

El gust per la lectura
Educació primària

EL VAMPIR VA A L'ESCOLA,
de Joann Sfar

QUADERN PER A L'ALUMNAT
(cicle superior)



Generalitat de Catalunya
Departament d'Educació

SEMINARI
“El gust per la lectura”
2008-2009
Educació primària

Direcció General d'Innovació
Subdirecció General de Llengües i Entorn
Servei d'Immersion i Ús de la Llengua

EL VAMPIR VA A L'ESCOLA,
de Joann Sfar

ROSA APARICIO BELTRAN

1. ABANS DE LLEGIR

1.1. Entre tota la classe, feu una llista dels còmics que heu llegit o vist alguna vegada. Porteu-los a l'aula. Parleu de la diferència que hi ha entre un àlbum il·lustrat i un còmic. Finalment, entre tota la classe, feu una llista dels elements que hi ha en els còmics.

1.2. Observeu la coberta i la contracoberta del llibre. Anomeneu tots els elements que s'hi veuen.

1.3. Obriu el llibre per davant. Què es veu a les guardes? Tanqueu-lo i obriu-lo pel darrere. Què es veu? És el mateix dibuix el de les guardes de davant i el de les de darrere? Hi ha un personatge que apareix moltes vegades a les guardes. Quin paper pot jugar en la història?

Escriviu el nom dels cinc elements que més us cridin l'atenció. Poseu-ho en comú i escriviu el nom dels elements que heu triat tota la classe, seguint l'ordre de més a menys triats.



1.4. Observeu la portada del llibre. Què es veu en el dibuix? Completeu aquesta fitxa bibliogràfica.

Títol	
Guionista i dibuixant	
Color	
Traducció	
Editorial	

1.5. De què pot tractar aquest còmic?

2. DESPRÉS DE LLEGIR

2.1. Per entendre bé la història, contesteu oralment les preguntes

- > Us ha agradat el còmic?
- > Qui són els protagonistes de la història?
- > Està content el Vampir al principi de la història? Per què? Què vol fer?
- > Què li diuen els seus pares?

- Com es diu el gos del Vampir?
- De què omple el Fantomàquet la cartera del Vampir?
- Qui ajuda el Vampir a omplir la cartera? Què hi posen a dins?
- Com van el Vampir i el Fantomàquet a l'escola?
- On està situada l'escola? Com és l'escola per fora? I per dins? Què hi ha a sobre de cada pupitre?
- La segona vegada que el Vampir va a l'escola, qui l'acompanya?
- Què escriu el Vampir a la llibreta d'un nen?
- L'endemà al matí, què li pregunta la mestra al Miquel Duffon?
- Què passa quan el nen obre la llibreta d'exercicis?
- Que diu el primer missatge que escriu el Miquel per al Vampir? Què li contesta el Vampir? S'ho creu el Miquel? Qui es pensa què és?
- Com reacciona el Capità quan s'assabenta que el Vampir s'escriu amb un nen? Per què diu que el que ha fet és molt greu? Què mana fer al Vampir i al Fantomàquet?
- Com es diu el carrer on viu el Miquel? Amb qui viu?
- Com reacciona el nen quan veu el Vampir i el Fantomàquet?
- On són els pares del Miquel?
- Com es diu l'animal de companyia del Miquel? Quina mena d'animal és?
- On s'amaga el Miquel quan arriba a la casa del Vampir?
- A qui s'assembla el Miquel?
- Amb què es tapa la cara el Capità dels Morts per parlar amb el Miquel? Per què ho fa?
- Quina història li explica el Capità dels Morts, al Miquel?
- Expliqueu el jurament pirata que fa el Miquel. Per què no pot jurar fent el senyal de la creu? Per què tampoc vol fer el senyal de l'estrella?
- Per què la mare del Vampir no entén que el nen, el Vampir i els monstres es vulguin banyar?
- On van a buscar la banyera? De què l'omplen? On la col·loquen? Què fan després de banyar-se?
- Com torna a casa seva el Miquel? Com hi entra?
- Quines excuses dóna a la seva àvia per no anar a l'escola?
- Què passa quan arriba a l'escola?
- Què decideix fer, al final de la història?

2.2. Expliqueu oralment l'argument de la història.

3. ELS ESPAIS

3.1. Ompliu aquesta taula enumerant els diversos espais que es veuen en el còmic i les seves característiques.

	Espais	Com és? Què hi ha?
Interiors		
Exteriors		

3.2. Dibuixeu l'espai que us agradi més.

4. LES VINYETES

Una vinyeta és cada un dels quadres en què es divideix un còmic. Podem distingir entre la seva forma (quadrada, rectangular, rodona...) i la seva grandària (petita, gran, mitjana...).

4.1. Aquest còmic té moltes o poques vinyetes? Calculeu, sense comptar-les, el número de vinyetes. Compareu-lo amb el número real.

4.2. Hi ha pàgines que tenen moltes vinyetes i altres que en tenen poques. Busqueu la pàgina amb més vinyetes i la pàgina amb menys. Resumiu en una frase l'acció d'aquestes pàgines.

	Pàgina	Núm. de vinyetes	Acció
+ vinyetes			
- vinyetes			

4.3. Totes les vinyetes tenen la mateixa forma? Digueu quina forma o formes tenen.

4.4. Busqueu una vinyeta horitzontal, una altra de vertical, una d'arrodonida i una en ziga-zaga. Té relació la forma de les vinyetes amb el que s'hi veu? Expliqueu aquestes relacions.

4.5. Com és el contorn de les vinyetes? Per què creieu que tenen aquest contorn?

4.6. Busqueu les vinyetes que no tenen contorn. Quantes n'hi ha? Quantes tenen diàlegs entre els personatges?

4.7. Totes les vinyetes tenen la mateixa grandària? Busqueu la vinyeta més gran i les vinyetes més petites.

4.8. Observeu la gran vinyeta de la pàgina 28. Quan una vinyeta ocupa una pàgina es diu macrovinyeta. En una macrovinyeta es veuen moltes accions. Comenteu oralment les accions que s'hi veuen i feu, entre tota la classe, una llista de les més comentades.

4.9. Dibuixeu una macrovinyeta de les noies i els nois de la classe jugant al pati.

5. ELS PLANS I ELS ANGLES DE VISIÓ

Un pla és la representació d'un objecte, un personatge o un espai, en una vinyeta. El pla mostra l'allunyament o aproximació que tenim respecte a allò que es veu a la vinyeta.

Les vinyetes i els plans són com finestres a través de les quals podem mirar el món.

5.1. Construïu una finestra amb cartolina per observar la realitat. Apropieu o allunyeu la finestra de l'ull i veureu les coses i les persones en plans generals, plans mitjans i plans de detall. També podeu veure-les des de dalt i des de baix.

5.2. Aquí teniu la descripció dels plans i angles de visió que es troben en un còmic. Busqueu a la historieta tres exemples de cada tipus de pla i tres, de cada angle de visió. Trieu el que més us agradi. Dibuixeu el pla, poseu-hi el nom i construïu un mural amb tots els plans i angles. Feu aquesta activitat per parelles.

Plans descriptius	
<i>Gran pla general (GPG)</i>	Mostra un gran escenari, un paisatge o una multitud. L'entorn té més importància que la figura humana.
<i>Pla general (PG)</i>	L'enquadrament ens presenta la figura humana completa dins un entorn ampli.
Plans narratius	
<i>Pla sencer (PS)</i>	Veiem el personatge de cos sencer. Hi ha referències de lloc, però el que destaca és el personatge, del qual podem apreciar algunes accions.
<i>Pla de conjunt (PC)</i>	És una variant del pla sencer. Es veu un petit grup de personatges.
<i>Pla americà (PA)</i>	Veiem el personatge tallat a l'alçada del genoll. És un pla de conversa, ja que es basa en la idea que, quan parlem amb algú, encara que centrem l'atenció en el rostre, el nostre camp de visió arriba fins als genolls.
<i>Pla mitjà (PM)</i>	Veiem el personatge fins als malucs i podem veure el moviment de les mans. El pla mitjà curt talla el personatge a l'alçada de l'estómac.
Plans expressius	
<i>Primer pla (PP)</i>	És un pla dedicat al rostre del personatge en què veiem com expressa els seus pensaments o sentiments: por, dubte, alegria, sorpresa...
<i>Primeríssim primer pla (PPP)</i>	Es veu el rostre del personatge, tallat a l'alçada del front i de la barbata. És una variant del primer pla.
<i>Pla de detall (PD)</i>	Ens mostra algun detall important per a l'acció.

Angles de visió	
<i>Angle frontal</i>	El punt de vista és perpendicular al rostre del personatge. La mirada del personatge coincideix amb el punt de vista.
<i>Angle picat</i>	El punt de vista se situa a sobre del personatge.
<i>Angle contrapicat</i>	El punt de vista se situa sota del personatge.

6. ELS PERSONATGES

6.1. Dividiu els personatges del còmic en protagonistes, secundaris i de repartiment.

Personatges

<i>Protagonistes</i>	<i>Secundaris</i>	<i>De repartiment</i>

6.2. Trieu un personatge d'aquesta vinyeta, poseu-li un nom i descriu com és físicament i com va vestit.



<i>Personatge</i>	<i>Descripció</i>

6.3. A les pàgines 4 i 5 s'expliquen algunes característiques d'un vampir. Busqueu-les i escriviu un petit text que les resumeixi.

6.4. Hi ha dos personatges que s'assemblen. Quins?

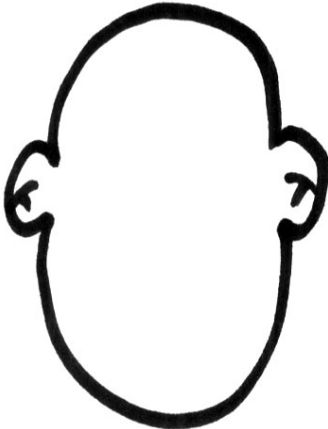
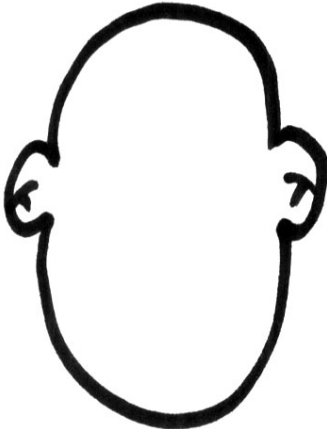
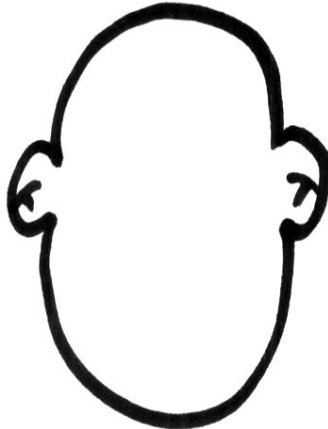
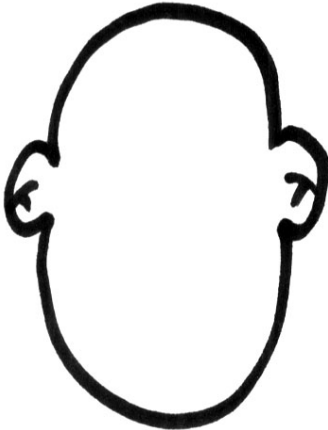
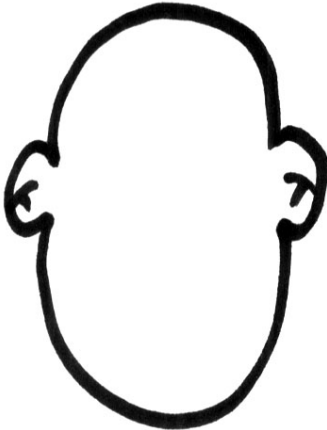
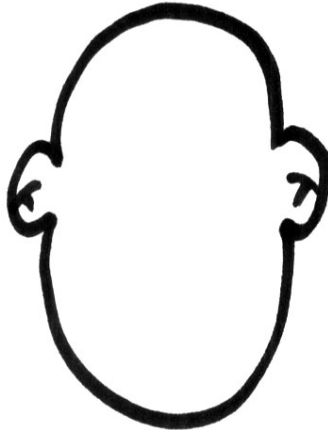
6.5. Anomeneu els personatges femenins i expliqueu el protagonisme que tenen en el desenvolupament de la historieta.

LES EXPRESSIONS FACIALS

Les expressions facials dels personatges ens informen del seu estat d'ànim.

6.6. Observeu les cares dels personatges i busqueu les expressions d'aquests estats d'ànim: satisfacció, molta satisfacció, decepció, alegria, molta alegria, alegria extrema, enuig, nerviosisme, maldat, espant, terror, sorpresa.

6.7. Dibuixeu algunes d'aquestes expressions en aquestes cares buides i escriviu a sota l'expressió representada.

ELS GESTOS I LES POSTURES DEL COS

A part de les expressions de la cara, els moviments del cos també ens informen dels estats d'ànim i de la forma de ser dels personatges. A més, totes les persones disposem d'un vocabulari no verbal de gestos i postures.

6.8 Busqueu els exemples que hi ha en aquesta taula i expliqueu-ne el significat.



Pàgina	Vinyeta	Personatge	Gest - Significat
6	4	Monstre de la caca Cocodril	
10	2	Mare Capità dels Morts	
12	1	Nen de la classe	
13	6	Miquel	
15	4	Capità dels Morts	
18	4	Fantomàquet	
19	9	Miquel i Fantomàquet	
21	6	Miquel	
27	3	Mare	
30	1	Miquel	
31	5	Miquel	

7. LES LÍNIES DE MOVIMENT

Les línies de moviment (línies cinètiques) acompanyen o assenyalen el moviment dels personatges i els objectes. N'hi ha moltes i variades.

7.1. Busqueu en el còmic línies de moviment. En trobareu de trajectòria o d'impacte. Dividiu-vos per grups i ompliu aquesta taula, fixant-vos en 5 pàgines.

Heu de dibuixar les línies que trobeu. En acabar, ajunteu les taules i tindreu tot el repertori de línies cinètiques.

	Pàgina	Vinyeta	Acció - Dibuix
Trajectòria 			
Contacte-impacte 			

8. ELS TIPUS DE LLETRES

En els còmics, les lletres són diverses en forma i en grandària.

8.1. Observeu la coberta i la portada del còmic. Com són les lletres del títol?

8.2. Inventeu un títol sobre vampirs i escriviu-lo amb majúscules, incorporant a les lletres algun grafisme que es relacioni amb el text.

8.3. Fixeu-vos bé en les diferents formes de lletra. Anomeneu-les. Creieu que estan escrites a mà o amb l'ordinador?

8.4. La grandària de les lletres és igual a totes les vinyetes? Busqueu una vinyeta on hi hagi lletres de grandària diferent. Expliqueu per què són grans o petites.

9. LES ONOMATOPEIES

Les onomatopeies són paraules que representen els sons que fan les persones o les coses. Moltes vegades van acompanyades de línies de moviment. De vegades van amb signes d'admiració i d'altres, no. En aquesta historieta hi ha onomatopeies a moltes vinyetes.

És curiós com, a partir de la trobada del Vampir i el Miquel, els recursos expressius són més variats, més animats, com si destaquessin l'emoció de l'amistat, de la relació entre iguals. O simplement la vida, la vida enfront de la mort.

9.1. Completeu la taula escrivint les onomatopeies i el seu significat. En trobareu amb lletres majúscules, amb lletres minúscules i combinades. Copieu-les tal com estan escrites en el còmic.

Pàgina	Onomatopeies	Significat
17		
18		
19		
20		
22		
25		
26		
27		
29		

9.2. Busqueu exemples d'onomatopeies que estiguin dins els globus i d'altres que estiguin fora.

9.3. Escolliu l'onomatopeia que més us agradi. Dibuixeu una vinyeta i escriviu-hi l'onomatopeia ben gran. Dibuixeu l'acció que la produeix.

10. ELS GLOBUS

Els globus són les formes on s'escriu el text del diàleg. Un globus té dues parts: la part més ampla, que és on s'escriuen els textos, i el delta, que és la cua que assenyala el personatge que parla. Quan el personatge pensa, el delta és en forma de bombolles. Quan molts personatges parlen al mateix temps, es col·loca el que diuen en el globus i, després, hi ha tants deltes com personatges parlen. El contingut dels deltes és el diàleg o el monòleg dels personatges.

10.1. Digueu les formes que tenen els globus i els deltes d'aquesta història.

10.2. Tots els globus tenen la mateixa grandària? Per què?

10.3. En aquest còmic només veiem el pensament d'un personatge. De qui es tracta? Digueu a quina pàgina hi ha el globus i quin és el pensament.

10.4. Busqueu un globus rodó, un de rectangular horitzontal i un de rectangular vertical, un d'el·líptic, un en ziga-zaga i un de delta múltiple. Ompliu aquesta taula i dibuixeu els globus.

<i>Globus rodó</i>		<i>Globus rectangular (allargat)</i>	
Pàgina:	Vinyeta:	Pàgina:	Vinyeta:
<i>Globus rectangular (apaïsat)</i>		<i>Globus el·líptic</i>	
Pàgina:	Vinyeta:	Pàgina:	Vinyeta:
<i>Globus en ziga-zaga</i>		<i>Globus de delta múltiple</i>	
Pàgina:	Vinyeta:	Pàgina:	Vinyeta:

10.5. Inventeu, en grup, un diàleg per aquestes imatges i escriviu-lo en els globus.



11. LES METÀFORES VISUALS

Una metàfora és una figura literària que consisteix a anomenar una cosa amb el nom d'una altra a causa de la semblança entre les dues; com ara quan diem que una persona és una formiga per dir que és molt petita.

En el còmic, les metàfores visuals són dibuixos que expressen els estats d'ànim, les vivències o les situacions en què es troben els personatges.

11.1. Observeu la vinyeta 6 de la pàgina 19. Què hi ha dins els globus? Quin significat tenen aquests símbols gràfics?

11.2. A la vinyeta 5 de la pàgina 25 hi ha 3 metàfores visuals. Quines són? Són dins d'un globus o fora dels globus?

11.3. A la vinyeta 9 de la pàgina 13 veiem gotes de suor a la cara del Miquel. A les vinyetes 9 i 10 de la pàgina 21 veiem gotes de suor damunt del cap del Miquel. Tenen el mateix significat les gotes en les tres vinyetes?

11.4. Dibuixeu una vinyeta amb una o més metàfores visuals.

12. ELS TEXTOS

En aquest llibre hi ha textos narratius i textos de diàleg. El text narratiu és el que explica la història. El text de diàleg o monòleg és el dels personatges quan parlen o pensen.

La forma de presentar els textos és molt variada. Hi ha vinyetes sense text, vinyetes amb onomatopeies, vinyetes amb diàlegs, vinyetes amb pensaments, vinyetes amb símbols gràfics, text de diàleg fora dels globus...

12.1. Busqueu, per grups, 2 exemples de vinyetes de cada tipus. Ompliu la taula.

	<i>Pàgina</i>	<i>Vinyeta</i>
Sense text		
Text narratiu fora de la vinyeta		
Text narratiu dins de la vinyeta		
Text narratiu a peu de pàgina		
Text de diàleg en els globus		
Text de diàleg fora dels globus		
Text de pensament en el globus		
Onomatopeies en els globus		
Onomatopeies fora dels globus		
Símbols gràfics en els globus		

12.2. A la pàgina 9 es produeix una situació curiosa: el Fantomàquet respon al narrador. En quina vinyeta succeeix?

12.3. Expliqueu el significat d'aquestes paraules que apareixen en el text.

Atzucac:

Cornisa:

Errant:

Genial:

Hemzalleh:

Orfe:

Pintura indeleble:

Xiquet:

12.4. Comenteu la frase que diu el Capità dels Morts a la pàgina 24: *Hi ha desgràcies que ens obren portes màgiques.*

13. LA NARRACIÓ I EL MUNTATGE

13.1. Quants dies passen entre que comença i acaba la història? Trobareu les pistes temporals a les pàgines 3, 11, 12, 14 i 30.

13.2. Veiem tot el que passa en aquest temps?

13.3. Fixeu-vos en la direcció de les mirades del Vampir i la mare a les vinyetes 1 i 2 de la pàgina 9. Cap on mira el petit Vampir? Cap on mira la mare?

13.4. Fixeu-vos en les vinyetes 7-8 de la pàgina 17. La posició dels personatges és pràcticament la mateixa a les dues vinyetes, però a la vinyeta 8 els veiem més a prop. D'això se'n diu *zoom*, i és un recurs que també s'utilitza en el cinema. Busqueu un exemple igual a la mateixa pàgina.

13.5. Les pàgines d'aquest còmic són molt iguals o bé són bastant diferents entre elles? Busqueu 2 pàgines que justifiquin la vostra opinió.

13.6. Hi ha una característica curiosa en la numeració de les pàgines d'aquest llibre. Quina?

13.7. Ara observareu el tractament del color en el còmic. Busqueu a quins espais predominen colors que hi ha a la taula i ompliu-la.

Colors	Espais
Verd fosc	
Marró fosc	
Groc	
Blau elèctric	
Lila intens	
Blanc	
Blau cel	
Verd poma	

14. LES SEQÜÈNCIES

Una seqüència és una sèrie de plans o escenes entre dues interrupcions de temps o d'espai.

14.1. Localitzeu una seqüència i expliqueu quins canvis de temps o d'espai hi ha entre ella i les seqüències anterior i posterior. Feu un resum per escrit del que passa.

15. TEMES D'INTERÈS

LA NETEJA COL·LECTIVA

15.1. A la pàgina 27, la senyora Pandora s'enfada perquè els nens i els monstres han embrutat molt el menjador. A la macrovinyeta de la pàgina 28 veiem com tots es posen a netejar.

I vosaltres, també netegeu a casa vostra?

Demostreu els vostres coneixements higiènics explicant per a què serveixen aquests productes.



ELS VAMPIRS

15.2. Què és un vampir? Completeu aquestes frases sobre les característiques dels vampirs.

- No es reflecteixen en els.....ni tenen ombra.
- Tenen por de la i de l'all, així com de l'..... beneïda.
- Dormen en
- Poden ser si se'ls clava una..... de fusta al mig del.....mentre dormen.
- No poden sobreviure amb la llum del
- La fresca els ajuda a mantenir-se eternament.
- Poden sortir volant transformats en
- Els creixen els.....amb la visió d'una víctima.

15.3. Heu vist alguna pel·lícula on surtin vampirs? Sortien en aquestes pel·lícules altres éssers fantàstics semblants als del llibre? Quins? Feu, entre tot el grup, una llista de les pel·lícules que heu vist i comenteu-les.

ELS MITES DE PANDORA I DE L'HOLANDÈS ERRANT

15.4. A la pàgina 23, el Capità dels Morts explica al Miquel la seva història i la de Pandora, la mare del Vampir. El Miquel ja la coneixia perquè la hi havia explicat el seu avi. Feu un resum oral de les explicacions del Capità.

En la història de Pandora i l'Holandès Errant s'ajunten dos mites.

Segons la mitologia grega, Pandora va ser la primera dona i va ser creada pels déus per a castigar els homes.

Tenia una caixa, que li havia donat el déu Zeus, amb la consigna que no l'obris, i que contenia tots els mals. Ella la va obrir i tots els mals es van escampar pel món.

L'únic que va quedar dins la caixa va ser l'esperança. Per això es diu que l'esperança es l'últim que es perd.



La llegenda de l'Holandès Errant explica la història d'un mariner holandès que, després d'un temps molt llarg fora de casa, assassina la seva dona perquè creu que li ha estat infidel.



Com a càstig, Déu obliga l'holandès a vagar durant tota l'eternitat en el seu vaixell amb una tripulació fantasma; només podrà tornar a terra set mesos cada set anys i trobar una dona que estigui disposada a morir pel seu amor. Si la troba, podrà descansar en pau.

15.5. Heu llegit algun llibre o heu vist alguna pel·lícula on surtin personatges d'aquests dos mites? Busqueu més informació sobre Pandora i l'Holandès Errant a Internet.