

# Abracadabra

EJEMPLAR GRATUÍTO

# N16

**SUPERHÉROES**

**2012 AÑO  
INTERNACIONAL DE...**

**PASATIEMPOS:  
CHISTES, ACERTIJOS,  
ADIVINANZAS...**

**GALERÍA DE FOTOS**

**PAPIROFLEXIA**

**¿QUÉ HAY DE NUEVO...?**

# ¿QUIÉN PUEDE MÁS SUPERMAN O BATMAN?

Sí...  
**¡ H a s  
a c e r t a d o ! . . .**

En esta nueva entrega de Abracadabra vamos a hablar de superhéroes.

Bueno, de superhéroes y de personajes con superpoderes, súper habilidades o supertecnología, ya que legalmente, sólo los personajes pertenecientes a Marvel Comics o DC Comics pueden hacerse llamar "superhéroes". Sí, como lo oyes. En Estados Unidos, la palabra "Super Hero" ("superhéroe", en inglés) es una marca registrada de forma conjunta por Marvel Comics y DC Comics, por lo que sólo ellas pueden utilizarla legalmente en sus productos y campañas comerciales.

Pero, ¿desde cuándo hay superhéroes? Podemos encontrar sus predecesores en los llamados semidioses de la Antigüedad Clásica, como Hércules, aunque deberemos esperar hasta finales de los años 30 del siglo XX para que la industria del llamado comic book estadounidense empiece a generarlos. Tradicionalmente se considera que el primer superhéroe fue Superman, aparecido en 1938, cuyo éxito fue enorme. Nacen entonces personajes como "Batman" en 1939, y al año siguiente la "Antorcha Humana", "Namor", "Flash" o "Linterna Verde". Spiderman y los X-Men no aparecen hasta los años 60.

Sí, sí. Eso está muy bien. Pero, ¿cómo podemos reconocer a un superhéroe? O mejor aún, ¿cómo saber si soy un superhéroe? Pues presta atención porque comparten una serie de características típicas tales como:

-Un momento u origen. Cuando se convierten en superhéroes, es decir, cuando obtienen las capacidades especiales o cuando se produce el trauma que los obliga a ello. Los más frecuentes son:

- **No humanos (extraterrestres, dioses mitológicos, robots, fantasmas,...) como Superman, Thor,...**
- **Mutantes como Cíclope**
- **Experimentos científicos como Spider-Man, Hulk o Los 4 Fantásticos.**
- **Obtención de tecnología avanzada o artefactos místicos, como el anillo de Linterna Verde o la armadura de Iron Man.**
- **Traumas (familias asesinadas,...) como Batman, Daredevil,...**

-Capacidades especiales: aquí entrarían los superpoderes (como volar, telepatía,...), la tecnología adelantada a su época, poderes místicos, conocimientos de artes marciales, científicos,... habilidades atléticas, gran inteligencia, etc.

-Su lucha desinteresada en defensa del inocente.

-Una identidad secreta.

-Un uniforme.

-Y una galería de villanos o archienemigos contra los que luchar habitualmente, por ejemplo: el Duende Verde (de Spider-Man), el Joker (de Batman), el Mandarín (de Iron Man), Lex Luthor (de Superman) o Red Skull (del Capitán América).

## RECUERDA

En la biblioteca tenemos una sección de cómic con todos tus personajes favoritos.

¿Sabes ya si eres un superhéroe? Si es así gracias por luchar contra el mal. Si no, ¿qué superpoder te gustaría tener? Tómate tu tiempo para pensarlo y no lo digas a la ligera, porque como reza el dicho: "ten cuidado con lo que deseas porque puede cumplirse" y después tendrás que asumir las consecuencias...

De todas formas, seas o no un superhéroe, me queda una última pregunta por hacerte: **¿quién puede más Superman o Batman?**



**La revista Forbes publicó un listado con las 20 mejores películas de superhéroes de historietas. Aquí te dejamos las primeras de la lista:**

> **El primer lugar se lo lleva *El Caballero de la Noche Ascende*, la última parte de la trilogía de Christopher Nolan sobre el personaje de Batman.**

> **En segundo lugar se encuentran *Los Vengadores*, la cual es calificada como "la mejor película de superhéroes pura de todos los tiempos".**

> **El tercer puesto es para *El Caballero de la Noche*, la segunda parte de la trilogía de Nolan.**

> **Le sigue *Watchmen*.**

> **Y *Batman Inicia*, la primera parte de la aclamada trilogía de Nolan, se queda con el quinto lugar.**

> **El sexto lugar es para *Superman: La Película*. Tal vez sea casualidad, pero si tuviéramos que mencionar cuál fue la película que sentó las bases de las modernas adaptaciones de cómics, probablemente tendríamos que hablar de ella.**

# PASATIEMPOS

¿Cuál de estos personajes de cómic no es un superhéroe?

- a) Spiderman
- b) Mortadelo
- c) La Cosa

Mortadelo no es un superhéroe, sino el rey del disfraz. En un abrir y cerrar de ojos es capaz de transformarse en cualquier cosa, desde una serpiente hasta un váter.

Con su inseparable compañero Filemón, forman una de las parejas más graciosas de la historia del cómic.

\*El autor de Mortadelo y Filemón es el español Francisco Ibáñez

## Adivinanza

¿Cuál es el colmo de un constructor?

Llamarse Armando Casas

¿Y el de un vendedor de vinos?

Caro y Aguado  
Llamarse Malvino

¿Cómo se dice, ...en chino?

Apagón:  
Chin lu

...en árabe?

Estar a dieta:  
Abdel gazar

¿Cuál es el caballo que no relincha y jamás ha galopado?

El caballo de mar

¿Y el que se come a un peón y salta sin utilizar sus patas?

El caballo de ajedrez

## Nuestros colaboradores nos dicen:

### Chistes y recomendaciones

Nacho Sanjuán nos recomienda leer "Las memorias de Sherlock Holmes" porque te mantiene en vilo hasta el final, mientras su hermano Lorenzo nos invita a disfrutar con las aventuras de Tintín y de Mortadelo y Filemón.

Por otra parte, Diego Fernández nos comenta que lee libros de Spirou, porque son muy graciosos y le encantan sus historias. Pero nuestros colaboradores de hoy, no sólo nos recomiendan sus lecturas preferidas, algunos, además, han decidido dejarnos unos chistes para que nos riámos un poco:

- Entra Jaimito en un autobús completamente lleno. En la parada siguiente entra una señora que al no ver ningún sitio libre pide



asiento, pero nadie se lo deja. Entonces la señora dice: ¡aquí no hay vergüenza! A lo que Jaimito contesta: No señora, aquí lo que no hay es sitio.

(Diego Fernández, 13 años)

- Va un tipo a un bar cada día y siempre le pide al camarero: tres cervezas una para mí, otra para ti y otra para tu madre. Y así un día tras otro. Hasta que un día el camarero le da un puñetazo en un ojo.

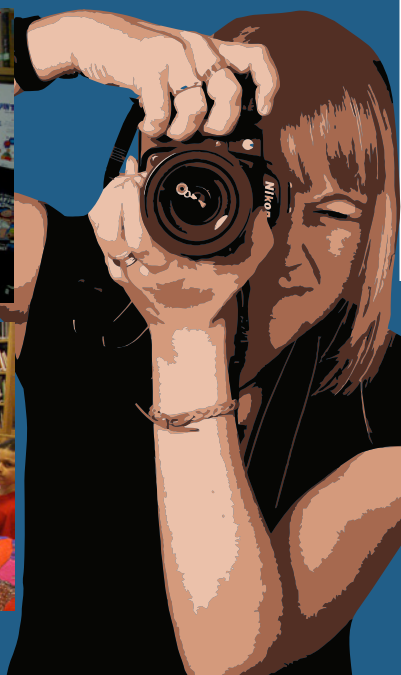
Al día siguiente el tipo le pide dos cervezas: una para mí y otra para tu madre, que tú te pones muy violento cuando bebes.

(Nacho Sanjuán, 12 años)

Salen de la nada con luces cegadoras y pitidos ensordecedores... Todos los conductores les tienen miedo... ¿qué son?

Los guardias de tráfico

(Miguel Rodríguez, 12 años)



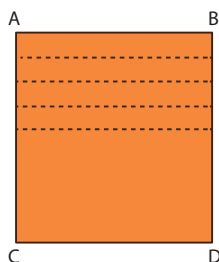
# PAPIROFLEXIA

## PAVO REAL

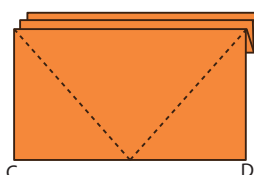
La papiroflexia es el arte de crear figuras (personas, flores, objetos, etc.) a partir de un trozo de papel. La fantasía y la creatividad son fundamentales en la papiroflexia: pon a prueba tu talento artístico, será una experiencia única, un pasatiempo fácil que requerirá imaginación, aunque también paciencia. Por lo que no te rindas si al principio no logras los resultados deseados, intenta practicar por tu cuenta, aunque, si lo prefieres, también podrás compartir esta aventura con los amigos, verás como vas a pasar horas libres muy amenas y sobre todo vencerás el aburrimiento.

Así pues, ¿A qué esperas? Sigue atentamente las indicaciones y déjate sorprender con los resultados.

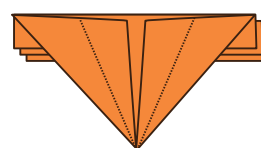
**1.** Dobla hacia delante por las líneas con rayitas y hacia atrás por las punteadas.



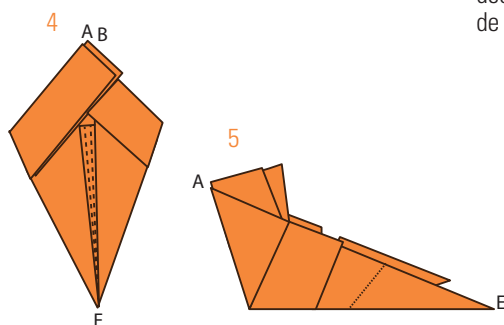
**2.** Gira la figura y dobla hacia delante por las líneas.



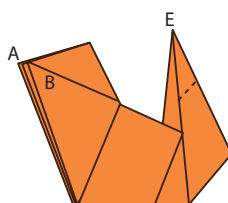
**3.** Dobla de nuevo hacia delante, siguiendo las líneas con rayitas.



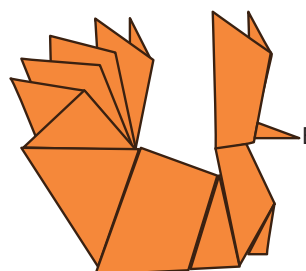
**4,5.** Ahora dobla la línea del medio hacia delante. Gira la forma que tengas.



**6.** Con un pliegue del revés, lleva hacia fuera la punta E, dirigiéndola hacia arriba; es decir, perpendicular al modelo de la ilustración.



**7.** Con la punta E, sigue un pliegue doblado hacia fuera. Ya tendrás la cabeza del pavo. Abre la cola a modo de abanico.



Si te has quedado con ganas de más, consulta en la biblioteca:

- 50 supermodelos de papiroflexia / Emmanuel Azzitá. Localízalo en: 379 AZZ pap/ a
- Crear y jugar con papiroflexia: aviones voladores/ Franco Pavarin. Localízalo en: 379 PAV pap/ v
- Curso rápido de papiroflexia/ Luisa Canovi. Localízalo en: 379 CAN pap/ v
- Animales de papel/ / Emmanuel Azzitá. Localízalo en: 379 AZZ ani/ r
- Papiroflexia y otras manualidades en papel/ Hielen O' Brien y Kate Needham. Localízalo en: 379 O'BR pap/ r

## Qué hay de nuevo...

- Comienza el curso y como todos los años la Biblioteca reanuda las actividades, los sábados por la mañana. Este otoño comenzaremos con uno de los talleres más esperados: el taller de cómic "Tareco" para niños de 7 a 15 años.
- Ya está disponible en nuestra página WEB el Boletín de Novedades nº 10 en el que podrás consultar todas las nuevas adquisiciones de libros y DVD'S de la biblioteca, correspondientes a los meses de julio a septiembre. También están disponibles los boletines anteriores.
- APÚNTATE YA AL BONOLIBRO! Para participar sólo tienes que cubrir las 15 casillas que te proponemos y si lo finalizas podrás tener un préstamo adicional de materiales de la biblioteca y además tendrás preferencia a la hora de anotarte en las actividades.
- Os recordamos que también estamos en la red:

WEB: <http://www.dicoruna.es/biblioteca>

Blog: <http://bibliotecadicoruna.blogspot.com>

Fotos: [www.flirckr.com/photos/bibliotecadicoruna](http://www.flirckr.com/photos/bibliotecadicoruna)

Diputación de A Coruña. C/ Riego de Agua  
no.37, 15001 A Coruña. Tfno: 981 080 171  
<http://www.dicoruna.es/biblioteca>  
Depósito Legal: C 4802-2008

