

INICIACIÓN Á BANDA DESEÑADA



JORGE CAMPOS

@ilustratecto

www.behance.net/ilustratecto

Empecemos polo principio...

QUE É UNHA
BANDA DESEÑADA?

7 FORMAS DE CONTAR UNHA HISTORIA



DEFINICIÓN

A **banda deseñada** é unha forma de contar historias na que utilizamos ilustracións xustapostas para **narrar** de maneira **secuenciada** un relato protagonizado por uns **personaxes**.

CONTAR UNHA HISTORIA

ILUSTRACIÓNS

XUSTAPOSICIÓN

SECUENCIACIÓN

PERSONAXES

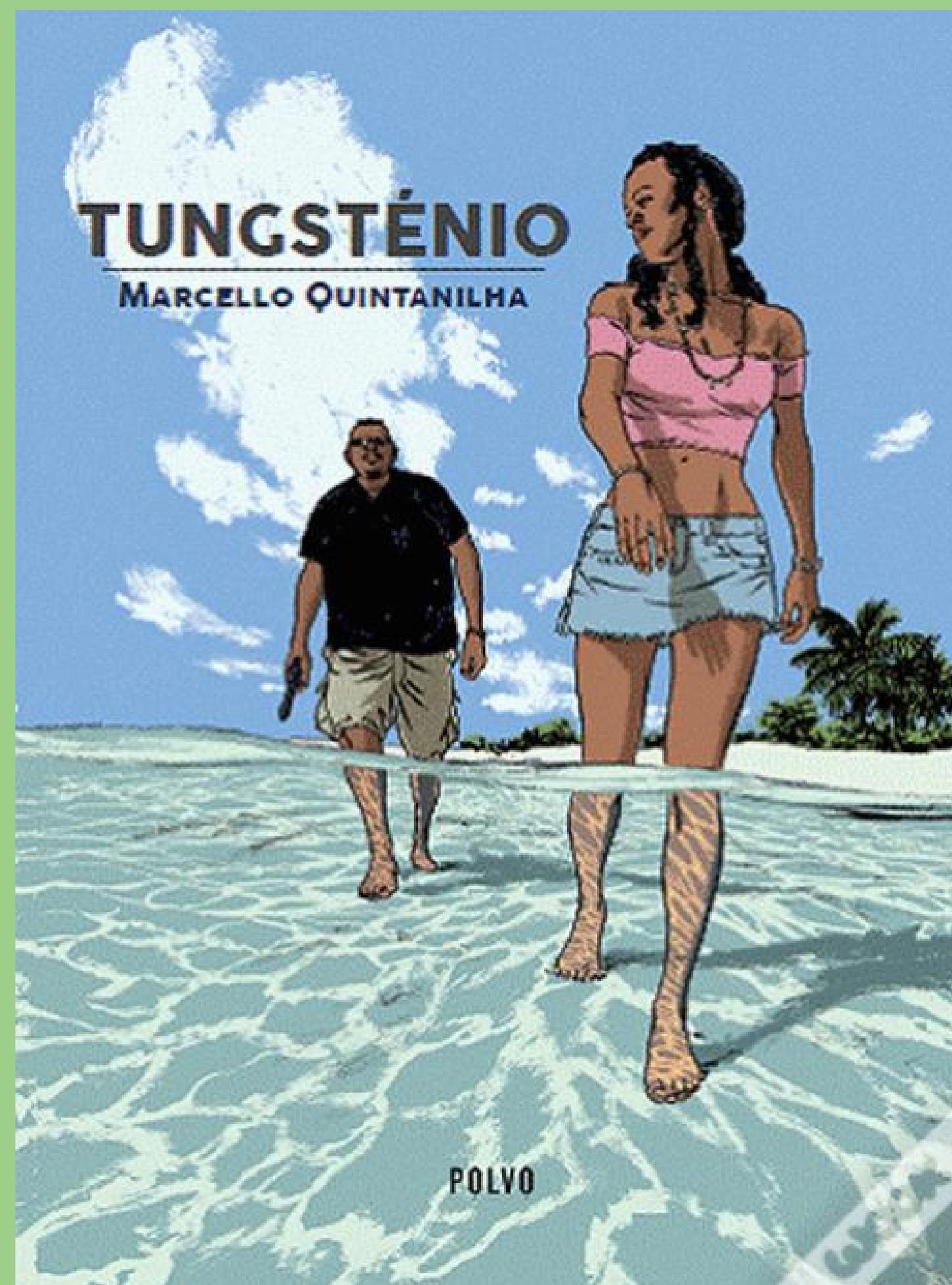
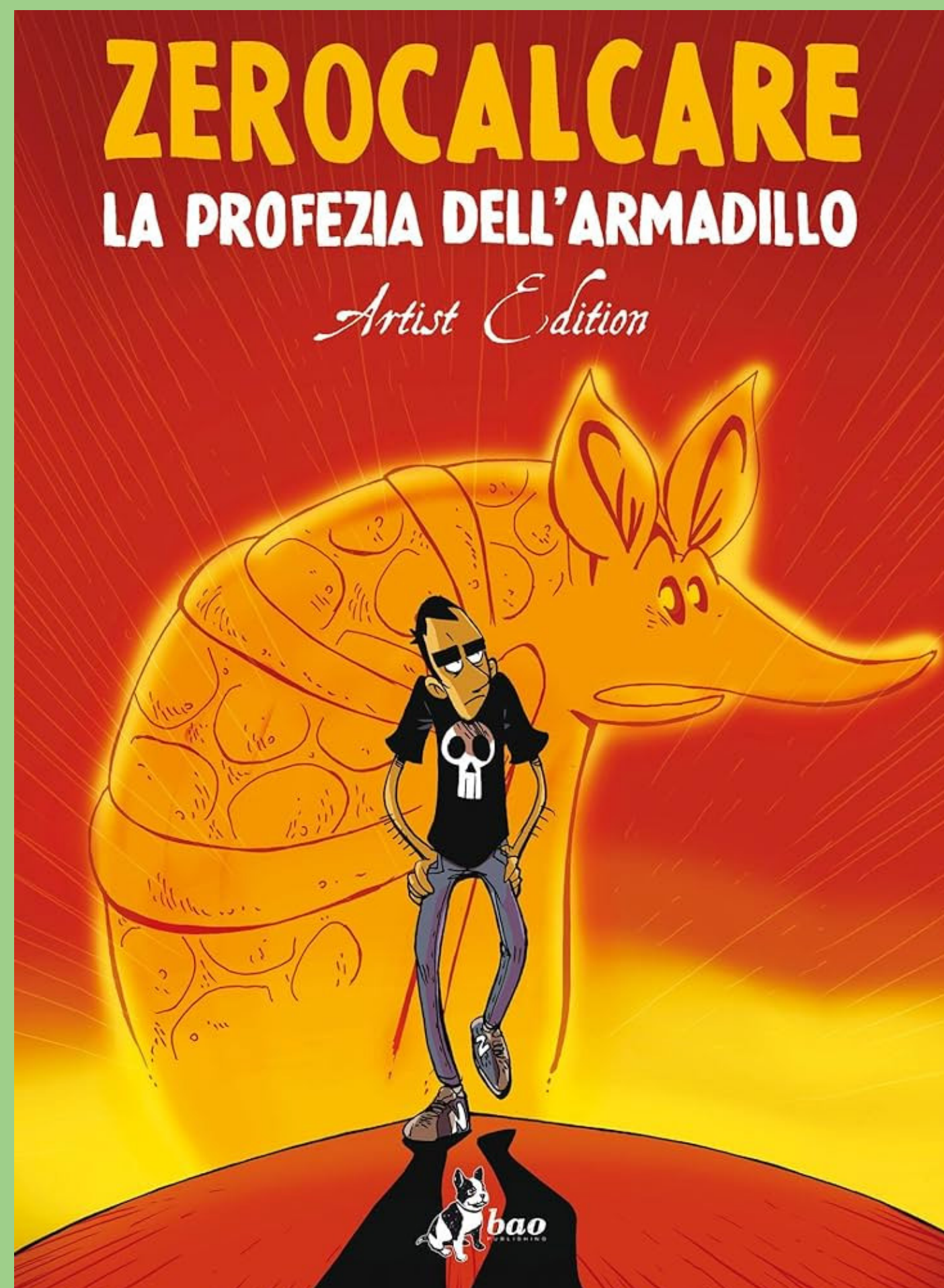
PREGUNTA

CAL É A DIFERENÇA ENTRE UN CÓMIC,
UN MANGA E UNHA NOVELA GRÁFICA?

NOMENCLATURA

Galicia	Banda deseñada
España	Historieta/Tebeo/Cómic/Novela gráfica
Hispanoamérica	Historieta
Países anglosaxóns	Comic
Francia e Bélxica	Bande dessinée, BD
Italia	Fumetti
Portugal	Banda desenhada
Brasil	Quadrinhos
Xapón	Manga, Komikkusu
Korea	Manhwa
China	Manhua

SUXERENCIA DE EXERCICIO



COMO SE CHAMARÍA CADA UN DESTES CÓMICS NO SEU PAÍS?

HISTORIA

PREGUNTA

CANDO NACERON
OS PRIMEIROS CÓMICS?

PREHISTORIA

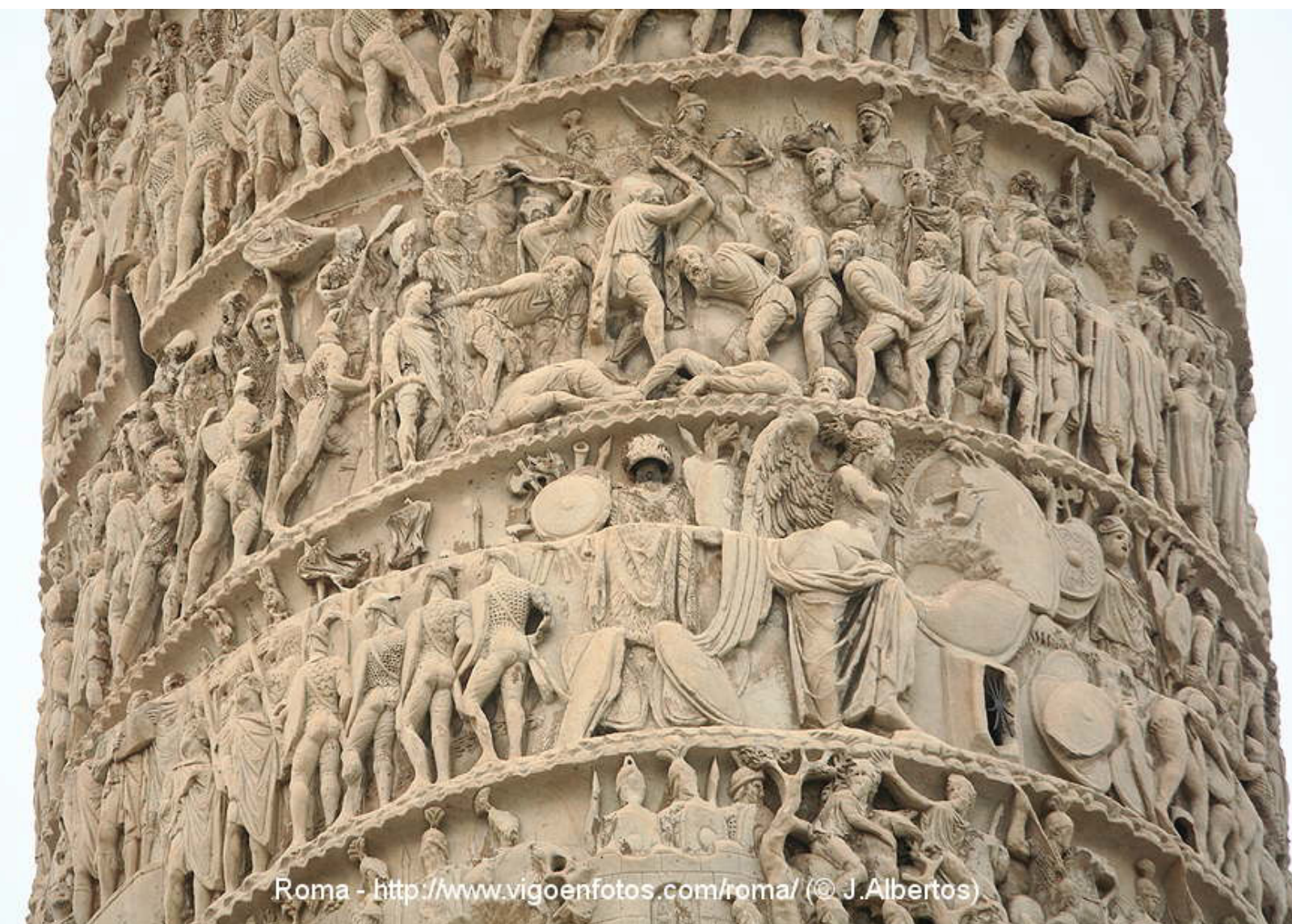


Pinturas rupestres . 12500 a.C. aprox

IDADE ANTIGA



Papiro de Ani . 1300 a.C.

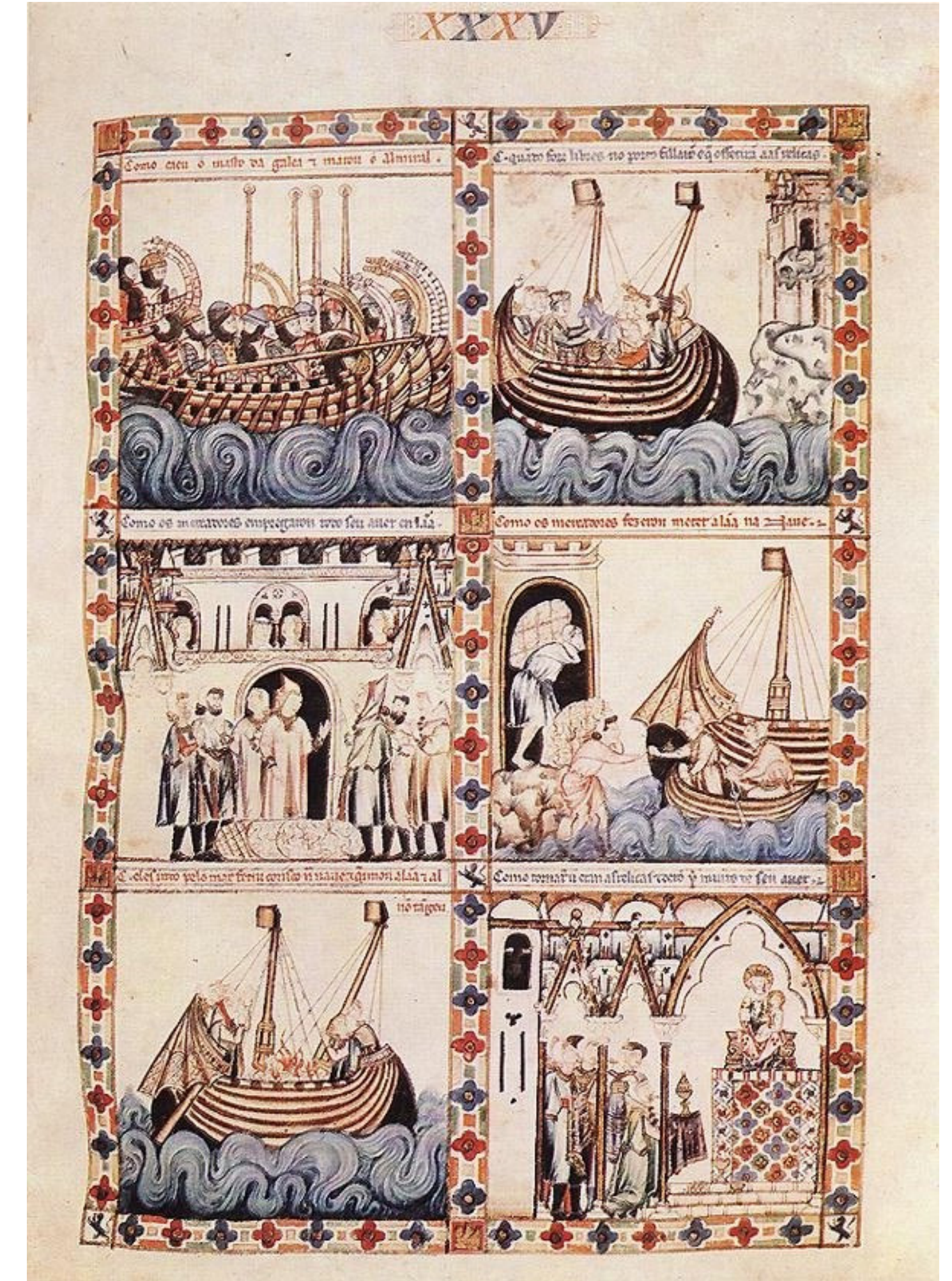


Columna de Trajano . 113 d.C.

ANTES DA IMPRENTA



Tapiz de Bayeux . 1077



Cantigas de Santa María de
Alfonso X el Sabio . 1284

PRIMEIROS CÓMICS IMPRESOS

Imprenta (Guttenberg) . 1440 / Litografia . 1789

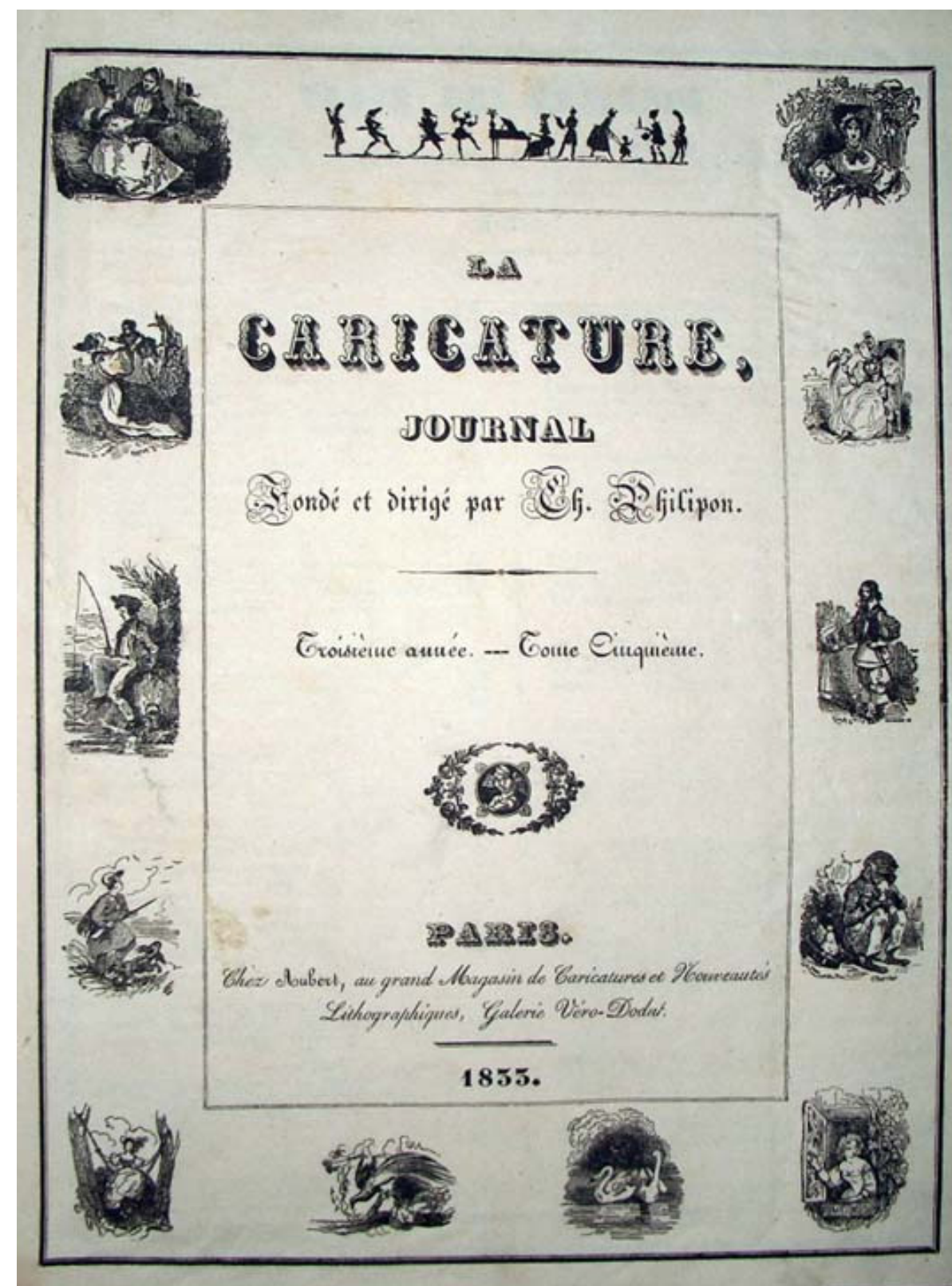


Les amours de M. Vieux Bois . Rodolphe Töpffer . 1827

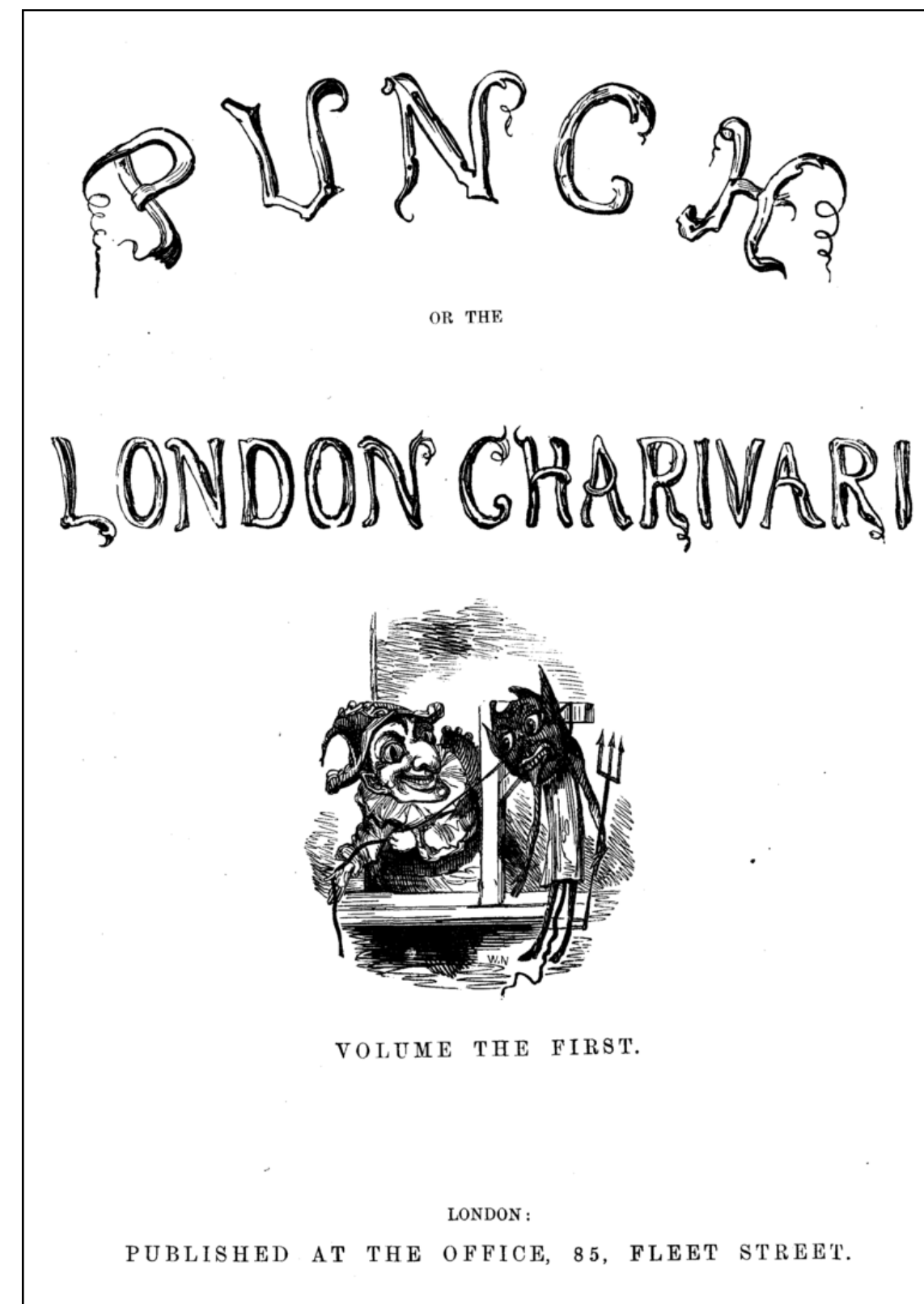
Imágenes de Épinal . Jean-Charles Pellerin . 1796 / s. XIX

PRENSA DE MASAS

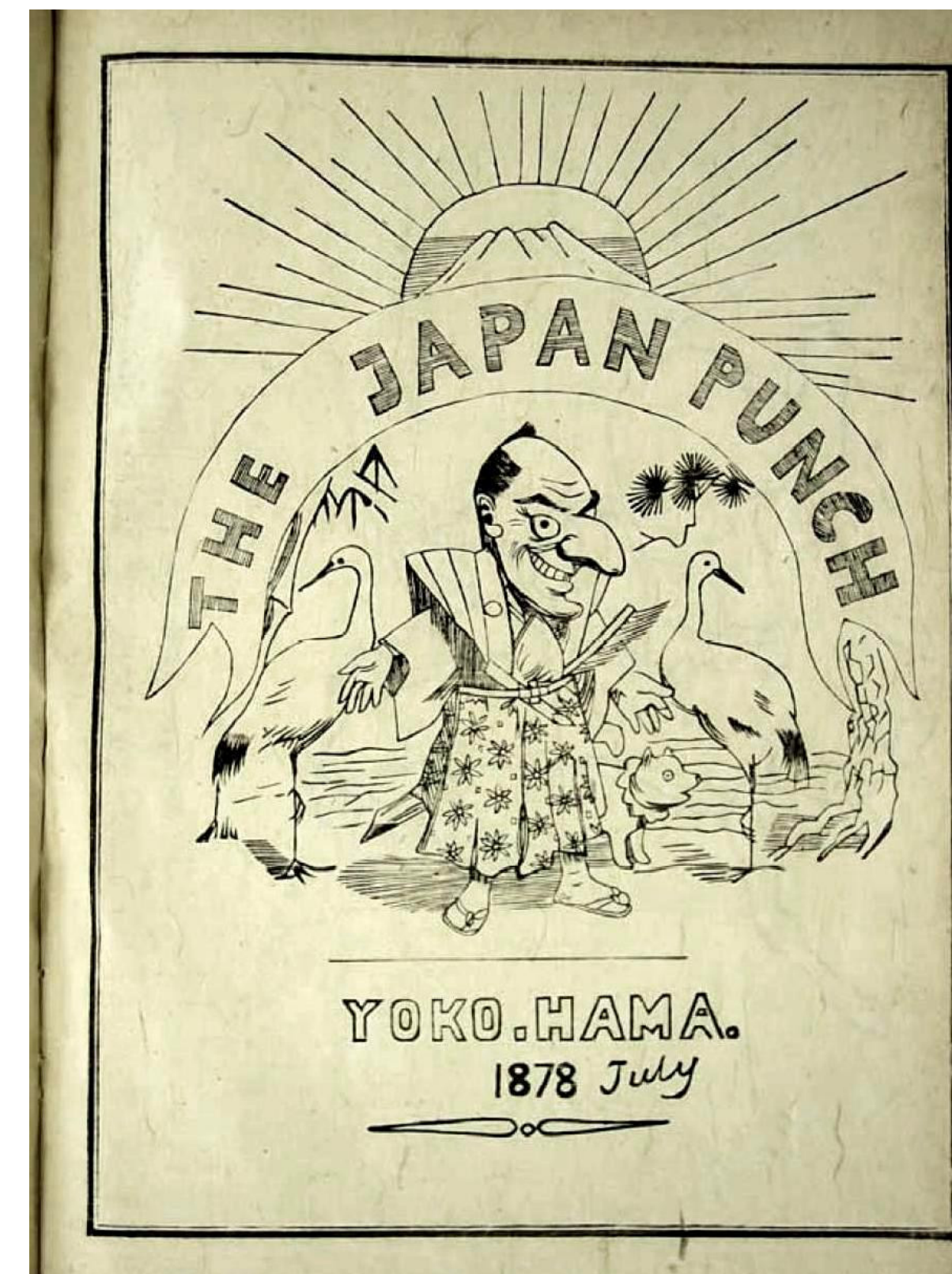
Produto cultural en paralelo á evolución da prensa de masas



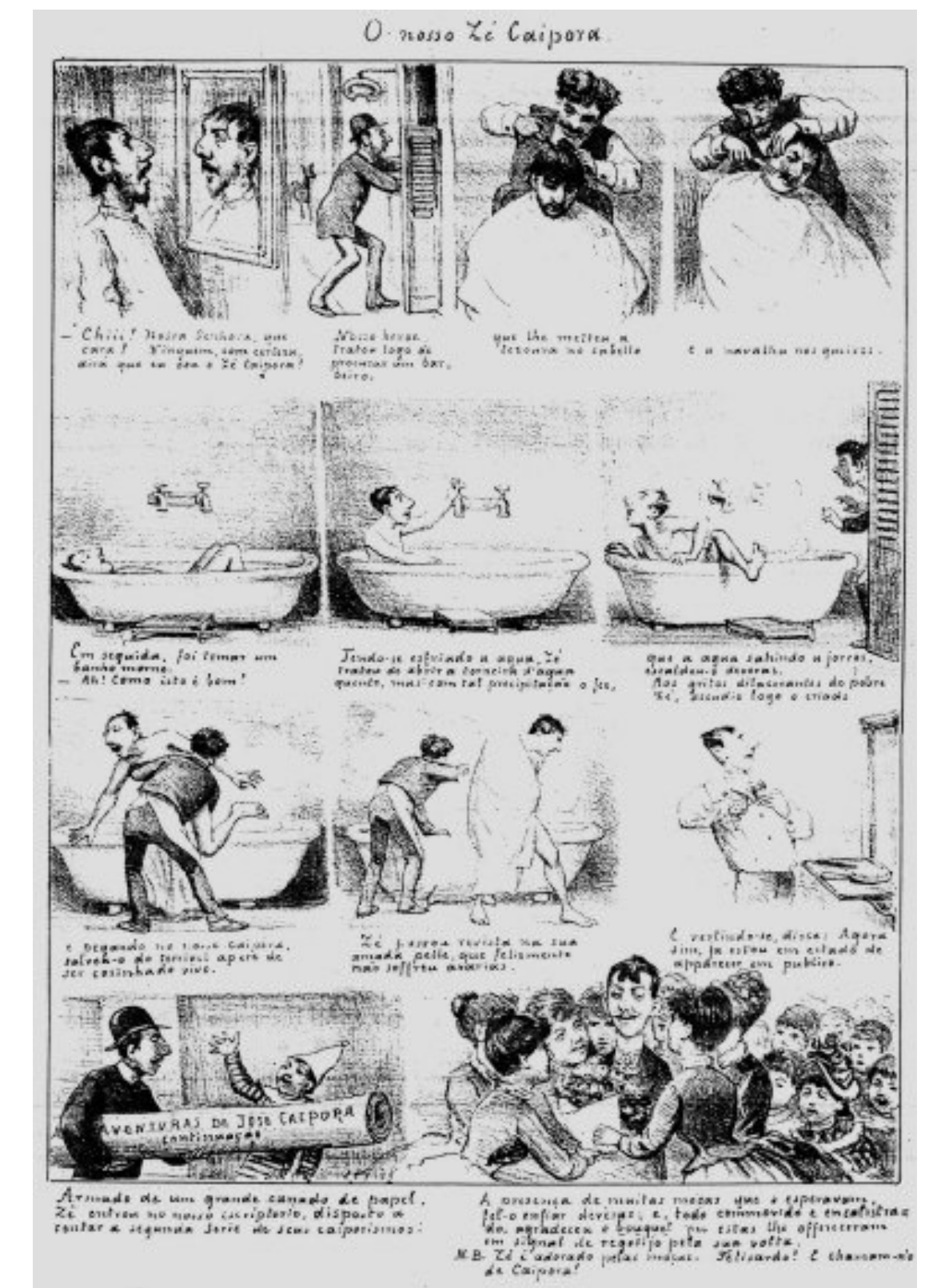
Revista *Le Caricature*
Francia . 1830



Revista *Punch*
Gran Bretaña . 1841



Revista *The Japan Punch*
O Xapón . 1862



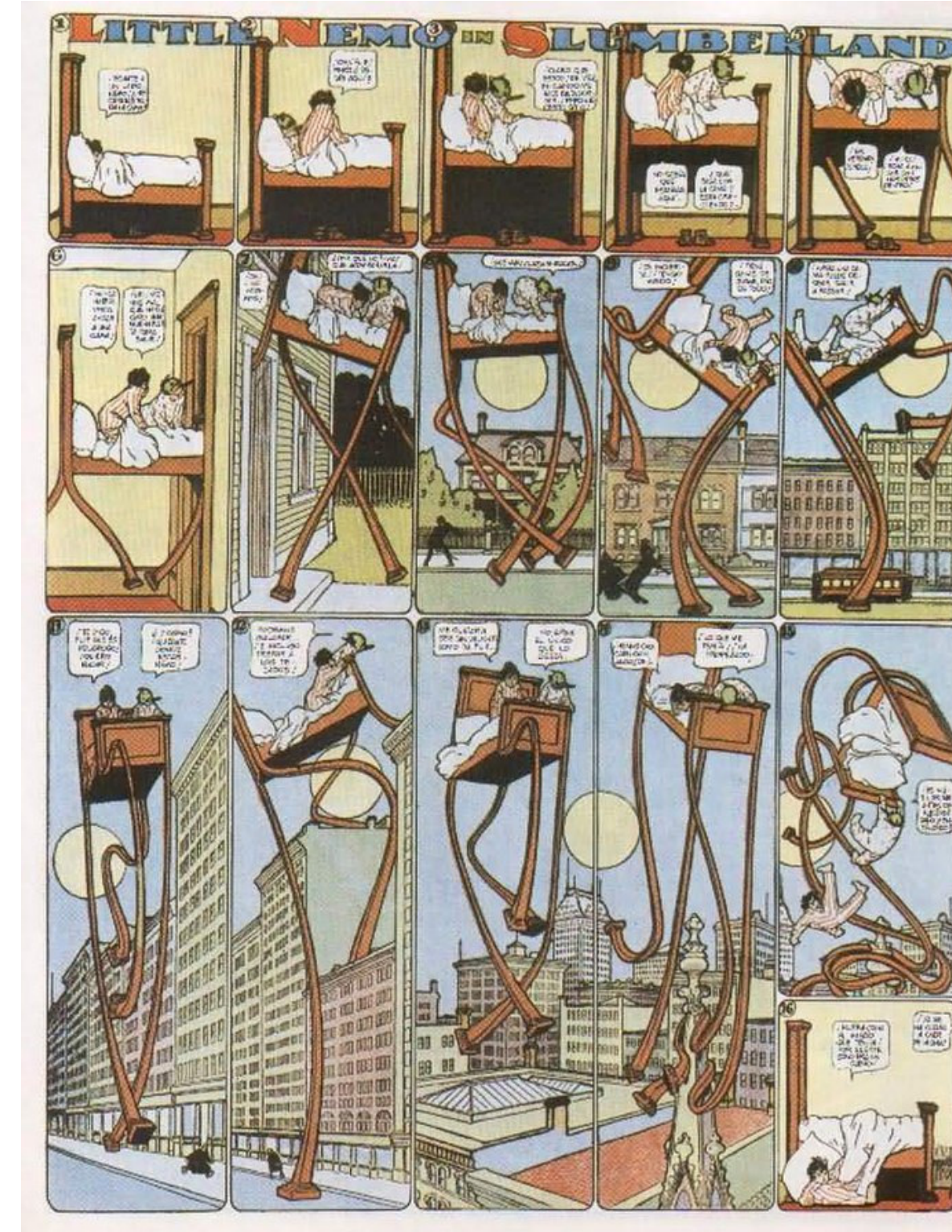
Revista *Illustrada*
Brasil . 1876

MODERNIDADE

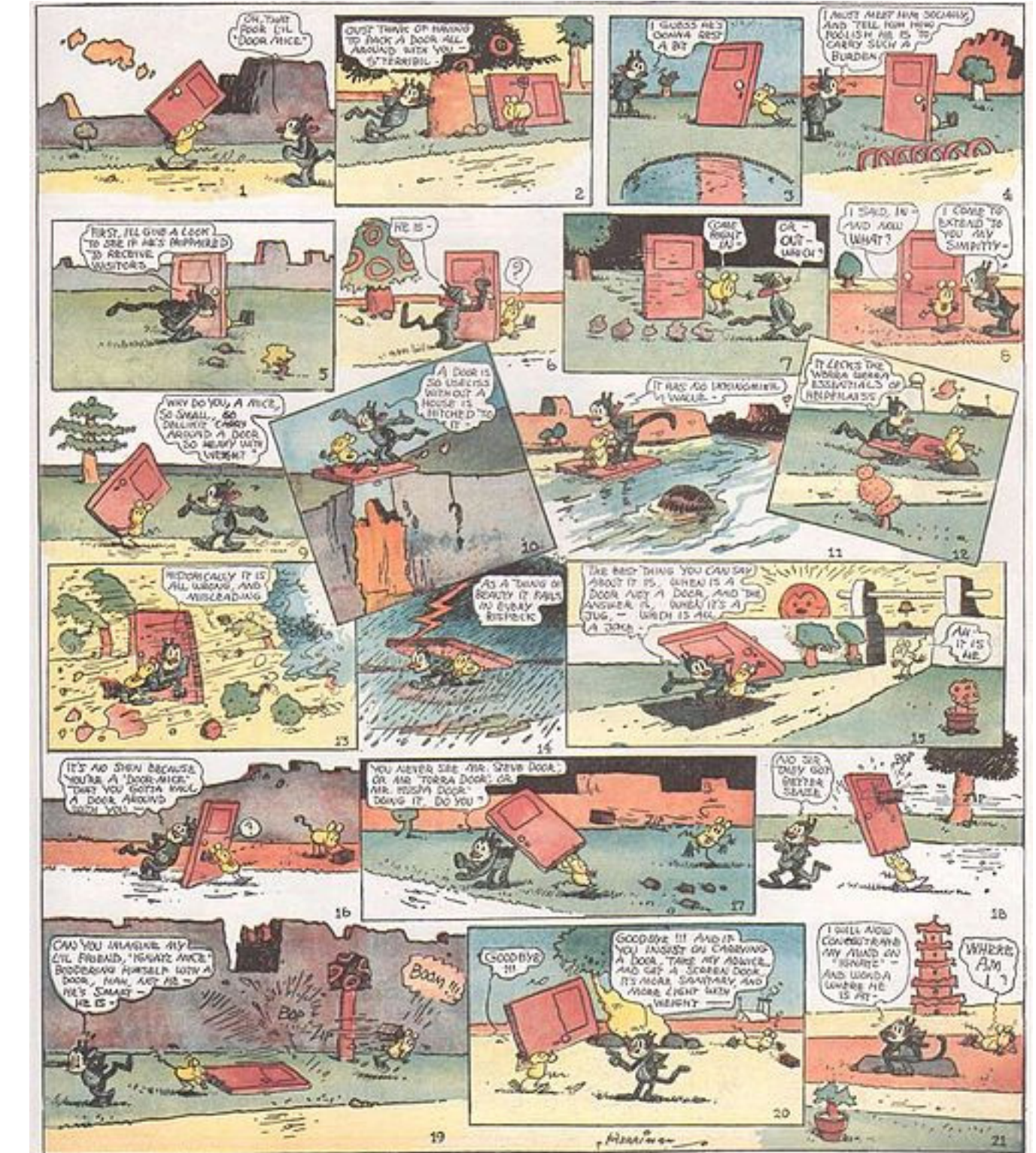
O principal centro de produción e innovación foi Estados Unidos



Hogan's Alley (The Yellow Kid)
Richard F. Outcault . 1896



Little Nemo in Slumberland
Winsor McCay . 1905



Krazy & Ignatz (Krazy Kat)
George Herriman . 1913

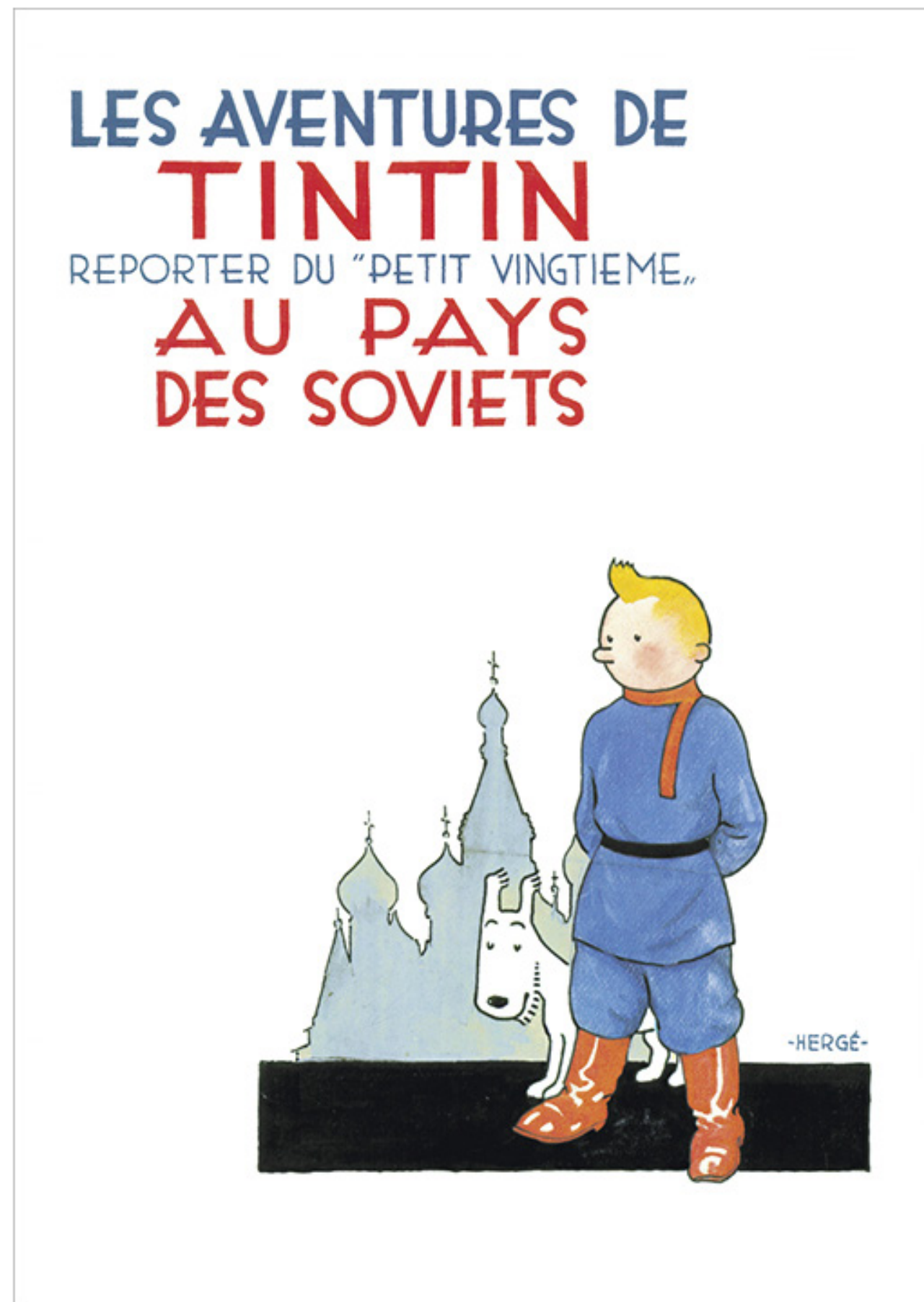
ESPAÑA



Semanario TBO . 1917

CONTINUIDADE

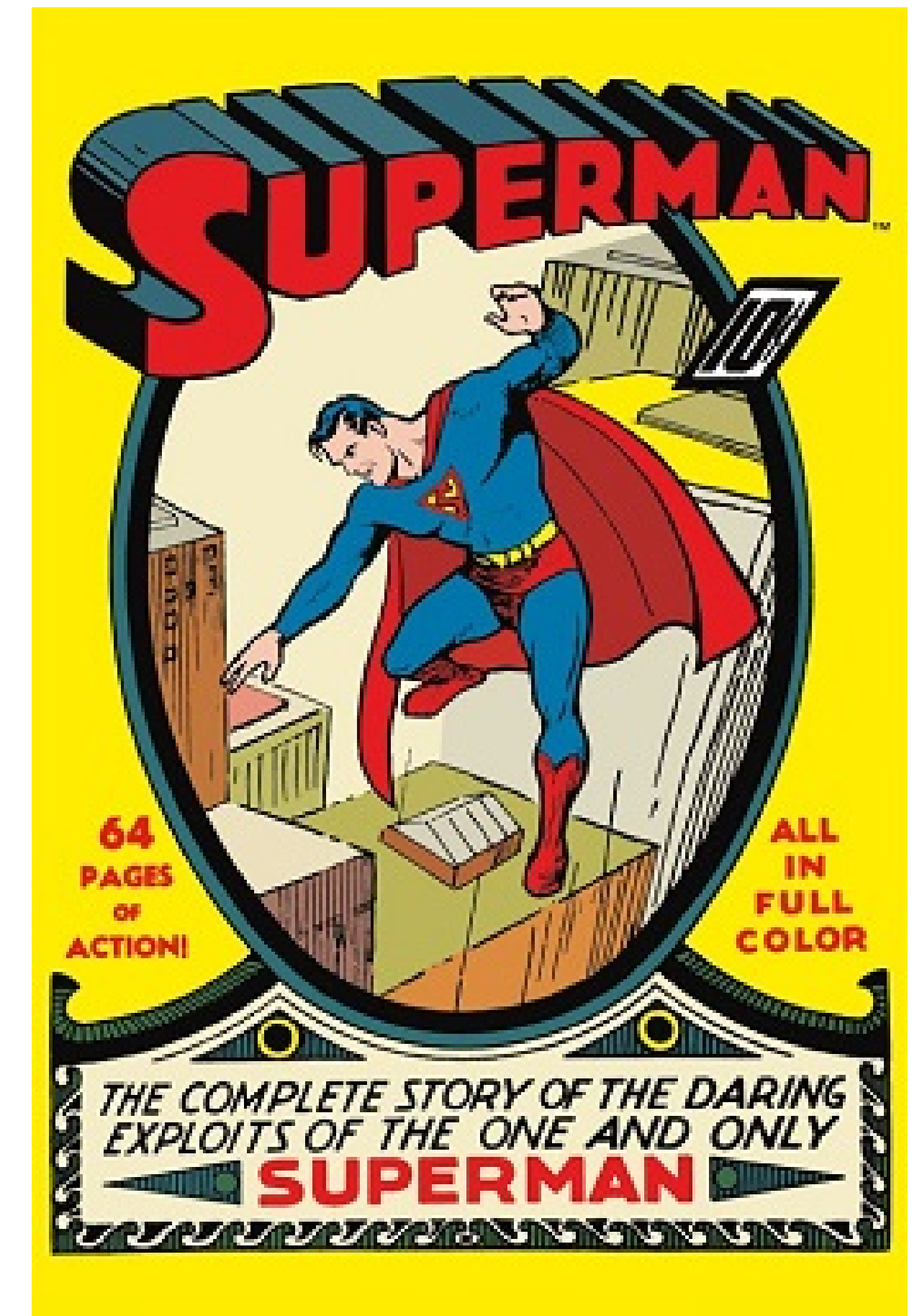
Entre a Gran Depresión (1929) e a II Guerra Mundial (1939-1945)



Tintin
Hergé . 1929



Speed Taro
Sako Shishido . 1930



Superman
Jerry Siegel /Joe Shuster . 1938

DESPOIS DA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL



Manga
Katsushika Hokusai
1814



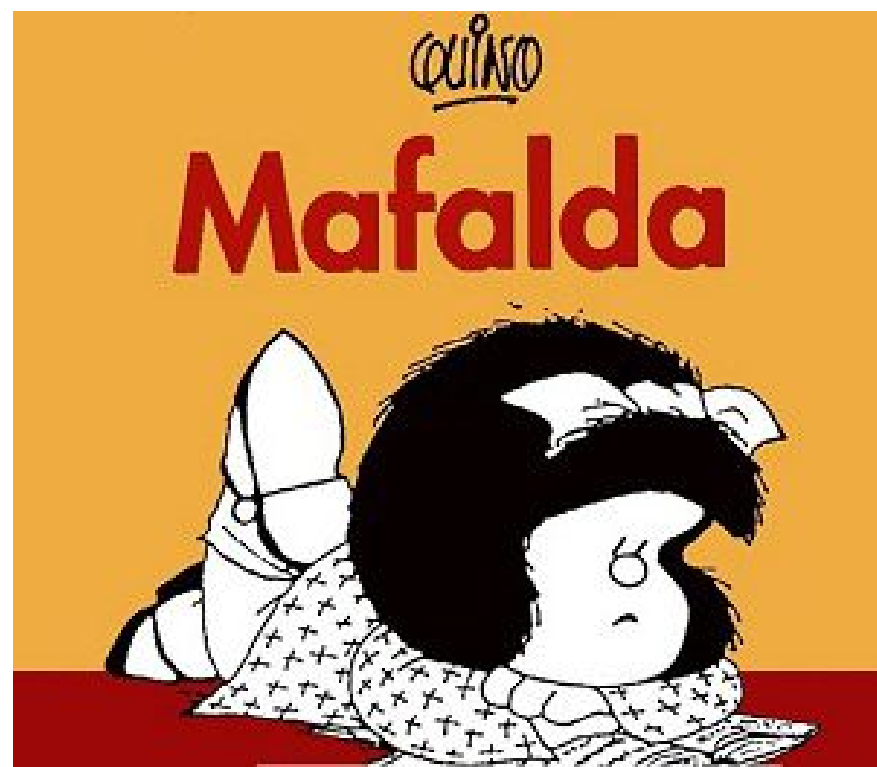
Shin Takarajima
Osamu Tezuka . 1947



Astérix le Gaulois
Goscinny/Uderzo . 1959



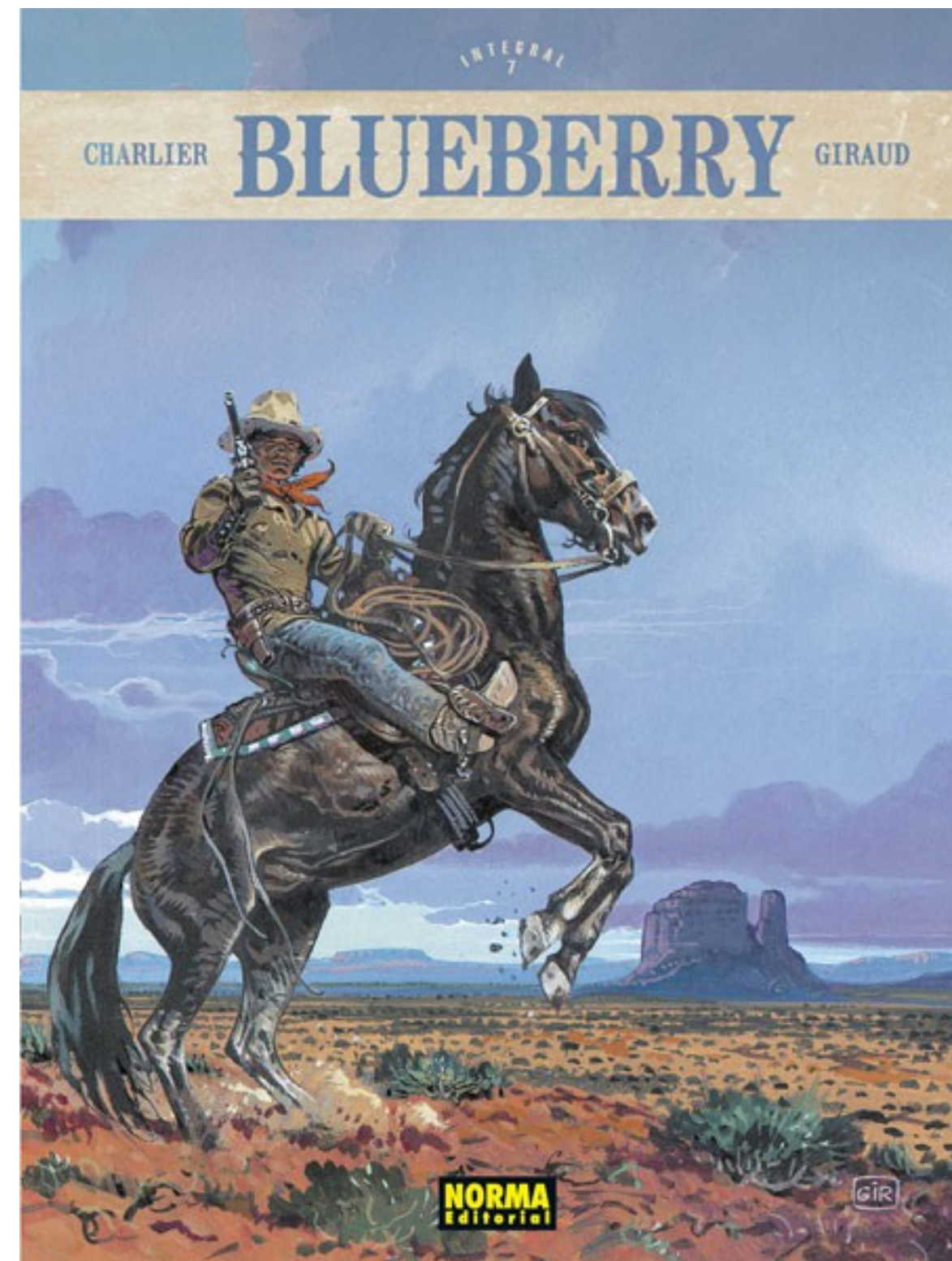
Spider Man
Stan Lee/Steve Ditko . 1962



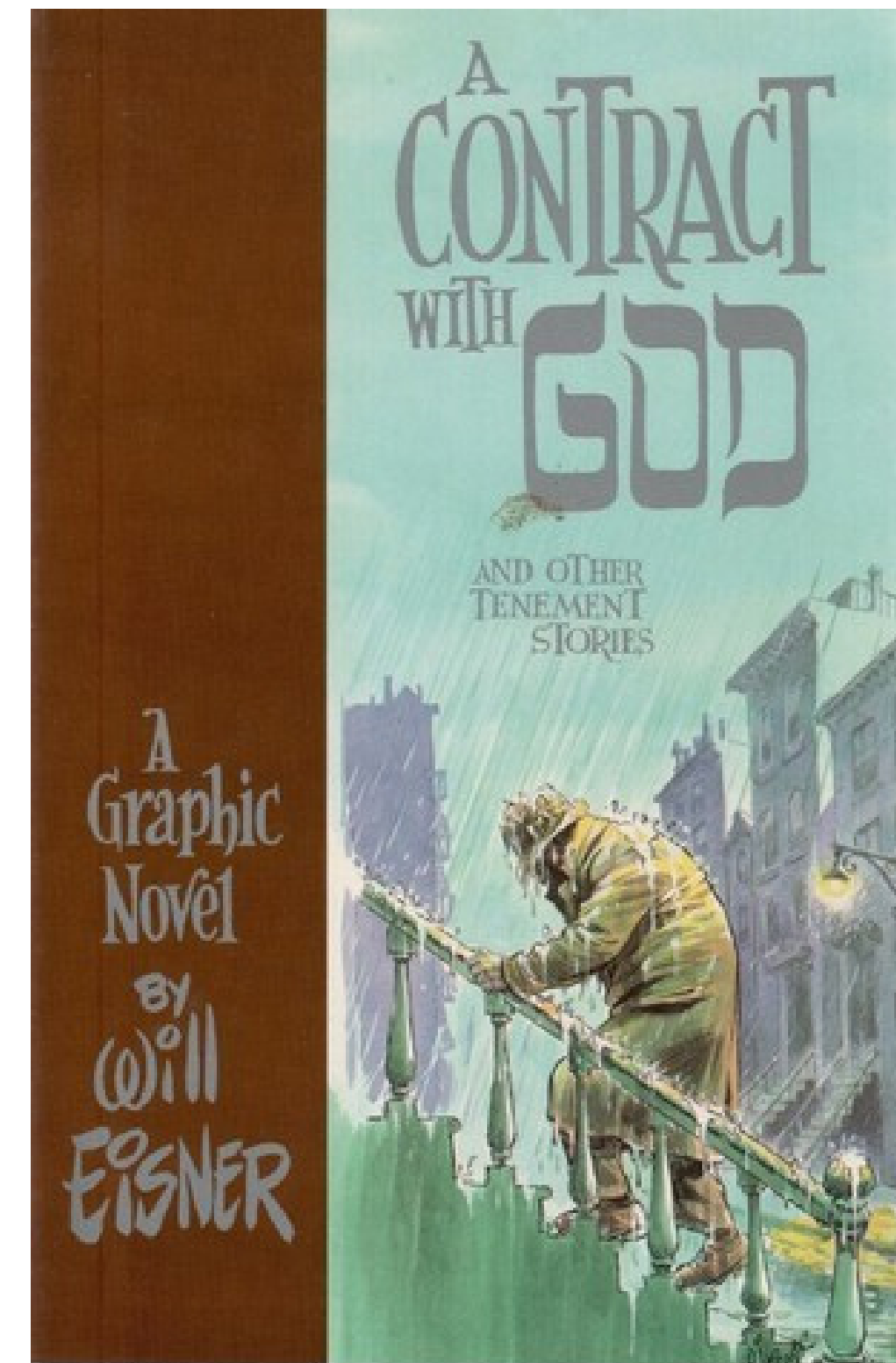
Mafalda
Quino . 1964



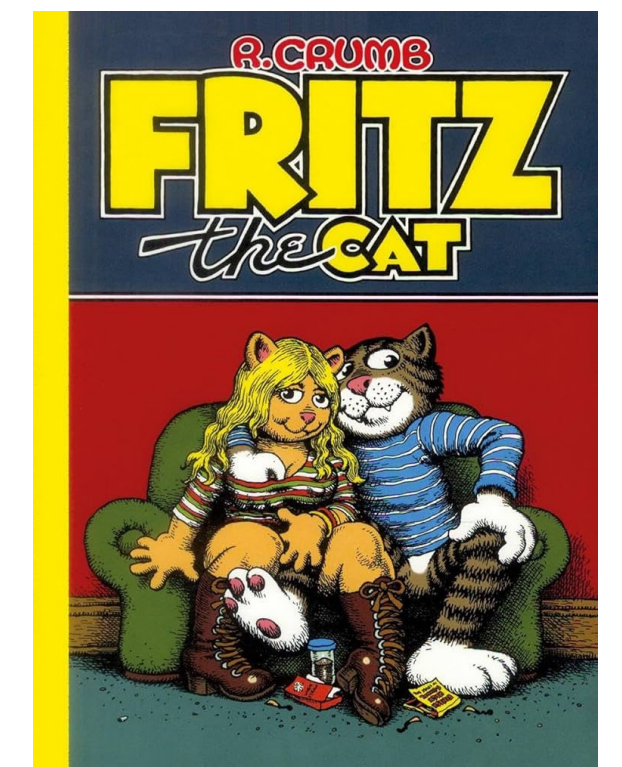
GEKIGA
Revista Garo
O Xapón . 1964



Blueberry
Jean Giraud (Moebius) .
1965



NOVELA GRÁFICA
Contrato con Dios
Will Eisner . 1978



Fritz the Cat
Robert Crumb . 1965



Revista *El víbora*
España . 1979

Anos 80-90

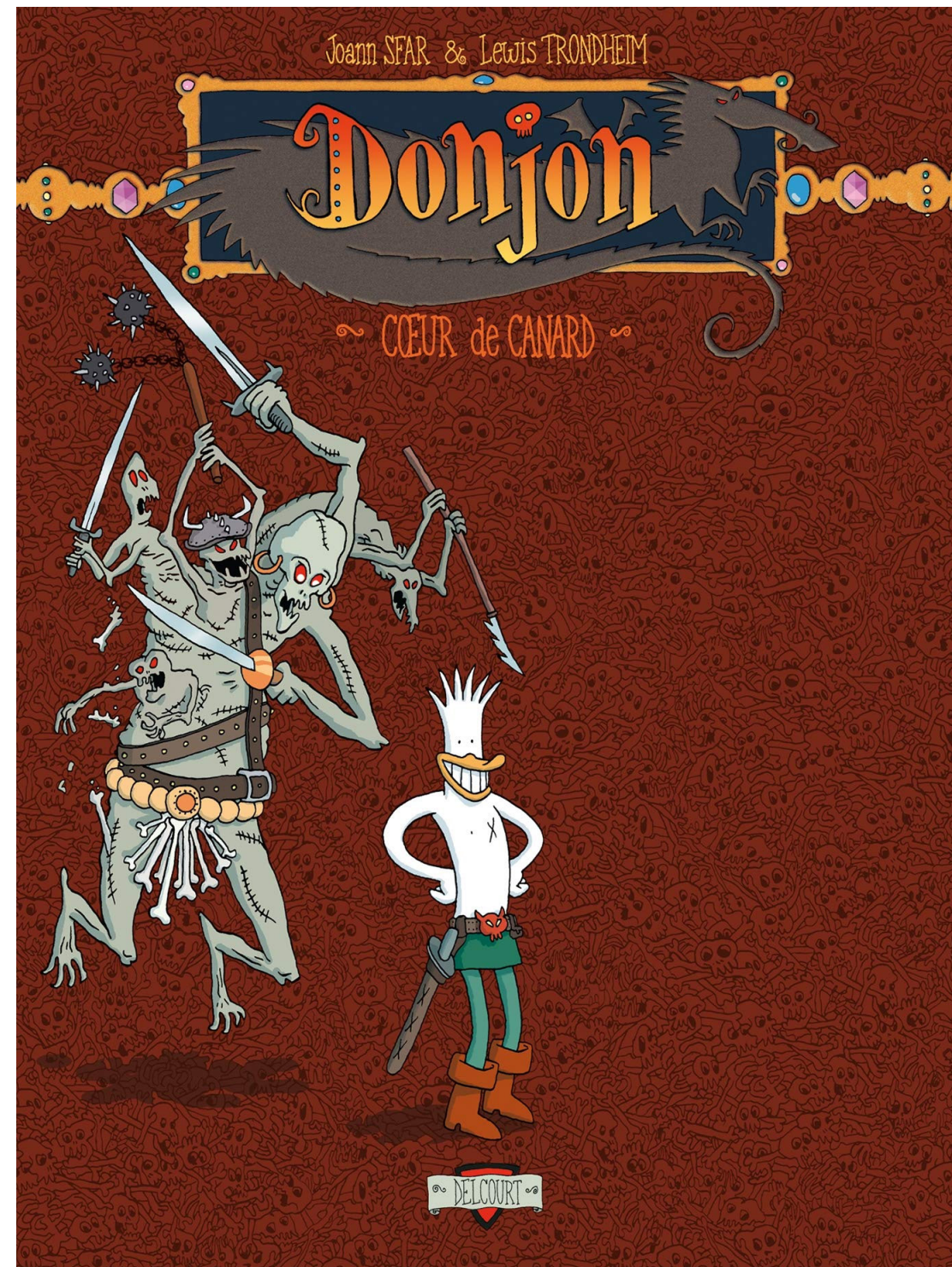
Destaca a expansão do manga



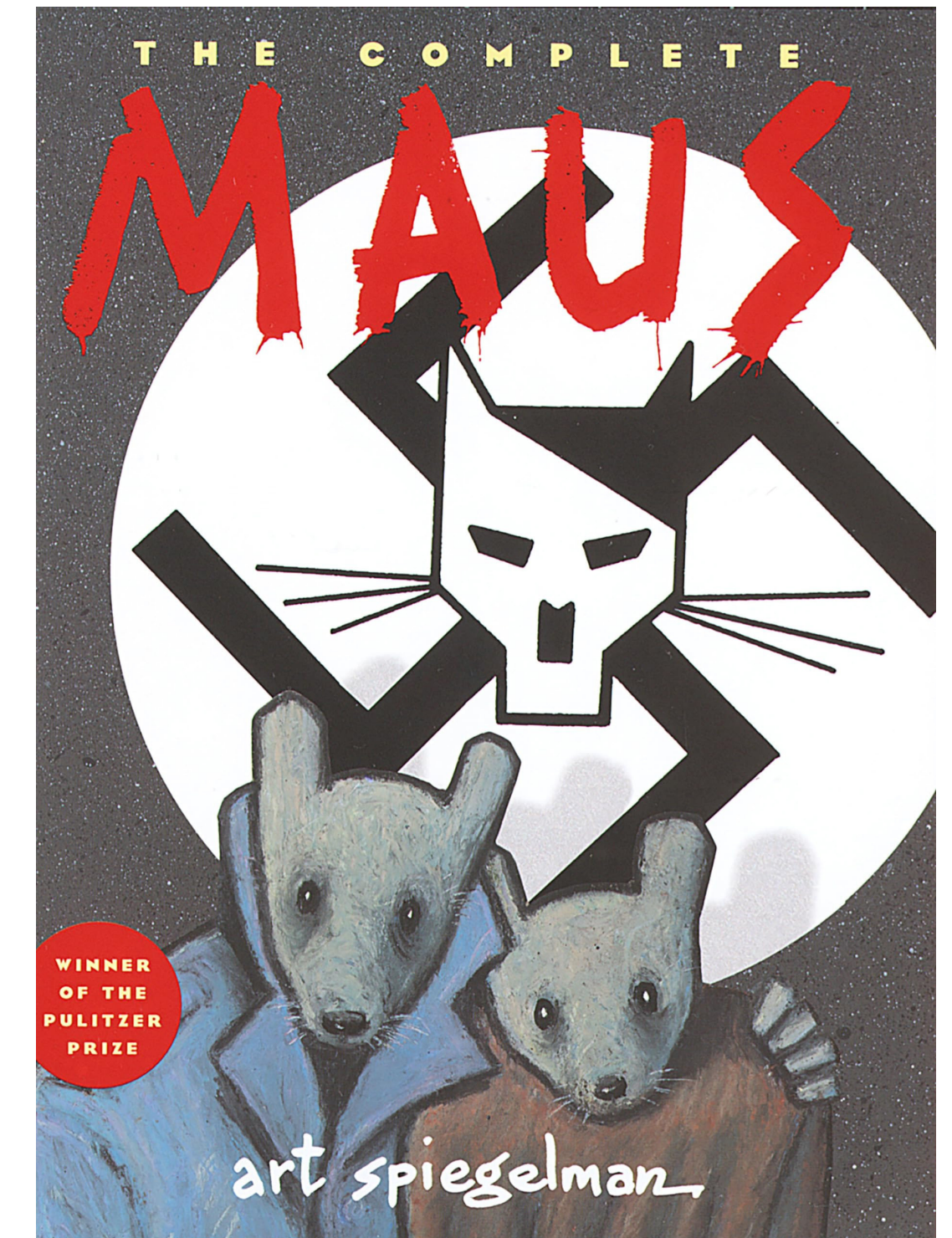
Akira (película)
Katsuhiro Otomo
1988



Dragon Ball
Akira Toriyama . 1984



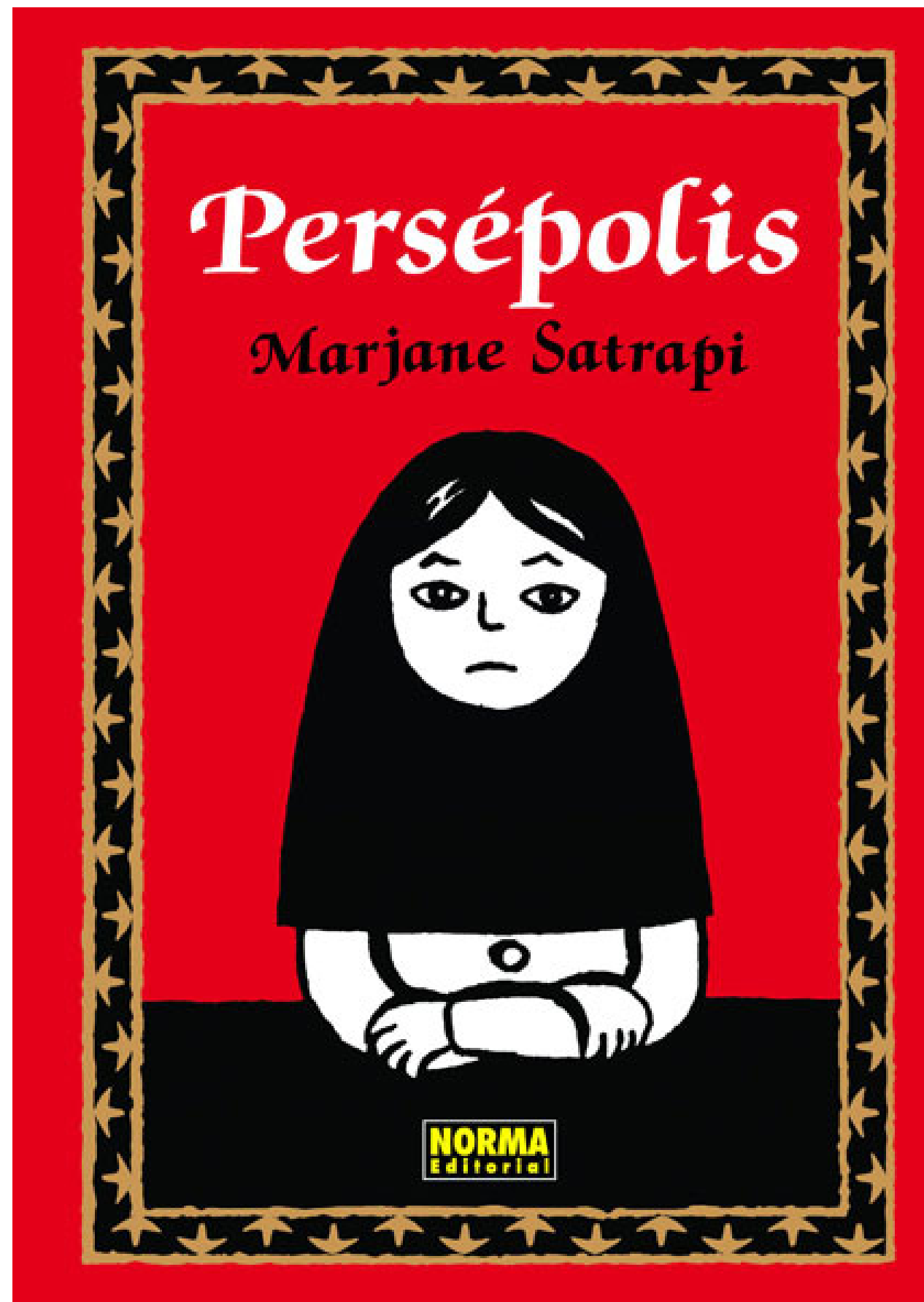
Donjon (La mazmorra)
Trondheim/Sfar . 1998



Maus . Art Spiegelman
1977-1991 (por entregas)

ANOS 2000-10

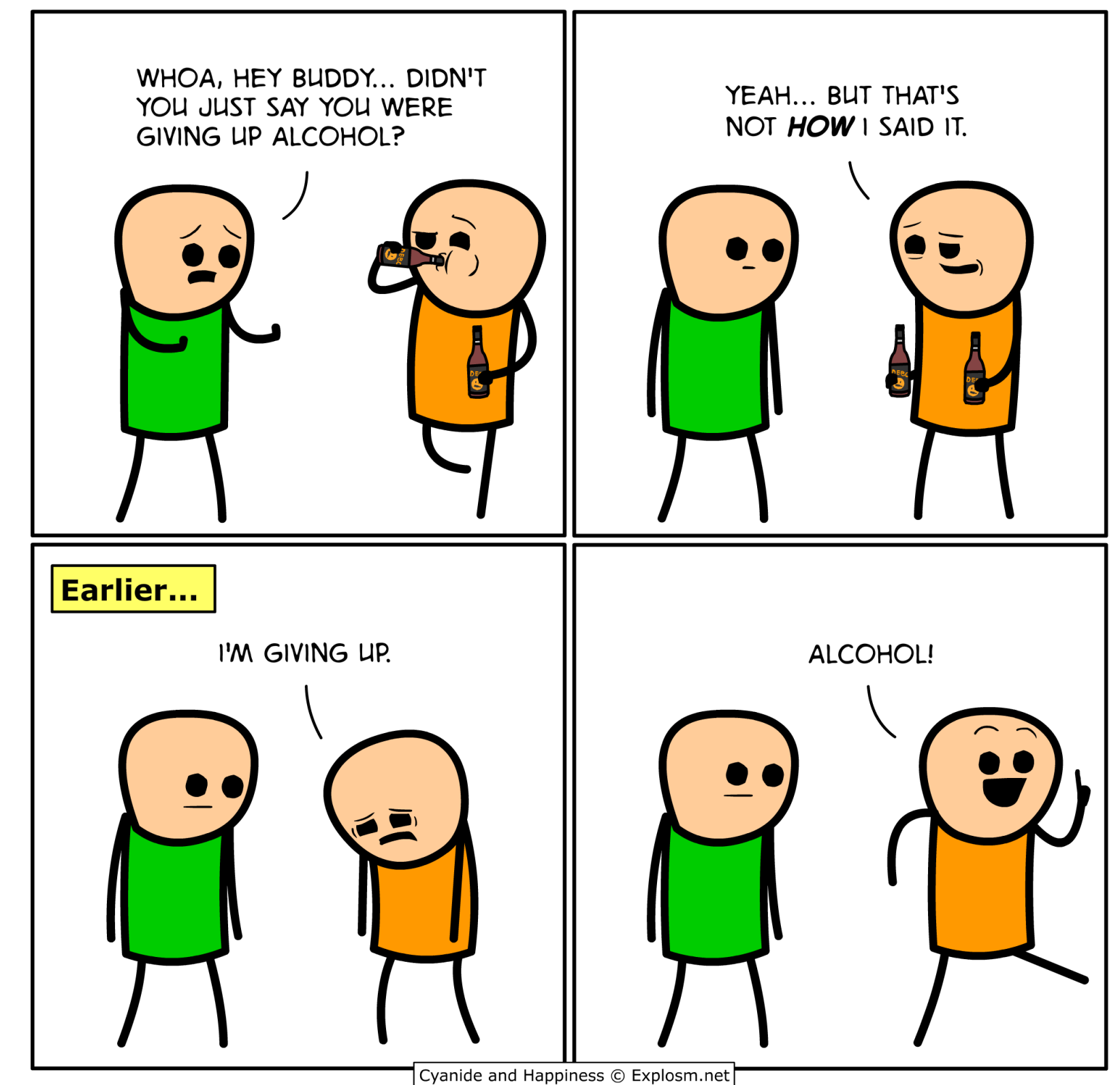
Revolución tecnológica



Persépolis
Marjane Satrapi . 2000



Naruto
Masashi Kishimoto . 1999

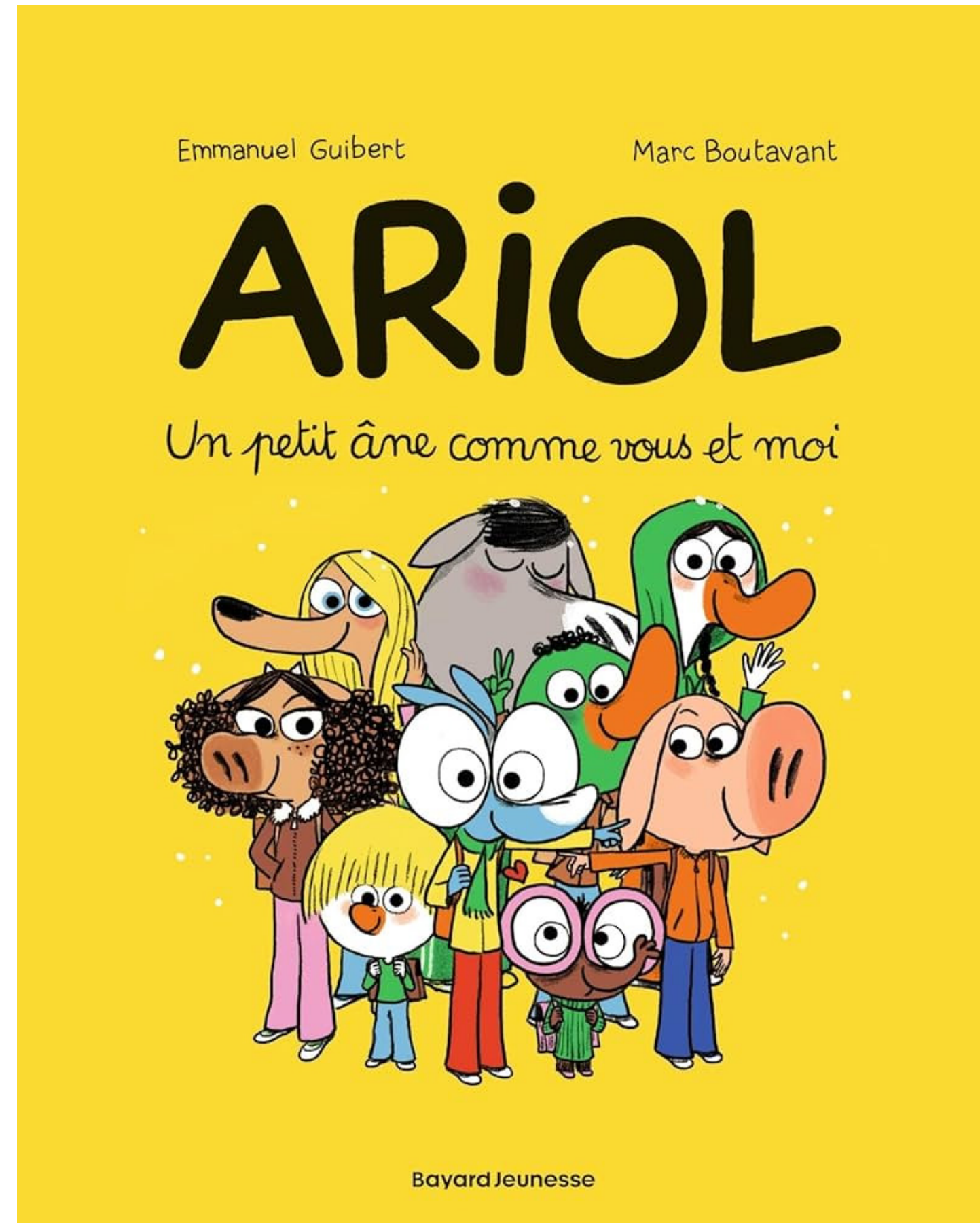


Cianide & Happiness
Kris Wilson / Rob DenBleyker /
Matt Melvin / Dave McElfrick
2005

ACTUALIDADE



One Piece
Eiichiro Oda
1997-actualidade



CÓMIC INFANTIL
Ariol
Marc Boutavant / Emmanuel Guibert
1999-actualidade

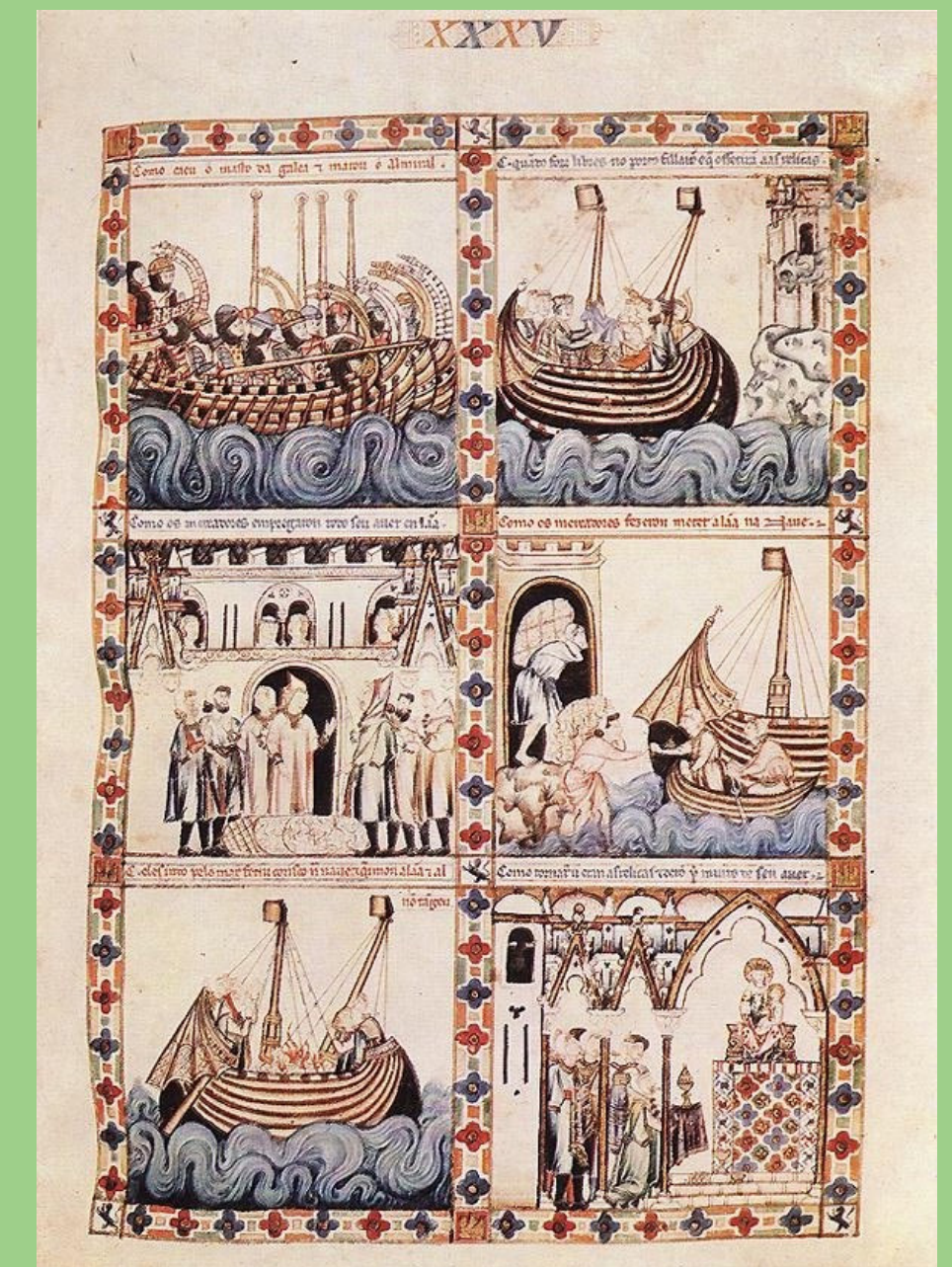
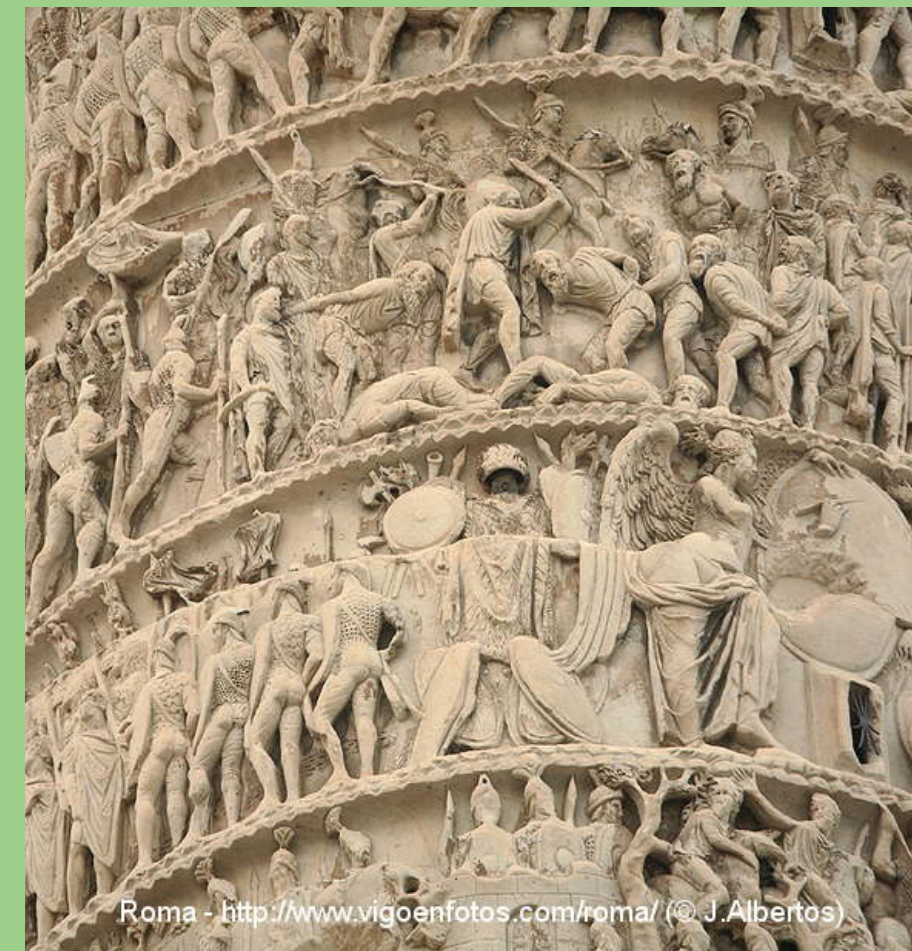
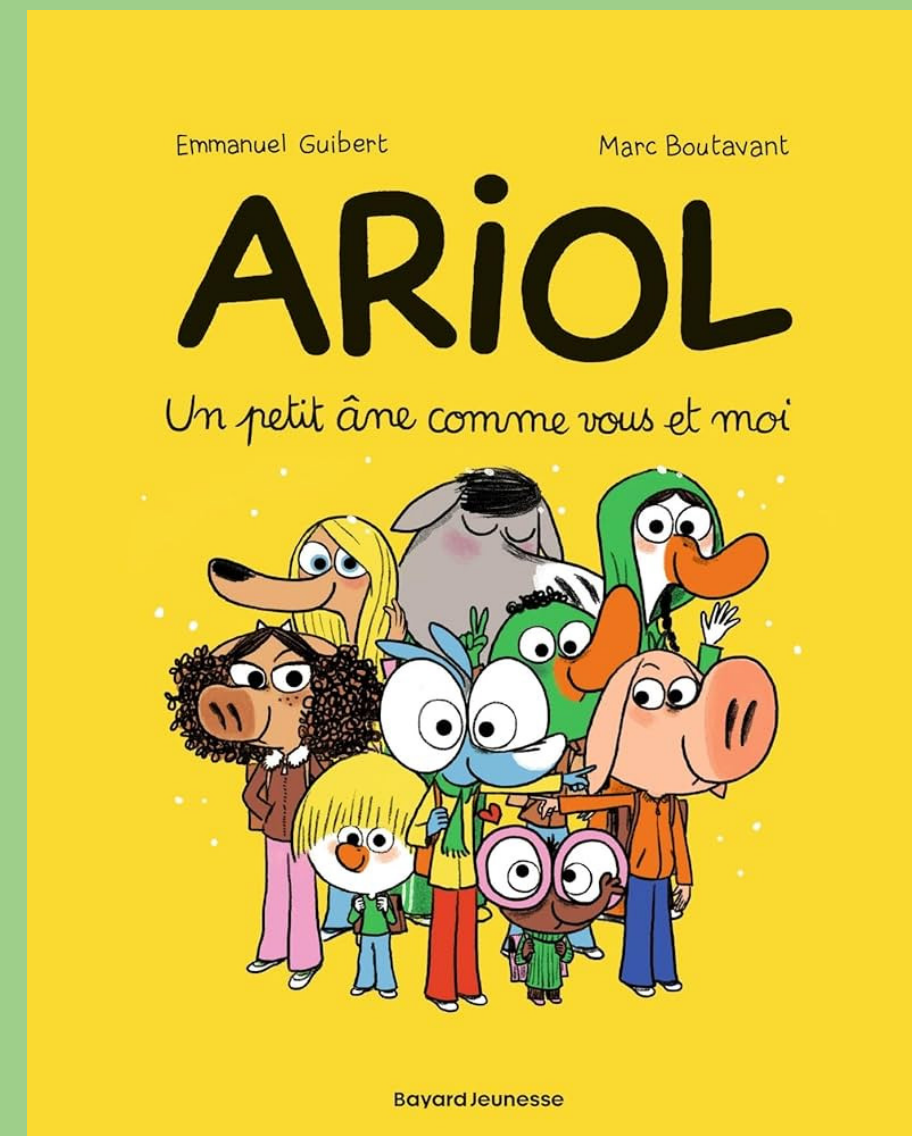
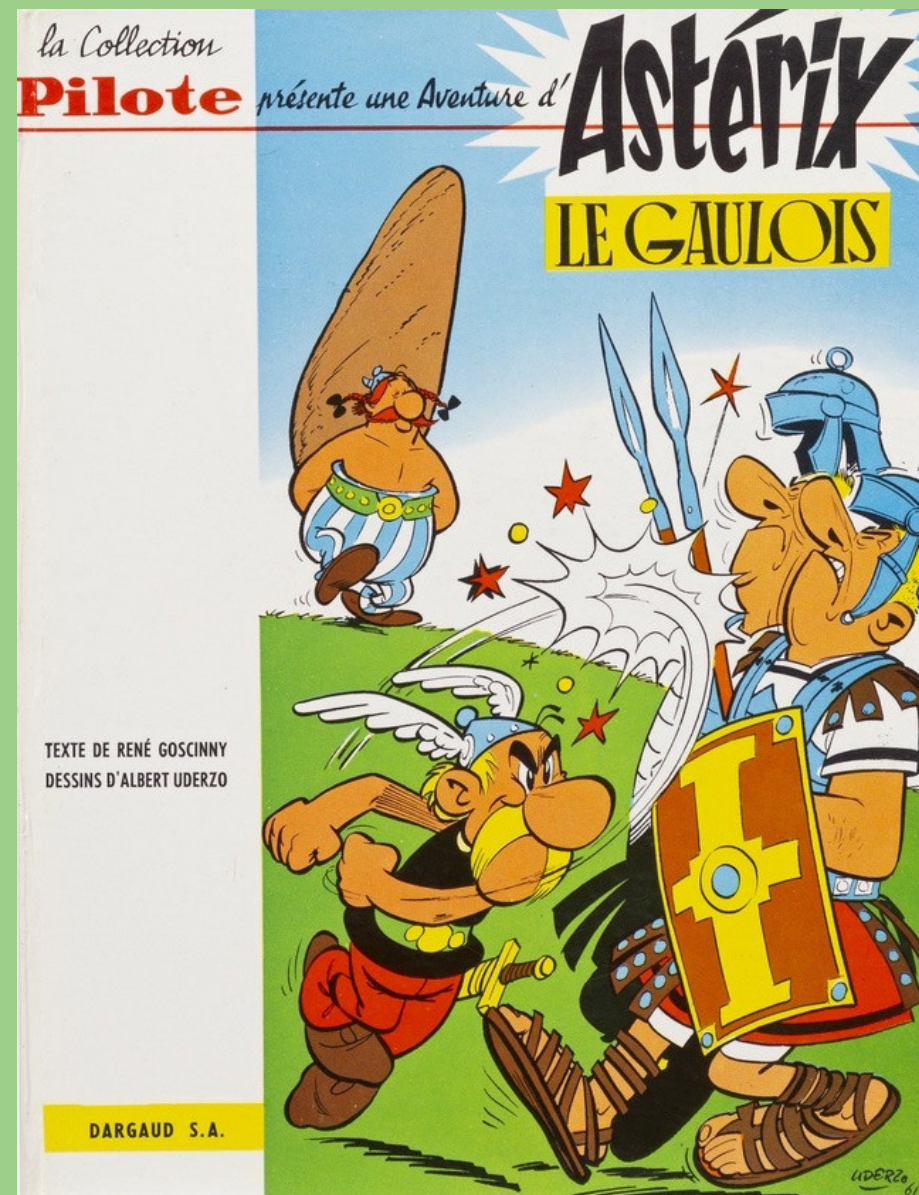


WEBTOON
Unmasked
Breri / Nuitt . 2022



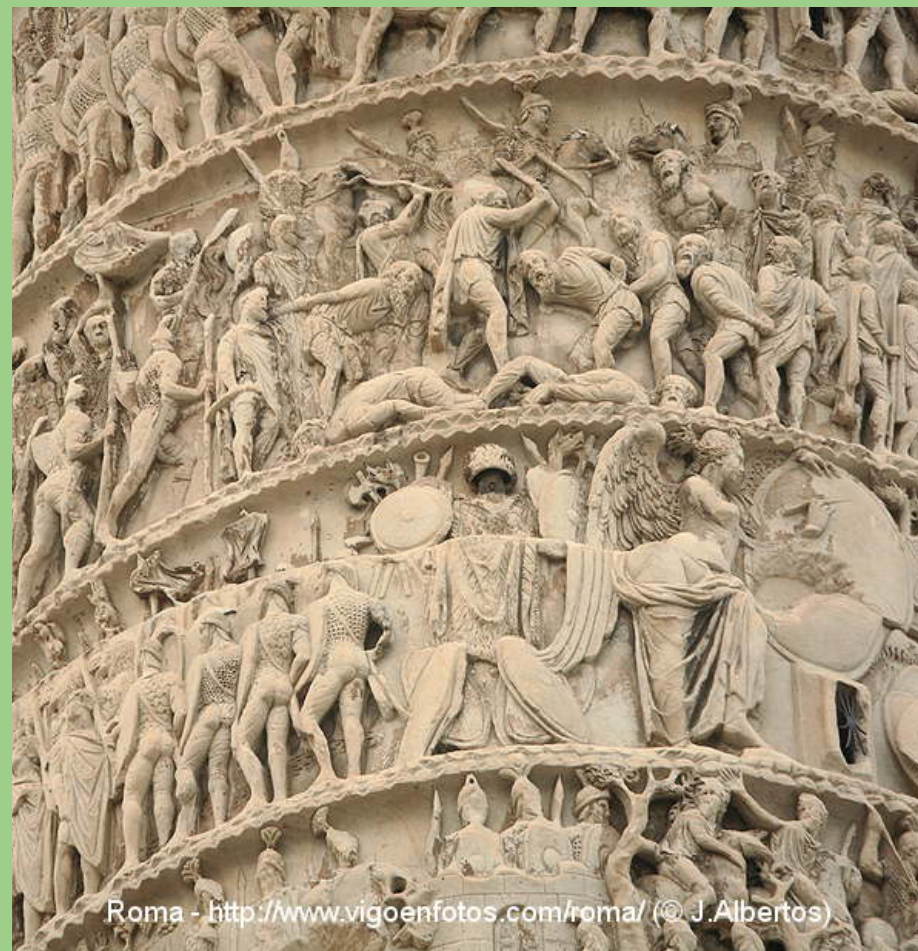
GALICIA
O corpo de Cristo
Bea Lema
2017 / 2025

SUXERENCIA DE EXERCICIO



ORDENA CRONOLÓXICAMENTE OS SEGUINTES CÓMICS.

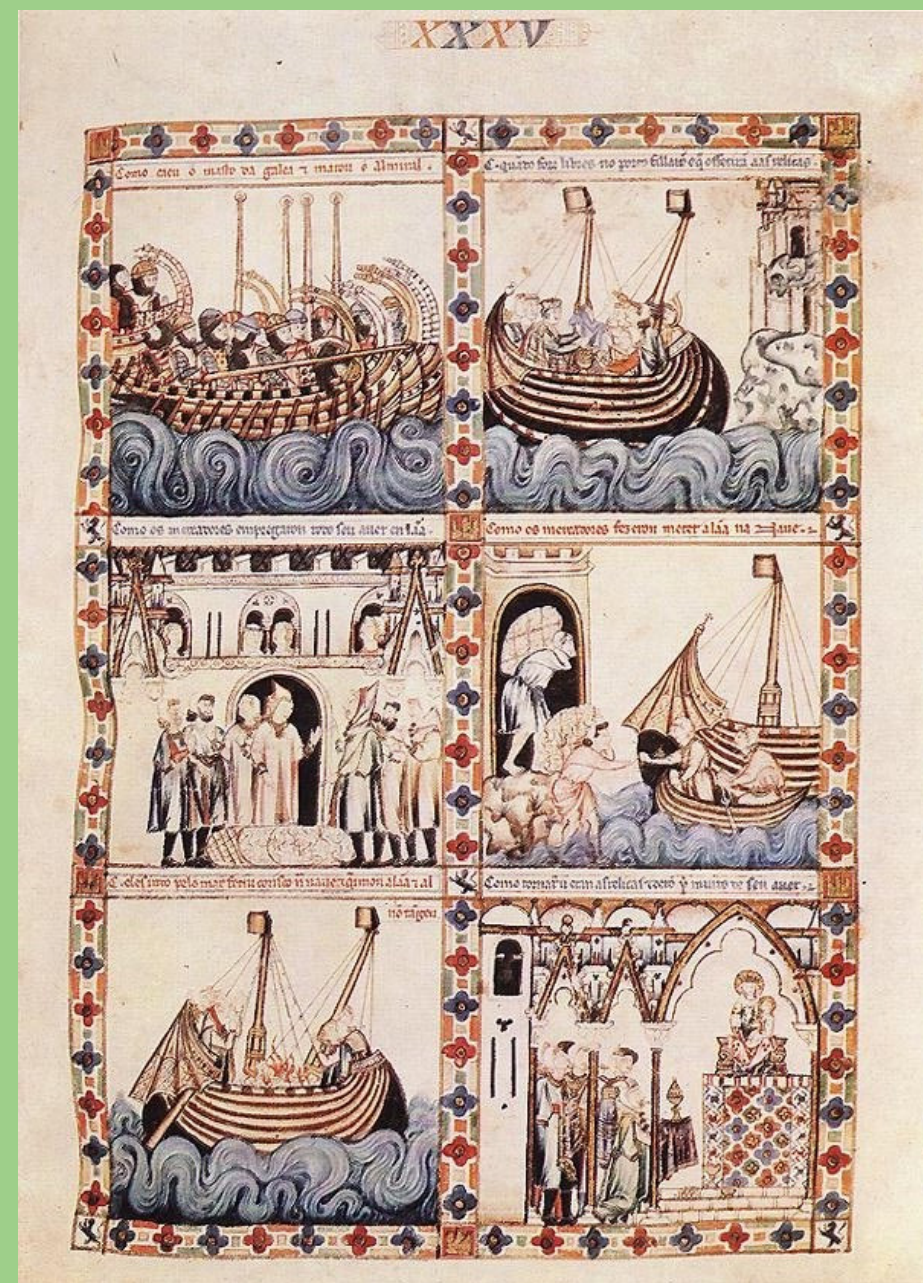
SOLUCIÓN



Roma - <http://www.vigoenfotos.com/roma/> (© J. Albertos)

113 d.C.

Columna de Trajano



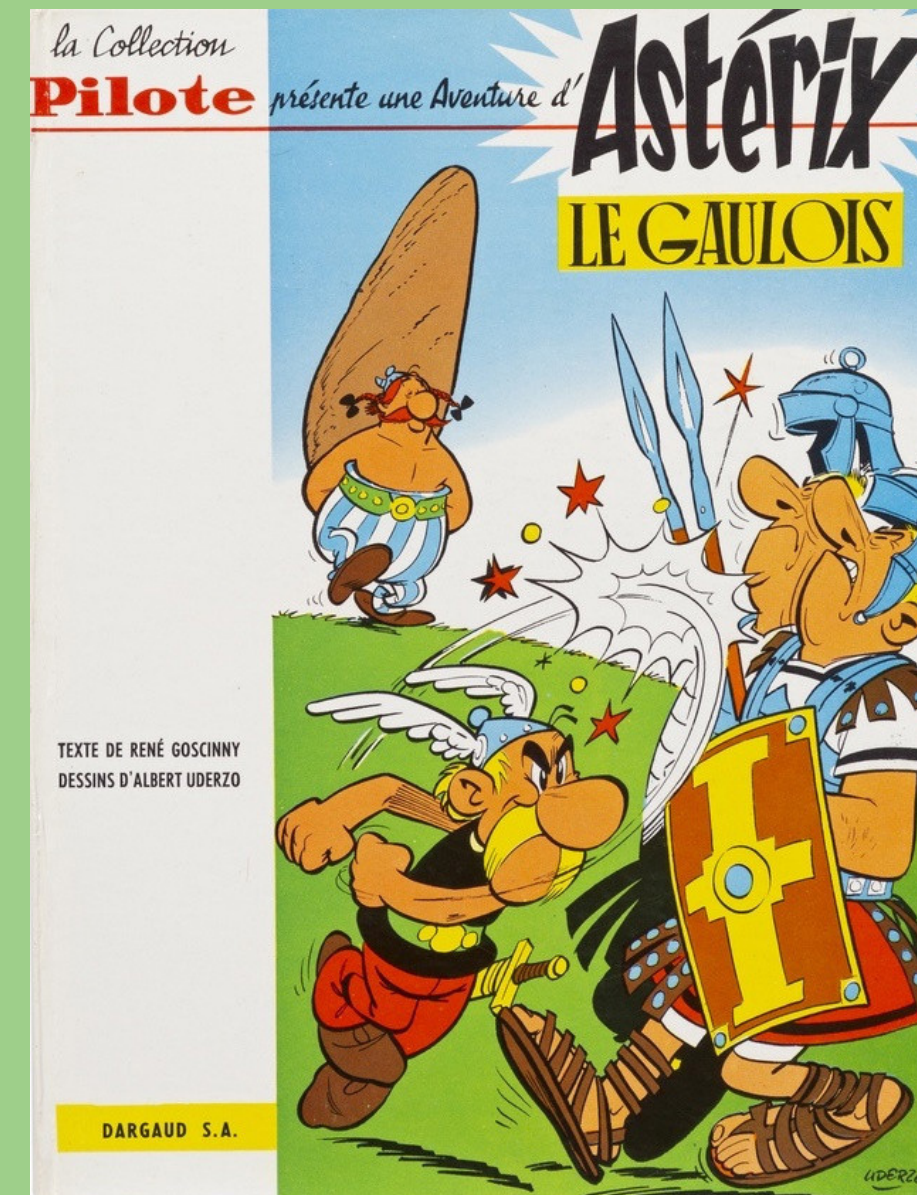
1284

Cantigas de Santa María



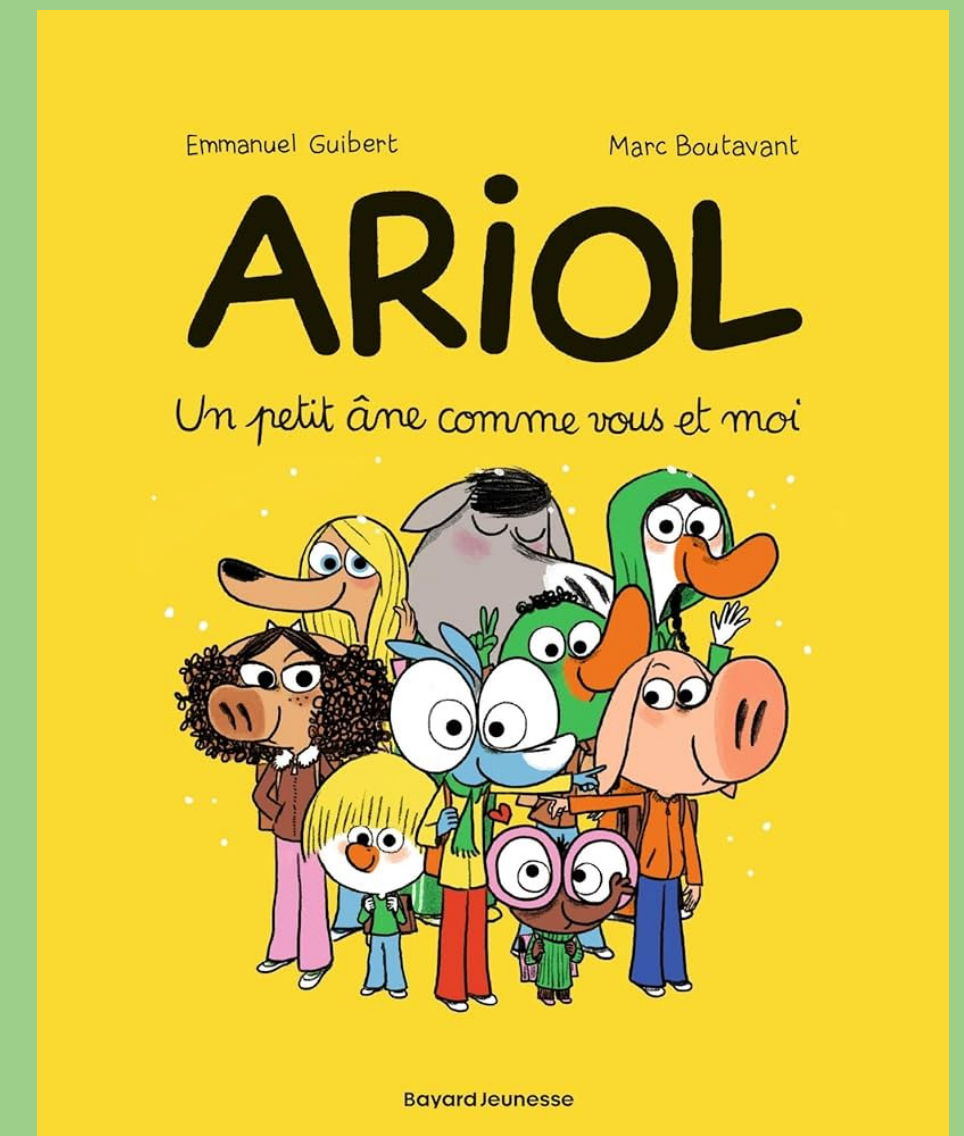
1896

Hogan's Alley
(The Yellow Kid)



1959

Astérix le Gaulois

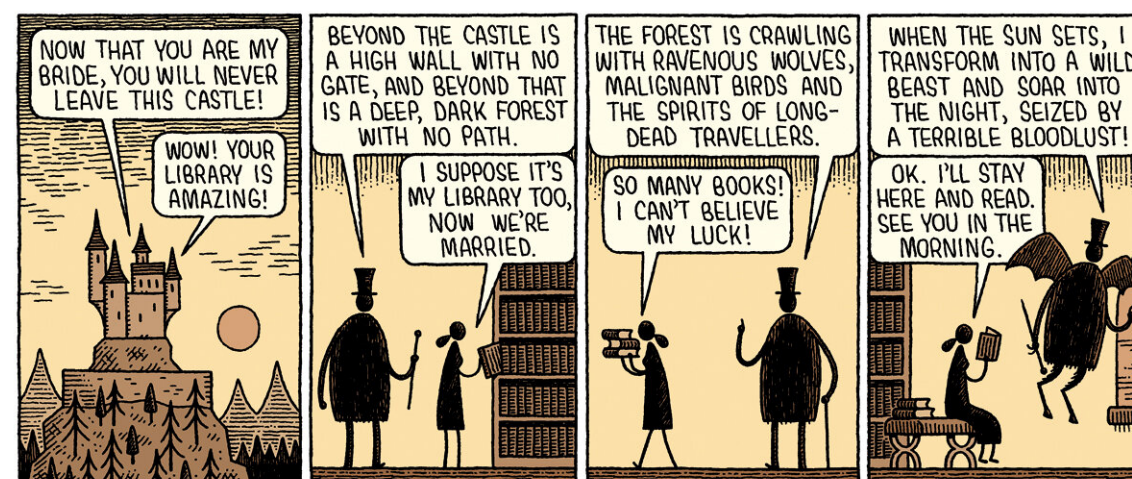


1999-actualidade

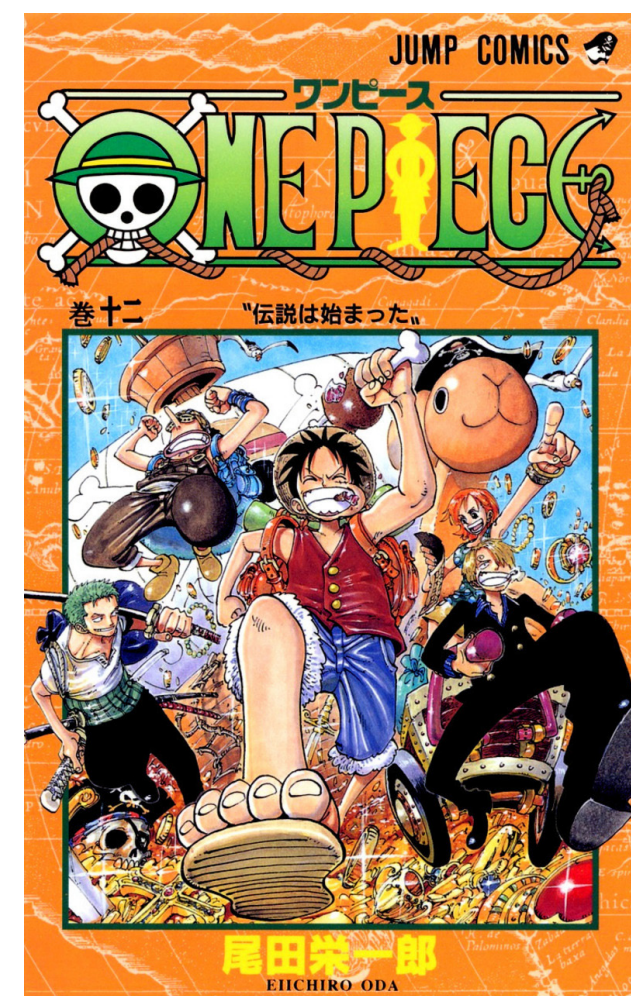
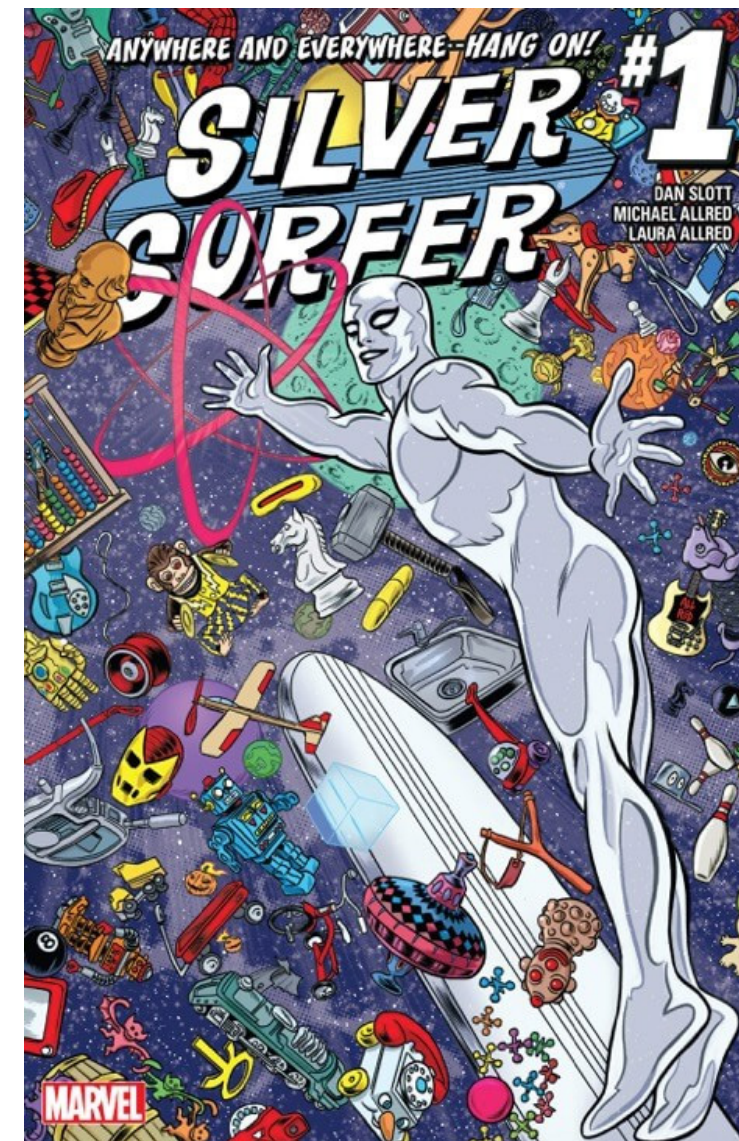
Ariol

TIPOS

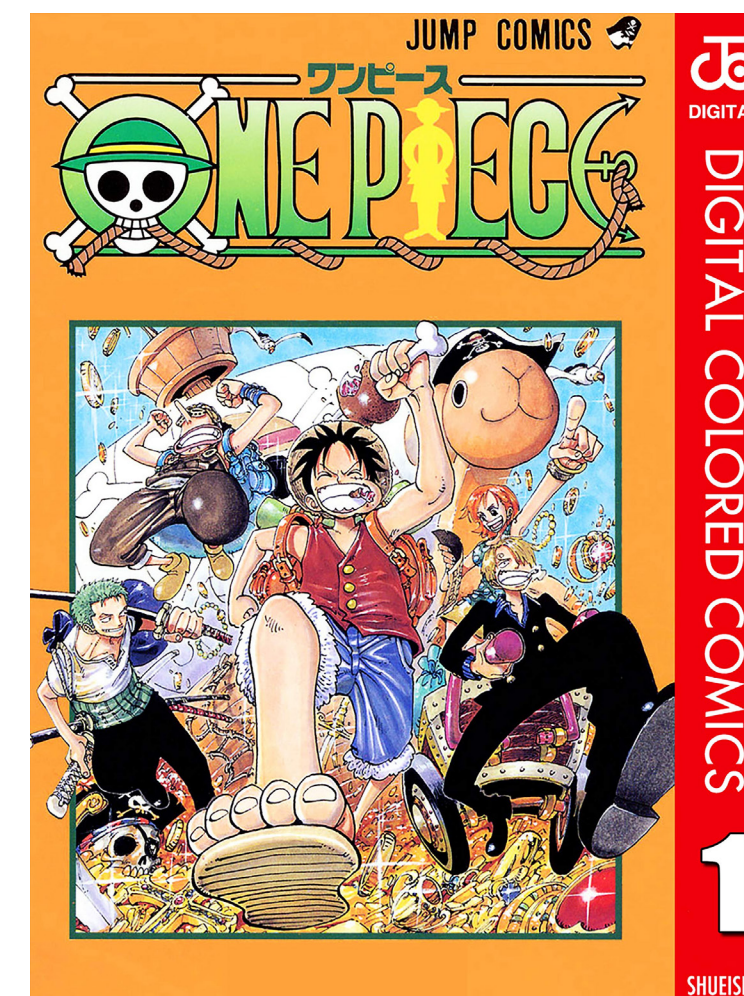
TIPOS



tira cómica



impreso

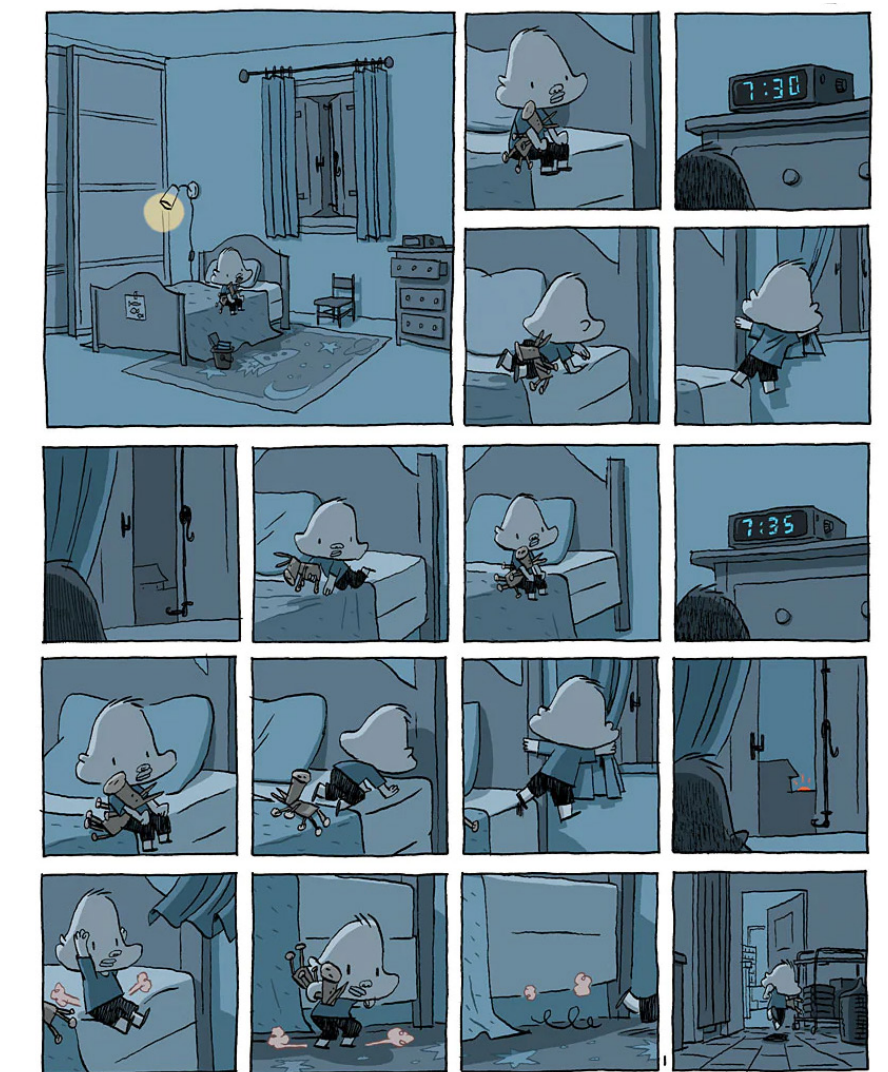
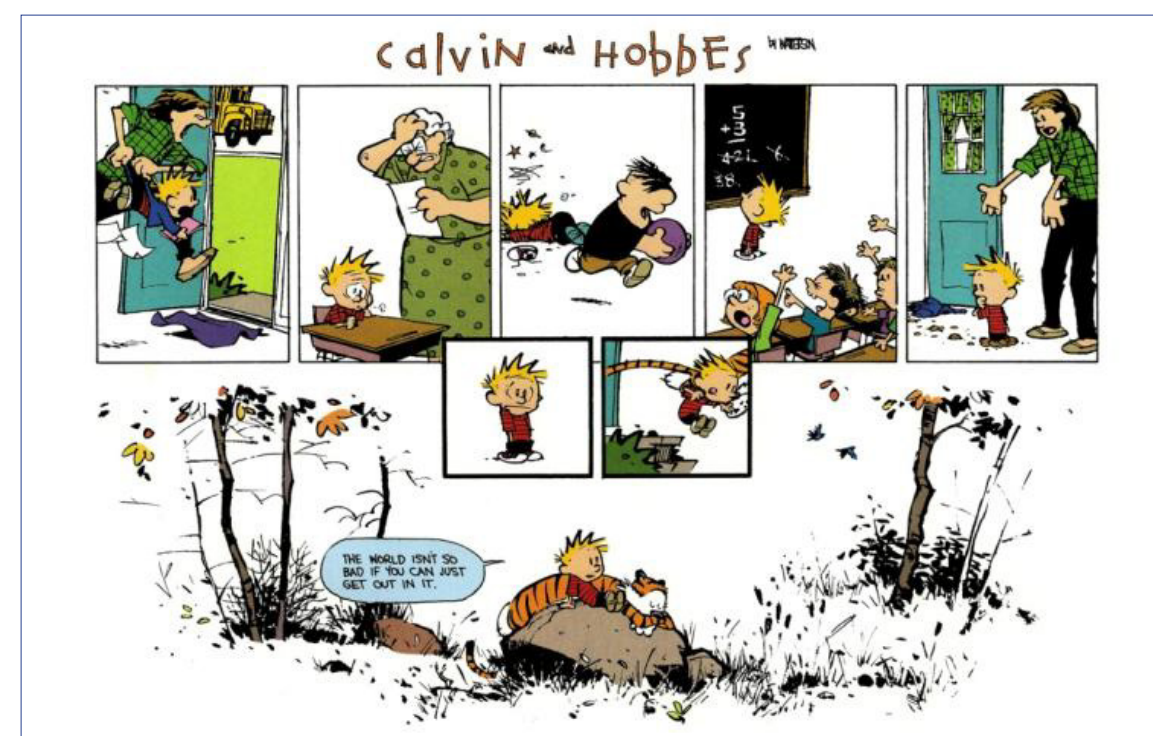
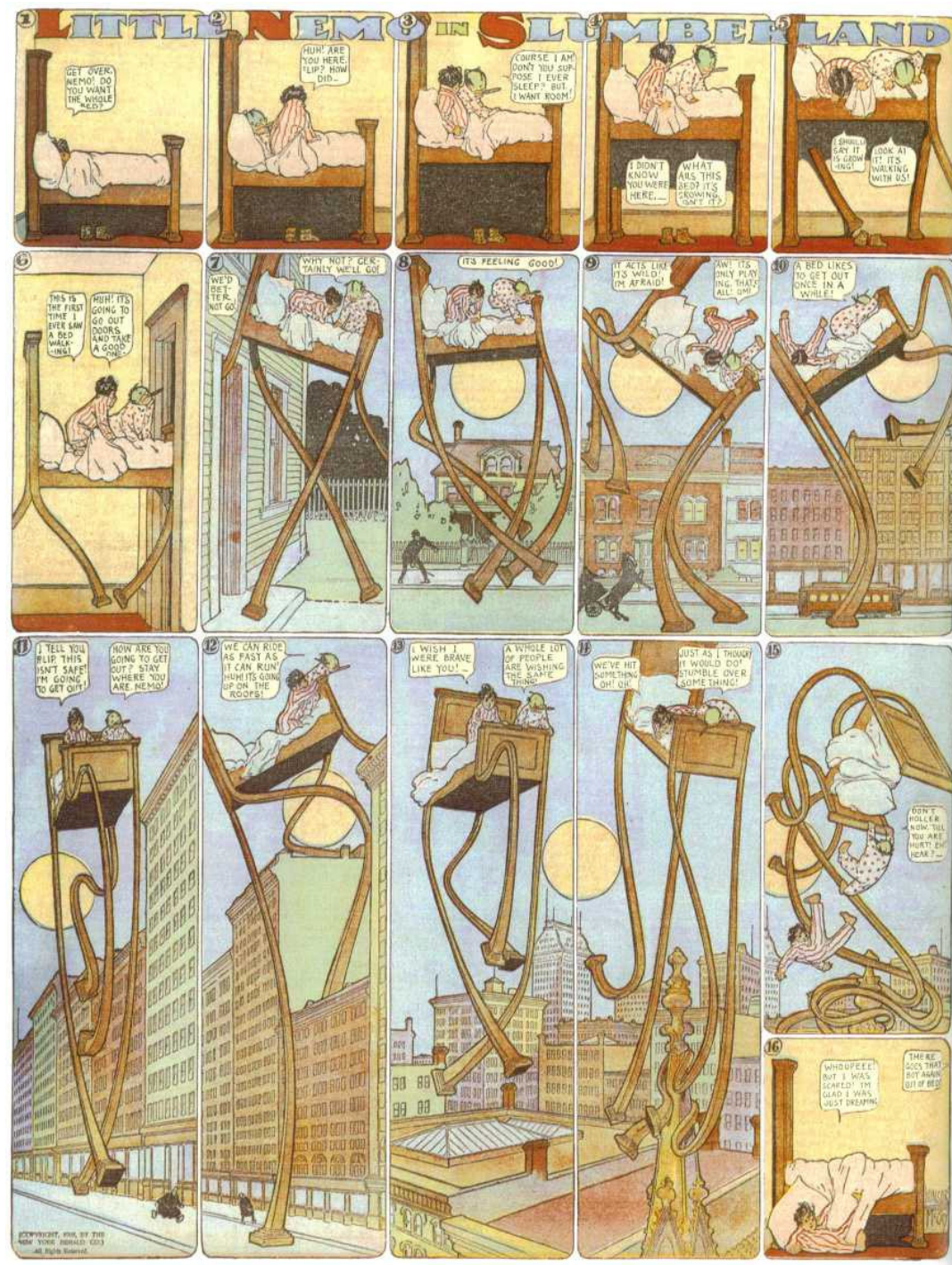


online (dixital e webcomic)



webtoon

TAMAÑOS, FORMATOS, GRÁFICOS, TEXTOS



grandes / pequenas

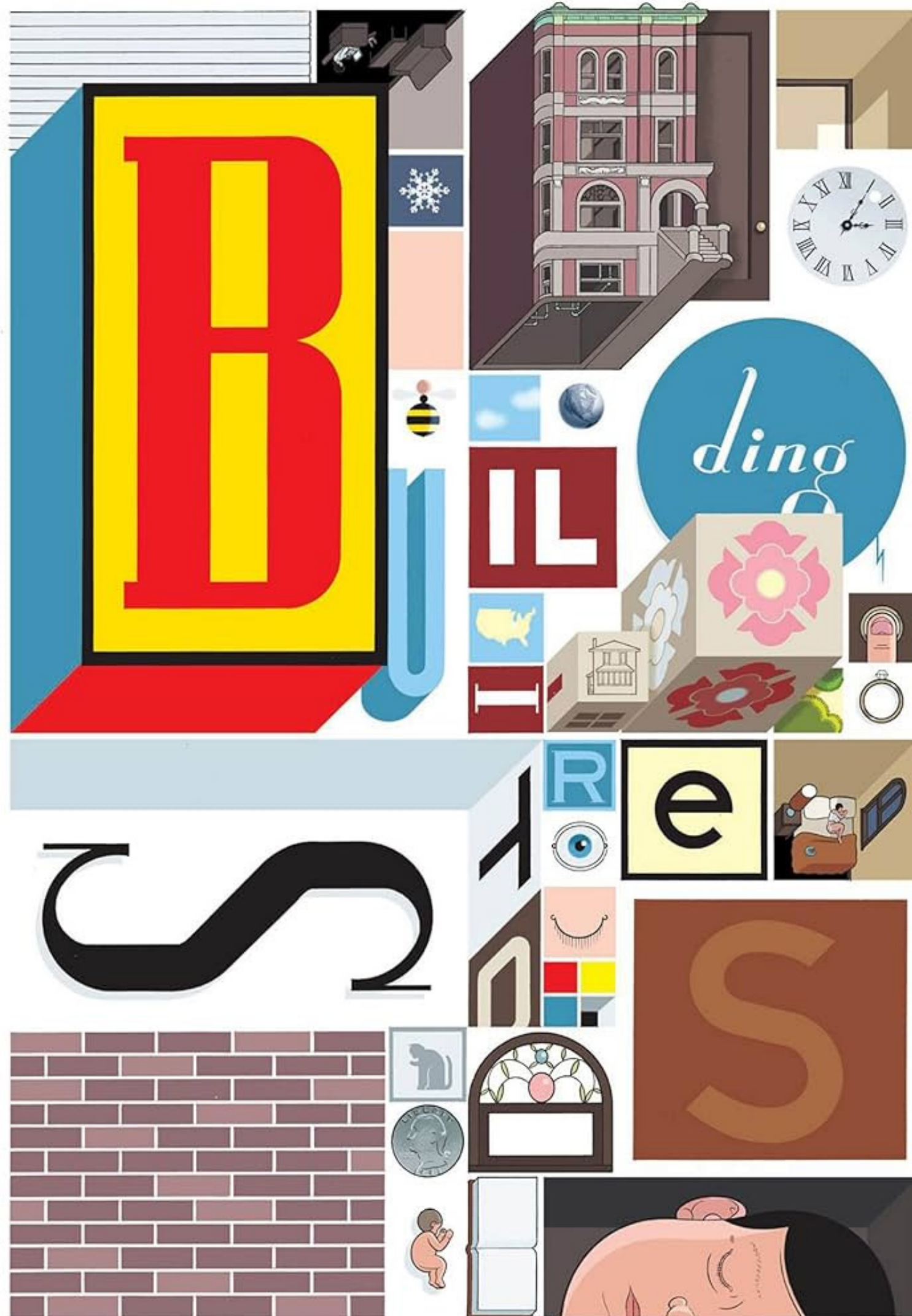
vertical / horizontal

cor / branco e negro

textos / mudas

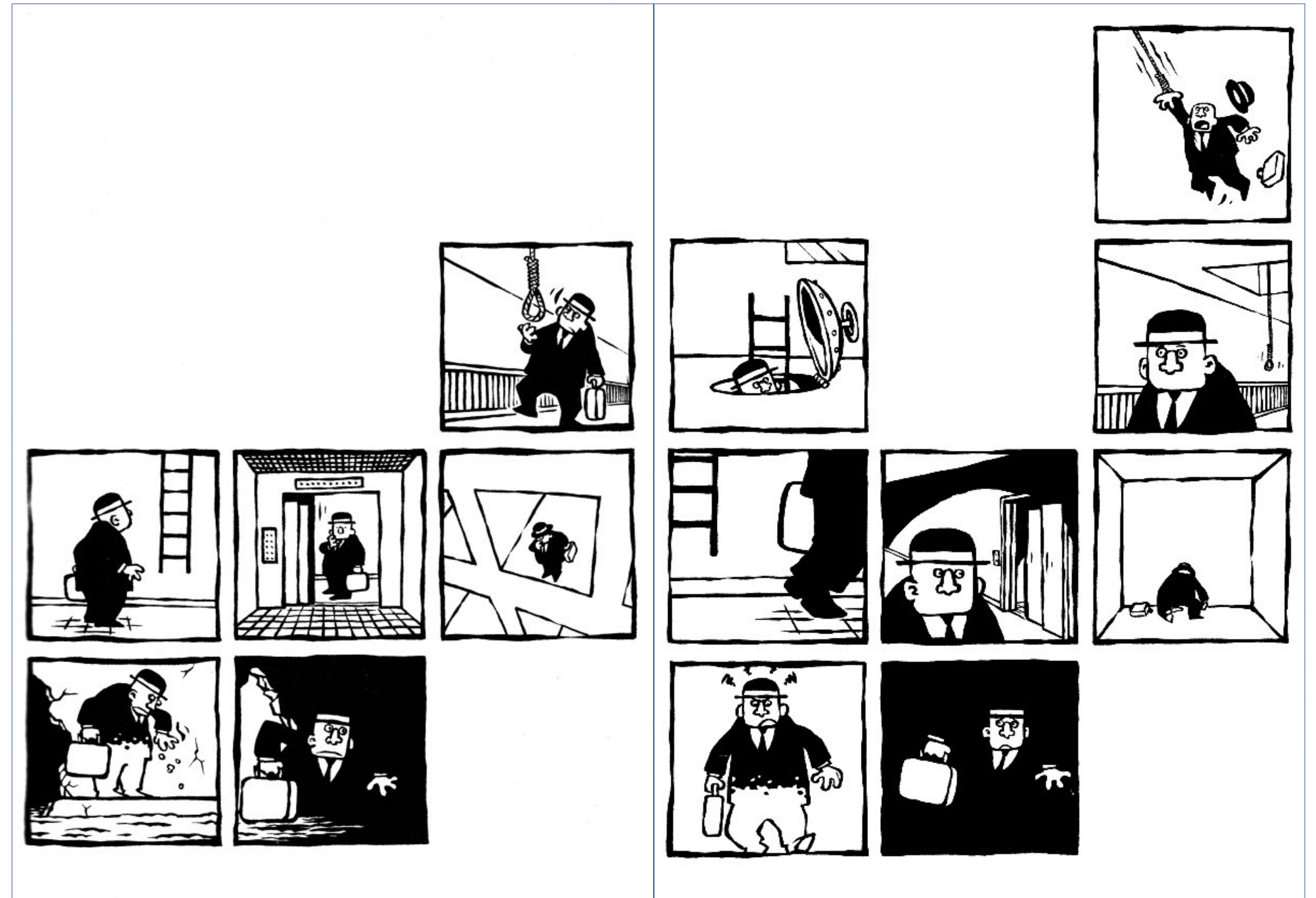
ESPECIAIS

Building stories . Chris Ware . 2012



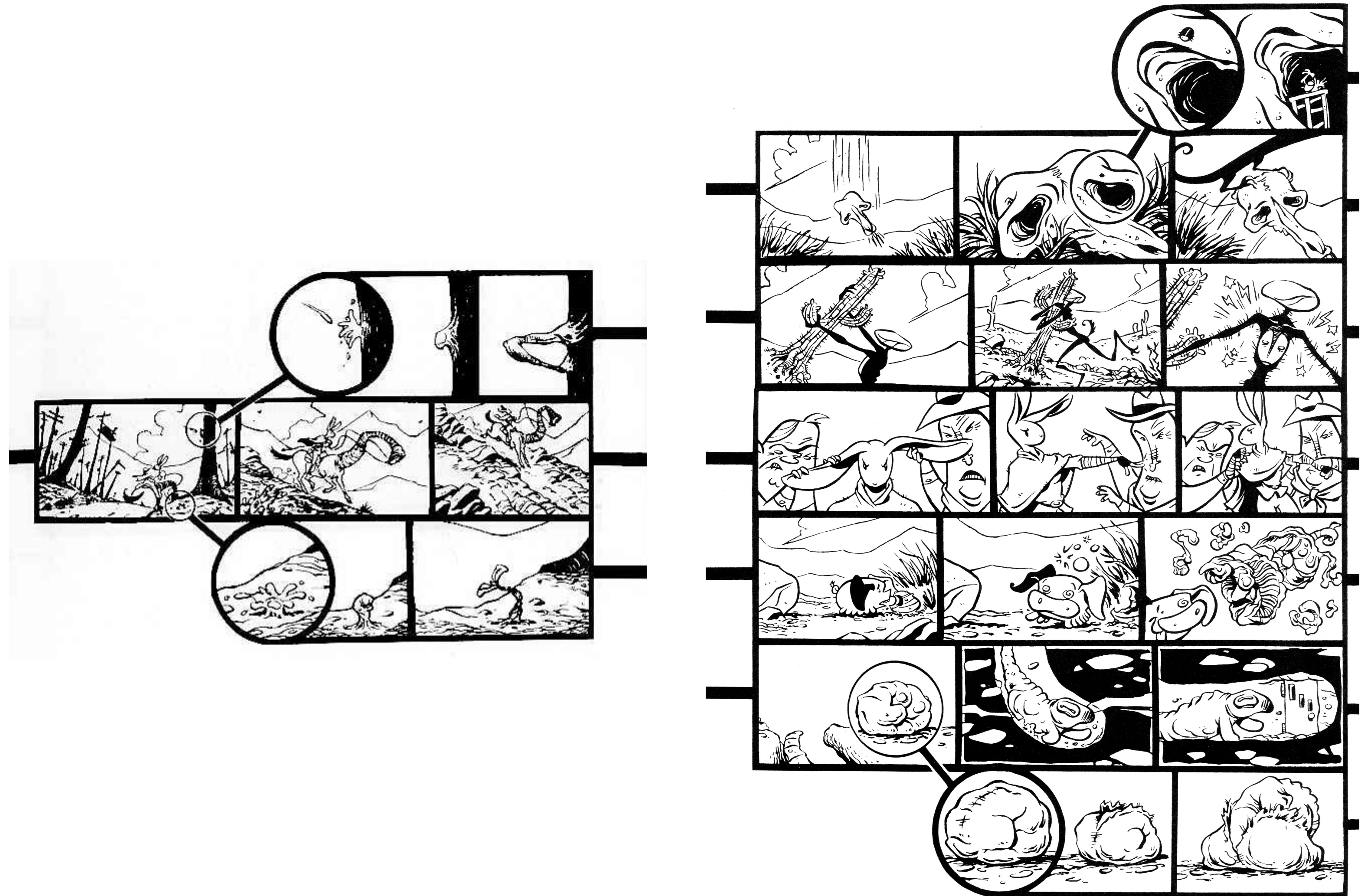
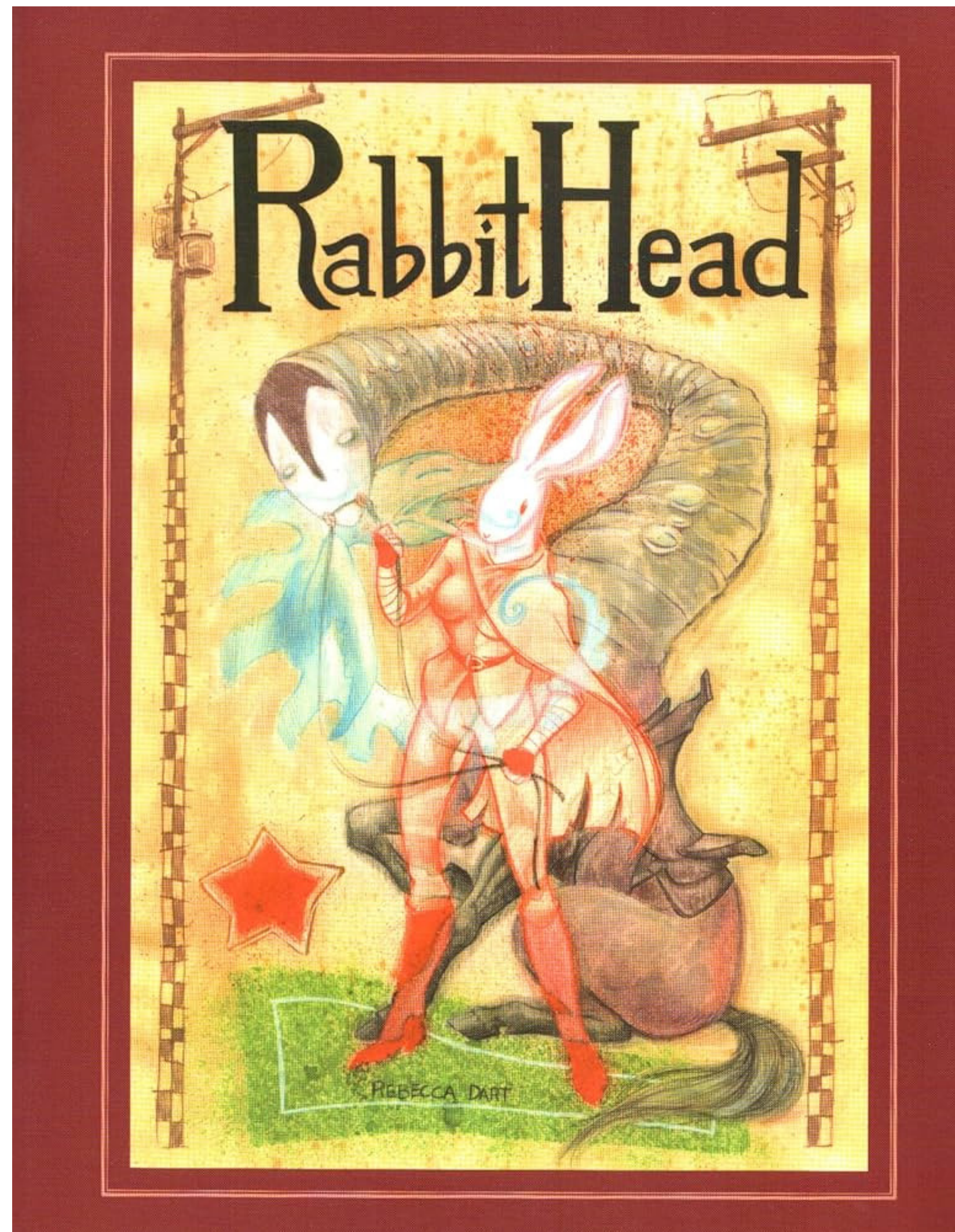
ESPECIAIS

Morlac . Leif Tande . 2005



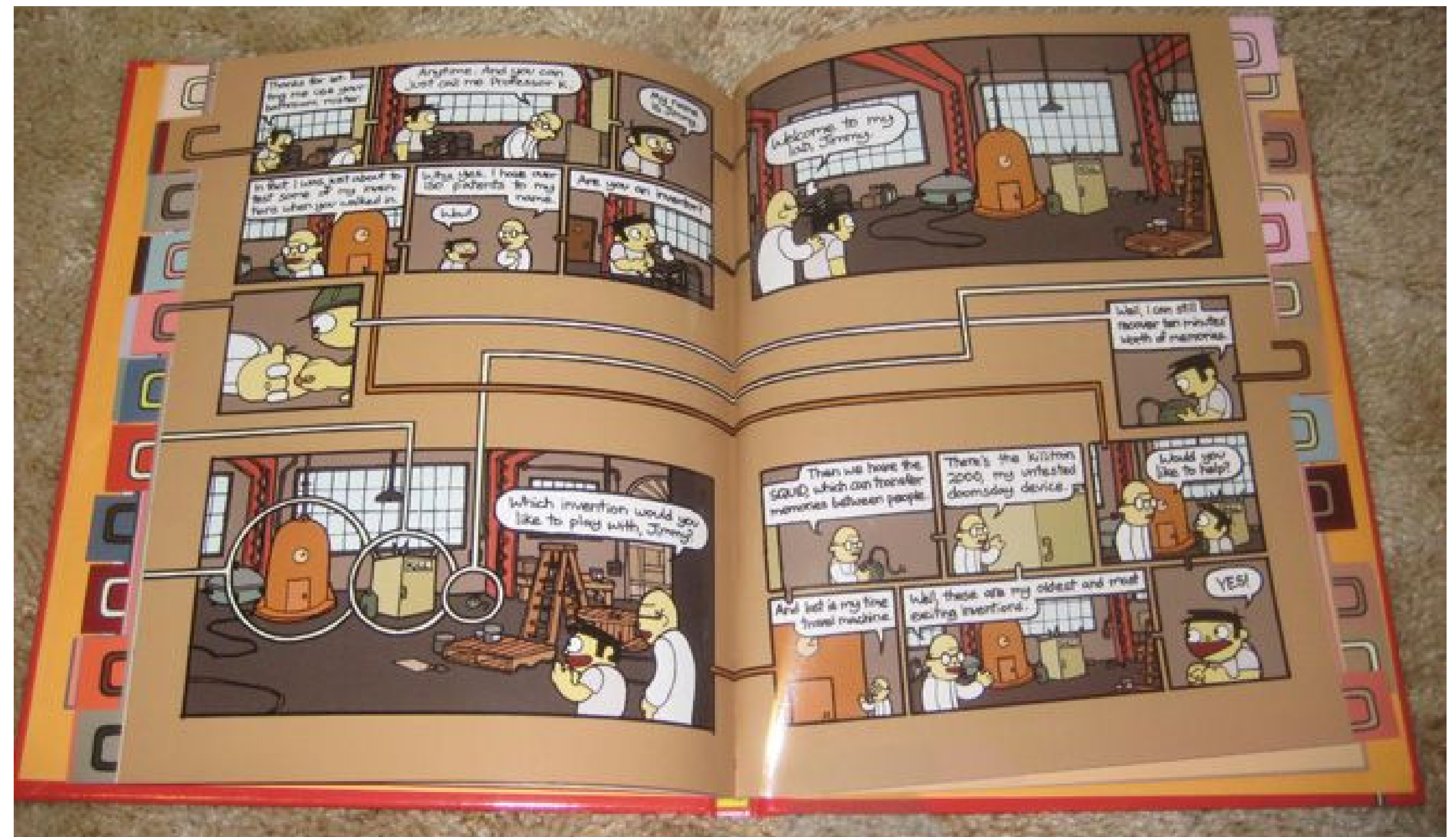
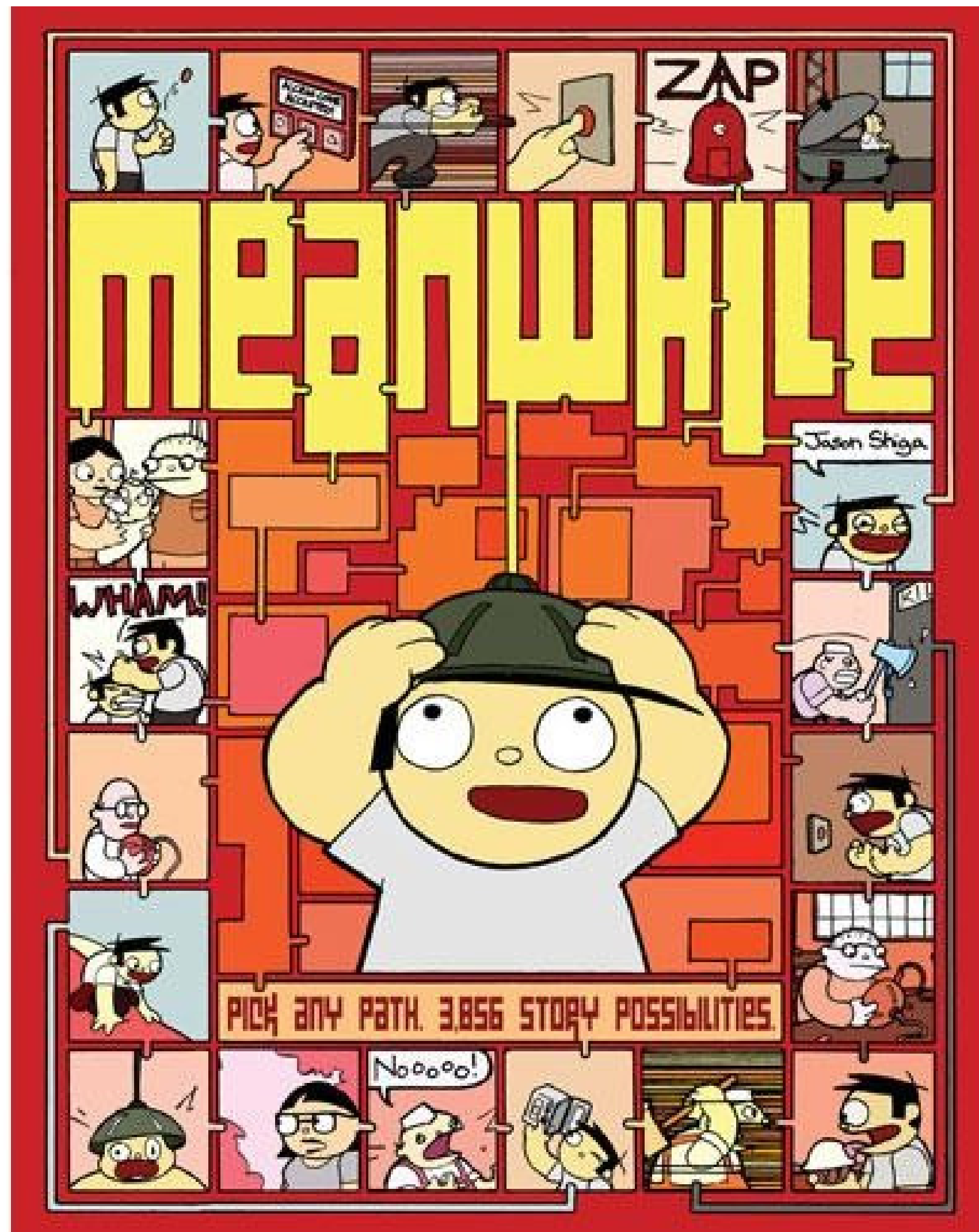
ESPECIAIS

Rabbit Head . Rebecca Dart . 2004



ESPECIAIS

Meanwhile . Jason Shiga . 2010



ESPECIAIS

Alter·nativo . Jorge Campos . 2017



ELEMENTOS

VIÑETAS

O nome vén do francés *vignette*.

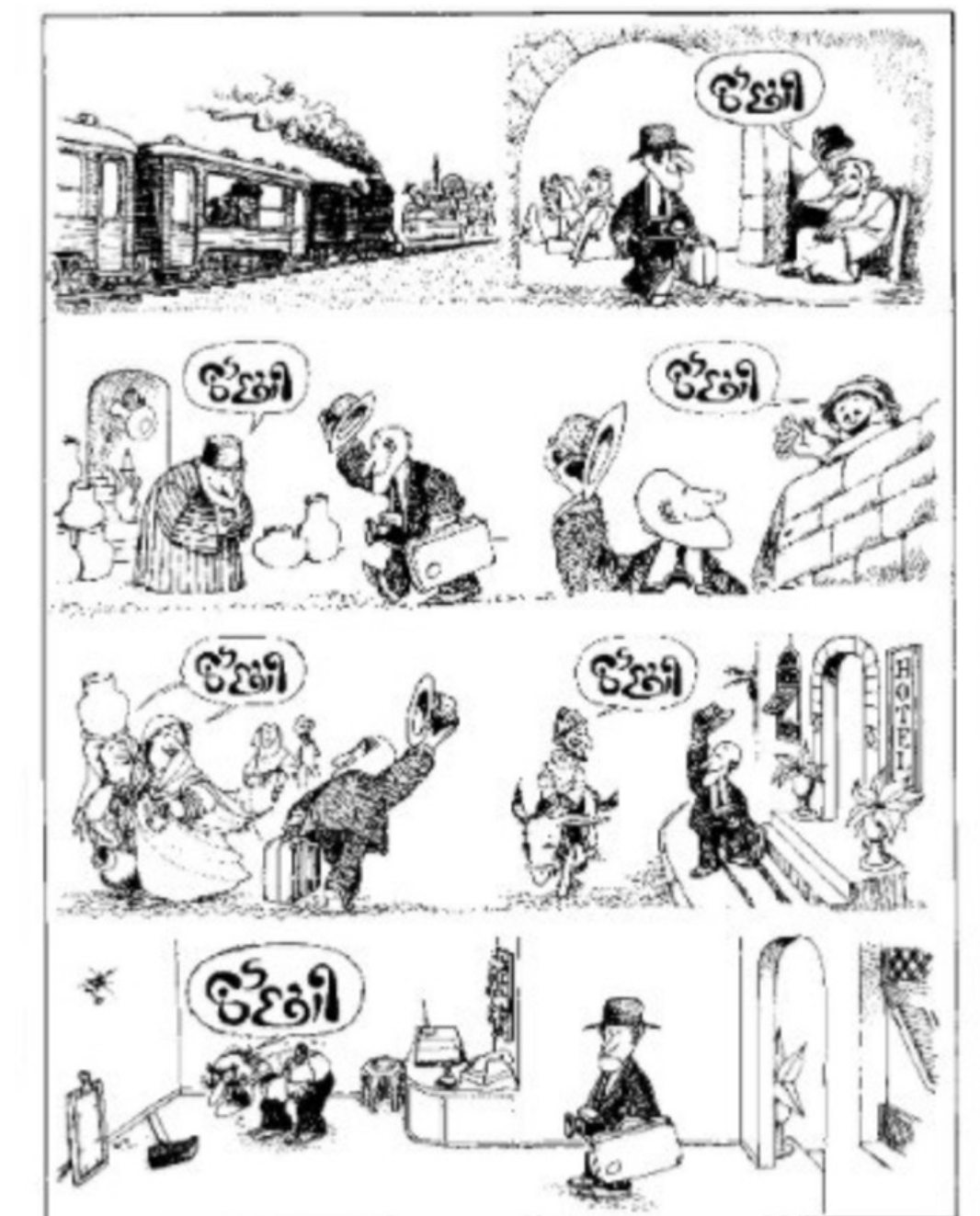
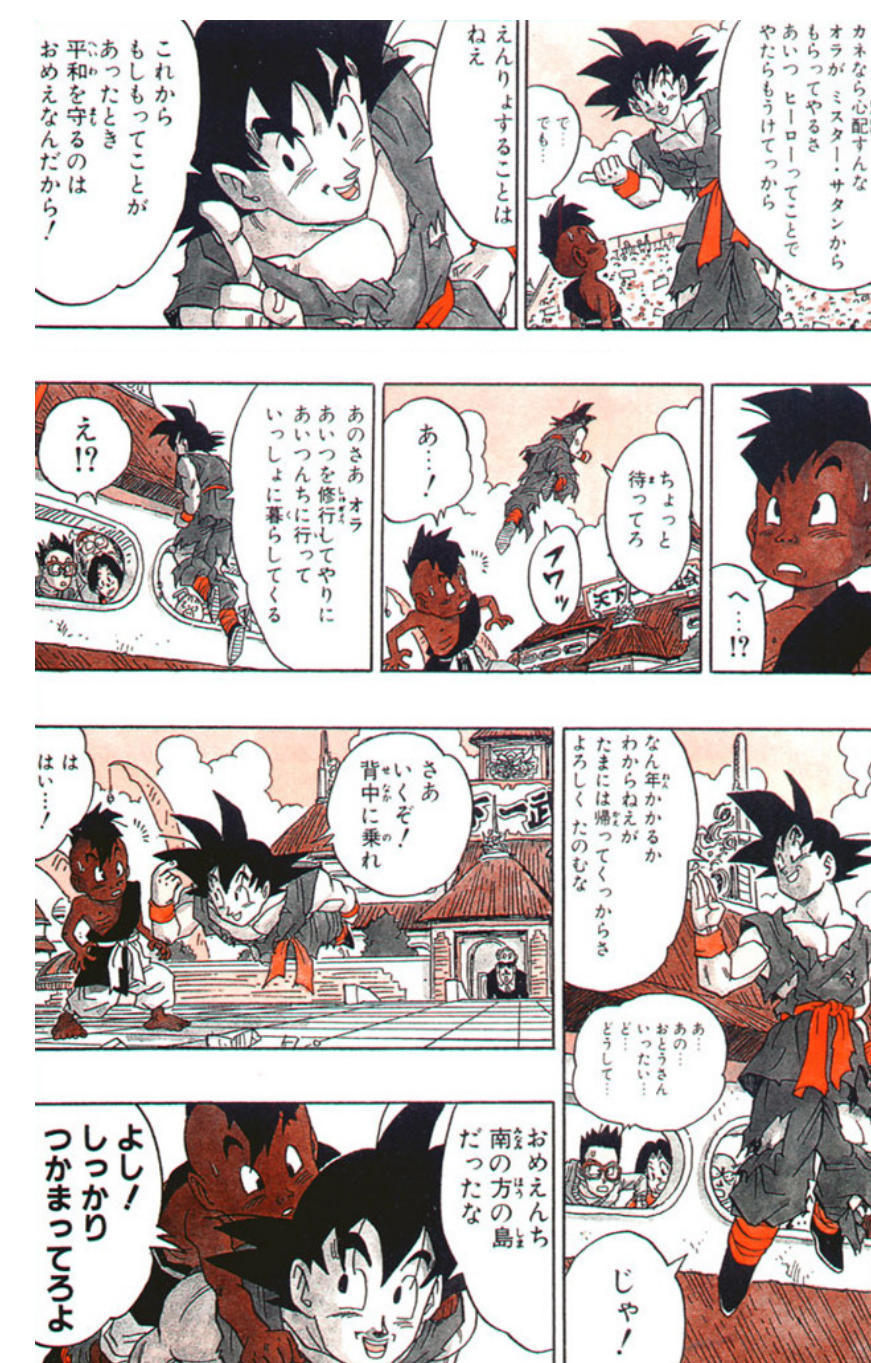
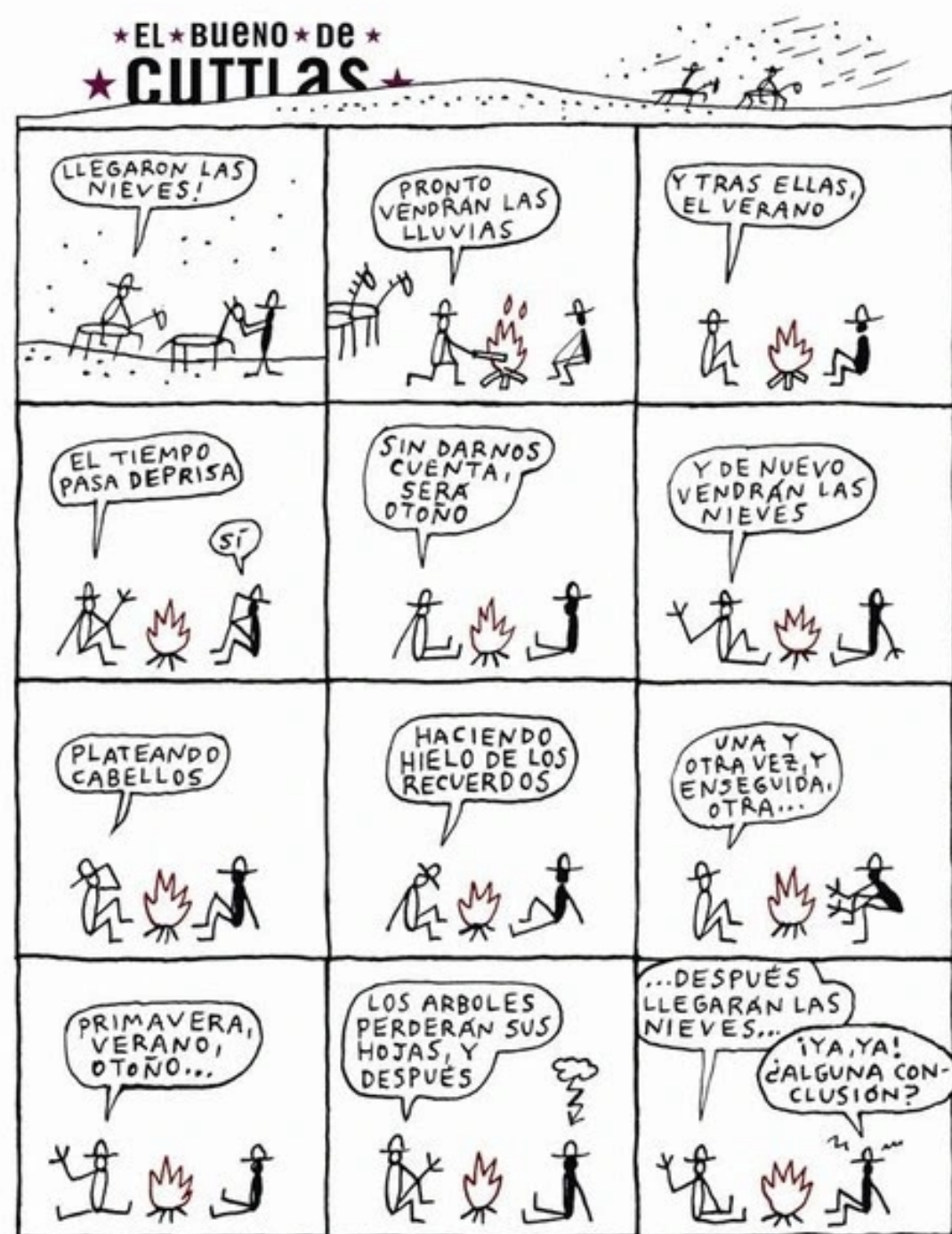
Representa un instante da historia: **unidade mínima** da banda deseñada.

Ao espazo entre elas chámasele **rúa**.

Castelán: *calle*

Inglés: ***gutter*** (canalón, canaleta, alcantarilla);

Xaponés: *mahaku* (間白, “o branco do medio”)



VIÑETAS

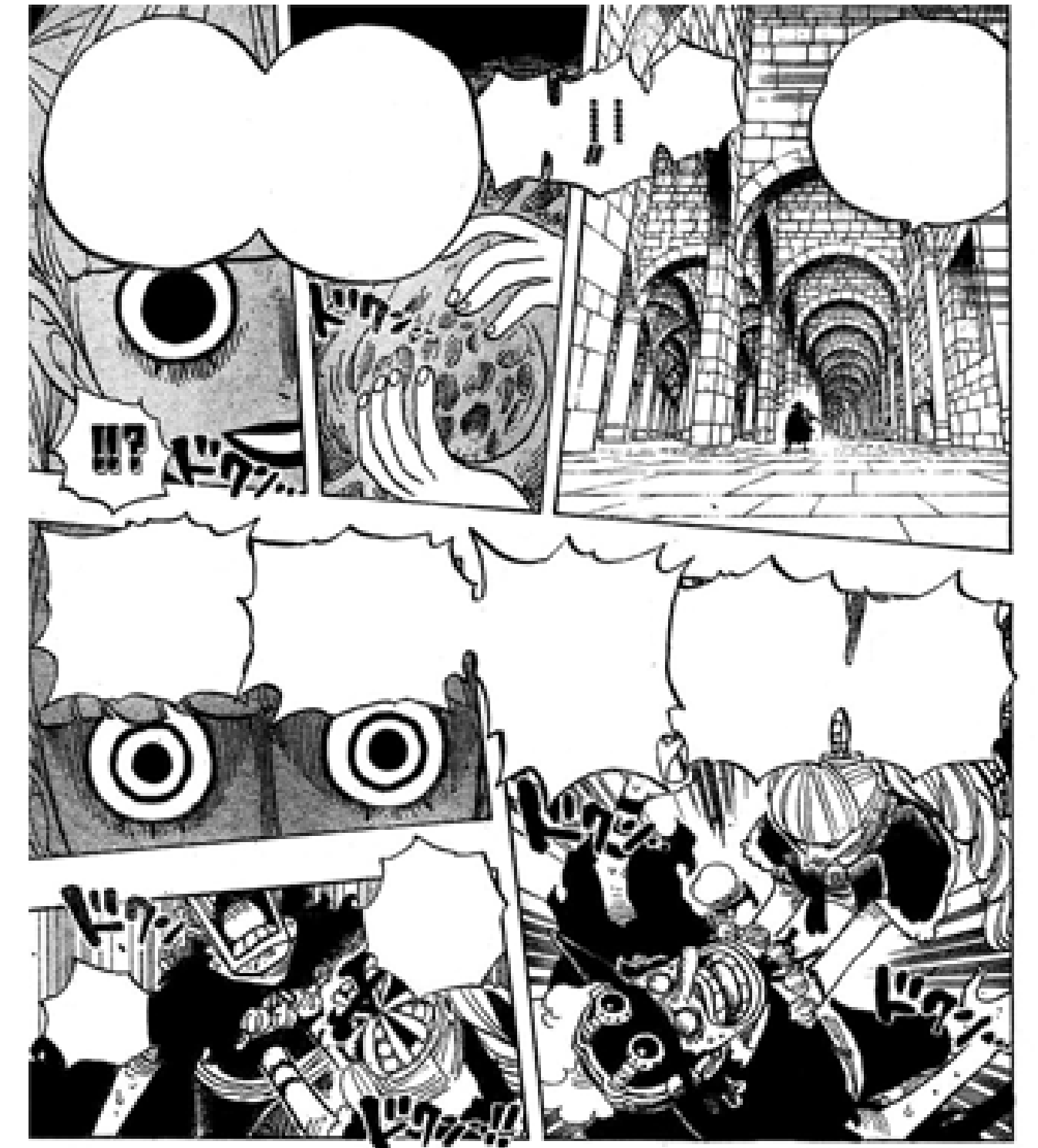


vertical



redonda

diagonal



horizontal



VIÑETAS



cerrada / aberta



delimitada pola cor



dúas páxinas
(splash page)

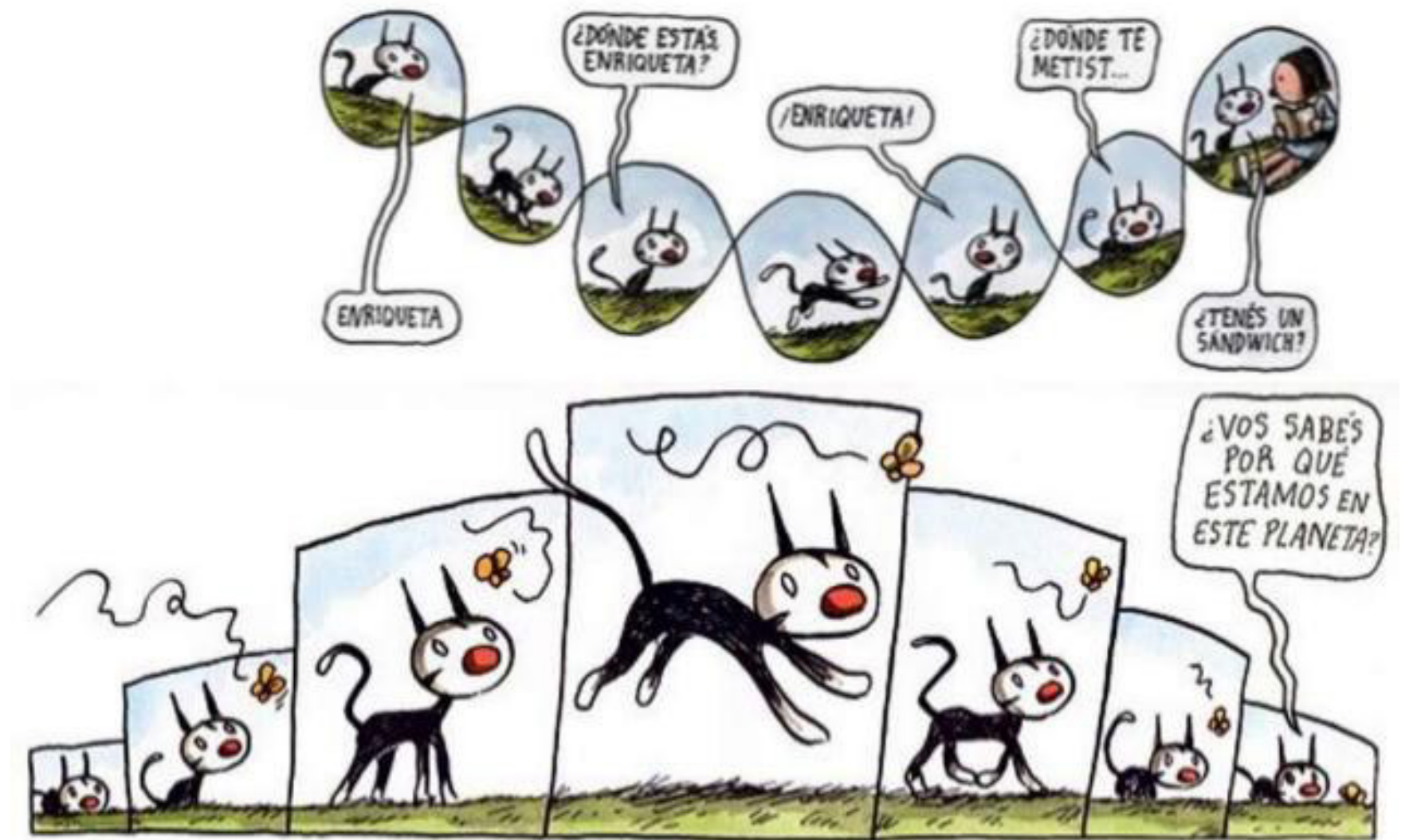
VIÑETAS



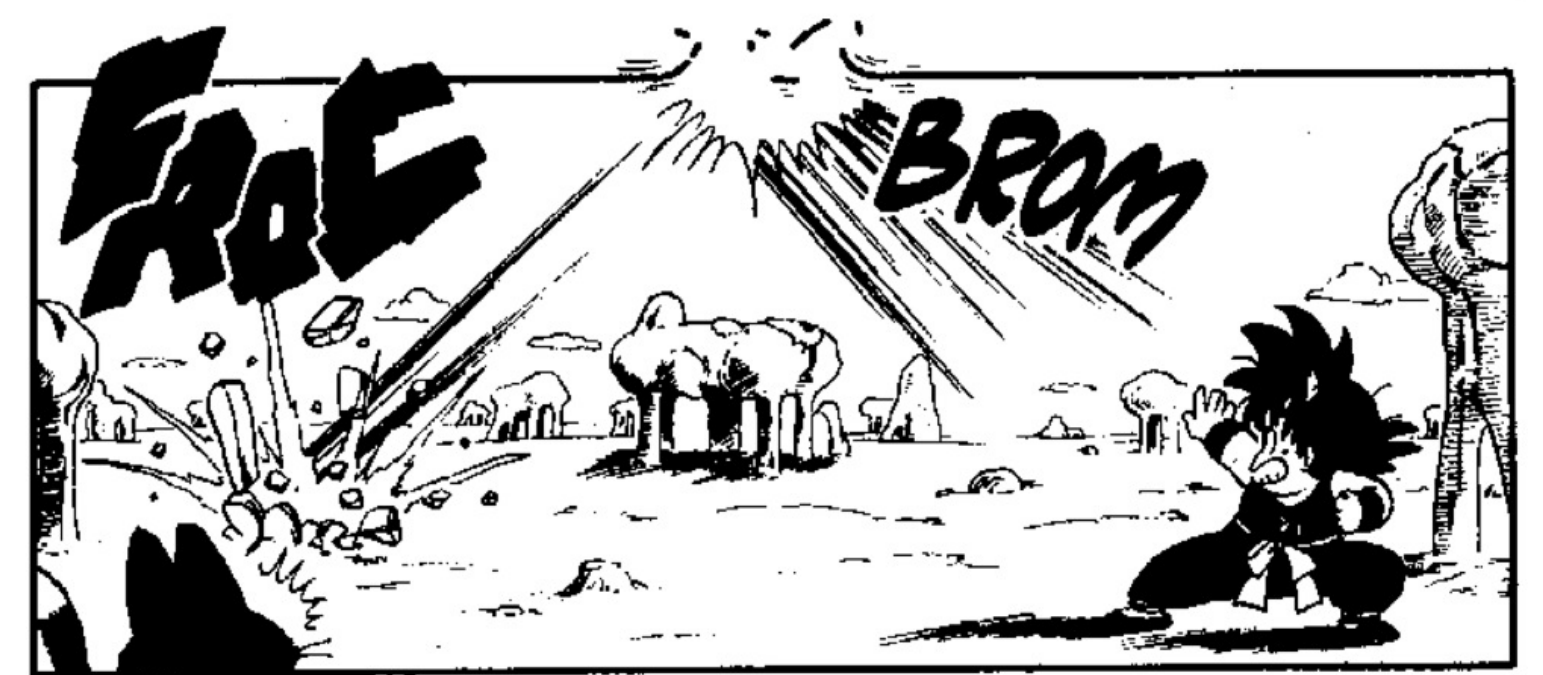
interior



recordo ou flashback



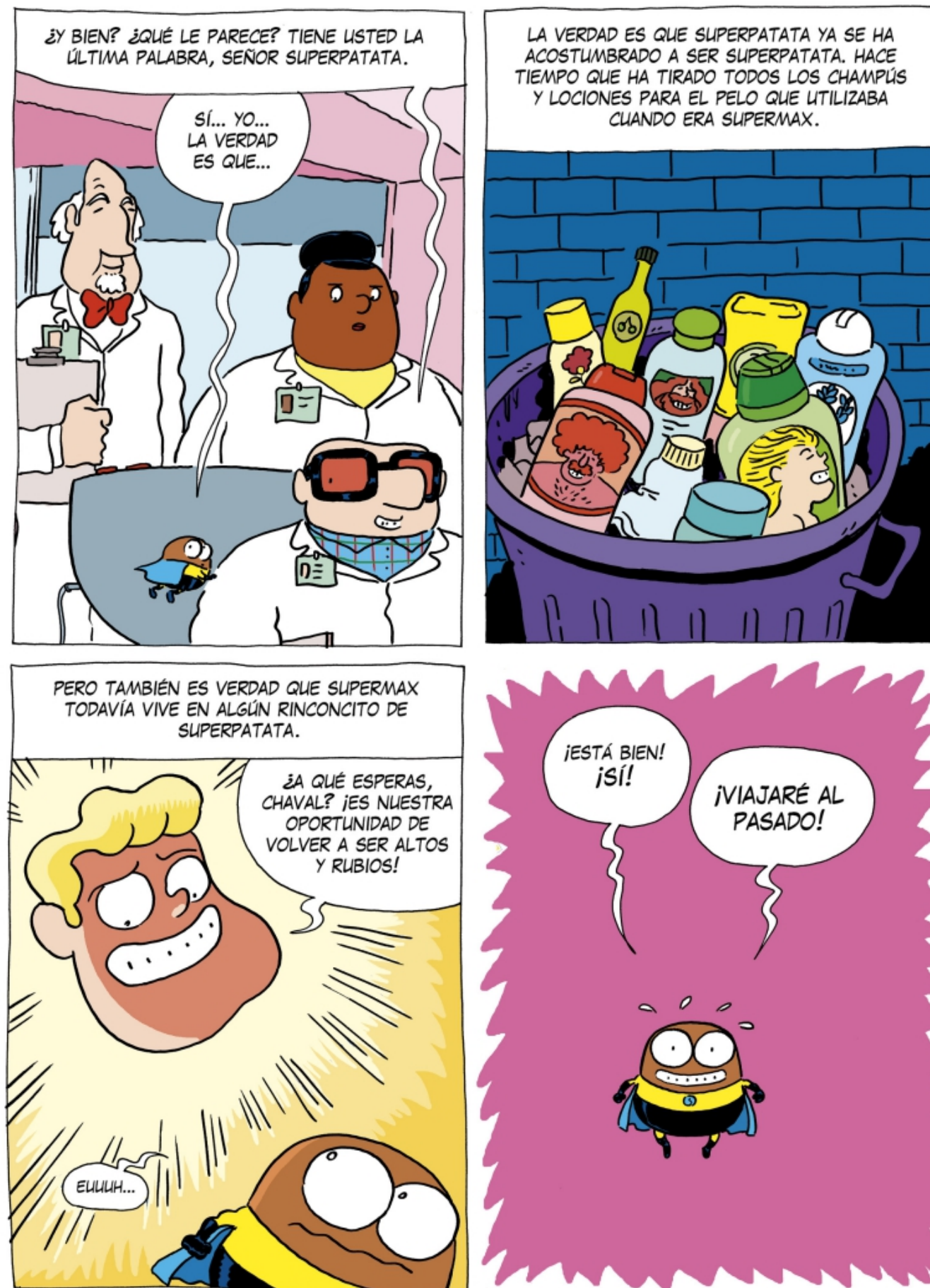
forma libre



interacción

VIÑETAS

número



infantil



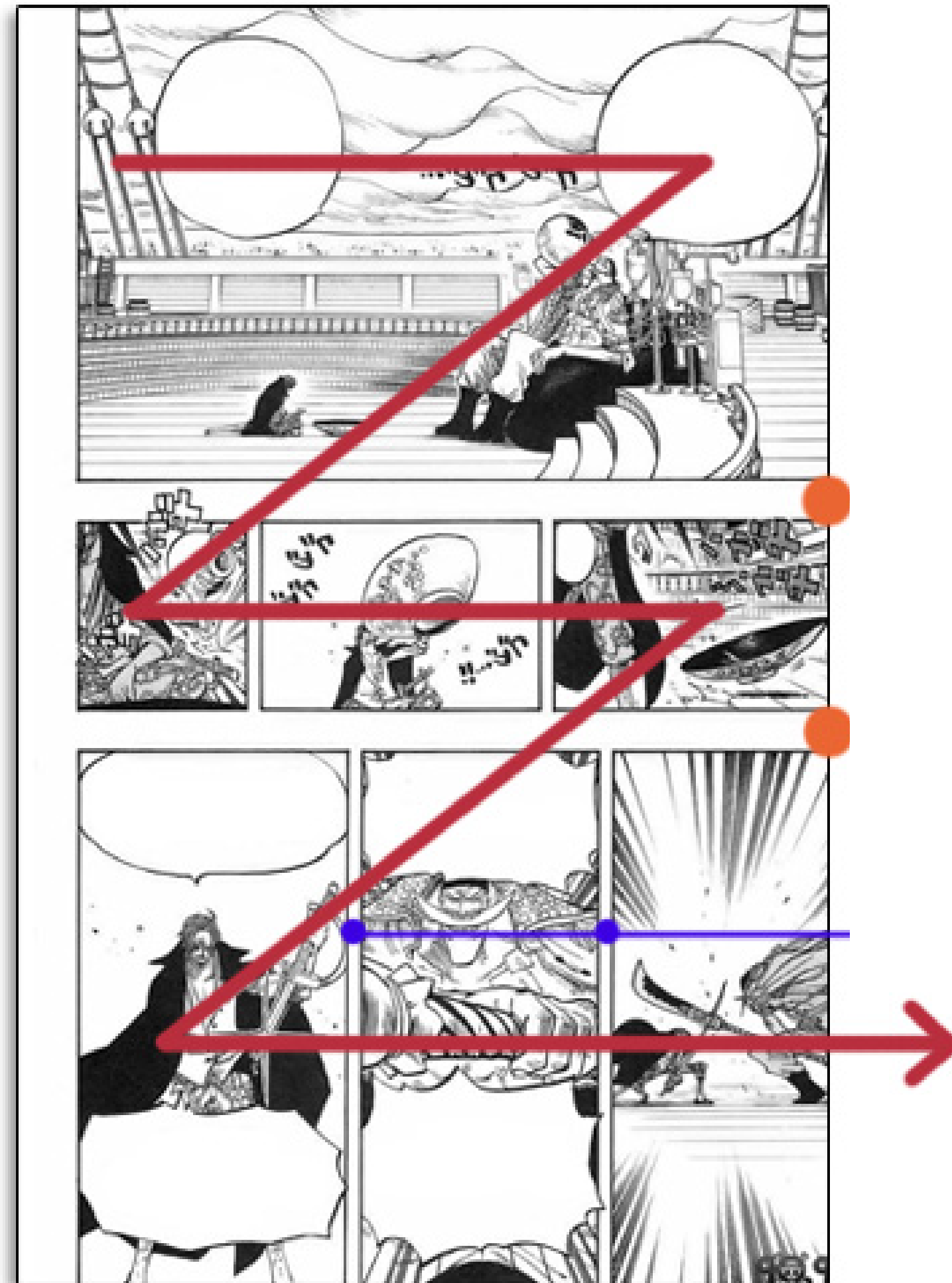
manga



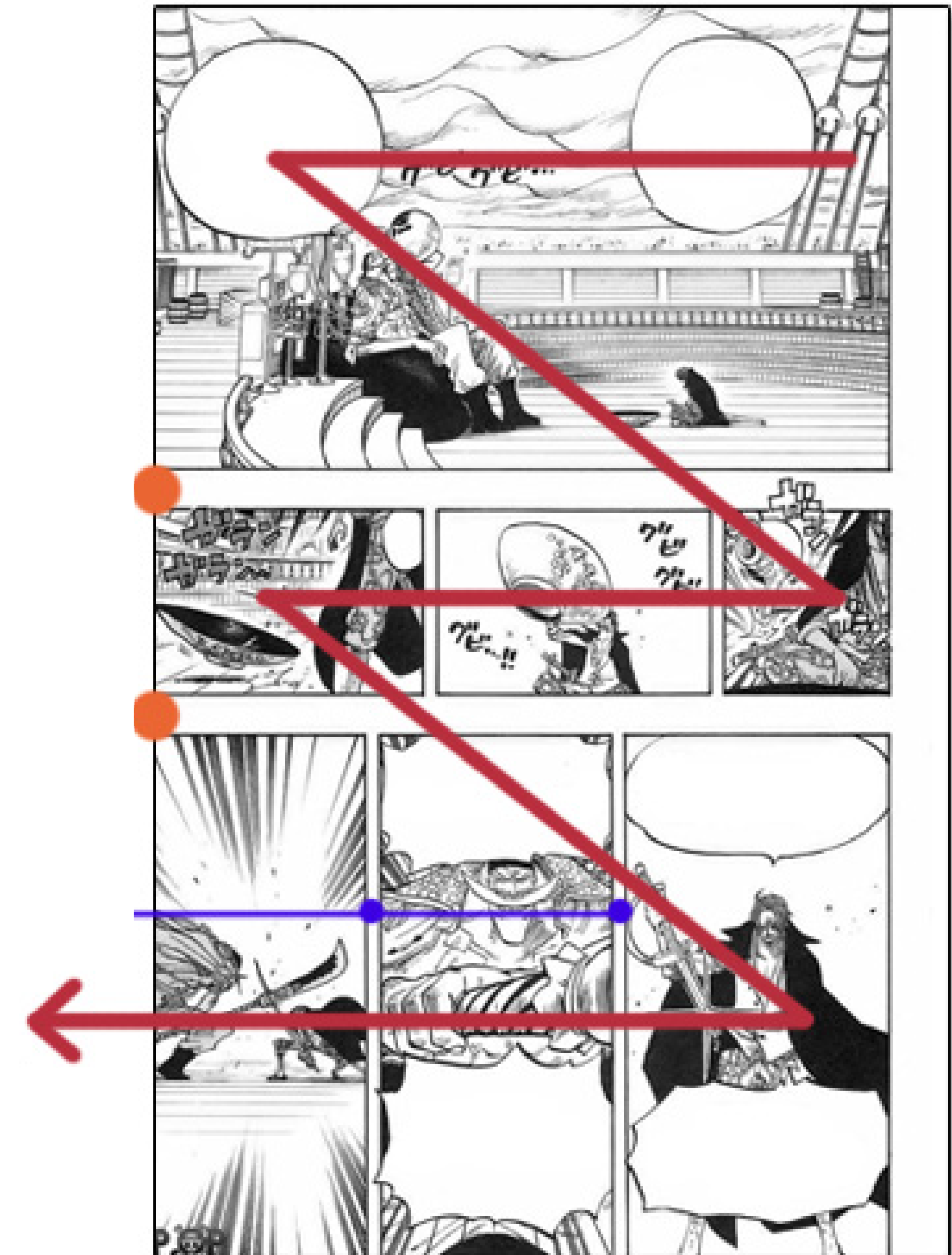
europeo

VIÑETAS

orde de lectura
(similar á escritura)



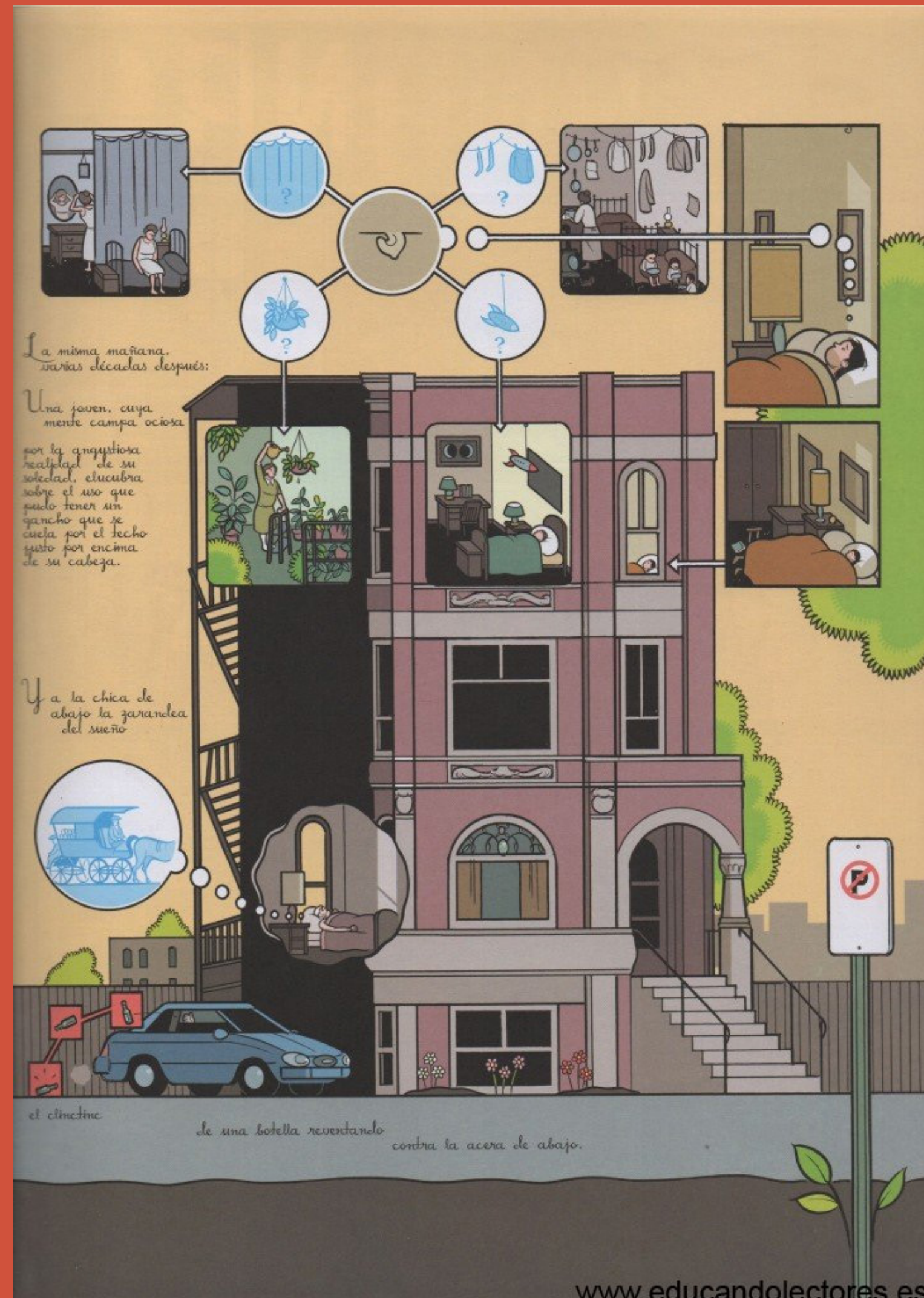
Occidente, A China, Korea



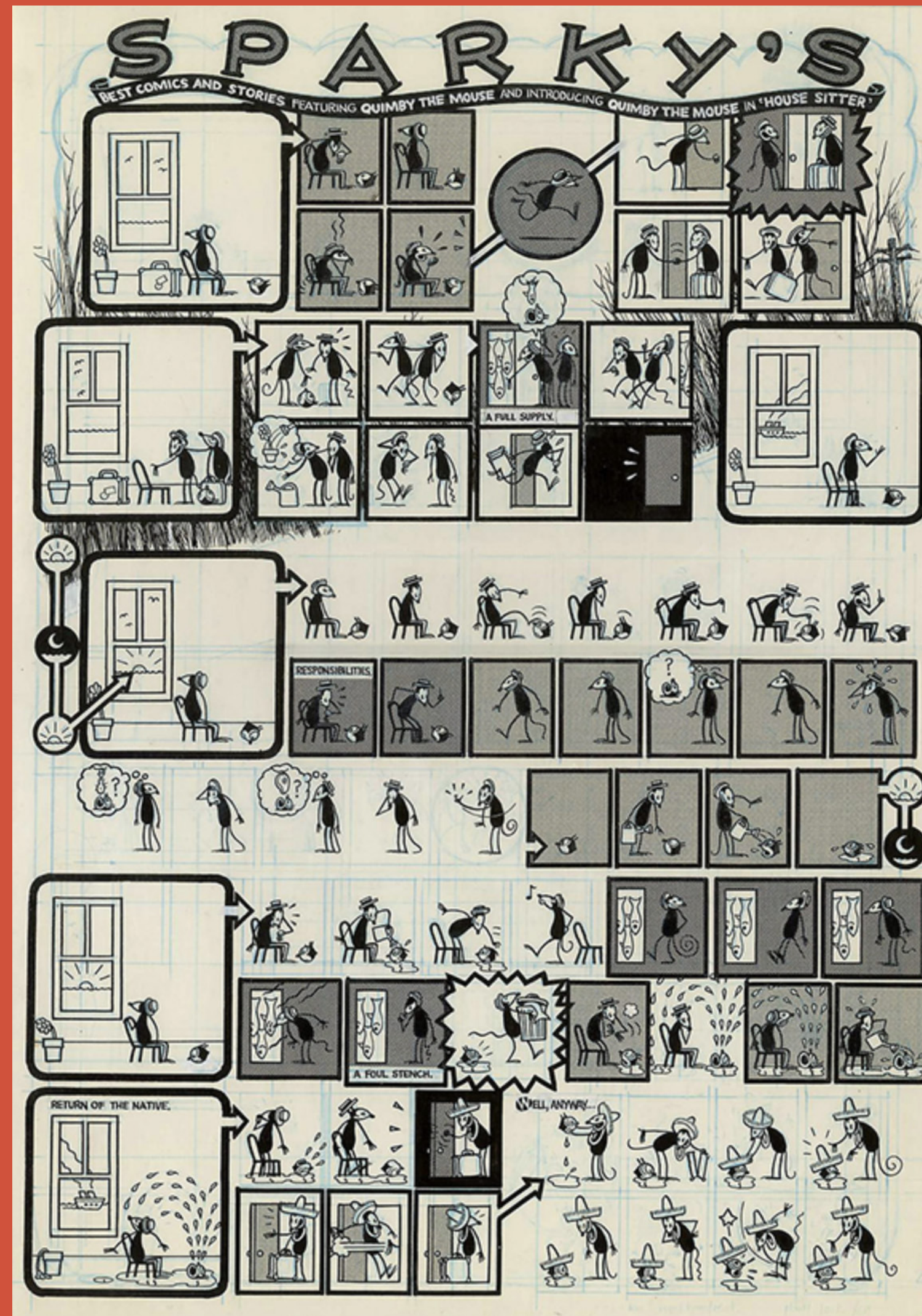
O Xapón, Taiwan, Hong Kong,
Arabia, Exipto

PREGUNTA

COMO LEMOS AS SEGUINTES PÁXINAS?



Building Stories, Chris Ware



Quimby, the mouse, Chris Ware



Morlac, Leif Tande

BOCADILLOS OU GLOBOS

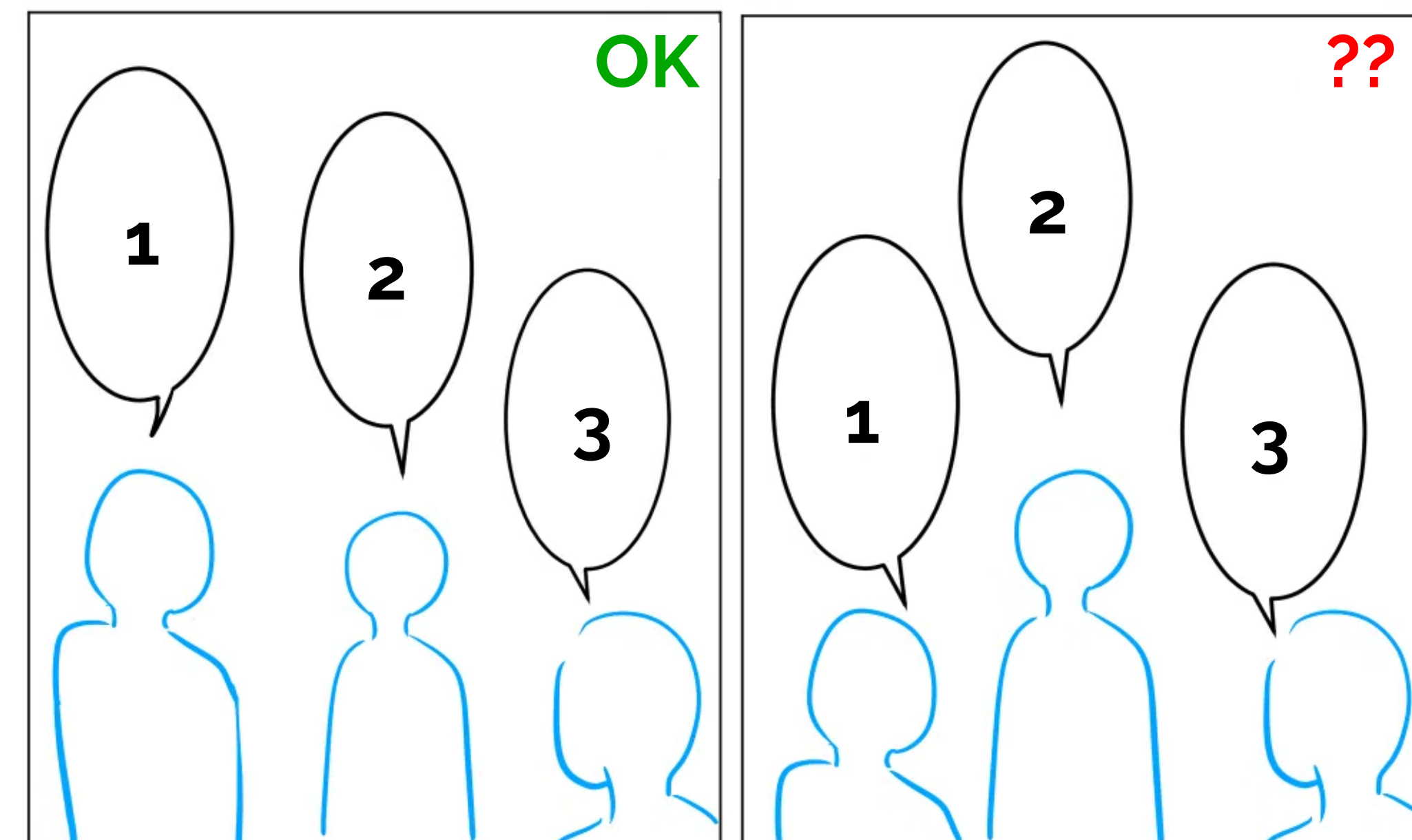
primeiros bocadillos



"The Yellow Kid" · Richard F. Outcault · 1895-98

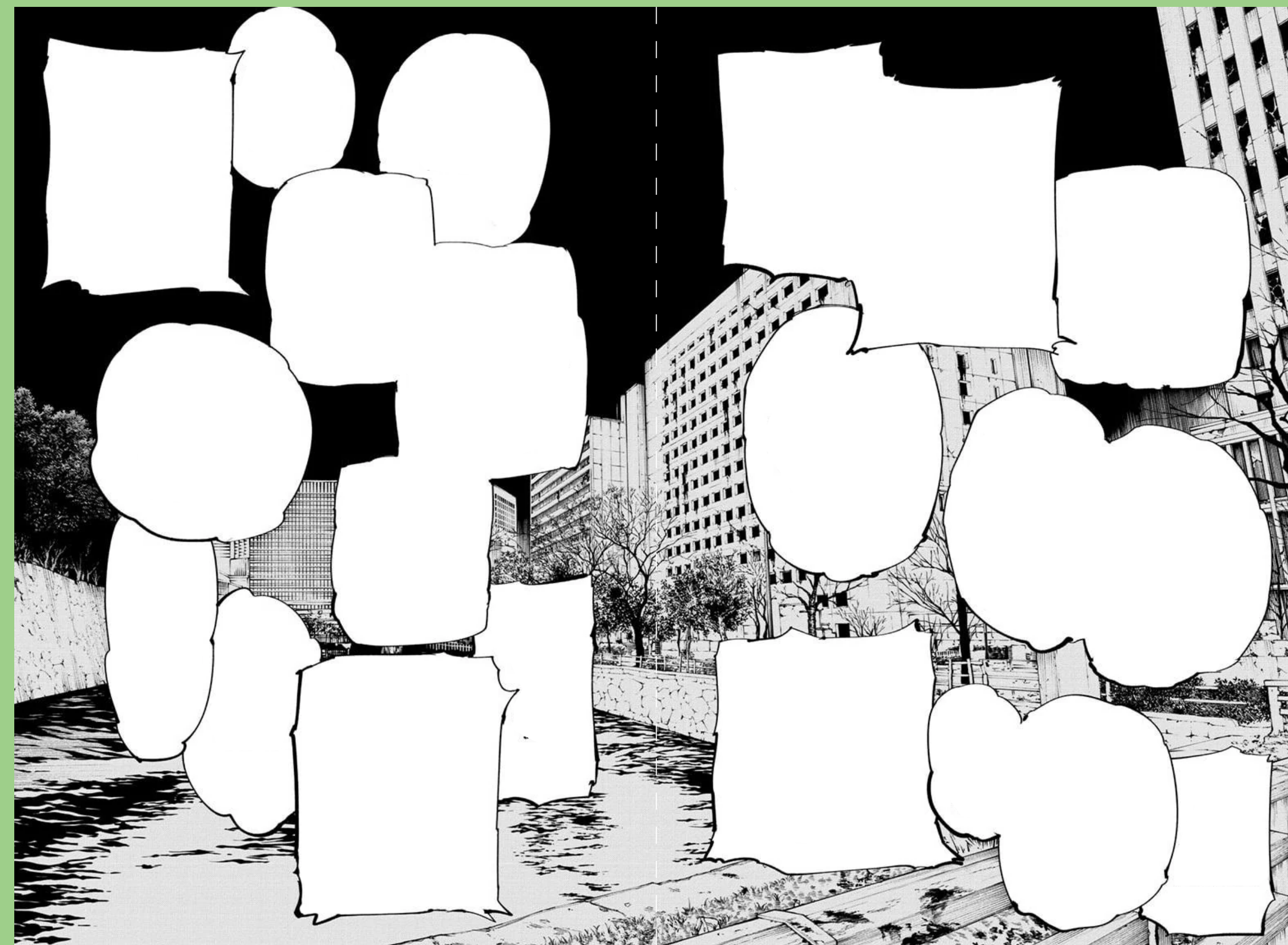
BOCADILLOS OU GLOBOS

orde de lectura

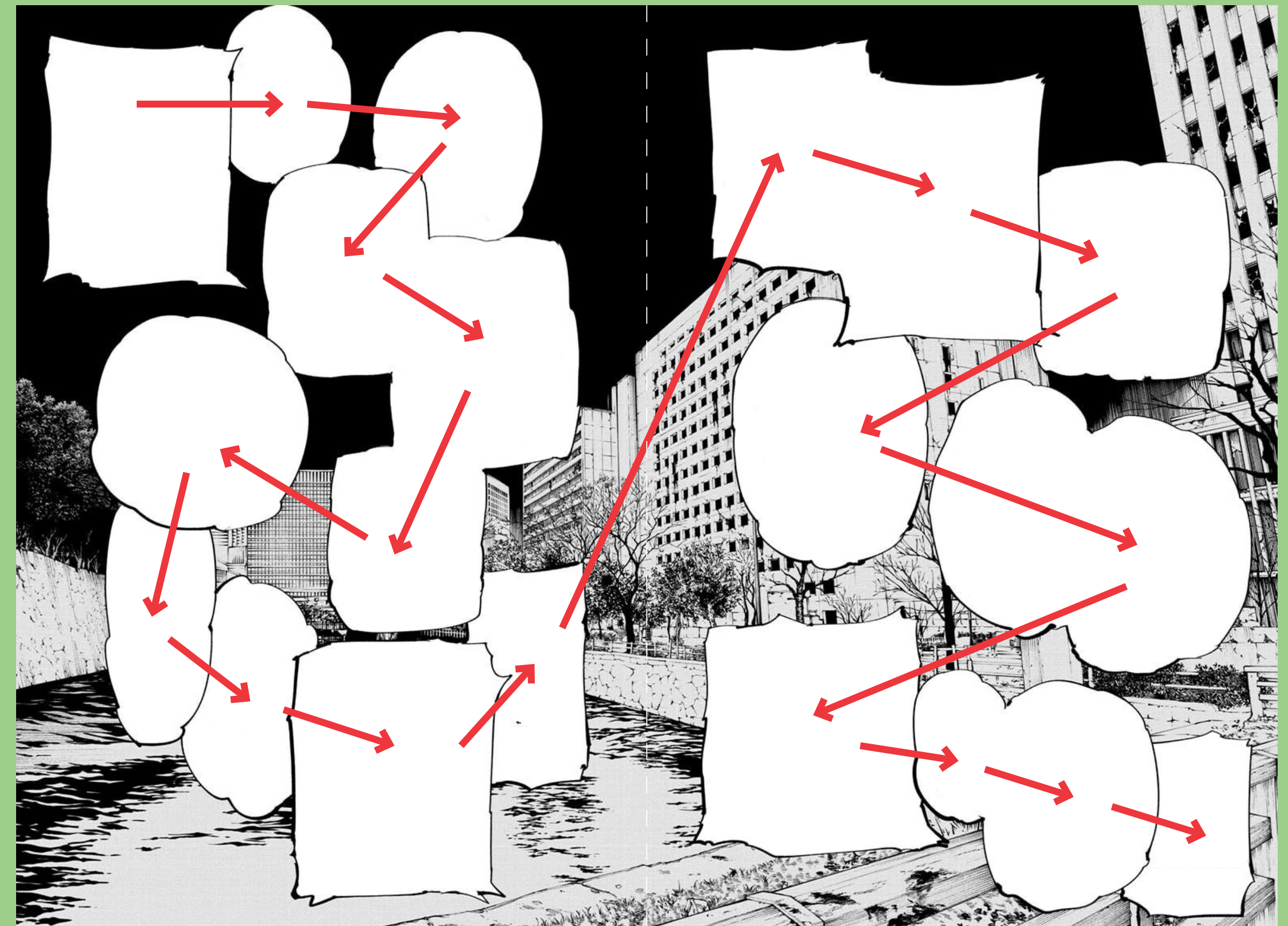
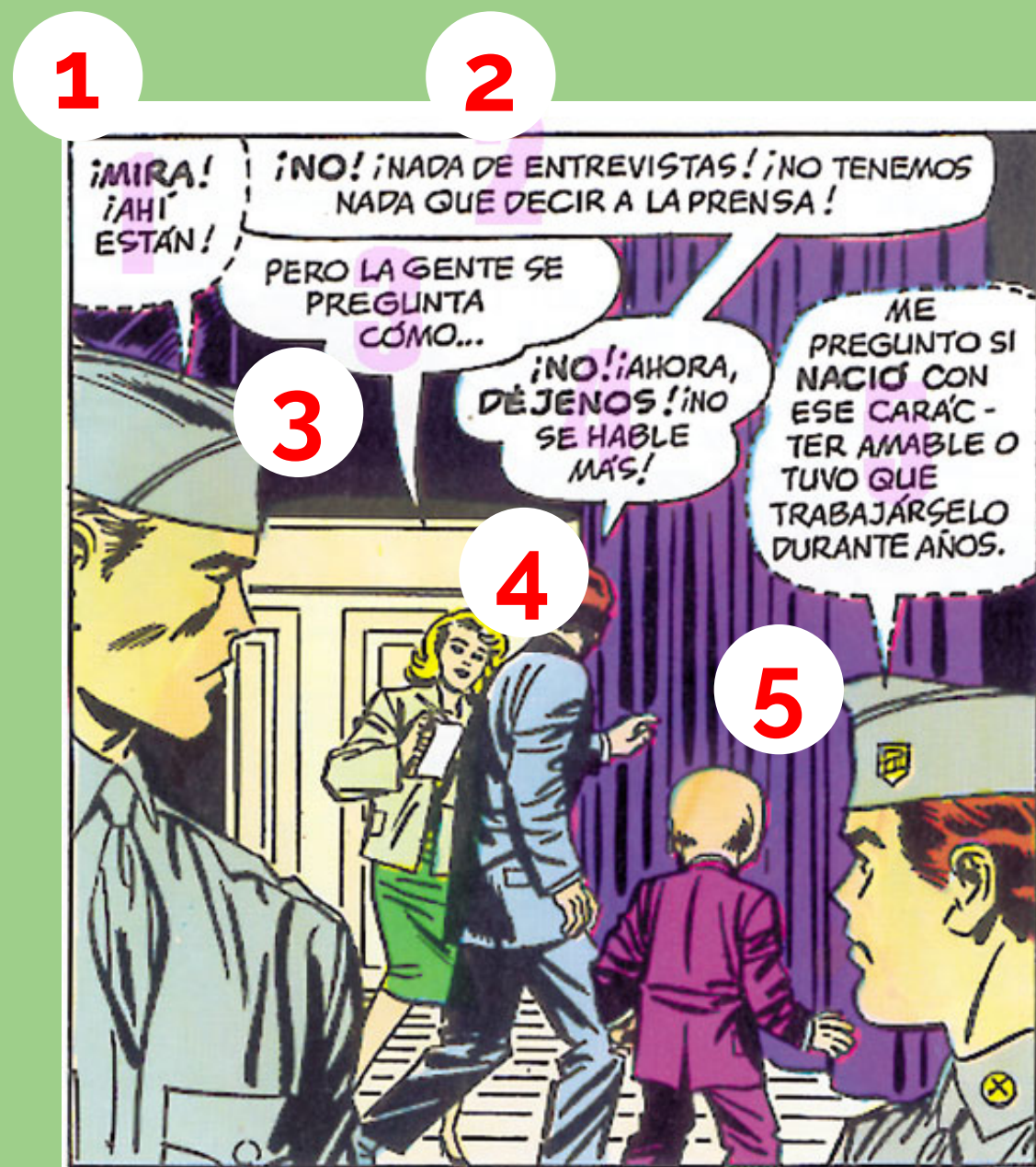


SUXERENCIA DE EJERCICIO

EN QUE ORDE SE LEN OS SEGUINTES BOCADILLOS?



SOLUCIÓN

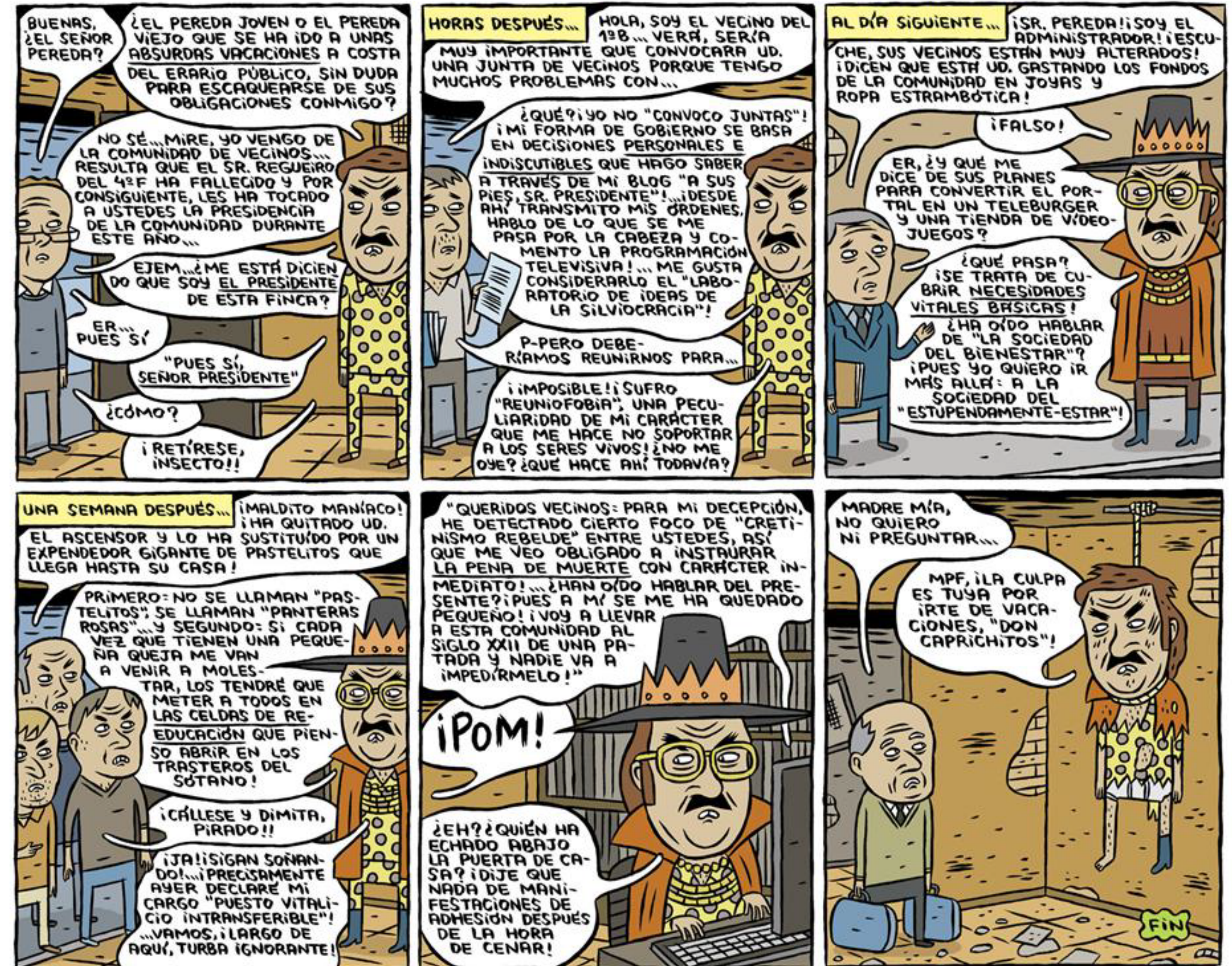


BOCADILLOS OU GLOBOS

demasiado contenido



TAMBIÉN, CUANDO LOS BOCADILLOS DE DIÁLOGO EXAGERADAMENTE GRANDES INCLINAN DEMASIADO LA BALANZA TEXTO/IMAGEN, APARECE UNA ESPECIE DE NEUTRALIDAD DE LA IMAGEN, UNA VERSIÓN EXTREMA DEL “PROMEDIO EMOCIONAL” MENCIONADO ANTES, Y UN CÓMIC PUEDE EMPEZAR A PARECER MÁS PROSA ILUSTRADA. ADEMÁS, EN VIÑETAS COMO ÉSTA, O EN LA PRIMERA PÁGINA DE ESTE CAPÍTULO, EL LECTOR EMPEZARÁ A NOTAR QUE SÓLO ESTÁ LEYENDO TEXTO, HASTA LLEGAR AL PUNTO DE PLANTEARSE SALTARSE ALGUNAS PARTES...



COMO EVITALO?

BOCADILLOS OU GLOBOS

SOLUCIÓN

dividir en varios bocadillos ou viñetas



BOCADILLOS OU GLOBOS

tamaño tipografía



BOCADILLOS OU GLOBOS

tipos



BOCADILLOS OU GLOBOS

cartuchos



ONOMATOPEAS

ORIXE

cómic superheroes americanos

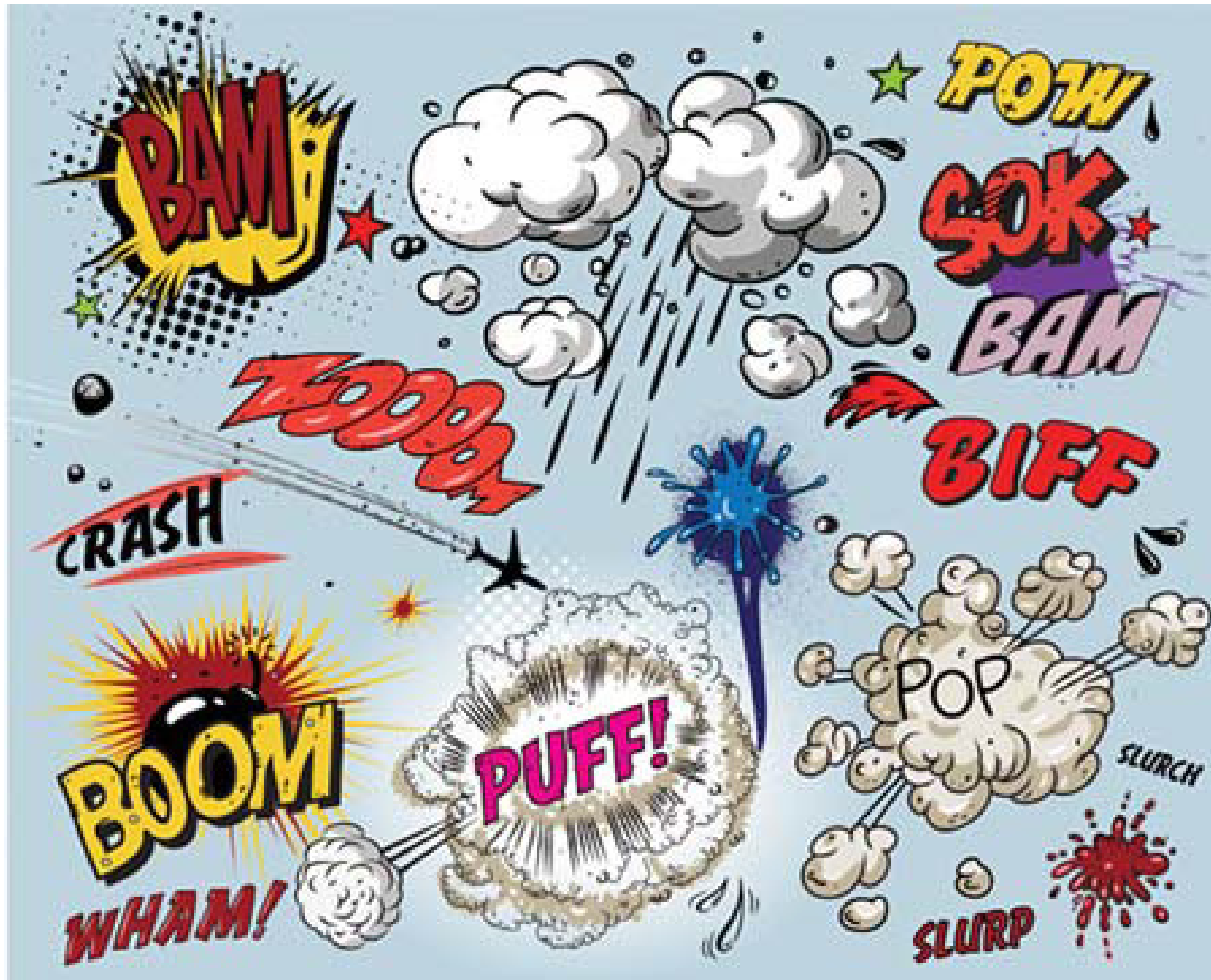


ONOMATOPEAS

funcións

representar sons
(a forma e a cor completan o sentido do son)

aumentar o valor expresivo da viñeta.



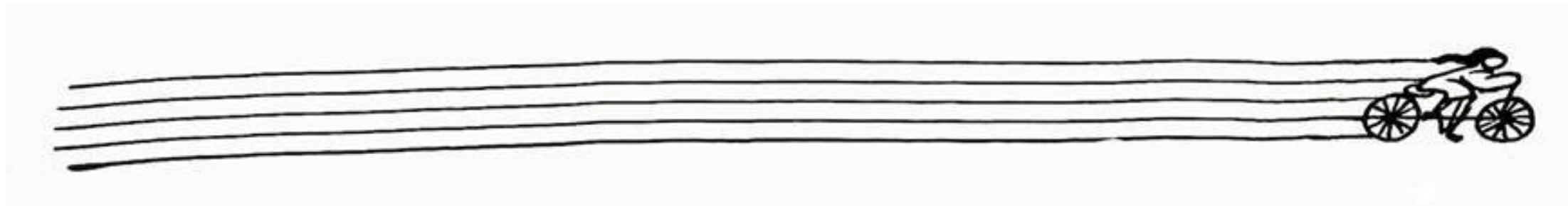
SUXERENCIA DE EJERCICIO

POÑÁMOSLLES ONOMATOPEAS A ESTAS IMAXES



LIÑAS CINÉTICAS

Axúdannos a representar o movemento e a atención



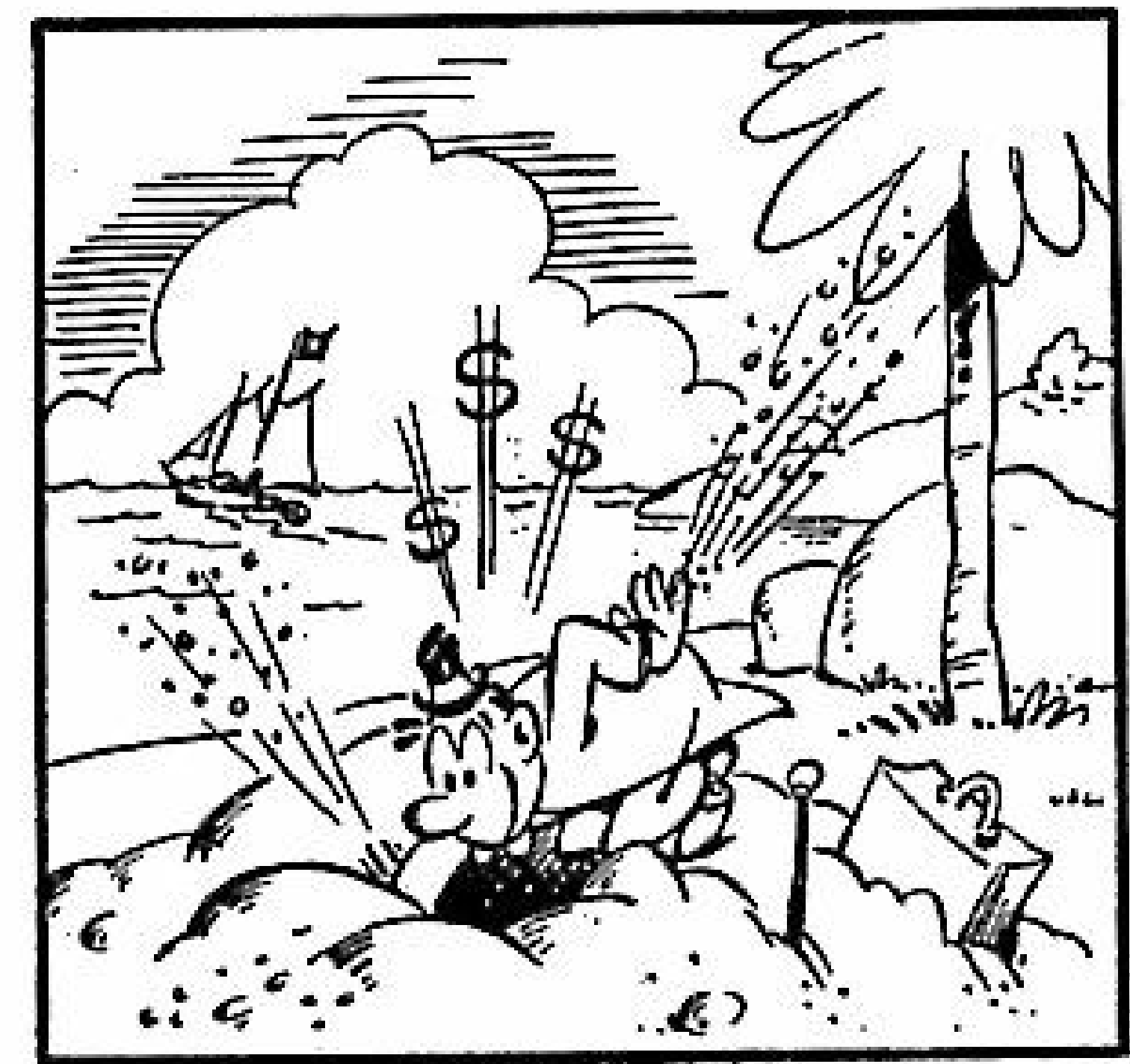
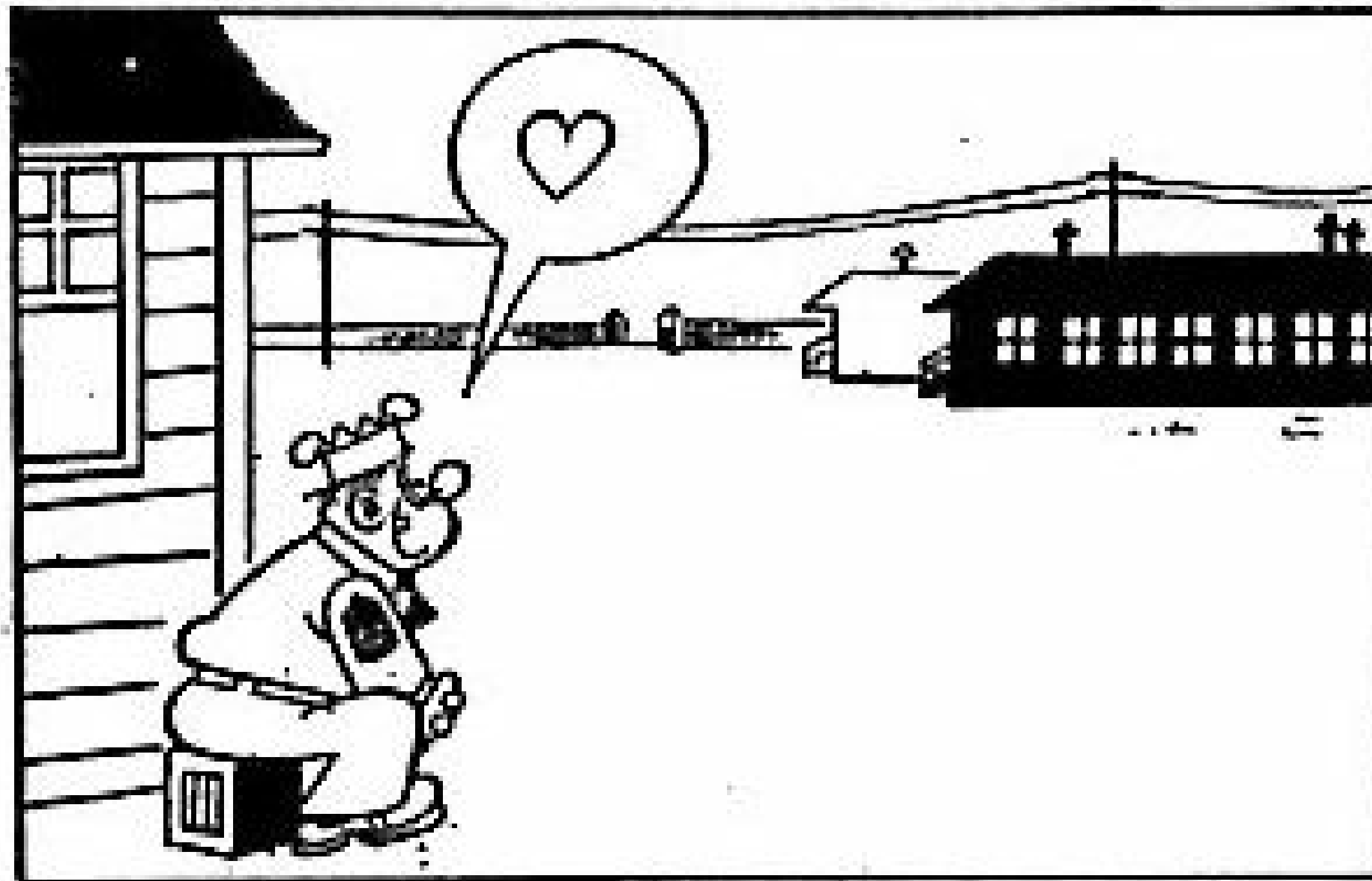
movemento



énfase

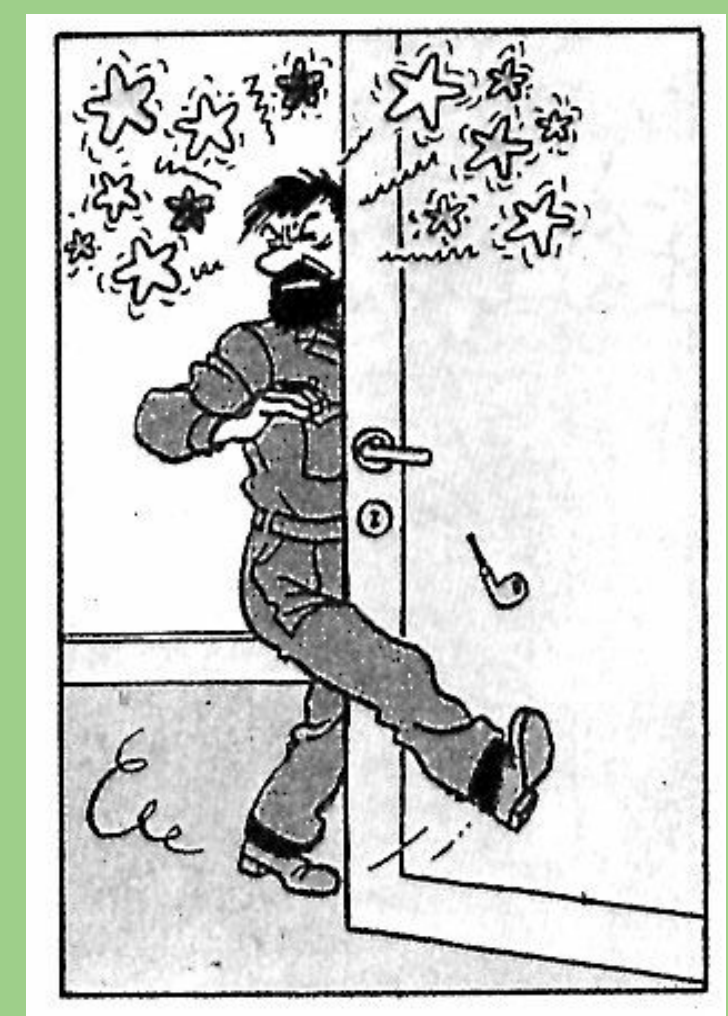
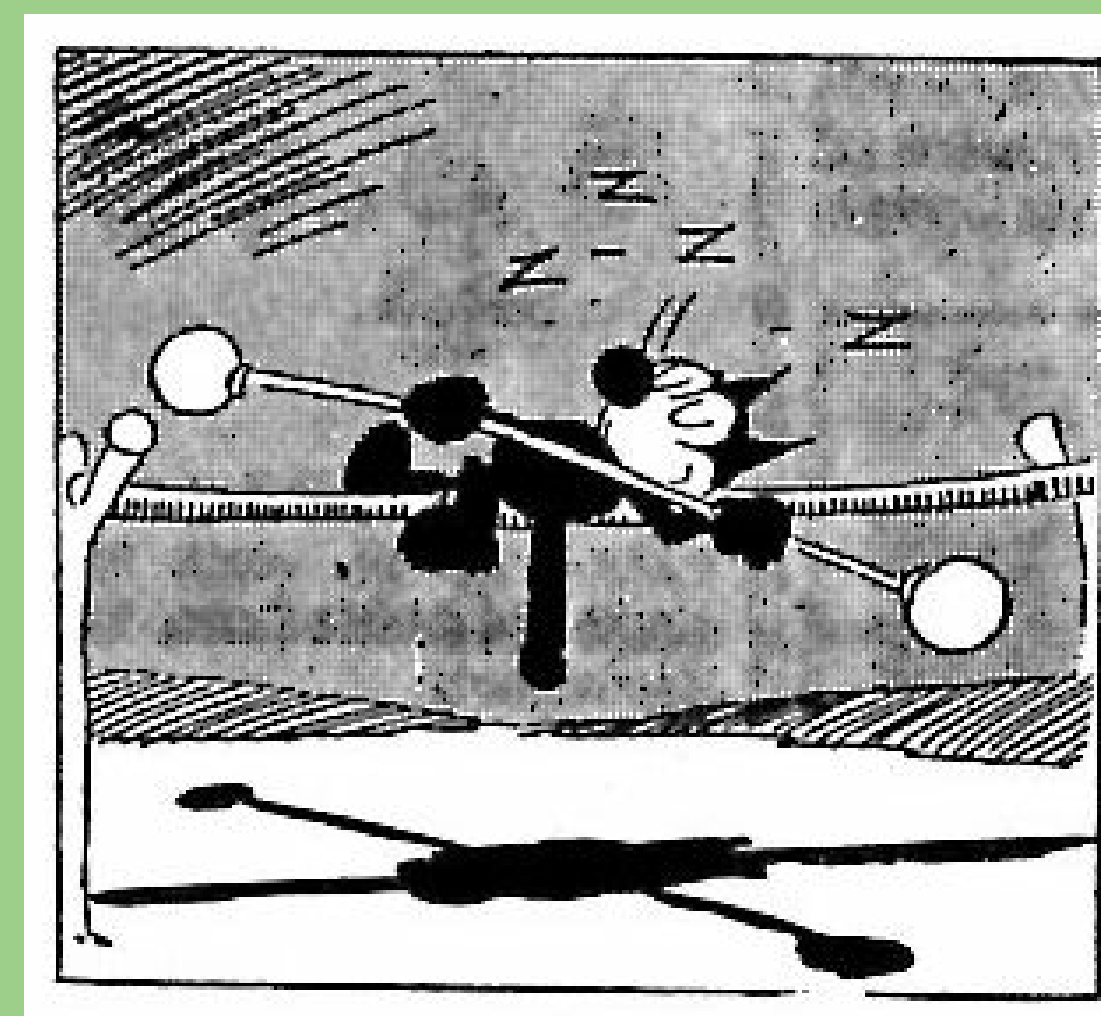
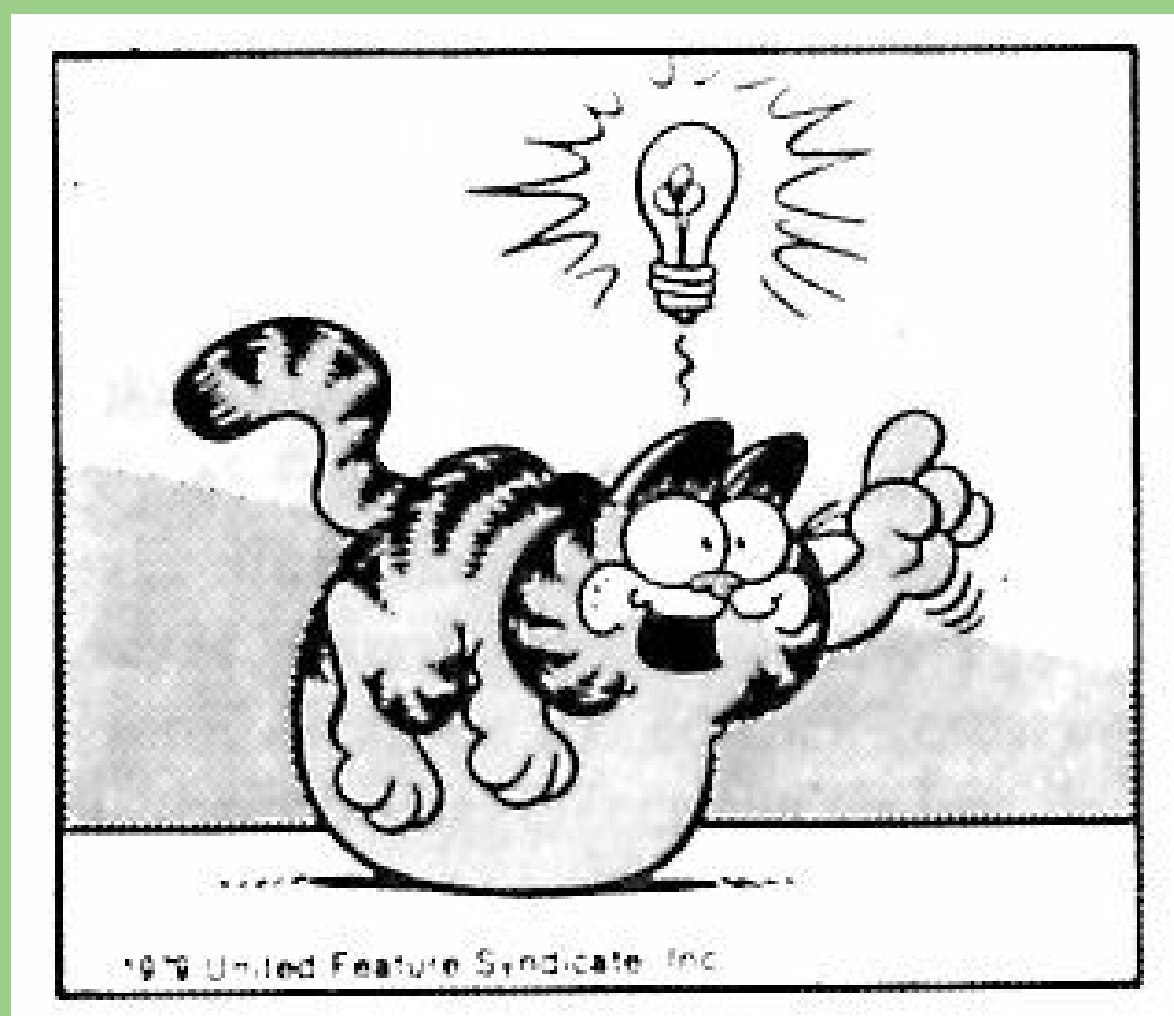
METÁFORAS VISUAIS

É o recurso que permite, de maneira rápida e sinxela, facer comprensible unha idea por medio dunha imaxe.



SUXERENCIA DE EXERCICIO

Que representan estas metáforas visuais?



COMO CONTAMOS AS NOSAS HISTORIAS

TÉCNICAS NARRATIVAS

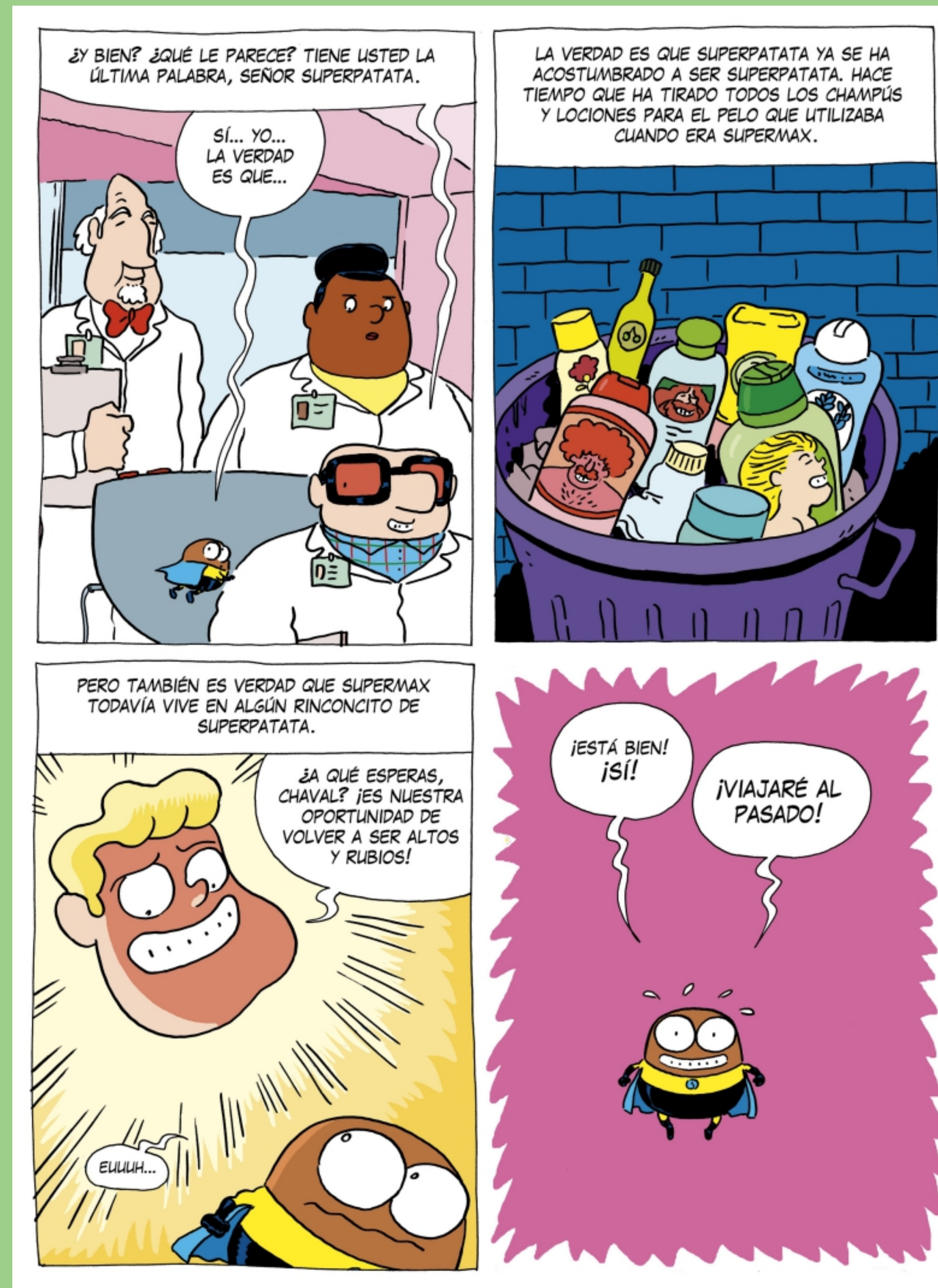
GUIÓN

Necesario para organizar a narración



1. Plano enteiro. Marcopola e Libro falan. Teñen un cofre diante.
M- Que bonito!
L- Si, unha auténtica fermosura.
2. Plano medio. Libro.
L-Pero, sabes unha cousa, Marcopola? A miña bisavoa sempre dicía que a beleza está no interior.
3. Primeiro plano. Marcopola.
M- Entón, imos abrílo!
4. Primeiro plano. Libro.
L- Ocúpome eu. Non sei se che contei que son experto en pechaduras.
5. Primeiro plano. Cofre. Libro fala. Voz en off.
L- E que o mundo dos cadeados non ten segredos para min.
6. Plano enteiro. Libro e cofre.
L- Vexamooos. Ahá, claro, claro. Non hai dúbida. Isto está chupado. Ok. Ok. Ok.
7. Mesmo plano. Libro agachado, intentando abrir o cofre.
L - Será cuestión dun minuto. Mpffgrrr...

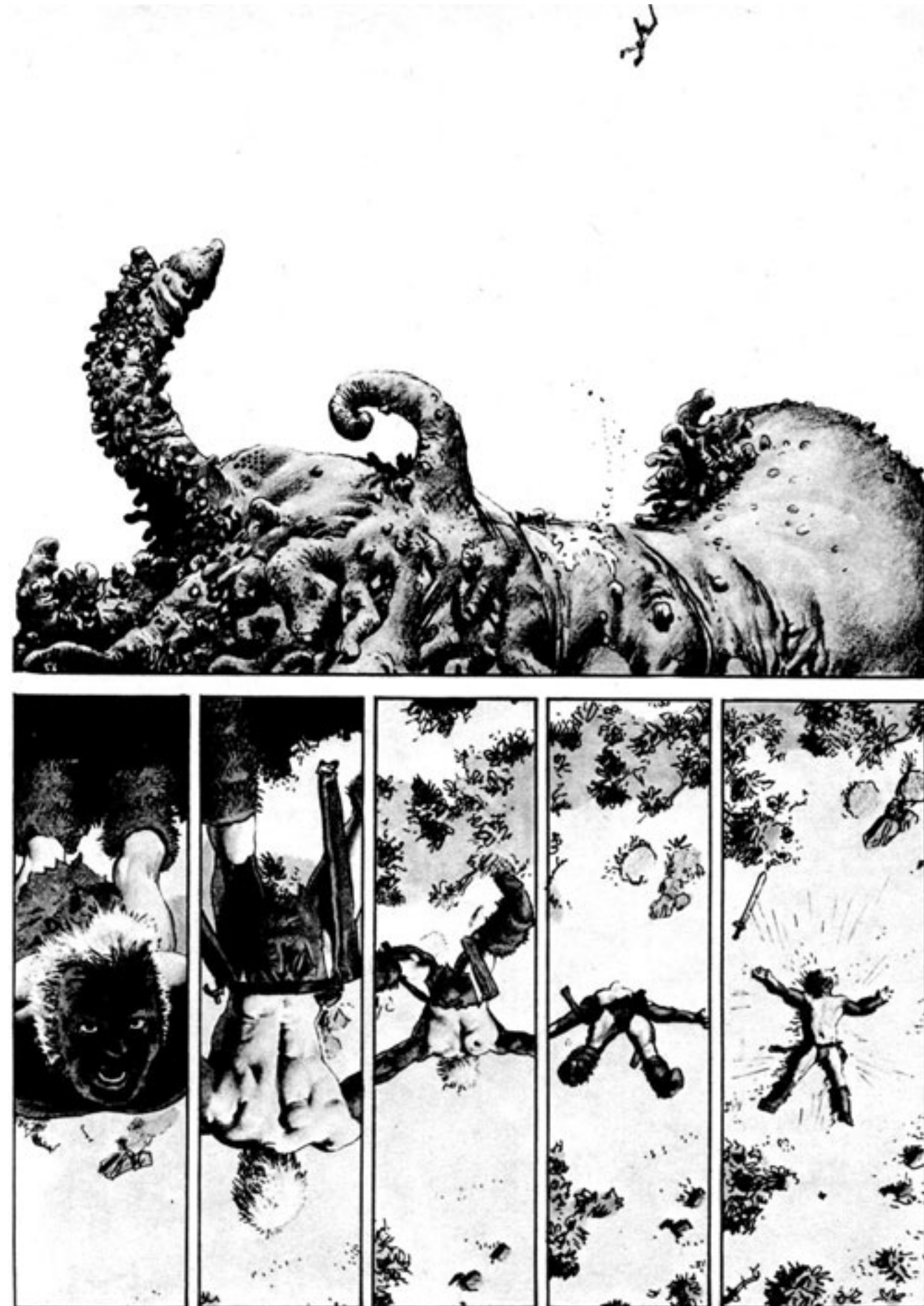
SUXERENCIA DE EJERCICIO



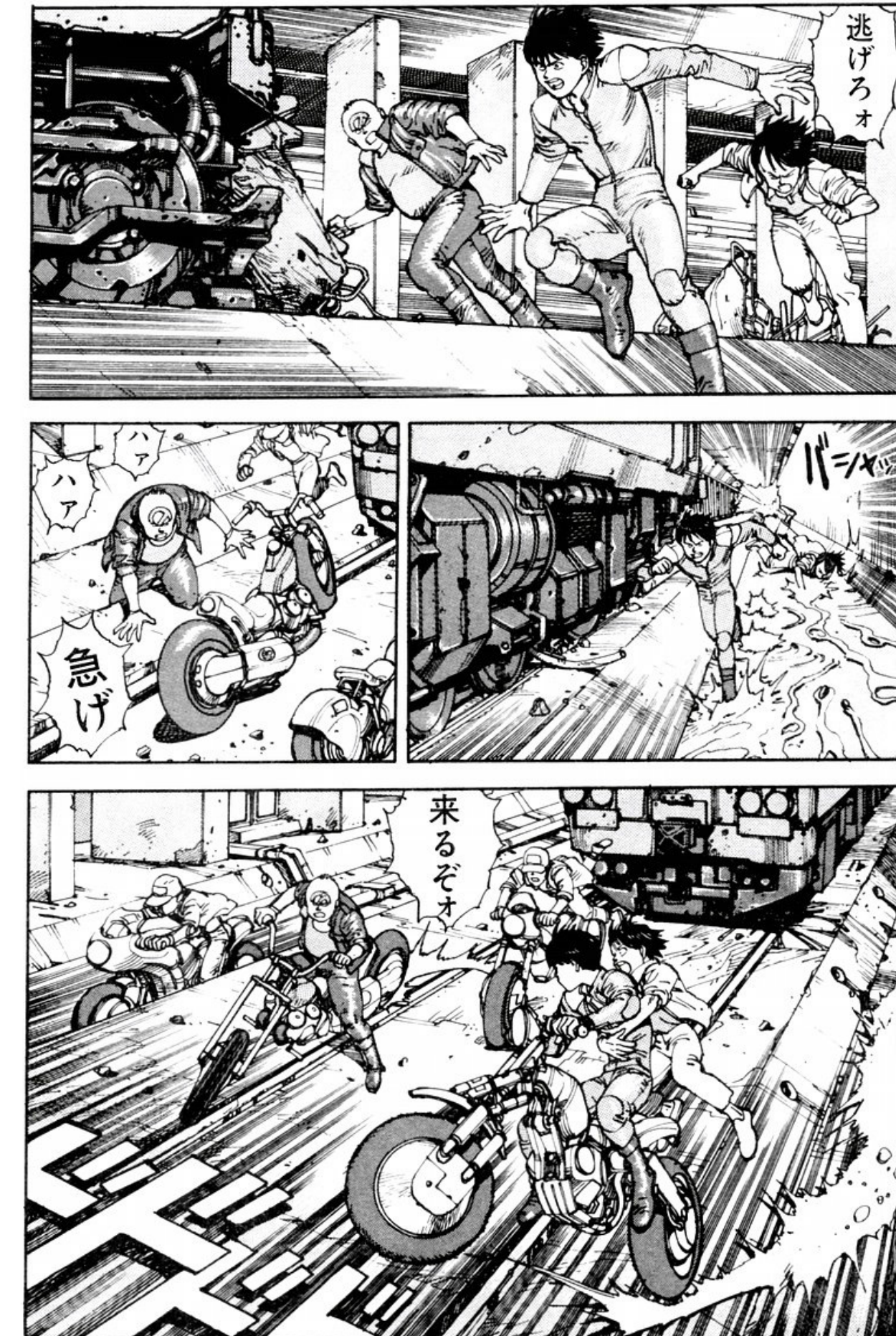
Escribamos o guión
desta páxina

RITMO

A maneira de secuenciar a nosa historia



ritmo lento



ritmo rápido

SUXERENCIA DE EJERCICIO

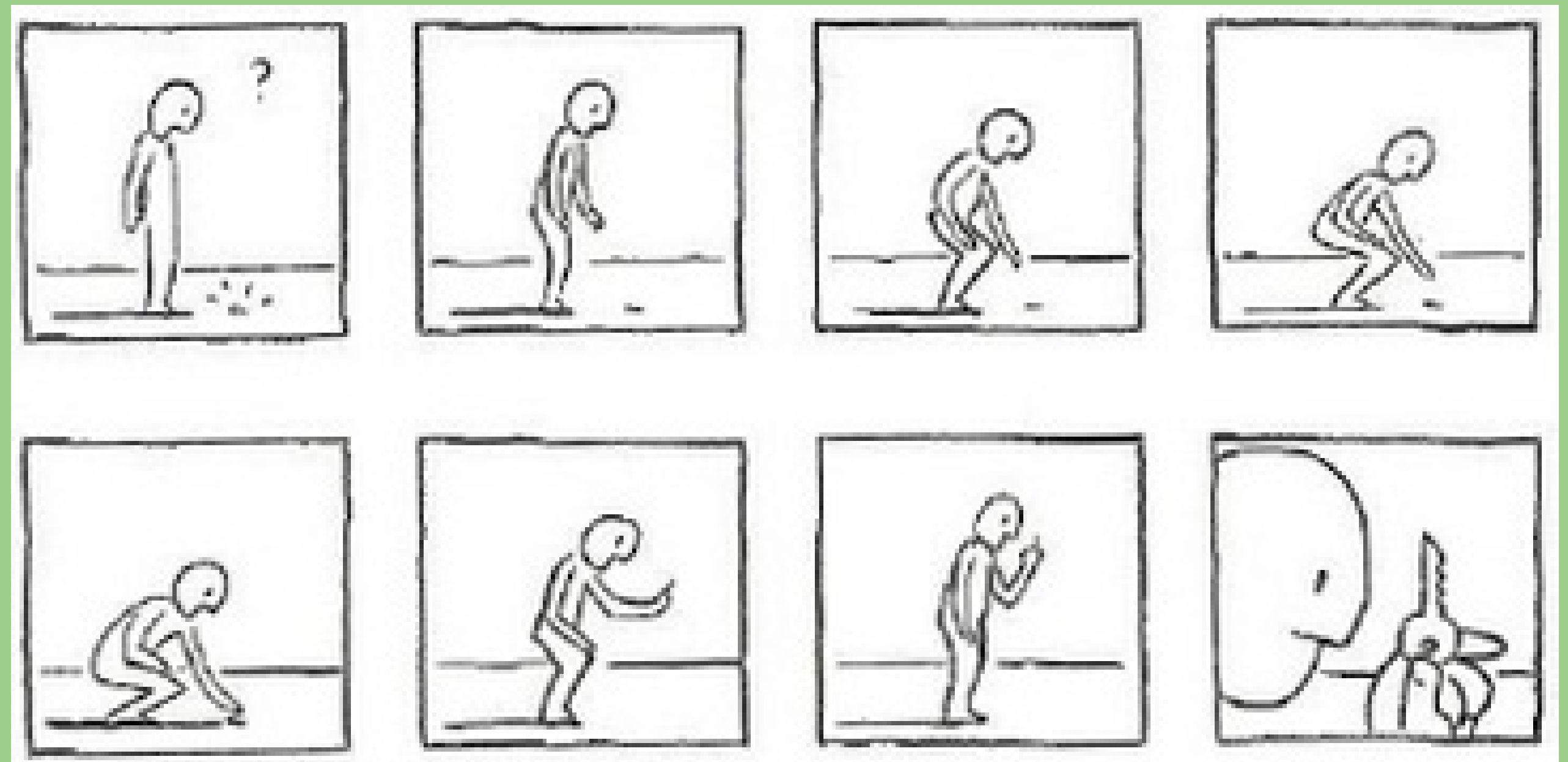
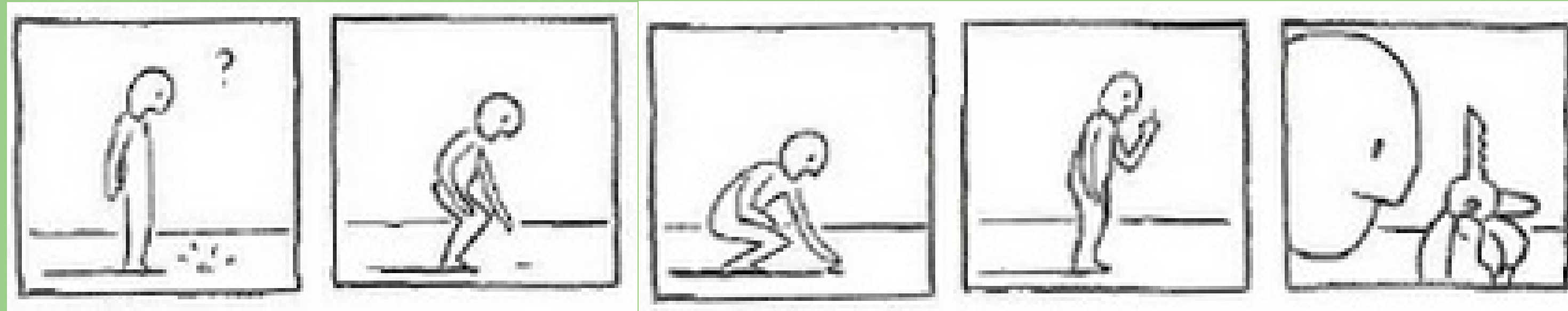


Conta esta mesma sequencia en:

3 viñetas (ritmo rápido)

8 viñetas (ritmo lento)

SOLUCIÓN



VARIANTE

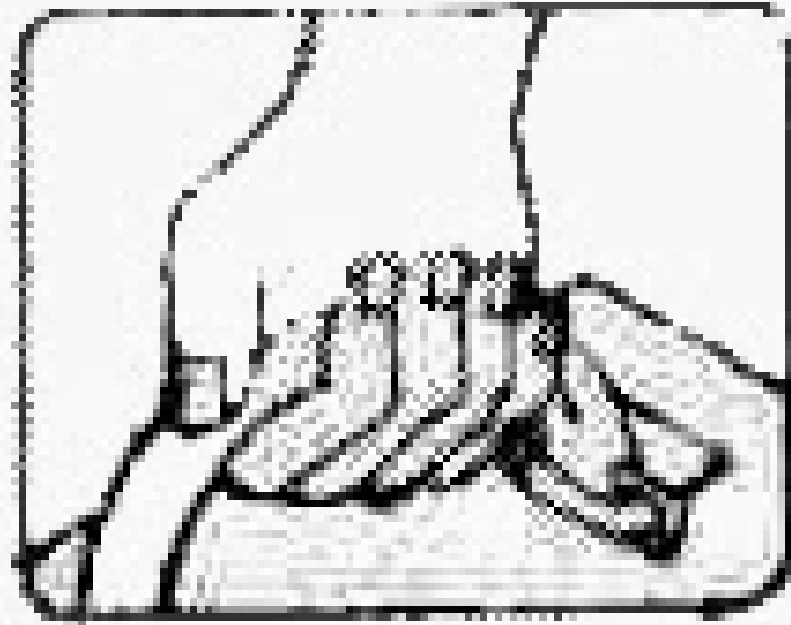
Contar a mesma historia em distintas extensões:

. TEMPO: 15 seg - 30 seg - 60 seg.

. TEXTO: 2 linhas - 5 linhas - 10 linhas.

PLANOS

Tipos de plano



plano detalle



primerísimo
primer plano



primer plano



plano medio
corto



plano medio



plano medio
largo



plano americano



plano entero



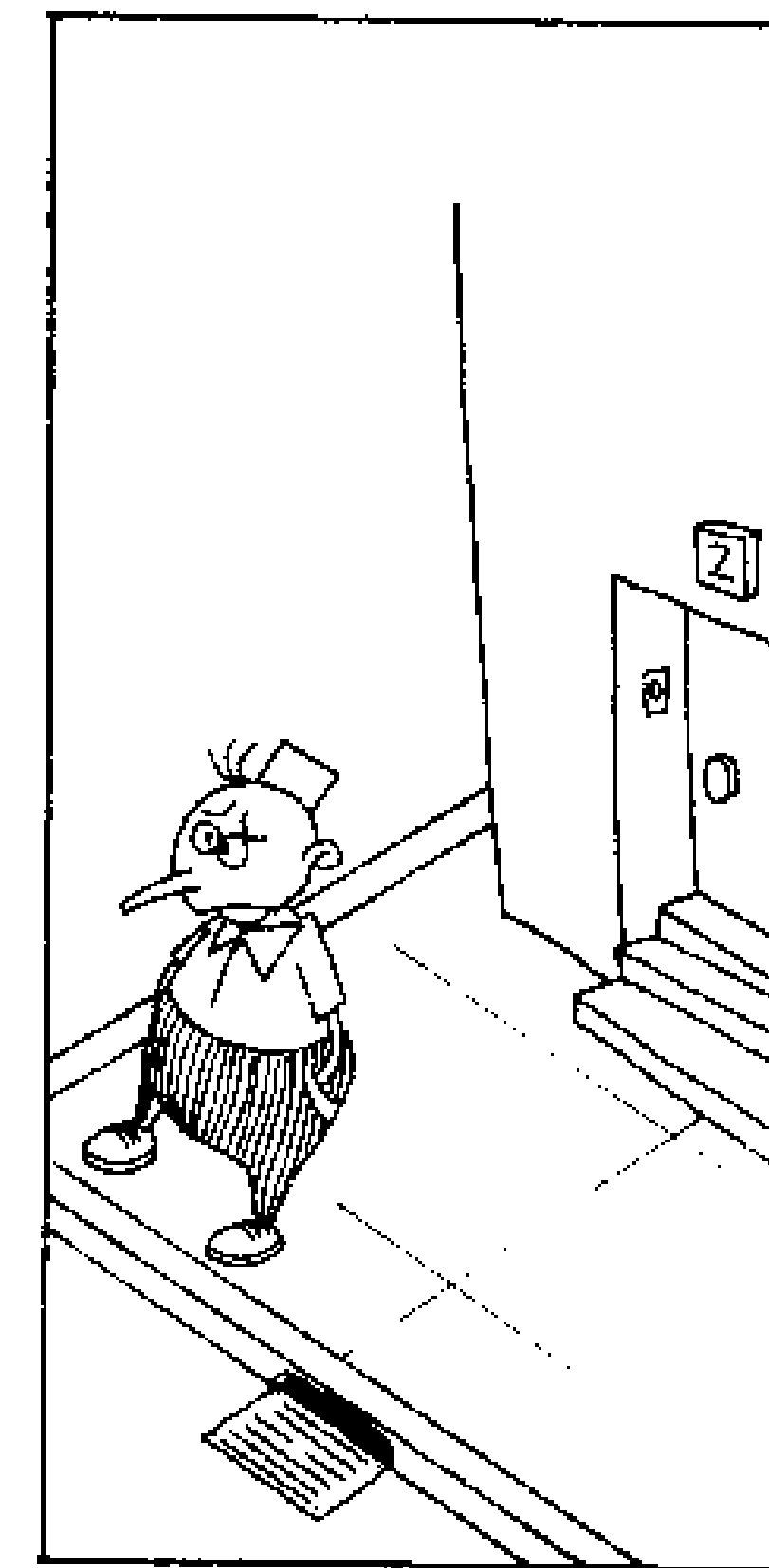
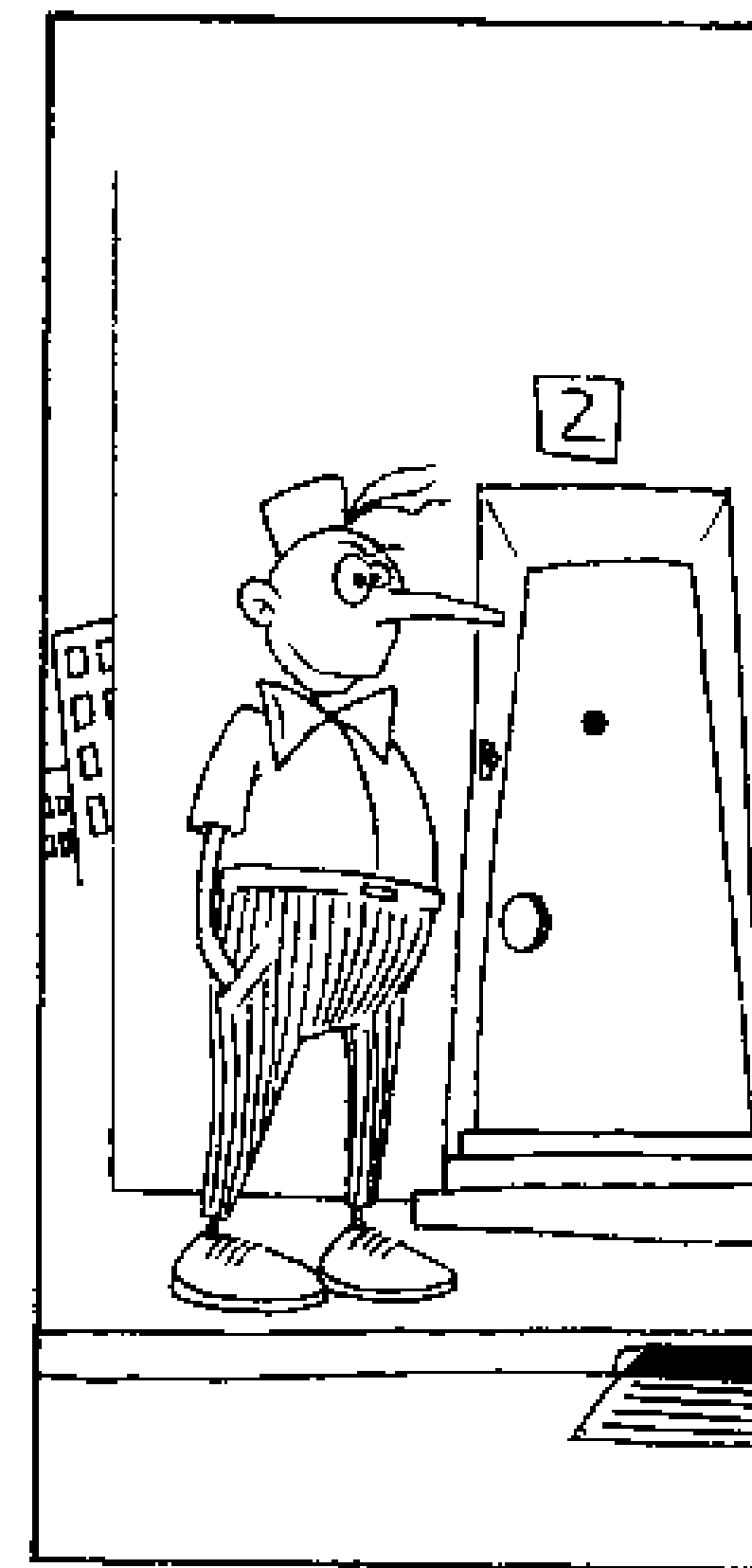
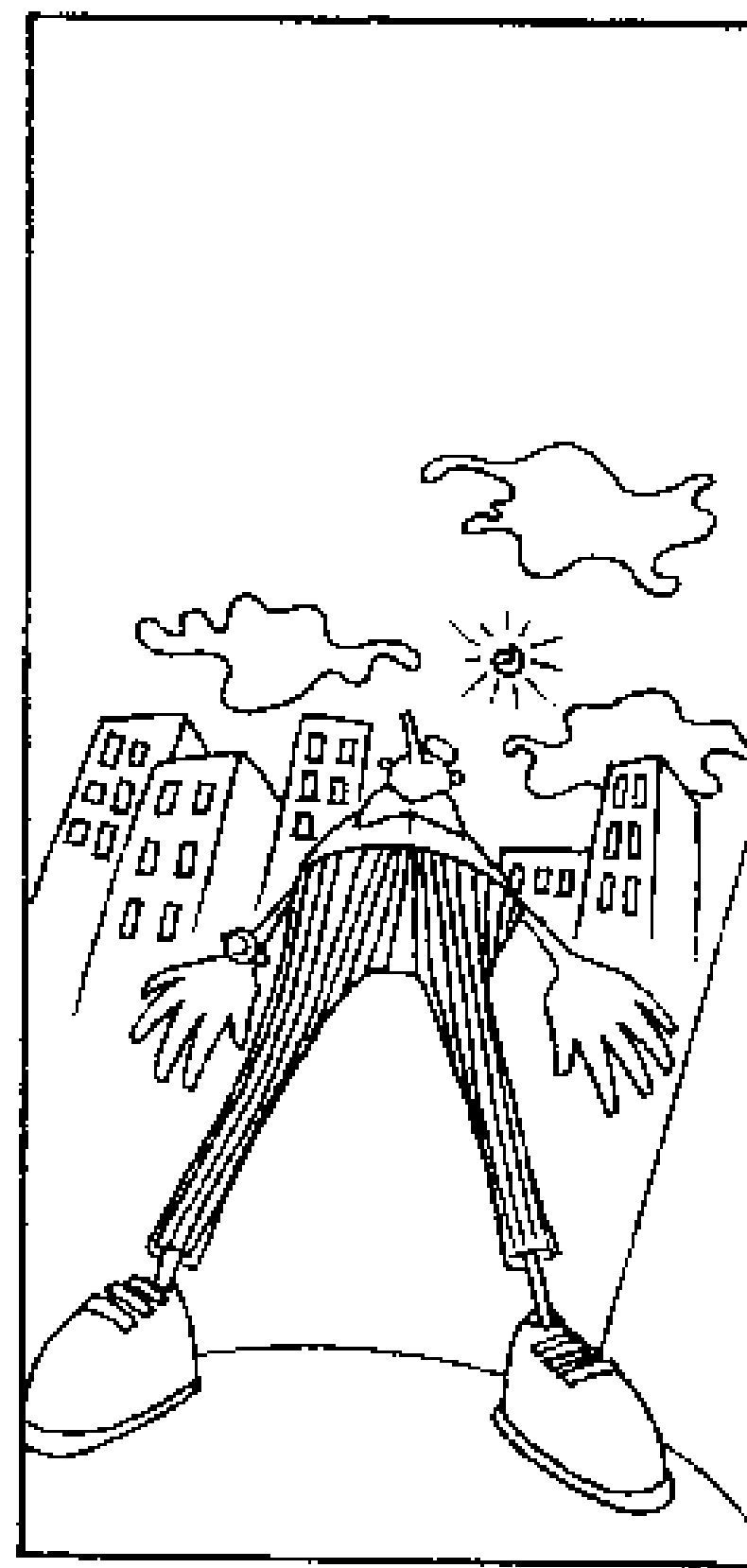
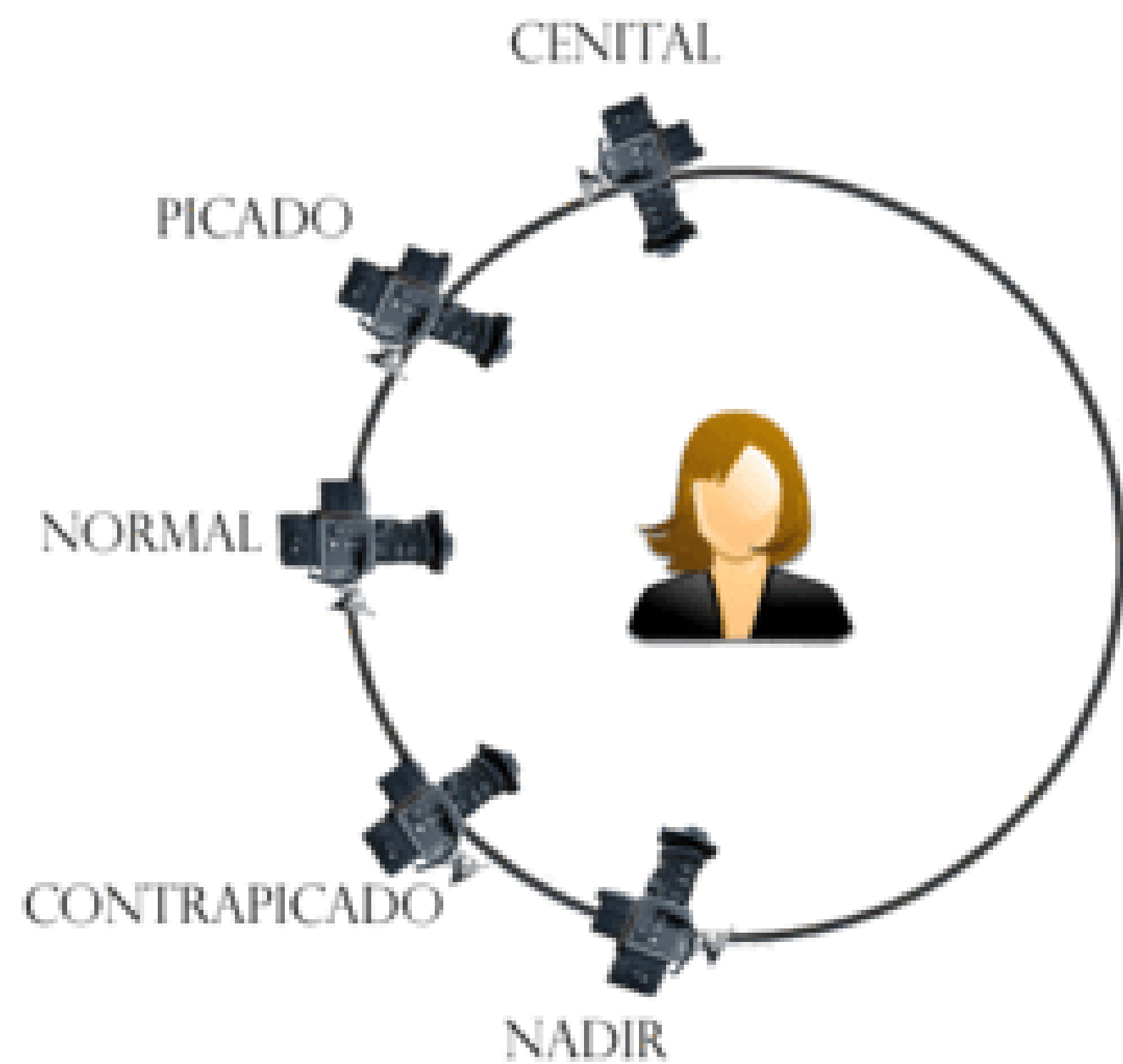
plano general



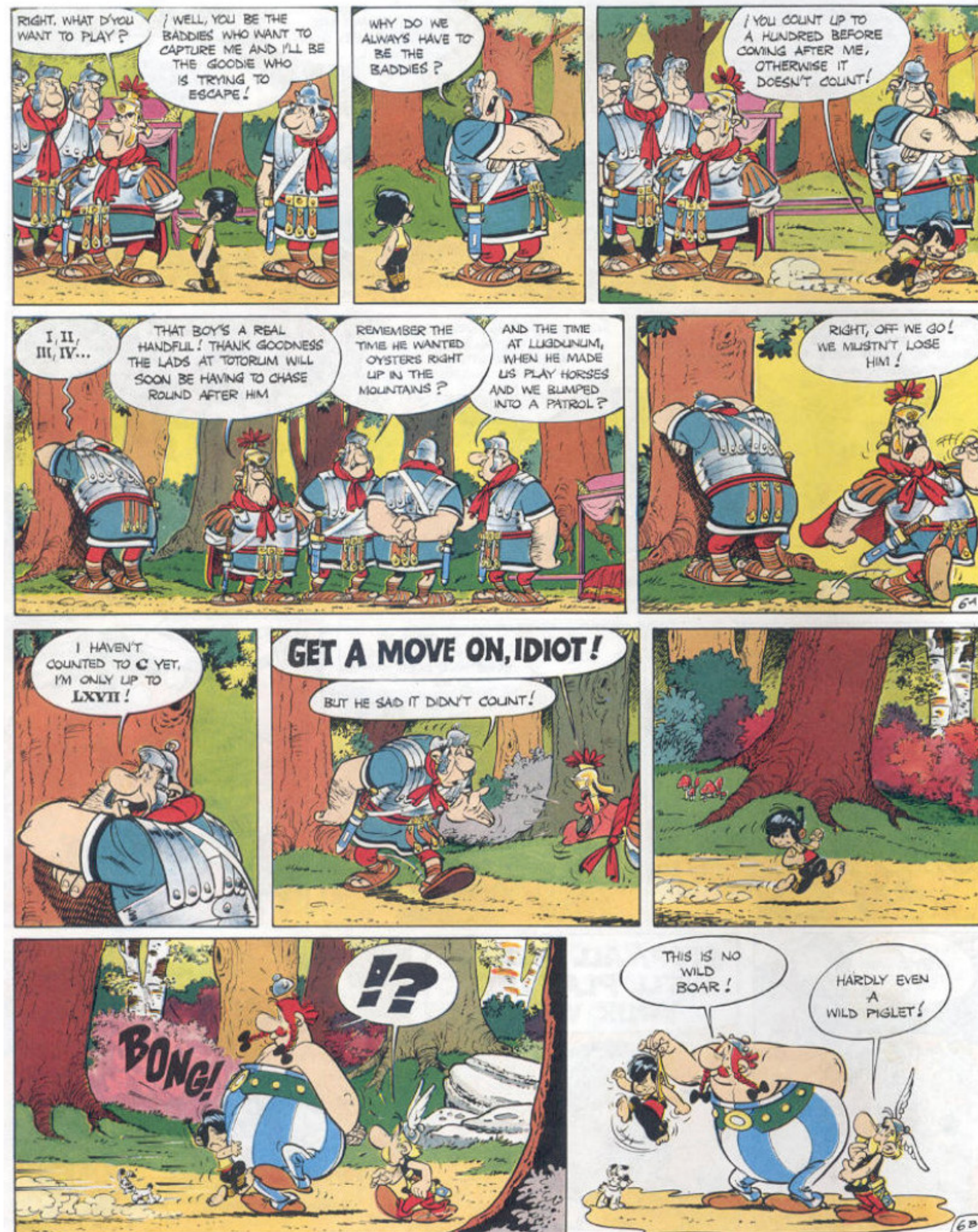
gran plano
general

PLANOS

Encadres



PLANOS



mesmos planos e encadres



diferentes planos e encadres

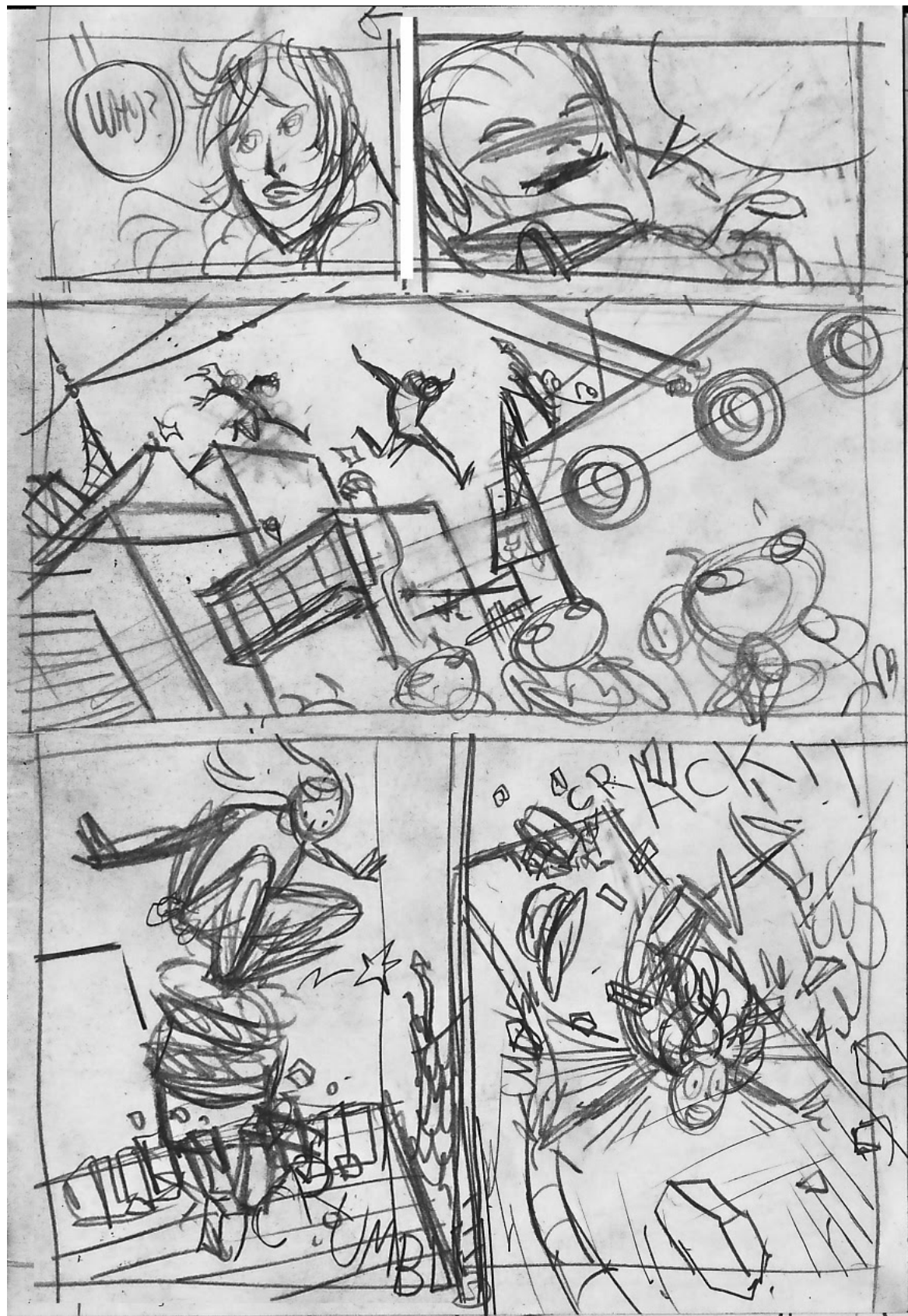
SUXERENCIA DE EJERCICIO



Facer historias de 3 viñetas utilizando o mesmo tipo de plano

COMPOSICIÓN

A páxina como un todo: importancia dos bosquexos.
Composición da páxina completa desde os primeiros plantexamentos.



Página 1

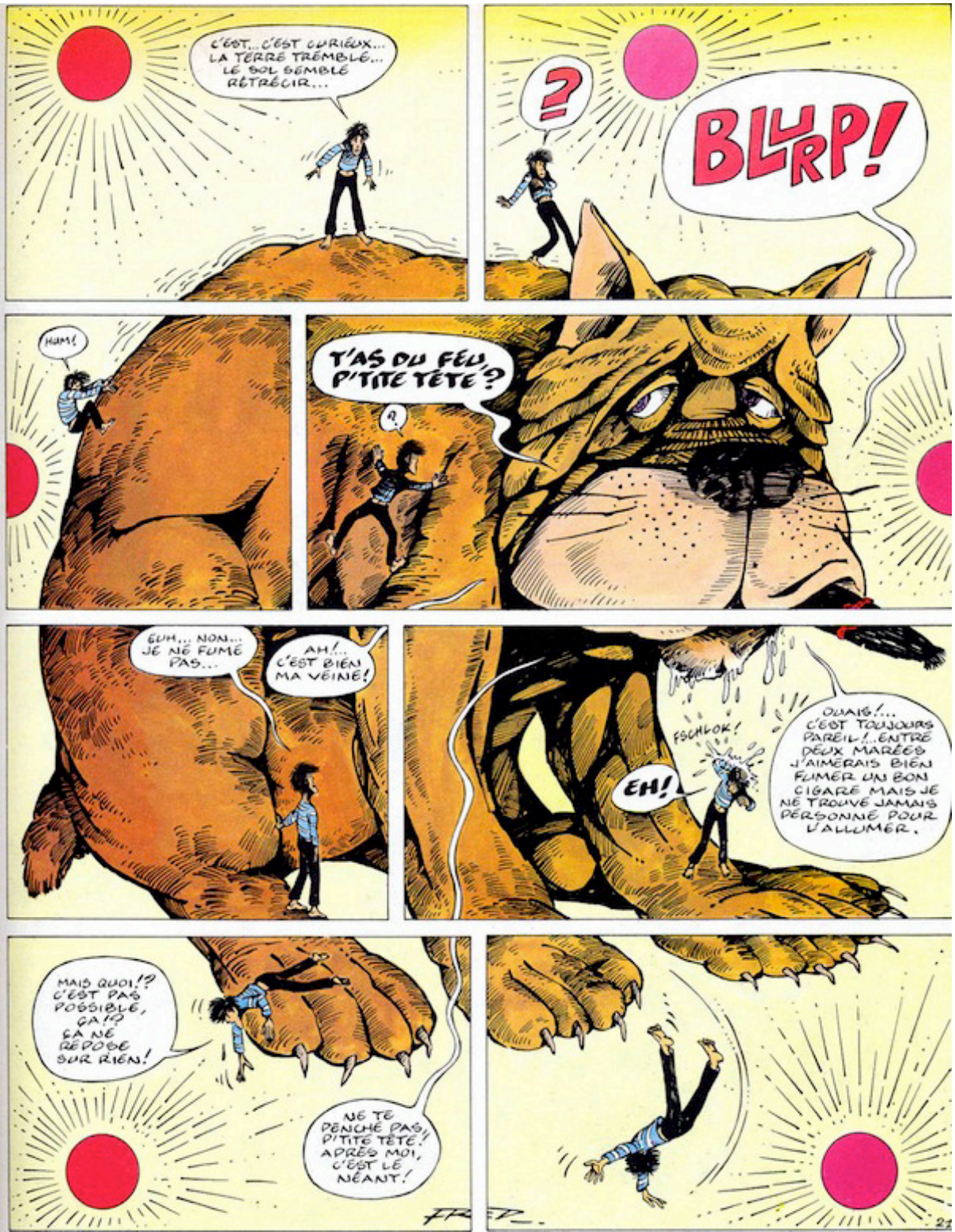
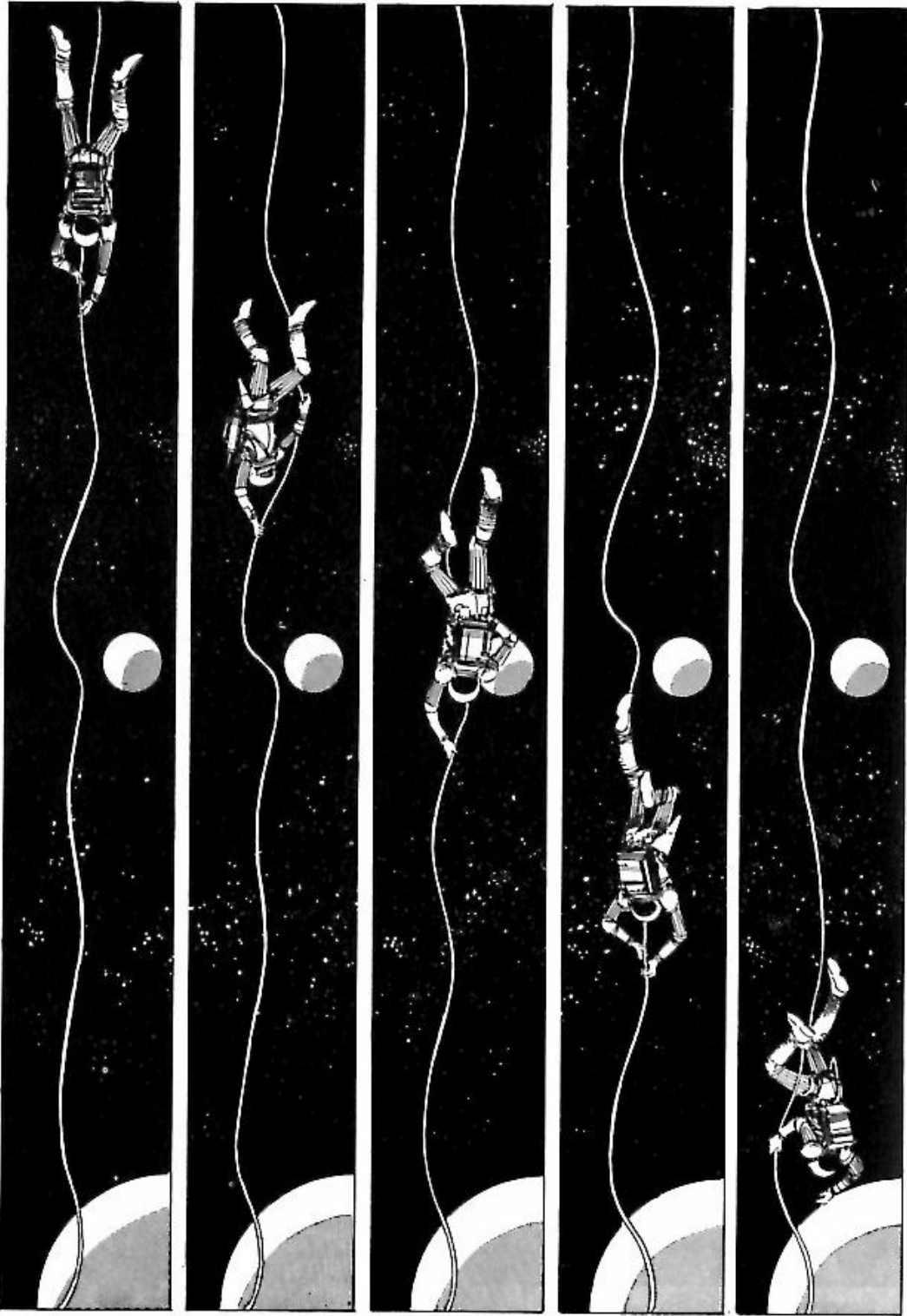


Página 2



Página 3

COMPOSICIÓN



COMPOSICIÓN

É importante ter presente sempre a vista completa da páxina simple (webcomic) ou dobre (libro impreso).



INTÉRPRETES DAS NOSTRAS HISTÓRIAS

OS PERSONAGENS

PERSONAXES

A orixe das historias sempre son os **personaxes**.



PERSONAXES

Debemos preguntarnos:
Que rasgos dos personaxes nos interesan máis
para contar a historia que queremos contar?

IMPORTANTE

Non só as **virtudes**, tamén son imprescindibles os **defectos**.
Son posibilidades para as nosas historias!



COMO CREAMOS PERSONAXES?

Máis ca datos biográficos, rasgos físicos, aspecto, etc, o que importa dos personaxes é **a maneira en que habitan o mundo no que viven.**



A isto é ao que lle chamamos **personalidade.**

COMO CREAMOS PERSONAXES?



A caracterización sempre parte da personalidade, non á inversa.

Por que o personaxe leva esa roupa?

Por que anda así?

Como ri?

Como chora?

En que posición dorme?

Por que leva ese peiteado?

Por que elixiu ter esa mascota?

etc.

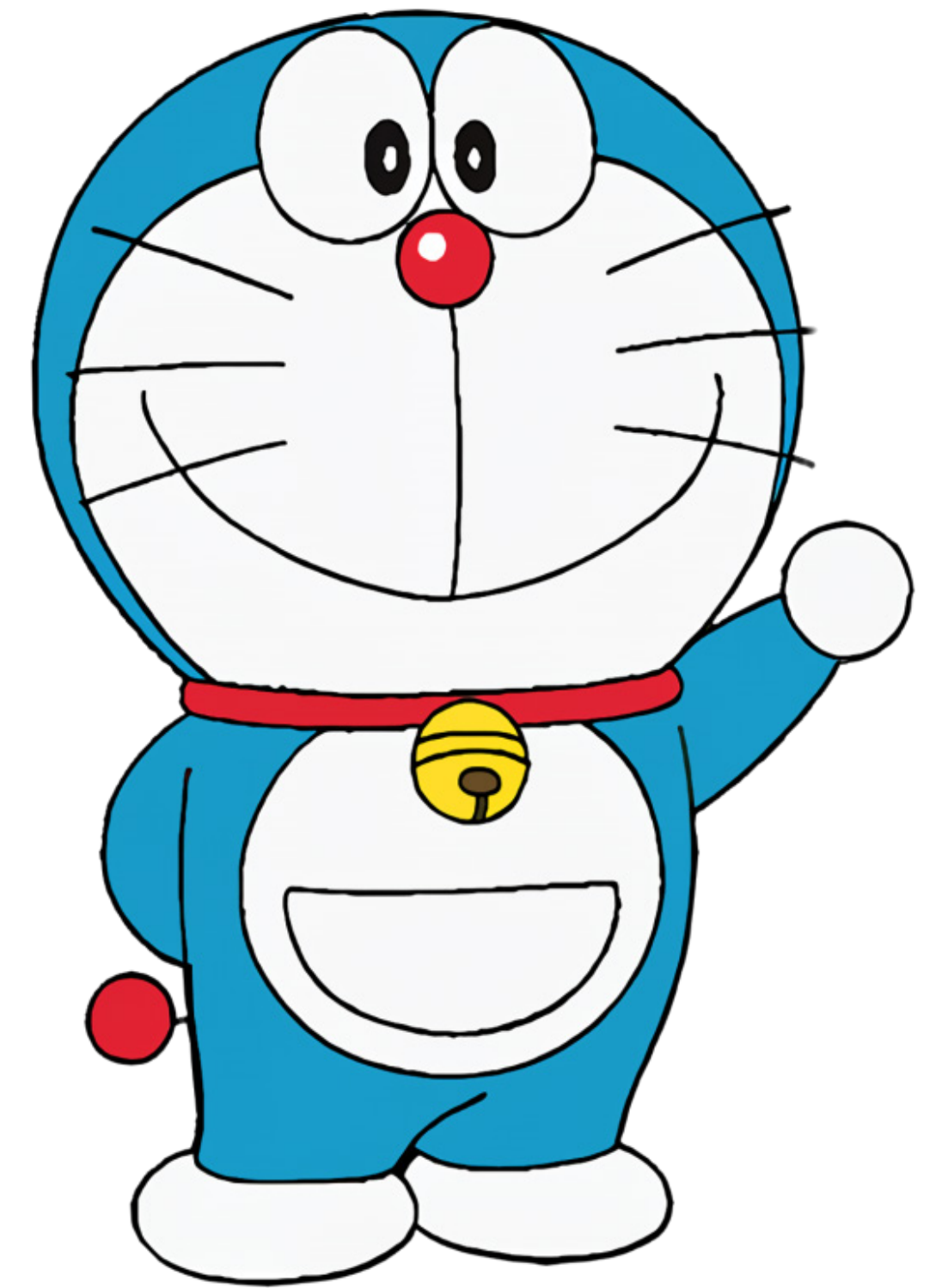
PREGUNTA

Que podemos decir dos seguintes personaxes? Como son?



DESEÑO DE PERSONAXES

Un bo deseño do aspecto está ben, pero...



DESEÑO DE PERSONAXES

...mellor debuxar personaxes vivos, en movemento, interactuando uns cos outros, e non quedarse soamente en deseños estáticos.



DEBUXO DE PERSONAXES

Partamos de formas básicas para poder chegar a resultados complexos.

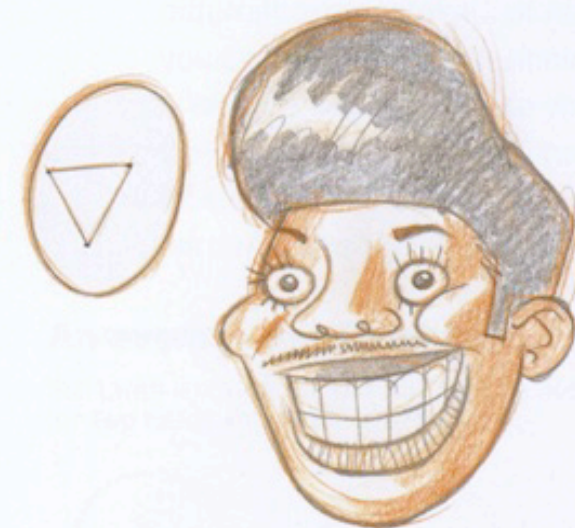
46 Fundamentals of Drawing

Manipulating heads and faces

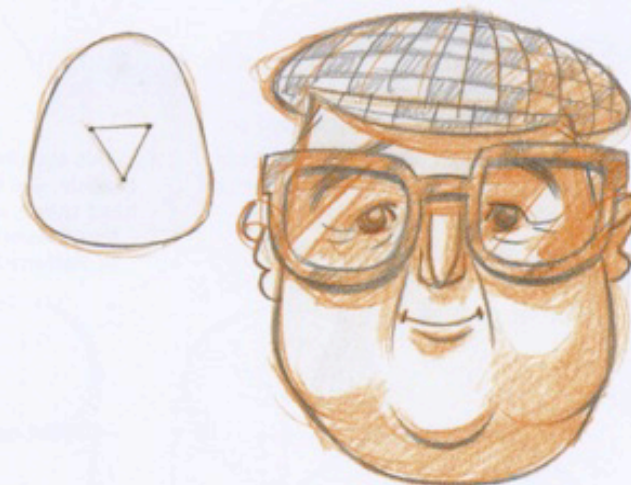
By incorporating eye-mouth triangles (see previous page) into your three head types, you already have nine possibilities of facial configuration. And that's just with an oval head. You could also start with a square head, or a heart-shaped head, or one that resembles a peanut—the possibilities are endless. And you haven't even considered ears, noses, chins, dimples, eyebrows, cheeks, lip shapes, scars, freckles, beards, wrinkles, or hair!



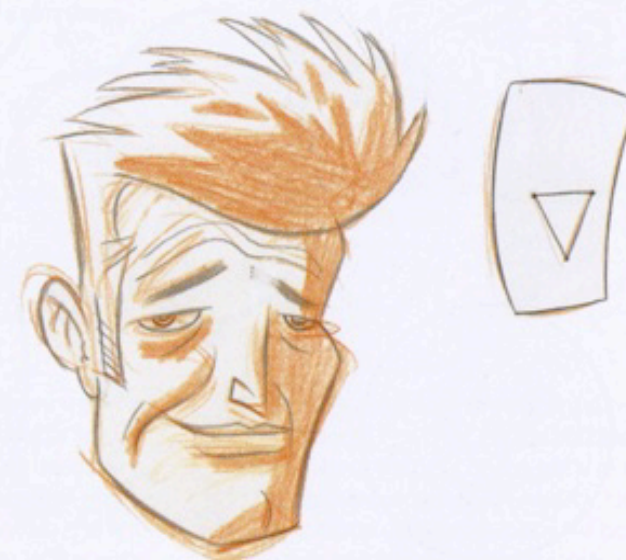
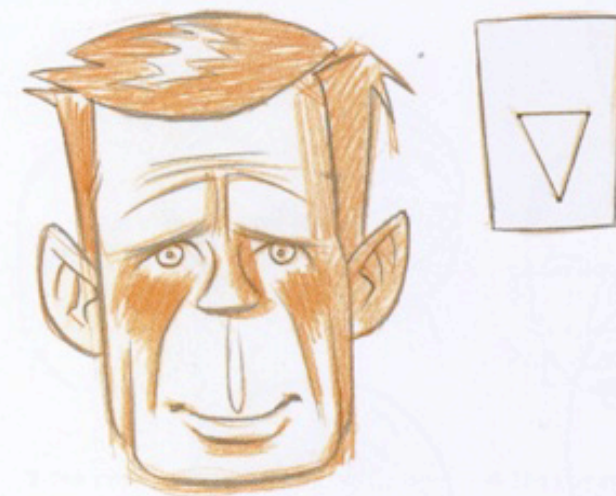
Boxer-type nose, slitted eyes, and a square jaw are used to convey a pugilistic nature.



The eyes and mouth dominate this face to give the design a big, open, sunny disposition.



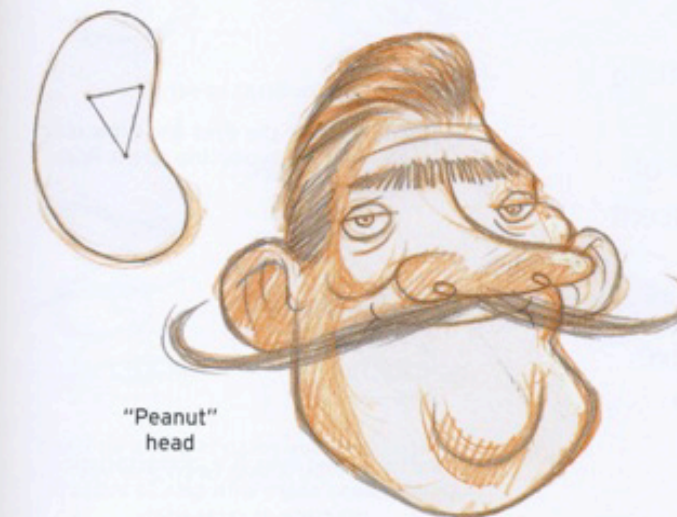
Juxtapose tiny eyes and nose with big spectacles for comic effect.



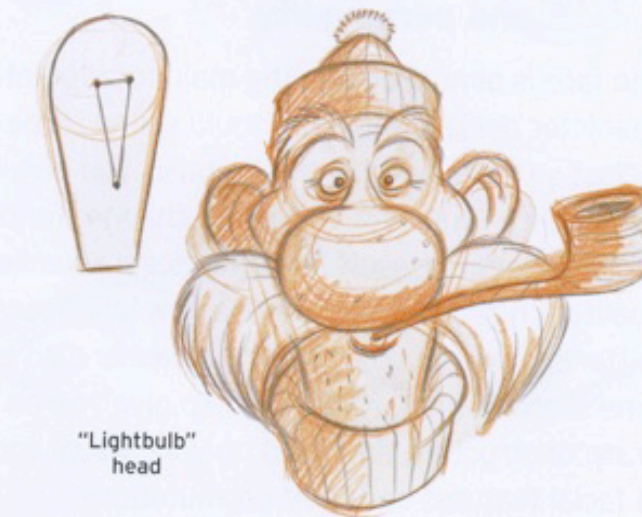
Heads and Faces 47



This "gentleman" conforms to type—chinless and a haughty expression.



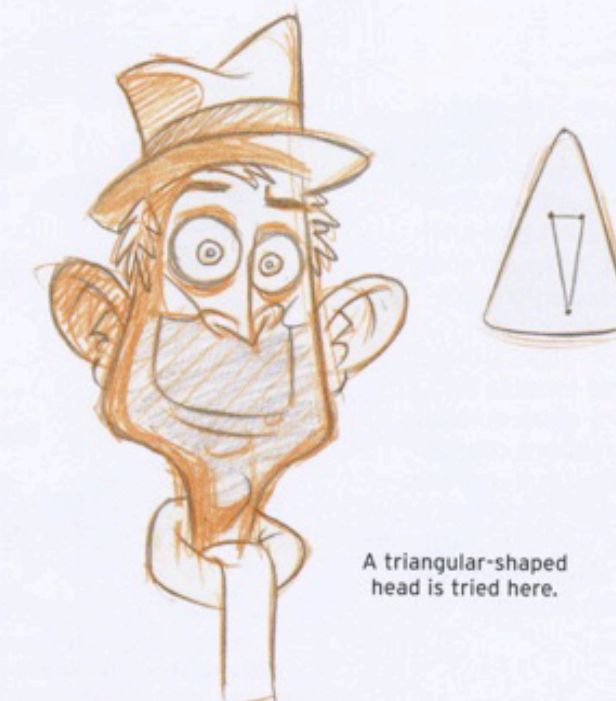
"Peanut" head



"Lightbulb" head



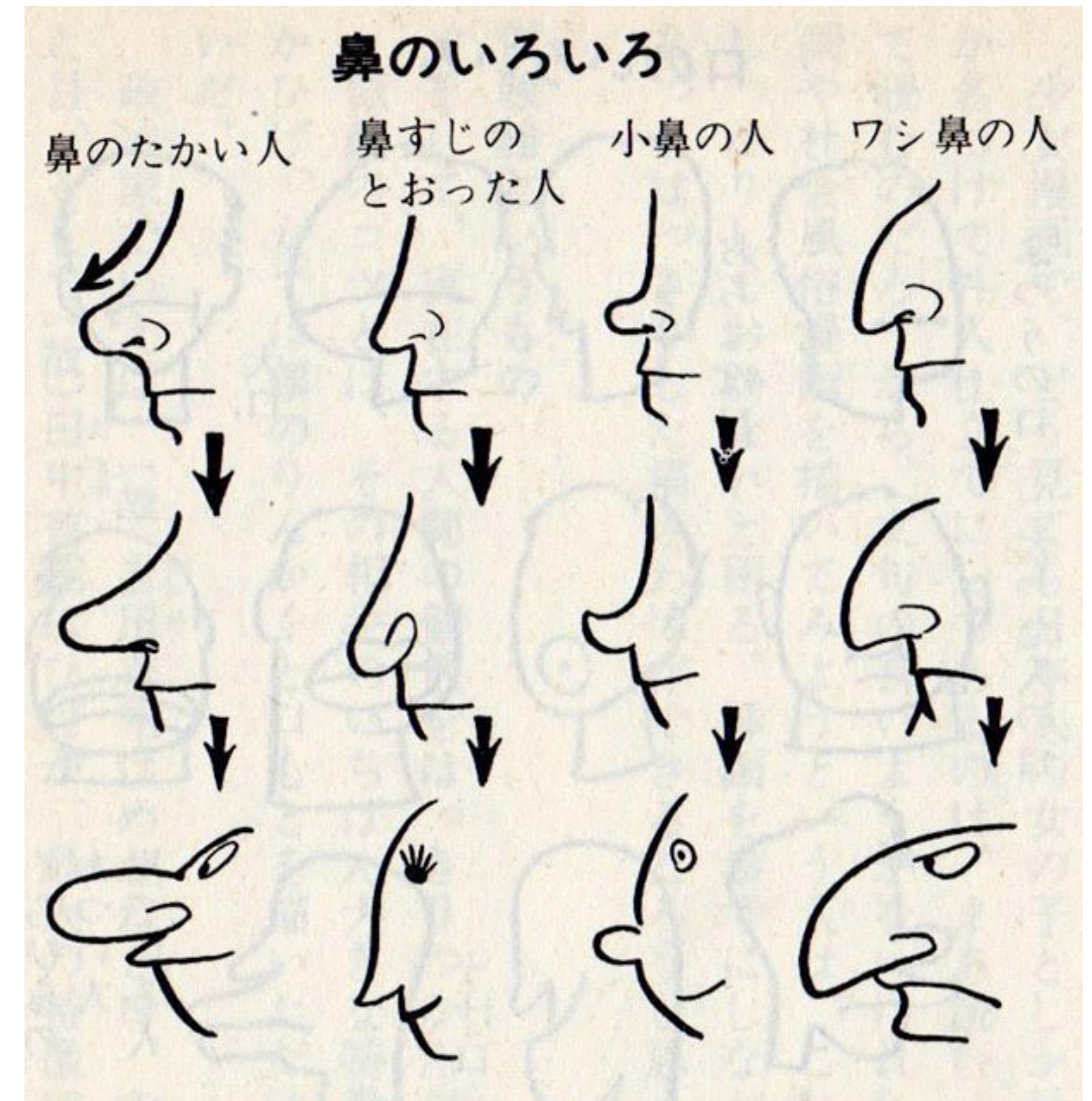
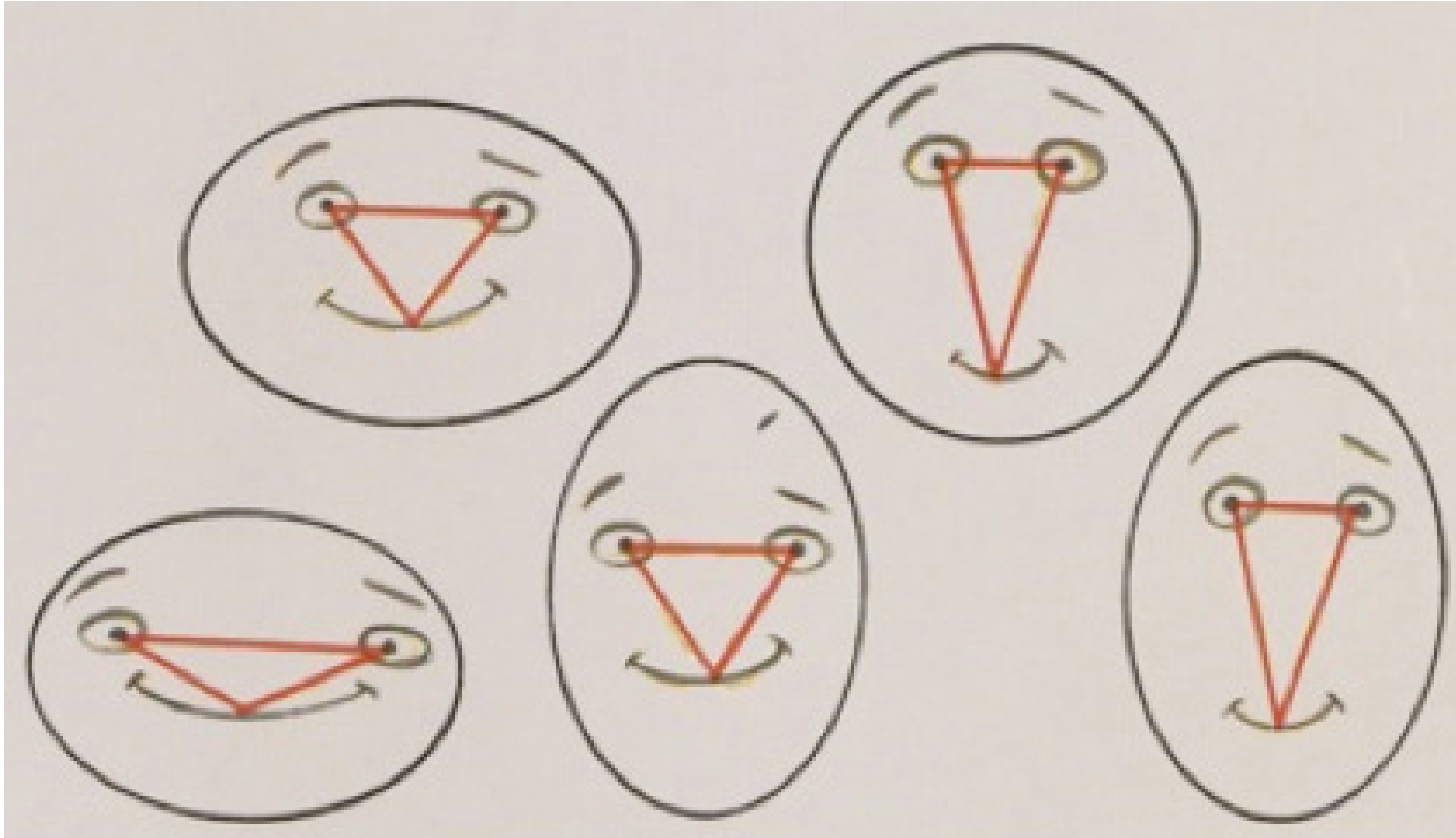
This combination of overly large eyes and mouth makes this pretty face look vacant.



A triangular-shaped head is tried here.

DEBUXO DE PERSONAXES

Xogamos coa variedade.



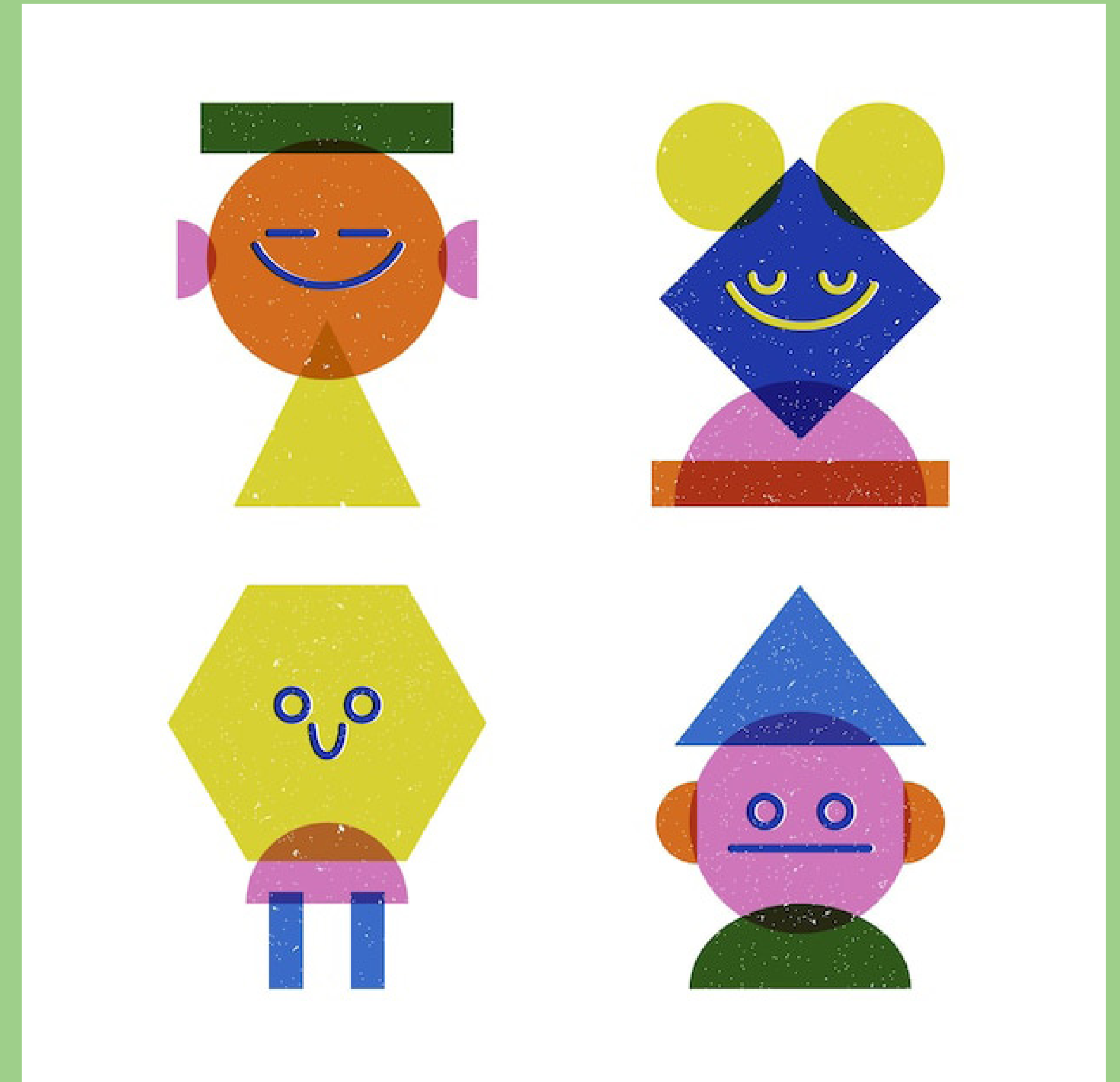
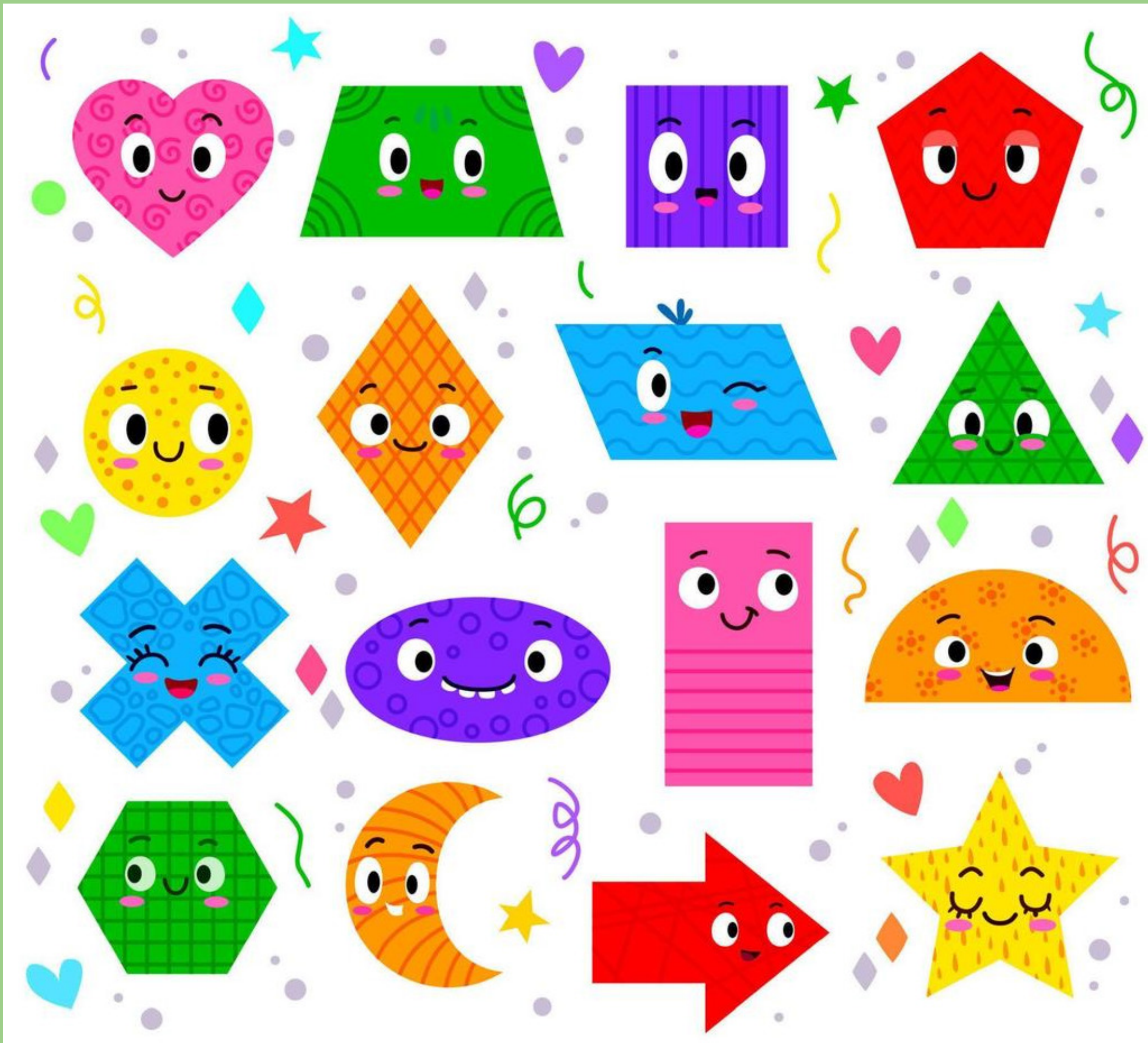
DEBUXO DE PERSONAXES

Os xestos como forma de expresión da personalidade.



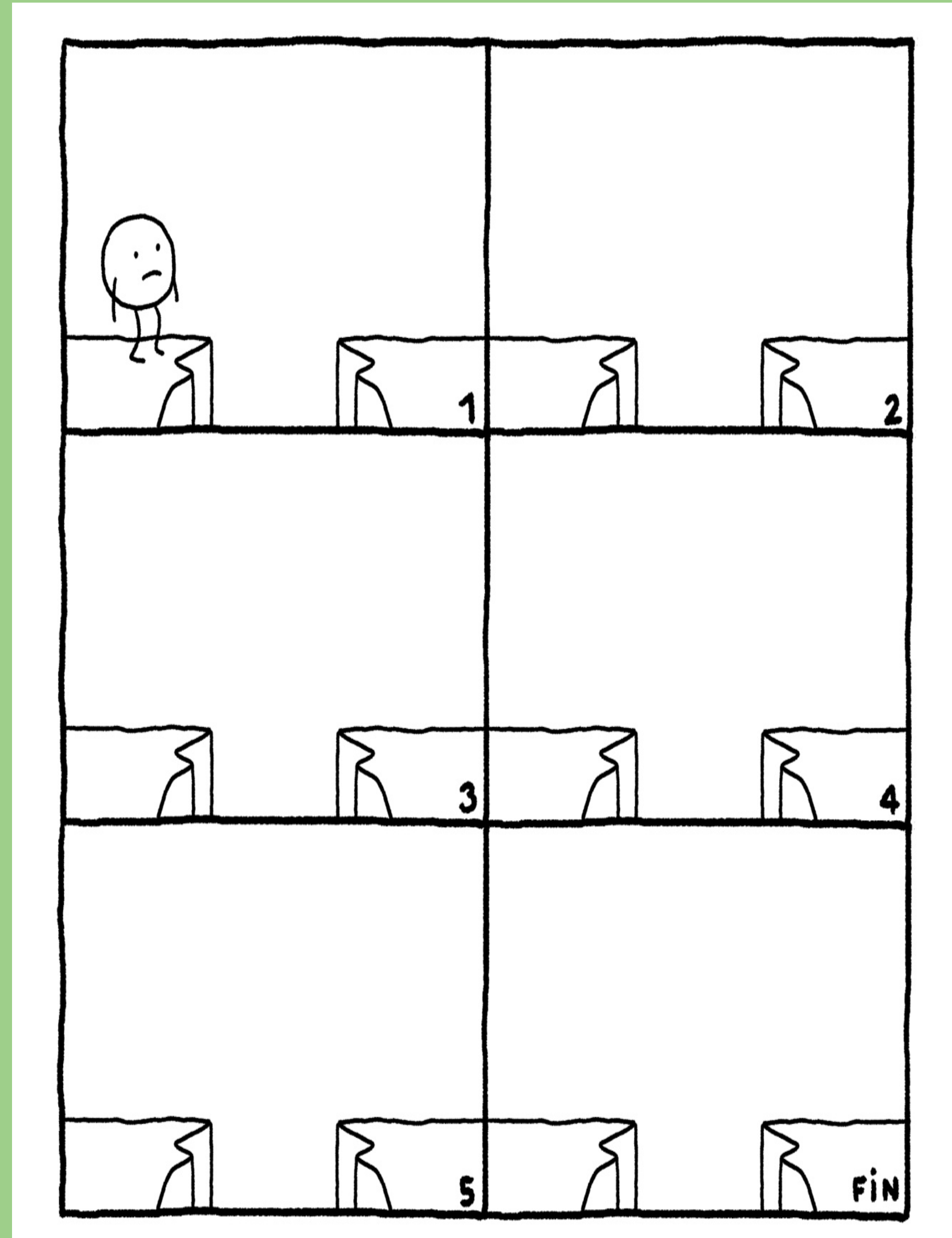
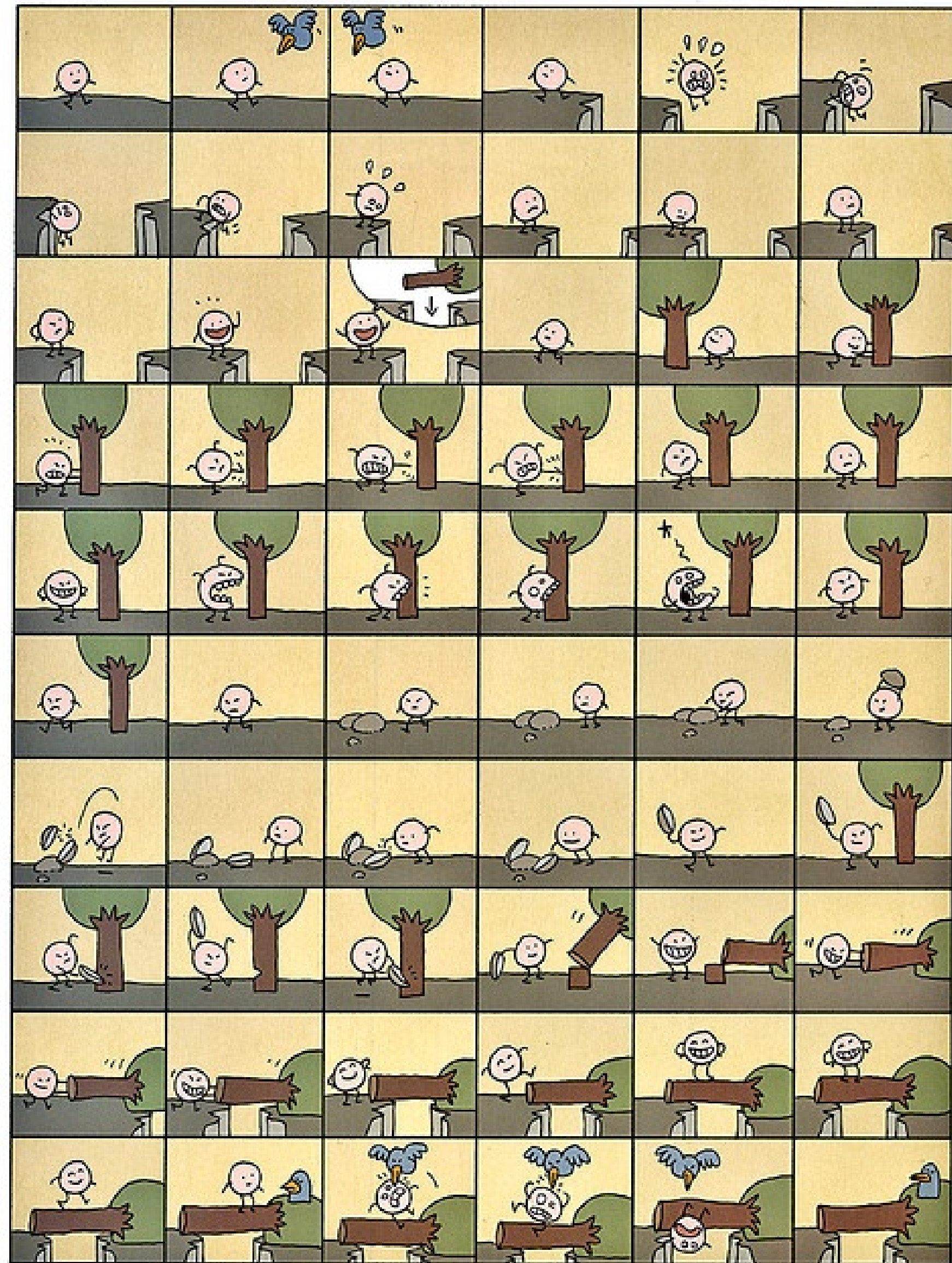
SUXERENCIA DE EXERCICIO

1. Creemos un personaxe con formas básicas
2. Probemos a facelo de novo mirando cara a outro lado



FAGAMOS UNHA
BANDA DESEÑADA!

FAGAMOS UNHA BANDA DESEÑADA!



GRAZAS!



@ilustratecto

www.behance.net/ilustratecto