

bd ban-de

revista de banda deseñada
do ies francisco aguiar

ano X

nº 10

sumario

| | |
|---------------------------------------------------------------------------|----|
| Presentación..... | 2 |
| Vida e morte | 3 |
| Ana Castro Romay, María Dans Castro | |
| O tempo na banda deseñada | 4 |
| Estebano | 8 |
| Alexia Fernández Vieites, Yasmin Pernas Días, Carmen Yáñez Casanova | |
| Liberdade..... | 10 |
| Cristina Otero López, Laura Rosende Cotos, Raquel Rosón Sánchez | |
| Víctor Mora. Biografía | 12 |
| Fun eu | 15 |
| Mencia Rey Pardo | |
| O baile de Aroa | 16 |
| Andrea Bugallo Carro, María Bugallo Carro, Carmen Cartelle Barral | |
| Algo inesperado..... | 19 |
| Susana Fernández Mallo, Miriam Michaelsen Gómez, Diego de la Fuente Fraga | |
| O Capitán Trueno, heroe tolerante do cómic..... | 20 |
| A dobre cara do museo..... | 22 |
| Manuel Lendoiro Cagiao | |
| O encontro | 22 |
| Camila Ros Torres | |
| O canto da infancia | 23 |
| Delia Vázquez González | |



BD BAN-DE.

Revista de banda deseñada do
IES Francisco Aguiar.

Betanzos, ano X, nº 10, xuño 2017

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

A publicación desta revista realízouse 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 todos e todas! Para celebrar o décimo aniversario da revista BD de banda deseñada do IES Francisco Aguiar (sí, como pasa o tempo! Xa van dez anos!), pedíronme que vos presentase este número 10. Así que aquí estou, cos meus amigos Crispín e Goliat e a miña querida noiva, Sigrid.

O Equipo de Normalización e Dinamización Lingüística deste instituto ten como principal obxectivo facer chegar e espallar a nosa lingua e a nosa cultura a todos os integrantes da comunidade educativa. Para tal fin, parece lóxico que unha revista na que colaboran os alumnos e alumnas deste centro sirva de forma atractiva e lúdica a ese proxecto. Gran parte dos contidos da revista están elaborados polo alumnado a través da área de Educación Plástica e Visual.

Neste número ides atopar un pouco de todo. Por unha banda, e como un capítulo máis das técnicas e trucos que empregan os guionistas e debuxantes, imos analizar como é o tratamento do paso do tempo no cómic, intentaremos dar unha pequena explicación, mediante o traballo de varios debuxantes, da maneira de mostrar a temporalidade a través da banda deseñada.

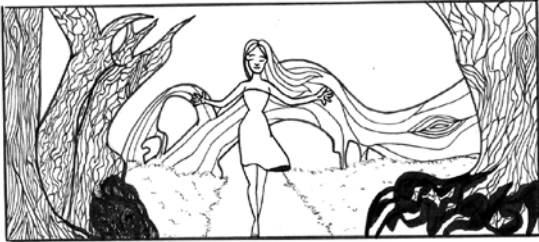
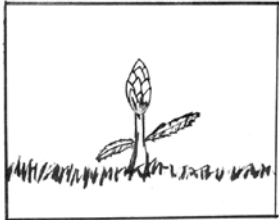
Como ven sendo tamén habitual, BD difunde a obra de autores importantes da banda deseñada. Este ano facemos un percorrido polo traballo de Víctor Mora, o guionista que me creou, falecido o ano pasado. Víctor foi un dos grandes renovadores da historieta hispana e autor, non só das miñas aventuras, senón tamén das de outros personaxes populares como "El Corsario de Hierro" ou "El Jabato".

Tamén, como é lóxico, contamos cunha pequena escolma do traballo realizado este curso polos alumnos e alumnas de 3º ESO.

En fin, brindamos por que este número 10 sexa do voso agrado e mereza tamén un 10.

Ata o ano que vén!





VIDA E MORTE



O cinema e a banda deseñada naceron case ao mesmo tempo, a finais do século XIX, e evolucionaron de forma paralela. Teñen moitos elementos de linguaxe en común, pero presentan dúas diferenzas significativas: o son e o movemento. O cómic usa recursos propios para resolver estas diferenzas: reproduce os diálogos e sons con bocadillos, cartelas e onomatopeas, e os movementos con liñas cinéticas e descomposicións visuais.

Pero a banda deseñada utiliza imaxes fixas ordenadas en forma secuencial para narrar un argumento. Na vida real os acontecementos desenvólvense nun espazo e nun tempo (uns antes e outros despois). A narración en viñetas debe respectar esta orde para que o espectador poida entendela; para elo pódense utilizar recursos como os seguintes:

a) A orde de lectura. As viñetas lense de esquerda a dereita e de arriba a abaixo. Esta orde de lectura é o primeiro recurso que indica nun cómic que unhas cousas son anteriores a outras (suceden no tempo). A orde de lectura debe respectarse escrupulosamente tamén dentro de cada viñeta, ao distribuír os diálogos e globos de texto, ata o



punto de que incide directamente na composición da viñeta e na posición en que debe estar cada personaxe para que a orde dos diálogos constituía unha narración coherente.

b) Continuidade. Outro recurso para expresar o paso do tempo é representar a acción coa debida continuidade: a variación que se produce en cada viñeta, con respecto á anterior, indica que unha é continuación da outra.

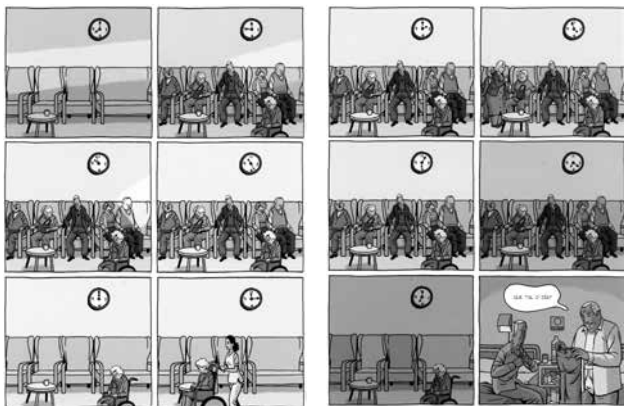


c) Co número de viñetas empregadas para representar unha acción, pódese influír no paso do tempo. Por exemplo, unha simple acción como abrir os ollos pode representarse en catro viñetas, representando un movemento lento. Sen embargo, se facemos unha secuencia para pasar da noite ao día en tres viñetas, parecerá que o tempo pasa máis a presa.



d) Cambios temporais. Outro recurso para representar e, se é o caso, acelerar o paso do tempo consiste

en recoller o cambio das estacións, da posición do sol ou da lúa, mediante reloxo, follas de calendario, etc.



Non obstante, o transcurso do tempo nunha banda deseñada é algo máis complicado. Como xa sabemos, cada viñeta mostra un único momento no tempo, e entre eses "momentos conxelados", a nosa mente enche os momentos intermedios para crear a ilusión de tempo e movemento:



Pero ás veces a escena que recolle unha única viñeta non supón un tempo instantáneo, senón que implica

unha sucesión temporal. Por exemplo, na seguinte viñeta hai toda unha sucesión de "instantes" que acontecen de maneira secuencial: incluso o son do flash ten unha certa duración (moi breve, por suposto, pero non instantánea).



Máis lenta é a duración dunha palabra: só o tío Henry consome ben un segundo nesta viñeta, sobre todo porque ese "sorride!" sen dúbida precede ao flash. De igual xeito, os seguintes globos tiveron que seguir ao disparo do flash, sumando aínda máis tempo.

Así como os debuxos e os intervalos que hai entre eles crean a ilusión do tempo, as palabras introducen tempo ao representar o único que pode existir no tempo: o son.





As accións que vemos non poden ocorrer todas ao mesmo tempo. Podémolo entender mellor se pensamos no tempo como unha corda na que cada centímetro representa, por exemplo, un segundo.

Como cada personaxe está debuxado para que coincida coas palabras que di, estes personaxes tamén coinciden no tempo. Seguramente estamos demasiado condicionados pola fotografía e percibimos todas as imaxes únicas como momentos únicos: leva o seu tempo observar as escenas na vida real!



Cada personaxe dispónse de esquerda a dereita na secuencia en que "lemos", cada un ocupa o seu posto no tempo. En certo sentido, esta viñeta realmente concorda coa nosa definición do cómic, só precisa dunhas poucas "rúas"

para clarificar a secuencia: é unha viñeta que funciona como varias viñetas:



De feito, o marco da viñeta fai de indicador xeral de que se está dividindo o tempo ou o espazo. A duración dese tempo e as dimensións dese espazo defínense máis polo contido da viñeta que pola viñeta mesma: os poucos centímetros que nos transportan de segundo a segundo nunha secuencia, poden transportarnos cen millóns de anos noutra.

Na maioría dos casos non é difícil adiviñar a duración dunha secuencia, sempre que os elementos desa secuencia nos resulten familiares. En base a moitas conversas ao longo da vida, podemos afirmar que unha viñeta "de pausa" como a do centro desta tira, non dura máis que uns segundos.



Pero o debuxante pode aumentar esa pausa; unha posibilidade sería engadir máis viñetas:



A viñeta de pausa tamén pode durar máis tempo facendo máis ancho o espazo entre viñetas:



A forma da viñeta pode chegar a marcar a diferenza na nosa percepción do tempo: aínda que esta viñeta longa teña o mesmo significado "básico" que as súas versións máis curtas, dá a sensación dunha maior duración:

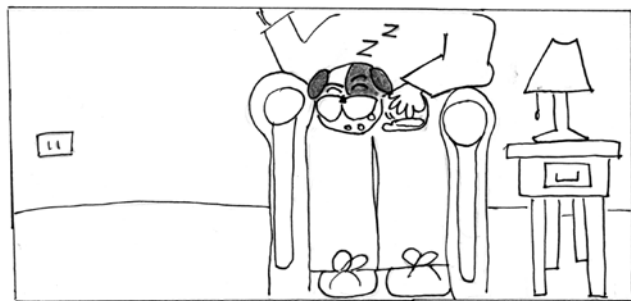
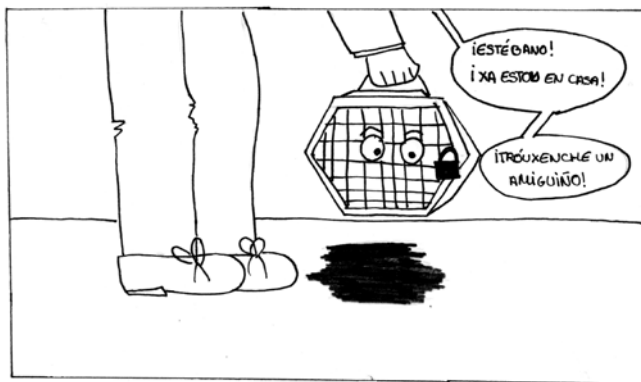
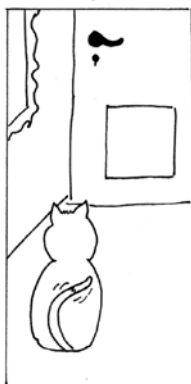
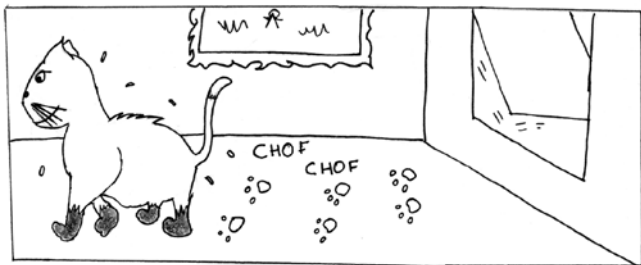


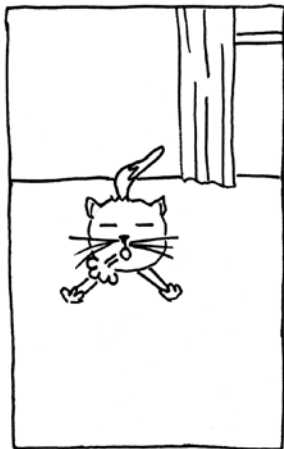
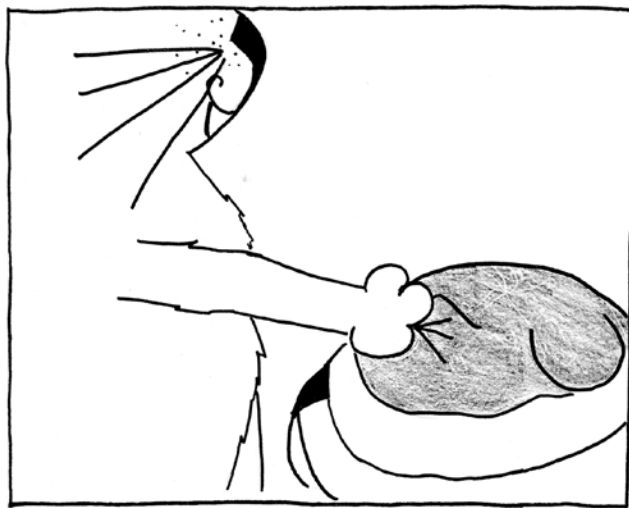
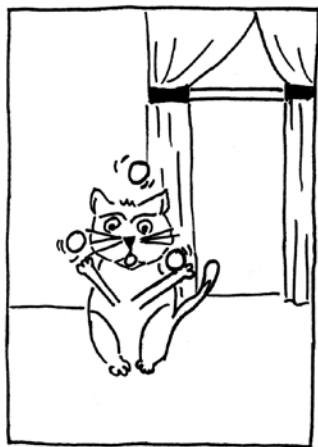
Estamos tan afeitos ao formato estándar rectangular que unha viñeta "sen bordos" como a seguinte pode adquirir un efecto intemporal:



Pero, por estraño que pareza o funcionamento do tempo nun cómic, a face que presenta ao lector é dunha completa normalidade (ou, polo menos, da ilusión da normalidade).

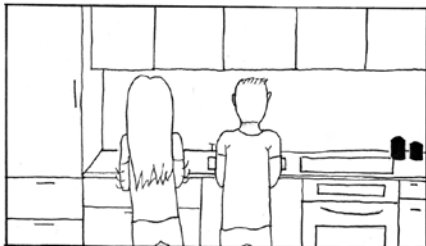




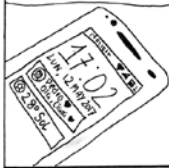


LIBERDADE

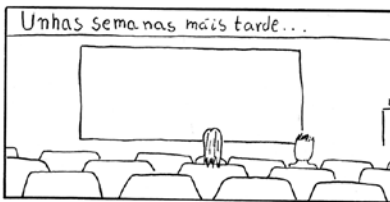
Raúl e Clara son unha parella xove que leva catro anos xuntos. Acaban de mercar un piso no centro da cidade no que esperan pasar moitos anos coa súa perfecta relación.

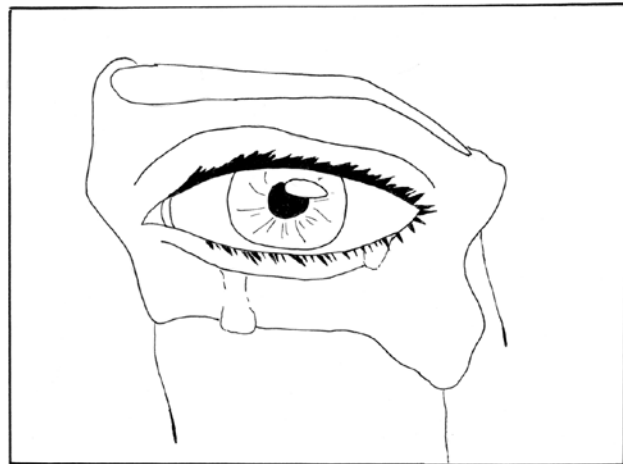
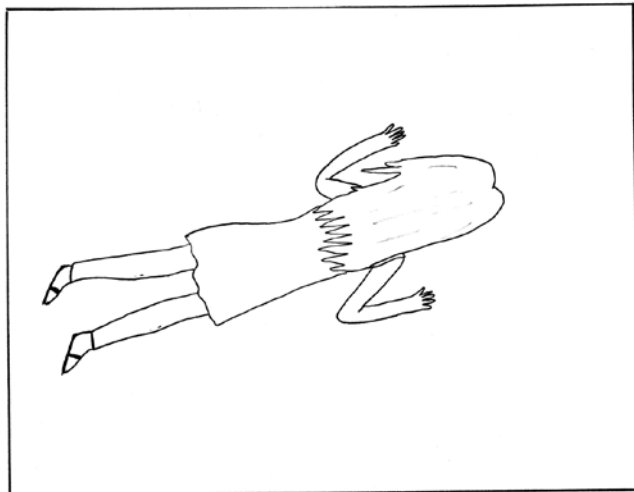


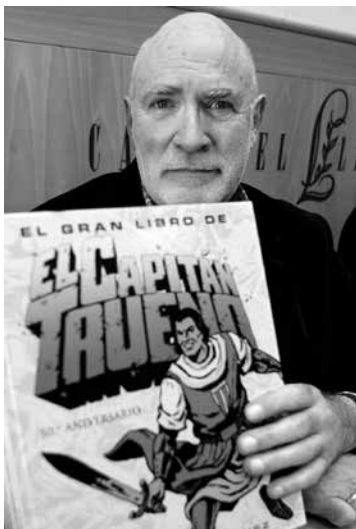
Mentres tanto...



Raúl le a mensaxe, e parece que non lle gusta moito...







O pasado 17 de agosto de 2016 coñeciamos a nova do falecemento de Víctor Mora, novelista e guionista de cómic, coñecido como "pai" do Capitán Trueno, aínda que creou outros moitos personaxes igualmente destacados.

Nacido en Barcelona en xuño de 1931, Víctor Mora Pujadas pasou a súa infancia en Francia, regresando a España aos

once anos, tras a morte do seu pai. As estreiteces económicas levárono a traballar en diversos oficios, ata que en 1948 comezou a súa carreira no mundo da historieta coa serie "Doctor Niebla", debuxada por Francisco Hidalgo. Ao ano seguinte creou a serie "Capitán Kerr" para a revista "Historietas", que debuxaba el mesmo (cousa inusual na súa traxectoria). En 1953 creou, tamén con Hidalgo, "Al Dany", baseada nunha serie homónima do italiano Enrico Bagnoli.

En 1956 a Editorial Bruguera aceptou publicar as aventuras dun novo personaxe creado por Mora, ambientadas na Idade Media: nacía o Capitán Trueno.



Mora asinou os guións da serie co pseudónimo "Víctor Alcázar", mentres que o debuxo era confiado a Miguel Ambrosio Zaragoza, "Ambrós". O Capitán Trueno tivo un éxito inmediato, sobrepasando algunhas semanas os 350.000 exemplares. Ese mesmo ano, Mora foi detido coa súa compañeira sentimental a causa das súas actividades políticas ("masonería e comunismo", segundo a acta da acusación), pasando unha breve tempada en prisión.

Dous anos máis tarde retomou a fórmula que tanto éxito lle trouxera co Capitán Trueno e creou unha nova serie: "El Jabato", ambientada esta vez na época romana e debuxada por Francisco Darnís. Outras series con personaxes parecidos foron "El Cosaco Ver-



de" (1960), ambientada en Rusia, e "El Corsario de Hierro" (1970), na que o protagonista é un navegante español do século XVII.

Desde 1960 simultanea o seu traballo nos cómics coa narrativa. Deste ano é o seu primeiro libro "La víctima", unha recompilación de contos. En 1962 trasladouse a Francia, onde co-

laborou con revistas como "Vaillant"; "Pif" e "Pilote" e escribiu "Els plàtans de Barcelona", editada en catalán en París (1966), e sería traducida ao castelán, alemán, romanés, húngaro e portugués. Nese mesmo ano gañou o Premio Víctor Catalá coa súa novela "El cafe dels homes tristos". Tamén traduciu ao español varios números da serie "Astérix".

En 1968 creou varias series para a nova revista "Bravo", entre as que destaca "Galax el Cosmonauta", debuxada por Fuentes Man. No ano seguinte escribiu para a axencia Selecciones Ilustradas o western "Sunday",



ilustrado por Víctor de la Fuente. Tamén en 1969 escribiu os guións da serie de ciencia ficción "Dani Futuro", debuxada por Carlos Giménez, que aparecería na revista "Gaceta Junior" e, máis adiante, na belga "Tintín".

A partir de 1972, xunto con destacados debuxantes como Adolfo Usero ou José Bielsa, creou outras series fantásticas e de ciencia ficción para as revistas da Editorial Bruguera, como "Roldán sin Miedo", "Supernova" ou "Astroman". Mentres, para a francesa Pilote creou "Las crónicas del Sin Nombre", ilustrada por Luis García.

Na súa última época realizou series como "Les Inoxydables", publicada na revista "Charlie Mensuel" de Dargaud desde 1982, ambientada no Chicago dos

EL SHERIFF KING

"SIETE" MAC DOUGAL

GRANDES
AVENTURAS
JUVENILES
20 PIS



anos 20. Nestes anos escribiu tamén "El tranvía blau" (1984), a serie "Corazón de Hierro" e "La dona dels ulls de pluja" (1993), gañadora do premio Joan Crexells. Con "La Rosa de Abisinia", cuarto número de "Los ángeles de acero", obtivo en 1989 o Premio Haxtur á mellor historia curta, no Salón Internacional do Cómic do Principado de Asturias, en Xixón. Tamén recibiu foi premiado coa Orden de las Artes y las Letras e co Premio Creu de Sant Jordi.

EL CORSARIO DE HIERRO



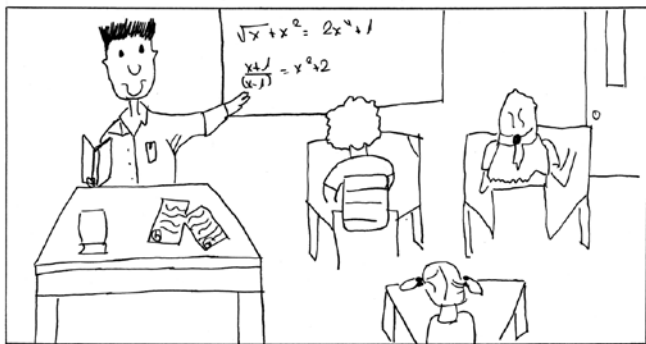
A propósito da historietta, Víctor Mora afirmaba que os feitos históricos só deben ser usados como telón de fondo para a aventura individual, que é o que verdadeiramente engancha ao lector. Asinou tamén os manifestos "Ante un conato de degradación do significado cultural do cómic" (1983) e "Manifiesto contra a exposición Tintín e Hergé" (1984).

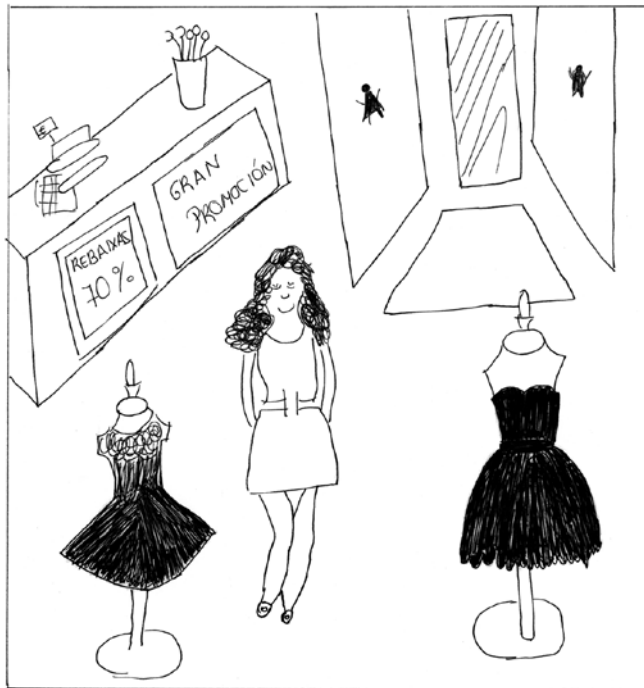
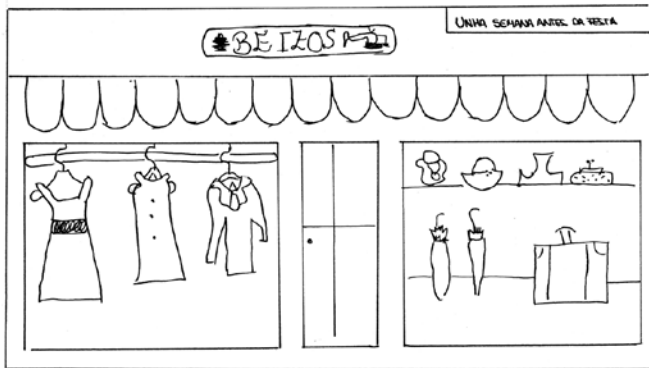
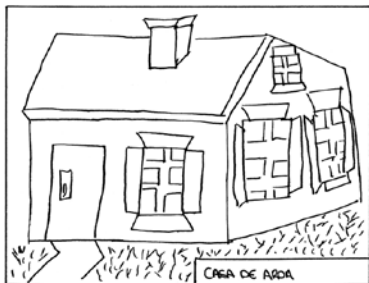


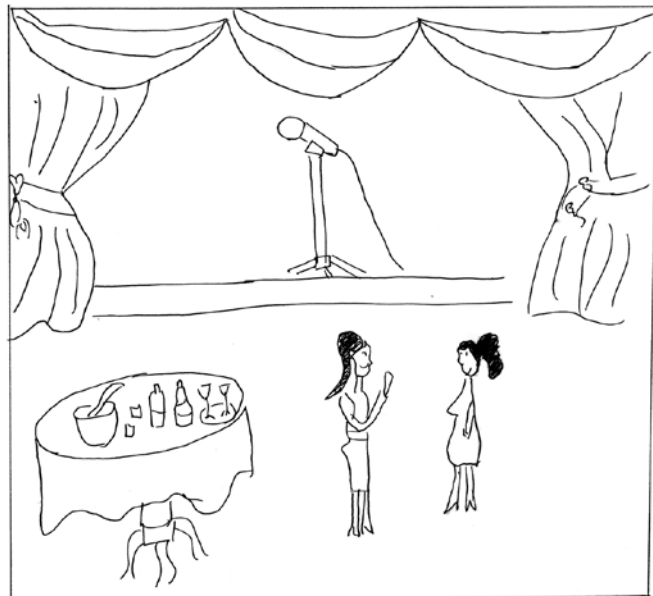
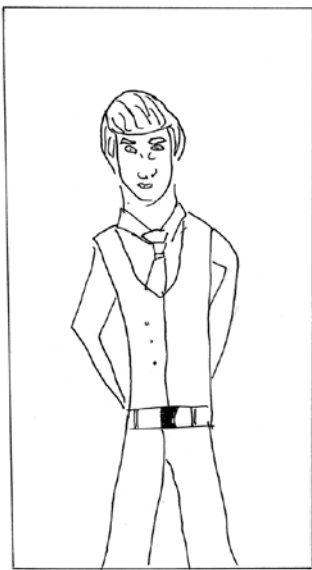
FUN EU



O BAILE DE ARCA !









ALGO INESPERADO



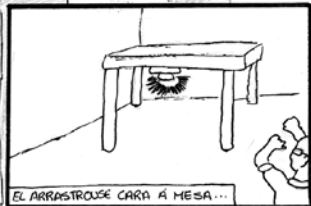
OS MEUS PÁSOS NON SE ESOTIPAN



TODO O MUNDO Ó CHAN



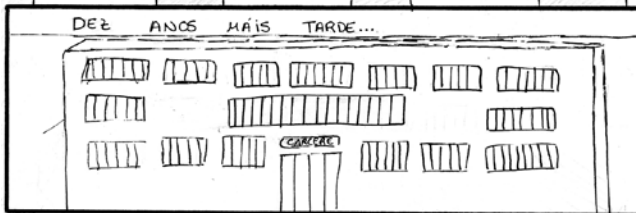
TODOS CHORABAN...



EL ARRASTRÓUSE CARA Á MESA...



E PRESIONOU O BOTÓN...





Se a un neno de 10 anos lle daban un tebeo en 1958 no que un guerreiro medieval ía a loitar ás Cruzadas despois de ler a Platón;

se ademais ese heroe sabía quen era Hipatia, que morreu por unha biblioteca, e se interesaba polos inventos aerostáticos imposibles no século XII, ese neno ía vivir na incredulidade ou no asombro... e seguiría lendo.

Era imposible un home así daquela; por iso, os nenos desa idade tiñamos razón para o asombro e para vivir pendentos do Capitán Trueno; as súas extraordinarias aventuras fixéronnos lectores cheos das preguntas que nos engancharon ao personaxe, dos seus acompañantes (Sigrid, Crispín, Goliath) e aos seus amigos, entre eles o científico Morgano, cuxo globo converteu ao protagonista nun heroe cosmopolita.

Non foi só iso o Capitán Trueno. Foi un precursor da Alianza de Civilizacións, pois partiu da súa casa, impulsado polas lecturas (marchou, díxolle un amigo ao seu pai, por deixarlle ler a Platón), para cumprir como un cruzado. Pero desviouse, respectou aos moros, buscou aliados entre eles e nunca se ensañou coas súas razóns. A dúbida alimentou o seu espírito e a tolerancia foi a súa divisa, cumprida polo fiel Crispín (que, como di o filósofo Juan Barja, foi herdeiro

do lector Trueno na paixón polos libros), e polo simpar Goliath, aínda a regañadentes, que era moi bruto.

Ademais, e isto tamén o pon Barja de manifesto, Víctor Mora burlou á censura benpensante da época colocando ao Capitán Trueno xunto a unha noiva coa que se deitaba. Non foi o único desafío, pero cando os censores se asomaban a esa intimidade, en pleno franquismo, Mora os burlaba facéndoos vivir en tendas separadas. Cando se poñían máis pesados os vixiantes do rigor mortis do franquismo, o xenial guionista, que militaba cos comunistas cataláns e sabía latín, soltaba algún berro patriótico, "Santiago y cierra España!", por exemplo, e santas pascuas.

Aos nenos que tiñamos aquela idade en 1958 durounos o Capitán Trueno toda a vida, e varias xeracións, ata agora, conviviron con esta invención que nos pareceu real como a vida mesma. Púxonos a ler? pregunteille a Patxi Lancers, profesor: "Non sei se nos puxo a ler, pero seguramente a moitos nos atopou con avidez de lectura, e máis en plena infancia; e a inmersión nese tebeo, tanto a lectura como a (im) paciente espera semanal, fíxonos ver que na lectura había algo importante e fascinante". A el, como a Barja, como a Juan Cala-



trava, potencioulle a lectura "ata facerme un enfermo (da lectura, polo menos); lin máis que vivín, como escribiu Borges", di Lanceros. O Capitán Trueno abriu a mente a millóns de truenófilos a "os mares de Stevenson, Melville, Conrad ou Salgari. Pero tamén os de Homero e os xélicos mares do Norte. E moitas terras. E, seguramente, fixou a idea de que sempre, en todas partes, haberá déspotas e tiranos. A loita é interminable", engade.

A aventura empeza en 1191. Mora estaba fascinado, indica Lanceros, polo ciclo artúrico, pero nada do que inventou era falso, propio de magos. Hai globos, robots, elementos que dotan á invención de realismo e que cativaron aos adolescentes porque facían do heroe un personaxe de carne e oso. Os nomes dos grandes autores aos que Mora recorre (de Platón a Verne), existen, están aí, non se explican. Os nenos teñen que saír a buscalos, e iso creou unha curiosidade que non se acababa de saciar nunca. Esa tradución á que estaban obrigados os nenos lectores "redundaba nunha forza estética, poética (e tamén ética) da que carecían outros cómics contemporáneos", segundo di Juan Calatrava.

Os valores (lealdade, defensa do débil, nobreza, amizade) foron outro elemento da súa perdurabilidade. Son valores "atemporais e chegaban directamente á mente do lector". Calatrava engade que o pasado entón, como dicía David Löwenthal, era "un país estraño", pero constituía "non unha referencia erudita, senón un territorio imaxinario cheo de

acontecementos e de feitos por descubrir".

Segue inoculándonos a mesma fascinación, din os truenófilos de hai medio século. E hoxe? "Quen se achegue ao cómic sen experiencia previa é obvio que o fará con outra lectura, cuxo risco principal será a ausencia da historia".

Barja ve así ao personaxe que abriu á imaxinación a súa infancia: "Era un incorformista; ía contra os tiranos, estaba cos campesiños. Mora foi quen de unir as palabras guerra e represión naqueles anos terribles de Franco. Imaxino que de neno notei algo. Algo notei, si, que dura e é a orixe desta mostra". Barja ve nese lector que foi Trueno e no personaxe que fundou Mora e debuxou, en primeiro lugar, o xenial Ambrós, un trasunto, pola época e pola dimensión da súa narrativa, de "Tempo de silencio" ou "A colmea". Sánchez Ron considérao como habitante dun mundo no que a ciencia xa non era maxia. Foi un compañeiro de aventuras antes de que aqueles rapaces que tiñamos 10 anos souberamos que era ler.

(Artigo de Juan Cruz publicado en El País, 2-11-1996, con motivo da exposición "El Capitán Trueno. Tras los pasos del héroe" que o Círculo de Belas Artes de Madrid organizou en homenaxe a Víctor Mora, falecido en agosto dese ano).



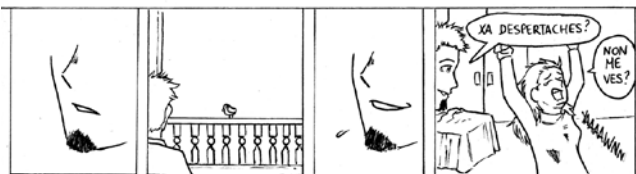
A DOBRE CARA DO MUSEO



O ENCONTRO



O CANTO DA INFANCIA



LEMBRO QUE TODO EMPEZOU CUN GORRIÓN.

