

El gust per la lectura  
Educació primària

**UNA SORPRESA PER AL PEIX KIKI**  
**LLOPS DINS LES PARETS**  
**EL VAMPIR VA A L'ESCOLA**

**GUIA PER AL PROFESSORAT**



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**

***UNA SORPRESA PER AL PEIX KIKI***  
***LLOPS DINS LES PARETS***  
***EL VAMPIR VA A L'ESCOLA***  
**GUIA PER AL PROFESSORAT**

ROSA APARICIO BELTRAN



## ÍNDEX

### **CICLE INICIAL. *Una sorpresa per al peix KiKi*, de Jacques Duquennoy**

L'autor . . . . .	5
L'obra . . . . .	6
<b>ORIENTACIONS DIDÀCTIQUES I SOLUCIONARI</b>	
1. Abans de llegir . . . . .	7
2. Després de llegir . . . . .	7
3. Els espais . . . . .	8
4. Les vinyetes . . . . .	9
5. Els plans . . . . .	9
6. Els personatges . . . . .	11
Les expressions facials . . . . .	11
Els gestos i les postures del cos . . . . .	14
7. Les línies de moviment . . . . .	14
8. Els tipus de lletres . . . . .	16
9. Les onomatopeies . . . . .	16
10. Els globus . . . . .	18
11. Els símbols gràfics . . . . .	18
12. Els textos . . . . .	19
13. La narració i el muntatge . . . . .	20
14. Les seqüències . . . . .	20
15. Temes d'interès . . . . .	21

### **CICLE MITJÀ. *Llops dins les parets*, de Neil Gaiman**

Els autors . . . . .	23
L'obra . . . . .	24
<b>ORIENTACIONS DIDÀCTIQUES I SOLUCIONARI</b>	
1. Abans de llegir . . . . .	26
2. Després de llegir . . . . .	26
3. Els espais . . . . .	28
4. Les il·lustracions . . . . .	28
5. Les vinyetes . . . . .	29
6. Els plans . . . . .	29

7. Els personatges . . . . .	31
Les expressions facials . . . . .	31
Els gestos i les postures del cos . . . . .	35
8. Els tipus de lletres . . . . .	35
9. Les onomatopeies . . . . .	36
10. Els globus . . . . .	36
11. Els textos . . . . .	37
12. La narració i el muntatge . . . . .	39
13. Les seqüències . . . . .	40
14. Temes d'interès . . . . .	40

**CICLE SUPERIOR. *El vampir va a l'escola*, de Joann Sfar**

L'autor . . . . .	43
L'obra . . . . .	44

**ORIENTACIONS DIDÀCTIQUES I SOLUCIONARI**

1. Abans de llegir . . . . .	45
2. Després de llegir . . . . .	46
3. Els espais . . . . .	47
4. Les vinyetes . . . . .	48
5. Els plans i els angles de visió . . . . .	49
6. Els personatges . . . . .	52
Les expressions facials . . . . .	52
Els gestos i les postures del cos . . . . .	55
7. Les línies de moviment . . . . .	56
8. Els tipus de lletres . . . . .	58
9. Les onomatopeies . . . . .	59
10. Els globus . . . . .	60
11. Les metàfores visuals . . . . .	60
12. Els textos . . . . .	62
13. La narració i el muntatge . . . . .	63
14. Les seqüències . . . . .	64
15. Temes d'interès . . . . .	65
ANNEX . . . . .	69

## CICLE INICIAL

### **UNA SORPRESA PER AL PEIX KIKI**, de Jacques Duquennoy

#### L'AUTOR

Jacques Duquennoy va néixer el 29 de juny de 1953 a Cornie dans la Somme (França). Va estudiar a l'Institut d'Art d'Amiens i a la Universitat de Paris. Ha treballat d'agent comercial, editor i professor. Encara era professor quan es van publicar, l'any 1994, els seus primers llibres per al públic juvenil (*El sopar dels fantasmes* i *Pol Nord-Pol Sud*). La sèrie dels fantasmes li va donar renom internacional i li va permetre dedicar-se al seu art.

Actualment viu a la regió d'Amiens i es dedica en exclusiva a la literatura infantil i juvenil.

Amb l'obra *Snowman* (1999), Jacques Duquennoy adopta el llenguatge i la tècnica de la historieta o còmic, que començarà a utilitzar plenament en les seves històries de fantasmes, editades originàriament a la col·lecció «La fourmi qui lit» ('La formiga que llegeix'). Al nostre país s'editen a la col·lecció «Fantasmes. Són àlbums il·lustrats protagonitzats per una colla de fantasmes amics. Cada llibre narra una aventura humorística, que identifica els fantasmes amb éssers imaginaris que no són gens terrorífics. Més tard, s'edita la col·lecció «La colla dels fantasmes», en còmic, un dels títols de la qual és el que presentem en aquesta proposta.

#### Títols publicats de la col·lecció «Fantasmes»

1. *El sopar dels fantasmes*
2. *Els fantasmes al llac Ness*
3. *Els fantasmes al soterrani*
4. *Operació fantasma*
5. *Els fantasmes i la bruixa*



#### Títols publicats de la col·lecció «La colla dels fantasmes»

1. *Les bromes del Nessie*
2. *Els fantasmes trapelles*
3. *Visca els nuvis!*
4. *Una sorpresa per al peix Kiki*
5. *Les cascades del Niàgara*



A part dels fantasmes, un altre dels seus personatges més populars és la girafa Camil·la.

#### BIBLIOGRAFIA COMPLETA

<<http://www.ricochet-jeunes.org/biblioauteur.asp?id=425>> [Consulta: 10 gener 2008]

## VÍDEOS

En aquesta adreça web us podeu descarregar vídeos en francès sobre els seus àlbums il·lustrats i còmics: <[http://www.imineo.com/jacques\\_duquennoy-vod-3280.htm](http://www.imineo.com/jacques_duquennoy-vod-3280.htm)> [Consulta: 10 gener 2008]

## L'OBRA

### FITXA BIBLIOGRÀFICA

<b>Títol</b>	<i>Una sorpresa per al peix Kiki</i>
<b>Autor i il·lustrador</b>	Jacques Duquennoy
<b>Editorial</b>	Baula
<b>Col·lecció</b>	La colla dels fantasmes
<b>Format</b>	215 x 165 mm
<b>Enquadernació</b>	cartoné
<b>Pàgines</b>	32
<b>Preu aproximat</b>	5 €

### SÍNTESI ARGUMENTAL

La Laura, el Jordi, l'Eduard i l'Enric són quatre fantasmes que viuen en un castell. Amb ells conviu un peix, en Kiki, que s'avorreix molt dins la peixera. L'Enric té la genial idea d'instal·lar una porta corredissa a la cambra de bany i obrir l'aixeta de la banyera. Així, omple la torre del castell d'aigua i tots poden banyar-s'hi. L'aigua vessa per la torre del castell i l'inunda tot.



Jacques Duquennoy visitant l'aula d'una escola a França



## ORIENTACIONS DIDÀCTIQUES I SOLUCIONARI

### 1. ABANS DE LLEGIR

**1.1.** Parlar sobre els elements que hi ha en un còmic.<sup>1</sup> Demanar a l'alumnat si han llegit còmics i, en cas afirmatiu, quins han llegit. Fer-ne una llista col·lectiva. Demanar-los quines diferències tenen els àlbums il·lustrats i els còmics. Demanar que portin a l'aula els seus còmics i, observant-los, que diguin tot el que hi veuen. Mentre ho van dient, apunteu-ho a la pissarra, fins que surti el màxim d'elements. Els que no surtin, els podeu anar suggerint o evidenciant. Feu-ne un resum escrit, en un full gran, i pengeu-lo a l'aula mentre duri l'activitat.

Elements bàsics del llenguatge del còmic: vinyeta, planificació, angulació, personatges, objectes, escenaris, globus o bafarades, onomatopeies, línies de moviment (o cinètiques), metàfores visuals i signes gràfics, text dialogat, text narratiu.

**1.2.** A la coberta del llibre hi ha el títol, el logotip de la col·lecció (el nom i el dibuix dels fantasmes), el nom de l'editorial i el dibuix. Ajudeu els nens i nenes a fer una anticipació del contingut del llibre a partir del dibuix del fantasma, el peix, la banyera, l'aigua i les bombolles.

**1.3.** Les guardes són les primeres i últimes pàgines dels llibres. De vegades proporcionen una informació molt valuosa sobre el contingut. En aquest cas, veiem els quatre fantasmes protagonistes saludant el lector i una mitja lluna minvant. Aquesta imatge es repeteix a les guardes del principi i del final. Tot i que el dibuix és el mateix, el canvi de context fa que al principi sembla que ens diguin hola i al final, adéu.

### 2. DESPRÉS DE LLEGIR

**2.1.** El qüestionari té preguntes molt bàsiques que podeu anar ampliant, segons els vostres interessos i les característiques del grup:

- Resposta oberta
- El dibuix de la portada és el de la vinyeta 2 de la pàgina 12, en el qual s'ha afegit el peix Kiki entre les bombolles.
- Els protagonistes de la història són els quatre fantasmes i el peix Kiki. Sabem, si llegim la síntesi de la coberta del darrere, que els fantasmes es diuen Laura, Jordi, Eduard i Enric, però en el còmic només s'anomena l'Enric, que és el qui construeix la porta i omple d'aigua la torre.
- Els fantasmes són en un castell, del qual veiem tres pisos.
- És una nit de quart minvant.
- El Kiki s'avorreix.

---

<sup>1</sup> Al llarg de la proposta didàctica utilitzem *còmic* o *historieta* indistintament. Són paraules sinònimes. També podríem utilitzar *tebeo*.

- L'Enric construeix una porta corredissa a la cambra de bany per poder omplir d'aigua una de les torres del castell.
- Els personatges es banyen al pis del mig.
- Quan estan més a gust banyant-se, l'aigua es desborda i comença a inundar el pis de baix.
- Un dels fantasmes aconsegueix accionar l'interruptor de la porta corredissa, perquè surti l'aigua.
- El fantasma se'n va nedant fins a l'escala de la torre, la puja, s'enfila al trampolí, baixa al pis de sota, puja les escales del pis del mig i es tira pel trampolí. Algunes d'aquestes accions no les veiem però les podem deduir; altres ens són indicades per onomatopeies. El Kiki surt de l'aigua, es torna capbussar i l'espera a la cambra de bany (pàgines 20 i 21).
- El fantasma intenta solucionar la inundació amb la clau anglesa, el martell i la serra. La soluciona desobstant l'interruptor de la porta amb la serra.
- Quan s'obre la porta de la cambra de bany, l'aigua surt en direcció al pis de sota.
- El Kiki diu que és molt murri perquè ha aconseguit que hi hagi aigua estancada al pis de baix per seguir nedant lliurement.

Sinònims de murri: *pillet, picardiós, trapella, entremaliat.*

## 2.2. Resposta oberta.

### 3. ELS ESPAIS

Per entendre bé una historieta, és molt important reconèixer els espais i els escenaris on es desenvolupa.

#### 3.1. Veiem tres plantes del castell, que expliquem per ordre d'aparició:

*Tercera planta.* És la que veiem a la pàgina 7, on són al principi els tres fantasmes i el Kiki. La podem anomenar la biblioteca. Hi ha llibres i llums. Hi ha una escala que baixa a la segona planta. Es veu una torre. A la pàgina 14, les bombolles de sabó entren per la porta que dona a aquesta sala.

*Segona planta.* La veiem per primera vegada a la pàgina 8. Hi ha la cambra de bany amb una banyera de potes i una altra torre. La torre la veiem a la vinyeta 3 de la pàgina 13, quan queda negada d'aigua. En aquesta vinyeta també veiem la porta que ha instal·lat l'Enric i part de la porta de dalt on són els altres 3 fantasmes i el Kiki.

*Primera planta.* A la pàgina 14 veiem que hi ha un pis a baix. A la vinyeta rodona de l'última pàgina veiem que en aquesta planta hi ha una galeria de quadres.

A les macrovinyetes de les pàgines 14 i 18 tenim la visió exterior de conjunt de les tres plantes del castell.

### 3.2. Resposta oberta.

## 4. LES VINYETES

La vinyeta és la icona principal del còmic i conté totes les que formen el vocabulari dels còmics. És la unitat mínima de significació i, a més, és la unitat de base –espacial i temporal– que permet articular el relat segons una lògica seqüencial. Actua com un indicador que ens informa que el temps i l'espai són dividits. També és una unitat de muntatge respecte a la resta de les vinyetes.

De la vinyeta podem distingir l'**aspecte extern** –la forma i la grandària– i l'**aspecte intern** –el contingut–, és a dir, tots els elements que hi poden aparèixer.

**4.1.** El còmic té 28 pàgines. La majoria de pàgines tenen quatre vinyetes, excepte les pàgines 14, 18 i 28 que només en tenen una; la 24 i la 25, que formen una única vinyeta, i la 12, 13, 15, 16, 17, 23, 27, que en tenen tres.

Les vinyetes de les pàgines 14 i 18 és diuen macrovinyetes, grans vinyetes que ocupen una sola pàgina. Normalment, aquestes vinyetes s'utilitzen per presentar moltes accions, però no és el cas d'aquestes, perquè el que ens mostren són plans generals (PG).

*Semblances:* la lluna, les torres de les tres plantes del castell, la porta de la torre de dalt, aigua, el tub i la rodoneta de fer bombolles de sabó. Hi ha l'Enric.

*Diferències:* el text, el trampolí i l'escala, el flotador, la peixera, les ulleres i el tub de capbussar-se. Hi ha tanta aigua que es desborda per la torre de la segona planta. No hi ha bombolles de sabó. No es veu la banyera ni la porta corredissa. Veiem els quatre fantasmes i el peix. L'angle de visió (o punt de vista) és diferent; el pla de la pàgina 14 és més lateral.

**4.2.** Quant a la forma, la majoria de vinyetes són rectangulars; els costats no són rectes, sinó que tenen lleugeres ondulacions, participant de la iconicitat fantasmal de la historieta, com el delta dels globus de diàleg. Hi ha una vinyeta rodona, que fa d'epíleg, a la pàgina 28, sense numerar.

**4.3.** La grandària de les vinyetes és bastant regular, a part de les de les pàgines 14 i 18, que són més grans, i de la de les pàgines 24 i 25, que és la més gran que hi ha. La vinyeta epíleg és la més petita, com si l'autor volgués simular una fosa en negre, recurs narratiu utilitzat en el cinema.

A les pàgines 11 i 22, les vinyetes són iguals en forma i grandària.

## 5. ELS PLANS

**5.1.** Aquesta activitat pot ser col·lectiva o individual. Es treballen els següents conceptes: la vinyeta com a unitat de comunicació; l'enquadrament; la parcialització de les imatges: introducció a la planificació; la fragmentació de la realitat de l'entorn; identificació de plans llunyans i de plans propers.

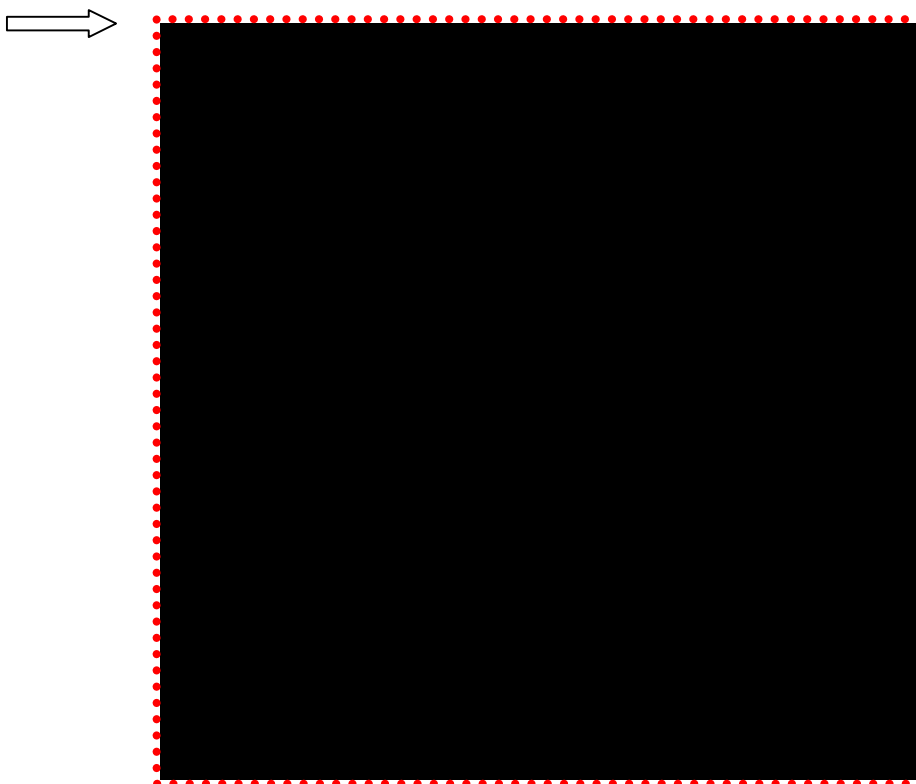
Quan tinguin la finestra retallada, han de fer a l'aula diversos enquadraments,

comprovant com canvia allò que veuen quan s'apropen o s'allunyen el visor de l'ull. També han de practicar els angles de visió, mirant cap avall i cap amunt.

Després, han de contestar preguntes que els ajudin a reflexionar sobre com estan veient les coses: si les veuen lluny o a prop, què passa si s'allunyen la finestra de l'ull, si se l'apropen, si miren les coses des de dalt d'una cadira, si les miren asseguts a terra...

### Plantilla per construir la finestra

Retalleu-ne el contorn:



**5.2.** Podeu demanar al vostre alumnat que porti a classe revistes o diaris vells que tinguin fotografies i que es puguin retallar. Es pot fer servir la finestra de l'activitat anterior, si l'heu feta, o retallar les fotografies tal i com apareixen a les revistes.

Per grups de quatre, retallen 8 fotografies. Després, es posen en comú les de tota la classe i es classifiquen segons el tipus de pla: plans propers, mitjans i llunyans. Amb les fotos classificades, construïu un mural i pengeu-lo a l'aula.

**5.3.** Podeu veure informació completa sobre planificació al dossier complementari de llenguatge del còmic.

En les edats del vostre alumnat és suficient treballar plans propers (plans de detall – PD), plans mitjans (pla mitjà llarg, pla mitjà curt – PM) i plans llunyans (plans generals – PG). A tall de guia, us presentem alguns exemples de plans que hi ha a la historieta, per si en voleu ampliar el repertori:

Pàgina 7. Plans de conjunt (PC). Es veu un conjunt de personatges.

Pàgina 8, vinyeta 1. Pla sencer (PS). Es veu un personatge de cos sencer.

Pàgina 8, vinyeta 2.	Pla mitjà curt (PM). Veiem el personatge tallat una mica més amunt de la cintura.
Pàgina 8, vinyeta 3-4.	Pla mitjà llarg (PM). Veiem el personatge tallat una mica més avall de la cintura.
Pàgina 10.	PM, PM i pla americà (PA). En el pla americà o tres quarts, veiem el personatge fins als genolls. <sup>2</sup>
Pàgina 14.	Pla general (PG). Veiem el personatge ambientat en l'espai.
Pàgina 17, vinyetes 1 i 2.	PM.
Pàgina 17, vinyeta 3.	PG.
Pàgina 18.	PG.
Pàgina 22.	PS.

#### 5.4. Resposta oberta.

## 6. ELS PERSONATGES

### 6.1. Resposta oberta.

#### LES EXPRESSIONS FACIALS

El rostre és la part del cos on més s'evidencia l'expressivitat humana. De fet, moltes vegades, el rostre es converteix en el substitut del cos del personatge, com ara en els retrats, en la pintura i en la fotografia, o en els primers plans del cinema, la televisió i el còmic.

Moltes vegades, els dibuixants solen servir-se de la cara per a transmetre el missatge sencer del moviment corporal, donat que els gestos de la cara, tot i ser més subtils que els del cos, són més fàcils d'entendre. També és la part més individual del cos i la que recolza la paraula parlada.




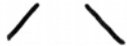








El còmic, més que qualsevol altra manifestació artística, ha necessitat desenvolupar les expressions facials per donar credibilitat als personatges i a la narració. Els recursos clàssics per a representar les expressions facials s'estableixen segons un codi convencional acceptat universalment.

**6.2.** En aquesta historieta, les expressions facials dels personatges són simples i poc variades. Amb els ulls i la boca expressen alegria, tristesa, neutralitat, concentració i avorriment.

---

<sup>2</sup> Una anècdota divertida d'explicar és com es va inventar el pla americà. Va ser en les pel·lícules de l'oest perquè es veiessin les pistoles dels personatges quan anaven muntats a cavall.

### 6.3. Els components del rostre associats als estats d'ànim:

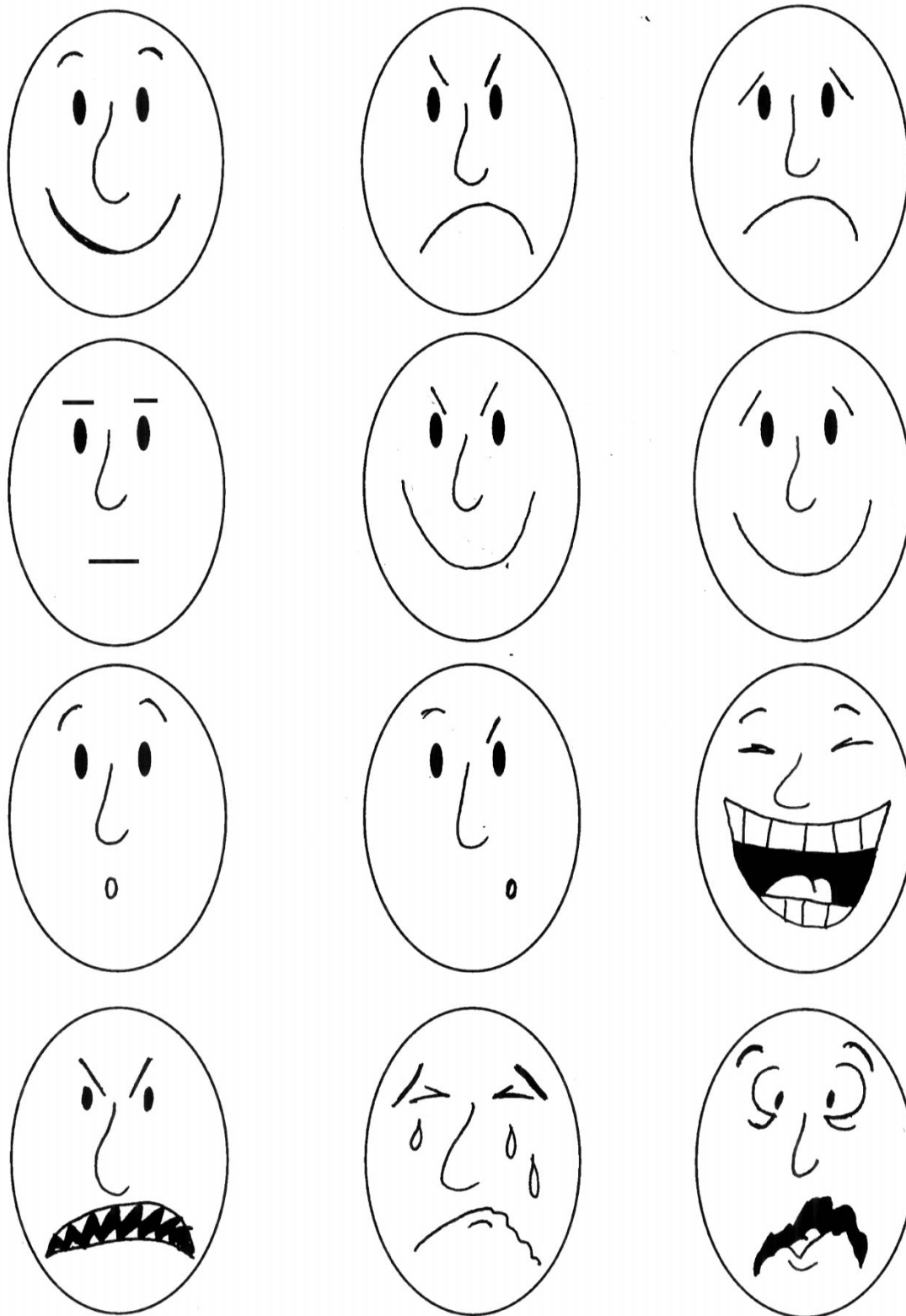
<b>Celles rectes</b>	Serenitat, neutralitat	
<b>Celles arrodonides</b>	Satisfacció	
<b>Celles arrodonides i molt altes</b>	Sorpresa, esglai	
<b>Celles arquejades cap avall</b>	Decepció	
<b>Celles arquejades cap amunt</b>	Enuig	
<b>Ulls tancats</b>	Plor, riure, somni,	
<b>Ulls molt oberts</b>	Sorpresa, esglai	
<b>Boca cap amunt</b>	Satisfacció, riure	
<b>Boca cap avall</b>	Enuig, còlera	
<b>Boca molt oberta</b>	Sorpresa	
<b>Boca en ziga-zaga</b>	Por	
<b>Boca recta</b>	Serenitat, neutralitat	

© Reyes

**6.4.** Fer representacions davant del mirall és molt útil per adonar-se de les variacions que es produeixen en el propi rostre, segons l'emoció o l'estat d'ànim que tenim, i per ser més conscients de la nostra gestualitat corporal.

Una variant de l'activitat pot ser representar expressions facials per parelles i que cada component de la parella hagi d'endevinar l'expressió que representa l'altre. És un bon exercici d'escalfament per practicar amb les cares buides. Fins i tot es pot alternar l'exercici corporal amb el dibuix de les cares.

Si ho considereu convenient, podeu donar aquests models per dibuixar les cares buides.



Dibuixos: Reyes

## ELS GESTOS I LES POSTURES DEL COS

La gestualitat és una tècnica de comunicació molt antiga. La pintura de seguida va recórrer a un gestuari estereotipat per expressar els estats d'ànim i les característiques psicològiques o intel·lectuals dels personatges. Aquests gestuaris els trobem ja a la pintura egípcia i grega, així com en els frescos romans.

Alguns etòlegs diuen que hi ha gestos estereotipats universals que fins i tot fan els primats, com ara estendre la mà per demanar alguna cosa.

El cas és que la lectura de les postures i els gestos és una habilitat adquirida que posseïm la majoria d'éssers humans en major grau del que creiem. És un assumpte relacionat amb la supervivència; per tant, l'aprenem des de la infància.

Totes les persones disposem d'un vocabulari no verbal de gestualitat. És part de l'inventari que el dibuixant reté, basat en l'observació. Podem dir que el dibuixant de còmics treballa amb un «diccionari» de gestos humans; aprofita aquests codis gestuals i, de vegades, els desenvolupa fins a la distorsió caricaturesca.

**6.5.** Les parts del cos dels fantasmes que es destaquen són: els braços, les mans, el cul, els genolls i els peus.

**6.6.** El Kiki mou les aletes i la cua.

**6.7.** A la pàgina 7 veiem la divertida silueta del culet dels fantasmes.

**6.8.** La mà de l'Enric traspassa les parets a les pàgines 8 i 10. A la vinyeta 4 de la pàgina 8, l'Enric cargola amb el tornavís l'interruptor de la porta de la cambra de bany. A la vinyeta 4 de la pàgina 10, comprova el funcionament de la porta accionant l'interruptor.

**6.9.** Veiem les mans dels fantasmes obertes, tancades, assenyalant, braços enlaire, agafant algun objecte, prement l'interruptor, saludant, amb el puny tancat, alçades, estirades, col·locades a la cintura. Els braços acompanyen aquests moviments.

## 7. LES LÍNIES DE MOVIMENT

**7.1.** El còmic ha inventat un gran repertori cinètic per representar el moviment. En aquesta activitat ens centrem només en tres tipus de línies: les de trajectòria, les d'oscil·lació i les d'impacte. En la taula, l'alumnat ha d'anotar la pàgina i la vinyeta on ha trobat les línies i l'acció o moviment que representen. També se'ls proposa que les dibuixin.

Adjuntem un repertori bastant exhaustiu de les línies cinètiques més significatives que apareixen a la historieta.

Pàgina	Vinyetes	Tipus de línia - Acció
7	4	Impacte.
8	1	Impacte. Assenyalen que el vidre ha caigut.
	2	Oscil·lació. Indiquen el clic d'engegada de la perforadora.
	3	Oscil·lació. Indiquen el moviment de rotació del tornavís.



10	2 3	Trajectòria de l'obertura de la porta i de l'acció dels dits en l'interruptor.
11	1 2, 3 4	Trajectòria de l'aigua que surt de l'aixeta. Oscil·lació en girar l'aixeta (amb fletxa que indica la direcció). Trajectòria de l'aigua que surt de l'aixeta. Ídem. Ondulació de l'aigua.
12	1, 2, 3	Trajectòria de les bombolles. Oscil·lació de l'aigua. Oscil·lació de les bombolles.
13	1, 2, 3	Oscil·lació de l'aigua. Oscil·lació del fantasma.
14	1	Oscil·lació de l'aigua. Oscil·lació del fantasma. Trajectòria de les bombolles.
15	1 2 3	Oscil·lació del fantasma. Trajectòria en espiral de la corredissa del fantasma. Trajectòria de salt.
16	1 2 3	Trajectòria de salt cap amunt. Oscil·lació del trampolí. Oscil·lació del trampolí. Trajectòria del salt del fantasma en el trampolí. Trajectòria del salt del peix que surt de la peixera.
17	1, 2 3	Trajectòria dels salts del Kiki, cap a la dreta i cap a l'esquerra. Trajectòria de tres saltirons seguits.
18	1	Oscil·lacions de l'aigua que es precipita cap a la torre de baix i de les onades produïdes pel salt del Kiki.
19	1	Oscil·lacions de l'aigua que delimiten l'espai que ocupen els personatges. Trajectòries del fantasma i del Kiki, que s'enfonsen en l'aigua.
20	1, 2, 3, 4	Trajectòria dels personatges i oscil·lacions de l'aigua.
21	1 2	Trajectòria dels girs del Kiki. Trajectòria i gir del fantasma (anar i venir). Oscil·lacions de l'aigua.
22	1	Oscil·lació amb fletxa que indica el sentit del moviment (com el de les agulles del rellotge).
23	1 2	Admiració damunt el cap del Kiki. Fletxes que indiquen la direcció en què s'obren les portes. Trajectòria de la fugida del peix.
26	1, 2, 3	Oscil·lacions de l'aigua.
27	1, 2 3	Trajectòria i oscil·lació dels saltirons del Kiki. Vinyeta insòlita, sense línies cinètiques.
28	1	Trajectòria i oscil·lació dels saltirons del Kiki.

Com heu vist, les línies cinètiques d'aquesta historieta són d'una gran simplicitat i d'una gran expressivitat. Animeu el vostre alumnat que les incorpori en els seus dibuixos i altres creacions gràfiques!

## 8. ELS TIPUS DE LLETRES

En els còmics, les lletres són diverses en forma i en grandària. A diferència d'altres mitjans d'expressió que utilitzen el llenguatge escrit, en el còmic la lletra participa en el tractament gràfic i es transforma en un element gràfic més.

**8.1.** En el llibre, la lletra que es fa servir és la que anomenem lletra d'impremta. Hi ha lletra minúscula amb inicials en majúscula en els textos de diàleg del globus. Quant a les onomatopeies, n'hi ha amb minúscula i n'hi ha que tenen la inicial en majúscula.

**8.2.** Resposta oberta.

**8.3.** Hi ha un text sense globus i en majúscula a la pàgina 18. La lletra és més gran per indicar que els fantasmes estan cridant auxili.

## 9. LES ONOMATOPEIES

Will Eisner, excel·lent dibuixant i guionista nord-americà i teòric del llenguatge del còmic, va dir que l'onomatopeia és l'intent desesperat de plasmar en el paper el vast univers sonor que ens envolta. Les onomatopeies gaudeixen, en el còmic, d'un tractament gràfic privilegiat i constantment se n'inventen de noves. En aquesta història, tot i sent simples i repetitives, apareixen gairebé a totes les vinyetes i componen la banda sonora de les vinyetes, la majoria de les quals tenen poc o gens text dialogat.

**9.1.** i **9.2.** A la pàgina següent adjuntem una taula amb totes les onomatopeies de la historieta que us pot servir de guia en aquestes activitats.

**9.3.** i **9.4.** Respostes obertes.

**9.5.** L'interruptor de la porta de la sala bany sona *CLIC* a la pàgina 10, perquè funciona bé, i *Blup* a la pàgina 19, perquè s'ha omplert d'aigua.

**9.6.** La vinyeta de les pàgines 23 i 24 és d'una gran expressivitat. Congela el moment en què l'aigua surt disparada per la porta de la cambra de bany. L'aigua participa de la iconografia fantasmal que inventa l'autor.

**9.7.** *Xipolleig*: el soroll que fa l'aigua quan xipolleja. *Xipollejar*: agitar-se alçant petites ones i esquitxant la superfície d'una massa d'aigua.

Podeu ampliar aquesta activitat donant exemples d'onomatopeies acceptades pel diccionari, com ara *zum-zum*: remor sorda i contínua; *zim-zam*: moviment de vaivé.

A continuació teniu una taula amb les onomatopeies de la historieta. Us pot servir per ampliar el treball sobre onomatopeies, inventant d'altres activitats.

Pàgina	Vinyeta	Onomatopeia	Acció
7	4	BLAM!	Cop de la porta del bany contra el terra.
8	1 2 3	BLAM! CLIC ZZZZ	Cop de l'altra porta del bany contra el terra. Botó d'engegada del trepant, la perforadora. Soroll de foradar la paret.
9	1	Clonc	Soroll del martell i l'escarpa picant la paret.
10	2, 3, 4 4	Clic Zzz	So de l'interruptor. So de la porta en lliscar.
11	1 1, 2, 3,4 2, 3, 4 3	Crrui Pssss Gluc Plop	So de l'aixeta. So de l'aigua que raja. So de l'aigua. So que fa una bombolla de sabó quan peta.
12	1 3	Blop Pxii Gluc Blop	So que fa una bombolla de sabó quan peta. So de l'aigua que cau de l'aixeta. So de l'aigua. Les bombolles petant.
13	2	Blop	Peta una gran bombolla.
16	2	Tum-tum TONG	Repicar del martell. Vibració del trampolí. El tractament gràfic participa de la iconicitat de les línies cinètiques.
17	3	Clic Cloc	So de l'aigua que comença a vessar per la torre. Acompanyades de cinètiques d'impacte.
19	1 4	XOF! Blup!	So del cos del fantasma en submergir-se a l'aigua. Participa del moviment d'immersió. Està inclinada cap avall. So de l'interruptor ple d'aigua.
20	2 3	Xip-xap! Xop	So que es fa quan es neda. Xipolleig, xipollejar. So que fa el Kiki en enfonsar-se a l'aigua.
21	2 3	Clap! XOF!	So que fa el fantasma amb els peus d'ànec. Onomatopeia en <i>off</i> . Es refereix a un fet que passa fora de la vinyeta: so del fantasma en enfonsar-se a l'aigua. Tenim una pista per imaginar l'acció: veiem les bombolles a l'altre costat de la porta.
22	1	Nyic	So de la clau anglesa fregant l'aixeta.
23	2	Clic	So de l'interruptor que comença a funcionar.
24, 25	1	XOF!	So de l'aigua que surt disparada per la porta de la cambra de bany.
26	1	Xop	So del peix sortint de l'aigua.
27	1, 2	Xop	So d'aigua que segueix la trajectòria del peix.
28	1	Xop	So d'aigua que segueix la trajectòria del peix.

## 10. ELS GLOBUS

Els globus són les formes que contenen o poden contenir el text del diàleg, del monòleg, les onomatopeies, els símbols gràfics o les metàfores visuals. D'un globus, podem distingir-ne el continent i el contingut. El continent té el globus pròpiament anomenat i el delta, que assenyalava el personatge. Quan el personatge pensa, el delta acostuma a tenir forma de bombolles. Hi ha globus de diverses formes i grandàries, que s'ajusten a la llargada del text.

**10.1.** En la nostra història, tots els globus i deltes tenen la mateixa forma. Són rectangulars, però tenen línies ondulades. El delta també s'ondula presentant un tractament gràfic fantasmal, molt semblant a l'acabament del vestit dels fantasmes.

**10.2.** Tenen diverses grandàries, que s'ajusten al text que presenten.

**10.3.** A la vinyeta 1 de la pàgina 8, el delta del globus assenyalava cap a fora de la vinyeta per indicar que el personatge que parla és en un altre espai. Aquests globus s'anomenen globus en *off* (fora de). N'hi ha un altre exemple a la vinyeta 3 de la mateixa pàgina, a la vinyeta 2 de la pàgina 15 i a la vinyeta 3 de la pàgina 27. Aquest últim és un globus de pensament en *off*, en què el delta ens assenyalava el pis de sota.

**10.4.** El Kiki no parla; només pensa.

**10.5.** Els globus de pensament són a la vinyeta 4 de la pàgina 7, a la vinyeta 3 de la pàgina 15 i a totes les vinyetes de les pàgines 27 i 28. Són els pensaments del Kiki.

**10.6.** Resposta oberta.

## 11. ELS SÍMBOLS GRÀFICS

Els símbols gràfics formen part de les metàfores visuals del còmic. Una metàfora és una figura literària que consisteix a anomenar una cosa (en el cas del còmic, a dibuixar una cosa) amb el nom d'una altra a causa de la semblança entre les dues. Contribueixen a l'economia de l'espai, perquè poden explicar coses que, si s'haguessin de dibuixar, n'ocuparien molt.

Alguns símbols gràfics provenen de signes del llenguatge escrit. Els més usuals són els signes d'interrogació (?), que solen aparèixer quan un personatge no entén la situació que s'esdevé, i els signes d'admiració (!), que expressen la sorpresa del personatge.

En alguns globus de la historieta hi ha alguns símbols gràfics que apareixen sols en algunes vinyetes: l'interrogant (?) i l'admiració (!).

**11.1.** Pàgina 15: vinyeta 3: Què passa?

Pàgina 19:

vinyeta 2 (!) L'aixeta no es tanca!

vinyeta 3 (?) El tap no surt! Ara què faré?

vinyeta 4 (!?! ) L'interruptor no funciona i no puc obrir la porta.

## 12. ELS TEXTOS

**12.1.** Llistem els diversos tipus de vinyetes en relació amb els textos que contenen. Aquesta activitat té una trampa: només hi ha una vinyeta amb text sense globus. Avisar (o no, segons les característiques del grup) que hi ha una trampa i deixar que l'alumnat endevini quina és.

Pàgina	Text
7, 8, 15, 16, 17	Text de diàleg dins de globus.
18	Text sense globus.
7, 15, 27, 28	Text de pensament.
9, 10, 11, 12, 16, 19, 20, 21, 24, 25, 26	Només contenen onomatopeies.
15, 19	Amb símbols gràfics de base verbal dins els globus.
9, 10, 12, 13, 14, 20, 21, 22, 23, 26	Sense text.

**12.2.** Reproduïm el text de diàleg de la historieta. A part de l'Enric, no sabem com es diuen els altres fantasmes. Els anomenem F1, F2 i F3.

F1        *I doncs, Kiki...*  
F2        *Estàs bé?*  
F3        *Vinga!*  
F1        *Kiki!*  
F2        *Kiki?*  
F3        *Què et passa?*  
Kiki      *M'avorreixo... (pensa).*  
F1        *Ets tu, Enric?*  
Enric     *Sí.*  
F1        *Què fas?*  
Enric     *Una sorpresa.*

(L'Enric construeix la porta de la cambra de bany, omple la banyera fins que vessa i s'omple la torre del pis del mig.)

F1        *Fantàstic, l'Enric ha emplenat la cambra de bany!*  
F1        *Vine, Kiki!*  
Kiki      *?*  
F2        *Guau! Una banyera gegant!*  
F3        *La teva piscina és genial, Enric!*  
F2        *Vinga, Kiki!*  
F1        *Molt bé, Kiki.*  
F3        *Bé, sembla que això va millor!*  
F1 i F2   *Auxili!! Es desborda!*  
Enric     *! ? !?!*

Kiki Com em diverteixo! Ja no m'avorreixo gens! Fins i tot sóc... molt murri!  
(pensa)

Si voleu fer grups més nombrosos, podeu completar el diàleg amb onomatopeies i que altres components dels grup facin els efectes especials de so.

### 13. LA NARRACIÓ I EL MUNTATGE

En el còmic es fan servir molts recursos narratius i de muntatge, entre els quals l'el·lipse i el *zoom* (objectiu de focus variable).

**13.1.** Entre la vinyeta 2 i la 3 de la pàgina 15, el fantasma agafa la peixera del Kiki i s'apropa a la porta per saltar.

**13.2.** Els còmics fan servir molts *zooms* d'apropament o allunyament del punt de vista. A la pàgina 8 hi ha un *zoom* d'apropament. L'element espacial que ens dóna la mesura de l'apropament són les baranes de les dues escales, que cada vegada veiem més petites. El mateix passa a la pàgina 11, on el *zoom* és d'apropament, fins arribar a la banyera. A la pàgina 10, el *zoom* és d'allunyament. A la pàgina 22 veiem tres vinyetes que tenen el mateix pla, que es manté fins a la vinyeta 1 de la pàgina 23; aleshores comença un *zoom* d'allunyament per fer més expressiva l'obertura de la porta i la sortida de l'aigua. L'allunyament segueix fins a la vinyeta de les pàgines 24 i 25, en les quals només veiem aigua.

### 14. LES SEQÜÈNCIES

Una seqüència és una sèrie de plans o escenes entre dues interrupcions de temps o d'espai. A la història hi ha les seqüències següents:

Seqüències	Pàgines	Acció
1	7	La Laura, el Jordi i l'Eduard estan amb el Kiki, que s'avorreix.
2	8, 9, 10	L'Enric construeix la porta del bany.
3	11, 12, 13	L'Enric omple la banyera i la torre del castell.
4	14, 15, 16, 17	Els fantasmes i el Kiki es banyen a la torre del castell.
5	18	L'aigua vessa i comença a inundar la torre de baix.
6	19, 20, 21, 22, 22	El fantasma dels peus d'ànec intenta solucionar el desbordament.
7	23, 24, 25	La porta s'obre i surt l'aigua.
8	26, 27	L'aigua s'escola al pis de baix.
9	28	El pis de baix s'inunda.

**14.1.** Fotocopieu i retalleu la seqüència de les pàgines 8, 9 i 10. Presenteu-la desordenada a l'alumnat, per tal que l'ordenin i l'enganxin en un full.

## 15. TEMES D'INTERÈS

Alguns temes que es poden treballar amb l'alumnat són:

- Els castells.
- Els fantasmes.
- Els animals de companyia.
- El bany: la banyera, les potes de la banyera, l'aixeta.
- Els estris de bany: tub per fer bombolles, flotador amb ànec, tub de respirar, ulleres de capbussar-se.
- La construcció de la porta del bany; la instal·lació del trampolí i l'escala (pàgina 16).
- Les eines.

Fem suggeriments per treballar els estris de bany i les eines.

### ELS ESTRIS DE BANY

**15.1.** El nom dels estris de bany que apareixen a la historieta són: peus d'ànec, flotador en forma d'ànec, ulleres de capbussar-se, tub per capbussar-se.

### LES EINES

Per fer aquesta activitat podeu portar a l'aula una caixa d'eines, la de la consergeria, per exemple. Pot ser interessant veure les eines al natural i que la persona que fa de conserge expliqui a la mainada quines eines són i per a què serveixen.

**15.2.** A la historieta veiem:

Pàgines	Eines i estris
8, 20, 21	Caixa d'eines.
8	Perforadora, tornavís, interruptor.
9	Escarpa, martell, claus, paleta, ciment.
10	Pinzell i paleta de pintor.
16	Puntes.
22	Clau anglesa, martell, serra.

**15.3.** Les eines que apareixen en el quadre són:

1 Xerrac de costella	2 Xerrac	3 Clau anglesa	4 Serra d'arc
5 Raspa	6 Llima	7 Carda	8 Clau fixa
9 Escaire	10 Regle	11 Alicates	12 Tenalles
13 Barrina	14 Martell	15 Tisores	16 Tornavisos
17 Gat o serjant	18 Granera		





## CICLE MITJÀ

### LLOPS DINS LES PARETS, de Neil Gaiman

#### ELS AUTORS

##### L'ESCRITOR

Neil Gaiman va néixer el 10 de novembre de 1960 a Portchester, Anglaterra i es va criar a Sussex. De nen va conrear una gran afició a la lectura, tant de llibres com de còmics. El seu principal somni era convertir-se en escriptor i per això no va acabar els estudis i es va posar a treballar col·laborant en diverses publicacions com a crític, articulista o entrevistador. Una d'aquestes entrevistes, la que va fer a l'Alan Moore, li va canviar la vida: va despertar en ell la seva antiga afició pels còmics i va fer que comencés a plantejar-se la possibilitat d'escriure històries, sota l'acompanyament de l'Alan Moore.



El 1986 coneix en Dave McKean, jove dibuixant amb un peculiar estil, i junts creen la seva primera novel·la gràfica: *Violent Cases* ('Casos violents'). Per aquella època, l'èxit d'Alan Moore amb *The Swamp Thing* ('La cosa del pantà'), porta els editors de DC Comics a buscar nous talents a les illes britàniques. Karen Berger, editora de DC, aconsegueix portar als Estats Units una generació d'escriptors, com en Gaiman, que marcaran tota una fita a la indústria del còmic nord-americana. Comença així la seva etapa pel mercat americà, el 1988, amb *Black Orchid* ('Orquídia Negra'). Més tard crea un personatge nou, basat en la tradició anglosaxona, anomenat *Sandman*, que es desenvolupa en un ambient sobrenatural i oníric, allunyat del típic còmic de superherois predominant al mercat. Al llarg de 75 números, Gaiman recrea la vida d'aquest personatge, els seus amors, el seu caràcter orgullós i la seva figura dramàtica. Tots els números s'engalanen amb els dibuixos del seu amic Dave McKean. Des de la seva publicació, aquesta sèrie no ha deixat de recollir premis i reconeixements arreu.

Actualment, Neil Gaiman viu en una estranya casa en un lloc desconegut, amb un soterrani, ple de llibres i armaris vells, on escriu. Té dos gats, tres fills i una esposa. I malgrat que ja *no creu que ser adult sigui tan genial com es diu, encara es diverteix quedant-se despert després de l'hora d'anar-se'n al llit.*

**Bibliografia i premis:** <[http://ca.wikipedia.org/wiki/Neil\\_Gaiman](http://ca.wikipedia.org/wiki/Neil_Gaiman)> [Consulta: 10 gener 2008]

**Pàgina oficial:** <<http://www.mousecircus.com>> [Consulta: 10 gener 2008]

## EL DIBUIXANT

Dave McKean va néixer el 10 de novembre de 1963 a Maidenhead, Anglaterra. És un dels il·lustradors i dissenyadors més importants de Gran Bretanya. Ha aconseguit la seva popularitat treballant conjuntament amb Neil Gaiman. Ha il·lustrat moltes de les històries de Gaiman, de les quals destaquen les portades de la sèrie *Sandman*.

L'any 2005 es va estrenar com a director de llargmetratges amb la pel·lícula *MirrorMask*, escrita en col·laboració amb Neil Gaiman. És autor de nombrosos curtmetratges: *N[eon]*, *The week before*, *Shakespeare's Sonnet*, *Reason* i *Me and my big idea*. En el camp de la historieta presenta una gran influència de l'autor argentí Jose Muñoz, amb qui manté una estreta relació.

És un il·lustrador pioner en l'ús d'eines informàtiques per aconseguir acabats analògics. La seva obra és tan personal que obre un camí que no es pot imitar; és un artista inconfusible dels collages digitals, i ha arribat a tenir una personalitat estilística inequívoca.



**Bibliografia essencial de còmic:** <[http://es.wikipedia.org/wiki/Dave\\_McKean](http://es.wikipedia.org/wiki/Dave_McKean)> [Consulta: 10 gener 2008]

**Pàgina oficial:** <<http://www.mckean-art.co.uk/>> [Consulta: 10 gener 2008]

## L'OBRA

*Llops dins les parets* no és un còmic amb totes les de la llei, ja que els textos segueixen un estil propi de la novel·la, però conté trets de la historieta com la distribució de l'acció per vinyetes. A més, és una excusa ideal per parlar de dos mestres: Neil Gaiman és escriptor de còmics (com el popular *Sandman*), novel·les i guions de cinema, especialitzat en la creació de mons paral·lels; Dave McKean és un dels il·lustradors favorits de l'anterior, versat en el collage i el disseny desordenat, que fa poc ha dirigit el film fantàstic *MirrorMask*, precisament amb guió de Gaiman. Un altre exemple d'aquest duet creatiu el trobem a *Coraline* (Empúries, 2003).

Aquest *Llops dins les parets* explica l'estranya història de Lucy i la seva família, que es veuen obligats a fugir de casa a causa dels llops que surten de dins les parets. Fantasia surrealista còmplice per a tots els públics.

La traducció catalana és excel·lent. L'editorial va treure'n una primera edició amb faltes que va reemplaçar ràpidament. És una ocasió ideal per veure el duet Gaiman/McKean en perfecta conjunció.

Font del comentari: <<http://www.devosguard.com/comics/?p=23>> [Consulta: 10 gener 2008]

## FITXA BIBLIOGRÀFICA

<b>Títol</b>	<i>Llops dins les parets</i>
<b>Autors</b>	Neil Gaiman [escriptor] Dave McKean [il·lustrador]
<b>Traducció</b>	Carol Isern
<b>Correcció</b>	Quim Pérez
<b>Rotulació</b>	Manuel Bartual
<b>Impressió</b>	Edelvives
<b>Editorial</b>	Astiberri
<b>Enquadernació</b>	Cartoné amb sobrecoberta
<b>Pàgines</b>	56
<b>Preu aproximat</b>	15 €
<b>ISBN</b>	84-95825-79-1

## SÍNTESI ARGUMENTAL

La Lucy viu en una casa als afores amb els seus pares i el seu germà. Està convençuda que hi ha llops dins les parets, però la seva família no s'ho creu. Un dia els llops surten de les parets i la família marxa de la casa i s'instal·la en el jardí. Tot ho veuen perdut i pensen a buscar un altre lloc per viure. Però la Lucy no està disposada a perdre casa seva i amb el seu giny i valor aconseguirà fer fora els llops.

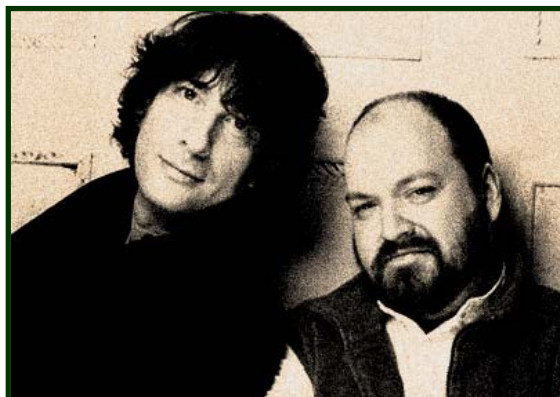
## COMENTARIS SOBRE L'OBRA

*Un divertiment deliciosament terrorífic, estrany i hilarant dels reconeguts autor i il·lustrador del màgic Coraline, best-seller en el New York Times.*

Editorial Astiberri

*Un hechizante cuento para niños que deberían leer los adultos. Los lobos de la pared es el último delirio de los ingleses Neil Gaiman y Dave McKean, prestigiosos autores, en el que cada viñeta funciona como una deliciosa pesadilla gráfica*

**El País de las tentaciones**



## ORIENTACIONS DIDÀCTIQUES I SOLUCIONARI

El llibre que teniu al davant no és pot considerar un còmic «amb totes les de la llei», tot i que en les bones llibreries de les grans superfícies el trobarem classificat com un còmic, i que també el trobem a les llibreries especialitzades en còmic, com ara Norma, Continuarà, etc. Podríem definir-lo com un híbrid entre l'àlbum il·lustrat i el còmic, ja que conté elements del llenguatge del mitjà: pàgines estructurades en vinyetes i globus.

Per poder seguir aquesta proposta didàctica ens resulta molt útil numerar les pàgines del llibre, ja que no apareixen numerades. El número el necessitarem per a referir-nos-hi en algunes activitats. Hem començat a numerar per la pàgina dels agraïments (p. 1) fins a la pàgina de l'entrepà de melmelada amb la petjada d'un elefant (p. 56). Ho podeu fer de diverses maneres: amb petits adhesius amb el número a cada pàgina, amb tires de paper entre les pàgines marcant les pàgines imparells, o d'altres maneres que se us acudeixin.

### 1. ABANS DE LLEGIR

**1.1.** La coberta i la contracoberta del llibre formen un únic dibuix on veiem llops dibuixats a la contracoberta i la Lucy dibuixant un llop a la paret en la coberta. Allà on ha dibuixat els ulls hi ha dos forats per on veiem uns ulls que podem deduir que són d'un llop. Hi ha diversos textos: el títol, els autors i la frase: «De l'autor del màgic *Coraline*, *best-seller* en el *New York Times*». *Best-seller* vol dir supervendes. El *New York Times* és un diari nord-americà molt important; forma part de la *New York Times Company*, una empresa que té 40 publicacions.

**1.2.** *Coraline* és una novel·la escrita per Neil Gaiman i il·lustrada per Dave McKean, que ha editat en català l'editorial Empúries (2003). També n'hi ha una versió en còmic que, en el moment d'escriure aquesta proposta didàctica, no estava traduïda al català. Si teclegeu el nom de l'obra al buscador d'imatges del Google, en trobareu unes quantes. També trobareu el dibuix de la coberta al catàleg d'Empúries.

**1.3.** L'escriptor Neil Gaiman dona les gràcies a la Maddy pels llops, al Liam pel porquet de peluix, a la Chiara que és capaç d'espantar els llops i al Tash que els donaria espagueti a la bolonyesa. L'il·lustrador Dave MacKean dona les gràcies al seu fill Liam per deixar-li el Porquet Número 1 per a les fotos. A la pàgina dels agraïments es veu un porquet de peluix i un pot de melmelada obert i regalimant. És una fotografia.

**1.4.** Resposta oberta.

### 2. DESPRÉS DE LLEGIR

**2.1.** Resposta a les preguntes:

- Resposta oberta.
- Els personatges de la història són la Lucy, la seva mare, el seu pare, el seu germà, la reina de la Melanèsia, el porquet de peluix i els llops. La Lucy és la protagonista. Els llops són els antagonistes.
- El personatge que s'anomena és el senyor Wilson, mestre de l'escola del germà de la Lucy.

- Resposta oberta.
- La Lucy sent llops dins les parets.
- La mare està envasant mermelada de maduixa. Li diu que deuen ser ratolins, que està segura que no són llops perquè tothom sap que, quan els llops surten de les parets, tot està perdut.
- El ninot preferit de la Lucy és un porquet de peluix que té des que era petita.
- El pare està tocant la tuba. Li diu que deuen ser rates, que està segur que no són llops perquè tothom sap que, quan els llops surten de les parets, tot està perdut.
- El germà està fent els deures. Li diu que deuen ser ratpenats, que està segur que no són llops perquè tothom sap que, quan els llops surten de les parets, tot està perdut. Ell ho sap perquè li ho ha dit a l'escola el senyor Wilson.
- La família fuig de la casa per la porta del darrere i es refugia al fons del jardí.
- El pare proposa que vagin a viure al cercle polar, a una illa deserta en una cabana de gespa. La mare diu que vagin a viure al desert del Sahara o en un globus aerostàtic. Al germà li agradaria anar a l'espai exterior o a una casa construïda a la copa d'un arbre molt alt. La Lucy proposa que tornin a viure a casa seva.
- La primera nit la Lucy torna a la casa a buscar el seu porquet de peluix. Passa per dins les parets. A la seva habitació hi ha un llop enorme que dorm al seu llit. Porta els seus mitjons i ronca molt fort.
- La mare de la Lucy se'n va a treballar. El germà se'n va a l'escola. El pare practica amb la tuba i llegeix fullets de viatges. La Lucy s'està amb el seu pare i també mira mapes.
- La segona nit mengen hamburgueses amb patates fregides i pastissos de poma molt calents per dintre.
- La Lucy proposa tornar a la casa i instal·lar-se dins les parets. Tots quatre entren a la casa per les escales del darrere fins al rebedor i entren dins les parets.
- Els llops miraven la tele, menjaven crispetes, corrien escales amunt, llisaven escales avall. A mitja nit van començar a celebrar una festa: cantaven i ballaven, batien rècords jugant al videojoc, escampaven mermelada per tota la casa, tocaven la tuba...
- Cada membre de la família agafa una pota d'una cadira i surt de les parets.
- Els llops s'espanten perquè, quan la gent surt de les parets, tot està perdut. Se'n van anar a algun lloc on la gent no sortís de les parets.
- Al final de la història, la Lucy sent un soroll com el d'un elefant que intentés no esternudar.

## 2.2. Resposta oberta.

### 3. ELS ESPAIS

3.1. Aquesta és la versió més completa dels espais.

	Espais reals	Espais imaginaris
<b>Interiors</b>	La casa: <ul style="list-style-type: none"><li>○ El rebedor.</li><li>○ La sala on hi ha el televisor.</li><li>○ La cuina.</li><li>○ La sala on el pare de la Lucy toca la tuba.</li><li>○ L'habitació de la Lucy.</li><li>○ Les escales.</li><li>○ Les parets.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>○ Una cabana de gespa en una illa deserta.</li><li>○ Un globus aerostàtic.</li><li>○ Una casa construïda a la copa d'un arbre molt alt.</li></ul>
<b>Exteriors</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>○ La casa per fora.</li><li>○ El jardí.</li><li>○ El fons del jardí.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>○ El Cercle Polar.</li><li>○ Una illa deserta.</li><li>○ El desert del Sàhara.</li><li>○ L'espai exterior.</li></ul>

3.2. Resposta oberta.

### 4. LES IL·LUSTRACIONS

4.1. Un collage és una composició artística feta d'elements diversos. La paraula prové del verb francès *coller*, què vol dir 'enganxar'.

4.2. Elements fotografiats: els ulls del llops de la portada, els pots de melmelada, la tuba. Elements dibuixats: els personatges, els arbres del jardí, els quadres de les parets.

4.3. Quan vaig llegir per primera vegada aquest llibre, em van venir al cap dos pintors: Gustav Klimt i Vincent Van Gogh. Les catifes i els cobrellits de la Lucy em van recordar els quadres de Klimt. Les escenes del jardí a la nit, amb la boira i la silueta de la casa, em van fer pensar en els quadres de Van Gogh.

4.4. Els quadres són *El petó* i *Les tres edats de la vida (detall)* de Gustav Klimt; *La nit estelada* i *Església d'Auvers sur l'Oise* de Vincent Van Gogh. Podeu portar l'alumnat a la biblioteca del centre o a l'aula d'informàtica per buscar informació sobre els pintors. També podeu fer dos grups: un grup va a la biblioteca a buscar-la a les enciclopèdies o els llibres de coneixement i l'altre grup va a l'aula d'informàtica a buscar-la a l'edu365 o als cercadors convencionals.



4.5. Els autoretrats pertanyen a la primera època cubista de Picasso. El cubisme expressa la geometria en els objectes i en la figura humana. Aquest tractament també s'aplica als personatges del llibre. Podeu ampliar el tema seguint la metodologia de l'activitat 4.4. Fóra bo que ensenyéssiu a l'alumnat l'obra *Les senyorettes del carrer d'Avinyó*.

## 5. LES VINYETES

La vinyeta és la icona principal del còmic i conté totes les icones que formen el vocabulari dels còmics. És la unitat mínima de significació i, a més, és la unitat de base –espacial i temporal– que permet articular el relat segons una lògica seqüencial. Actua com un indicador que ens informa que el temps i l'espai estan sent dividits. També és una unitat de muntatge respecte a la resta de les vinyetes.

De la vinyeta podem distingir l'**aspecte extern** –la forma i la grandària– i l'**aspecte intern** –el contingut–, és a dir, tots els elements que poden aparèixer dins d'ella.

**5.1.** Hi ha vinyetes a les pàgines 9, 13, 15, 16, 22, 27, 29, 33, 37 i 44. A cada pàgina n'hi ha 4, excepte a la 37 que n'hi ha 2; per tant, en total n'hi ha 38. Les de la pàgina 37 són rectangulars i les altres són quadrades, però no tenen una forma regular. De vegades tenen els angles arrodonits, d'altres semblen mal tallades per una tisora... Les de la pàgina 37 són iguals entre sí i les altres tenen aproximadament la mateixa grandària. Hi ha una vinyeta sense requadre a la pàgina 16.

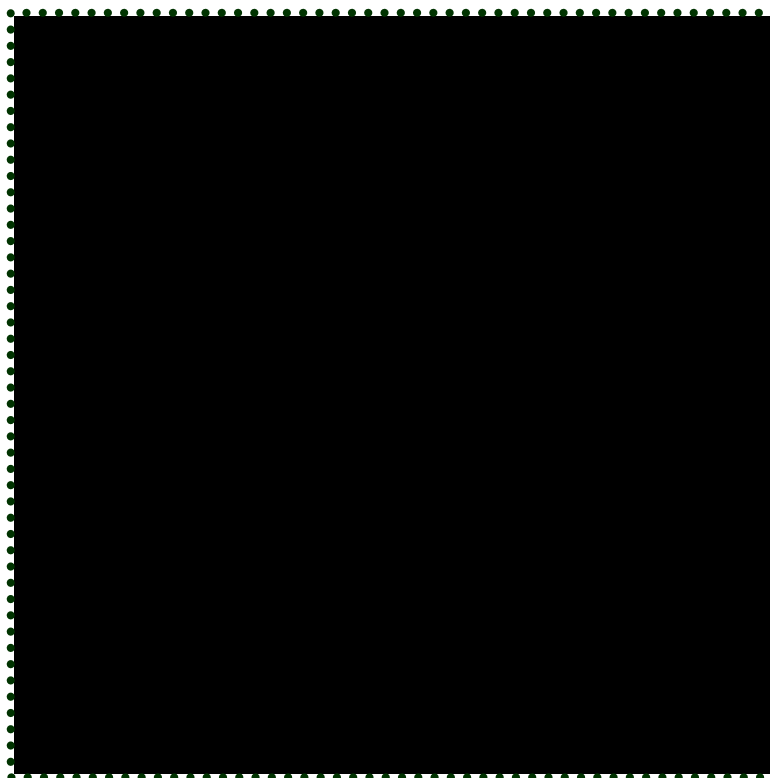
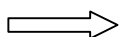
**5.2.** Gairebé totes les vinyetes contenen els diàlegs dels personatges.

## 6. ELS PLANS

**6.1.** Aquesta activitat pot ser col·lectiva o individual. Es treballen els següents conceptes: la vinyeta com a unitat de comunicació; l'enquadrament; la parcialització de les imatges: introducció a la planificació; la fragmentació de la realitat de l'entorn; la identificació de plans llunyans i plans propers.

### Plantilla per construir la finestra

Retalleu el contorn



Quan tinguin la finestra retallada, els nois i noies han de fer a l'aula diversos enquadraments, comprovant com canvia allò que veuen quan apropen o allunyen el visor de l'ull. També han de practicar els angles de visió, mirant cap amunt i cap avall. Després, han de contestar preguntes que els ajudin a reflexionar sobre com veuen les coses: si les veuen lluny o a prop, què passa si s'allunyen la finestra de l'ull, si se l'apropen, si miren les coses des de dalt d'una cadira, si les miren asseguts a terra...

**6.2.** Podeu demanar al vostre alumnat que porti a classe revistes o diaris vells, que tinguin fotografies i que es puguin retallar. Es pot fer servir la finestra de l'activitat anterior si l'heu feta o retallar les fotografies tal i com apareixen a les revistes. Per grups de quatre, retallen 8 fotografies. Després es posen en comú les de tota la classe i es classifiquen segons el tipus de pla: plans propers, mitjans i llunyans. Amb les fotos classificades, construïu un mural i pengeu-lo a l'aula.

**6.3.** Podeu veure informació completa sobre planificació al dossier complementari de llenguatge del còmic. A tall de guia, us presentem els tipus de plans que hi ha a les vinyetes. També podeu treballar els plans en les pàgines que no tenen vinyetes.

Normalment, les vinyetes canvien de grandària segons el tipus de pla. Són més grans en els plans generals i més petites en els plans de detall, però en el llibre totes tenen la mateixa mida.

Pàg.	Vinyeta	Tipus de pla	Acció
9	1	Pla mitjà curt (PMC)	La mare parla.
	2	Pla mitjà (PM)	La mare i la Lucy dialoguen.
	3	Primeríssim primer pla (PPP)	La Lucy pregunta.
	4	PMC	La mare respon.
13	1	Pla americà (PA) <sup>3</sup>	El pare i la Lucy dialoguen.
	2	PM	El pare sembla que li parli al porquet.
	3	PPP	El pare parla.
	4	PA	El pare i la Lucy dialoguen.
15	1	PM	La Lucy i el seu germà dialoguen.
	2	Pla de conjunt (PC)	La mateixa que a la vinyeta 1.
	3	PM	El germà parla.
	4	PMC	La mateixa que a la vinyeta 3.
16	1	Pla de detall (PD)	La mare parla.
	2	PM	El pare parla.
	3	PMC	El germà parla
	4	Pla sencer (PS)	La Lucy és al lavabo. Tot i que està d'esquena, sembla que es neteja les dents.
22	1	PM - Lucy en PP	El pare i la Lucy parlen.
	2	PM - Lucy en PP	La mare i la Lucy parlen.
	3	PMC	La Lucy i el seu germà parlen.
	4	PM	La mare i la Lucy parlen.
27	1	PC	La Lucy entra a la seva habitació per un quadre que hi ha a la paret. Hi ha un llop dormint al seu llit.
	2	PD	La mà de la Lucy agafa el porquet, que és a terra.

<sup>3</sup> Una anècdota divertida d'explicar és com es va inventar el pla americà. Va ser en les pel·lícules de l'oest dels EUA, perquè es veiessin les pistoles dels personatges quan anaven muntats a cavall.



	3 4	Pla mitjà llarg (PML) PC	La Lucy abraça el porquet. La Lucy s'escola pel quadre. El llop continua estirat.
29	1 2 3 4	PC PM Primer pla (PP) PS	Els pares pregunten a la Lucy on ha anat. La Lucy els contesta. La Lucy escolta la seva mare. La nena parla. La nena dorm abraçada al porquet.
33	1 2 3 4	PP PP PP PA	El pare es sorprèn. La mare es sorprèn. El germà es sorprèn. La reina de la Melanèsia es sorprèn, mentre els pares l'escolten.
44	1 2 3 4	PM PM PPP PC	La Lucy fa una proposta. El pare pregunta. La Lucy respon. La família és a la vora del foc.

## 7. ELS PERSONATGES

### 7.1. La Lucy i els llops (els ulls) apareixen a la coberta.

El porquet número 1, a la pàgina 1.

El porquet número 2, a la pàgina 10.

El germà i la mare, a la pàgina 6.

El pare, a la pàgina 12.

Els llops de cos sencer, a la pàgina 18.

Les mans de la reina de la Melanèsia, a la pàgina 30 i el cos, a la pàgina 32.

### 7.2. Resposta oberta.













## LES EXPRESSIONS FACIALS

El rostre és la part del cos on més s'evidencia l'expressivitat humana. Moltes vegades es converteix en el substitut del cos, com en els retrats, en la pintura i en la fotografia, o en els primers plans del cinema, la televisió i el còmic.

Els dibuixants solen servir-se de la cara per a transmetre el missatge sencer del moviment corporal, donat que els gestos de la cara, tot i ser més subtils que els del cos, són més fàcils d'entendre. És la part més individual del cos i la que dona suport a la paraula parlada.

Els recursos clàssics per a representar les expressions facials s'estableixen segons un codi convencional acceptat universalment.

Els components del rostre associats als estats d'ànim:

<b>Celles rectes</b>	Serenitat, neutralitat	
<b>Celles arrodonides</b>	Satisfacció	
<b>Celles arrodonides i molt altes</b>	Sorpresa, esglai	
<b>Celles arquejades cap avall</b>	Decepció	
<b>Celles arquejades cap amunt</b>	Enuig	
<b>Ulls tancats</b>	Plor, riure, somni,	
<b>Ulls molt oberts</b>	Sorpresa, esglai	
<b>Boca cap amunt</b>	Satisfacció, riure	
<b>Boca cap avall</b>	Enuig, còlera	
<b>Boca molt oberta</b>	Sorpresa	
<b>Boca en ziga-zaga</b>	Por	
<b>Boca recta</b>	Serenitat, neutralitat	

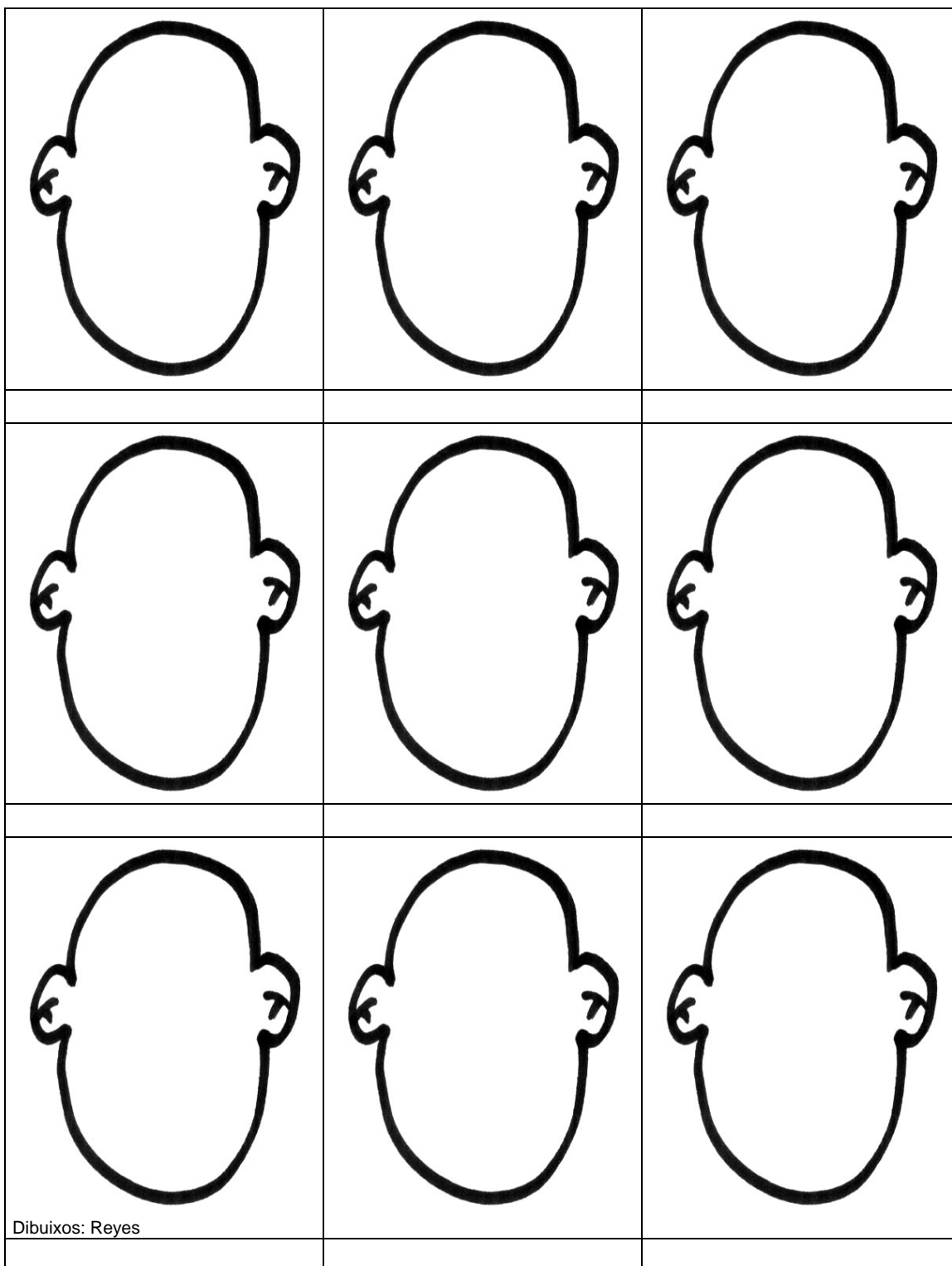
© Reyes

**7.3.** Els personatges expressen, amb petites variacions del rostre, sobretot la preocupació, la por, l'espant, l'horror...

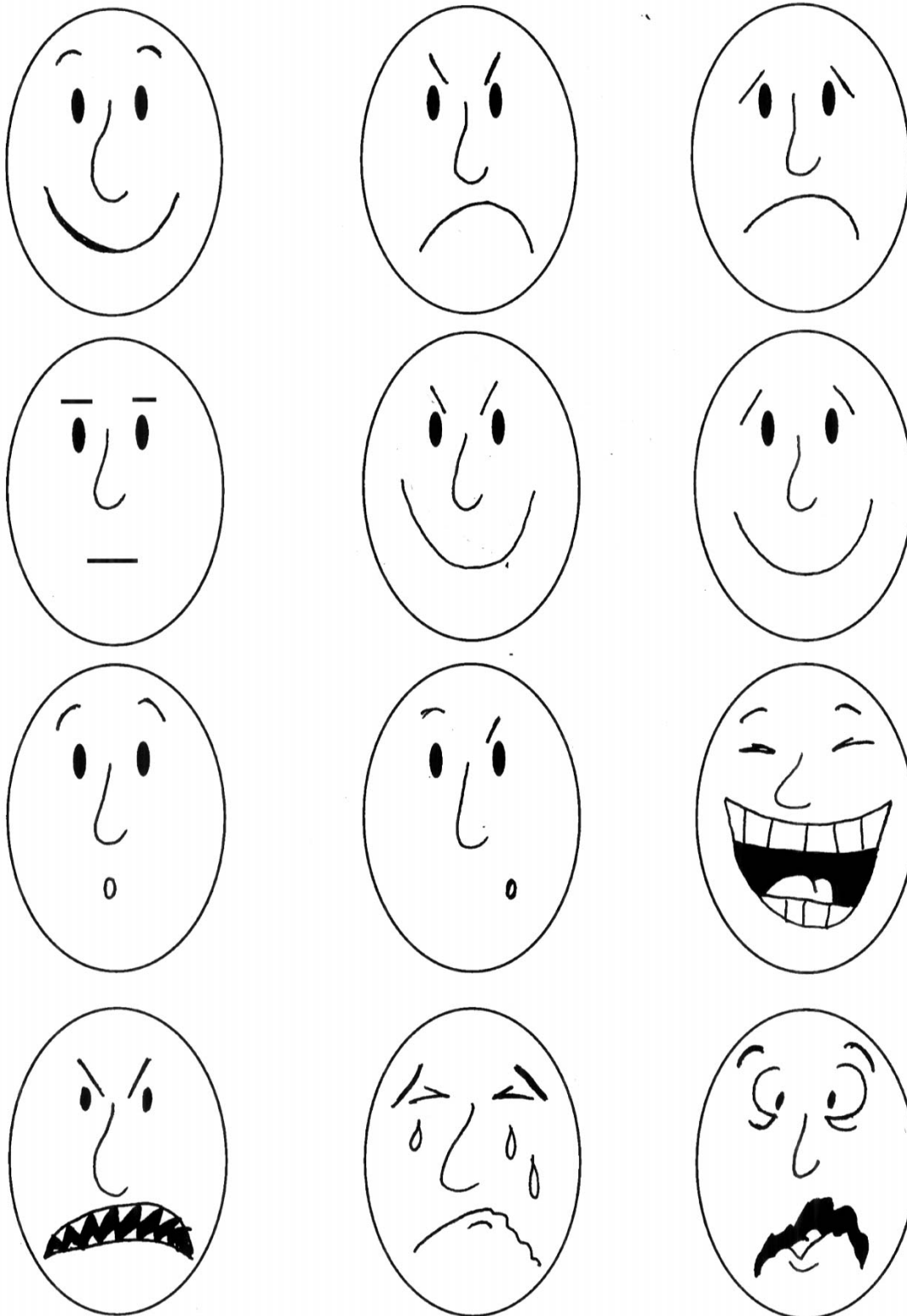
Alguns exemples:

- les celles arrugades del pare, a la pàgina 13, expressen preocupació;
- els ulls oberts de la Lucy, a la pàgina 17, expressen la por;
- el front arrugat, la mirada baixa i la boca serrada de la mare, a la pàgina 22, expressen desesperança...

Per fer més pràctiques amb les expressions facials:



Si ho considereu convenient, també podeu donar aquests models per dibuixar les cares buides:



Dibuixos: Reyes

**7.4.** El llop té els ulls i la boca molt oberts. Destaquen els ulls, pel color groc intens. L'expressió facial és de ferocitat.

Val a dir que les expressions facials d'aquesta història no són gens convencionals, però són molt expressives, acompanyades dels gestos i les postures. Les més expressives són les dels llops.

## **ELS GESTOS I LES POSTURES DEL COS**

La gestualitat és una tècnica de comunicació molt antiga. La pintura, de seguida, va recórrer a un gestuari estereotipat per expressar els estats d'ànim i les característiques psicològiques o intel·lectuals dels personatges. Aquests gestuaris els trobem ja a la pintura egípcia i grega, així com en els frescos romans. Alguns etòlegs diuen que hi ha gestos estereotipats universals, que fins i tot fan els primats, com ara estendre la mà per demanar alguna cosa.

El cas és que la lectura de les postures i els gestos és una habilitat adquirida que posseïm la majoria d'éssers humans en major grau del que creiem. És un assumpte relacionat amb la supervivència; per tant, l'aprenem des de la infància.

Totes les persones disposem d'un vocabulari no verbal de gestualitat. És part de l'inventari que el dibuixant reté, basat en l'observació. Podem dir que el dibuixant de còmics treballa amb un «diccionari» de gestos humans, aprofita aquests codis gestuals i, de vegades, els desenvolupa fins a la distorsió caricaturesca.

Podem distingir entre gest i postura. El **gest** és un moviment limitat a una estreta gamma de moviments, l'última posició dels quals és la clau del significat, com ara quan ens acomiadem i agitem la mà. Fem gestos, sobretot, amb les extremitats: braços, mans, cames i peus. **La postura** és un moviment seleccionat d'una sèrie de moviments relacionats amb una sola acció; és el moviment congelat en qualsevol moment d'aquesta sèrie. Per exemple, quan ens posem les mans a la cintura.

En aquesta història, majoritàriament, veiem postures, i això afavoreix l'estatisme de les imatges, excepte quan apareixen els llops, que donen dinamisme.

**7.5.** Els exemples de les pàgines 5, 7, 15, 21, 42 i 54 representen postures. Els de les pàgines 9, 13 i 45, gestos. Aquesta diferència de vegades és molt difícil de copsar. Podeu o no treballar-la, depenent de les característiques del vostre grup.

**7.6.** Resposta oberta.

## **8. ELS TIPUS DE LLETRES**

Les lletres en els àlbums il·lustrats i en els còmics són diverses en forma i en grandària. A diferència d'altres mitjans d'expressió que utilitzen el llenguatge escrit, la lletra participa en el tractament gràfic i es transforma en un element gràfic més.

**8.1.** El títol i els autors estan en lletres majúscules. La O de LLOPS i la A de PARETS tenen ulls de llop a dins. El grafisme és molt original.

**8.2.** Resposta oberta.

**8.3.** Es fan servir majúscules a la coberta i en les pàgines on hi ha el títol i els autors. Es fan servir minúscules en la resta del llibre, excepte les lletres que han d'estar en majúscula, segons les normes ortogràfiques.

**8.4.** Hi ha lletres negres i lletres blanques. Es combinen segons el fons de la il·lustració, per destacar. Generalment, quan hi ha colors foscos, la lletra és blanca, i viceversa.

**8.5.** Les lletres grans expressen o bé que es parla més fort, o que allò que es diu és més important. Les lletres petites expressen un to baix de veu, o una situació més relaxada.

La lletra més gran està relacionada amb les accions dels llops. La trobem a la pàgina 19, quan surten els llops de les parets; a les pàgines 38 i 39, quan els llops fan la festa, i a la pàgina 47, quan els llops criden perquè la gent surt de les parets.

La lletra més petita la trobem en alguns diàlegs, com el de la pàgina 22, quan el pare, la mare i el germà de la Lucy parlen dels llocs on podrien anar a viure.

## 9. LES ONOMATOPEIES

En aquesta història, tot i que hi ha molts textos referits a sorolls, només hi ha dues onomatopeies. Això contribueix a crear un clima de terror, similar al que sentim quan veiem el quadre *El crit* de l'Edward Munch.

### 9.1.

Pàgina	Vinyeta	Onomatopeia	Acció
22	1	Buf!	La Lucy bufa perquè no està conforme amb allò que li diu el seu pare.
27	4	«Ronc ronc»	Un llop ronca.

**9.2.** *Buf*: vent que es produeix bufant. *Ronc*: soroll que es fa roncant. En els còmics, el so de roncar sol representar-se amb l'onomatopeia ZZZZZ. Fer notar que existeixen els verbs onomatopèics *bufar* i *roncar*, que tenen contingut fonosimbòlic.

**9.3.** Resposta oberta.

## 10. ELS GLOBUS

Els globus són les formes que contenen o poden contenir el text del diàleg, del monòleg, les onomatopeies, els símbols gràfics o les metàfores visuals. D'un globus, podem distingir-ne el continent i el contingut. El continent és la silueta i el delta que assenyalen el personatge. Quan el personatge pensa, el delta acostuma a tenir forma de bombolles. El contingut és el que hi ha dins. Hi ha globus de diverses formes i grandàries que solen ajustar-se a la llargada del text.

**10.1.** Les pàgines 8, 10, 12, 17, 46, 49, 54 i 55 tenen globus. Podeu fer notar a l'alumnat que els globus apareixen en les pàgines que no tenen vinyetes. En canvi, on hi ha vinyetes, el diàleg es representa com en una narració convencional.

**10.2.** La forma dels globus és rectangular. No són regulars i sembla que estiguin fets a mà alçada amb un bolígraf, ja que mostren moltes imperfeccions. Els deltes són en forma d'angle.

**10.3.** No tenen la mateixa grandària ja que, la majoria, s'ajusten a la llargada del text.

**10.4.** En el cas d'aquesta història, el tractament gràfic de la qual ja hem dit que és molt original, alguns globus no s'ajusten a la llargada dels textos, com els d'aquestes pàgines.

## 11. ELS TEXTOS

El tractament dels textos és molt peculiar. A part del globus que tallen el text, aquests apareixen a les pàgines que no tenen vinyetes. En canvi, a les vinyetes hi ha diàlegs escrits com a les novel·les. El text narratiu el trobem tant a les pàgines amb vinyetes com a les altres.

**11.1.** He reproduït el text sencer en aquells casos que el globus talla part del text i, per no confondre l'alumnat, no he posat les cometes que obren i tanquen el text.

Pàgina	Qui parla	Què diu	A qui ho diu
8	Lucy	<i>Hi ha llops dins les parets. Els estic sentint.</i>	A la mare.
10	Lucy	<i>No crec que siguin ratolins.</i>	Al porquet de peluix.
12	Lucy	<i>Hi ha llops dins les parets.</i>	Al pare.
17	Lucy	<i>Això no m'agrada. Hi ha massa silenci.</i>	Al porquet de peluix.
46	Un llop	<i>Noooo!! La gent està sortint de dins les parets.</i>	Als altres llops.
49	Un llop	<i>Per cert, de qui va ser la idea?</i>	Als altres llops.
54	Lucy	<i>Creus que hauria de dir als altres que hi ha elefants que viuen dins les parets de casa nostra?</i>	Al porquet de peluix.
55	El porquet de peluix	<i>Estic segur que ho descobriran molt aviat.</i>	A la Lucy.

**11.2.** Subratllat: narració. Sense subratllar: diàleg.

L'endemà els sorolls van ser més forts.

—Hem de fer alguna cosa amb aquestes rates —va dir la seva mare.

—Coi de rates! —diqué el seu pare—. Avisaré algú demà al matí.

—*Són ratpenats, segur que ho són! —digué el seu germà content—. Procuraré dormir amb el coll a l'aire aquesta nit per si de cas un d'ells és un vampir. Aleshores si em mossega podré volar i dormir en un taüt i mai més no hauré d'anar a l'escola cada dia.*

*La Lucy no creia que fossin ratolins, ni rates, ni ratpenats. Va bellugar el cap davant d'aquella trista demostració d'ignorància. Després es raspallà les dents, va fer un petó a la seva mare i al seu pare i se'n va anar al llit.*

**11.3.** En el text hi ha moltes paraules que fan referència als sorolls que fan els llops. Transformeu-vos en llops ferotges per un moment i imiteu-los.

Pàgina 7: Sorolls neguitosos, bulliciosos, cruixents, crepitants, secrets, furtius, espetegants. *Adjectius.*

Pàgina 11: Sorolls d'esgarrapades, de dentades, de mossegades, de disputes. *Noms.*

Pàgina 17: Sorolls d'udols i grunyits, de trompades, de batzacades. *Noms.*

**11.4.** La diferència entre les dues cobertes és que en una els textos estan escrits en anglès i en l'altra, en català.

Anglès	Català		Anglès	Català
THE			WRITTEN	ESCRIT
WOLVES	LLOPS		BY	PER
IN	DINS		ILLUSTRATED	IL·LUSTRAT
THE	LES		BY	PER
WALLS	PARETS			

Si voleu seguir treballant la llengua anglesa, trobareu el primer capítol del llibre a la pàgina web:

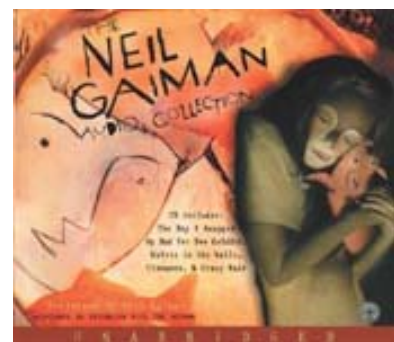
<<http://browseinside.harpercollinschildrens.com/index.aspx?isbn13=9780380978274>>  
[Consulta: 10 gener 2008]

El podeu mostrar amb l'ordinador i el canó de projecció, i treballar algunes pàgines que tenen textos curts i senzills. A part d'aquest llibre, en trobareu altres, d'autors diversos.

També hi ha aquesta pàgina d'audiollibres amb el text

<[http://www.sffaudio.com/?page\\_id=2247](http://www.sffaudio.com/?page_id=2247)> [Consulta: 10 gener 2008]

**11.5.** Per representar la història, podeu dividir la classe en dos grups. El repartiment dels personatges pot ser: Lucy, mare, pare, germà, porquet de peluix, reina de la Melanèsia, senyor Wilson (en el llibre només se l'anomena, però sabem que és un mestre de l'escola i li podem donar un petit text) i els llops.





Per preparar-ne l'escenografia i la posada en escena, us podeu inspirar en els vídeos següents, que són, respectivament, la promoció de l'obra de teatre *Wolves in the walls* (en anglès) i una gravació domèstica basada en el llibre:

<[http://es.youtube.com/watch?v=x\\_P4AxAgHU](http://es.youtube.com/watch?v=x_P4AxAgHU)> [Consulta: 10 gener 2009]

<<http://es.youtube.com/watch?v=6SyPZr1tNzk>> [Consulta: 10 gener 2009]

També us pot servir el projecte de final de carrera de Sandra Ortuño, basat en l'obra: *Panteras en las paredes*: <<http://es.youtube.com/watch?v=NhFed57uT6U>> [Consulta: 10 gener 2009] És cinema d'animació i dura 4' 32". No us el perdeu, tant si representeu l'obra com si no!

## 12. LA NARRACIÓ I EL MUNTATGE

En cada vinyeta trobem una representació de l'espai i el temps, però és en la seqüència, és a dir, en la successió de vinyetes on l'acció es desenvolupa a través del temps.

L'espai entre les vinyetes s'anomena blanc o carrer i en angloamericà *gutter*. En aquest espai, la imaginació converteix dues imatges separades en una sola idea, establint la unió necessària perquè el fragment (vinyeta) esdevingui procés (narració). Per aquests carrers circula el temps i la nostra ment treballa com una intermediària, entre l'autor i la seva obra, omplint els buits entre vinyetes com si fóssim productors de dibuixos animats. És una mena de màgia que només es dona en els còmics.

**12.1.** Entre el començament de la història i el moment en què els llops marxen de la casa passen 3 dies. Ho sabem perquè a les pàgines 12, 16 i 30 apareix la mateixa marca temporal en el text narratiu: el substantiu *endemà*.

**12.2.** No sabem els dies que passen entre la fugida dels llops i el final de la història, ja que el text narratiu i les imatges són poc aclaridors. Sabem que la família va tardar *bastants dies* a netejar (pàgina 51) i que tot va tornar a la normalitat. Després, veiem a la Lucy al seu llit sentint el soroll de l'elefant, la conversa entre el porquet de peluix i la nena i la fotografia final amb un entrepà de melmelada de maduixa que té una empremta d'elefant.

**12.3.** No veiem tot el que passa però ens ho podem imaginar. Com en la resta de narracions (contes, novel·les, pel·lícules, sèries de televisió...), no veiem tots els fets de la història que s'explica (seria molt llarg i avorrit). Aquest recurs narratiu es diu el·lipsi.

**12.4.** La mare sempre manté la mirada cap avall, en direcció a la Lucy, i la nena cap amunt, en direcció a la mare, fins i tot encara que l'altra no aparegui a la vinyeta, com passa a la vinyeta 3.

En el còmic, la direcció de les mirades és molt important, perquè ajuda a mantenir el *raccord*<sup>4</sup> d'espai.

**12.5.** Les dues vinyetes són plans de detall (PD).

---

<sup>4</sup> La paraula *raccord* prové del verb francès *raccorder*: unir, ajuntar, enllaçar, i es fa servir en els mitjans audiovisuals per referir-se a la continuïtat espacial.

**12.6.** La vinyeta 1 i la 4 són idèntiques, excepte pel que fa a la mà del pare, que a la vinyeta 1 està sobre la tuba i a la vinyeta 4 està estesa cap a la nena.

La planificació repetitiva de les vinyetes alenteix l'acció i fa fixar el lector en el diàlegs entre els personatges, que ocupen molt d'espai. També les transicions entre les vinyetes (acció a acció) tenen un paper alentidor, que afavoreix la intriga. En general, l'acció de la història fins que els llops surten de les parets és molt lenta.

**12.7.** Les accions passen a espais diferents, ja que les escales on són els llops són diferents. Poden ser simultànies o consecutives. És una pàgina de gran dinamisme, en contraposar dos moviments oposats.

### 13. LES SEQÜÈNCIES

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

**13.1.** Fer notar que les accions s'expressen amb verbs.

<b>Pàgina</b>	<b>Acció</b>
24	S'esmuny <b>pel jardí de la casa.</b>
	S'escola <b>per les escales del darrere.</b>
	Entra <b>a la casa per la porta del darrere.</b>
25	S'esmuny <b>dins la paret.</b>
	Recorre <b>tota la casa per dins.</b>
	Travessa <b>les escales fins dalt.</b>
	Entra <b>dins la paret de la seva habitació.</b>
27	Empeny <b>el quadre que està penjat sobre el seu llit.</b>
	Salta <b>a l'habitació.</b>
	Recull <b>el seu porquet de terra.</b>
	Li fa <b>una abraçada.</b>
	Salta <b>a la teulada de la seva casa de nines.</b>
	Salta <b>al capdamunt de les prestatgeries.</b>
	Entra <b>dins la paret.</b>
28	L'abraça <b>amb molta força.</b>
	S'escola <b>dins les parets fins que arriba al jardí.</b>

### 14. TEMES D'INTERÈS

- Els animals: rates, ratolins, ratpenats, llops, elefants.
- Els instruments de vent: la tuba i el bombardó.
- Els peluixos o les joguines preferides que reconforten.

- La reina de la Melanèsia.
- Les històries de por.

Hem fet suggeriments per treballar els animals, els instruments de vent i la Melanèsia.

### ELS ANIMALS

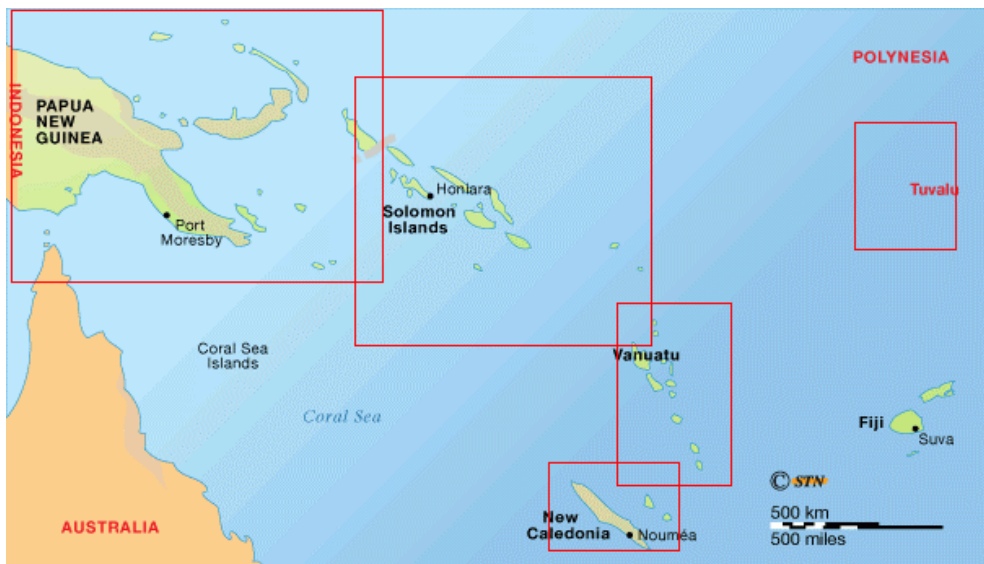
**14.1.** Podeu buscar la informació sobre els animals a la biblioteca del centre o bé fer cerques a Internet des de l'aula d'informàtica.

### ELS INSTRUMENTS DE VENT

**14.2.** Instruments de vent: trompeta, trombó, saxofon, clarinet, flauta, flauta travessera... El barrufet de la imatge pot servir de model per al dibuix. Intenteu que entre tot l'alumnat dibuixin el màxim d'instruments de vent.

### LA REINA DE LA MELANÈSIA

**14.3.**



Informació sobre la Melanèsia: <http://ca.wikipedia.org/wiki/Melan%C3%A8sia>  
[Consulta: 10 gener 2009]

### LA POR

La por és una emoció humana positiva que ens permet estar alerta davant les situacions de perill. Però també hi ha una por irracional que ens paralitza: por al desconegut, por a l'altre, por al que pot passar, al que no pot passar, por a la mort...

En el llibre apareix una por irracional, que no és la por als llops dins les parets (això horroritzaria tothom), sinó a la creença que «Si els llops surten de les parets, tot està perdut». Aquest determinisme preconcebut es venç amb la gosadia i el coratge de la Lucy, que no creu que tot estigui perdut.

Podeu parlar amb l'alumnat d'aquests temes. També podeu veure alguna pel·lícula de por que els agradi.



## CICLE SUPERIOR

### **EL VAMPIR VA A L'ESCOLA, de Joann Sfar**

#### L'AUTOR

**Joann Sfar** va néixer el 28 d'agost del 1971 a Niça, França. Després de cursar estudis de filosofia, va acabar la seva formació a l'Escola Nacional Superior de Belles Arts de París.

La seva introducció en el món del còmic es va produir per dues vies: va trobar feina de guionista a l'editorial Delcourt i va començar a escriure i dibuixar a l'editorial de còmic independent l'Association, on publica històries menys convencionals amb un dibuix aparentment desimbolt, més interessat en la narració espontània que en la figuració.

Sfar s'envolta d'artistes gràfics de la premsa d'humor com Ronald Searle, Sempé i el seu admirat Quentin Blake, l'il·lustrador dels contes de Roald Dahl. També es considera hereu de l'obra d'Hugo Pratt.



Erudit, interessat en diverses cultures i idees, ha desenvolupat una obra extensa i atractiva que ha cridat l'atenció de lectors aliens al còmic tradicional. La paraula clau de les seves històries és «família». No va conèixer la seva mare el temps suficient com per a tenir-ne records i molts afirmen que els seus personatges femenins tenen ecos de la mare «fantasma». La seva obra va per lliure, d'una manera talentosament autosuficient, amb una unitat que només es pot trobar en les preocupacions personals: la virilitat, la feminitat, Déu, l'art, la política, la història, la filosofia, la literatura, el cinema, les cultures dels països que visita, la música...

Ha coescrit nombrosos àlbums de la sèrie *Donjon* i de *Le chat du rabbin*, publicat a l'Estat espanyol per Norma Editorial amb el títol *El gato del rabino*. Són especialment rellevants les tres sèries que ha escrit i dibuixat sobre monstres, que presenten una visió fresca i original del gènere de terror i de fantasia: Professor Bell, Gran Vampir i Petit Vampir. Les dues primeres les publica a Espanya l'editorial Sinsentido. Alfaguara publica Petit Vampir, en castellà i en català.



Les històries del petit vampir són delicioses historietes infantils de monstres, en què un nen vampir, habitant d'una casa encantada plena de monstres, decideix buscar un amic de la seva edat per poder jugar.

En els sis còmics de la saga, Sfar ha desplegat una imaginació desbordant, en la qual les referències als contes de terror, el cinema o els còmics són continuades. La seva lectura produeix riallades en els nens i les nenes i un somriure de complicitat en els adults.

## Pàgines web amb informacions sobre l'autor i les seves obres

<[http://ca.wikipedia.org/wiki/Joann\\_Sfar](http://ca.wikipedia.org/wiki/Joann_Sfar)> [Consulta: 10 gener 2009]

<<http://www.toujoursverslouest.org/joannsfar/>> [Consulta: 10 gener 2009]

<[http://ca.comics.wikia.com/wiki/El\\_vampir\\_va\\_a\\_l'escola](http://ca.comics.wikia.com/wiki/El_vampir_va_a_l'escola)> [Consulta: 10 gener 2009]

<<http://www.lacarceldepapel.com>> [Consulta: 10 gener 2009]

<[http://www.pastis.org/joann/VAMPIRE/vamp\\_pt/vamppt01.html](http://www.pastis.org/joann/VAMPIRE/vamp_pt/vamppt01.html)> [Consulta: 10 gener 2009]

<[http://www.pastis.org/joann/dossiers/doss\\_08.html](http://www.pastis.org/joann/dossiers/doss_08.html)> [Consulta: 10 gener 2009]

<<http://www.normaeditorial.com/main.aspx?page=autor&pageindex=2&pagcount=0&idautor=254>> [Consulta: 10 gener 2009]

## Obres completes editades en castellà i català

<[http://www.normasabadell.com/euro\\_sfar.htm](http://www.normasabadell.com/euro_sfar.htm)> [Consulta: 10 gener 2009]

## L'OBRA

### FITXA BIBLIOGRÀFICA

<b>Títol</b>	<i>El Vampir va a l'escola</i>
<b>Guionista i dibuixant</b>	Joan Sfar
<b>Color</b>	Walter
<b>Traducció</b>	Jordi Martín Lloret
<b>Editorial</b>	Alfaguara. Grup promotor
<b>Data</b>	2005
<b>Enquadernació</b>	cartoné
<b>Mides</b>	22x29 cm
<b>Pàgines</b>	32
<b>Preu aproximat</b>	11 €
<b>Títol original</b>	Petit vampire va a l'école
<b>Data de l'edició original</b>	1999

### SÍNTESI ARGUMENTAL

El Vampir, fill de l'Holandès Errant i d'una vampiressa, la Pandora, s'avorreix a casa malgrat que li fan companyia els monstres i el seu gos Fantomàquet: vol anar a l'escola. L'inconvenient és que hi ha d'anar de nit i així no aconsegueix tenir mai amics de la seva edat. Enmig de l'avorriment, el Vampir comença a rebre i escriure un seguit de misteriosos missatges secrets. A través d'ells coneixerà en Miquel, un nen humà que l'embolicarà en una pila d'aventures.

Un altre títol de la col·lecció editat en català és *El vampir i la societat protectora de gossos*.



## ORIENTACIONS DIDÀCTIQUES I SOLUCIONARI

### 1. ABANS DE LLEGIR

**1.1.** Parlar sobre els elements que hi ha en un còmic.<sup>5</sup> Demanar a l'alumnat si ha llegit còmics i, en cas afirmatiu, quins. Fer-ne una llista col·lectiva. Demanar-los quines diferències tenen els àlbums il·lustrats i els còmics. Demanar que portin a l'aula els seus còmics i, observant-los, que diguin tot el que hi veuen. Mentre ho van dient, apunteu-ho a la pissarra, fins que surtin el màxim d'elements. Els que no surtin, els podeu anar suggerint o evidenciant. Feu-ne un resum escrit, en un full gran, i pengeu-lo a l'aula mentre duri l'activitat.

Elements bàsics del llenguatge del còmic: vinyeta, planificació, angulació, personatges, objectes, escenaris, globus<sup>6</sup> o bafarades, onomatopeies, línies de moviment (o cinètiques), metàfores visuals i signes gràfics, text dialogat, text narratiu.

**1.2.** A la coberta del llibre hi ha el nom de l'autor, el títol, el nom de l'editorial, el logotip i el dibuix. A la contracoberta es reproduïx un text que també és a l'interior del còmic; es veu un dibuix de tres monstres, el nom i el logotip de l'editorial, i el codi de barres amb l'ISBN. Ajudeu l'alumnat a fer una anticipació del contingut del llibre a partir de la coberta i la contracoberta.

**1.3.** Les guardes són les primeres i últimes pàgines dels llibres. De vegades proporcionen una informació molt valuosa sobre el contingut. En aquest cas, veiem els mateixos dibuixos de color vermell sobre fons negre; el dibuix que més es repeteix és el del gos en diverses posicions. Hi ha vampirs i fantasmes, un llibre, una cartera, una ullera de llarga vista, un rellotge, un barret, una cadira, un quinqué... Tot el que es veu a les guardes ho podem trobar dins el llibre.

**1.4.** La portada és la pàgina interior on hi ha les dades del llibre.

<b>Títol</b>	<i>El vampir va a l'escola</i>
<b>Guionista i dibuixant</b>	Joann Sfar
<b>Color</b>	Walter
<b>Traducció</b>	Jordi Martín Lloret
<b>Editorial</b>	Alfaguara. Grup Promotor

**1.5.** Amb tota la informació anterior, ajudeu l'alumnat a anticipar el contingut de la història.

<sup>5</sup> Al llarg de la proposta didàctica utilitzem *còmic* o *historieta* indistintament. Són paraules sinònimes. També podríem utilitzar *tebeos*.

<sup>6</sup> Tot i que bafarades és el nom que s'ha usat tradicionalment en català, la traducció del castellà globus és la nomenclatura que s'ha imposat.

## 2. DESPRÉS DE LLEGIR

### 2.1. Resposta a les preguntes:

- Resposta oberta.
- Els protagonistes de la història són el Vampir, el Miquel i el Fantomàquet.
- El Vampir està avorrit perquè vol anar a l'escola a conèixer altres nens.
- El Capità li diu totes les coses divertides que poden fer els vampirs. La seva mare li diu que té el seu gos per jugar.
- El gos del Vampir es diu Fantomàquet.
- El Fantomàquet omple la cartera del Vampir de galetes per a gossos.
- Els monstres ajuden el Vampir a omplir la cartera. Hi posen un llibre vell esborrat, una ploma d'edredó i un tinter ple de sang.
- El Vampir i el Fantomàquet van a l'escola volant.
- L'escola està situada a l'entrada d'un poble. És petita, de dos pisos i amb un sorral per jugar, un gronxador i una gàbia plena de tórtors. A dins hi ha una renglera de penjadors de fusta. Hi ha una classe amb pupitres, però no hi ha nens ni nenes. A sobre de cada pupitre hi ha una llibreta.
- La segona vegada, el Vampir va a l'escola acompanyat del Capità dels Morts i dels monstres.
- El Vampir fa els deures en una de les llibretes.
- La mestra pregunta a Miquel Duffon si ha fet els deures.
- El nen obre la llibreta d'exercicis i es troba els deures fets.
- El primer missatge del Miquel és: «Gràcies pels deures, qui ets?» El Vampir li contesta: «Sóc un vampir». El Miquel no s'ho creu. Es pensa que és un lladre.
- El Capità li diu al Vampir que el que ha fet és molt greu perquè posa en perill els fantasmes. Aleshores demana al Vampir que vagi a buscar el nen.
- El carrer on viu el Miquel amb els seus avis es diu Atzucac Charles Naudin.
- El nen s'espanta molt quan veu el Vampir i el Fantomàquet.
- Els pares del Miquel són morts.
- L'animal de companyia del Miquel és un peix vermell que es diu Alfons.
- El Miquel s'amaga al cementiri darrere d'una làpida.
- El Miquel s'assembla al monstre de la caca.
- El Capità dels Morts es posa una màscara de pell humana perquè el Miquel no s'espanti.
- El Capità dels Morts li explica al Miquel la història de l'holandès errant: la seva dona es va morir la nit de noces per culpa d'ell i, des d'aleshores, es va veure condemnat a vagar pels mars a bord d'un vaixell fantasma fins que trobés una dona disposada a morir per ell. La va trobar, se'n va enamorar i no volia que es morís, però ella es va matar. La dona es deia Pandora i és la mare del Vampir.
- El Miquel jura que es dedicarà a protegir els morts i a preservar-ne la memòria. No pot jurar fent el senyal de la creu perquè és jueu. Tampoc vol fer el senyal de l'estrella perquè no creu gaire en Déu.
- La mare del Vampir diu que els vampirs són nets per naturalesa i que els monstres són tan bruts que és inútil rentar-los.



- Van trobar una banyera vella a la casa, van anar cap al pantà i la van omplir de fang. La van posar sobre la taula de roure del menjador. Després de banyar-se, la senyora Pandora els fa netejar.
- El Miquel torna a casa caminant i entra escalant la paret.
- El Miquel li diu a la seva àvia que està malalt, que potser s'ha refredat o té otitis o l'escarola (vol dir l'escarlatina).
- Quan arriba a l'escola no té els deures fets i la mestra el castiga de cara a la paret amb orelles de burro.
- El Miquel decideix que farà els deures i així tindrà més temps per jugar amb el Vampir.

## 2.2. Resposta oberta.

## 3. ELS ESPAIS

Per entendre bé una historieta és molt important reconèixer els espais i els escenaris on es desenvolupa.

3.1. A la taula hi ha una relació exhaustiva dels espais. Cal omplir-la individualment, segons les pròpies observacions. També ho podeu fer per grups: un grup fa els exteriors i l'altre els interiors, o bé podeu dir els espais i que l'alumnat ompli només la columna de les caracteritzacions:

	<b>Espais</b>	<b>Com és? Què hi ha?</b>
<b>Interiors</b>	La casa vella.	És gran i fosca. Hi ha mobles vells, grans catifes i cortinatges. Hi viuen molts monstres, fantasmes i vampirs.
	L'escola.	És gran i està molt endreçada. Hi ha pupitres i un armari.
	La casa del Miquel.	És a l'Atzacac Charles Naudin. És gran i vella. L'habitació del Miquel té un finestral i un llit de fusta amb un prestatge a dalt.
<b>Exteriors</b>	La casa vella per fora.	És una casa de tres plantes amb moltes finestres, una xemeneia i una torre amb un rellotge.
	El cementiri.	Està prop de la casa vella. Té làpides i creus a terra.
	El trajecte de la casa del Vampir a l'escola.	En el trajecte hi ha muntanyes amb molts avets.
	El pati de l'escola.	Té un sorral, un gronxador i una gàbia plena de tórtors.
	El trajecte de l'escola a la casa del Miquel.	En el trajecte hi ha cases i arbres.
	La casa del Miquel per fora.	Té tres plantes i una xemeneia. No és tan gran com la del Vampir.
	El trajecte de la casa del Miquel a la casa vella.	En el trajecte hi ha cases, avets i xiprers.
	El trajecte de la casa vella a la casa del Miquel.	En el trajecte hi ha el cementiri, arbres, cases i un penell amb forma de gall.

## 3.2. Resposta oberta.

#### 4. LES VINYETES

La vinyeta és la icona principal del còmic i conté totes les icones que formen el vocabulari dels còmics. És la unitat mínima de significació i, a més, és la unitat de base –espacial i temporal– que permet articular el relat segons una lògica seqüencial. Actua com un indicador que ens informa que el temps i l'espai estan sent dividits. També és una unitat de muntatge respecte a la resta de les vinyetes.

De la vinyeta podem distingir l'**aspecte extern** –la forma i la grandària– i l'**aspecte intern** –el contingut–, és a dir, tots els elements que hi poden aparèixer.

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

**4.1.** El còmic té moltes vinyetes: 192. Us fem un resum de cada pàgina amb el número de vinyetes per si ho voleu treballar amb detall.

Núm. vinyetes	Pàgines
1	28
3	3, 7, 10, 11
4	4, 6, 12, 30
5	8, 9, 16, 32
6	15, 20, 26, 27
7	29

Núm. vinyetes	Pàgines
8	5, 14, 17, 22
9	13, 23, 25, 3
10	21
11	18, 24
12	19

#### 4.2.

	Pàgina	Núm. vinyetes	Acció
+ vinyetes	19	12	El Miquel ensenya el seu peix al Vampir i al Fantomàquet, que s'estavella contra un prestatge i desperta l'avi del Miquel.
- vinyetes	28	1	El Vampir, el Fantomàquet, el Miquel i els monstres netegen el menjador de la casa vella.

**4.3.** Hi ha vinyetes horitzontals (apaïssades), vinyetes verticals (allargades), quadrades, rectangulars i sense requadre. També hi ha una vinyeta arrodonida i una en ziga-zaga.

**4.4.** Les vinyetes horitzontals solen ser descriptives dels paisatges o dels espais interiors, com ara les vinyetes 2 i 3 de la pàgina 7, o la vinyeta 1 de la pàgina 11.

Les vinyetes verticals acostumen a utilitzar-se per mostrar els personatges sencers, com la vinyeta 2 de la pàgina 10, la vinyeta 4 de la pàgina 14, o la vinyeta 6 de la pàgina 20.

Només hi ha una vinyeta arrodonida: la vinyeta 1 de la pàgina 18; i una vinyeta en ziga-zaga: la vinyeta 2 de la pàgina 18. La vinyeta en ziga-zaga reforça la crispació del

Fantomàquet, que no vol que ell i el Vampir siguin descoberts pels avis del Miquel. La vinyeta arrodonida participa de la ziga-zaga i té la mateixa finalitat.

**4.5.** El contorn de les vinyetes és ondulat. Hi ha vinyetes sense contorn.

**4.6.** Hi ha 14 vinyetes sense contorn. La majoria destaquen els diàlegs dels personatges.

<b>Vinyetes sense contorn</b>		
<b>Pàgina</b>	<b>Número vinyetes</b>	<b>Diàleg</b>
1	1	
2	2	
6	1	sí
7	1	sí
13	1	
20	1	sí
25	3	sí
27	1	sí
31	3	sí

**4.7.** Les grandàries de les vinyetes són diverses. La més gran és la macrovinyeta de la pàgina 24. Les més petites, lògicament, les trobem a les pàgines on n'hi ha més. La més petita és la vinyeta 3 de la pàgina 24, on veiem un primer pla del Capità dels Morts.

**4.8. i 4.9.** Respostes obertes.

## **5. ELS PLANS I ELS ANGLES DE VISIÓ**

El pla és la representació d'un objecte, un personatge o un espai, en una vinyeta, segons la distància entre l'ull del lector i la posició en què aquests es trobin. El pla defineix el grau d'allunyament o aproximació que el lector té respecte a l'enquadrament seleccionat.

Els plans tenen una funció visual o estètica i, alhora, ens ofereixen possibilitats dramàtiques importants si s'utilitzen adequadament.

**5.1.** Aquesta activitat pot ser col·lectiva o individual. Es treballen els següents conceptes: la vinyeta com a unitat de comunicació; l'enquadrament; la parcialització de les imatges: introducció a la planificació; la fragmentació de la realitat de l'entorn; la identificació de plans llunyans i plans propers.

Quan tinguin la finestra retallada, els nois i noies han de fer a l'aula diversos enquadraments, comprovant com canvia allò que veuen quan s'apropen o s'allunyen el visor de l'ull. També han de practicar els angles de visió, mirant cap amunt i cap avall.

Després, han de contestar preguntes que els ajudin a reflexionar sobre com veuen les coses: si les veuen lluny o a prop, què passa si s'allunyen la finestra de l'ull, si se l'apropen, si miren les coses des de dalt d'una cadira, si les miren asseguts a terra...

### Plantilla per construir la finestra

Retalleu el contorn



**5.2.** La classificació dels plans és subjectiva. En els llibres sobre el tema, podem trobar diferents formes de classificar els plans. De vegades, un pla es defineix en funció de l'existència d'un altre, com és el cas del gran pla general i el pla general.

Hi ha autors que diversifiquen la classificació d'un pla, com ara el pla de detall i el primeríssim primer pla; en canvi, d'altres parlen només de pla de detall.

De fet, més que aprendre el nom de cada pla, allò què és essencial és comprendre'ls i saber utilitzar les seves possibilitats d'expressió: descriptives (plans generals), narratives (plans intermedis), expressives dels personatges i els objectes (primers plans i plans de detall).

Tot i la proposta de treballar tots els tipus de plans, haureu de decidir quins voleu treballar amb l'alumnat, d'acord amb la maduresa del vostre grup.

Per ajudar-vos, us proporcionem exemples dels diversos plans que es troben en el còmic:

<b>Plans descriptius</b>		
<i>Gran pla general</i>	Mostra un gran escenari, un paisatge o una multitud. L'entorn té més importància que la figura humana.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pàgina 3, vinyeta 1.</li> <li>• Pàgina 11, vinyeta 1.</li> <li>• Pàgina 21, vinyeta 1.</li> </ul>
<i>Pla general</i>	L'enquadrament ens presenta la figura humana completa dins un entorn ampli.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pàgina 7, vinyeta 3.</li> <li>• Pàgina 8, vinyeta 2.</li> <li>• Pàgina 17, vinyeta 2.</li> </ul>
<b>Plans narratius</b>		
<i>Pla sencer</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.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pàgina 5, vinyetes 1, 4, 5, 6.</li> <li>• Pàgina 15, vinyeta 4.</li> <li>• Pàgina 19, vinyeta 2.</li> </ul>
<i>Pla de conjunt</i>	És una variant del pla sencer. Es veu un petit grup de personatges.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pàgina 3, vinyetes 2 i 3.</li> <li>• Pàgina 5, vinyeta 7.</li> <li>• Pàgina 6, vinyeta 4.</li> </ul>
<i>Pla americana</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.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pàgina 5, vinyeta 7.</li> <li>• Pàgina 8, vinyeta 5.</li> <li>• Pàgina 15, vinyeta 3.</li> <li>• Pàgina 22, vinyeta 3</li> </ul>
<i>Pla mitjà</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.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pàgina 14, totes les vinyetes.</li> <li>• Pàgina 25, vinyeta 8.</li> <li>• Pàgina 27, vinyeta 6.</li> </ul>
<b>Plans expressius</b>		
<i>Primer pla</i>	És un pla dedicat al rostre del personatge en què veiem com expressa els seus pensaments o sentiments: por, dubte, alegria, sorpresa...	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pàgina 22, vinyeta 2.</li> <li>• Pàgina 23, vinyeta 5.</li> <li>• Pàgina 24, vinyetes 3 i 11.</li> </ul>
<i>Primeríssim primer pla</i>	Es veu el rostre del personatge, tallat a l'alçada del front i de la barbata. És una variant del primer pla.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pàgina 15, vinyeta 5.</li> </ul>
<i>Pla detall</i>	Ens mostra algun detall important per a l'acció.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pàgina 12, vinyeta 3.</li> </ul>
<b>Angles de visió</b>		
<i>Angle frontal</i>	El punt de vista és perpendicular al rostre del personatge. La mirada del personatge coincideix amb el punt de vista.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pàgina 20, vinyeta 6.</li> <li>• Pàgina 22, vinyetes 2, 7 i 8.</li> <li>• Pàgina 27, vinyetes 5 i 6.</li> </ul>
<i>Angle picat</i>	El punt de vista se situa a sobre del personatge.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pàgina 9, vinyetes 1 i 3.</li> <li>• Pàgina 29, última vinyeta.</li> </ul>
<i>Angle contrapicat</i>	El punt de vista se situa sota del personatge.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pàgina 9, vinyetes 2 i 4.</li> <li>• Pàgina 23, vinyeta 2.</li> </ul>

Podeu fer notar que hi ha alguns plans descriptius, molts plans narratius i pocs plans propers: només hi ha un PPP i un PD

## 6. ELS PERSONATGES

6.1. Pot ser que l'alumnat arribi a una classificació diferent de la que es proposa i que sigui igualment vàlida.

### Personatges

<i>Protagonistes</i>	<i>Secundaris</i>	<i>De repartiment</i>
El Vampir. Miquel Douffon. Fantomàquet, el gos. El Capità dels morts. Pandora, la mare del Vampir.	La mestra. L'avi del Miquel. L'àvia del Miquel. Els tres monstres que li preparen la cartera: el monstre de la caca, el monstre de tres caps i el monstre cocodril.	Alfons, el peix del Miquel. El monstre d'un ull vestit de mexicà. Esquelets. Morts vivents. Fantasmes. Vampirs. Objectes animats. Les criatures del pantà. Els avantpassats dels quadres.

6.2. Resposta oberta.

6.3. Els vampirs són lliures com l'aire, volen, es poden convertir en rates, en llops, en ratpenats, fins i tot poden mossegar les noies i xuclar-los la sang sense que les seves mares els renyin. Quan un nen es converteix en vampir deixa de fer-se gran.

6.4. A la pàgina 22, el Vampir diu que el monstre de la caca i el Miquel s'assemblen.

6.5. Els personatges femenins són Pandora, que és la mare del Vampir, l'àvia del Miquel i la mestra. La mare del Vampir és amorosa i comprensiva. Li agrada llegir i tenir la casa endreçada; estava tan enamorada del Capità dels Morts que va morir per ell. L'àvia del Miquel el fa anar a l'escola encara que el nen busqui excuses. La mestra el castiga en un racó amb orelles de burro perquè no ha fet els deures.

### LES EXPRESSIONS FACIALS

El rostre és la part del cos on més s'evidencia l'expressivitat humana. De fet, moltes vegades el rostre es converteix en el substitut del cos del personatge, com ara en els retrats, en la pintura i en la fotografia, o en els primers plans del cinema, la televisió i el còmic.

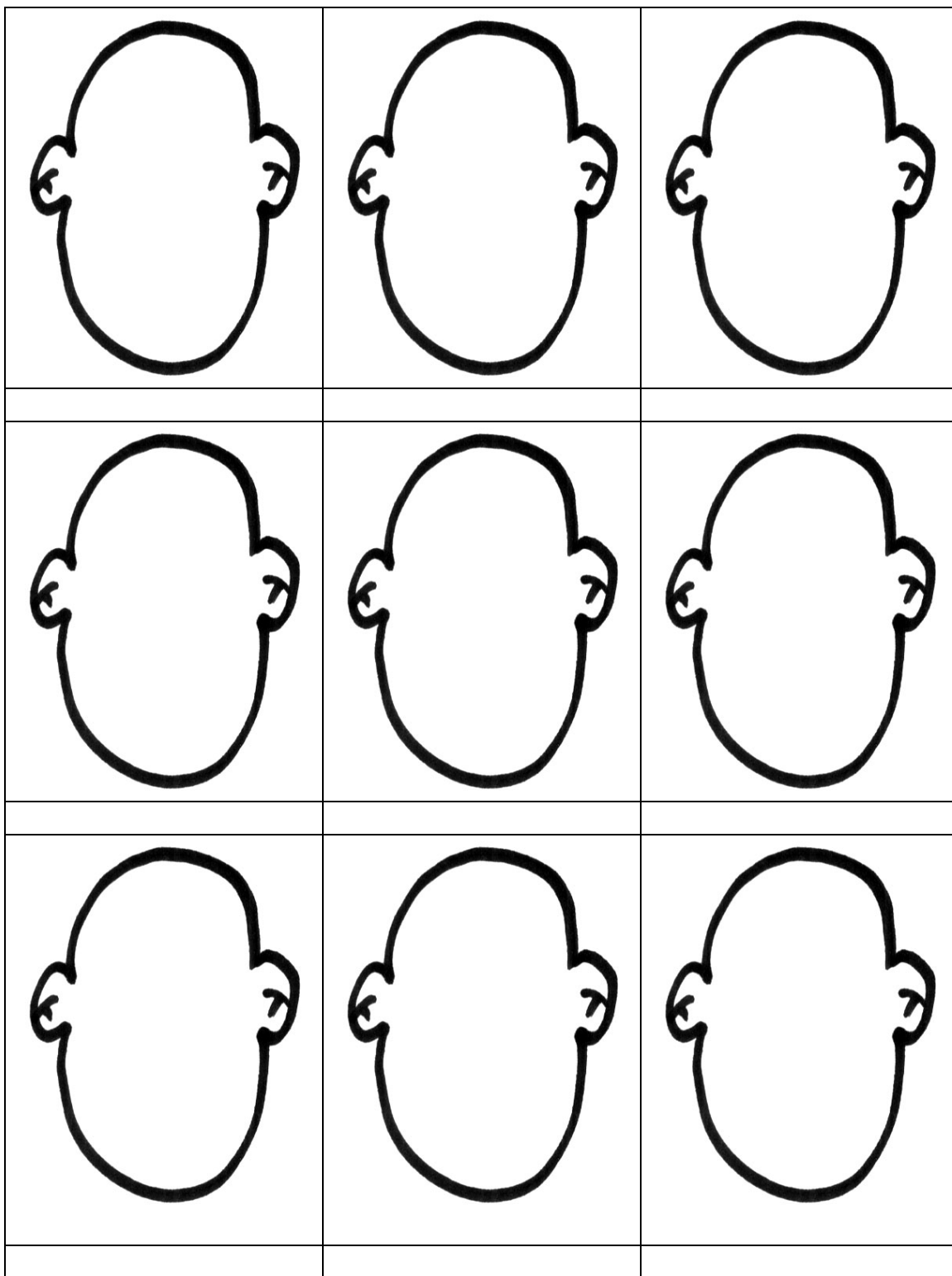
Els dibuixants, moltes vegades, solen servir-se de la cara per a transmetre el missatge sencer del moviment corporal, donat que els gestos de la cara, tot i ser més subtils que els del cos, són més fàcils d'entendre. També és la part més individual del cos i la que dona suport a la paraula parlada.

El còmic, més que qualsevol altra manifestació artística, ha necessitat desenvolupar les expressions facials, per a donar credibilitat als personatges i a la narració.

6.6. i 6.7. Situem les expressions facials en algunes de les vinyetes on apareixen.













<b>Pàgina</b>	<b>Vinyeta</b>	<b>Personatge</b>	<b>Expressió</b>
7	2	Fantomàquet	Satisfacció
	3	Fantomàquet	Decepció
	8	Mare i Vampir Fantomàquet	Alegria Enuig
6	4	Fantomàquet	Decepció
		Vampir	Enuig
13	4	Miquel	Molta satisfacció
15	1	Vampir	Enuig
	2		Decepció
	3		Nerviosisme, reforçat pels símbols gràfics (gotes de suor)
16	4	Fantomàquet	Maldat
18	1	Miquel	Espant
	7		Alegria
19	9	Miquel	Molta alegria
20	4	Miquel	Alegria extrema
21	6	Miquel	Espant
	7		Terror
22	6	Fantomàquet i Vampir	Alegria
	8	Monstre de la caca i Miquel	Molta alegria
25	4	Miquel	Alegria extrema
27	3	Mare	Sorpresa
	5	Tots els personatges	Satisfacció

Aquí teniu més cares buides per si hi ha alguna persona entre el vostre alumnat amb moltes ganes de dibuixar.





Si ho considereu convenient, podeu donar a l'alumnat aquest codi acceptat universalment per representar les expressions facials, tot i que, fixant-se en els exemples del còmic, se'n poden sortir prou bé.

<b>Celles rectes</b>	Serenitat, neutralitat	
<b>Celles arrodonides</b>	Satisfacció	
<b>Celles arrodonides i molt altes</b>	Sorpresa, esglai	
<b>Celles arquejades cap avall</b>	Decepció	
<b>Celles arquejades cap amunt</b>	Enfadat	
<b>Ulls tancats</b>	Plor, riure, somni,	
<b>Ulls molt oberts</b>	Sorpresa, esglai	
<b>Boca cap amunt</b>	Satisfacció, riure	
<b>Boca cap avall</b>	Enfadat, còlera	
<b>Boca molt oberta</b>	Sorpresa	
<b>Boca en ziga-zaga</b>	Por	
<b>Boca recta</b>	Serenitat, neutralitat	

© Reyes

## ELS GESTOS I LES POSTURES DEL COS

La gestualitat és una tècnica de comunicació molt antiga. La pintura de seguida va recórrer a un gestuari estereotipat per expressar els estats d'ànim i les característiques psicològiques o intel·lectuals dels personatges. Aquests gestuaris els trobem ja a la pintura egípcia i grega, així com en els frescos romans.

Alguns etòlegs diuen que hi ha gestos estereotipats universals, que fins i tot fan els primats, com ara estendre la mà per demanar alguna cosa. El cas és que la lectura de les postures i els gestos és una habilitat adquirida que posseïm la majoria d'éssers humans en major grau del que creiem. És un assumpte relacionat amb la supervivència; per tant, l'aprenem des de la infància.

Totes les persones disposem d'un vocabulari no verbal de gestualitat. És part de l'inventari que el dibuixant reté, basat en l'observació. Podem dir que el dibuixant de còmics treballa amb un «diccionari» de gestos humans; aprofita aquests codis gestuals i, de vegades, els desenvolupa fins a la distorsió caricaturesca.

Podem distingir entre gest i postura. El **gest** és un moviment limitat a una estreta gamma de moviments, l'última posició dels quals és la clau del seu significat, com ara

quan ens acomiadem i agitem la mà. Fem gestos, sobretot, amb les extremitats: braços, mans, cames i peus.

**La postura** és un moviment seleccionat d'una sèrie de moviments relacionats amb una sola acció; la postura és el moviment congelat en qualsevol moment d'aquesta sèrie. Per exemple, quan ens posem les mans a la cintura.

**6.8.** Els exemples de la taula són gestos. Les postures apareixen en moltes de les posicions dels personatges. Aquesta diferència de vegades és molt difícil de copsar. Podeu treballar-la o no, en funció de les característiques del vostre grup.

Pàgina	Vinyeta	Personatge	Gest - Significat
6	4	Monstre de la caca Cocodril	Les mans cap amunt mostrant alguna cosa (en aquest cas, un llibre) indiquen una gran satisfacció en haver fet una troballa.
10	2	Mare Capità dels Morts	Posar la mà al cap d'algú indica atenció a qui es toca. La mà estesa assenyalant el Vampir centra l'atenció en aquest personatge.
12	1	Nen de la classe	Aixecar la mà serveix per reclamar atenció.
13	6	Miquel	El dit a la boca indica que està reflexionant.
15	4	Capità dels Morts.	La mà estesa mostrant el palmell indica que s'espera rebre alguna cosa.
18	4	Fantomàquet.	La mà a la templa indica una salutació militar.
19	9	Miquel i Fantomàquet	Posar la mà al cap d'algú indica atenció a qui es toca.
21	6	Miquel	Ajupir-se amb les mans juntes indica por.
27	3	Mare	Les mans al voltant de la cara indiquen sorpresa.
30	1	Miquel	Alçar els braços indica comiat.
31	5	Miquel	El braç darrere, potser rasant-se el clatell, indica que està buscant una excusa o que no sap que dir.

## 7. LES LÍNIES DE MOVIMENT




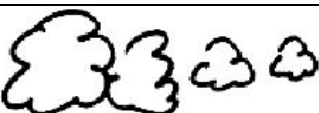


El còmic ha inventat un gran repertori cinètic per representar el moviment. En aquesta activitat ens centrem només en dos tipus de línies, que són les que apareixen en el còmic: les de trajectòria i les d'impacte.

**7.1.** En la taula, l'alumnat ha d'anotar la pàgina i la vinyeta on ha trobat les línies i l'acció o moviment que representen. També se'ls proposa que les dibuixin.

Adjuntem el repertori de la majoria de línies cinètiques de la historieta

<b>Pàgina</b>	<b>Vinyetes</b>	<b>Tipus de línia - Acció</b>
5	2	Trajectòria del Fantomàquet.
	7	Trajectòria de salt del Vampir.
7	2, 3	Trajectòria del vol del Vampir i el Fantomàquet.
8	1	Trajectòria del vol del Vampir i el Fantomàquet.
9	2	Trajectòria del vol del Vampir.
	4	Trajectòries del Fantomàquet.
11	2	Trajectòria del fum que surt de la pipa d'un monstre.
16	3	Trajectòries del vol del Vampir i el Fantomàquet.
17	7	Trajectòria de moviment ràpid del Fantomàquet.
	8	Trajectòries de moviments circulars i espirals del Fantomàquet.
18	12	Trajectòria del Fantomàquet.
19	2, 3, 4, 5, 6, 10	Trajectòria del peix i ondulació de l'aigua de la peixera.
	6	Impacte del Fantomàquet contra la prestatgeria.
21	7	Trajectòria dels saltirons del Miquel.
22	7	Trajectòria del pet del monstre de la caca.
	7, 8	Trajectòria del vapor que surt de les tasses de xocolata.
29	1, 2	Trajectòries del vapor del te.
	2	Trajectòria groga del fum del cigarret.
30	1	Trajectòria dels saltirons del Miquel.

Aquí teniu una relació més completa de línies cinètiques per si voleu ampliar l'activitat.

<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Trajectòria contínua:</b> una o diverses línies assenyalen l'espai recorregut.</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Trajectòria discontinua:</b> indica un moviment discontinu.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Trajectòria circular:</b> indica un moviment circular.</li> </ul>	
	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Oscil·lació:</b> representa un moviment vibratori o de vaivé. Sol expressar-se per elements similars a la silueta, però desdibuixats.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Pols o núvols:</b> acompanyen la trajectòria d'un objecte.</li> </ul>	
	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Contacte-impacte:</b> pressuposa un moviment previ immediat. Es representa mitjançant una estrella irregular en el centre de la qual es localitza l'objecte que causa l'impacte. Pot ser transparent o en color.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Irradiació, estrelles, cercles...</b></li> </ul>	
	
Dibuixos: Reyes	

Les línies cinètiques són simples, però donen una gran expressivitat als dibuixos. Animeu el vostre alumnat que les incorpori en els seus dibuixos i altres creacions gràfiques!

## 8. ELS TIPUS DE LLETRES

Les lletres en els còmics són diverses en forma i en grandària. A diferència d'altres mitjans d'expressió que utilitzen el llenguatge escrit, en el còmic la lletra participa en el tractament gràfic i es transforma en un element gràfic més.

**8.1.** El títol està escrit en lletres majúscules de formes irregulars, que participen del grafisme de la historieta.

**8.2.** Resposta oberta.

**8.3.** Actualment, la majoria de textos dels còmics estan escrits amb l'ordinador, però en aquest cas estan escrites a mà. Es nota per les irregularitats i les ondulacions.

Aquí teniu el repertori dels diversos tipus de lletres

<b>Text narratiu</b>	Lletra lligada (cursiva o itàlica).
<b>Text del diàleg</b>	Lletra d'impremta excepte el diàleg que mantenen el Vampir i el Miquel a la pàgina 14. És el narrador qui explica aquest diàleg.
<b>Onomatopeies i sons inarticulats</b>	Lletra d'impremta amb majúscules i minúscules.
<b>Notes a peu de pàgina</b>	Lletra lligada (pàgines 18, 31, 32).

**8.4.** La grandària de les lletres és bastant regular, però no igual. Generalment, la lletra petita indica que el to de veu és més baix i la lletra gran que el to de veu és alt. En trobareu molts exemples: en el diàleg de la vinyeta 4 de la pàgina 30, entre l'àvia del Miquel i el Miquel, ella utilitza una lletra més gran perquè parla més fort; el Miquel, en canvi, parla fluixet perquè s'acaba de despertar, per això la lletra és més petita. El mateix passa a la vinyeta 4 de la pàgina 29, en què el monstre cocodril desitja bona nit als altres.

## 9. LES ONOMATOPEIES

Will Eisner, excel·lent dibuixant i guionista nord-americà i teòric del llenguatge del còmic, va dir que l'onomatopeia és l'intent desesperat de plasmar en el paper el vast univers sonor que ens envolta. Les onomatopeies gaudeixen, en el còmic, d'un tractament gràfic privilegiat i constantment se n'inventen de noves.

És curiós com, a partir de la trobada del Vampir i el Miquel, els recursos expressius són més variats, com si destaquessin l'emoció de l'amistat o com si contrastessin la vida i la mort. Les primeres onomatopeies apareixen a la pàgina 17.

### 9.1.

<b>Pàgina</b>	<b>Onomatopeies</b>	<b>Significat</b>
17	RRR zZz	So dels roncs. So de la respiració en dormir.
18	UAAA! mfnfmgf	Crit d'espant del Miquel. Sons inarticulats del Miquel.
19	BARRABAAAMMM!!!  Ha, ha!	Soroll que fa la topada del Fantomàquet contra el prestatge de l'habitació del Miquel. Riure del Miquel.
20	Ha, ha, ha!	Riure del Miquel.
22	SLURP  Ha, ha, ha! Hu, hu, hu!	So que fa el monstre de la caca quan engoleix la xocolata. Riure del Vampir. Riure del monstre de la caca i el Miquel.
25	Hu, hu!	Riure del monstre de la caca.

26	Ha! Ha, ha! SCHLOF! SCHLOF! SCHLOF!	Exclamació de joia. Riure del Vampir Xipolleig del fang.
27	bl bl bl bl bl  Ha, ha!	So del Fantomàquet entrant i sortint de la banyera de fang. Riure del Vampir.
29	SCRONTX! SCRONTX! QUICQUIRIQUIC	So de la veu del cocodril. So del gall.

**9.2.** Només hi ha onomatopeies sense globus a les pàgines 18 i 19 (vinyeta 6).

**9.3.** Resposta oberta.

## 10. ELS GLOBUS

Els globus són les formes que contenen o poden contenir el text del diàleg, del monòleg, les onomatopeies, els símbols gràfics o les metàfores visuals. D'un globus podem distingir-ne el continent i el contingut. El continent és el globus pròpiament anomenat i el delta és la part que assenyala el personatge. Quan el personatge pensa, el delta acostuma a tenir forma de bombolles. Hi ha globus de diverses formes i grandàries, que generalment s'ajusten a la llargada del text.

**10.1.** Els globus tenen formes diverses: n'hi ha de rodons, d'el·líptics, de rectangulars (allargats, apaïrats), en ziga-zaga. Els deltes tenen diverses llargades. Tots contenen els diàlegs dels personatges excepte el de l'última vinyeta de la pàgina 12, que és un globus de pensament. N'hi ha un que té el delta múltiple (pàgina 21, vinyeta 3).

**10.2.** Els globus tenen grandàries diverses i, normalment, s'ajusten als diàlegs dels personatges, tot i que trobem exemples de globus molt grans amb textos curts, com ara el de la primera vinyeta de la pàgina 12. En aquest cas, l'autor expressa la petitesa del personatge davant el neguit de no haver fet els deures.

**10.3.** Només hi ha un globus de pensament del Miquel a l'última vinyeta de la pàgina 12.

**10.4.** Globus rodons, el·líptics i rectangulars (allargats i apaïrats) en trobareu a moltes pàgines. Globus en ziga-zaga n'hi ha a les pàgines 18, 19, 20 i 29. Hi ha un globus de delta múltiple a la pàgina 21.

**10.5.** Resposta oberta.

## 11. LES METÀFORES VISUALS

Les metàfores visuals són dibuixos que expressen estats d'ànim, vivències o situacions en què es troben els personatges. Contribueixen a l'economia de l'espai, perquè poden explicar coses que, si s'haguessin de dibuixar, ocuparien molt d'espai.

Com en el cas de les onomatopeies, de metàfores visuals se'n poden inventar o reinventar. Quan un dibuixant inventa una nova manera de representar allò que és invisible, els altres ho adopten i, a poc a poc, els símbols s'incorporen al llenguatge del còmic.

**11.1.** Hi ha metàfores que són símbols gràfics que provenen de signes del llenguatge escrit, com els signes d'interrogació (?), que expressen perplexitat, i els signes d'admiració (!) que expressen sorpresa. A la vinyeta 6 de la pàgina 19 apareixen dos interrogants als globus que surten dels caps del Miquel i del Vampir. Indiquen perplexitat davant el terrabastall de la caiguda del Fantomàquet.

**11.2.** Les metàfores visuals de la vinyeta 5 de la pàgina 25 són una nota musical dins d'un globus que surt del gramòfon, i les mosques i els núvols al voltant del cos del monstre de la caca.

En el còmic s'utilitzen les notes musicals, el sistema propi de notació de la música. Les mosques i els núvols damunt un personatge o objecte per indicar pudor han adoptat, amb el pas dels anys, l'estatus abstracte de símbols lingüístics.

En la vinyeta, normalment, les metàfores visuals que representen les paraules, els pensaments o els somnis del personatge van dins de globus, mentre que les que representen estats d'ànim o situacions es col·loquen en la vinyeta, sense cap globus.

**11.3.** Certs indicadors d'emocions tenen una base visual, com les gotes de suor dibuixades en el rostre dels personatges; però quan aquestes imatges de base visual tendeixen a sortir del seu context visual –per exemple les gotes de suor o les llàgrimes que surten de la cara del personatge– i se situen damunt seu, irrompen en el món invisible del símbol. McCloud anomena aquest tipus de símbols, metàfores visuals amb una base física.

Repertori de la majoria de metàfores visuals que apareixen en el còmic:

<b>Pàg.</b>	<b>Vinyeta</b>	<b>Símbols gràfics – Metàfores visuals</b>	<b>Significat</b>
6	3, 4 4	Fum que surt del monstre dels tres caps. Núvol de pols que surt del llibre.	Fum. Pols.
7	1	Mosques i línies ondulades al voltant del monstre de la caca.	Fa pudor.
11	2	Fum del monstre de la pipa	Fum.
13	9	Gotes de suor a la cara del Miquel.	Inquietud, nerviosisme.
14	8	Gargots que surten de la ploma del Vampir	Frases.
15	3	Gotes a la cara del Vampir.	Inquietud, nerviosisme.
16	4	Gotes al voltant del Fantomàquet.	Dolenteria.
18	2	Gotes al voltant del Fantomàquet.	Alerta.
19	6	Interrogants	Perplexitat. Dins els globus.
21	7 9, 10	Línies al voltant del cap del Miquel. Gotes al voltant del Miquel.	Espant. Nerviosisme.
22	4, 5, 7, 8 7, 8	Mosques al voltant del monstre. Vapor que surt de les tasses	Pudor.

25	4, 5 5	Mosques i núvols al voltant del monstre. Nota musical	Pudor. So del gramòfon. Dins un globus.
27	1	Línies negres al voltant del Fantomàquet.	Alerta.
32	2 3	Línies negres al voltant del cap del Miquel. Núvols negres que surten del cap del Miquel.	Sorpresa. Preocupació.

Moltes vegades trobem el significat del símbol o la metàfora en combinació amb l'expressió facial. El Fantomàquet apareix envoltat de gotes que signifiquen coses diferents atenent a l'expressió facial i al context.

11.4. Resposta oberta.

## 12. ELS TEXTOS

12.1. Una possible solució a la taula. Si ho fan en grups, uns poden començar pel principi, uns altres pel mig i uns altres pel final del llibre.

	Pàgina	Vinyeta
Sense text	1	1
	8	6
Text narratiu fora de la vinyeta	1	
	2	
Text narratiu dins de la vinyeta	1	3
	2	3
Text narratiu a peu de pàgina	18	
	31	
Text de diàleg en els globus	5	Totes
	16	Totes
Text de diàleg fora dels globus	22	Entre 6 i 7
Text de pensament en el globus	12	4
Onomatopeies en els globus	27	2
	29	2
Onomatopeies fora dels globus	18	1
	19	6
Símbols gràfics en els globus	19	6
	25	4

12.2. Fantomàquet respon al narrador a l'última vinyeta de la pàgina 9.

12.3. Significat de les paraules que apareixen al text:

*Atzacac*: carrer sense sortida

*Cornisa*: ornament de les portes i finestres.



*Errant*: que va d'aquí cap allà sense destinació fixa.

*Genial*: fantàstic, bo.

*Hemzalleh*: mena de crep de farina que es cuina en algunes famílies jueves (p. 31).

*Orfe*: persona que no té pares.

*Pintura indeleble*: pintura resistent a l'aigua.

*Xiquet*: nen, noi, petitet.

#### 12.4. Resposta oberta.

### 13. LA NARRACIÓ I EL MUNTATGE

En cada vinyeta trobem una representació de l'espai i el temps, però és en la seqüència, és a dir, en la successió de vinyetes, on l'acció es desenvolupa a través del temps.

L'espai entre les vinyetes s'anomena blanc o carrer i en angloamericà, *gutter*. En aquest espai, la imaginació converteix dues imatges separades en una sola idea, establint la unió necessària perquè el fragment (vinyeta) esdevingui procés (narració). Per aquests carrers circula el temps i la nostra ment treballa com una intermediària entre l'autor i la seva obra, omplint els buits entre vinyetes com si fóssim productors de dibuixos animats. És una mena de màgia que només es dona en els còmics.

**13.1.** Entre que comença i acaba la història passen 8 dies. Això és el temps de la narració, però la lectura del còmic és molt ràpida, és a dir el *tempo* o ritme de la narració és ràpid.

Pàgina	Pistes temporals	Temps
3	A la Casa vella era una nit com qualsevol altra.	Dia 1
11	L'endemà a la nit...	Dia 2
12	L'endemà al matí...	Dia 3
14	Correspondència entre el Miquel i el Vampir. Podem deduir que passen 4 dies, perquè llegim 4 diàlegs de pregunta i resposta. El Vampir i el Fantomàquet van a buscar el Miquel. Tots van a la casa vella (sempre és de nit).	Dies 4, 5, 6 i 7
30	És de dia.	Dia 8

**13.2.** No veiem què passa però ens ho podem imaginar. Com en els contes, en una historieta no veiem tots els fets de la història que s'explica. Aquest recurs narratiu es diu el·lipsi.

**13.3.** El Vampir mira cap a la dreta i la mare, cap a l'esquerra. Això dóna continuïtat entre les dues vinyetes. La direcció de les mirades, en el còmic, és molt important perquè ajuda a mantenir el *raccord*<sup>7</sup> d'espai.

**13.4.** A la mateixa pàgina hi ha un *zoom* entre les vinyetes 3 i 4.

**13.5.** La composició de les pàgines és molt variada: desigual número de vinyetes, diversitat de plans, variació de colors...

**13.6.** A les pàgines hi ha una doble numeració, la del llibre, que té el número a la meitat inferior de cada pàgina, i la del còmic, que està al marge dret de l'última vinyeta de cada pàgina. Aquesta doble numeració es dóna a molts còmics.

**13.7.** Taula amb el tractament del color en el còmic:

<b>Colors</b>	<b>Espais</b>
Verd fosc	Casa vella.
Marró fosc	Casa vella, casa del Miquel.
Groc	Casa vella a la pàgina 24, quan el Miquel fa el jurament pirata.
Blau elèctric	L'escola de nit.
Lila intens	Els cels a la nit.
Blanc	Les vinyetes sense contorn, els carrers entre vinyetes i els marges de les pàgines.
Blau cel	El cel de dia.
Verd poma	L'escola de dia.

Hi ha un tractament fantàstic i poc convencional del color en els espais i els personatges. Les escenes diürnes i les nocturnes estan molt contrastades. Ressalta molt el color blanc de les vinyetes sense contorn. Tot plegat fa la lectura visualment molt agradable i variada.

## **14. LES SEQÜÈNCIES**

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

**14.1.** Aquí teniu exemples de les primeres seqüències:

---

<sup>7</sup> La paraula *raccord* prové del verb francès *raccorder*: unir, ajuntar, enllaçar, i es fa servir en els mitjans audiovisuals per referir-se a la continuïtat espacial.

Seqüències	Pàgines	Acció
1	3-7 (vinyeta 1)	Presentació de la casa vella i dels personatges. Conflicte del Vampir que vol anar a l'escola. Preparació del viatge a l'escola.
<i>Canvi d'espai (de dins la casa a fora)</i>		
2	7 (vinyeta 2)-9	Trajecte i visita a l'escola.
<i>Canvi d'espai</i>		
3	10	El Vampir torna a casa i explica als pares què ha passat.
<i>Canvi d'espai i de temps (ha passat una nit)</i>		
4	11	Els habitants de la casa vella són a l'escola.
<i>Canvi de temps (és de dia)</i>		
5	12-13	El Miquel és a l'escola i troba els deures fets.

## 15. TEMES D'INTERÈS

Entre d'altres temes d'interès que pot suscitar la lectura del llibre, fem suggeriments per treballar la neteja de la llar, els vampirs i els mites de Pandora i de l'Holandès Errant.

### LA NETEJA COL-LECTIVA

**15.1.** Aprofitant que a la pàgina 28 es veu a gairebé tots els personatges netejant, pot ser interessant establir un debat sobre les feines de la casa: Qui les fa? Tothom neteja el que embruta?

L'objectiu seria conscienciar de la importància de ser autònom i tenir cura de si mateix/a i de l'entorn. La imatge pot servir de guia per al debat, ja que hi ha productes d'usos diversos per a espais diversos de la llar: cuina, cambra de bany, mobles, roba...

### ELS VAMPIRS

**15.2.** Un vampir és un personatge mitològic, un monstre que sobreviu xuclant la sang humana o animal; és un paràsit amb forma humana. Sovint té la capacitat de transformar-se i adoptar altres formes, sobretot la de ratpenat. Una persona es transforma en vampir quan és mossegada per un i llavors viu una segona existència (usualment nocturna) que pot ser eterna si no se'l mata. En molts ritus religiosos antics està lligat al dimoni. Per als estudiosos, els vampirs són un arquetip que compleix la funció de desafiar la mortalitat i per això estan presents en moltes cultures.

Tot i que cada regió i autor tenen les seves característiques sobre què és i què no és un vampir, i malgrat el rebuig d'aquests trets populars per part de la literatura vampírica del segle XX, hi ha una sèrie de fets que s'acostumen a relacionar amb els vampirs:

- No es reflecteixen en els *miralls* ni tenen ombra.
- Dormen en *taüts*.
- Poden ser *assassinats* si se'ls clava una *estaca* de fusta al mig del *cor* mentre dormen.
- No poden sobreviure amb la llum del *sol*.
- La *sang* fresca els ajuda a mantenir-se joves eternament.
- Poden sortir volant transformats en *ratpenats*.
- Els creixen els *ullals* amb la visió d'una víctima.



En aquesta adreça web de la TV5 francesa, hi trobareu un anunci de la presentació dels DVD de *Petit vampire*, en francès. Dura 5 minuts i veiem en acció la majoria dels personatges del llibre.

[http://video.google.es/videosearch?hl=es&q=tv5+france&um=1&ie=UTF-8&sa=X&oi=video\\_result\\_group&resnum=4&ct=title#q=petit%20vampire&hl=es&emb=0&start=50](http://video.google.es/videosearch?hl=es&q=tv5+france&um=1&ie=UTF-8&sa=X&oi=video_result_group&resnum=4&ct=title#q=petit%20vampire&hl=es&emb=0&start=50) [Consulta: 10 gener2009]

**15.3.** Una de les pel·lícules de vampirs divertida i adequada per aquestes edats és *La família Addams*. De fet, el monstre de la caca recorda el personatge de Fètid Addams.

Un altre film que podeu veure amb el grup és *La núvia cadàver* de Tim Burton, divertida i original pel·lícula on es barregen el món dels vius i el dels morts, com en el còmic del Vampir.

#### **ELS MITES DE PANDORA I DE L'HOLANDÈS ERRANT**

**15.4.** A la pàgina 23, el Capità dels Morts explica al Miquel que fa molt de temps ell era el capità d'un vaixell holandès i que la seva dona es va morir la nit de noces per culpa seva. Es pensava que l'enganyava, però va ser un error. Per culpa d'aquell crim el van condemnar a vagar pels mars a bord d'un vaixell fantasma fins que trobés una dona disposada a morir per ell. La va trobar, se'n va enamorar i no volia que es morís, però ella es va matar per ell.

**15.5.** Una pel·lícula que l'alumnat pot conèixer i que conté referències al mite de l'Holandès Errant és *Piratas del Caribe 2: El cofre del hombre muerto*. Apareix el vaixell fantasma conduït per un capità anomenat Davy Jones que recull persones a punt de morir i les converteix en esclaves.

Podeu trobar més informació sobre la pel·lícula a:

[http://jordicine.blogspot.com/2007\\_05\\_01\\_archive.html](http://jordicine.blogspot.com/2007_05_01_archive.html) [Consulta: 10 gener 2009]

Podeu trobar informació sobre els mites de Pandora i de l'Holandès Errant a les pàgines web:

<<http://ca.wikipedia.org/wiki/Pandora>> [Consulta: 10 gener 2009]

<[http://es.wikipedia.org/wiki/El\\_holand%C3%A9s\\_errante\\_\(leyenda\)](http://es.wikipedia.org/wiki/El_holand%C3%A9s_errante_(leyenda))> [Consulta: 10 gener 2009]

Aquests dos mites els va relacionar per primera vegada el director de cinema Albert Lewin a la pel·lícula *Pandora and the Flying Dutchman* (Pandora i l'Holandès Errant), rodada a Tossa de Mar l'any 1951 i protagonitzada per Ava Gardner i James Mason.



La intenció de la pel·lícula és explicar l'amor a través dels mites. El director mescla a la perfecció dues llegendes, distants en el temps, però amb personatges molt suggerents psicològicament: el personatge d'Henry van der Zee, de la llegenda neerlandesa de l'Holandès Errant, i Pandora, del mite grec de Prometeu i Pandora, relatat en *Els treballs i els dies* d'Hesíode. Ambdós personatges comparteixen el fet de tenir uns defectes que comporten el càstig dels qui els envolten. Albert Lewin els trasllada a un ambient del segle XX i els redimeix del seu passat i els seus pecats mitjançant l'amor.

La llegenda de l'Holandès Errant va aparèixer al segle XVII, però no en va quedar constància fins al segle XIX, època en què Richard Wagner l'immortalitzà amb una òpera. Explicava 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. L'home és condemnat a mort i, en el judici, en lloc de retractar-se del seu crim, el ratifica i blasfema contra Déu dient que en el món no hi ha cap dona bona i fidel. 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.

L'altra llegenda parteix del mite de Prometeu i Pandora. Prometeu és el gran benefactor dels homes i pretén enganyar Zeus per aconseguir beneficis per a la raça humana. Zeus, cansat dels seus enganys, envia a la humanitat Pandora (en grec vol dir: tots els regals), la primera dona feta a imatge i semblança de les deesses més belles, i que té dins seu totes les qualitats, tant les bones com les dolentes. L'ofereix al rei Epimeteu, germà de Prometeu. Pandora té una caixa plena de tots els mals que no pot obrir. Però la curiositat de la primera dona, que té un paral·lelisme amb l'Eva bíblica, fa que l'obri i que tots els mals es distribueixin per la terra.



Més informació sobre la pel·lícula:

<<http://www.recercat.net/handle/2072/5087>> [Consulta: 10 gener 2008]

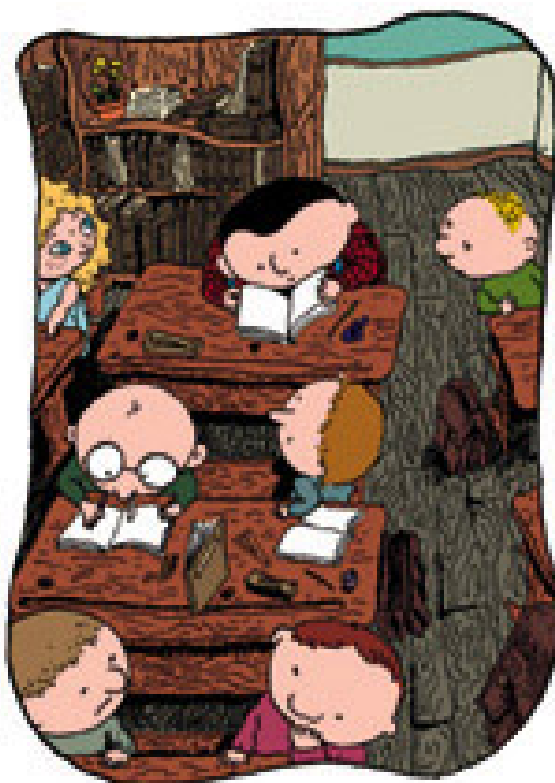
<<http://digilander.libero.it/vvegaz/comenius/menu4/p4.htm>> [Consulta: 10 gener 2008]



## ANNEX

Us mostrem altres pàgines del còmic per fer activitats sobre els globus o sobre altres apartats: vinyetes, plans i angles de visió, símbols gràfics, tractament del color, etc.









®

