

ELS CÒMICS: UTILITZACIÓ DIDÀCTICA

La introducció dels mitjants de comunicació a l'escola és una necessitat que ens és imposada pel desenvolupament, cada vegada més complex, del llenguatge de la comunicació visual. Hem de posar a l'abast de l'infant els mitjants amb els que pugui ser capaç de judicar críticament el seu entorn i els mecanismes per analitzar aquesta pluja de imatges que rep i que assimila inconscientment.

Un dels mitjants de comunicació de masses més important d'aquest segle és el còmic; i el còmic està sotmés a uns procediments, a uns codis interpretatius determinats que expressen unes funcions, unes relacions i unes opcions entre altres signes. Cal pensar, doncs, en la seva utilització didàctica, en estudiar, analitzar, manipular els còmics que tants punts en comú tenen amb la literatura, la pintura i el cinema.

## LLEGIR LA IMATGE DELS "CÒMICS"

Seria erroni considerar que solament és necessari l'aprenentatge del llenguatge escrit. I fins i tot relegar l'aprenentatge de la lectura de les imatges al d'aprendre a llegir el text. L'alfabetització de l'infant es realitza en un període curt de temps mentre que l'aprenentatge de la lectura de la imatge és un procés continuat que ha d'adaptar-se a codis diferents i que està en constant evolució. Els còmics són una síntesi de dos mitjants d'expressió diferents, aplicats cada un d'ells al seu camp òptim de comunicació. Així el còmic ha passat de ser una funció narrativa doble, composta per una funció narrativa representativa i una funció narrativa verbal, a ser una funció narrativa únicament representativa; s'ha produït per l'acomodació de la funció narrativa verbal a la funció narrativa representativa.

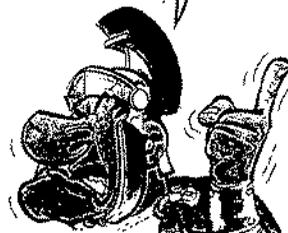
La creixent visualització del missatge verbal i el perfeccionament de les tècniques utilitzades, tendeixen a la rellevància de l'acció. La informació serà cada vegada menys verbal i més visual.

La imatge requereix un procés d'interpretació basat en convencionalismos que cal conèixer. La lectura d'una historieta representa diversos nivells i cada un exigeix el coneixement d'un codi específic.

### LA IMATGE sense EL TEXT

La vinyeta representa pictogràficament un espai i un temps. Així, per exemple, els dibuixants han inventat un tipus de vinyeta de petites dimensions que immobilitza en un primer pla un moment fugaç i significatiu d'una acció. La vinyeta reduïda i primer pla amb pocs signes icònics, incita a una lectura ràpida.

AQUEST PARELL SEMPRE ESTÀ A L'AGUAT PER DEIXAR-NOS EN RIDÍCUL... I NO OBLIDEU QUE ÉS AMB ASTÉRIX, QUE HEU FET LA JUGUESCA...



D'altra banda un espai vast (paissatge) exigeix abundància de signes icònics, una vinyeta gran i incita a una visió més pausada. És després doncs, que l'espai i el temps representats són factors condicionants del format de la vinyeta.



Atenent a l'espai representat, els còmics han emprat unes tècniques al cinema per distingir els diferents tipus d'encadres, posant el cos humà com a referència:

L'encadre es denomina PRIMER PLA quan mostra un detall particular de la figura, com la cara, una mà o aïlla un objecte de tant petit.



PLA MIG quan mostra un personatge tallat per la cintura.



PLA TRES QUARTS o PLA AMERICA quan talla els personatges a l'altura dels genolls.



PLA GENERAL quan mostra una figura completa.



Un altre recurs utilitzat és l'espai bidimensional que permet distribuir les figures i els objectes a diferents distàncies per tal d'obtenir una composició en profunditat. Si el CAMP és l'espai comprés en el quadre de la imatge,

el CONTRACAMP és la imatge inversa, vista en direcció oposada però relativa al mateix pla.

## EL TEXT

El llenguatge utilitzat en la còmica és, no realment, d'estil directe: els personatges parlen en nom propi i estan en situació de present. Les frases o paraules que diuen els personatges estan dins un espai acotat i opac que anomenem globus i que està dotat de direccionalitat per una punta o delta que indica qui és el que parla. El globus constitueix la forma característica d'integració verbal-icònic. (Quan llegim un còmic sense globus, llegim una narració amb aspecte de passat i l'estil ja no és directe.

Els globus solen ocupar la part més alta de la vinyeta. Quan hi ha tres o quatre globus en una mateixa vinyeta, el primer és el que està situat més amunt i més al fons de l'espai en "profunditat" de la vinyeta. L'últim serà el més baix i estarà situat davant de tots.



La forma o silueta dels globus no sempre és icònic. Pot ser rectangular, rodona, ovalada o no tenir-ne. A vegades el dibuixant juga amb la forma per tal de donar més expressivitat als globus.

Quan el globus indica alarma o molt dolor, la silueta esclata i es representa per una línia trencada i el globus es pinta de vermell.

La línia ondulada indica que els sons provenen d'aparells de radio, telèfon, etc... i els globus van pintats de diferents colors.



En altres casos el text no està dins del globus i ocupa la major part de la vinyeta sense ordre ni control. En aquest cas els textos expressen sorolls o crits (d'alarma, de por, insults...)



Com ja hem indicat en els globus, el delta també pot variar de forma per tal de donar més expressivitat. Distingirem les següents:

- Linial simple. El delta pot ser recte, curvat, curt i gruixut o llarg i prim segons l'estil de cada dibuixant, però sempre indica "qui parla".
- El delta de serra indica que està parlant algú no present en la vinyeta (a través de ràdio, telèfon, etc.)
- El delta de bombolles o fet a base d'una renglera de petites cercles que surten del servell indica que el personatge pensa i no ho diu.

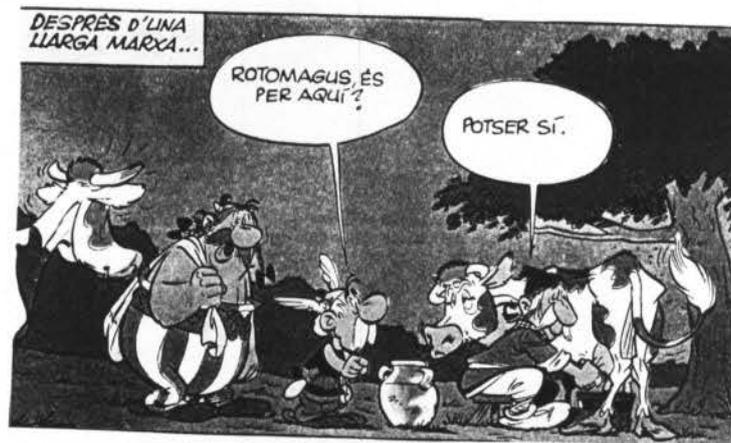
- El delta múltiple s'utilitza quan s'atribueix un contingut a varis personatges (cançons, a cor, crits, etc...)



La falta de delta correspon a formes poc evolucionades del còmic.

El tercer i últim component del globus és el contingut. En podem distingir quatre tipus importants:

- Contingut verbal. Està escrit simplement el que diu el personatge.



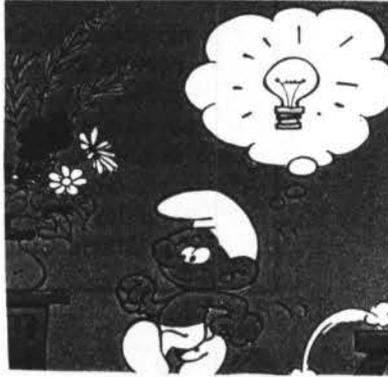
- Contingut icònic. Es dibuixa el que el personatge recorda, desitja o pensa dins el globus.



- Continuent paralinoüístic o metàfores visualitzades.

Hi ha una sèrie de símbols que són utilitzats universalment. La majoria d'ells provenen d'expressions populars.

- Se m'encén una bombeta (si es te una idea)



- Veure les estrelles (quan sentim dolor)



- dorm con un tronc ( si es te l son fart)

- Notes musicals (si canta o xiula algú.)



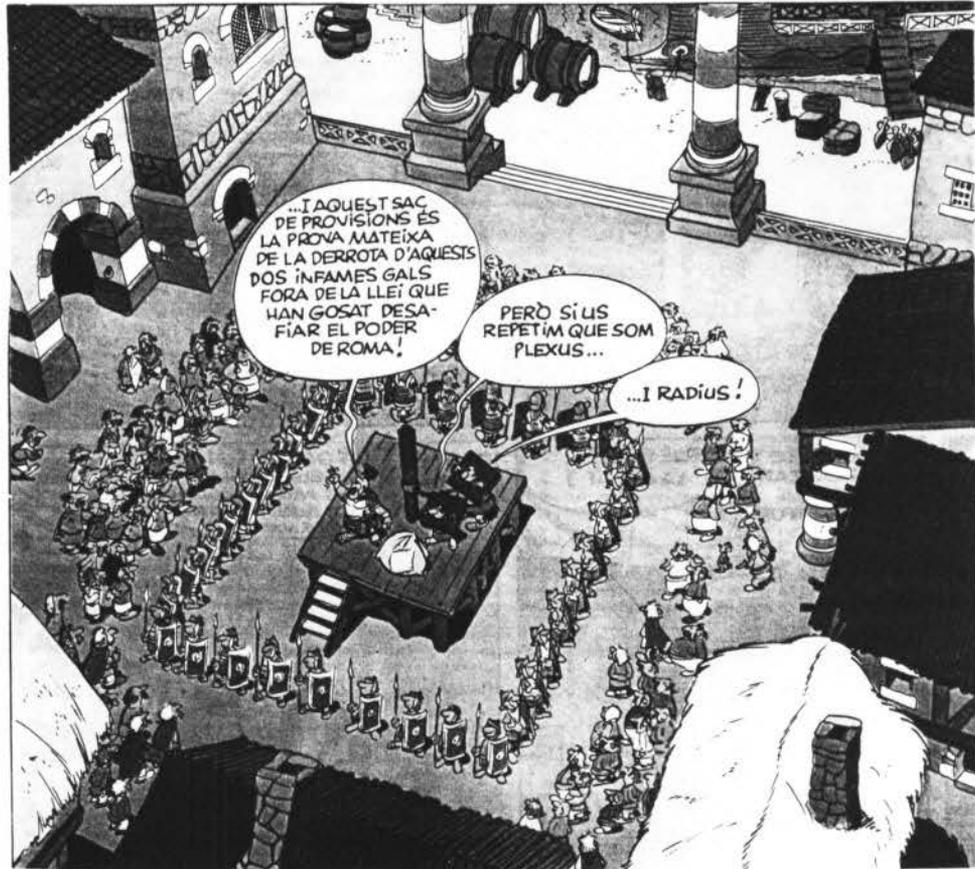
- Quan les paraules són considerades de mal gust i no es poden transcriure, es dibuixen signes recargolats i estranys.



La forma i mida de les lletres està en funció del relat. Si els personatges criden, les lletres són més grans que si parlen baix o normal. Si parla algun personatge d'algun país amb escriptura diferenciada: àrabs, xinesos..., les lletres tenen la forma de l'escriptura d'aquests països.



També s'utilitza l'àngul "PICAT" -càmera alta-



I el "CONTRAPICAT" -càmera baixa"-



L'elecció de l'enquadre ve determinada per l'acció del subjecte, la seva relació amb el seu entorn, etc...

## RECURSOS PER LA SIMPLIFICACIÓ D'ACTITUDS

La simplificació d'actituds, gestos i mímiques és el recurs que utilitza el còmic per a mostrar sentiments, com :terror, còlera, sorpresa, enuig, pesadesa, confiança...

Alguns trets esquemàtics i la seva significació:

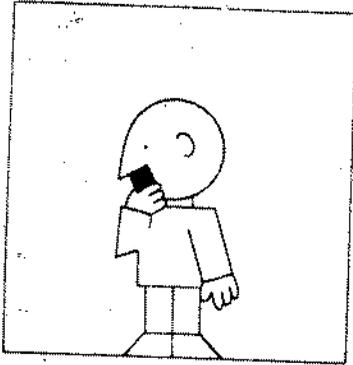
|  |   |                      |
|--|---|----------------------|
| pèl erigit   | : | terror, irritació    |
| celles altes   | : | sorpresa             |
| celles frunzides:  |   | enuig                |
| celles amb la part<br>exterior caiguda:                      |   | pesadesa             |
| mirada de reüll :  |   | maquinació           |
| ulls molt oberts:  |   | sorpresa             |
| ulls tancats :   |   | son, confiança       |
| ulls desorbitats:  |   | còlera ,terror       |
| nas vermellós :  |   | borratxera, fred     |
| boca molt oberta:  |   | sorpresa             |
| boca somrient :  |   | confiança, complença |
| boca somrient en-<br>senyant les dents:                      |   | hipocresia, astúcia  |
| comissura de llavis<br>cap a baix :                          |   | pesadesa             |
| comissura de llavis<br>cap a baix ense-<br>nyant les dents : |   | còlera               |

L'habilitat en valorar i mostrar aquests signes és primordial en l'art de la caricatura dels còmics.

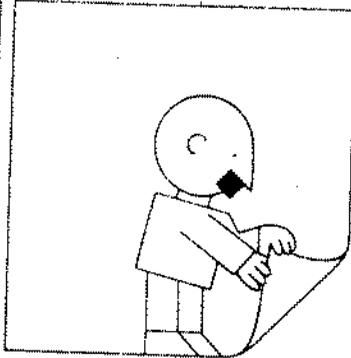
SEMIÒTICA ELEMENTAL DE PERKINS

Analitzem ara els recursos concrets que

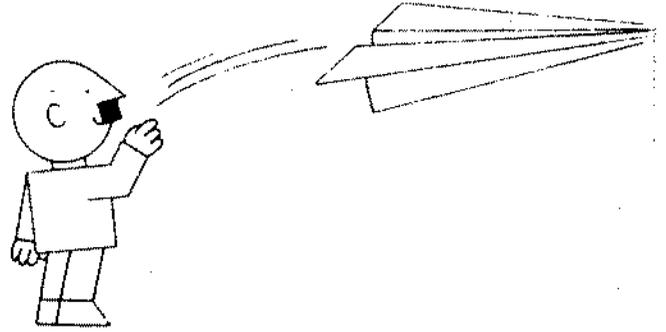
utilitza:



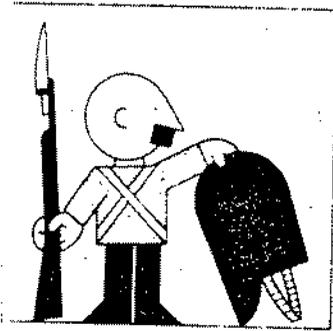
1 1



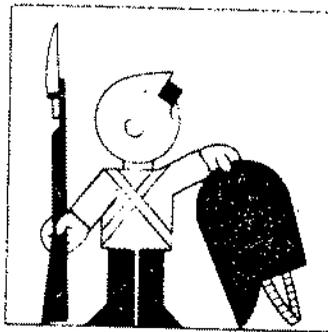
1 1



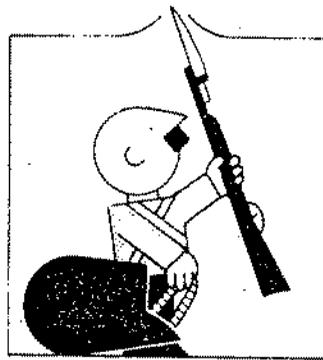
1 2



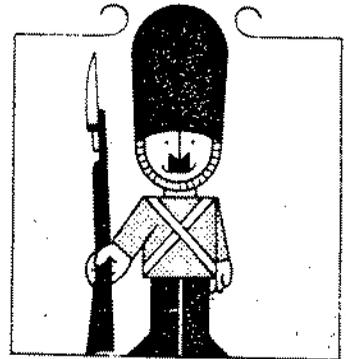
1 1



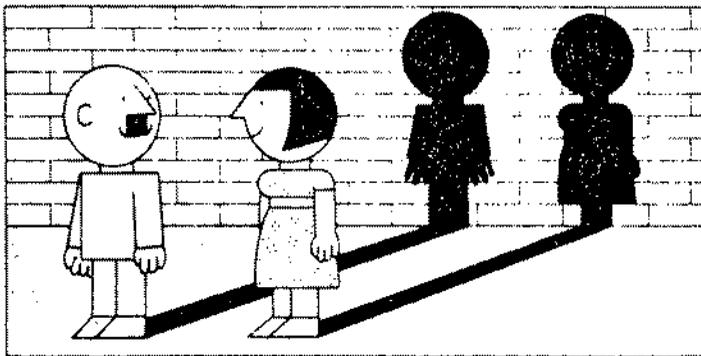
1 3



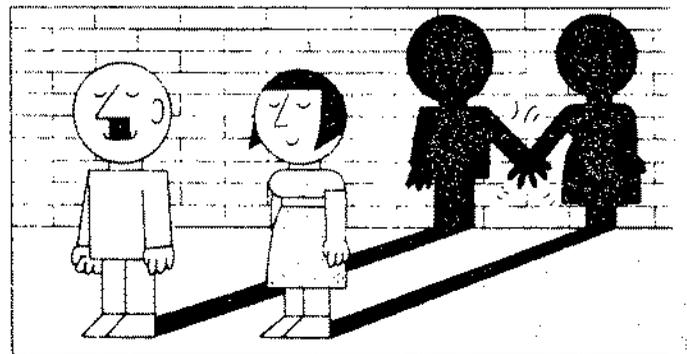
1 1



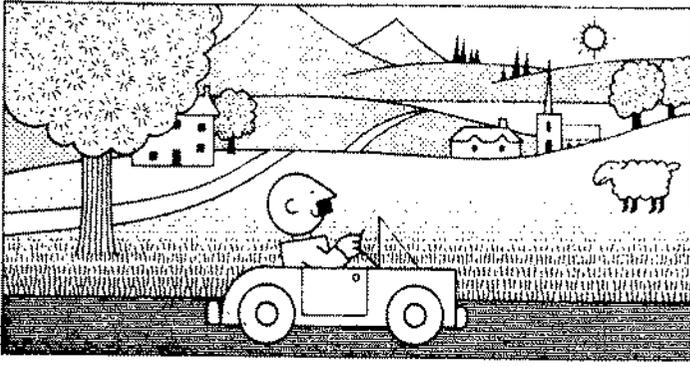
1 2



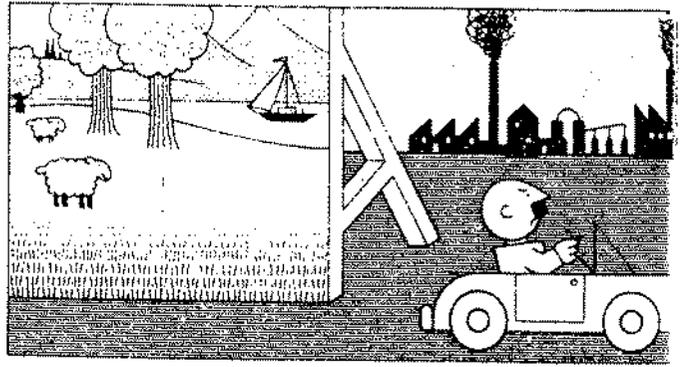
1 2 1 2



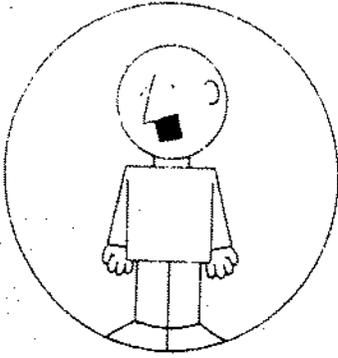
2 2 2 2



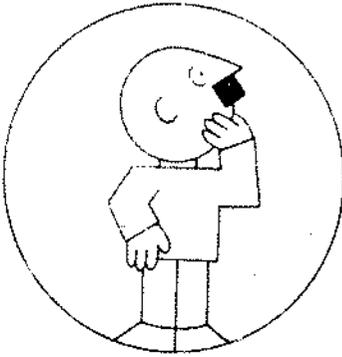
1 2



5 3



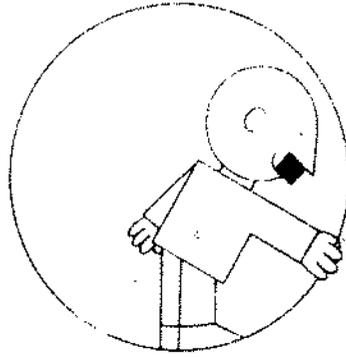
1



1

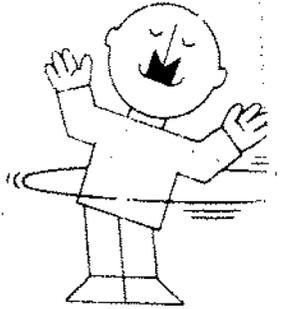
3

1



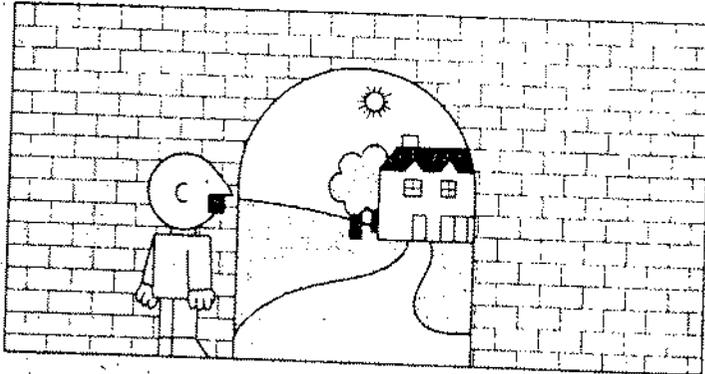
1

2



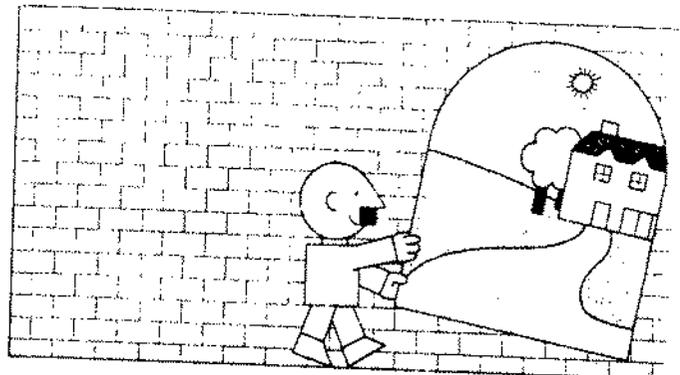
2

2



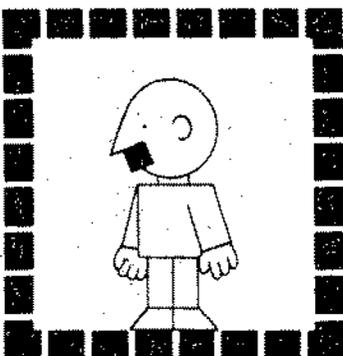
1

1



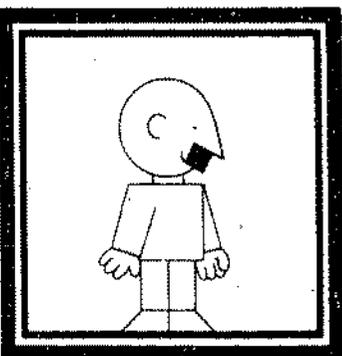
1

2



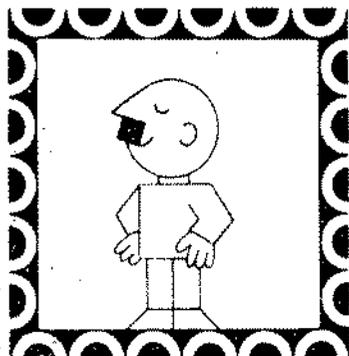
1

1



1

2



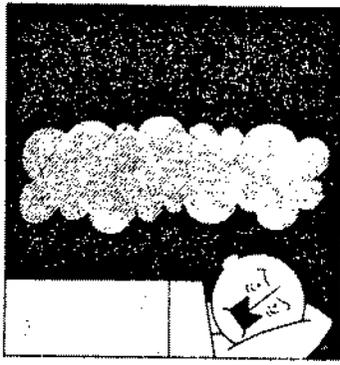
2

2



6

3



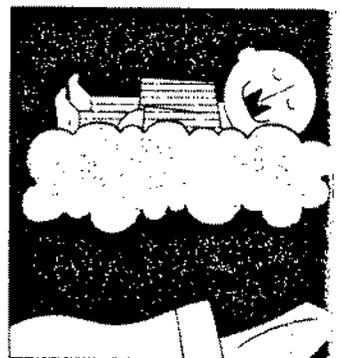
4

3



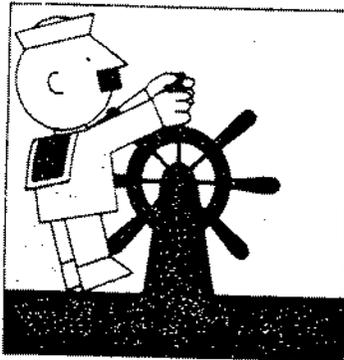
4

3

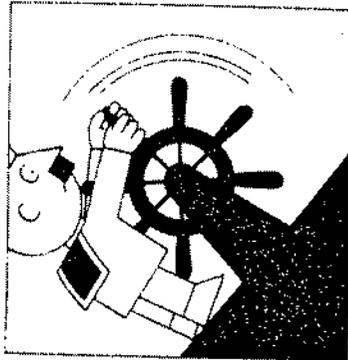


2

2

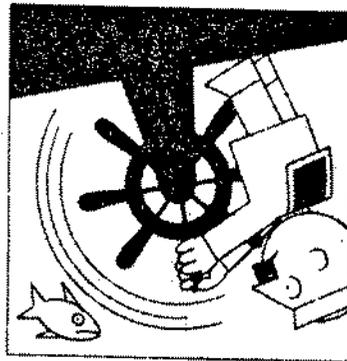


1 1



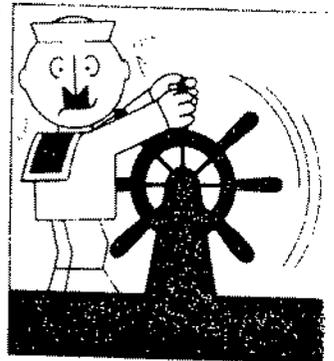
3

3



3

3

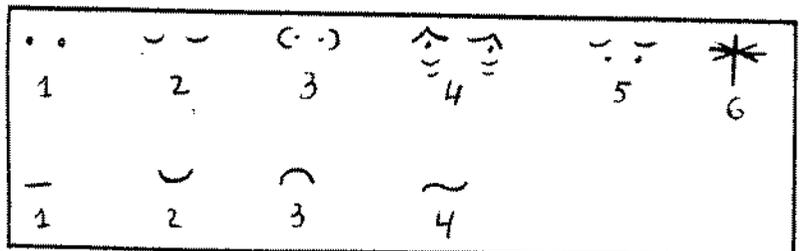


3

4

La senzillesa d'aquets elements gràfics i la extraordinària riquesa expressiva del rostre de PERKINS es basa en deu signes elementals:

CELLES I ULLS



BOCA

Les combinacions possibles celles-ulls i boca - ex.:els ulls-celles 4,5 i 6 no admeten el tipus de boca 1 i 2 - juntament amb una sèrie d'expressions corporals i altres recursos gràfics simples, donen lloc a un llenguatge icònic d'una riquesa sorprenent.

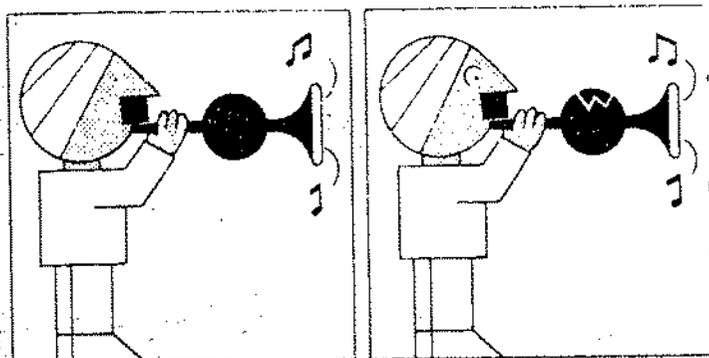
## REALITZACIÓ PRACTICA

A l'escola cooperativa El Puig d'Esparreguera estava treballant els còmics i concretament el personatge PERKINS, amb els alumnes de 7è d'E.G.B., quan una sèrie de circumstàncies commouen els mestres, alumnes i pares. Dos companys, juntament amb dos familiars més, són detinguts i incomunicats aplicant-los-hi la llei anti-terrorista. La impressió era molt forta. En aquestes condicions vaig suggerir als alumnes que utilitzessin el personatge Perkins per expressar els seus sentiments.

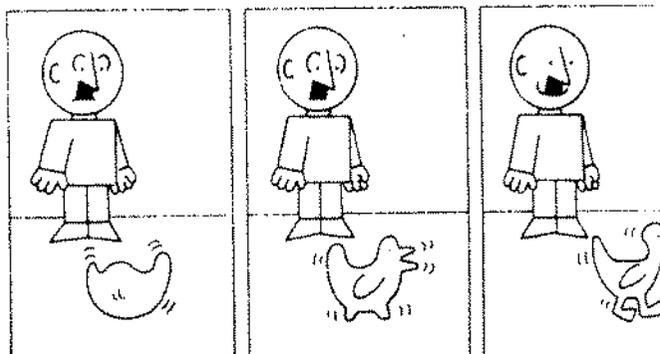
Cal fer notar que havíem fet uns exercicis d'observació i anàlisi de les principals combinacions i esquema dels signes variables de Perkins.

Havíem fet també aquests dos tipus d'exercicis:

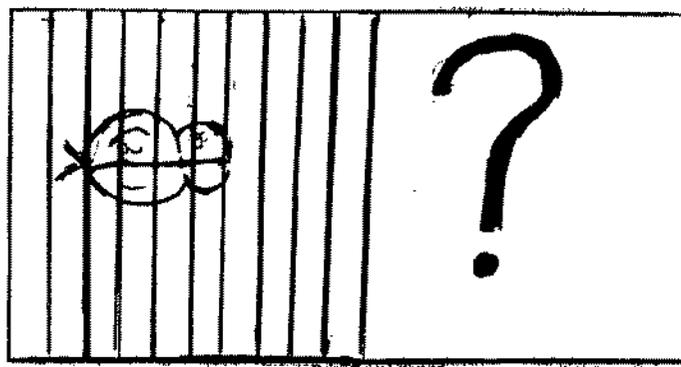
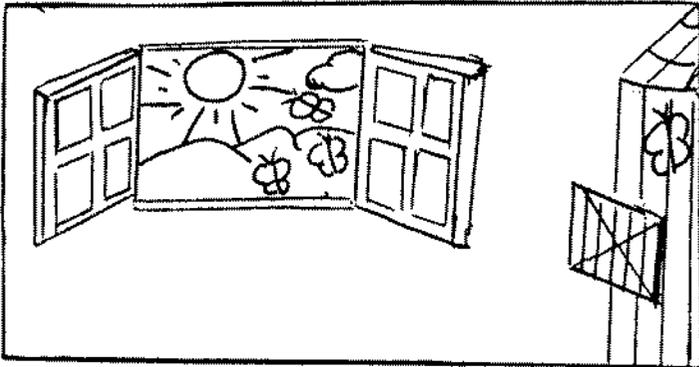
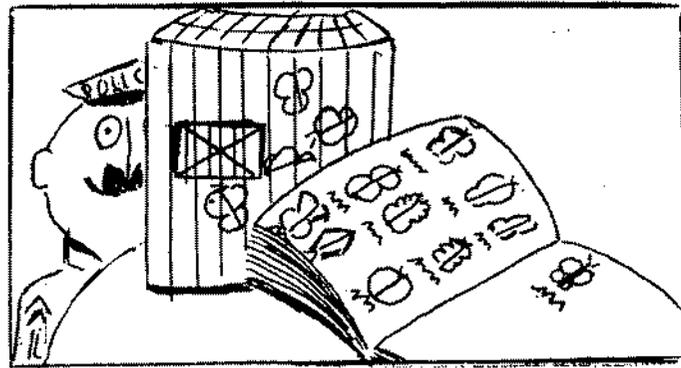
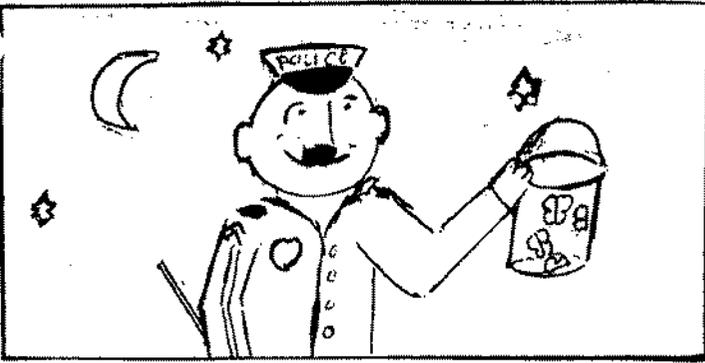
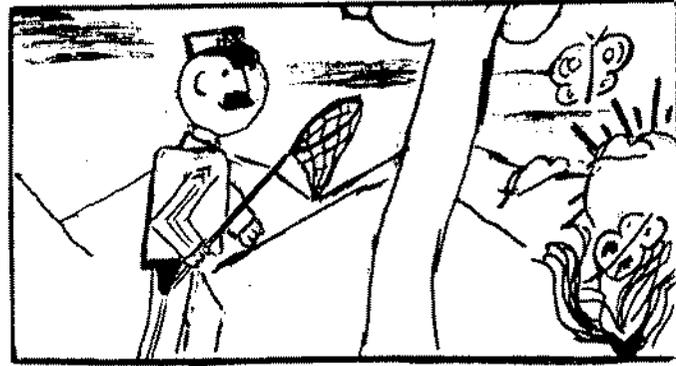
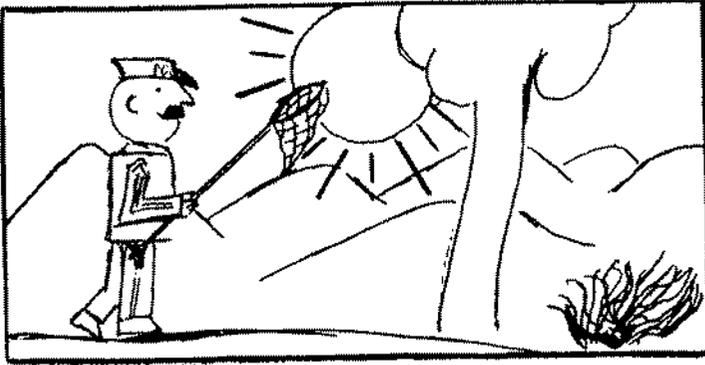
1.- Dibuixar les vinyetes finals d'aquesta historieta:

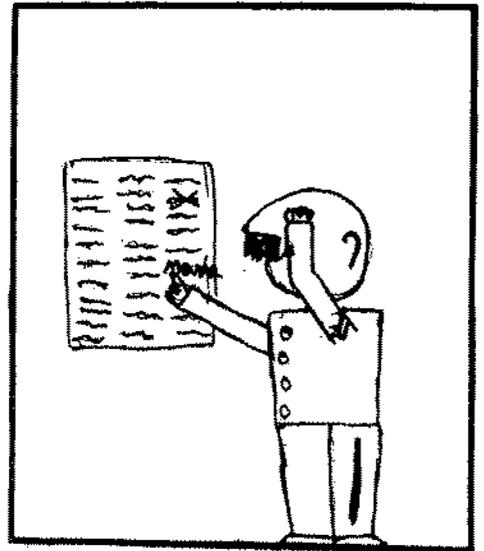
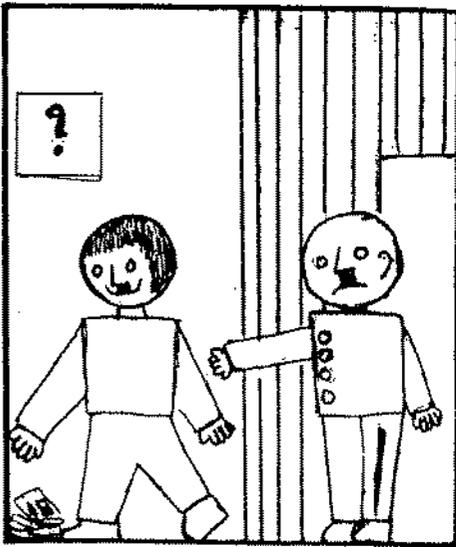
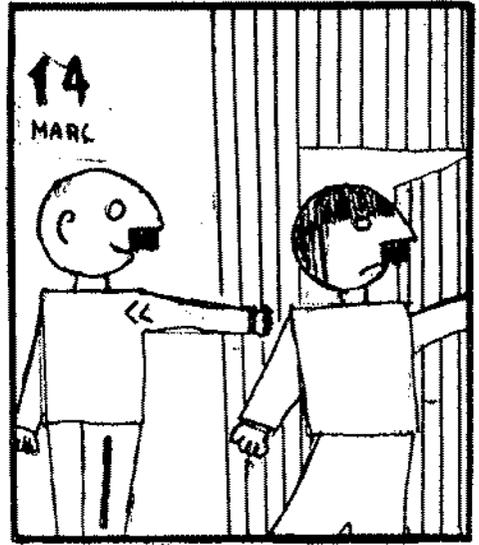
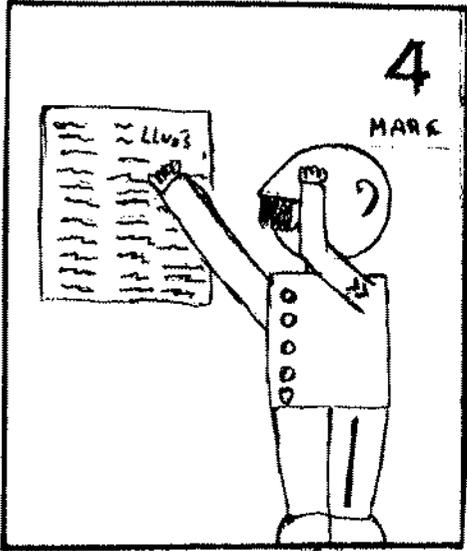


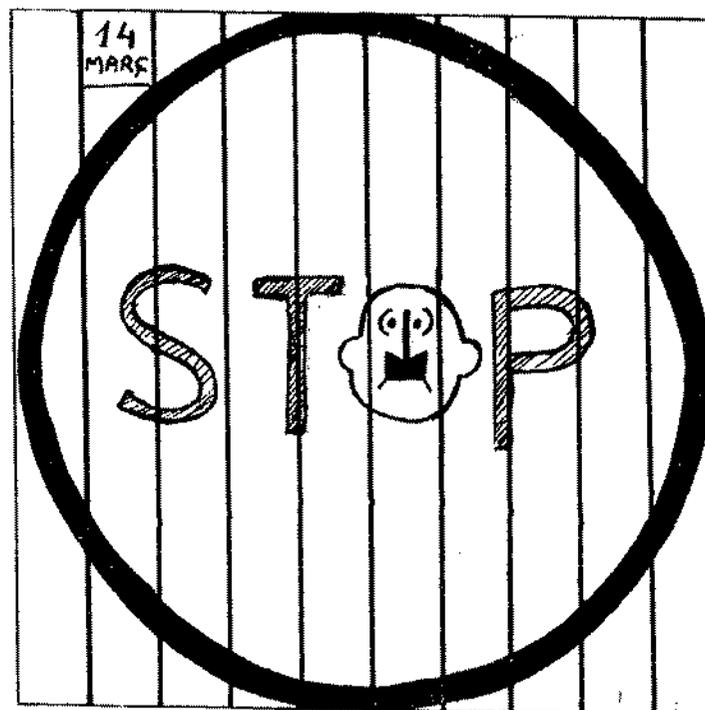
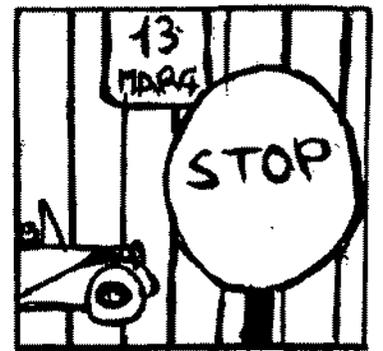
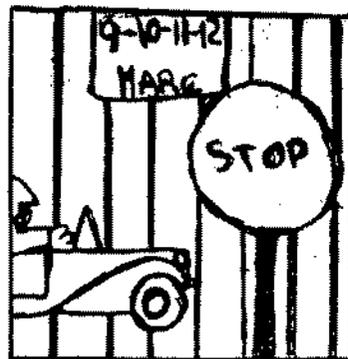
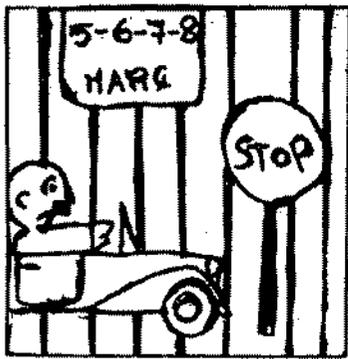
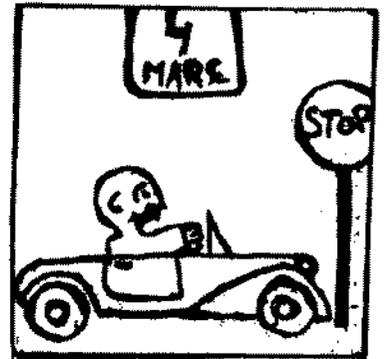
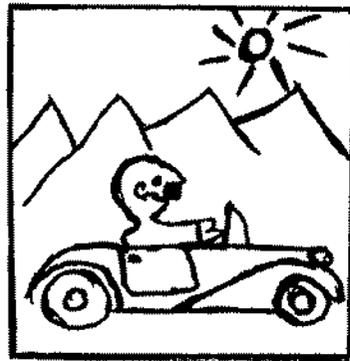
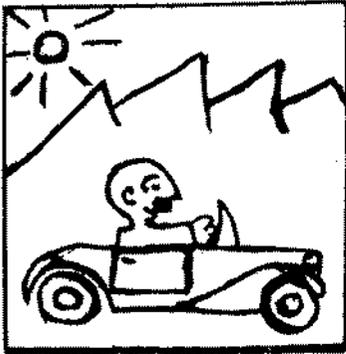
2.- Dibuixar les vinyetes inicials d'aquesta historieta:

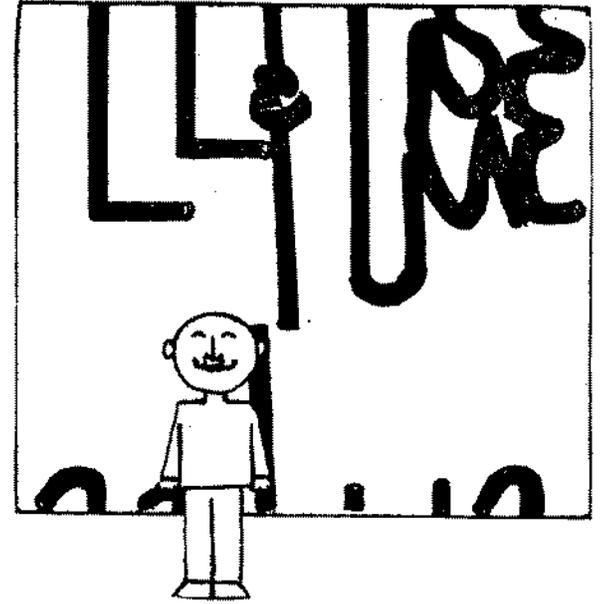
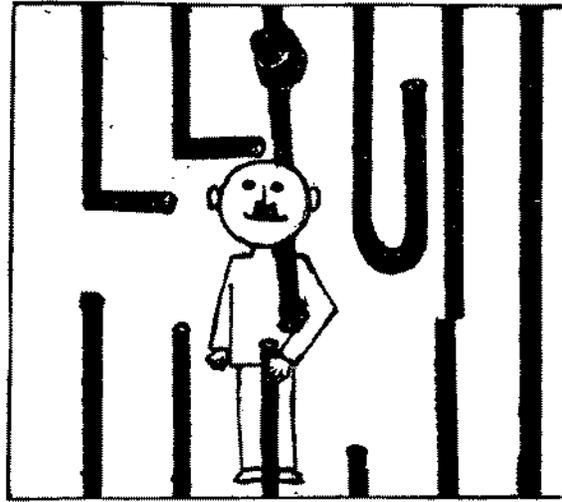


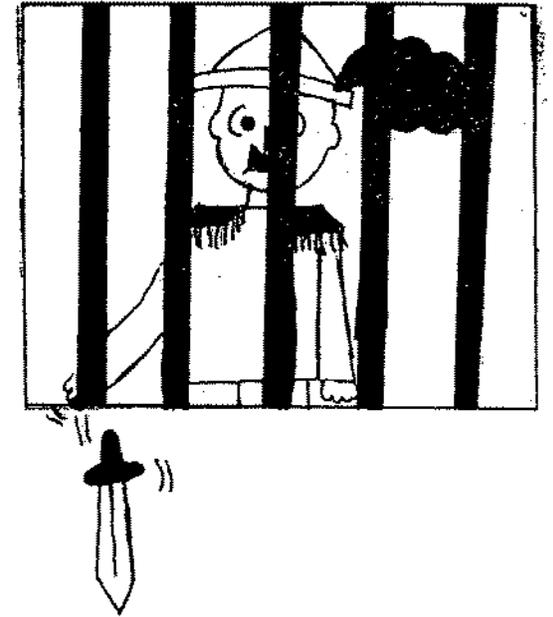
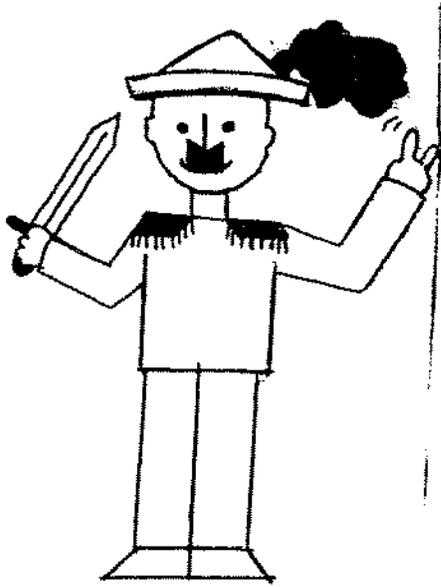
El tercer pas hagués estat el d'inventar-ne una.  
Aquests són els resultats:

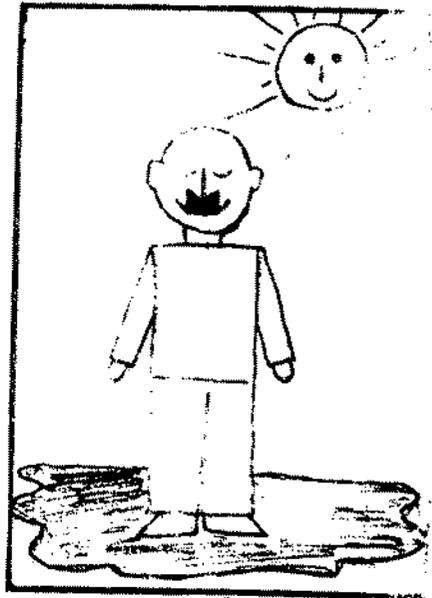
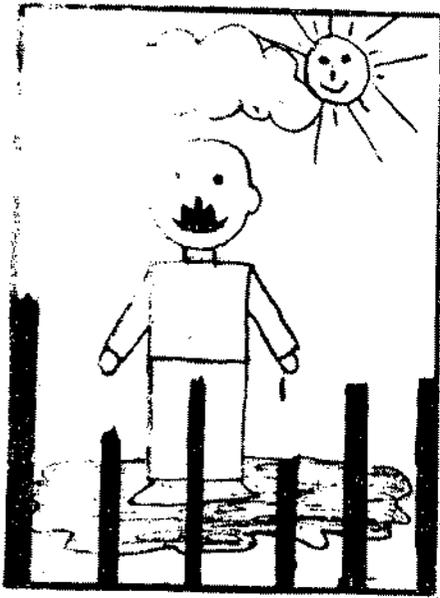
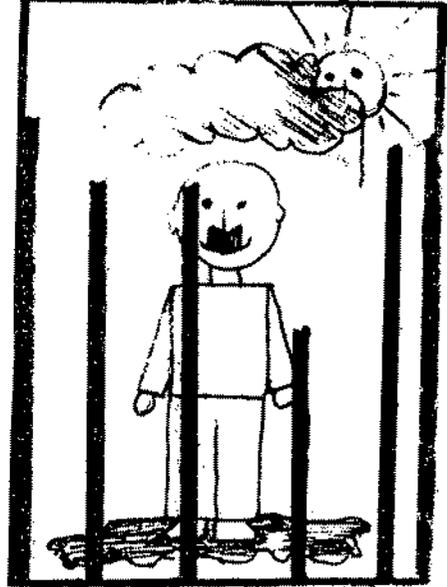






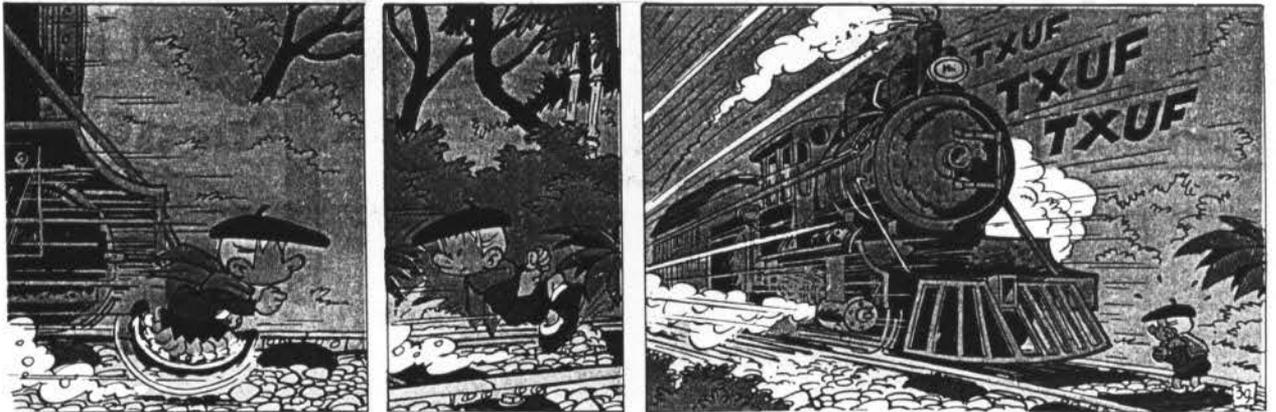






## RELACIÓ TEXT-IMATGE

El còmic és la conjugació de dos codis - imatge i text- diversament articulats en un medi d'expressió. La imatge és, però, el centre. Podem veure unes imatges tan suggestives que no necessiten el text.



El text fa la funció de complement: intenta suplir les deficiències de la imatge. Davant d'una imatge ambigua, que no és capaç de traduir per sí mateixa una noció precisa, el text serà, en aquest cas, essencial.



De totes maneres, encara que el text es consideri un complement, és un element necessari i redundat a la vegada:

- necessari perquè en els casos de imatges massa "riques", fa un paper restrictiu i en les imatges incompletes, compensatori. D'aquesta manera el text es situa en relació amb la imatge fent de correctiu.
- redundat perquè un mínim de redundància es adequat en tots els sistemes de comunicació. La imatge es desdobra quasi sempre en una llegenda,