

El procés d'elaboració.

Títol: De la idea al guió.

Àrees relacionades: Educació visual i plàstica. Llengua. 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.

Descripció de l'activitat:

- 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 dona el cas que una parella no es decideix per cap rol, permetreu que comparteixin el procés.
- 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.

Idees	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:

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:

Argument:

- Escriviu el guió:

Vinyeta	Tipus de pla	Imatge	Text
1			
2			
3			
4			

- Ara, el dibuixant ja pot fer la seva feina.
- Ep! Guardeu la llista d'idees, us pot servir per una altra vegada que hàgiu de fer un treball de creació artística: una narració literària, una composició plàstica, una pel·lícula de vídeo...

Instruments per a fer guions:

l'argument, la sinopsi argumental, el guió literari, el guió tècnic, el guió d'esbossos, l'storyboard.

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, haurem 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**
- **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