

CURS 2017/2018

# **Anàlisi del fenomen “La Fallera Calavera”**

**SBC042-TREBALL FINAL DE MÀSTER**  
**Comunicació Intercultural i Ensenyament de Llengües**

TUTOR: Vicent Salvador Liern

ALUMNA: Imma Monlleó Martínez

1. INTRODUCCIÓ	4
2. OBJECTIUS	5
3. METODOLOGIA	6
3.1. Descripció del camp de treball	6
3.2. Descripció del material.	7
3.2.1. Presentació del joc de cartes	7
3.2.2. Presentació de la novel·la	9
3.2.3. Característiques tècniques del material	9
4. MARC TEÒRIC	10
4.1. CLASSIFICACIÓ DEL PRODUCTE	10
4.1.1. Públic	10
4.1.2. Intencionalitat	10
4.1.3. Multimodalitat	11
4.2. INICI DEL FENOMEN TRANSMÈDIA	16
4.2.1. Multimèdia i Transmèdia.	18
4.2.2. Expansió	18
5. SEQÜÈNCIES TEXTUALS	20
5.1. SITUACIÓ NARRATIVA	20
5.1.1. MODE	20
5.1.2. VEU	21
5.1.2.1. Nivell	21
5.1.2.2. Persona	21
5.1.2.3. Narratari	21
5.1.3. CONTEXT I COTEXT	21
5.2. LES TIPOLOGIES I LES SEQÜÈNCIES TEXTUALS	22
5.2.1. Seqüència Narrativa	24
5.2.1.1. Situació inicial. Inici	24
5.2.1.2. Transformació. Nucli	25
5.2.1.3. Situació final. Fi	25
5.3. Seqüència Descriptiva	26
5.3.1. Anclatge/ Tema-títol.	26
5.3.2. Aspectualització	26
5.3.3. Posada en relació	27
5.4. Seqüència Explicativa	27
5.4.1. Constatació inicial	27
5.4.2. Problematització	27
5.4.3. Resolució	27
5.4.4. Conclusió-avaluació	28
5.5. Seqüència Argumentativa	28
5.5.1. Premisses	28
5.5.2. Arguments	29
5.5.3. Contra-Arguments	29
5.5.4. Conclusió	29

5.6. Seqüència Dialogada	30
1. Obertura	31
2. Transaccional	33
3. Tancament	38
6. PERSONATGE	39
6.1. Teoria del personatge i aplicació a La Fallera Calavera	39
6.1.1. Funció, Espai i Públic	39
6.1.2. Carisma	40
6.1.3. La historicitat del personatge	42
6.2. Anàlisi discursiva dels personatges femenins de La Fallera Calavera	44
6.2.1. Concreció de l'anàlisi	44
6.2.2. personatge estereotip: La Fallera Calavera	46
6.2.2.1. Cartes	46
6.2.2.2. Novel·la	47
6.2.3. Personatge Real	49
7. RELACIÓ AMB LA CULTURA POPULAR	50
7.1. CULTURA POPULAR CRISTIANA	51
8. APRENTATGE DE LLENGÜES	52
8.1. EL CATALÀ I EUROPA	56
8.2. PROPOSTA DE SEQÜÈNCIA DIDÀCTICA	57
8.2.1. Contextualització	57
8.2.2. Finalitat o producte final	57
8.2.3. Com es farà?	58
8.2.4. Temporalització	59
8.2.5. Continguts	59
8.2.6. Activitats dins la seqüència	60
9. CONCLUSIÓ	61
10. BIBLIOGRAFIA	63

# 1. INTRODUCCIÓ

---

El treball que es presenta tot seguit, culmina la formació rebuda al Màster en Comunicació Intercultural i Ensenyament de Llengües, i més concretament es lliura mitjançant l'assignatura de caràcter obligatori SBC042: Treball de Final de Màster en el curs acadèmic 2017/2018.

Bona part de la formació s'ha emmarcat dins l'àmbit de l'ensenyament/aprenentatge de llengües des d'una perspectiva multilingüe i multicultural, en contextos educatius. Així en aquest cas, ens aturarem a investigar un fenomen cultural i literari més local, anomenat La Fallera Calavera<sup>1</sup>, que té o pot tenir una repercussió tant en l'aprenentatge de llengües com en la promoció de la cultura que hi porta adherida, en aquest cas parlem de la cultura valenciana i del català occidental o valencià, llengua cooficial del territori -junt amb el castellà- on està encabida la Universitat Jaume I de Castelló.

La integració de les TIC, en aquest fenomen, i la seua incidència en societat globalitzada i multicultural és innegable, cosa que amplia i reforça tots els continguts treballats en el Màster pel que fa a l'ensenyament/aprenentatge de llengües. Un altre punt clau d'aquest material que ha fet que siga objecte d'aquesta investigació és la gran quantitat d'elements culturals propis del territori que podem trobar en cadascuna de les seues variants de gènere discursiu (cartes, novel·la, videos etc). Tot això, i comptant amb els pocs recursos disponibles en la nostra llengua, fa que aquesta investigació puga ser l'inici de moltes altres i que també puga actuar com a guspira de creació d'altres eines que puguen ampliar, reforçar i ajudar a espargir l'aprenentatge de la nostra llengua, sense deixar de banda la riquesa del marc multicultural i multilingüe en què ens trobem immersos.

---

<sup>1</sup> Endavant: La FC

## 2. OBJECTIUS

---

Els objectius d'aquest treball els podríem incloure en la part més multicultural del màster.

Analitzar un material multimodal amb uns trets culturals valencians molt marcats, ens pot ajudar a entendre l'impacte de la globalització en la cultura local, alhora que eixa mateixa facilitat d'expansió pot ajudar a estendre o multiplicar el desenvolupament propi de les cultures locals, cosa que no seria possible sense eixos medis.

Ensems, la creació d'estos materials tan específics i circumscrits és producte de la intersecció entre la tradició heretada i la contemporaneïtat tecnològica sobre la qual caminen les noves generacions. Així tant la cultura cristiana, el moviment *kitsch*, l'adopció de Halloween i la mediatització d'allò macabre, configuren el brou que ha fet possible el naixement i popularització del material d'Enric Aguilar.

Amb tot, els objectius que es plantegen són els següents:

1. Analitzar les característiques d'un material transmodal circumscrit a una cultura concreta.
2. Valorar l'impacte de les Tecnologies de la Informació i de la Comunicació (TIC) en la formació multicultural i plurilingüística.
3. Reconèixer i identificar les diferents fonts proveïdores de cultura i avaluar les seues possibilitats d'impacte multicultural i lingüístic.
4. Distingir les diferents modalitats en què es pot presentar un contingut literari i cultural.
5. Desenvolupar estratègies de comparació entre la literatura local i global, en mires a la internacionalització de l'ensenyament i de l'aprenentatge propi.
6. Sensibilitzar-se amb les estratègies de confecció de personatges literaris i interpretar la seua repercussió en l'obra literària.
7. Prendre consciència del tractament de la feminitat en els productes transmèdia com a part fonamental de la cultura contemporània.
8. Conèixer les estratègies literàries de creació de personatges.
9. Explorar les possibilitats d'un material d'aquestes característiques pel que fa a l'ensenyament i aprenentatge de llengües maternes, segones i estrangeres, en el marc d'un context multicultural i multilingüe.
10. Fomentar l'actitud crítica i investigadora en la vida quotidiana, en mires a trobar possibilitats educatives i de millora de la qualitat cultural en qualsevol dels materials o productes que arriben a les nostres mans.

## 3. METODOLOGIA

---

### 3.1. Descripció del camp de treball

El camp de treball de que ens ocupa és el d'un discurs escrit i oral i la seua implantació en una societat que navega entre identitats conreades a partir de la transmèdia, i que beuen, com no pot ser d'una altra manera, de la tradició cultural del territori on s'insereixen, en aquest cas la valenciana. Tot això, tot i que no estiga directament planificat i pensat pedagògicament té, inevitablement, unes conseqüències en la formació cultural i lingüística de les persones que ho consumeixen.

El treball ha consistit a analitzar tot el material de La Fallera Calavera des de diversos punts de vista: la multimodalitat, la narració transmèdia, la creació dels personatges femenins, la cultura popular, els gèneres textuais i les seues possibilitats pedagògiques envers l'ensenyament i l'aprenentatge de llengües. Posteriorment s'han cercat les bases teòriques, fent una recerca bibliogràfica guiada pel tutor del Treball Final de Màster. S'han consultat les investigacions de diversos autors en la matèria que hem citat. A més a més, s'han analitzat diversos fenòmens socials directament relacionats amb la matèria que ens ocupa, com per exemple, la mercantilització que s'ha donat a la literatura a obres com *El Petit Príncep* d'Antoine de Saint-Exupéry i *Harry Potter* de J.K. Rowling i també la normalització de l'estètica zombi.

S'han analitzat el tractament de la feminitat, les estratègies de creació de personatges i finalment s'ha fet una proposta de seqüència didàctica per tal d'aprofitar el material investigat en l'aprenentatge de llengües, dintre de la perspectiva europea d'adquisició (i protecció) de llengües.

## 3.2. Descripció del material.



El joc de “La Fallera Calavera” veu la llum l’any 2014 gràcies a una campanya de micromecenatge (Verkami) que aconseguí reunir més de 300 participants, els quals aportaren 7.341€ per finançar el projecte com es

pot veure a <http://www.lafalleracalavera.com/els-mecenes/>. Amb aquesta mateixa fórmula han aconseguit també finançar una expansió del joc l’any 2017.

Recordem que quan sorgeix el joc, la crisi financera ja havia quallat en la nostra societat i era aleshores quan una de les eixides dels més joves era, crear la seua pròpia empresa o projecte. Naixien així els tan coneguts “emprenedors”, és a dir, persones que creen una xicoteta empresa.

Tot i que la sortida de la crisi encara s’ensuma llunyana, els discursos més propers al govern central ja la donen per superada. És ací on també té sentit l’eixida d’un producte com aquest. La societat en general i en particular la valenciana, s’han caracteritzat per acudir a l’humor en moments de crisi, per poder superar les dificultats i aquest pot ser un bon exemple.

Cal remarcar també que en aquest mes d’agost (2018) els mateixos creadors han llançat un altre joc anomenat *Alakazum* que ells mateixos (a la seua pàgina web) defineixen així :

*Alakazum! és un joc de bruixes i tradicions en valencià, castellà, gallec i eusquera. Els jugadors hauran de gestionar correctament un llistat de sortilegis, diversos objectes i personatges de cinc cultures diferents per poder enfrontar-se a un enemic final. El jugador que primer derrote amb el seu equip una de les tradicions invasores d’Estats Units guanyarà la partida!*

Aquesta és la prova de les nostres prediccions d’ampliació del fenomen literari, de la influència de les TIC, de l’actualitat del joc (o dels seus creadors almenys) i de la influència - com podem llegir més endavant- de fenòmens com *Halloween* en la creació i l’èxit d’aquest recurs.

### 3.2.1. PRESENTACIÓ DEL JOC DE CARTES

Es tracta d’un joc de cartes per a xiquets i xiquetes de més de 10 anys en el qual poden participar entre 2 i 5 jugadors. No especifica edat màxima, amb la qual cosa, es sobreentén que també poden jugar els adults.

Les cartes venen presentades de la següent manera:





### 3.2.2. PRESENTACIÓ DE LA NOVEL·LA

Aquesta és la portada i contraportada de la novel·la d'Enric Aguilar, la qual té 141 pàgines de paper ecològic. A l'octubre de 2017 hem pogut aconseguir la 8a edició



### 3.2.3. CARACTERÍSTIQUES TÈCNIQUES DEL MATERIAL

El material que hem decidit analitzar sota les consideracions teòriques discursives, és un joc de taula que és complementa amb una novel·la.

	JOC DE CARTES	NOVEL·LA
TÍTOL	La Fallera Calavera	
AUTOR:	Enric Aguilar	
IL·LUSTRADORA:	Esther Méndez	
EDITORIAL	-	SEBRA llibres (Carcaixent) València
MAQUETACIÓ	Pau Urios	Setanta
FABRICACIÓ	Alemanya	Espanya
EDICIÓ	5a	8a
NOMBRE	102	141

## 4. MARC TEÒRIC

---

Per tal de situar el treball que ens ocupa dins un marc teòric, acudirem a diversos autors com Jay Lemke, Carlos Castilla del Pino, Jean Paul Bronckart i Vicent Salvador, entre altres. Hem consultat les seues anàlisi envers obres com *Le Petit Prince* i *Harry Potter*, i també sobre la construcció de personatges.

### 4.1. CLASSIFICACIÓ DEL PRODUCTE

#### 4.1.1. PÚBLIC

La categorització de la novel·la i de les cartes de La FC no és gens fàcil. En aquest cas, tot i que es podria incloure perfectament esta obra dins la **literatura infantil i juvenil** perquè l'autor així pot "dar rienda suelta a una imaginación delirante que no soporta las limitaciones de los géneros "adultos"" (Salvador, 2003, p.719), en aquest cas la complicació de l'etiquetatge ve donada pel seu rerefons de crítica social i política. Situar-la entre els adolescents, pot resultar complicat, perquè per manca d'informació, potser no s'acabe d'entendre la intenció inicial/final de la història, que no és altra que la crítica social i política. Així doncs, per la fantasia que conté, podríem parlar d'una obra juvenil, però pel missatge implícit que duu, ha d'emmarcar-se dins el **públic adult**.

#### 4.1.2. INTENCIONALITAT

Lemke (2010) fa referència als dibuixos polítics, **political cartoon**, dins els quals podríem encaixar el fenomen "La Fallera Calavera". L'autor addueix que l'humor que s'insereix en aquest tipus d'obres, no prové només de les imatges, ni tampoc del text mateix, sinó de la juxtaposició de tot plegat, cosa que es compleix també en el nostre cas. Si ens aturem a analitzar, només mirant les imatges, un lector podria etzibar algun somriure -i en tot cas hauria de ser valencià- però la vertadera associació crítica, la hilaritat que provoca un vertader acudit, o una evidència políticament incorrecta, es dona per la seua relació amb allò inconscient, com deia Freud i això ho permeten les dues coses juntes: textos+imatge, tant en el cas de les cartes, com en la novel·la.

Així, com hem dit anteriorment, la intencionalitat d'aquest material és la crítica social i política, emmarcada en una estètica concreta i amb forma de joc (inicialment) i després de novel·la.

### 4.1.3. MULTIMODALITAT

El que sí que podem afirmar és que La FC és un **producte multimodal**, i així, com apunta Lemke (2010), fabrica el seu contingut i les seues intencions “by intersecting the semiotic resources of language, visual display, sound and musik, cinematic movement, material artifacts, and abstract animation” (p.567) .

Si visitem el seu web, comprovarem com La FC conté tots aquests elements:

Al seu web: <http://www.lafalleracalavera.com>

Aquests s’articulen a partir d’un element principal que és el joc de cartes. L’únic punt què encara no

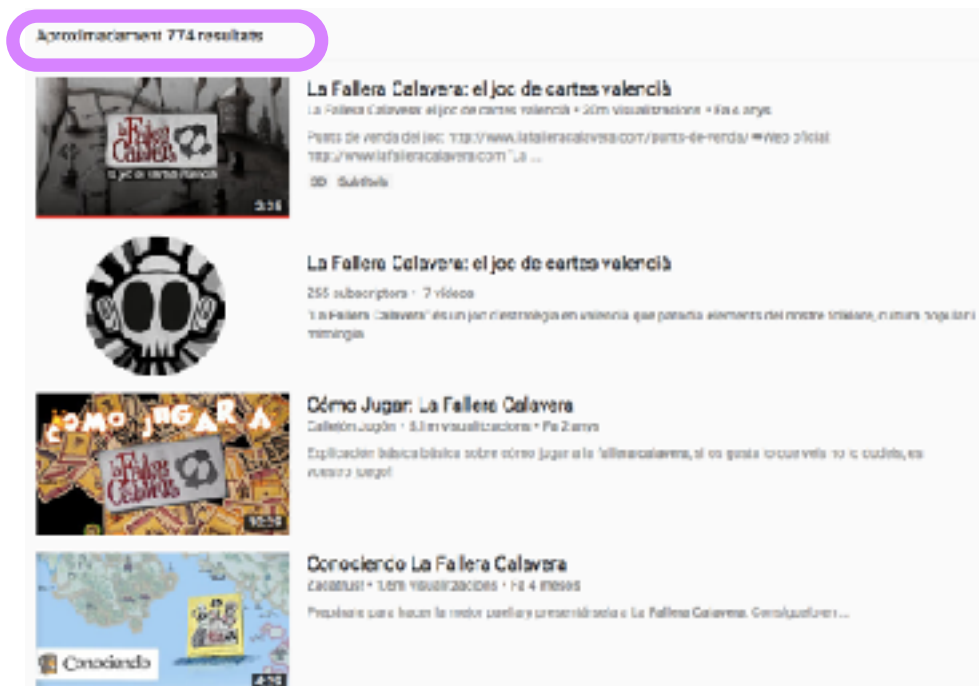
està explotat en aquest cas és la vessant cinematogràfica, almenys en format de llargmetratge. Tot i això, al mateix web podem trobar un vídeo de 2:34 min què introdueix al jugador en la història del joc de cartes, cosa que li



estalvia el fet de llegir-se tota la novel·la. Cal destacar-ne d’aquest vídeo, el relat rimat del narrador, la música de fons, l’estètica que converteix en éssers animats els personatges de les cartes, que tot plegat atrapa l’oient i que li afegeix un altre valor literari a aquest producte. Es pot veure al següent enllaç: <http://www.lafalleracalavera.com/historia/el-naixement-de-la-fallera-calavera/>

Com que aquest és un vídeo què es troba allotjat a la plataforma YouTube®, si hi accedim, el mateix enllaç aboca el visitant a molts altres vídeos relacionats amb La Fallera Calavera, alguns dels quals poden, per exemple, ensenyar a jugar a les cartes, o explicar per què s’han inclòs 50 nous ingredients “de la discòrdia” en la edició número 2 del joc de cartes.

Així, tot i ser un fenomen més acotat, per la seua circumscripció local, podem trobar 744 vídeos relacionats, com es pot veure a la imatge.



Al seu web fins i tot podem trobar una **secció de notícies** exclusivament relacionades amb aquest “món” fictici què ha creat el seu autor : Enric Aguilar.



Així aquest producte multimodal, no fa una altra cosa que multiplicar cada element semiòtic en cadascun dels seus usos i això és el que el converteix en un producte més potent i més fàcilment “expansible”. En aquest cas trobem dues modalitats textuais (novel·la i dites/refrany en les cartes), una de tipogràfica, que és molt fàcilment identificable en tots els productes, la modalitat d’imatge (cartes, videos, samarretes, la pròpia novel·la i el web), les vocals (als videos del web), les

modalitats musicals (videos del web), els efectes sonors (videos del web), l'animació (videos i la web), els quals multipliquen, com deíem, les dimensions de la intenció presentacional, orientacional i organitzacional.

Tots aquests canals multimodals no els tenien antigament quan, en el millor dels casos, es podien trobar cinc o sis dibuixos en tota una novel·la.

Hui qui té el control de la distribució multimèdia, té el poder, i el poder pot significar moltes coses, no parlem només d'economia com per exemple, la perpetuació del sistema econòmic -capitalista- sinó també a mantenir o estendre certes ideologies dominants, com el cristianisme, la religió musulmana, o certes polítiques concretes d'actuació etc.

Lemke (2010) cita diversos autors (Barthes 1967; van Leeuwen, 199; van Leeuwen, Caldas-Coulthard, 2002) perquè apuntaven que “Among these media I include not only publishing, film, music and games, but also their less explicitly ideological but equally semiotic cultural partners: fashion, food, and consumer merchandise of all kinds”. D'aquesta manera el gran abast de la multimodalitat ha fet créixer el camp d'influència, mitjançant altres tentacles de consum.

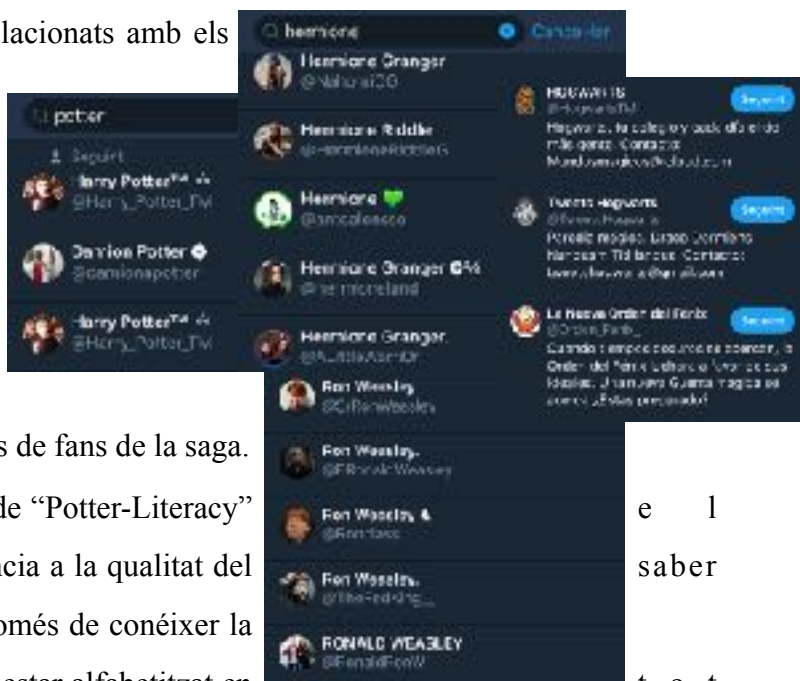
Així tots els productes que es generen al voltant d'un fet multimodal, com el famós fenomen literari de *Harry Potter*, creen ideologia i contingut, i la història ens ha ensenyat que si es pot identificar i acotar una certa ideologia, es pot dominar més fàcilment que si el pensament d'eixos ciutadans és divers i eclèctic. Amb la qual cosa, no ens trobem davant només d'un fenomen d'entreteniment, sinó de poder, donades les xifres d'influència d'aquests productes.

Per una altra banda, “the prime disseminators of globalist, neo-libertal political and economic ideology are above all not the journalists but the marketers”(Lemke, 2010, p.580) així, a ideologia ja no només la poden disseminar i repartir els periodistes, en veritat són els mercats, i dins d'ells els comercials i publicistes, qui tenen poder per crear-la, mantindre-la i expandir-la, ells són qui, poden fer connexions entre productes -totalment intencionades i quasi sempre *a priori* innecessàries- i crear les necessitats perquè “marketing also produces social identity types”.

Si visitem la xarxa social Twitter®, per exemple, podrem trobar una gran quantitat de comptes que creen contingut a diari amb noms extrets de la literatura de *Harry Potter*. Així, personatges reals amb identitats literàries fictícies, generen contingut real, a una plataforma fictícia o real, si més no digital.

Així podem trobar comptes de Twitter® relacionats amb els principals protagonistes amb una recerca ràpida i fins i tot dels espais (Hogwarts) i també de grups de personatges .

No tindriem prou pàgines per reproduir tots els comptes relacionats amb aquest fenomen.



Fins i tot s’han creat espontàniament pàgines de fans de la saga. Això es podria relacionar amb el concepte de “Potter-Literacy” com l’encunya Burn (2005) i que fa referència a la qualitat del relacionat en aquest camp. Ja no es parla només de conèixer la història que s’exposa a les novel·les, sinó d’estar alfabetitzat en

e l  
saber  
t o t



allò relacionat amb ella. És un pas més enllà, els *Potterheads* no són qualsevol lector de la saga, són una mena de grup d’experts en la matèria.



En el cas de La FC, també podem trobar un compte de Twitter®, emperò evidentment no té la repercussió -seguidors- dels casos anteriors, donada la seua especificitat local.



No hem trobat un fenomen identitari tan gran com el de *Harry Potter*. De fet, el que més s’apropa a una identificació amb el personatge és un compte que s’anomena “Xiqueta Fallera” i té com a foto de perfil, una il·lustració de La FC.



Per una altra banda al YouTube® podem trobar milers de videos de contingut relacionat amb *Harry Potter*, creat pels propis lectors i/o seguidors de les pel·lícules. Recomanacions, curiositats, i “declaracions” que ajuden a classificar en “vertaders” o falsos als fans (Potter-literats o no), en funció de si la seua incursió en aquest món ha sigut a través de la lectura exclusivament, mitjançant els llargmetratges, s’ha fet ambdues coses, o s’ha trobat mitjançant un joc, etc. Fins i tot es poden trobar “tests” per avaluar com de bon fan pots arribar a ser.

Així, la generació actual de lectora o lector pot -i així ho fan- cercar informació en diferents llocs, per tal de conformar la seua identitat.

“[...] we are all also struggling to keep free of these entanglements [...] We move from store to store, in the street ,the mall or online, looking to buy what makes us feel more like the person we want to be. We move from media to media, trying to shape our own styles, beliefs, and values. We participate in multiple and changing social networks as part of this important identity work. We want to be bricoleurs, not dupes” (Lemke 2010, p.581).

## 4.2. INICI DEL FENOMEN TRANSMÈDIA

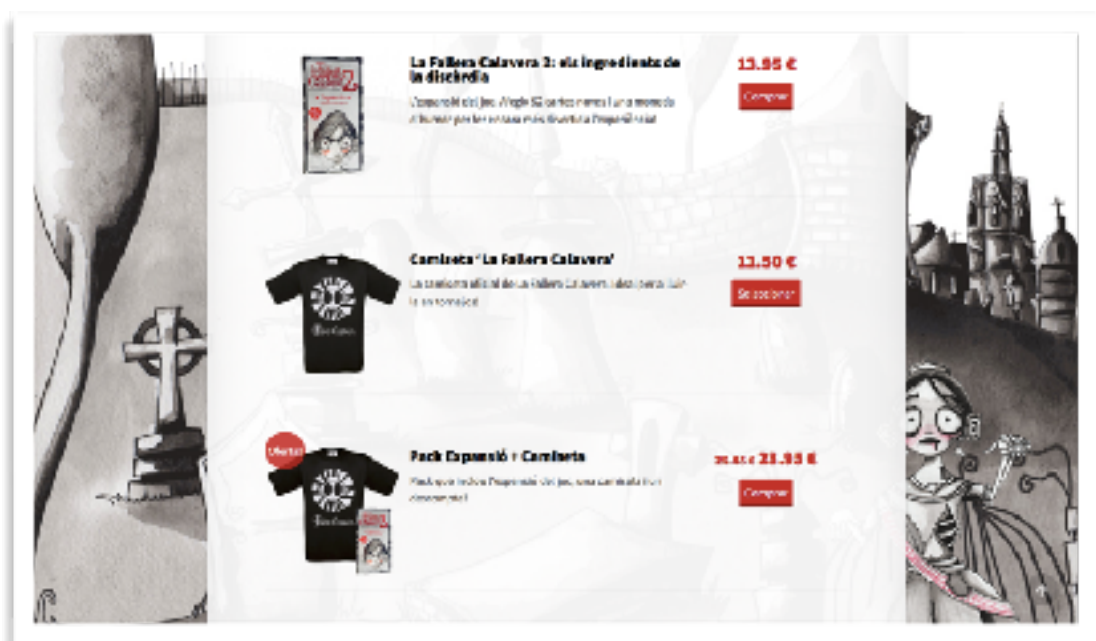
Salvador (2003) anomena Eco quan diu “ La literatura no es, sino que deviene” adduint així la importància social de la literatura. Així l'èxit o no d'aquesta novel·la com a literatura o com a producte, dependrà de la societat i el moment en què l'acull.

La societat actual està bastida sobre una xarxa ben complexa de tecnologia de la informació i comunicació. Ara per ara doncs, el contingut intel·lectual no només naix dels llibres:

“Today, “intellectual property” may begin its media life as book (Rowling's *Harry Potter*, Tolkien's *Lord of Rings*) film (Star Wars), television series (Star Trek), cartoon (Yu-gi-Oh!), graphic novel (Spiderman), or game (Lara Croft) and spawn all the other media and genres along with merchandise of every description.” (Lemke 2010, p. 581).

El cas de la nostra *La Fallera Calavera*, ha entrat en aquest món de les “franquícies transmèdia” (Lemke, 2010) d'una manera molt tímida, amb una novel·la, una expansió del joc i una samarreta.

Cal saber que en aquest cas el producte “iniciador” de la propietat intel·lectual ha estat el joc de cartes i la novel·la és ja un producte *publicat a posteriori*, tot i que no sabem si l'autor ja tenia l'obra escrita.





Seguint el text en què Salvador (2003) analitza *Le Petit Prince*, obra d'Antoine de Saint-Exupéry, podem llegir que “desde el punto de vista culturalista que la teoría de polisistemas aplica a la literatura, la obra no solo vive en su integridad ordinaria, sino también el todo tipo de traducción, adaptación, reformulación intersemiótica o muestra antológica” (p.721). Consegüentment els lectors, visualitzadors o consumidors d'històries ens trobem amb què, podem formar-nos una idea d'allò que ens ofereix la història per diversos canals y modalitats. Així l'imaginari que construïm, no el formem només amb els pensaments i imaginació que provoca la lectura, així com passava fa anys, quan no existien estos medis. Per exemple, les imatges senzilles amb colors suaus i fons blanc

de *Le Petit Prince*, ens ajudaren a donar-li eixe sentit eteri, tendre, inofensiu i acollidor a què aboca la història. Així en aquest cas, la imatge ha contribuït a que tothom tinga en la ment la imatge d'aquell planeta menut i d'aquell personatge ros vestit de verd.

Amb *Harry Potter*, nascut en plena efervescència digital, tot s'ha multiplicat exponencialment perquè el lector ha pogut construir la seua pròpia idea de la història a

partir del que llegia a la novel·la, de les pel·lícules, de les imatges de les diverses publicacions, de les formes de les figures que s'han creat, etc. I, tot i que en algun moment la imatge dels personatges pugua diferir entre els diversos canals, la indústria també es preocupa molt perquè tinguin unes característiques clau determinades perquè el consumidor potencial les identifique amb facilitat, com per exemple els 3 elements clau de *Harry Potter*: la ferida en forma de raig al front del mag, les ulleres rodones i el tall i color del seu cabell.

En el cas de la FC, la iconografia presentada és exactament la mateixa tant en les cartes, com en els vídeos i també en la novel·la. L'expansió és més controlada, almenys fins ara. Fins i tot s'ha donat el cas d'una falla que ha reproduït els personatges d'una manera molt fidel, com es pot veure a la imatge.



**EL TORN + CULTURA POPULAR**  
**Enric Aguilar: 'La Fallera Calavera desmunta molt tòpics sobre els valencians i la seua llengua'**  
Entrevista al creador de La Fallera Calavera, que equitativa i estrena falla a Benicarló

font: VILAWEB(sd)<https://www.vilaweb.cat/noticies/enric-aguilar-la-fallera-calavera-es-lexemple-que-els-valencians-tenien-la-necessitat-dun-proyecto-doci-arrelat-al-territori/>

#### 4.2.1. MULTIMÈDIA I TRANSMÈDIA.

Resulta interessant remarcar també la **diferència** que Lemke (2010) estableix entre el **contingut multimèdia i el transmèdia**. El primer fa referència als diferents canals pels quals es pot oferir el contingut, però en un mateix mitjà. La semiòtica transmèdia és aquella que es crea a partir de diferents mitjans i de diferents canals multimèdia al voltant d'un mateix "producte". Així plantejat, la podem dir que la transmèdia podria englobar la multimèdia.

L'aprofitament de la transmèdia passa per saber quin és el comportament dels usuaris amb els diferents canals multimèdia, podríem relacionar aquest fet amb les ben conegudes "cookies" i la legislació posada en vigor el passat 25 de maig de 2018 de la GDPR (General Data Protection Regulation).

Lemke (2009) pronostica per al futur la tasca de desenvolupar una política econòmica dels signes transmèdia. Ell mateix cita a Williamson (1978) dient que un dels grans acords de l'anàlisi mediàtica és que "advertising media sell not us products and services but lifestyles and ideologies." Què vol dir vendre ideologies? les ideologies creen la sensació de pertinença a un grup i això implica adoptar una certa identitat que convida a consumir i "buy some kinds of products and services rather than others" (Lemke, 2009). És tot un camp de "cultiu" per les grans empreses del *marketing*, tant és així que el mateix autor indica que cal que les investigacions focalitzen la seua atenció en la re-mediació dels consumidors del mercat identitari per tal d'atendre la inseparabilitat que es donarà a llarg termini entre la creació de contingut i les relacions de poder.

#### 4.2.2. EXPANSIÓ

Salvador (2003) realitza en el seu article dedicat al Petit Príncep, una anàlisi de l'èxit de la traducció de l'obra d'Antoine de Saint-Exupéry al castellà i al català. En el nostre cas (FC), i aprofitant el seu recorregut, ja podem predir que resultaria molt complicat que tingués èxit, i no pels problemes que duu *per se* la traducció, que és el que s'analitza principalment a l'article de què parlem, sinó pel contingut que s'ha de traduir en aquest cas, la significativitat del qual no està en la literalitat de les traduccions sinó en els segons sentits que duu associada la història i cadascun dels seus personatges.

De fet, el mateix autor de La Fallera Calavera, al seu lloc web dedica una pàgina a aquest tema. El joc no es pot traduir, perquè perdria la seva essència, perquè el que pot atraure més al lector no és el que es pot llegir directament, sinó les referències polítiques i socials de la societat valenciana a les quals evoca.

Tot i això, i molt encertadament, donada la gran quantitat de valencians castellanoparlants que s'estenen pel territori, es presenta la possibilitat de descarregar-se gratuïtament les instruccions i els textos de les cartes. No es presenta aquesta opció en el cas de la novel·la (almenys fins ara).

**la Fallera Calavera**

[EL JOC](#) [EXPANSIÓ](#) [NOVEL·LA](#) [DIBUXTES](#) [TORNEJOS](#) [COMPRAR](#)

## El juego en castellano

La Fallera Calavera es un juego basado en elementos de la cultura popular valenciana, el folclore y la religión. Por este motivo y con la intención de ofrecer opciones de entretenimiento en la lengua castellana de los valencianos, el juego ha sido publicado íntegramente en castellano.

No obstante, dado el interés por La Fallera Calavera de muchas personas ajenas a nuestro ámbito lingüístico, hemos decidido publicar en nuestra web una traducción íntegra al castellano de las instrucciones, así como de cada una de las cartas.

**¡descárgate la traducción y sumérgete en la cultura valenciana!**

Agradecemos a María Paz Ferrer Vidal y Eric Franco Cuervo su implicación en esta traducción.

[Instrucciones en castellano](#)

[Textos de las cartas en castellano](#)

[Expansión: instrucciones en castellano](#)

[Expansión: cartas en castellano](#)

## 5. SEQÜÈNCIES TEXTUALS

---

Tot seguit s'analitzaran les distintes tipologies textuals que es donen a la novel·la de “La Fallera Calavera” , que és, com ja hem exposat anteriorment, el complement del joc de cartes què porta el mateix nom.

S'han triat diversos passatges de la novel·la on es poden veure com conviuen i es complementen diferents tipologies textuals.

Per fer això, ens basarem en els referents teòrics proporcionats en l'assignatura de caràcter optatiu “Les Tipologies Textuals” amb codi SBC027 del Màster en Comunicació Intercultural i Ensenyament de Llengües en el curs acadèmic 2017/2018

### 5.1. SITUACIÓ NARRATIVA

Entrant al món de la Narratologia i seguint les indicacions de Gérard Genette (citada per Salvador, 2014), cal que es determinen certes característiques de la narració.

#### 5.1.1. MODE

En aquest cas, el tipus de focalització que presenta la novel·la es pot anomenar clarament nul·la o focalització zero (Salvador 2014), ja que és un tipus de narració omniscient, des de la qual el narrador ho veu i ho pot comentar tot.

Com a exemple reproduïrem l'inici de la narració de la novel·la a la pàgina 14:

Com cada 19 de març, el dia de Sant Josep s'havia anat obrint pas amb el ritme sorollós de la *despertà*. Era un ritual un pèl sàdic, què consistia a impedir que els veïns pogueren conciliar el son a base de masclets i petards encesos a les set del matí per tots els barris de la ciutat.

La persona gramatical triada per escriure la novel·la és la tercera.

## 5.1.2.VEU

### 5.1.2.1.Nivell

En aquest punt el narrador es troba en un nivell extradiegètic, perquè no hi ha ningú extern ni fictici que el gestione.

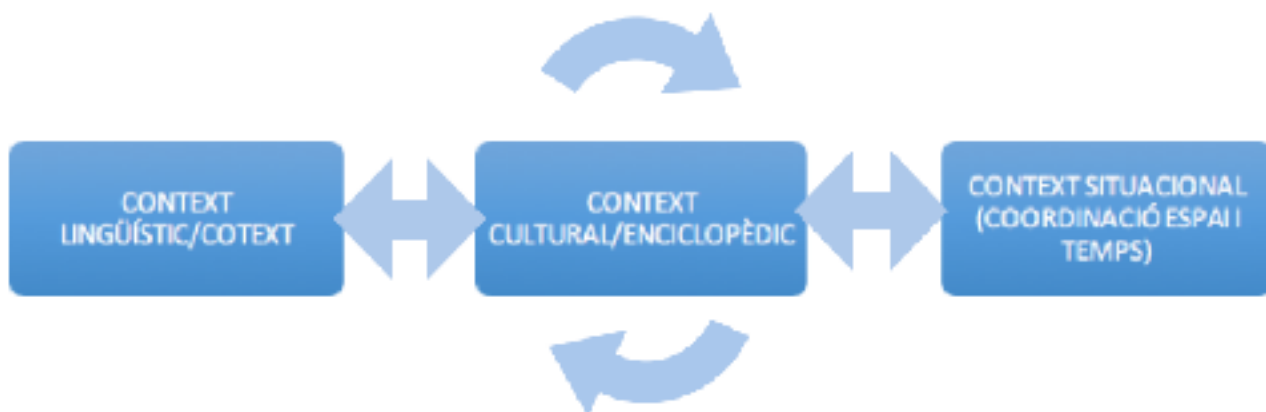
### 5.1.2.2.Persona

El narrador en aquest cas és heterodiegètic perquè no coincideix amb cap dels personatges que es presenten en la novel·la.

### 5.1.2.3.Narratori

El narratori al qual va adreçada esta història és extern a la història fictícia relatada, és un lector comú i real.

## 5.1.3.CONTEXT I COTEXT



Aquest joc es presenta l'any 2014, per tant podem considerar-lo pràcticament contemporani.

L'Estètica zombi també apareix en un moment on podem tindre dos referents molt clars: les pel·lícules del director de cinema estatunidenc Tim Burton (Timothy William Burton), i també les sèries de zombis que darrerament han tingut tant d'èxit com les "The Walking Dead (2010)" desenvolupada per Frank Darabont i basada en la sèrie de còmics homònima creada per Robert Kirkman i Tony Moore.

Cal dir que bona part de les imatges, refranys i estereotips que mostra aquest material (FC) vénen de molt enrere, i moltes d'elles formen part de la cultura popular i oral, valenciana.

Aleshores, tot i que hi ha part del discurs que està implícit perquè no es mostra i se li suposa al consumidor, el que de veritat s'ha de conèixer d'aquest discurs és el CONTEXT CULTURAL en el qual sorgeix aquest material que és la CULTURA POPULAR VALENCIANA.

El joc va adreçat a xiquets de 10 anys endavant, tot i això, i havent comprovat personalment que qualsevol persona sense coneixements explícits i profund de la cultura valenciana que s'exposa en el joc, pot jugar sense cap problema, (cas de xiquets de 7, 9 i 10 anys) el discurs porta implícit que el receptor ha de saber valencià i també que ha de conèixer alguns trets diferencials de la cultura valenciana pel que fa a la política, les tradicions, els mites i fins i tot el tractament de la feminitat.

Així, per poder rebre el discurs amb tots els seus matisos intencionals, podríem establir que una persona de 30 anys endavant, sí que podria tenir en el seu bagatge cultural, tot aquest repertori. Cosa que, no casualment, coincideix amb l'edat aproximada del seu autor, nascut l'any 1985 a Dènia a territori valencià, concretament a Dènia.

## 5.2. LES TIPOLOGIES I LES SEQÜÈNCIES TEXTUALS

En primer lloc caldria definir i acotar què entenem per text, Bronckart, J.P. (2004) recorda que :

*[...]la noción de texto designa(ba) toda unidad de producción verbal que vehicula un mensaje lingüísticamente organizado, y que tiende a producir en su destinatario un efecto de coherencia, y hemos considerado en consecuencia, que el texto constituía una **unidad comunicativa** de rango superior”(p.87)*

La consideració de gèneres textuals, fa referència a textos que en funció dels “objetivos, intereses y propósitos específicos[...] elaboran diferentes clases de textos con características relativamente estables (lo que justifica que se las considere como géneros textuales” (Bronckart, J.P., 2004, p.87).

Un dels teòrics més reconeguts en el camp de les tipologies textuals és J.-M. Adam qui, en la seua obra de 1992 (citada per Bronckart, J.P., 2004), presenta l'organització seqüencial o lineal dels textos

d'una manera abstracta però alhora pràctica, en forma de prototips que es concreten en cinc tipus lingüístics de seqüències de base.

1. Seqüència narrativa
2. Seqüència descriptiva
3. Seqüència explicativa
4. Seqüència argumentativa
5. Seqüència dialogada

Al següent esquema, Nicolau (2010, p.18), resumeix molt esquemàticament els trets principals de les seqüències proposades per Adam el 1992, després d'haver descartat les instructives i retòriques per considerar que es podien incloure en qualsevol d'aquests prototips.

**Veiem l'esquema de cadascuna de les seqüències proposades per Adam.**

<b>Seqüència narrativa</b>	Comprèn cinc macroproposicions de base: situació inicial, fet desencadenant, acció o avaluació, desenllaç i situació final.
<b>Seqüència descriptiva</b>	Inclou les següents macroproposicions: ancoratge, aspectualització (per fragmentació i per qualificació), posada en relació i reformulació.
<b>Seqüència explicativa</b>	Conté les següents macroproposicions: esquematització inicial, pregunta-problema (Per què? Com?), explicació, resposta (Perquè), conclusió, avaluació.
<b>Seqüència argumentativa</b>	Recull tres macroproposicions: Premissa (tesis + dades), pilar argumentatiu, conclusió.
<b>Seqüència dialogada</b>	Correspon a l'estructura jeràrquica de dos tipus de seqüències: les fàtiques (d'obertura i tancament) i les transaccionals (cos de la interacció). La forma seria: seqüència d'obertura, seqüències transaccionals, seqüència de tancament.

En el nostre cas, el text que anem a analitzar és el discurs escrit que es presenta en la novel·la d'Aguilar anomenada La Fallera Calavera. Ens enfrontem així a un gènere novel·lístic, en què podem trobar de bon segur, altres seqüències textuais, és a dir, microestructures diferents. *A priori* ja podem dir que ens trobem davant d'un text força heterogeni en què seran dominants les seqüències narratives. Tot i això, intentarem trobar eixes 5 microestructures o prototips en la novel·la citada, per tal de donar suport a la tesi d'heterogeneïtat seqüencial dels textos que adduïa Adam.

## 5.2.1. SEQÜÈNCIA NARRATIVA

Com bé diuen els teòrics, aquest primer prototip té molta història, perquè ja va ser descrit i comentat en la *Poètica* d'Aristòtil (Bronckart, J.P., 2004, p.136), per la qual cosa, podem trobar moltes propostes organitzatives d'aquesta seqüència, però nosaltres ens centrarem en el prototip més simple que s'organitza en 3 fases:



A la novel·la de La Fallera Calavera podem trobar aquestes seqüències:

### *5.2.1.1. Situació inicial. Inici*

Al primer capítol és on es planteja la situació inicial, com cada 19 de març a la ciutat de València, es celebra Sant Josep dia que comença amb l'habitual despertà, i acaba amb la popular cremà de les falles. Tot i això, a migdia es realitza l'última mascletà de les falles, però aquell any l'ajuntament, havia invertit una important suma de diners per tal de fer l'espectacle pirotècnic més gran mai vist a València: la "súper-híper-mega-mascletà".

"En el moment en què milers de coets eixien disparats cap al cel per oferir un final apoteòsic, una ratxa de vent inesperada va començar a bufar amb força. Era un vent violent que fins i tot feia trontollar els ninots principals de la falla de l'Ajuntament.[...]i llavors es va fer fosc,[...] S'ha mort...! Al darrere seu jeia el cos immòbil d'una de les falleres de la Cort d'honor." (Aguilar, 2015, p.14-15).

El fet va obligar a suspendre la resta dels actes, i va rebaixar notablement la popularitat de l'alcalde, així fins i tot es va obrir una investigació i un jutjat d'instrucció va concloure el succés amb dos adjectius : imprevisible i inevitable (a causa de la meteorologia). Mesos després, la inauguració del fartó més gran del món va tornar la calma a la ciutat i va ajudar a passar els mesos necessaris per oblidar aquella fallera rebentada per la mascletà.

Un any després inevitablement, tornaven les falles a la ciutat i esta vegada, un altre fenomen de la natura els il·luminava: la super-lluna. Emperò no s'esperaven el que aquella lluna es transformara en la cara d'una fallera.



### 5.2.1.2. Transformació. Nucli

Tot seguit d'aquell fet, als capítols següents s'intenta tapar aquella lluna amb una paella protectora (cosa que dona sentit a una de les cartes del joc amb el mateix nom) però gegant.

Allò és l'inici d'un fet alarmant :”[...] tota València estava morint a poc a poc i de manera planificada”(Aguilar, 2015. p25). però el fet que ho canvia tot es dona quan un dels assessors visita la tomba de la fallera morta i és testimoni de la sortida de la fallera del seu nínxol.

Ací comencen les aventures d'aquesta zombi representant de la valenciania que, per contra al que el seu aspecte feia predir, buscava ingredients de la paella per a menjar i no carn humana. En el seu viatge es troba a diversos personatges de l'imaginari popular valencià, com la Delicà de Gandia qui l'encamina cap a La Torre Que Tot Ho Veu (referència a la TV valenciana) per tal d'esbrinar el que li havia passat. Allà trobarà les monleonetes i a Jaume I. La història transcorre també a Alborà, bressol de l'orxata, un altre símbol marcadament valencià, amb permís de Mercadona (a què també es fa referència). Poc després apareix a escena la Bellea del foc (en el joc *Bellea del moc*), l'eterna discussió dels ingredients “autèntics” de la paella, els moros i cristians de Dènia, Benidorm, el centralisme de València etc. A Alacant, l'alcaldesa de València aconsegueix que es realitze la paella més gran de la història per posar-li una trampa per a atrapar la Fallera Calavera. De tot açò resulta assassinada l'alcaldesa, per la FC. No es pot acabar la història sense comptar amb la presència de Joan Monleón -famos humorista i animador en la primera etapa de Canal 9- i una escena del seu Show amb el qual la fallera “guanya” la cinta de vídeo, on es pot veure la seua mort.

### 5.2.1.3. Situació final. Fi

Al capítol 8 és quan s'exposa el desenllaç, al concurs de Monleón la fallera finalment, tria veure la cinta del dia de la “súper-híper-mega-mascletà”, i allà es desvetlla el vertader motiu pel qual es van tallar les emissions: l'alcaldesa era calba i la ventada d'aquell dia ho havia deixat al descobert. També es descobreix que la Bellea del Foc volia tornar al passat per tal d'evitar aquell fatídic moment en què quan anava a pronunciar el seu discurs després d'ésser nomenada màxima representant de les Fogueres de Sant Joan d'Alacant, va esternudar i va expulsar un moc verd i fastigós.

En aquest relat de fantasia també hi ha una poció màgica: l'orxata. Aquesta tenia el poder de tornar enrere en el temps i canviar els fets. Després d'algunes baralles i de la caiguda del recipient a terra, l'alcaldesa va aconseguir replegar, amb l'ajut d'un fartó un poc d'aquell beuratge. Emperò com

que no s'ho havia pres tot, la mateixa fallera que havia mort, en el moment de la súper-híper-mega-mascletà, va recordar els fets i es va venjar de l'alcaldeessa llevant-li la perruca davant tothom.

### 5.3. SEQÜÈNCIA DESCRIPTIVA

Per analitzar esta seqüència, seguirem prenent Bronckart, J.P., 2004 com a referència. La diferència principal que es troba amb la seqüència anterior és que no segueix un ordre lineal, sinó més jeràrquic o vertical. Tot i això els autors citats també hi diferencien tres fases:

Ancoratge  
tema-títol

Aspectualització

Posada en relació

En aquest cas triarem la descripció d'un dels personatges de la novel·la (Aguilar, 2015): La Bellea del foc.

#### *5.3.1. Ancoratge/ Tema-títol.*

“Trobar-se una Bellea del Foc enmig d'un camí de terra podia ser sorprenent, però fins a cert punt normal, tenint en compte la passió pel folklore que sentien els valencians[...]”(p.82).

#### *5.3.2. Aspectualització*

Ací s'enumeren les característiques del personatge:

“Tot el seu cos estava recobert d'un líquid gelatinós verd groguenc, en algunes parts amb corfes dures i resseques que eixien d'un orifici de la cara. Així era: a aquella xicona li penjava un moc repugnant del nas i anava regalimant-li per tot arreu. De tant en tant, la jove respirava profundament per tal de poder reabsorbir allò que produïa, i provocava un <<sniff>> rítmic més irritant que les queixes de la Delicà de Gandia. Però els seus intents eren inútils: la força de la gravetat feia acte de presència i el moc li tornava a caure, i tancava sense remei el teixit que la cobria.

Encara hi havia més. El líquid verdós, adherit al seu cos, s'empantanava en algunes zones i creava bombolles d'aire que rebentaven amb un <<pof>> rere l'altre. D'entre aquelles explosions de gas de tant en tant eixien a la superfície diversos objectes que havien quedat empresonats entre la mucositat: un morter d'allioli, un comandament de la Wii, un gat daurat de basar xinés... la llista

d'andròmines que acumulava no tenia cap tipus de coherència, però semblava que aquells béns ja formaven part del seu cos.

### 5.3.3. Posada en relació

Hem marcat amb color gris els elements que són assimil·lats per altres, que creen subtemes i es descriuen de nou, o què fan referència a altres parts de la història etc.

## 5.4. SEQÜÈNCIA EXPLICATIVA

Aquest tipus de text pretén constatar un fenomen inqüestionable i (Bronckart, J.P., 2004, p. 141). El raonament es presenta en les següents fases:



### 5.4.1. Constatació inicial

“Alguns veïns no s’havien ni adonat que la ciutat havia mutat.” (Aguilar 2015, p.31).

### 5.4.2. Problematització

“Encara no percebien la grisor de la nova València ni havien observat durant la nit el canvi de lluna. Continuaven amb les seues rutines habituals, els seus somriures de plàstic i els <<bon dia>> mecànics.” (Aguilar 2015, p.31).

### 5.4.3. Resolució

“Van ser els brams d’aquell personatge el que finalment els va despertar. En veure aquella bèstia que ho arrasava tot per allà on passava, es valencians van deixar els seus quefers robòtics, van obrir els ulls i van començar a cridar.” (Aguilar 2015, p.31).

#### 5.4.4. Conclusió-avaluació

“La zombi, presa per un instint desbocat, estava a punt d’atacar-los per l’esquena. Es convertirien així en les seues primeres víctimes.” (Aguilar 2015, p.32).

### 5.5. SEQÜÈNCIA ARGUMENTATIVA

En aquest prototip entra en joc la retòrica perquè:

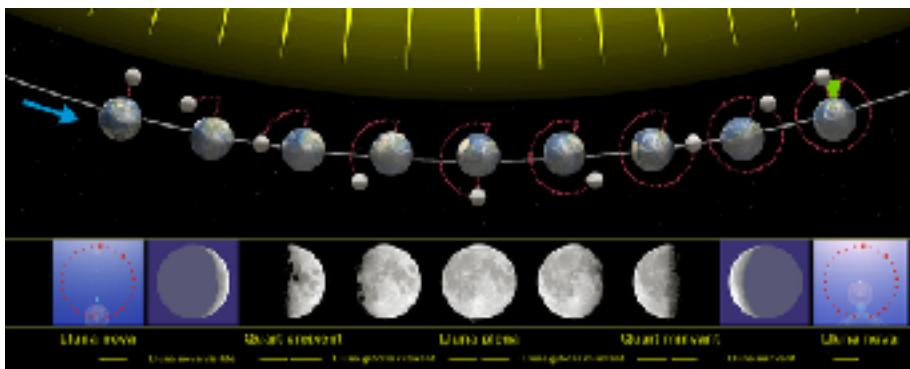
[...]su objetivo global es describir los procesos de lógica natural, es decir, los procesos de pensamiento o de razonamiento, y ello no tanto de la manera en que pueden modalizarse según las leyes de la lógica matemática sino tal como efectivamente se desarrollan en los textos reales observables en las lenguas naturales. (Bronckart, J.P., 2004, p.139).

Les fases que es succeeixen en este tipus de seqüència, segons la mateixa font són:



#### 5.5.1. Premisses

Aquesta fase implica una tesi admesa al voltant d’un tema, i en aquest cas considerem que és que “La lluna és un satèl·lit amb certes formes reconeixibles per tothom, i que a més a més, no té forma humana.”



Font: [https://ca.wikipedia.org/wiki/Fitxer:Fases\\_lunars.png](https://ca.wikipedia.org/wiki/Fitxer:Fases_lunars.png)

### 5.5.2. Arguments

Dins la novel·la d'Aguilar (2015) es poden trobar dispersos entre les pàgines 19-21 certs paràgrafs que argumenten cap a la conclusió final.

Així era! una espècie de tumor al costat dret desdibuixava la circumferència perfecta de l'astre de la nit. D'alguna manera, la lluna estava mutant, modificant la seua forma. Uns minuts després, el costat esquerre també va començar a créixer, com si el cos celeste volguera traure dues banyes imponents. Però encara n'hi havia més. De la part superior emergia alguna cosa: una punta afilada que amenaçava de deixar la lluna irreconeixible.(p.19)

I més endavant, entre seqüències narratives segueix l'argumentació:

[...] la lluna, gegant i brillant, havia mutat per complet. Li havien eixit dos monyos d'enormes proporcions, un a cada costat, i a la part central un altre trenat amb dues agulles clavades. Al costat superior, una pinta gegantina coronava el que, sens dubte, s'havia convertit en un cap de fallera descomunal.(p.20)

### 5.5.3. Contra-Arguments

No existeixen contra-arguments en aquest cas.

### 5.5.4. Conclusió

La conclusió que és preveia en un primer moment era que la lluna havia pres forma d'una fallera zombi i ací és on es confirma “[...]l'astre va començar a girar-se poc a poc fins a mostrar la seua cara aterridora. Una calavera immensa, amb pentinat d'autèntica valenciana, exhibia un somriure diabòlic i una mirada buida”.(p 21)

Després d'analitzar esta seqüència, és ben cert que veiem que no es tracta d'un text argumentatiu pur, perquè està ornamentat argumentativament i descriptiva, però el propòsit de confirmar o en este cas desestimar una tesi per tots acceptada (la forma de la lluna), respon a la intenció inicial de l'escriptor. A més a més, ací podem adduir altres elements de l'imaginari popular valencià que farien més rica esta seqüència, com és el concepte de “la lluna de València”, aquesta és una expressió popular que s'atribueix a les persones que es troben despistades en algun moment. Així, donar-li una forma de símbol valencià a un objecte-astre que ja té assignat un significat “valencià” dins es recursos lingüístics de la nostra llengua, dona compte del gran treball d'articulació narrativa i cultural de l'obra.

## 5.6. SEQÜÈNCIA DIALOGADA

Aquesta darrera seqüència no és difícil de definir, ja que el seu nom ens aboca a allò que hi trobarem, als diàlegs. Tot i això, Bronckart (2004) apunta que entre estos textos organitzats en torns de parla també hi ha discursos interactius primaris, i secundaris en funció de qui assumeix o presenta la conversa. Tanmateix també hi citen a Adam (1992) i a Kerbrat-Orecchioni (1990) (p. 142) els quals només consideraran un vertader diàleg aquell que comprometa i determine els interlocutors. Les fases que es proposen i què anomenen directament a Roulet són:

OBERTURA

TRANSACCIONAL

TANCAMENT

A la novel·la també trobem diàlegs, així doncs, en cercarem un on es puguen trobar estes fases (Bronckart, J.P., 2004, p.142). :

—Només una flor??? Només!!! Una flor no: un pètal de gesmil. Això és el que em va matar, el que em va llevar la vida!!! —la donzella bramava, es feia pols les cordes vocals mentre destrossava els timpans de l'heroïna que l'acabava de salvar. Davant la cara d'incredulitat de la Fallera, aquella desequilibrada va continuar amb l'explicació melodramàtica—. Jo sóc la *Delicà* de Gandia... la que volia cagar i no podia! Segur que has sentit a parlar de mi. Ho reconec: sóc... —ella mateix atropellava el seu discurs—, bé, era tan delicada, tant fràgil... que vaig morir del sol impacte d'un pètal de gesmil. Em va caure a l'ull, a este preciós ull dret, i vaig morir enmig de la plaça Major, dessagnada.

—Així... estàs morta? —va preguntar la Fallera. Ara se sentia una mica alleugerida, en veure que potser havia trobat una zombi com ella.

—Morta i enterrada. I no fa pocs anys, eh? Per allà el 1400... I tu? Tu eres una fallera, no? —parlava ràpid i entre-tallada, però semblava que l'excitació havia substituït el pànic. S'acaronava la trena de manera compulsiva, com si fóra un tic nerviós.

—Teníeu falles al segle xv? —la Fallera desconfiava totalment d'aquella desconeguda, però es mantenia tranquil·la i fins i tot un pèl sarcàstica.

—No, és clar que no. Però jo tinc un problema... un problema greu! —De dins del vestit es va traure una caixeta d'ansiolítics i, amb les mans tremoloses, es va prendre dues pastilles de colp—. No descanse. No descanse ni morta! Sempre m'ha costat dormir, però quan vaig passar a l'altre barri vaig pensar que el meu moment havia arribat, per això del descans etern, saps? —Va traure un inhalador i va aspi-

(Aguilar, 2015, p.41)

Mitjançant la frase que s'assenyala a la imatge presa de la novel·la, els personatges entren en contacte.

La Fallera Calavera prompte va eixir de la ciutat. Ara passejava per una zona on l'horta encara resistia, tot i estar estrangulada entre autopistes. Hi quedava alguna barraca tradicional, perduda entre torres d'alta tensió, i, a diferència dels jardins urbans, hi havia plantacions de tomaques que seguien vives. La zombi se les va mirar, atreta pel roig intens de les hortalisses. En va agafar una i, després de sospesar-la amb la mà dreta, se la va intentar posar al buit que li havia deixat el cor rebentat. Però allò no va tenir cap efecte. Una tomaca no la tornaria a la vida, és clar. Amb una barreja de pena i ràbia, va oprimir l'hortalissa fins a fer-la explotar, mentre mirava fixament com el suc li tacava el davantal.

De sobte, uns crits histèrics la van despertar d'aquell estat melancòlic. Va alçar els ulls i va mirar cap a l'horitzó, però les boires espesses l'encegaven. Els crits, uns xiscles femenins i aguts, estaven cada vegada més a prop. Eren exclamacions de patiment, de tortura, d'horror. La Fallera es va tornar a posar desfocada. No tenia ganes de trobar-se ningú, però tampoc volia ignorar aquella demanda de socors.

—Em persegueix! Ajuda!! Que algú m'ajude!!! —cridava la veu.

Prompte, una silueta esquifida va començar a dibuixar-se entre la boira. Era una xica bastant jove i molt prima que duia un vestit amb falda llarga, molt menys pompós que el de la ressuscitada. L'escot era recte i discret i els teixits de la roba fugien dels estampats recarregats de les falleres. En conjunt, semblava que venia d'una altra època, potser de temps medievals.

La desconeguda continuava acostant-se a gran velocitat, sense parar de bramar com una histèrica. La proximitat

(Aguilar, 2015, p.38)



## 2. *Transaccional*

En aquest apartat és on es co-construeix el contingut temàtic de la interacció verbal. (Bronckart, J.P., 2004, p.143).

(\*per raons de visibilitat utilitzarem un full per a cada pàgina de la novel·la on es reproduïx aquesta fase de la seqüència)

Cridava i cridava, presa pels nervis, mentre corria en direcció a la Fallera. Mirava tota l'estona cap arrere, preocupada per allò que la perseguia. Tan gran era el seu estat de pànic que no es va adonar de la presència de la morta i, abans que cap de les dues tinguera temps de reaccionar, els seus cossos van topar violentament i van caure a terra. Quan la donzella va veure la Fallera, ràpidament es va apartar, aterrida. Agafà el primer que va trobar per defensar-se i apuntà cap a la valenciana.

—Allunya't!

—De veritat m'estàs amenaçant amb... una tomaquera?  
—li va preguntar la Fallera Calavera, mentre la mirava amb escepticisme.

La xica va mirar el que sostenia amb les mans, increïblement primes, i va adonar-se que, en efecte, la seua arma era una planta amb una tomaca penjant. Però estava tan nerviosa i sobresaltada que no va desistir: com si es tractara d'una fona, la donzella es va posar de peu fent girar la tomaquera amb la mà dreta.

—Aparta't, de veres... Que estic molt boja! —exclamava, movent l'únic ull que li quedava cap a totes bandes, en estat d'alarma per si venia allò que tant l'angoixava.

I aleshores va aparèixer, volant pel cel, mogut pel poc vent que bufava en aquell moment. En veure-ho, la xica va tornar a un estat d'ansietat que li impedia reaccionar i, per ofegar els seus crits ensordidors, la Fallera va decidir protegir-la, situant el que quedava del seu cos davant del de la companya. Així va aturar el colp d'un terrible... pètal de flor.

—Però quin problema tens? És només una flor!!! —va exclamar indignada la Fallera Calavera, mentre sostenia el pètal entre els ossos dels dits. (Aguilar, 2015, p.40)

—Només una flor??? Només!!! Una flor no: un pètal de gesmil. Això és el que em va matar, el que em va llevar la vida!!! —la donzella bramava, es feia pols les cordes vocals mentre destrossava els timpans de l'heroïna que l'acabava de salvar. Davant la cara d'incrèdilitat de la Fallera, aquella desequilibrada va continuar amb l'explicació melodramàtica—. Jo sóc la *Delicà* de Gandia... la que volia cagar i no podia! Segur que has sentit a parlar de mi. Ho reconec: sóc... —ella mateix atropellava el seu discurs—, bé, era tan delicada, tant fràgil... que vaig morir del sol impacte d'un pètal de gesmil. Em va caure a l'ull, a este preciós ull dret, i vaig morir enmig de la plaça Major, dessagnada.

—Així... estàs morta? —va preguntar la Fallera. Ara se sentia una mica alleugerida, en veure que potser havia trobat una zombi com ella.

—Morta i enterrada. I no fa pocs anys, eh? Per allà el 1400... I tu? Tu eres una fallera, no? —parlava ràpid i entretallada, però semblava que l'excitació havia substituït el pànic. S'acaronava la trena de manera compulsiva, com si fóra un tic nerviós.

—Teníeu falles al segle XV? —la Fallera desconfiava totalment d'aquella desconeguda, però es mantenia tranquil·la i fins i tot un pèl sarcàstica.

—No, és clar que no. Però jo tinc un problema... un problema greu! —De dins del vestit es va traure una caixeta d'ansiolítics i, amb les mans tremoloses, es va prendre dues pastilles de colp—. No descanse. No descanse ni mortal! Sempre m'ha costat dormir, però quan vaig passar a l'altre barri vaig pensar que el meu moment havia arribat, per això del descans etern, saps? —Va traure un inhalador i va aspi-

(Aguilar, 2015, p.41)

rar profundament, fins que aquella substància li va arribar on segles arrere havia tingut els pulmons—. Perdona, sóc asmàtica. El que deia, em costa dormir i, res, porte uns 600 anys amb insomni tancada en un taüt... T'ho pots imaginar, per a tallar-se les venes. Però és clar, no tinc venes... Total, que m'he assabentat de tot el que ha passat estos anys... He sentit totes les converses dels soterrars durant segles... incloses les tertúlies infinites del dia de Tot Sants! I ja saps, a Gandia també són molt fallers. Així que tu deus ser una fallera. Dic jo. No?

—Ho sóc. I em va reventar un petard en una *mascletà*. També saps el que és una *mascletà*, llesta? —La Fallera contestava seca, una mica irritada per l'actitud histriònica de la *Delicà*.

—I tant, no sóc sorda. També en tenim, a Gandia —va tornar a aspirar l'inhalador, molesta per la prepotència de la Fallera—. El cas és que, no sé com, però feia un temps que havia aconseguit adormir-me al taüt, per fi. I de sobte, torna-li la trompa al xic! Esta nit estranya m'he despertat de colp, amb tanta força que he eixit de la tomba. Quan m'ha vist la gent... un drama. He aprofitat per a passar per una farmàcia i he agafat l'inhalador, alguns antihistamínics perquè sóc al·lèrgica, valerianes, lorazepam, diazepam... fins que... pam! He eixit al carrer i ho he vist. Un pètal. Em mirava. Em perseguia. He començat a córrer i a córrer... fins que m'he topat amb tu.

—Molt bé —la Fallera començava a estar cansada d'aquella xarradora plomissa—. Ha sigut un plaer salvar-te. Però se'm fa tard. De res i... molta sort.

Es va girar, educada, però tallant. Va començar a caminar allunyant-se de la *Delicà*. La donzella va tornar a mirar en

(Aguilar, 2015, p.42)

totes les direccions, paranoica per si un altre pètal tornava a aparéixer, i es va col·locar justament al costat de la Fallera, caminant amb ella.

—I on... on dius que anem?

—Anem? Jo no sé on vas tu... Bé, de fet tampoc sé on vaig jo, però el que tinc clar és que no «anem» enlloc. Cadascuna fa el seu camí.

—Però un moment... No pensaràs deixar-me ací sola?

—la *Delicà* va tornar a entrar en pànic—. Que sóc de poble! Que vinc de Gandia i no m'ho conec açò! I si torna a vindre un pètal endimoniat...? Qui em protegirà, qui??? —deia agitant la trena i movent les mans.

—Supera-ho.

La Fallera no va mostrar ni una mica de compassió. Va continuar caminant sense fer-li cas i, al seu darrere, la *Delicà* es va posar a plorar de manera melodramàtica amb l'únic ull que li quedava.

—Eres roïna, cruel... no tens cor!!! —va dir entre xiscles. La Fallera Calavera va aturar-se i, per un moment es va girar, mirant-la amb indiferència.

—No... no en tinc —va dir assenyalant-se el forat del pit, cosa que va cridar l'atenció de la *Delicà* de Gandia. Encuriosida, va parar de plorar en sec i se li va il·luminar l'expressió.

—Un moment, jo a tu et conec... Tu eres la Fallera que va morir en la *súper-híper-mega-mascletà* l'any passat! A Gandia tothom en parlava al principi. Ja ho saps, al cementeri el tema dels morts és tendència.

—La mateixeta, per a servir-la. No parlaven a Gandia de qui n'és el responsable? Perquè porte mig dia ressuscitada i encara no sé a qui tirar la culpa!

—Diuen que ningú sap com va passar, es va tallar l'emissió en directe per problemes de meteorologia... Això és el que comentaven fa un any durant els enterros. Però... oh, oh! —lull ara li tremolava de l'emoció—. Podriem anar a la Torre... a la Torre Que Tot Ho Veu i recuperar les cintes d'aquell dia. Potser hi ha imatges no emeses que expliquen el que...

—La Torre Que Tot Ho Veu. D'acord, gràcies per la informació. La buscaré.

La Fallera es va tornar a girar i va començar a caminar en direcció a la ciutat. La *Delicà*, decebuda, va seguir-la amb la mirada. Es va quedar un moment quieta, sense saber què fer. Pareixia que es tornaria a posar a plorar en qualsevol moment, però es va prendre un diazepam per calmar l'ansietat i, embravida, va córrer fins on era la Fallera.

—Has dit que portes mig dia ressuscitada. No és curiós que jo també porte mig dia fora de la tomba? —va dir, punxant-la, mentre la Fallera començava a perdre la paciència.

—La vida és plena de casualitats.

—Saps què pense? Que justament ara que havia començat a descansar, jo he ressuscitat per culpa teua. No sé què ha passat, però has provocat que les dos tornàrem a la vida... Bé, a la vida o al que siga açò. Però ara tens un deute moral amb mi! Així que si no em portes amb tu començaré a cridar fins que et rebenten les orelles. I et perseguiré. Et perseguiré fins a la... Et perseguiré tota l'eternitat!!!

La Fallera va fingir que l'ignorava, però el seu rostre mostrava impotència. Més que una comissió de secció segona B esperant els bombers per començar la cremà. Va accelerar el pas, preguntant perquè la *Delicà* desistira de les seues intencions, però la donzella no va tardar a complir l'amenaça. Es

### 3. *Tancament*

Amb aquestes darreres intervencions es posa final al diàleg.

va posar l'inhalador a la boca i, agafant energia amb aquella substància, va cridar amb tants decibels que els pocs ocells que hi havia al voltant van fugir en massa.

La Fallera va intentar aguantar. Va pensar en records feliços per abstraure's: una aigua de València al barri del Carme, les últimes traques que li va dedicar la seua comissió o el dia que va saber que formaria part de la Cort d'Honor. Però res, absolutament res la podia deslliurar d'aquell turment sonor, molt més intens i irritant que la *súper-híper-megamasclerà* que la va matar.

—D'acord! Prou! Prou!!! —va exclamar la Fallera, a punt de col·lapsar-se. La *Delicà* es va parar en sec.— Només amb una condició: quan trobem eixes cintes, cadascú se n'anirà per la seua banda. No penses que t'aguantaré per sempre.

La *Delicà* va dubtar un moment, mentre es tocava la trena, com si consultara amb el seu llarg cabell la decisió que estava a punt de prendre. Finalment, la donzella li va allargar els ossos de la mà per segellar el pacte.

—Agarra el ciri, que la processó és llarga —es va dir la Fallera a ella mateixa. Tot seguit van començar a caminar juntes en direcció al nord.

(Aguilar, 2015, p.45)

## 6. PERSONATGE

---

### 6.1. Teoria del personatge i aplicació a La Fallera Calavera

En aquest apartat investigarem les característiques que ha de tenir un personatge, i ho relacionarem amb la novel·la de la Fallera Calavera, concretament amb el seu personatge principal, què dóna nom a la història.

Si acudim al Diccionari de l'Institut d'Estudis Catalans, la definició que trobarem si cerquem “personatge” és la següent:

*1 1 m. [LC] Persona que ocupa una certa situació. Els personatges de la cort. Un personatge conspicu. És tot un personatge.*

*1 2 [LC] **personatge de cartó** Persona que només figura, sense cap acció efectiva.*

*>>>>>2 1 m. [LC] [FLL] [JE] Persona ideada per un escriptor que pren part en l'acció d'una obra literària. El personatge principal d'un drama.*

*2 2 [JE] **personatge mut** En una representació, personatge que no parla en escena.*

Com podem veure, en accepció que hem assenyalat, per l'interès que ens ocupa, un personatge no és qualsevol persona, és una figura que fa/té quelcom especial i què té certa rellevància per a la història. Un personatge mai és innecessari per el desenvolupament de la història.

#### 6.1.1. FUNCIO, ESPAI I PÚBLIC

Els personatges no només són la seua descripció física i psicològica, Castilla (1989, p.12,13) apunta:

[...]no són personas como lo son los demás: son personajes. [...] no viene definido necesariamente por la función social que realiza.[...] Valle Inclán o Dalí son más que un escritor o un pintor. Son identificados como personajes, *a partir de*, pero también *al margen de* sus excelencias como artistas.[...] Todo personaje necesita su <<espacio>>, un espacio virtual, en el que se constituye con <<su público>>, su contexto.

Així La FC, al marge de la funció social que té, la qual és formar part de la cort d'honor de la Fallera Major de València, esdevé personatge per un fet específic i especial què és el “brot” de la

història, la seua conversió zombi després de gran explosió de la *súper-híper-mega mascletà* i més encara, pel seu desig descomunal de menjar una paella “com cal”.

Pel que fa a l'**espai** d'aquest personatge, és molt concret i adient: la ciutat de València com no podia ser d'una altra manera, que es complementa amb un recorregut per algunes de les principals ciutats del territori valencià, tot i que, cal dir que, deixa totalment fora de la història la província de Castelló, estes ciutats són Burjassot, Alboraià, Dènia (o també anomenada “entrada al Cantó Independent d'Alacant” p.81), Benidorm i Alacant.

El **públic del personatge principal** o el seu context, són els altres personatges que van interaccionant amb ella, que en aquest cas, per no anomenar-los tots, esmentarem per exemple a la *Delicà* de Gandia, que és un personatge extret d'una dita popular valenciana “ Com la delicà de Gandia, que volia cagar i no podia”, o a una altra icona de la tradició cultural femenina valenciana: la Bellea del foc (“del Moc” a la història), que és la màxima representant de les festes de Sant Joan d'Alacant. També tenim a l'alcaldeessa perpètua, a Jaume I, a les monleonetes i a Joan Monleón.

### 6.1.2. CARISMA

Un altre punt important i necessari per a la construcció d'un personatge és el que Max Weber, citat per Castilla (1989, p.14) anomena **carisma**, i es tracta de “la invenció de excelències, de la invenció de virtudes, de manera que doten de pregnància a persones para su imprescindible elevación al rango de personaje.”

En aquest cas la FC és qui primer es transforma en zombi i a més a més qui pateix una segona transformació monstruosa cada vegada que pot ensumar que s'està cuinant una paella. D'altra banda és l'únic personatge de la història amb la determinació suficient com per arribar on siga (estudis de Canal 9 d'Alacant, en aquest cas), per tal d'esbrinar la veritat dels fets ocorreguts del dia de la *súper-híper-mega mascletà* i que li havien portat a aquella situació, per a fins i tot enfrontar-se a l'Alcaldeessa perpètua.

Més endavant, al capítol dedicat a la construcció del *self* i la sobreconstrucció del personatge, trobem una aproximació més tècnica (Castilla, 1989, p.21).



## 1. CONCEPTUALIZACIÓN DE LA IDENTIDAD

El punto de partida, que debe considerarse axiomático, a modo de marco referencial, es el siguiente: la identidad —self— es la imagen que ofrecemos y que los demás obtienen a través de nuestros concretos actos de conducta, en forma de actuaciones, llevadas a cabo en contextos diferentes y desempeñando roles distintos.

Cada acto de conducta (aC), es un acto de relación de un sujeto (S) con un objeto (Ob). Se formula así:

$$aC = S/Ob$$

Per tant, les accions que realitzi el personatge, són observades per un altre subjecte, i determinaran la imatge que ofereix aquest i a més, el diferenciarà dels mateixos observadors i d'altres personatges.

Hi ha diverses conseqüències de la identificació, però una de les més interessants és que “se gana en univocidad, en posibilidades de identificación, pero se pierde en posibilidades de actuación” (Castilla 1989, p.24) . Estariem parlant ací del que vulgarment s’anomena “encasellar” un personatge, cosa que, des del punt de vista de l’escriptor també pot tenir connotacions d’estratègia literària , perquè un personatge amb limitacions o particularitats pot acotar més el camí de la història, i també, segons es mire i comptant amb la destresa de l’autor, alhora pot suposar la clau de la complicació de la narració.

A la història que analitzem, la FC té una funció primordial, què és com hem dit anteriorment, esbrinar la veritat sobre el fet que la va convertir en zombi i des d’aquesta “missió” és des de la qual es relaciona amb els altres personatges.

## 10. LA SOBRECSTRUCCIÓN DEL PERSONAJE

Hablamos de personaje en una acepción bien concreta. María Moliner, en su *Diccionario del uso del español* habla de «persona importantes», pero remite a los siguientes, entre otros, artículos: Eminencia gris, figura, figurón.

«Eminencia gris. Se aplica a alguien que es un personaje, sin poseer cualidades sobresalientes.»

«Figura. Persona de renombre.»

«Figurón. Persona de aspecto ridículo.»

Un personaje es, desde luego, una persona de renombre y que, por tanto, posee una proyección en un contexto determinado más

Pel que fa a la definició del personatge, abans hem mirat el DIEC, però en castellà tenim altres accepcions, com podem veure en Castillo (1989, p.31)

I més endavant es concreta que, un personatge és “si el contexto está constituido por personas - sujetos con determinada identidad- personaje es aquel que entre ellas que tiene una hiperidentidad.” (Castillo, 1989 p.32) i segueix més endavant amb el concepte de “**Personajeidad**” que és la dotació d’excelsionalitat que comentàvem més amunt per a la construcció del personatge. El personatge i el context conformen la seua identitat, de manera que l’ún sense l’altre no són res i els dos es complementen.

Castillo també aborda la relació del personatge amb els altres components de la història, la rellevància dels quals i en certa forma la seua identitat es construeix gràcies a les interaccions del personatge principal amb ells.

Emperò la dependència és mútua, perquè el personatge, com que ho és per la seua relació asimètrica amb els altres, en la història, només pot fer el que els altres esperen d’ell o ella.

Tots els personatges de la novel·la tenen sentit en funció de l’acció principal de la fallera, com a exemple podem anomenar els assessors de l’Alcaldessa perpètua, els quals han d’inventar trampes per enxampar la FC,ja que sense ella, no tindria sentit ni anomenar-los.

### 6.1.3.LA HISTORICITAT DEL PERSONATGE

“Cada época hace y precisa de personajes” (Castillo, 1989 p.37)

Si parlem d’humor, cada època aguditza aquest sentit en una direcció determinada. Si pensem per exemple, en comparar l’època del “*destape*”, amb l’actual, veurem clar com, pel fet que els contextos siguen tan diferents, els personatges necessàriament hauran de ser diferents i les seues interaccions i per tant el seu humor.

Així, “el personaje es un constructo que la sociedad y los grupos que la componen necesita y por así decirlo, giran, durante un espacio de tiempo mayor o menor, en torno a él”. (Castillo, 1989 p.37)

Aquest punt resulta clau en aquesta història perquè l’època en què es presenta aquesta novel·la és un moment en què la societat europea s’ha començat a permeabilitzar per la tradició americana de

Halloween, a més d'experimentar-se un reviscolament envers la morbositat per tot allò relacionat amb la mort, amb allò macabre que té els seus orígens a les danses de la mort medievals i les primeres personificacions de la mort. La proliferació de pel·lícules *gore*, de sèries com *The Walking Dead* (sèrie de televisió desenvolupada per Frank Darabont i basada en la sèrie de còmics homònima creada per Robert Kirkman i Tony Moore.), *Dexter* (sèrie de televisió de la cadena estatunidenca Showtime basada en la novel·la "L'Obscur Passatger" de Jeff Lindsay.), *Santa Clarita's diet* (sèrie americana d'humor negre creada per Victor Fresco pel servei de streaming Netflix, protagonitzada per Drew Barrymore i Timothy Olyphant.), *Els jocs de la fam* (pel·lícula estatunidenca de 2012 dirigida per Gary Ross i basada en la novel·la homònima de Suzanne Collins.) i *Joc de Trons* (sèrie de televisió estatunidenca creada per David Benioff i D. B. Weiss. És una adaptació de *Cançó de gel i de foc*, saga literària escrita per George R.R. Martin, la primera novel·la de la qual es titula *A Game of Thrones*), en què la mort ve a ser com una mena de personatge-guia o contingut transversal.



<https://www.maxpixel.net/Horror-Zombie-Rick->

L'època en què naix la FC té molt a veure en la preferència de l'autor per una determinada estètica, context i fins i tot les accions dels seus personatges (la ira desmesurada de la FC quan ensuma la paella...).

## 6.2. Anàlisi discursiva dels personatges femenins de La Fallera Calavera

### 6.2.1. CONCRECIÓ DE L'ANÀLISI

Ens trobem davant un material lúdic, l'anàlisi del qual podria resultar molt extens, amb la qual cosa, acotarem el focus d'atenció només a les figures femenines i concretament com es tracten en els dos suports que ens ocupen. Tant en les cartes, com en la novel·la, les figures femenines que trobem en el joc són les que mostrarem tot seguit.

La figura principal és la Fallera Calavera, personatge que és el principal també en la novel·la. Després tenim altres figures tan suggerents com:



Com es pot comprovar a les imatges, totes les figures tenen un refraney associat excepte les monleonetes, cosa que analitzarem més endavant.

Per al treball que ací ens ocupa, ens centrarem en la figura principal del material: La Fallera Calavera, per fer l'anàlisi del **tractament de la feminitat** que es fa al discurs en aquest material.

Tot seguit mostrarem unes altres cartes que tot i no ser purament personatges femenins o dones, si que han pres aparença femenina per representar altres conceptes:



El **context situacional** del personatge principal és el següent:

**La Fallera Calavera:** al 2014 i ara encara es celebren les festes de València així com a moltes altres poblacions amb una Fallera Major i una cort d'honor, formada per altres falleres com a representació de les dones valencianes durant un any.

Cal dir que bona part de les imatges, refranys i estereotips que mostra aquest material vénen de molt enrere, i moltes d'elles formen part de la cultura popular valenciana i principalment oral.

Ja hem analitzat en altres punts el context cultural de l'obra i del material, per això tot seguit ens centrarem en la informació implícita i explícita del personatge principal.

## 6.2.2.PERSONATGE ESTEREOTIP: LA FALLERA CALAVERA

### 6.2.2.1.Cartes

L'escrit que trobem a la carta que representa este personatge no és cap casualitat.



“No té habilitats”.

Es tracta d'una fallera zombi què, tot i ser el personatge principal, no aporta res més que el seu títol. Tot i això, si veiem els números i lletres que es troben a la part superior esquerra, es tracta de la carta que posseeix el número més alt en atac (A=7) i alhora en defensa (D=7). L'alt valor que té la fallera ací se li pot atribuir a que és el personatge que dona nom al joc, al fet que és el personatge amb més carisma (Weber) i que d'ell(a) depèn, en el cas de la novel·la, tota la trama o també al gran valor que en la societat valenciana té aquest títol, cosa que no se li atorga a “la dona en concret” que l'ostenta.

### 6.2.2.2. Novel·la

D'aquest personatge podem trobar quatre descripcions diferents:

- 1-Una fallera qualsevol
- 2-El seu cadàver
- 3-Transformació en zombi
- 4-La versió agressiva de la zombi inicial

#### 1. Una fallera qualsevol (abans de la súper-hiper-mega-mascletà )

Així doncs a la novel·la, la primera referència que Aguilar (2015) fa a les falleres és quan es troben envoltant l'*Alcaldessa* al balcó de l'ajuntament, preparades per escoltar i veure la *súper-hiper-mega-mascletà*, “estava envoltada d'un grup de falleres, totes disposades ordenadament amb les seues clàssiques bandes representatives”(p.12).

Es retracta així, un grup de dones què es mostren correctes (i obedients) envers el protocol establert. Unes dones totalment entregades a complir el seu paper ornamental i estètic en la festa, com es pot llegir més endavant en un altre fragment: “Les falleres de la Cort d'Honor, exhibien totes un somriure perfecte, fruit d'anys d'ortodòncia i algun tractament blanquejador. Algunes d'elles estaven visiblement emocionades i no ocultaven la lluentor dels seus globus oculars.” (p.13)

#### 2. Descripció del seu cadàver

Poc després a la pàgina 15, ja trobem la segona descripció del personatge principal de la novel·la, el qual sorprenentment no és la Fallera Major, sinó una de les falleres de la Cort d'Honor.

Al darrere seu jeia el cos immòbil d'una de les falleres de la Cort d'Honor. Una terrible ferida confirmava l'anunci de la xiqueta: ni més ni menys que un forat enorme a la banda esquerra del seu tors. Part de la roba estava cremada, el rostre continuava intacte i pareixia que conservava algunes costelles. Això sí, li faltava el més important: el cor.

#### 3. Descripció de la transformació en zombi

La fallera zombi es descriu amb tota mena de detalls. “ L'extremitat encara conservava part de la pell, però alguns cucs ja havien començat a devorar-la. Els dits, prims i llargs[...]” (p.28) i segueix “Tenia els dos braços estirats, però a l'esquerre ja no quedava pell, així que exhibia uns ossos llargueruts i un poc bruts. Duia posat el vestit de gala amb què l'havien enterrada, l'espollí de Reina amb brodats d'or que lluïa el dia de la seua mort. El cancan emmidonat, seguint la moda dels últims

anys, donava volum a la falda, i el davantal en cara conservava alguns daurats. Les manteletes a la part superior estaven més deteriorades, fruit de l'explosió que havia patit la fallera el dia de la *súper-hiper-mega-mascletà*. A la banda amb la senyera, encara se li apreciava una cremada i a la zona del tronc no hi havia teixit i es podien entreveure les costelles. El dorsal esquerre mostrava el buit letal que li havia deixat el cor, destruït per aquell masclèt embogit. La pinta i les agulles que duia al cap havien mantingut el cabell quasi intacte, amb dos monyos laterals que li tapaven les orelles. Només algunes grenyes s'escapaven per la part del front i li conferien un aspecte descuidat però menys rígid.[...] En comptes de moure el cos, va girar el cap 360 graus; una proesa anatòmica impossible de realitzar per cap ésser humà.”(p.28,29)

Pel que fa al caràcter en aquest punt, “ la ressuscitada tenia una expressió desorientada, freda, però gens agressiva. [...] No semblava que tinguera intenció de fer-li mal. De fet, pareixia que li causava indiferència.”(p.29)

#### 4. Descripció de la versió agressiva de la fallera zombi

La versió agressiva de la fallera zombi és fruit d'una “transformació esgarrifosa” així com es pot llegir a la pàgina 31:

Les pupil·les dels ulls li van desaparèixer i van llevar-li del rostre qualsevol expressivitat. Els monyos se li desfeien i les grenyes li envaïen la cara. Cucs i paneroles li eixien de la boca i de l'esquena per conferir-li un aspecte salvatge i molt poc amigable. Acabada la metamorfosi, la fallera va emetre un udol melancòlic, com si fóra un llop afamat. El bram era clarament desafiant [...] caminava coixa, a ritme de vals tort, senes amagar la gepa que la convertia en un personatge encara més desagradable, amb actitud agressiva i en aparença descontrolada.

Així com avança la trama de la novel·la, la fallera trona al seu aspecte anterior (punt 3): “La gepa li va desaparèixer i les grenyes es van tornar monyos ben cargolats. Les pupil·les i els ulls van ressorgir i la fallera va recuperar l'expressivitat.” (p.36) i segueix més endavant “La fallera, lluny demostrar l'aspecte agressiu dels minuts anteriors, s'angoixava cada vegada més, sentint-se com el centre d'un dels grans esdeveniments que hauria organitzat l'Alcaldessa, però sense cotxes de luxe ni cava de Requena.” (p.37).

Així veiem diverses versions de la fallera, tot i que sembla que el seu estat natural és poc agressiu, delicat i perdut. Només se li atribueix un poc més de decisió i caràcter quan es troba a una altra de les icones femenines de les tradicions valencianes “La delicà de gandia” en “versió ressuscitada”. Aquesta jove zombi, molt més insegura que la protagonista, fa que la fallera prenga les regnes de l'aventura que viuran juntes.



### 6.2.3. Personatge Real

El significat del terme “fallera-a” que dona l’AVL2 recuperat el 20 d’abril de 2018 de <http://www.avl.gva.es/lexicval/> el podem veure a la imatge-> Queda palés doncs que es tracta d’una figura què tots els valencians coneixen i que saben què representa (mostra per tant, d’un altre missatge implícit).

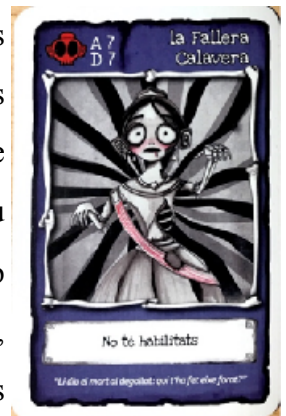
#### fallera-a [faˈleɾa]

1. m. i f. ETNOL. Membre de les comissions de carrer encarregades d’organitzar la festa de les Falles. *La participació en l’ofrena dels fallers i les falleres.*
2. adj. ETNOL. De les Falles o que hi té relació. *Música fallera. Les festes falleres.*
3. **fallera major** / ETNOL. Dona, generalment jove, que presidia els actes que celebra cada comissió fallera i, en especial, la màxima representant de les festes josefines de les poblacions valencianes.

Per una altra banda, en el context de l’Estat espanyol, donada l’àmplia difusió nacional (i fins i tot internacional) de les “Falles”, es suposa que tothom identifica aquesta figura com a la màxima representant de les festes valencianes.



A les cartes del joc es poden identificar els principals símbols de qualsevol fallera el seu vestit i el pentinat típic amb tots els complements: pinta, adreç, arracades, agulles etc.



A les cartes fins i tot podem veure la “banda” què se li imposa a totes les falleres amb un espai per a l’escut de la comunitat valenciana situat al muscle dret (tot i que en aquest cas no s’ha definit este detall). Això sí, tot retocat amb el filtre zombi de la il·lustradora Esther Méndez.

En la il·lustració què adjuntem (Diputació de València, 2012), es poden veure els components de la indumentària fallera

femenina, què és el que representa a la dona fallera bàsicament.

<sup>2</sup> Acadèmia Valenciana de la Llengua

## 7. RELACIÓ AMB LA CULTURA POPULAR

---

A l'apartat anterior ja hem començat d'alguna manera a tractar aquest punt. Així, estarem d'acord en què l'escenari d'estètica zombi, és molt actual i és molt ben acceptat entre el públic juvenil inclús adult. A totes les referències mediàtiques anteriors podem afegir la gran acollida dels escenaris irreal creats pel director nord-americà Tim Burton a *Malsón abans de nadal* (1993) o a *La nòvia cadàver* (2009).



[www.flickr.com](http://www.flickr.com)



[www.pxhere.com](http://www.pxhere.com)

Ceccarelli (2015) exposa també que en este segle hem assistit a un esclat de pel·lícules de morts vivents. L'autor s'endinsa en esta narrativa apocalíptica per a investigar la figura del científic en la ficció narrativa, però eixa no és la nostra fita. Tot i això podem aprofitar la seua investigació, dins la qual s'esbrina que un dels trets comuns d'estes sèries o pel·lícules és la causa de la història, que sol ser l'aparició d'una malaltia o virus que aboca els protagonistes a la desaparició total o parcial de la civilització.

Des del punt de vista antropològic, és interessant preguntar-se perquè la societat té la necessitat de crear i consumir estos personatges, Ceccarrelli cita les raons que donen alguns autors:

Es diu que la popularitat del gènere reflecteix l'ansietat xenòfoba davant de la immigració i la representació d'«un altre» fosc en una suposada era «postracial» (Watts, 2014); que la fam caníbal del zombi és com el nostre consum desbocat i irresponsable, en un període de capitalisme global en acceleració constant (Boluk i Lenz, 2010); que si empatitzem amb les matances zombis és per culpa de la espesa allau de correus electrònics, missatges de Twitter i actualitzacions de blogs que tant ens aclaparen en l'era d'internet (Klosterman, citat per Ceccarelli (2015, p.47)).

Però això no és tot, també apunta, en el mateix article, a altres explicacions tot comparant les antigues aparicions cinematogràfiques de zombis amb les més actuals:

Els zombis dels inicis del cine apuntaven a la tensió racial, ja que els seus orígens se situen en els rituals de bruixeria vudú (Halperin i Halperin, 1932). Durant la guerra freda, els zombis del clàssic *La nit dels morts vivents* (Romero, Hardman i Streiner, 1968) s'imaginaven com el resultat de la radiació d'una sonda espacial, la qual cosa reflectia la inquietud que despertaven en la gent l'exploració espacial i la radioactivitat. En contrast, els zombis cinematogràfics d'ara s'entenen com el resultat de pandèmies virals. En la narrativa cinematogràfica actual, els zombis apareixen per l'alliberament d'un nou patògen infecciós contra el qual no hi ha vacuna ni tractament, una malaltia tan mortal i encomanadissa que la civilització s'enfonsa immediatament.[...](Així), es pot argumentar que les pel·lícules de zombis actuals reflecteixen la por a una pandèmia vírica i revelen el temor de la societat davant del poder i la ineficàcia de les ciències biomèdiques modernes (Ceccarelli, 2015, p.47,48)

## 7.1. CULTURA POPULAR CRISTIANA

En el cas que ens ocupa també podem parlar d'una certa estètica grotesca, entenent-la com cridanera, esperpèntica, lletja o absurda.

Analitzem la paraula grotesc-a (recuperat de <http://dcvb.iecat.net> el 4 de juliol de 2018):

**GROTESC, -ESCA** *adj.*

Que fa riure per la seva estranyesa o lletjor; cast. *grotesco*. La visió grotesca i tràgica semblava immobilitzar-nos, Màseras Contes 46. La vella vingué, reverenciosa, grotesca, Espriu Lab. 160.

Fon.: grutésk (Barc.); grotésk (Val.); grotósc (Palma).

Etim.: de l'it. *grottesco*, mat. sign. (originàriament 'pertanyent a la grotta' o cova de Titus, on es trobaren moltes figures capritxoses i extravagants).

En l'imaginari de la cultura cristiana popular pròpia de la zona de Castelló, el terme gruta ens duu immediatament a pensar en la Gruta de la Cova Santa situada a les muntanyes de la localitat d'Altura, un municipi de l'interior de la província situat a la comarca de l'Alt Palància que fa frontera amb altres poblacions de la província de València. A la troballa d'aquesta verge en aquest

santuari se li atribueixen diversos miracles, com l'aparició del *Manantial del Berro* de la mateixa localitat. Emperò, en aquell santuari, hi ha una zona en concret dedicada a l'exposició de representacions de parts del cos que han sigut sanades per la intervenció miraculosa de la verge. Eixa exposició esquarterada del cos, és també un indicatiu d'eixa predilecció social per la morbositat de què parlàvem anteriorment, d'eixe enfrontament (i en aquest cas) i venciment front la mort, ni que siga la mort d'una part del cos només, en aquest cas, per intervenció divina.

No podem negar per tant, que la normalització d'aquestes exposicions grotesques, forma part de l'imaginari popular valencià.

## 8. APRENENTATGE DE LLENGÜES

---

Una vegada analitzat el discurs, la textualitat i els personatges de *La Fallera Calavera* i tenint en compte que el treball es realitza en el context del Màster de Comunicació Intercultural i ensenyament de Llengües, no podem deixar de plantejar, arribats a este punt, un aprofitament d'aquest material per l'ensenyament de primeres i segones llengües. L'acompanyarem d'una breu exposició teòrica que justificarà la nostra proposta.

Un dels recursos que hem consultat serà l'Institut Cervantes, que és una institució espanyola creada l'any 1991 dedicada a promoure l'ensenyament i ús del castellà, així com de les cultures hispàniques a l'exterior. Ens aprofitarem per tant, dels conceptes relacionats amb el tractament del castellà com a llengua estrangera. i matèria d'aprenentatge .

Aquesta institució ens ofereix el concepte de llengua meta (LM) per anomenar a la llengua objecte d'aprenentatge tant en un context formal com un natural. Aquest terme, que es va començar a usar cap als anys 80 del segle passat, engloba tant les llengües estrangeres (LE) com les segones llengües (L2) però exclou, com no pot ser d'una altra manera la llengua materna (L1). El nom d'LE se li dóna a una llengua quan s'aprén en un país on no és oficial ni autòctona i L2 en el cas contrari, amb la qual cosa al nostre territori el català seria considerat L2.

L'aprenentatge d'una llengua no només suposa l'adquisició de la competència comunicativa sinó també implica un cert coneixement del món i de la cultura que representa. Pel que fa a el nivell d'aprenentatge, des de l'Institut Cervantes asseguren que mai s'arriba a assolir el mateix nivell de perfecció i fluïdesa en una LE que en una L1, però la L2 si que sol superar la LE.

El material que presentem per tant, es pot introduir a les aules com a material de suport per a l'aprenentatge del català com a LM (ací la L2 ) o per reforçar la L1. En aquest cas ens centrarem en l'ensenyament i aprenentatge del català com a L2.

Experiències com les del Projecte Europeu per a ensenyar segones llengües o estrangeres a xiquets i xiquetes d'Arzamendi et al (1996), són un exemple dins del qual es podria incloure aquest material. La seua proposta d'ensenyament mitjançant formats narratius (o no narratius) vindria a suposar una dramatització en L2 per part del professor i els alumnes, que es podria reforçar amb jocs, cançons i materials com el de La Fallera Calavera. Així, es podrien representar algunes de les escenes de la novel·la i alhora utilitzar el joc per consolidar el vocabulari.

En aquesta experiència es recomana que les sessions en L2 es facen diàriament i d'una durada de 20-30 minuts, cosa que pot coincidir perfectament amb la durada d'una partida.

Alguns dels principis pedagògics que donen suport a esta proposta metodològica són els següents Arzamendi et al (1996, p. 60):

- L'aprenentatge de les llengües està basat en l'ús.
- El desig de comunicar-se és personal i és el prerrequisit perquè s'establisca una comunicació.
- Les intencions són les que han de provocar l'ús, per tant cal crear situacions de comunicació entre parlants deixa llengua i per tant el professor ha de ser un d'eixos "parlants".
- L'adquisició del llenguatge s'ha de donar en contextos el més naturals possibles, cosa que s'ha de tenir en compte per tal de planificar les activitats a l'aula.

Pel que fa a l'aprenentatge de llengües, podem trobar moltes experiències en la introducció de l'anglès com a segona llengua, no tantes com a tercera. Al nostre estat però, tenim diverses comunitats que es troben en esta situació com la Comunitat Autònoma Basca i Navarra, Galícia, les Illes Balears, Catalunya i la Comunitat Valenciana. El nostre bilingüisme de base ens duu a plantejar-nos altres estratègies pedagògiques per tal de poder encabir totes les llengües a l'ensenyament. Artigal (1983), ens dóna diverses idees al voltant de l'aprenentatge de llengües que cal tenir en compte, una d'elles és que allò realment important no són el nombre de llengües que cal aprendre sinó la manera en què es construeixen els aprenentatges. Una altra i no menys important, que és la que és important per al nostre tema, és que "les llengües no s'aprenen primer i s'utilitzen després, les llengües s'adquireixen quan s'usen" (p.71). També cal tenir en compte que, com segueix exposant Artigal al mateix article, les llengües s'aprenen sempre que s'estiga exposat de forma suficient a elles, que l'aprenent tinga una actitud i motivacions positives i que el seu ús pugui suposar una construcció significativa.

S'estableixen algunes premisses per tal d'esbrinar com és possible que un aprenent pugui utilitzar una llengua que no coneix, amb usos significatius, sense tindre competència en la mateixa llengua.

- 1- El material a què s'exposa l'aprenent permet construir una significació.
- 2- El text oral o escrit ha de complir una funció indexical (establir relacions de copresència).
- 3- Els procediments de significacions són socials (es confeccionen entre els interlocutors).
- 4- Per tant, no és un sistema acumul·latiu sinó continu, progressiu i cíclic.

Així es pot afirmar de nou que “Una llengua no se sap del tot primer i s'utilitza després.[...] Usem els procediments *parcial i significativament* en una llengua que estem encara aprenent perquè en eixe ús hi ha un “altre” que en paraules de Bruner, sap jugar el seu paper vicari.” (Artigal 1983, p. 75).

Tant en el plantejament d'Arzamendi *et al* com la d'Artigal, trobem com a principal proposta didàctica una narració, per a dramatitzar. Però en tots dos casos sempre es fa al·lusió a materials complementaris com jocs, murals, titelles, escenaris, cançons, fitxes de dibuixar, retallar, enganxar etc. És ací on entraria en joc les nostres cartes. Perquè, a més a més, compleix tot els requisits de significativitat mitjançant la interlocució. Els alumnes estaran aprenent llengua mentre l'usen i el que és més important, i que atorga el seu valor més gran a este material, estaran adquirint cultura, tradició i literatura valenciana. No hem d'oblidar que les cartes de batalla porten escrita una dita a la part inferior de la carta, que a més a més està relacionada amb l'activitat, imatge o funció del personatge que l'acull en el muntatge.



Així doncs, la riquesa d'aquest material fa que siga un element imprescindible a les prestatgeries dels jocs dels alumnes de primària que estiguen aprenent català com a segona llengua (o LE en el cas dels nouvinguts) i també per als alumnes catalanoparlants perquè reforcen així el seu vocabulari, les dites i les tradicions culturals pròpies. Tot plegat, podem afirmar que estem davant un “producte” que pot ser utilitzat tant per l'aprenentatge de la L1 com L2 o LE.

Cadascun dels personatges que trobem en les cartes, podria suposar tota una recerca de la tradició que representa, de les localitats a les quals fa referència, de les faules i històries populars que s'expliquen al seu voltant etc.

Així, cada carta donaria peu a fer tota una unitat didàctica interdisciplinària que ens podria ocupar des del treball literari, passant per la geografia, la història i per què no, les matemàtiques.



## 8.1. EL CATALÀ I EUROPA

Arribats a este punt i prenent com a referència ineludible la Carta europea de les llengües regionals o minoritàries aprovada l'any 1992 pel Consell D'Europa, cal recordar la situació sociolingüística de la nostra llengua, la qual no gaudeix d'un estatus privilegiat al nostre país. La carta, ratificada per l'Estat espanyol, va entrar en vigor l'1 d'agost de 2001 i ha passat a formar part de l'ordenament jurídic espanyol, i per tant compromet l'Estat a defensar de la dignitat de totes les llengües cooficials què conviuen amb la llengua majoritària.

Junt amb la carta, el Consell d'Europa va posar en marxa també alguns elements didàctics com ara el Portfolio Europeu de les Llengües (PEL), què és un document personal en el qual els qui aprenen o han après una llengua -bé siga a l'escola o fora d'ella- poden enregistrar les seues experiències d'aprenentatge de llengües i cultures i reflexionar al voltant d'elles. Trobarem tota la informació a la següent pàgina <http://sepie.es/iniciativas/portfolio/index.html>. Aquest recurs el gestiona el Ministeri d'Educació mitjançant el SEPIE (Servicio para la internacionalización de la Educación) i a la Comunitat Valenciana el gestiona el Servei d'Educació Plurilingüe (SEP) de la Direcció General de Política Educativa del Govern valencià.

Les escoles poden accedir a ell amb només una petició oficial al SEP, amb la qual cosa poden accedir a una plataforma d'autoformació (el primer any) i al material el curs següent d'haver completat la formació.

Tot seguit veurem els tipus de PEL als quals es pot accedir i les parts de què consta el PEL.

The infographic is divided into two main sections. The left section lists five types of PELs, each with a yellow circular icon containing a letter 'E'. The right section, titled 'Consta de tres partes:', describes the three components of a PEL: 'El Pasaporte de Lenguas', 'Biografía Lingüística', and 'Dossier'. The text is in Spanish and includes details about the levels (A1, A2, B1, B2, C1, C2) and the types of evidence included in the dossier.

**e Mi Primer Portfolio Europeo de las Lenguas.** PEL para Educación Infantil y Primer Ciclo de Primaria (para alumnado de 3 a 7 años).

**e Mi Portfolio Europeo de las Lenguas.** PEL para alumnado de Primaria de 8 a 12 años.

**e Portfolio Europeo de las Lenguas.** PEL para Enseñanza Secundaria, F.P. y Bachillerato para alumnado de 12 a 18 años.

**e Portfolio Europeo de las Lenguas.** PEL para Adultos (16+)

**e Portfolio Europeo de las Lenguas Electrónico e-PEL(+14),** para usuarios a partir de 14 años.

Consta de tres partes:

**El Pasaporte de Lenguas:** refleja lo que usted sabe hacer en distintas lenguas mediante una tabla que describe las competencias por destrezas (hablar, leer, escuchar, escribir, conversar) y por niveles (A1, A2, B1, B2, C1, C2). Es actualizado regularmente por el/la titular, puede anotar también las certificaciones obtenidas, los cursos a los que ha asistido así como los contactos relacionados con las lenguas y culturas, y existe un formato estándar en el Portfolio Europeo de las Lenguas de Adultos para que pueda ser fácilmente reconocible a nivel internacional.

**Biografía Lingüística:** En ella se describen las experiencias del o de la titular en cada una de las lenguas y está diseñada para servirle de guía a la hora de planificar y evaluar su progreso.

**Dossier:** Contiene ejemplos de trabajos, seleccionados por el/la titular, para ilustrar capacidades y conocimientos lingüísticos, documentando así los progresos registrados en la Biografía y en el Pasaporte. (Certificados, diplomas, trabajos escritos, proyectos, grabaciones en audio, video, presentaciones, etc.)

(Imatges extretes de <http://sepie.es/doc/portfolio/folleto-epeldef.pdf>)



Aquest material (les cartes de la FC) podria treballar-se per augmentar el nivell de competència dels alumnes i quedar enregistrat en el seu Passaport de les llengües. Inevitablement formaria part de la Biografia Lingüística de cada alumne, doncs tant si es tracta d'un treball en la L1 o L2 (LE) esdevindrà una experiència aprenentatge de llengua, a partir de la qual pot planificar i millorar el seu progrés.

Seria possible també introduir este treballa dins del dossier de l'alumne, sempre que aquest tinga la qualitat d'il·lustrar les competències adquirides.

## **8.2. PROPOSTA DE SEQÜÈNCIA DIDÀCTICA**

### **8.2.1. CONTEXTUALITZACIÓ**

L'activitat es contextualitza en un grup de 25 d'alumnes, d'una escola urbana de Borriana, situada a un barri perifèric amb alumnat bàsicament castellanoparlant, que compta amb una proporció d'un 25% de valencianoparlants i un 30% de nouvinguts de procedències diverses. Els programes lingüístics del centre han anat evolucionant des del PEV al PIP fins arribar al PIL (Programa d'immersió lingüística) passant per un PILE (Programa d'immersió lingüística enriquida amb Anglès), i en l'actualitat disposa de dues línies des d'infantil de tres anys fins a sisè, amb un programa PPEV ( programa plurilingüe d'ensenyament en valencià com a llengua base), què el curs que ve , d'acord amb la nova LLEI 4/2018, de 21 de febrer, de la Generalitat, per la qual es regula i promou el plurilingüisme en el sistema educatiu valencià incorporarà el nou sistema de percentatges atorgant-li al valencià un 30%, un 15% a l'anglès i un 55% al castellà.

En la localitat citada, està plenament arrelada la festa de les Falles, per això aprofitarem com a element motivador la celebració d'aquestes festes per a incloure aquest joc en les activitats habituals de l'aula.

### **8.2.2. FINALITAT O PRODUCTE FINAL**

En aquest cas el producte final és el gaudi del mateix joc, la familiarització amb el vocabulari, les normes, les dites etc. Emperò, per tal d'incloure un producte final, proposarem un Torneig escolar de La Fallera Calavera, contextualitzant-lo tant en la celebració de les Falles com en

altres celebracions del poble, com per exemple el torneig que es celebra este mes d'agost en la localitat.

Així, es proposarà realitzar aquesta activitat en tots els cursos des de 1r fins a 6é de primària.

### 8.2.3.COM ES FARÀ?

El joc s'introduirà en els ja habituals Grups interactius, els quals es realitzen cada 15 dies a l'aula, per tal de poder anar explicant la finalitat del joc, els diferents tipus de cartes, la finalitat de cadascuna etc. El treball del joc es durà a terme dins l'horari assignat a l'assignatura de valencià, consegüentment, es vehicularà tot en aquesta llengua. La metodologia emprada serà una seqüència didàctica, que constarà de diverses parts:

- 1.**Negociació dels objectius.** Què necessitem aprendre per a poder jugar a un joc de cartes?
- 2.**Investigació al voltant dels altres jocs de cartes** que saben els alumnes, tant en castellà, valencià com anglès així com també en les altres llengües no curriculars presents a l'aula (àrab, romanés etc.).
- 3.**Analitzem 3 baralles diferents**, i almenys 2 jocs diferents per tal d'extreure'n l'estructura comuna i les diferències entre elles. Il·lustracions, funcions de les cartes, normes, jocs possibles etc.
- 4.**Planificació del Torneig:** fases, nombre i característiques dels (edats) participants i normes.
- 5.**Taller 1**(Cada taller desenvoluparà un dels objectius pactats en el punt 1): Treball al voltant de la les normes del joc. Llegir i analitzar el text instructiu que ve inclòs en el joc i identificar els diferents tipus de cartes.
- 6.**Taller 2:** Recerca i classificació de personatges: posar atenció al gènere dels personatges, a les funcions atribuïdes i els punts d'atac i de defensa que tenen, amb còpies de les cartes, fer un mural amb tota la classificació.
- 7.**Taller 3:** Mites i llegendes. Trobar el context lingüístic, cultural i situacional de cadascun dels personatges, les llegendes i històries populars a les quals va associat cada personatge o il·lustració : Tombatossals, Dama d'Elx, Riuà, Muralla de Morella, Lluna de València. S'utilitzaran els recursos digitals disponibles per tal de fer les recerques i elaborar així un Portfoli Cultural Valencià. Amb això es podrà després fer una publicació digital o mantindre la informació en paper per a la biblioteca de l'aula.
- 8.**Taller 4:** Taller de dites. Es llegiran totes les dites que acompanyen als personatges i es debatrà el seu significat. Es separaran aquestes cartes (en forma de còpia) per tenir un quadern de dites

(específiques) del joc. Aquesta activitat es pot fer amb coordinació amb l'assignatura de castellà i d'anglès, incloent dites similars en les altres dues llengües curriculars.

9. **Taller 5:** Entrenament en el joc. Negociació del moment del joc, àrbitres i equips (si escau).

10. **Participació en el Torneig** escolar.

### 8.2.4. TEMPORALITZACIÓ

La temporalització podria ser lliure, però com hem dit a la contextualització, començarem aquest treball abans de les festes de Falles, les quals es celebren abans del 19 de març, i el Torneig es pot planificar per a final de curs. Basant-nos en aquesta previsió podem atorgar a tota la seqüència una durada aproximada de quinze sessions, comptant amb la càrrega horària de l'àrea de Valencià, Llengua i Literatura.

### 8.2.5. CONTINGUTS

Aquesta taula, està inspirada en aquella que mostra Vicent Pascual al seu llibre El tractament de les llengües en un model d'educació plurilingüe per al sistema educatiu valencià (Pascual Granell, 2006). En aquest cas s'utilitzarà només una llengua per les característiques del material, però la taula ens ajudarà a exposar més detalladament els continguts treballats.

CONTINGUTS	VALENCIÀ
<b>SITUACIÓ DE PRODUCCIÓ</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rol de Lector</li> <li>- Rol de jugador</li> <li>- Propòsit i contingut</li> </ul>
<b>SILUETA</b>	Il·lustracions, colors, format...
<b>ORGANITZACIÓ INTERNA</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Normes</li> <li>2. Tipus de cartes</li> <li>3. Funcions</li> <li>4. Finalitat del joc</li> </ol>
<b>TIPUS DE DISCURS</b>	-Instructiu, literari, discursiu, dialogat,
<b>ESTRATÈGIES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anàlisi d'altres models</li> <li>- Consulta de referents culturals</li> <li>- Planificació</li> <li>- Classificació</li> </ul>
<b>TECNOLOGIA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Suport textual (joc)</li> <li>- Suport audiovisual (Ipad, ordinador connectat a internet)</li> <li>- Fotocòpies i cartolines</li> </ul>
<b>MECANISMES DE COHESIÓ</b>	Les pròpies d'un text instructiu i les literàries de les dites.
<b>REGISTRES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Formal (text instructiu)</li> <li>- Informal (rol de jugador)</li> </ul>
<b>ELEMENTS LINGÜÍSTICS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vocabulari específic</li> <li>- Construccions gramaticals pròpies del text instructiu</li> </ul>

## 8.2.6. ACTIVITATS DINS LA SEQÜÈNCIA

Tot seguit passarem a desenvolupar una de les activitats proposades dins la seqüència que ens ajudaran a aconseguir que els nostres alumnes esdevinguin usuaris de la llengua (català com a LM) amb l'ajuda del joc de La Fallera Calavera. Les activitats es proposen en forma de taller, i ja les havíem anomenades en l'apartat de COM ES FARÀ? Del punt FINALITAT o PRODUCTE FINAL.

<b>TALLER 4: TALLER DE DITES</b>	
<b>DESCRIPCIÓ</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Triar totes les cartes que contenen una dita.</li><li>2. Llegir la dita en veu alta.</li><li>3. Cercar una dita equivalent (segons el nivell de l'alumnat la mestra /e pot haver-les preparades ja o es pot fer una recerca per la xarxa, entre els mestres, família o alumnat de més edat ).</li><li>4. S'elabora un quadern/portfolio/blog on es comparen les dites en valencià amb altres en castellà i anglès. No és necessari que cada dita de La FC tinga un equivalent en les altres dues llengües, només quan siga possible.</li></ol>
<b>OBJECTIUS</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Esbrinar, debatre i entendre el significat de les dites escrites en el joc.</li><li>2. Gaudir de la tradició literària en les tres llengües curriculars</li></ol>
<b>MATERIALS</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Joc de cartes</li><li>2. Còpies de les cartes per elaborar el portafolio cultural o bé fotografies per penjar-les a la xarxa.</li></ol>
<b>TEMPS</b>	2 sessions.

## 9. CONCLUSIÓ

---

L'èxit d'aquest material, tant les cartes com la novel·la, respon a diverses raons que s'han anat albirant al llarg de tot el treball: la seua estètica, el cotext amb què es presenta, el context en què naix etc.

En primer lloc, hem de tenir en compte el context en què naix este producte, perquè la nostra societat porta des de fa uns 10 anys permeabilitzant-se i assimilant modes alienes, com ara la festa de Halloween. No és estrany veure la nit dels morts, a parelles de joves amb fills de 3, 5, 7 anys replegant caramels per les cases. Tot açò es pot relacionar de nou amb el reviscolament de la morbositat per la **mort**, amb l'esclat de les pel·lícules *gore*, sèries com *The Walking dead* o *Santa Clarita's diet*, *Dexter*...i amb videojocs on el fil conductor és la **destrucció** de la civilització etc.

L'increment del gust per allò **macabre**, no és nou entre els humans, ve des de les danses de la mort que es ballaven a l'Edat Mitjana perquè s'allunyara la pesta negra, però ara, és curiós com les societats més avançades biològicament (Europa, Amèrica) són les que més promouen la tornada a eixa por per l'aniquil·lació de la humanitat.

Ens formulem una pregunta: tal vegada la sublimació en art, (novel·les, sèries, llargmetratges) siga el pas que ha donat aquesta societat per tal de superar estes pors que inclouen violències contra l'essència humana?

Així, en aquest context de normalització d'allò macabre, naix La Fallera Calavera.

El món de les falles, per una altra banda, forma part d'una cultura molt concreta: la cultura tradicional valenciana, i ja duu com a signe d'identitat una estètica un poc grotesca i *kitsch*. Només cal mirar les figures que s'exposen a Les Falles. Aleshores, amb un context tan específic, com és possible que la tradició valenciana (i antiga) pugua esdevindre un element de consum actual?

Arreu del món, la cultura popular més antiga travessa el pont cap a la contemporaneïtat de la mà d'una cultura *kitsch*, o d'un moviment *vintage*. Eixa és la manera de fer possible que elements antics esdevinguen actuals, amb un cert/mínim maquillatge que les disfressa de modernitat.

En certa forma en aquest cas, l'estètica zombi ha fet de maquillatge, perquè s'ha convertit -per altres raons- en una cultura popular contemporània, i és ací on rau la clau de la possibilitat que un personatge tan antic com una fallera, pugua esdevindre modern, actual i acceptable pel públic més jove.

La Història de La Fallera Calavera, està basada a grans trets, en tres elements: el personatge, el qual li dona nom, l'actuació de l'alcaldeessa perpètua i els records a la primera televisió valenciana, amb l'inestimable show valencià més *kitsch* al cap davant: el show de Joan Monleón. Tots estos elements, podem dir que ja estaven obsolets i només romanien en el record d'aquells joves i no tan joves què havien sigut espectadors d'aquells productes.

De bon segur que hi haurà altres opcions, però una de les maneres més efectives de ressuscitar, apropar els joves i actualitzar esta història, esta herència de la tradició valenciana i, a més a més, superar l'etiqueta *kitsch*, era la maniobra que va triar Enric Aguilar, com hem dit abans: disfressar la història amb l'estètica zombi. Això potser, ha esdevingut la clau perquè les generacions d'ara puguen comprar el bitllet d'aquest viatge faller. De fet això és la porta d'entrada, que dona pas a la interactivitat del joc de cartes, un altre encert, que connecta amb un element que, sí que és molt actual, tan actual, que està present cada diumenge a la major part de famílies valencianes: els ingredients de la paella. L'èxit de l'estètica es combina amb el fet que la finalitat del joc, aconseguir cinc ingredients de la paella, és un "saber" que tothom, des de ben menut té al seu imaginari, i en tot cas, si no el té, tampoc és un fet insalvable per tal de començar a jugar, perquè es podria comparar a la recerca d'un tresor molt concret.

Així podem concloure que el condiment zombi és una de les claus que ha fet que aquest producte de temàtica inicialment antiga, pugua entrar al paladar del jovent essent així consumit de manera molt actual.

Cal destacar per una altra banda el gran valor lèxic, literari i cultural que aporta el joc, el qual, una vegada superades les dificultats d'atracció (per l'estètica), poden entrar a l'aula i esdevindre un vertader transmissor de cultura, que difícilment es pot introduir d'una manera tan lúdica dins de l'aula, amb la qual cosa es pot presentar també com a una innegable eina didàctica i pedagògica al sistema educatiu valencià.

## 10. BIBLIOGRAFIA

---

- Acadèmia Valenciana de La LLengua. (s.d.). *Diccionari normatiu valencià*. Recuperat 6 maig 2018, de <http://www.avl.gva.es/lexicval/>
- Aguilar, E. (2015). *La Fallera Calavera* (Vuitena). Carcaixent: Sembra Llibres.
- Aguilar, E. (2014). *La Fallera Calavera*. Recuperat de <http://www.lafalleracalavera.com/>
- Anchel Cubells, J. M. (2005). *Canal 9: historia de una programación* (1989-1995) : memoria para optar al grado de doctor presentada por José María Anchel Cubells. [Universidad Complutense], Servicio de Publicaciones, Madrid.
- Artigal, J.(1983) "*Introducción del Inglés-segunda o tercera lengua-en la Educación Infantil.*" *Rosa Sensat. Enseñar y aprender una lengua extranjera en el 2.º ciclo de la Educación Infantil* 6: 71-82.
- Arzamendi, J., Azpillaga, B., Etxeberría, F., Garagorri, X., & Lindsay, D. (s.d.). *Proyecto europeo para enseñar lenguas segundas o extranjeras a niños y niñas(1996)*. Rosa Sensat. Enseñar y aprender una segunda lengua extranjera en el 2º ciclo de Educación Infantil, 6, 59-70.
- Bassols, M. M., & Torrent, A. M. (1996). *Models textuels : teoria i pràctica*. Vic : Eumo Editorial.
- Bono, F.; Almenar,P.; Ferrandis, J. (2013). *El Gobierno valenciano funde a negro Canal 9 tras 12 horas de resistencia* | Comunidad Valenciana | EL PAÍS. Recuperat 18 desembre 2017, de [https://elpais.com/ccaa/2013/11/29/valencia/1385682957\\_965043.html](https://elpais.com/ccaa/2013/11/29/valencia/1385682957_965043.html)
- Bosch, F. (2016, novembre 23). *Mor Rita Barberá després de patir un infart en un hotel de Madrid*. Ara.cat.
- Burn, A. (2005). *Potter-Literacy- from book to game and back again; literature, film, game and cross-media literacy*. *Papers:Explorations into Children's literature*, 14(3).
- Bronckart, J.P. (2004). *Actividad verbal, textos y discursos : por un interaccionismo socio-discursivo*. Madrid : Fundación Infancia y Aprendizaje.
- Castilla del Pino, C. (1989). *Teoría del personaje*. Madrid: Alianza Editorial.

- Ceccarelli, L. (2015). *Els valors científics i l'esclat cinematogràfic dels zombis*. La ciència en la narrativa de ficció. *Mètode: Science Studies Journal*, 47-53.
- Centro Virtual Cervantes. (1997). *Diccionario de términos clave de ELE*. Recuperat 21 agost 2018, de [https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/diccio\\_ele/diccionario/lenguameta.htm](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/lenguameta.htm)
- Consell d'Europa.(1992) *Carta europea de les llengües regionals o minoritàries*.
- Dellaloxuquer. (2009). El Show de Monleón. Recuperat 7 abril 2018, de <https://www.youtube.com/watch?v=aFNP0DZELI8>
- Diputació de València. (2012). Falles: vocabulari de la indumentària | Diputació de Valencia. Recuperat 6 maig 2018, de <http://www.dival.es/normalitzacio/content/falles-vocabulari-de-la-indumentaria>
- El País (2015). *Resultados El País*. Recuperat de <https://resultados.elpais.com/elecciones/2015/municipales/17/46.html>
- Fabregat, A. (s.d.). *Senyora, li ha tocat la clòtxina* - Levante-EMV. Recuperat 12 desembre 2017, de <http://www.levante-emv.com/cultura/2009/12/29/senyora-li-tocat-clotxina/664920.html> Aguilar, E. (2014). @lafalleracalavera. Recuperat de <https://www.facebook.com/lafalleracalavera/>
- Finnem, S. (2014). *Narration in Religious Discourse: The Example of Christianity*. Recuperat de <http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/narration-religious-discourse-example-christianity> el 2 de juliol de 2018.
- Fuentes Rodríguez, C. (1999). Lo oral en lo escrito: los enunciados parentéticos. *Moenia: revista lucense de lingüística & literatura*, 5, 225-246.
- Goodfellow, R., & Lamy, M.-N. (2009). *Learning Cultures in Online Education*. (Continuum, Ed.). London.
- Lemke, J. L. (2010). Transmedia traversals: Marketing meaning and identity. En Baldry&Montagna (Ed.), *Interdisciplinary perspectives on multimodaligy: Theory and practice. Proceedings of the Third International Conference on Multimodality*. Campobasso: Palladino.
- Nicolau, F. (2010). *Els tipus de text. Articles de suport a la docència*. Col·lecció <<El que sabem de...>(3), 20.
- Pascual, V. (2006). *El tractament de les llengües en un model d'educació plurilingüe per al sistema educatiu valencià*. València (Generalitat Valenciana)



- Conselleria de Cultura, Educació i Esport) (Suport a l'ensenyament en valencià).

- Periódico, E. (2013). Tallada al es 12.19 hores l'emissió de Canal 9. Recuperat 12 desembre 2017, de <http://www.elperiodico.cat/ca/tele/20131129/treballadors-frenen-lapagada-de-canal-9-2882390>
- Salvador, V. (2014). *Didàctica de la situació narrativa*. Escola Catalana, 414, 8-10.
- Salvador, V. (2003). Traducir el encanto: universalismo, imaginación y didacticidad en "Le petit prince". En I. Pascua & E. Ramón (Ed.), *Traducción y literatura infantil* (p. 719-730). Las Palmas de Gran Canaria: UPLGC.
- Ríos García, Isabel; Salvador Liern, V. (2008). *L'ensenyament del discurs escrit* (Edicions B). Alzira.
- Terrassa, R. (2013). Por qué murió Canal 9 - Comunidad Valenciana | ELMUNDO.es. Recuperat 12 desembre 2017, de <http://www.elmundo.es/comunidad-valenciana/2013/11/06/527a21236843416e698b4586.html>