

A BANDA NA AULA

O TRABALLO COA BANDA DESEÑADA EN ENTORNOS EDUCATIVOS



Xosé Tomás | ilustrador | profesor de inglés no CPI Manuel Suárez Marquier
www.xosetomas.com

1. O traballo parcial sobre elementos diversos e illados da linguaxe da banda deseñada: compilación de viñetas individualmente ou en equipos seguindo diferentes criterios:
 - a. Plano: elaboración de mural ou exposición de viñetas de diferentes obras, para exemplificar os diferentes planos, encadres e secuencias.
 - b. Localización de elipses temporais, e exposición das mesmas.
 - c. Montaxes de páxinas radicalmente diferentes, elixidos en base á súa consonancia e coherencia co guión, e a idea a transmitir (verticalidade, caída, ascenso, calma na horizontalidade, caos organizativo, etc.)
 - d. Compilación de diferentes exemplos de viñetas, de obras diversas, nas que se vexan distintos tipos de viñetas ou bocadillos.
2. O traballo dunha soa obra dende diversos puntos de vista:
 - a. O contido: obra de interese social (violencia de xénero, emigración, racismo, amor, ...), histórico, documental, etc.
 - b. Aspectos de carácter estético. Un exemplo: a cor en Miguelanxo Prado. O expresionismo gráfico de Gipi (obras recomendadas: **Apuntes para una historia de guerra, El local, Los inocentes**)
 - c. A análise de personaxes e a súa evolución.
 - d. Calquera elemento técnico característico da banda deseñada: planos, guión, elipses, montaxe de páxinas, etc.
3. Xogos con elipses narrativas: despois de localizar algunha nunha obra, practicar a escritura creativa (mesmo combinada con narración en imaxes) tratando de “encher” o baleiro que a elipse non conta.
4. Escollendo escenas mudas significativas, practicar a escribir o guión, ou ben a crear bocadillos para elas.
5. Comparación dunha obra literaria coa súa adaptación á banda deseñada. Pódese realizar tamén con obras que partiron da banda deseñada ao cine.
6. Comezar a realización dunha obra en banda deseñada con límite de viñetas. En principio, practicar en tres viñetas o equivalente ao microrrelato. Con este método conséguese comprender o valor da concisión e da discriminación de contidos segundo a súa relevancia para o discurso. Posteriormente, ampliar o límite de viñetas.
7. Establecer parellas de creadores: debuxante-guionista.
8. A partir dunha obra (unha páxina, dúas, ...) en banda deseñada, escribir o guión técnico.
9. Seleccionar varias obras nas que os espazos e a ambientación teñan especial relevancia (**El Escorpión**-Roma; **A mansión dos Pampín**-Galicia; **Blacksad**-os estados sureños de EEUU, ...)
10. Borrando os textos dunha páxina ou historia, enchelos con novos diálogos, novas ocorrencias.
11. Cando exista certa soltura, elaborar breves adaptacións dalgún relato curto existente (Manuel Rivas, Ánxel Fole, Allan Poe, ...)
12. Facendo uso das TIC, elaborar un blog temático para traballar a banda deseñada co alumnado. Establecer posibles categorías, e mesmo usalo para publicar traballos elaborados por eles.
13. Contar cunha boa “comicteca” no centro escolar, e adquirir novidades con asiduidade. Non hai mellor escola para aprender de banda deseñada que o pracer de lela.

ALGUNHAS OBRAS RECOMENDADAS PARA AS BIBLIOTECAS ESCOLARES:

- Miguelanxo Prado: **Ardalén, trazo de Xiz, De profundis, Tanxencias, Pedro y el lobo, Quotidianía Delirante, Quotidianía Delirante 2, Papeles dispersos.**
- Chauvel e Pedrosa: a serie **Ring Circus (Los pringaos, Los inocentes, Los amantes, Los revolucionarios).** NORMA.
- Paco Roca: **Arrugas.** NORMA.
- Desberg, Enrico Marini: a serie **El Escorpión.** NORMA.
- Díaz Canales & Guarnido: a serie **BLACKSAD.** De enorme aceptación entre público xuvenil. NORMA.
- Loisel e Tripp: **Magasin Général.** Varias entregas. Moi interesante pola trama fondamente humana. Excelente ambientación, e abordamento do tema da homosexualidade dende a sensibilidade.
- Krassinsky: **Corazones Rollizos.** Varias historias de mulleres. Todas elas conviven coa gordura, sendo esta nuns casos considerada un problema e noutros non. Especialmente delicado para traballar o autoconcepto e os patróns físico escravos na adolescencia. GLENAT.
- Art Spiegelman. **Maus.** Imprescindible. Gañou un Pulitzer. O holocausto nazi, onde os xudeos son ratos e os nazis gatos. Planeta D'Agostini.
- Marguerite Abouet / Clément Oubrerie: **Aya de Yopougon.** Seis entregas. O mundo visto por unha rapaza africana. Amosa unha realidade cruda, directa, moi fresca e crible. É unha fantástica viaxe a unha cultura moi diferente á occidental.
- Marjane Satrapi: **Persépole** Interesantísima: una nena de Teherán, a revolución islámica, a súa partida a Europa, ... EDITORIAL RINOCERONTE.



Un detective ten que investigar unha chea de casos e misterios. De gran aceptación entre a rapazada xuvenil, polas súas tramas policíacas, o seu ambiente de novela negra, a súa impecable ambientación e preciosismo de detalles.

Os personaxes son animais, porque, segundo as palabras dos autores, desta maneira se acadan picos expresivos máis pronunciados que se se tratase de seres humanos: unha morsa enfadada é máis colérica que un home enfadado; un porco camarero suxo e graxento é máis noxento que un camarero sucio humano; un rinoceronte transmite máis a sensación de matón profesional que calquera home.

A violencia e a agresividade, presentes nos libros, quedan diluídas ao tratárense de personaxes animalizados, polo que a súa lectura se fai recomendable entre xente moza.

As tramas, coidadosamente elaboradas, “enganchan” dende o primeiro momento, en parte porque os autores teñen rodaxe no traballo audiovisual, e nos tempos narrativos da narración con imaxes. Boa proba disto é a riqueza de planos cinematográficos, de encadres, de secuencias.

- Rastreo de vestimenta. En varios dos libros busca viñetas nas que se vexa, de corpo enteiro, personaxes vestidos de época: un traxe con garabata, un vestido de muller, un uniforme de policía, un músico de blues, etc. Fotocopia esas viñetas, recorta os personaxes, e pégaos nun mural para amosar.
- Ao longo da serie BLACKSAD hai pequenas historias secundarias, que transcorren en segundo plano. Busca algunhas, e observa como se desenvolven ao mesmo tempo que a trama principal.
- Formade grupos de 4 persoas, aproximadamente. Cada grupo ten unha misión: atopar exemplos de planos cinematográficos: o grupo dos PLANOS DETALLE, dos PRIMEIROS PLANOS, dos PLANOS MEDIOS, dos PLANOS AMERICANOS, dos PLANOS ENTEIROS, dos PLANOS XERAIS, das PANORÁMICAS, dos ÁNGULOS PICADOS, dos ÁNGULOS CONTRAPICADOS. Buscade exemplos dos planos que vos tocou, fotocopiádeos, recortade as viñetas e facede un mural por cada plano. Expoñédeos nun lugar ben visible. Axudará a outros a comprender con exemplos os planos, e de paso animaredes a moita xente a acercarse a BLACKSAD.
- Xogade a SER GUIONISTAS. Elixide algunha secuencia muda da serie. Imaxínade que tedes que escribir, sobre esas viñetas, unha secuencia de cartuchos con pensamentos, descrições, etc.
- O XOGO DAS ANIMALADAS. Imaxina que es guionista ou debuxante, e tes que crear novos personaxes para esta serie. Que animais escollerías para retratar mellor os seguintes rasgos de carácter ou personaxes?

IRA
SENSUALIDADE
UN XEFE MAFIOSO
UN DEPORTISTA

PACIENCIA
PODER
UN ARTISTA MELANCÓLICO
UNHA BAILARINA DE BALLET CLÁSICO

DOZURA
UN MATÓN

- Elix a páxina que máis che gustou da serie e expóna ante os teus amigos/as. Conta por que a escolliches (quizais pola montaxe das viñetas, polas cores, polos diálogos, polos silencios, pola acción, ...)

EL ESCORPIÓN

Desberg & Marini

NORMA EDITORIAL



No Vaticano das intrigas papais, arredor do século XVII, un fóra da lei se presenta como protagonista. O Escorpión, chamado así por unha marca de nacemento que leva no corpo, é un personaxe atractivo por conxugar astucia, forza física, habilidade e un férreo código ético para cos humildes. É un experto en arqueoloxía, e máis concretamente en reliquias, que rouba ou procura para vendelas despois. Engaiola ás damas de alta alcurnia para acceder aos tesouros, engana aos poderosos, e convértese nun inimigo da cúpula eclesiástica.

Xunto a el está o seu axudante, e xuntos forman unha parella de corte aristotélica: os complementarios que se dan sentido mutuo (alto, baixo, esvelto, gordo, etc.). A pesar de que os diferentes volumes constitúen unha longa historia de por si, cada un deles ten un carácter case autoconclusivo, de maneira que se poden traballar independentemente (iso, si, seguindo a orde establecida, para non perder información).

Unha virtude desta obra é a interesantísima documentación: as vestimentas da xerarquía da igrexa, dos soldados, as bruxas, o pobo xitano, as armas, os edificios, as rúas, a arte, as catacumbas, os barcos,... Unha eficaz lección de historia tan só coa imaxe, que, combinada coa trama de intriga elaborada, fai que o lector se mergulle, como na novela histórica, noutros tempos de maneira directa e sedutora.

- Realiza unha colección de personaxes. Fotocopia planos nos que se vexan aos diferentes personaxes da historia. Elixes entre cinco e dez, fotocópíalos e recórtaos. Pégaos no caderno ou nunha cartolina e escribe unha descrición deles, tanto dende o punto de vista físico como psicolóxico.
- Arquitectura. Fotocopia, recorta e pega escenas nas que a arquitectura sexa protagonista. Unha vez que os teñas xuntos, observa como sería a Roma dos papas, as rúas, as prazas, os exteriores das casas, dos palacios.
- Formade grupos de 4 persoas, aproximadamente. Cada grupo ten unha misión: atopar exemplos de planos cinematográficos: o grupo dos PLANOS DETALLE, dos PRIMEIROS PLANOS, dos PLANOS MEDIOS, dos PLANOS AMERICANOS, dos PLANOS ENTEIROS, dos PLANOS XERAIS, das PANORÁMICAS, dos ÁNGULOS PICADOS, dos ÁNGULOS CONTRAPICADOS. Buscade exemplos dos planos que vos tocou, fotocopiádeos, recortade as viñetas e facede un mural por cada plano. Expoñédeos nun lugar ben visible. Axudará a outros a comprender con exemplos os planos, e de paso animaredes a moita xente a acercarse á serie EL ESCORPIÓN.
- Creade o voso propio personaxe. Pode ser unha muller, un home, un rapaz, unha rapaza. Buscade documentación sobre vestimenta na obra, e vestídeo de época. Practicade isto con diferentes roupas, co personaxe en diferentes actitudes (loitando, camiñando, saltando, etc.).
- Elixes unha páxina da obra que teña moitos diálogos. Fotocópíaa e borra os textos. Volve a escribir textos inventados por ti, e cambia un chisco a historia orixinal.
- Rastrea os libros e busca unha elipse narrativa, un salto no tempo entre dúas viñetas. Despois busca máis exemplos, e cando os teñas, elixes unha delas. Escribe con palabras o que ocorreu nese lapso de tempo, e que na historia non se conta.
- Por grupos, igual que falabamos cos planos, realizade murais sobre montaxes de páxinas. Diferenciade as páxinas máis regulares das máis irregulares, as que teñen viñetas verticais e as que teñen viñetas horizontais, etc.
- Elixide dous personaxes que sexan complementarios: poden ser o Escorpión e o seu axudante, ou o Escorpión e algún dos seus inimigos. Fotocopiade e pegade os seus rostros, e debaixo de cada un deles, facede unha columna coas características que os diferencian.
- Elixide un dos volumes da colección. Lédeo, e a continuación impartide unha charla aos vossos amigos para tratar de seducilos e que se animen a ler a obra. Iso si, tede moito tino de non facer un SPOILER!!!

MAUS

Art Spiegelman

RESERVOIR BOOKS



Esta obra, que gañou un premio Pulitzer (a única en banda deseñada en facelo), aborda o tema do holocausto na Segunda Guerra Mundial. De maneira simbólica, os xudeus aparecen representados como ratos, mentres que os nazis son gatos. Esa decisión aparentemente simple e naïve resulta contundente e eficaz dende o comezo. Ao mesmo tempo, aparecen outros personaxes: os polacos non xudeos, por exemplo, vense debuxados como porcos, quizais por algunha intención de representar a carencia de ética, nalgún caso, por non ser solidarios abondo ante a terrible situación dos xudeus.

A historia comeza cun flashback. Vladek Spiegelman, un xudeo ancián que vive nos Estados Unidos, recibe a visita do seu fillo. Este escribe e debuxa novela gráfica, e pídelle ao pai que lle conte a súa historia como vítima do holocausto para plasmala nunha das súas obras. A historia é contada dende o presente, e rememora os anos de sufrimento provocados pola Alemaña nazi.

O feito de que os personaxes sexan animais contribúe a suavizar algo a crudeza dalgunhas situacións. Aínda así, Maus é unha obra fondamente crúa, directa, que non oculta o dramatismo e as emocións. Sería de gran interese integrar a lectura desta obra co visionado de materiais documentais, ou coa lectura de textos ou documentos sobre a Segunda Guerra Mundial, os campos de concentración, as políticas de Hitler, etc.

Por outra banda, a obra está moi ben documentada, e sería interesante mesmo lela cun mapa de Europa diante, posto que menciona numerosas localizacións de campos de concentración e exterminio dos territorios nazis, e axuda a comprender o mapa da época. Películas como “La ola” serían un bo complemento á lectura desta obra, para analizar o que aconteceu, e reflexionar sobre a posibilidade de que cousas semellantes volvan ocorrer nalgún momento. Resulta igualmente interesante ver como o personaxe do supervivente ten secuelas na súa psique, e, aínda despois de moitos anos, segue a arrastrar un sufrimento considerable, que afecta á súa vida diaria, e á convivencia cos demais.

- A obra está chea de dramatismo e sufrimento. Pero no medio de todo isto hai “illas” de vida, de optimismo, e mesmo de acción con éxito para fuxir do terror. Intenta atopar algunhas páxinas nas que se vexa isto.
- O personaxe de Vladek: observa a súa evolución ao longo dos anos. Fotocopia e recorta algunhas secuencias dos seus comezos, de momentos posteriores, e finalmente da súa ancianidade. Compáraos, analízaos, e escribe como foi a súa evolución interna.
- Formade grupos de 4 persoas, aproximadamente. Cada grupo ten unha misión: atopar exemplos de planos cinematográficos: o grupo dos PLANOS DETALLE, dos PRIMEIROS PLANOS, dos PLANOS MEDIOS, dos PLANOS AMERICANOS, dos PLANOS ENTEIROS, dos PLANOS XERAIS, das PANORÁMICAS, dos ÁNGULOS PICADOS, dos ÁNGULOS CONTRAPICADOS. Buscade exemplos dos planos que vos tocou, fotocopiádeos, recortade as viñetas e facede un mural por cada plano. Expoñédeos nun lugar ben visible. Axudará a outros a comprender con exemplos os planos, e de paso animaredes a moita xente a acercarse a MAUS.
- Tras a lectura da obra, prepara unha exposición para facer en público ante os teus compañeiros, na biblioteca, ou ante os amigos. Cóntalles o que aprendiches do ascenso dos Nazis ao poder e das súas barbaridades; dos campos de concentración, dos traballos forzados, do exterminio; dos colaboradores dos nazis, dos colaboradores dos xudeus; dos países invadidos e ocupados; etc. Utiliza imaxes para contalo, pero tamén quizais música (algunha canción da época), as túas palabras, etc. Non te conformes con informalos: emociónaos, sedúceos, e fai que comprendan de verdade o terrible que foi aquela época.
- Se foses guionista dunha segunda entrega de Maus, e puideses cambiar os tipos de personaxes, que animais elixirías para representalos: os nazis, os xudeus, os polacos non xudeos...? Realiza bocexos dos novos personaxes, vísteos axeitadamente, dálles personalidade.
- A obra foi pensada en BRANCO E NEGRO. Así consegue moito dramatismo, e un efecto expresionista. Fotocopia e amplía unha páxina, a que máis che guste, e proba a coloreala. Intenta que as cores teñan un significado, sobre todo para transmitir emocións.

ARRUGAS

Paco Roca

NORMA



Paco Roca foi galardoado co Premio Nacional de Cómic por esta obra, que despois foi adaptada a unha versión cinematográfica de éxito. A través das súas páxinas podemos ver como a doenza do Alzheimer chega á vida duns protagonistas maiores, que pouco a pouco van perdendo as súas lembranzas e as súas vidas.

Supón un libro de especial interese para calquera idade, que pode chegar aos corazóns dos adolescentes, e incluso de persoas máis novas. Mesturando o dramatismo co humor, nun equilibrio soportable, fai un percorrido pola enfermidade, polas consecuencias, as familias, os centros de maiores, a dor, a amizade. É todo un alegato da vida, especialmente da necesidade de exprimir a vida que vai quedando intacta, e unha metáfora da loita por conservar a identidade.

Esteticamente limpa, de liña áxil e mínima, de cores planas e paleta delicada, amosa uns personaxes caricaturizados, non realistas.

“Arrugas” é unha obra de sentimentos, moi intimista, que se sitúa no interior dos personaxes, e que nos vai metendo nas súas vidas, pouco a pouco. E pouco a pouco imos gañando empatía con eles, ata comprender e calibrar o drama que están a vivir.

Trátase de unha obra a ter nas bibliotecas escolares.

- Formade grupos de 4 persoas, aproximadamente. Cada grupo ten unha misión: atopar exemplos de planos cinematográficos: o grupo dos PLANOS DETALLE, dos PRIMEIROS PLANOS, dos PLANOS MEDIOS, dos PLANOS AMERICANOS, dos PLANOS ENTEIROS, dos PLANOS XERAIS, das PANORÁMICAS, dos ÁNGULOS PICADOS, dos ÁNGULOS CONTRAPICADOS. Buscade exemplos dos planos que vos tocou, fotocopíadeos, recortade as viñetas e facede un mural por cada plano. Expoñédeos nun lugar ben visible. Axudará a outros a comprender con exemplos os planos, e de paso animaredes a moita xente a acercarse a ARRUGAS.
- Aproveita a obra para facer unha análise das EMOCIÓNNS nos personaxes. Localiza (e fotocopia e recorta) escenas e planos próximos onde os personaxes estean a sentir unha serie de emocións: localiza a tristeza, a alegría, a carraxe, o esquecemento (e o sentimento de illamento). Pégaos por “categorías”, e verás como as expresións do rostro son bos vehículos para amosar o que se sente no interior.
- As persoas maiores adoitan ter perdas de memoria, aínda sen ter por que padeceren o Alzheimer. Pero eles con auténticos pozos de sabedoría, pola cantidade de experiencias vividas. Busca un tema do teu agrado (a escola, os xogos, as viaxes, etc.) e faille unha entrevista sobre el a unha persoa maior do teu contorno. De seguro descubrirás cousas maravillosas.
- Nesta obra, na que o tempo é case un protagonista (o pasado, o presente, os recordos), hai abundancia de flashbacks e elipses temporais. Fai unha selección delas. Despois podes facer un experimento case científico: determina en cada unha delas de canto tempo é o salto temporal (xusto ou aproximado).
- Elix a páxina que máis che gusta do libro e conta aos demais por que (pode ser polo seu deseño, ou ben porque non hai palabras, ou porque che resulta especialmente emotiva, simpática, triste, ...).
- Os dous protagonistas responden a un estereotipo: os caracteres contrarios ou complementarios. Fai unha descrición dos dous, fixándote especialmente nos detalles que os fan diferentes. Por certo, esa teoría de parellas de personaxes xa a creara Aristóteles na Grecia clásica.