

M I C A L E T T E A T R E



# *Propostes didàctiques*

## *Això era i no era*

*Elaborades per Belén Franco, Víctor Latorre,  
Francesc J. López, Mario Máñez i Pilar Martínez*



A I X Ò E R A I N O E R A

*D E S C R I P C I Ó*

Autor: *Pasqual Alapont*

Il·lustracions: *Enric Solbes*

Introducció i propostes d'escenificació: *Pasqual Alapont*

Edicions Bromera / Alzira, 1998

Col·lecció: «MICALET TEATRE», núm. 10

Format: 20,5×13 cm, 96 pàgs.

Enquadernació en rústica. Impressió en blanc i negre.

Edat: a partir de 10 anys. L'adolescent descobrirà que les biblioteques amaguen històries fantàstiques, paoroses, divertides, genials que mereixen ser llegides i/o viscudes en imatges.

*RESUM ARGUMENTAL*

Dos xiquets, Robert i Guillem, volen trobar l'escrit on deien que la bibliotecària era una foca. Per error, un d'ells, havia signat el que pretenien que fóra un anònim i es veuen obligats a recuperar-lo durant la nit, quan la biblioteca està tancada.

Mentre Robert busca l'anònim entre els estants i els llibres de la biblioteca, Guillem vigila al carrer. Però la curiositat que desperten en Robert les il·lustracions d'un text, el porten a la seua lectura i, sense proposar-s'ho, es converteix en el protagonista d'històries fantàstiques amb pirates sanguinaris, donzelles enamorades, reines capricioses i caputxetes de contes.

La primera de les històries ens presenta la filla del governador de Monterrey que ha sigut raptada pel pirata Roquefort. Robert s'enfronta amb ell perquè allibere la jove i el venç. María Juana, en agraïment, intenta besar Robert, que fuig

espaordit davant les boges proposicions de la donzella enamorada. Mentrestant, fora de la biblioteca, Guillem està una mica esglaiat a causa dels trons.

La segona aventura s'esdevé a l'interior d'un castell, on Robert se les ha de veure amb Amèlia, una donzella boja que, des de fa més de trenta anys, espera el retorn del príncep de Bretanya. Des que la van deixar al peu de l'altar, confon tots els joves amb el seu promés i, en sentir-se rebutjada, ordena al sinistre Clodomir que execute la sentència de mort. Robert és una víctima més que, per no voler acceptar-la en matrimoni, serà enverinat.

El tercer relat ens presenta dos sentinelles esbojarrats que troben Robert mig mort dins del jardí de Josefina la Lletja. Aquesta reina no vol que ningú la veja, per això transforma en animal tot aquell que arriba a mirar-la. En aquesta ocasió, la seua vareta màgica convertirà Robert en llop i castigarà la traïció tramada pels dos sentinelles, transformant-los en rata i rata penada respectivament. Robert i els sentinelles conversen sobre quin és el millor camí per a eixir del bosc i sobre l'antídot que els pot alliberar de l'apariència animal que ara tenen.

Mentrestant, Guillem, en descobrir que portava l'anònim dins la butxaca, crida Robert i entra a la biblioteca, on el protagonista va per la seua quarta aventura. Aquesta s'esdevé al bosc on el llop, la Caputxeta, un caçador miop que vol venjar la mort del seu germà i Robert es troben. Aquest demana ajuda a Caputxeta, però ella el confon amb el llop del conte i no li fa cas. Més tard, en casa de l'àvia, el veritable llop, disfressat de velleta, intenta menjar-se Caputxeta. Robert li ho impedeix i la xiqueta s'escapa. El caçador, perseguint petjades de llop, cau per un precipici. El llop i Robert busquen Caputxeta amb intencions ben diferents, però Caputxeta troba primer Robert i, en agraïment per haver-la salvada, li fa un bes, l'antídot que necessitava per a tornar al seu aspecte humà. Aquest és el moment en què Guillem, que ha trobat el seu amic mig adormit, intenta deslliurar-se de l'abraçada i el bes que aquest li vol donar, creient-se que abraçava la Caputxeta. Guillem el reny pel temps que fa que l'esperava fora mentre ell hi dormia. Robert li conta les històries que ha viscut, però l'amic li diu que ha somniat. Robert veu en terra la caputxeta de la xiqueta i l'agafa sense dir res més.

## TEMA I INTERÉS DEL LLIBRE

L'obra *Això era i no era* pretén despertar l'interés dels joves per la lectura. L'autor intenta demostrar-nos que els llibres no són objectes morts, soterrats en biblioteques, sinó que són objectes que posseeixen vida pròpia. Per això, amb un esforç relatiu de la imaginació, el lector pot viure les aventures que altres persones inventaren. Així ens ho explica el personatge de Robert en l'escena segona, quan llig: «llegir és com seguir el rastre d'un caminant que ja ha passat i les passes del qual ens guien a nosaltres»; idea que reprén més tard quan, en l'escena cinquena, dialoga amb un sentinella:

«SENTINELLA 2. Llegir!

ROBERT. Sí, llegir és com viatjar.

SENTINELLA 2. Com anar en carro?

ROBERT. No. Bé, sí, és com seguir les rodes d'un carro que ja ha passat abans i que ara ens guien a nosaltres.»

Des del llibret teatral, els xiquets poden conèixer alguns detalls de les narracions clàssiques (novel·les de pirates, relats de terror, *Alícia...*, *Caputxeta vermella...*) i dels seus personatges, aspectes que poden motivar la posterior lectura. Per això, l'autor ha volgut crear una trama senzilla, amb històries i personatges coneguts, que s'ajusten a l'estructura dels contes orientals com els de *Les mil i una nits*: una història central (la recuperació d'un anònim) dóna peu a l'aparició encadenada de les distintes narracions clàssiques (el sanguinari pirata Roquefort, l'Amèlia abandonada, Alícia, un príncep encantat i Caputxeta).

En aquest sentit, l'obra és una mostra de la literatura dins del text, l'objectiu de la qual és recrear els tòpics literaris i impulsar la imaginació, valor que s'hi defensa especialment. Per això Robert i Guillem, al final de l'obra, pràcticament no distingeixen allò que imaginem i les històries llegides, de la realitat.

En el camí que ha de seguir el personatge central, Robert és obligat a assumir certes actituds (heroi, enamorat, detectiu, etc.) que ell no sempre comparteix; és per això que, per tornar a la realitat en què es troba més segur i per eixir-se'n del pas, contesta: «Sóc de Mislata».

El temps i l'espai en l'obra són poc rellevants. Es passa de l'actualitat al passat amb la rapidesa que permet la imaginació, perquè aquesta no té temps històric. El mateix ens passa amb l'espai, on els escenaris reals i els imaginaris s'alternen per remetre'ns des del present a un temps figurat.

En resum, l'obra permet diversos treballs; un d'ells, la recopilació de les lectures clàssiques que coneix l'alumnat de la nostra aula, treball que es pot realitzar tant oralment (històries contades a classe) com mitjançant una exposició dels contes que tenen per casa, l'elaboració d'una fitxa o la lectura en veu alta davant dels companys. Així mateix, un altre eix del treball permet conèixer com funciona una biblioteca. La finalitat d'aquesta última tasca serà, fonamentalment, que l'alumnat s'adone que les biblioteques no són tan sols els llocs on pot trobar informació enciclopèdica per completar treballs de classe, sinó que, a més a més, són llocs on podem trobar-nos llibres que ens obrin la porta a una altra realitat: la de la imaginació.

Finalment, cal recordar que els personatges de les narracions que s'esmenten a l'obra *Això era i no era* contenen valors com l'amistat, l'amor i el valor, que s'hi defensen enfront d'altres com l'engany o la covardia; tots ells permetran el debat dels alumnes sobre la seua importància en la societat actual.

## L'AUTOR

Pasqual Alapont (Catarroja, 1963) és llicenciat en Geografia i Història i ha desplegat la seua trajectòria professional sobretot com a escriptor i traductor. Ha publicat el llibre *Mitjacua i la sargantana del mar*, amb Antoni Torregrosa, que va obtenir el Premi Enric Valor de Narrativa Infantil 1984; i també els llibres *No sigues bajoca!*, *Estàs com una moto!*, *Mé'n vaig de casa!*, *Pipistrellus pipistrellus*, *set dies en la vida d'un quiròpter* i *Quin sidral de campament!* Com a dramaturg ha estrenat les obres *Pandemòni*um; *Curriculum*, Premi de la Generalitat Valenciana al millor text teatral de l'any 1995 (aquestes dues en col·laboració amb Carles Alberola); *Això era i no era*, *Els viatges de Marco Polo*, *Alícia i Beatrius*, amb què guanyà el Premi de Teatre el Micalet l'any 1996.

## *L'IL·LUSTRADOR*

Enric Solbes, nascut a Alcoi l'any 1960, va exposar per primera vegada els seus quadres l'any 1978. Des d'aleshores, ha participat en mostres individuals i col·lectives en les sales més importants del nostre país, com també a Madrid, Londres o Nova York. A més, ha maquetat llibres, ha realitzat un gran nombre de cartells i ha dissenyat, entre moltes altres coses, un alfabet que, amb el nom de *Xúquer*, és la primera col·lecció tipogràfica concebuda i realitzada exclusivament per valencians. Com a il·lustrador de llibres, tant infantils com per a adults, ha col·laborat amb diversos autors i d'entre les seues obres destaquen *El brui-xot Tararot*; *Criatures minúscules*; *La metamorfosi*; *Anàdia, la ciutat submergida*; *Tirant lo Blanc* o *El meravellós Màgic d'Oz*.

## *SUGGERIMENTS DIDÀCTICS I METODOLÒGICS*

En una societat en la qual les imatges impactants estan presents, de manera quotidiana, en la vida dels xiquets, la lectura de qualsevol obra literària per a infants ha de ser una activitat tan divertida que desperte la curiositat del jove lector i li permeta oblidar-se d'allò que l'envolta per crear les seues imatges sobre l'argument. Per això, la lectura de textos teatrals, on l'autor utilitza els diàlegs i les acotacions del text per a suggerir quadres escènics, pot resultar atractiva. L'alumne ha d'imaginar-se una composició animada, com una tira còmica, on caben la intriga, la gelosia, la tendresa, l'acció... Es tracta d'un treball que requereix imaginació i experiència personal, per això els professionals que volem crear lectors hem de garantir l'esmentada diversió amb la tria dels textos i de les activitats.

Abans de la lectura, sense ser massa exhaustius, podem realitzar algunes activitats, les justes per a facilitar la comprensió del text a l'alumnat.

Mentre es fa la primera lectura del text, no hauríem de fer cap més activitat que, si cal, la consulta del diccionari o l'enciclopèdia per a facilitar-ne la comprensió global. D'aquesta manera generarem en l'alumnat un costum amb el qual, al llarg de

la seua vida com a estudiant, s'haurà de trobar moltes vegades. No oblidem que, en la major part dels casos, la lectura és un acte individual. És per això que, només quan el text s'haja llegit, podrem efectuar altres activitats del tipus:

1. *Una lectura dramatitzada del text.* On els alumnes, guiats pel mestre, després d'aqueixa primera lectura personal, faran una posada en comú del que han entés: del tema i de l'argument de l'obra. A continuació, l'alumnat realitzarà una lectura col·lectiva, en veu alta, on cada personatge serà llegit per un xiquet o una xiqueta de classe. Algú haurà de llegir totes les acotacions del text. El professor corregirà l'entonació i la intenció amb què cadascú ha de dir les frases del seu personatge.

2. *Escenificacions puntuals.* Els alumnes poden portar títols de guant que tinguen per casa o preparar-los amb calcetins vells i cartolina, per realitzar la representació en classe d'una de les escenes. Per exemple, la sisena en què apareixen els dos sentinelles i Robert, transformats en animals.

3. *Improvisacions.* Els alumnes poden improvisar sobre altres històries basades en contes clàssics o populars. Si, a més a més, busquen un element que servisca de nexa a les dues escenes contigües, tal com es produeix a l'obra (verí-home estés en terra en el jardí; llop-Caputxeta) podran afegir noves escenes a la representació teatral. Els personatges han de mantenir el nom original i les seues característiques.

4. *Tires de còmic.* Per parelles, es poden il·lustrar les diferents escenes del text i realitzar-ne una tira de còmic que resumisca l'argument. Convindrà, abans de començar amb els dibuixos, definir entre tots els trets de la cara dels xiquets, Robert i Guillem, perquè siguen caracteritzats de manera semblant per tots. Les il·lustracions del llibre poden servir-nos de model; si de cas, també es pot fer el dibuix de la cara dels protagonistes des de diferents angles en la pissarra perquè els alumnes —si cal— puguen copiar-se-la. Finalment, ajuntarem tots els dibuixos i els col·leccionarem en forma d'àlbum. Si tenim aparell de diapositives al centre, podem fotografiar cada vinyeta en diapositiva i fer un muntatge de tota l'obra per projectar-lo acompanyat de so i de música.

Per a acabar, si les condicions del centre ho permeten, podeu animar-vos amb els suggeriments de dramatització que figuren

al llibre. Serà una tasca complicada, però amb una gratificació final molt interessant des del punt de vista personal i didàctic.

Centrant-nos en el present quadern, conté una fitxa de lectura i exercicis complementaris perquè l'alumne entenga alguns dels signes teatrals que vénen indicats en les acotacions, treball d'ampliació del text i uns jocs que permeten iniciar la dramatització i descobrir aspectes del context de l'obra. Hi ha també un joc d'atzar en el qual es treballa l'argument del text. No s'ha pretés en cap moment que l'alumnat realitze totes les activitats. El mestre haurà de triar, entre les proposades, aquelles que s'ajusten més als objectius marcats en la seua programació d'aula i a les necessitats del grup classe. Aquest quadernet ha de ser una ajuda, una orientació d'un possible treball, una possibilitat, oberta a canvis, que no ha de suposar mai una limitació a la pròpia creació. Serà, doncs, el propi professional, coneixedor de la realitat del centre, el qui, en últim terme, decidirà les activitats que ha de fer, les que ha de canviar i els aspectes que convé ampliar.



# PROPOSTES DE TREBALL\*

(MATERIAL FOTOCOPIABLE)

---

\* L'editor autoritza la reproducció d'aquestes *Propostes de treball* amb finalitats didàctiques, però recorda que no es permet la reproducció, per fotocòpia o altres mitjans, del llibre a què es refereixen aquestes propostes.

## A) FITXA DE LECTURA

TÍTOL DE L'OBRA: .....

AUTOR/A: .....

IL·LUSTRADOR/A: .....

EDICIONS BROMERA

COL·LECCIÓ: ..... Núm.: .....

1. Si hagueres de participar en una escenificació de l'obra que has llegit, quin personatge t'agradaria representar? Explica per què.

.....  
.....  
.....

2. Conta, amb les teues paraules, de què tracta l'obra. És a dir, fes-ne un breu resum.

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

3. De totes les aventures que viu el protagonista, quina t'ha agradat més o t'ha resultat més interessant? Raona la resposta.

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

4. T'ho has passat bé amb la lectura d'aquesta obra de teatre? Fes-ne una valoració crítica. La recomanaries als teus companys o no?

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## B) ACTIVITATS COMPLEMENTÀRIES

1. Les obres de teatre tenen generalment un plantejament, un nus i un desenllaç. Al plantejament, s'hi presenten els personatges i s'hi exposa el conflicte, el problema que haurà de resoldre l'heroi. Al nus, aquest hi tracta de resoldre el conflicte. I al desenllaç, el conflicte s'hi soluciona o no. Identifica aquestes parts dins l'obra. És a dir, assenyala quines escenes corresponen a cada una d'aquestes parts.

2. Al principi de cadascuna de les escenes, hi trobaràs unes acotacions escrites entre parèntesis i en lletra diferent, on s'explica com són els diferents escenaris. Copia-les al teu quadern i digues quants escenaris hi ha a l'obra.

3. En cadascun dels escenaris, s'hi desenvolupa una història, on apareixen personatges distints. Relaciona les paraules de la primera columna amb les de la segona.

<u>ESCENARIS</u>	<u>HISTÒRIES QUE ES CONTEN</u>
Carrer	<i>Caputxeta Roja</i>
Vaixell pirata	<i>Alícia en el País de Meravelles</i>
Castell d'Amèlia	<i>La recerca de l'anònim</i>
Jardí de la reina	Novel·les de pirates
Bosc	Novel·la de misteri
Casa de l'àvia	<i>El príncep encantat</i>
Biblioteca	

4. Sabries dir quin personatge apareix en cada escenari?

ESCENARIS	PERSONATGES
Carrer	Robert i Guillem
Vaixell pirata	
Castell d'Amèlia	
Jardí de la reina	
Bosc	
Casa de l'àvia	
Biblioteca	

5. Quins personatges t'han agradat més? Tria'n quatre i completa el quadre següent.

Nom del personatge	Com és?	On viu?	En quin segle?	Frase preferida	És amic de Robert o enemic

6. En la pàgina 22, Robert comença a llegir-hi un llibre de pirates en veu alta. És una narració que deixa d'estar escrita com si fóra una novel·la quan comença el següent diàleg teatral:

ROBERT. (...) Eh, tu, rata fastigosa!

PIRATA. (*Girant-se...*) És a mi?

Continua tu la narració en el punt en què Robert l'ha deixada, però transformant el diàleg teatral en novel·la. Podria seguir així:

*Robert mirà fixament el pirata i cridà: «Eh, tu, rata fastigosa!». I aquest, que estava d'esquenes, es girà i li contestà «És a mi?»*

*—Sí —respongué Robert mentre mirava amb ràbia Roquefort— deixa-la en pau o et mataré...*

7. Els diàlegs dels sentinelles que apareixen al començament de l'escena cinquena són preguntes i respostes molt breus. Torna'ls a llegir i digues quin dels dos no és massa lògic. Per què?

8. Visita una biblioteca (la del centre, la del barri...) i busca-hi:

—El títol d'un llibre que comence per *m*.

—Un llibre de teatre.

—Un llibre de poesia.

—Una novel·la.

—El llibre del primer autor, el cognom del qual comence per *c*.

Després explica en quins fitxers has hagut de mirar per a contestar les preguntes anteriors, quants fitxers hi havia a la biblioteca, com estava organitzada la informació, què has de fer si vols consultar un llibre en sala i com te'l pots emportar a casa, etc. És a dir, com està organitzada la biblioteca.

9. En la biblioteca, pots buscar informació sobre la pirateria. Consulta una enciclopèdia per conèixer com va aparèixer i com afectà els vaixells que, des d'Amèrica, portaven l'or a Espanya. En arribar a classe, comenta les dades que has anotat al teu quadern.

10. Proposa al teu mestre o a la teua mestra la formació de grups amb tres o quatre companys per tal de preparar una exposició sobre contes populars. Cada grup elaborarà un cartell diferent, per exemple el de la Caputxeta, que hi inclourà:

—Un fragment del text original del conte. Trieu-ne un que siga fàcil de reconèixer pels companys.

—Algun dibuix dels personatges.

—Una informació breu sobre l'autor del conte, extreta de les enciclopèdies d'una biblioteca.

Després, exposeu tots els cartells en algun lloc que puguin visitar els companys d'altres classes.

11. Proposa a la teua classe la formació de grups de tres persones per tal de jugar al joc d'*Això era i no era*. L'objectiu serà aconseguir arribar els primers a la casella 14 del tauler. Tireu un dau i compteu en la columna de les històries. Si, per exemple, us toca la casella tres, haureu de contar una història de por (un conte, una novel·la que hages llegit, una pel·lícula que has vist...). L'equip contrari haurà d'endevinar el títol de la història que heu

contat si vol anotar-se els tres punts. Si no ho endevina, l'equip que ha contat la història avançarà les tres caselles.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----

Contes populars 1	De pirates 2	De por 3	D'amor i de prínceps encantats 4	De ciència ficció 5	De detectius 6
----------------------	-----------------	-------------	-------------------------------------	------------------------	-------------------

12. Proposa als teus companys la improvisació d'un teatre de titelles en classe per tal de representar el text de l'escena sisenca. Poseu-li música, al principi i al final, i feu algun joc d'il·luminació amb llums portàtils.

### C) EL JOC DE LA BIBLIOTECA

Planteja al teu mestre o a la teua mestra la realització d'un joc sobre la lectura de l'obra *Això era i no era*. Es tracta de formular, en primer lloc, diferents preguntes sobre l'argument i la comprensió del text llegit, per tal d'utilitzar-les, posteriorment, en la realització del joc. Les qüestions plantejades es redactaran en fitxes individuals per a cada una de les preguntes i seran, més o menys, semblants a les següents:

«Quin és el personatge principal de l'obra?», «Què volen recuperar Guillem i Robert?», «Per què intenten recuperar l'anònim?», «On creuen que s'han deixat l'anònim?», «Quan Robert entra a la biblioteca, quin tipus de llibre extrau?», «Què li passa, a Robert, quan comença a llegir?», «Què ha fet el sanguinari Roquefort?», «Qui és María Juana?», «Com defensa Robert la filla del governador de Monterrey?», «Com vol agrair-li, María Juana a Robert, el fet d'haver-la salvada?», «Com vol castigar-lo quan ell no respon als seus suggeriments amorosos?», «Qui és Amèlia?», «Qui és Clodomir?», etc.

Una vegada elaborades les targetes amb les preguntes formulades, s'ha de dibuixar amb cartolina la cara de Robert, la de Guillem, la de la bibliotecària, la del pirata i la d'Amèlia, per tal

de retallar-les després com si foren les fitxes d'un parxís. A continuació s'han d'aconseguir daus i dos sobres, on escriurem la paraula «anònim». Si un jugador cau en una de les caselles (21 o 31) on figura aquesta paraula, podrà retirar un d'aquests sobres.

Amb tot això, ja estaràs en disposició d'iniciar, tu i els teus companys, el viatge per la biblioteca del joc de taula que teniu en l'última pàgina d'aquestes propostes; però aneu amb compte, perquè si la bibliotecària us pillà, hauréu de tornar a començar.

### *Les regles del joc*

Els jugadors faran una primera tirada amb el dau per triar fitxa. A continuació, per ordre d'aparició en el llibre, cadascú realitzarà una nova tirada i contestarà una pregunta sobre l'argument de l'obra que li farà la persona que jugue amb la fitxa de la bibliotecària. Si l'encerta, sumarà els punts i se situarà en la casella corresponent. Si no ho fa, es quedarà on era. Guanyarà el joc la persona que aconseguisca traure un dels sobres on figura la paraula «anònim» de la biblioteca.

*Alguns entrebancs.* Si un jugador cau en una casella on hi ha dibuixada la bibliotecària, haurà de començar de nou.

Dos jugadors no podran ocupar la mateixa casella.

Per a eixir del tauler, cal anar directes a la casella 34. Si, amb l'última tirada, se sumen més punts, el jugador haurà de retrocedir tantes caselles com punts de més assenyale el dau; així, per exemple, si un jugador ocupa la casella 32 i trau un sis, haurà de retrocedir fins a la casella 30.

Quan un jugador arribe a la casella 34 i no haja aconseguit encara cap dels sobres amb l'anònim, podrà seguir jugant fins que una tirada el porte a la casella 31, moment en què haurà guanyat la partida. Si l'esmentat «anònim» cau en mans de la bibliotecària, serà el jugador que posseeix aquesta fitxa el qui haurà guanyat el joc.

# EL JOC DE LA BIBLIOTECA

