IES David Buján
CAMBRE

Nº 20 Abril 2008

Boletín Biblioteca A3P

Contidos

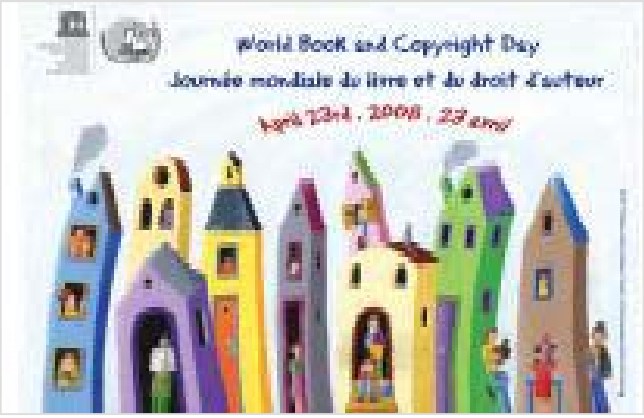
26º Saló Internacional del Cómic de Barcelona	2
Falamos con Emma Ríos	3
Banda Deseñada de 1º ESO	6
Banda Deseñada de 3º ESO	8
Os nosos creadores	14
Os lectores opinan	17
Recanto de economía	19
O curruncho do enxeño	20

23 de abril

Día internacional del libro y del derecho de autor

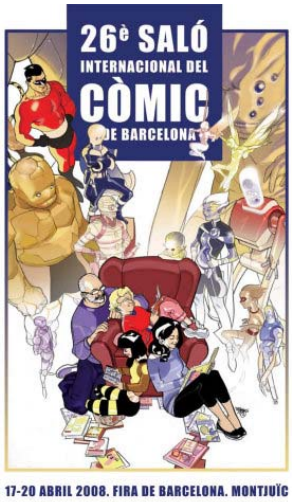
http://bibliotecaa3p.blogspot.com/

A humanidade de sempre precisou contar historias para entender o mundo no que vivía e transmitir os coñecementos adquiridos ás novas xeracións. Robert Lepage na súa mensaxe do Día Internacional do Teatro falaba das orixes deste nas covas prehistóricas cunha rudimentaria tremoia, tamén nestas mesmas covas é onde xurdiu a banda deseñada, conservamos aínda numerosas manifestacións en forma de escenas de caza ou distintos labores do campo ou cerimonias relixiosas a través das pinturas rupestres e os xeroglíficos.



Este curso, na Biblioteca A3P quixemos agrupar as actividades en torno ao Día Internacional do Libro ao redor da banda deseñada, moi popular entre a mocidade e que supón unha nova forma de narración, unha narración en imaxes que ten máis impacto ca o libro tradicional e que vén sendo na actualidade unha fonte de inspiración constante para o cine e os videoxogos.

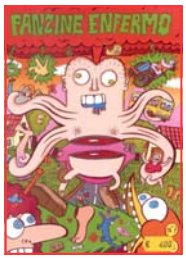
Así, en colaboración co Concello de Cambre realizouse un obradoiro de Banda Deseñada dirixido por Manel Cráneo e no que participou tamén Emma Ríos, contratamos a exposición "A banda avanza" da Consellería de Cultura, o tema do mes da exposición de fondos da biblioteca está integrado por fondos de cómics e cine de debuxos animados, dedicamos o noso boletín mensual a este xénero e publicamos un traballo realizado por un alumno do centro.



Antía Sotillo
María Taibo
Xulia Vicente

Durante esta fin de semana celebrouse en Barcelona o 26 Salón Internacional do Cómic.

No acto de peche, o director desta feira, Carles Santamaría, anunciou que Galiza será a comunidade "convidada de honra" do Saló del Cómic de Barcelona o ano próximo. Esta decisión implica un "recoñecemento do bo momento" que está a atravesar a banda deseñada galega, "tanto a nivel de autores coma de colectivos e de eventos" relacionados con ela.



O ***Fanzine Enfermo*** fíxose co premio ao mellor fanzine do 2007. A publicación deixou de editarse, despois de publicar oito números, e estaba dirixido por Alberto Vázquez.

A ***Retranca*** de Kiko da Silva recibiu o premio á mellor revista de 2007. Tamén foi recoñecido como 'mellor guión Antonio Seijas co seu álbum ***Un home feliz***, co que xa gañara o Premio Castelao. E o propio Alberto Vázquez, levou o recoñeceñemento do público ao mellor debuxo.

Máis información:

http://www.culturagalega.org/bd/ficha.php?id=185&busca=Retranca

http://www.culturagalega.org/bd/autores_detalle.php?Cod_prsa=181&busca=Antonio%20Seijas

http://www.zonanegativa.com/?p=5313

FALAMOS CON EMMA RÍOS

Xulia Vicente
Antía Sotillo
María Taibo
3º ESO C

EMMA RÍOS traballa como arquitecta, ilustradora e autora de cómic, cun estilo próximo ao manga. Colaborou entre outros cos fanzines "El bolchevique vespertino", "Esto es la guerra", "Mensajes en una botella" e "Comikaze". É a guionista e debuxante de "A prueba de balas", historia de acción futurista que comezou en formato fanzine e que se iniciou como cómic coa incorporación da autora ao colectivo Polaqia.

Ao seren invitados polo Concello a participar no obradoiro de Banda Deseñada impartido por Emma Ríos e dirixido por Manel Cráneo, aproveitamos a ocasión para facerlle unhas preguntas, coñecer mellor a súa traxectoria e a situación actual da Banda Deseñada.

Gardas os primeiros debuxos que fixeches? De que trataba?

Eu levo debuxando dende pequenísima, practicamente dende preescolar, pero o primeiro tebeo que fixen en serio foi ós 14 anos, e ocurríuseme porque estaba moi "enganchada" a eles e comecei a ler cousas novas como o manga. De feito sempre lin cómics de superheroes. Fixen como 50 páxinas a lápiz en folios, de golpe, e ás veces estaba tan entretida que nin baixaba á comer. A historia é un pouco rara, era de ciencia ficción e resultaba que a xente do futuro viña ó presente porque a Terra estaba a morrer, había dous personaxes principais. Agora dáme moita vergoña! (Rise)

Hai algún coñecemento ou algunha persoa que che abrise os ollos ó mundo do cómic?

A verdade e que eu tiven a sorte de encontrarme con moita xente que me axudou e confiou en min. Cando tiña 15 anos mudei de cidade, e como non coñecía a moita xente, centreime máis no debuxo de tebeos. A partir de aí comecei a presentarme a concursos e "fanzines" e comecei a coñecer máis xente interesada por este tema e a entrar máis en serio cos meus debuxos. Si que atopei moita xente que se interesou polo meu traballo e que me animou a seguir.

Din que tes unha clara influencia do manga. Cres que isto foi positivo ou negativo na túa formación artística?

Penso que non é cuestión de que alguén copie un estilo, senón de escoller e buscar os elementos que precises ou creas que sexan adecuados para a túa composición. Ademais agora é moito máis sinxelo atopar cómics de calquera estilo ou lugar. Sí, é certo que teño influencia do manga, pero tamén teño cousas do cómic americano, así que está un pouco "camuflada". Creo que o que é positivo é ler moitos estilos, de todo tipo, porque podes encontrar cousas moi interesantes en calquera parte.

Como te deches a coñecer no mundo do cómic?

Pois como vos comentei antes, a través de moitos concursos e "fanzines". É moi fácil, en moitos sitios hai stands onde levas os teus cómics e os podes vender gratuitamente. Os concursos e os "fanzines" son das mellores cousas que podes facer para darte a coñecer.

Hai poucas mulleres nisto do cómic. Cres que o feito de ser muller ten condicionada a túa traxectoria como ilustradora?

Non teño moi claro iso, a verdade. Si que parece que hai poucas mulleres, pero cada vez somos máis. Ó principio pensaba que había máis das que hai, pero comecei a relacionarme con xente de outros países como EEUU ou Francia, e alí tampouco hai moitas. Máis que nada é algo social, porque co tempo as mulleres nos cómics pasaron de ser a moza de..., ou a axudante de..., a converterse en protagonistas, o que fixo que se xeneralizara a presenza de mulleres. O importante é que o traballo estea ben feito e que o debuxante sexa capaz de poñerse na pel do personaxe, independentemente do seu sexo para que quede o mellor posible.

No mundo da ilustración hai moita competencia. Consideras que entre os ilustradores predomina a amizade ou a rivalidade?

Pola miña experiencia, dende logo a amizade. Non creo que exista moita rivalidade, xa que nos movemos nun ambiente moi pequeno e non se pode estar pelexando entre si. A min gústame pensar que todo o mundo me apoiou ata agora. Eu considérome máis ben debuxante de cómics que ilustradora, e no cómic que é un mundo aínda máis pequeno e que move menos cartos dáse moito menos a rivalidade. É o que eu vexo.

Na actualidade hai moitos ilustradores xoves e bos coma ti. Por que cres que, salvo algunhas excepcións, non chegan a ser coñecidos a nivel nacional?

Porque é moi difícil manterse neste mundo polo pouco diñeiro que move. Ó final moita xente con talento acaba recorrendo ós contos infantís ou a outras publicacións para saír adiante. Ademais en España hai moi pouca industria, o que o complica máis. Normalmente moita xente renuncia para dedicarse a outra cousa coa que poda gañar algo de diñeiro. É necesario moverse tamén en outros países para pode chegar a algo.

Tes realizado estudos de Arquitectura. A que gustaría dedicarte profesionalmente, a proxectar edificios ou ós cómics?

Neste momento traballo nas dúas cousas. Aínda que non me vai mal como arquitecta e tampouco me desgusta, estou desexando dedicarme soamente ó cómic. É moito máis persoal ser debuxante, penso que arquitectos hai moitos. Sempre foi o meu soño. Os meus pais dicíanme que estudase algo, porque os tebeos non dan cartos. É certo, pero hai que intentalo. Se consigo manterme só cos meus debuxos, non o penso dúas veces!

Que lle aconsellarías ós rapaces que lles guste o cómic e que queiran dedicarse a el?

Traballar moito, e ter moita calma. Sobre todo gozar co que fas e aproveitar este tempo no que hai que estudiar, e no que o podes manter como unha afección sen preocuparse de cartos nin de nada. Tamén tendes que intentar dar a coñecer os vosos traballos: ó público, a xente que entenda, a outros debuxantes para que vos dean a súa opinión. Que non vos dea vergoña para nada falar con eles. Agora que na Coruña no verán hai "Viñetas dende o Atlántico" podedes aproveitar para ir a algún "fanzine" ou darvos a coñecer. Hai que tentar ir meténdose en cousas e aproveitar todas oportunidades, porque non ides encontrar moitas. Se en realidade vos gusta non renunciedes a debuxar, pódese compaxinar o estudo co debuxo sen problemas. Sobre todo nunca o deixedes de intentar.

No cómic americano téndese a dinamizar moito os debuxos, en cambio o francés é máis pausado. Cal pode ser algunha característica do cómic español?

É un pouco complicado, porque agora todo o mundo recibe influencias de todo o mundo. Os estilos están moi mesturados e non é algo que se inventara por si mesmo. Creo que o mellor é que temos a nosa disposición información de todo tipo sobre outros estilos e que non hai porqué encasillarse nun mesmo tipo de debuxos, podemos elixir entre moitas cousas diferentes. O importante é entender o porqué dos "trucos" e así poder aplicalos nos teus traballos.

Background proxecto para BD

Emma Ríos, David Rubín e Hugo Covelo

A Prueba de Balas

Noodles

Hekastez (2003)

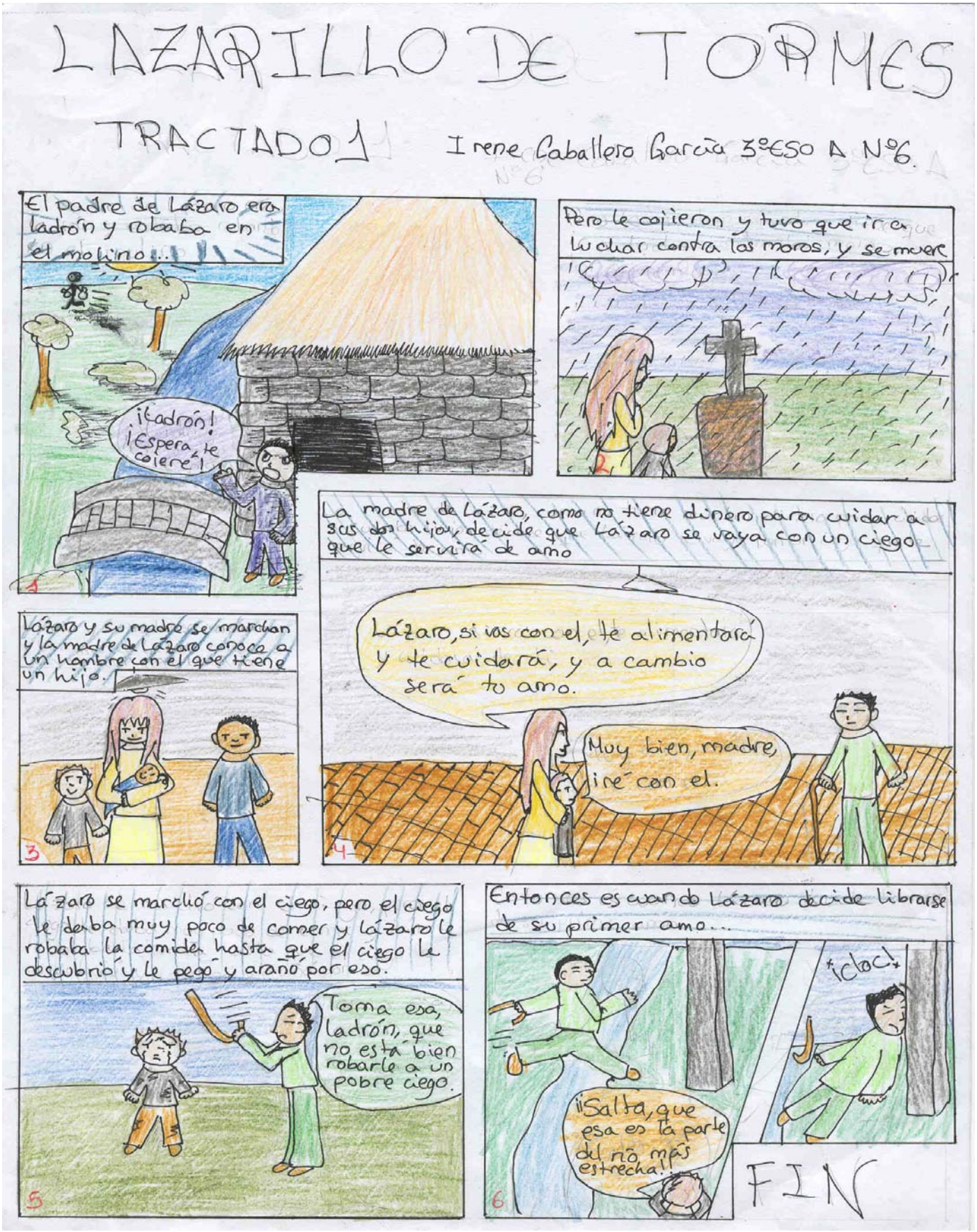
Portada de fanzine

BANDA DESEÑADA DE 1º ESO

A ARBORIÑA DE NADAL

ÁNGELES MÍGUEZ CHAS 1º E.S.O. A

BANDA DESEÑADA DE 3º ESO



CAROLINA RODRÍGUEZ CANOSA
LAZARILLO DE TORMES
Tratado 1º
¿De donde has sacado esa harina?
Lo he robado del molino.
¡¡Me has estado robando mi harina!!
Estás desterrado, y además tendrás unos azotes y te voy a pringar. Además, serás el criado de un señor
Tras un largo tiempo.
RIP
Como ya no tenemos a nadie que nos mantenga, voy a alquilar una casa en la ciudad y trabajaré haciendo de comer a estudiantes y limpiando la capa a más de caballeros del Comendador de la Magdalena.
Tendré que robar en los cabañizas para mantener los
Cariño, este es Zaide, y es tu padrastro. Y además, vas a tener un hermanito.
Como la gente de diferentes religiones no pueden vivir juntos, sereis castigados
Voy a trabajar en el mesón de la Solana para poder criaros
Y fue pasando el tiempo, hasta que un día...
Cariño, vete con ese ciego para guiarle y te mantendrá.
Y después de muchas niñas y trampas, entre ellos, un día Lazarillo encontró una oportunidad para escapar del ciego cuando tenían que saltar un arroyo para llegar a un pueblo:
Aquí el arroyo es más estrecho. Ya puedes saltar.
¡¡Mirad! Un hombre ha chocado contra ese pilar.
Esta es mi oportunidad para escapar
Fin

LAZARILLO DE TORMES

Oscar Martinián Ferreiro 3.E.S.O. A

TRATADO PRIMERO
LE LLAMARE LAZARILLO DE TORMES
AÑOS DESPUES...
ESTE VA A SER TU NUEVO PAPA
SIEMPRE QUE VIENE MI NUEVO PAPA, COMEMOS BIEN
TOMA UN TROZO DE PAN
VETE CON AQUEL CIEGO
TENGO UN HERMANO DEGRITO!
FUERA DE MI CASA
TE JURO QUE NO LO ROBE YO
TOMA!
DESPUES DE VARIAS BROMAS MUTUAS.....
ESTO ES VINO!!
JIJIJI
CON UN CIEGO QUE SE ENCONTRO
AAAAA!
TOMA POR DEBERME VINO!
AAAAAA
LAZARILLO DE TORMES LE GASTO UNA BROMA AL CIEGO LE DECIA QUE CRUZARA EL RIO Y CUANDO EL CIEGO LO CRUZO Y SE GOLPEO CON EL POSTE LAZARO HUYO.
FIN
Samuel Iglesias Inzua

Ángel Miranda Díaz

3° ESO B

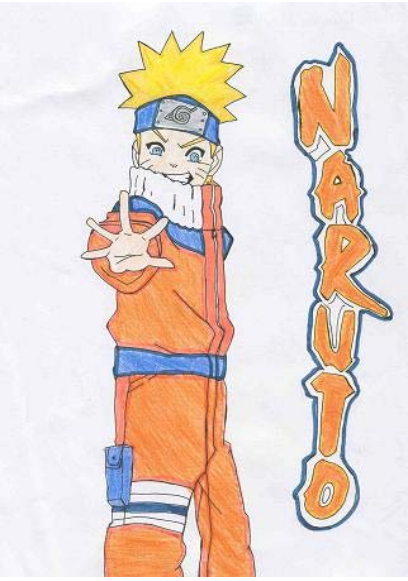
Rodrigo Fernández Castro

3º ESO B

OS NOSOS CREADORES

Borja Sabio Sar 1º ESO B

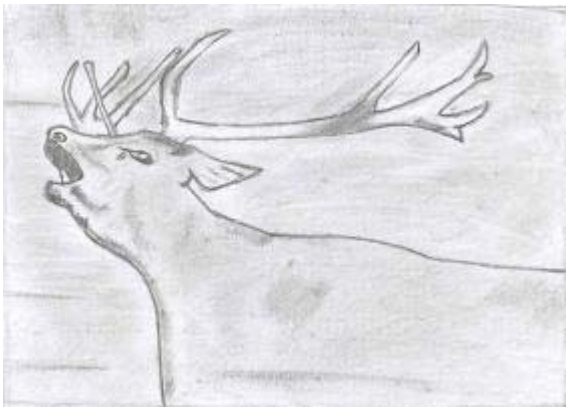
Adriana Agilda Míguez 1º ESO A



Mauro Oliveira Lens 1º ESO B

Ángeles Míguez Chas 1º ESO A

Tatiana Cambre 1ºESO A



Santiago Golpe Mantiñán 1º ESO A

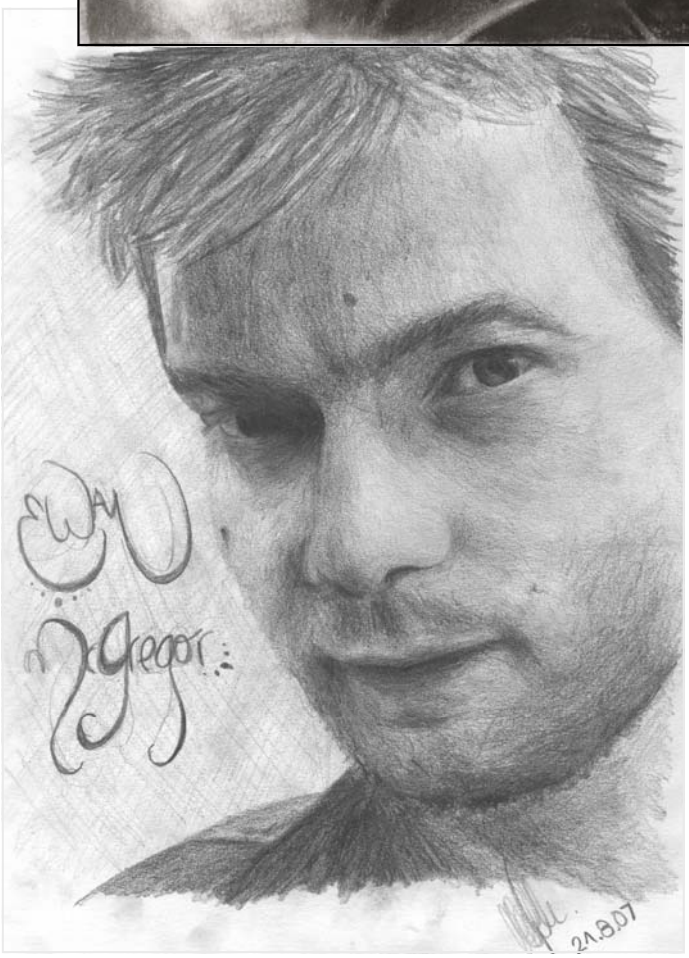
OS NOSOS CREADORES

Esteban Iglesias Rivas 1° ESO B

Silvia España Riveiro 1°ESO A

Carolina Rodríguez Canosa 3° ESO A

Melina Sánchez Pena1° ESO B



SARA IGLESIAS RIVAS

1° BACHARELATO C

OS LECTORES OPINAN

THE PICTURE OF DORIAN GRAY

Oscar Wilde

In 1870, an artist called Basil Hallward was doing a portrait of his friend Dorian Gray.

One day, while Basil was painting the portrait, Dorian met a friend of Basil`s called Lord Henry. Basil didn't want them to be friends, because Lord Henry could be a bad influence on Dorian. "Dorian is only 19 and he's handsome"-he thinks- "I don't want him to become like Lord Henry.

But they were friends. After they met, they spent a lot of time together. When Basil finishes the portrait, He gives it to Dorian, and Dorian puts it in his living room.

Few weeks later, Dorian met an actress in the theatre and they fell in love. Dorian thinks that she's a very good actress and he invites Basil and Lord Henry to the theatre. But in that play, Sibyl Vane (the actress who is in love with Dorian) acts very badly, so, after the play Dorian gets angry with Sibyl and he leaves her.

The next day, they say to Dorian that Sibyl appeared dead with some poison in her hand.

After this, Dorian realised that the portrait was changing. It had a strange smile. The portrait was changing instead of Dorian!

Dorian continues behaving bad in his life and he tries to avoid Basil. But one day, much time later, they met and Basil invites Dorian to his house to show him the changes. Basil becomes very surprised with the changes. Suddenly, Dorian takes a knife…

If you want to know the end of the story, read the book, it is in the library of our school.

I think this is a very good mystery book because the whole story is full of suspense and it's very interesting the change of the main character during the book. I recommend the book to everyone who likes reading a simple but interesting mystery book or who wants to learn more English.

ÁLVARO MORANDEIRA GARCÍA
2° ESO C
(Inglés 2° idioma)

This is one of Oscar Wilde's most popular books.

The three main characters of this book are:

Basil Hallward: an artist that paints Dorian.

Dorian Gray: The young , handsome and innocent man Basil paints ,and the cynical Lord Henry, a friend of Basil's and a bad influence on Dorian.

Dorian is delighted with the beautiful portrait his friend is painting and he said :

"-Why can't the young man in the picture become old instead of me? ". Due to Lord Henry's influence. Dorian changes and turns into someone evil and egoistic but he remains young and handsome. His portrait also changes and turns old and evil. Then, Dorian falls in love with an actress called Sibyl Vane and when he left her she commited suicide. Dorian kills Basil but he can't stand himself and he stabs the picture and his life changes…

You should read this book because, in my opinion, it's a very interesting story and it is easy to read. You can find it in your school library.

MARTIÑO PAZ POMBAR
2°ESO C
(Inglés 2° idioma)

OS LECTORES OPINAN

PEL DE LOBO
Xosé Miranda

A min o libro gustoume, paréceme que Xosé Miranda é un autor excelente e aquí demostrouno con creces. Pel de lobo é un relato que se pode ler nunha tarde, é divertido, un pouco de intriga e mesmo un chisco de medo. Segundo vas lendo, vas atopando pistas do final e valo imaxinando. Hai escenas de acción, amor, desolación, ... Este libro ensinache que ler pode ser divertido, non sempre tes que ler por obrigación dos profes.

DANIEL RUIZ PÉREZ
3º ESO C

Fulxencio Novoa e o seu fillo Xosé eran dous cazadores de lobos. Un día chámanos os habitantes do Incio para pedirlles que acabasen cun lobo xigante, que non sabían se era branco ou negro. Pai e fillo foron aló, descubriron que eran dous lobos: un branco e outro negro. Creron que eran dous lobishomes. De todas formas foron na súa procura pero, conseguirán matalos? Ou, mataranos os lobos a eles?

Este libro é moi divertido e intrigante, á vez tamén dá medo, pero medo divertido. En todo o libro sentes intriga e por iso les moi rápido. É un libro apto para adultos e nenos. Trata sobre os lobishomes tal e como se contan nas historias galegas.

YARA FERREIRO NAYA
3º ESO A

NUNHA PRAZA CALQUERA
Cándido Casal

Este libro trata sobre a historia dunha praza na que os personaxes non son humanos senón que son os elementos da praza: farolas, semáforos, papeleiras, ... Dá uha visión da vida de forma irónica pois estes elementos falan entre si.

IRENE RODRÍGUEZ BREA
3º ESO A

CON EL VIENTO EN LAS VELAS
Antonio M. Menchén

Trata de un muchacho huérfano que entró en un barco negrero a trabajar de cocinero. Allí conoció a otro muchacho de su misma edad. El barco negrero fue atacado por otro barco y nuestro protagonista y su amigo se unen a la tripulación del nuevo barco. Así vivirán aventuras salvando a negros que van camino de la esclavitud.

Os recomiendo este libro porque nos enseña que todos somos iguales y lo que vivieron mujeres, niños y hombres negros por culpa de esos barcos negrero.

PATRICIA CONCHEIRO MOSCOSO
2º ESO C

RECANTO DE ECONOMÍA

UN GRUPO DE ALUMNAS DE 1º BACHARELATO-C FINALISTAS NO CONCURSO PLAY! DESAFÍO PARA NOVOS EMPRENDEDORES ORGANIZADO POR CAIXANOVA

Play! Desafío para Novos Emprendedores é un concurso de xestión empresarial que **Caixanova** desenvolveu para fomentar a vocación emprendedora entre os estudantes de Bacharelato de toda Galicia e Norte de Portugal. Este curso, na súa 2ª edición, inscribíronse 466 equipos de centros de secundaria de Galicia e Portugal. **PLAY!** desenvolveuse a través de internet e foi deseñado como unha actividade formativa de apoio na área de economía, baseada na metodoloxía "**aprender-facendo**" (*learning by doing*), que permite que o alumnado poida traballar dun xeito práctico algúns dos conceptos que se inclúen no currículo de Economía da Empresa no Bacharelato.

O alumnado participante ten que xestionar unha empresa de produtos lácteos, elaborando cada semana un plan de xestión para un ano co obxectivo de competir nun mercado virtual integrado polas empresas que xestionan noutros centros competidores. Os participantes poden obter así unha visión práctica da xestión empresarial ao traballar conceptos como as **4 Ps** (***P**rice, **P**lacement, **P**roduct and **P**romotion*, base do "**Marketing Mix**"), a configuración de redes de venda ou a segmentación de mercados, entre outros.

O concurso desenvolveuse a través de 3 fases eliminatorias ata marzo a través de internet. A final, sen embargo, tivo carácter presencial o pasado 5 de Abril na sede social de Caixanova en Vigo.

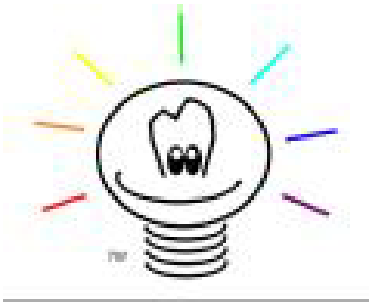
Os cinco equipos finalistas (un de cada provincia galega e un de Portugal), foron os que mellor xestionaron as súas empresas nos seus respectivos mercados e obtiveron os maiores beneficios.

O 23 de Abril, tivo lugar en Vigo a cerimonia de entrega de premios á que **Caixanova** quixo invitar ao resto de alumnos/as da clase de 1º Bacharelato-C.

O equipo gañador desta II edición do concurso para emprendedores foi o equipo do **IES Escola Secundária/3 Aurélia de Sousa de Oporto (Portugal).** Cada membro do equipo portugués recibiu un ordenador portátil así como unha beca de estudos na ***Escola de Negocios Caixanova***, valorada en **6.000 €** e cunha validez de 10 anos.

Felicitacións ás alumnas do **IES David Buján**: **Sara Gil Gestal , Noelia Mecías Torre, Rebeca Lendoiro Rodríguez e Alba Sánchez García**, que aínda que na final non venceron, recibiron como premio un reprodutor MP-3 I-pod Nano polo seu 1º posto na provincia de A Coruña e pola súa participación na final do concurso.

Grazas a **Caixanova** por esta iniciativa e polas súas atencións tanto na final presencial como o día da cerimonia de entrega de premios en Vigo.



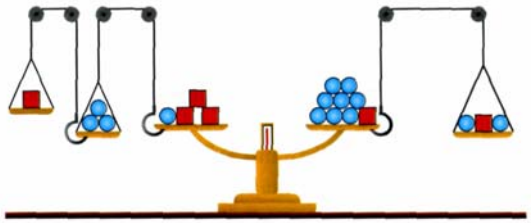
O CURRUNCHO DO ENXEÑO

1º Unindo a cadea. Temos cinco cadeas de tres elos cada unha e queremos unilas nunha soa cadea de quince elos. Cal é o número mínimo de elos que teremos que desunir e unir de novo para conseguir o noso propósito?

2º Incompleto

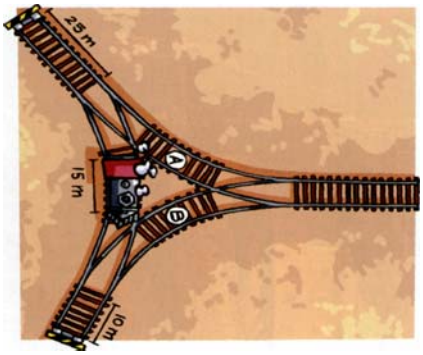
Trátase de completar este cadrado máxico do que só se coñecen tres números. Xa sabes que nun cadrado máxico os tres números de cada fila, columna ou diagonal, teñen a mesma suma.

3º Se cada bóla pesa un quilo, canto pesa unha caixa?



4º Movementos ferroviarios

Como intercambiar entre si os vagóns A e B deixando a locomotora na súa posición orixinal?



5º SUDOKU (Melina Sánchez Pena 1º ESO B)

		5				3		
	2	7			8			
	9		6		2	7		
2			9	5				
	8						9	
				8	1			4
		3	1		6		7	
			7			6	8	
		2				9		

As solucións no próximo boletín

Podedes presentar as vosas colaboracións, nos recreos na biblioteca.

¡Ata o próximo boletín!

ACERTACHES ? SOLUCIÓNS BOLETÍN Nº 19

1º Apolo, Afrodita, Hades, Cronos, Hestia, Zeus, Cerbero, Neptuno, Hera. **2º** O segundo debuxo desde a esquerda é o que sobra. Os outros están construídos con metades dos catro paos da baralla de póker (trevo, folla, corazón e diamante). **3º** Acendes unha corda polos dous lados e a outra por un só lado. Cando se consumiu a primeira corda pasou media hora (un lume queima a corda en 1 hora, dous lumes en media) e queda un anaco da outra corda que se consume en media hora. Nese momento acendemos o outro extremo da corda e, ao haber dous lumes, o anaco de corda consumirase nun cuarto de hora.. **4º** Deixaremos acesos durante media hora os interruptores 1 e 2. Despois apagaremos o 1. Subiremos ao piso onde estean as lámpadas. A lámpada acendida corresponde ao interruptor 2. A bombilla quente pero apagada corresponde ao interruptor 1. A lámpada fría corresponde ao interruptor 3. . **5º** Hai 33 cajas (3 grandes, 6 medianas e 24 pequenas.