



**DBH 3**

**AZKEN GARAIPENA**



AUTOREA: Iban Zaldúa

IZENBURUA: Azken garaipena

ILUSTRATZAILEA: Julen Ribas

ITZULTZAILEA:

ARGITALTOKIA, ARGITALETXEA, URTEA: Donostia, Euskal Herriko Ikastolak, 2011

ORRIALDE KOPURUA: 48

BILDUMA: Xabiroi

ISBN: 978-84-938938-9-7

**ADIN TARTEA:** 10 urtetik aurrera

**IRUZKINA**

Zientzia fikzio futuristan oinarritutako komiki jolastia proposatzen digu Zalduek. Historiaren pasarte nagusi bat -Bigarren Mundu gerra- eraldatu egiten du, garaileak aldatuta -naziak aliatuen ordezt hartzen ditu garaile- ondorioz lezozkeenak hari narratiboaren oinarri gisara ezarriz. Kontaketaren abiapuntutzat XXI mendeko erdialdean kokatzen gaitu, mundu teknologizatu batean, zeinetan ugalketa derrigorrez mekanizatua den eta gizarte kontrola hertsia. Testuinguru honetan polizia bikote



protagonistak hilketa bat ikertuko du goi mailako sekretuak azaleratu eta historia bera aldatzea eragingo duena.

### IKASLEEKIN LANDU DAITEZKEEN GAI PEDAGOGIKOAK

- Zientzia fikzioko istorioak asmatu eta narrazio hiper-laburrak sortu.
- Iragan hurbileko gertakari nagusiak ezagutu eta gauzak beste era batera gertatu izan balira mundua nolakoa zatekeen proposatu: geopolitikaren, kultur mugimendu eta ohituren eta euskal gizartearen gaineko hipotesiak plazaratu, wikipedia erako dibulgazio testuen bidez.
- Zientzia fikzioa etorkizuna asmatzeko bitarteko gisara harturik, nolako etorkizuna nahiko genukeen irudikatu.
- Euskal komikigintzaren historia arakatu (lagungarri: [eibar.org/blogak/e-gorblog/](http://eibar.org/blogak/e-gorblog/)). Hiru ardatz nagusiak gogoan hartuta:
  - Ipurbeltz
  - Xabiroi
  - Habekomik
- Komikiaren teoria jaso eta irudi sekuentziaren eta testuaren arteko harremanaz hausnarketa praktikoa egin, hala nola testu berarekin sekuentziazio desberdinak eginez... Ezinbesteko lagungarriak:
  - Entender el comic / Scott McCloud.-- 3. ed.-- Bilbo, Astiberri, 2009
  - El comic y el arte secuencial / Will Eisner.-- 4. ed.-- Barcelona, Norma Editorial, 2007
  - [Lambiek](#)
  - [Guia del comic](#)