

Article

Intermedialidade e adaptación na banda deseñada galega

Antonio J. Gil González

Kenya Pineda

Universidade de Santiago de Compostela

Keywords

Intermediality
Galician Comics
Adaptation
Transmediality

Palabras clave

Intermedialidade
Banda deseñada galega
Adaptación
Transmedialidade

Abstract

The growing perception of comics as an artistic and discursive manifestation of increasingly original, artistic and experimental forms has transformed its relationship with readers and also with other arts, gaining a place in the creation of transfictional and transmedial worlds, sometimes as its epicenter and other times as just another part of their narrative universes. In the Galician context, we are seeing more and more works that participate in these exchanges with other media. This article explores some significant cases of intermediality between Galician *banda deseñada* and literature.

Resumo

A crecente percepción do cómic como manifestación artística e discursiva de formas cada vez máis orixinais, arriscadas e experimentais transformou a súa relación cos lectores e tamén coas demais artes, acadando un lugar na creación de mundos transficcionais e transmediais, ás veces como o seu epicentro e outras como unha parte máis dentro do universo narrativo. No ámbito galego, observamos cada vez máis obras que participan destes intercambios cos outros medios. No presente artigo explóranse algúns casos significativos das relacións intermediais da banda deseñada galega coa literatura.



Cada lenguaje artístico se ve acompañado de un lenguaje crítico y, también, de una posible teoría que se afana por desvelar los rasgos esenciales de su objeto de estudio para, más allá del estudio de los casos particulares, establecer categorías universales que permitan una definición.

José Manuel Trabado
El cómic y sus lenguajes

Introdución

O termo 'adaptación' connotou tradicionalmente o trasvase de obras da literatura cara a outros medios, ao cinema de xeito preponderante. A chegada do que Henry Jenkins denominou a *cultura da converxencia* entre os diferentes medios supuxo a perda da centralidade da adaptación filmo-literaria, substituída por unha miríade de entrecruzamentos recíprocos entre as narrativas dominantes, principalmente a novela, o filme, a serie, o videoxogo e, tamén, a banda deseñada, ben sexa como orixe ou destinatario destes fluxos intermediais. Nalgúns casos, mesmo se converteu ela mesma nun dos centros do repertorio adaptativo, como exemplifica a irradiación do xénero dos superheroes nas últimas décadas.

Como a meirande parte das artes e os medios, de natureza intrinsecamente intermedial, o cómic integra principalmente imaxe e palabra, e potencialmente na esfera dixital, a música ou mesmo a animación se pensamos no *motion comic*. Pero xa de xeito extrínseco, participa en todo tipo de relacións multimediais, remediais e transmediais (Gil González & Pardo: 2018). De entre toda a galaxia adaptativa de novelizacións, peliculizacións, teleserializacións, historietizacións ou ludonarrativizacións posibles nas que participa a banda deseñada galega, inabarcable nunha modesta achega como a presente, trataremos de ilustrar as relacións cómic-literarias mediante as cales esta adaptou o repertorio dos diferentes arquixéneros: o teatro, a poesía, a narrativa e o ensaio. Tratouse así mesmo de acompañar a exemplificación dos devanditos fenómenos coa análise dunha mostra de casos significativa.

O cambio de século foi, sen dúbida, un dos momentos máis activos e interesantes da historia da banda deseñada. Esta pasou de ser un produto infantil, comercial e de escaso prestixio cultural que cubría as necesidades de entretemento de determinados segmentos do mercado editorial, a unha expresión artística, un discurso creativo, un documento histórico, un obxecto estético ou unha materia de estudo. Concibida como un medio de comunicación, un campo cultural, unha linguaxe, un sistema semiótico ou como un obxecto cultural non identificado, para empregar o termo acuñado por Thierry Groensteen (2006), a novena arte conseguiu consolidarse dentro dos circuitos da cultura global coma un espazo onde o pensamento e o devir dos suxeitos e das sociedades se reflicten a través do debuxo. Este cambio na percepción do medio tamén mudou a posición do cómic no intercambio intermedial e transmedial dos ciclos narrativos. Recoñécese plenamente o seu valor artístico e discursivo e convértese nun territorio capaz de acoller unha pluralidade de discursos, dando paso a unha serie de circulacións e prácticas adaptativas entre o cómic e o resto de manifestacións culturais nas que a banda deseñada pode xogar un papel central.

Así mesmo, como obxecto de estudo nos últimos anos, constatouse un aumento considerable do número de teses, artigos de investigación,

congresos, seminarios e repositorios dedicados exclusivamente á banda deseñada, atopando un lugar propio na academia como campo de investigación nos hoxe coñecidos como *comics studies*, sen deixar de recoñecer a vixencia das reflexións teóricas sobre o medio dos propios creadores, como as de Will Eisner (2002) a mediados dos anos 50 ou as de Scott McCloud (1993) a finais do século xx. Entre as de carácter científico ou académico en España, os primeiros estudos sobre cómic atópanse a principios dos anos 60, a cargo de Luis Gasca e Román Gubern, baseados fundamentalmente na semiótica e na narratoloxía, como *Los cómics en España* (1969), *Tebeo y cultura de masas* (1966), *El discurso del cómic* (1988) e *El universo fantástico del cómic* (1988). A maioría dos traballos desta época son historicistas ou enciclopédicos. Non é ata as dúas últimas décadas cando atopamos estudos sobre a banda deseñada de carácter teórico-crítico que avalan esta (nova) visión da banda deseñada como práctica artística e discursiva. Son estes traballos amparados pola teoría semiótica, como *Análisis e interpretación del cómic. Ensayo de metodología semiótica*, de Miguel Ángel Muro Munilla (2004); *La arquitectura de las viñetas: Texto y discurso en el cómic*, de Rubén Varillas Fernández (2009), onde se aplica a clásica distinción entre historia e discurso á estrutura narrativa da banda deseñada, se delimitan as unidades mínimas constitutivas das narracións gráficas e se analiza o seu discurso, integrando varias teorías na súa proposta; ademais de, entre outros, *Anatomía de una historieta*, de Sergio García (2004); *Cómic. Arquitectura narrativa*, de Enrique Bordes (2017) e *La secuencia gráfica. El cómic y la evolución de su lenguaje*, de Roberto Bartual (2020). Tamén atopamos estudos de caso que contribúen tanto á construción teórica como a unha categorización crítica do corpus obxecto de estudo.

En Galicia tamén agroman neste momento publicacións relevantes de carácter teórico-crítico dedicadas á banda deseñada, como o monográfico do *Boletín Galego de Literatura*, ‘Olladas do cómic ibérico’ (Gil González e Tarrío 2007), a tese de doutoramento de Xulio Carballo *Para unha historia da banda deseñada galega: unha narración a través da linguaxe gráfico-textual* (2015), que parcialmente foi publicada por Edicións Xerais baixo o título *Os pioneiros da banda deseñada galega 1971–1979* (2019), e *A historia do cómic en Galicia*, de Octavio Beares (2021), publicada por Editorial Galaxia.

Recentemente, como se dixo, os estudos sobre cómic vanse ampliando tamén dende enfoques e campos de estudo moi diversos. Mesmo as ciencias cognitivas comezan a prestar atención ao cómic e ás narrativas gráficas, máis aló do seu sentido narrativo e secuencial, explorando as estruturas internas da imaxe e as súas posibilidades cognitivas (Cohn 2019), desde unha perspectiva de lectura multilínea na que o cómic deixa de ser unha mera ilustración do discurso verbal e constitúese como un medio capaz de argumentar un discurso moi próximo aos procesos de pensamento (Muñoz Fernández 2018; Sounanis 2015).

Antes de continuar é oportuno facer unha aclaración terminolóxica, pois, en Galicia, popularizouse o termo *banda deseñada* (BD), tradución do termo franco-belga e portugués en detrimento do anglosaxón *comic*, moi popular dende os anos 80, e afastándose de termos como cómic ou historieta utilizados en castelán, para se referir a un texto de imaxes fixas impreso nun soporte material para a súa difusión, que utiliza elementos verboicónicos e códigos diversos doutras linguaxes ou paralinguaxes, articulados entre si para construír un relato autónomo (Gasca & Gubern 1988; Barrero 2011). Así pois, utilizaremos a expresión *banda deseñada galega*, ou BDG, para distinguir a produción feita na comunidade galega por autores

ou editoriais galegas (incluídas en ocasións algunhas obras editadas en castelán). Cando usemos o termo *cómic* estaremos a referirnos ao campo cultural, ao termo internacionalmente máis común para designar o medio. Tamén se empregará para referirnos a outros ámbitos lingüísticos ou culturais específicos.

Os antecedentes remotos da BDG sitúanse na Idade Media, cando se atopan as primeiras narracións que combinan o texto coa imaxe. Referímonos ás *Cantigas de Santa María* de Afonso X o Sabio, que conteñen unha narración secuencial. De aquí en diante pasarán varios séculos ata atopar outro antecedente da produción da BDG como a coñecemos hoxe (Carballo 2019: 12; Harguindey 2006: 47–60). No século xx, os múltiples conflitos políticos —e armados— dificultaron o desenvolvemento desta arte, mais a pesar de que en Galicia non había revistas de historietas, podemos atopar obras textovisuais de artistas galegos como Castelao, Manuel Torres, Álvaro Cebreiro ou Reimundo Patiño que poden servir como precedentes da BDG nas que se conxugan a tradición e a vangarda que caracterizarán as orixes da produción galega (Carballo 2019: 14).

Como sinala Xulio Carballo nos seus traballos sobre estas orixes, a BDG como a coñecemos hoxe desenvolveuse nun contexto convulso, baixo o autoritarismo franquista e posfranquista, e as problemáticas sociais derivadas deste, como a migración e a censura. Non obstante, debemos sinalar que Galicia é *finis terrae*, a fronteira co mar Atlántico, e como toda fronteira, é unha zona difusa, de influencia e de intercambio, un territorio compartido. Grazas a esa xanela transatlántica chegaron as influencias culturais e artísticas de países como México, Arxentina, Francia ou Estados Unidos, os cómics e os *fanzines*. Podíase acceder, a modo de contrabando, a revistas, libros e música que a censura non permitía dentro do territorio nacional. Neste contexto, a BDG desde a súa xestación estableceu relacións directas con outras artes como a pintura, a estampa, a fotografía, as artes gráficas e a literatura, pois moitos dos artistas que están interesados nela e que posteriormente se converteron en referentes da BDG proveñen destas disciplinas artísticas: é o caso de Xaquín Marín, Pepe Barro e Antón Patiño. Sexa como for, a BDG é herdeira destes artistas, das súas prácticas de carácter reivindicativo da cultura e a lingua galegas e da apropiación do medio —o cómic—, ao reclamalo como un espazo expresivo e expansivo do seu discurso. Tamén da experimentación plástica en busca dunha estética propia. E finalmente do seu carácter colectivo, á procura de espazos de reunión onde poida existir un intercambio e unha reflexión sobre o quefacer artístico —como o foron os grupos Brais Pinto, Fusquenlla ou o Grupo de cómic do Castro— onde se xestou o xermolo da BDG (Carballo 2019: 17; 67). Estas prácticas foron continuadas polas seguintes xeracións de creadores galegos dende os anos 80, e a creación de colectivos con interese artístico mantense vixente no medio na actualidade.

Esta arte xurdida nas marxes da sociedade é a día de hoxe unha manifestación cultural interiorizada no sistema cultural galego, como demonstra a canteira de artistas recoñecidos internacionalmente, e a creación de premios de BDG como o Premio Castelao, que en 2022 leva dezasete edicións. Deben sinalarse, así mesmo, a recuperación dos traballos de artistas para crear exposicións antolóxicas individuais ou colectivas en museos como ‘Historieta Galega 1973–2008’ no Auditorio de Galicia de Santiago en 2008, ou ‘BDG70: A revolta do cómic galego’ na Sala Normal da Coruña en 2016; os festivais de *fanzines*, de autoedición —como ‘Autobán’ na mesma cidade ou ‘No tengo mamá’ en Vigo—, ou temáticos —como o ‘Encuentro

*Intermedialidade e adaptación
na banda deseñada galega*
Antonio J. Gil González
Kenya Pineda

de divulgación e formación de Banda Deseñada Histórica en Galicia', en Lugo, dentro da axenda das festas Arde Lucus, que conmemoran a fundación da cidade—; a creación da primeira escola de BDG, Garaxe Hermético, dirixida por Kiko da Silva; e o festival 'Viñetas desde o Atlántico' que se veu realizando dende 1998. Xunto coa crecente atención por parte da academia e a investigación, patente no incremento de teses e actividades relacionadas co medio,¹ ditas actividades ilustran o proceso de desenvolvemento, madurez e institucionalización da BDG.

Intermedialidade, adaptación e BDG

O cómic é un medio que se atopa preto do tecido social, e achega información a través da súa linguaxe debuxada xerando unha sensación de inmediatez e proximidade, prescindindo en ocasións do texto escrito. Dende as súas orixes, o cómic ten unha tonalidade satírica e, grazas á súa intermedialidade intrínseca, relacionouse con outros medios e discursos con naturalidade. Hoxe é un medio transversal, inserido dentro dos circuitos e industrias culturais polas que circulan as diferentes narrativas e universos transmediais.

En España, dous feitos marcan o comezo desta etapa de consolidación do cómic: a primeira edición de *Arrugas* de Paco Roca en castelán e a creación do Premio Nacional de Cómic en 2007. Podería dicirse que a inercia das mareas culturais do mundo viña empurrando a creación e os autores—artistas cara aos dous procesos descritos, tanto de consolidación/institucionalización, como de intermedialidade/transmedialidade dentro deste campo cultural. A nivel nacional, estes procesos víronse reflectidos no aumento da produción de títulos orixinais e da importación de obras doutros sistemas. Isto coñécese como o 'efecto *Arrugas*', pois ademais de marcar un antes e un despois nas tendencias editoriais, a devandita obra é tamén un punto de referencia en canto ás relacións do cómic con outros medios. En 2011 foi adaptada ao cinema de animación por Ignacio Ferreras, en 2012 adaptouse para o mercado norteamericano, e en 2013 o mítico estudio de animación audiovisual Ghibli comprou os dereitos para a súa versión no país nipón. Con máis de 16 edicións en castelán e traducida polo menos a 6 idiomas, *Engurras* —editada en galego por El Patito Editorial— pon de manifesto o desprazamento da centralidade da literatura nos transvases adaptativos (Gil González 2012 e Gil González & Pardo 2018), integrándose no proceso transmedial non só como un produto derivado, senón como a orixe dun universo narrativo.

No ámbito galego atopamos cada vez máis obras que se serven destes cruzamentos entre disciplinas, xa sexa tomando unha historia para transformativa nunha obra nova, servíndose de operacións de adaptación ou reescritura dun texto específico, ou como parte dun universo transfuncional en expansión (Gil González, 2012 e Gil González & Pardo 2018). Un exemplo no *mainstream* galego é o caso dos *Bolechas* de Pepe Carreiro, que contan cun extenso mundo narrativo que vai desde contos infantís a libros ilustrados, cómics ou espectáculos musicais, por mencionar só algúns exemplos. Os *Bolechas* son un auténtico fenómeno cultural co que nenos e nenas galegos foron crecendo desde o ano 2000. As aventuras desta simpática familia composta por seis irmáns e un can foron adquirindo un carácter máis didáctico co tempo. A través das súas historias, a familia Bolecha dá a coñecer algúns aspectos e actividades da vida cotiá, promove determinados valores e actitudes como a igualdade, a amizade ou o respecto pola natureza, e axuda a

1

Como as *IV Xornadas de Nova(s) Narrativa(s): Banda deseñada galega e intermedialidade*, organizadas en 2019 polo proxecto 'Intermedialidad, adaptación y transmedialidad en el cómic, el videojuego y los nuevos medios' (FFI2014-55958-C2-2-P) en coordinación co proxecto 'Transescritura, transmedialidad, transfuncionalidad: relaciones contemporáneas entre literatura, cine y nuevos medios II' (FFI2014-55958-C2-1-P), e en colaboración co proxecto 'Consolidación e estruturación. GRCGI-1371 Teoría da Literatura e Literatura comparada' (GRC2014/026).

'Transluçinating' Medieval
Galician-Portuguese
Love Lyric: Erin Moure's
Stitched *Cantigas* in
O Cadoiro
Harriet Cook

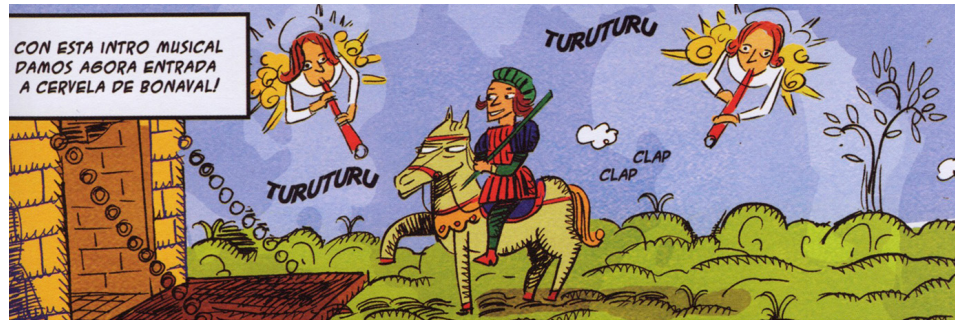
2

Kamishibai significa 'drama de papel' ou 'teatro de papel' e é unha forma de contar historias que ten a súa orixe no Xapón do século XII. Combina ilustracións e textos sobre un soporte de madeira que emula o escenario dun teatro en pequeno formato.

ensinar coñecementos de historia, xeografía, educación ambiental, ademais de, por suposto, fomentar e difundir a lingua galega.

En xeral, a produción de BDG contemporánea dirixida tanto a un público novo como a persoas adultas adquiriu gran popularidade. Estas obras edítanse en diferentes formatos, algúns moi parecidos ao do álbum ilustrado, rompendo os estándares de formato de publicación do cómic (grampa, caderno pequeno, libro, álbum francés). Por outra banda, conséntase a proliferación temática e de xéneros: ciencia ficción, fantasía, autobiografía, xéneros didácticos, románticos, familiares, lúdicos, historias de animais, históricos, documental ou xornalístico, etc. Pola índole do presente traballo, non pretendemos ofrecer unha relación exhaustiva ou por menorizada, senón unha selección de obras significativas, resultado da interacción con outras disciplinas e discursos artísticos e culturais, a modo de mostra representativa do que hoxe podemos atopar no ámbito da banda deseñada galega.

Da posta en escena á páxina



Imaxe 1. *As pombas de Carboeiro* (2020)

As pombas de Carboeiro (2020), de Inacio Vilariño e Iván Suárez, é unha BD baseada na obra de teatro homónima de Vilariño. A peza teatral é, de seu, un exemplo de entrecruzamentos mediáticos e desprazamentos semióticos. Propón, no escenario dun teatro tradicional, unha narración oral con elementos do teatro de rúa, e tamén utiliza as cartas do tarot de Marsella e un *Kamishibai* xaponés,² acompañados dunha banda sonora orixinal do compositor Benxamín Otero interpretada pola Banda de Lalín. Ademais, algunhas das representacións leváronse a cabo en lugares de interese histórico e cultural, como o mesmo mosteiro de Carboeiro, que é un dos escenarios da trama.

A obra teatral adaptouse á BDG da man do mesmo Inacio Vilariño, nunha versión de carácter imitativo–expansivo (Gil González & Pardo 2018) que reproduce o relato sen maiores alteracións. O seu carácter expansivo débese ao engadido dun personaxe nunha pequena trama que serve como pretexto para presentar o narrador do relato, mentres que na posta en escena a introdución á historia era unha peza musical de feitura épica interpretada pola orquestra de Lalín. Ademais, a BDG integra compoñentes do teatro e algúns elementos usados na propia posta en escena —é dicir a súa representación ou metamediación gráfica (Gil González & Pardo 2018)— como é o tarot de Marsella ou a banda sonora. Así mesmo, non podemos deixar de sinalar o carácter multimedial desta produción, pois a BDG edítase cun CD no que podemos escoitar o romance de Cervela de Bonaval, o protagonista da obra, nunha lectura dramatizada acompañada da versión instrumental da obra interpretada pola Banda de Lalín.

*Intermedialidade e adaptación
na banda deseñada galega*
Antonio J. Gil González
Kenya Pineda

3

Véxase o artigo de Teresa
Seara sobre esta obra neste mesmo
número monográfico.



Imaxe 2. *As pombas de Carboeiro* (2020)

Diálogos entre o cómic e a poesía

Poémic, líricómic, versoñetas, son algunhas formas de nomear as adaptacións de poesía ao cómic. Esta pódese considerar como unha manifestación emerxente no sentido máis amplo, un novo discurso artístico ou un produto editorial pouco explorado no mercado. Aínda que é verdade que se observan cada vez máis obras que experimentan coa relación entre poesía e cómic, como é o caso de *Versoñetas*, de Rubén Uceda e Jorge Riechmann (2014); *El mapa de los besos*, con versos de Anxo Petisme e debuxos de Josema Carrasco (2016), unha obra fronteiriza entre o cómic e o álbum ilustrado, denominada *líricómic* por Fernando Beltrán; *El paraíso perdido*, de John Milton, adaptado por Pablo Auladell (2015) ou *Poémic* (2010) e *Ocho poemas. Novela gráfica* (2016), de Laura Pérez Vernetti, autora que tamén experimenta con outros xéneros como a biografía poética.

No campo da BDG, atopamos *O puño e a letra. Antoloxía en cómic poético* (2018), unha obra realizada para conmemorar os 25 anos de aventura poética de Yolanda Castaño (Santiago de Compostela, 1977).³ É a primeira banda deseñada galega de orixe poética, na que 40 autores da escena galega adaptan á linguaxe do cómic outros tantos poemas da produción poética da autora desde os inicios da súa carreira. Esta obra podería servir en si mesma como unha mostra representativa das operacións de transcritura (Gil González & Pardo 2018: 36), pois nas súas páxinas quedan expostas as posibilidades expresivas resultantes do transvasamento semiótico. A complexidade de transmutar dun sistema semiótico logocéntrico a outro preponderantemente iconográfico pode parecer unha tarefa ambiciosa se se concibe como unha tradución literal ou reprográfica da lírica do poema. En calquera caso, non se trata dunha ilustración que acompaña ou reproduce o poema, senón da transposición da linguaxe poética ao cómic. A primeira vista parece que ou vínculo máis sólido que se establece entre a poesía e o cómic é o narrativo —personaxes, espazos, accións— mais a plasticidade dos elementos que compoñen a linguaxe verbo-icónica pode construír un discurso lírico semellante ao da poesía que adapta. Por exemplo, tanto o cómic como os poemas posúen unha arquitectura visual dentro da páxina. A poesía pasa da estrutura textual enmarcada na páxina en branco ao universo

Intermedialidade e adaptación na banda deseñada galega
Antonio J. Gil González
Kenya Pineda

segmentado das viñetas. Do mesmo xeito, na banda deseñada, a arquitectura da páxina non só establece unha estrutura narrativa, senón que tamén pode plasmar ritmos, tempos, silencios, espazos... Desta maneira, o poema pode transcorrer nunha secuencia repetitiva de viñetas (imaxe 5), como discorren os versos nunha páxina en branco (imaxe 3) ou, en oposición, os elementos que compoñen a viñeta poden conter un momento sen tempo, de tal maneira que exista un desprazamento, non a través dunha acción explícita, senón derivada da estratexia compositiva da páxina (imaxe 4).

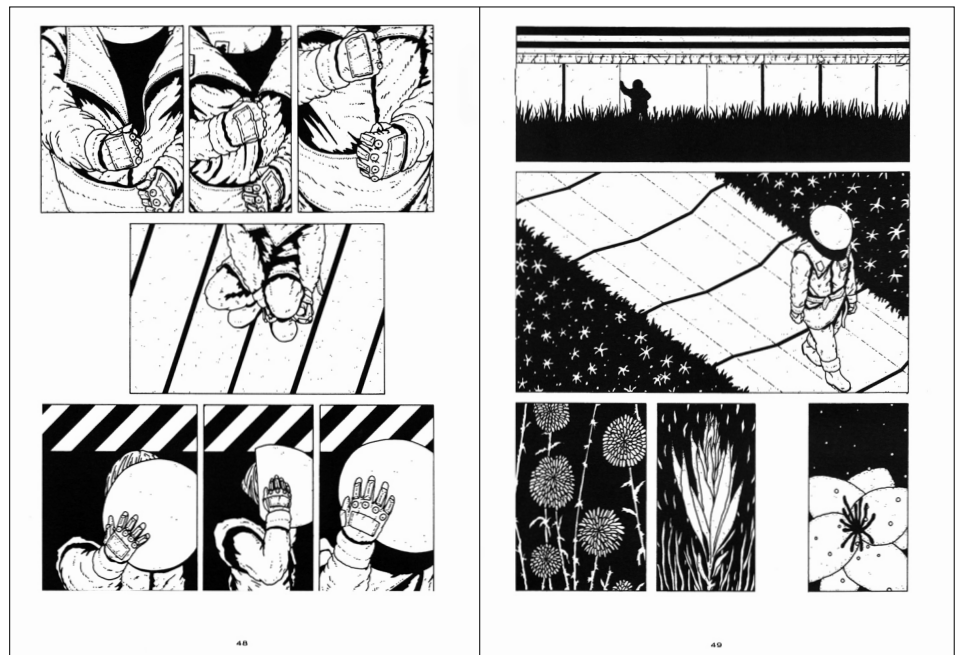
Nesta obra o autor de cada poema adaptado é libre de establecer unha relación co texto de orixe, xa sexan conexións tácitas ou explícitas. En palabras de Pablo Auladell —gañador do Premio Nacional de Cómic en 2016 pola xa citada adaptación de *El paraíso perdido*, de Milton—, ‘cada historia precisa a súa linguaxe visual. No cómic, o debuxo é case unha caligrafía, ten que estar en consonancia coa obra’ (Koch 2016).



Imaxe 3, 4 e 5. O puño e a letra (2018)

*Intermedialidade e adaptación
na banda deseñada galega*
Antonio J. Gil González
Kenya Pineda

Friaxe (2020), de Antonio Raposo, máis coñecido no medio como Raposa (A Coruña, 1993), e Yolanda Castaño, é unha reescritura dos *Himnos á noite* de Novalis. O texto, escrito a medio camiño entre a prosa e o verso entre 1799 e 1800, é levado á BDG nunha reinterpretación de ciencia-ficción futurista. A obra alterna a narración secuencial silenciosa feita por Raposo e os textos traducidos por Castaño. Como se explica nunha nota do editor dentro dunha das lapelas da obra 'a intención é darlle novas lustres, explorar novas interpretacións capaces de actualizar a súa lectura á vez respectando as diccións propias da tradición lírica en galego e uns xestos literarios máis contemporáneos'. Ademais de posuír varios niveis de lectura, esta banda deseñada propón diversos itinerarios, pois está dividida en partes, primeiro o texto poético e logo a narración gráfica, polo que o lector pode abordar a obra desde calquera das partes a modo de xogo.



Imaxe 6. *Friaxe* (2020)

Da narrativa á banda deseñada

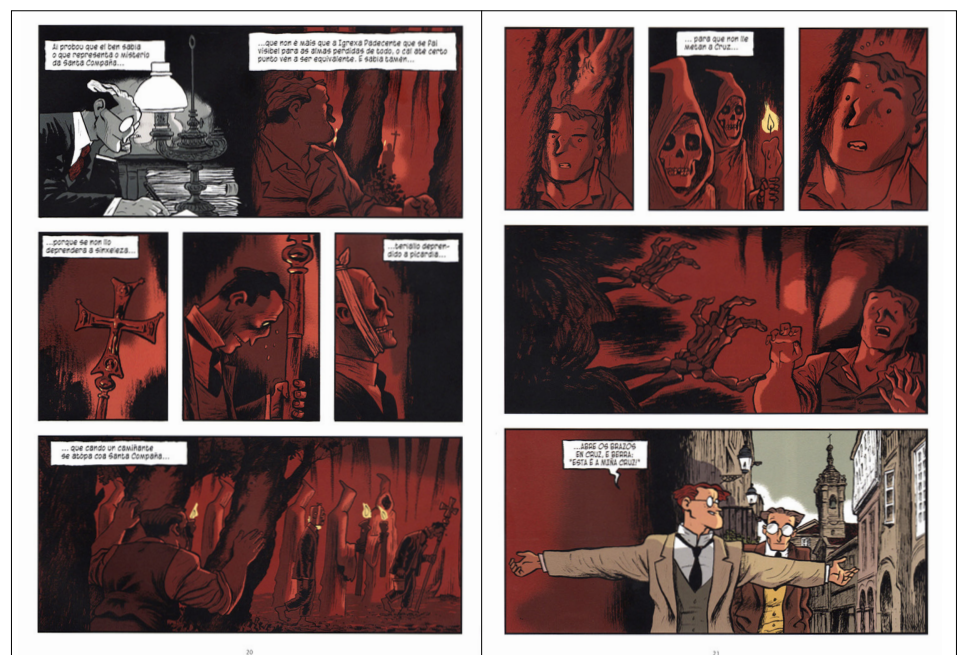
A adaptación de textos literarios ao cómic é unha práctica común. En España hai rexistro desde os anos 20 de historias literarias serializadas en pequenos folletos na revista *Pulgarcito*, da Editorial El Gato Negro. Máis tarde, a mediados dos anos cincuenta, a Editorial Bruguera creou a colección 'Historias', pero non foi ata os anos 70 cando este tipo de publicacións alcanzou a máxima popularidade coa colección 'Joyas Literarias Juveniles'. A finais da década dos 90 a industria do cómic logra estabilizarse grazas ao fenómeno da novela gráfica e a popularización do formato libro (comic book), non só para as recompilacións de cómics de superheroes. Xorden pequenas editoriais ou selos independentes especializados como Absurdo (1998), Astiberri (2001), Dolmen (2001), Dibbuks (2005) e Diábolo Ediciones (2006). Establécense novas canles de distribución como as librerías especializadas, sobreviventes de finais dos 80. Con todo, a pesar da aparente normalización da industria, a produción e autoría de títulos novos en España mantense en segundo plano, pois os dereitos comprados a editoriais estranxeiras supoñen máis do 80% dos cómics publicados (Gómez & Josep 2010, en liña).

Se observamos os catálogos de editoriais como Norma, Dibbuks ou Panini, existe un incremento na publicación de adaptacións de obras

*Intermedialidade e adaptación
na banda deseñada galega*
Antonio J. Gil González
Kenya Pineda

literarias ao cómic en formato libro. Mesmo editoriais non especializadas apostan cada vez máis por este tipo de proxectos. A lista de obras literarias adaptadas en cómic vai desde *A Ilíada*, de Homero, ata *A cidade de cristal*, de Paul Auster, pasando polo Quixote, de Cervantes, *Hamlet*, de Shakespeare e *Orgullo e prexuízo* de Jane Austen, entre moitas outras. A maioría destas adaptacións pertencen ao canon literario globalmente recoñecido como os clásicos da Literatura Universal. Nos últimos anos atopamos adaptacións de obras literarias de autores españois, como é o caso de *La vida es sueño* (2018), de Calderón de la Barca; *El capitán Alatriste* (2016), de Arturo Pérez-Reverte; *Patria* (2020), de Fernando Aramburu; *La ciudad de los prodigios* (2020), de Eduardo Mendoza; *Intemperie* (2016), de Jesús Carrasco, ou *La reina roja*. *La novela gráfica* (2020), de Juan Gómez-Jurado.

Esta tendencia está presente en maior medida na produción en castelán, comparativamente coas literaturas doutras linguas cooficiais como é o galego. Porén, podemos atopar igualmente adaptacións de literatura galega á banda deseñada, como é o caso de *Dédalus en Compostela* (2014), de Vicente Risco, adaptado por Fernando Iglesias (máis coñecido como Kohell), onde Risco deambula polas rúas de Compostela acompañado por Dédalus, o alter ego de James Joyce; ou *A velliña vella* (2009), de Manuel Bustos, igualmente adaptación dun relato homónimo de Vicente Risco, editado pola Fundación epónima. Esta banda deseñada forma parte dunha iniciativa de carácter educativo, polo que se integrou nunha unidade didáctica descargable desde a páxina web da Fundación.

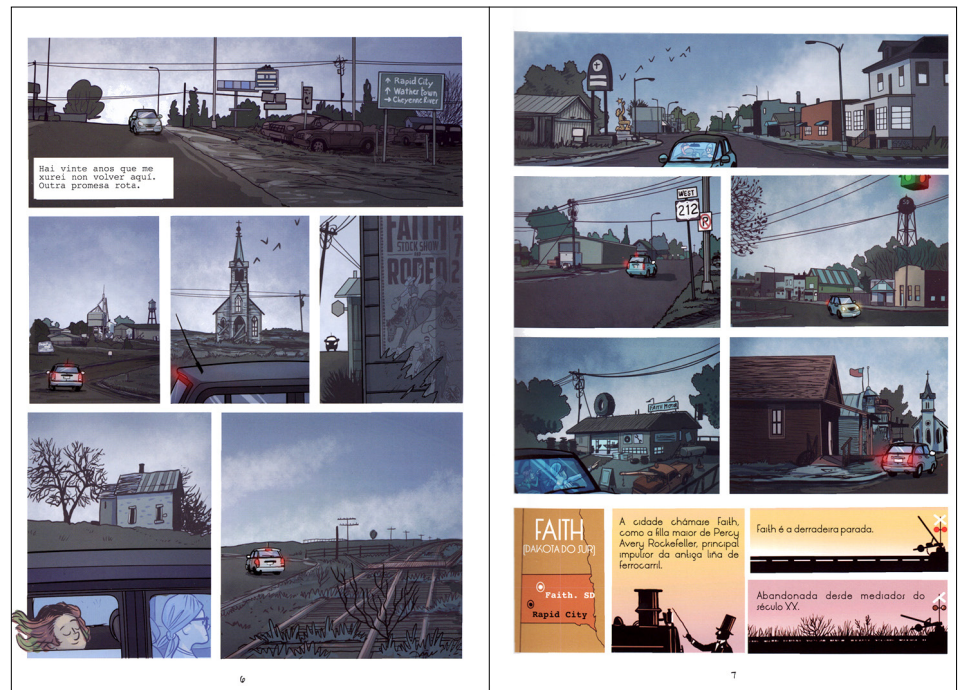


Imaxe 7. *Dédalus en Compostela* (2014)

O derradeiro libro de *Emma Olsen* (2022), a novela curta de Berta Dávila, foi adaptada recentemente por Pablo Prado en forma dunha imitación literal do argumento orixinal. Conta a historia dos últimos días de Emma Olsen, unha escritora afectada por unha enfermidade terminal, construída como un metarrelato autobiográfico que integra pequenas chiscadelas ás obras escritas por Emma. Na banda deseñada, as notas ao rodapé da novela transfórmanse en microrrelatos, nos que o cambio de cor e tamaño das viñetas suxire que estes se atopan nun lugar paralelo ou adxacente á trama principal.

En canto ás obras de autores galegos escritas en castelán publicadas en Galicia nos últimos anos, poden citarse pola súa relevancia intermedial

*Intermedialidade e adaptación
na banda deseñada galega*
Antonio J. Gil González
Kenya Pineda



Imaxe 8. O derradeiro libro de Emma Olsen (2022)

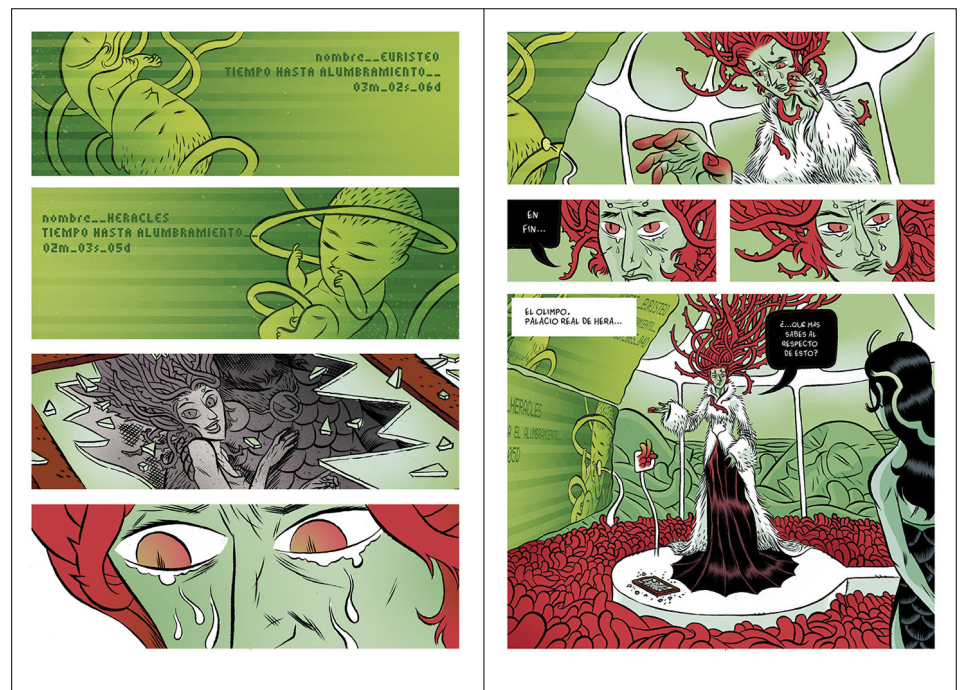
títulos como *La casa de la Troya* (2018), de Jaime Asensi, adaptación da novela homónima de Alejandro Pérez Lugín. Esta obra narra a historia de amor entre un madrileño e unha compostelá, ao tempo que retrata a Compostela de Montero Ríos, Rosalía de Castro e Valle-Inclán e a vida universitaria de finais do século XIX. Por outra banda, destaca a circulación transmedial da obra, cuxo ciclo narrativo vai do texto literario (con 63 reimpresións), do que se realizaron ata catro adaptacións ao cinema —en 1924, 1930, 1936 e 1947—, e continúa con esta banda deseñada reeditada recentemente e na que se mantén a reprodución literal do argumento, pero que, a través da narración gráfica, establece ademais vínculos intertextuais con outras manifestacións da cultura galega e recrea imaxes típicas dos barrios composteláns como as tabernas, co acompañamento musical da tuna.

Fragments de Apocalipsis (2010) foi editada pola Fundación Gonzalo Torrente Ballester e o Consorcio de Santiago, con guión de César Lombera, escultor e debuxante radicado en Catoira, e o experimentado debuxante Jaime Asensi, autor da adaptación do texto dramático *UBU Rey* (2004) e *El fugitivo* (2012), a partir da novela homónima de Ramón J. Sender. En *Fragments de Apocalipsis*, os autores decidiron usar só sete fragmentos do extenso texto orixinal de Torrente Ballester, que son transcritos á linguaxe do cómic en forma de recreación literal das principais liñas da trama e as ideas fundamentais da novela.

Por outra banda, malia que o seu traballo no terreo da adaptación non é de textos da literatura galega nin tematicamente vinculados a Galicia, destaca neste eido o traballo de David Rubín, un dos autores galegos máis recoñecidos na actualidade. Entre as súas versións de textos literarios atópanse tamén obras como *Romeo y Julieta* (2008), no que colabora co guionista e escritor Ricardo Gómez; *El monte de las ánimas* (2009), obra na que Rubín logra captar a esencia do relato homónimo de Bécquer a través do seu particular estilo gráfico e o seu gran manexo da cor como elemento compositivo; e *Beowulf* (2013), con guión de Santiago García en formato álbum francés. En *El héroe I* (2011) e *El héroe II* (2012), ambos editados por Astiberri (e que recentemente se editaron nunha versión integral da obra en formato dixital), unha adaptación do mito de Heracles, a secuenciación gráfica da trama é fluída e mestura referencias da cultura pop co universo dos superheroes, ademais

*Intermedialidade e adaptación
na banda deseñada galega*
Antonio J. Gil González
Kenya Pineda

de incluír algunhas licenzas creativas que lle dan un ton humorístico ás partes máis trágicas do relato. Cun ritmo narrativo dinámico, Rubín ilustra o camiño do heroe cara á transformación persoal desde unha óptica nova.



Imaxe 9. *El héroe, libro I* (2011)

O ensaio e a divulgación na BDG

Ademais dos referidos xéneros literarios clásicos —poesía, teatro e narrativa—, a banda deseñada galega das últimas décadas explorou a miríade de xéneros ensaísticos e de non ficción, principalmente arredor das escritas memorialista, histórica, cronística ou didáctica. Da man da literatura e o cinema, a banda deseñada contemporánea desenvolve a súa capacidade de documentar a vida, de ser un reflexo do contexto social. Deixa de mirar só a través dos traxes dos superheroes e dos gags cómicos para representar reflexións e críticas sobre o mundo individual e social. Non é de estrañar que agora, nas recompilacións bibliográficas e os estudos realizados durante os últimos 50 anos de crítica de cómic —concebida como tal—, aparezan monografías atentas ao contexto histórico-social no que se xestaron as obras, como é o caso da tese *El siglo xx en viñetas. Barbarie y humanismo* (2019), de Fernando J. Alcantarilla Hidalgo, onde fai un percorrido a través dos acontecementos históricos do século xx; ou que, en xeral, se constate un incremento de publicacións de BDG sobre biografías, autobiografías, memorias con tendencia costumista e persoal ou de carácter histórico ou documental; incluíndo tamén, por suposto, a transgresión das fronteiras xenéricas mesmas entre ficción e non ficción en forma de ficcións históricas, autoficción, etc.

Un exemplo desta práctica é *Uxío Novoneyra: A voz herdada*, de Kike Benlloch e David Rubín (2010). Empregando un recurso característico da banda deseñada biográfica, a obra introduce un personaxe ficticio que actúa como o narrador vehicular do relato e dá vida ao personaxe a tratar, de tal xeito que a trama mantén as características memorialísticas do xénero pero bandeia entre a ficción e a realidade. É tamén o caso de *Titoán*, de Inacio Vilariño e Iván Suárez (2011): un relato autobiográfico entrelazado coa adaptación do relato ‘Peito de lobo’ incluído en *Retrincos* (1934), de Castelao. Esta BD pertence á colección ‘Castelao’ editada por Demo, que consta de catro

*Intermedialidade e adaptación
na banda deseñada galega*
Antonio J. Gil González
Kenya Pineda

obras inspiradas na vida e a obra do autor rianxeiro e que obtivo, en 2011, o Premio Castelao de Banda Deseñada. Esta foi a primeira colaboración do debuxante e deseñador Iván Suárez co dramaturgo, experto en monicreques e actor Inacio Vilariño, que marcaría o inicio dunha prolífica parella creativa con propostas orixinais, dende o punto de vista intermedial, como a antes mencionada *As pombas de Carboeiro* ou *O voo da curuxa*. *Unha tarde con dona Emilia no pazo de Meirás* (2022), nas que o patrimonio arquitectónico e cultural galego adoita ter un grande protagonismo na trama.

O voo da curuxa toma como eixo da narración a figura de Pardo Bazán. A BD parte da anécdota da visita do prolífico escritor e cineasta Eduardo Zamacois, quen percorría España para facer un documental sobre a vida cotiá de escritores e intelectuais da época e, en efecto, conseguiu filmar a personaxes como Valle-Inclán, Blasco Ibáñez, Linares Rivas e Pérez Galdós. A obra cinematográfica de Zamacois converteuse na única e última reportaxe gráfica onde se pode ver a Emilia Pardo Bazán en movemento, pois poucos meses despois morrería.

A BD bebe da realidade, mais crea un relato ficcional do momento en que se realizou o traballo documental de Zamacois, ao tempo que establece relacións directas coa obra de Pardo Bazán mesturadas coa trama da BDG a través de recursos gráficos e chiscadelas textuais. Todo isto narrado cunha estética que recorda as técnicas clásicas de gravado e co pazo de Meirás como marco.



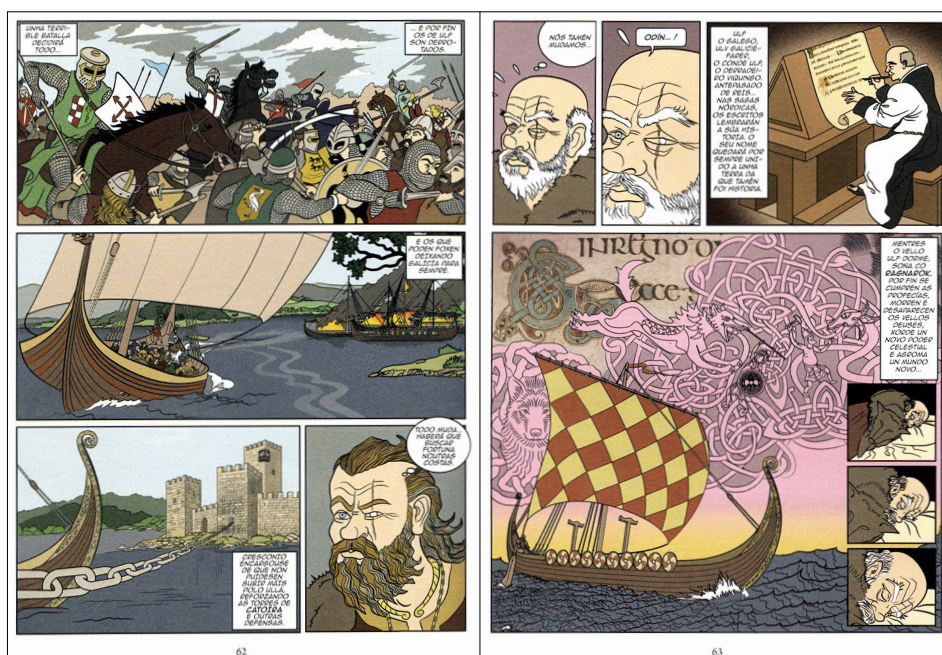
Imaxe 10. Titoán (2011)

Tamén a BDG de carácter histórico foi adquirindo presenza durante os últimos anos. Como parte da identidade cultural de Galicia, existe un profundo interese por coñecer a orixe ou as relacións que nos vinculan a outros, aos celtas, aos viquingos e demais viaxeiros que nos construíron.

Compostela, a historia dunha lenda (2003), de Pepe Carreiro e o historiador Clodio González, fai un percorrido polas personaxes e feitos clave na historia compostelá, desde o mítico descubrimento do sepulcro do Apóstolo Santiago ata o alzamento militar de 1936; *Ulf de Jakobsland. Os viquingos en Galicia* (2018), de Alberto Varela Ferreiro, pola súa parte, narra a historia da chegada dos viquingos á Galicia da Alta Idade Media. Varela logra nesta obra unha narración fluída e dunha gran capacidade de síntese e

Intermedialidade e adaptación
na banda deseñada galega
Antonio J. Gil González
Kenya Pineda

abstracción conceptual pero sen perder o fío narrativo nin o rigor histórico, para o cal engade diversos mapas, cronoloxías, glosario de termos e mesmo bibliografía, o que o converte nunha completa fonte de información.



Imaxe 11. Uif de Jakobstand. Os viquingos en Galicia (2018)

En canto ao xénero da aventura histórica, *Aleida, cidade sen alma* (2016), de Víctor Boullón, ambienta a ficción na Compostela medieval, nunha trama de aventuras e misterio que ten como pano de fondo a loita de poder entre o arcebispado de Santiago e o de Braga polo predominio no noroeste peninsular, utilizando o roubo dunhas reliquias como motivo para xustificar as súas accións. Este primeiro volume da serie entrelaza feitos históricos coas aventuras protagonizadas por Aleida e o seu pai León, canteiro que chega a Santiago a traballar na renovación da catedral baixo as ordes do Mestre Mateo. Foi serializada en *Aleida II. Cruzada* (2020), ambientada na campaña emprendida polos Reis Católicos para conquistar Terra Santa, que pon en escena a personaxes históricas como Sancho VI, a súa filla Berenguela ou ao propio Ricardo Corazón de León. Tamén en forma serial, *Os Barbanzóns. Baroña ou morte* (2004), *Os Barbanzóns. No solpor da Prehistoria* (2004), *A noite de Samaín* (2005) e *A noite das cacharelas* (2011), de Pepe Carreiro, os catro editados por Toxosoutos, recrean a saga dunha familia celta composta pola nai, Tara; os tres fillos desta, Con, Bre e Lerankos; a nora irlandesa, Guinness; o xenro das montañas orientais do que hoxe é Galicia, Bar; os tres netos, Son, Baal e Minu; e mais un oso de nome Banza, mediante unha parodia de situacións equiparables á actualidade a partir de personaxes estereotipados daquela época. En termos intertextuais establece relacións coa cultura celta e presenta diversos clichés históricos, transposicións culturais e referencias a personaxes afíns como Astérix e Obélix.

O cultivo da banda deseñada como texto didáctico ou informativo é outra das consecuencias da súa consolidación como medio, aínda que existen rexistros de estudos e iniciativas que tentaban integrar o cómic na aula desde os anos 40. Noutros sistemas como o do *manga* hai moito tempo que se emprega para explicar calquera concepto ou tema. Como mostra, abonda ver as extensas coleccións dispoñibles sobre filosofía, matemáticas e por suposto tamén sobre os clásicos da literatura universal. Xa que logo, este xénero agroma igualmente na actualidade na BDG de ámbito didáctico, en obras como *Microalgas. O mundo oculto* (2019) e *Microalgas. O mar de Ardora*

*Intermedialidade e adaptación
na banda deseñada galega*
Antonio J. Gil González
Kenya Pineda

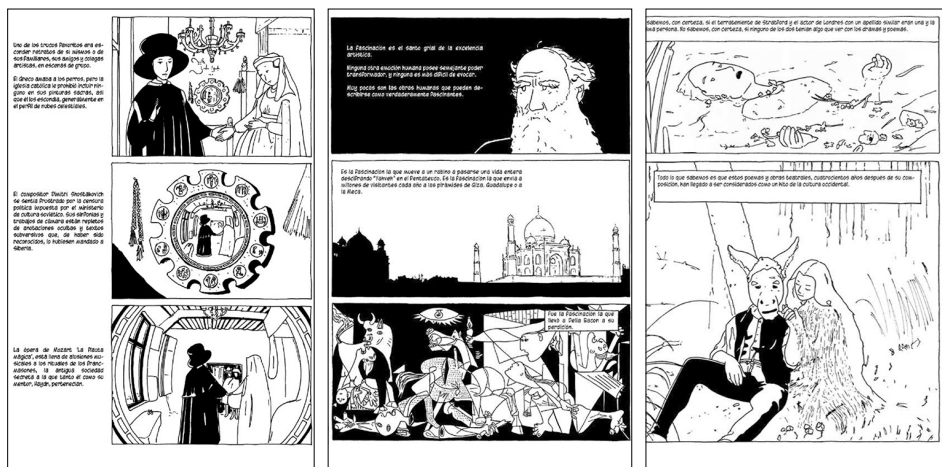
(2020), ambas de Xulia Pisón, cómic de divulgación científica pertencente ao proxecto Enhance Microalgae (EMA), auspiciado pola Unión Europea, a Universidade da Coruña e outras entidades internacionais. O seu obxectivo é dar a coñecer o mundo das microalgas, microorganismos que, polas súas características, son fundamentais na biotecnoloxía e na alimentación. A través de personaxes antropomórficos, reinterpreta as características naturais de catro familias de microalgas: *Espirulina*, *Nannochloropsis*, *Scenedesmus* e *Diatomeas*, dotándoas de superpoderes. Nesta aventura, os personaxes deben loitar contra o cambio climático ao mesmo tempo que contan unha historia de amizade, aceptación, busca da identidade e traballo en equipo. Ademais, integra cadros informativos sobre as características destes microorganismos.

O secreto do Salmo 46 (2017), de Iván Sende, é unha obra moi especial, pois está baseada na conferencia 'The Secret of Psalm 46' sobre mensaxes ocultas na arte realizada por Brian Moriarty en 2002. Moriarty é creador, programador e actualmente profesor de deseño de videoxogos e foi o responsable do mítico *Loom* (Lucasfilm Games, 1990). A BD explica noicións básicas para resolver os misterios, pero tamén conceptos máis complexos como a criptografía, para logo desvelarnos segredos escondidos en obras musicais canónicas, libros infantís e pinturas de artistas recoñecidos pola historia da arte.



Imaxe 12. Personaxes de *Microalgas* (2020) de Xulia Pisón

*Intermedialidade e adaptación
na banda deseñada galega*
Antonio J. Gil González
Kenya Pineda



Imaxe 13: O secreto do Salmo 46 (2017)

Conclusiones

O carácter creativo e anovador do cómic parece impregnar a todos os seus axentes. Os editores, debuxantes, guionistas, entintadores, coloristas, etc., sérvense da creación e a experimentación artística como unha estratexia liberadora, posiblemente, para fuxir tanto das limitacións formais académicas e da crítica especializada, coma dos prexuízos morais ou sociais en xeral. O resultado desta procura constante por parte dos axentes participantes neste campo cultural permitiulle ao cómic acadar a madurez dun xeito relativamente rápido, pero ao mesmo tempo a súa capacidade de reconfiguración e adaptación presenta unha gran dificultade para intentar concretar un modelo formal porque calquera aproximación á creación dun modelo debe ser flexible. Sexa como for, hoxe podemos afirmar que o cómic alcanzou unha resignificación como obxecto cultural. Por outra banda, debemos subliñar que, nos últimos anos, os críticos e investigadores lograron crear un acervo bibliográfico de enorme diversidade e abrir espazos a novas percepcións sobre o cómic e os seus creadores elevando a estes mesmos á categoría de autores. E finalmente, este carácter creativo-experimental tamén alcanza os seus lectores, cuxas prácticas —gremiais— de lectura e de intercambio social evolucionaron cara a unha serie de textos —equiparables xa a unha tradición, por veces canónica—, ao redor do medio, e continúan xestando outras novas, adaptadas ás renovadas formas de interacción e consumo propias desta sociedade dixital. Hoxe, o medio, con apenas 150 anos, logrou consolidarse como un obxecto cultural e mesmo como unha arte firmemente establecida dentro dos sistemas e industrias culturais a nivel global, sexa como obxecto de consumo *mainstream*, ou como expresión artística e cultural de elevado valor estético e discursivo. Un espazo onde se desenvolven o pensamento e a creatividade que é, en última instancia, capaz de xerar e ampliar o coñecemento.

Como parte dese proceso de institucionalización e globalización, a banda deseñada participa moi destacadamente na actualidade nas circulacións intermediais e adaptativas entre as diversas narrativas dominantes, nomeadamente as de carácter literario, cinematográfico, televisivo e dixital, intercambiando de xeito recíproco e incesante argumentos e xéneros de películas, novelas, series ou videoxogos. A banda deseñada galega do século XXI recolle loxicamente un amplo repertorio destas prácticas transmediais, das que, especialmente en relación coa literatura, tratamos de debullar algunhas mostras significativas.



*Intermedialidade e adaptación
na banda deseñada galega*
Antonio J. Gil González
Kenya Pineda

Obras citadas

- ALCANTARILLA HIDALGO, Fernando J., 2019. *El siglo xx en viñetas. Barbarie y humanismo* (Madrid: Coeditum).
- ARAMBURU, Fernando & Toni FEJZULA, 2020. *Patria* (España: Planeta Cómic).
- ASENSI, Jaime, 2004. *Ubu Rey* (Alacant: Edición de Ponent).
- AULADELL, Pablo & John MILTON, 2015. *El Paraíso Perdido* (Madrid: Sexto Piso).
- AUSTEN, Jane & Nancy BUTLER, 2013. *Orgullo y prejuicio* (España: Panini).
- AUSTER, Paul, Paul KARASIK, Art SPIEGELMAN & David MAZZUCHELLI, 2016. *Ciudad de cristal: novela gráfica* (Barcelona: Editorial Anagrama).
- BARRERO, Manuel, 2011. 'Orígenes de la historieta española, 1857–1906'. *ARBOR Ciencia, Pensamiento y Cultura* CLXXXVII, doi:10.3989/arbor.2011.2extran2112 15–42
- BARTUAL, Roberto. *La secuencia gráfica. El cómic y la evolución de su lenguaje* (Ediciones Marmotilla, 2020).
- BEARES, Octavio, 2021. *A historia do cómic en Galicia* (Vigo: Galaxia).
- BÉCQUER, Gustavo Adolfo, & David RUBÍN, 2009. *El monte de las ánimas* (Madrid: Fundación Santa María-Ediciones SM).
- BENLLOCH, Kike & David RUBÍN, 2010. *Uxío Novoneyra: A voz herdada* (Santiago de Compostela: Consellería de Cultura e Turismo, Dirección Xeral de Promoción e Difusión da Cultura).
- BORDES, Enrique, 2017. *Cómic, arquitectura narrativa* (Madrid: Cátedra).
- BOULLÓN, Víctor, 2019. *Aleida, cidade sen alma* (A Coruña: Demo/Komic).
- ___, 2020. *Aleida II. Cruzada* (A Coruña: Demo/Komic).
- BUSTOS Manuel & Vicente RISCO, 2009. *A velliña vella* (Allariz: Fundación Vicente Risco), 31 xullo 2022. <https://www.fundacionvicente-risco.com/gfx/Descargas/Vellinha%20Vella.pdf>
- CARBALLO, Xulio, 2015. 'Para unha historia da Banda Deseñada Galega: a narración a través da linguaxe gráfico-textual' (A Coruña: Universidade da Coruña) <https://ruc.udc.es/dspace/browse?value=Carballo%20Dopico,%20Xulio&type=author>
- ___, 2019. *Os pioneiros da banda deseñada galega 1971–1979* (Vigo: Edicións Xerais de Galicia).

*Intermedialidade e adaptación
na banda deseñada galega*
Antonio J. Gil González
Kenya Pineda

- CARRASCO, Jesús & Javi REY, 2016. *Intemperie* (Barcelona: Planeta).
- CARREIRO, Pepe, 2003. *Os Barbanzóns. Baroña ou morte* (Noia: Toxosoutos).
- , 2004. *Os Barbanzóns. No solpor da Prehistoria* (Noia: Toxosoutos).
- , 2005. *Os Barbanzóns. A noite do Samaín* (Noia: Toxosoutos).
- , 2011. *Os Barbanzóns. A noite das cacharelas* (Noia: Toxosoutos).
- & Clodio GONZÁLEZ, 2003. *Compostela, a historia dunha lenda* (Noia: Toxosoutos).
- CERVANTES SAAVEDRA, Miguel, Felipe GARRIDO, Antonio ALBARRÁN RIVERA & Antonio PERERA, 2016. *Don Quijote de la Mancha*. (México: Océano Historias gráficas).
- COHN, Neil, 2019. 'Structural complexity in visual narratives: Theory, brains, and cross-cultural diversity', en Grishakova & Poulaki 2019: 174–199.
- DÁVILA, Berta & Pablo PRADO, 2020. *O derradeiro libro de Emma Olsen* (Vigo: Editorial Galaxia).
- DE LA BARCA, Calderón, Mario CEBALLOS, Alberto SANZ & Ricardo VILBOR, 2018. *La vida es sueño* (Girona: Panini Evolution).
- EISNER, Will, 2002. *El cómic y el arte secuencial* (Barcelona: Norma Editorial).
- GARCÍA, Sergio, 2004. *Anatomía de una historieta* (Madrid: Ediciones Sinsentido).
- GASCA, Luis, 1969. *Tebeo y cultura de masas* (Madrid: Prensa Española).
- , 1966. *Los cómics en España* (Barcelona: Lumen).
- GIL GONZÁLEZ, Antonio J., 2012. + *Narrativa(s). Intermediaciones novela, cine, cómic y videojuego en el ámbito hispánico*. (Salamanca: Universidad de Salamanca).
- & Pedro Javier PARDO, eds., 2018. *Adaptación 2.0 estudios comparados sobre intermedialidad* (Saint Apollinaire: Éditions Orbis Tertius).
- & Pedro Javier PARDO, 2018. 'Intermedialidad.es: El ecosistema narrativo transmedial', en Gil González & Pardo 2018: 205–276.
- & Anxo TARRÍO VARELA, eds., 2006. *Olladas do cómic ibérico*, special issue of *Boletín Galego de Literatura* 35 (Santiago de Compostela: Universidade de Santiago de Compostela).
- GÓMEZ, Dani & Josep ROM, 2010. 'La novela gráfica: un cambio de horizonte en la industria del cómic'. *Tebeosfera* (Barcelona, 11–VII-2013) http://www.tebeosfera.com/documentos/la_novela_grafica_un_cambio_de_horizonte_en_la_industria_del_comic.html

GÓMEZ-JURADO, Juan & LUIS, 2020. *La reina roja. La novela gráfica*. (Barcelona: Edicions B).

GRACIA LANA, Julio Andrés & Ana ASIÓN SUÑER (2018). *Nuevas visiones sobre el cómic, un enfoque interdisciplinar* (Zaragoza: Universidad de Zaragoza).

GRISHAKOVA, Marina & Maria POULAKI, eds., 2019. *Narrative Complexity and Media: Experiential and Cognitive Interfaces* (Lincoln: University of Nebraska Press).

GROENSTEEN, Thierry, 2006. *Un objet culturel non identifié: La bande dessinée* (Angoulême: L An 2)

GUBERN, Román & Luis GASCA, 1988a. *El discurso del cómic* (Madrid: Cátedra).

—, 1988b. *El universo fantástico del cómic* (Madrid: Cátedra).

HARGUINDEY, Breixo, 2006. 'As Cantigas de Santa María: obra mestra das orixes da historieta', *Olladas do cómic ibérico, Boletín Galego de Literatura* 35 (Santiago de Compostela: USC, Servizo de Publicacións e Intercambio Científico), 47–60.

IGLESIAS, Fernando (Kohell) & Vicente RISCO, 2014. *Dédalus en Compostela* (Ourense: Deputación Provincial de Ourense – Fundación Vicente Risco).

KOCH Tommaso, 2016. 'Pablo Auladell, Premio Nacional de Cómic 2016', *El País*, 27 outubro 2016. https://elpais.com/cultura/2016/10/27/actualidad/1477567364_043398.html

MCCLOUD, Scott, 1993. *Understanding Comics: The Invisible Art* (New York: Harper Perennial)

MENDOZA Eduardo & Claudio STASSI, 2020. *La ciudad de los prodigios* (Barcelona: Planeta).

MUÑOZ FERNÁNDEZ, Horacio, 2018. 'Unflattening de Nick Sousanis: El cómic como ensayo y el pensamiento en dibujos', en Gracia Lana & Asión Suñer 2018: 77–83.

MURO MUNILLA, Miguel Ángel. 2004. *Análisis e interpretación del cómic. Ensayo de metodología semiótica*. Biblioteca de investigación 35 (La Rioja: Servicio de Publicaciones Universidad de La Rioja).

PEINADO GIL Carlos & Arianna RICARDO, 2017. *La Ilíada* (Madrid: Verbum).

PÉREZ LUGÍN, Alejandro & Jaime ASENSI, 2018. *La casa de la Troya* (Santiago de Compostela: Teófilo Edicións – Consorcio Santiago).

*Intermedialidade e adaptación
na banda deseñada galega*
Antonio J. Gil González
Kenya Pineda

PÉREZ-REVERTE Arturo, Carlos GIMÉNEZ & Joan MUNDET, 2016. *El capitán Alatriste* (Barcelona: Debolsillo).

PÉREZ VERNETTI, Laura, 2016. *Ocho poemas: Novela gráfica (La sirena inestable)* (Málaga: Centro de Ediciones de la Diputación de Málaga).

— & Ferran FERNÁNDEZ, 2010. *Poémic* (Barcelona: Luces de Gálibo).

PETISME, Ángel & Josema CARRASCO, 2016. *Mapa de besos* (Madrid: Amargord).

PISÓN, Xulia, 2019. *Microalgas. Un mundo oculto* (A Coruña: Universidade da Coruña).

—, 2020. *Microalgas. O mar de Ardora*. (A Coruña: Universidade da Coruña).

RAPOSO, Antonio, Yolanda CASTAÑO & NOVALIS, 2020. *Friaxe*. Häinös, trans. (A Coruña: Demo).

RIECHMANN, Jorge & Rubén UCEDA, 2014. *Versoñetas* (Madrid: Ecologistas en Acción).

ROCA, Paco, 2014. *Engurras* (Santiago de Compostela: El Patito Editorial).

—, 2007. *Arrugas* (Bilbao: Astiberri Ediciones).

RUBÍN, David, 2011. *El héroe* (Bilbao: Astiberri Ediciones).

— & Ricardo GÓMEZ, 2009. *Romeo y Julieta* (Madrid: Grupo SM).

SENDE Iván & Brian MORIARTY, 2017. *O secreto do Salmo 46* (Diábolo).

SENDER, Ramón J., Hans LEUENBERGER & Jaime ASENSI, 2012. *El fugitivo* (Málaga: Leoedita).

SHAKESPEARE, William, Marco DE LA PARRA A. & Rodrigo LÓPEZ, 2016. *Hamlet. Narrativa gráfica* (Chile: Loqueleo Santillana).

SOUSANIS, Nick. 2015. *Unflattening*, 9th edn (Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press).

SUÁREZ, Iván & Inacio VILARIÑO, 2020. *As pombas de Carboeiro* (A Coruña: Demo).

—, 2012. *Titoán* (A Coruña: Demo).

—, 2022. *O voo da curuxa. Unha tarde con Dona Emilia no Pazo de Meirás* (A Coruña: Demo)

TORRENTE BALLESTER, Gonzalo, César LOMBERA & Jaime ASENSI, 2010. *Fragments de Apocalipsis* (Santiago de Compostela: Fundación Gonzalo Torrente Ballester – Consorcio de Santiago).

*Intermedialidade e adaptación
na banda deseñada galega*
Antonio J. Gil González
Kenya Pineda

VARELA FERREIRO, Alberto, 2018. *Ulf de Jakobsland. Os viquingos en Galicia* (Vigo: Xerais).

VARILLAS FERNÁNDEZ, Rubén. 2009. *La arquitectura de las viñetas: Texto y discurso en el cómic* (Madrid: Viaje a Bizancio Ediciones).

VV.AA. & Yolanda CASTAÑO, 2018. *O puño e a letra* (Vigo: Xerais).