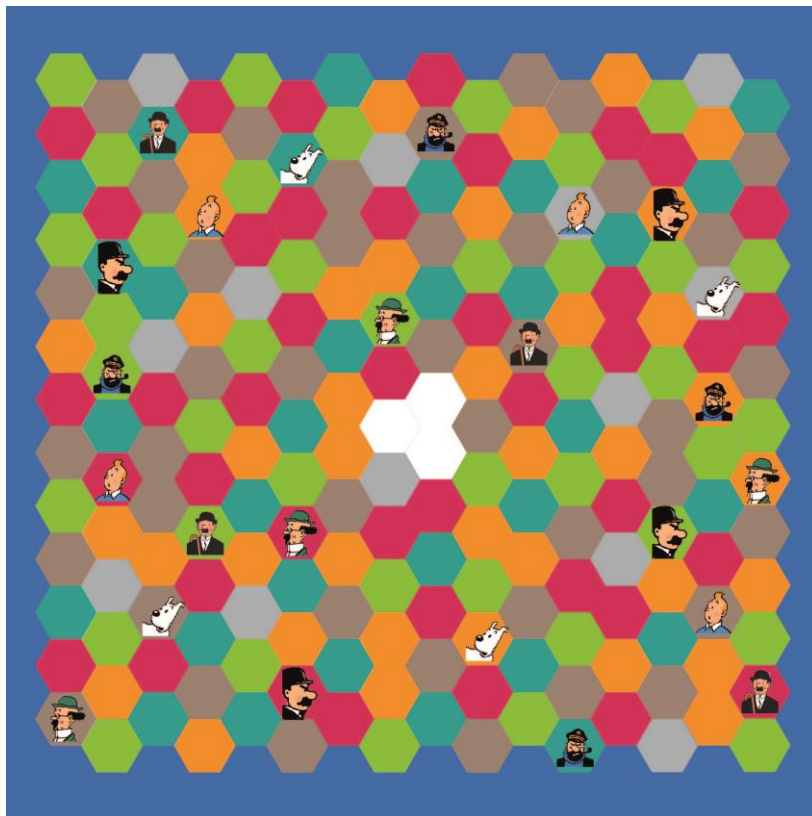


UN JOC DE TAULA: L'UNIVERS TINTÍN



COL·LEGI MARISTES VALDEMIÀ

MARTÍ PRAT I ESQUERDO

2N DE BATXILLERAT B

TUTOR DEL TREBALL: JOAN BRACERO

Índex

Presentació

1. El còmic

1.1. Història del còmic 1

1.2. El còmic belga 6

2. Tintín i Hergé

2.1. L'autor 8

2.2. El personatge 17

3. L'univers Tintín

3.1. La col·lecció d'àlbums *Les aventures de Tintín*..... 19

3.2. Els personatges..... 24

3.3. Geografia tintinaire 39

3.4. Tintinologia 45

3.5. Marxandatge 47

3.6. Visita al Museu Hergé 51

4. Els jocs de taula

4.1. Història dels jocs de taula..... 57

4.2. Característiques del joc de taula 59

5. Creació d'un joc de taula

5.1. Primeres intencions..... 61

5.2. Procés de creació del joc 64

5.3. El joc "L'univers Tintín" 68

5.4. Dinàmica del joc 71

5.5. Elements del joc 73

Conclusions..... 87

Bibliografia..... 89

Webgrafia 92

Annexos 94

Presentació

De petit vaig començar a llegir alguns àlbums de les aventures de Tintín. Recordo que a casa del meu tiet també els trobava i que els regals relacionats amb aquest personatge eren habituals en els aniversaris. A poc a poc jo també vaig anar ampliant la meva col·lecció. I els vaig anar llegint i rellegint diverses vegades.

A l'hora de triar el tema per al meu treball de recerca vaig pensar en diverses coses que m'interessaven. I una d'aquestes coses van ser els llibres d'aquest reporter. A partir d'aquí vaig plantejar diverses possibilitats. Una de les que em feia més el pes era jugar amb la geografia dels llocs reals i imaginaris on es desenvolupen les aventures.

El tutor del meu treball, Joan Bracero, em va suggerir que a partir de l'univers de Tintín construís un joc de taula. Com que els jocs de taula també m'agraden, vaig coincidir que seria una bona possibilitat.

Això m'ha portat a treballar en diversos sentits. D'una banda, he recopilat informació teòrica sobre el còmic, sobre el tipus concret de còmic belga i també sobre els jocs de taula. De l'altra banda, he llegit diversos llibres sobre Hergé, el creador de Tintín. I, sobretot, he llegit moltes vegades els còmics per fer-ne un buidatge que m'ajudés a elaborar el meu joc.

Aquestes línies de recerca es poden observar fent un cop d'ull a l'índex del meu treball, que tracta sobre el còmic, l'univers Tintín, Hergé i Tintín, els jocs de taula i, finalment, l'explicació del procés que jo he seguit per crear el meu joc de taula.

He consultat fonts d'informació diverses. A Internet és possible trobar pàgines de gran qualitat creades per autèntics tintinòlegs, i alguns han mostrat una disposició excel·lent a respondre les meves preguntes. També he visitat botigues especialitzades i fins i tot he viatjat a Brussel·les per visitar el Museu Hergé. No cal dir que igualment he consultat llibres i revistes. I, sobretot, els àlbums de la col·lecció *Les aventures de Tintín*, publicats per l'editorial Joventut. A més, és clar, de fer servir la família com a banc de provatures per al meu joc.

La hipòtesi de partida, doncs, consistia a comprovar si l'univers Tintín permetia desenvolupar un joc de taula. El resultat és aquest treball i el projecte de joc que us presento en les pàgines següents. Espero que, si sou tintinaires, us sembli encertat. I si no ho sou, que us animeu a entrar en l'univers Tintín.

1. El còmic

1.1. Història del còmic

El còmic és un tipus de literatura molt característic de l'època actual, però els seus orígens no són tan recents com ens podria semblar, fins i tot hi ha teories que situen els primers precursors del còmic en les antigues civilitzacions maies i egípcies.

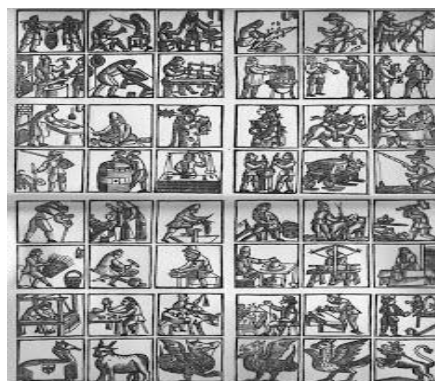


Mural egípciu



Mural maia

El predecessor més proper són les Auques i les Al-leluies. Les auques són petites historietes explicades en un full mitjançant una sèrie de vinyetes amb un text explicatiu a sota que relatava històries, episodis d'una biografia, etc. i les al-leluies són semblants però amb una temàtica religiosa. Ambdues van aparèixer a França cap el 1820.



Auca dels oficis del S. XVIII

Cap a finals del S.XIX va començar el que anomenem el còmic actual; Richard F. Outcult va publicar unes vinyetes anomenades *The Yellow Kid*, que marcarien el còmic tal com el coneixem avui: costava d'una sèrie de vinyetes

consecutives que articulaven un relat, integrant el text dins la imatge (el nen apareixia amb el text dibuixat al llarg vestit groc que portava) i mantenint un personatge durant la sèrie.

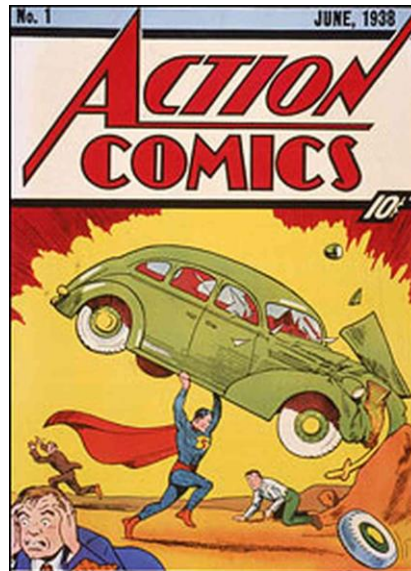


Yellow Kid

Als anys 20, havent acabat la primera guerra mundial, neixen nous personatges, com Betty Boop i Popeye, que es basaven en figures cinematogràfiques.

El 1929 va aparèixer *Tintín al país dels soviets*, que va tenir un gran èxit i va donar a conèixer la tècnica de la línia fina.

A Amèrica, el 1939, mentre a Europa estava a punt de començar la Segona Guerra Mundial, als Estat Units sorgirà Superman, la figura del superheroi es transformaria en el superheroi americà per excel·lència. Al cap de poc temps, arran de l'èxit de Superman, apareixeran nous superherois com La Torxa Humana, Batman... que lluitaven per la pàtria americana, però en acabar-se la guerra, tenien els dies comptats i, com a solució, els dibuixants van trobar en el crim un gran aliat. La moda d'aquests anys se centrarà en el crim, els gàngsters i el terror, que s'havia imposat des de mitjan de la dècada anterior en el cinema i que ara agafarà el seu lloc al còmic.



Primera aparició de Superman

El 1954 el doctor Frederic Wertham va publicar el llibre *Sedució dels Innocents*, on acusava els còmics de terror i crim de transformar als joves en criminals i les editorials de còmics es van veure obligades a crear la el Codi dels Còmics, un codi legal que prohibia l'aparició de criatures sobre-naturals i altres aspectes relacionats amb els contes de terror, el que va provocar que a la segona meitat d'aquesta època tornessin els superherois. Aquesta serà l'època de Marvel còmics, quan van publicar, de la mà d'Stan Lee, els 4 fantàstics, Spiderman, Thor, Hulk, Ironman i els X-men.

Paral·lelament, a Espanya, sorgia el fenomen Ibáñez, amb Mortadelo i Filemón, els seus personatges més famosos tot i que ell reconeix que no són els seus preferits, sinó Rompetechos.

El 1986 Goscinny i Uderzo creen Astèrix i Obèlix, que tindrà un gran èxit fins la mort de Goscinny. També va ser la època de Lucky Luke (tot i que la seva primera aparició va ser el 1946, ara té la seva pròpia publicació).



Astèrix i Obèlix

Va ser al 1964 quan va aparèixer Mafalda, que va tenir una gran acollida a Europa, Àsia, la Amèrica Llatina i al Quebec.

També apareixerà Judge Dredd (1977) i més endavant V de Vendetta (1982), dins el context del punk i la falta d'esperança pel futur de la joventut.

Cap als anys 80, sorgiran Les Tortugues Ninja, que van tenir una gran acollida. Alhora, renaixien els superherois, però d'una forma molt més fosca, de la mà de Frank Miller i Allan Moore, i alhora Bill Watterson va crear Calvin and Hobbes, desmarcat dels superherois, amb un nen i el seu tigre imaginari que mantenen conversacions profundes sobre la vida, envoltat de comicitat.



Calvin i Hobbes

Cal fer una menció al fenomen del manga, una historieta d'origen japonès que té cada cop més sortida entre els fans del còmic arreu del món, i

que compta amb grans col·leccions com Bola de Drac, One Piece o Astroboy, moltes de les quals s'han adaptat a sèries i pel·lícules.

1.2. El còmic belga

A les primeres dècades del segle XX el còmic francès entrarà a Bèlgica, però a partir d'aquest moment evolucionarà cap al còmic belga, distingit per la seva claredat i senzillesa gràfica, la línia clara. El 1929 apareixerà Tintín, un còmic que captivarà la societat belga i la resta del món, i també la revista *Spirou* el 1938, que també tindrà una gran sortida, amb el seu estil propi. D'aquestes dues grans publicacions sorgirien després les dues escoles del còmic belga:

L'escola de Brussel·les: escola creada a partir de la publicació de Tintín i la seva revista. Les seves característiques principals seran l'anomenat *efecte mascara* (terme inventat per Scott McCloud el 1933) on el lector es pot identificar amb el protagonista del còmic gràcies a la simplificació dels trets facials respecte els personatges secundaris, que provoca que només veient-ne la silueta puguem identificar al personatge. També mantindran la tècnica de la *línia clara*, que simplificarà els dibuixos ajudant a la comprensió dels lectors. Altres característiques que els marcaran seran els dibuixos realistes amb uns guions ben documentats, molt text a cada pàgina i bafarades quadrades; tots els quals ja trobem a Tintín. D'aquesta escola en sortiran grans autors com Edgar Félix Pierre Jacobs, que va col·laborar amb Hergé en les seves creacions i que després crearia Blake i Mortimer, Bob de Moor, també col·laborador d'Hergé i que després va crear Barelli o Jacques Martin, que també va treballar a Studios Hergé i que va crear còmics com Alix o Lefranc.



Blake i Mortimer

L'escola de Marcinelle: L'arrel d'aquesta escola rau en la revista *Spirou*, publicada per primera vegada el 1938 i que té el nom d'un dels personatges que hi va aparèixer (també hi van aparèixer personatges com Marsupilami) i que va ser creat per Rober Verlter i Blache Dumoulin. Es caracteritzaran pel dinamisme, la deformació dels personatges (exagerant-ne els trets), les bafarades rodones, l'humor i la importància d'onomatopeies molt ressaltades. D'aquí sortirien autors amb molt reconeixement , com Morris, que va crear Lucky Lucke, Peyo, qui ens va portar els Barrufets, Jijé, creador de Jerry Spring i, sobretot Franquin, de la mà del qual van sortir còmics com Sergi Grapes o Idees negres.



Lucky Lucke



Els barrufets

2. TINTÍN I HERGÉ



2.1. L'autor

Georges Rémi va néixer a Etterbeek, Brussel·les el 22 de maig de 1907. Des de petit (segons assegura ell, tot i que és possible que només estigués construït un mite¹) era un nen molt entremaliat i una de les poques coses que el calmaven era dibuixar. A l'escola primària Athenée de Ixelles sempre va obtenir molt bones qualificacions. El 1920 va començar els estudis secundaris a l'institut Saint-Boniface de Brussel·les. Els va trobar molt avorrits (assegura que va ser una educació bastant deficient, ja que els sacerdots no tenien cap competència en concret i no hi posaven cap mena de passió). En general, considerava que la seva infància havia estat monòtona i avorrida:

“La meva infància em sembla grisa. És clar que en tinc records, com tothom, però no comença a il·luminar-se, a agafar color, fins al moment de l'escoltisme. Abans d'això, repeteixo, és una espècie de grisor”² Realment, l'entrada als *boy-scouts* catòlics va suposar una nova etapa per a ell, que l'inspiraria per crear molts dels seus personatges en el futur. *“El món va començar a obrir-se per mi gràcies a l'escoltisme. És el gran record de la meva infància. el contacte amb la naturalesa, el respecte cap a la naturalesa, el saber valer-se per un mateix. Tot allò va ser essencial per mi i, tot i que sembli una mica passat de moda, no renego d'aquells valors”³.*

Els escoltes és el lloc on començaran les seves publicacions; els seus primers dibuixos sortiran a la revista escolta *Jamais Assez*, i a partir del 1923 a *Le Boy-Scout Belgique*, que era la revista mensual de l'escoltisme belga.

¹ PEETERS, Benoît, *Hergé, hijo de Tintín*, Confluencias, 2013 p.38

² PEETERS, Benoît, “Conversation avec Hergé”, *Le Monde Hergé*, Casterman 2000, p.207.

³ ROANNE, Henri, entrevista inèdita amb Hergé, 1974.

Tot i que el seu pare volia que seguís els seus passos en la indústria, els sacerdots del col·legi d'en Georges el van convèncer perquè el seu fill continués estudiant i li van pagar l'educació.

El 1924 va començar a signar amb la inversió de les seves inicials; RG, que més tard es transformarà en Hergé (lletrejant les lletres R i G, s'obté una paraula que sona com "Hergé"). El 1926 crea el personatge Totor, un boy-scout molt astut que el 10 de gener de 1929 es convertiria en el periodista Tintín.



Totor

Tot i que el 1927 va haver d'anar al servei militar quan torna el 1928 és nomenat redactor en cap de *Le Petit Vingtième*, un suplement del diari *Le Vingtième Siècle* -un diari de línia conservadora i clerical que va tancar l'any 1940 arran de la invasió nazi de Bèlgica-, de publicació setmanal. El 1930 ja es va publicar l'àlbum complet de *Tintín al País dels Soviets*, el mateix any en què Hergé crea *Quick i Flupke, bergants de Brusel·les*. Dos anys més tard es va casar amb la secretària de *Le Vingtième Siècle*, Germaine Kieckens, de qui es va divorciar l'any 1977.



El 1934 Casterman esdevé l'editor de *Les Aventures de Tintín*. El mateix any, un capellà anomenat per Gosset el posa en contacte amb dos dels seus estudiants; Arnold Tchiao Tch'eng-Tchih i la seva esposa, Susan Lin, i li parla de Xang Xong-Gen, amb qui Hergé tindrà molt bona relació. Xang li ensenyarà moltes coses de la cultura xinesa, l'introduirà en la *línia fina* i li farà de mestre fins i tot en el camp gràfic. El mateix Xang inspirarà el personatge del còmic *El lotus blau* amb el mateix nom, i serà ell qui inculqui aquesta idea del realisme

que serà present en les futures publicacions. La imatge que donava *El Lotus Blau* del Japó era molt crítica. En els fons del còmic podem llegir inscripcions fetes pel mateix Xang: *Fora les mercaderies japoneses o Condemnat a mort per oposar-se a l'exèrcit japonès*, cosa que va provocar fins i tot reaccions oficials; l'ambaixada japonesa va fer un publicat de queixa en contra i va arribar als diaris, però Xang va dir a Hergé: “No tingui por! Si els japonesos estan enfadats és perquè diem la veritat. [...] Que el Japó amenaça en portar-nos davant la Cort Internacional de Justícia de la Haia? Molt millor! [...] Llavors tothom sabrà la veritat i vostè serà conegut mundialment!”⁴

El 1935 va crear Jo, Zette i Jocko, amb cinc publicacions a la revista francesa *Coeurs Vaillants* (una revista de catòlica que també va ajudar a introduir Tintín a França).

El maig de 1940 Bèlgica és envaïda pels nazis i *Le Vingtième Siècle* desapareix i *Tintín al País de l'or negre* és suspès. Hergé, envoltat de controvèrsia a causa de la seva actitud davant l'ocupació i sempre sota el punt de mira i sota moltes conjetures, començarà a treballar en *El cranc de les pines d'or*, que serà publicat a *Le Soir*, en la secció *Le Soir-Jeunesse*, que Hergé transformarà en un clon de *Le Petit Vingtième*. El 1941 Casterman presentarà *El Cranc de les Pines d'Or*, que obtindrà unes vendes sorprenents fins i tot per l'editor, probablement gràcies a la promoció que suposa *Le Soir*.

A partir del 1942, Casterman decideix publicar *Les Aventures de Tintín* en llibres en color de 64 pàgines a color, de manera que Hergé comença a revisar totes les obres que ha fet fins aquell moment, adaptant-les al nou format, feina que l'ocuparà fins el 1945, tot i que el 1944 Bèlgica va ser desocupada i va deixar de publicar a *Le Soir*.

El 1946 es crea la revista *Tintín*, que pertanyerà a Éditions du Lombard, participada principalment per Hergé, Georges Lallemand i Raymond Leblanc, aquest últim amb la majoria de les participacions. El problema va sorgir a l'hora

⁴ LENNE, Gérard, *Tchang au pays du Lotus Bleu*, Librairie Séguier, 1990, pp. 52,53.

d'omplir les pàgines, ja que era una revista setmanal, de manera que començarà a reunir un equip, que va incloure Jaques Vam Melkebeke, Edgar Jacobs (antic col·laborador de Melkebeke) i Jaques Lauder (col·laborador dels dos anteriors a la revista *Bravo!*), a qui s'afegirà el jove, però amb molt talent Paul Cuvelier (qui amb 6 anys ja havia publicat el seu primer dibuix a *Le Petit Vingtième*). Hergé li va dir: “Porti, porti els seus dibuixos! No es pot imaginar l'alegria que experimento en descobrir-hi totes les qualitats d'un talent autèntic”. Durant els anys següents, Hergé desapareixerà sense avisar diverses vegades a causa de diverses crisis, que segons ell són a causa dels nervis que passa i per la complicació de la relació amb Germaine, que li provoquen una sensació terrible de cansament. “Els nervis, aquests pobres nervis estan lluny de curar-se. Fins i tot escriure una carta li suposa un esforç considerable”. Carta d'Hergé a Marcel Dehaye, 10 d'agost de 1949.



El 1950, Hergé va crear Studios Hergé, empès per la necessitat de cobrir tota la feina que suposava la publicació de *Hem caminat damunt la lluna*; en gran part perquè ningú havia anat abans a la Lluna.



Quan Amstrong va arribar a la lluna, Hergé va publicar la rebuda dels seus personatges.

Durant els anys següents, les aventures de Tintín seguiran guanyant molta popularitat, tanta que el 1955 Tintín ja apareix en diversos anuncis. Eurosignal .El mateix any va publicar una col·lecció de cromos on Tintín divulga coneixement de diversos camps. També contractarà Fanny, una colorista de 20 anys que en poc temps captivarà Hergé i començaran a trobar-se en secret. El

1957 Germaine ja s'ensuma alguna cosa i l'ambient familiar comença a ser una mica tens.



Anunci que va fer Hergé per la companyia Eurosignal

Al 1958 *Les Aventures de Tintin* ja han estat traduïdes a molts idiomes d'arreu del món, incloent l'indi i l'àrab, es comencen a crear els *Clubs Tintin* i es comença a fer tota mena de marxandatge: discs, ninots, televisió, una pel·lícula... Mentrestant, Hergé amb 50 anys però extraordinàriament jove, viu a la seva mansió a 30 quilòmetres de Brussel·les.⁵

Tot i continuar en una depressió molt gran, Hergé publicarà *Tintin al Tibet* aquell mateix any, una obra que es considera les millors de la col·lecció.

Mentrestant, Leblanc li proposa crear un edifici per a la revista, en uns solars prop de l'estació del sud. Tot i que a Hergé no el convenç la idea al començament, finalment Leblanc l'acabarà persuadint i construiran l'edifici Lombard. Edifici Lombard.

⁵ *Paris-Match* (revista), 20 de setembre de 1958.



Edifici Lombard a Brussel·les

El 1960 Hergé es va separar de la seva dona, Germaine (tot i que oficialment no se separaran fins al cap de 17 anys i durant la majoria d'aquest temps seguirà apareixent en públic amb ella) i pateix una gran crisi nerviosa. Un psicoanalista l'aconsella que deixi de fer àlbums de Tintín, però ell segueix treballant en *Tintín et le Thermozero*. Però l'abandonarà, igual que un altre projecte, *Les Pilules* perquè el guió -que havia estat encarregat a Michael Greg, un gran guionista- no li fa el pes. Cap a finals d'any comença a crear *Les joies de la Castafiore*.

Durant els següents anys *Les aventures de Tintín* es produiran més lentament que fins llavors, tot i la pressió dels nous competidors, Astèrix i Obèlix i Lucky Lucke; Casterman tornarà a posar a la venda *Tintín al país dels Soviets*. Es dedica a realitzar somnis que tenia endarrerits com visitar Nord-Amèrica (1971) i Taiwan (1973) i es reuneix amb Xang (1981), s'interessa per la pintura i es dedica a fer de pintor, però la crítica no troba les seves obres interessants. És públicament homenatjat amb premis i honors, com ara la publicació d'un documental sobre la seva persona el 1976 i la inauguració d'una estàtua de bronze de Tintín i Milú a Brussel·les. També publica un *Llibre de converses* a càrrec de Numa Sadoul, un periodista francès molt jove amb qui farà moltes entrevistes més. Aquest llibre de converses consistia en 12 hores d'enregistraments. El 1979, amb motiu del 50è aniversari de la creació de Tintín es fan molts actes de celebració i s'edita *El museu imaginari de Tintín*, entre d'altres llibres.



A més, el 1977, Hergé es divorcia oficialment de Germaine i es casa amb Fanny Vlamynck, amb qui havia estat tots aquests anys, tot i la gran diferència d'edat que els separa.



Fanny Vlamynck amb Hergé

El 1982, en motiu del 75è aniversari d'Hergé la Associació Astronòmica Belga nomena un planeta descobert recentment, entre Mart i Júpiter, amb el seu nom.

El 3 de març de l'any següent Hergé mor a causa d'una leucèmia que l'ha tingut molt dèbil els últims anys, i deixa *Tintín i l'art alfa* inacabat.

2.2.1. Inspiració

Hergé dedicava molts esforços per fer que les seves obres fossin realistes, sobretot després de *El Lotus Blau*, quan Xang va començar a inculcar-li aquesta idea. De vegades, fins i tot viatjava (acompanyat de col·laboradors quan en tenia) per conèixer a fons el tema que havia de tractar, buscava dissenys de vaixells, de cotxes i avions perquè tot fos creïble, però no només treia els objectes de llocs llunyans; com va dir Bob De Moor: "Tots els mobles dels

estudis apareixen dibuixats als àlbums. Els armaris d'oficina els trobareu a *Objectiu: La Lluna!* Les làmpades, les claus, els poms, ho utilitzàvem tot!”⁶

Feia moltes fotografies i moltes altres les extreia de revistes com *National Geographic*, del *París-Match* i dels diaris, i fins i tot maquetes (molt d'aquest material es guarda avui dia a la Fundació Hergé), les quals recreava posteriorment en les seves aventures. Molta informació sobre el tema es pot trobar al llibre *Tintín. El somni i la realitat*, de Michael Farr, que analitza les obres una per una.

2.2.2 Mètode de treball

Hergé era molt metòdic alhora de fer crear *Les Aventures de Tintín*. A partir de *El Lotus Blau*, primerament feia una recerca sobre el tema, com ja hem explicat. A continuació, feia un esbós poc elaborat del dibuix dels elements bàsics que hi haurien d'aparèixer, incloent-hi les conversacions. Tot seguit feia un esbós a mida gran; sobre un full de 40 cm d'alt i 30 d'ample a llapis on les vinyetes feien uns 9 cm d'alt. A partir d'aquesta, Hergé calcava cada vinyeta per aconseguir un traç expressiu i clar, deixant els personatges ben definits i els fons esbossats, però amb detall. Els dibuixos eren acabats pels seus assistents que treballaven normalment amb fotografies de la realitat. En acabat, es passaven a tinta les vinyetes i eren enviades a una màquina que les reduïa a la mida de publicació on s'hi afegia el color i el text. Per posar-hi color sempre es feien servir colors plans, sense ombres ni reflexos, ja que Hergé considerava que donava més claredat i facilitava la lectura. Feien servir aquarel·les per als tons clars, pintures de base anilina pels intensos i fins i tot *gouache*. Finalment Hergé afegia els textos i s'enviava a la impremta.

Hergé utilitzava la línia clara, un estil de dibuix que ell mateix va difondre i que va marcar un abans i un després en la història del còmic. Era un dibuix simplificat i lluminós per facilitar la comprensió de la narració, com deia Hergé,

⁶ PEETERS, Benoît, “Le témoignage de Bob de Moor”, a *À suivre, spécial Hergé*, abril de 1953, p.85.

augmentar-ne la *llegibilitat*. Es considera, fins i tot, una manera d'entendre el còmic. Als anys 80 es va reinventar i va evolucionar a la línia fina moderna, que encara s'utilitza avui en dia.



Exemple de la línia clara en una vinyeta de Tintin

2.2. El personatge

El nom de Tintín va ser el primer que li va venir al cap, tot i que Benjamin Rabier ja l'havia utilitzat, però ell no tenia temps per recordar-ho ni per fer-se preguntes. Es va inspirar en gran part en el seu germà: «*Els seus gestos i comportament físic em devien inspirar sense que me n'adonara. Se'm van quedar gravats a la retina. Jo els plasmava amb poca traça, però, sense voler-ho i fins i tot sense saber-ho, era a ell a qui dibuixava*»⁷. La seva professió havia de ser clarament la de periodista; Hergé havia fantasiejat durant molt temps sobre les trepidants aventures dels periodistes mentre s'avorria com una ostra al departament de subscripcions. Tot i ser-ho oficialment, l'únic article el redactarà en la seva primera aventura a Tintín al país dels Soviets, i la única menció serà a *L'Estel Misteriós*, on es diu que “representa la premsa de la informació”.



Únic article de Tintín a *Tintín al País dels Soviets*

En els seus inicis Tintín va representar la encarnació de la patria belga, marxa del país sense problemes i els seu govern no li ho impedeix. En la primera edició no era més que un simple vehicle de sorpresa a sorpresa; el seu caràcter no era coherent (de vegades piadós, altres bel·licós; de vegades estúpid i altres omniscient). Hergé va explicar que va néixer «*com una broma entre amics que s'oblida el dia següent*»⁸

⁷ PEETERS, Benoît, Conversation avec Hergé a Le monde Hergé, nova edició, Casterman, 1990, p. 210.

⁸ -BONCENNE, Pierre, «Tintin s'explique», Lire, núm 40, desembre de 1978.

Però a partir d'aquí es va adonar de la serietat que implicava el personatge, ell mateix va acceptar que no creia que Tintín visqués més enllà de la primera aventura ni que li arribés a proporcionar fama i riquesa, però després de l'èxit de la primera aventura, de seguida en va plantejar una segona; on en Tintín també cometia accions descabellades, però a mesura que avancem, el seu caràcter queda més marcat, impera el realisme en les seves obres i Tintín es transforma en un reporter astut i de bon cor.

Hergé sempre estava atent a l'actualitat i sovint enviava a Tintín a ubicacions i aventures relacionades amb les novetats de l'època: per exemple, *Els Cigars del Faraó*, esta relacionat amb els descobriments que s'estaven fent des de 1922 arran del descobriment de la tomba de Tutankhamon feta per Howard Carter, tema que fascinava a Hergé, al *El Lotus Blau* reflexa l'expansionisme japonès i a *L'Afer Tornassol* mostra la guerra freda, entre d'altres (per a més informació sobre el personatge de Tintín, vegeu-lo dins l'apartat de personatges d'aquest treball dins el capítol 3. L'Univers Tintín).

3. L'UNIVERS TINTIN

3.1. La col·lecció d'àlbums de les aventures de Tintín

El primer títol que es va publicar de les aventures del reporter Tintín va ser *Tintín al país dels Soviets* l'any 1929. La data de publicació del darrer volum acabat per Hergé, *Tintín i els Pícaros*, va ser el 1976.

Hi ha una gran polèmica entre els tintinaires pel que fa referència *Tintín al llac dels Taurons*, ja que és una adaptació d'un film i no un còmic fet per Hergé. L'interval, doncs, és de 47 anys per a 24 (+1) títols.

El (+1) fa referència a l'inacabat *Tintín i l'Art Alfa*, ja que Hergé va morir abans de poder acabar-lo.

Els títols originals van ser impresos de la següent manera:

- **Le petit Vingtième:** Primeres obres de Tintín en blanc i negre, en aquest suplement infantil de la revista Vingtième Siècle:
 - *Tintín al País dels Soviets*: *Tintin au pays des Soviets*, 1930. Le petit Vingtième- blanc i negre.
 - *Tintín al Congo*: *Tintin au Congo*, 1931 Le petit Vingtième- blanc i negre.— 1946 Casterman Color
 - *Tintín a Amèrica*: *Tintin en Amerique*, 1932 Le petit Vingtième —blanc i negre— 1945 Casterman color— 1973 versió revisada Casterman color.
 - *Els Cigars del Faraó*: *Les cigares du pharaon*, 1934 Casterman blanc i negre— 1955 Casterman color.
 - *El Lotus Blau*: *Le lotus bleu*, 1936 Casterman blanc i negre— 1955 Casterman color.
 - *L'Orella Escapçada*: *L'oreille casée*, 1937 Casterman blanc i negre— 1947 Casterman color.

- *L'Illa Negra: L'ille noire*, 1938 Casterman blanc i negre—1944 Casterman color, 1966 Casterman Versió Revisada color.
- *El Ceptre d'Ottokar: Le sceptre d'Ottokar*, 1939 Casterman blanc i negre—1947 Casterman color.
- *El Cranc de les Pines d'Or: Le crae au pines d'Or*, 1941 Casterman blanc i negre—1943 Casterman color.
- **Le Soir:** Títols publicats durant la ocupació nazi a Bèlgica:
 - *L'Estel Misteriós: L'etoile mystérieuse*, 1942 Casterman color.
 - *El Secret de l'Unicorn: Le secret de La Licorne*, 1943 Casterman color.
 - *El Tresor de Rackham el Roig: Le trésor de Rackham le Rouge*, 1944 Casterman color.
- **La revista Tintín:** Resta d'aventures publicades després de la segona guerra mundial:
 - *Les 7 Boles de Cristall: Les sept boules de cristal*, 1948 Casterman color.
 - *El Temple del Sol: Le temple du soleil*, 1949 Casterman color.
 - *Tintín al País de l'Or Negre: Tintin au pays de l'or noir*, 1950 Casterman color, 1971 Casterman versió revisada color.
 - *Objectiu la Lluna: Objectif Lune*, 1953 Casterman color.
 - *Hem caminat damunt la lluna: On a marché sur la Lune*, 1954 Casterman color.
 - *L'assumpte Tornassol: L'affaire Tornassol*, 1956 Casterman color.
 - *Stock de Cock: Coke en stock*, 1958 Casterman color.
 - *Tintín al Tíbet: Tintin au Tibet*, 1960 Casterman color.
 - *Les Joies de la Castafiore: Les bijoux de la Castafiore*, 1963 Casterman color.
 - *Vol 714 a Sidney: Vol 714 pour Sydney*, 1968 Casterman color.

→ Tintín i els Pícaros: Tintin et les Picaros, 1976 Casterman color.

- **Tintín i l'Art Alfa: Últim títol inacabat.**

→ Tintín i l'Art Alfa: Tintin et l'Alph-Art, 1986 Casterman.



Col·lecció completa dels àlbums amb el títol original. Fotografia extreta de *Tintin.com*

Al nostre país, les aventures de Tintín van arribar traduïdes al català i al castellà per l'editorial Joventut. Cal fer esment que aquest passat any 2014 es va celebrar el cinquantenari de la primera edició en català, amb la traducció de Joaquim Ventalló. Va ser un bon motiu per reconèixer la tasca d'aquest traductor.

Les aventures de Tintín es podran llegir en 75 idiomes i dialectes, tot i que no en tots els idiomes s'han editat els 24 volums de l'obra completa. La versió original va ser en francès i la primera traducció va ser a l'holandès. A més,

hi ha una traducció en dialecte alguerès del *Tintín al País de l'Or Negre*, patrocinada per Òmnium Cultural per promoure el català a l'Alguer.



Primera pàgina de la versió en alguerès de *Tintín al País de l'Or Negre*. Fotografia extreta de artealfa.es

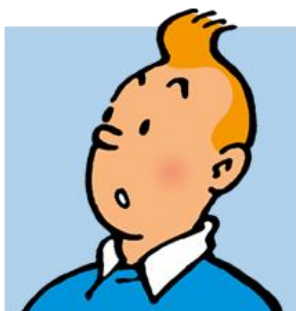
A més, n'hi ha en afrikaans, alemany estàndard, alemany de Berna, alemany d'Alsàcia i alemany luxemburguès, anglès, àrab, armeni, arpitan o francoprovençal bressan, de Ginebra i Gruyere, asturià, basc, bengalí, bretó, búlgar, castellà, coreà, cors, danès, eslovè, eslovac, esperanto, feroès, finlandès, flamenc d'Ostende, frisó (dialecte del baix alemany parlat al nord d'Holanda), gal·lès, gallec, galo (llengua romànica amb influència gaèlica parlada a la Bretanya), grec, hebreu, hongarès, islandès, indonesi, iranià, italià, japonès, khmer (Cambodja), lituà, llatí, malai, monegasc (provençal de Mònaco) mongol, noruec, occità, picard (llengua d'oïl de la Picardia), polonès, portuguès del Brasil i de Portugal, provençal, retoromànic (Suïssa i nord d'Itàlia), romanès, rus, serbocroat (en alfabet ciríl·lic i llatí), singalès (Sri Lanka), suec, tahitià, tailandès, tibetà, turc, twents (est d'Holanda), vietnamita, txec, xinès (modern, clàssic i taiwanès) i diversos parles de Valònia, la zona francòfona i meridional de

Bèlgica: per al való de Gaume, per al de Charleroi, per al de Lieja i per al de Nivelles, per al d'Ottignies. També n'han fet per a les dues parles del Marollen, a Brussel·les, una de més flamenca i una de més afrancesada.

3.2. Els personatges

3.2.1 Protagonistes

TINTÍN



« La idea per al personatge de Tintín i la classe d'aventures que viu se'm va acudir, diria, en cinc minuts, en el moment que vaig fer el primer esbós de la figura d'aquest heroi: és a dir, no es basa en la meva joventut ni tan sols en els meus somnis. Tot i que és possible que de petit m'imaginés fent el paper d'una mena de Tintín»⁹

«L'he criat, protegit i alimentat com un pare cria el seu fill». ¹⁰

En Tintín va aparèixer per primer cop a *Tintín al País dels Soviets*, com un reporter que feia un reportatge sobre els Bolxevics a la Unió Soviètica, acompanyat dels seu gos Milú. De seguida evolucionà cap a una reporter que lluita contra el crim amb una curiositat que el portarà a descobrir cercles de traficants i mercenaris perillosos.



És una persona educada, intel·ligent, altruista, eficient, responsable, no fuma i gairebé mai beu. Físicament, és atlètic (apareix fent yoga diverses vegades i, al *Temple del Sol*, fa estiraments i escalfa), i bastant fort (derrota a diversos criminals a cops sense gaire esforç, i al *Secret de l'Unicorn* trenca una porta sense dificultat). A més, és un hàbil conductor en tota mena de vehicles, incloent tancs, motocicletes, cotxes, helicòpters i llanxes motores.

⁹PETERS, Benoît. Hergé, Hijo de Tintín -

¹⁰ SADOUL, Numa. Conversacions amb Hergé - Tintín i jo -Barcelona: Editorial Joventut, 1986. Pag. 46

Hergé mai no ha confirmat la nacionalitat d'en Tintín, però es pot llegir entre línies que és belga, ja que viu a Brussel·les (els carrers de Brussel·les es poden reconèixer als fons del *Secret de l'Unicorn* i a *Stock de Coc*). Hergé tampoc en revela la seva edat, però és un jove-adult, culte i molt responsable. El passaport d'en Tintín té com a data de naixement l'any 1929, que correspon amb l'any de la seva primera aparició a *Tintín al País dels Soviets*; la seva edat estimada és de 15 anys, tot i que la web oficial de Tintín l'estableix entre els 16 i 18 anys. Hergé fa servir en les Aventures de Tintín una *floating timeline*, és a dir, el temps passa al seu voltant però no per ell.

En les aventures del principi en Tintín i en Milú viuen sols en un pis, però després van a viure amb el capità Haddock al castell de Moulinsart. En Tintín és un personatge rodó i obert, destaca la seva personalitat neutra, donada la bogeria que l'envolta. Els seus ideals d'escolta (que provenen de la infantesa d'Hergé) mai són compromesos per les seves accions i, a diferència d'altres personatges, en Tintín no té un passat abans de *Tintín al País dels Soviets* i mai no retroba ningú que no hagi aparegut abans.



Acostuma a anar vestit amb uns mitjons blancs alts, uns pantalons marrons i una gavadina beix, sense robes gaire sofisticades i sempre preparat per la acció, com el periodista que s'hagués imaginat en les seves fantasies.

MILÚ



"En Milú sempre va al costat d'en Tintín. Parlen l'un amb l'altre. Encara que parli, en Milú és sobretot un gos normal.

Tot i que parli molt, per a en Tintín és un gos normal.

En Tintín i en Milú sempre estan al mateix nivell, fins i tot

quan tenen una conversa.”¹¹

En Milú és el Fox Terrier de pèl dur de color blanc d'en Tintín, amb qui té un llaç afectiu molt important i a qui ha salvat la vida diverses vegades (i qui li ha salvat la vida diverses vegades). Al còmic, en Milú "parla", però el que veiem en realitat són els seus pensaments. Dins del seu cap, veiem una guerra interna entre una versió "bona" i una de "dolenta", de la seva consciència; tot i que tot plegat acostuma a acabar en una catàstrofe perquè en Milú tria la versió "dolenta".



Disputa entre el be i el mal dins en Milú

En Milú mai se separa del costat d'en Tintín per voluntat pròpia; només ho fa quan són separats per la força, però passi el que passi, acaben reunits al final de cada aventura. De la mateixa manera que ho fa el capità Haddock, té certa tirada cap al Loch Lomond, i pot emborratxar-se si en beu. Al començament de les seves aventures, en Milú dona una visió cínica davant l'optimisme d'en Tintín, però amb l'aparició del capità Haddock, passa a agafar un rol diferent, cap a un toc més còmic. De fet, són moltes les similituds entre en Milú i el Capità Haddock: tots dos són "malhumorats, xerraires, irritables i capquadrats, arrogants, sapastres i desafortunats".¹²

¹¹ SADOUL, Numa, *Tintin et Moi*, Casterman, 1975, p.240.

¹² SADOUL, Numa, *Tintin et Moi*, Casterman, 1975, p.240.

Tot i que en Milú és mascle, el seu nom prové del d'una novia de Georges Remi, Marie-Louise Van Cutsem.

Al llarg de les aventures, en Milú patirà moltes ferides i atacs, sobretot a la cua: se li crema a *Tintín al País dels Soviets* i al *Cranc de les Pinces d'Or*, mossegada per un lloro i per una anguila elèctrica a *Tintín al Congo*, una porta d'acer l'axafa a *l'Illa Negra*; a més el capità Haddock li axafa o li fa mal en diverses ocasions, com ara a *El Tresor de Rackhman el Roig*, *Tintín al Tíbet* o a *El Secret de l'Unicorn*.

ARCHIBALD HADDOCK



“Necessitava un capità, un capità de vaixell, un capità que fos... un borratxo, així que vaig fer molts i molts esbossos per trobar-lo, com t’ho podria explicar? Parlant clar i ras, va néixer entre aquests esbossos, i al començament era només un borratxo. Bevia molt, moltíssim, però llavors, gràcies a la influència d’en Tintín, va baixar el ritme i tot i que encara gaudeix bevent un, o dos, o tres gots de whisky, ja no cau víctima dels mateixos excessos d’abans”¹³

El capità Haddock és un llop de mar que es va dedicar a la marina mercant amb el capità Chester a bord del Karaboudjan i que apareix per primer cop al *Cranc de les Pinces d'Or*. La seva figura està inspirada en Edgar Pierre Jacobs, col·laborador en algunes de les aventures de Tintín. El seu nom està inspirat, segons Philippe Goddin, pel capità Craddock, d'una comèdia musical francesa; coincideix també amb el nom d'un peix que viu a l'oceà Atlàntic, el haddock, i alhora és també un cognom comú a Gran Bretanya.

És, normalment, el personatge més popular de les aventures de Tintín. És el millor amic d'en Tintín i, alhora, una contraposició a ell: és emocional i

¹³ Entrevista concedida França per Hergé l'any 1964. (<http://fresques.ina.fr/europe-des-cultures-en/fiche-media/Europe00025/herge-on-captain-haddock.html>)

irascible, però alhora té un gran cor, com en Tintín, i sempre està disposat a ajudar als altres. Al començament no és pas heroic, però en aventures posteriors el capità no dubtarà a arriscar la vida per salvar la d'en Tintín, tot i que cal dir, que és bastant sapastre. Detesta l'aigua i la seva beguda preferida és el whisky Loch Lomond, encara que també li agraden altres begudes alcohòliques com el rom. Enlloc d'insults, fa servir paraules corrents, però dites en el context determinat semblen complir el seu objectiu, alhora que donen un caire còmic a la història.

La seva figura recorda al típic llop de mar amb barba densa i cabell negre una mica despentinats. Acostuma a portar el seu vestit de mariner, que consisteix en un jersey blau amb una àncora dibuixada, uns pantalons negres i una gorra de mariner. Sovint apareix amb una pipa a la boca.

La seva edat no és mencionada en cap de les aventures en les que apareix, i de la seva família només coneixem que és descendent de Francesc d'Haddock, capità de l'Unicorn sota les ordres del rei de França i arxi-enemic de Rackham el Roig.

La Castafiore confon sovint el seu nom (Harrock, Karpock, Kodak...), probablement perquè quan el va conèixer a l'afer Tornassol, el capità no va dir el seu nom correcte; però ella li té molt apleci, tant que fins i tot li regala un lloro i a la revista *Paris Flash* publiquen en portada que es casaran, cosa que no acaba succeint mai.

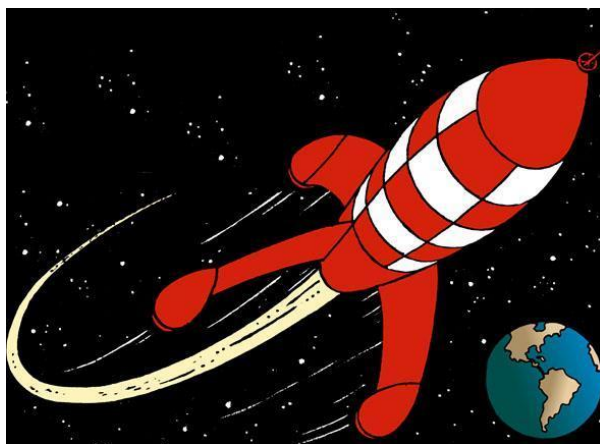


PROFESSOR TORNASSOL



El professor Silvestre Tornassol (*Professeur Tryphon Tournesol*) apareix per primer cop al Tresor de Rackham el Roig. Està inspirat en el científic Auguste Piccard, però en escala reduïda, com explica Hergé en una entrevista amb Numa Sadoul: *“Tornassol és una escala reduïda d’August Piccard, ja que el real era molt alt. Tenia un coll interminable que començava en un coll de camisa massa gran... Vaig fer a en Tornassol un mini-Piccard, sinó hauria d’haver engrandit els marges de les vinyetes”*¹⁴

Es tracta d’un personatge que no evoluciona psicològicament, però sí que ho fa en el camp professional: avança des d’un manetes a un gran inventor del camp atòmic, passant per la química, la biologia, especialista en ultrasons i horticultor, a més d’apassionat de la radioestèsia. Com va dir Michel Serres: *“L’itinerari va ser exemplar. El petit inventor per concursos Lépine es va convertir en un físic nuclear. De les golfes amb el llit abatible i la màquina per respallar roba, va passar al laboratori atòmic”*¹⁵



Cohet inventat pel professor per anar a la lluna

El professor Tornassol, acostuma a estar abstret de la realitat, com també ho seran molts dels científics que apareixeran posteriorment; és gairebé sord, però ell sempre diu que *“és una mica dur de l’orella dreta”*. En totes les aventures, porta el seu pèndol, que fa servir per trobar objectes, així com per

¹⁴ HOREAU, Yves *The Adventures of Tintin at Sea* 199, John Murray. Chapter on Outside characters drawn into the Adventures.

¹⁵ -SERRES, Michel. *Tintin ou le picaresque aujourd’hui*, in *Critique* n° 358, Editions de Minuit, 1977.

trobar solució a diversos problemes. Per altra banda, cal destacar que professa un afecte molt accentuat cap a la Bianca Castafiore, des que es coneixen i al llarg de les aventures que segueixen.

Hergé el dibuixa com un home de mitjana edat amb bigoti i barbeta negres; vestit amb un abric de color verd, que li cobreix uns pantalons negres estrets, i un barret bombí del mateix color, que li tapa un cap arrodonit i amb poc cabell. Duu una camisa blanca amb un coll excessivament ample, i una corbata estreta de color negre. Sempre duu posades les seves ulleres rodones i acostuma a portar un paraigües negre.

De la seva història personal anterior, només sabem que és de nacionalitat suïssa i que no té germanes, com afirma ell mateix a *Tintín i els Pícaros* (“Jo mai he tingut una germana”).

En la seva primera aparició a *El tresor de Rackham el Roig*, presenta el seu famós tauró-submarí per ajudar en l'expedició, i tot i la negativa del capità, el professor embarcarà al seu aparell i ell mateix de polissó a l'embarcació. Quan el capità compra el Castell del Molí, el professor és generosament recompensat, però el capità deixa que s'hi quedi a viure. Altres invents famosos són el coet de prova X - FLR 6 (*Objectiu: la lluna*), el coet lunar (*Hem caminat damunt la lluna*), El generador d'ultrasons (*L'afer Tornassol*), el “Super-Color Tornassol”- prototip

de tel·levisor en color quan encara no se n'havia inventat cap (*Les joies de la Castafiore*), La rosa blanca “Bianca” (*Les joies de la Castafiore*), els comprimit que fan que el subjecte trobi un gust espantós a les begudes alcohòliques (*Tintín i els Pícaros*), el vehicle lunar (*Hem caminat damunt la lluna*), La màquina de raspallar vestits (*El país de l'or negre*), La tornassolita- compost per evitar que la desintegració atòmica provoqui la desintegració del motor del coet (*Hem caminat damunt la lluna*), troba l'antídot pel químic N.14 (*Tintín al país de l'or negre*), el vestit espacial (*Hem caminat damunt la lluna*), els patins motoritzats (*Stoc de Coc*), el llit abatible (*El tresor de Rackham el Roig*).



DUPOND I DUPONT

Els germans Dupond(t) apareixen en totes les aventures de Tintín després dels cigars del faraó excepte a *Tintín i L'art Alpha*, a *Vol 714 a Sidney*, a *Tintín al Tíbet* i a *Tintín i el Llac dels Taurons*. També apareixen a l'estació de trens quan en Tintín va a marxar cap al Congo (només a la versió en color) però no tornaran a aparèixer en aquesta aventura. Són, per tant, els personatges que més apareixen després de Tintín i Milú, fins i tot per davant del capità Haddock.



La semblança del comportament i el fet que tots dos personatges portessin bigoti, barret i bastó està inspirat en el pare i el tiet de Georges Remi, que eren bessons i sempre anaven vestits iguals: amb un bastó o un paraigües, un barret i un bigoti (que l'endemà de que el pare d'en Georges se l'afaités, el seu tiet també ho havia fet). No només això, sinó que la frase "jo encara diria més" era molt corrent dins el vocabulari dels germans Remi. Pel que fa als vestits negres, estan inspirats en la indumentària que portaven els policies belgues i francesos al començament del segle xx.



Dos policies belgues a l'esquerra i el pare i el tiet d'Hergé a la dreta

Es tracta de dos investigadors que es dediquen molt intensament a la seva feina, però que alhora són molt sapastres, sempre que intenten passar desapercebuts, són encara més visibles –ja que les seves disfresses, segons

ells típiques del lloc on es trobin en aquell moment, sempre desentonen molt. Donen un toc humorístic a cada còmic: sovint un s'equivoca repetint la frase que ha dit l'altre o s'equivoquen alhora de fer deduccions –com es pot veure a *El temple del Sol*, on els policies emprenen una recerca global per trobar en Tintín, el capità i en Tornassol, i els acaben trobant només per casualitat, perquè interpreten malament cada una de les pistes.

Hi ha bastanta controvèrsia pel que fa a la relació familiar entre els dos policies, ja que el cognom canvia de l'un a l'altre, i la web oficial diu que no ho són, però a la pàgina 18 de *Objectiu: La Lluna*, en Milú diu: “Els Dupondts brothers”, fet que podria deixar entendre que són germans. Tot i això, a la seva primera aparició es deien X-33 i X-33 bis, que assenyala que no són germans.



NÉSTOR:



En Néstor treballava pels germans Ocell al Castell del Molí i quan el capità Haddock l'adquireix decideix que es quedi a servir-hi. La seva primera aparició serà al secret de l'unicorn i a partir d'aquí serà present a totes les aventures on l'escenari sigui el castell.

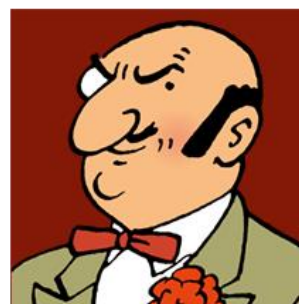
En Néstor és un majordom exemplar, sempre servicial i mai dona cap problema; tot i que apareix escoltant des de darrere les portes (*Tintín i els pícaros*). Gairebé mai no surt del castell.

3.2.2. Antagonistes

RASTAPOPOULOS

“Cap d’una banda d’alta volada, individu repugnant que dóna mostres del pitjor gust moral i d’indumentària, Robert Rastapopoulos és un altre mesquí, un altre mediocre, un altre advenedís que s’imagina magnífic.”¹⁶

És un multimilionari propietari de la companyia filmogràfica Cosmos Pictures però secretament un traficant d’opi. Apareix per primer cop a *Els Cigars del faraó*, després al *Lotus Blau*, a *Vol 714 a Sidney* i a *Tintín i l’Art Alfa*, on gairebé mata en Tintín i a la versió d’Yves Rodier (versió acabada i amb color), Rastapopoulos mor.



DOCTOR J.W. MULLER



És un bandit que apareix en diverses ocasions, sempre maquinant plans malvats per aconseguir diners de forma il·legal o matar en Tintín, contra qui professa una profunda obsessió.

CORONEL SPÖNZ

Coronel Borduri, també cap de la policia d’Szohôd i de la policia secreta de Bordúria (ZEP), sota les ordres de Pleksi-Glaç.



¹⁶ SADOUL, Numa. *Conversaciones con Hergé -Tintín y yo-*Barcelona: Editorial Juventud, 1986. Pág. 139)

ALLAN THOMPSON



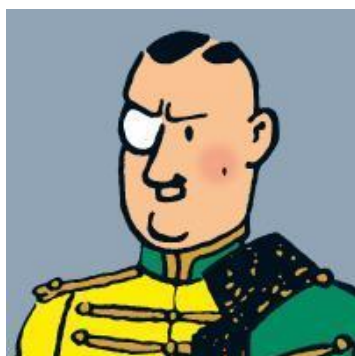
Bandit sota les ordres de Rastapopoulos, que apareix primer a *Els Cigars del Faraó* fent contraband al Mar Roig; al Karaboudjan traficant opi; al Ramona (*Stock de Coc*) fent tràfic d'esclaus i al *Vol 714 a Sidney* ajudarà a Rastapopoulos a segrestar l'avió del multimilionari Carreidas.

RACKHAM EL ROIG

Pirata del S.XVII que es va enfrontar a l'avantpassat del capità Haddock, abordant l'unicorn i on va perdre la vida i el tresor, que buscaran en Tintín i el capità a *El Tresor de Rackham el Roig*.



BORIS JORGEN



És un dels conjurats per robar el ceptre d'Ottokar i gairebé aconsegueix que en Tintín no li pugui comunicar el complot a *Hem caminat damunt la lluna*, on gràcies al seu complice Frank Wolff s'infiltra a la nau; però quan vol matar a la tripulació, Wolff s'hi oposa i es dispara sense voler i el seu cos és llençat a l'espai.

MISHUIRATO

Doble agent japonès que estava involucrat en el tràfic d'opi i que intentarà eliminar a en Tintín (arrel de la investigació que està duent a terme) però que no ho aconseguirà i es practicarà l'*harakiri*.



GENERAL TAPIOCA



És l'enemic del general Alcázar en la lluita pel govern de San Theodoros, on cadascú imposa la seva dictadura militar, amb una freqüència, fins i tot ridícula.

3.2.3. Altres personatges

BIANCA CASTAFIORE

És una cantant d'òpera de molt renom, nascuda a Itàlia i li han atorgat el nom de *El Rossinyol Milanès*. Tot i ser bastant refinada i melodramàtica, ajuda a en Tintín i al capità (a qui li té molt d'afecte, tot i no saber pronunciar-ne el nom) en diverses ocasions. Sempre va acompanyada de la seva serventa Irma i del seu pianista Wagner. Tot i que al començament apareix com una dona molt estirada, però es tornarà molt simpàtica i alegre.



SERAFÍ LLANTIÓ



És un corredor d'assegurances que intenta constantment fer pòlisses per tot i tothom, amb una família molt gran i que no té problemes per demanar coses o simplement suposar que li deixaran (com per exemple el castell del Molí), però és un personatge molt animat i alhora un covard; sempre que hi hagi problemes, ell s'amagarà.

GENERAL ALCÁZAR



És l'enemic constant del Coronel Tapioca, amb qui es van tornant la dictadura militar de San Theodoros, destituïnt a l'altre. Quan ell mana, li canvia el nom a la capital (Los Dopicos) per Alcazarópolis, però quan el coronel Tapioca la reanomena com Tapiocópolis, ell el ridiculitza la acció. Està casat amb la Peggy, una dona dels estats units que és molt estricte amb el general i normalment molt dura, però el general assegura *que té un cor d'or*.

OLIVEIRA DE FIGUEIRA

És un comerciant de tot tipus d'articles que ensarrona a en Tintín en la seva primera aparició a *Els Cigars del Faraó*, però que l'ajudarà en Tintín a *El país de l'Or Negre* i també a *Stock de Coc*.



RASCAR CAPAC

Mòmia inca que el professor Bergamotte ha portat del Perú, però que cobrarà vida i emprendreà una venjança contra els membres de l'expedició que el van treure del seu sepulcre (*Les 7 boles de Cristall*).



XANG-XONG-GEN



És un noi xinès que es farà amic d'en Tintín a *El Lotus Blau*, després de que el rescati del riu on s'estava ofegant i a qui en Tintín anirà a buscar a *Tintín al Tíbet*. Aquest personatge està inspirat en un amic real de Georges Rémi, que tenia el mateix nom.

ABDALLAH

Fill de l'emir de Khemed i príncep hereu del país, és un nen molt entremaliat que es passa el dia fent br omes, sobretot a el capità, a qui anomena *Llamp de Llamp!*



LASZIO CARREIDAS

Multimilionari excèntric, geni de l'aeronàutica propietari d'una empresa de construcció d'avions de Sani-Cola amb un vestuari impropri d'un home amb els seus diners. Està inspirat en Marcel Dassault, un industrial de l'aviació



francès, que vestia amb un estil antiquat i que era un geni de l'aviació. Carreidas 160.



FRANK WOLFF



°És un matemàtic honorat i tripulant del coet a la lluna, però és reservat. A *Hem Caminat Damunt la Lluna* descobrim que ha infiltrat a Boris Jorgen dins la nau, tot i que al final impedirà que en Boris mati a la resta de la tripulació.

3.3. Geografia tintinaire

Els escenaris, reals i imaginaris, on es desenvolupen les aventures del reporter Tintín són molt diversos, com es pot veure en la relació següent:

Tintín Al País Dels Soviets

Brussel·les, Moscou, Berlín.

Tintín Al Congo

Congo ~Missió catòlica.

Tintín A Amèrica

Chicago, RedSkin City.

Els Cigars Del Faraó

Port Said (Egipte), **Gaipajama** (Índia Britànica-I), **Abudin** (Aràbia Saudí -I),- **Abudin - Estació de trens de Jamjah.**

El Lotus Blau

Gaipajama (Índia Britànica-I), **Poldomarque** -en francès- (Va existir el 1936, és presentada amb bastantes semblances amb la tercera república francesa), **Poldavia** -mencionada- (País de l'est d'Europa-I),.Hou-kou (ciutat a l'est de Shanghai), **Shangai**

En la següent direcció podeu trobar el recorregut que fa Tintín al lotus blau sobre Google Maps:

<https://www.google.com/maps/d/viewer?oe=UTF8&ie=UTF8&msa=0&mid=zw-IH1Myqrak.kj4jLonNau8A>

L'Orella Escapçada

San Theodoros (Estat Sud-Americà, amb la capital als Dopicos, sota de Surinam), **Los Dopicos** (Capital de San Theodoros, *Alcazaropolis* durant el mandat del general Alcázar i *Tapiocapolis* durant el mandat del General Tapioca; amb una muntanya a un costat i el mar a l'altre, com Caracas), **Nuevo Rico** (Estat Sud-Americà, capital Sanfación, sota la dictadura de general Mogador), **El Chapo** (entre San Theodoros i Nuevo Rico-I), **Riu Coliflor** (Sud Americà; passa per San Theodoros i Nuevo-Rico; al seu voltant hi viuen els Arrumbayes i els Rumbaba).

L'illa Negra

Gran Bretanya: Eastdown, Kiltoch (Escòcia), **Castell Craig Dhui** (Castell de la regió de Kiltoch, en una petita illa al costat de la costa), i **Littlegate**.

El Ceptre d'Ottokar

Sildàvia (País de l'est d'Europa de la regió de la península balcànica amb la capital a Klov), **Klov** (Capital de Sildàvia), **Bordúria** (país veí i rival de Sildàvia).

El Cranc de les Pinces d'or

Afghar (Fortí militar al Marroc), **Bagghar** (Ciutat-port al Marroc colonial francès), **Brussel-les- Carrer del Llaurador -Rue du Labrador-**(Carrer de Brussel-les on en Tintín viu fins que es muda al Castell del Molí).

L'Estel Misteriós

Brussel·les- Carrer del Llaurador -*Rue du Labrador*-(Carrer de Brussel·les en el que en Tintín viu fins que es muda al Castell del Molí), **Oceà Àrtic**.

El Secret de l'unicorn

Brussel·les- Carrer del Llaurador -*Rue du Labrador*-(Carrer de Brussel·les en el que en Tintín viu fins que es muda al Castell del Molí), **Brussel·les- Encants** (mercat al carrer de venda d'objectes de segona mà), **Moulinsart** (Localitat situada a prop de Brussel·les), **Castell del Molí** (Castell que el Capità Haddock reclamarà a *El tresor de Rackham el Roig* perquè havia pertangut al seu avantpassat i que llavors pertanyia als germans Ocell, situada a les rodalies de Moulinsart).

El Tresor de Rackham El Roig

Brussel·les- Carrer del Llaurador -*Rue du Labrador*-(Carrer de Brussel·les en el que en Tintín viu fins que es muda al Castell del Molí), **Moulinsart** (Localitat situada a prop de Brussel·les), **Castell del Molí** (Castell que el Capità Haddock reclamarà a *El tresor de Rackham el Roig* perquè havia pertangut al seu avantpassat i que llavors pertanyia als germans Ocell, situada a les rodalies de Moulinsart), **Oceà Atlàntic- Illa del Tresor** (Illa on suposen que es troba el tresor de Rackham el Roig, on va viure Rackham el Roig i a les costes de la qual es troba l'Unicorn enfonsat).

Les Set Boles de Cristall

Brussel·les, Moulinsart (localitat situada a prop de Brussel·les), **Castell del Molí** (Castell que el Capità Haddock reclamarà a *El tresor de Rackham el Roig* perquè havia pertangut al seu avantpassat i que llavors pertanyia als

germans Ocell, situada a les rodalies de Moulinsart), **Estació de Tren de Moulinsart**.

El Temple del Sol

Peru- Callao- Hotel Crsitobal Colón (Hotel on s'allotgen en Tintín i el capità), **Serralada dels Andes- Jauga** (Poblat fictici a la serralada dels andes), **Serralada dels Andes- Temple del Sol** (Temple inca on el professor Tornassol està segrestat; és un temple que els conquistadors espanyols van buscar durant molt de temps sense aconseguir-lo trobar mai).

El País de l'or Negre

Khemed (Nació situada a la península aràbiga tocant al mar Roig, governada per una monarquia absolutista), **Khemed- Wesdah** (capital de Khemed i ciutat més gran del país), **Khemed- Khemikhal** (segona ciutat més gran del país i port principal), **Khemed- Hasch el Hemm** (palau residencial de l'emir de Khemed), **Castell del Molí** (Castell que el Capità Haddock reclamarà a *El tresor de Rackham el Roig* perquè havia pertangut al seu avantpassat i que llavors pertanyia als germans Ocell, situada a les rodalies de Moulinsart).

Objectiu: La Lluna

Sildàvia (País de l'est d'Europa de la regió de la península balcànica amb la capital a Klov), **Sildàvia- Sprodj** (Centre d'investigació atòmica que es fa servir per preparar l'expedició a la lluna).

Hem Caminat damunt la Lluna

Sildàvia (País de l'est d'Europa de la regió de la península balcànica amb la capital a Klov), **Sildàvia- Sprodj** (Centre d'investigació atòmica que es fa servir per preparar l'expedició a la lluna), **Lluna**.

L'afer Tornassol

Castell del Molí (Castell que el Capità Haddock reclamarà a *El tresor de Rackham el Roig* perquè havia pertangut al seu avantpassat i que llavors pertanyia als germans Ocell, situada a les rodalies de Moulinsart), **Suïssa- Ginebra- Hotel Cornavin** (Hotel on en Tornassol resideix cada cop que va a Ginebra), **Suïssa- Ginebra- Llac Léman**, **Suïssa- Nyon**, **Bordúria** (país veí i rival de Sildàvia), **Bordúria- Szohôd** (Capital de Bordúria on resideix el seu dictador totalitari).

Stoc de Coc

Khemed (Nació situada a la península aràbiga tocant al mar Roig, governada per una monarquia absolutista), **Khemed- Wesdah** (capital de Khemed i ciutat més gran del país), **Moulinsart** (Localitat situada a prop de Brussel·les), **Castell del Molí** (Castell que el Capità Haddock reclamarà a *El tresor de Rackham el Roig* perquè havia pertangut al seu avantpassat i que llavors pertanyia als germans Ocell, situada a les rodalies de Moulinsart).

Tintín al Tibet

Alta Savoia- Vargèse (petit poble inventat amb un casino i un llac), **Tibet- Khor-Biyong** (Monestir budista), **Tibet- Charabang** (Petit poble fictici a prop de la Banya del Yak), **Tibet- Banya del Yak** (muntanya on viu el Migu o Yeti).

Les Joies de la Castafiore

Moulinsart (Localitat situada a prop de Brussel·les), **Castell del Molí** (Castell que el Capità Haddock reclamarà a *El tresor de Rackham el Roig* perquè havia pertangut al seu avantpassat i que llavors pertanyia als germans Ocell, situada a les rodalies de Moulinsart).

Vol 714 a Sidney

Indonèsia- Jakarta, Sondonèsia (País fictici a prop d'Indonèsia enmig d'una guerra civil), **Sondonèsia- Pulau-Pulau Bomba** (Illa fictícia que va ser ocupada pels japonesos a la segona guerra mundial i visitada pels aliens. És una illa volcànica).

Tintín i els Pícaros

Castell del Molí (Castell que el Capità Haddock reclamarà a *El tresor de Rackham el Roig* perquè havia pertangut al seu avantpassat i que llavors pertanyia als germans Ocell, situada a les rodalies de Moulinsart), **San Theodoros** (Estat Sud-Americà, amb la capital als Dopicos, sota de Surinam), **Los Dopicos** (Capital de San Theodoros, *Alcazaropolis* durant el mandat del general Alcázar i *Tapiocapolis* durant el mandat del General Tapioca; amb una muntanya a un costat i el mar a l'altre, com Caracas).

3.4. Tintinologia

Els clubs Tintín, associacions de fans de les aventures d'aquest personatge, van començar a aparèixer el 1958 a França però s'han estès arreu i avui en dia encara són entitats vives i fortes. A tall d'exemple, em fixaré en dues d'aquestes associacions: 1001 i Milrayos.

A Catalunya trobem l'**associació 1001** (antigament TintinCat, però per qüestions de drets d'autor ara es diu com el gos d'en Tintín però en números), una associació que vol aplegar tots els tintinaires de Catalunya. Duu a terme tasques de divulgació de l'obra d'Hergé i per preservar i catalogar el patrimoni tintinesc de Catalunya.

L'associació 1001 és molt activa. Publica una revista cada sis mesos, fan trobades tintinaires arreu de Catalunya, organitza xerrades, taules rodones, conferències i exposicions, publica un butlletí digital, treballa per la creació d'un fons documental i fa totes les activitats afegides que se'ls puguin acudir per donar més vida al món tintinaire a Catalunya. Els únics requisits que demanen per entrar a l'associació són que t'agradin les aventures de Tintín i que vulguis participar en l'associació. Per ser soci només cal emplenar un formulari; després, membres de l'associació es posaran en contacte amb tu per completar el procés. També hauràs de pagar una quota de 20 € si resideixes a l'Estat espanyol o Andorra i de 30€ per qualsevol altre punt del món. Un cop inscrit, rebràs la revista, podràs participar en les activitats de l'associació i al fòrum de la pàgina web, 1001.cat, i rebràs informació sobre el món Tintín. Actualment compta a 350 socis.

També trobem la associació **Milrayos**, que és una associació tintinaire per a tots els països de parla castellana. Estudien i promouen l'obra d'Hergé i ha estat autoritzada per Moulinsart. Publiquen dues revistes l'any i fan una trobada multitudinària anual, a més de tot un seguit d'activitats durant l'any. La quota és de 20€ i els membres poden participar en la organització de qualsevol activitat que prefereixin; incloent la revista i els butlletins.

A més, arran de l'aparició de les noves tecnologies de la informació i la comunicació, cal destacar els blogs sobre Tintín que trobem avui a la xarxa, on

molts tintinaires comparteixen els seus coneixements, notícies i la seva col·lecció. Són blogs molt actius i molt útils alhora de recercar informació, ja que els mateixos publicadors són tintinaires i experts en Tintín. Sense pretendre ser exhaustiu, destaco a continuació diversos blogs sobre Tintín molt recomanables:

- **pedrorey.com**, un col·leccionista gallec que publica sobre la actualitat tintinaure i dona informació relacionada amb el món Hergé, i que accedir molt amablement a respondre diverses preguntes.
- **tintin.cat**, un blog dedicat al món Tintín i Hergé en català amb publicacions d'actualitat, d'estudis, de curiositats, etc.
- **artealfa.es**, pàgina administrada per un col·leccionista que publica informació relacionada amb la seva col·lecció.
- **stratonefh22.blogspot.com.es**, un blog on s'aprofundeix en l'obra d'Hergé amb enllaços analítiques, d'investigació i documentació, però no de debat, actualitat o col·leccionisme

3.5. Marxandatge

El marxandatge de Tintín té un copyright molt estricte que pertany a Moulinsart (Fundació Hergé), incloent-hi tots els drets d'imatge, els noms

(l'associació tintinaire catalana 1001 va haver de canviar de TintinCat al numèric 1001 perquè Moulinsart va reclamar el copyright sobre el nom del reporter), peces de roba (samarretes, dessuadores, sabatilles, davantals...), objectes (estàtues, joguines, figuretes...), l'edició dels còmics i tots els continguts multimèdia (Internet, aplicacions i producció audiovisual).



Tots els objectes originals es poden comprar al web tintinboutique.com. Hi podem trobar els còmics, llibres relacionats amb el món Hergé, postals, pòsters, litografies, material d'oficina (maquinetes, gomes d'esborrar, llibretes, llapis, blocs de notes, agendes...), imatges mítiques (el submarí-auró d'en Tornassol, l'estàtua de l'orella



escapçada, el coet a la lluna, busts dels personatges...), escultures dels personatges; junts o separats de diversos materials (resina, metall, plàstic...), maquetes dels cotxes que apareixen a les aventures



de Tintín, figuretes d'escenes de les aventures, clauers, peluixos, polseres, pins, puzles, jocs de les famílies (cartes), baralles de cartes, rellotges, bosses i maletes, davantals, tasses, plats, bols, posa vasos, samarretes, bufandes, gorres, tovalloles i fins i tot "tirites".



Els preus de les figuretes és força elevat (fins a 400€), ja que estan dissenyats per escultors de renom, amb certificat d'autenticitat i elaborats amb bons materials com són la resina o la ceràmica. Ara bé, la resta d'objectes (material d'oficina, material per la llar...) mantenen un preu raonable tenint en compte les condicions que compleixen.



Tots aquests objectes es poden adquirir en diverses botigues de Barcelona i Catalunya. Poden ser botigues especialitzades com per exemple, a Barcelona, Can Tonet (carrer València, 412; telèfon 93 485 02 17, el propietari de la qual em va atendre amb molta amabilitat i va respondre les meves nombroses preguntes) i The Tintin Shop Barcelona (Travessera de Gràcia, 176; telèfon 932 89 25 24) on s'ofereixen aquests productes amb els certificats d'autenticitat. I també estan disponibles en algunes botigues especialitzades en còmics, en material d'oficina o en joguines, per exemple.

Algunes de les pàgines web de tintinaires i tintinòlegs aporten enllaços i directoris per trobar algunes d'aquestes botigues especialitzades.

<http://www.pedrorey.com/enlaces-a-tiendas/>

<http://tintin.cat/2013/11/30/botigues-tintinaires/>

<http://tintincat.webgratis.cat/webs/botigues.htm>

Ara bé, cal parar atenció perquè no sempre la informació està actualitzada, com per exemple quan es fa referència a la botiga del centre comercial Las Arenas de Barcelona (l'única botiga oficial en tot l'Estat), que es va traslladar a una altra ubicació.

En el capítol dels col·leccionables, al marge de les diverses edicions de la sèrie d'àlbums, l'editorial RBA va publicar fa uns anys una col·lecció de fascicles dedicada als vehicles de Tintín. Cada fascicle anava acompanyat de la

figura d'alguns dels mitjans de transport utilitzats pel reporter en les seves aventures.



Recentment, l'editorial Planeta de Agostini també ha llançat una col·lecció de figures de Tintín, acollida amb grans expectatives pels col·leccionistes. Ara bé, no va estar disponible en totes les comunitats autònoms, algunes de les opinions dels subscriptors no són gaire favorables, i finalment es va cancel·lar després dels primers números.



També cal esmentar les col·leccions de dibuixos animats de les aventures de Tintín, que no s'ajusten estrictament al contingut de cada una de les aventures, i les adaptacions cinematogràfiques fetes recentment.

D'altra banda, les subhastes de material original d'Hergé tenen molt èxit. En alguns casos assoleixen preus desorbitats, com es pot veure en la notícia següent:

Tintín fa rècord mundial en una subhasta: 2,6 milions per un dibuix

La casa Artcurial registra també rècord mundial en la major subhasta de còmics: assoleix els 7,5 milions d'euros

ARA Barcelona | Actualitzada el 26/05/2014 20:16

★ El recomano 0 0 Comentaris

A⁺ A⁻



3.6. Visita al Museu Hergé

El museu Hergé és un edifici creat exclusivament per a aquesta funció i està situat a Louvain-la-Nueve, a 30 quilòmetres de Brussel·les. Té aquesta localització GPS: 50° 40' 16.42"N - 4° 36' 45.28" E.



Va ser dissenyat per l'arquitecte nascut al Marroc, Christian de Portzamparc i per l'escenògraf holandès Joost Swarte i va ser inaugurat el 2009. La imatge ¹⁷que ofereix google mostra una suposada forma d'H que es manté en el logo de la institució.



¹⁷ Les imatges del museu són de la pàgina web (<http://www.museeherge.com/>) del mateix museu i pròpies. No està autoritzat fer fotos en les sales temàtiques per preservar els drets d'autor. La imatge aèria del museu està extreta de goglemaps.



Hi vaig realitzar una visita el 13 de desembre de 2014 acompanyat del meu pare i d'Eduard Sáez. L'entrada per a estudiant i/o presentant el carnet de família nombrosa costava 7€, i el preu sencer és de 9'50€.

S'accedeix a la planta baixa després de passar per una passarel·la. A la primera planta trobem la recepció, el restaurant, el guarda-roba i les exposicions temporals. La visita guiada per àudio és molt recomanable i interessant ja que el dispositiu és un iPod Touch que a més dels comentaris d'àudio inclou vídeos, jocs interactius i motiva el visitant perquè s'interessi per detalls concrets. Cal dir que és més extensa en francès que en castellà. De fet, els idiomes en què estan escrites les informacions del museu són el francès, l'holandès i l'anglès. L'entrada és majestuosa ja que els espais són amplis i molt alts i la decoració està inspirada en els dibuixos de l'autor amb colors agradables i destacats.



La visita comença pujant en ascensor a la tercera planta, on entrem en una sala amb una exposició sobre la vida d'Hergé. Tot seguit, passem a la segona sala, on podem observar múltiples creacions d'Hergé, no només dins el còmic.

Després, passem a través d'una passarel·la a la tercera sala, on trobem els personatges més destacats d'Hergé amb el seu origen i les seves particularitats, tot i que és una explicació una mica escassa per als coneixedors del món Tintín. A la quarta sala trobarem les escenes que va dibuixar Hergé inspirades en el cinema. De fet, el cinema va ser una gran font d'inspiració per a Hergé. Pel·lícules com King-Kong, que inspira *L'illa negra* o les pel·lícules de pirates que es veuen reflectides en *Racham el roig*. En aquesta part del museu, es reproduïxen de forma molt didàctica diversos fragments de pel·lícules al costat dels dibuixos que va dibuixar Hergé inspirant-s'hi.

A la segona planta, trobem el laboratori, una sala on podem veure la maqueta del coet lunar amb l'interior complet que es va fer construir Hergé per recrear amb la màxima perfecció els detalls de l'àlbum *Hem caminat damunt la Lluna*, juntament amb una recreació a gran escala del submarí en forma de tauró del professor Tornassol, fet per uns alumnes d'un centre acadèmic belga, i molts altres *gadgets* o ginyes que van aparèixer en les publicacions d'Hergé. En aquesta segona planta també trobem els viatges que van servir d'inspiració a Hergé. El coneixement de les grans civilitzacions i el respecte per les cultures llunyanes són evidents a *El Lotus Blau*, a *Els Cigars del Faraó*, a *L'Orella Escapçada* i al *Cranc de les Pinces d'Or*. Veritablement, la passió per les cultures llunyanes es fa evident en el nombrós recull material dels objectes que surten en els llibres. Ens va resultar molt sorprenent unes imatges en tres dimensions de fotografies dels seus viatges que una espècie d'estereoscopi mostrava. Hergé hi havia recollit instantànies d'Egipte, de la Xina, del desert, de la Índia que de ben segur l'havien inspirat per a les seves obres.



Més endavant entrem a l'apartat destinat als Estudis Hergé, l'única solució que tenia Hergé per donar abast a tots els encàrrecs que tenia. En aquesta zona hi ha una sala-teatre on es projecta un vídeo de la vida d'Hergé en relació amb Bèlgica i amb la seva fundació. En una sala annexa hi havia una de les poques peces interactives del museu. Es tracta d'un "photomaton" amb croma on selecciones el fons dels àlbums (n'hi ha sis) i et fas una fotografia la qual s'envia al correu electrònic del visitant. Exposo a continuació la meua fotografia i també la que es van fer els meus acompanyants.



Arribant al final de la nostra visita, trobem la sala anomenada "la glòria d'Hergé", on es mostra el llegat del dibuixant després de la seva mort. Abans d'arribar a la primera planta, hi ha un espai circular on hi ha molts dels llibres publicats, però la nostra decepció va ser comprovar que no hi són tots i que

tampoc hi són en les nostres llengües: ni català ni castellà estan presents en aquesta selecció de llibres.

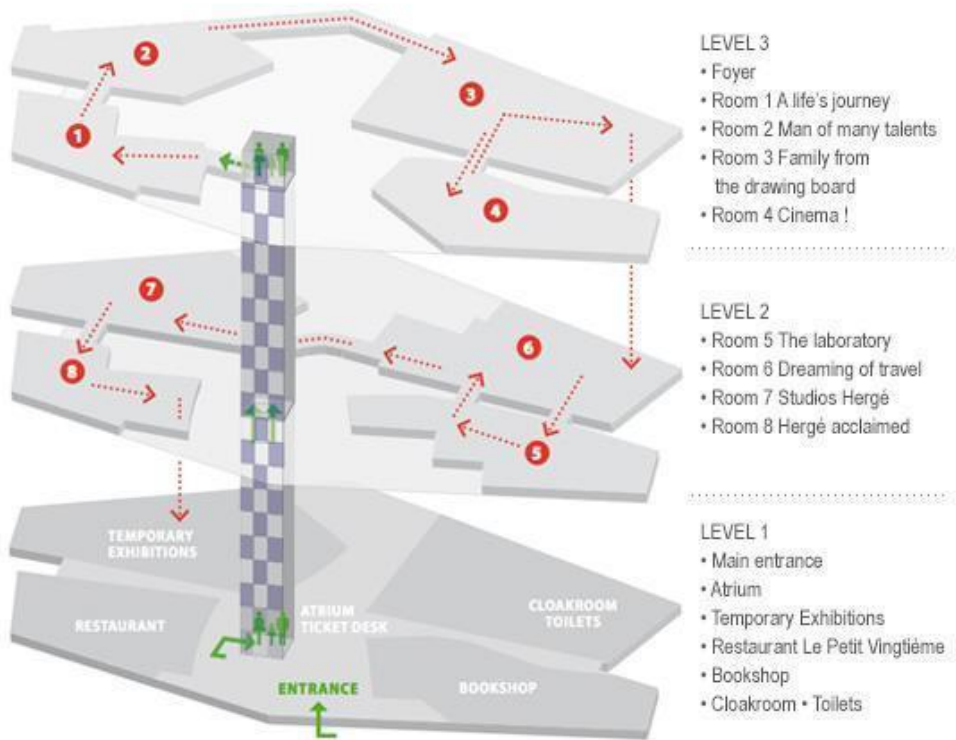
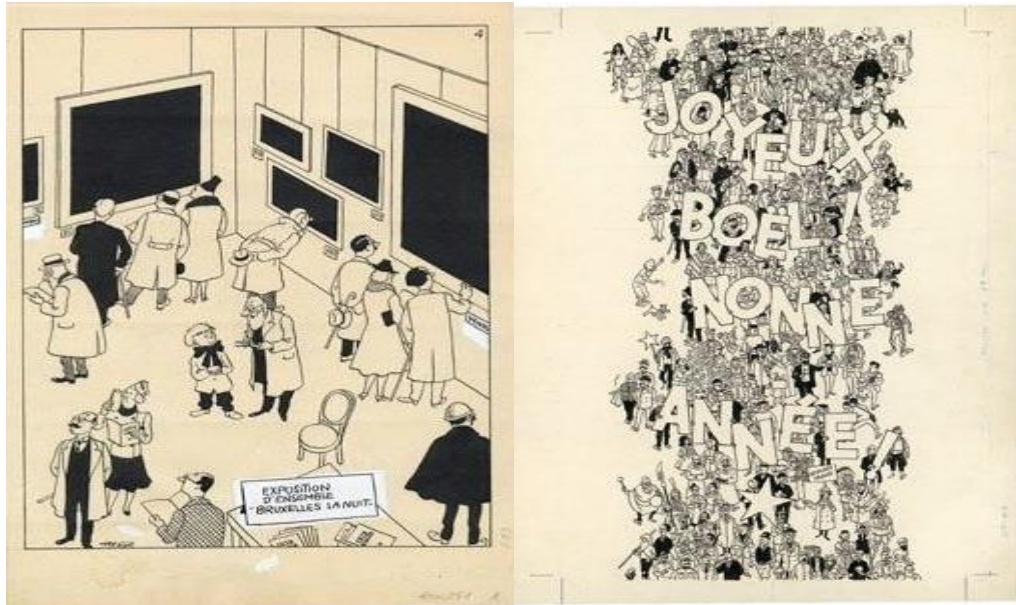
Finalment, tornem a la primera planta, on entrem a la sala d'exposicions temporals, on en aquell moment s'hi podia trobar una exposició sobre Nat Neujean, escultor que va realitzar l'estàtua de bronze de Tintín i Milú el 1976, la qual es centrava més en l'escultor que en el món Hergé. Al costat de l'entrada botiga on vam comprar les figures que faran de fitxes en el joc que hem preparat com a part pràctica del treball. Vam adquirir les sis peces necessàries per al joc: un Tintin, un Milú, un Dupond, un Dupont, un Haddock i un Tornassol. La meva intenció era trobar una Castafiore, però no la tenien a la venda.

En aquest local vaig preguntar si hi havia algun joc del Tintin però em van dir que no n'hi havia cap que s'assemblés a la meva idea; eren jocs de les famílies (cartes) i trencaclosques. També n'hi ha algun a la web però tampoc comparteixen la meva idea.

Personalment, la visita ens va agradar molt, tot i que s'ha d'advertir que per fer una visita a fons es necessiten de quatre a cinc hores. Considerem que el museu dóna una visió general molt bona sobre el món Hergé i sobretot de la seva idea de la vida plena d'humor, ironia i saber fer. Una mostra d'aquests valors el tenim en aquestes dues imatges en les quals podem veure com Hergé ens fa somriure amb aquesta exposició sobre *Bruxelles la nuit*, en la qual podem veure com algun quadre està fins i tot venut o n'hi ha d'altres que capten l'atenció evident dels visitants de l'exposició.

L'altra imatge que aportem ens va agradar molt perquè sota l'aparença d'una simpàtica felicitació de Nadal, Hergé ens presenta majoria dels personatges del seu univers, però a més, els Dupond i Dupont han fet una malifeta canviant les lletres i no desitjant un "joiós any i bon Nadal", sinó un "Joiós Badal i Non any". Aquesta representació dels personatges caminant Hergé la repeteix diverses vegades en els comunicats de canvi de domicili de les oficines de l'estudi Hergé.

En aquesta pàgina: <http://fr.tintin.com/images/visite-virtuelle-musee-herge/index.html> podeu fer una visita virtual 360° però només de les parts comunes, ja que les sales tenen objectes amb drets d'autor i no les deixen fotografiar.



4. ELS JOCS DE TAULA

4.1. Història dels jocs de taula

L'aparició dels primers jocs de taula es remunta a gairebé fa 8.000 anys en una ciutat neolítica anomenada Ain Ghazal, en forma d'un joc semblant al mancala (conegut també com auwalé).

El primer joc amb nom propi del qual es té constància és el senet, un joc egipci que ha aparegut en les tombes de faraons i alguns estan datats de fa 5.500 anys. El seu funcionament és desconegut; s'ha perdut en el temps.



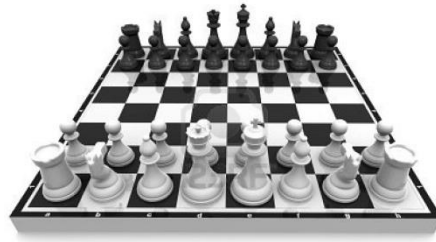
Taulell del senet, de 3x10.

Durant els mil·lennis següents sorgiran molts jocs que desapareixeran amb el temps, com el mehen o el joc que anomenem gossos i xacals, però del qual desconeixem el nom veritable, però d'altres seran predecessors o mantindran similituds amb els jocs d'ara, com el joc d'Ur o el Yut, que s'assemblen al backgammon, o el pachisi, que ara coneixem com a parxís, va aparèixer aproximadament el segle v aC. Fins i tot, hi ha jocs que han arribat fins els nostres dies, com el Go, que va aparèixer fa uns 3.000 anys i encara s'hi juga a la Xina. És un joc de mecanisme molt fàcil però on el desenvolupament de la partida és molt estratègic i es requereixen moltes habilitats intel·lectuals.

Més endavant, al segle v, apareixerà el chaturanga (hindú), antecessor dels escacs que coneixem ara, i que també va tenir moltes variants a altres indrets, com el shogi al Japó, el xiangqui a la Xina o el shatranj.



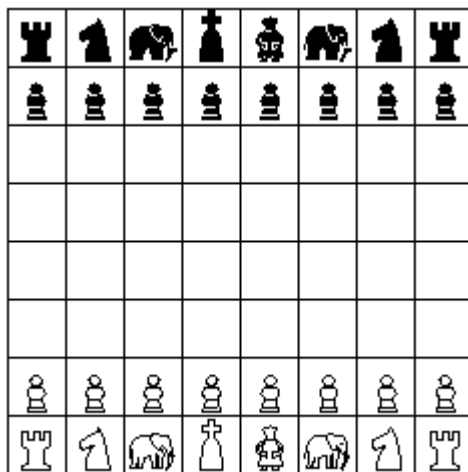
Taulell del Go



Taulell dels escacs.



Taulell del Shogi



Taulell del Shatranj

Cap a l'any 1.000 apareix el dòmino a la Xina, amb una forma molt semblant a la que coneixem ara. Va entrar a Europa per Itàlia força temps més tard, al segle XVIII.

A l'època actual podem diferenciar entre els jocs alemanys i els jocs americans; els *jocs alemanys* són, en realitat, els europeus, però reben aquest nom perquè és a Alemanya on hi ha el mercat més important. Es caracteritzen per donar més importància a la mecànica del joc que a la història que l'envolta, creant jocs més mecànics però alhora de més estratègia, com per exemple Los colonos de Catán, Carcassonne i Puerto Rico. El terme de *jocs americans* es va crear per contraposició amb el primer, i els jugadors hi troben molta aventura; molts personatges que fan moltes coses i moltes cartes d'acció que poden capgirar-ho tot, així que són menys reglats i la estratègia no sempre és el que decideix la partida. Uns quants exemples són Illuminati, Cosmic Encounter o Diplomacy.



Los colonos de Catan



Cosmic Encounter

4.2. Característiques dels jocs de taula

L'Institut d'Estudis Catalans defineix el terme *joc* com “entreteniment, exercici recreatiu, sotmès a regles, en el qual entren en competència l'habilitat i la sort dels participants”. Les característiques dels jocs de taula seran, doncs, les de tenir unes regles i uns objectes amb la finalitat no necessàriament de guanyar un rival, sinó d'aconseguir un objectiu o fita on un condicionant serà la sort del/s

participant/s. El fet que es tracti d'un joc de taula, implicarà l'absència d'activitat física o que aquesta sigui reduïda i que es necessiti una taula o superfície per jugar-hi.

Com afirma, Oriol Ripoll, especialista en jocs, cal tenir present que sigui un joc que atrapi, que mantingui l'activitat per a tots els jugadors, que mantingui la coherència interna. I, afegeix: “per últim, la llista podria ser eterna, jo hi posaria que hagi elements pensats per a cada tipus de jugador”.

5. LA CREACIÓ D'UN JOC

L'objectiu de la part pràctica del meu treball de recerca ha estat crear un joc de taula basat en les aventures de Tintín. En aquest apartat comentaré el procés que he seguit, des de la idea inicial fins a la versió definitiva, passant per les diverses versions i modificacions.

5.1. Primeres intencions

Volia crear un joc sobre Tintín amb una intenció divulgativa. Es tractaria de donar a conèixer aquest personatge, les seves aventures i els escenaris en què es desenvolupen i també els altres personatges amb què es va trobant. No buscava crear un joc per a experts que volguessin posar a provar els seus coneixements sinó un joc que fos un primer contacte amb l'univers Tintín i que fes venir ganes de llegir els còmics.

Per a això vaig fer un primer buidatge de tots els àlbums de la col·lecció *Les aventures de Tintín*, com l'exemple que adjunto tot seguit:

Tintín al Congo

- **Resum:** En Tintín va al Congo (en la versió original, dos homes comentaven al darrere de l'escena que era el reporter de *Petit Vigtieme*) primer en tren i després en vaixell (no identificats en la versió en color, però en la versió original diu que va a bord del *Thysville*, reconeixible com el Léopoldville II —Transatlàntic construït el 1928 per Cockerill que abans de la guerra transportava fins a 362 passatgers des d'Anvers al Congo, i que fou torpedinat el 1944 per un submarí alemany—). En arribar al Congo rep una clamorosa benvinguda per part dels locals, però ja hi ha un mercenari (anomenat Tom) que té ordres d'aniquilar-lo. Agafa un cotxe transsaharià amb el seu ajudant Cocó Surten a caçar quan topen amb en Tom que, mentre en Tintín està buscant cacera, els roba el cotxe. En Tintín li tira un coco i erra el tir, però els micos l'imiten i deixen K.O. al subjecte. En Tintín el lliga per entregar-lo a les autoritats, però l'endemà al matí ja no hi és. De camí amb el cotxe, es queda encallat a la via del tren, però quan xoquen, es trenca el tren. En Tintín els ajuda i els remolca fins el poble dels *Babà-Alrom*, que l'acullen i el conviden a anar a caçar un lleó amb ells. El mercenari i el bruixot es conjuren per fer creure als *Babà-Alrom* que en Tintín ha robat i que havia clavat una destrat al seu fetitxe i cau pres. A la nit en Cocó ajuda a escapar a en Tintín i grava a en Tom i al bruixot rient de la tribu i bevent. L'endemà a primera hora en Tintín ho ensenya als homes de la Tribu, demostrant la seva innocència i fent fora de la tribu al bruixot i a en Tom. Com a

venjança, el bruixot i en Tom fan començar una guerra contra la tribu veïna, els *No-mhasvist*. En Tintín, per evitar que les fletxes el toquin, posa un electroimant rere un arbre i els *No-Mhasvist* l'idolatreu per la seva "màgia". Aquest cop, el bruixot decideix vestir-se d'Aniota —societat secreta que lluitava contra els blancs i es vestien com lleopards, amb urpes i un pal per deixar petjades de lleopard perquè la gent pensés que l'assassí era un lleopard en la seva cerimònia d'iniciació, que consistia en matar a un cap negre favorable als blancs*— per executar a en Tintín, però quan se li va a llançar a sobre, l'ataca una anaconda, i en Tintín el salva. Com a compensació de perdonar-li la vida, li diu on és en Tom, però quan hi arriba, aquest l'estaborneix d'un cop de pal i el lliga a un arbre sobre el riu perquè el devorin els cocodrils, però apareix un missioner cristià que mata als cocodrils i el salva. En Tintín ajuda al missioner a fer classe als alumnes. L'endemà en Tintín va a caçar a un elefant i, després de que el mati un mico per accident, en Tintín torna a la missió, però en Tom s'ha disfressat de missioner i pren pres en Tintín i el posa dins una canoa prop d'una cascada, però al caure en Tintín es queda enganxat a les branques d'un arbre que era enmig de la cascada i el missioner el pot salvar. Després d'una batussa, en Tintín i el mercenari cauen per un precipici, però el mercenari cau a l'aigua i és devorat per els cocodrils, mentre en Tintín cau sobre un hipopòtam i resulta il·lès. En Milú li dona la carta d'en Tom que contenia les instruccions relatives al reportatge, on llegeix que el mercenari s'havia de trobar amb un tal Gibbons per confirmar l'èxit del seu encàrrec, així que en Tintín hi va, disfressat de Tom. Després de capturar a en Tom, descobreix que Al Capone (l'únic personatge que apareix a les aventures de Tintín amb el seu nom real) és al radere de la seva persecució, així que parla amb la policia i capturen als socis d'Al Capone, que pretenien controlar la producció de diamants d'Àfrica. A partir d'aquí, es dedica a anar de safari; grava girafes, mata a un rinoceront amb dinamita, a un búfal fent servir goma de l'arbre de cautxú i una pedra i acaba provocant una estampida de búfals, de la qual el salva una avioneta, amb la qual torna a casa.

- **Situacions geogràfiques:** Moulinsart, el Congo.
- **Personatges:**(petita explicació): Tintín: reporter que marxa al Congo a fer un reportatge; Milú: Gos que acompanya a en Tintín; Cocó: Acompanyant (negre) d'en Tintín al Congo; Tom: Personatge encarregat de matar en Tintín quan és al Congo; Gibbons: personatge que encarrega al top acabar amb en Tintín.
- **Periodisme:** El reportatge d'en Tintín no apareix. Apareixen diaris relatant les seves aventures anomenats: Colonial, la Selva, El correu d'Àfrica i l'Àfrica.
- **Activitats d'ètica dubtosa:** Caça d'onze gaseles, intent de caçar un lleó, mata a dues anacondes, intenta caçar un elefant (al que mata un mico sense voler amb l'escopeta d'en Tintín), dinamita a un rinoceront (ja que no el pot matar amb l'escopeta) i provoca una estampida de búfals. Segons en quina considera (des del meu punt de vista) als negrets menys llestos.
- **Medis de transport:** Tren, vaixell, cotxe, "cadira portàtil" i avioneta.

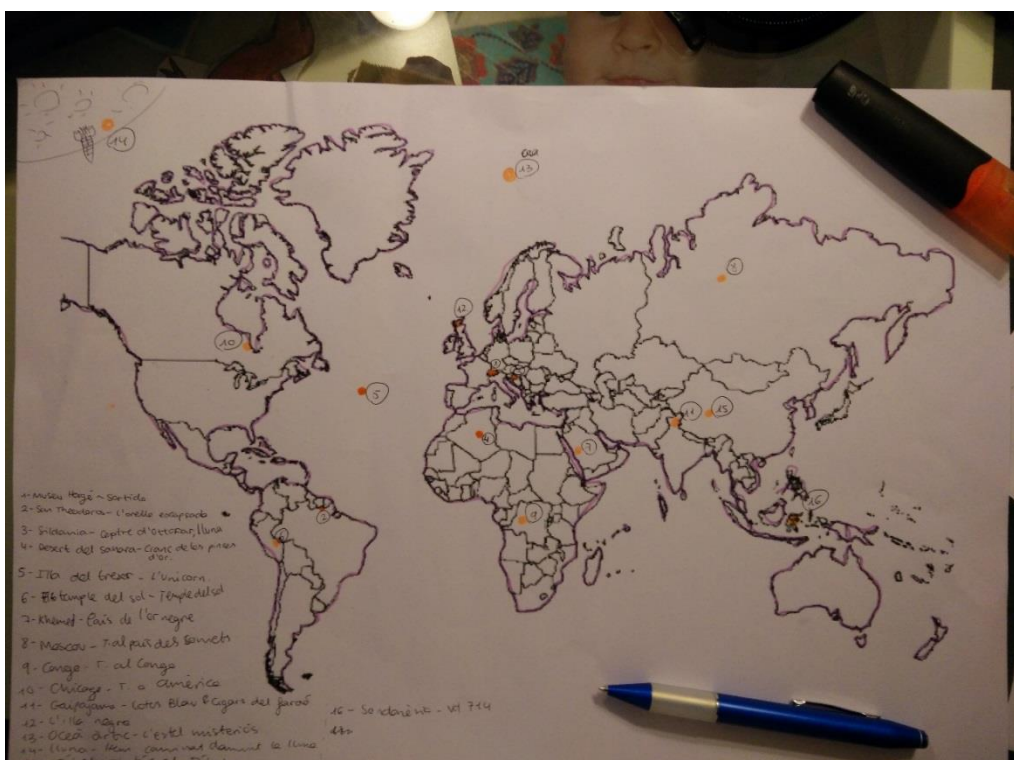
- **Peripècies d'en Milú:** Al vaixell, un lloro li mossega la cua. Després el persegueix i cau per un tub de ventilació que dona a una cambra on hi ha en Tom, que viatja clandestinament. Aquest l'intenta donar cops amb un pal i en Milú salta per l'ull de bou al mar. Per salvar-lo, un mariner negre li tira un salvavides, però li dona en el cap i s'enfonsa inconscient cap, i en Tintín el rescata. Ja al Congo, a l'habitació d'un hotel a la nit, a en Milú el piquen tant els mosquits que al matí esta tot bonyegut. Quan són de safari, en Milú es banya la riu, i es posa sobre el que ell creu que és un tronc, però és un cocodril, i en Tintín el torna a salvar. També de safari, uns micos l'agafen i se l'emporten a dalt dels arbres i, per salvar-lo, en Tintín es disfressa de mico i intercanvia un barret per en Milú. Quan en Tintín va a caçar un lleó, aquest l'ataca per sorpresa, i en Milú li mossega la cua tant fort, que el lleó comença a córrer i ell acaba per arrencar-n'hi un tros, llavors, el lleó li té por i el respecta. Quan el mercenari intenta que a en Tintín se'l mengin els cocodrils, lliga a en Milú a una estaca, i una anaconda se l'empassa, i ell li fa uns forats a la panxa amb els peus, i en Tintín li acaba el forat perquè pugui sortir i fa que l'anaconda es mengi la seva pròpia cua. Quan hi ha l'estampida de nyus, en Milú s'amaga en un cau mentre en Tintín és rescatat per una avioneta, i després no el poden trobar, fins que en surt tot brut.

5.2. Procés de creació del joc

Per crear el joc tenia diverses possibilitats: un joc de cartes, un joc de tauler, un joc d'ordinador, un joc de preguntes... De seguida vaig decidir que faria un joc de tauler, que inclogués preguntes, especialment després de la conversa amb el propietari de la botiga especialitzada Can Tonet.

Primera idea: un tauler del mapa del món

La primera idea va ser fer un joc basat en els escenaris de les aventures de Tintín. El tauler seria un mapamundi, que inclouria també un espai per a la Lluna i el món submarí (que també són escenaris de diversos àlbums). Per a això vaig fer un buidat detallat dels espais que apareixen en cadascun dels llibres, incloent-hi tant la geografia real com la imaginària, és a dir, els països inventats per Hergè (com Sildàvia, Bordúria, Sant Theodoros, Nuevo Rico, Sondonèsia...), i també ho vaig anar recollint en un mapa.



Mapa del món amb els escenaris marcats a partir del buidatge dels àlbums

Cada jugador tindria una fitxa que correspondria a un dels personatges rellevants de les aventures de Tintín. El punt de partida seria diferent per a cada jugador, que hauria d'assolir un objectiu marcat a l'inici.

El mapa tindria també unes caselles per desplaçar-s'hi d'acord amb les indicacions d'un dau. El dau tindria una cara que facilités molt el moviment, una altra que el dificultés i les altres permetrien avançar més o menys caselles. El dau també seria diferent per a cada personatge.

En algunes d'aquestes caselles hi hauria les preguntes. Serien preguntes de nivell bàsic o mitjà sobre l'univers Tintín.

Per desplaçar-se d'un continent a un altre i també a la lluna i al fons del mar, caldria tenir alguna carta o element especial que permetés fer-ho.

D'aquesta primera versió en vaig descartar algunes idees perquè, d'acord amb alguns dels especialistes en joc que vaig consultar, el joc no pot ser excessivament complicat. Si les normes són molt complexes i difícils d'entendre, el joc es faria feixuc.

Segona idea: un mapamundi amb un recorregut superposat

La segona opció que vaig valorar consistia en un tauler amb un mapamundi que tingués superposat un recorregut a l'estil del joc de l'oca tradicional. També tindria caselles de premi i de penalització.

En aquest cas, tots els jugadors tindrien el mateix punt de partida i la mateixa meta. I es passaria pels diversos continents.

Per avançar pel tauler, caldria tirar un dau numèric, comú a tots els jugadors.

Aquesta opció resultava més senzilla, però potser excessivament, fet que també desanimaria a jugar i no el faria atractiu.

Tercera idea: els escenaris de les aventures repartits pel tauler

Tenint en compte que no hi ha el mateix nombre d'aventures a cada un dels continents, i que el recorregut superposat no m'acabava de convèncer, vaig pensar en un nou tauler totalment diferent. El tauler estaria format per una retícula hexagonal no numerada per la qual cal desplaçar-se tantes caselles com indica un dau numèric. El fet que les caselles siguin hexagonals multiplica les possibles direccions del moviment. Com a contrapartida, aquest disseny em va portar a eliminar les caselles de preguntes, perquè seria possible esquivar-les.

Vaig pensar que al tauler hi podria haver Europa situada al centre, ja que és on es desenvolupen més aventures, però això dificultava la distribució de la resta d'escenaris. Aquí va ser quan vaig descartar que al tauler hi hagués una distribució geogràfica, malgrat que vaig voler mantenir un identificatiu que permetés relacionar cada àlbum amb un espai geogràfic (Amèrica, Àfrica, Europa, Àsia, Oceania i el mar, la Lluna).

El tauler contindria unes caselles identificades amb una imatge rellevant de cada àlbum. Qui cau en aquesta casella, ha de respondre una pregunta sobre l'univers Tintín. Si l'encerta, aconseguirà l'objecte identificatiu de l'àlbum en concret.

A més, hi hauria unes caselles marcades amb els personatges de Nèstor i Rastapopoulos, com a símbols dels premis i les penalitzacions. Qui cau en una d'aquestes caselles, té dret a agafar una carta que li suposarà un avantatge o un desavantatge respectivament.



Prova de tauler amb simulació de mida i distribució de caselles.

Per a cada una d'aquestes versions del joc vaig fer provatures i assajos de "partides" simulades, que em van permetre eliminar o afegir normes per tal de fer el joc més interessant, àgil i divertit. No tenia el condicionant de diferenciar-me d'algun joc similar que ja existís. Com a resultat de totes aquestes proves, vaig arribar a dissenyar la versió final del meu joc: "L'univers Tintín".

5.3. El joc “L’univers Tintín”

L’univers Tintín és un joc de taula amb intenció divulgativa, adreçat a jugadors a partir de 8 anys. Es tracta d’un joc de tauler que inclou preguntes, targetes de premi i penalització, i peces amb un element representatiu de cada àlbum. L’objectiu del joc és aconseguir un element de cadascun dels espais geogràfics:

- **Europa:** elements representatius dels àlbums
 - *L’illa negra*
 - *El ceptre d’Ottokar*
 - *Les set boles de cristall*
 - *L’afer Tornassol*
 - *Les joies de la Castafiore*
 - *El tresor de Rackham el Roig*
- **Amèrica:** elements representatius dels àlbums
 - *Tintín a Amèrica*
 - *L’orella escapçada*
 - *El Temple del Sol*
 - *Tintín i els pícaros.*
- **Àfrica:** elements representatius dels àlbums
 - *Tintín al Congo*
 - *Tintín al país de l’or negre*
 - *El crac de les Pinces d’Or*
- **Àsia:** elements representatius dels àlbums
 - *Stoc de coc*
 - *Tintín al Tibet*
 - *Tintín al país dels soviets*
 - *Els cigars del Faraó*
 - *El lotus blau.*
- **Oceania, el mar i l’espai exterior:** elements representatius dels àlbums
 - *Vol 714 a Sidney*
 - *L’estel misteriós*
 - *El secret de l’unicorn*
 - *Objectiu: la Lluna i Hem caminat damunt la Lluna.*

No he inclòs *Tintín i l'art alfa* perquè és un llibre inacabat i tampoc *Tintín i el llac dels taurons* perquè no és estrictament un àlbum de la col·lecció (a l'apartat sobre la col·lecció d'àlbums de les aventures de Tintín de la part teòrica d'aquest treball hi trobareu una argumentació més extensa).

Hi poden jugar de 2 a 6 jugadors o equips de jugadors. Cadascun té una fitxa representativa del seu personatge:

- Tintín



- El capità Haddock



- El professor Tornassol



- Dupond



- Dupont



- Milú



Figures oficials adquirides a la botiga del Museu Hergé de Louvain-la-Neuve (Brussel·les).

5.4. Dinàmica del joc

El punt de partida de tots els jugadors és el Museu Hergé. Per ambientar l'inici del joc es llegeix aquest text:

“El Museu Hergé vol preparar una exposició extraordinària. Serà un esdeveniment mundial que cap tintinòleg no es pot deixar perdre. Falten poques setmanes per a la inauguració i cal trobar algunes de les peces estrella de la col·lecció. Alguns tintinòlegs de renom ja són al museu recollint les instruccions. Adoptaran l'aspecte del seu personatge predilecte i aniran a la recerca de les peces. S'han d'afanyar i tornar aviat al museu!”

Cada jugador tria una de les fitxes de personatge.

S'agafen les fitxes que contenen les peces de l'exposició i es reparteixen al tauler de joc. La distribució pot ser aleatòria o seguint el criteri que vulguin els jugadors amb algunes condicions: no hi pot haver dues peces en caselles que es toquin.

Es llença el dau i qui treu la puntuació més alta comença.

Els jugadors es desplacen per les caselles del tauler d'acord amb la puntuació obtinguda del dau, i seguint qualsevol direcció (però sense passar dos cops per la mateixa casella en una tirada).

Quan el jugador cau en la casella on hi ha la imatge del seu personatge, tornar a tirar.

Quan el jugador treu un 1 al dau, agafa una de les targetes. Pot ser que hagi de fer una acció immediatament o bé que hagi o pugui guardar-la per a un altre moment del joc.

Quan el jugador cau en la casella on hi ha un dels elements que cal portar al museu, ha de respondre una targeta de pregunta. Si l'encerta, es queda l'objecte i no torna a tirar. Si no l'encerta, espera el proper torn per continuar jugant.

Quan un jugador vol aconseguir un objecte que ha guanyat un altre jugador, el pot perseguir fins que caigui en la mateixa casella. Aleshores el pot desafiar a una ronda de tres preguntes. Es queda l'objecte qui ha encertat més preguntes.

Si qui ha fet el repte, perd, l'altre jugador li pot reclamar la fitxa d'objecte que vulgui.

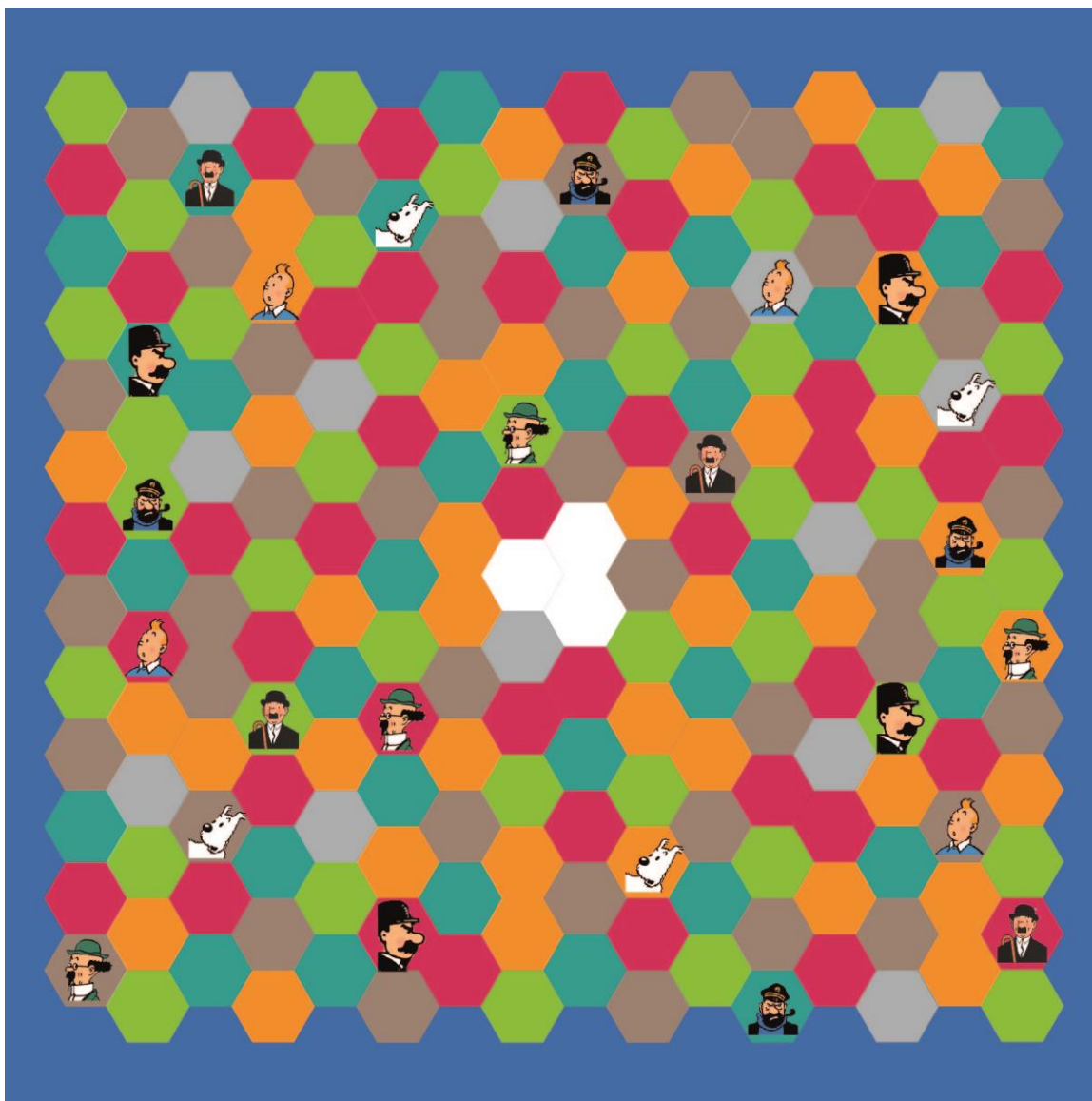
En cas d'empat, es resol tirant el dau. Qui treu la puntuació més alta en tres tirades, es queda l'objecte. En aquest cas, no hi ha el dret de reclamar un objecte a qui ha fet el repte si ha perdut.

Quan un jugador ha reunit un element de cada un dels cinc àmbits geogràfics (Europa, Àfrica, Àsia, Amèrica, Oceania, el mar i l'espai) ha de tornar al Museu. El primer que ho aconsegueixi amb els cinc elements, guanya la partida.

5.5. Elements del joc

El tauler

El tauler de caselles hexagonals conté les caselles identificatives dels personatges.



Les targetes de premi/penalització



Targetes de premi

- Puc rebutjar una penalització
- Puc respondre una pregunta per no complir una penalització
- Et puc desafiar per demanar-te una carta
- Puc rebutjar un repte
- Puc saltar a la casella que vulgui
- Puc avançar on vulgui en un radi de deu caselles
- Puc tornar a tirar el dau si no em convé el que he tret
- Trio un jugador perquè perdi un torn

Penalització

- Ectoplasma! Torna on et vas quedar la jugada anterior
- Mariner d'aigua dolça, per obtenir el proper objecte, has de respondre una pregunta afegida
- Llamp de llamps! Perds un torn
- Andròmina! Tira el dau i avança en la direcció que et digui el jugador de la dreta
- Aviador de pa sucats amb oli, torna al museu!
- Malviatge, en la propera pregunta has de respondre sense saber les opcions
- Nyèbits de catracòlics! Regala una carta de premi a un altre jugador
- Bufacanyes, en el torn següent tira el dau tres cops i avança el nombre més petit de caselles



Model de revers de targeta de premi/penalització



Model d'anvers de targeta de premi



Model d'anvers de targeta de penalització

Les targetes de pregunta

Hi ha 100 targetes de pregunta amb tres opcions de resposta cada una. El contingut de les preguntes és el següent¹⁸:

1	Quina professió té Tintín?	<u>Periodista</u> Historiador Arqueòleg
2	De quina raça és el gos Milú?	Schnauzer Caniche <u>Fox Terrier</u>
3	On viu el capità Haddock?	<u>Al castell del Molí</u> Al seu vaixell En una mansió a Brussel·les
4	Com es diu el científic amic del capità Haddock i d'en Tintín?	<u>Professor Tornassol</u> Mestre Tesla Professor Mifasol
5	Com es diuen els dos policies bessons?	Carson i Carson <u>Dupond i Dupont</u> Tal i Qual
6	Quina cantant amiga d'en Haddock és el "rossinyol de Milà"?	Renata Tebaldi <u>Bianca Castafiore</u> Marie Chevalet
7	Com es diu el majordom del castell del Molí?	Serafi Baptista <u>Nèstor</u>
8	Quin és el títol del primer àlbum publicat de les aventures de Tintín?	<u>Tintín al país dels soviets</u> Tintín a Amèrica Tintín al Tibet
9	On és l'illa Negra?	A la Polinèsia A Grècia <u>A Escòcia</u>
10	Quantes boles de cristall hi havia?	<u>Set</u> Dotze Tres
11	Qui era Rakham el Roig?	Un indi Un avantpassat d'en Tintín <u>Un pirata enemic de la família d'en Haddock</u>
12	Com es diu l'amic xinès d'en Tintín?	<u>Chang</u> Ching Xun
13	Com estava l'orella del fetitxe?	Foradada <u>Escapçada</u> Arrencada
14	De quin color és el lotus?	<u>Blau</u> Blanc Vermell

¹⁸ Intencionadament, no he consultat les llistes de preguntes recollides en llibres i pàgines web sobre aquest mateix tema.

15	A què anava la vent al lotus blau?	<u>A fumar opi</u> A prendre te A fer-se endevinar el futur
16	Quin vol anava cap a Sidney?	<u>EI 714</u> EI 314 EI 1714
17	Com es diu el fill entremaliat de l'emir?	<u>Abdal·là</u> Mohamed Yussuf
18	Com es diu la criada fidel de la Castafiore?	Gemma <u>Irma</u> Bianca
19	En quin científic està inspirat el personatge d'en Tornassol?	<u>August Piccard</u> Albert Einstein Nikola Tesla
20	En quin vaixell apareix per primer cop el capità Haddock?	Ectoplasma <u>Karaboudjan</u> Unicorn
21	A qui pertany el Castell del Molí abans que l'hereti el capità Haddock?	A Bianca Castafiore A un tiet llunyà del capità <u>Als germans Ocell</u>
22	Com es diu l'enemic grec d'en Tintín?	<u>Rastapopoulos</u> Anisakis Pentakaios
23	Quin general amic d'en Tintín i en Haddock viu a San Theodoros?	El general Llantió <u>El general Alcázar</u> El general
24	Quina mòmia surt a <i>Les set boles de cristall</i> ?	<u>Raskar Kapak</u> Roska Pika Rassir Massak
25	A què es dedica Serafí Llantió?	És botiguer <u>És agent d'assegurances</u> És guia de viatges
26	Amb quin país està en guerra Bordúria?	Amb Bèlgica <u>Amb Sildàvia</u> Amb Bòsnia
27	Com es diu l'amic portuguès comerciant d'en Tintín?	Madeira de Silveira Romario da Silva <u>Oliveira de Figueira</u>
28	Com continua aquesta frase? Per les barbes de...	... Raskar Kapak ... <u>Pleksi-Glaç</u> ... Rackham el Roig
29	Quin capità traïdor viatja a la lluna amb en Tintín?	<u>Wolff</u> Ralf Von Kumer
30	Quin faraó està enterrat a la piràmide d' <i>Els cigars del faraó</i> ?	Numerobis Kim Jong <u>Kih-Oskh</u>
31	Com es diu el petroler on embarca Tintín a <i>El país de l'or negre</i> ?	<u>Speedo Star</u> Torpede Karaboudjan
32	Qui té un problema molt gros amb els cabells i la barba a <i>El país de l'or negre</i> ?	Haddock El professor Tornassol <u>Dupond i Dupont</u>

33	Quantes vegades viatja Tintín a la Lluna?	Una <u>Dues</u> Cap
34	Com es diu el científic extraterrestre del vol 714 a Sidney?	<u>Ezdanitoff</u> Eristoff Vanisteroff
35	Qui són els components de la missió a la Lluna?	<u>Milú, Tintín, Haddock, Wolff i Tornassol</u> Tintín, Haddock, Wolff, Tornassol i el general Alcázar Milú, Tintín, Haddock i els Dupond i Dupont
36	Com es diu el multimilionari excèntric a qui el capità Haddock dóna una almoina per error?	Oliveira da Figueira <u>Carreidas</u> Serafí Llantió
37	Qui són els polissons del coet cap a la Lluna?	Abdal·là i Milú Haddock, Tornassol i Tintín <u>Dupond i Dupont i el coronel Boris</u>
38	Per on entra Tintín al temple del sol?	<u>Per una cascada</u> Pel cau d'un animal Per un forat al tronc d'un arbre
39	Com es diu el professor Tornassol de nom?	Nèstor <u>Silvestre</u> Serafí
40	Quina és la beguda preferida del capità Haddock?	El rom <u>El whisky</u> La ratafia
41	Com es diu el goril·la de <i>L'illa negra</i> ?	<u>Ranco</u> Tíber Uma
42	Amb qui confonen el telèfon del castell del Molí repetides vegades?	Amb la redacció d'un diari <u>Amb la carnisseria Sensòs</u> Amb el restaurant Lemans
43	Com li diu l'Abdal·là a en Haddock?	<u>Llampdellamp</u> Avi Haddock Iaio rondinaire
44	Qui és Filemó Cicloni?	Un escalador <u>Un egipciòleg</u> Un expert en ietis
45	Quin era el nom real d'Hergé?	Jean Paul Rossenberg <u>George Prosper Remi</u> Jacques Herginaud
46	Què li regala la Castafiori al capità Haddock?	Una col·lecció de discos seus <u>Un lloro</u> Un cotxe
47	Quina és la marca preferida de whisky del capità Haddock?	<u>Loch Lommond</u> Scott Lemon Cutty Lamon
48	Quina festa celebren <i>Els Pícaros</i> ?	<u>El Carnaval</u> El Nadal El solstici d'estiu
49	Quin defecte físic té el professor Tornassol?	<u>No hi sent</u> No parla No hi veu

50	Què és en realitat el coc que transporten en un vaixell?	Barrils de petroli <u>Esclaus negres</u> Caixes d'opi.
51	Quina cançó no es cansa de repetir Bianca Castafiore?	<u>Ric de veure'm tan bella...</u> Oh, sole mio... Caro capitano del mio cuore...
52	Quin d'aquests invents és del professor Tornassol?	Un vaixell a pedals Una bomba atòmica <u>Una màquina per raspallar vestits</u>
53	Qui va robar les maragdes de la Castafiore?	Uns gitanos Un impostor que es feia passar per cantant <u>Una garsa</u>
54	Què li fan les llames al capità Haddock?	No el deixen pujar-hi <u>Li escupen</u> El mosseguen
55	Quan es vesteixen de dona en Tintín i en Haddock?	<i>A Les joies de la Castafiore</i> <u>A El cranc de les pinces d'or</u> <i>A El lotus blau</i>
56	Quin d'aquests títols no està ambientat al continent americà?	Tintín i els Pícaros El temple del Sol <u>L'afer Tornassol</u>
57	Com es diu de nom el capità Haddock?	<u>Archibald</u> Serafí Leopold
58	Què fuma el general Alcàzar?	<u>Cigars</u> Pipa Opi
59	Qui són els arumbayas?	<u>Una tribu precolombina</u> Un grup de seguidors d'un dictador americà Uns bandolers.
60	Amb quina tribu s'enfronten els arumbayas?	<u>Amb els ruambas</u> Amb els pícaros Amb els sildavians
61	Què li passa a l'hydroavió on viatgen Tintín i Haddock a <i>El cranc de les pinces d'or</i> ?	Es queda sense combustible Es perd en la boira <u>S'estavella al desert</u>
62	Per a quin diari treballa Tintín?	La Gazette de Moulinsart <u>Le Petit Vingtième</u> Le Nouvel Observateur
63	Quantes maquetes hi ha de l'unicorn?	Una Dues <u>Tres</u>
64	En quantes aventures s'emborratxa Milú?	En cap Només en una <u>En unes quantes</u>
65	Què li senta sempre malament al capità Haddock?	El whisky <u>L'aigua</u> Anar amb vaixell
66	Per a què van en Tintín i en Haddock al Tibet?	De vacances <u>Per rescatar un accidentat.</u> Per fugir d'uns perseguïdors

67	Què provoquen les pastilles que inventa el professor Tornassol a <i>Tintín i els pícaros</i> ?	Sordesa profunda Al·lucinacions <u>Aversió a l'alcohol</u>
68	Quin d'aquests renecs no ha sortit de la boca de Haddock?	<u>Burro</u> Hipopòtam Cotorra
69	Qui salva en Xang quan té un accident d'avió al Tibet?	Uns xerpes En Tintín <u>El ieti</u>
70	Com s'obre la porta per entrar al temple del sol?	Cridant una contrasenya <u>Tirant d'una llosa</u> Saltant sobre una pedra que té un dibuix
71	Com es diu el llibre en què Tintín viatja a l'Amèrica del Nord?	Tintín i l'or negre <u>Tintín a Amèrica</u> L'afer Tornassol
72	On cau l'estel misteriós?	<u>A l'oceà Àrtic</u> Al castell del Molí Al Tibet
73	En quin llibre apareixen per primer cop els Dupond i Dupont?	<u>Els cigars del faraó</u> Tintín al Congo Tintín i els Pícaros
74	Quina professió tenen els Dupond i Dupont?	Majordoms <u>Policies</u> Advocats
75	Quin personatge està enamorat de la Castafiore?	En Nèstor El capità Haddock <u>En Tornassol</u>
76	Com anomenen els lames al capità Haddock?	<u>Tro Retrunyidor</u> Llengua Esmolada Capità Renecs
77	En què es diferencien els Dupond i Dupont?	En el bastó <u>En el bigoti</u> En les celles
78	Amb quin personatge es retroben Tintín i Haddock a <i>Les set boles de cristall</i> ?	Amb la Castafiore Amb Rastapopoulos <u>Amb el general Alcázar</u>
79	On anava el vol 714?	Al Tibet Al Congo <u>A Sidney</u>
80	Quins efectes provoquen les boles de cristall?	<u>Causen son i bogeria</u> Fan tornar invisible Provoquen que creixin molt els cabells i la barba
81	Quan actuen les set boles de cristall?	Quan es miren fixament <u>Quan es trenquen</u> Quan es toquen
82	Com es diu el pianista de la Castafiore?	<u>Igor Wagner</u> Leo Stravinsky Nikolas Rostoff
83	Què li passa a Haddock a <i>Les joies de la Castafiore</i> ?	S'enrampa amb un invent d'en Tornassol <u>Cau per les escales i es fa mal al peu</u> Beu massa Loch Lommond i es troba malament

84	On és el centre d'investigació on es construeix el coet per anar a la Lluna?	A Houston A Bèlgica A Sildàvia
85	En quin hotel de Ginebra s'allotja el professor Tornassol?	A l'Hotel del Llac <u>A l'Hotel Cornavin</u> A l'Hotel dels Cims
86	Com anomenen la muntanya on viu el ieti?	<u>Musell del Yack</u> Muntanya Abominable. Cim dels Udols.
87	Com anomenen el ieti els habitants del Tibet?	<u>Migu</u> Mico Monstre
88	Què fa enfadar molt a en Haddock de la Castafiore?	<u>Que no li sap dir bé el nom</u> Que sempre se li beu el whisky Que el fa escoltar els seus assajos.
89	En quin país vol governar el general Alcázar?	A Sildàvia. A Bordúria. <u>A San Theodoros</u>
90	On vivia Tintín abans d'instal·lar-se al castell del Molí?	A Nova York <u>A Brussel·les</u> A París
91	On és el temple del Sol?	<u>Als Andes</u> Al Tibet A Mèxic
92	Quants anys té en Tintín, segons la web oficial?	<u>16-17</u> 24-25 30-31
93	Com es diu l'enemic del general Alcázar?	General Sèmola <u>Coronel Tapioca</u> General Sensoca
94	Què explota a la cara d'en Tintín a <i>L'estel misteriós</i> ?	<u>Un bolet</u> Una bola de cristall Un sac de llavors
95	Què hi ha dins de les llaunes de cranc del vaixell Karadboudjan?	<u>Opi</u> Pedres precioses Urani
96	Què és el radjaidjah?	Una beguda típica Una peça de roba que duen els emirs <u>Un verí que fa tornar boig</u>
97	Què fan els Dupond i Dupont quan visiten un altre país?	<u>Es vesteixen amb la roba típica</u> Es fan fotos als monuments més coneguts S'emporten un record amagat
98	En qui s'inspiren els personatges de Dupond i Dupont?	<u>En el pare i el tiet d'Hergé</u> En els germans d'Hergé En uns veïns d'Hergé
99	D'on prové el nom d'en Milú?	<u>Del nom de la nòvia d'Hergé</u> Del nom del gos d'Hergé Del nom de la mare d'Hergé
100	Quants llibres tenen el nom de Tintín al títol?	Cap <u>Més de quatre</u> Menys de quatre

COM ES DIU EL GORIL·LA QUE VIU A L'ILLA NEGRA?

Ranko

Tiber

Uma

Mostra de revers de les targetes de pregunta


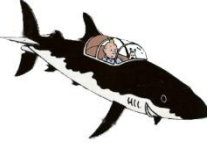











Mostra d'anvers de les targetes de pregunta

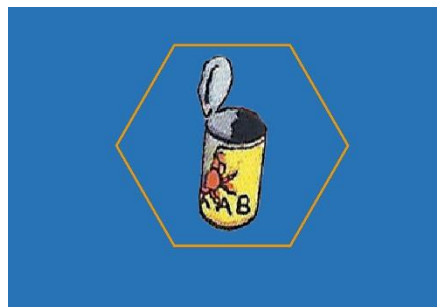
Fitxes d'objectes

Les fitxes d'objecte que cal recollir per dur al Museu. La relació d'elements és la següent:

1	Tintín al país dels soviets	Bandera comunista	
2	Tintín al Congo	Jeep	
3	Tintín a Amèrica	Corona de plomes	
4	Els cigars del faraó	Cigar	
5	El Lotus Blau	Gerro amb tintin	
6	L'orella escapçada	Fetitxe	
7	L'illa Negra	Goril·la	
8	El ceptre d'Ottokar	Ceptre	
9	El cranc de les pinces d'or	Llauna	
10	L'estel misteriós	Bolet	

11	El secret de l'Unicorn	Unicorn	
12	El tresor de Rackham el Roig	Submarí tauró	
13	Les set boles de cristall	Raskar kapak	
14	El temple del Sol	Ídol	
15	Tintín al país de l'Or Negre	Jeep vermell	
16	Objectiu: la Lluna	Coet	
17	Hem caminat damunt la Lluna	Coet	
18	L'afer Tornassol	Paraigües	
19	Stoc de coc	Vaixell	
20	Tintín al Tibet	Ieti	
21	Les joies de la Castafiore	Maragdes	

22	Vol 714 a Sidney	Avió supersònic	
23	Tintín i els «Pícaros»	Disfressa	



Mostra de fitxa d'objecte per col·locar al tauler.

El dau



Conclusions

L'objectiu d'aquest treball de recerca era doble. D'una banda, volia ampliar el meu coneixement sobre l'univers de Tintín i esdevenir en certa manera una mica tintinòleg; aprofitar per fer-me ressò de l'actualitat sobre el món Tintín i, sobretot, conèixer més a fons el seu autor, a qui desconeixia quan vaig començar a llegir els primers Tintín, però que m'he adonat que tot el que l'envolta és extraordinari.

D'altra banda, em proposava d'aplicar aquests coneixements a la creació d'un joc de taula, una mena de versió beta de *L'Univers Tintín*, que ajudés a introduir altres persones en aquest món que a mi tant m'agrada.

He pogut trobar fàcilment informació sobre Tintín i Hergé, tant en forma d'articles divulgatius, adreçats a lectors no experts, com d'obres d'anàlisi més especialitzada, més adients per als qui ja coneixen aquest autor i el seu personatge emblemàtic. I m'ha sorprès veure fins a quin punt de detall arriben aquestes anàlisis. Ja havia llegit diverses vegades els àlbums, però he pogut confirmar que cada vegada hi descobreixes coses noves, perquè al darrere de cada història es poden fer un munt de descobertes. Hergé planificava al detall cada pàgina, fins i tot com s'havia d'imprimir per mantenir la intriga. Tot pràcticament tenia una intenció.

També he pogut llegir articles sobre aspectes polèmics relacionats amb el suposat racisme, masclisme o etnocentrisme d'Hergé, en part causats per una anàlisi des de la perspectiva actual, no la del context en què van ser creats els àlbums, i en part com a reflex de la concepció del món d'Hergé.

La tasca de buidatge dels àlbums ha estat fins i tot feixuga, per tal de recollir el màxim de detalls. Vaig haver de restringir una mica el focus per no perdre'm en detalls excessius. La visita al Museu Hergé també em va resultar molt profitosa per endinsar-me encara més en l'univers Tintín.

Pel que fa al món del joc, la creació ha estat totalment personal. És clar que he tingut la influència dels jocs que més m'agraden o als quals he jugat més, però vaig voler crear un joc partint de zero per no limitar-me a reproduir un model o un patró determinat per un expert o la bibliografia corresponent. El cert és que vaig tenir una gran satisfacció quan l'Oriol Ripoll, expert en jocs, va indicar que alguns dels detalls de la meva proposta li semblaven molt bona idea.

Un cop acabat el treball puc confirmar, doncs, que realment l'univers Tintín és prou ampli com per elaborar un joc de taula amb una certa complexitat, que vagi més enllà de la simple reproducció gràfica dels personatges d'Hergé. Fins i tot seria possible plantejar un joc que prengués com a centre Hergé i el seu univers, sense restringir-se al personatge de Tintín.

He après moltes coses fent aquest treball, sobre Hergé, sobre Tintín, sobre els jocs... I he descobert nous camps on continuar investigant i aprenent.



Bibliografia

- ALGOUD, Albert. *L'il·lustre Haddock*. Norma editorial, Barcelona, 1996.
- BARÓ, Roser et al. *Tintin a Barcelona, Homenatge a Hergé. El Museu imaginari de Tintin*. Caixa d'Estalvis de Catalunya, Barcelona 1984
- BOCQUET, Fromental et. al. *Les aventures d'Hergé*. Ed. Norma, Barcelona 2011
- COMAS, Oriol. *El món dels jocs*. Editorial La Magrana, Barcelona 2005
- DEMORTIER, Rudi. *Aprenc a dibuixar i contar una historia amb Hergé*. Editorial Zendera Zariquiey, Barcelona 2003.
- FARR, Michael. *Les aventures d'Hergé, creador de Tintín*. Editorial Zendera Zariquiey, Barcelona 2009.
- FARR, Michael. *Tintín i cia*. Editorial Zendera Zariquiey, Barcelona 2008.
- FARR, Michael. *Tintín, el somni i la realitat*. Editorial Zendera Zariquiey, Barcelona 2002.
- GODDIN, Philippe. *L'art d'Hergé Vol. 1* Editorial Zendera Zariquiey, Barcelona 2009.
- GODDIN, Philippe. *L'art d'Hergé Vol. 2*. Editorial Zendera Zariquiey, Barcelona 2011.
- HARVEY, Guy et al. *Tintín, àlbum de jocs*. Editorial Zendera Zariquiey, Barcelona 2006.
- HEBERT, François. *Ets tintinòleg?* Editorial Joventut, Barcelona 1991
- HERGÉ. *Tintín al país dels soviets*, Editorial Joventut, Barcelona, 2003
- *Tintín al Congo* Editorial Joventut, Barcelona, 2003
- *Tintín a Amèrica*, Editorial Joventut, Barcelona, 2003
- *Els cigars del faraó*, Editorial Joventut, Barcelona, 2003

- *El Lotus Blau*, Editorial Joventut, Barcelona, 2003
- *L'orella escapçada*, Editorial Joventut, Barcelona, 1996
- *L'illa Negra*, Editorial Joventut, Barcelona, 1999
- *El ceptre d'Ottokar*, Editorial Joventut, Barcelona, 1999
- *El cranc de les pinces d'or*, Editorial Joventut, Barcelona, 2000
- *L'estel misteriós*, Editorial Joventut, Barcelona, 1999
- *El secret de l'Unicorn*, Editorial Joventut, Barcelona, 2002
- *El tresor de Rackham el Roig*, Editorial Joventut, Barcelona, 2003
- *Les set boles de cristall*, Editorial Joventut, Barcelona, 2005
- *El temple del Sol*, Editorial Joventut, Barcelona, 2003
- *El templo del Sol*, versió original, Editorial Juventud, 1991
- *Tintín al país de l'Or Negre*, Editorial Joventut, Barcelona, 2003
- *Objectiu: la Lluna* Editorial Joventut, Barcelona, 1999.
- *Hem caminat damunt la Lluna*, Editorial Joventut, Barcelona, 1999
- *L'afer Tornassol*, Editorial Joventut, Barcelona, 1999
- *Stoc de coc*, Editorial Joventut, Barcelona, 2002
- *Tintín al Tibet* Editorial Joventut, Barcelona, 2003
- *Les joies de la Castafiore*, Editorial Joventut, Barcelona, 2003
- *Vol 714 a Sidney*, Editorial Joventut, Barcelona, 2003
- *Tintín i els «Pícaros»*, Editorial Joventut, Barcelona, 2003
- *Tintín i l'art Alfa*, Editorial Joventut, Barcelona, 2003

HOREAU, Jacques. *Llamp de rellamp*, Editorial Zendrera Zariquiey, Barcelona 2003.

PEETERS, Benoît. *Hergé, hijo de Tintín*. Confluencias editorial, Salamanca 2013

Webgrafia

Totes les pàgines citades en aquest apartat han estat consultades al llarg del 2014 i principis del 2015

elrincondetintn.blogspot.com

es.tintin.com

lineaclarahoy.blogspot.com.es

tintin.wikia.com

www.1001.cat

www.cantonet.cat/ca/

www.comascoma.com

www.editorialjoventut.es

www.elbiblionauta.com

www.museeherge.com

www.normacomics.com

www.oriolripoll.com

www.pedrorey.com

www.tebeosfera.com

www.tintin.com

www.tintinaire.com

www.tintinboutique.com

www.tintincat.com

www.tintincat.webgratis.cat

www.tintinologo.com

www.unadocenade.com

www.zephyrum.es

Annexos

Entrevistes

ORIOL RIPOLL, expert en jocs, autor de llibres i divulgador en mitjans de comunicació

Quines característiques consideres clau per a tu bon joc de taula?

Mira, hi ha diferents elements que fan que un joc sigui un bon joc (ja sigui de taula, videojoc o el que sigui).

El primer és la capacitat d'immersió: que els jugadors se sentin atrapats en la història que s'explica. El segon és que no hagi moments buits, és a dir que no hagi d'esperar una llarga estona sense fer res fins que em torni a tocar. El tercer és que tots els elements siguin coherents amb el que es vol explicar.

I per últim, la llista podria ser eterna, jo hi posaria que hagi elements pensats per a cada tipus de jugador.

He pensat un joc Amb caselles hexagonals per facilitar el moviment en totes les direccions. Hi trobes algun inconvenient?

No! és una molt bona idea. De fet hi ha una llarga tradició de caselles hexagonals als wargames (crec que des de mitjans dels anys 50 del segle XX).

Permet una mobilitat en moltes direccions de manera simple, i la malla que es crea és força estètica.

Quin joc de taula recomanaries?

Oh! depèn de per a què el vulguis. Un joc que reuneix les característiques que deia l'altre dia és Colt Express, un molt bon joc. No hi ha un joc que sigui bo en general, hi ha bons jocs per característiques determinades i objectives i d'altres per mirades més irracionals.

Per exemple la llista dels top 10 de la boardgamegeek a mi no m'agraden. I no per fets subjectius, sinó perquè hi ha elements de les mecàniques que no m'acaben de fer el pes.

Moltes gràcies!

PEDRO REY, tintinòleg i tintinòfil de primera categoria, autor d'un blog, col·leccionista i membre d'associacions relacionades amb Tintín

¿A qué edad descubriste a Tintín?

Mi primer libro de Tintín me lo regalaron con 6 años, se trataba de *Tintín en el país del oro negro* y me gustó tanto que desde ese momento sólo quería libros de Tintín como regalo de cumpleaños, Navidades y demás celebraciones.

¿Ha cambiado tu interés a lo largo de los años?

Sí que ha cambiado, a medida que he ido madurando he ido apreciando libros que antes prácticamente no entendía, como *Las joyas de la Castafiore*. Además, he podido incrementar mi colección al tener mayor poder adquisitivo.

¿Por qué crees que Tintín gusta tanto a la gente?

Representa unos valores universales que siempre estarán vigentes; tratar bien a los amigos, defender a los más débiles, combatir las desigualdades o injusticias, etc.

¿Eres miembro de alguna asociación Tintinóloga?

Sí, pertenezco a la junta directiva de ¡Mil Rayos!, la Asociación tintinófila de habla hispana (www.milrayos.com) y también a 1001, la Associació de tintinaires (www.1001.cat).

El 13 de Diciembre visité el museo Hergé, en Louvain, encontré que la visita era muy completa y con mucha información; ¿Has visitado el museo Hergé?-En caso afirmativo, ¿Lo encontraste satisfactorio?

Sí, estuve en noviembre de 2009, acompañado de Jordi Tardá. Fue toda una experiencia. Puedes ver mis impresiones en las entradas en las que hablo de ese viaje:

<http://www.pedrorey.com/2009/11/visita-al-museo-herge-y-3/>

<http://www.pedrorey.com/2009/11/visita-al-museo-herge-2/>

<http://www.pedrorey.com/2009/11/visita-al-museo-herge-1/>

He estado revisando tu colección y me ha llamado mucho la atención la maqueta de *El Unicornio*, que no está en la página oficial; ¿Dónde adquieres normalmente los productos?; ¿Has tenido problemas con falsificaciones?

Normalmente los adquiero a través de "mi proveedor particular", Alita Comics; pero muchas cosas ya no están a la venta por los cauces normales y hay que acudir a webs de subastas o de venta de segunda mano, como la figura de los Hernández y Fernández que conseguí recientemente. La única falsificación que intentaron venderme fue algo que conseguí devolverlo y que me reintegrasen el dinero pagado, así que no puedo quejarme...

Teniendo en cuenta los años que hace de la publicación de el último Tintín y la gran ilusión y entusiasmo que aún despierta, ¿Crees que el legado de Tintín será "eterno"?

Creo que Tintín nos gustará mucho a la gente de una generación que crecimos con él. A las nuevas generaciones es más difícil que le enganche, pero siempre quedará gente a la que le gusten los clásicos. O eso espero.

Según la página web oficial, Haddock es el personaje favorito; ¿Cuál es el tuyo?

El mío es Tintín... siempre hace falta reírse un poco con los otros personajes, que son muy divertidos, pero para mí siempre será Tintín el verdadero protagonista de las aventuras.

Hernández y Fernández tienen apellido diferente, pero debido a su gran parecido se sospecha que son hermanos. Te adjunto una foto de Objetivo: La Luna en la página 18, donde Milú se refiere a los dos como los Dupondt Brothers (no sé cuál es la traducción en castellano); ¿Consideras a Hernández y Fernández hermanos?

No son hermanos, aunque sean casi idénticos. De ahí el apellido diferente en todos los idiomas a los que se tradujo Tintín o su denominación en la primera aparición: X-33 y X-33 bis.

Volviendo a lo que hace referencia al coleccionismo; ¿Cuál fue el motivo para empezar tu colección?

Empecé a coleccionar cosas por lo mismo que la mayoría de la gente, supongo; había algo que me gustaba mucho y decidí que quería cosas relacionadas con mi afición. Con el paso del tiempo esa afición se fue convirtiendo en una colección de la que estoy bastante orgulloso.

Cuando ya no se venden por canales habituales y tienes que ir a buscar determinados objetos ¿En qué lugares acostumbran a hacer las subastas?

Subastas por internet, principalmente. Por mi trabajo me paso el día delante del ordenador, de ahí que me resulte bastante sencillo buscar cosas en webs de segunda mano o de compra-venta.

CAN TONET, botiga especialitzada en col·leccionisme de l'univers Tintín

Quan vas descobrir el Tintín?

El vaig descobrir quan tenia més o menys 8 anys i 2 dels meus tiets llibreria i cada aniversari, reis sant... el regal era un Tintín, perquè no era un llibre qualsevol, era un llibre de regal, era un àlbum. Al mateix moment vaig entrar a ser *boy scout* i m'hi vaig sentir molt identificat degut a la gran afinitat entre Hergé, Tintín i els *boys scouts*.

El teu interès cap a Tintín ha anat canviant amb el temps?

Inicialment, era oci i instrucció; instruïa molt: jo sóc fill d'una Espanya en blanc i negre—amb 8 anys, 9 anys, la dictadura de Franco encara feia consells de guerra i matava gent— i el Tintín era una escapatòria a tota aquesta foscor de país i era una finestra oberta al món. Després ve una etapa adolescent, en la qual vas descobrint nous móns—entre d'altres coneixes les noies, l'oci...— i el deixes una mica apartat. És llavors, cap als 25-30 que ja estableixes la teva vida, quan jo el vaig retrobar, junt amb la meva dona—cosa que ha estat un factor clau; si la teva dona no t'acompanya... res.

Pertanyeu —la teva dona i tu— a alguna agrupació tintinaire?

Pertanyem a l'associació catalana de tintinaires anomenada 1001 —en números per temes de drets d'autor— i hi pertanyem fins al punt que la meva dona forma part de la directiva i nosaltres, que tenim una impremta, imprimim la revista que es fa 2 vegades l'any.

Es va realitzar alguna activitat especial per el centenari de Tintín?

No, quan no és el centenari del Tintín, és l'aniversari del primer Tintín en català, hi ha l'aniversari del Tintín al Congo en Francès; sempre n'hi ha: L'associació fa una trobada anual en diferents poblacions de Catalunya -hem estat a Martorell, Mataró, Sabadell, Terrassa...- tot això mitjançant a aprovació i el recolzament dels consistoris- aquest any (2014) toca el 19 d'Octubre a la Garriga, fem també un dijous tintinaire aquí a la botiga (Can Tonet), de tal manera que no és necessari fer activitats extres per estar constantment sent tintinaire.

Has visitat el museu Hergé?

Sí, hi he anat un parell de vegades. De totes maneres, només canvien les exposicions itinerants, així que un cop vist, només queda això. Nosaltres anem a Brussel·les amb bastanta constància, i si no és Brussel·les, és París, a subhastes públiques; hi anem un parell de cops l'any i són les nostres vacances.

Quan i perquè vàreu decidir crear la botiga?

Després de 25 anys de col·leccionisme, vàrem decidir crear la botiga per oferir a la gent els nostres coneixements i els nostres productes, que no estaven presents al mercat llavors, com pot ser un *Petit Vingtième* o un *Journal Tintin*, més enllà dels quatre bolígrafs, quatre tasses i quatre llibres que pots trobar a determinades botigues; de fet, anem un cop al mes a França a buscar productes que no estan disponibles a Espanya, com poden ser els avions, els *mecanos*...

En què consisteix la divulgació de l'obra d'Hergé que feu des de la botiga?

A part que des de la botiga intentem encomanar la nostra passió a amics i clients, fem un concurs de dibuix tintinaire, que té de mitjana 70 escoles; uns 6000 nens i nenes participant (incloent una nena cega), que consisteix en fer un dibuix sobre els valors dels àlbums de Tintín, amb la col·laboració del departament de plurilingüisme de la Generalitat de Catalunya, de

Heu tingut problemes amb les falsificacions dels productes?

Qui té problemes amb les falsificacions són els que atresoren els drets d'autor, nosaltres no; a sobre, amb la meva experiència puc dir amb bastantes garanties si un dibuix o una firma són falses.

D'on són els vostres proveïdors i a qui veneu els productes?

Per una banda tenim un proveïdor que distribueix a Espanya i Andorra i per Internet aconseguim molt material. Ara no col·leccionem per nosaltres; col·leccionem pels nostres clients. Aquests provenen de 3 línies diferents: un és el mercat local, gent de les associacions (...), l'altra són els turistes i la última és la gent que busca un regal.

Visita al Museu Tintin

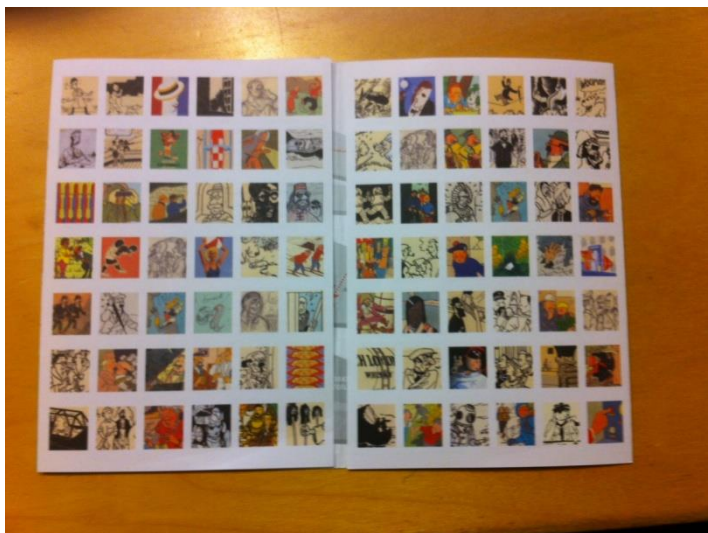
Anvers de l'entrada al Museu Hergé



Revers de l'entrada al Museu Hergé



Fulletons del Museu



VISITING THE SERVICE PROCESS

All visitors to the mall, which begins on the first floor of the mall, take the lift to the third floor and get off at an escalator passage, which will lead you through a series of shops to the entrance of the main hall of work in the third floor. From there, through a series of shops, you will reach the main hall of work, which is the main entrance of the mall. From there, you will reach the main hall of work, which is the main entrance of the mall.

1 A city's journey
The city of London is situated in the north of central London. It is a city of many streets, which are arranged in a grid pattern. The city is divided into four main areas: the City, the West End, the East End, and the South End. The City is the financial district, the West End is the shopping district, the East End is the residential district, and the South End is the industrial district.

2 Main of many streets
The main of many streets is a street that runs through the city. It is a street that is wide and busy, and it is a street that is full of shops and buildings. It is a street that is a part of the city's history and culture.

3 Family from the drawing board
The family from the drawing board is a family that is made up of people who are drawn from different parts of the city. They are a family that is diverse and multicultural, and they are a family that is a part of the city's fabric.

4 Cinema
The cinema is a place where people go to watch movies. It is a place where people can escape from their everyday lives and enjoy a good story. The cinema is a part of the city's entertainment industry, and it is a place where people can have a great time.

MUSEUM LAYOUT/TOUR SEQUENCE

LEVEL 4
- Shop
- Room 1 (Info Point)
- Room 2 (Info Point)
- Room 3 (Info Point)
- Room 4 (Info Point)

LEVEL 3
- The Laboratory
- Room 1 (Info Point)
- Room 2 (Info Point)
- Room 3 (Info Point)

LEVEL 2
- Entrance
- Room 1 (Info Point)
- Room 2 (Info Point)
- Room 3 (Info Point)

LEVEL 1
- Entrance
- Room 1 (Info Point)
- Room 2 (Info Point)
- Room 3 (Info Point)

1 The laboratory
The laboratory is a place where scientists conduct experiments. It is a place where people can learn about the natural world and how it works. The laboratory is a part of the city's scientific community, and it is a place where people can have a great time.

2 Drawing of a house
The drawing of a house is a drawing that shows a house. It is a drawing that is made by a person who is interested in architecture. The drawing is a part of the city's artistic community, and it is a place where people can have a great time.

3 The house
The house is a place where people live. It is a place where people can have a good life and enjoy their family. The house is a part of the city's residential community, and it is a place where people can have a great time.

4 The house
The house is a place where people live. It is a place where people can have a good life and enjoy their family. The house is a part of the city's residential community, and it is a place where people can have a great time.