

## Libros

Veloces superhéroes contra villanos malvados, artistas vituperados y periodistas vivarachos, galos victoriosos frente a vencidos romanos... ¡soooooo la tiraaa!, en bocadillos conversan y van y vienen de

### Viñeta

en

### Viñeta.

## Artículos

#### Artacho Orihuela, Concepción María

¿Deben estar los cómics en las bibliotecas?

En: Boletín de la Asociación Andaluza de Bibliotecarios. Málaga, 2002, nº 69, p. 57-72.

Disponible en: <[www.aab.es/pdfs/baab69/69a5.pdf](http://www.aab.es/pdfs/baab69/69a5.pdf)>

#### Cuadrado, David

La gestión y el desarrollo de una colección de cómic.

En: Educación y Biblioteca. Madrid, 2003, nº 134, p. 94-97. Disponible en:

<[www.fundaciongsr.org/documentos/6428.pdf](http://www.fundaciongsr.org/documentos/6428.pdf)>

#### Vázquez Sánchez, Amparo

Tebeo y cómic. Nuevos lenguajes en el trabajo en las aulas. En: Primeras Noticias. Literatura infantil y juvenil. Barcelona, 2002, nº 184, p. 26-31. Disponible en:

<[www.fundaciongsr.org/documentos/6368.pdf](http://www.fundaciongsr.org/documentos/6368.pdf)>

**Eisner, Will.** *El cómic y el arte secuencial* (Barcelona: Norma, 2002) y *La narración gráfica* (Barcelona: Norma, 2003). Traducidos por Enrique S. Abull.

*El cómic y el arte secuencial* es una obra imprescindible para entender el lenguaje del cómic y otros medios de expresión secuenciales como el cine. Eisner desgrana los elementos principales del lenguaje del tebeo y ofrece claves para su utilización en la secuencia dibujada. El libro será de gran utilidad tanto para principiantes como para profesionales, al ser una de las obras que mejor analiza la aplicación de los distintos recursos gráficos y narrativos en función de la intencionalidad. Los ejemplos prácticos son historietas del autor. En *La narración gráfica*, Eisner analiza los principales elementos y actores de la narración, utilizando ejemplos del cómic como medio para visualizar los conceptos teóricos, comunes a todo tipo de narración, a los que hace referencia. Se trata de una obra muy práctica para tratar la teoría de la narración y para analizar la función del cómic como medio narrativo alternativo.

**Entre viñetas**, exposición itinerante de la Fundación Germán Sánchez Ruipérez.

A través de una muestra de más de cien álbumes de cómics europeos y americanos traducidos a nuestra lengua, se da a conocer, con una perspectiva histórica y temática, la importancia que tiene el cómic como medio de expresión entre los lectores, y su incidencia como un lenguaje actual que integra imagen y texto. La exposición, dirigida a niños y jóvenes a partir de los 12 años, se acompaña de dos guías, una que incluye material bibliográfico y otra que recoge propuestas didácticas para dinamizar la exposición y una relación de actividades complementarias. Acompaña a esta información un glosario, con terminología afín al lenguaje del cómic. Más información en: [www.fundaciongsr.es/exposiciones/default.htm](http://www.fundaciongsr.es/exposiciones/default.htm).

# Actividad

## Taller de cómic

Esta actividad dirigida a chavales con edades a partir de 9 años se ha desarrollado en la Biblioteca Pública del Estado en Zamora.

### Objetivos

Acercar a los jóvenes a la biblioteca a través de un tipo de lectura muy atractiva.

Mostrarles la existencia de colecciones de cómics de las secciones infantil y/o de adultos.

Profundizar en el conocimiento del cómic como forma de expresión artística y literaria, y conocer sus recursos estilísticos y visuales.

Mostrar a los participantes su capacidad para elaborar su propio cómic.

### Recursos

Bibliotecario que modere la actividad, bocadillos y viñetas en blanco de diferentes formas y tamaños, cuadernillo preparado para pegar las viñetas, diccionarios, cómics, rotuladores de colores, lapiceros, gomas de borrar, etc.

### Espacio

La biblioteca.

### Duración

60 minutos.

### Fase de preparación

Preparar bocadillos y viñetas en blanco, y el cuadernillo donde se va a hacer el cómic colectivo.

### Difusión de la actividad

Explicación de la actividad a grupos escolares, previa cita.

### Desarrollo

Primero, cada participante escribe su nombre y el de su personaje de cómic favorito en un bocadillo en blanco que se coloca en el pecho para darse a conocer.

A continuación, se hace un breve resumen de la historia del cómic a través de ejemplos como Tarázán, TBO, el Guerrero del Antifaz, Mortadelo y Filemón, Zipi y Zape, Mafalda...

Después, los participantes buscan en un diccionario los términos que designan los recursos empleados en la elaboración de un cómic (viñetas, bocadillos, onomatopeyas, metáforas visualizadas, líneas cinéticas, etc.) y explican su significado con la ayuda de ejemplos extraídos de cómics.

Una vez conocen un poco la historia del cómic y sus recursos, entre todos harán su propio cómic con la técnica del ovillo (pasándose un ovillo de lana de uno a otro para que cada uno cree una parte de la historia).

Finalmente, cada uno dibuja en tres viñetas su parte de historia y estas se van pegando en orden en el cuadernillo hasta que se complete la historieta.

### Sugerencias

Es muy importante advertir a los participantes que han de estar muy atentos a las explicaciones sobre los recursos del cómic porque deberán utilizarlos para la elaboración de su propio cómic.

A la hora de empezar a crear la historia hay que recordar a los participantes que deben ser coherentes e intentar dotar a la historia de interés y atractivo, así como recordar bien lo que cuentan para dibujarlo después.

### Responsable de la actividad

Concha González Díaz de Garayo  
concha.gonzalez@bcl.jcyl.es

...y + actividades en el SOL



**¡No dejes que la paloma conduzca el autobús! Mo Willems.** San Cugat del Vallès (Barcelona): EntreLibros, 2004. (Desde 3 años)

El dueño del autobús tiene que ausentarse, y pide al lector que lo vigile para evitar que una paloma se ponga al volante. Durante todo el libro, el pájaro intentará convencerlo para que permita que su deseo se haga realidad. Libro interactivo, con ritmo cinematográfico, que combina técnicas del lenguaje de los dibujos animados y del cómic, en una propuesta muy adecuada para hablar con los niños de las diferentes expresiones -carifosas, juguetonas, agresivas, humorísticas...- con las que la paloma intenta persuadir al lector.



**Ratalina tiene una idea. María Àngels Ollé Romeu. Ilustra Roser Capdevila Valls; traduce Ricardo Alcántara Sgarbi.** Barcelona: La Galera, 1995. Col. Ratalina (Desde 6 años)



Tres breves historias elaboradas utilizando los recursos del cómic. Se trata de textos dirigidos a los pequeños lectores, protagonizados por una ratita y sus amigos, en los que están presentes la sorpresa y el humor. El dibujo es claro y expresivo, y presenta a una protagonista bastante redicha y presumida.

**Viento en los saucos. Michel Plessix. Traduce Anna Gasol i Trullols.** Barcelona: The Comics and Games Art Studio, 2003. (Desde 9 años)

Relato clásico de la literatura inglesa adaptado al cómic. Es una historia protagonizada por cuatro animales en la que se ensalzan el respeto a la naturaleza y el valor de las cosas sencillas. Se retrata toda la ternura, la emoción y los mensajes de la obra original, con una técnica muy detallista y un uso eficaz de los recursos del cómic: alternancia de planos, juegos de luz, perspectivas que refuerzan la tensión e imprimen movimiento, y un equilibrado encaje de los textos. Inicios y finales de capítulo son también un buen ejercicio de puesta en escena.

**Gran Vampir 1. Cupido pasa de todo. Joann Sfar y Auré Jardel. Ilustrado por Joann Sfar.** Madrid: Sinsentido, 2005. Col. Gran Vampir. (Desde 12 años)

El tema de los vampiros ha sido tratado hasta la saciedad, pero la visión humorística que aquí se le da y las divertidas, actuales e ingeniosas reflexiones de Fernán y Aspirina son totalmente diferentes a lo acostumbrado. El trazo desgarrado que utiliza Sfar, junto con la rotulación manual, han creado un estilo propio. Está a la cabeza de la llamada nouvelle vague del cómic francés. Hay referencias literarias y musicales, una recreación de cómo serían las discotecas y after-hours que frecuentan los que habitan en el lado más oscuro de la existencia. Y, sobre todo, un acertado retrato de las relaciones amorosas en su momento inicial y final.

**Blankets. Craig Thompson. Traduce Raúl Sastre.** Bilbao: Astiberri, 2004. (Desde 15 años)

Obra autobiográfica en la que el autor nos cuenta parte de su infancia y, sobre todo, su adolescencia. La historia se centra en tres momentos: su vida familiar y en especial su relación con su hermano, el nacimiento y desarrollo de un fuerte sentimiento religioso y las dudas que siembre sobre este sentimiento la llegada del primer amor. Una novela gráfica donde lenguaje textual y visual se complementan perfectamente, y en la que los momentos más importantes se expresan a través del uso novedoso y casi artístico de los distintos elementos del cómic.

**Blacksad 2: Arctic-Nation. Juan Díaz Canales. Ilustra Juanjo Guarnido.** Barcelona: Norma, 2003. (Desde 15 años)

Original manera de presentar un relato de misterio utilizando animales humanizados en vez de los típicos rostros de los duros personajes del cine negro. John Blacksad es un detective que investiga la desaparición de una niña. Pronto se verá envuelto en una trama en la que se enfrentará con una comunidad racista que persigue la supremacía de su raza. Espectacularmente ilustrado y con un guión que mantiene al lector en vilo durante todas sus páginas, este cómic fue galardonado con el premio al mejor álbum y al artista revelación en el Saló Internacional del Còmic de Barcelona en 2001.



# Bienvenidos a...

## Guía del Cómic

www.guiadelcomic.com



Esta guía ofrece una selección de los títulos de cómic más conocidos ordenados alfabéticamente, por temas y lugar de procedencia. Contiene enlaces a editoriales, asociaciones y entidades relacionadas con el mundo cómic en España y a webs de interés para mantenerse al día. La página cuenta con tres secciones diferenciadas: monográficos, con datos biográficos de autores y críticas de cómics; novedades editoriales, con información detallada de las mismas; y librerías especializadas clasificadas por comunidades, de las que se incluye un comentario crítico.

## Novedades

**0-5** Legnazzi, Claudia. **Tuk es Tuk**. Barcelona: Libros del Zorro Rojo, 2005.

Tuk piensa tuku-teke...tuku teke... ¿Por qué no hay nadie cómo yo? Disfruta de los curiosos e insólitos habitantes de este pueblo singular. Seguro que te van a gustar.

**6-8** Morandera, Luisa. **Mister Cuervo**. Ilustrado por Mauricio A. C. Quarello. Pontevedra: OQO Editora, 2006. Col. O. Tocar la flauta puede serte de gran utilidad. El pastor protagonista de esta historia consiguió su sueño gracias a ella.

**9-11** Baum, L. Frank. **Perro de cristal**. Ilustrado por Pedro Millán; traducido por Paco Liván. Pontevedra: OQO Editora, 2006.

## Juan López Fernández Escritor e ilustrador

Juan López Fernández nace en Toral de los Vados, León, el 13 de marzo de 1939. Dibujante y guionista de cómic autodidacta, firma sus trabajos con el seudónimo Jan. Catalán de adopción, comienza a trabajar en unos estudios de animación en Barcelona. En 1959 se va a Cuba donde permanece durante la década de los 60. Allí colabora en agencias de publicidad, en el Instituto Cubano de Arte e Industria Cinematográficos y en la televisión cubana. También colabora en una revista semanal de la Juventud Comunista de Cuba y en la publicación infantil *El Pionero*. En 1970 regresa a Barcelona y trabaja para la editorial Bruguera ilustrando cuentos y páginas de cómic. Ocho años más tarde crea su personaje más conocido SuperLópez. Su obra es una de las más profusas de la denominada "literatura de quiosco".



"Al cómic no lo elegí yo sino que el cómic me eligió a mí. Cuando comenzó la revolución cubana, mi padre, cubano de nación y cansado de franquismo, decidí que fuéramos a Cuba donde pasé diez años trabajando, entre otras cosas, [...] como técnico asesor y dibujante animador [...] Aunque alternaba mis trabajos de asesor técnico de animación en la TV, acabé dedicándome sólo al cómic"<sup>1</sup>.

1. Entrevista a Juan López "Jan". En: *Difusord*. Asociación de difusión de la comunidad sorda. [Barcelona], nº 2, p. 1. Disponible en:

[www.comunidadene.com/comunidadasorda/principal/especiales/esp2.pdf](http://www.comunidadene.com/comunidadasorda/principal/especiales/esp2.pdf) [Fecha de consulta: 30/05/2006].

### Los que + nos gustan:

**El supergrupo**. Barcelona: Ediciones B, 2002. Col. Fans Super López.

**El tesoro de Cuacoatl**. Barcelona: Ediciones B, 2002. Col. Olé Super López.

**La caja de Pandora**. Barcelona: Ediciones B, 2004. Col. Fans Super López.

**Los alienígenas**. Barcelona: Ediciones B, 2002. Col. Olé Super López.

Un perro de cristal que ladra y ahuyenta a la gente, una gota curalotodo, una pócima de la belleza... ¿Para qué servirá todo esto?

**12-14** Poulin, Stéphane. **Bestiario**. Traducido por Pedro Ángel Almeida. Vigo: Faktoria K de Libros, 2005.

Los animales del *Bestiario* reflejan, como en un espejo, las grandezas y defectos del alma humana y de nuestra sociedad. Atrévete a mirar en él.

**15-18** Ramanujan, A. K. **Cuentos populares de la India**. Ilustrado por Jenny Vandeventer; traducido por María Comiero. Madrid: Siruela, 2005.

La India, cuna de saber y antigüedad, nos regala ciento once cuentos de la tradición oral de casi todos sus pueblos.