



Va
de còmics

**servei
educatiu^o
del gironès**

Índex

Història del còmic.....	5
La representació del moviment i altres elements del llenguatge del còmic, al llarg de la història de l'art.....	7
Les formes i els gèneres narratius	13
La vinyeta	19
La vinyeta	21
La planificació: fer un àlbum de plans	25
Descobrir el pla amagat	39
Mirem cap a l'horitzó.....	45
Els personatges	51
Creació de personatges: les proporcions i els canons	53
Observació i creació d'expressions facials.....	59
Els textos i els símbols gràfics.....	65
Observació i classificació de símbols cinètics	67
Dibuixar símbols cinètics en vinyetes buides d'aquests símbols.....	71
Observació i classificació d'onomatopeies	79
Associació de les onomatopeies a les situacions que expressen	85
Metàfores visuals.....	89
Els globus	97
El muntatge	107
La representació del temps i l'espai: les transicions bàsiques entre vinyetes	109
El pas del temps entre vinyetes: les el·lipsis.....	113
Fer un mural amb diversos tipus de lletres	117
Els títols de les historietes: la retolació expressiva.....	121
El procés d'elaboració	125
De la idea al guió.....	127
Instruments per a fer guions: l'argument, la sinopsi argumental, el guió literari, el guió tècnic.....	131
Bibliografia comentada	137
Per saber-ne més	139

Història del còmic

La representació del moviment i altres elements del llenguatge del còmic, al llarg de la història de l'art

Durada

1 sessió

Àrees relacionades

Ciències socials, Història, Educació visual i plàstica, Llengua i Història de l'art

Material

Diapositives o reproduccions de dibuixos i pintures on es vegin els intents de representació del moviment per part dels artistes de totes les èpoques.

CD-Rom "Breu història del còmic", inclòs en aquesta maleta. Es tracta d'un audiovisual en format PowerPoint, on es fa un viatge breu a través de les diferents èpoques del còmic de tots els temps.

Conceptes

La representació del moviment en les diverses obres de la història de l'art; els elements del llenguatge del còmic en les obres artístiques dels diversos períodes.

Objectius

- Entendre que la representació del moviment és una constant en la història de l'art.
- Valorar les obres artístiques dels diversos períodes.
- Identificar els elements del llenguatge del còmic en les diverses obres d'art de períodes històrics diferents.

Desenvolupament

Prèviament fer una pluja d'idees en grup classe per posar en comú els coneixements inicials dels alumnes sobre el còmic i els seus elements.

L'objectiu de l'activitat és mostrar a l'alumnat obres artístiques dels diversos períodes de la història de l'art, on es vegi l'intent de representació del moviment i d'altres elements el llenguatge del còmic, com ara els globus, la seqüenciació d'imatges, les metàfores visuals, etc.

Després d'observar les obres, els/les alumnes hauran de completar una fitxa de cada una d'elles.




També podeu proporcionar-los els fulls amb les obres d'art, perquè les retallin i les enganxin a les fitxes.

Visualització en gran grup del PPT "Breu història del còmic".




La representació del moviment i altres elements del llenguatge del còmic, al llarg de la història de l'art

- Observeu, atentament, les obres artístiques que s'adjunten.
- Fixeu-vos en com s'intenta representar el moviment en cada una d'elles.
- Fixeu-vos, també, si contenen altres elements del llenguatge del còmic, com ara globus, seqüenciació de les imatges, vinyetes, metàfores visuals...
- Escolliu quatre obres artístiques que siguin d'èpoques diferents i ompliu una fitxa de cada una.




Fitxa 1

-  Títol:
-  Tema:
-  Quins elements hi ha que apareixen, també, en les historietes?




Fitxa 2

-  Títol:
-  Tema:
-  Quins elements hi ha que apareixen, també, en les historietes?

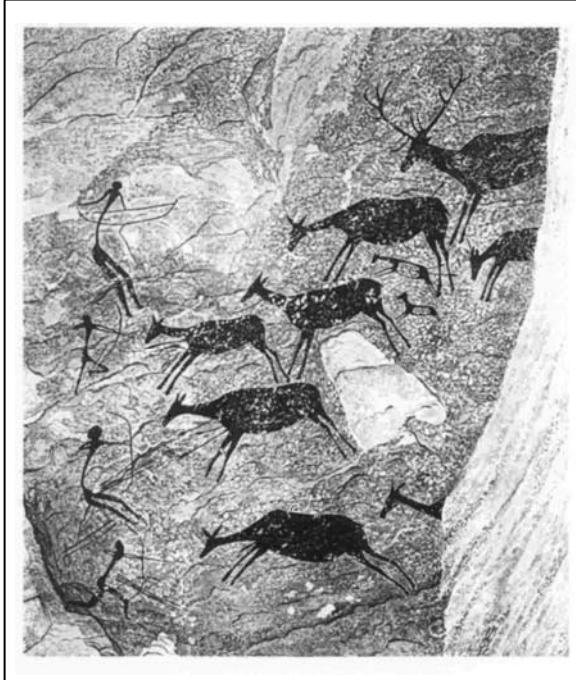
Fitxa 3

-  Títol:
-  Tema:
-  Quins elements hi ha que apareixen, també, en les historietes?

Fitxa 4

-  Títol:
-  Tema:
-  Quins elements hi ha que apareixen, també, en les historietes?

Observació d'obres d'art



Prehistòria



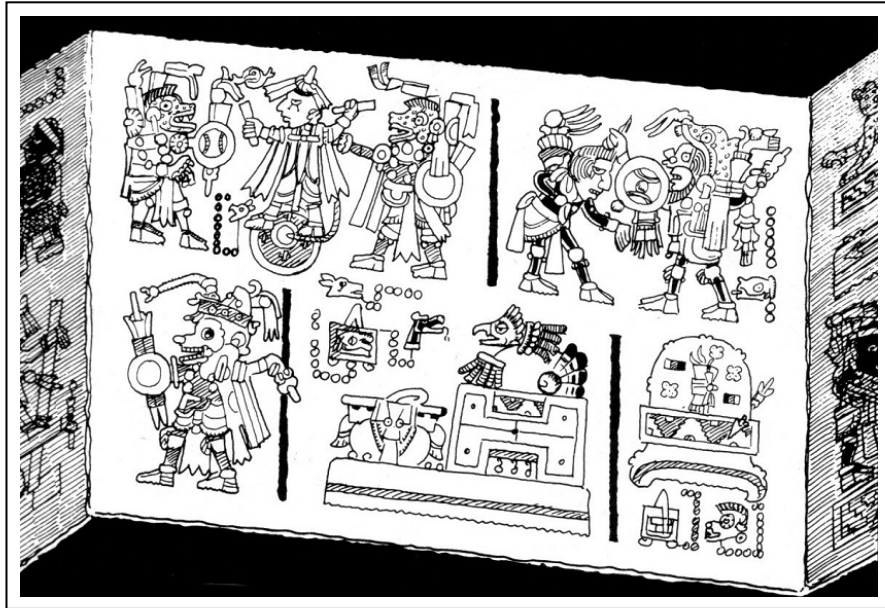
Egipte. Tomba de Menna



Ceràmica grega



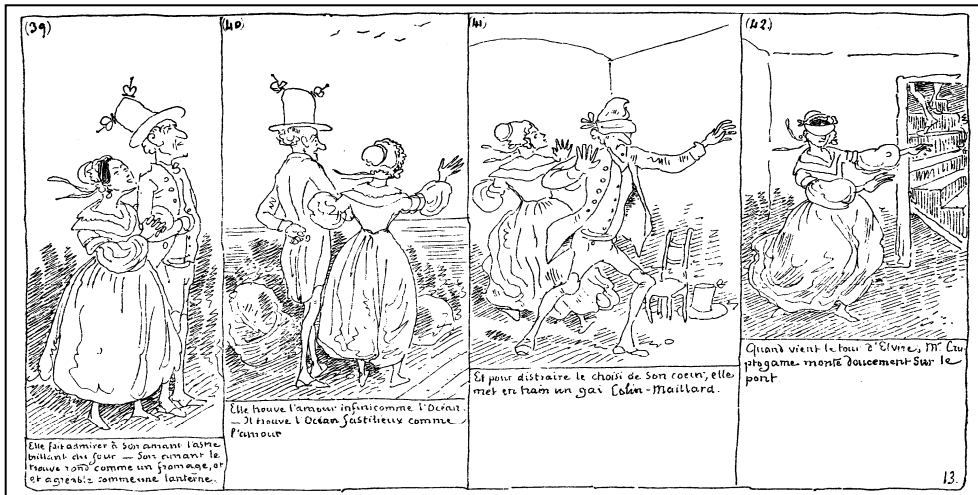
Roma: Columna Trajana



Manuscrit precolombí



Tapís de Bayeux



Rodolphe Töpffer

Les formes i els gèneres narratius

Àrees relacionades

Ciències socials, Història, Educació visual i plàstica, i Llengua

Material

Fulls DIN A4, àlbums i revistes de còmic.

Durada

1 sessió a l'aula i treball personal fora de l'aula

Conceptes

Les formes i els gèneres narratius: els formats de les historietes (tires diàries, làmines setmanals, revistes, comic-books, àlbums), els gèneres (humor, aventures, històric, western, bèl·lic, policíac o de sèrie negra, fantasia i ciència ficció, superherois, romàntic o de sèrie rosa).

Objectius

- Investigar el consum de còmics que fa l'alumnat i el professorat.
- Diferenciar alguns gèneres i formats i observar com s'apliquen.

Desenvolupament

Es demanarà a cada alumne que porti de casa còmics, diaris i suplementos dominicals. El professorat n'aportarà també, per tal d'assegurar que hi hagi diversitat de formats i gèneres: tebeos antics, revistes i àlbums d'autor que, segurament, seran els que l'alumnat no tindrà a casa. Es pot fer un sondeig per saber quins tebeos portaran ells i així poder completar la mostra.

Primer es comentaran col·lectivament els còmics que han portat, quins són, perquè els agraden...

Després, en grups de 2 a 4 persones, ompliran una taula amb informació sobre els tebeos. Cada grup omplirà les dades de 6 còmics.

A continuació, es farà una posada en comú de tots els còmics que han treballat els grups, per tal de classificar-los per gèneres i formats.

Les formes i els gèneres narratius

- Observació de les formes i els gèneres narratius
- Dividiu-vos en grups de 2 a 4 persones.
- Escolliu 6 còmics i ompliu les dades d'aquesta taula.

	Títol	Autor i/o Editorial	Format	Gènere
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				

- Posada en comú. Classificació de còmics segons el format.

Format	Títols
1. Tires diàries	
2. Làmines setmanals	
3. "Còmic-books"	
4. Revistes	
5. Àlbums	

- Posada en comú. Classificació de còmics segons el gènere.

Gènere	Títols
1. Humor	
2. Aventures	
3. Històric	
4. Western	
5. Policíac o de sèrie negra	
6. Fantasia i ciència ficció	
7. Superherois	
8. Romàntic o de sèrie rosa	

La vinyeta

La vinyeta

Àrees relacionades

Educació visual i plàstica i Llengua.

Material

Làmines plastificades "Identificació d'elements distintius i definició del còmic". S'han de repartir exemplars de les làmines entre els grups que s'organitzin.

Durada

2 sessions, una en gran grup a l'aula, l'altra de treball en petit grup

Conceptes

Les vinyetes : forma, distribució, grandària

Objectius

- Reconèixer diferents tipus de format i distribució de la vinyeta

Desenvolupament

Sessió expositiva, en gran grup, a càrrec del mestre, d'introducció de la vinyeta i els seus elements formals i de distribució a l'espai. Es suggereix fer les explicacions a partir de la projecció amb canó de l'apartat del web de Pere Ribas dedicat a la vinyeta: <http://xtec.cat/~pribas/projecte/vinyetes.htm#sequencies>

Es pot completar l'exposició amb informacions del dossier sobre la vinyeta elaborat per la Rosa Aparicio (maleta "El còmic").

S'organitzen grups de 2 a 4 alumnes. Cada un dels grups busca identifica mostres de vinyetes que responguin als diferents formats i anota els números de pàgina i la lletra "a" o "b" de referència a la graella de registre que se'ls ha facilitat.

Una vegada completada la graella, els grups es van alternant en donar a conèixer a la classe el resultat de la cerca (cada grup exposa un element fins a completar tots els apartats), justificant la seva elecció. Amb el canó es poden anar projectant les làmines escollides en cada cas.

Formes i distribució de les vinyetes a l'espai

- Formeu grups de 2-4 alumnes
- Busqueu una o dues mostres de vinyetes que responguin als diferents formats del següent quadre. Anoteu els números de pàgina que corresponguin a les làmines escollides i la lletra "a" o "b" de referència en cada cas.

Forma de la vinyeta

Número de pàgina i codi de referència

1. Rectangular o quadrada
2. Ovals o circulars
3. Allargades (en horitzontal o vertical)
4. Inclínades
5. De contorn dentat o irregular

Delimitació de la vinyeta

6. Línies rectes
7. Línies corbes
8. Línies irregulars

9. Sense línies

Distribució en l'espai

10. Regular
11. Irregular
12. Vinyeta única o macrovinyeta

La planificació: fer un àlbum de plans

Àrees relacionades

Educació visual i plàstica. Llengua.

Material

Llapis, goma, regle, retoladors, tisores, pegament de barra, revistes de còmic, revistes diverses.

Durada

2 sessions

Conceptes

La vinyeta; l'enquadrament; la planificació; tipus de plans; classificació dels plans.

Objectius

- Observar i reconèixer els diversos tipus de plans. Saber classificar els diversos tipus de plans.

Desenvolupament

Prèviament a la realització d'aquesta activitat, el professorat haurà introduït el tema de la planificació i de l'angulació a partir dels materials i explicacions que es faciliten al mateix dossier.

També us pot ser útil penjar a l'aula, murals amb els tipus de plans i angles i repartir a l'alumnat els murals reduïts, perquè els puguin consultar.

L'alumnat haurà de portar a classe revistes diverses, i també revistes de còmic. Hauran de ser revistes que continguin moltes fotografies: revistes del cor, suplement dominicals dels diaris, magazines, catàlegs, etc.

Es tracta que retallin fotografies o vinyetes, que representin tots els tipus de plans i angles de visió. També podeu plantejar-los l'activitat només retallant fotografies. La fotografia presenta l'avantatge respecte les vinyetes que, en ser una representació més realista, la planificació és més entenedora. Respecte al treball de la planificació amb l'alumnat, és convenient no sistematitzar aquesta classificació de plans fins a l'ESO. Al cicle inicial d'educació primària podem parlar de plans llunyans i plans propers. Al cicle mitjà de pla general, pla mig i primer pla i al cicle superior afegir-ne algun altre com el pla americà o el pla detall...

Posteriorment, enganxaran els diversos plans que han retallat, en fulls grans DIN A3 apaïats, utilitzant un full per a cada tipus de pla. Aquest àlbum els servirà de guia per a planificar les historietes que dibuixaran en activitats posteriors.

La planificació

El pla és la representació d'un objecte, un personatge o un espai, en una vinyeta, segons la distància entre l'ull del lector i la posició en què aquests es trobin.

El pla defineix el grau d'allunyament o aproximació que el lector té respecte a l'enquadrament seleccionat.

Els plans no tenen només una funció visual o estètica sinó que ens ofereixen possibilitats dramàtiques importants si s'utilitzen adequadament

Classificació dels plans

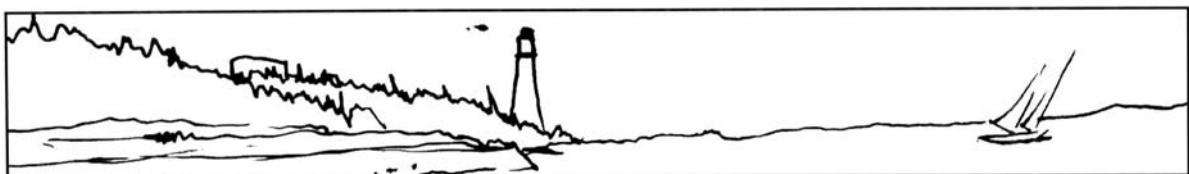
Quan volem classificar les coses, ens trobem amb una sèrie de dificultats que fan que les classificacions tinguin una subjectivitat afegida. Així doncs, podem trobar en diversos llibres sobre el tema, diferents formes de classificar els plans. De vegades, un pla es defineix en funció de l'existència d'un altre, com és el cas del Gran pla general i el Pla general. Hi ha autors que diversifiquen la classificació d'un pla, com ara el Pla detall i el Primeríssim primer pla. De fet, allò què és essencial, més que aprendre el nom de cada pla, és comprendre i saber utilitzar les seves possibilitats expressives.

A. Plans descriptius

Panoràmica, Pla panoràmic o Gran pla general

Mostra un gran escenari, un paisatge o una multitud. L'entorn té més importància que la figura humana, que o és, gairebé, imperceptible o no és representada.

Describeix un ambient o situa l'acció. Pot tenir un valor dramàtic quan pretén destacar la solitud o la petitesa de l'individu enfront de la natura, de l'entorn urbà o de la multitud.





Pla general

L'enquadrament ens presenta a la figura humana completa dins un entorn ampli. Ens aporta dades del lloc on transcorre l'acció, però ja ens situa els personatges com a part de l'espai.

B. Plans narratius



Pla sencer

Veiem el personatge de cos sencer.

Hi ha referències de lloc, però el que destaca és el personatge, del qual podem apreciar algunes accions.



Pla de conjunt

És una variant del pla sencer.

Té la mateixa funcionalitat que el pla sencer, però aplicat a un petit grup de personatges.



Pla americà

Veiem el personatge tallat a l'alçada del genoll.

Podríem dir que és un pla de conversa, ja que es basa en la idea que quan parlem amb algú, encara que centrem l'atenció en el rostre, el nostre camp de visió arriba fins els genolls.

En aquest pla adquireix molta importància el moviment de les mans.



Pla mitjà

En el pla mitjà llarg, el personatge se'ns presenta fins els malucs i podem veure el moviment de les mans.

El pla mitjà curt talla el personatge a l'alçada de l'estómac. Podem veure millor els trets i les expressions facials.

És el pla en què el personatge reclama l'atenció del lector, fent que estigui pendent del que diu.

S'utilitza en els informatius de televisió.

C. Plans expressius



Primer pla

És un pla dedicat, en exclusiva, al rostre del personatge.

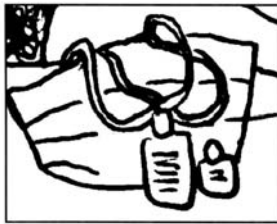
No cal que el personatge parli per a què puguem comprendre la intimitat dels seus pensaments o sentiments: por, dubte, alegria, sorpresa, tranquil·litat...



Primerísim primer pla

Es veu el rostre del personatge, tallat a l'alçada del front i de la barbata.

És una variant del primer pla.



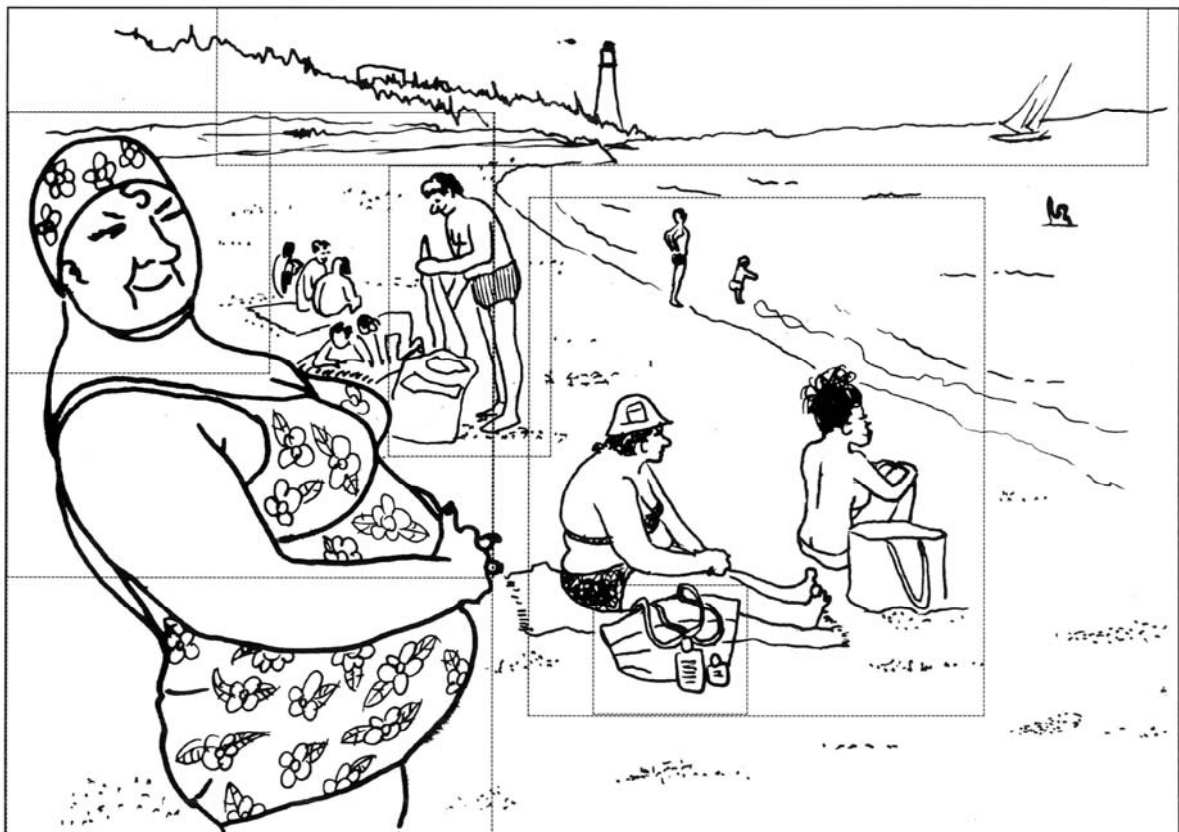
Pla de detall

L'espai representat es limita a una petita part de la figura del personatge o a algun objecte que no ha de passar despercebut per al lector.

Ens mostra algun detall molt important per a l'acció.

És un pla que aporta intriga a la narració, donat que pot mostrar detalls al lector que el personatge desconeix.

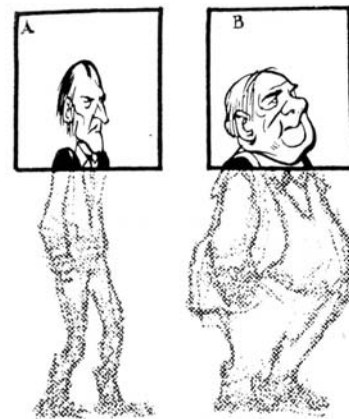
Tot i que podem utilitzar la gran classificació de plans descriptius, narratius i expressius, no hem de prendre-la al peu de la lletra. Cada pla s'ha d'analitzar individualment per veure quin efecte ens comunica. El pla general també pot tenir un valor predominantment expressiu, per exemple un pla general que mostra la solitud del personatge en l'entorn. Un pla de detall sol ser bàsicament expressiu, però pot tenir un valor predominantment narratiu, mostrant un detall cabdal per al desenvolupament immediatament posterior de l'acció.



Respecte la planificació, a més de tenir en compte, tal i com ja hem advertit, el fet de no utilitzar sempre el mateix tipus de pla, també cal advertir que no convé fer salts bruscos. Per exemple, passar d'un gran pla general a un pla de detall pot dificultar el seguiment de la narració.

Quan planifica el dibuixant compta amb la comprensió de la capacitat visual del lector i amb la seva imaginació.

Per exemple, un pla sencer no demana res a la imaginació del lector; en canvi, en un pla mitjà, el lector s'ha d'imaginar la resta del personatge que no veu, i en un primer pla, el lector ha d'assumir que la figura sencera existeix i a més deduir-la. S'estableix, així, un diàleg visual entre el lector i l'autor que exigeix una experiència comuna.



© Will Eisner. Còmic y arte secuencial. Ediciones La Cúpula

L'angulació

L'angle de visió és el punt de vista, la posició òptica, amb què enfoquem l'acció representada en una vinyeta.

L'angle visual ens permet veure les coses per sota o per sobre. Dóna profunditat i volum a la vinyeta; també dóna més expressivitat al pla: sensació de grandesa, de petitesa...

Les diverses angulacions permeten punts de vista insòlits que distorsionen l'espai òptic com els que representen els objectius de gran angular de la fotografia, el cinema o la televisió.

Els pintors del Renaixement ja van descobrir aquesta tècnica de representació de la realitat. Leonardo da Vinci, per exemple, va experimentar amb perspectives curvilínies. El pintor italià, Mantegna, va pintar, al 1480, un Crist mort ajagut, en un accentuat escorç que va suscitar molts comentaris per la seva gosadia plàstica.

El còmic, nascut a l'era de l'aviació, no va dependre, com la fotografia o el cinema, d'una tecnologia complicada per a representar la realitat des dels diversos punt de vista. El dibuixant pot obtenir les angulacions que es proposi sense moure's de la taula de dibuix, només amb la seva imaginació i la destresa gràfica.

De fet, hi ha tants angles de visió com graus té l'escala, però en definim només uns quants, tenint en compte les visions des de dalt, des de sota i al voltant dels espais, dels personatges i dels objectes.

Tipus d'angulació i la seva funcionalitat



Angle frontal

©Martí

El punt de vista és perpendicular al rostre del personatge. La mirada del personatge coincideix amb el punt de vista.

És l'angulació que més s'aproxima a la realitat. El seu valor expressiu és neutre, de normalitat.



Angle de perfil

El punt de vista se situa al costat del personatge. Veiem el rostre de perfil.

En l'exemple, el personatge de l'esquerra està presentat de perfil i el de la dreta amb un angle tres quarts.

©©Mique Beltran



©Shu Akana i Shinji Makari

Angle tres quarts

El punt de vista se situa entre la perpendicular al rostre del personatge i l'angle de perfil. Veiem tres quarts parts del rostre del personatge.



©Mique Beltran

Angle picat

El punt de vista se situa a sobre del personatge. Sol tenir un valor expressiu d'inferioritat, de submissió, abandonament, impotència... quan ens mostra un personatge.

Pot usar-se també amb un valor descriptiu per presentar un espai o una multitud. Se l'anomena també "vista d'ocell".

En mirar una escena des de dalt, l'espectador se sent com separat de l'acció; és un observador més que un participant.

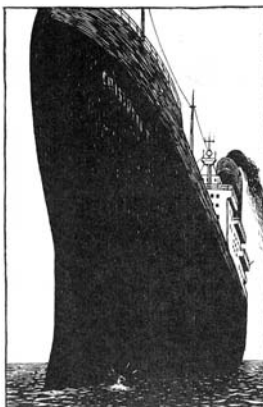


©Mique Beltran

Angle cenital

És la màxima expressió de l'angle picat. El punt de vista se situa en la vertical del personatge.

És un pla semblant a una vista aèria.



©Max

Angle contrapicat

El punt de vista se situa sota del personatge. És un angle que reforça el valor expressiu del personatge, l'engrandeix, el potencia, donant-li un aire de poder, de superioritat o bé una expressió d'amenaça, de domini.

En mirar des de baix, l'espectador experimenta un sentiment de petitesa que suscita una sensació de por.

Tant en el còmic com en el anime japonès, s'utilitza molt aquesta angulació. La raó és que els japonesos s'asseuen a terra i utilitzen aquest punt de vista quotidianament.



Angle nadir

És la màxima expressió de l'angle contrapicat. El punt de vista se situa just sota del personatge. Produeix un gran impacte visual doncs és un angle en el qual no acostumem mai a veure les coses.

©Superstok



Angle inclinat

La mirada varia el seu eix, a la dreta o a l'esquerra de la vertical. S'acostuma a utilitzar per accentuar el dramatisme de l'acció o per donar sensació d'instabilitat, física o emocional.

©Deadley Foes of Spider-Man. Marvel Comics



Camp/contracamp (o pla / contraplà)

És la visió d'una mateixa escena des d'angles oposats.

S'utilitza molt per a representar la conversa entre dos personatges.

©Edgar P. Jacobs i Bob de Moor. Revista Cairo

La planificació: fer un àlbum de plans

- Heu de portar a classe revistes de còmic i altres revistes que tinguin moltes fotografies: revistes del cor, suplementos dominicals dels diaris, magazines, catàlegs, etc.
- Busqueu i retalleu fotografies que exemplifiquin tots els tipus de plans:
 - Gran pla general
 - Pla general
 - Pla sencer
 - Pla conjunt
 - Pla americà
 - Pla mig
 - Primer pla
 - Primeríssim primer pla
 - Pla de detall
- Busqueu i retalleu fotografies que exemplifiquin els següents angles de visió:
 - frontal
 - picat
 - contrapicat
 - perfil
- Enganxeu les fotografies i les vinyetes en fulls DIN A3 apaïrats. Heu d'utilitzar un full per a cada tipus de pla i angle de visió, escrivint en lletres ben grosses, els tipus de plans.
- Grapeu tots els fulls.

Ara ja teniu el vostre àlbum de plans que us servirà de guia per saber planificar les historietes que haureu de dibuixar en activitats posteriors.

Descobrir el pla amagat

Àrees relacionades

Educació visual i plàstica, Llengua

Material

Llapis, goma, regle, retoladors, pàgines de còmic, PDI o lector de documents (optatiu).

Durada

1 sessió

Conceptes

L'enquadrament; la planificació; tipus de plans; la seqüència.

Objectius

- Afavorir la utilització de tots els tipus de plans.
- Identificar i utilitzar els plans propers i comprendre'n la funcionalitat.
- Identificar i utilitzar els plans llunyans i comprendre'n la funcionalitat.
- Identificar i utilitzar els plans intermedis i comprendre'n la funcionalitat.
- Utilitzar els diversos angles: normal, picat i contrapicat i comprendre'n la funcionalitat.

Desenvolupament

Prèviament a la realització d'aquesta activitat, el professorat haurà introduït el tema de la planificació i de l'angulació a partir dels materials i explicacions que es faciliten al mateix dossier.

És molt útil penjar a l'aula, murals amb els tipus de plans i angles i repartir a l'alumnat els murals reduïts, perquè els puguin consultar.


El professorat projectarà la pàgina completa de la historieta de Tintin. L'alumnat haurà d'observar atentament totes les vinyetes de la pàgina, sobre tot l'anterior i la posterior al pla que falta. Es comentarà la planificació i l'acció que es veu a cada vinyeta. Col·lectivament, es comentarà com pot ser el pla que falta, tant des del punt de vista de la planificació com de l'acció representada.

Després, individualment, cada alumne/a dibuixarà el pla amagat. Posteriorment, es compararan les vinyetes que han dibuixat amb la pàgina completa i es valoraran les solucions que han estat més encertades. Finalment, hauran de respondre, per escrit, algunes preguntes sobre l'activitat.

Aquesta activitat dóna molt bon resultat si projecteu la pàgina, perquè això us ajudarà a centrar l'atenció de l'alumnat. Si l'alumnat és ràpid en trobar solucions al pla amagat i en dibuixar-lo, podeu donar-los diverses pàgines o seqüències. Us en facilitem alguna de més.

Descobrir el pla amagat

- Observeu la pàgina de còmic de Tintin. Fixeu-vos que hi ha un pla amagat.
- Observeu, atentament, totes les vinyetes de la pàgina, sobre tot l'anterior i la posterior al pla que falta.
- Comenteu, col·lectivament, quin pla i quina acció es representa a cada vinyeta.
- Comenteu quin pot ser el pla que falta i quina acció s'ha de veure.
- Dibuixeu el pla buit.
- Mireu les vinyetes que han dibuixat els vostres companys i companyes i compareu-les.
- Compareu les vostres vinyetes amb el pla de la pàgina completa.

 Contesteu aquestes preguntes:

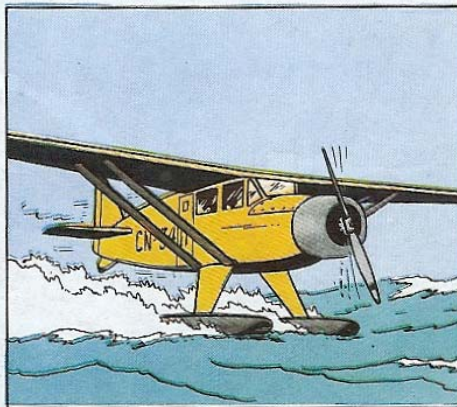
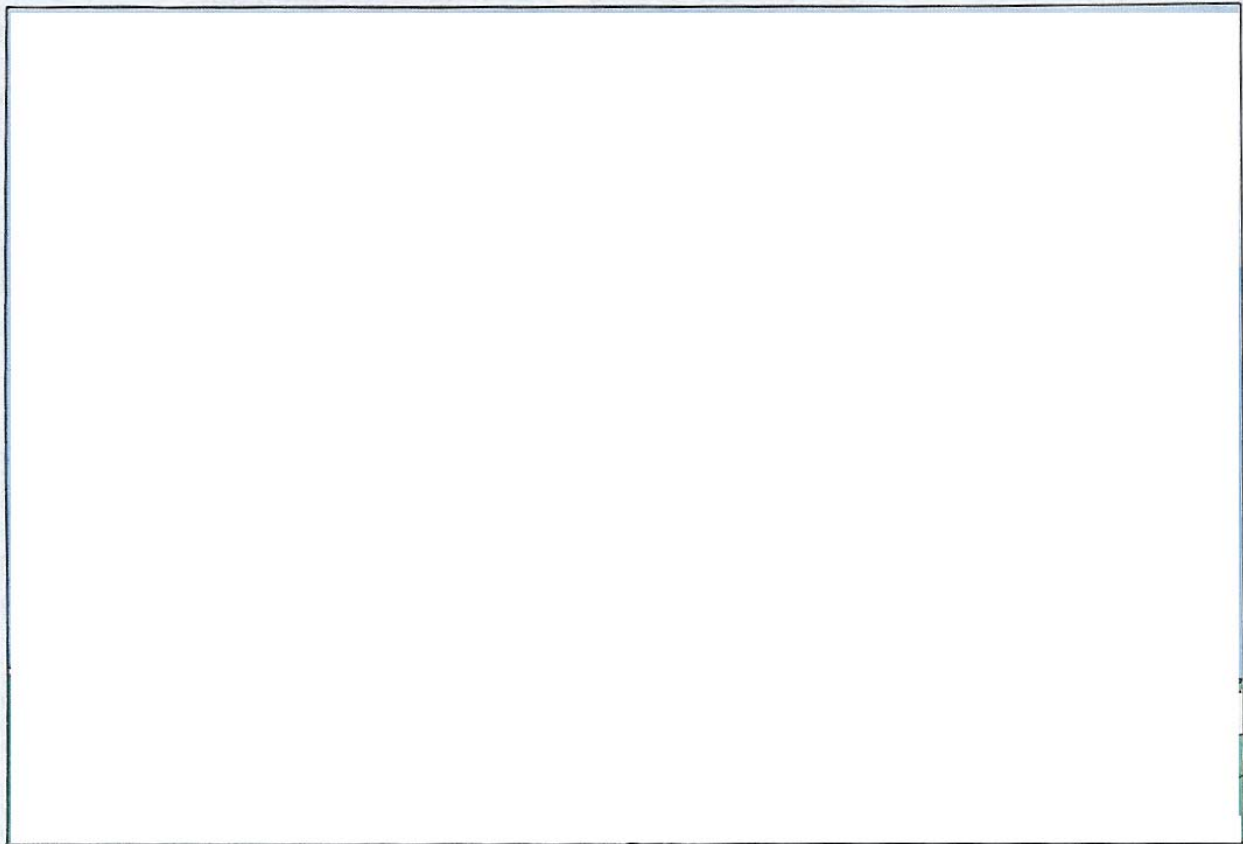
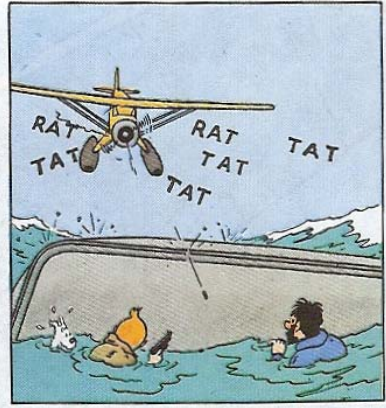
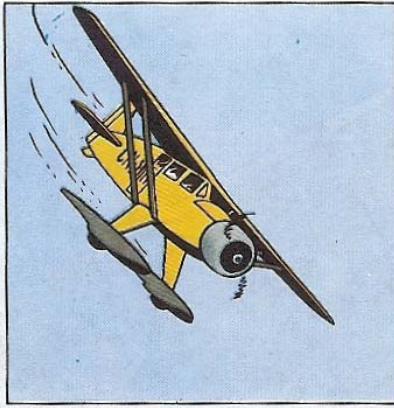
Quin tipus de pla has dibuixat? Per què?

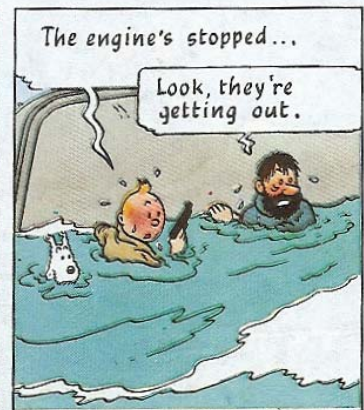
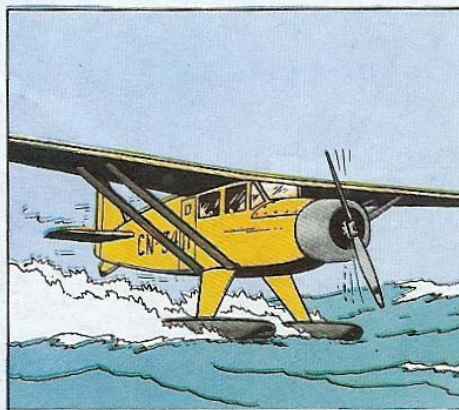
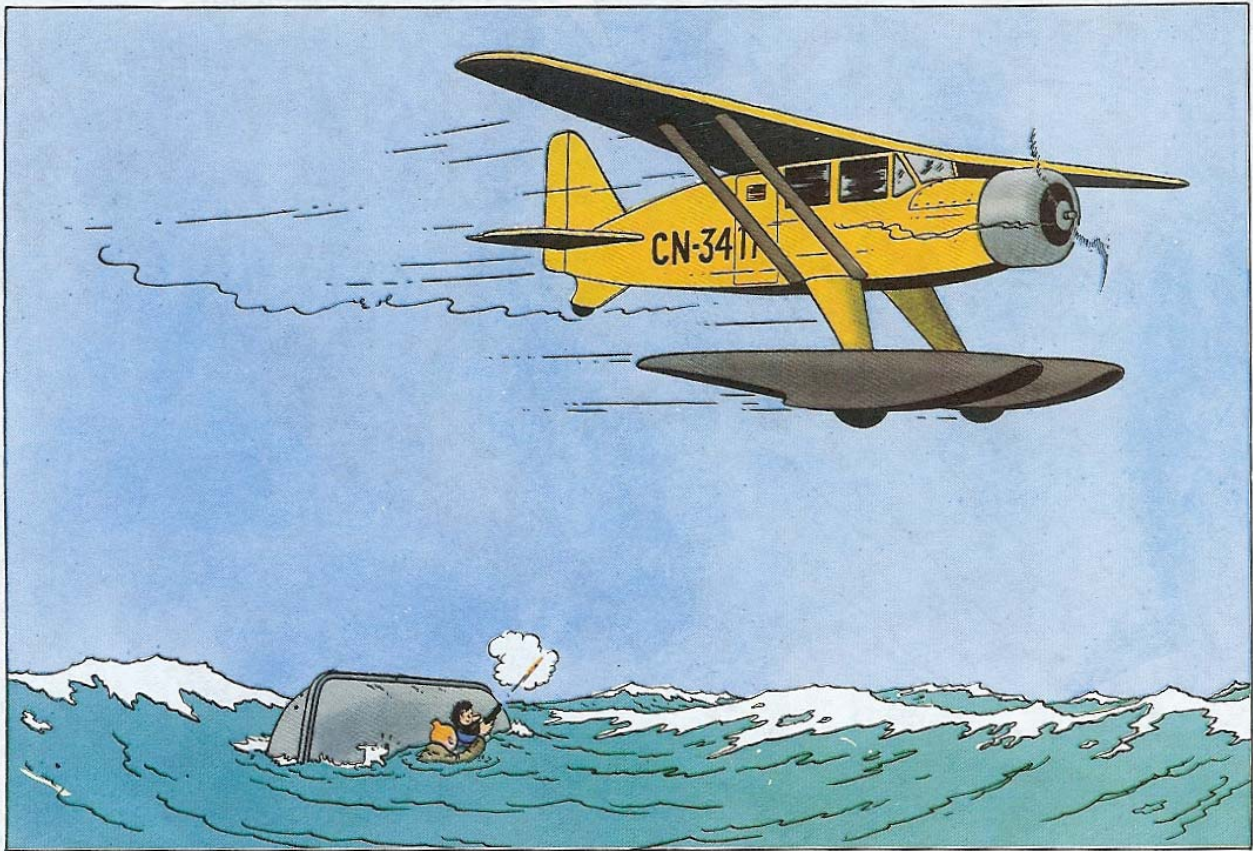
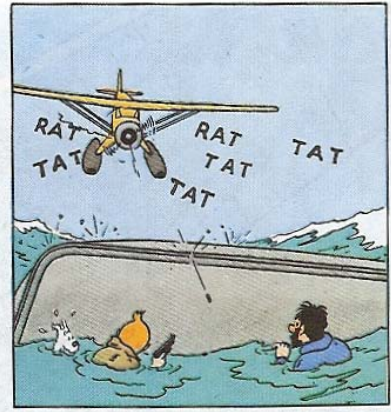
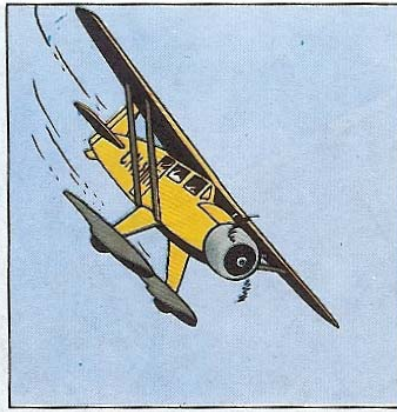
Quina acció has representat? Per què?

Quin tipus de pla hi ha en el dibuix original?

Quina acció es representa en el dibuix original?

Creus que el pla que has dibuixat encaixa en la pàgina? Per què?





Mirem cap a l'horitzó

Àrees relacionades

Educació visual i plàstica i Llengua.

Material

Llapis de grafit i de colors, gomes, escaire, cartabó i regle, retoladors negres de punta fina i de colors, bolígrafs.

Durada

1 sessió

Concepte

L'efecte tridimensional de la vinyeta. Tècnica de la perspectiva. Punts de fuga i línia d'horitzó.

Objectius

- Diferenciar entre perspectives correctes i errònies.
- Reconèixer els elements bàsics per a crear un dibuix en perspectiva cònica.
- Ser capaç d'elaborar paisatges rurals o urbans senzills utilitzant la perspectiva cònica.

Desenvolupament

Utilitzant els exemples de la fitxa adjunta, introduïrem el concepte de perspectiva. Cal remarcar on es troben els punts de fuga i la línia d'horitzó. És important tenir clar que si estem veient un edifici des del carrer, no serà el mateix punt de vista que si el mirem des de dalt del terrat de la casa del davant de l'edifici, la línia d'horitzó estarà més amunt, quan més alts estiguem situats.

Una vegada clarificats aquests aspectes previs, cada alumne dibuixarà les línies de fuga i la LH de la imatge de la finestra.

Es pot ampliar la pràctica de trobar els punts f i la LH amb fotografies amb d'edificis, retallades de revistes.

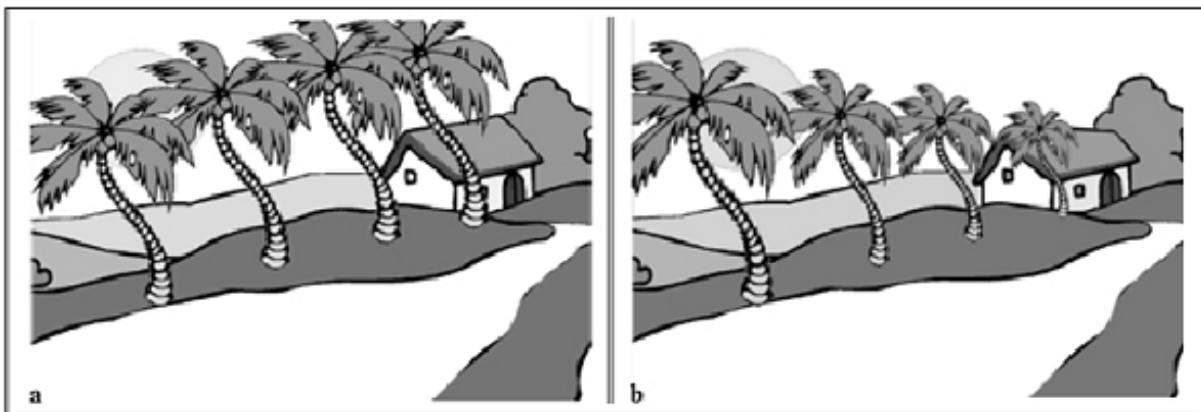
Finalment, quan estigui el concepte ben entès, cada alumne acabarà les dues propostes de perspectiva de la fitxa, i es farà una posada en comú per veure les dificultats trobades i els resultats obtinguts.

Mirem cap a l'horitzó

Arriba el moment de mirar el paisatge. Segur que quan us heu plantejat de fer un dibuix d'un paisatge de fons, trobeu que sovint no és massa real. Com dibuixem els elements que estan lluny perquè ho sembli? Cal pensar que no veiem igual un arbre que tenim al davant que un altre de la mateixa alçada que és a l'altra cantonada. Quan més lluny, més petites veiem les coses.

Si mirant les vies del tren les poguéssim veure ben rectes, semblaria que s'ajunten al final d'on arriba la nostra vista.

Aquests efectes, ens els produeix el que anomenem perspectiva. Observeu aquests dibuixos:



Quin trobeu que té més profunditat? a b Per què?



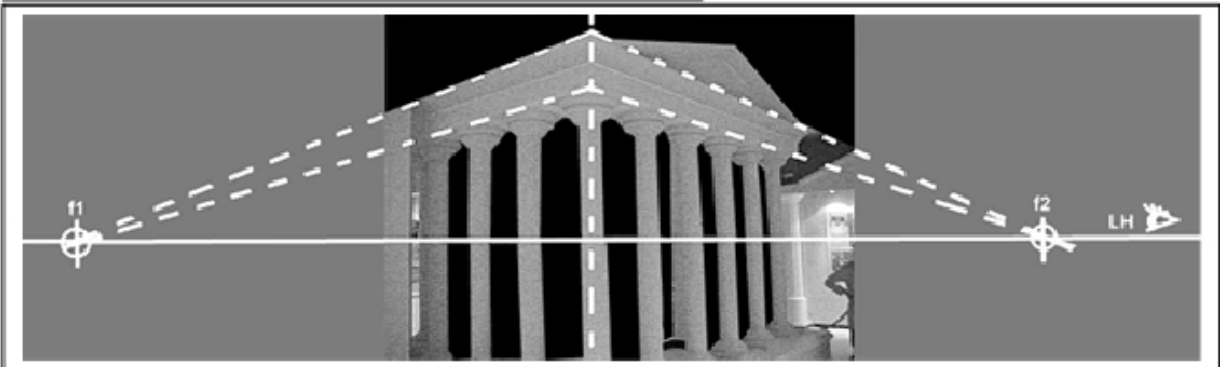
Si volem dibuixar una perspectiva correcta, hem de tenir en compte a quina alçada tenim els ulls. Aquí anirà la línia de l'horitzó (LH), que sempre la tenim a l'altura dels ulls. Totes les línies que se'n van lluny, s'ajunten en un punt situat a la LH, anomenat punt de fuga (f). Per dibuixar els arbres, les vies del tren, les cases, totes les línies que se'n van lluny les farem "enfocant" cap el punt f.

- Mireu més exemples en les fotografies d'aquí sota:

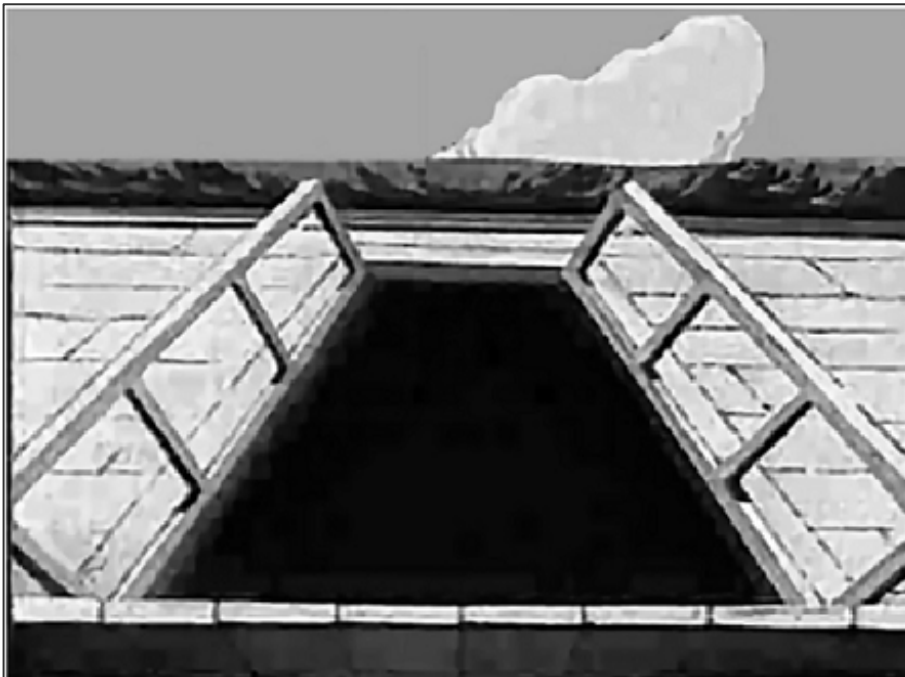


Fixeu-vos que hi ha un o dos punts (f) on s'ajunten les línies que se'ns allunyen. Aquests punts estan sempre sobre la línia d'horitzó LH. Per trobar-la només cal que dibuixem una recta paral·lela a la base de la imatge, que passi per sobre del/s punt/s f.

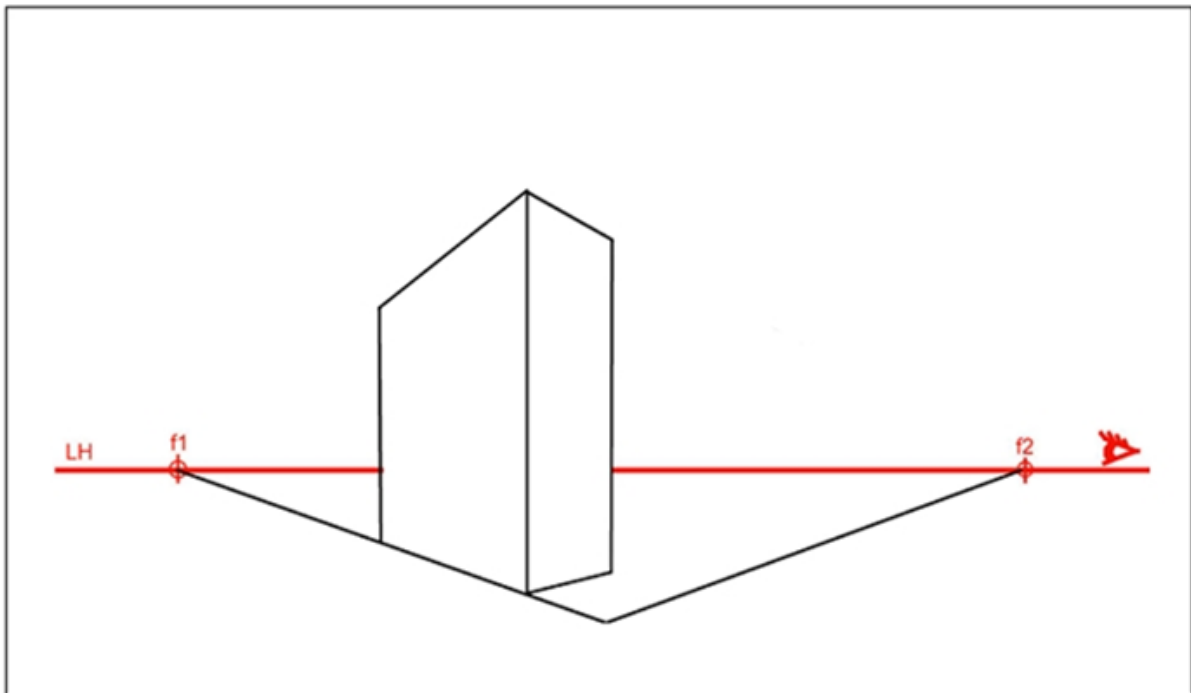
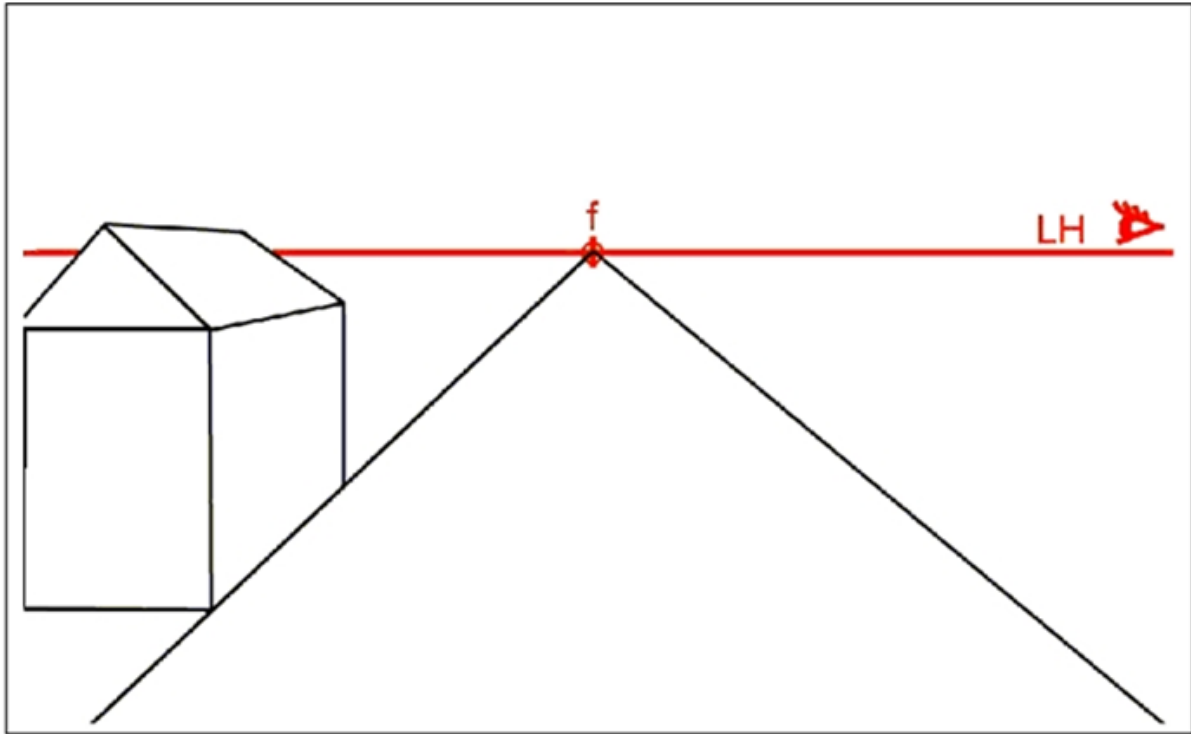
Sovint els punts f són fora de les fotografies, per tant, de vegades va bé enganxar-les sobre un altre paper per poder dibuixar les línies que ens calguin.



- Intenteu trobar el punt f i la línia d'horitzó LH de la imatge següent. És com si estiguéssim mirant cap amunt, per tant, en aquest cas l'horitzó el tenim mirant cap al cel.



- Us animeu ara a dibuixar un parell de perspectives? Teniu començades dues cases, una amb teulada i la segona pot ser un bloc de pisos. Dibuixeu les finestres, arbres a diferents punts dels carrers, fins i tot, si us animeu algun cotxe... A veure com surten les vostres perspectives.



Els personatges

Creació de personatges: les proporcions i els cànons

Àrees relacionades

Educació visual i plàstica i Socials

Material

Llapis de grafit i de colors, gomes, regle, cinta mètrica, retoladors negres de punta fina i de colors, bolígrafs, cartolines blanques DIN A4, enquadernadors (semblants a claus de doble punta) per a articular la maqueta de ninot i una làmina DIN A3.

Durada

2 sessions

Concepte

Representació del cos humà. Proporcions, cànons i expressions corporals.

Objectius

- Identificar bàsicament els estudis fets per Policlet per trobar l'harmonia de les proporcions del cos humà o cànons, plasmades a l'escultura Dorífor.
- Observar i verificar les proporcions del cos humà, mesurant companys i companyes, esbrinant el seu cànons.
- Construir ninots articulats, seguint el cànons de 7 caps.
- Composar una imatge sobre una làmina DIN A3, dibuixant amb l'ajuda dels ninots articulats, situacions on hi hagi representacions d'éssers humans en diferents posicions i grandàries, tot mantenint les proporcions amb l'entorn.

Desenvolupament

Per començar es pot fer una introducció històrica de la Grècia clàssica, comentant la importància del culte al cos, l'origen dels Jocs Olímpics. Així es pot parlar de les representacions artístiques de tots els temps, buscant la perfecció del cos, fins a l'actualitat amb la TV. Es pot visionar el següent vídeo de 4.40 minuts de durada: <http://www.youtube.com/watch?v=edWs81d1AJk>.

Seguidament es pot parlar de la dificultat de dibuixar el cos humà, tot comentant que les deformacions expressives, divertides, etc. s'utilitzen molt sovint en còmic. Així i tot, existeixen molts còmics absolutament realistes que són vertaderes obres d'art...

El repte és aconseguir dibuixar persones que s'apropin a les proporcions reals. La utilització d'un ninot articulat amb cànons 7, al que hem posat el nom de Doriforet, facilita la tasca. Enganxant els fulls d'en Doriforet sobre una cartolina, retallant les peces i unint-les amb els enquadernadors, ens dona la solució.

Creació de personatges: les proporcions i els cànons



Les persones som molt diferents; n'hi ha que són altes i primes, d'altres baixetes...

Molts pintors i escultors de la història s'han preocupat per trobar les mides ideals del cos humà.

Aquestes mides ideals són el cànion, que fa referència al conjunt de normes que regulen les proporcions i la simetria en arquitectura i escultura.

A la Grècia antiga, un escultor ,Policlet, va estudiar el del cos humà, el qual va aplicar en la seva escultura Dorífor. Policlet mesurava l'altura del cap i anava repetint aquesta mesura per tot el cos, de manera que el seu Dorífor tenia una alçada de 7 caps. D'altres artistes han defensat cànons de 8 i de 9 caps.

Al youtube trobaràs un vídeo que t'ajudarà a entendre el que acabes de llegir <http://www.youtube.com/watch?v=edWs81d1AJk>

En els dibuixos de còmic, ens podem trobar amb personatges que tenen un cap tan gros, que el cànion del seu cos és 2 o 3.

El cànion 7 sembla ser prou proper a la mitjana de les alçades actuals de les persones adultes. Els infants poden tenir un cànion 6 i encara 5, segons la seva edat.

Tot i així, si volem aconseguir personatges humorístics, expressius, etc., podem exagerar tot el que ens interressi, de qualsevol part del cos.

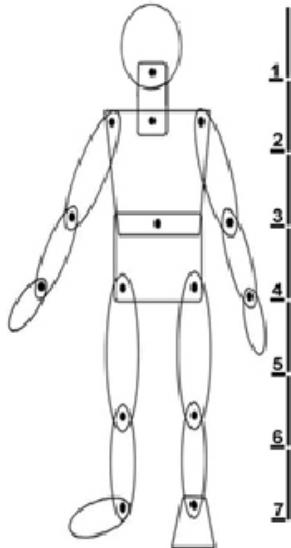
- Us proposem que mireu quants caps mesura algun dels vostres companys, i comproveu que estan entre els 5 caps els més baixets i els 8 caps els més alts.

Nom	Alçada en m.	Alçada en caps

Els personatges

Ja ho teniu?

Doncs a veure si sou capaços de fer un dibuix on hi hagi dues o tres persones com a mínim, amb el cànon 7, passejant per un carrer, o en qualsevol altra situació que us passi pel cap, i que estiguin a diverses distàncies.



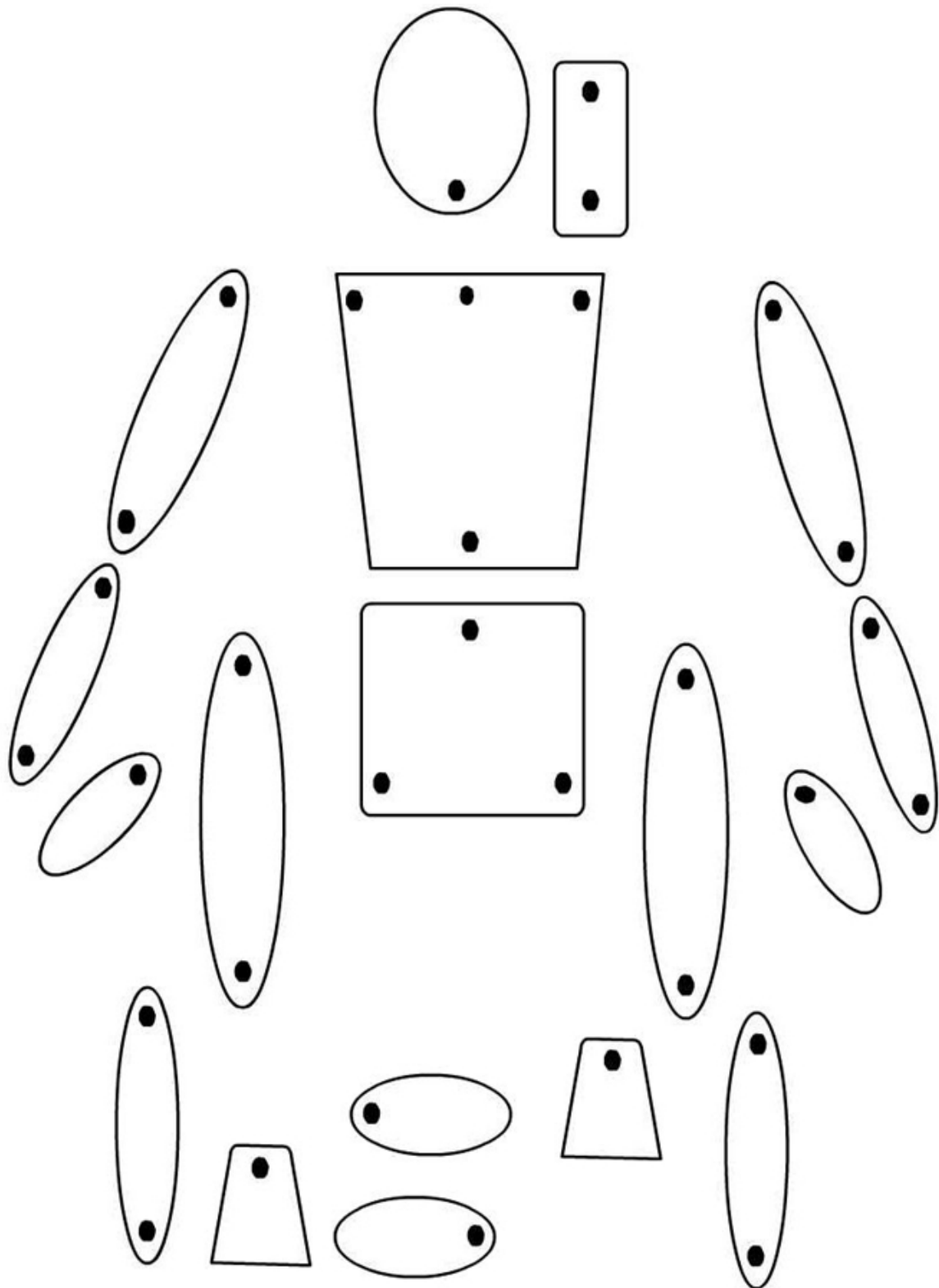
En Doriforet té un cànon de 7 caps, i pot moure el cap, el coll, els braços, les mans, la cintura, les cames i els peus. Ho teniu?

Només es tracta de dibuixar en una làmina uns quants Doriforets de diverses grandàries, tenint en compte la perspectiva, la proporció o cànon i la posició del cos.

Al full següent hi trobareu una plantilla amb les peces necessàries per construir un Dorifet articulat que us pot servir de model per aplicar moviment a les vostres figures. Retalleu les peces de cartolina i articuleu-les amb enquadernadors

Després, la vostra imaginació pot fer el que falta. Poseu-li vestits amb força colors, pentinats divertits, ulls, boca...

En Doriforet ja està preparat per anar a passejar!!



Observació i creació d'expressions facials

Àrees relacionades

Educació visual i plàstica.

Material

Llapis, paper, goma, retoladors, tisores, pegament de barra, revistes de còmic.

Full plastificat d'expressions facials inclòs a la maleta.

Durada

1 sessió

Conceptes

L'observació de les expressions facials dels personatges de còmic. L'expressió de les emocions i els estats d'ànim a través de les expressions facials.

Objectius

- Associar els estats d'ànim a les expressions facials.
- Identificar els elements corporals que s'han d'utilitzar per plasmar gràficament informacions perceptives i sensorials.
- Saber simplificar els moviments del rostre.
- Associar els moviments complexos del rostre a les convencions gràfiques.
- Saber expressar gràficament els diversos estats d'ànim.

Desenvolupament

L'alumnat observarà les expressions facials dels personatges que s'adjunten i escriurà a sota quina emoció expressa cada personatge.

Després es poden buscar en revistes de còmic personatges que expressin les emocions bàsiques: alegria, tristesa, por, plor, tranquil·litat, enfadament, sorpresa... i enganxar-les en la taula de l'activitat.

Posteriorment, s'escolliran dos o tres personatges de les fitxes que s'adjunten i es confeccionaran els rostres retallant i enganxant el nas, la boca i els ulls. Optativament, poden retallar el rostre del personatge que millor hagi quedat, enganxar-lo en un tros de paper d'embalar i dibuixar-li el cos.

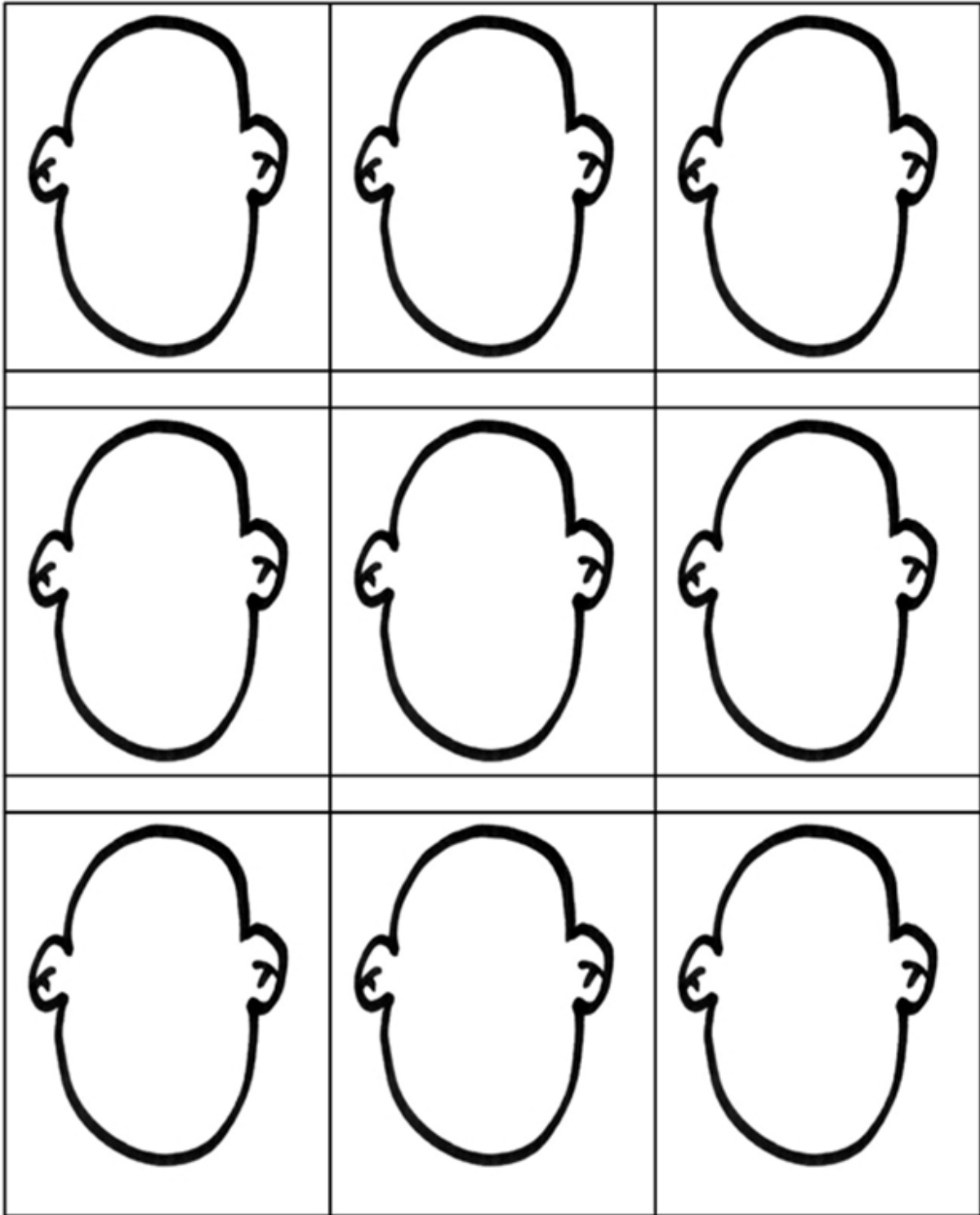
Finalment, es proposa dibuixar les expressions facials en cares buides canviant, sobre tot la boca, els ulls i les celles, de manera que expressin alegria, tristesa, sorpresa, enfadament... A sota de cada cara, han d'escriure l'estat d'ànim que expressa.

Observació i creació d'expressions facials

- Observeu les expressions facials dels personatges de la fitxa. Escriviu a sota quina emoció expressa cada personatge.
- Busqueu, en revistes de còmic, personatges que expressin les emocions bàsiques: alegria, tristesa, por, plor, tranquil·litat, enfadament, sorpresa...
- Retalleu-los i enganxeu-los en un full agrupant-los segons els estats d'ànim, que expressen.
- Utilitzant les eines d'una aplicació online, composeu sobre una mateixa cara (forma de cara i tipus de cabell que determineu) tres tipus d'expressions facials diferents (alegria, tristesa, ràbia, por, tranquil·litat, sorpresa...) a partir de la disposició i tractament dels elements de composició que s'ofereixen. <http://www.blogcdn.com/www.joystiq.com/media/2006/10/mii.swf> Compartiu les creacions amb els companys projectant-les amb la PDI.
- Dibuixeu expressions facials ben diferents en les cares buides, canviant, sobre tot, la boca, els ulls i les celles. A sota de cada cara, heu d'escriure l'estat d'ànim que expressa.

Observació d'expressions facials





Els textos i els símbols gràfics

Observació i classificació de símbols cinètics

Àrees relacionades

Educació visual i plàstica, i Llengua

Material

Llapis, paper, goma, tisores, pegament de barra, revistes de còmic.

Durada

2 sessions

Conceptes

Representació del moviment en el còmic; la representació del moviment dels personatges i els objectes amb símbols cinètics; associació dels símbols cinètics als diversos moviments que els originen.

Objectius

- Estimular l'observació dels signes cinètics en diverses vinyetes de còmic de diversos estils.
- Iniciar els alumnes en les tasques d'ordenació i classificació
- Identificar la funció que tenen en el còmic els signes de moviment.
- Saber relacionar imatges que continguin línies cinètiques amb el moviment que representen.

Desenvolupament

Primer, el professorat, introduirà el tema de la representació del moviment, esmentant la classificació de les línies cinètiques.

L'alumnat haurà de buscar vinyetes que continguin símbols cinètics, com més variats millor. Hauran de retallar les vinyetes, enganxar-les en fulls o en fitxes i numerar-les. Aquestes fitxes o fulls, passaran a formar part de l'arxiu documental de l'aula, de l'àlbum individual de cada alumne i, també, es poden penjar a l'aula.

Després, l'alumnat haurà d'agrupar les vinyetes, segons la classificació que se'ls facilitarà.

Posteriorment, es poden subclassificar les vinyetes atenent als diversos objectes o situacions que provoquen el moviment. Per exemple, trajectòria lineal d'una moto, d'un cotxe, impacte del xoc entre dos personatges, etc.

Observació i classificació de símbols cinètics

- Observeu, en revistes de còmic, vinyetes que continguin símbols cinètics.
- Retalleu dues de les vinyetes que trobeu més significatives.
- Enganxeu-les en un full o en fitxes, numereu-les i escriviu quins símbols contenen, observant la classificació.

Classificació dels símbols cinètics

Línies de trajectòria

- Trajectòria contínua
- Trajectòria lineal color
- Trajectòria discontinua
- Trajectòria circular
- Oscil·lació

Efectes secundaris de moviment

- Pols o núvols
- Contacte-impacte
- Irradiació, estrelles, cercles
- Instantània

Descomposició visual del moviment

Deformació cinètica

Efectes borrosos de la figura o del segon pla

Moviment subjectiu

De forma optativa, podeu subclassificar les vinyetes atenent als diversos objectes o situacions que provoquen el moviment. Per exemple, la trajectòria lineal d'una moto, d'un cotxe..., l'impacte d'una bomba, l'impacte del xoc entre dos personatges, l'impacte d'un cotxe en xocar contra un arbre, etc.

Dibuixar símbols cinètics en vinyetes buides d'aquests símbols

Àrees relacionades

Educació visual i plàstica.

Material

Llapis, paper, goma, retoladors.

Durada

1 sessió

Conceptes

La representació del moviment en el còmic; la representació del moviment dels personatges i els objectes amb línies cinètiques; associació de les línies cinètiques als diversos moviments que les originen; utilització de línies cinètiques de trajectòria contínua, discontinua, circular, efectes d'impacte, estrelles...

Objectius

- Estimular l'observació dels signes cinètics en diverses vinyetes de còmic de diversos estils.
- Saber crear la sensació de moviment en imatges fixes, mitjançant línies cinètiques.

Desenvolupament

Es tracta que l'alumnat, observi, atentament, els dibuixos de les fitxes que s'adjunten.

A l'opció A, hauran de retallar i enganxar en un full cada dibuix. Després, els emmarcaran, traçant el contorn de la vinyeta i, finalment, afegiran les línies cinètiques adients als moviments dels personatges i els objectes. A sota de cada dibuix, escriuran el tipus de línia cinètica que han dibuixat.

A l'opció B, es tracta que observin les vinyetes buides de símbols cinètics i comentin el moviment que indiquen altres elements que contenen les vinyetes i dedueixi els signes que podria haver-hi, perquè l'acció fos més entenedora. Després, hauran de dibuixar els símbols cinètics.

Finalment, se'ls mostraran les vinyetes originals i compararan el resultat amb les que han dibuixat ells.

Dibuixar símbols cinètics en vinyetes buides d'aquests símbols

OPCIÓ A

- Observeu, atentament, els dibuixos de la fitxa següent.
- Retalleu i enganxeu en el full els dibuixos, un a un.
- Emmarqueu els dibuixos, traçant el contorn de la vinyeta.
- Afegiu les línies cinètiques adients als moviments dels personatges i els objectes.
- Escriviu el tipus de línies cinètiques que heu dibuixat.

OPCIÓ B

- Observeu, atentament, les dues vinyetes de la fitxa. Notareu que falten els símbols cinètics.
- Comenteu, col·lectivament, el moviment que indiquen altres elements de la vinyeta i deduiu els signes que podria haver-hi, perquè l'acció fos més entenedora.
- Dibuixeu els símbols cinètics.
- Escriviu, a sota, quin tipus de símbols cinètics heu dibuixat.
- Mireu les vinyetes originals i compareu el resultat amb les que heu dibuixat vosaltres.

Opció A

Coet de la NASAL

Un test cau damunt del cap d'un home

Tipus de símbols cinètics:

Tipus de símbols cinètics:

Nen que dóna voltes a un objecte

Soroll d'una explosió

Tipus de símbols cinètics:

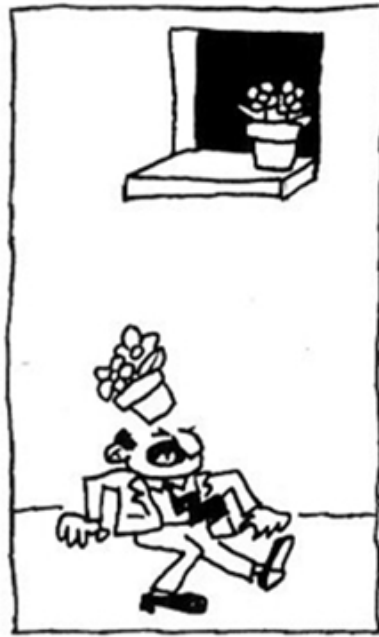
Tipus de símbols cinètics:

Noi que rellisca

Tipus de símbols cinètics:

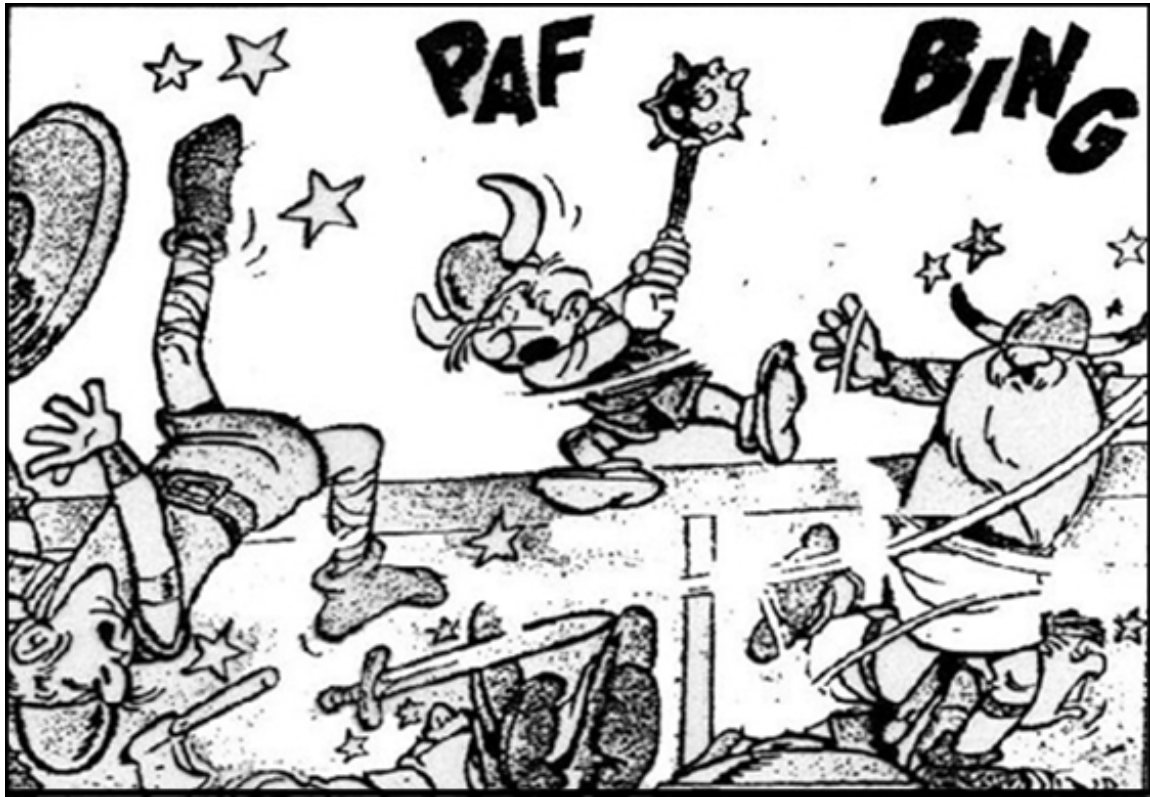
La granota salta

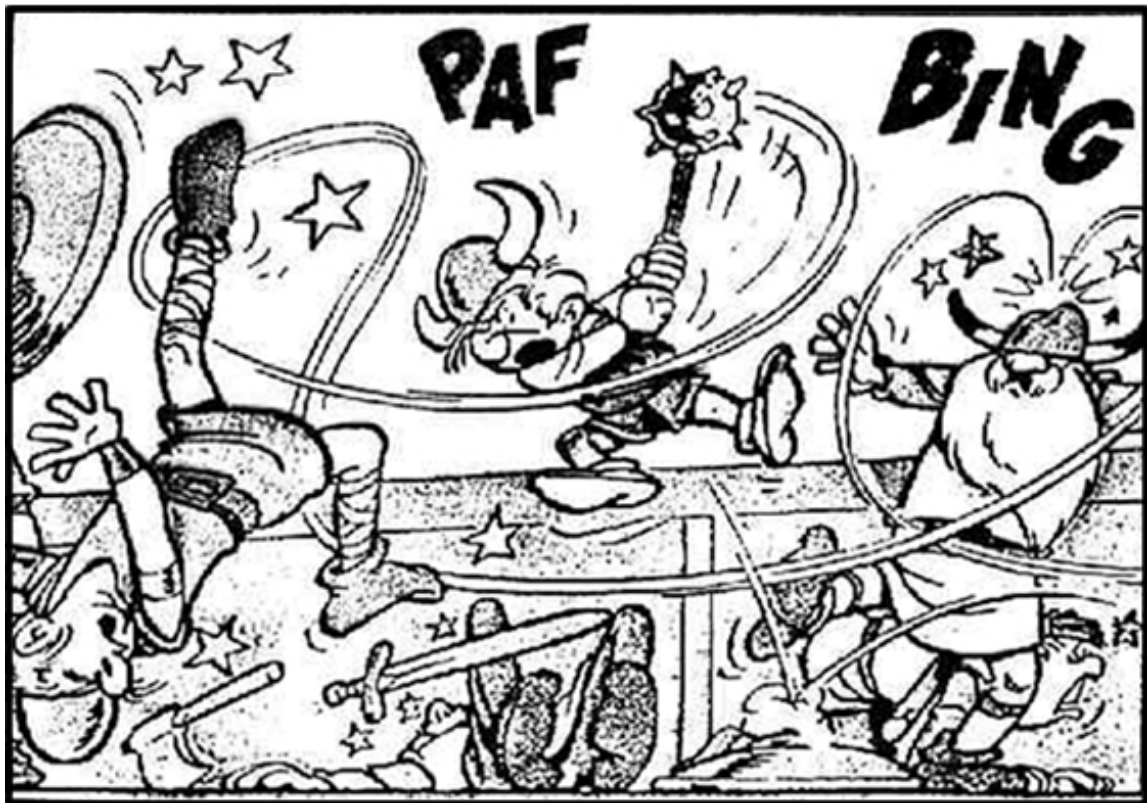
Tipus de símbols cinètics:



BOOOOM!







Observació i classificació d'onomatopeies

Àrees relacionades

Educació visual i plàstica, i Llengua

Material

Llapis, paper, goma, retoladors, tisores, pegament de barra, pàgines de revistes de còmic.

Sessió

1 sessió

Conceptes

Associació dels sons de la realitat a la seva representació escrita: les onomatopeies.

Objectius

Identificar les onomatopeies.

Associar els sons del món real amb la seva representació escrita.

Classificar les onomatopeies, segons la font d'emissió.

Confeccionar un diccionari d'onomatopeies.

Desenvolupament

Hauran d'observar les onomatopeies que hi ha en els exemples i fer un llistat complet. Després, analitzaran el significat de cada onomatopeia i l'escriuran al costat.

L'agrupament serà en grups de 2 o 3 membres. Cada grup disposarà dels mateixos exemples per fer l'exercici.

Posteriorment, posaran en comú les onomatopeies que han trobat tots els grups, per comprovar si el llistat és complet. Si se n'han deixat alguna, el professorat l'afegirà. Col·lectivament, agruparan totes les que se semblen en categories generals, segons qui les produeix: persones, animals, objectes, fenòmens, i les ordenaran per ordre alfabètic.

Solució de l'exercici:

ATXIM - Esternut; **BIPBIP** - So intermitent d'un aparell electrònic; **BUP!** - Lladruc d'un gos; **CLANG** - So d'un objecte que trenca un vidre; **GRRRAAU** - Rugit d'un lleó; **HONK** - So d'un animal; **PFFF** - So d'un globus que es desinfla; **RAAUG** - Rugit d'un lleó; **RAFRAFPUFPUUF** - So d'un tub d'escapament d'un cotxe, tapat amb un globus; **RRAAAH** - Crit de dolor en contacte amb l'aigua gelada; **RRRRRIIIIIING** - So d'un timbre; **SPLATX** - So d'un objecte o persona que cau a l'aigua; **ZIUUU** - So de la trajectòria d'un objecte que es llença; **ZRRR** - So d'una persona dormint; **ZZ** - So d'una persona dormint.

Observació i classificació d'onomatopeies

- Observeu les onomatopeies, en les vinyetes següents.



©Jep i Fidel. Madorell





© Peyo. Les aventures de Benet Tallaferro. (versió d'Albert Jané)



© Madorell. Les aventures encara més extraordinàries d'en Massagran
© Franquin. Sergi Grapes



- Anoteu totes les onomatopeies que heu trobat i ordeneu-les per ordre alfabètic.

- Escriviu, al costat de cada onomatopeia, el seu significat.

Onomatopeia	Significat
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	
7.	
8.	
9.	
10.	
11.	
12.	
13.	
14.	
15.	



Els textos i els símbols gràfics

- Poseu en comú les onomatopeies que heu trobat tots els grups.
- Agrupeu totes les que se semblen en categories generals, segons qui les produeix: persones, animals o objectes.

Persones:

Animals:

Objectes:

Associació de les onomatopeies a les situacions que expressen

Àrees relacionades

Educació visual i plàstica. Llengua.

Material

Llapis, paper, goma, retoladors, tisoires, pegament de barra

Sessió

1 sessió

Conceptes

Associació de les onomatopeies a les situacions que representen; associació dels sons a la seva representació gràfica; contextualització de sons.

Objectius

- Comprendre el concepte d'onomatopeia
 - Associar les onomatopeies a les situacions o els objectes que les produeixen.
 - Associar les expressions facials i les accions dels personatges, animals o objectes a la seva expressió sonora mitjançant onomatopeies.
- Expressar dels estats d'ànim mitjançant onomatopeies.

Desenvolupament

- Es presentarà a l'alumnat una pàgina plena d'onomatopeies descontextualitzades. Es comentarà, col·lectivament, cada una d'elles, associant-les a les situacions que poden representar.
- Individualment, cada alumne, escollirà quatre onomatopeies, les retallarà i les associarà a personatges o situacions concretes.
- Hauran de dibuixar els personatges o situacions amb què les associen, inserint en les accions les onomatopeies. No cal que els dibuixos estiguin molt elaborats, doncs allò que ens interessa es que apliquin correctament les onomatopeies.

Associació de les onomatopeies a les situacions que expressen

- Observeu les onomatopeies que hi ha tot seguit.
- Comenteu, entre tots/es, cada una d'elles, associant-les a les situacions que poden representar.
- Escolliu quatre onomatopeies, retalleu-les i dibuixeu vinyetes amb els personatges o les situacions que s'adiguin a les onomatopeies.



Metàfores visuals

Àrees relacionades

Educació visual i plàstica.

Material

Llapis, paper, goma, retoladors

Durada

1 sessió

Conceptes

Reconeixement i representació de metàfores visuals.

Objectius

- Estimular l'observació dels símbols gràfics en diverses vinyetes de còmic de diversos estils.
- Reconèixer i saber crear metàfores visuals.

Desenvolupament

Observació dels exemples de les fitxes que s'adjunten.

Interpretació d'algunes il·lustracions que contenen metàfores visuals.

Creació d'algunes metàfores visuals, a partir de les indicacions textuais.

Posada en comú amb els dibuixos realitzats individualment, comparant les diferents solucions donades i explicant, si és el cas, les interpretacions errònies.

Les metàfores visuals

Les **metàfores** són recursos literaris que consisteixen en canviar el sentit de les paraules. Per exemple, quan diem "a aquesta persona li falta un bull" volem dir que "aquesta persona està malament del cap".

En els còmics s'introdueixen moltes **metàfores visuals**, que es presenten en forma de dibuix en comptes d'utilitzar les paraules.

Aquestes informacions codificades donen dinamisme als relats.

Aquests símbols gràfics permeten estalvi de temps a l'hora de llegir "i d'espai", doncs en una sola vinyeta es poden explicar moltes coses gràficament, que no cabrien si s'haguessin d'escriure dins dels globus.

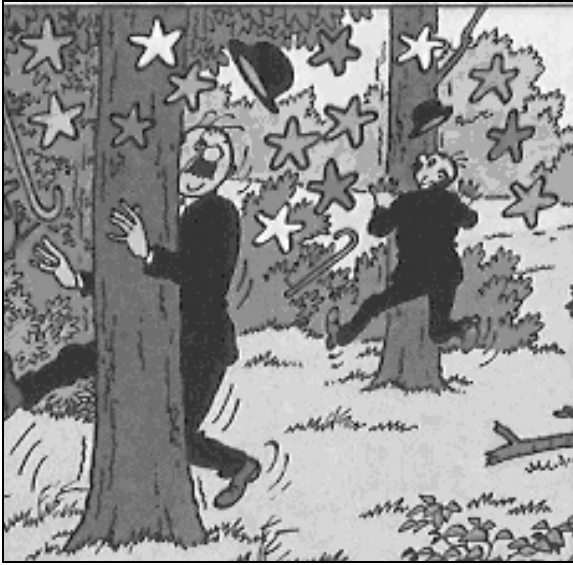
Mireu alguns exemples:



Del telèfon surt una veu d'algú que, molt enfadat, deixa anar un munt de disbarats. Llamps, calaveres i similars sortint de la boca d'un personatge significa que està molt enfadat.



Els signes de puntuació són també uns elements que sovint s'utilitzen a les metàfores. Els més emprats són els d'interrogació (?) i els d'exclamació (!). Poden expressar interrogació, sorpresa, admiració, enuig o ràbia per un fet determinat.



Si algú “veu estels”, no vol dir, necessàriament, que estigui mirant el cel; potser ha rebut una bona topada.

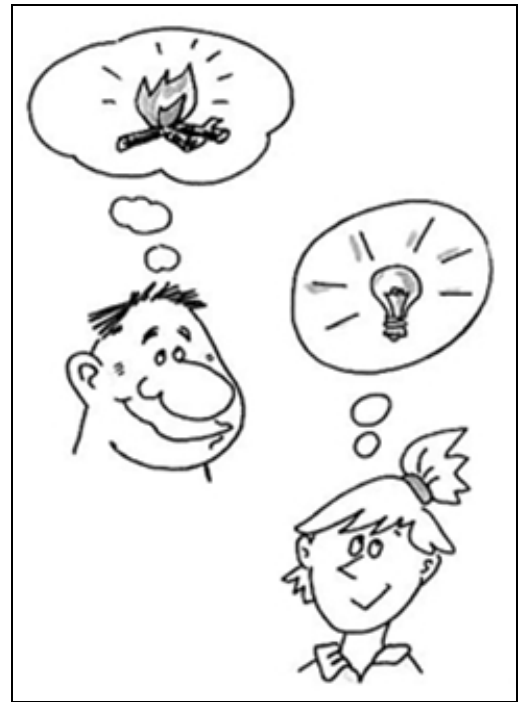


Les notes musicals són les alternatives al so que no podem escoltar. Una nota més grossa podria ser un esforç més gran de la veu.



Els estels també poden significar que una persona o un objecte està lluent, molt polit, com la Betty Boop, a qui no li falta cap detall.

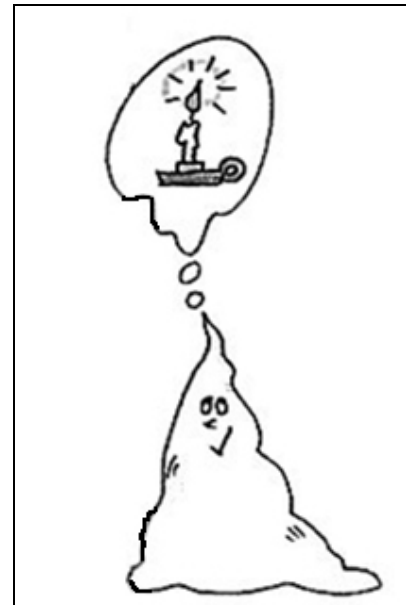
El seu gosset se l'estima, ho mostren els cors que té al voltant.



Quina idea!, amb l'estil de camp o antic (l'home) i amb l'estil de ciutat o modern (la noia).

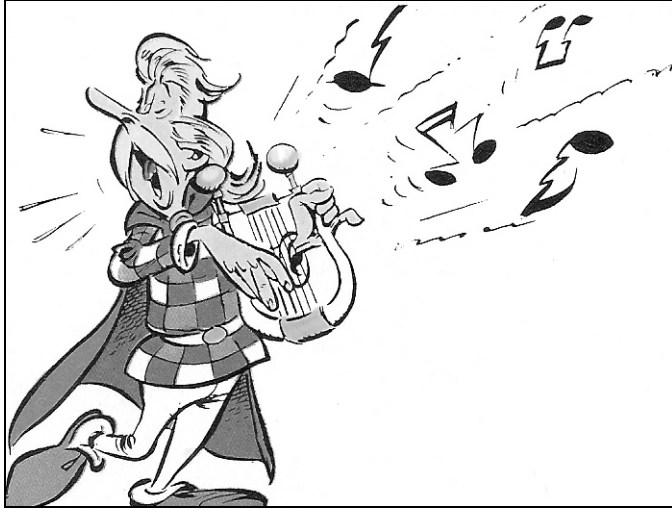
Els textos i els símbols gràfics

- Intenteu esbrinar el significat de les metàfores visuals que teniu a les il·lustracions següents, i anoteu-lo a sota de cadascuna de les vinyetes:





- Intenteu representar per mitjà de **metàfores visuals** el que s'indica a cadascuna de les il·lustracions següents:



Aquest cantant ha fet una nota incorrecta que sona malament



Aquest home està boig

Els globus

Àrees relacionades

Educació visual i plàstica. Llengua.

Material

Llapis, goma, retoladors.

Durada

1 sessió

Conceptes

Els textos en el còmic. Representació d'expressions orals i pensaments.

Objectius

- Identificar la funció que tenen dins del còmic els globus i els deltes, per a representar textos i imatges corresponents a l'expressió oral i els pensaments dels personatges.
- Estimular l'observació de tipus de globus emprats per a diferents expressions.
- Saber utilitzar el globus adequat en cada moment.

Desenvolupament

Primer es comentaran les pàgines introductòries amb els diferents exemples de vinyetes amb globus.

Una vegada entesos els exemples, es poden fer comentaris en petit grup sobre els globus que es contenen la imatge de Pepònio que té el títol "Línia amb l'institut", posant en comú les opinions de cada petit grup amb el grup classe.

Seguidament, es pot fer un treball individual omplint els globus predissenyats amb els textos o imatges que l'alumnat cregui convenient.

Com a treball final es pot acabar individualment la darrera pàgina d'aquesta fitxa, dibuixant aquells globus, signes, línies demarcatòries de vinyetes i títol corresponent.

Els globus

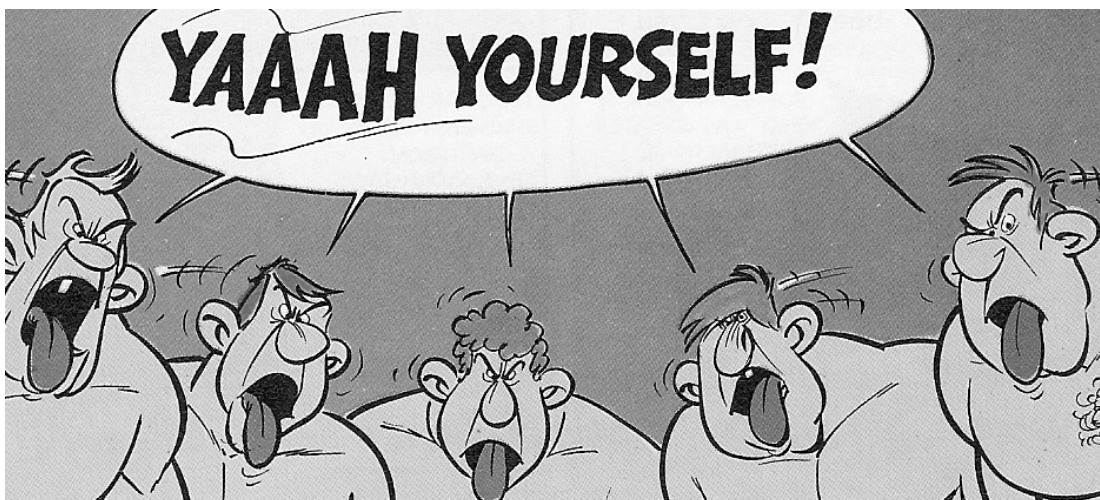
Els globus són espais que, normalment, estan limitats per una línia corba tancada. La seva funció és contenir els textos que representen allò que diuen o pensen els personatges.

Els globus, també anomenats bafarades, tenen una protuberància anomenada delta, de formes molt diverses, la qual assenjala el personatge que parla o pensa.



Dins d'un globus es poden posar diferents signes que indiquen el que pensa un personatge en un moment determinat, com ara la sorpresa d'Astèrix i Obèlix.

Aquest globus té dos deltes, per representar l'expressió de tots dos personatges alhora, i fer un estalvi d'explicacions.



Els globus que presenten el que diuen molts personatges alhora, tenen uns deltes múltiples.



Les línies corbes dels globus es poden transformar en trencades o punxegudes quan el que contenen són crits o exclamacions d'ajuda, de gran sorpresa, etc.

En aquest globus trobem una forma mixta, com la unió entre dos globus, una part demanant ajuda i una altra explicant el que està passant



Si el personatge que parla està lluny o fora del quadre, els deltes solen ser llargs i assenyalen cap al marge de la vinyeta d'on se suposa que ve la veu.

Els textos i els símbols gràfics



Quan els deltes no tenen formes punxegudes, sinó que estan formats per una sèrie de cercles, com part d'un núvol, aquests globus solen expressar pensaments o records. Els globus també poden contenir imatges representatives de pensaments.

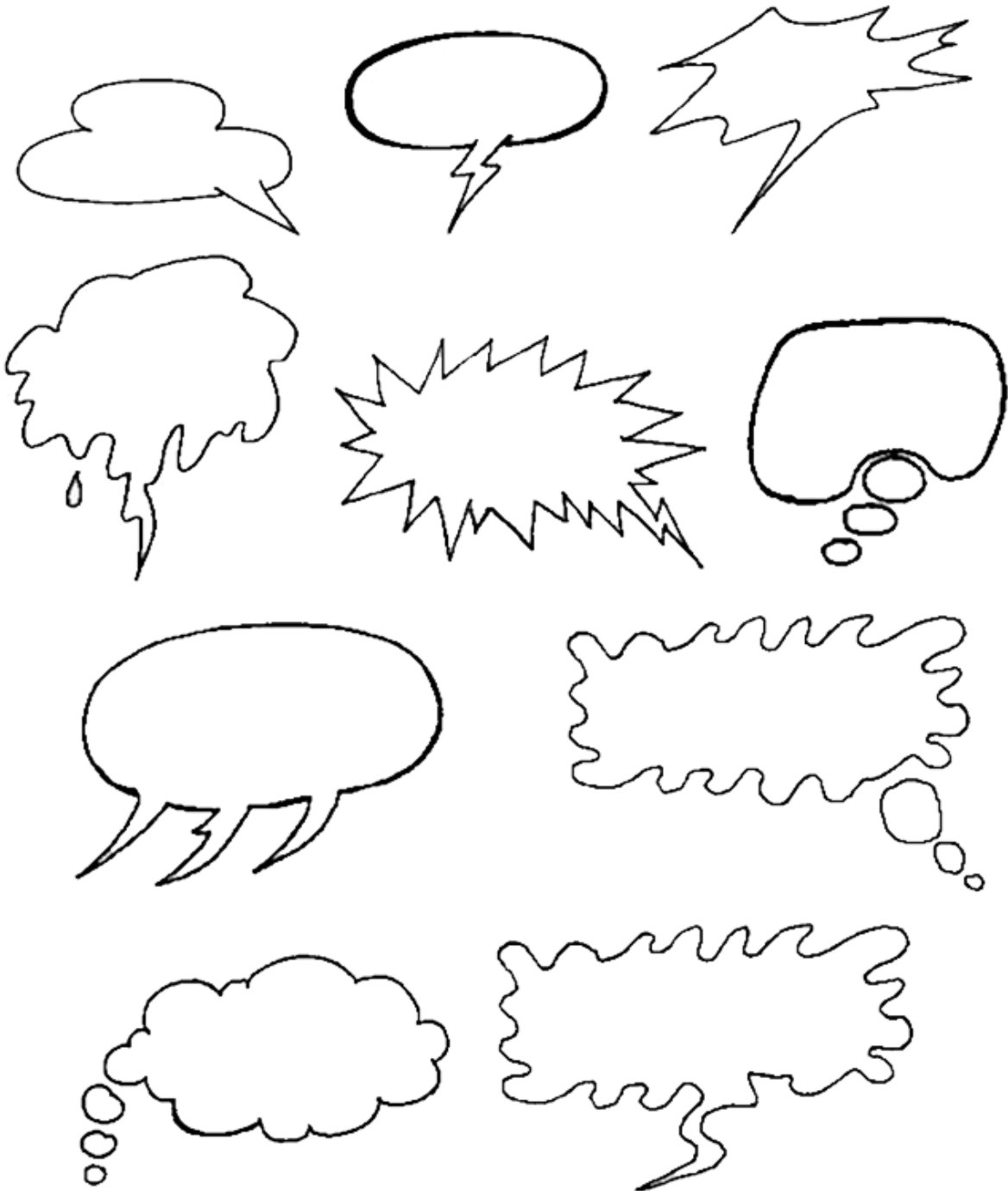


Un personatge pot tenir diversos pensaments o records alhora.

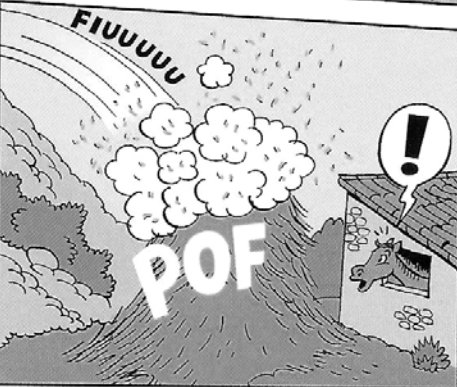
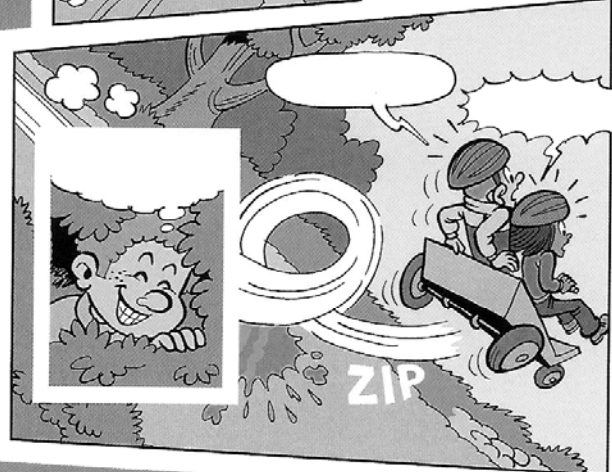
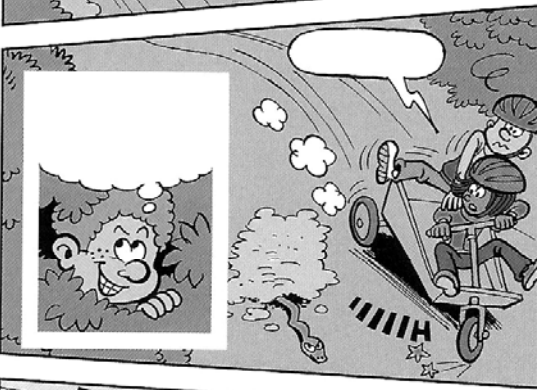
- Intenteu explicar el significat de les formes de globus i deltes d'aquesta imatge.



- Ompliu els globus següents.



- Acabeu la pàgina següent, introduint els textos en els globus i altres signes que cregueu convenient. Finalment, poseu-hi un títol.



El muntatge

La representació del temps i l'espai: les transicions bàsiques entre vinyetes

Àrees relacionades

Educació visual i plàstica, i Llengua

Material

Llapis, goma, regles, retoladors, tisores, pegament de barra, revistes de còmic

Durada

2 sessions

Conceptes

Els canvis de temps i d'espai en les vinyetes; les transicions bàsiques entre vinyetes: moment a moment, acció a acció, tema a tema, escena a escena, aspecte a aspecte, sense lligam; la seqüència de vinyetes.

Objectius

- Observar els canvis de temps i d'espai en les vinyetes.
- Identificar les transicions bàsiques entre vinyetes.

Desenvolupament

Prèvia explicació del professorat i havent visionat els exemples que presentem a continuació, l'alumnat haurà de buscar en revistes i àlbums de còmic, un exemple de cada tipus de transició entre vinyetes: moment a moment, acció a acció, tema a tema, escena a escena, aspecte a aspecte i sense relació.

Quan tinguin tots els exemples, o com a mínim els cinc primers (de l'últim pot ser que no en trobin), retallaran la transició, és a dir, les dues vinyetes i les enganxaran en un full, en el qual explicaran cada transició.

Requereix un tancat molt petit. Veiem una acció desenvolupar-se molt a poc a poc.

© Shu kana hinji Makaki. Yugo. Editorial Planeta-De Agostini



moment a moment

Representen un sol element que va progressant.



acció a acció

La narració progressa de tema a tema seguint una escena o una idea. Requereix un alt grau de participació del lector.



tema a tema

Requereix un tancat molt petit. Veiem una acció desenvolupar-se molt a poc a poc.



escena a escena

Requereix un tancat molt petit. Veiem una acció desenvolupar-se molt a poc a poc.



aspecte a aspecte

Requereix un tancat molt petit. Veiem una acció desenvolupar-se molt a poc a poc.



sense lligam

© Scott McCloud. Cómo se hace un cómic. El arte invisible. Ediciones B

La representació del temps i l'espai: les transicions bàsiques entre vinyetes

- Creeu una fitxa per a cadascuna de les transicions bàsiques entre vinyetes
- Busqueu, per parelles, un exemple de cada transició: moment a moment, acció a acció, tema a tema, escena a escena, aspecte a aspecte i sense lligam
- Retalleu les dues vinyetes que exemplifiquen cada transició i enganxeu-les en el lloc corresponent
- Contesteu les preguntes sobre cada transició.

 Transició 1: **moment a moment**

Hi ha un canvi de temps o d'espai?

Quin canvi?

El pas del temps entre vinyetes: les el·lipsis

Àrees relacionades

Educació visual i plàstica. Llengua.

Material

Paper, llapis, goma, retoladors, tisores, pegament de barra, historieta

Durada

1 sessió

Conceptes

La seqüència; els canvis de temps i d'espai en les vinyetes; el pas del temps: les el·lipsis.

Objectius

- Observar els canvis de temps i d'espai en les vinyetes.
- Utilitzar la tècnica de l'el·lipsi com a representació del pas del temps en les vinyetes.
- Reconèixer la seqüència com a unitat narrativa del còmic.

Desenvolupament

El professorat presentarà la historieta que s'adjunta. Col·lectivament, llegiran la historieta i es comentaran aquells aspectes que no estiguin clars, per tal d'assegurar la comprensió de tothom.

Després, hauran de retallar les vinyetes que els convingui per explicar la mateixa història, amb el mínim de vinyetes possibles. Enganxaran les vinyetes, obtenint una nova seqüència, més curta, però idèntica quant a significat.



El pas del temps en les vinyetes: les el·lipsis

- Llegiu, col·lectivament, la historieta.
- Comenteu el significat de la història.
- Es tracta que composeu una nova seqüència, utilitzant el mínim de vinyetes que calguin, perquè s'entengui la història.
- Retalleu les vinyetes que heu seleccionat i enganxeu-les composant la nova seqüència.
- Inventeu un títol per a la historieta.

Títol:

Fer un mural amb diversos tipus de lletres

Àrees relacionades

Educació visual i plàstica, i Llengua

Material

Llapis, paper, goma, retoladors, tisores, pegament de barra, revistes de còmic

Durada

1 sessió

Conceptes

El tractament gràfic del text literari: la retolació expressiva; tipus de lletres; relació entre el tipus de lletra i l'entonació; relació entre el tipus de lletra i els estats d'ànim dels personatges o les accions de les vinyetes.

Objectius

- Identificar els diversos tipus de lletra.
- Relacionar els tipus de lletra del còmic amb l'entonació.
- Relacionar els tipus de lletra del còmic amb els estats d'ànim dels personatges o les accions de les vinyetes.

Desenvolupament

L'alumnat observarà, en les revistes de còmic, els diversos tipus de lletres que es fan servir les historietes. Hauran de buscar el màxim d'exemples de retolació expressiva: lletra normal, lletra gran, lletra petita, lletra negreta, lletra ondulada, lletra gruixuda i tremolosa, lletra cal·ligràfica i d'altres que puguin trobar...

Després, retallaran, per grups, una vinyeta amb cada exemple, les enganxaran en el full i explicaran perquè es fa servir aquell tipus de lletra en concret. Cada grup en retallará i n'explicará una i, finalment, entre tots faran un mural.

Fer un mural amb diversos tipus de lletres

- Observeu, en les revistes de còmic que teniu a l'abast, els diversos tipus de lletra que es fan servir en les vinyetes.
- Cerqueu aquests tipus de lletres:
 - regular
 - gran
 - petita
 - negreta
 - gruixuda i tremolosa
 - ondulada
 - cal·ligràfica
- Escolliu, per grups, un tipus de lletra i busqueu una vinyeta d'exemple.
- Retalleu la vinyeta amb l'exemple. Ajunteu totes les vinyetes dels grups i enganxeu-les, tot confegint un mural. a sota de cada vinyeta heu d'explicar perquè es fa servir aquell tipus de lletra i no un altre.

Els títols de les historietes: la retolació expressiva

Àrees relacionades

Educació visual i plàstica, i Llengua

Material

Llapis, goma, regles, retoladors, tisores, cola d'enganxar

Durada

1 sessió

Conceptes

La composició de la pàgina; la titulació d'un còmic; la utilització dels espais en blanc per a la separació de les vinyetes; la retolació expressiva de textos.

Objectius

- Composar una pàgina de còmic a partir de vinyetes.
- Sintetitzar el contingut d'una historieta en un títol.
- Saber situar i retolar el títol en un còmic.
- Utilitzar la retolació expressiva en l'elaboració de títols per a les historietes.

Desenvolupament

Presentarem a l'alumnat, la seqüència que s'adjunta i els proposarem que composin les vinyetes en una pàgina i inventin un títol. Primer, hauran de retallar les vinyetes i ordenar-les. El títol, ha de ser original, no val a titular la història: L'aranya o El nen i la nena, per exemple.

Abans d'enganxar les vinyetes, provaran diverses maneres de fer la composició, comptant amb l'espai que s'ha de reservar per al títol i amb els espais de separació entre les vinyetes.

Enganxaran les vinyetes i dibuixaran el títol, primer a llapis i després amb retolador. Se'ls poden facilitar diversos abecedaris imprimint les fonts de lletra d'un processador de textos de l'ordinador o amb d'altres sistemes.

Els heu d'advertir que han de fer servir una retolació expressiva que s'adigui amb el tipus d'historieta que presentem que, en aquest cas, podríem definir com una historieta de misteri, de por. Si volen poden acolorir el títol, fent servir qualsevol tècnica de pintura.



Els títols de les historietes: la retolació expressiva

- Observeu, atentament, les vinyetes que s'adjunten.
- Retalleu les vinyetes i ordeneu-les.
- Inventeu un títol, ben original, per a la historieta.
- Abans d'enganxar les vinyetes, feu diverses proves de la composició de la pàgina, comptant que heu de reservar un espai per al títol i deixar espais de separació entre les vinyetes.
- Enganxeu les vinyetes, reservant l'espai per al títol.
- Penseu molt bé quin tipus de lletra fareu servir, doncs es tracta que utilitzeu lletres que tinguin a veure amb el contingut de la història.
- Proveu diverses lletres abans de fer el títol definitiu.
- Feu el títol amb el llapis i, després, entinteu-lo.
- Si voleu podeu acolorir el títol i, si encara teniu ganes de treballar, podeu acolorir la historieta sencera.



El procés d'elaboració

De la idea al guió

Àrees relacionades

Educació visual i plàstica, Llengua i Literatura.

Material

Llapis, goma, regles, bolígrafs, retoladors

Durada

1 sessió

Conceptes

El procés de creació: les idees; tècniques per a l'obtenció d'idees: la pluja d'idees, l'intercanvi d'idees; la seqüenciació d'imatges; realització d'una tira de còmic.

Objectius

- Entendre el procés de creació d'una obra artística, partint d'una idea inicial.
- Valorar la importància de la idea en els processos creatius.
- Usar l'intercanvi d'idees com a sistema per a obtenir una bona idea.
- Potenciar el treball en equip.
- Saber narrar una història mitjançant la utilització d'imatges seqüencials.

Desenvolupament

Es tracta que l'alumnat trobi una bona idea per realitzar el seu còmic i que tothom pugui aportar les idees que se li acudeixin, sense censura, sense límits.

Els alumnes suggereixen les idees que s'apunten a la pissarra. El professorat les apunta a la pissarra, classificant-les segons la temàtica, i ells i elles també les apunten en el seu quadern.

Quan tothom ha dit la seva, s'enceta una discussió sobre totes les idees, tenint en compte: l'originalitat, la viabilitat: el temps del qual es disposa per fer la historieta, l'habilitat dels dibuixants, etc. En aquesta fase del procés, el professorat participa aportant els seus punts de vista sobre les idees, sense rebutjar-ne cap.

Després, s'agrupen per parelles i cada parella tria la idea que més li ha agradat, tant se val que no hagi estat la seva. Podeu permetre que més d'una parella treballi sobre la mateixa idea perquè després cadascú haurà de fer el guió a la seva manera.

Quan tothom hagi triat la seva idea, passaran a elaborar el guió de la historieta. En la parella, cadascú escollirà un paper, o dibuixant o guionista. El guionista és el que farà el guió, inventant l'argument i planificant cada vinyeta. El dibuixant, òbviament, dibuixarà la tira. No obstant, el dibuixant pot participar en el procés de guió i el guionista pot participar en el procés del dibuix, però cadascú tindrà l'última paraula, a l'hora de decidir en el seu àmbit. Si es dóna el cas que una parella no es decideix per cap rol, permetreu que comparteixin el procés.

El procés d'elaboració

És convenient que guardin el llistat d'idees per fer-les servir en qualsevol moment en què hagin de realitzar una altra activitat de creació artística: una narració literària, una pel·lícula de vídeo, una composició plàstica...

Incloem un annex amb l'explicació sobre les diverses eines per a fer guions.

Doblem aquesta activitat en dos, donant orientacions, d'una banda per al cicle inicial i mitjà d'educació primària i, d'altra banda per al cicle superior d'educació primària i per a l'educació secundària obligatòria.

La pluja d'idees i l'elaboració del guió

- En aquesta activitat, es tracta de trobar una bona idea per a realitzar el vostre còmic.
- Com que dos caps pensen més que un, busqueu les idees entre tots. Digueu totes les idees que se us acudeixin, sense por de fer el ridícul. Penseu que qualsevol idea, amb un bon guió pot donar com a resultat una bona historieta.
- Anoteu totes les idees.
- Comenteu, col·lectivament, les idees que heu anotat, tenint en compte: si són originals, si són adequades per explicar-les en quatre vinyetes, si disposeu de prou temps per fer el guió, la idea i dibuixar-la, etc.
- Agrupeu-vos per parelles i trieu la idea que més us hagi agradat, tant se val que no sigui cap de les vostres.
- No us amoïneu si algú altre escull la mateixa idea perquè segur que cadascú farà una historieta diferent.
- Anoteu la vostra idea.
- Decidiu quin membre de la parella serà el guionista i quin el dibuixant. Si no ho teniu clar, podeu compartir el procés.
- Abans de posar-vos a dibuixar, el guionista ha d'elaborar el guió, inventant l'argument i planificant cada vinyeta. El dibuixant, mentre, pot començar a fer esbossos dels personatges.
- El dibuixant pot participar en el procés de guió i el guionista pot participar en el procés del dibuix, però cadascú tindrà l'última paraula, a l'hora de decidir en el seu àmbit.
- Escriviu, primer, l'argument de la història.
- Escriviu el guió en una taula com la que s'adjunta.
- Un cop fet el guió, el dibuixant ja pot fer la seva feina.

Vinyeta	Tipus de pla	Imatge	Text
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

Instrumentes per a fer guions: l'argument, la sinopsi argumental, el guió literari, el guió tècnic

La utilització d'una o més d'aquestes eines per fer guions serà una decisió del professorat; en tot cas, és convenient utilitzar-ne almenys una, doncs el resultat final, és a dir, el còmic elaborat, ho agrairà.

Anirem indicant quina eina, en concret, és convenient fer servir si es prescindeix d'una altra.

A. L'argument

Hem tractat de la idea com a punt de partença del procés de realització d'un còmic, o de qualsevol manifestació artística. Però, tenir una idea és saber només que es vol explicar i això no és suficient.

Les idees, per molt brillants que siguin, neixen gairebé despullades, ens diuen Manuel Fernández i Oscar Díaz en el llibre *El còmic en el aula*, i tenen molta raó.

De vegades, és menys important la idea en sí que el tractament que en fem. Una bona idea es pot desvirtuar si no s'aprofita bé o està mal explicada; en canvi una idea no tan bona, però ben narrada pot resultar interessant.

Així que, per vestir la idea, s'hauran de definir bé una sèrie d'elements, que a poc a poc, la conformaran:

- **A qui es dirigeix** la història que es vol narrar.
- Quins **objectius** es pretenen: ensenyar alguna cosa, moralitzar, entretenir, incidir en algun tema d'actualitat, transmetre valors, etc.
- Com seran els **personatges**: quants n'hi haurà, com seran físicament i psicològicament, quins seran els personatges principals i quins els secundaris, quins seran els protagonistes, quins els antagonistes, etc.
- En quins **espais** es desenvoluparà l'acció: reals o imaginaris, detallistes o minimalistes, etc.
- En quina **època** transcorrerà la història: des de la prehistòria al futurisme de l'any 3000.
- Quin **estil o tractament** s'usarà: humorístic, irònic, seriós, històric...

La definició d'aquests elements conformarà l'**argument**, que és una narració que ha de resumir l'acció, l'ambient i els personatges, basant-se en la idea inicial. A l'argument no cal detallar amb molta exactitud la forma de ser dels personatges ni tampoc descriure amb detall els ambients. Un argument no hauria de sobrepasar un full.

Per aconseguir un bon **ritme narratiu**, la història ha de ser lineal, o bé, si hi ha molts salts en el temps, ens hem d'assegurar que estiguin explicats molt clarament. També és important que no hi hagi desviacions del tema que allunyin del fil principal. Es defugiran les situacions lentes i avorrides.

Si es decideix prescindir de la redacció de l'argument, s'haurà de fer servir el guió literari.

B. La sinopsi argumental

Un cop redactat l'argument, podem escriure una **sinopsi argumental**, que és un resum de l'argument. Equival a allò que expliquem quan algú ens pregunta: de què tracta aquest còmic?

Escriure la sinopsi argumental que sintetitza l'essència del fil argumental, pot servir-nos per adonar-nos de si el nostre argument està ben definit. Si no és així, ens permetrà fer les modificacions adients.

Si s'ha prescindit de la redacció de l'argument, la sinopsi argumental es pot redactar després de fer el guió literari i ens servirà, també, per comprovar si la història narrada en el guió literari és versemblant.

C. La documentació

Abans de redactar el guió literari, és molt útil iniciar el procés de **documentació**, és a dir, buscar tota la informació que calgui per al desenvolupament de la trama argumental i l'estil gràfic. La informació prioritària serà gràfica, per això es pot recórrer a la consulta dels arxius documentals d'imatges i la comicoteca o bé acudir a les biblioteques i llibreries especialitzades.

D. El guió literari

El guió literari és una narració detallada de tot el que es veurà: les característiques dels personatges, dels llocs, els diàlegs, els canvis temporals...

En redactar el guió literari, s'han de tenir en compte alguns aspectes que facilitaran després el desenvolupament del guió tècnic o el guió d'esbossos:

- Tot i que és una narració escrita, ha de contenir indicacions respecte les **imatges**. S'ha d'escriure amb mentalitat visual, imaginant la posada en escena de tots els elements.
- El guió literari ha de contenir els **textos** que, després, en el guió tècnic, es repartiran entre les diverses vinyetes. És en aquesta fase on s'han de prendre decisions sobre l'ús quantitatiu i qualitatiu de les paraules.
- Un altre aspecte que s'ha de tenir en compte és la **dosificació** de les informacions i dels recursos expressius, intentant no presentar els elements més espectaculars al principi.

L'alumnat acostuma a fer les primeres vinyetes molt més atractives que les altres. A mesura que avança el còmic, les vinyetes es simplifiquen, de vegades, inclús no acaben de dibuixar la pàgina sencera. Una tècnica que és molt útil per evitar la pròpia desmotivació o el cansament és que comencin dibuixant les vinyetes més difícils i deixin les fàcils per al final.

- Si el guió literari es fa en grup, és important insistir en què s'anomeni algú que sigui el responsable últim de les decisions, donat que hi ha eleccions difícils de fer quan els punts de vista són diversos.

Si decidim no utilitzar aquesta eina, hauré de redactar l'argument i tenir en compte que la

descripció detallada dels personatges, els espais i les situacions l'haurem de fer en el guió tècnic.

E. El guió tècnic

El guió tècnic pot ser un **full pautat** dividit en els apartats necessaris per a desenvolupar tot allò que s'ha de veure i sentir en les vinyetes. No inclourà les descripcions detallades dels personatges, els espais i les situacions si s'ha escrit un guió literari detallat.

Els apartats que sol contenir un guió tècnic són:

- **Títol** de la historieta. S'ha de decidir el títol en el procés de guió, doncs aquest també ocupa un espai a la pàgina que s'haurà de reservar.
- **Número de la seqüència**. És interessant fer la distinció entre seqüències per facilitar al dibuixant la comprensió estructural de la història. Si s'ha redactat bé el guió literari, les seqüències correspondran als punts i apart de la narració.
- **Títol de la seqüència**. Tot i que no s'utilitzarà en l'elaboració de les pàgines, pot ser útil per al dibuixant i per a l'entesa entre aquest i el guionista.
- **Número de la vinyeta**. La numeració de les vinyetes ha de ser seguida, encara que dividim la historieta en seqüències i/o en pàgines. S'ha de tenir en compte l'economia de l'espai.

De vegades l'alumnat té tendència a dibuixar moltes vinyetes que no són necessàries per a la comprensió de la història. És millor utilitzar poques vinyetes significatives sense que això dificulti la comprensió. L'extensió d'un còmic ha de ser la mínima indispensable perquè s'entengui la història.

- **Tipus de plans i angles de visió**. S'han d'escollir els plans adequats i utilitzar amb habilitat els enquadraments i els angles visuals. Aquestes decisions vindran determinades pel guió literari, si hem aconseguit que sigui prou visual, sinó aquest serà el moment d'imaginar la planificació i angulació adequada.

Els tipus de plans solen abreujar-se, per una qüestió d'economia de l'espai, amb les inicials de les paraules que els defineixen:

Gran pla general o pla panoràmic: **GPG** o **PAN**

Pla general: **PG**

Pla conjunt: **PC**

Pla sencer: **PS**

Pla tres quarts o americà: **PA**

Pla mig: **PM**

Primer pla: **PP**

Pla detall: **PD**

Primeríssim primer pla: **PPP**

El procés d'elaboració

- **Descripció de la imatge.** S'haurà de detallar allò que s'ha de veure a la vinyeta: els personatges, els espais, les accions i la situació dels globus. S'haurà d'especificar bé el moviment dels personatges i els objectes.
- **Descripció dels textos:** els diàlegs, els monòlegs, els textos narratius, les onomatopeies, les metàfores visuals i els símbols gràfics. Els textos han de ser sintètics, doncs tot allò que es pot veure dibuixat no s'ha d'explicar verbalment.

Hi ha guions que separen els textos dels diàlegs, monòlegs i cartutxos narratius de les onomatopeies, metàfores visuals i símbols gràfics que tenen un tractament gràfic més visual.

Finalment, recordeu que és molt important fer un guió tècnic acurat, sobretot quan el que escriu no és el mateix que dibuixa.

Guió tècnic. Títol: _____					
Pàgina _____		Seqüència: _____			
Vinyeta	Tipus de pla	Escenari	Acció	Text: diàleg i onomatopeies	Text narratiu

Bibliografia comentada

Per saber-ne més

Escrits

- AADD. *Una mirada a la historieta*. Ficòmic, 1998
Revista editada en motiu del Saló del còmic de l'any 1998. Conté un article molt interessant sobre l'especificitat del còmic del semiòleg Antonio Altarriba i articles i entrevistes amb els guanyadors dels premis del Saló.
- Bermúdez, Trajano. *Mangavisión. Guía del tebeo japonés*. Editorial Glénat, 1996
Estudi genèric dels personatges i els autors més destacats del manga.
- Coma, Javier. *Diccionario de los cómics. La edad de oro*. Editorial Plaza & Janés. Barcelona, 1991
Obra exhaustiva on apareixen els autors i les obres més importants dels còmics nordamericans dels anys 30. Conté molta documentació gràfica.
- Cuadrado, Jesús. *Diccionario de uso de la historieta española*. Compañía literaria. Madrid, 1996.
Obra molt extensa que revisa la totalitat de la historieta a Espanya mitjançant entrades de revistes, editorials i autors. Se n'està preparant la segona edició actualitzada.
- Frattini, E.; Palmer, Óscar. *Guía básica del cómic*. Nuer Ediciones. Madrid, 1999.
Diccionari de personatges i autors que intenta expressar la varietat estilística, temàtica i genèrica del mitjà mitjançant la diversificació de les procedències dels autors, les ubicacions temporals i la temàtica de les obres. Frattini i Palmer també han tingut molt en compte la disponibilitat editorial de les obres que citen.
- Guiral, Antoni. *Terminología (en broma pero muy en serio) de los cómics*. Ediciones Funnies. Col·lecció Auca. Barcelona, 1998.
Diccionari molt actualitzat de termes relacionats amb el còmic, explicats d'una forma amena i divertida.
- Vich, Sergi. *La historia en los cómics*. Editorial Glénat. Biblioteca Cuto. Barcelona, 1997.
Presenta una extensa bibliografia comentada de les historietes ambientades en períodes històrics, des de la prehistòria fins el segle XX.
- Vidal, Jaume; Guiral, Antoni; De España, Ramon; Fidalgo, Sergio: *De Yellow Kid a Superman. Una visión social del cómic*. Fundació Josep Comaposada. Diputació de Barcelona. Editorial Milenio. Barcelona, 1999.
El llibre conté quatre assajos: El cómic como vehículo ideológico, 1945-1955: cómics en guerra fría, El underground barcelonés: por un nuevo costumbrismo i Utopía ideológica.
- Vidal-Folch, Ignacio; De España, Ramon. *El cánnon de los cómics*. Editorial Glénat. Barcelona, 1996.
Llibre editat en motiu del centenari del naixement del còmic. Tracta dels autors més significatius de la història del còmic segons el criteri dels seus autors.

Història

- Coma, Javier. *Del gato Félix al gato Fritz: historia de los cómics*. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, 1985.
El llibre explica l'evolució del còmic des de la fi del segle XIX fins a l'any d'edició del llibre, sobre la base

Bibliografia comentada

dels condicionaments sociopolítics en què van ser creats i sota l'òptica d'una rigorosa crítica estètica.

- Coma, Javier. *Historia de los cómics*. 4 volums. Toutain Editor. Barcelona, 1982-83.
Obra molt exhaustiva, com és propi de l'autor, sobre la història del còmic arreu del món. Conté molta documentació gràfica.
- Martín, Antonio. *Historia del cómic español: 1875-1939*. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, 1978.
El llibre s'estructura en tres apartats: el nou llenguatge del còmic (1875/1917), la implantació comercial (1917/1930) i la maduresa del còmic espanyol (1930-1939).
- Ramírez, J.A. *El "còmic" femenino en España*. Cuadernos para el diálogo, 1975.
Anàlisi de la historieta adreçada al públic femení, sorgida en la immediata postguerra, que desemboca en els anys 60 en la fotonovel·la. L'autor intenta desemascarar la ideologia dels còmics femenins a través de la seva anàlisi formal.
- Vázquez De Parga, Salvador. *Los cómics del franquismo*. Editorial Planeta. Col·lecció Textos, núm 59. Barcelona, 1980.
L'obra s'estructura en dos apartats. El primer està dedicat als condicionaments formals i socials: els gèneres, el còmic adult i el còmic infantil, la censura i els mitjans de comunicació (revistes, premsa i llibres). En el segon apartat s'analitzen les idees del còmic d'aventures, el còmic humorístic, el còmic femení i sentimental i el còmic infantil.

Didàctica

- Aparici, Roberto. *El cómic y la fotonovela en el aula*. Consejería de Educación de la Comunidad de Madrid. Madrid, 1989.
És un material de suport per al professorat, que tracta del llenguatge i la tècnica d'ambdós mitjans expressius, il·lustrat amb historietes i fotonovel·les realitzades per l'alumnat de diversos centres educatius de la Comunitat de Madrid. El llibre s'emmarca dins del concurs "Educar para la paz".
- Fernández, M.; Díaz, O. *El cómic en el aula*. Editorial Alhambra. Madrid, 1990.
Conté informació sobre el llenguatge i la tècnica del còmic i inclou moltes activitats pràctiques d'aplicació a l'aula.
- Guiral, Antonio (selecció i introducció). *Veinte años de cómic*. Editorial Vicens Vives. Col·lecció Aula de literatura. Barcelona, 1993.
Inclou una introducció històrica i moltes historietes completes dels autors de còmic més significatius. Hi ha una part de propostes didàctiques que s'exemplifiquen amb les historietes presentades. El seu principal atractiu és el de presentar historietes senceres, en blanc i negre i en color.
- Grau, Anna; Mercadé, Noemí. *El còmic a l'escola*. Editorial Casals. Barcelona.
El llibre presenta un seguit d'activitats per al cicle mitjà i superior d'EGB (que corresponen al cicle mitjà i superior d'educació primària i al primer cicle d'educació secundària obligatòria), a partir de la lectura dels còmics Benet Tallafero i Les aventures d'en Massagan. La major part de les activitats es plantegen com un treball de l'àrea de llengua catalana i d'altres tracten del llenguatge del còmic.
- Irrsae Piemont. *Educació artística. Visual i Plàstica. Musical. Corporal*. Eumo Editorial. Col·lecció Innovació Curricular i Escola. Barcelona, 1994.
Els llibres formen part d'una col·lecció de materials d'actualització adreçats al professorat d'educació primària. En concret, els dos volums que es citen inclouen un apartat amb orientacions i activitats per a treballar el còmic.

- Rodríguez Diéguez, J.L. *El cómic y su utilización didáctica. Los tebeos en la enseñanza*. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, 1988.
El llibre fa un estudi bastant complet del llenguatge del còmic i proposa moltes activitats didàctiques, apropiades per a l'educació secundària obligatòria i postobligatòria.
- Rodríguez Diéguez, J.L. *Las funciones de la imagen en la enseñanza*. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, 1978.
És un llibre que tracta dels mitjans audiovisuals, en general, i que conté un capítol sobre el llenguatge del còmic.

Llenguatge i tècnica

- Acevedo, Juan. *Para hacer historietas*. Editorial Popular. Madrid, 1984.
El llibre explica el procés de realització d'un còmic. És interessant el gestuari d'expressions facials que presenta, en el qual es basen obres posteriors.
- Alibés, M.D.; Jan. *Com es fa un còmic*. Editorial Onda. Barcelona, 1990.
Amb un llenguatge planer i nombrosos exemples gràfics, el dibuixant Jan explica i exemplifica el procés de realització d'un còmic.
- Barbieri, D. *Los lenguajes del cómic*. Editorial Paidós, 1993.
Aquest llibre estudia, de forma exhaustiva, les relacions entre el còmic i la resta d'arts narratives i visuals. Presenta nombrosos exemples, gairebé tots en italià.
- Beá, Josep Maria. *La técnica del cómic*. Editorial Interimagen, 1985.
Estudi gràfic que explica el procés de realització d'un còmic amb nombrosos exemples i exercicis pràctics per a dibuixants.
- Eisner, Will. *Cómic y arte secuencial*. Editorial Norma. Barcelona, 1995.
Aquest mestre del còmic explica, de forma molt entenedora i amb nombrosos exemples gràfics, el llenguatge i la tècnica de la historieta.
- Eisner, Will. *La narración gráfica*. Editorial Norma. Barcelona, 1998.
*El llibre tracta de la narració mitjançant dibuixos, a través de l'anàlisi de diversos tipus de narracions gràfiques: instructives, sense argument, simbòliques, realistes..., així com del paper del lector en el ritme de lectura i en la interpretació dels diàlegs. Conté nombroses historietes de l'autor que exemplifiquen cadascun dels apartats, i, també, historietes d'altres creadors destacats, com ara Milton Caniff: *Styve Canyon* o *George Herriman: Krazy Kat*.*
- Gasca, L.; Gubern, R. *El discurso del cómic*. Editorial Cátedra, 1988.
Es tracta d'una compilació, classificada i sistematitzada, dels grans repertoris de les seves principals convencions semiòtiques, exemplificades amb la reproducció de prop de 2000 vinyetes de còmic publicades des de finals del segle passat fins a l'actualitat.
- Goddin, P. *Cómo nace un cómic. Espiando a Hergé*. Editorial Juventud. Barcelona, 1994.
El llibre explica les tècniques del creador de Tintin a l'hora de confeccionar una historieta.
- Gubern, Romà. *El lenguaje de los cómics*. Editorial Península. Barcelona, 1979.
L'autor aprofundeix en el llenguatge del mitjà així com en els condicionaments històrics i socials de la historieta.

Bibliografia comentada

- McCloud, Scott. *Entender el cómic. El arte invisible*. Astiberri Ediciones , S.L. Barcelona, 2005.
És un llibre molt interessant que explica el còmic en còmic. Partint de la definició de còmic com a art seqüencial i de la iconografia pròpia del mitjà, desenvolupa teories bastant innovadores.
- McCloud, Scott. *Hacer cómic*. Astiberri Ediciones , S.L. Barcelona, 2008.
A més de tractar com dibuixar còmics, explica els secrets narratius del còmic, el manga i la novel·la gràfica
- Pi, Jordi. *La creació d'histories*. Editorial Pleniluni. Barcelona, 1988.
Manual adreçat tant als afeccionats que volen professionalitzar-se com als que volen ensenyar la pràctica del mitjà. Els apartats teòrics són breus i concisos, sense entrar en polèmiques erudites. Els apartats pràctics, més detallats, presenten, sobretot, recursos professionals que permeten treballar d'una manera eficaç. És l'únic manual sobre el mitjà, en català.
- Trondheim, Lewis; García, Sergio. *Cómo hacer un cómic*. Faktoria de Libros. Vigo, 2009.
Els autors es proposen en aquest àlbum explicar les claus de l'anomenat Novè Art: com construir una pàgina, la composició de les vinyetes i la seva funció narrativa, els tipus de plànols, la descomposició del moviment, els criteris per escollir un bon enfocament de les escenes, la forma dels globus i deltes a través dels quals es mostren els diàlegs entre els personatges; també s'exposen mètodes per a expressar sentiments i emocions amb onomatopeies i altres elements gràfics, o com reflectir el pas del temps mitjançant recursos com el flash-back.
- Vives, J. *Dibujemos cómics*. Labor, 1986
El llibre exposa un seguit de consells clars i pràctics per a tots aquells que es vulguin iniciar en la tècnica del mitjà.

Els següents llibres se centren en les tècniques de dibuix per a la creació d'histories, explicades mitjançant nombrosos exemples gràfics:

- Hart, Christopher. *Como dibujar cómics, héroes y villanos*. Martínez Roca. Barcelona, 1996
- Hart, Christopher. *Curso completo de dibujo de cómics*. Martínez Roca. Barcelona, 1997
- Maddocks. *Cómics para principiantes*. Martínez Roca. Barcelona, 1995
- Maddocks. *Cómo dibujar cómics*. Martínez Roca. Barcelona, 1994
- Pérez García, Antonio. *Cómo dibujar chicas*. Editorial Martínez Roca. Barcelona, 1998
- Rodgers, Frank. *Cómo dibujar cómics*. Ediciones B. Barcelona, 1991
- Toriyama, Akira. *Taller de manga*. Planeta de Agostini. Barcelona, 1996
- Vil Pompariña, Wenceslao. *Así hago un cómic*. Octaedro. Barcelona 1994

Crèdits variables per a l'Educació Secundària Obligatòria

- Alberdi, Núria; Grangé, Rosa; Saiz, Joan; Saiz, Roser. *El còmic. Àrea de llengua*. Editorial Claret. Barcelona, 1996.
Crèdit per al primer cicle d'ESO, que conté un estudi sobre les auques i propostes senzilles però eficaces

sobre el mitjà, per a treballar el CELC (continguts i estructures lingüístiques comuns) de l'àrea de llengua.

- Aragó, Rosa; Magrans, Maribel; Pérez, Maite. *El còmic. Àrea d'Educació visual i plàstica*. Editorial Baula. Barcelona, 1997
Crèdit de l'àrea d'educació visual i plàstica que es desenvolupa mitjançant els següents apartats: el còmic i els seus protagonistes, elements compositius, l'expressió, el muntatge i la realització d'un còmic.
- AADD. *El còmic. Àrea d'Educació visual i plàstica*. Editorial Teide. Barcelona, 1997.
Crèdit de l'àrea d'educació visual i plàstica que desenvolupa mitjançant nombrosos exemples gràfics i activitats, els elements del llenguatge i la tècnica del mitjà.

Dossiers didàctics

- Aparicio, Rosa. *Còmic: expressió i comunicació*. CRP Ciutat de Santa Coloma de Gramenet, 1999.
Estudi sobre la història, la tècnica, el llenguatge i la didàctica del mitjà, que conté nombroses propostes i activitats didàctiques, així com un crèdit per a l'educació secundària obligatòria. La realització d'aquest material ha estat possible gràcies a una llicència per estudis concedida pel Departament d'Ensenyament de la Generalitat de Catalunya. Hi ha una còpia en suport magnètic.
- Aparicio, Rosa; Monné, Montse. *Còmic. Documentació i propostes didàctiques*. CRP Santa Coloma de Gramenet. Barcelona, 1992.
El dossier conté documentació i propostes didàctiques seqüenciades, des de primer curs d'educació primària fins a segon curs d'educació secundària obligatòria.
- Brotons. *Guiones e historietas*. Generalitat Valenciana. València, 1985.
El dossier conté documentació sobre còmic, l'estudi dels seus recursos expressius, anàlisi del contingut dels còmics i pautes per a l'elaboració de guions a partir d'un text narratiu.
- Lladó, Conxita. *El còmic com a text amb diferents recursos comunicatius*. Departament d'Ensenyament de la Generalitat de Catalunya. Barcelona, 1991.
Unitat de programació per a l'educació primària.
- Remesar, Antoni. *Anàlisi del còmic. Curs "Còmic i educació"*. ICE de la UPC; ICE de la UB. Facultat de Belles Arts. Barcelona, 1982.
La primera part tracta dels antecedents històrics del còmic. Hi ha, també, una descripció dels elements que el conformen i l'explicació d'una sèrie de mètodes utilitzats per a la crítica del mitjà.

Revistes infantils que publiquen còmics en català

- Cavall Fort
- Cucafera
- Reporter Doc
- Tiroliro
- Tretzevents

Vídeos

- *Còmics Noveno Arte*. Arasa, 1990.
Sèrie de 13 capítols que tracten de la història del còmic. Hi ha un capítol introductori i els altres 12 capítols corresponen cada un a una dècada.
- *Curso de lectura de la imagen y medios audiovisuales*. (Vídeo sobre còmic y guías de explotación didáctica). UNED. Madrid, 1994.
Vídeo que forma part d'una col·lecció sobre els mitjans audiovisuals. Presenta els diversos elements del llenguatge i la tècnica del còmic. Mostra nombroses vinyetes de còmics dels autors més importants.
- *Història i llenguatge del còmic*. Programa de Mitjans Àudio-visuals. Generalitat de Catalunya. Barcelona, 1987.
Tracta de la història i el llenguatge del còmic. En el vídeo predominen les explicacions teòriques, a càrrec del professor Romà Gubern.
- *L'auca, vehicle de comunicació*. Programa de Mitjans Àudio-visuals. Generalitat de Catalunya. Barcelona, 1984.
El vídeo tracta de l'evolució històrica de l'auca, des dels seus orígens fins a l'actualitat. Presenta nombrosos exemples visuals.
- *Taller d'imatge: el còmic*. Aula Visual. TV3. Barcelona, 1986.
El dibuixant Cesc explica els diversos aspectes del llenguatge del còmic, a través d'una historieta que, prèviament, l'hem vist dibuixar.
- *Mira què fem: el còmic. L'escola a casa, 17*. Programa de Mitjans Àudio-visuals. Generalitat de Catalunya i TV3. Barcelona, 1997.
El vídeo mostra una experiència de treball de còmic al cicle inicial d'educació primària, al CEIP Serra de Marina de Santa Coloma de Gramenet.
- *Els audiovisuals a l'aula: el còmic*. Món docent. Programa de Mitjans Àudiovisuals. Generalitat de Catalunya. Barcelona, 1998.
El vídeo mostra diverses experiències del treball del còmic a l'aula: primer i segon de cicle inicial d'educació primària del CEIP Serra de Marina de Santa Coloma de Gramenet i cinquè de cicle superior d'educació primària del CEIP El Pi de Dosrius.
- *Los grandes maestros del cómic y su técnica*. Imagen y deporte. Zaragoza, 1992.
Són 13 capítols de 30 minuts de durada cada un. Cada capítol està dedicat a un autor. Els autors escollits són: Eisner, Breccia, Schulz, Altuna, Moebius, Schulteiss, Manara, Chaykin, Bilal, Schuiten, Liberatore, Moore i Prado.

Recursos a la xarxa

- *Còmics*. 2007. Generalitat de Catalunya, Departament de Cultura. 21 de juny de 2012.
<http://www20.gencat.cat/portal/site/CulturaDepartament/menuitem.4f810f50a62de38a5a2a63a7b0c0e1a0/?vgnnextoid=1bcd2af6595fa010VgnVCM1000000b0c1e0aRCRD&vgnnextchannel=1bcd2af6595fa010VgnVCM1000000b0c1e0aRCRD&vgnnextfmt=default>
Recull de còmics que ofereix el departament de Cultura i Mitjans de Comunicació. Facilita enllaços a les webs oficials d'alguns creadors de còmic i els personatges de tots els temps i tot el món, com ara Astèrix, Lucky Luke, Milo Manara, la Pantera Rosa, Quino, els Simpson, Tarzan, Tintín i les Tres Bessones.

- *Museu del còmic i la il·lustració (Montjuïc –Barcelona)*. 2010. Museo del còmic. 21 de juny de 2012.
<http://www.delcomic.es/>
Ofereix, entre altres, un recull de documents monogràfics sobre el còmic, una exposició permanent sobre la història del còmic espanyol i informació sobre el programa que impulsen per a dur el còmic a les escoles.
- *Guia del còmic*. 2001. José Antonio Serrano i col·laboradors. 21 de juny de 2012.
<http://www.guiadelcomic.com/>
Aquesta web permet consultar tots els còmics que es publiquen a l'Estat espanyol, de tots els gèneres i procedències. Inclou monogràfics ordenats per països de procedència, una llista d'autors, informació de les novetats i una guia prou exhaustiva de botigues especialitzades.
- *Uff, Il·lustració*. 2005. Jordi Juan Pujol. 21 de juny de 2012.
<http://blocs.mesvilaweb.cat/uff>
Bloc de l'il·lustrador Jordi Juan. Comentari a comentari, dóna a conèixer il·lustradors i il·lustradores i presenta diverses tècniques a través de les seves seccions: 'animació', 'escultura', 'fer coses amb les mans' i 'com es fa?'
- *Comicat*. 2008. Javier del Campo i altres. 21 de juny de 2012.
<http://www.comicat.cat/>
Bloc sobre el còmic en català que ofereix notícies, novetats editorials, ressenyes de còmics d'ara i de sempre, entrevistes a autors i personatges i reportatges diversos.
- *Ficomic*. 2006. Saló Internacional del Còmic i del Manga. 21 de juny de 2012.
<http://www.ficomic.com/>
Web que facilita informació sobre el Saló Internacional del Còmic de Barcelona i del Saló del Manga: notícies, cartells i hemeroteca
- *Guia de recursos sobre el còmic*. 2008. Biblioteca de l'IES Josep Pla de Barcelona. 21 de juny de 2012
<http://blocs.xtec.cat/bibliotecapla/2008/04/06/>
La biblioteca de l'IES Josep Pla de Barcelona presenta una guia de recursos per al professorat i un seguit de webs i adreces útils per a tots els lectors de còmic

Propostes de treball a la xarxa

- *El llenguatge del còmic*. 1998-99. Pilar Congost, Carme Congots, Guacimara Martínez. Escola de Bordils. 21 de juny de 2012.
<http://clic.xtec.cat/db/jcllicApplet.jsp?project=http://clic.xtec.cat/projects/comic/jcllic/comic.jcllic.zip&lang=ca&title=El+llenguatge+del+c%C3%B2mic>
Activitats amb Jcllic elaborades per l'escola de Bordils per introduir els més petits en el món del còmic.
- *El còmic*. 2011. Rafaela Aparicio, Quaderns Virtuals. 21 de juny de 2012.
<http://www.edu365.cat/eso/muds/catala/lectures/barcelona/index.htm>
Proposta de lectura: Barcelona a trenc d'alba. Es tracta d'un quadern virtual que treballa els diferents elements del còmic: les vinyetes, l'estructura, el text, etc.
- *Treballem i juguem amb el còmic*. Isabel Magrans. XTEC. Escola Oberta. 21 de juny de 2012.
<http://www.xtec.cat/~imagrans/comic.htm>

Bibliografia comentada

Història breu del còmic, aspectes tècnics i activitats relacionades amb el còmic.

- Com es fa un còmic. Pere Ribes. 21 de juny de 2012.
<http://www.xtec.cat/~pribas/projecte/projecte.htm>
En aquesta web s'expliquen i exemplifiquen els recursos més bàsics que intervenen en la creació d'un còmic i la seva utilització (la llum, les vinyetes, el text i el color).
- Webquest d'El Còmic. 2007. Belén González. 21 de juny de 2012.
<http://webquest.xtec.cat/httpdocs/wqcomic/index.HTM>
Webquest adreçada a alumnes de 2n curs de cicle superior de primària, per les àrees de llengua i visual i plàstica
- Dins d'un còmic. Anna Pérez. 21 de juny de 2012.
<http://anna.ravalnet.org/webquest/comic/index.htm>
Webquest adreçada a alumnes de cicle mitjà i superior de primària i d'aula d'acollida.
- El món del còmic. Imma Dotes. 21 de juny de 2012.
http://www.phpwebquest.org/catala/webquest/soporte_mondrian_w.php?id_actividad=2795&id_pagina=1
Webquest que té com a propòsit introduir els alumnes en el món del còmic.
- El còmic: comunicació e imagen. 1999. Instituto de Estudios Avanzados. Junta de Andalucía. 21 de juny de 2012.
<http://www.scribd.com/doc/96096773/Comic>
Material sobre el còmic que es proposa amb l'objectiu de promoure la comunicació i expressió de l'alumnat a través d'una metodologia activa.

Fer còmics en línia

- Bitstrips for Schools. 2011. Bitstrips Inc. 5 de juliol de 2012
<http://www.bitstripsforschools.com/>
Eina educativa que permet elaborar i treballar temes curriculars per mitjà del llenguatge del còmic. Es pot utilitzar gratuïtament, previ registre, per un període de 30 dies.
- Super Action Comic Maker. ArtisanCam. 5 de juliol de 2012.
<http://www.artisancam.org.uk/flashapps/superactioncomicmaker/>
Aplicació gratuïta que permet elaborar i imprimir senzills còmics d'acció amb personatges de ficció en diferents escenaris.
- Cartooninst online comic tool. 2008. Creaza. 5 de juliol de 2012
<http://www.crezaeducation.com/cartoonist>
Eina gratuïta que permet, previ registre, crear i imprimir historietes còmiques o narracions digitals multimèdia. Proporciona universos temàtics, personatges, objectes...
- Generador CreaCòmics. V 1.0. Roger Rey, Fernando Romero, Alfonso García, Andreu Porta. 5 de juliol de 2012.
<http://www.genmagic.net/generadordefichas/fichasdelengua/fcontes2.html>
Aplicació gratuïta que permet crear i imprimir una pàgina de còmic, arrossegant i redimensionant personatges, objectes i bafarades amb diàlegs.

- *Make Beliefs Comics*. 2006. Bill Zimmerman. 5 de juliol de 2012
<http://www.makebeliefscomix.com/>
Aplicació gratuïta que permet crear i imprimir tires còmiques a partir d'elements predissenyats.
- *Playcomic*. Antonio Muñoz Germán. 5 de juliol de 2012
http://ntic.educacion.es/w3//eos/MaterialesEducativos/mem2009/playcomic/index_es.html
Aplicació didàctica molt completa que permet realitzar activitats molt diverses al voltant del còmic: crear, completar un còmic, transformar una història en un còmic, crear una narració a partir d'un còmic... Facilita "guia de treball" i "guia didàctica" que es pot descarregar en format pdf.



La maleta pedagògica "**Va de còmics**", del CRP del Gironès, s'organitza a partir de la reedició de les propostes didàctiques de la maleta del còmic del CRP de Santa Coloma de Gramanet, elaborades per Maribel Magrans i Rosa Aparicio.

Agraïm especialment la col·laboració de la Maribel Magrans que ens ha facilitat la major part del material de suport de "**Va de còmics**".

Girona, setembre del 2012