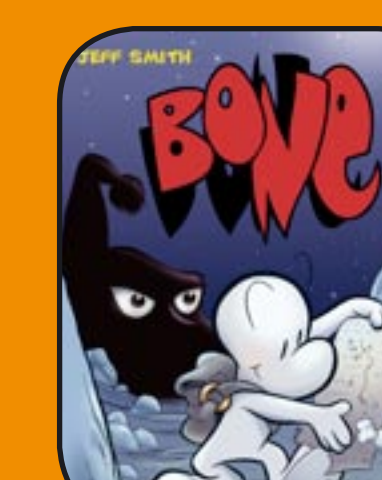
Finada a época das revistas, editoras coma Fórum ou Zinco inzan o mercado estatal de superheroes. Ao tempo pequenas editoras coma Camaleón manteñen a aposta por produtos propios.



ANOS 90

Algo máis que superheroes

O desembarco en EEUU de guionistas ingleses coma Neil Gaiman, Grant Morrison ou o xa mentado Moore, amplía os horizontes das BDs de tiraxe masiva. Xunto a eles Jeff Smith, Peter Bagge ou Daniel Clowes amosan un vizoso cómic independente.



na actualidade

Novas editoriais, novas ideas

A aposta de pequenas editoriais coma Astiberri, De Ponent ou Ariadna polo cómic de autor francés, americano e estatal marca o comezo do século XXI a nivel español.



2000

Nova “fornada” galega

A aparición da revista *Golfiño* marca a BD galega. Capitaneada por Fausto Isorna, acolle unha longa lista de novos autores galegos. Moitos deles repetirían nos fanzines *BD Banda* e en *Polaqia*, nados un ano despois e que acadan un grande recoñecemento a nivel estatal.



ANOS 90

Unha asociación fructífera

O colectivo L'Association muda a BD francófona, con autores coma Trondheim, Sfar, Marjane Satrapi ou David B que apostan por historias de autor que transcenden os xéneros.



na actualidade

Recoñecemento serodio

Aos poucos a BD semella ir acadando recoñecemento en occidente, da man da súa contribución ao cinema e mesmo coma arte autónoma. En 2007 anúnciase o Premio Nacional do Cómic español.



na actualidade

O futuro é noso

En Galiza o século comeza cunha ampla canteira de autores cun recoñecemento crecente e proxectos en consolidación, coma a colección *BD Banda* e a revista homónima ou os lanzamentos autoeditados do colectivo *Polaqia*. Canda ao traballo dos autores, o apoio institucional á Novena Arte fai albergar esperanzas dun prometedor futuro.



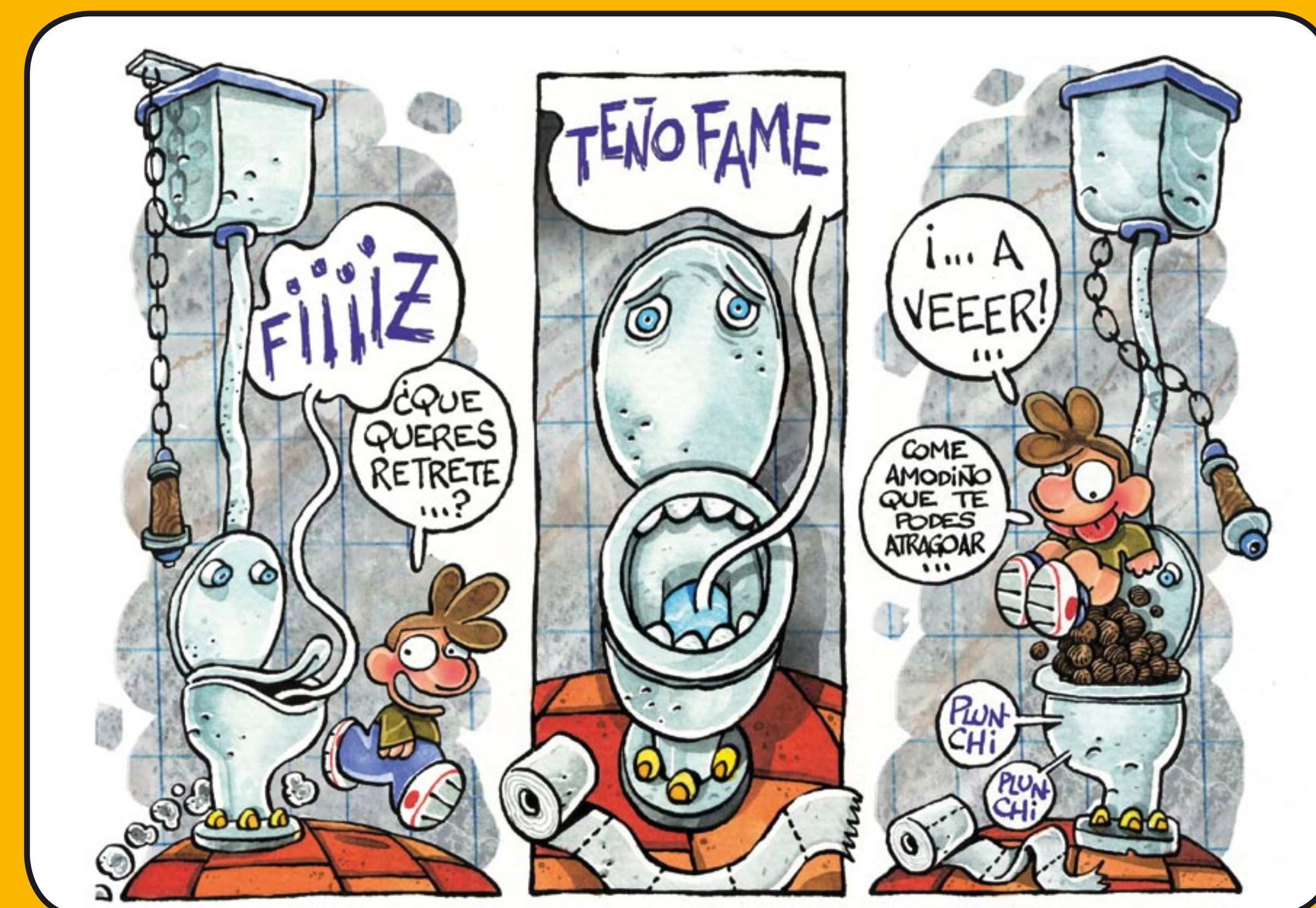
o futuro...



A viñeta

O *cadriño* ou *viñeta* considérase á **unidade básica para a narración secuencial**. 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.

Exemplo
de viñetas
enmarcadas
e sen
enmarcar



KIKO DASILVA

Os planos

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

Primeirísimo primeiro plano ou de Detalle

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

Primeiro plano

Denomínase primeiro plano (PP) aquel que amosa un rostro completo cun anaco de ombros.

Plano medio

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

Plano americano

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

Plano xeral

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

Panorámica

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

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.

Picado

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

Contrapicado

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

Normal ou Medio

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

Picado absoluto ou Cenital

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

Contrapicado absoluto ou Nadir

Aínda máis estraño, este plano, teoricamente posíbel, sitúa o lector exactamente por baixo da acción. É dicir, se vísemos un paxaro xusto desde abaixo, estaríamos véndoo nun plano en nadir.



MIGUEL PORTO



HUGO COVELLO



BERNAL



MIGUELANXO PRADO



VÍCTOR RIVAS



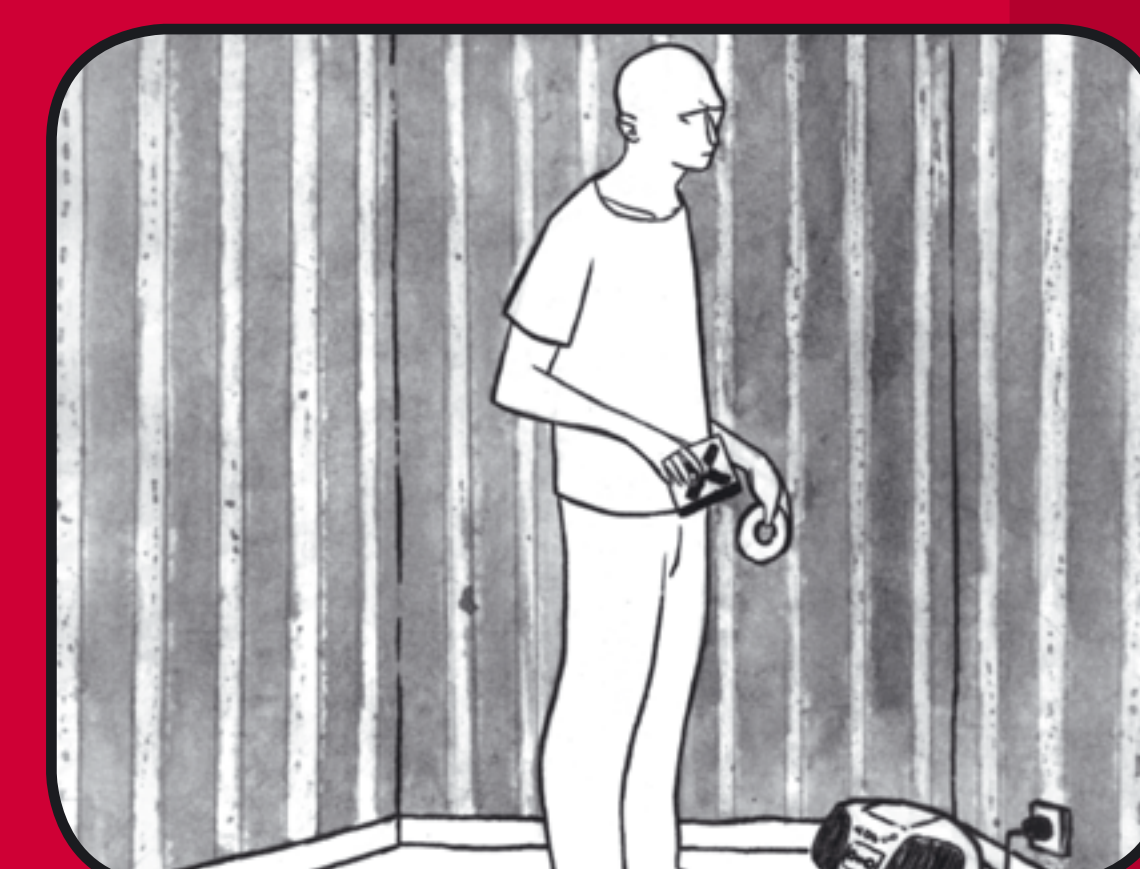
MANEL CRANELO



JOSEP MARIA BEROY



ANDRÉS MEIXIDE



JANO



BUENO CAPEÁNS



TIRSO CONS/JAVI MONTES

3b Máis linguaxe da banda



as bases da banda



Utilización do texto

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

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

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

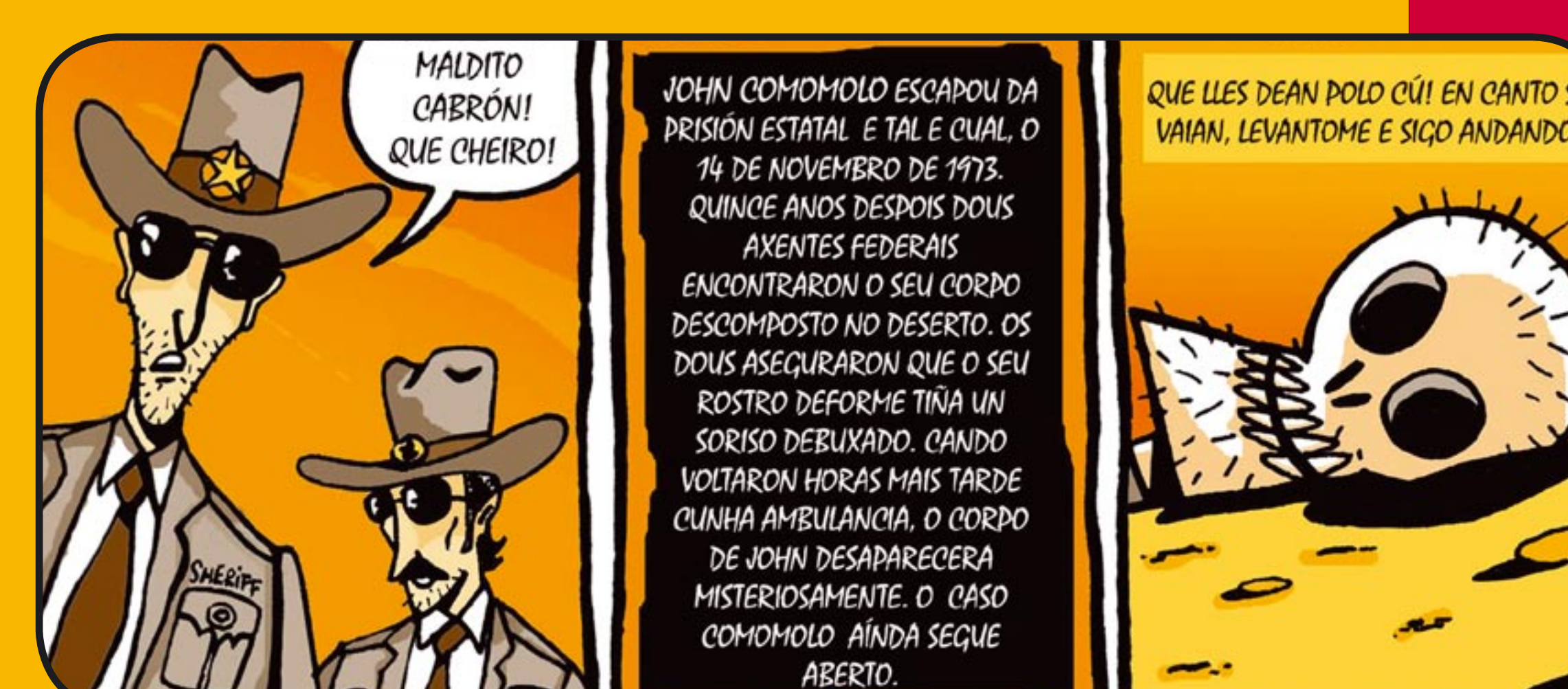
Onomatopeias: ao igual que en narrativa, son textos que tentan representar sons. Aínda que dominadas pola lingua inglesa (boum, bang, crack) pódense desenvolver en calquera lingua, como amosa o traballo de Pepe Carreiro no noso país.



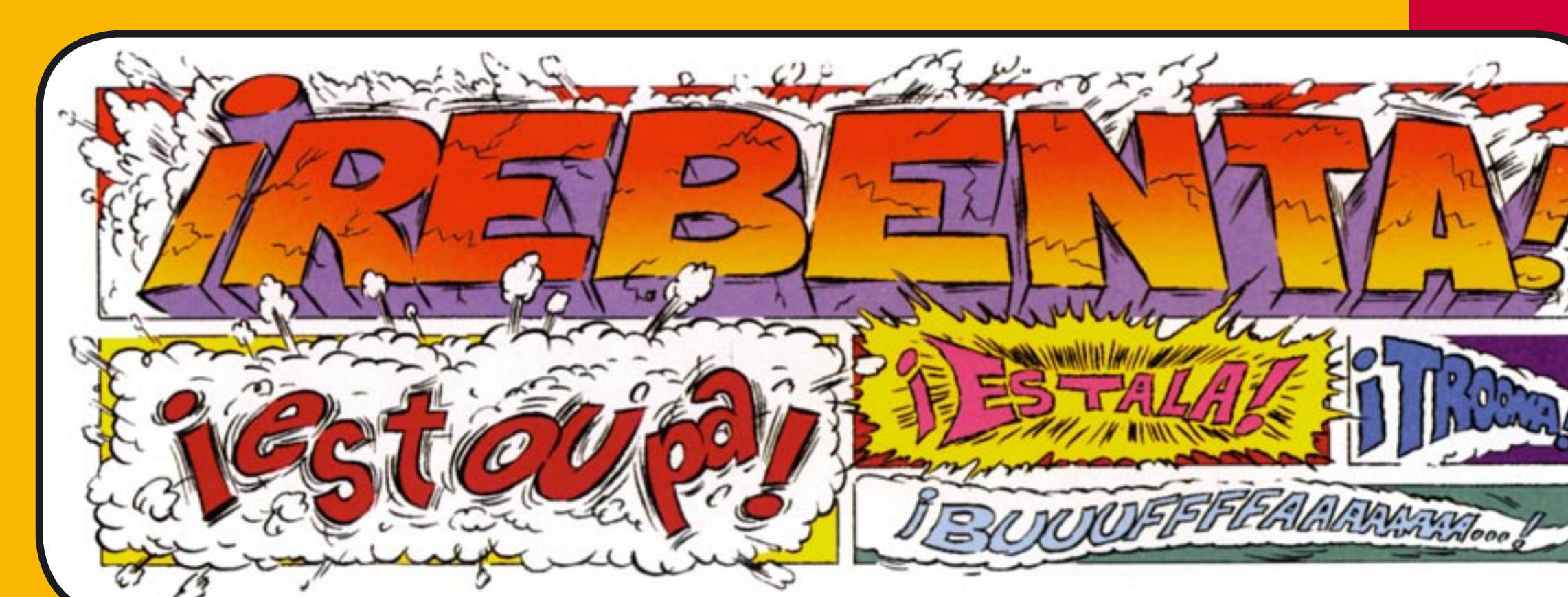
FAUSTO ISORNA



FRAN JARABA



MANEL CRANEIO



PEPE CARREIRO

Movemento

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



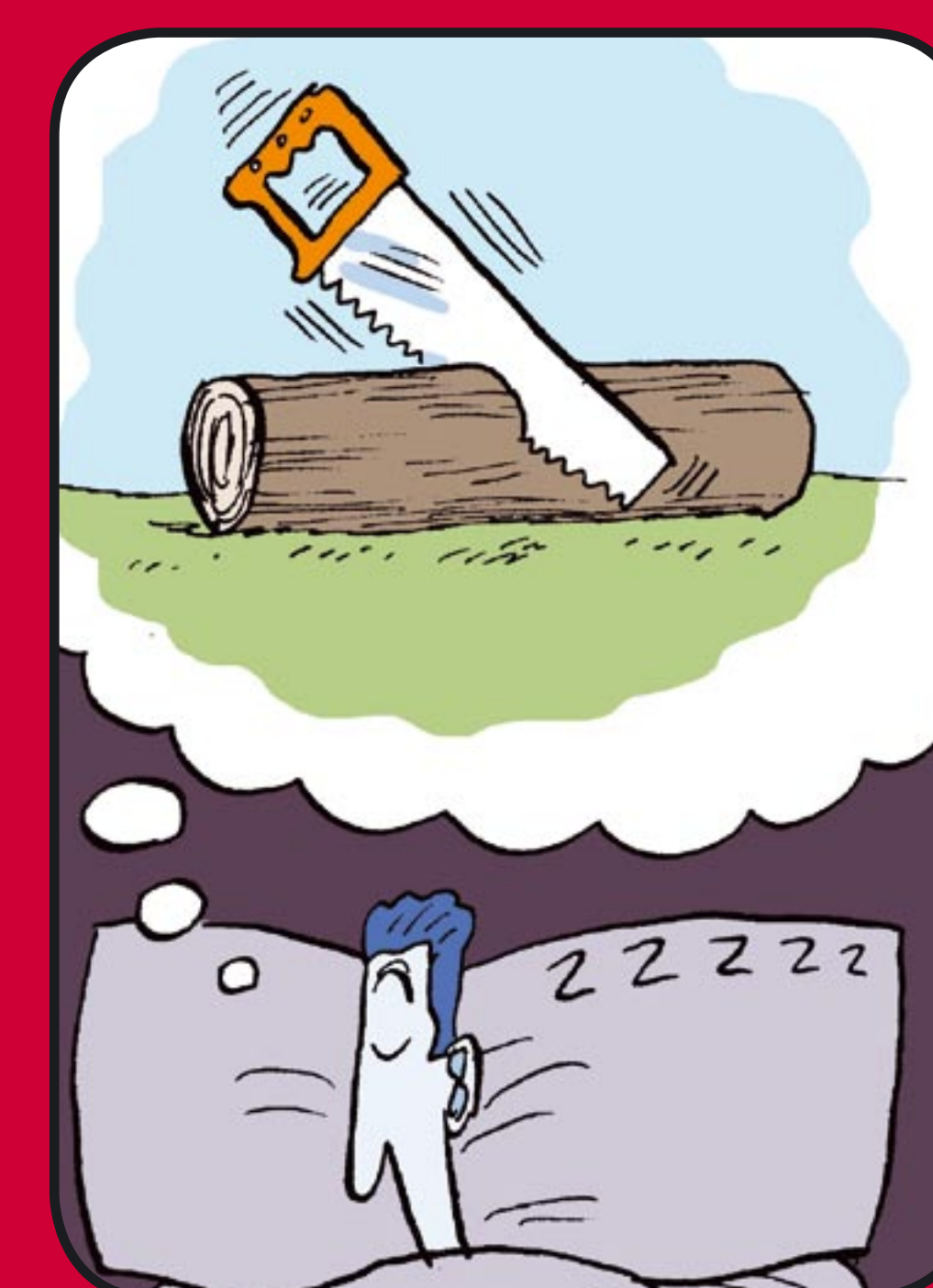
DAVID RUBÍN



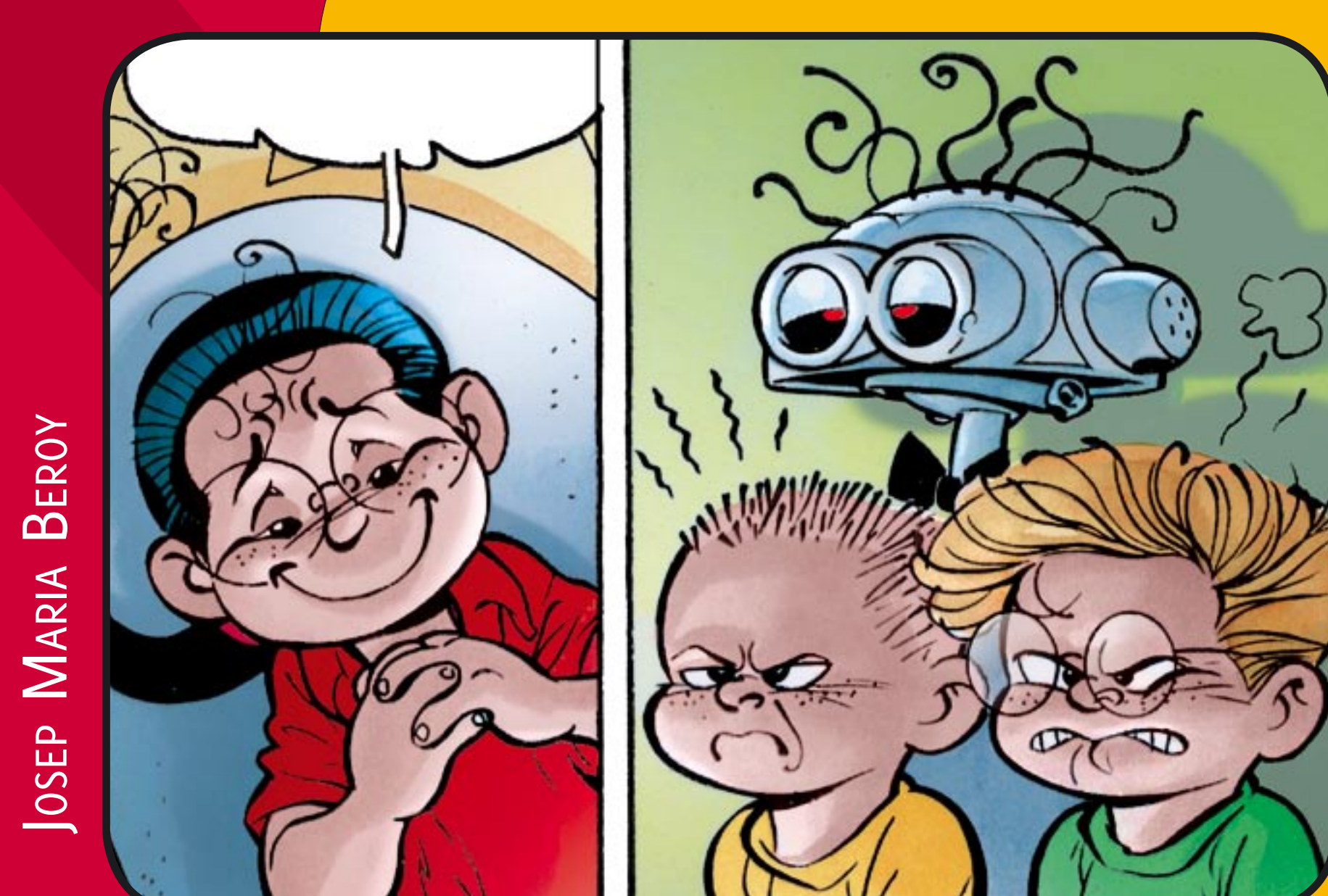
GUITIÁN

Metáforas visuais

Son coñecidas por todos as representacións dunha lámpada indicando unha idea ou dun serrucho e un tronco indicando que unha personaxe durme. Do mesmo xeito, en toda a historia da BD veñen empregándose abondosas metáforas visuais coas que se indican estados ou expresións dos personaxes (tamén insultos).



PINTO E CHINTO



JOSEP MARIA BEROY

A xestualidade

A xestualidade 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.

4 A páxina invisíbel



as bases da banda

XUNTA DE GALICIA
CONSELLERÍA DE CULTURA
E ESPORTE
Dirección Xeral de Creación
e Creatividade Cultural

Asociación Cultural
bcd
banda



Imos usar esta páxina de Fiz como exemplo para amosar as diferentes etapas da creación dunha BD.



KIKO DASILVA

Argumento

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

Argumento de Fiz

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

O alieníxena, cheo de ledicia, proclámase dono do “planeta Roña” e decide continuar a súa expedición en pos de novos mundos que conquistar. (**Nó**)

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

Guión

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

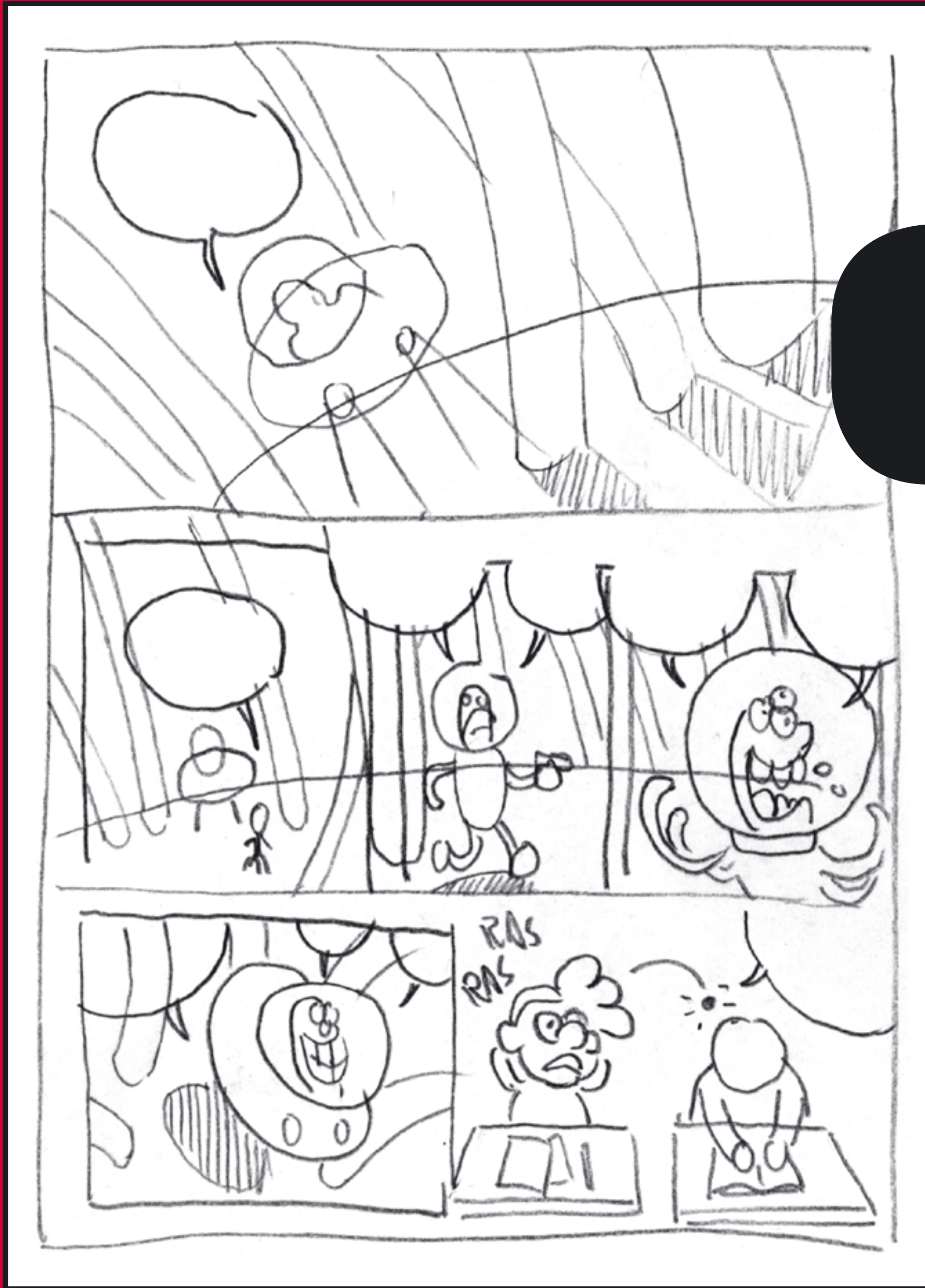
Viñeta Nº	Plano	Descrición Gráfica	Diálogos	Outros (textos de apoio, onomatopeas...)
1	Plano Xeral (PX)	Viñeta “a sangue” (até os bordes). O alieníxena tripulando o seu prato voador a piques de aterrar nun estraño planeta. Sorrí malévolo. Os farois da nave iluminan o terreno, de cor parda, con pinta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

Guión de Fiz

A Planificación

(ou **guión debuxado**)

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



Planificación de Fiz

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.



5 A páxina visíbel



as bases
da banda

XUNTA DE GALICIA
CONSELLERÍA DE CULTURA
E DEPORTE
Dirección Xeral de Creación
e Desenvolvemento Cultural

Asociación Cultural
bcd
banda

Estilos de debuxo

O estilo de debuxo é un elemento expresivo e comunicativo moi importante, que condiciona profundamente o ton da obra. Existen infinidade de estilos de debuxo: desde a caricatura ao hiperrealismo, e desde o debuxo abstracto ao máis naturalista. Todos os estilos son válidos para facer BD e mesmo os podemos mesturar (aínda que, iso si, con sentidiño!).

Cada estilo de debuxo provoca diferentes respostas emocionais no lector, polo que é conveniente escoller previamente o estilo de debuxo da nosa BD atendendo a factores como: a temática, a idade e o tipo lector a que se dirixe, as diferentes sensacións ou mensaxes que queiramos comunicar, etc.

algúns exemplos de estilo

Realismo

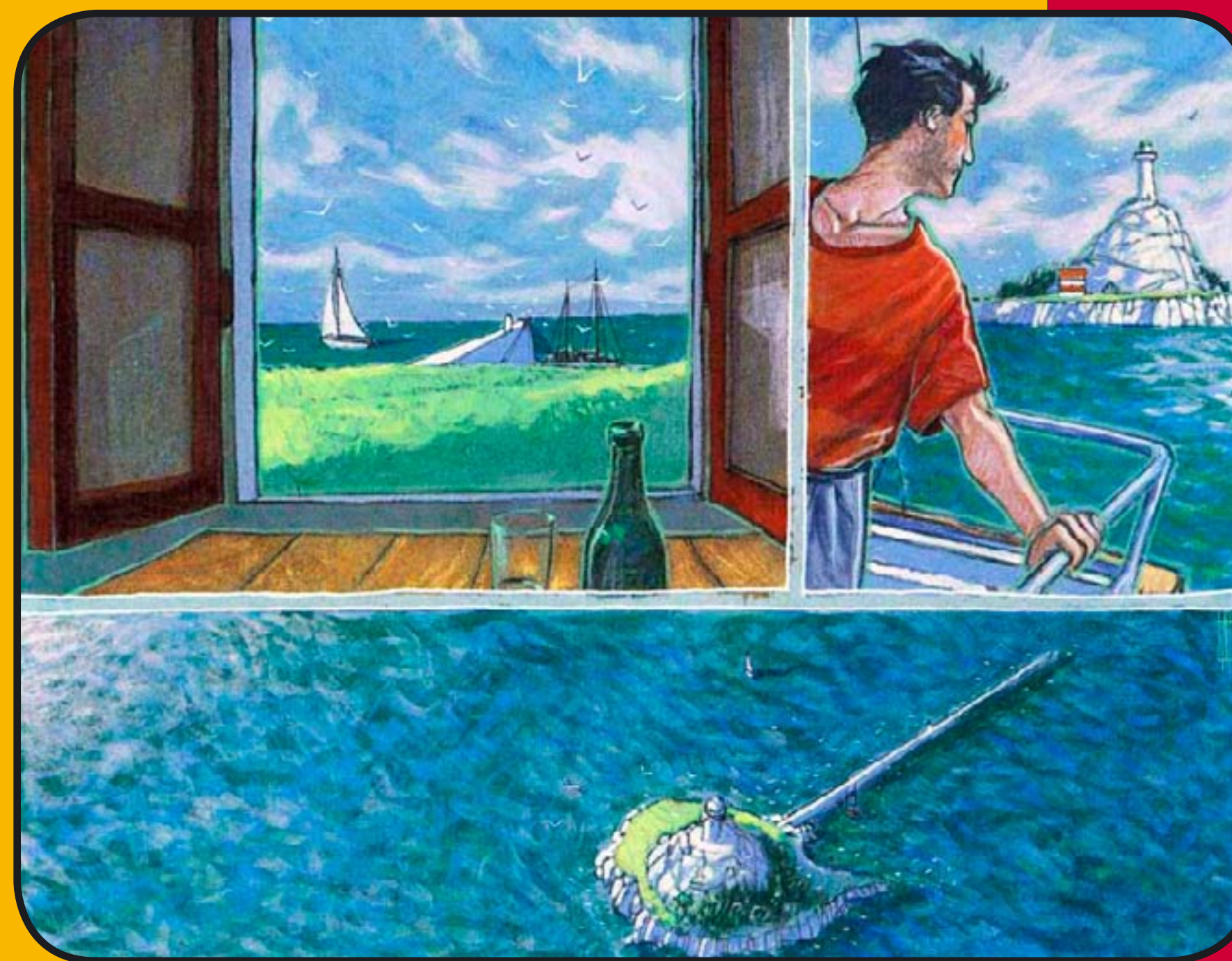
Imita máis ou menos fielmente a realidade. Téntase que as imaxes mostradas sexan familiares para o lector, de xeito que o axuden a mergullarse no relato.

Caricatura naturalista

Imita a realidade pero simplificándoa ou esaxerándoa (ou as dúas cousas á vez). Neste caso, búscase un claro efecto humorístico por contraste co modelo “real” que se deforma.

Caricatura abstracta

Ao contrario que os anteriores, este estilo foxe da realidade e moitos dos seus elementos (ou todos) non teñen referente no mundo “real”. Búscase crear novos universos onde a imaxinación do autor sexa a que marque as regras.



MIGUELANXO PRADO



KIKO DASILVA



MIGUEL ROBLEDÓ

Uso da Cor

A cor (ou a falta dela) é outro elemento expresivo fundamental. Cómpre lembrar que cada cor nos afecta emocionalmente de forma distinta (por exemplo: o vermello tende a excitar, mentres que o azul ten o efecto contrario). Por outra banda, os cómics a branco e negro tamén teñen un efecto expresivo particular, dado que neles as liñas destacan sobre as masas (ao contrario do que acontece nos cómics a cor).

Exemplos do
uso da cor



ALBERTO VÁZQUEZ



MARCOS CALO



MIGUEL ROBLEDÓ



DAVID RUBÍN

Repertorio expresivo

Tanto os rostros como a linguaxe corporal son fontes comunicativas de primeiro orde. Cun adecuado uso destes dous elementos (expresións faciais e linguaxe corporal) podemos chegar mesmo a substituír totalmente a información textual (balóns e cartuchos), como no caso dos cómics “mudos”.

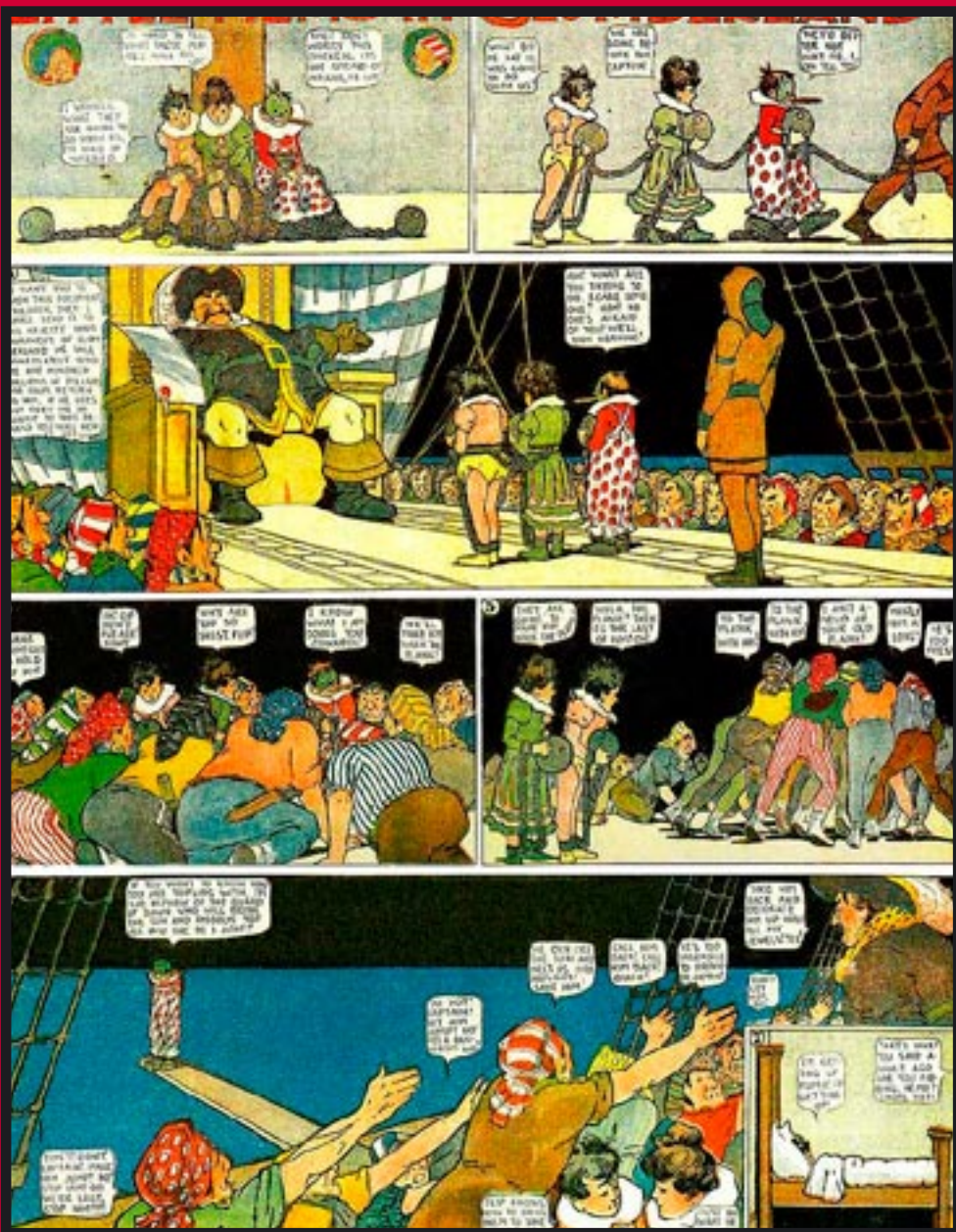
6ª As nosas recomendacións



as bases
da banda

XUNTA DE GALICIA
CONSELLERÍA DE CULTURA
E ESPORTE
Dirección Xeral de Creación
e Consumo Cultural

Asociación Cultural
bcd
banda



Little Nemo de Winsor McCay

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



Calvin&Hobbes de Bill Watterson

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



X-Men de Stan Lee e Jack Kirby

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



Spirit de Will Eisner

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

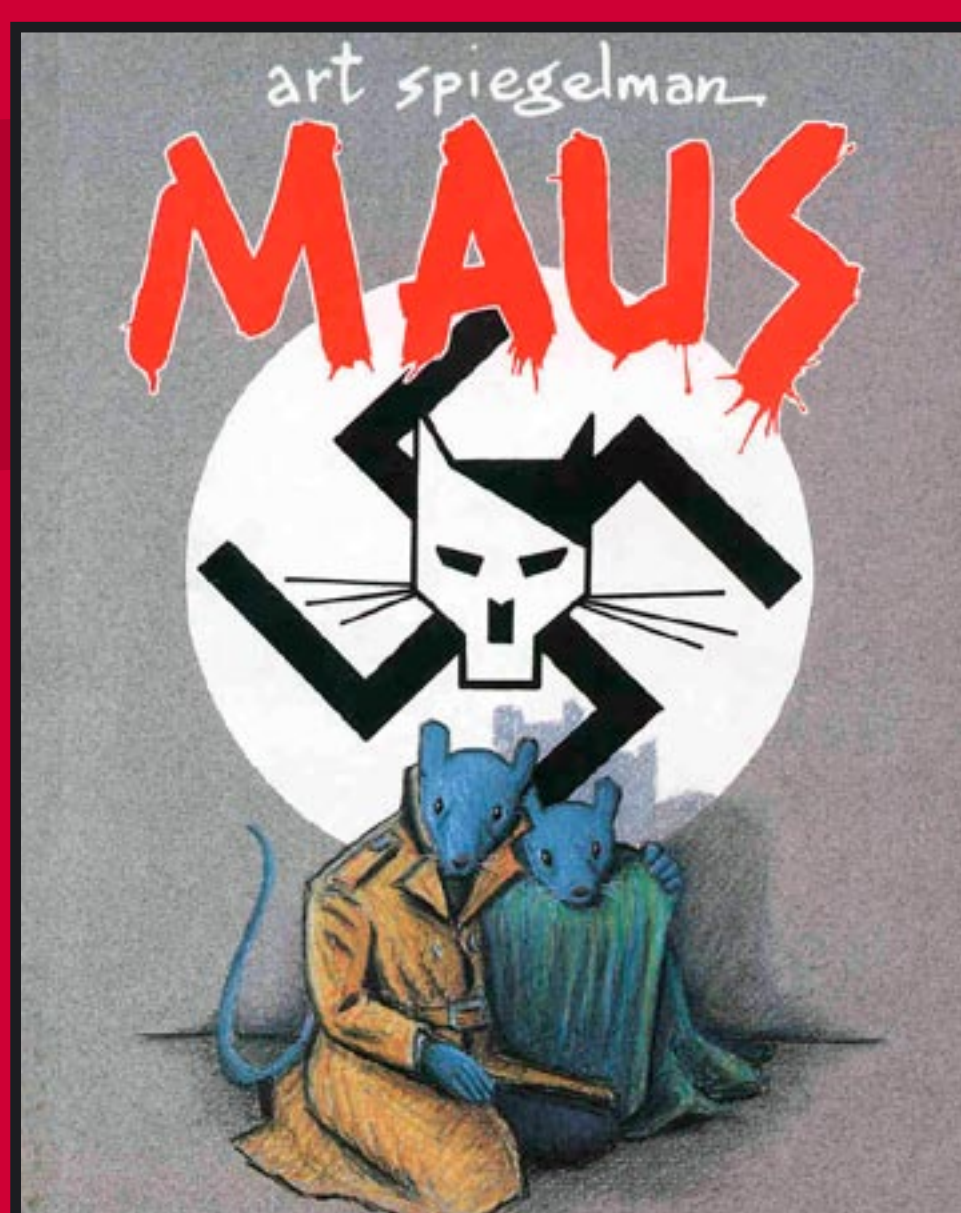


Watchmen de Alan Moore

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

Maus de Art Spiegelman

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



O caranguexo da pinzas de ouro de Hergé

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



Obélix e compañía de Goscinny e Uderzo

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

6b As nosas recomendacións



as bases da banda

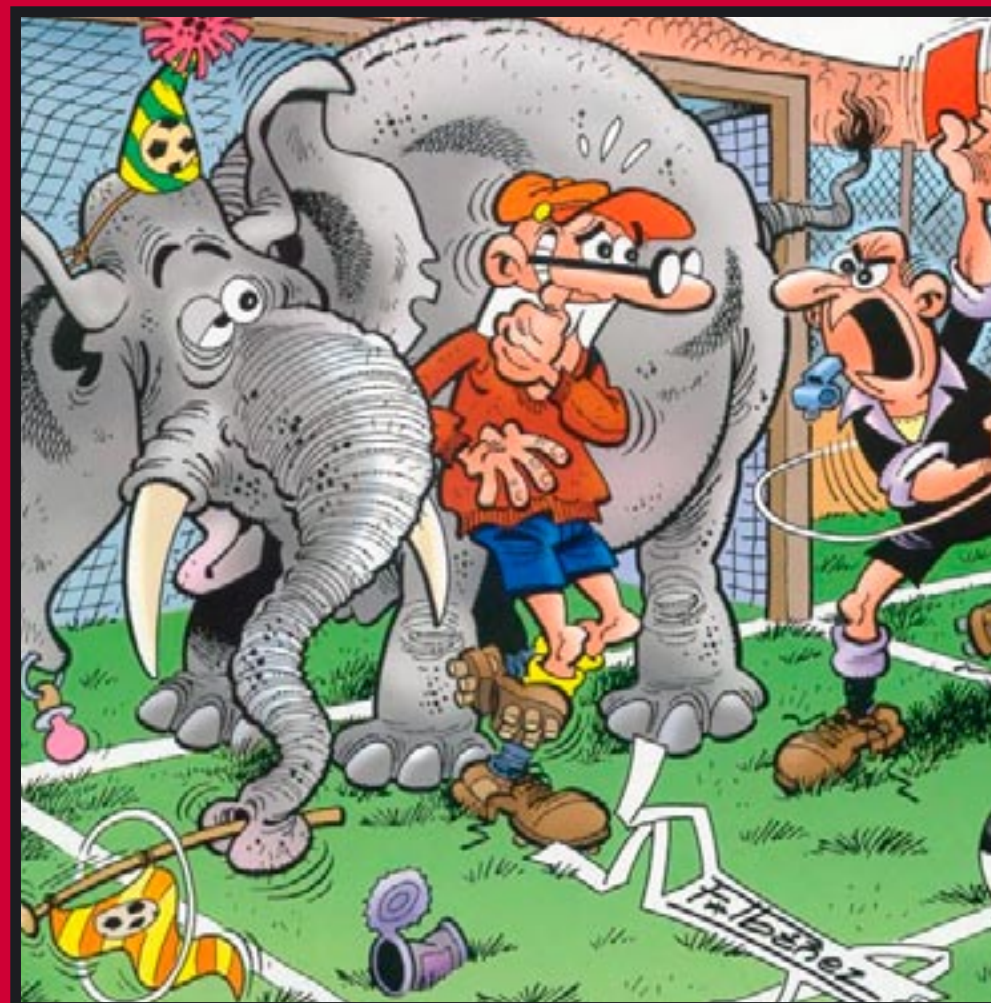
XUNTA DE GALICIA
CONSELLERÍA DE CULTURA
E ESPORTE
Dirección Xeral de Creación
e Consumo Cultural

Asociación Cultural
bcd
banda



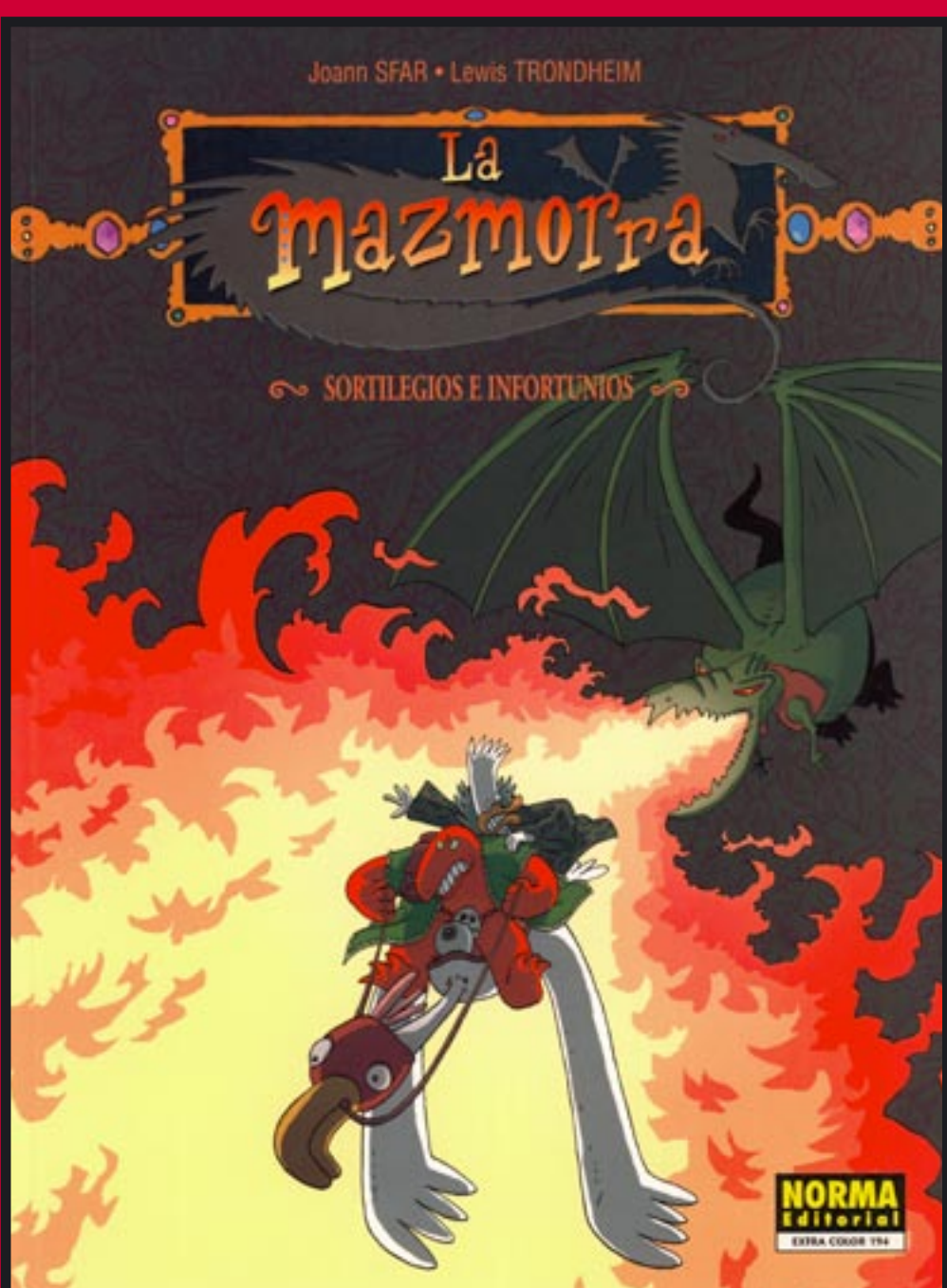
O ditador e o champiñón de Franquin

Un título máis dentro dunha das series máis destacadas da escola coñecida coma Liña Clara. Nesta trepidante aventura, Franquin sitúanos nunha dictadura militarista en Sudamérica. A corrupción, o militarismo, as guerras para se enriquecer ou os excesos da represión son amosados cun grande sentido do humor. Como é habitual en Franquin, aderezan a aventura inventos do máis curioso e un personaxe que comezou secundario pero que acabaría convertido en toda unha estrela, o Marsupilami.



O sulfato atómico de Francisco Ibáñez

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



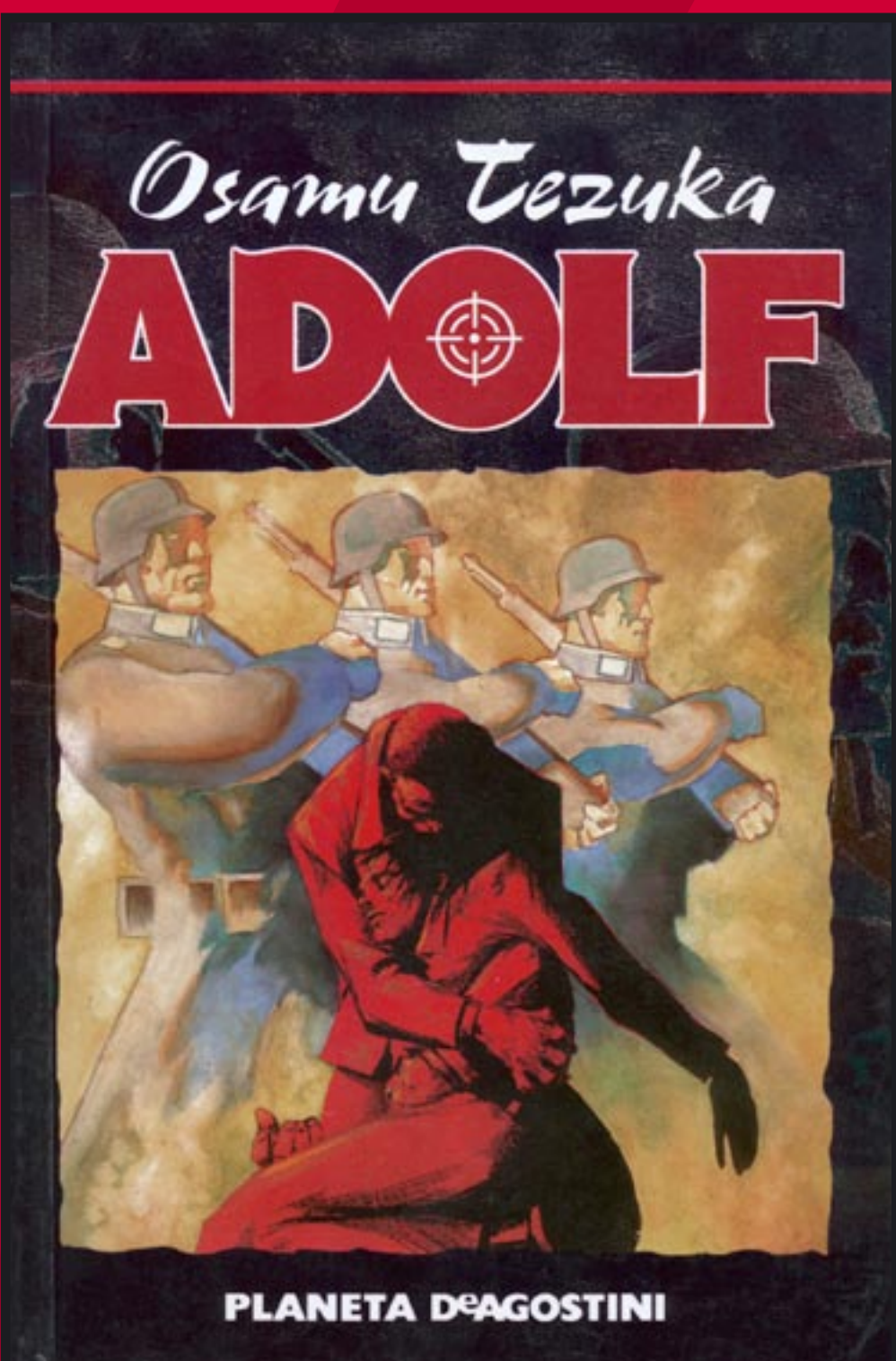
A mazmorra de Trondheim e Sfar

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



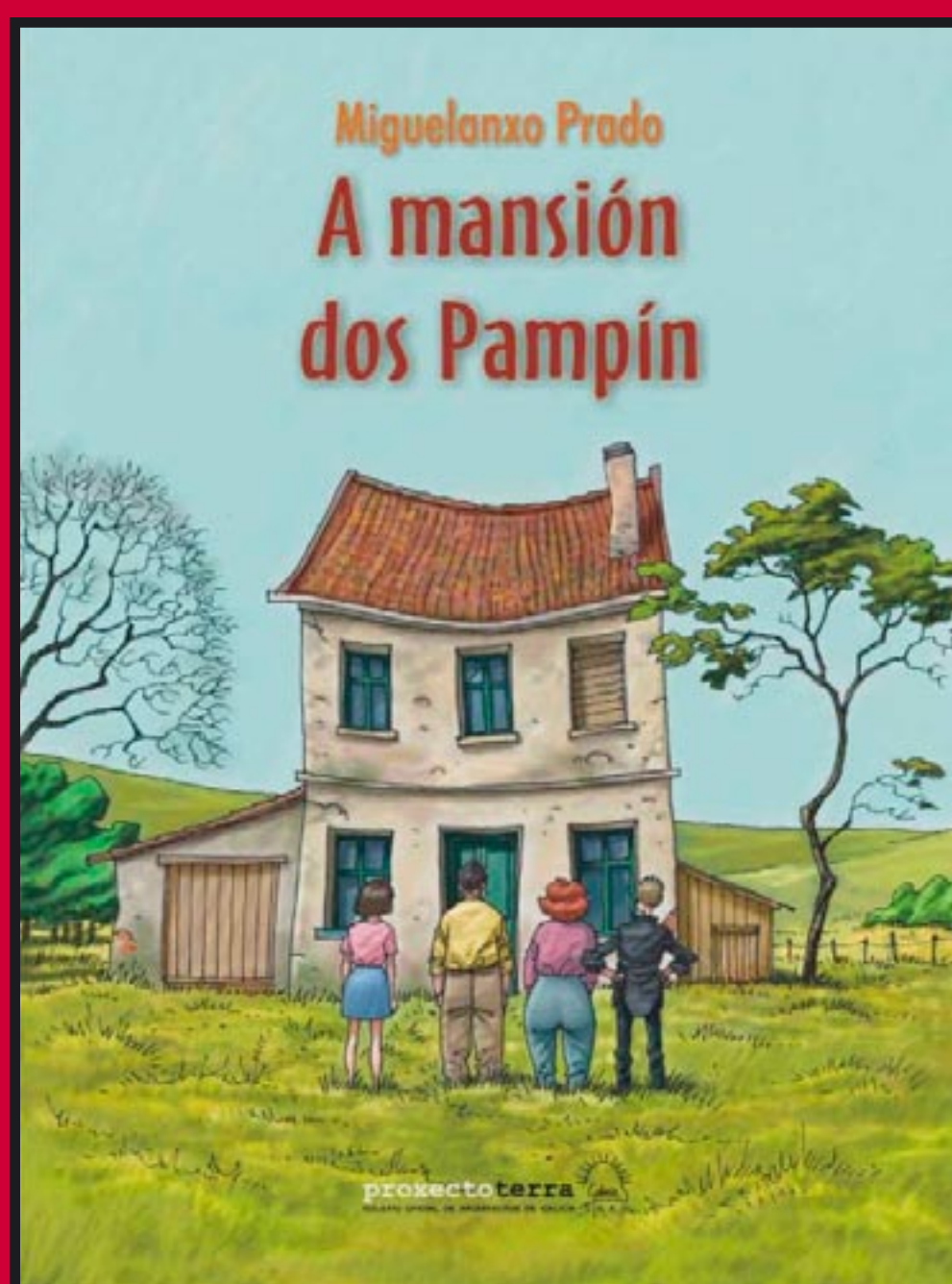
¡A sangue e lume! de Mora e Ambrós

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



Adolf de Osamu Tezuka

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



A mansión dos pampín de Miguelanxo Prado

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



Dragon Ball de Akira Toriyama

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



A tetería do oso malaio de David Rubín

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



Anímate e
coloca aquí
as túas BDs