

bd ban-de

revista de banda deseñada
do ies francisco aguiar

ano XV

nº 15

SUMARIO

Introdución.....	2
O Pasatempo.....	3
O Pasatempo a través da historia.....	4
Natalia Rodríguez Hidalgo	
Noelia Yáñez Gómez	
Lucía Prado Cancela	
Hugo Pratt.....	8
Viaxe pola nosa historia.....	10
Paula Vidal Carro	
Daniela Barallobre Carro	
Alba Vázquez Vilariño	
Will Eisner.....	16
O tesouro do Pasatempo.....	18
Celia Sánchez Fernández	
Lucía Roca Maceira	
Myriam Amosa Rosa	
Jean Giraud.....	22
Unha nova vida.....	24
Bruno Rodal Campo	
Ariadna Rienda Lafuente	
Olalla Gándara García	
O noso despertar.....	28
Lara Fraga Carreira	
María Dans Pena	
Sofía Suárez Sánchez	
O Pasatempo.....	32

Vaia pesadelo,
co cambio de hora
cada ano!



PASANDO O TEMPO

BD BAN-DE.

Revista de banda deseñada do
IES Francisco Aguiar.

Betanzos, ano XV, nº 15, xuño 2023

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. Reprodúcense 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 realizouse con cargo á subvención outorgada pola Dirección Xeral de Política Lingüística ao ENDL do IES Francisco Aguiar de Betanzos no curso 2022-2023.



XUNTA DE GALICIA
CONSELLERÍA DE CULTURA,
EDUCACIÓN E UNIVERSIDADE
Dirección Xeral de Política Lingüística

Dépósito legal: C 4525 - 2007

Maquetación e impresión:
LUGAMI Artes Gráficas. Betanzos



**Equipos de
Dinamización
da Lingua Galega**

Introdución

Un ano máis (e xa van quince!!), BD acude á súa cita para facer chegar e espallar a nosa lingua e a nosa cultura entre todos os integrantes da comunidade educativa, que son os obxectivos do Equipo de Normalización e Dinamización Lingüística do noso instituto. Como cada ano, pensamos que unha revista na que colaboran os alumnos e alumnas deste centro serve de forma atractiva e lúdica ao noso proxecto.

En Betanzos temos un ben cultural realmente único: o parque do Pasatempo. Pode considerarse como unha obra de carácter territorial, que combina aspectos naturais e antrópicos e na que se manifestan diversas formas de expresión artística (xardinería, arquitectura, escultura, pintura) cunha finalidade multidisciplinar (pedagogía, ciencia, relixión, política...). Neste sentido, a obra posúe, ademais de valores históricos e antropolóxicos, un incomparable interese científico e técnico por constituír un dos primeiros exemplos de institucións con vocación científica que podemos atopar en Galicia e onde por primeira vez se amosan certos avances técnicos que van caracterizar o século XX.

Nos últimos meses iniciáronse os traballos de restauración deste parque enciclopédico para devolverlle o seu esplendor pasado. Pensamos que era unha boa ocasión, no marco da participación no Proxecto Terra, para que os traballos de cómic realizados polo alumnado de 3º ESO na área de Educación Plástica tivesen como tema "O Pasatempo". Queremos agradecer especialmente o traballo desenvolvido por Patricia Collado Santos, que dedicou as prácticas do seu máster de Profesorado en ESO a desenvolver co alumnado a UD de Banda Deseñada e a dirixir os exercicios dos que podedes ver a continuación unha escolma.



O PASATEMPO

O proxecto do parque enciclopédico foi ideado por Juan García Naveira, que conseguira certa fortuna na súa estancia en Arxentina como indiano. Xunto co seu irmán Jesús, fixeron outras contribucións ao pobo betanceiro como un lavadoiro público (1902), o asilo (1912), a escola (1914) ou a Casa do Pobo.

A construción do parque comezou en 1893 e prolongouse ata 1914, aínda que seguiría sendo remodelado durante anos incorporando novos elementos e esculturas. Cando foi inaugurado, o Pasatempo abrangía unha superficie catro veces maior do que se conserva hoxe. Ao morrer Juan García Naveira, o parque deixa de ampliarse.

O Pasatempo foi unha iniciativa novidosa e única no seu xénero, precursora dos actuais parques temáticos, aínda que dentro da vertente pedagóxica do parque destaca a súa interpretación como viaxe iniciática de índole masónica. Sobre unha superficie total dunhas nove hectáreas, combinaba na parte baixa un xardín de recreo con variada vexetación, estanques e paseos, e na parte alta un conxunto de terrazas, con estatuas, relevos e construcións que reflectían lugares e feitos de todo o mundo, conformando o que se denominou como parque enciclopédico ao servizo da ilustración do pobo de Betanzos e os seus visitantes, e que figuraba nas guías de viaxe da súa época. Empregáronse na construción materiais novidosos e unha estética entre modernista e romántica mediante a distribución dos espazos con numerosos elementos relativos á cultura universal, inspirados na visión que lle proporcionaran a Juan García as distintas viaxes que realizou.

Para entrar no parque había que pasar pola "Casa Taquilla", cuxos ingresos dedicábanse á conservación do parque e do Asilo. A porta estaba custodiada por dous leóns, copia dos que gardan a tumba do papa Clemente XIII no Vaticano, e que actualmente se atopan en Covadonga (Asturias), como gran parte dos elementos decorativos desta zona. A porta comunicaba coa avenida dos Emperadores Romanos, con bustos en mármore, e coa avenida dos Álamos, con estatuas de famosos escritores. Nestes xardíns, cun labirinto vexetal, un invernadoiro, numerosas fontes, estanques e estatuas, erixíase unha estatua dos propios irmáns (hoxe na praza do Campo).

Na parte alta, as estruturas distribuíanse en cinco niveis aos que se chegaba a través de escalinatas e pasos soterrados imitando grutas prehistóricas, nas que aínda se conservan as figuras dos dinosaurios, e con grandes explanadas e miradoiros cara á cidade. No nivel inferior construíuse o Estanque do Retiro, cunha illa central na que había figuras clásicas, bordeadas por un coidadoso mosaico con motivos de peixes. Nas paredes do estanque, completamente decoradas con cunchas de distintos moluscos, hai relevos representando un globo aerostático e unha especie de máquina de tren. Nun dos muros que separan un nivel doutro esculpíronse relevos de gran tamaño representando unha viaxe a Exipto, coa pirámide de Keops, a muralla chinesa e o Canal de Panamá. No centro desta parede abríase a boca dun complexo entrecruzado de grutas pola que se ascendía ao nivel superior, cunha ampla terraza onde destaca un enorme león. Desde aquí accedíase á parte máis alta do parque, convertida en miradoiro.

O PASATEMPO

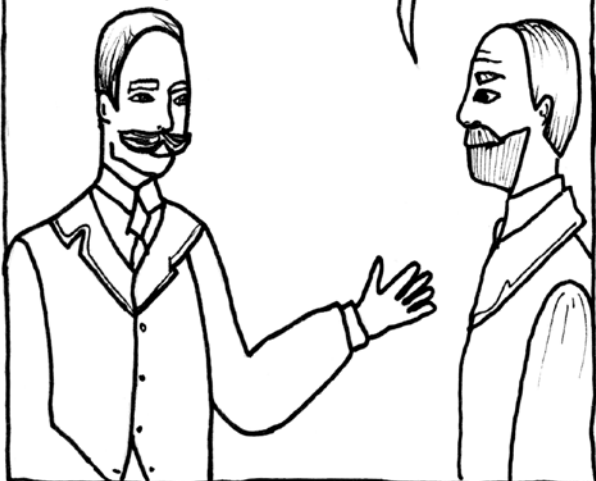
a través da historia



1893

XA ESTÁ
TODO LISTO
PARA O PRO-
XECTO, IRMÁN?

SI, XESÚS,
PODEMOS DAR
POR COMEZADA
A CONSTRUCCIÓN
DO PASATEMPO



1914

BENVIDOS,
DAMAS E
CABALEIROS
TRAS ESTES
LONXOS 20
ANOS, REMA-
TAMOS ONCE
PROXECTO

XA PODEDES
SER BENVIDOS
AO PARQUE
O PASATEMPO!



TRAS ADMIRAR
TODO O PARQUE

NA MÁIS ALTA DAS NUMEROSAS
TERRAZAS, ATOPAMOS O GRAN
LEÓN. FOI INSPIRADO NO FAMOSO
CADRO DE JEAN-LEÓN GÉRÔME
E NAS MIÑAS VIAXES A EXIPTO.
POR ISO O COLOSAL ANIMAL ESTÁ
ORIENTADO CARA O LESTE, OBSER-
VANDO O AMENECER ANTE TODA
A VILA DE BETANZOS.



1933

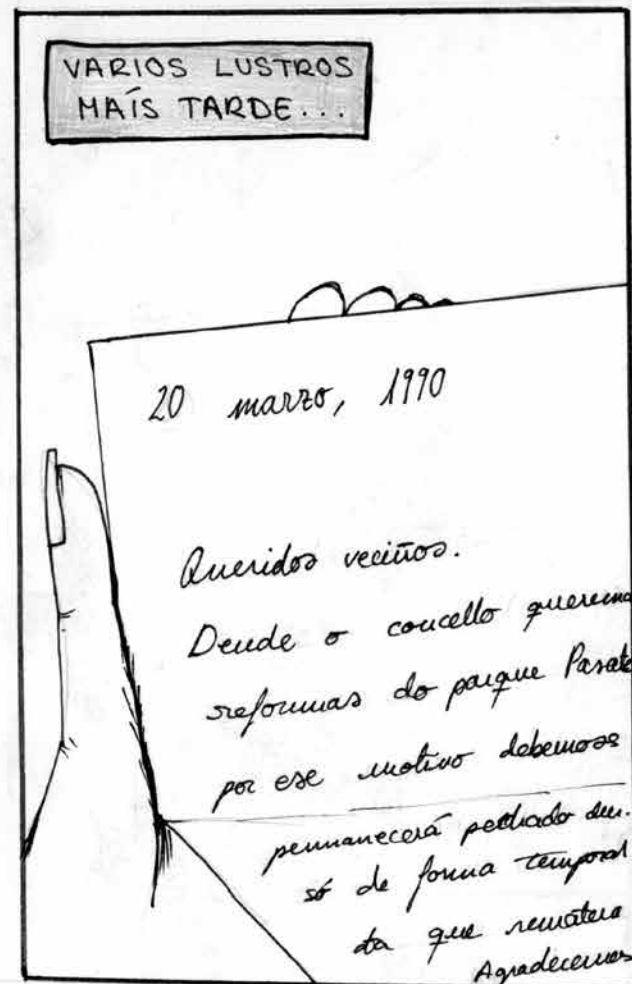
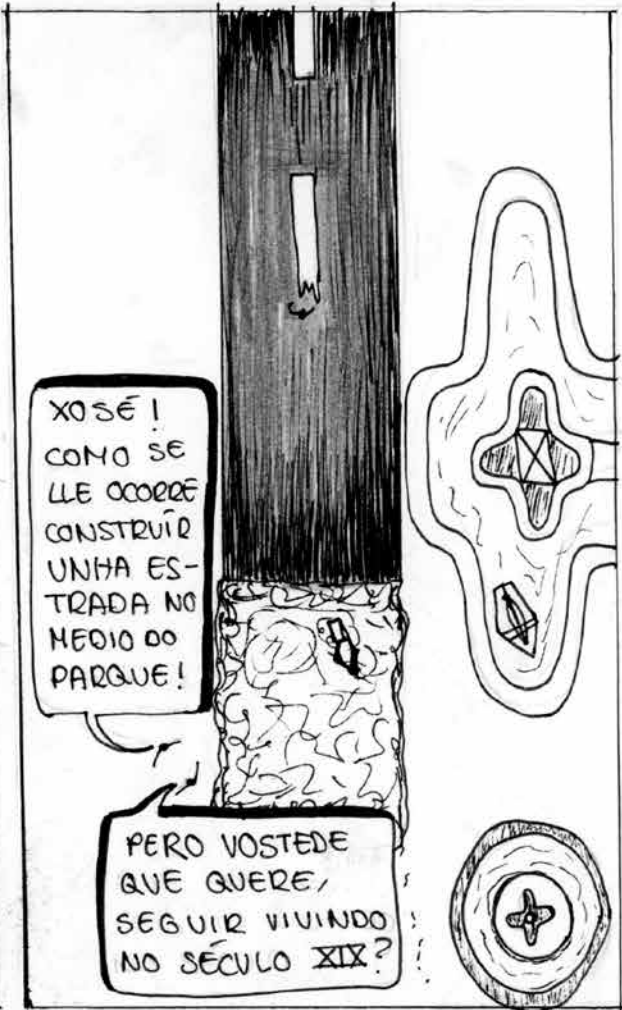


¿QUE ESTARÁ
OCURRIENDO
ALLÍ?

NI IDEA, PERO
VENGA, VAMOS
A VER QUE ES.

HOXE ESTAMOS
AGUÍ PARA DES-
PEDIR AO MEU
IRMÁN DON XOÁN
MARÍA GARCÍA
NAVEIRA.







PAULA VIDAL CARRO

Hugo Pratt foi un debuxante e guionista italiano de enorme talento, considerado un dos mellores debuxantes da historia do cómic.

Naceu o 15 de xuño de 1927 en Rímini (Italia), pero pasou a súa infancia e xuventude en Venecia. Pratt sempre estivo moi interesado polas súas orixes familiares: el mesmo recordaba que os antepasados do seu avó Joseph Pratt instaláronse en Cornualles procedentes de Francia na conquista normanda de Inglaterra, a súa avoa paterna era veneciana sefardí; os Genero, a súa familia materna, eran comerciantes venecia-

nos tamén de orixe sefardita, aínda que convertidos ao cristianismo; seu avó materno foi, incluso, un dos fundadores do fascismo veneciano.

En 1937 a súa familia trasladouse á Etiopía ocupada por Mussolini, onde seu pai traballaba na construción de estradas, ata que en 1943 el e a súa nai foron evacuados de Etiopía. Seu pai falecería nun campo de prisioneiros, e desta dura experiencia sairía un dos seus cómics máis coñecidos: "Os escorpións do deserto".

Hugo Pratt debuxaba tebeos xa de neno, pero non é ata 1945 cando se une a personalidades do mundo da historieta como Alberto Ongaro, Dino Bataglia e Mario Faustinelli para crear "As de picas", unha revista de banda deseñada, dando comezo á súa carreira como debuxante.

Os 18 anos posteriores pasounos en Bos Aires, contratado pola prestixiosa Editorial Abril. Nestes anos publicou numerosas obras, como a serie "Junglemen", e coñeceu á persoa que máis influiría na súa carreira posterior, o inventor do oficio de guionista de historietas Héctor Germán Oesterheld, con quen creou os personaxes de "Sarxento Kirk" (1952), "Ernie Pike" (1957-59) ou "Ticonderoga" (1957-58); a súa primeira historia, "Ann e Dan", e outras máis como "Capitán Cormorant" e "Wheeling". Mentres, tamén daba clases de debuxo na Escola Panamericana de Arte.



OLALLA GÁNDARA GARCÍA

ilustracións, destacando a creación, en 1967, do personaxe "Corto Maltés", que é o maior éxito da súa carreira: trata sobre as aventuras dun pirata romántico e, ao seu xeito, cabaleiroso. A popularidade de Corto estendeuse a Francia e, pouco a pouco, a outros países, realizando un total de 29 historias sobre este personaxe.

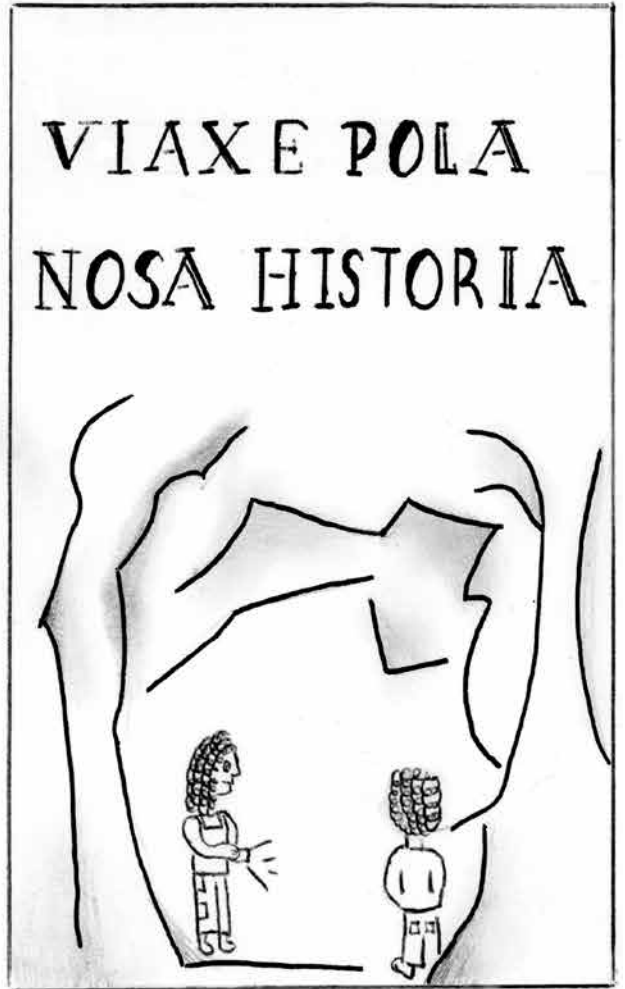
A partir dos setenta, Pratt chegou a converterse nunha personalidade tan famosa que ser realizaron multitude de reportaxes televisivos sobre a súa persoa e obra. Coa publicación de "Morgan", o seu último relato, publicado no ano 1995, conclúe a súa carreira e a súa vida, falecendo o 20 de agosto de 1995 en Grandvaux (Suíza).

Entre 1959 e 1960 mudouse a Inglaterra, onde publicou para Fleetway Publications, mentres asistía a clases de Acuarela na Real Academia.

En 1962, Hugo Pratt regresa a Italia para traballar na revista infantil "Il Corriere dei Piccoli" e continúa publicando novas historias e



MARÍA DANS PENA



XABI E UXÍA ESTÁN SENTADOS
NO LEÓN DO PASATEMPO



NA ENTRADA DA COVA

SABES QUE XABI? A
NOSA BISANDA CONTOUME
QUE ESTAMOS RELACIONADOS
CON ESTE PARQUE, MAIS
NUNCA ME CONTOU
POR QUE

POIS VAMOS
A DESCUBRILLO!

DEIXACHESME
MOI INTRIGADO,
AGORA QUERO
DESCUBRILLO

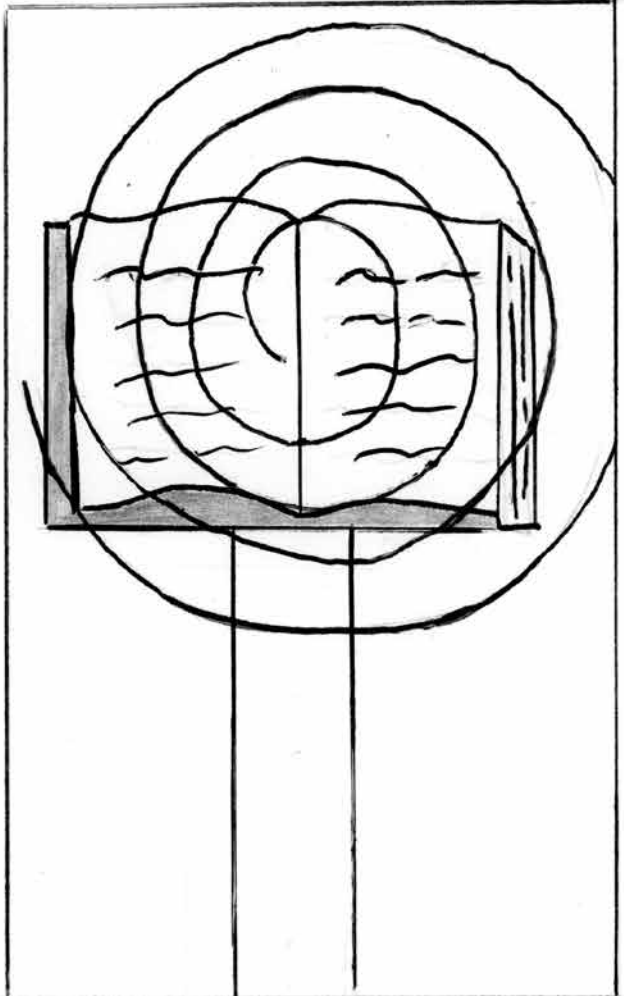
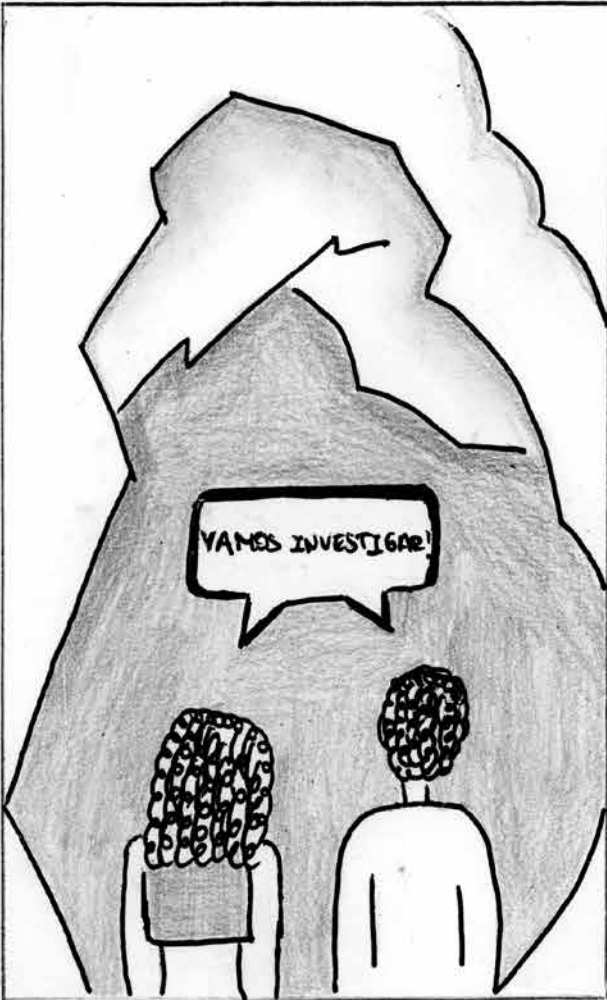
A ESO IMOS
XABI, PERO SACA
A LANTERNA QUE
NON VEXO
NADA.

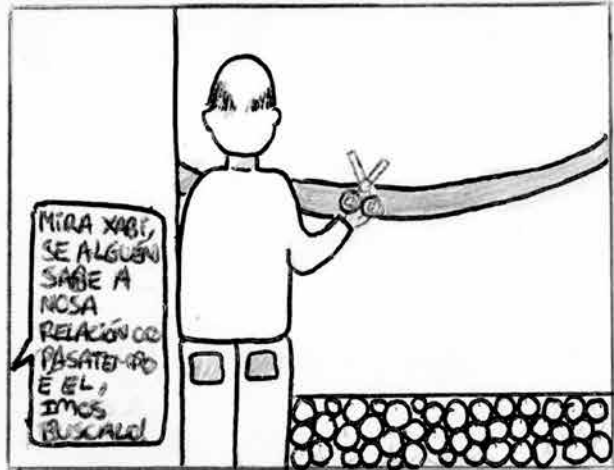
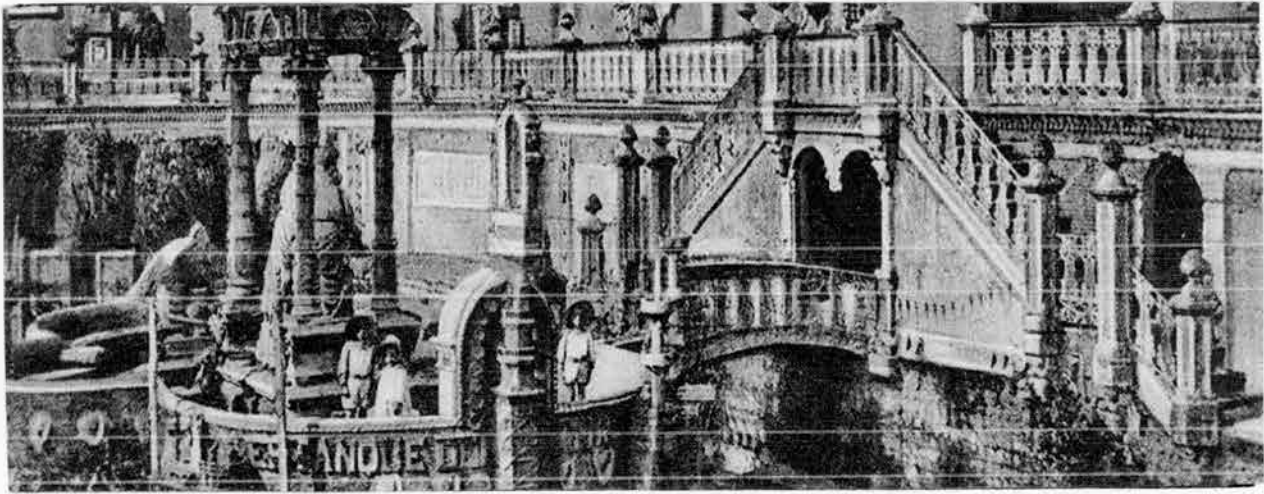
GRAZAS!
AGORA XA
VEXO, VAMOS
A INVESTIGAR

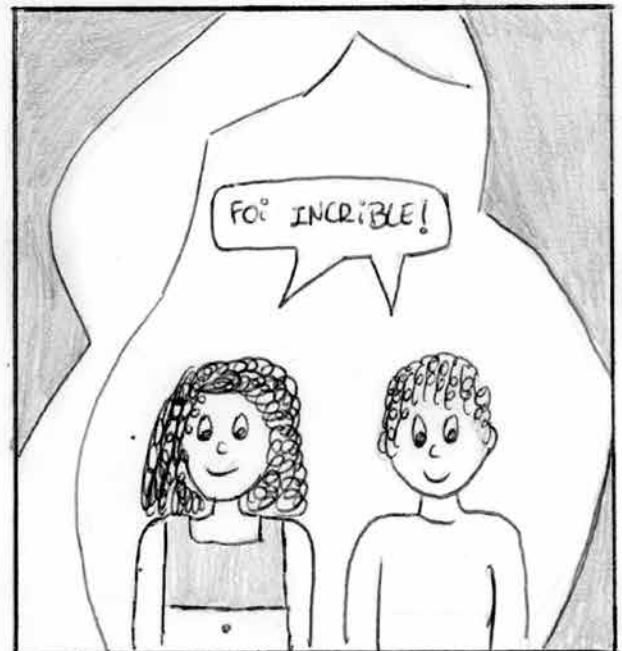
VAMOS!
NON PODO
AGUANTAR
MAIS!

POIS EU NON
ATOPO NADA

MIRA XABI!
ATOPEI UN
CANIÑO NOVO,
VAMOS POR AQUI!







UN HA SEMANA DESPOIS





William Erwin Eisner foi un dos autores máis influíntes da historia da arte secuencial, como lle gustaba chamalo, e popularizador do concepto de "novela gráfica" a partir de 1978. Fillo de inmigrantes xudíos, naceu o 6 de marzo de 1917 en Brooklyn, New York. Medrou en vecindarios neoirquinos, que despois serían a inspiración para moitos dos seus traballos. Obtiña algúns cartos coa venda de xornais nunha esquina de Wall Street, e vendendo aos seus amigos debuxos feitos por el.

Os seus primeiros cómics profesionais apareceron en 1936, formando parte do equipo da revista "WOW What a Magazine", para a que debuxou a serie de aventuras "Captain Scott Dalton", a historieta de piratas "The Flame" e a historia de espionaxe "Harry Karry". Cando WOW pechou en 1937, formou con Jerry Iger o "Eisner-Iger Studio". Nesta etapa creou obras como "K-51" (intriga), "The Brothers Three" (ambientada na India colonial), "Black Ace" (espionaxe) e "Wild Tex" (western). Tamén creou o personaxe de Sheena, equivalente feminino de Tarzán. Hai que sinalar que Eisner conseguiu conservar os dereitos de todos os seus personaxes.

A partir de 1939, Eisner comezou a producir historietas dun novo formato que xuntaba a tira de prensa e o "comic-book". Apareceu por primeira vez o 2 de xuño de 1940, incluíndo o personaxe que o faría máis famoso: "The Spirit", un detective enmascarado (Danny Colt), heroe sen súperpoderes que loita contra o crime e protexe aos cidadáns da imaxinaria Central City, que foi publicado ata o 28 de setembro de 1952. Considerado por méritos propios nun clásico indiscutible do cómic mundial, The Spirit converteuse nun personaxe co que empezou a experimentar e introducir innovacións narrativas, como os encadres cinematográficos, os efectos de luz e sombras e as innovadoras técnicas narrativas (un dos seus experimentos máis rechamantes foi introducir na primeira páxina de cada capítulo as letras "THE SPIRIT" inseridas dentro do propio debuxo das viñetas).



DANIELA BARALLOBRE CARRO



ÁNGELA LENDOIRO CASTRO

tarios sobre a vida moderna "O edificio"(1987) e "Invisible People" (1991-92). Tamén tivo tempo de saldar contas co pasado en "O último día en Vietnam" e de adaptar novelas e relatos ao formato do cómic.

Un mes antes da súa morte rematou a que foi considerada a súa obra máis política: "A conspiración", unha sorte de ensaio gráfico sobre a historia do opúsculo semita "Protocolos dos sabios de Sion". Faleceu o 3 de xaneiro de 2005 en Florida.

A obra de Eisner tivo unha importancia decisiva para sacar ao cómic do seu confinamento como medio de entretemento para nenos e adolescentes. A industria do cómic creou na súa honra en 1988 os coñecidos como "Premios Eisner", entregados anualmente na Convención Internacional de Cómic de San Diego (California).

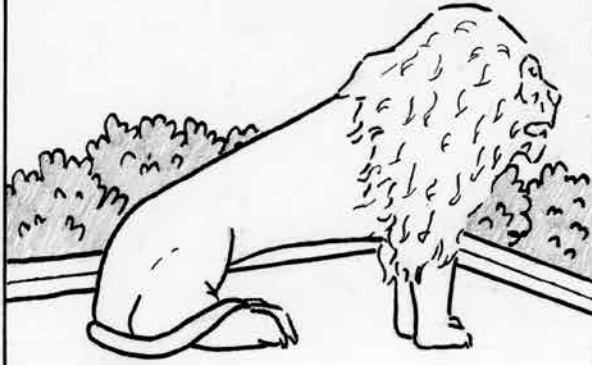
Ademais da súa carreira como historietista, Eisner ensinou as técnicas do cómic na Escola de Artes Visuais de Nova Iorque e escribiu dúas obras fundamentais acerca da súa creación: "O cómic e a arte secuencial" (1985), e "A narración gráfica" (1996). Tamén fundou a American Visuals Corporation, empresa dedicada á creación de cómics, viñetas humorísticas e ilustracións.

A partir de 1978, Eisner publicou obras que chamaba "novela gráfica", como "Contrato con Deus" (catro historias sobre a vida no Bronx dos anos 30), "Pequenos milagres" ou "A avenida Drop-sie", tenras e feroces crónicas da vida neoiorquina, as semiautobiográficas "O soñador" (1986) e "Viaxe ao corazón da tormenta" (1991), e os agudos comen-

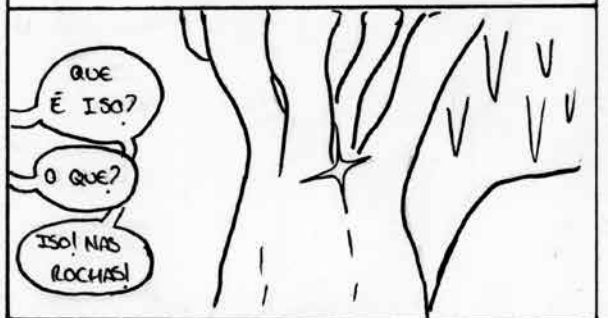
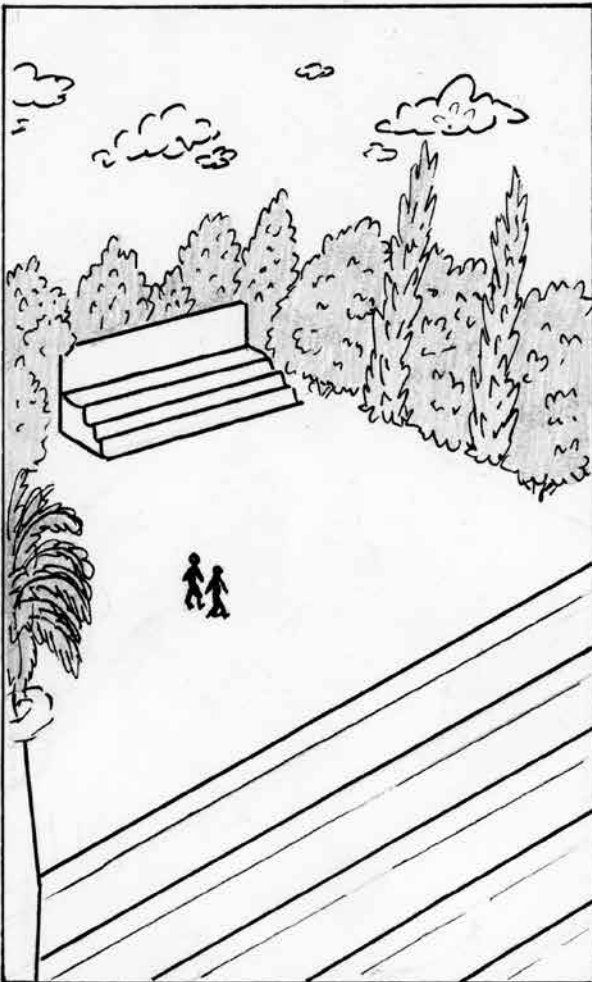
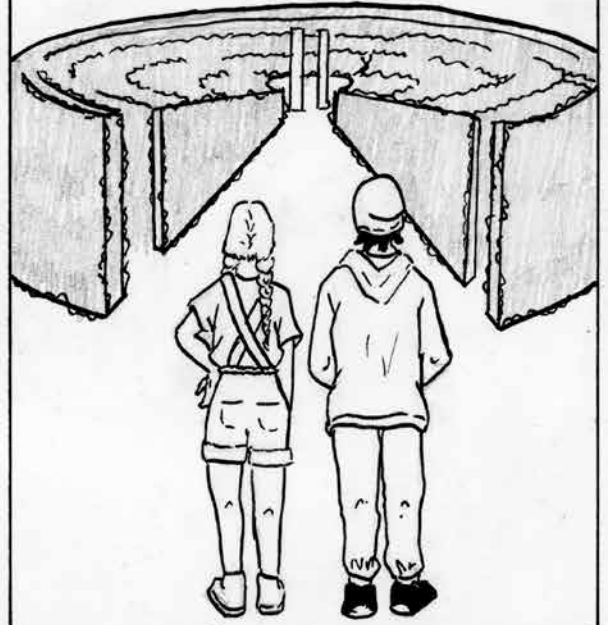


LARA FRAGA CARREIRA

UN PASEO POLO
PASATEMPO ACABA
CUN GRAN DESCUBRIMENTO



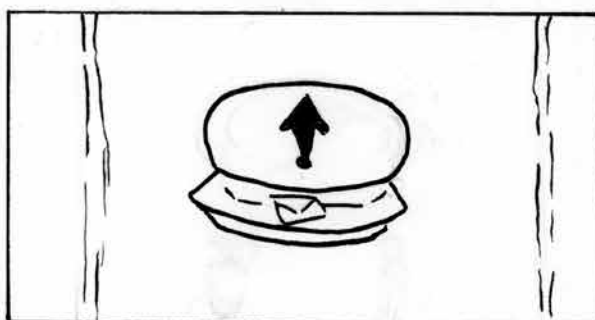
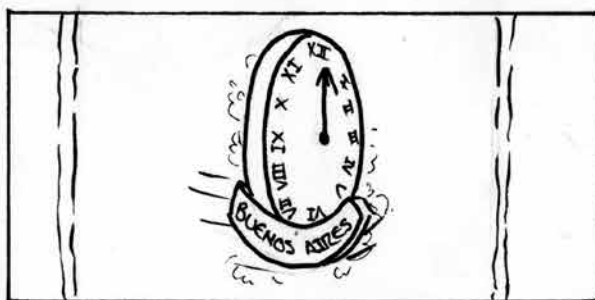
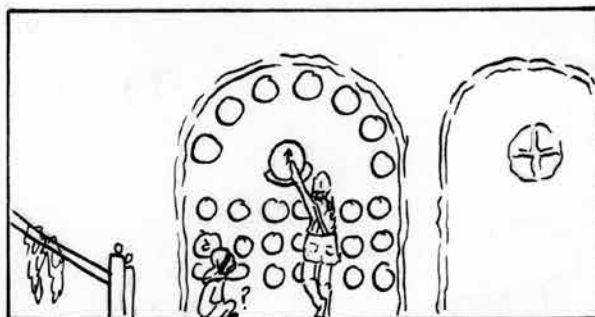
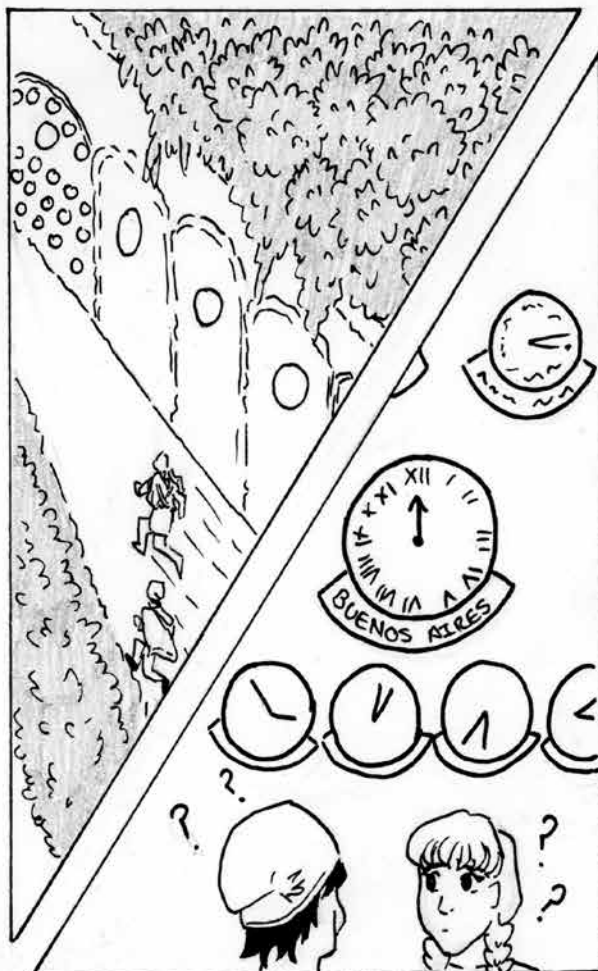
O TESOURO
DO PASATEMPO



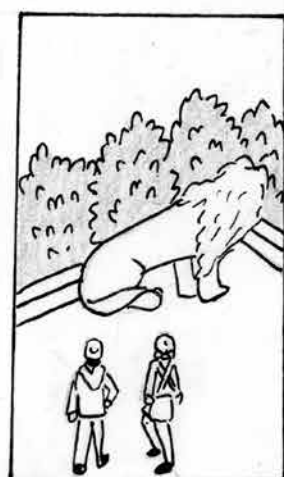
ISO! NAS
ROCHAS!

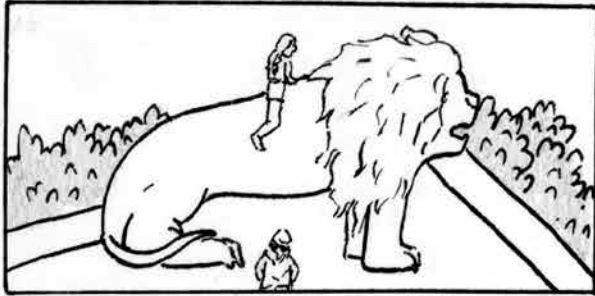
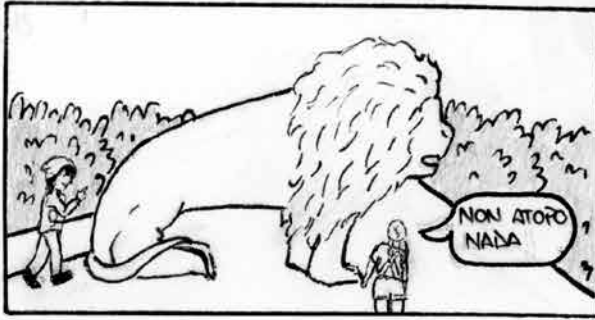


SE O TESOURO
 QUERDES ENCONTRAR
 ONDE O TEMPO CORRE
 TERES QUE IR DAR

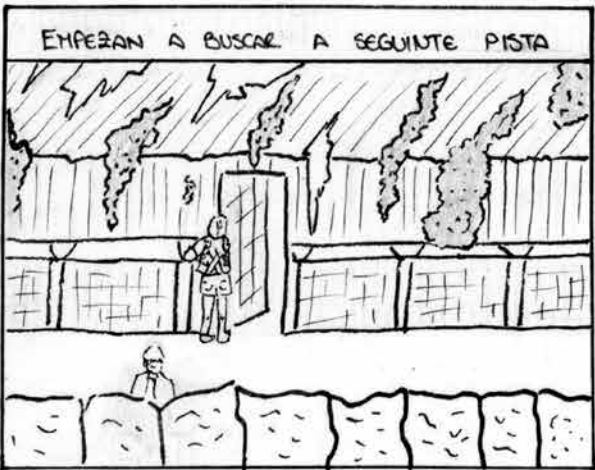
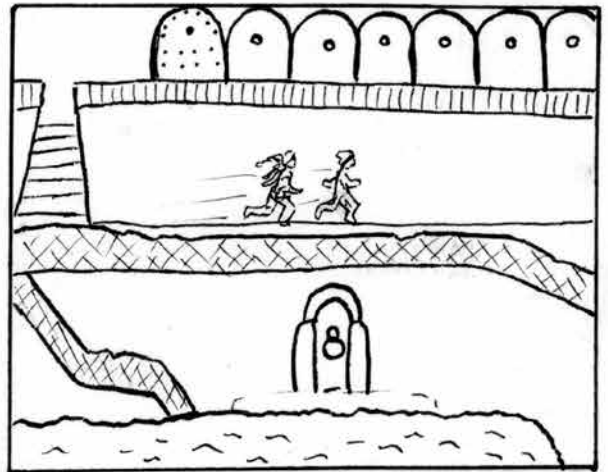


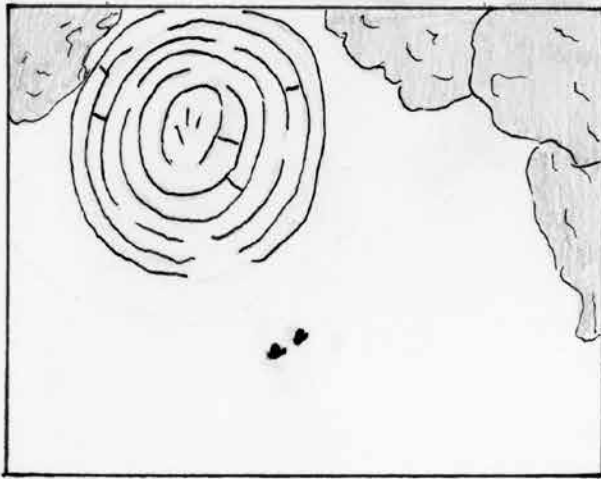
O QUE VIXÍA
 SERVIRAVOS DE GUÍA





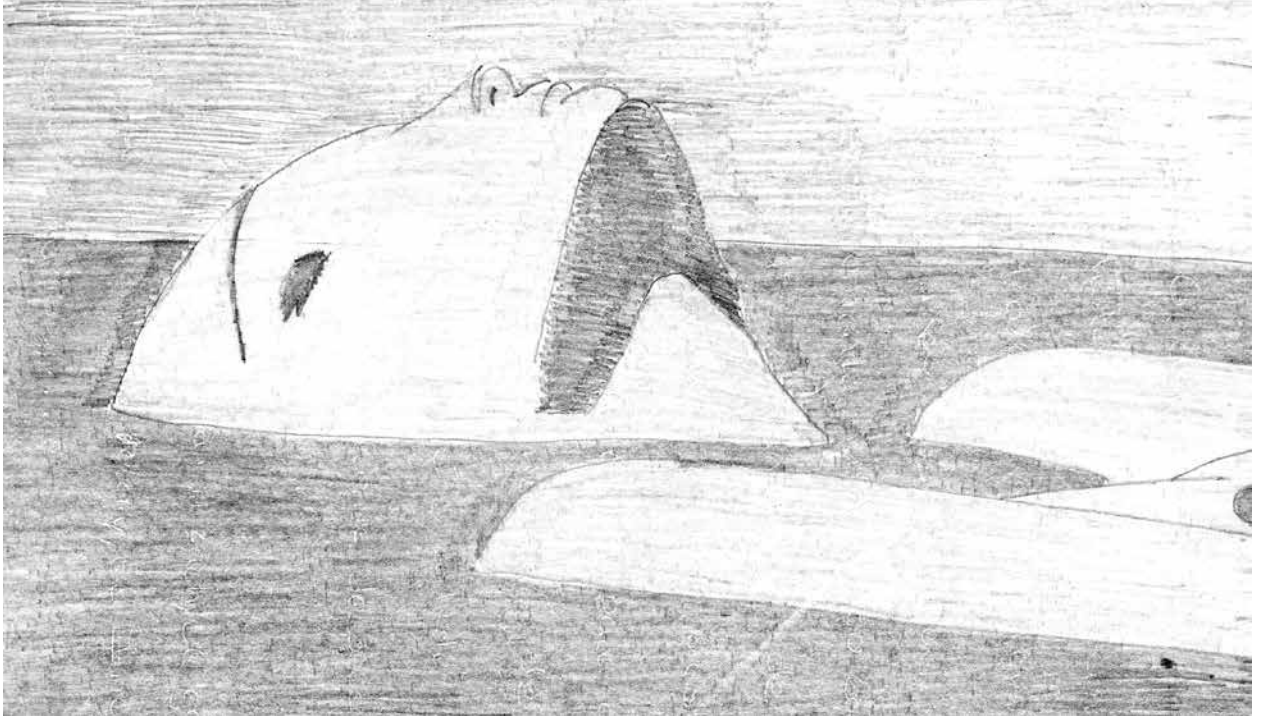
A NATUREZA TERÁ
A TERCEIRA PEZA





Baixo a sombra da
árbore encontraremos
o que estades
buscando





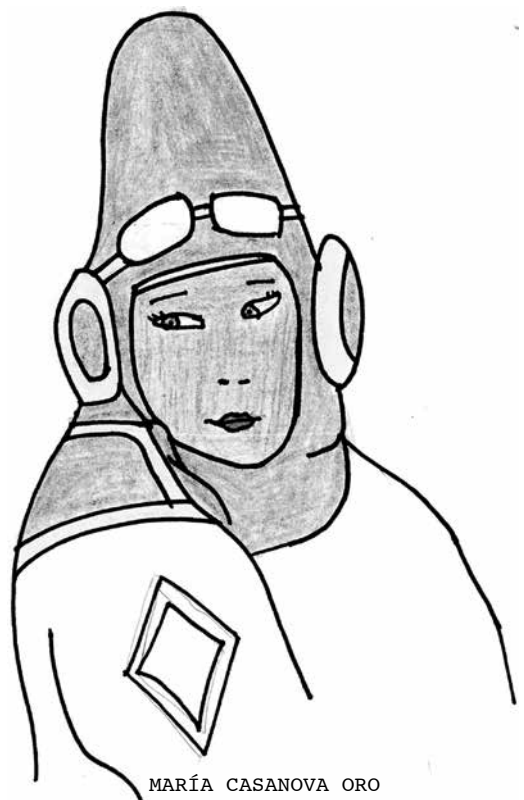
JULIA FRAGA BARRAL

Nacido en Nogent-sur-Marne (Francia) o 8 de maio de 1838, Jean Giraud foi un historietista, ilustrador e escritor que traballou na tradición da banda deseñada franco-belga. Gañou recoñecemento mundial baixo os pseudónimos "Moebius" e "Gir" (que usou na serie "Blueberry" e nas súas pinturas de temática western). Está considerado como o artista de banda deseñada máis influínte por detrás de Hergé ("Tintín").

Os seus inicios no debuxo foron na temática do western, aínda que posteriormente evolucionou cara a ciencia-ficción. Tocou todos os campos: o infinito e o terreal, o pasado histórico e o futuro imaxinado, abrindo a ficción a novos mundos da fantasía. Os seus debuxos son de liñas claras e descritivas, de cores vivas distribuídas de maneira simbólica e aclarativa. O seu punto forte era a creación de espazos ficticios.

Traballou desde 1961 como aprendiz de Jijé (un dos grandes mestres da historieta franco-belga), aínda que alcanzou a celebridade como debuxante do western "O teniente Blueberry", con guións

de Jean-Michel Charlier, cuxa primeira entrega se publicou en 1964 na revista "Pilote". Durante uns anos leu exclusivamente ciencia ficción, e mentres seguía debuxando "Blueberry" para Pilote, comezou a traballar para a revista "Hara-Kiri" adoptando o pseudónimo "Moebius", segundo el dicía: "non tanto para ocultarme como para inventar algo sobre min mesmo que fora máis alá de min mesmo".



MARÍA CASANOVA ORO

En 1974 formou con outros autores o grupo dos "Humanoides Asociados"; xuntos editaron a revista "Métal Hurlant", na que Giraud publicaría en 1975 obras de fantasía e ciencia ficción tan influíntes como a historia en cinco versións "Arzach" ou "The long tomorrow". Moebius experimenta co grafismo, a representación, a narrativa e a cor. A lectura do autor peruano Carlos Castaneda lévao a emprender un novo rumbo, manifestado en obras como "O garaxe hermético" (1976-79), publicada por entregas na citada revista; a historia parte do personaxe Jerry Cornelius e transcorre nun mundo imaxinario con outro personaxe clave, o Maior Grubert; Moebius foi desenvolvendo a historia conforme a debuxaba, o que transmite un ton lúdico e experimental coa complicidade do lector.

En 1978 comezou con "Os ollos do gato" unha fructífera relación co cineasta Alejandro Jodorowsky, realizando entre 1980 e 2001 a saga de "O Incal", da que publicarían sete títulos. Tamén colaborarían nunha adaptación ao cine de "Dune", novela de ciencia ficción de Frank Herbert, aínda que non chegaría a rematarse.

Nos anos 80 viaxou a Tokio para coñecer aos autores xaponeses de "manga", estilo que chegou a Europa en gran parte grazas a el, aínda que posteriormente arrepentiuse, declarando o seu rexeitamento ao manga e aos seus métodos de produción, así como á extensión que estaba acadando en Occidente.

A súa estética transcendeu ao mundo do cinema, onde colaborou en películas como "Allien", "Tron", "Willow", "Abys" ou "O quinto elemento", elaborando storyboards, escenografías e deseños conceptuais. George Lucas tamén usou un deseño de Giraud para a "Imperial Probe Droid" no episodio V de "Star Wars" ("O Imperio contraataca").

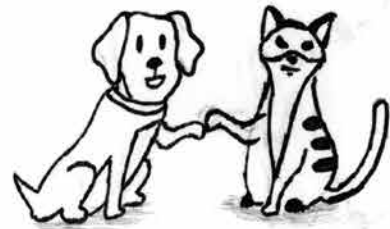


CELIA SÁNCHEZ FERNÁNDEZ

Na súa última etapa, potenciou o seu traballo como guionista na serie Blueberry e abordou o terreo dos videoxogos; emprendeu un diario que daría lugar a "Inside Moebius", metanarración na que os seus personaxes se enfrontan ao seu creador. Morreu en París o 10 de marzo de 2012.

NUNCA É TARDE
PARA EMPRENDER
UNHA NOVA VIDA.
NON TEMOS QUE
ADAPTARNOS, TEMOS
QUE APROVEITAR
AS OPORTUNIDADES
E BUSCAR O CAMBIO
PARA CONSTRUIR
UNHA NOVA VIDA.

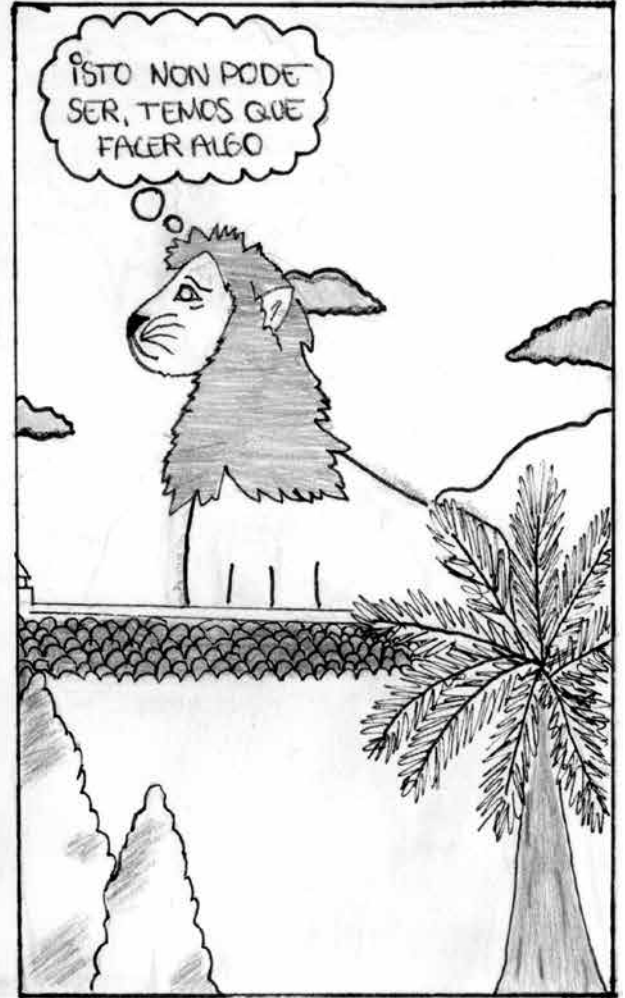
UNHA NOVA VIDA

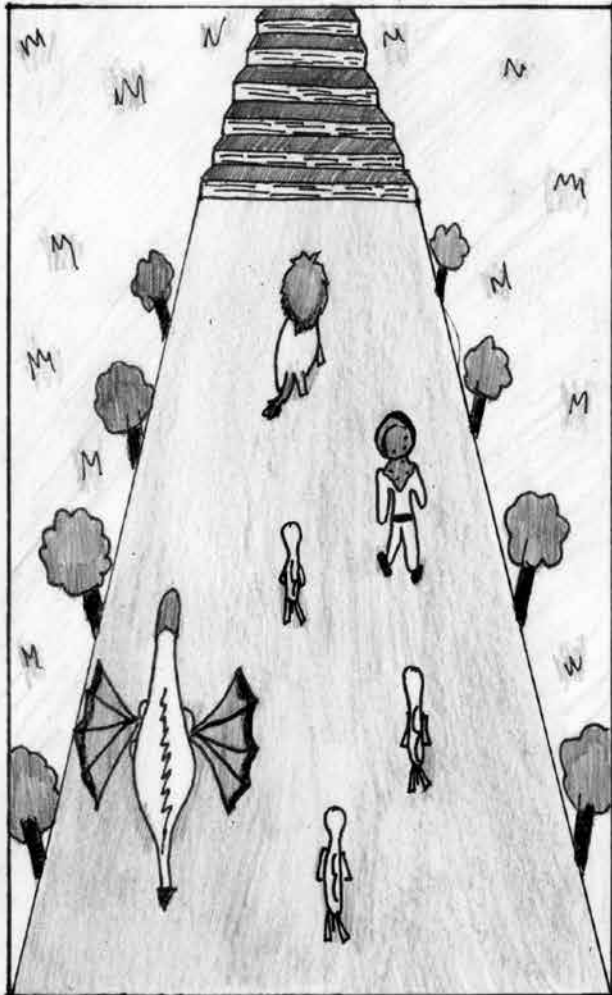
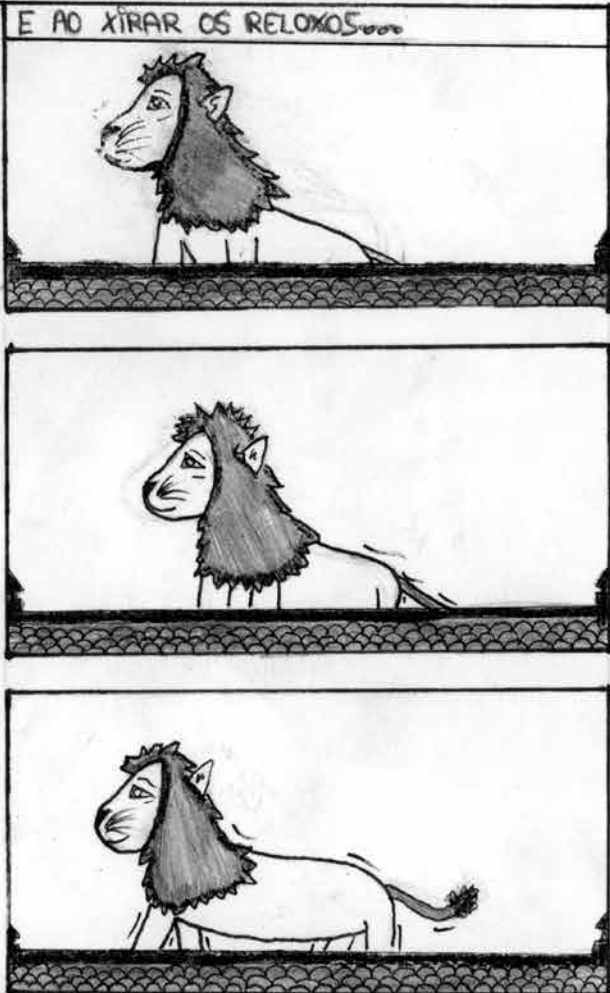
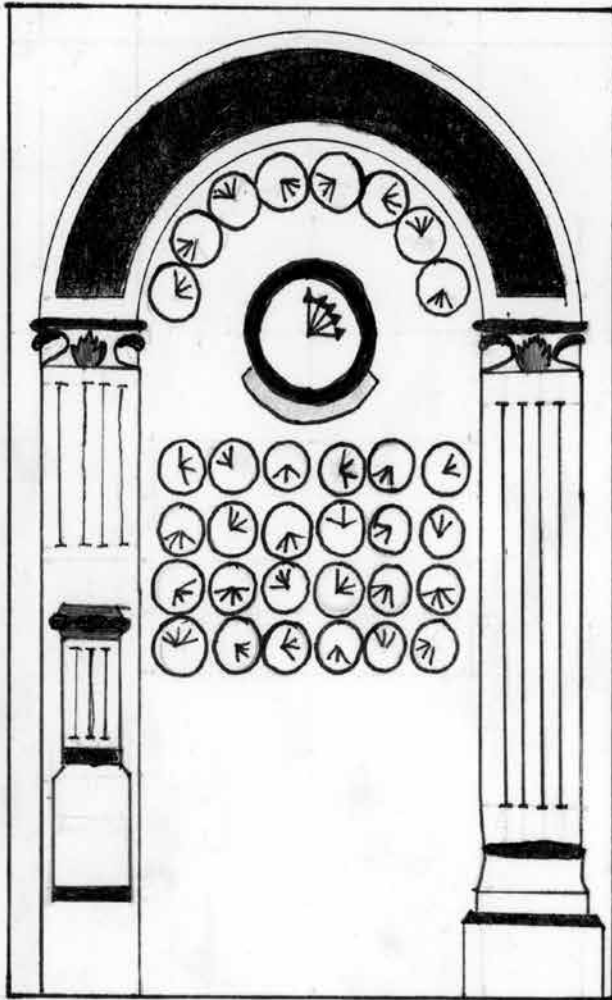


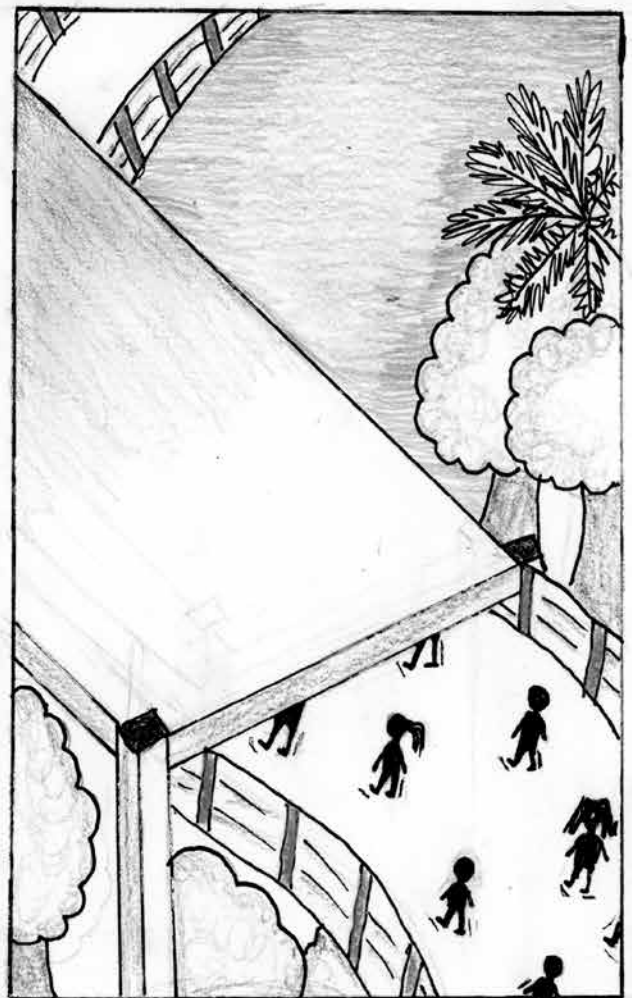
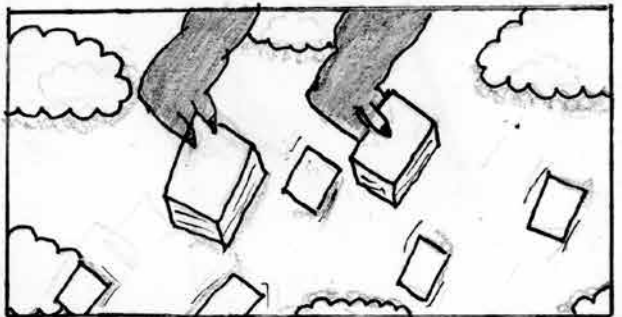
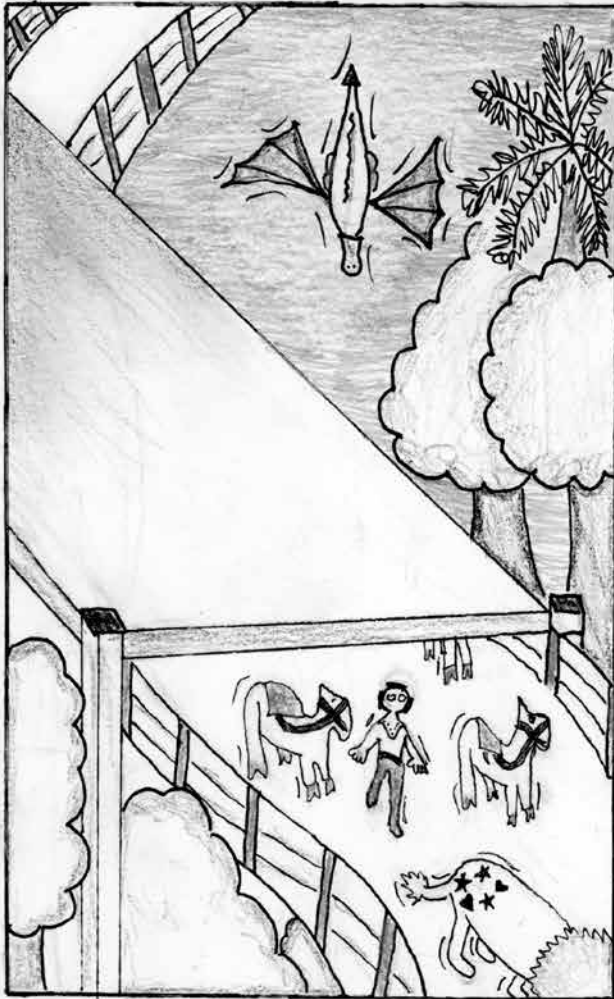






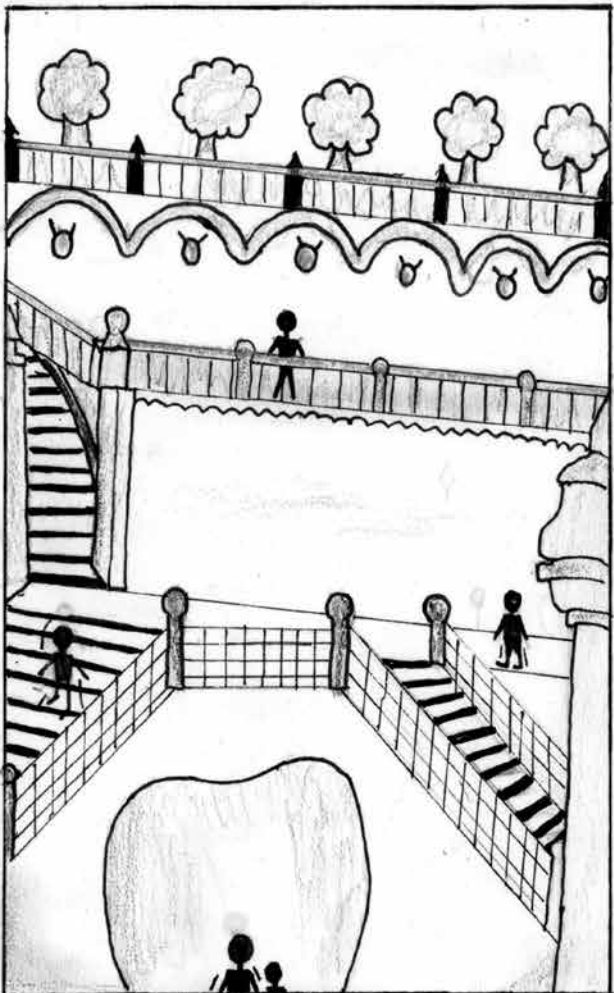
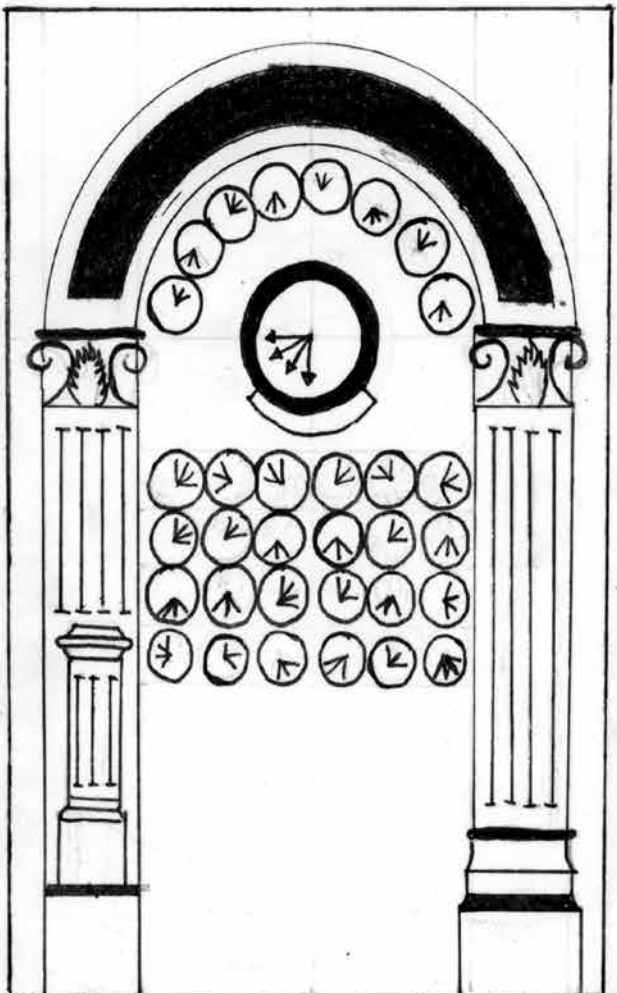
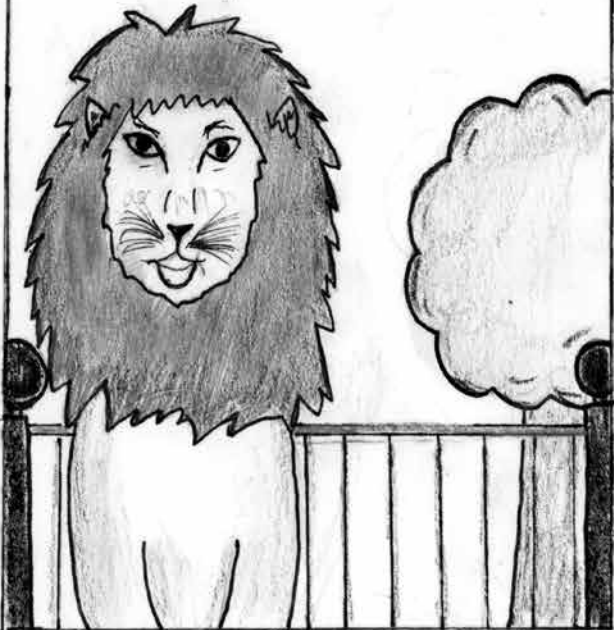








CONSEGUÍMOLO!!



Mira, Juan, disque
por fin van
restaurar o pasatempo!



En 1933, coa morte do filántropo Juan García Naveira, comezou a decadencia do parque. Na Guerra Civil o espazo foi habilitado durante uns meses polo bando sublevado como unha extensión do campo de concentración de presos republicanos de Betanzos. Tras a guerra, foi utilizado como finca agrícola polos herdeiros. Nos anos 70 dedicouse unha parte dos xardíns a escombreira, enterrando varios estanques e fontes da zona inferior.

O 18 de setembro de 1980 a Asociación de Defensa Ecolóxica e do Patrimonio Artístico solicitou que se incoara o expediente de declaración de conxunto histórico-artístico para o Pasatempo. Sen embargo, ao non pronunciarse o Concello como órgano competente sobre a solicitude, o expediente foi desestimado.

O 1 de marzo de 1986 o Concello adquiriu o parque, e a primeira intervención consistiu no derribo de dúas edificacións co conxunto para construír un aparcadoiro. Así mesmo, explanouse toda a área inferior, que estaba cuberta de vexetación, e construíuse un campo de fútbol sobre o Estanque dos Papas.

En 1991 realízase unha intervención no parque limitada á limpeza, desescombro e consolidación como resto arqueolóxico, creando unha área verde na zona baixa na que se construíu un auditorio ao aire libre, todo elo coa fin de fomentar o seu uso como parque público urbano. Unha pasarela elevada permite contemplar os xardíns e acceder á parte do parque situado ao outro lado da estrada.

O 17 de marzo de 2017, o Concello de Betanzos solicitou a declaración do parque como Ben de Interese Cultural (BIC), que sería aprobada o 6 de febreiro de 2020, cun nivel de protección integral. Na actualidade estanse desenvolvendo traballos de rehabilitación, nun proxecto a longo prazo, co que se pretende devolverlle ao Pasatempo o seu esplendor orixinal.