

# INICIACIÓN Á BANDA DISEÑADA



JORGE CAMPOS

*@ilustratecto*

[www.behance.net/ilustratecto](http://www.behance.net/ilustratecto)

QUE É UNHA  
BANDA DESEÑADA?

# BUSQUEMOS UNHA DEFINIÇÃO

## **¿CAL É O OXECTIVO DUNHA BANDA DESEÑADA?**

Contar unha historia.

## **¿A HISTORIA DE QUEN?**

Duns determinados personaxes.

## **¿E COMO CONTAMOS ESA HISTORIA?**

Mediante ilustracións

(que opcionalmente poden conter tamén outros elementos como por exemplo bocadillos, textos, onomatopeas, metáforas visuais...)

## **¿E EN QUE CONSISTEN ESAS ILUSTRACIÓNS?**

Cada unha representará un momento da historia.

## **¿E QUE FACEMOS CON ELAS?**

Colocámolas **xustapostas**, é dicir, unhas ao lado das outras.

## **¿PARA QUE?**

Para contar a historia de maneira **secuenciada**.

## **¿E ISO QUE QUERE DICIR?**

Como cada ilustración representa un instante da historia, ao ver esa sucesión de instantes un tras doutro, formando unha secuencia, **entenderemos a historia no seu conxunto**.

# DEFINICIÓN

CONTAR UNHA HISTORIA

PERSONAXES

SECUENCIACIÓN

ILUSTRACIÓN

XUSTAPOSICIÓN

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**.

# ARTE

A banda deseñada está considerada como a **9º arte**.

Polo tanto, xa que é unha arte, temos que ter en conta que:

- é unha forma de expresión persoal, orixinal e única, propia de cada individuo e diferente da dos demais.
- é unha maneira de expresar ideas, emocións, percepcións, sensacións...
- é unha forma de expresión creativa.
- é unha maneira de expresar a propia visión do mundo.
- utiliza linguaxes, neste caso o debuxo e a palabra.
- é unha forma de estimular a curiosidade, de atopar respostas e, finalmente, ser mellores persoas, ser felices.

# HISTORIA



Prehistoria . Pinturas rupestres . 12500 a.C. aprox



Papiro de Ani . 1300 a.C.



Columna de Trajano . 113 d.C.



Tapiz de Bayeux . 1077



Manga . Katsushika Hokusai . 1814



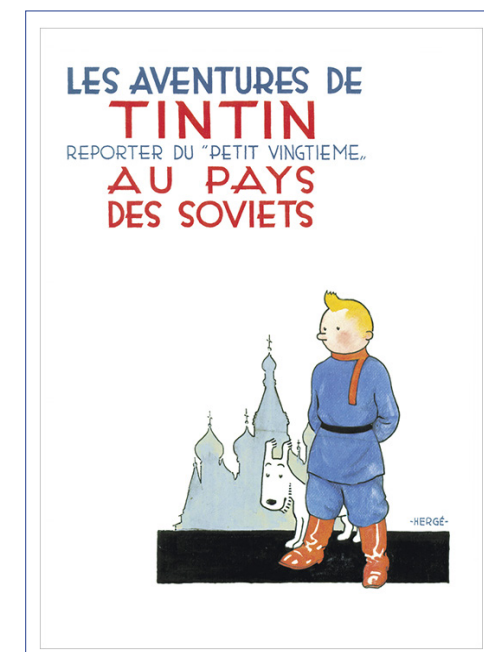
Les amours de M. Vieux Bois . Rodolphe Töpffer . 1827



Yellow Kid . Richard F. Outcault . 1896



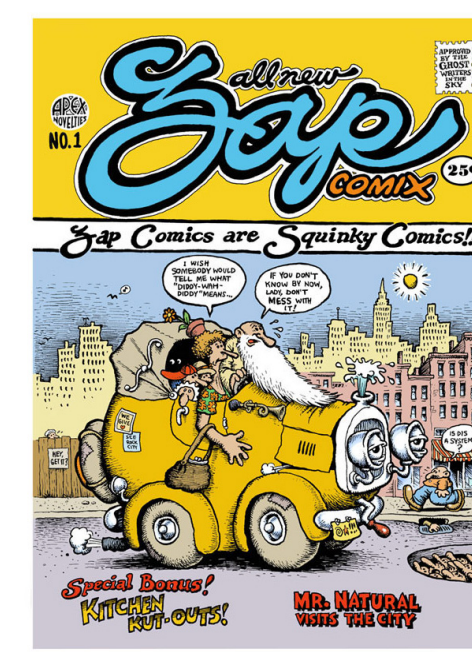
Semanario TBO . 1917



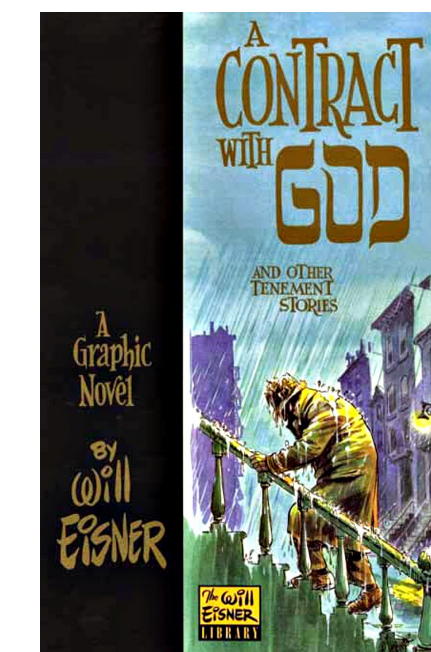
Bande dessinée . Tintin . 1929



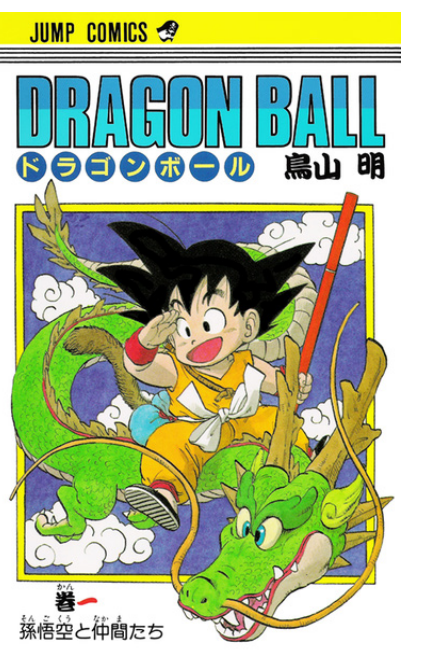
Superheroes . 1930-1965



Zap comix . Robert Crumb . 1968



Will Eisner . 1978



Dragon Ball . Anos 80-90

# EXERCICIO

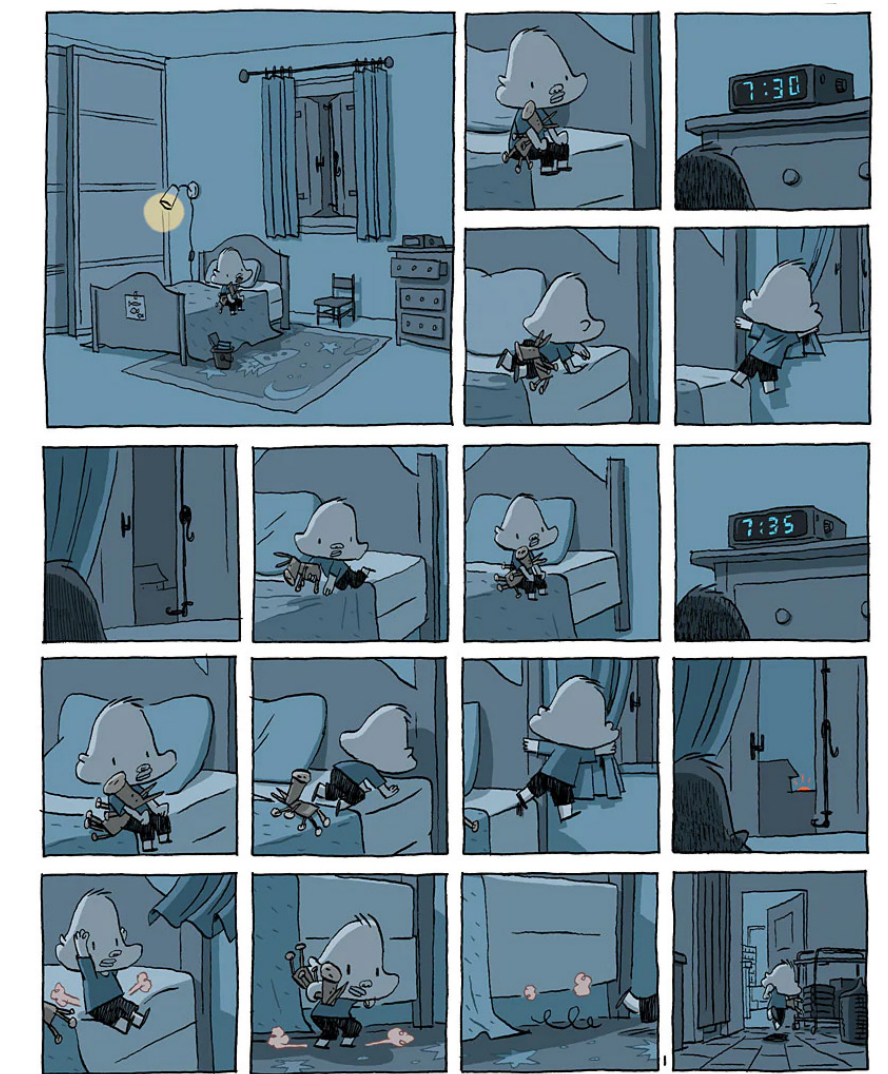
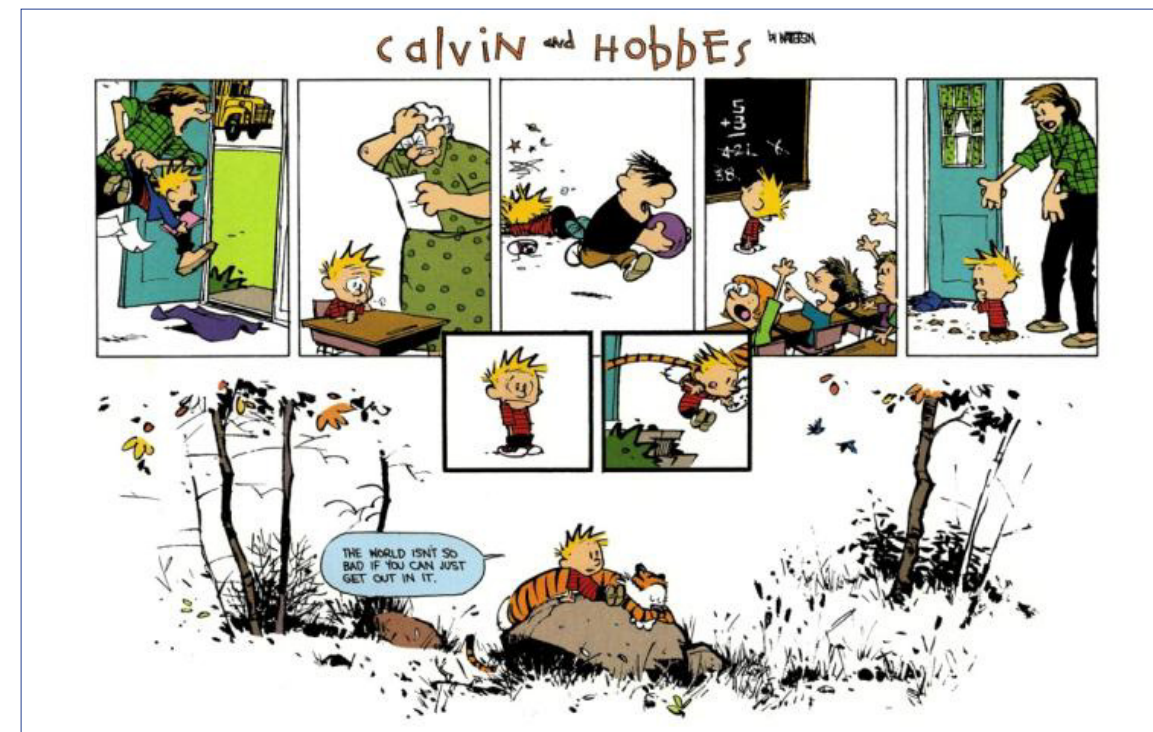
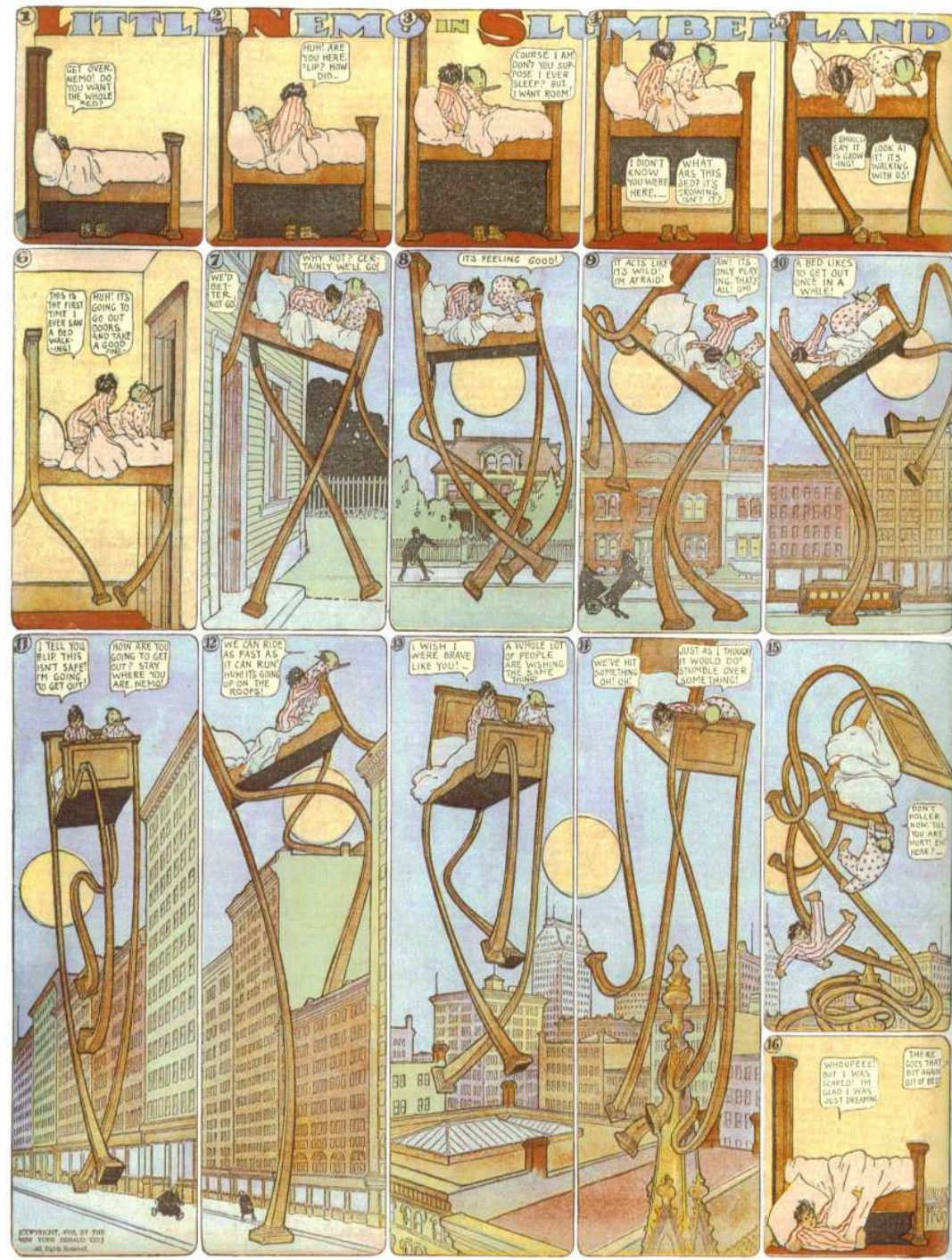
CAL É A DIFERENZA ENTRE  
UNHA BANDA DESEÑADA, UN CÓMIC,  
UN MANGA E UNHA NOVELA GRÁFICA?

# 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



# TAMAÑOS, FORMATOS, GRÁFICOS, TEXTOS



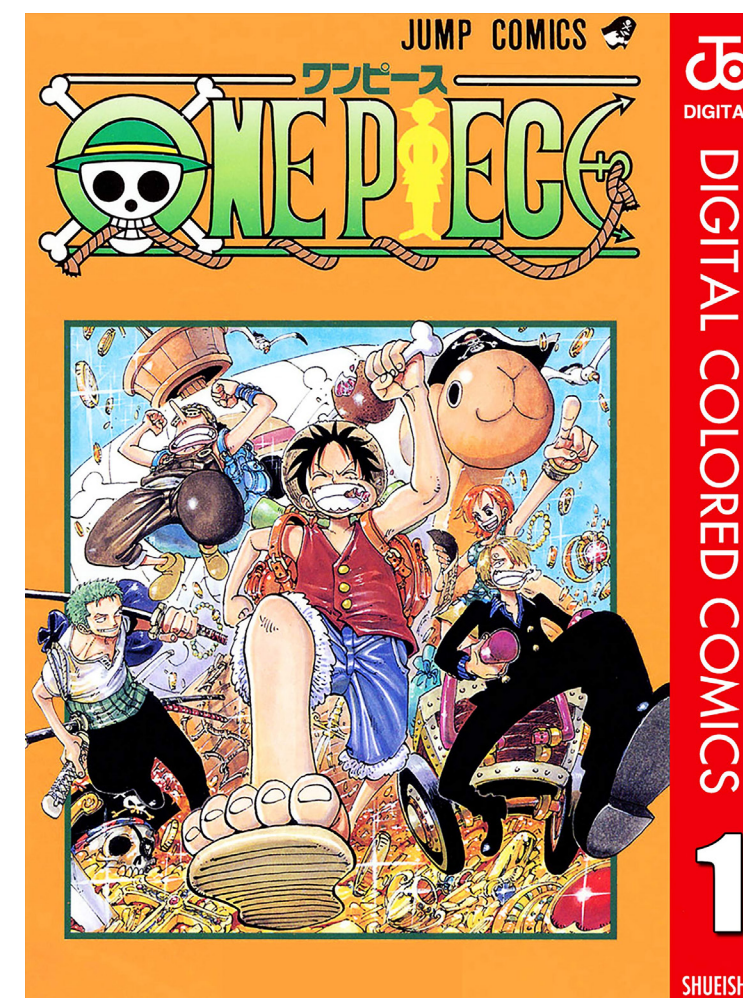
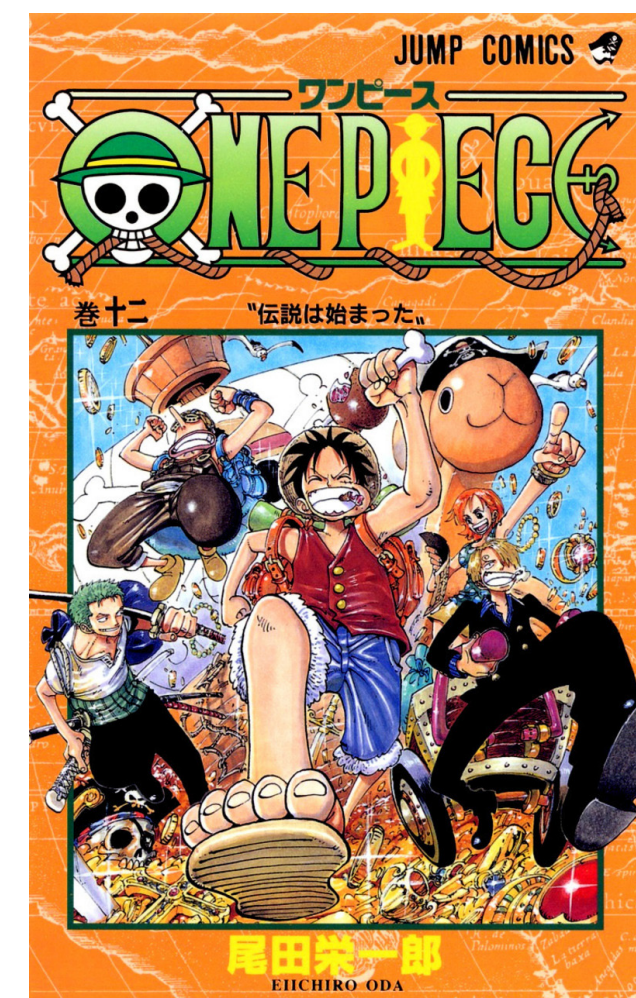
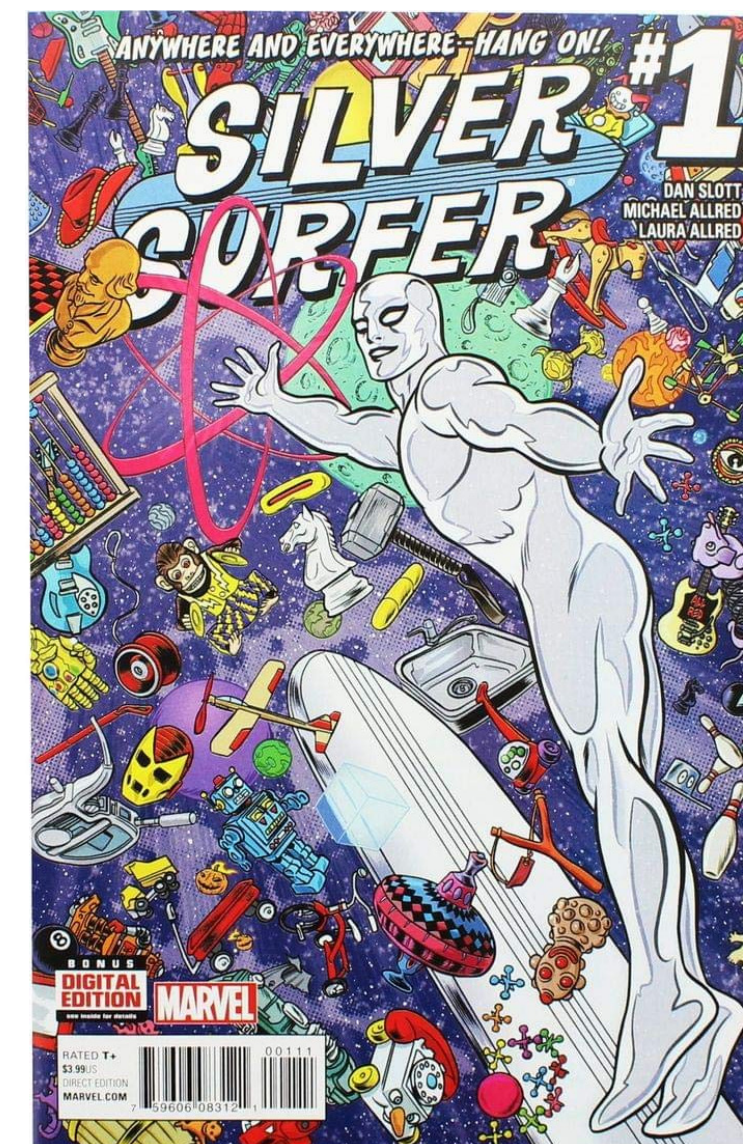
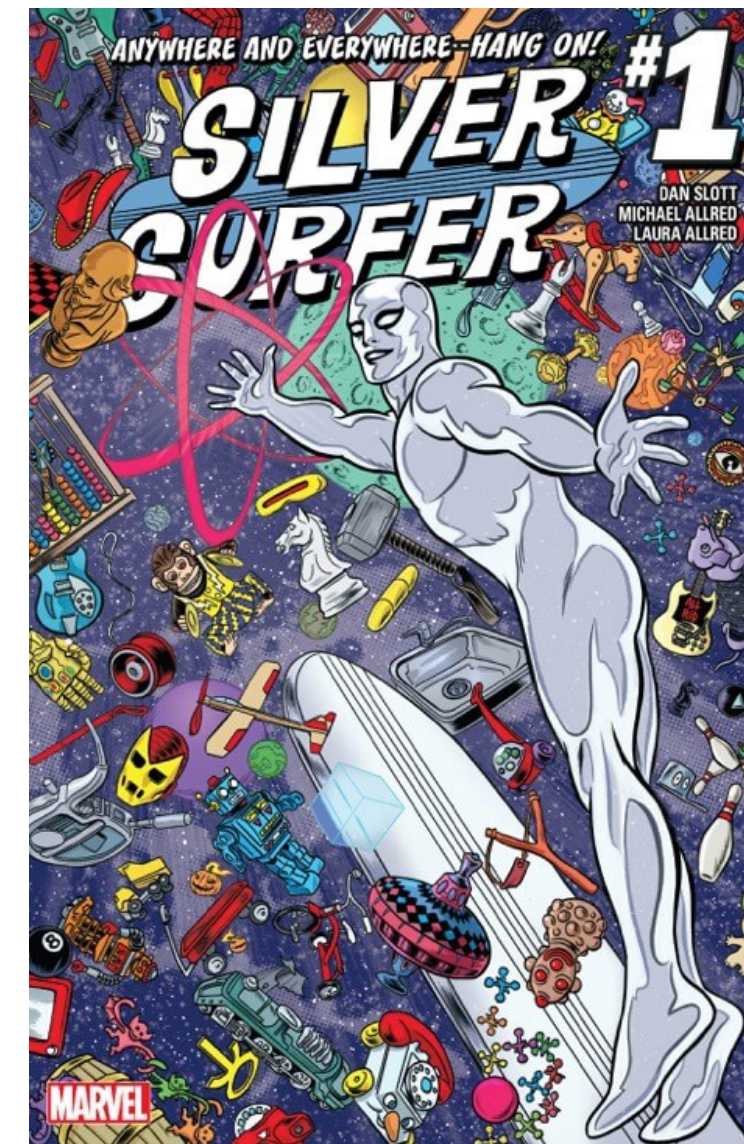
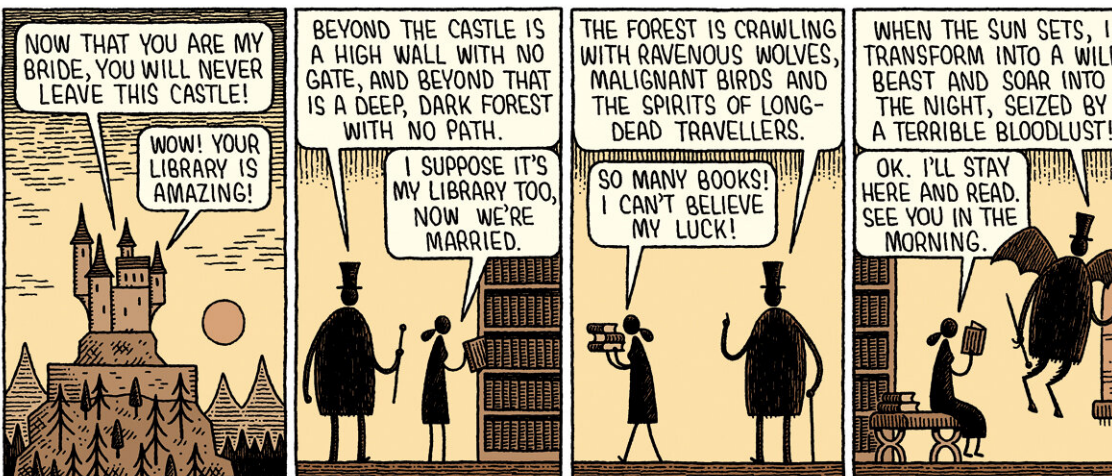
grandes / pequenas

vertical / horizontal

cor / branco e negro

textos / mudas

# TIPOS



tira cómica

impreso

dixital

webcomic

# ELEMENTOS DAS BANDAS DESEÑADAS



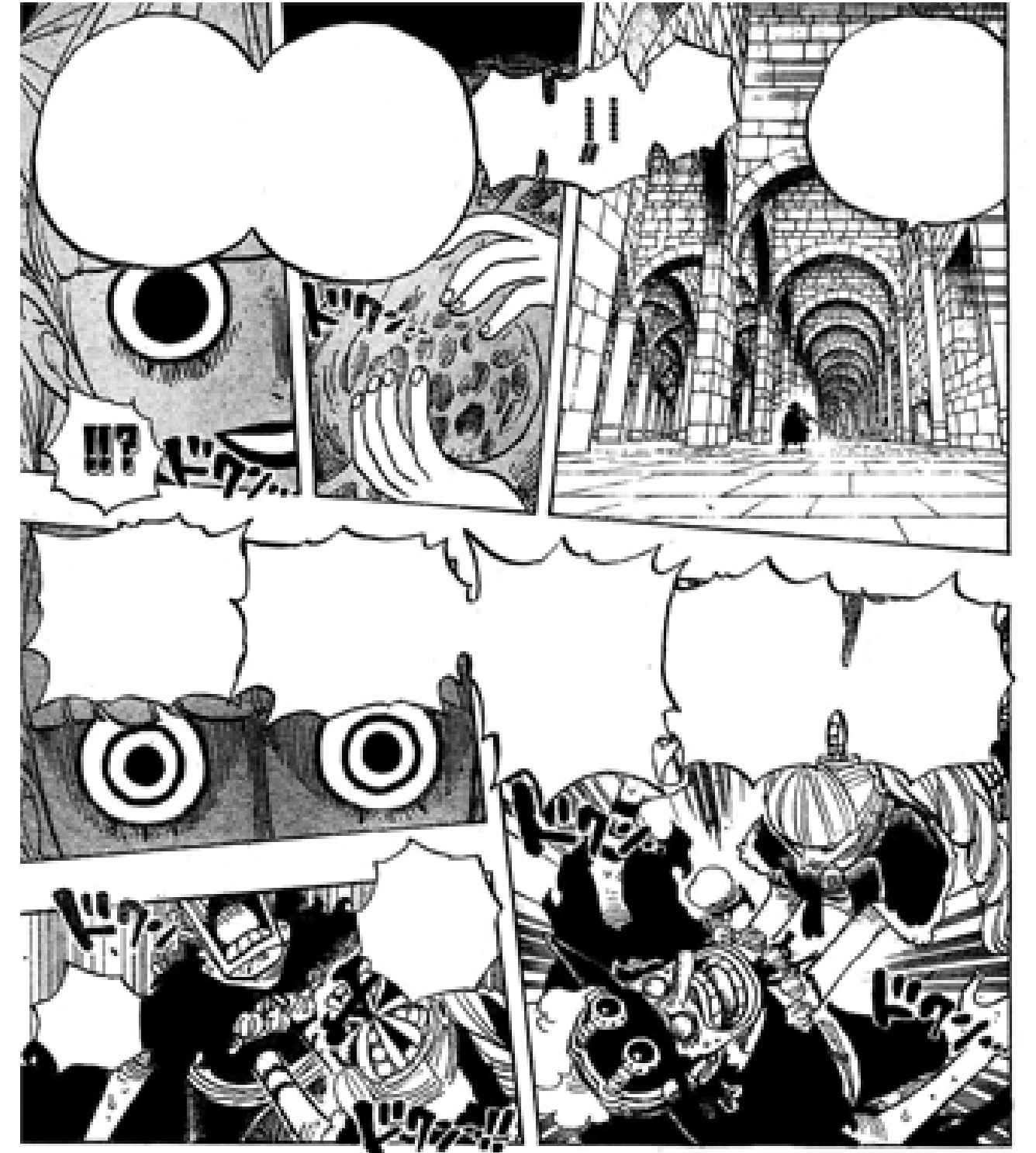
# VIÑETAS



vertical



redonda

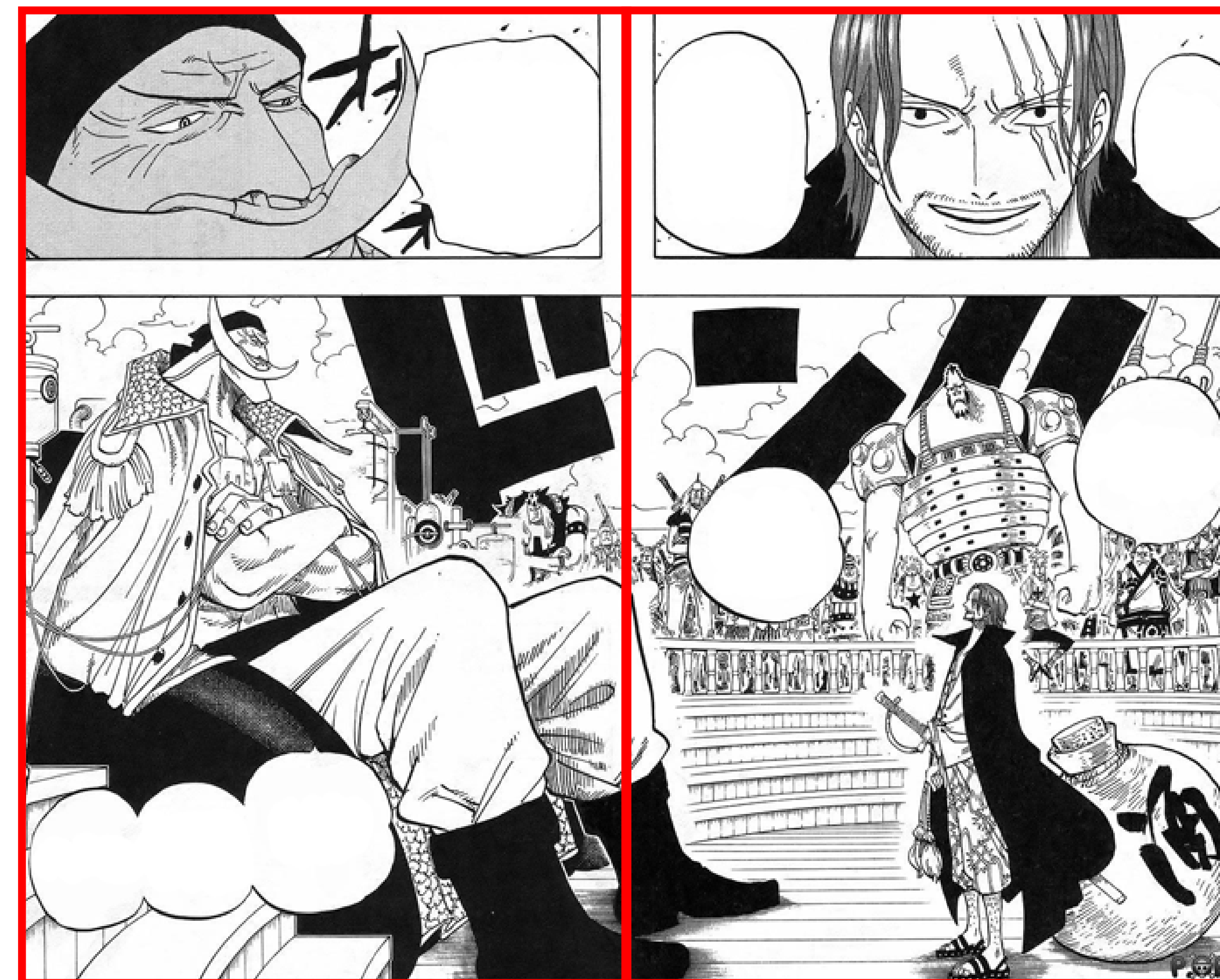


diagonal

horizontal



# VIÑETAS



cerrada / abierta

delimitada pola cor

dúas páxinas  
(splash page)

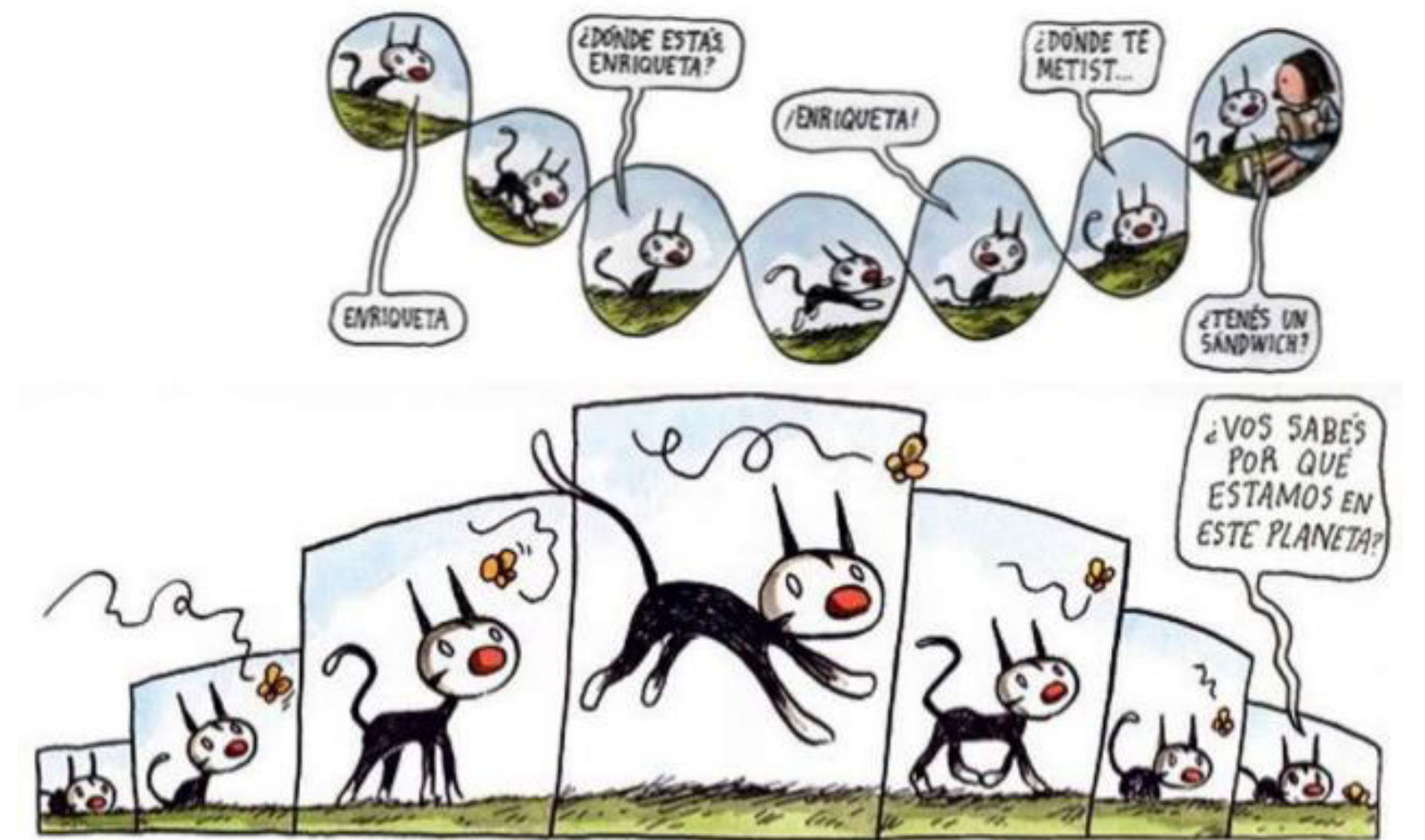
# VIÑETAS



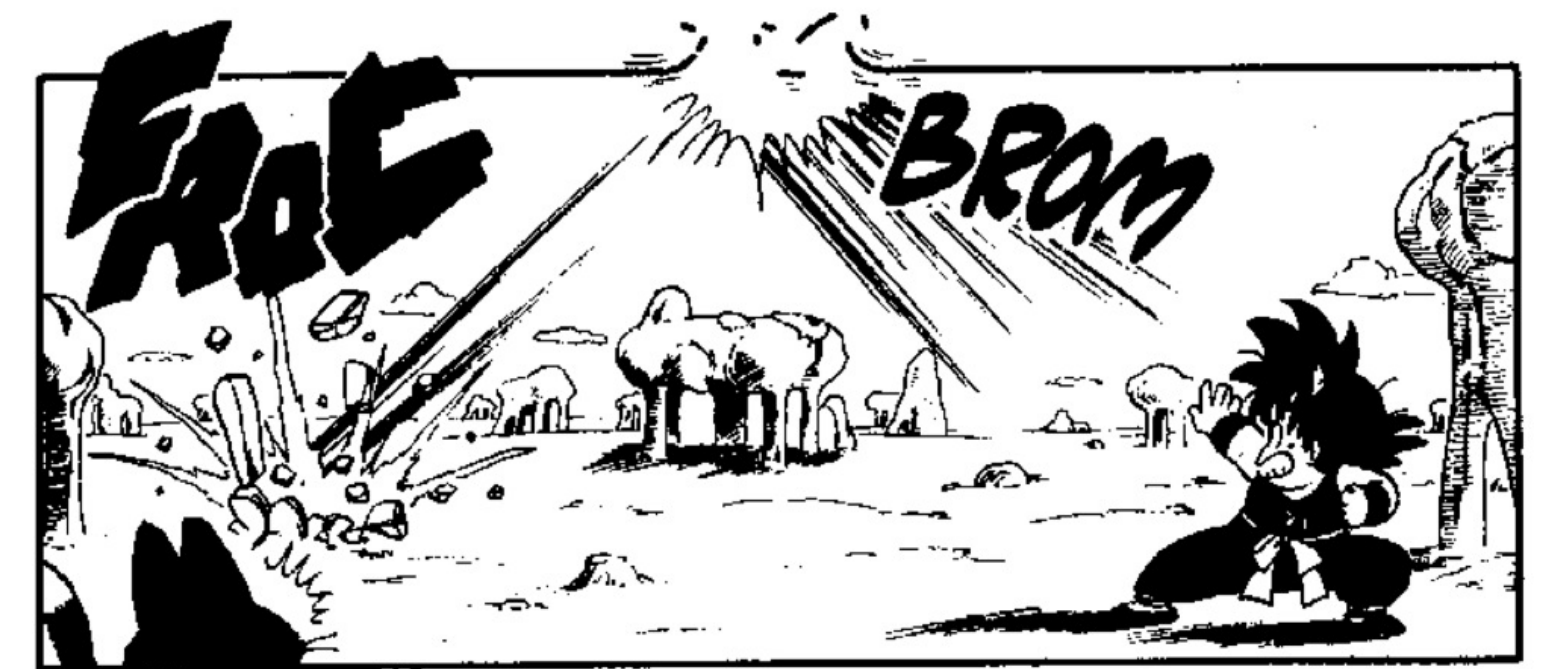
interior



recordo ou flashback



forma libre



interacción

# VIÑETAS

## número



infantil



manga

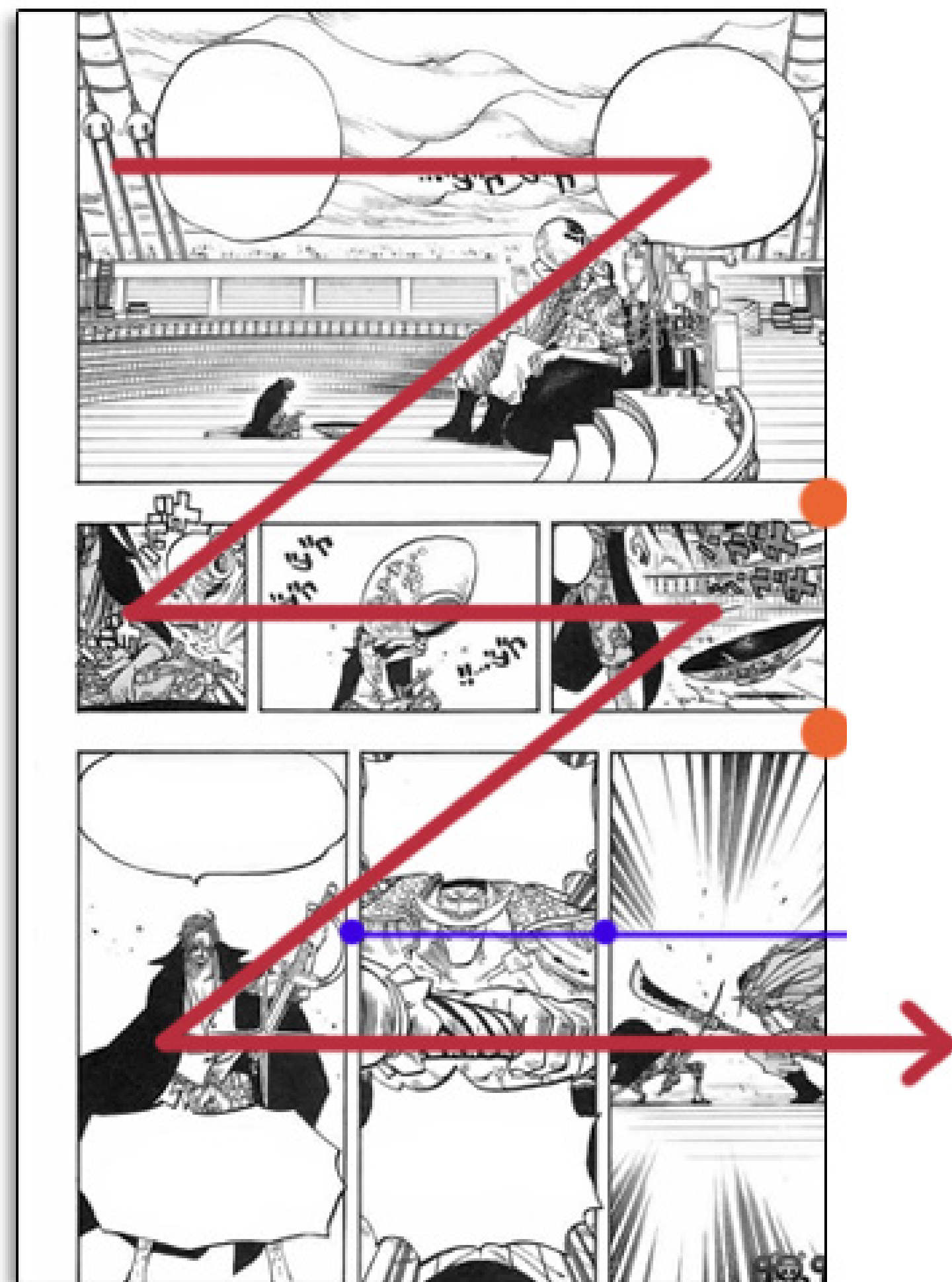


européo

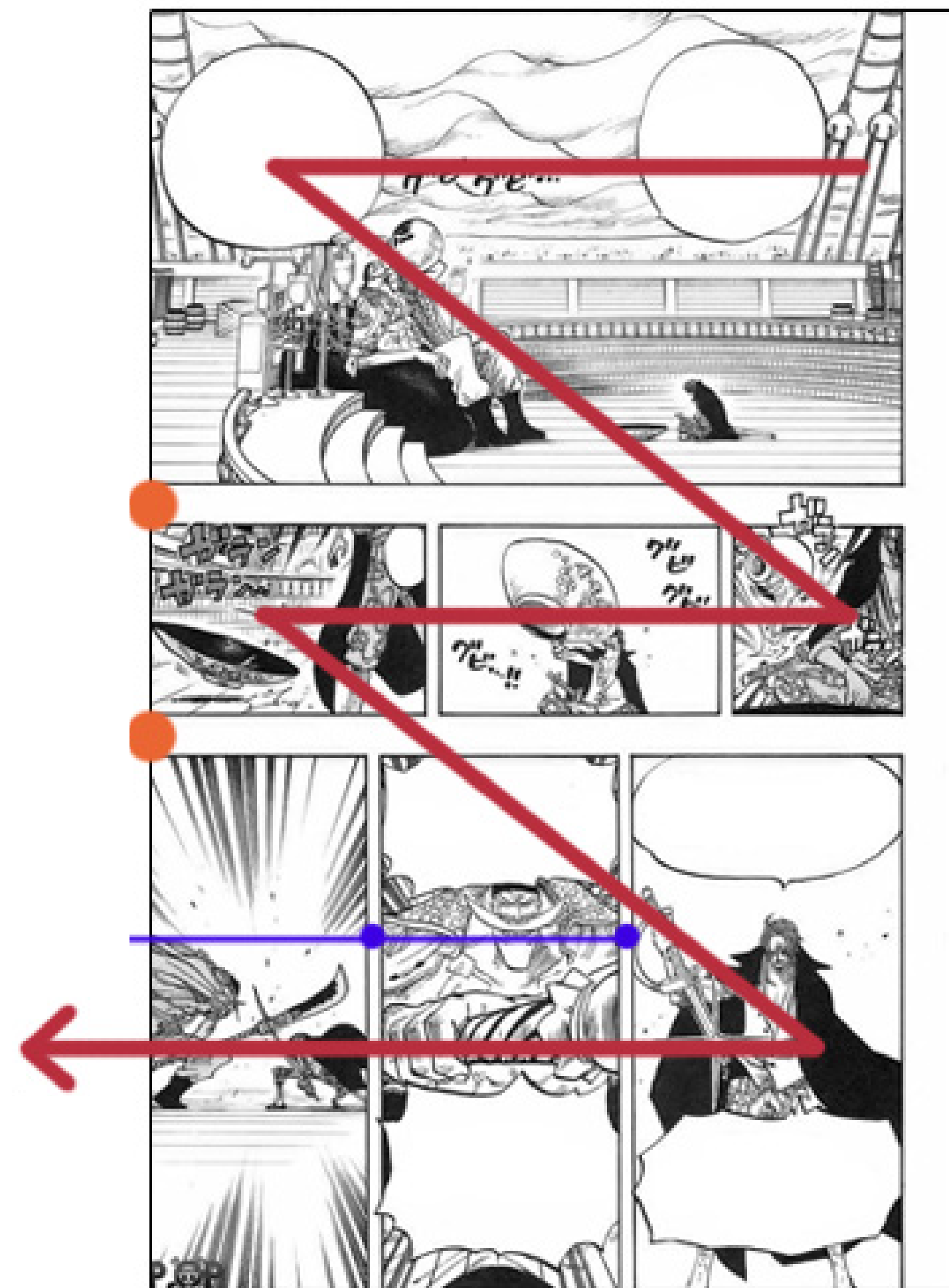


# VIÑETAS

orde de lectura  
(similar á escritura)



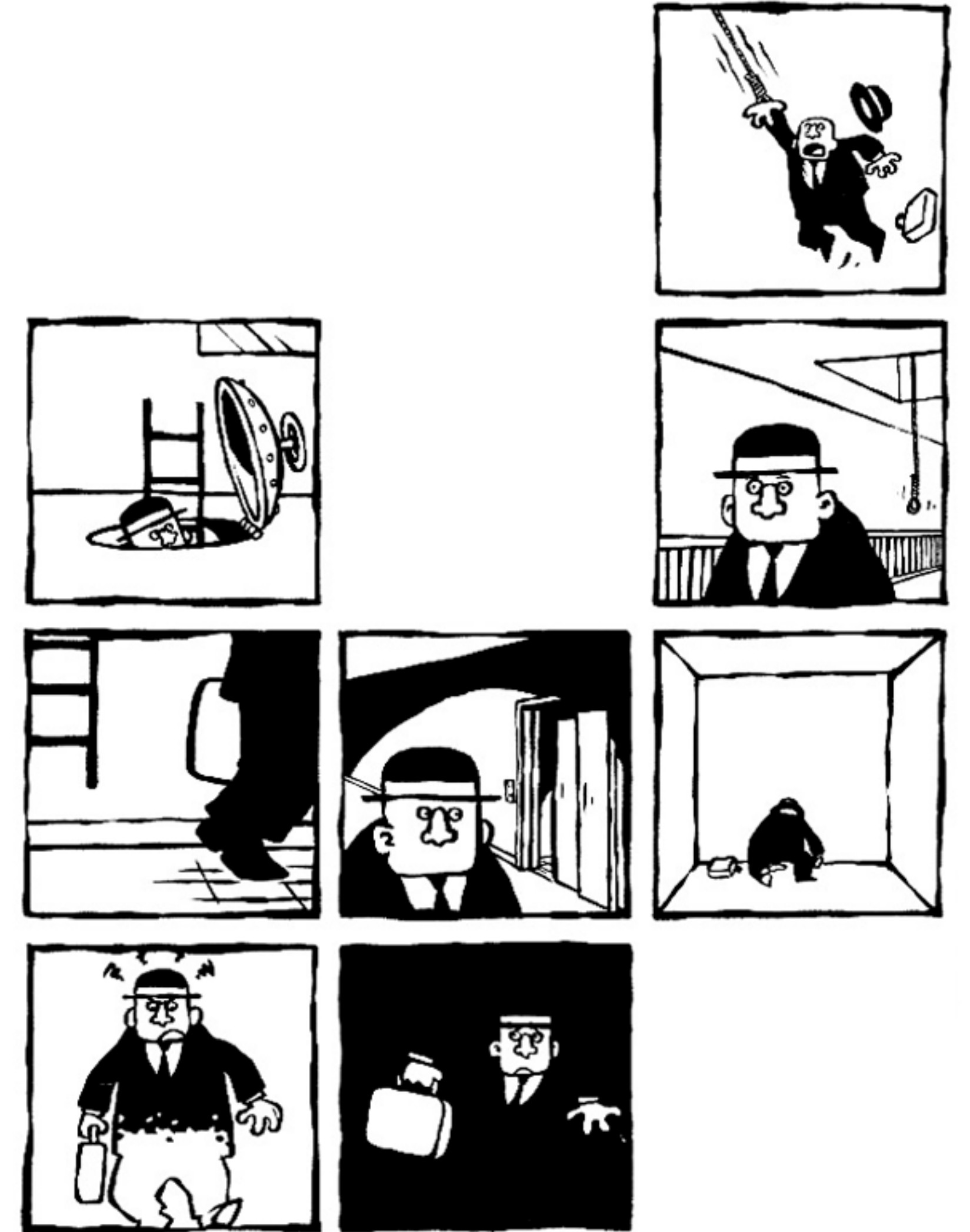
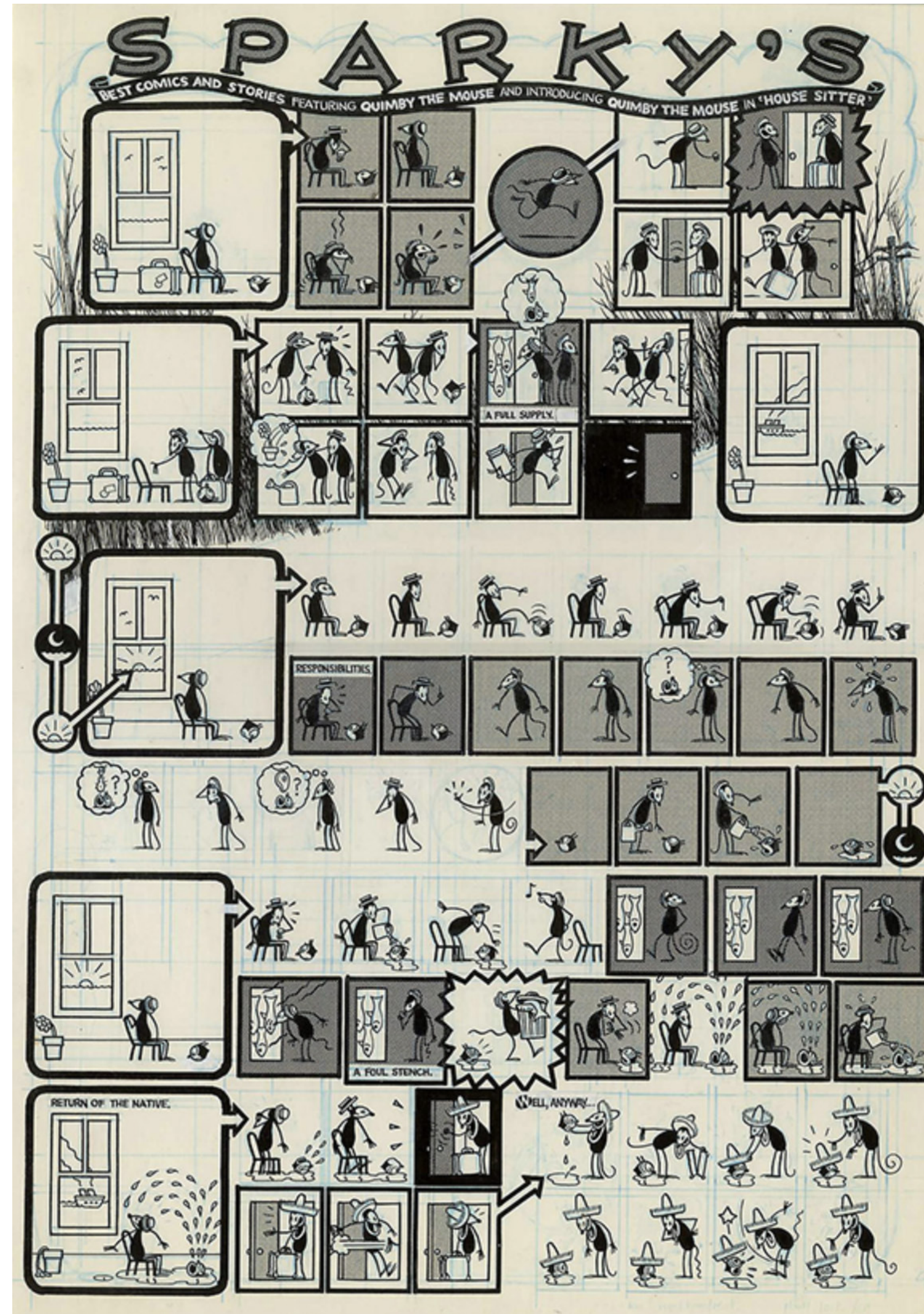
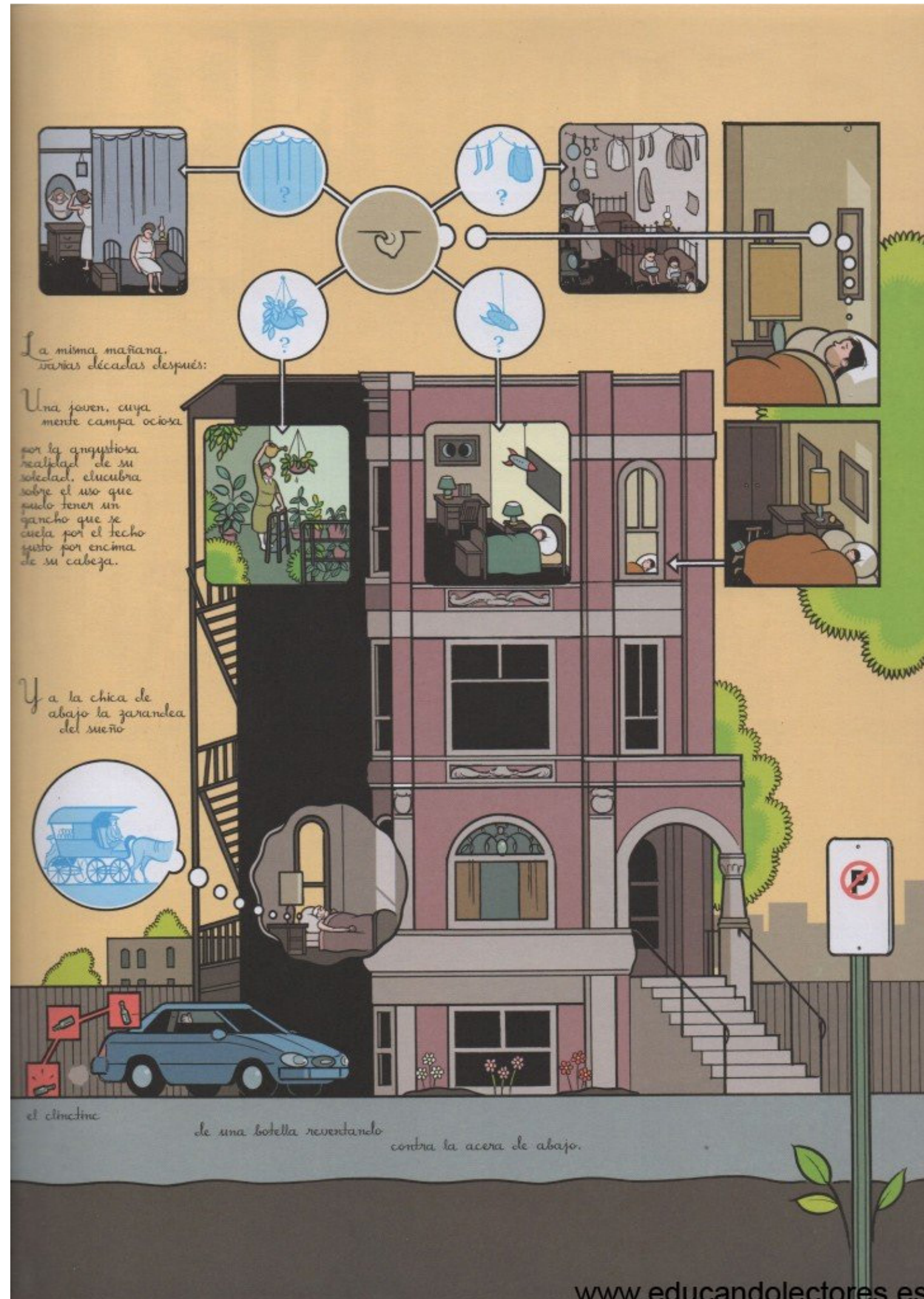
Occidente, China, Korea



○ Xapón, Taiwan, Hong Kong,  
Arabia, Exipto

# EXERCICIO

## COMO LEMOS AS SEGUINTES PÁXINAS?



*Fabricar historias*, Chris Ware

*Quimby, the mouse*, Chris Ware

*Morlac*, Leif Tande

# BOCADILLOS OU GLOBOS

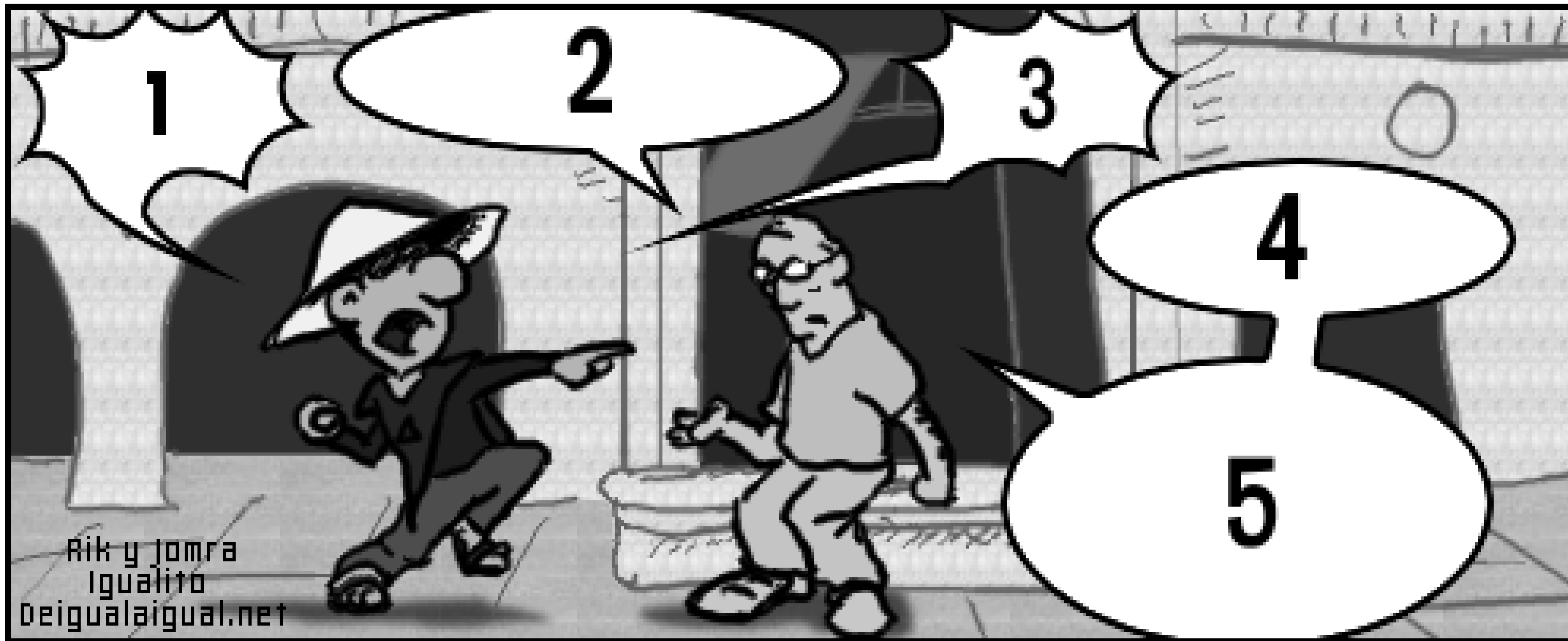
## primeiros bocadillos



"Yellow kid" · Richard F. Outcault · 1895-98

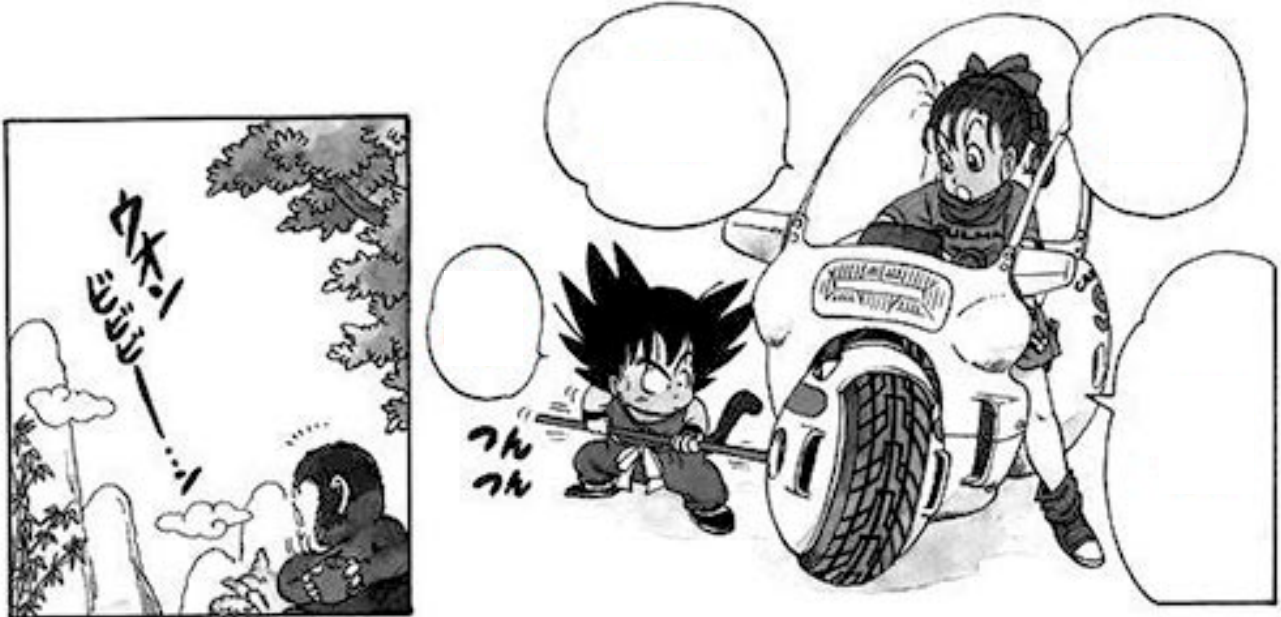
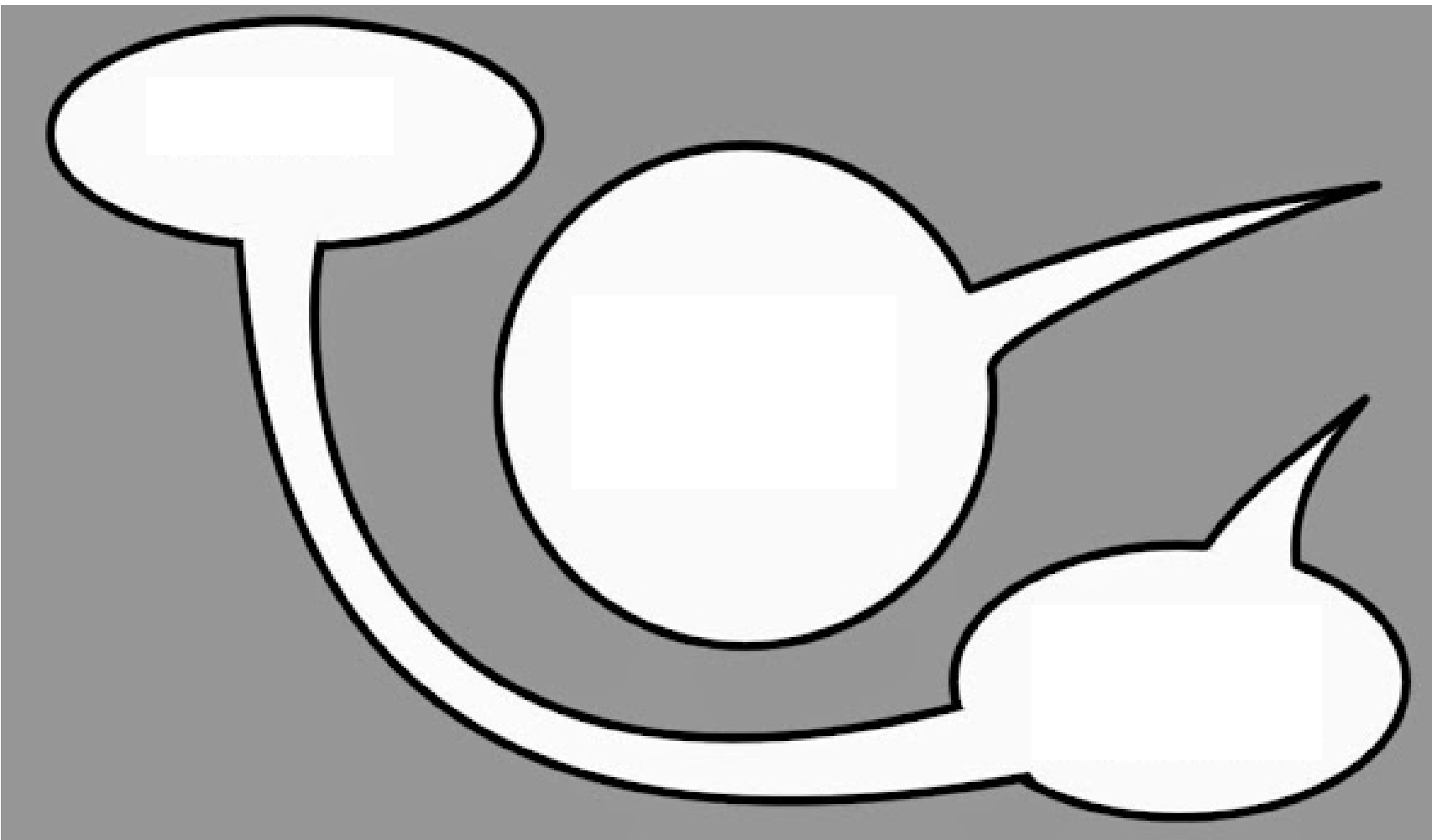
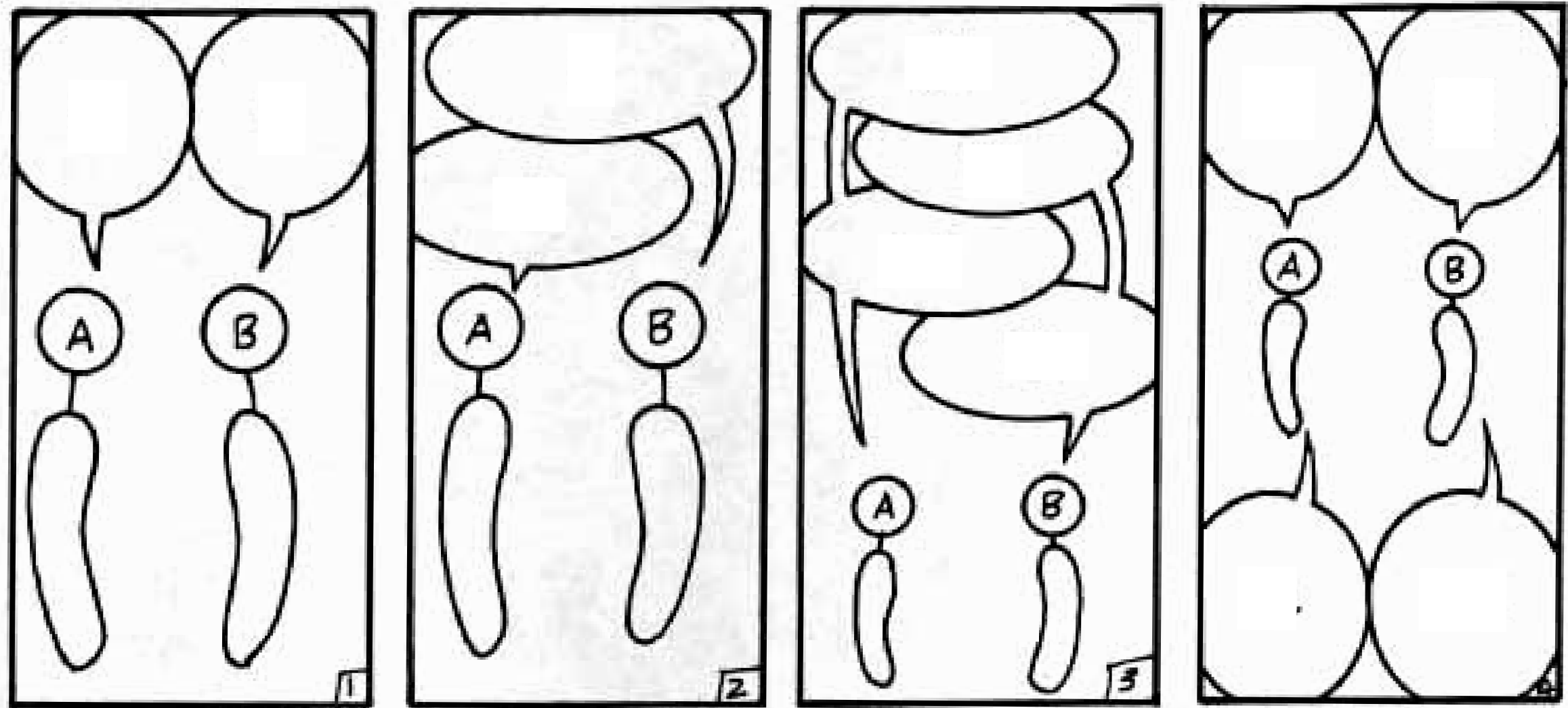
# BOCADILLOS OU GLOBOS

orde de lectura



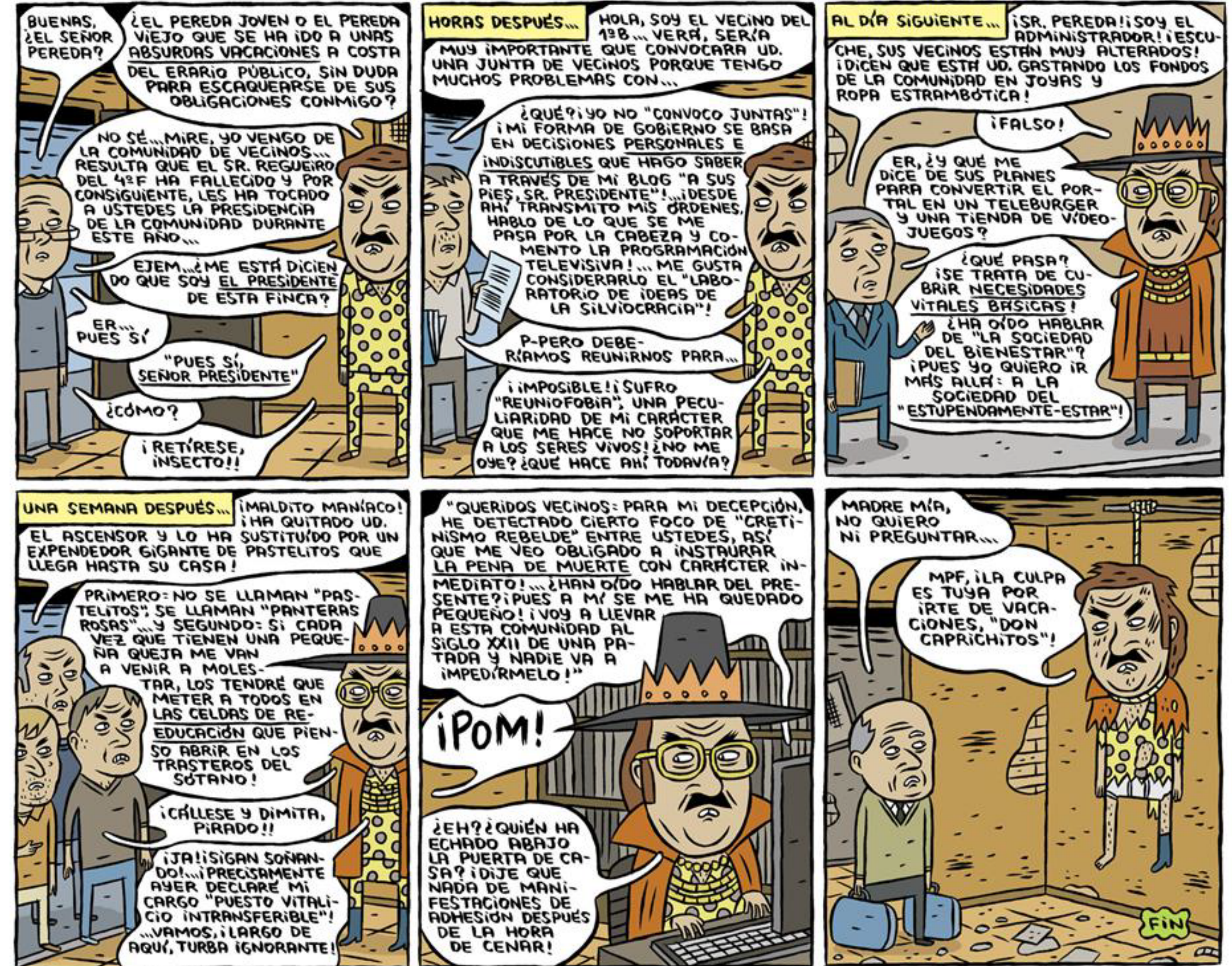
# EXERCICIO

EN QUE ORDE SE LEN OS SEGUINTES BOCADILLOS?



# BOCADILLOS OU GLOBOS

demasiado contenido



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

origem:

cómic superheróis americanos

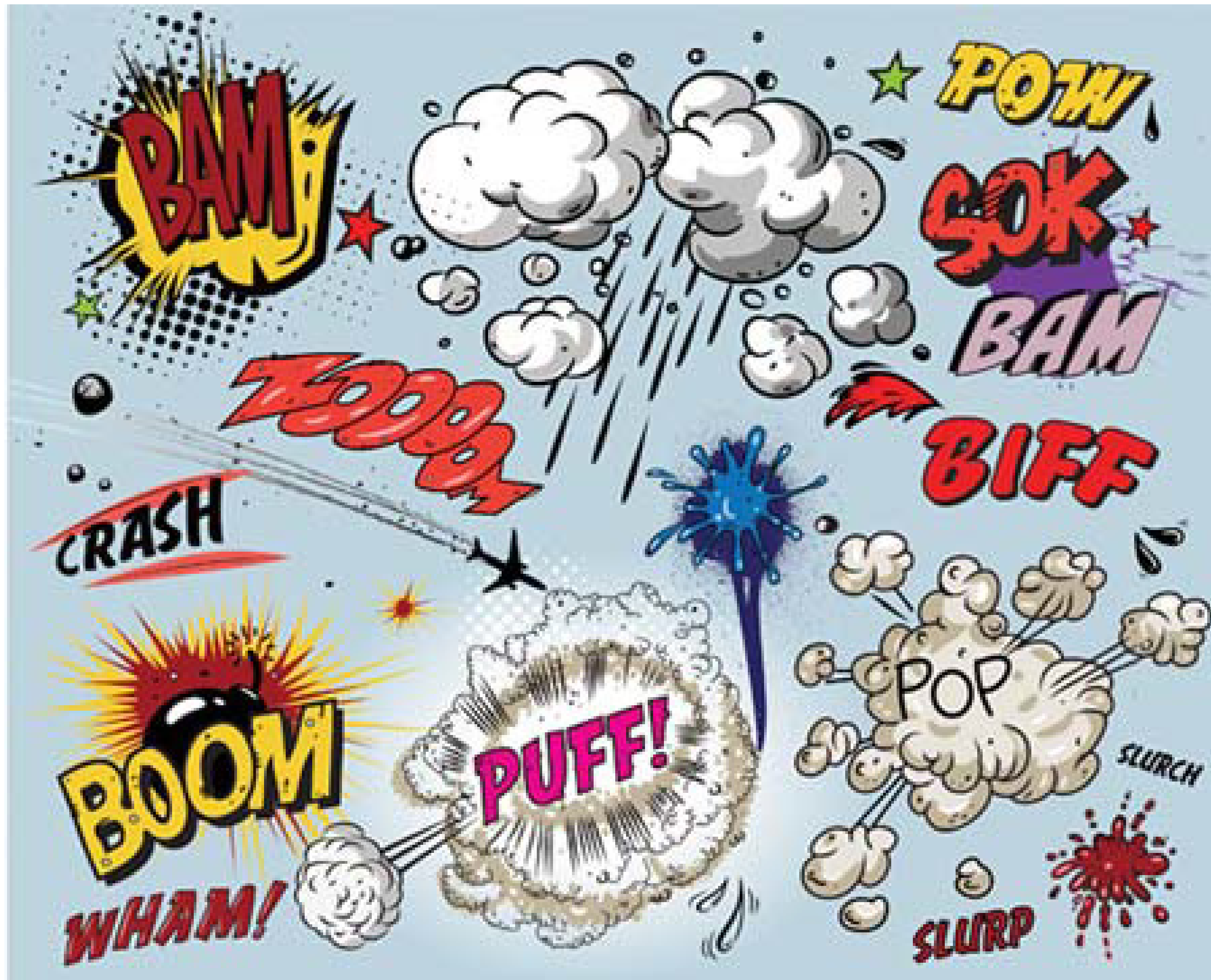


# ONOMATOPEAS

## funcións

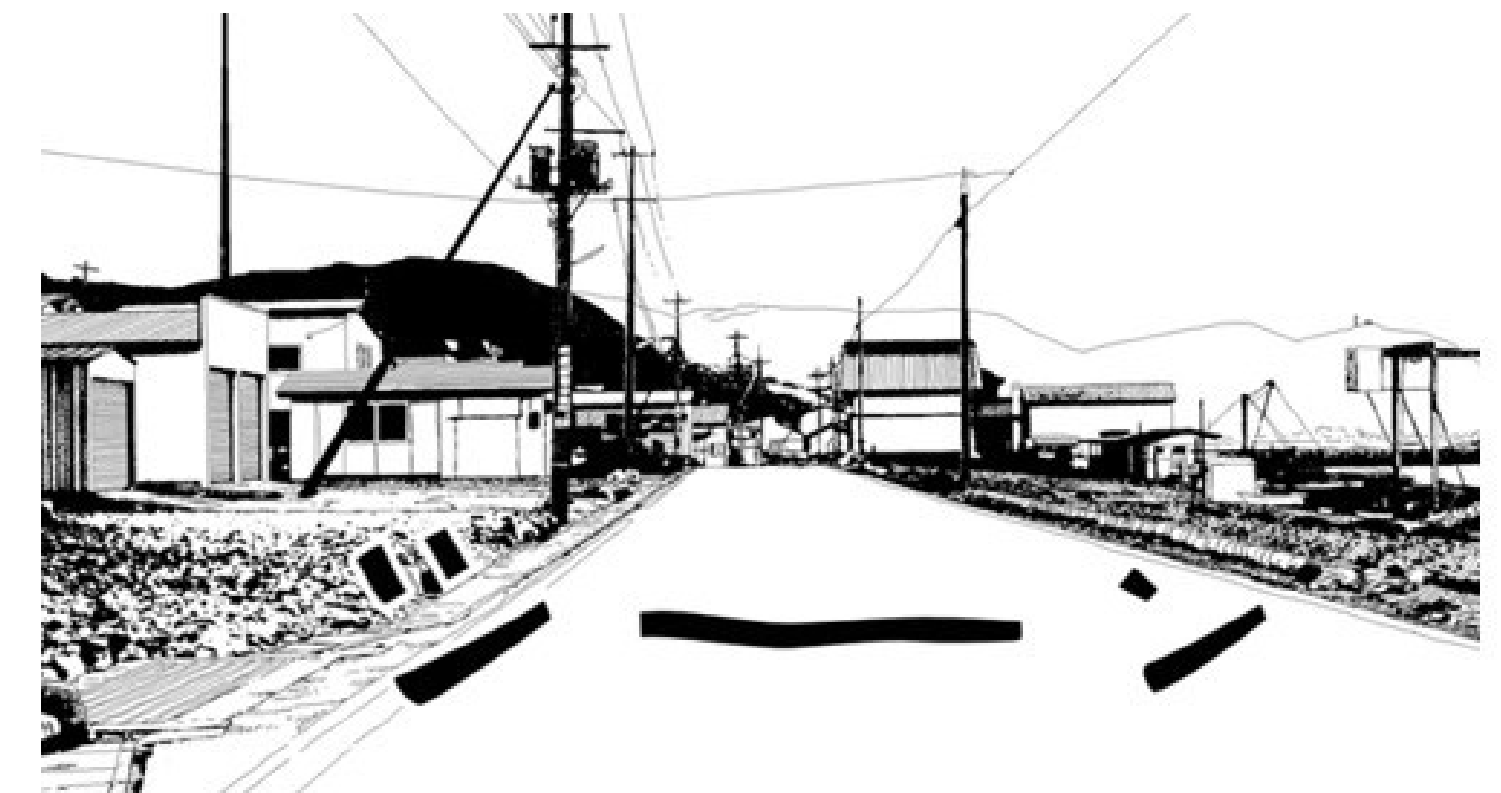
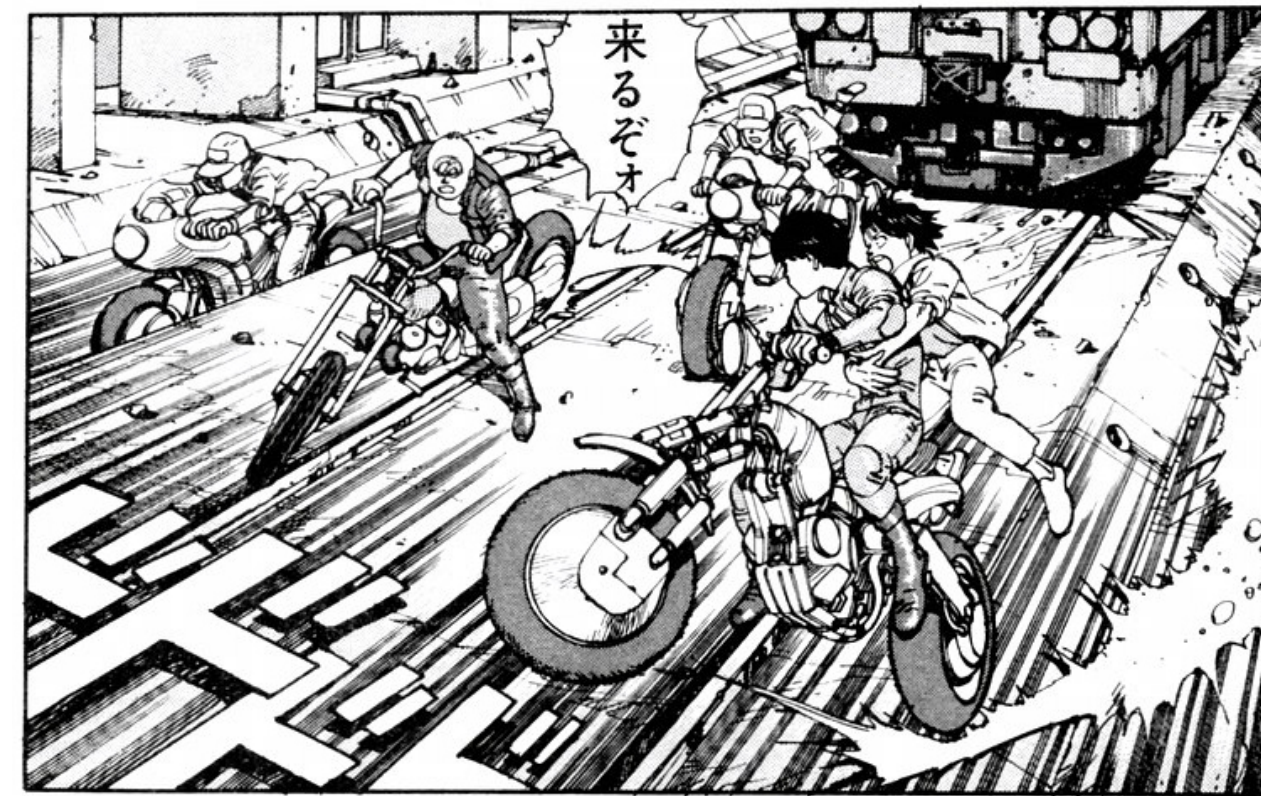
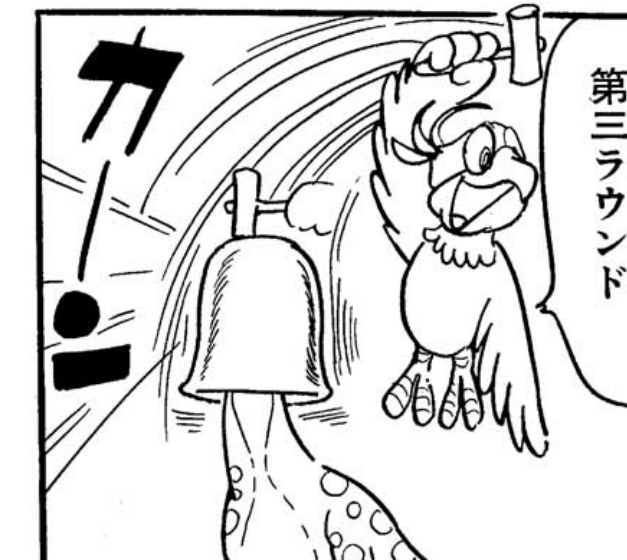
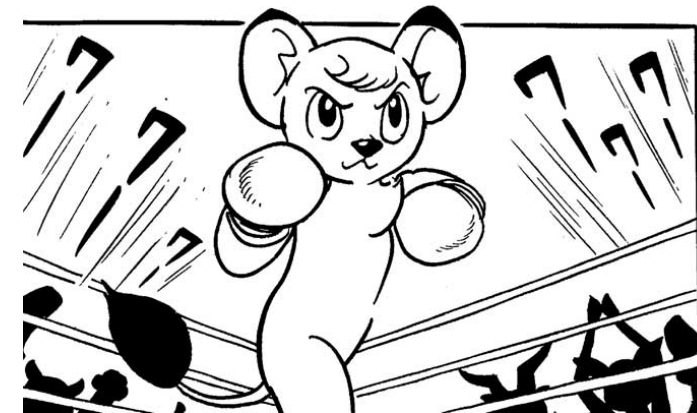
representar sons  
(a forma e a cor completan o sentido do son)

aumentar o valor expresivo da viñeta.



# EXERCICIO

POÑÁMOSLLES ONOMATOPEAS A ESTAS IMAXES

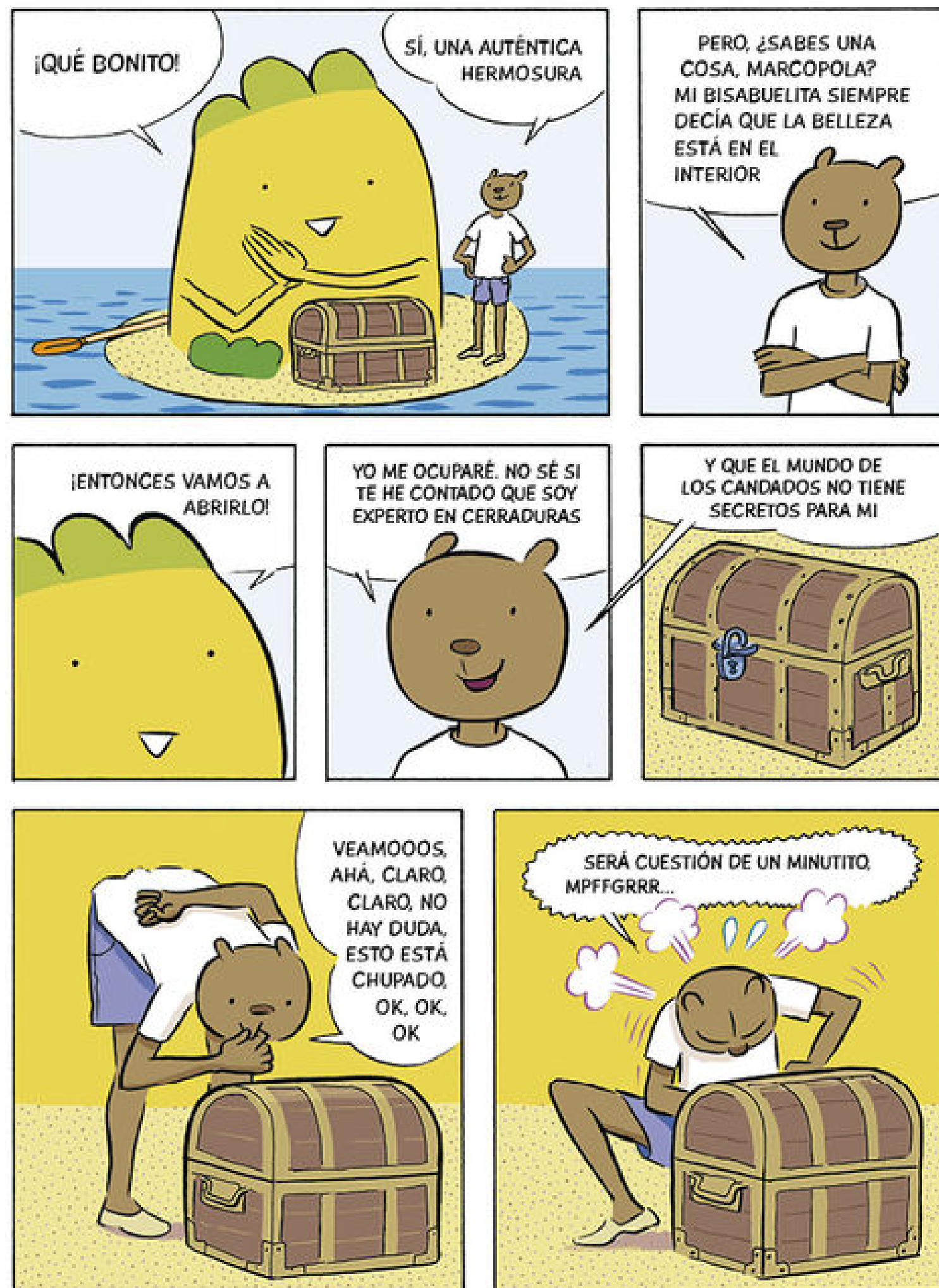


# COMO CONTAMOS AS NOSTRAS HISTÓRIAS

TÉCNICAS NARRATIVAS

# GUIÓN

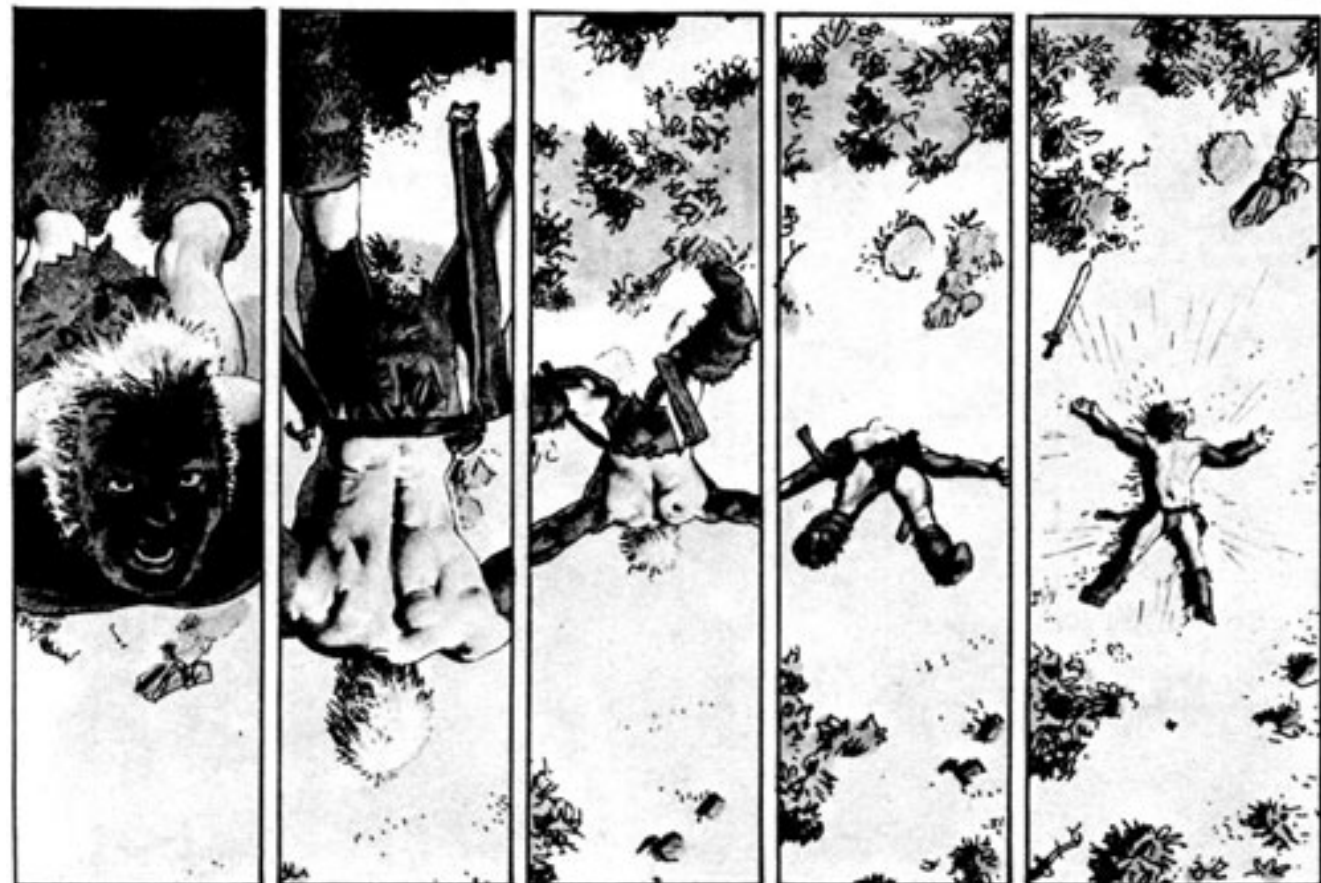
## Necesario para organizar a narración



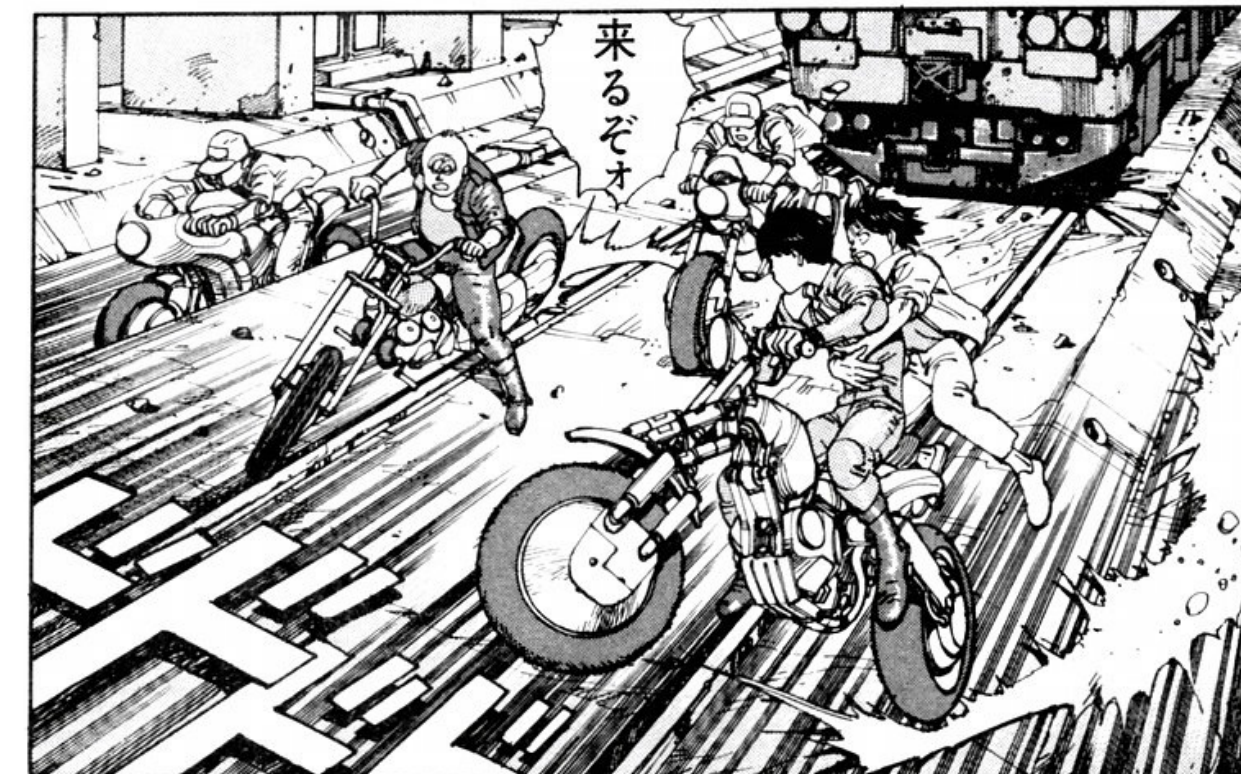
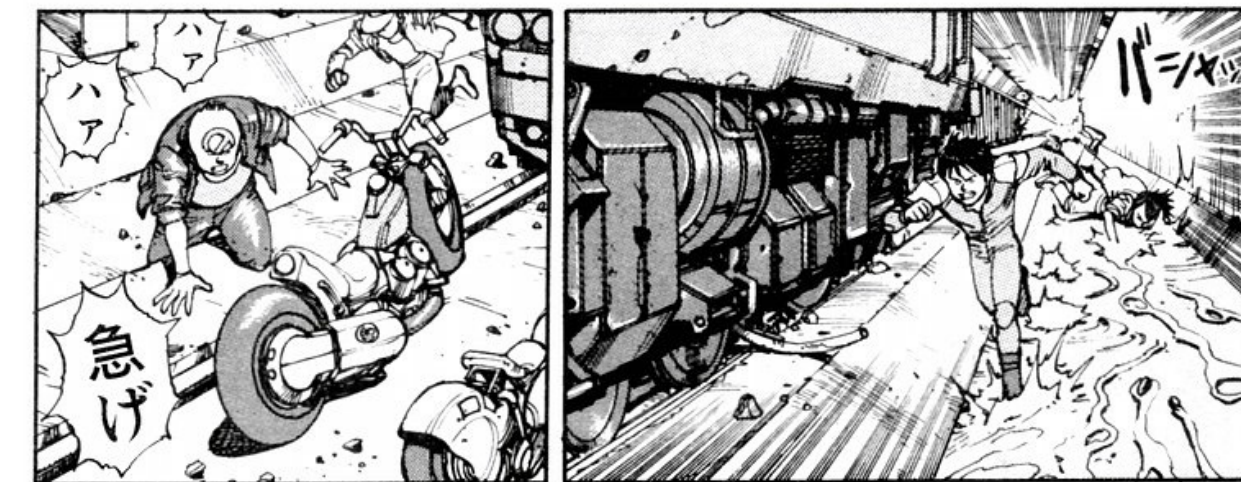
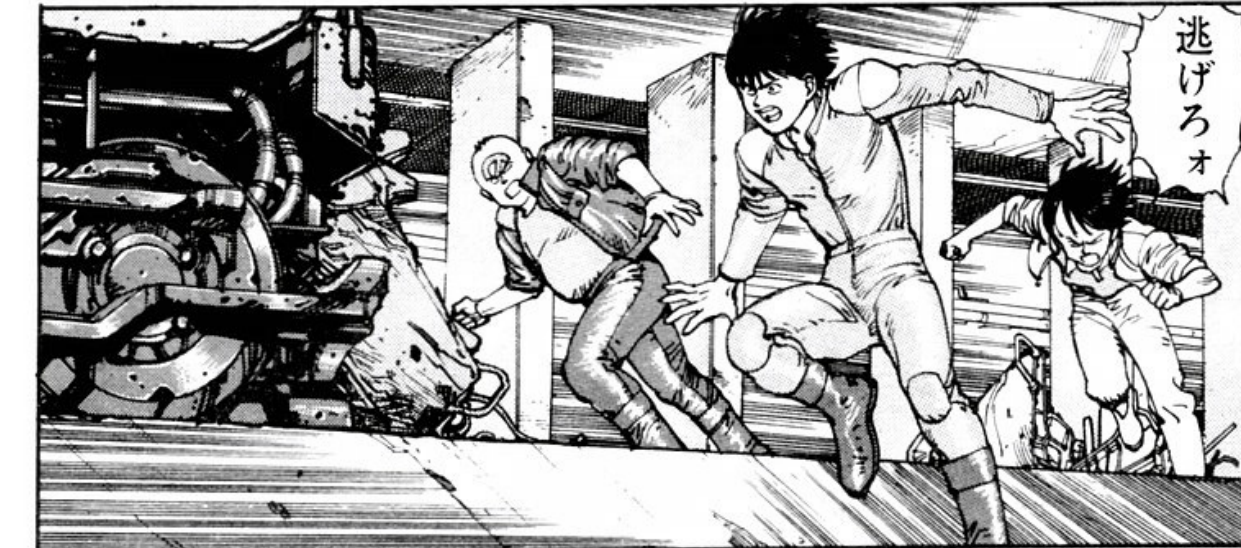
1. Plano enteiro. Marcopola e Libro falan. Teñen un cofre diante.  
M- Que bonito!  
L- Si, unha auténtica fermosura.
2. Plano medio. Libro.  
L- Pero, sabes unha cousa, Marcopola? A miña bisavoa sempre dicía que a beleza está no interior.
3. Primeiro plano. Marcopola.  
M- Entón, imos abrílo!
4. Primeiro 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...

# RITMO

A maneira de secuenciar a nosa historia



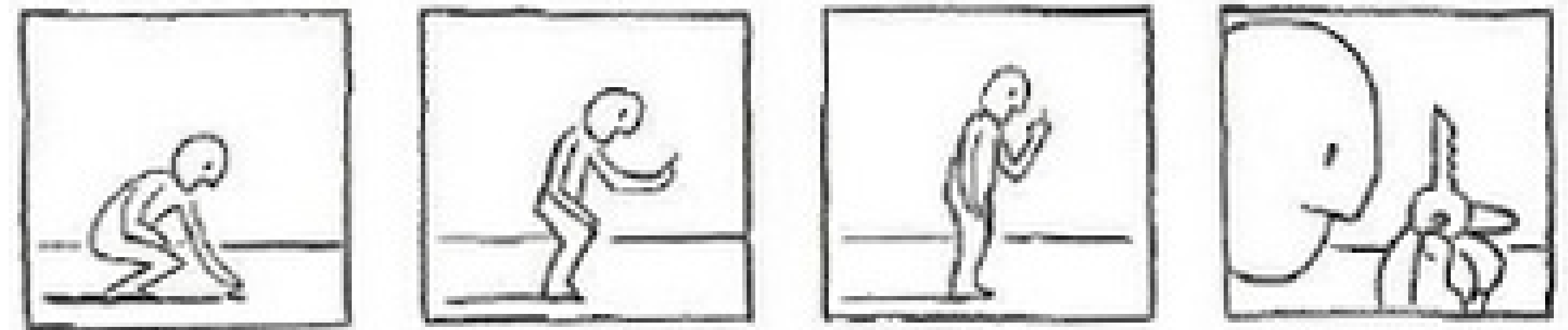
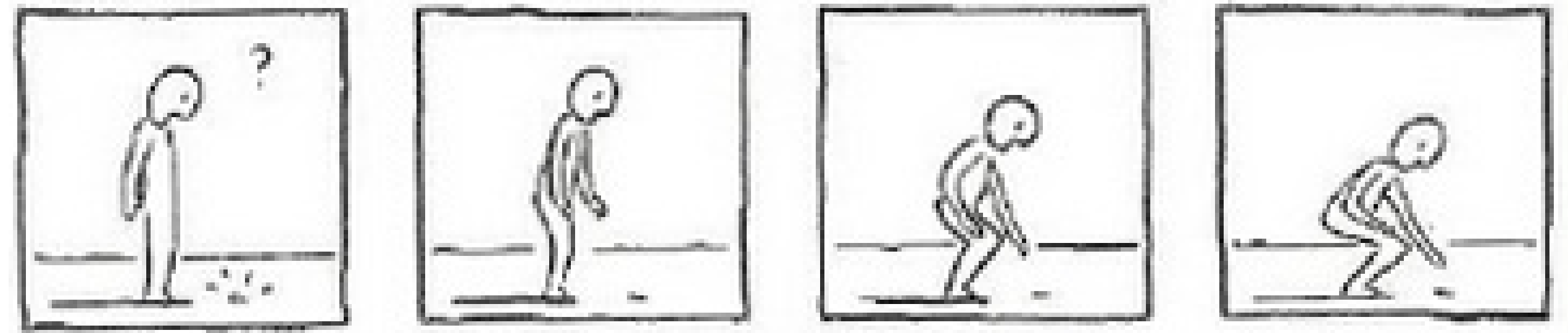
ritmo lento



ritmo rápido



# EXERCICIO



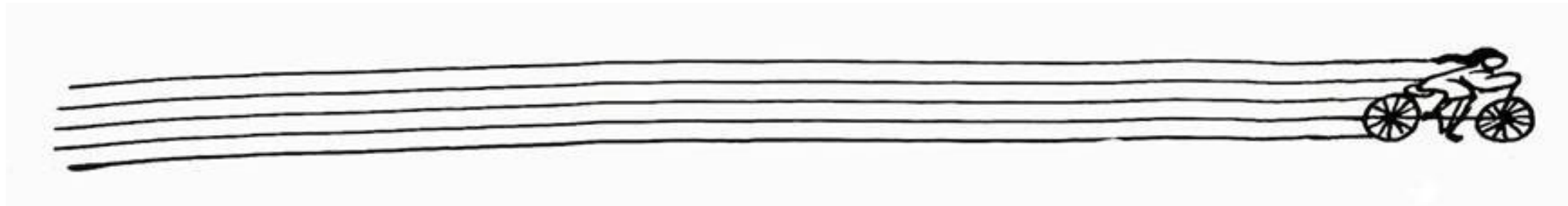
Outra variante do exercicio sería intentar contar a mesma historia en distintas extensións:

. de **tempo**: primeiro en 30seg, despois en 15 e en 60.

. de **texto**: primeiro en 2 liñas, despois en 5 e en 10.

# LIÑAS CINÉTICAS

Axúdannos a representar o movemento e a atención

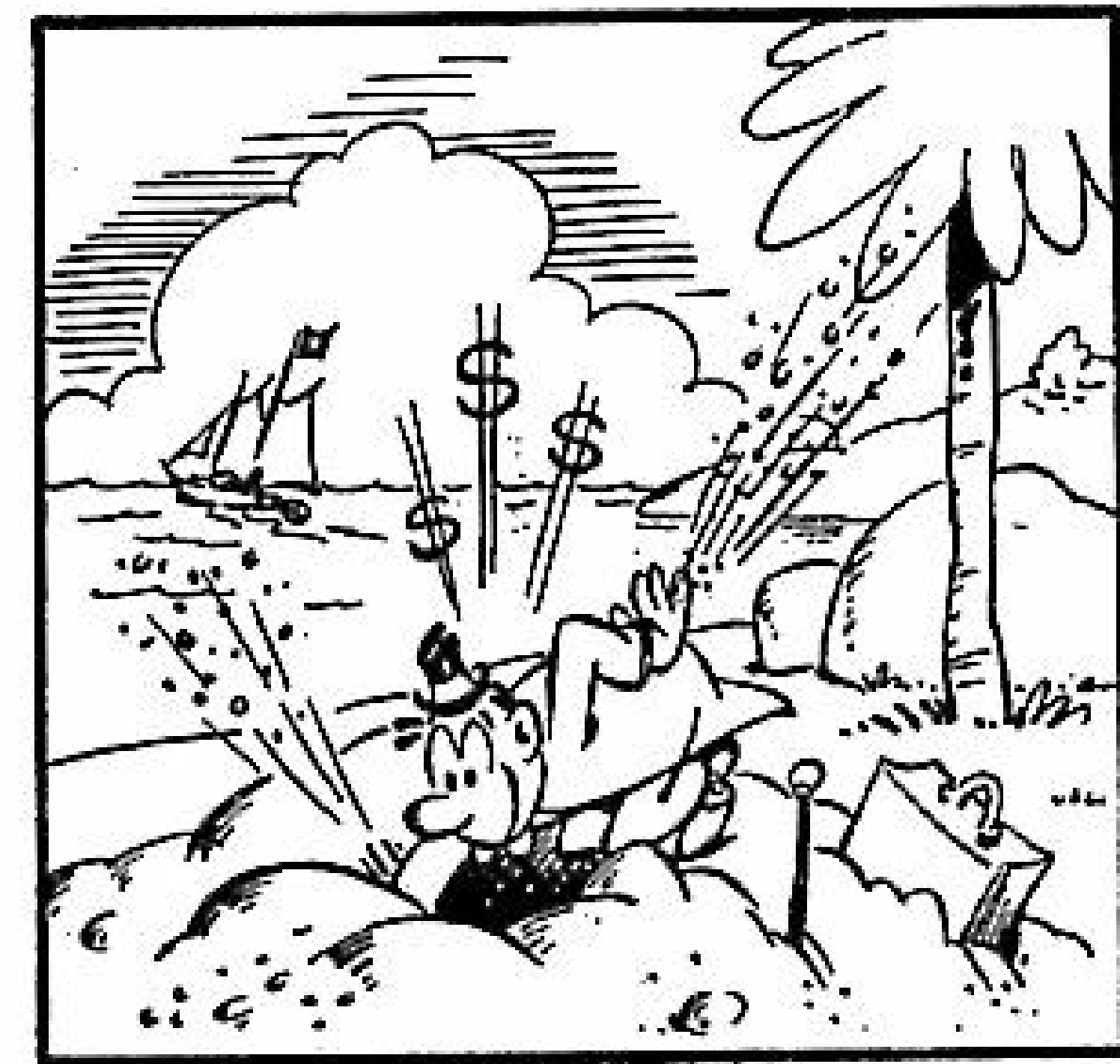
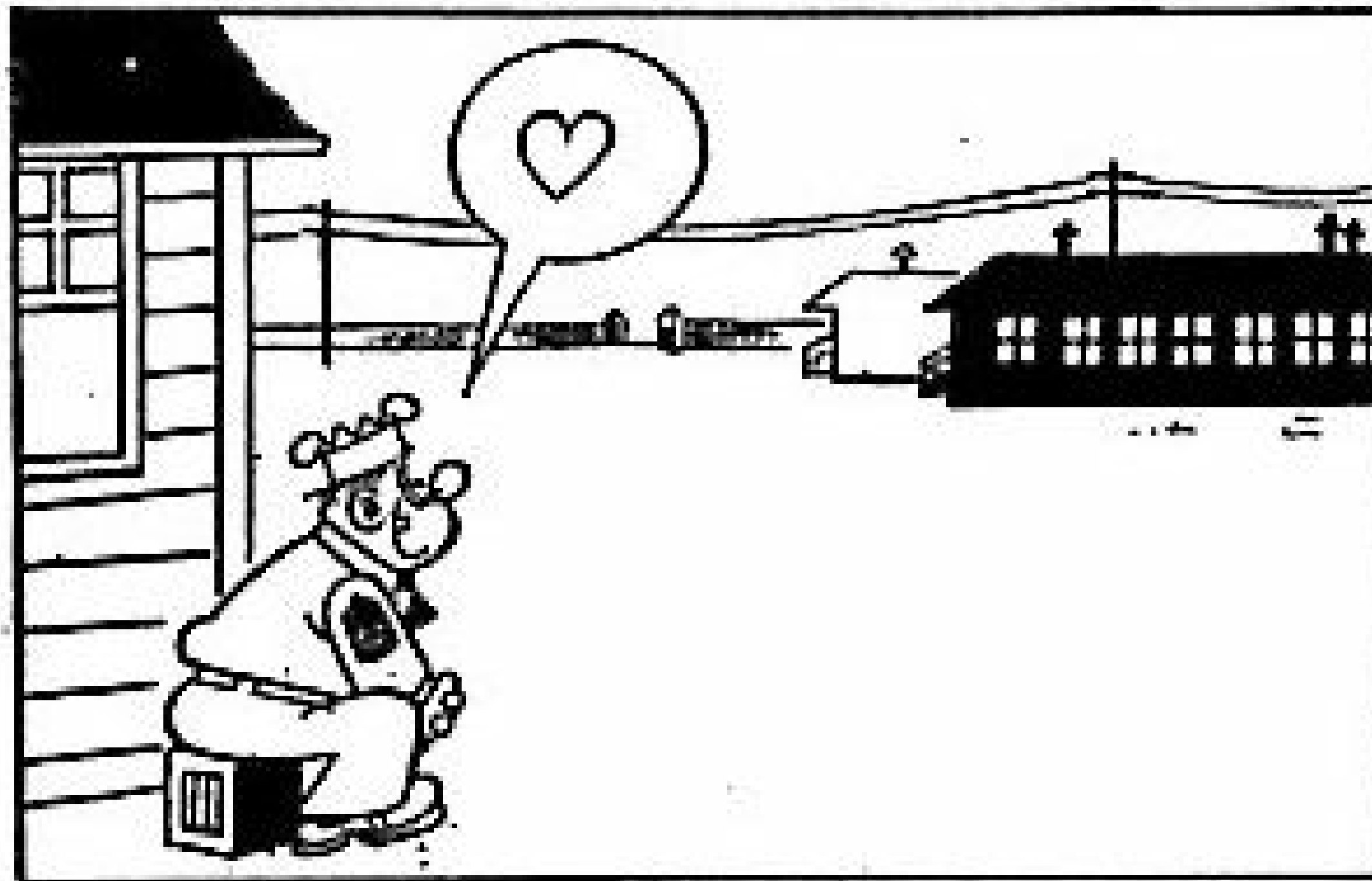


movemento

énfase

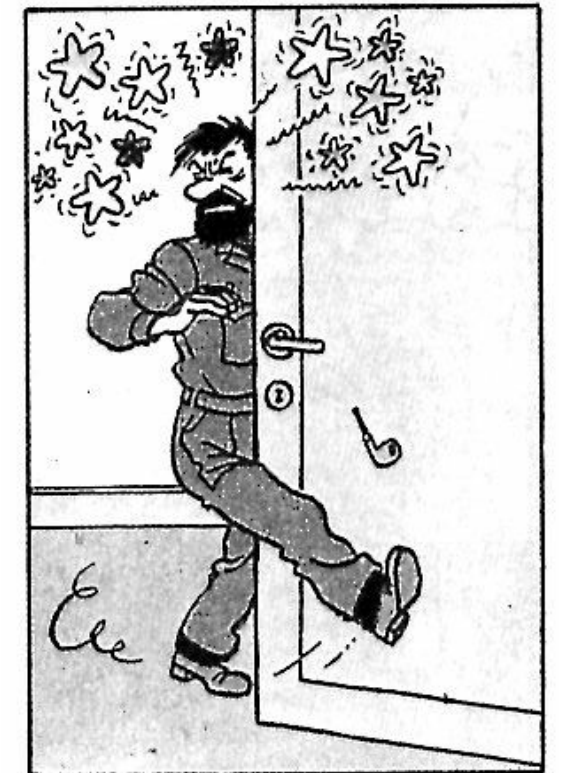
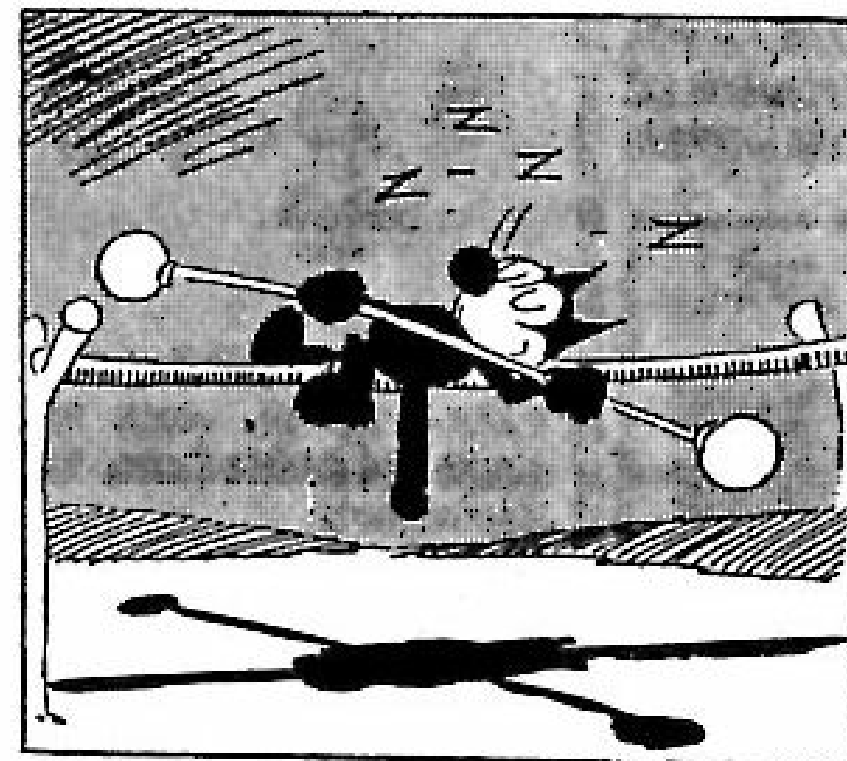
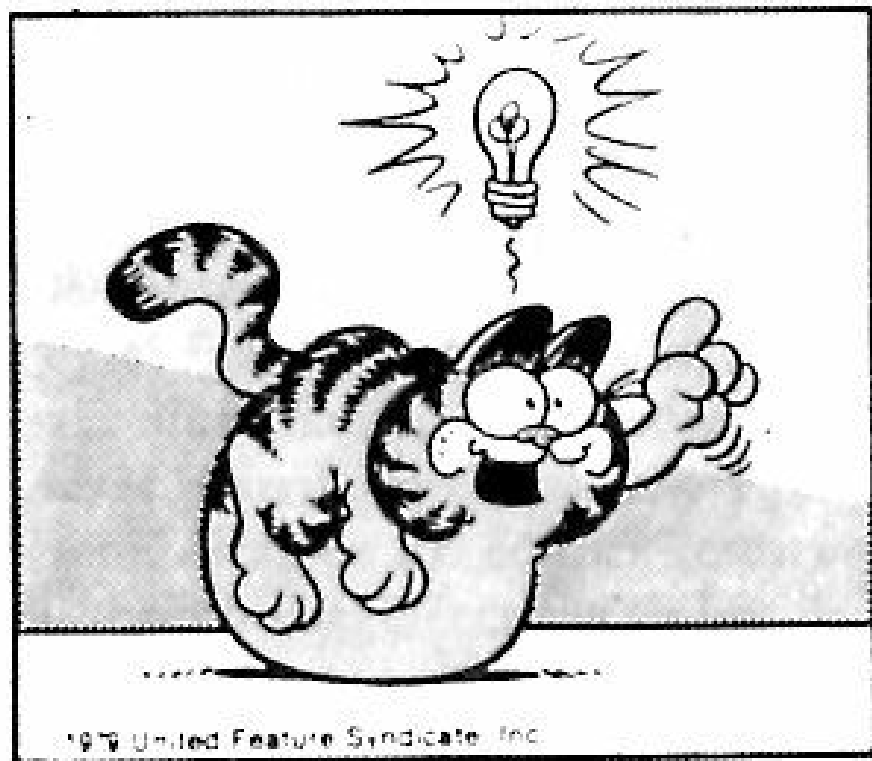
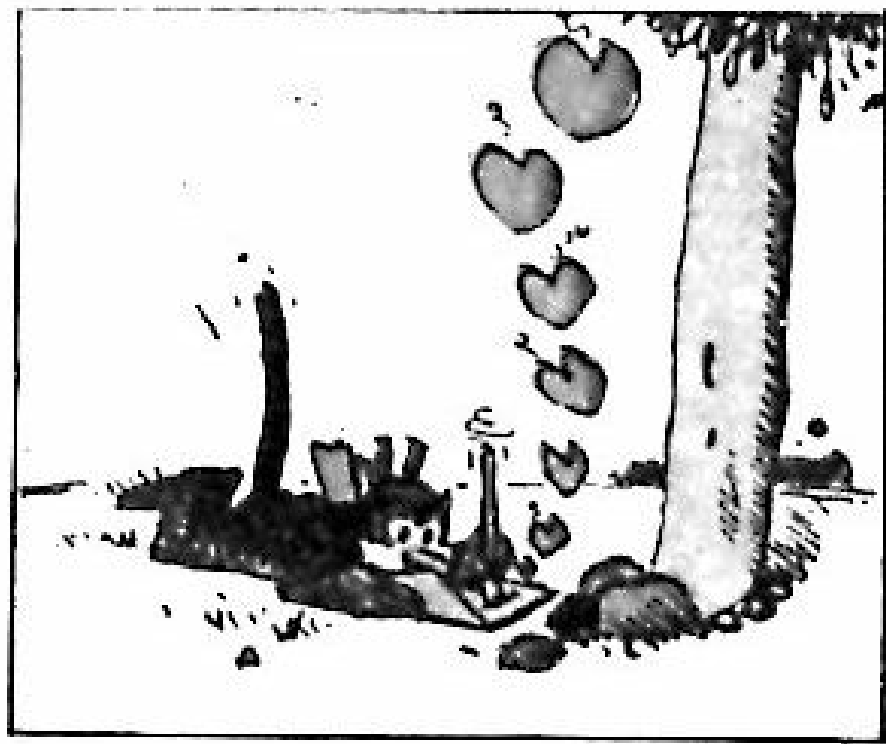
# METÁFORAS VISUAIS

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



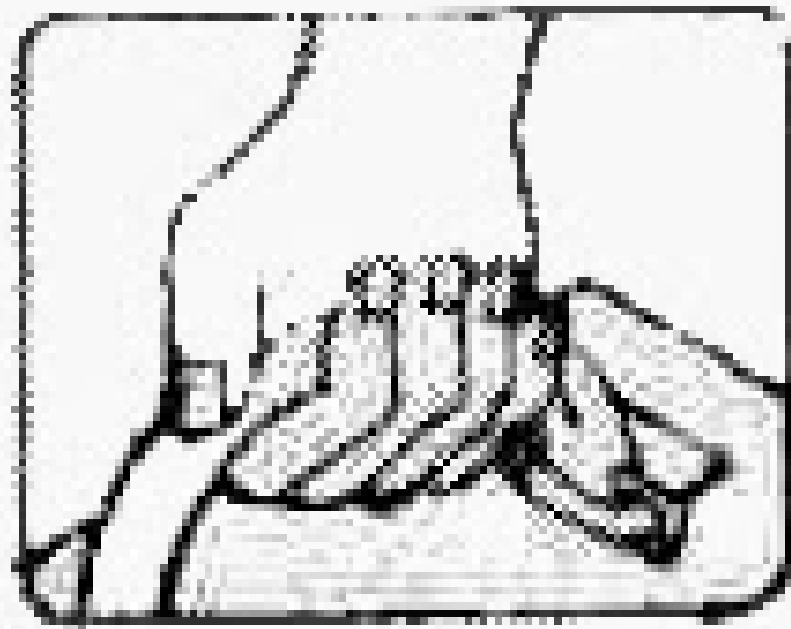
# EXERCICIO

Que representam estas metáforas visuais?



# PLANOS

Tipos de plano



plano detalle



primerisimo  
primer plano



primer plano



plano medio  
corto



plano medio



plano medio  
largo



plano americano



plano entero



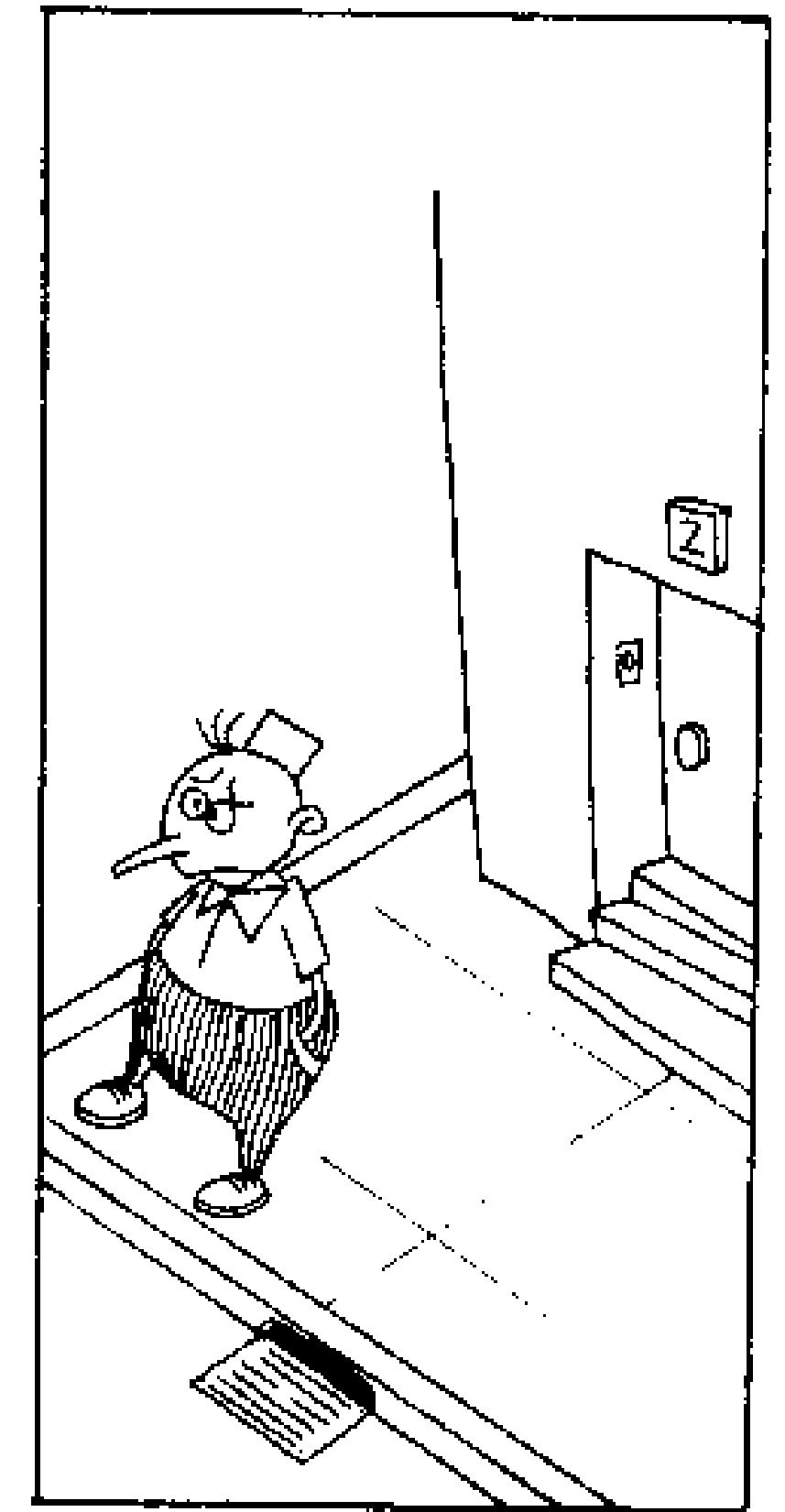
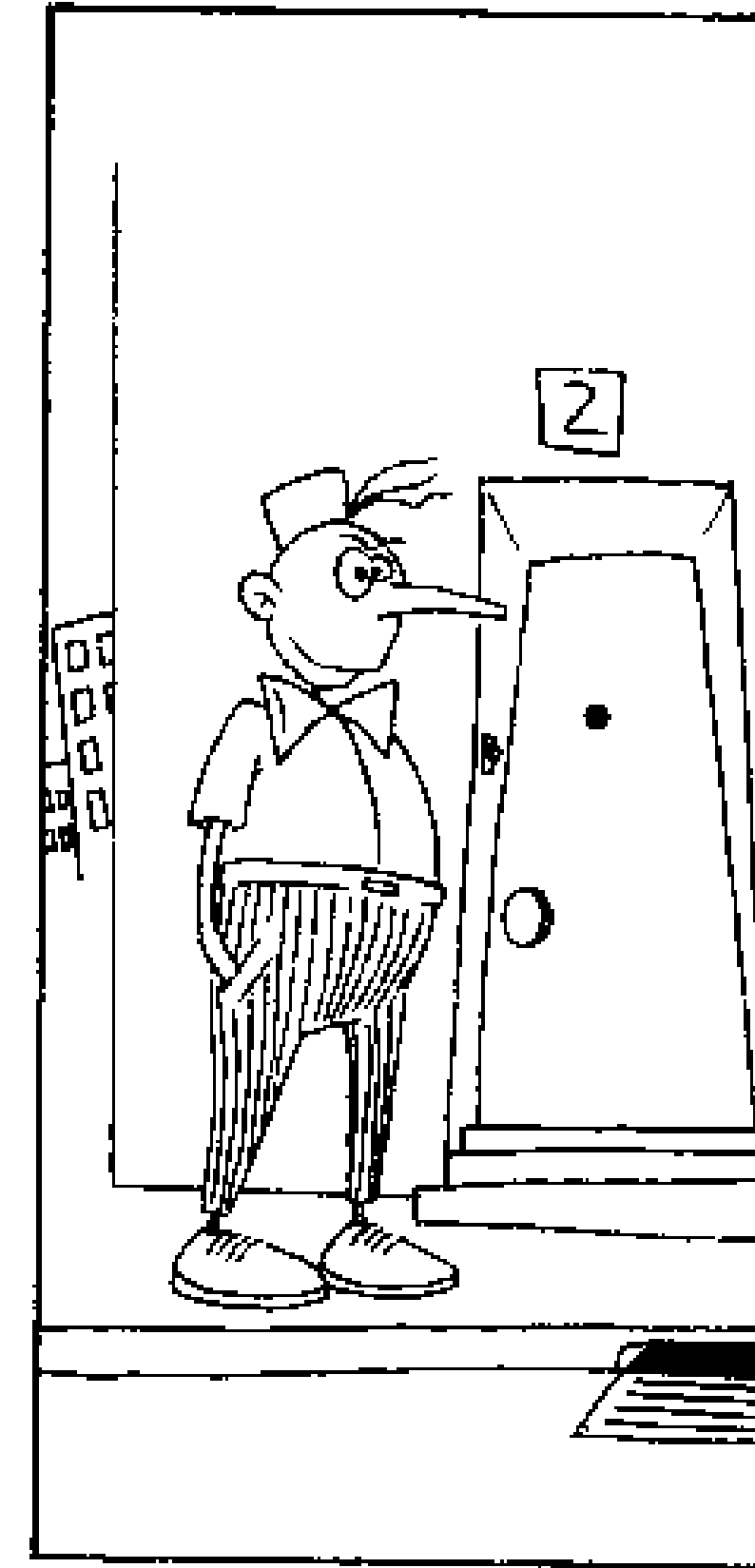
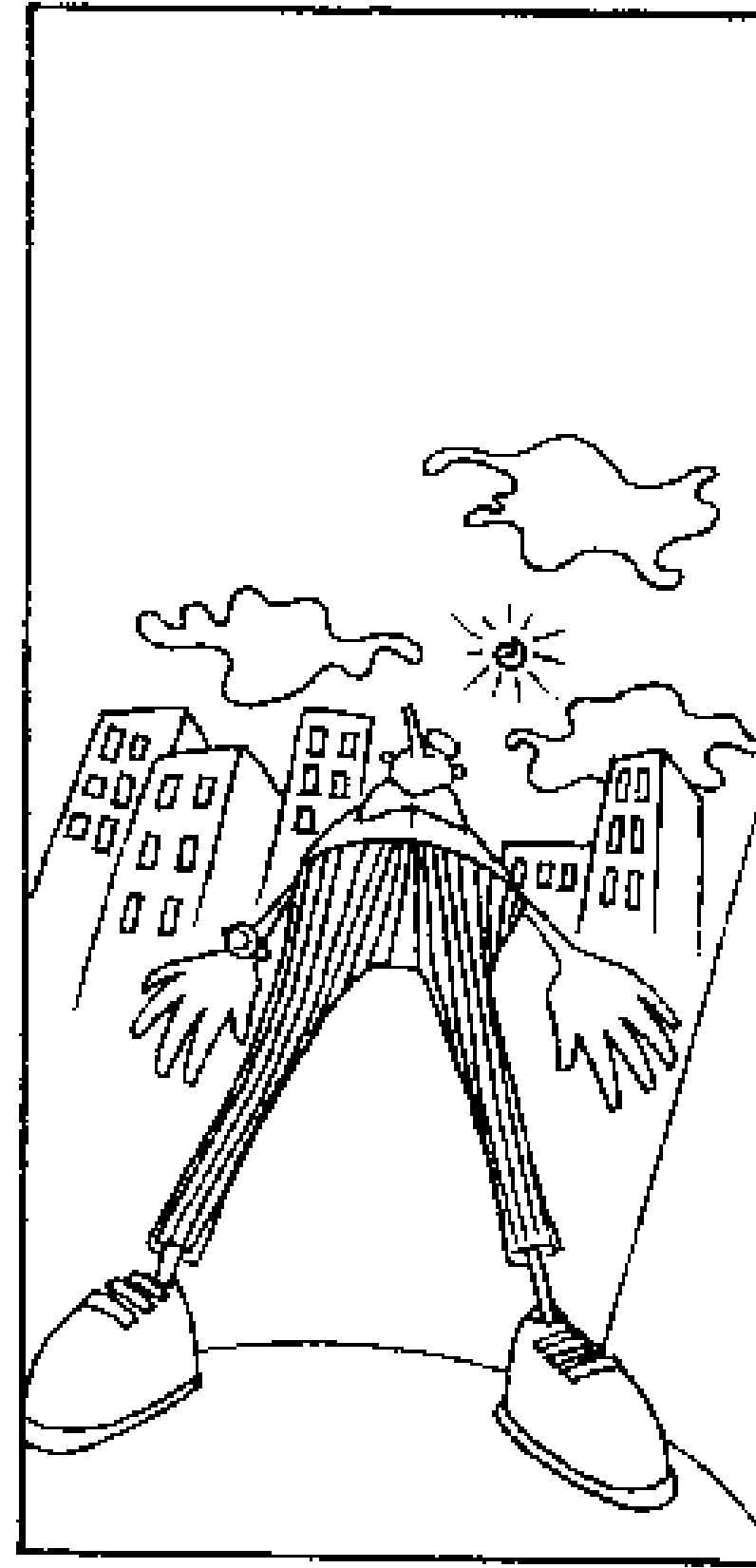
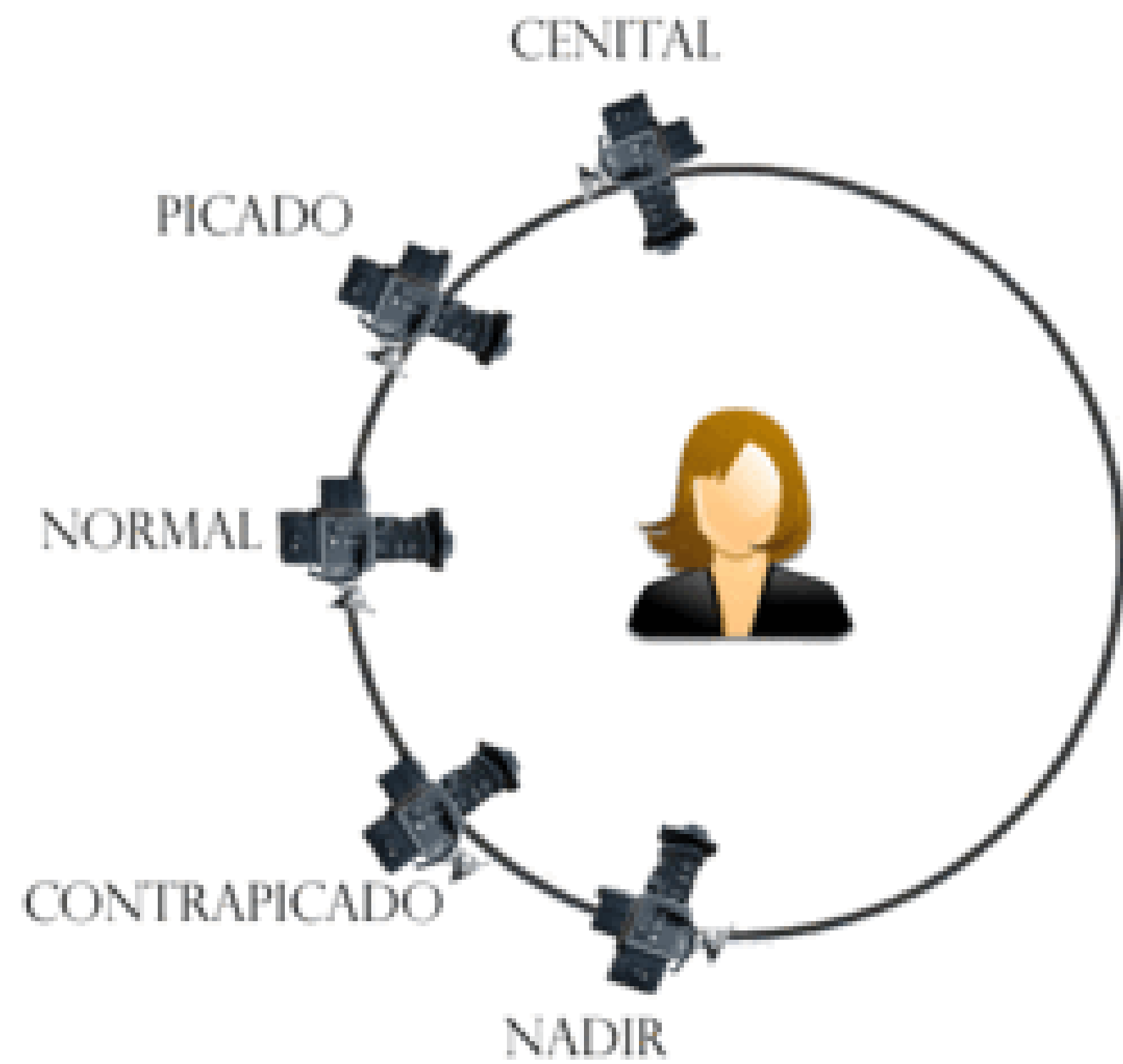
plano general



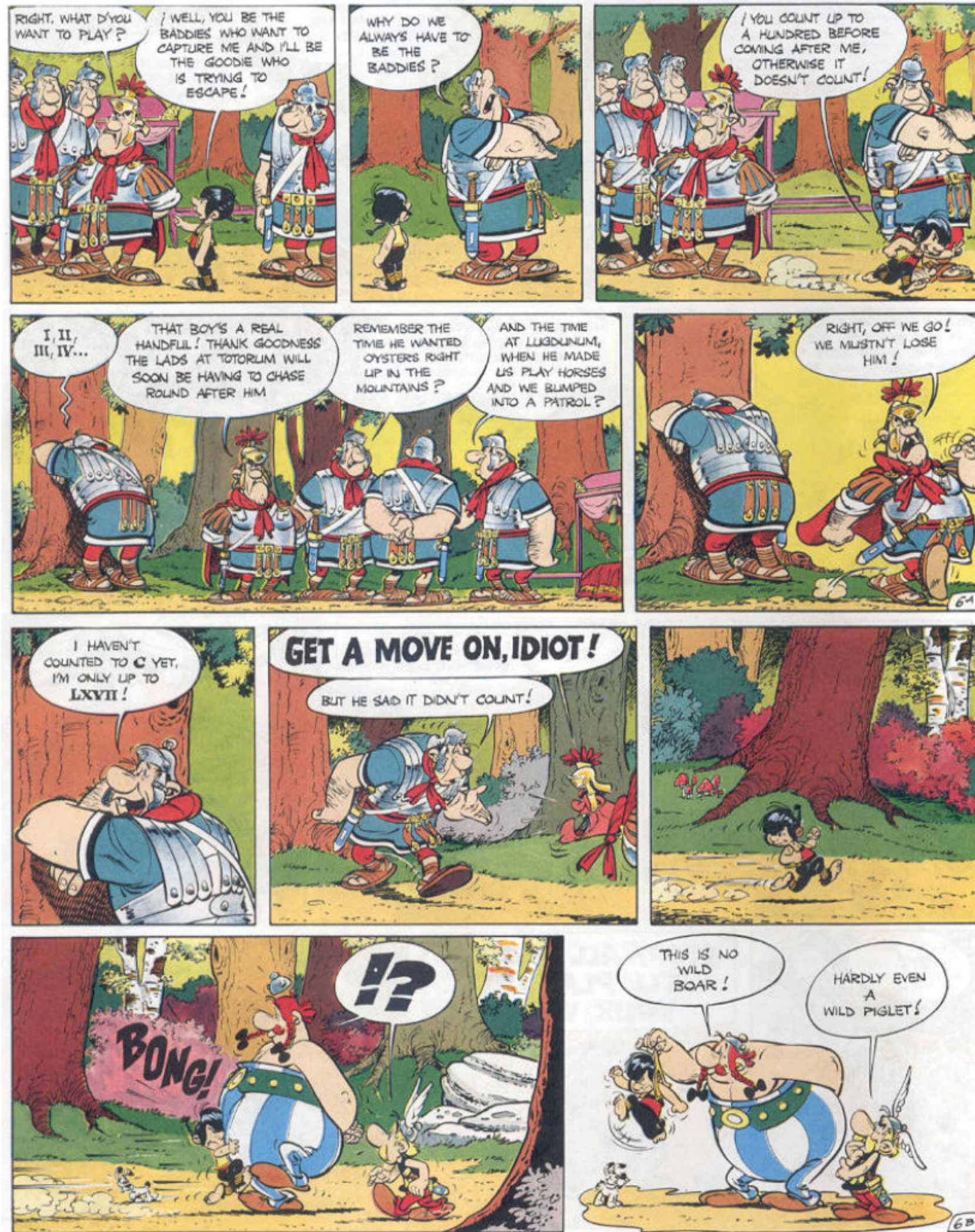
gran plano  
general

# PLANOS

## Encadres



# PLANOS



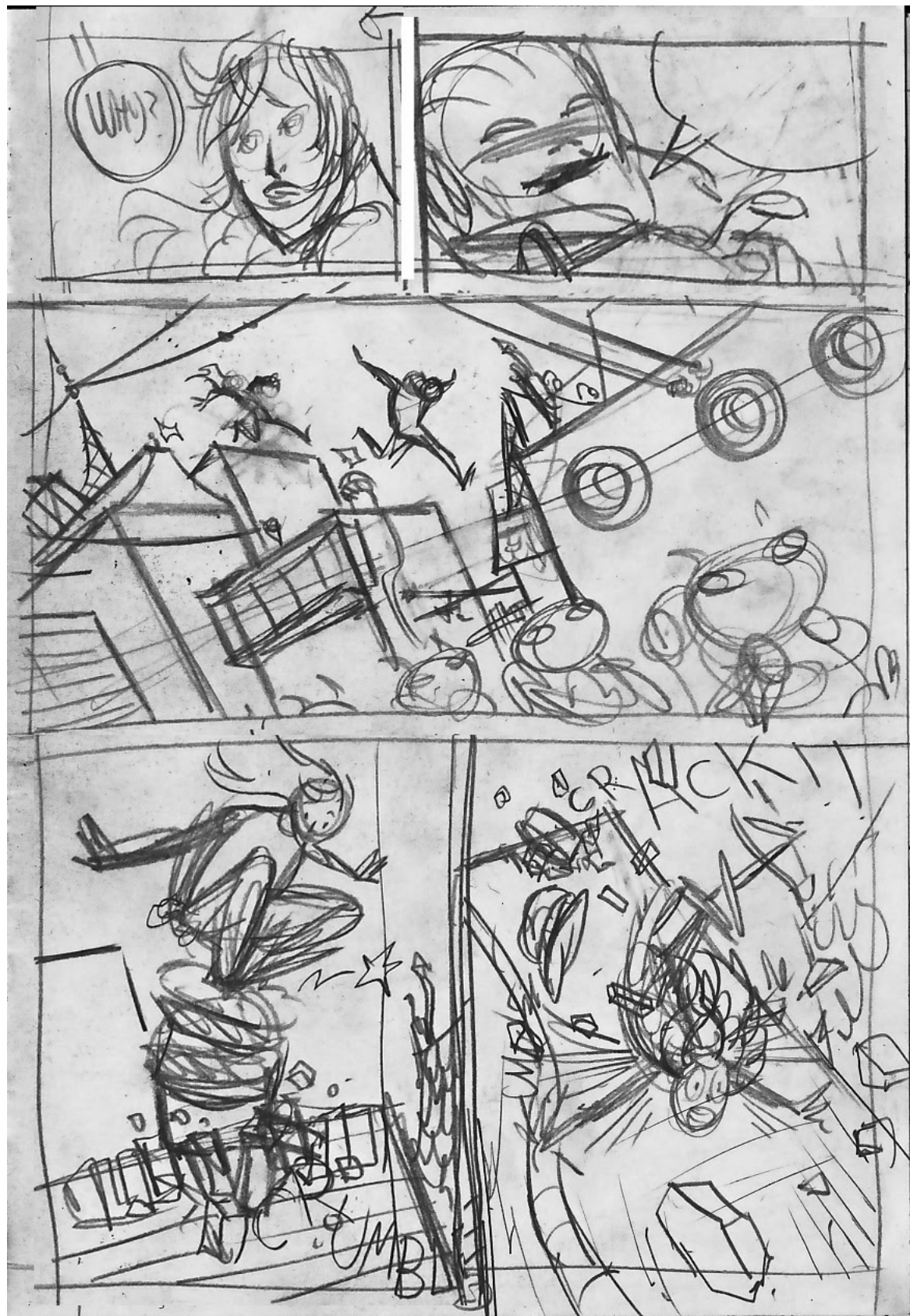
mesmos planos e encadres



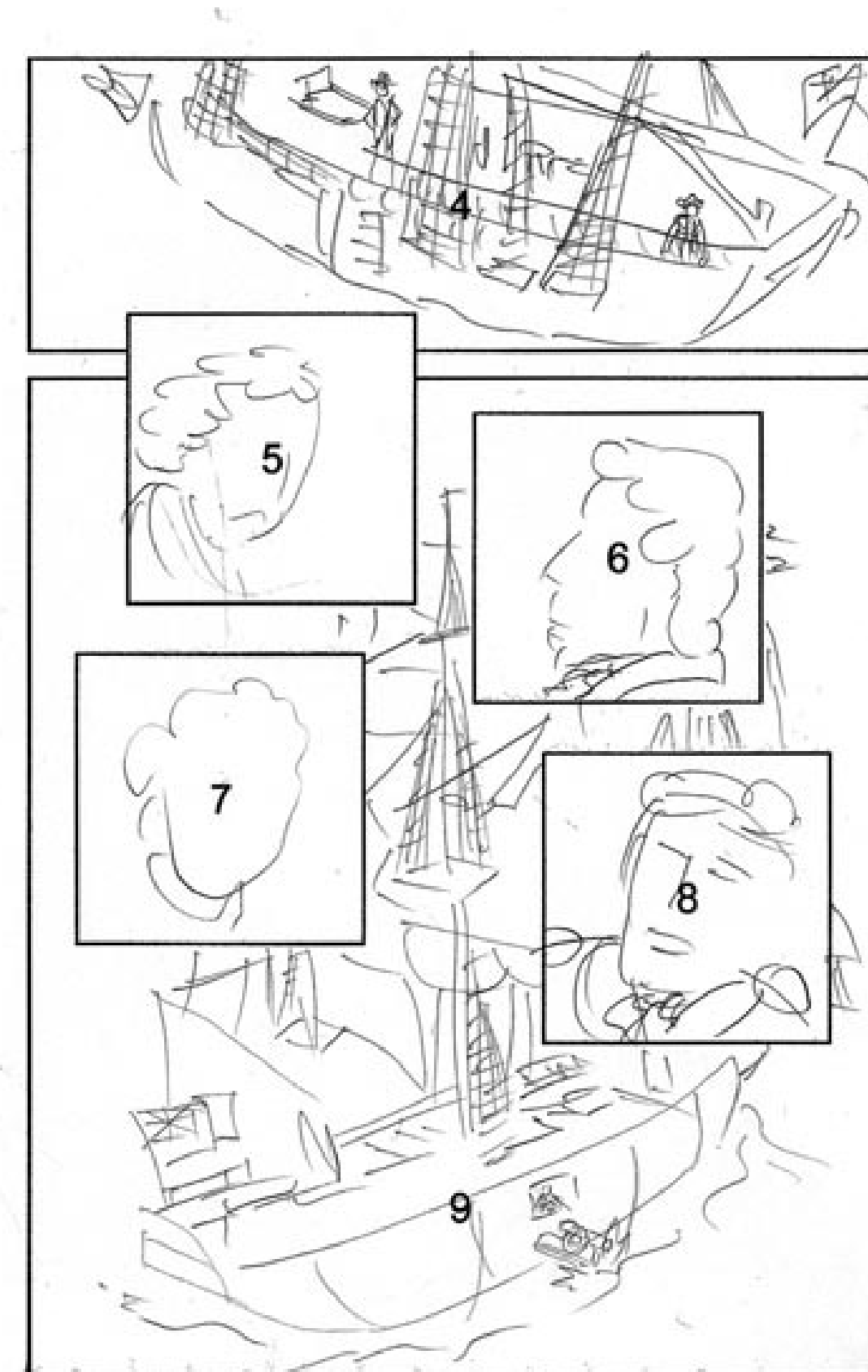
diferentes planos e encadres

# COMPOSICIÓN

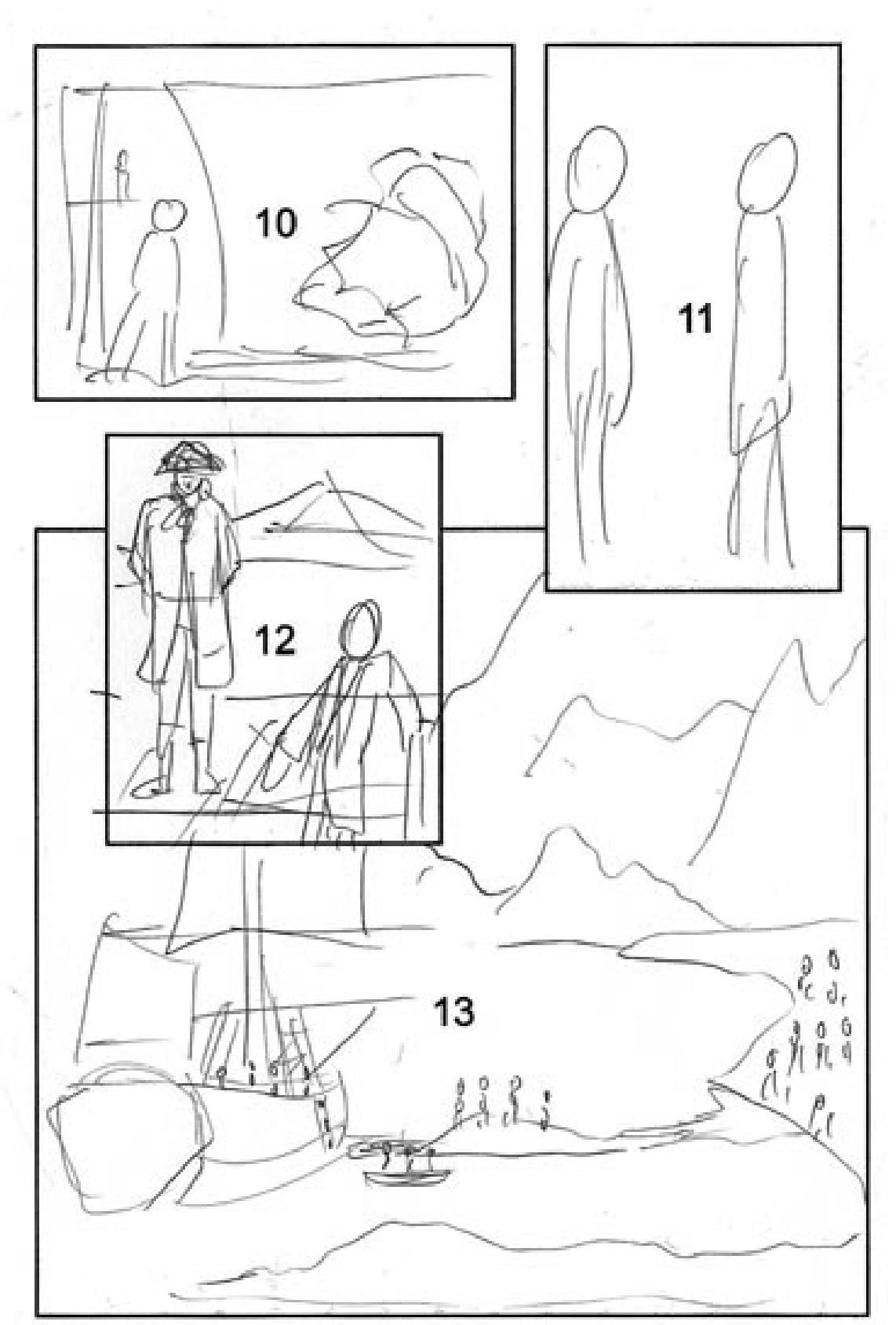
A páxina como un todo: importancia dos bosquexos.  
Debemos ter en conta a composición da páxina completa desde os primeiros plantexamentos.



Página 1



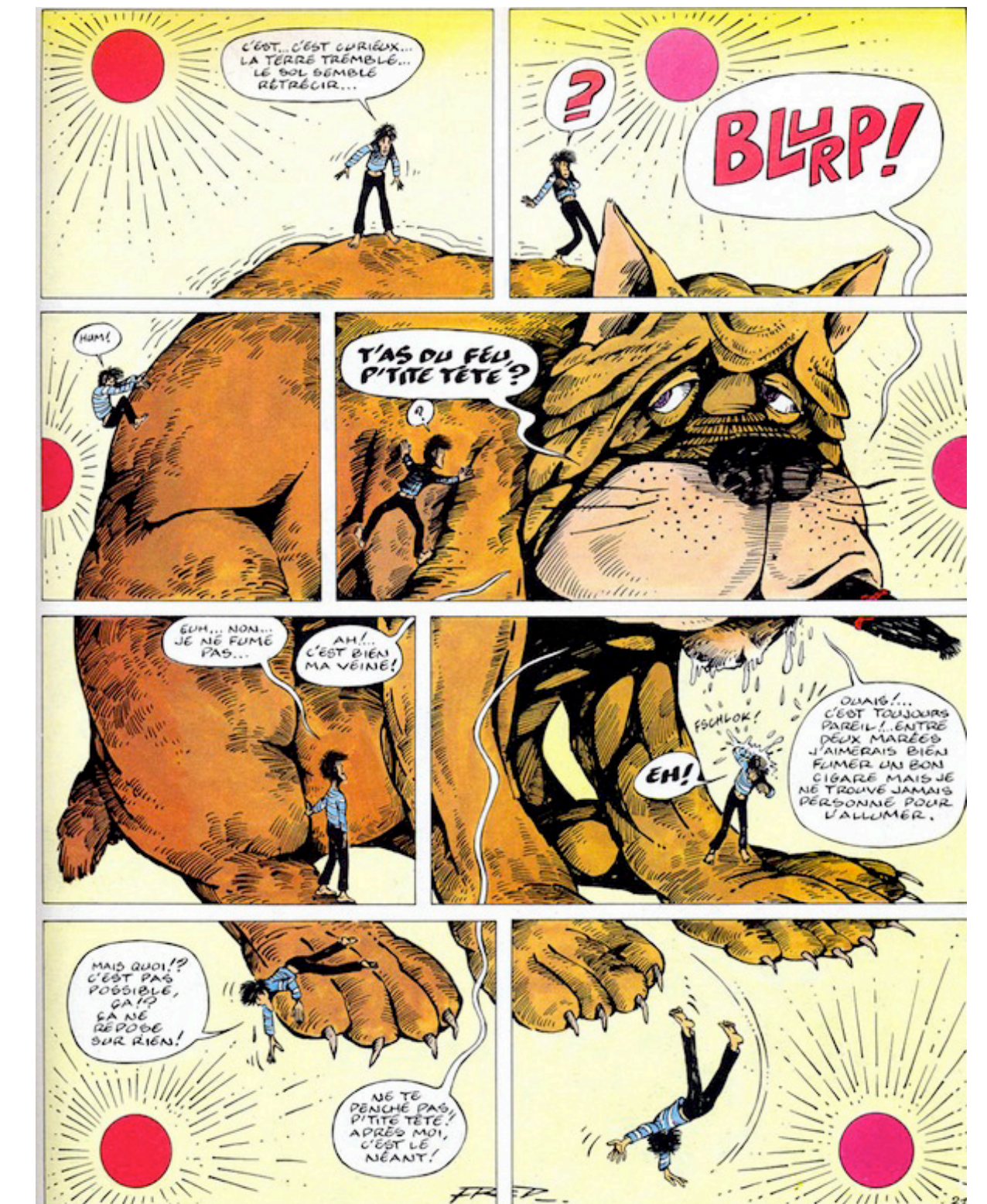
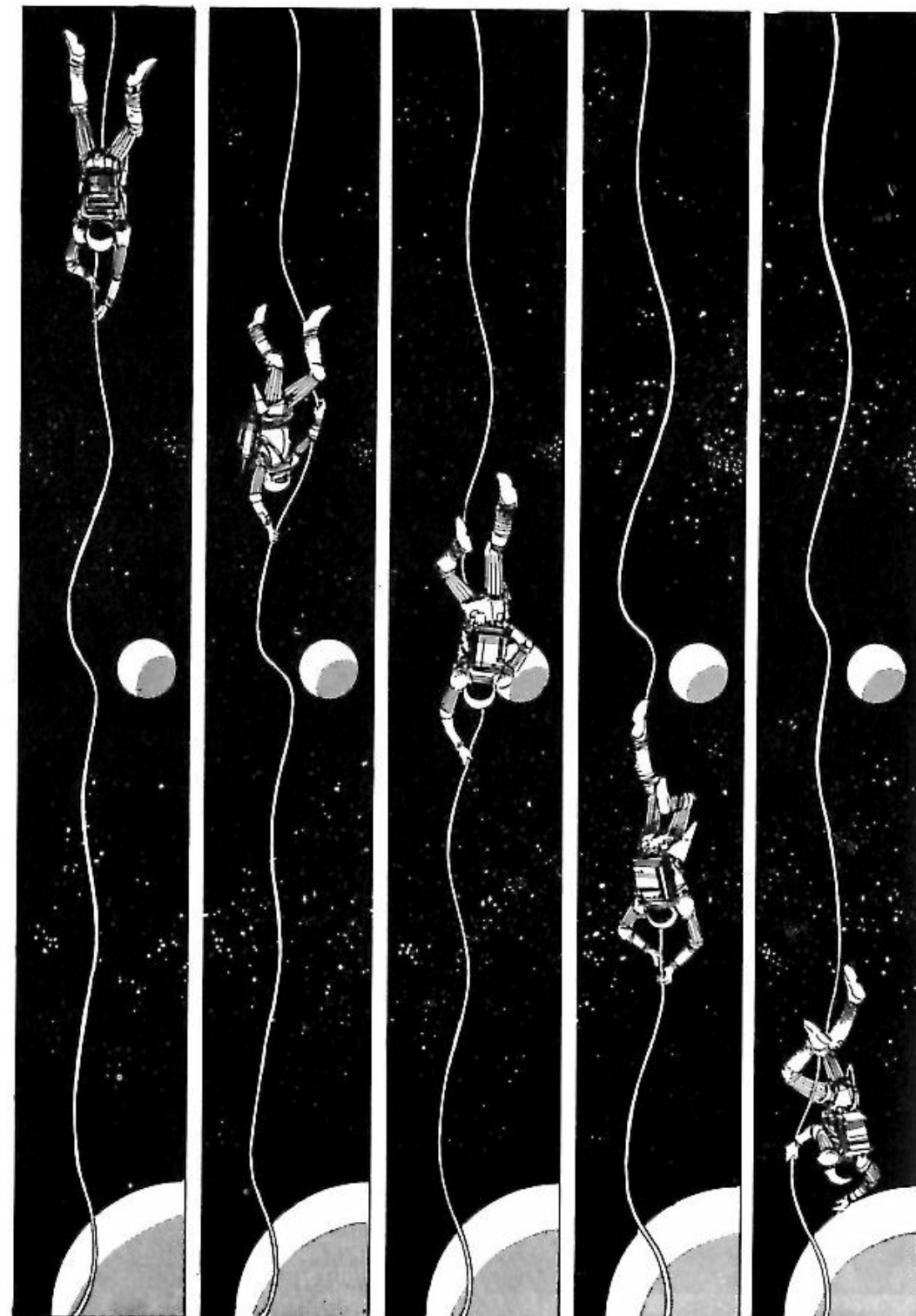
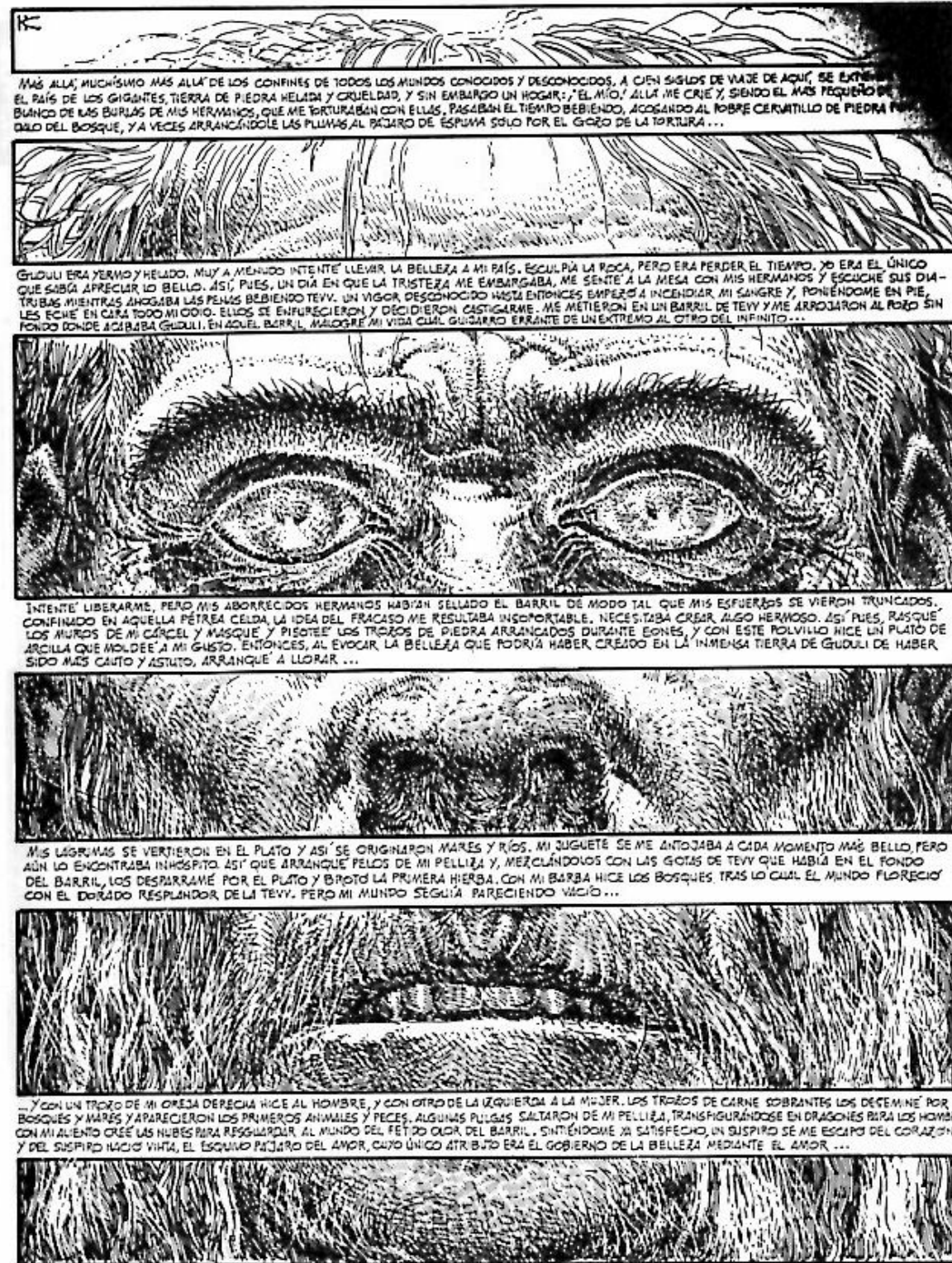
Página 2



Página 3



# COMPOSICIÓN



# INTÉRPRETES DAS NOSTRAS HISTÓRIAS

OS PERSONAGENS

# PERSONAXES

A orixe das historias sempre son os personaxes.

As historias son como son polos personaxes que as interpretan, e viceversa, a forma en como sexan os personaxes vai influir no tipo de historias que poidamos contar.

Entón 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**.

Non escapemos deles, son recursos moi interesantes e posibilidades para as nosas historias!

# PERSONAXES

## COMO CREAMOS PERSONAXES?

Máis ca datos biográficos, rasgos físicos, aspecto, complementos, etc, o que importa dos personaxes é a maneira en como se comportan para obter o que queren, que mecanismos de defensa utilizan para afrontar ós inconvenientes, que segredos gardan, como actúan en distintas situacións, é dicir, **de que maneira habitan o mundo no que viven.**

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

# EXERCICIO

Que podemos decir dos seguintes personaxes? Como son?



# PERSONAXES

## IMPORTANTE

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?

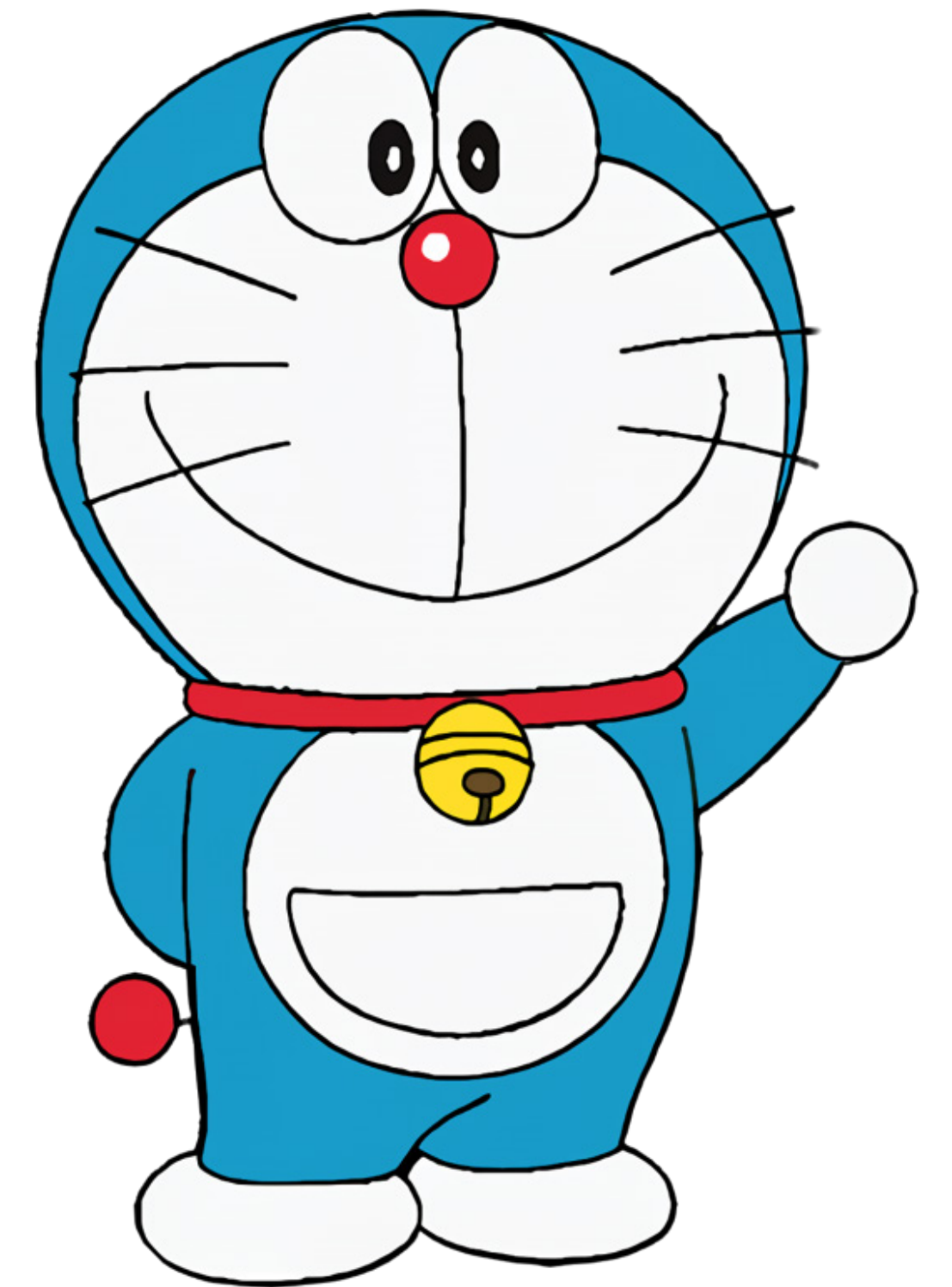
Por que leva ese peiteado?

Por que elixiu ter esa mascota?

etc.

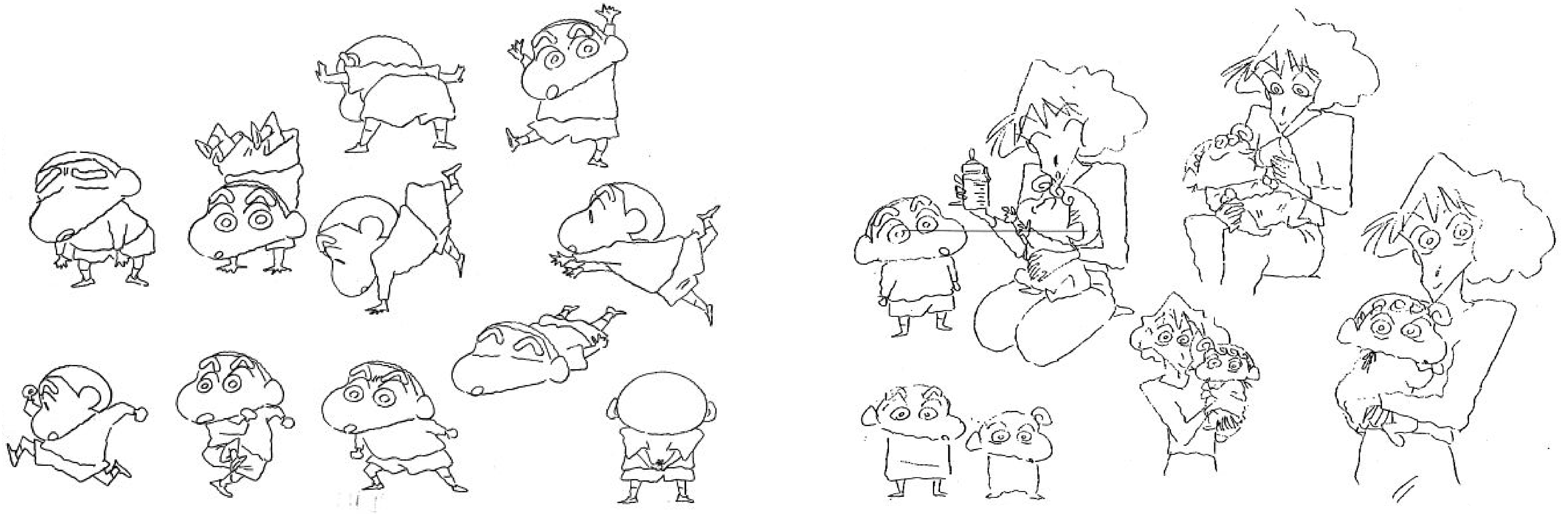
# PERSONAXES

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



# PERSONAXES

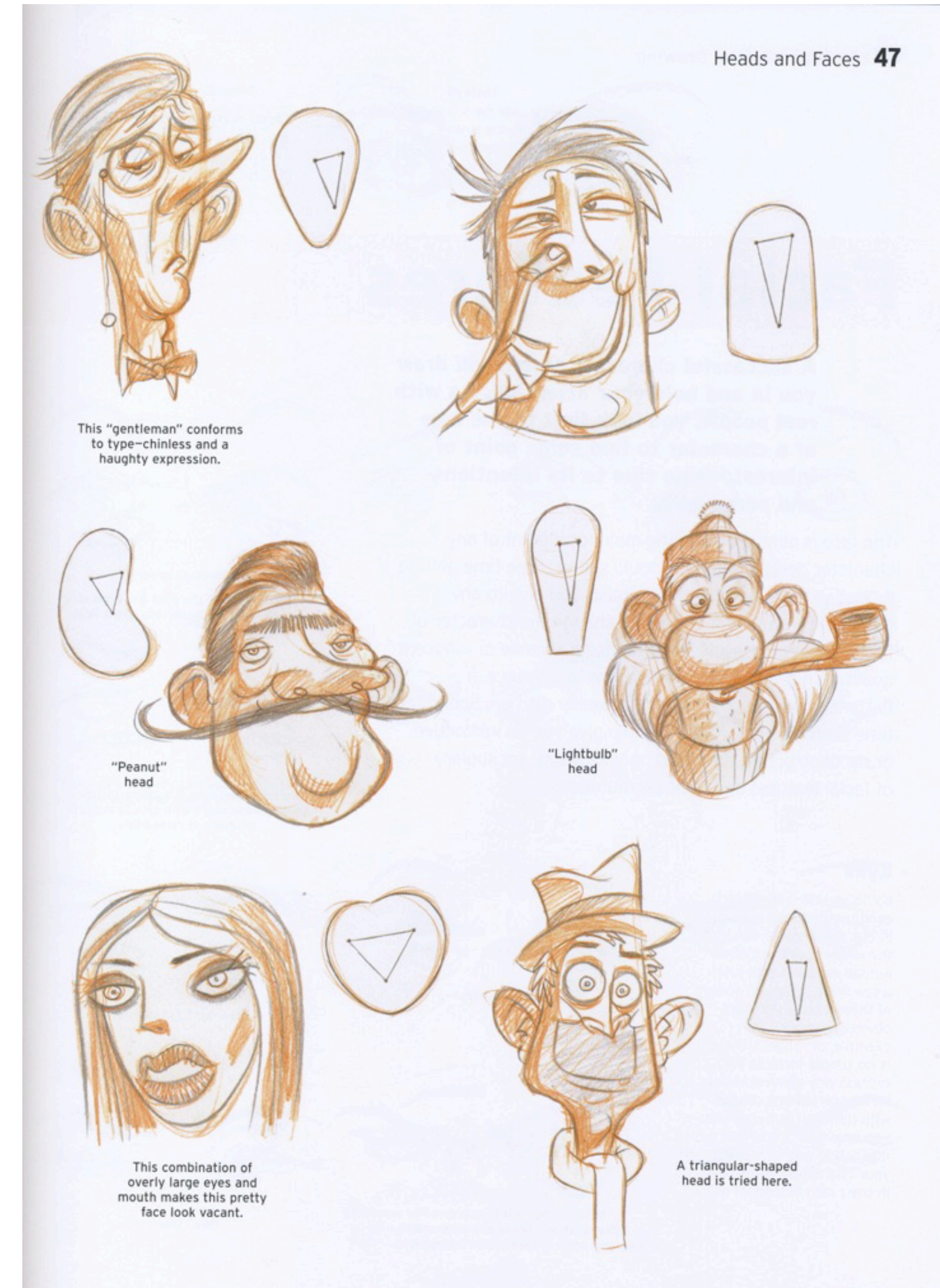
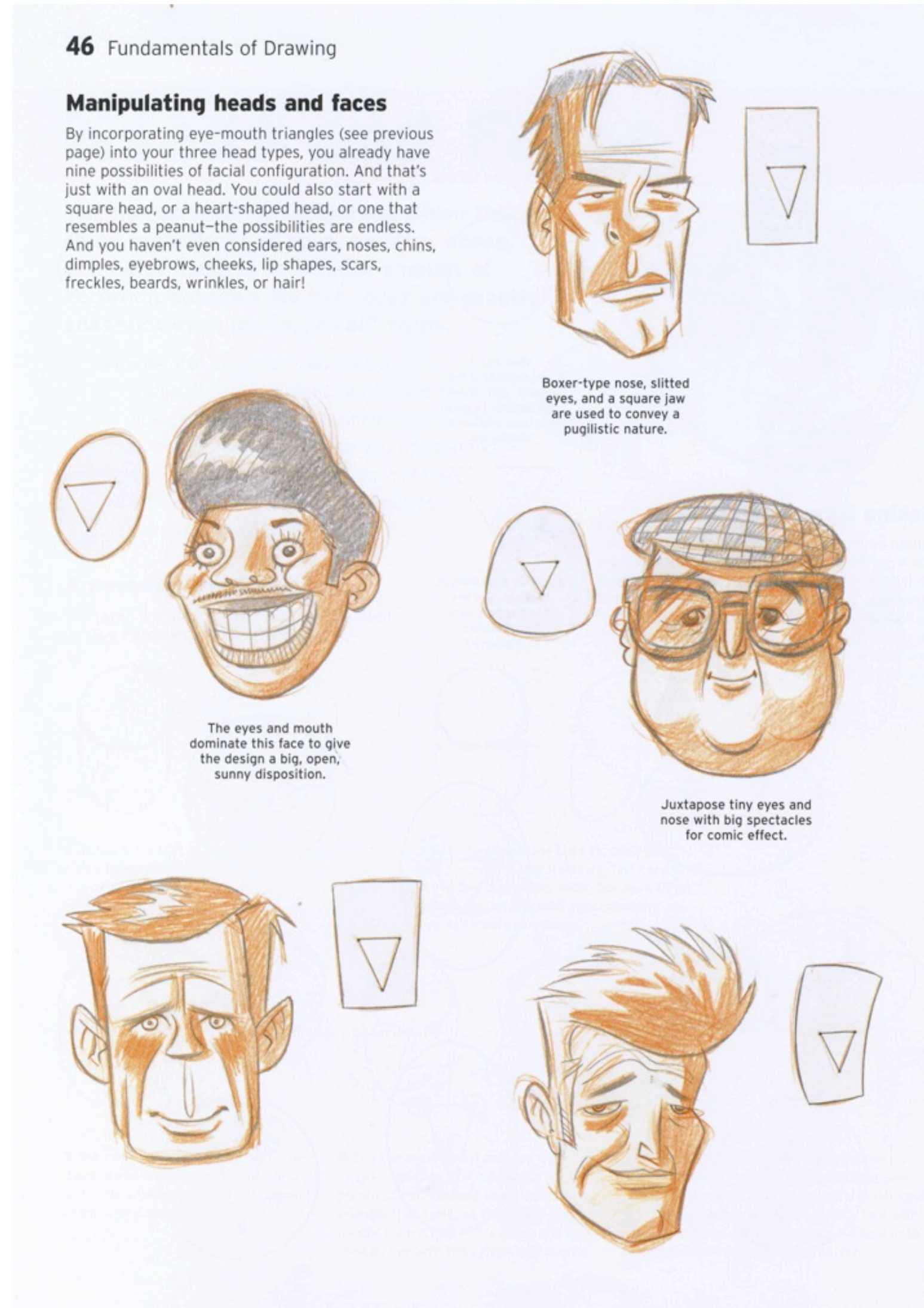
...mellor debuxar personaxes vivos, en movemento, interactuando con outros, e non quedarse soamente en deseños estáticos.





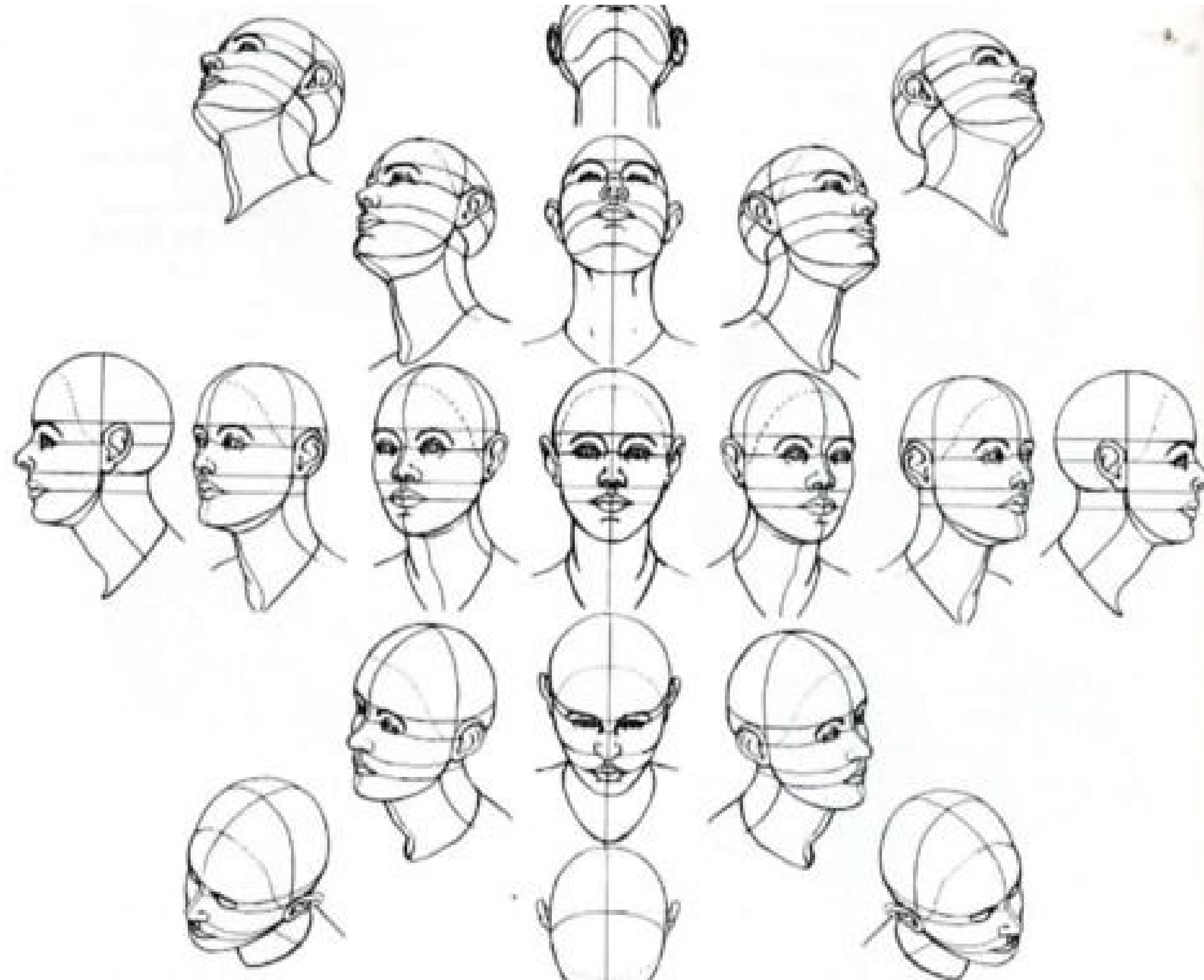
# DEBUXO DE PERSONAXES

Partamos de formas básicas para poder chegar a resultados complexos.



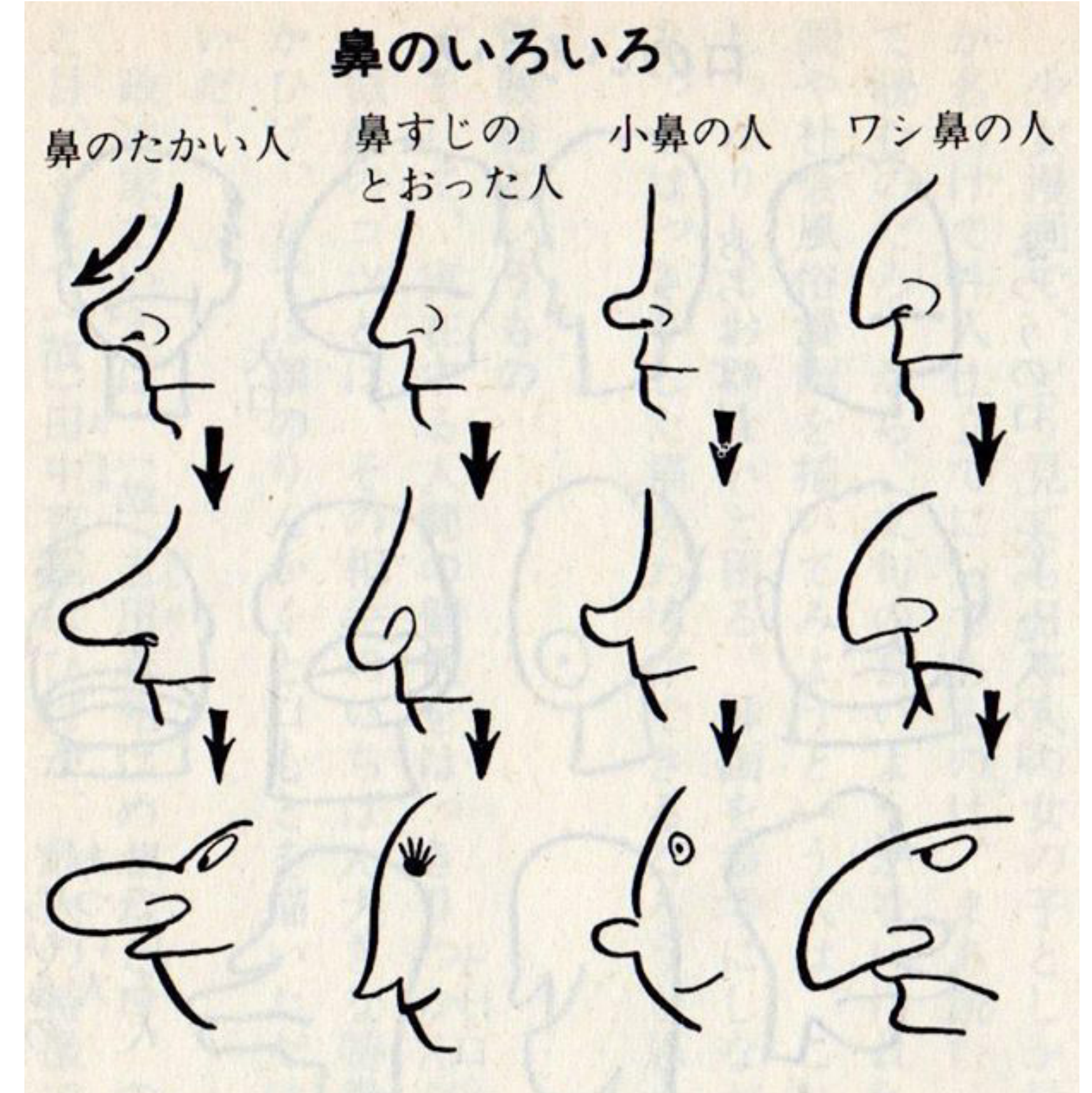
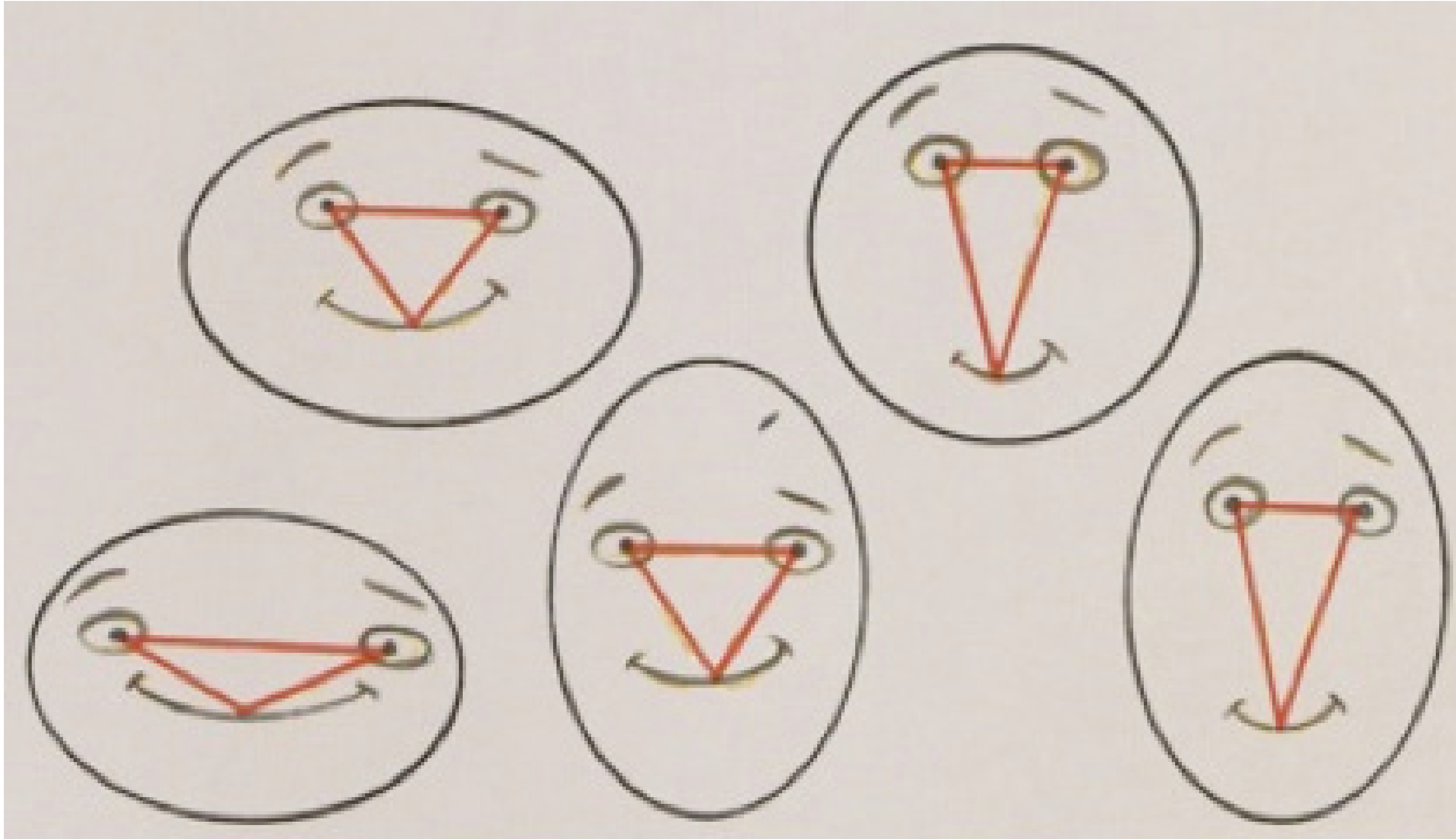
# DEBUXO DE PERSONAXES

Usemos esas formas básicas como axuda para poder debuxar os personaxes en diferentes direccións.



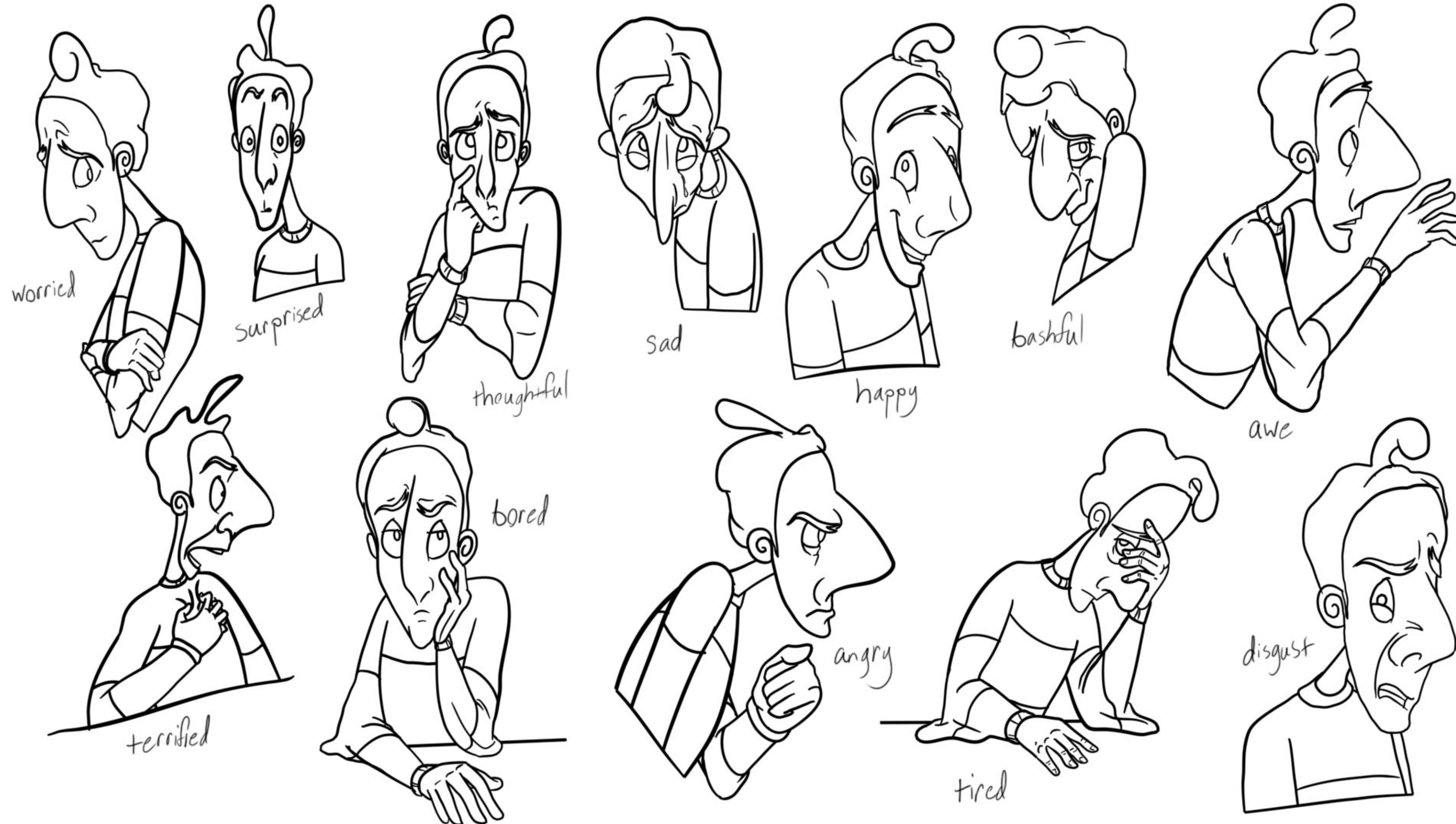
# DEBUXO DE PERSONAXES

Xoguemos coa variedade.



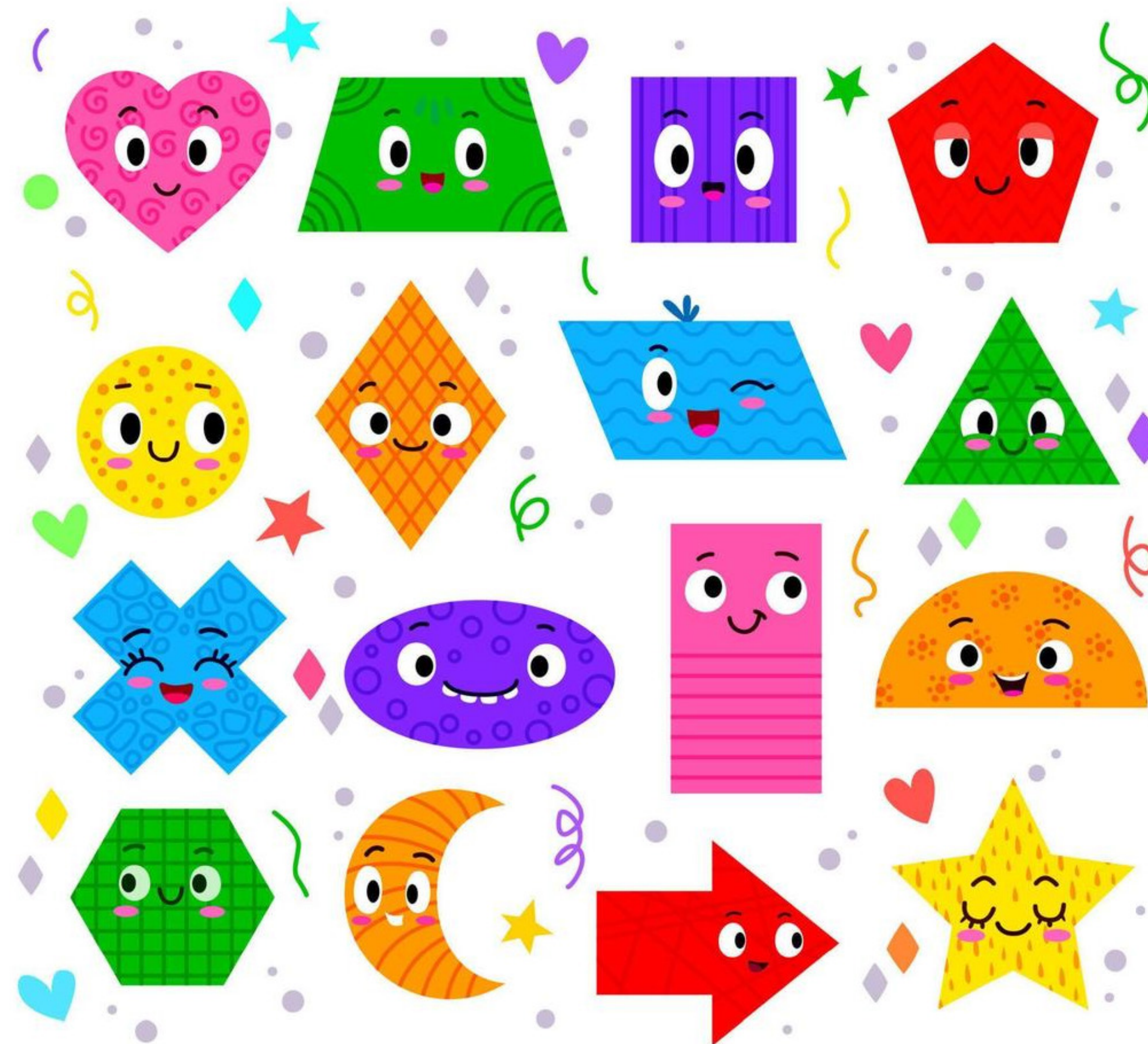
# DEBUXO DE PERSONAXES

Os xestos como forma de expresión da personalidade.



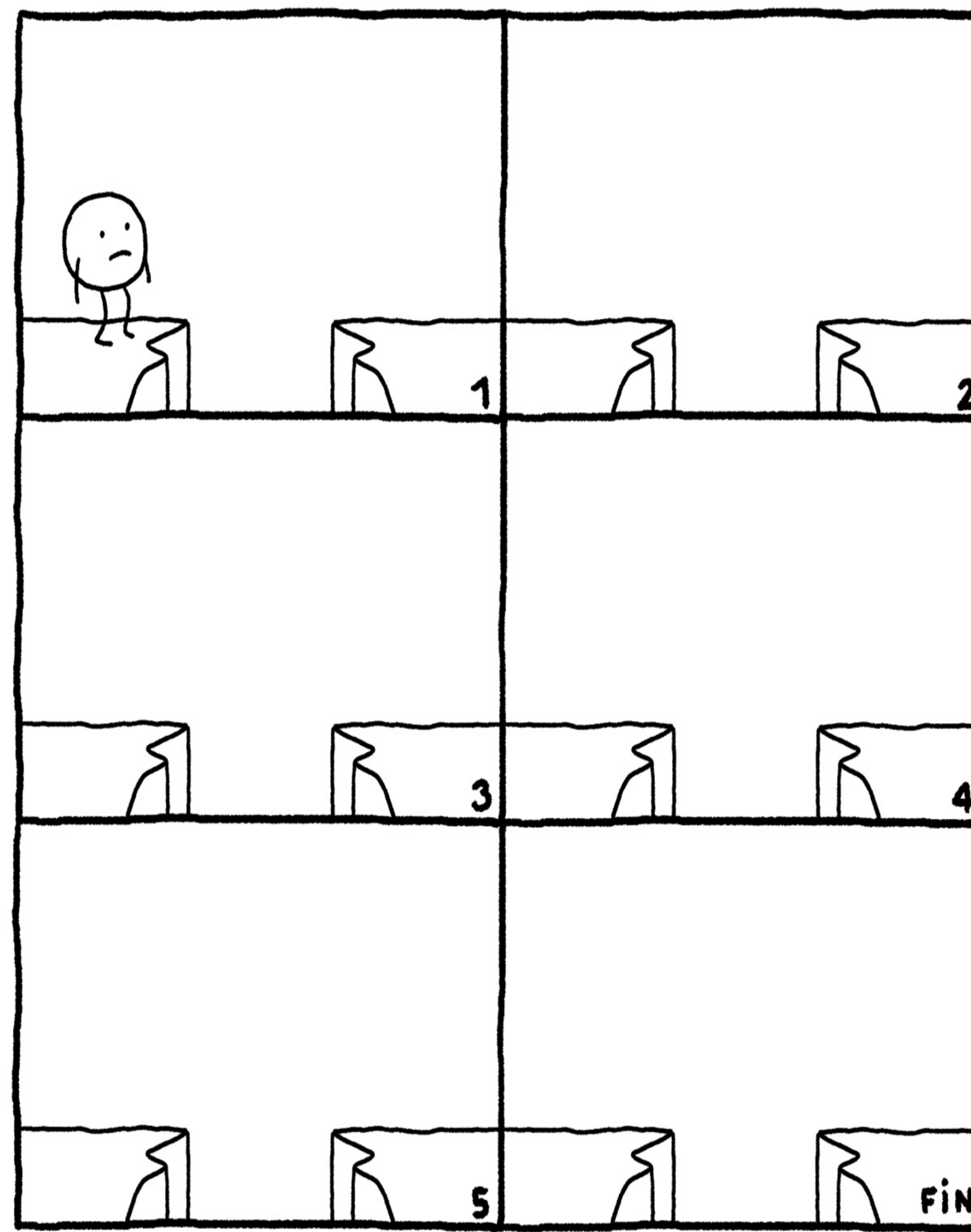
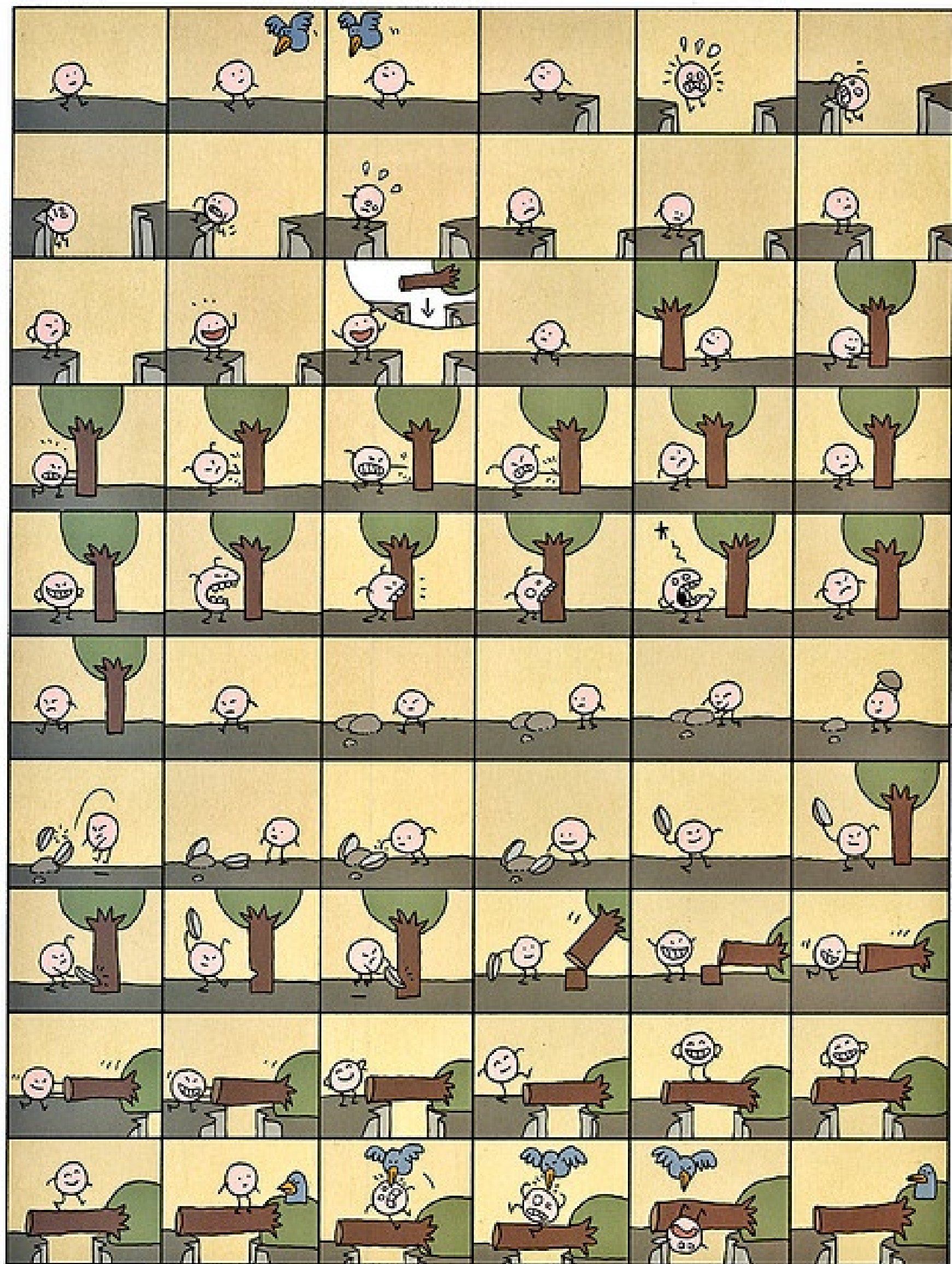
# EXERCICIO

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](http://www.behance.net/ilustratecto)