

# bd ban-de

revista de banda deseñada  
do ies francisco aguiar

ano XI

nº 11

## sumario

Presentación.....	2
O Atraco.....	3
José Varela, Sonia Vázquez, Serafín Vázquez	
O esbozo.....	4
A batalla final.....	9
María Mosquera, Ana Martínez, Ana Pérez	
O soño de Anxo.....	10
Lucas Mahía, Iago Porto, Lucía Sánchez	
A banda deseñada en Bélxica.....	11
Un mesmo corazón.....	16
Sara Becerra, Celia Cernadas, Lucía Castaño	
A viaxe inesperada.....	17
Lucía Vázquez López	
Hergé.....	18
O que ve.....	21
Delia Vázquez	



Bruxelas, capital europea do cómic

**BD BAN-DE.**

Revista de banda deseñada do  
IES Francisco Aguiar.

Betanzos, ano XI, nº 11, xuño 2018

Enderezo: Avda. da Coruña, s/n  
15300 - Betanzos (A Coruña)  
Tel. 981 772 451 - Fax 981 770 753

Deseño e Coordinación:  
Equipo de Normalización e  
Dinamización Lingüística

Todos os traballos de banda deseñada, así como os traballos e artigos da presente publicación son propiedade dos seus respectivos autores. Reprodúcese co permiso destes. Os copyrights correspondentes son, xa que logo, da súa pertenza.

Se queres enviar os teus traballos, podes facelo ao enderezo arriba indicado, ou ben vía e-mail ao enderezo electrónico do centro:  
[ies.francisco.aguiar@edu.xunta.es](mailto:ies.francisco.aguiar@edu.xunta.es)

A publicación desta revista realizouse con cargo á subvención outorgada pola Dirección Xeral de Política Lingüística ao ENDL do IES Francisco Aguiar de Betanzos no curso 2015-2016.



**XUNTA DE GALICIA**  
CONSELLERÍA DE EDUCACIÓN  
E ORDENACIÓN UNIVERSITARIA  
Dirección Xeral de Política Lingüística

Depósito legal: C 4525 - 2007

## Presentación

Ola a tod@s! Xa estamos aquí de novo, un ano máis, para presentarvos o número 11 de BD, a revista de banda deseñada do IES Francisco Aguiar de Betanzos.

O principal obxectivo do Equipo de Normalización e Dinamización Lingüística deste instituto é facer chegar e espallar a nosa lingua e a nosa cultura a todos os integrantes da comunidade educativa; para tal fin entendemos que unha revista na que colaboran os alumnos e alumnas deste centro servirá de forma atractiva e lúdica ao noso proxecto.

Gran parte dos contidos da revista están elaborados polo alumnado do instituto a través da área de Educación Plástica e Visual.

Neste número, BD faise internacional! Nestas páxinas poderedes facer unha visita virtual a Bruxelas, a capital da banda deseñada europea. Alí se atopa o Centre Belga de la Bande Dessinée (é dicir, o Museo Belga do Cómic), pero tamén se pode facer unha ruta das viñetas polas rúas da cidade, xa que moitos edificios teñen as súas paredes decoradas con viñetas xigantes. Para completar a homenaxe deste número ao cómic belga, tamén faremos un percorrido pola vida e obra dun dos seus mellores artistas: o célebre Hergé.

Neste novo número contamos, como é habitual, cunha pequena escolma do traballo realizado durante este curso por parte dos alumnos e alumnas de 3º de ESO.

En fin, esperemos que este pequeno traballo sexa do voso agrado e ata o ano que vén.



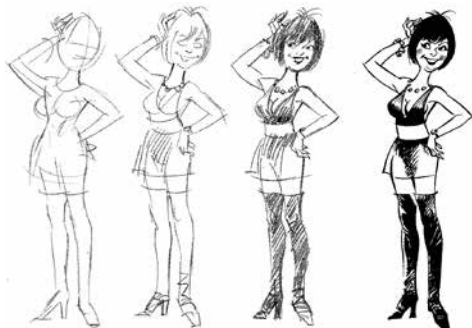
**Equipos de  
Dinamización  
da Lingua Galega**





No momento de comezar unha historieta, hai un traballo previo que con frecuencia nos pasa desapercibido, e ao que non lle damos a importancia que ten, e sen embargo resulta fundamental para obter un bo resultado: os esbozos. Son estudos gráficos que facemos para "ensañar" as diferentes imaxes que imos elaborar, coa fin de comprobar diferentes combinacións antes de executar a viñeta definitiva.

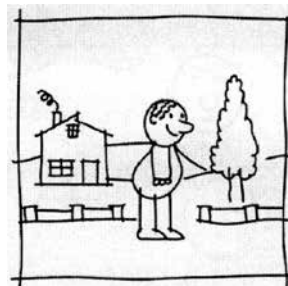
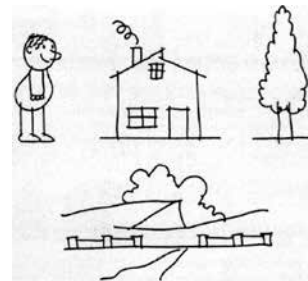
Resulta tentador lanzarse sobre a páxina en branco coa idea de que segundo vaíamos debuxando, as viñetas irán saíndo por si soas. Sen embargo, incluso os mellores profesionais se ven na obriga de facer bosquexos para definir correctamente os seus personaxes e as accións que desenvolven, e para compoñer adecuadamente cada unha das viñetas. Cando vemos unha historieta ben artellada, na que cada imaxe enlaza ben coas demais, na que os planos están ben escollidos e os personaxes son expresivos, todo parece tan fácil que esquecemos o intenso traballo de esbozo que levou ao autor a ese resultado.





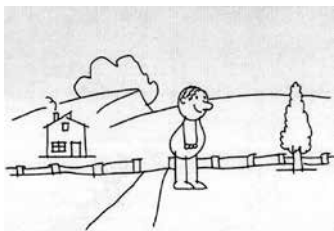


Os esbozos permiten estudar diferentes formas de compoñer as viñetas: ademais dos personaxes, as viñetas conteñen outros elementos que axudan a explicar a acción, situala nun determinado ambiente ou lugar, polo que deberemos reflexionar sobre como distribuír o que aparece na escena. Cando compoñemos unha viñeta, o primeiro que hai que conseguir é que o conxunto teña equilibrio. Vexamos como podemos combinar catro elementos simples (un personaxe, unha casa, unha árbore e unha paisaxe de fondo) para elaborar unha escena; facendo varios ensaios, podemos comparar o resultado:



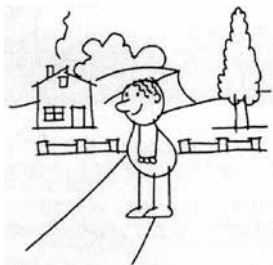
Demasiado simplón, non vos parece?

Podemos probar a incluír algún elemento máis (nubes, un camiño...)



Agora a viñeta resulta máis completa, pero queda demasiado dispersa. Convén comprimila algo para que o lector "non se perda"

Parece que se nos foi un pouco a man, agora resulta unha viñeta demasiado apertada. Tampouco hai que pasarse.

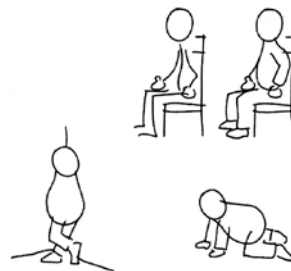


Por fin nos achegamos a unha boa solución, con máis equilibrio entre os distintos elementos da imaxe, sen quitarlle protagonismo ao personaxe.



O exemplo da esquerda, co personaxe en movemento, tampouco está mal.

Outro elemento que se pode traballar nos estudos gráficos previos é o movemento. Non hai que esquecer que o cómic narra un argumento a base de imaxes fixas, polo que cando un personaxe se move hai que usar recursos como as liñas cinéticas ou a descomposición visual; pero ante todo o personaxe ten que estar nunha posición que implique movemento, e para iso resulta necesario facer esquemas de corpo en base a un "modelo de arame" co que se pode ensaiar distintos tipos de movemento:



Como resume, á hora de organizar unha viñeta, o proceso podería ser o seguinte:



1. Facer esbozos (a lapis, por suposto), practicando distintas formas de composición. Nos esbozos hai que ser esquemático: só se trata de colocar os volumes para ver se a distribución queda ben, probando ata que se atope unha composición convincente. Convén

usar un lapis brando. No exemplo representamos un personaxe na actitude de facer unha tortilla, encarrado cara ela; pero así é pouco evidente un detalle fundamental para comprender o chiste: que o personaxe está cego; ademais, a parte



esquerda da viñeta queda descompensada respecto á dereita. Buscando equilibrio, na segunda opción abandonouse o elemento máis estritamente cómico, por esaxerado e absurdo: o cazabolboretas. O conxunto ten equilibrio e



un centro de atención claro, pero perde parte da graza. Sen dúbida a terceira composición é a máis lograda: hai un centro de atención ben marcado e equilibrio entre os distintos elementos, pero resultaría máis concisa e eficaz suprimindo o texto para confiar na comicidade da imaxe: ao eliminar o texto, haberá que desprazar o personaxe cara á esquerda para equilibrar o conxunto.



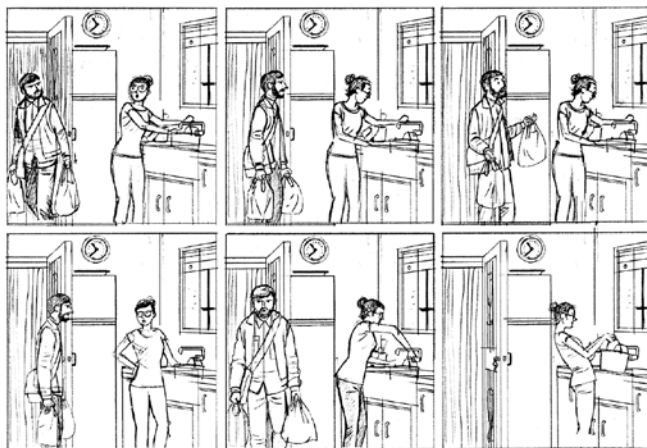
2. Debuxar a versión final a lapis. Deben entenderse ben as actitudes e movementos dos personaxes; se hai dificultades neste aspecto, convén usar como guía un esquema do corpo.



3. Pasar a tinta o debuxo. Pode usarse ferramentas como plumiñas, pinces ou, como máis práctico, o rotulador. Convén, en calquera caso, facer probas de trazo. Nesta etapa tamén se escribe o texto, se o hai.

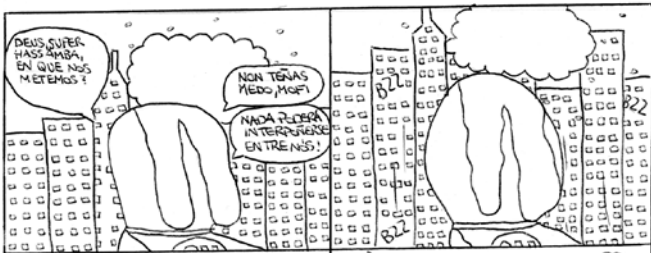
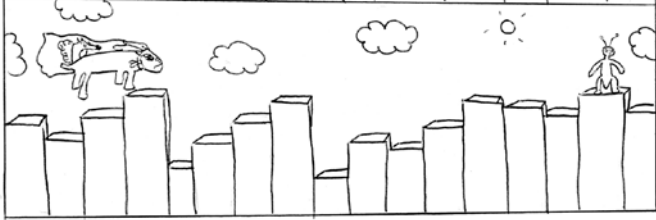
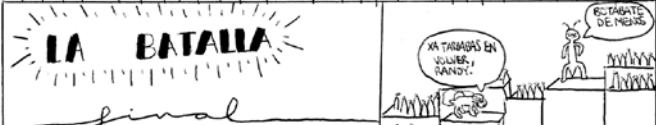
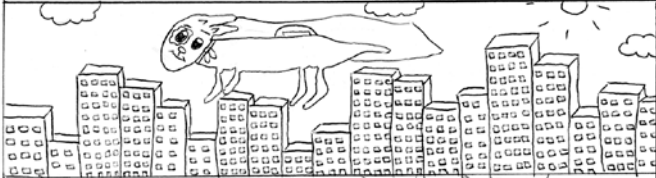


Este proceso resulta moi necesario á hora de desenvolver o guión dunha historieta. Non penses que os debuxantes profesionais "atacan" a páxina directamente; eles tamén fan moitos esbozos para organizar e distribuír, non só as diferentes viñetas illadas, senón o conxunto de cada páxina dun álbum ou novela gráfica. Neste exemplo podes ver parte do traballo previo que Paco Roca levou a cabo para unha páxina do seu libro "La casa".





NO ANO 2021, A PEQUENA CIDADE DE MINNEAPOLIS ESTAVA PROTEGIDA POR SUPER HASSAMBA.







© Peyo

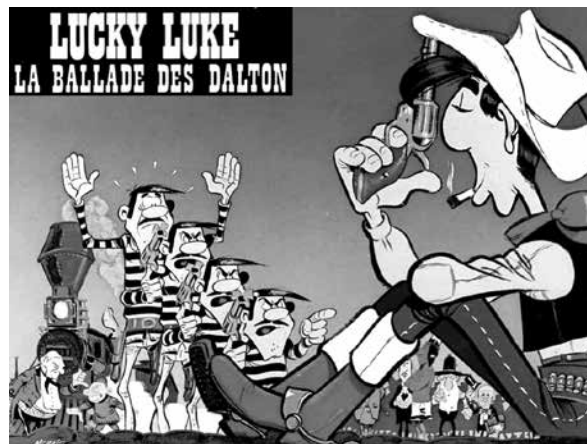
Que teñen en común personaxes como Tintín, Spirou, Lucky Luke, os Pitufos ou Blake e Mortimer? Que une a autores como Georges Remi, Morris, André Frankin, Peyo, Edgard Jacobs...? Todos eles están vinculados a un pequeno país europeo: Bélxica. Xunto con outros moitos autores, personaxes e editores, fan que a súa capital, Bruxelas, poida ser considerada tamén como a capital europea da banda deseñada.

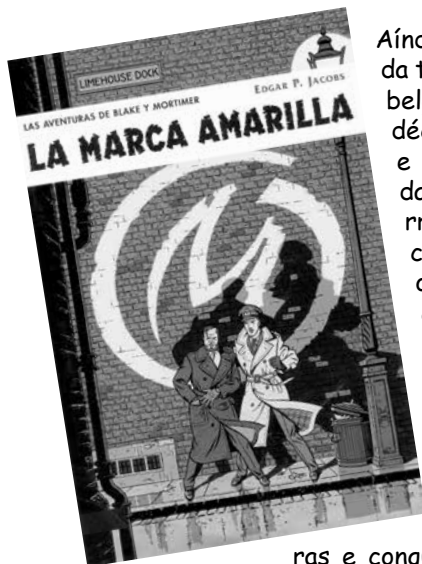
O cómic franco-belga, que comprende a historieta francófona producida en Bélxica, Francia e Suiza, constitúe unha das tres grandes escolas da banda deseñada a nivel mundial, xunto coa estadounidense



e a xaponesa. Tamén é a que goza de maior saúde en toda Europa: en 2005 constituía o 7% da produción editorial de Francia, cunhas vendas totais de case 33 millóns de exemplares! As producións máis populares son traducidas a outras linguas por editoras estranxeiras, sobre todo ao español e inglés, pero a súa influencia non se limita a estes lectores, senón que incide tamén nos seus artistas.

Nestes países, as historietas e álbumes son coñecidos como "bandes dessinées" (abreviadamente, BD: mira ti por onde!). Este termo é amplo, e pode aplicarse a todas as historietas realizadas por autores franceses e belgas, ás publicadas orixinalmente por editores franceses e belgas, ou a historietas que aparezan en calquera revista belga (e, por extensión, francesa).





Aínda que os inicios da tradición do cómic belga fíxanse nas décadas de 1920 e 1930, é despois da Segunda Guerra Mundial cando chega a idade de ouro para revistas como "Le Journal de Spirou" do grupo Dupuis, e "Tintín", da editorial Le Lombard, que desbordan as súas fronteiras e conquistan o mercado

francés e, por extensión, europeo, nos anos 40. A revista "Tintín" conta con autores prestixiosos como Georges Remi, Hergé (As aventuras de Tintín),



Edgard Jacobs (Blake e Mortimer), Jacques Martin (Alix e Le-franc) Bob De Moor, Jacques Laudy... que adoptan o estilo da "liña clara" ou da "escola de Bruxelas", con series realistas e sólida documentación; nos anos 50 incorpóranse artistas como Greg e Hermann. A



súa competidora, "Spirou", coñece un éxito semellante grazas a artistas como Jijé, Franquin, Morris, Peyo e guionistas como Charlier e Goscinny, aínda que cun estilo distinto: a "escola de Charleroi" ou "escola de Marcinelle", e un aire máis humorístico. Coas series "Spirou e Fantasio", "Lucky



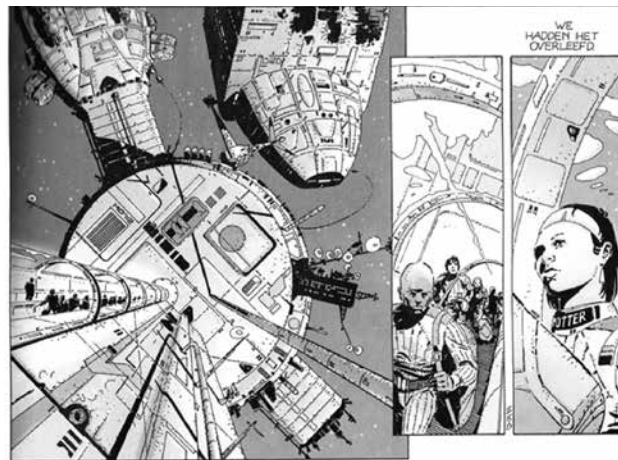




Luke", "Gaston Lagaffe", "os Pitufos"... a revista consegue liderar o mercado.

Bélxica é un país bilingüe, resultado da combinación de poboación de orixes valón-francés e flamenco-holandés (as historietas son coñecidas como "bandes dessinées" en francés e "beeldverhaal" en flamenco). Mentres as revistas mencionadas se publicaban en francés, Willy Vandersteen (1913-1990) dominaba o mercado flamenco; a súa creación máis famosa, traducida con éxito a varios idiomas, é "Suske en Wiske": os seus protagonistas son dous rapaces de entre 10 e 14 anos que viven aventuras extraordinarias por todo o mundo e ademais viaxan polo tempo.

O cómic belga segue publicándose en todas as súas variedades. As historietas aparecen na prensa, en tebeos infantís e novelas gráficas, constituíndo unha das maiores exportacións deste país. A gran calidade e imaxina-





ción da nova xeración de artistas, como Schueten e Marvano (Mark Van Oppen), alimentan a crecente demanda de libros de cómic: publícanse, en francés e flamenco, máis de 22 millóns de títulos ao ano. Véndense cómics belgas en máis

de 30 países, incluído

Estados Unidos. Nas rúas de Bru-

xelas pódense atopar numerosas librerías especializadas, dedicadas en exclusiva ao mercado do cómic.

Grandes museos, asociacións e institucións renden homenaxe á "Novena arte". En particular, Bruxelas pode presumir do seu "Centre Belge de la Bande Dessinée" (popularmente coñecido como "cébédédé"), que rende tributo á afición belga polo cómic e a moitos debuxantes de historietas mundialmente famosos, tanto belgas como doutras nacionalidades. A colección deste museo está instalada en tres plantas dun edificio art nouveau deseñado polo arquitecto Víctor Horta, inicialmente construído como almacén téxtil; a Comisión Cultural Francesa de Bruxelas salvouno da

demolição e, despois de restauralo con moito esmero, reabriuno en 1989 como museo dedicado ao cómic. A súa exposición permanente presenta aos grandes heroes do cómic belga, desde Tintín ata os Pitufos. Noutras salas detállanse as etapas de montaxe dunha historieta, desde a idea inicial e os esbozos a lápis ata a publicación final. O museo programa regularmente exposicións sobre a obra de artistas famosos e estudos sobre este xéne-





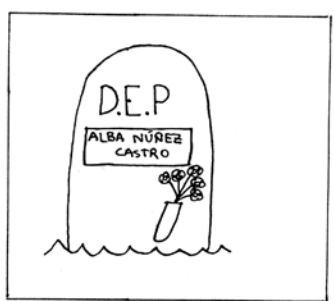
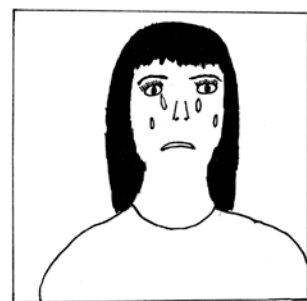
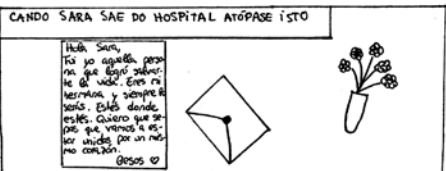
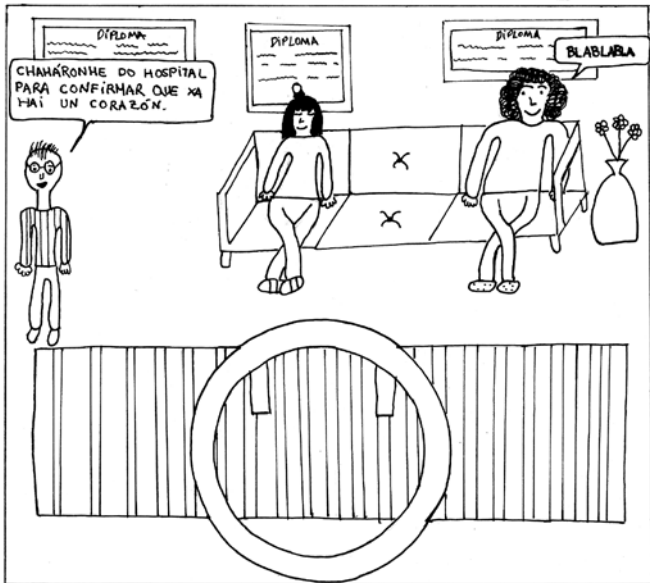
ro, e posúe aproximadamente 8000 láminas orixinais que se exhiben ciclicamente, así como un valioso arquivo de fotografías e obxectos.

Pero se non che entusiasma a visita aos museos, o "cébédé" tamén organiza unha exposición máis orixinal: desde 1991, e de xeito coordinado co municipio de Bruxelas, patrocina un proxecto de arte urbana, mediante o cal unha serie de edificios do centro da cidade están decorados con imaxes procedentes de cómics. Deste xeito, ademais de dignificar e darlle un aspecto atractivo as medianeiras e paredes baleiras, réndese tributo á arte belga das viñetas. Esta iniciativa abrangue na actualidade unhas 30 viñetas xigantes e segue a medrar, nunha exposición ao aire libre que xa é coñecida como "Ruta das Viñetas" da que tanto as oficinas de turismo como o propio museo facilitan información e planos.

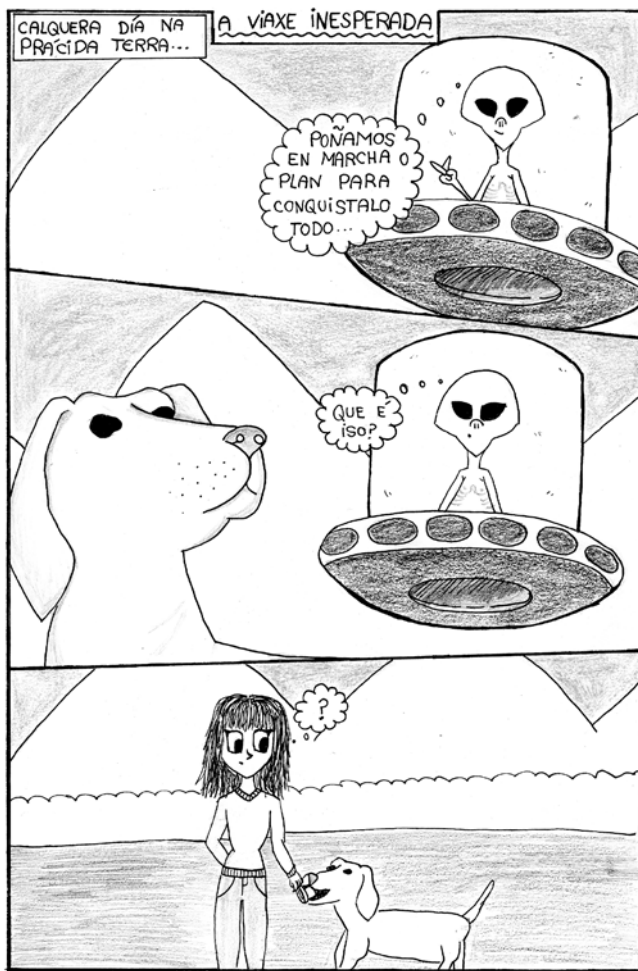




un mesmo corazón





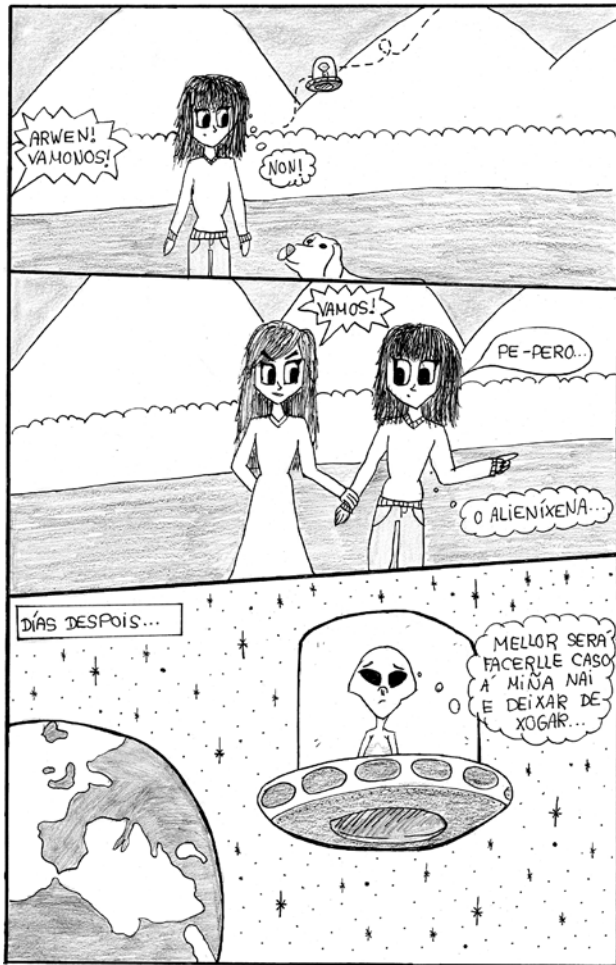


# HERGÉ

Georges Prosper Remi, nacido en 1907 en Etterbeek (Bélxica), é probablemente o máis coñecido autor belga de banda deseñada. É universalmente coñecido como creador das aventuras de Tintín, aínda que tamén creou outros personaxes (como "As aventuras de Jo, Zette e Jocko", ou "Quique e Flupi").



Hergé



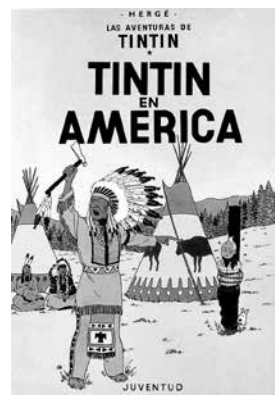
Realizou os seus primeiros estudos na escola municipal de Ixelles durante a Primeira Guerra Mundial, na que amosou unha precoz habilidade para o debuxo, canalizada na adolescencia debuxando historietas que serían publicadas en "Le Boy-Scout" a partir de 1922. En 1924 xa adopta o pseudónimo artístico Hergé por ser a pronunciación francesa das súas iniciais postas do revés (R.G.), e en 1926 crea a súa primeira serie "oficial": "Totor, C.P. dos abellóns". As tramas das súas historietas estiveron moi influenciadas pola ética do movemento scout e as viaxes realizadas nesta etapa da súa vida; a esta época tamén se remonta o seu interese por América e os indios.

Ao rematar os estudos secundarios, Hergé ingresa en "Le XXème Siècle", xornal ultraconservador de orientación clerical e nacionalista, como aprendiz de fotógrafo e ilustrador de páxinas especiais, dirixindo ademais "Le Petit Vingtième", o suplemento para xoves. Alí retomaría o personaxe de Totor, ao que lle cambiou algunhas letras, deulle o oficio de reporteiro e acompañouno dun can fox terrier ("Milú"): Tintín aparecía así, por primeira vez, o 10 de xaneiro de 1929. A súa primeira aventura levouno á Unión Soviética, enfrontándose aos bolcheviques; ao rematar a súa publicación, unha multitude se concentrou na estación do tren de Bruxelas, onde o xornal simulou a chegada e Tintín: o inesperado éxito da publicación animou a Hergé a prolongar as súas aventuras ("Tintín no Congo", "Tintín en América")



Durante a ocupación nazi de Bélxica, Hergé continuou publicando pese a que moitos profesionais da prensa decidiran abandonar o seu oficio debido a que os medios de comunicación foran postos ao servizo do ocupante alemán. Pechado "Le XXème Siècle", fichou por "Le Soir", abertamente filonazi, para o que crearía seis historietas durante a Segunda Guerra Mundial. Nesta época, por falta de papel, tivo que publicar as aventuras de Tintín como unha tira de

tres ou catro viñetas, obrigándose a dar un maior ritmo na acción e a introducir gags máis frecuentes, ademais de cambiar os temas de actualidade, para evitar controversias, por historias máis escapistas e centradas nas aventuras, poñendo máis énfase nos personaxes que na trama (nesta época aparecen o capitán Haddock e o profesor Tornasol).



A ocupación de Bruxelas rematou o 3 de setembro de 1944. As aventuras de Tintín foron interrompidas cando as autoridades aliadas pecharon "Le Soir". Durante os primeiros meses tras a liberación, Hergé foi arrestado catro veces, acusado de simpatizar co nazismo, debido á súa continua actividade profesional durante a ocupación nazi, polo que foi considerado "colaboracionista". Aínda que non había un compromiso político claro na súa obra, e incluso algunhas das historias publicadas antes da guerra eran críticas co expansionismo territorial do fascismo, Hergé nunca se viu libre de sospeita, sobre todo polo carácter racista de "Tintín no Congo" e algúns estereotipos xudíos. Nunha entrevista de 1973, recoñecía que naquela época cría que o futuro de Occidente podía depender do Novo Orde (a ideoloxía nazi): "...a miña inxenuidade daquela época rozaba a necidade, podería dicir que incluso a estupidez..." Debido a todo elo, e como outros



antigos empregados dos medios controlados polos nazis, Hergé atopouse illado do traballo en prensa. O editor e combatente da Resistencia Raymond Leblanc proporcionoulle o soporte financeiro e as credenciais anti-nazis necesarias para lanzar a revista "Tintín", que obtivo un éxito inmediato cunha tirada superior aos 100.000 exemplares semanais. Pode dicirse que Tintín salvou a Hergé, xa que de non ser por esta publicación, probablemente houbera sufrido algunha condena xudicial.

O incremento do esforzo que a revista "Tintín" supuxo para Hergé, así como o resentimento acumulado tras a fase de depuración da posguerra levárono a unha crise nerviosa que lle obrigou a tomar descansos intermitentes. Para aliviar a carga de traballo, en 1950 se crean os Estudos Hergé, nos que contaba con varios asistentes como Bob De Moor, autor de detalles e fondos como as espectaculares paisaxes lunares de "Aterrxaxe na Lúa".

Entre 1958 e 1959 publicouse "Tintín no Tíbet", posiblemente a súa obra máis persoal: Tintín viaxe ao Himalaya en busca de Tchang, con quen fixo amizade en "O loto azul". Nesta aventura, Hergé enfrontouse aos seus pesadelos enchendo o álbum de austeras paisaxes alpinas, con contornos espaciosos nos que predomina a pureza da cor branca. O habitualmente rico elenco de personaxes foi reducido ao mínimo (Tintín, o capitán Haddock e o sherpa Tharkey). Hergé consideraba esta persoal e emocional aventura como a súa favorita.

O éxito financeiro de Tintín permitiu a Hergé dedicar máis tempo ás viaxes: percorre Europa amplamente, e en 1971 visita Estados Unidos, atopándose cos nativos americanos cuxa cultura foi fonte de fascinación para el. En 1973 visita Taiwan, restablecendo o contacto co seu vello amigo Zhang Chongren, inspirador do personaxe de Tchang de "Tintín no Tíbet".

Hergé faleceu o 3 de marzo de 1983. En 1973 recibira o Premio Saint-Michel, e en 1977 foille concedida a Medalla Vermella da cidade de Angulema (Francia); en 1978 foi nomeado Oficial da Orde da Coroa, en Bruxelas. O seu personaxe, Tintín, forma xa parte da cultura universal: a súa actitude de loita contra as inxustizas e a súa valentía para facer fronte aos tiranos, xunto coa súa eterna xuventude, son marcas de autor dun personaxe aceptado hoxe como símbolo de rebeldía e xustiza.



AS TRES EMPRESAS INTERNACIONAIS  
SEGUEM A DAR EMPREGO A TODO O  
MUNDO. ACTUALMENTE A NOSA ESTABE-  
LIDADE ECONOMICA É INMILLORABLE.



PERO MENTRES AS INTERNACIONAIS  
BUSCAN QUE TODAS AS PERSOAS  
COBREN O MESMO...



TAMÉN FAN QUE PO-  
DAMOS ESCOITAR A  
GRANDES ARTISTAS!



AGORA SON "RAINBOW  
FLOW", DE DOKIAN JOKI.

OH!

BOA MÚSICA, BÓ CLIMA.  
NON PODO PEDIR  
MÁIS HOXE.



Aos bó traballadores de Prantat  
Prantat anuncia unha subida  
de sósto co fin de equilibrar-  
se coas outras empresas  
internacionais.



ESA XENTE DAS TRES INTER-  
NACIONAIS SÓ QUERE  
UN GRAN MONOPOLIO!!



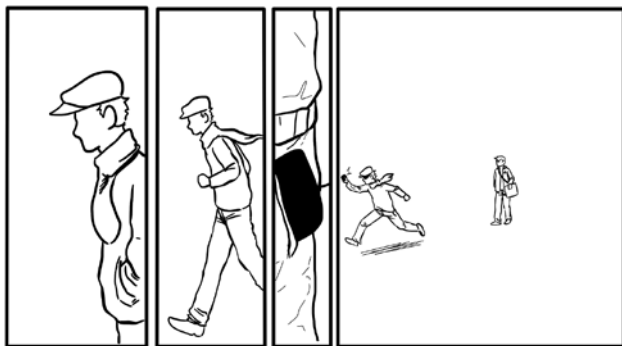
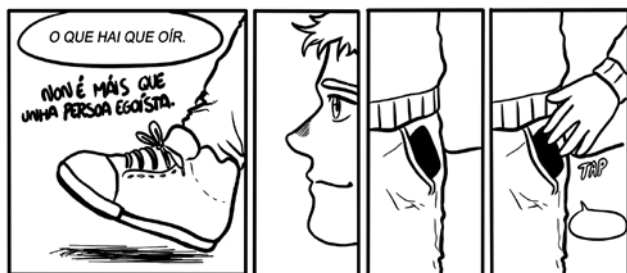
NON QUEREN QUE  
ASCENDAMOS MÁIS.  
PRIVANOS DA NOSA  
LIBERDADE PARA  
ESCOLLER EMPREGO!


SOMOS SERES FALTOS  
DE INDIVIDUALIDADE!

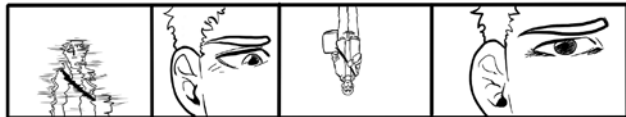


E CONSUMIMOS DELES CO-  
MA SE NADA! TAMPOUCO  
PODEMOS FACER OUTRA  
COUSA!





NON  VOU COBRAR.



# LUCKY LUKE

