

El còmic

lloc: Campus IOC
Curs: Cultura audiovisual II (Bloc 1)
Llibre: El còmic
Imprès per: Francesc Casabella Planas
Data: dimecres, 6 novembre 2019, 14:25



Taula de continguts

Origen i evolució

Característiques

- Metàfores visuals
- Onomatopeies
- Línies cinètiques
- El guió tècnic

Producció d'un còmic



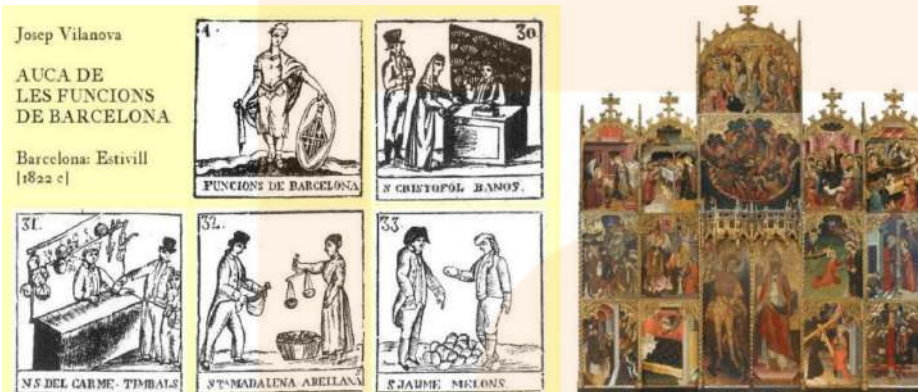
Origen i evolució

Diverses manifestacions artístiques de l'Antiguitat i l'Edat Mitjana s'ajusten a la definició de còmic: Pintures murals egípcies o gregues, relleus romans, vitralls d'esglésies, manuscrits, còdices precolombins, Biblia pauperum, etc.

L'origen del còmic Entre els antecedents més clars del còmic s'acostuma a citar els jeroglífics, una forma d'escriptura de l'antiguitat que expressava amb dibuixos el significat de les paraules. En els murals egipcis els dibuixos i símbols s'ordenaven generalment en seqüències lineals per explicar històries. Relleus romans i vitralls medievals.



Amb la invenció de la impremta (1446) es produeixen ja "auques" explicaven tot tipus d'esdeveniments i de metàfores amb il·lustracions mostrant les imatges de manera seqüencial i els retaules religiosos:



Amb la invenció de la litografia (1789) s'inicia la reproducció massiva de dibuixos, entre elles les imatges d'Épinal. Les imatges d'Épinal eren estampes de temàtica popular i colors vius que es van produir en França durant el segle XIX. (esquerra). A finals del segle XIX la premsa experimenta una gran difusió i els diaris busquen noves formes periodístiques com les caricatures i dibuixos satírics que incloïen a les seves pàgines. (dreta)

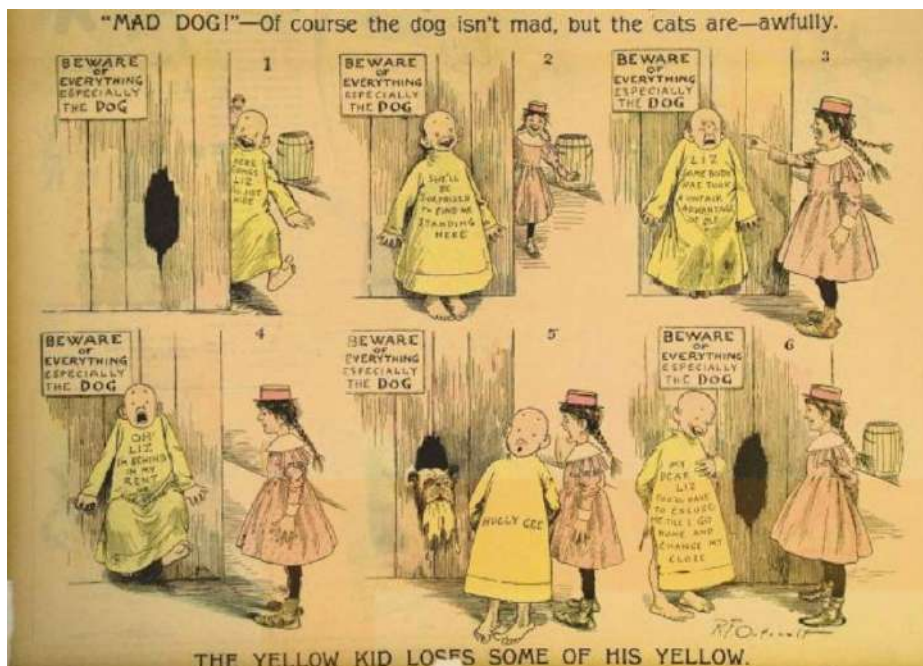


Posteriorment es transformaran en les anomenades tires còmiques. Una tira còmica era una sèrie de dibuixos senzilla que entretenia els lectors amb narracions.



El primer còmic

El còmic neix precisament al mateix moment que el cinematògraf (l'invent que aconsegueix reproduir imatges en moviment extretes de la realitat). Els primers còmics són obra del dibuixant Outcault, que publica des de l'any 1895 historietes del seu personatge The Yellow Kid al dominical del diari New York World.



L'èxit d'aquest fa que tots els diaris del món tinguin els seus propis dibuixants, i el poder de la nova forma d'expressió fa que fins i tot els sindicats controlin els temes i els formats l'any 1915. El gènere humorístic serà el més difós al segle XX, tot i que el còmic, com qualsevol altre mitjà gràfic, es deixa influenciar pels moviments artístics d'avantguarda.

Els anys 30 als Estats Units

Els anys 30 són anys plens de creativitat i l'estètica evoluciona de manera extraordinària. Són anys en els quals es comença a publicar llibres de còmics, amb una gran qualitat d'edició i amb històries més llargues i completes. Neixen herois de còmic que es converteixen en mites que es dibuixen amb una gran qualitat i que serveixen d'evasió per a qualsevol tipus de lector. Destaquen personatges de gènere policíac, com Dick Tracy; de ciència ficció, com Flash Gordon; o d'aventures, com Tarzan o Superman.

Els anys 40 i 50

La dècada dels anys 40 i 50 està marcada per dos factors rellevants:

1. Després de la II GM els països entren en una profunda crisi econòmica que dificulta la producció i difusió del còmic.
2. Els governs descobreixen en el còmic un instrument eficaç de propaganda política i exerceixen un control absolut sobre els continguts, els formats i els propis dibuixants. Als Estats Units els personatges acaben vestint l'uniforme de l'exèrcit o s'embarquen en aventures bèl·liques amb un alt grau de patriotisme. A Europa, malgrat la crisi econòmica, sobreviuen personatges com ara Tintin, i en sorgeixen altres com El Guerrero del antifaz, de l'espanyol Manuel Gago, o El Capitán Trueno, de Víctor Mora.

Els anys 60

A partir dels anys seixanta, la televisió s'ha convertit en el mitjà de masses per excel·lència i acapara l'atenció de gran part de la població. El còmic passa a ser un producte de consum menor destinat fonamentalment a públic adult. Còmic Underground Es va desenvolupar al marge de les grans editorials americanes. Va suposar una autèntica revolució en el món del còmic, permetent historietes que no seguien els patrons tradicionals, amb dibuixos sovint escatològics i de contingut sexual. Prohibits al començament, perseguits en algunes ocasions, els còmics underground van ser després tolerats i fins i tot van utilitzar canals de difusió similars a la resta de còmics

Còmic Negre

El còmic negre sovint recorre al gènere policíac i formes sàdiques. Molts personatges del còmic negre que s'han convertit en vertaders icones del món de la novel·la gràfica.

Línia chungu

La línia chungu són els còmics de tipus underground inspirats en mons del carrer i influenciat per manifestacions culturals paral·leles com el rock, les comunes, la droga o el antiimperialisme, atacant els principis de la societat establerta. Descriuen situacions absurdes protagonitzades per personatges marginals, amb llenguatge col·loquial que sense escatimar mencionen a la violència, el sexe i la droga amb un humor negre.

La línia clara

La línia clara és un estil d'història gràfica. El nom prové del terme Klare Lijn. El dibuixant holandès Joost Swarte va ser el primer que va utilitzar el terme el 1977, amb motiu de l'exposició Tintin a Rotterdam. Les característiques generals del còmic línia clara són:

- Delimitació amb una traça negra depurat i regular dels personatges i decorats
- Els escenaris solen ser tractats de forma realista
- Els personatges està fet amb trets caricaturescos
- Arguments acostumen a ser del gènere d'aventures

El còmic és un mitjà de comunicació que narra una història utilitzant imatges de manera seqüencial donant informació espaciotemporal. Les seves característiques són:

- Organització seqüencial;
- Utilització de codis pictocinètics (ús d'imatges i senyals gràfiques per representar el moviment);
- Utilització de codis audiopictòrics (representació gràfica de sons i onomatopeies).

Característiques

Com a mitjà de comunicació de masses, ha influït en les societats en les que incidia i, al mateix temps, ha reflectit la societat en què s'ha generat. El còmic té un llenguatge icònic-verbal i es posa en estreta relació amb el teatre, la novel·la, la pintura, la il·lustració -publicitària o no- o la fotografia.

Un dels trets fonamentals que cal destacar en el llenguatge del còmic és la convencionalitat. Aquest concepte fa referència a la interiorització d'unes regles que fan entendre a tothom el còmic de la mateixa manera, gràcies a un seguit de recursos gràfics establerts. Així doncs, amb el grafisme s'imita el so a través de les onomatopeies; amb la successió de vinyetes per tal de representar la temporalitat, la bafarada o globus indiquen els diàlegs dels personatges o amb altres recursos expressius.

Altres convencions menys esteses són la representació de la foscor amb els ulls blancs sobre un fons negre o la carència de llums.

Amb aquesta convencionalització no només s'aconsegueix estandarditzar la lectura del còmic sinó que s'apropa l'art de dibuixar còmics a tothom, però, d'una altra banda, l'autor perd la seva llibertat creativa. (Wikipedia)

Les característiques fonamentals del còmic com a llenguatge són:

- **Imatge seqüencial.** El còmic està compost de vinyetes que contenen dibuixos. Aquestes s'ordenen per explicar una acció, amb plantejament, nus i desenllaç (seqüència).
- **Espai i temps.** El còmic, igual que el cinema, té capacitat per expressar el pas del temps (utilitzant seqüències) i l'espai (mitjançant el propi dibuix)
- **Guió.** Les històries combinen text i imatge, per això són obra, com a mínim, d'un guionista i d'un dibuixant. Té, per tant, una faceta narrativa i una altra de plàstica.
- **Plasticitat del text.** Els diàlegs dels personatges i el narrador s'expressen de forma impresa a través d'elements plàstics com les bafarades o les grans lletres simulant sons.
- **Temàtica il·limitada.** El principal recurs expressiu del còmic és el dibuix, la imatge que crea un autor i que no necessita un referent real, com el cinema; tot el que hi ha a la història es pot explicar.
- **Capacitat simbòlica.** La necessitat de reduir missatges o idees abstractes a un dibuix concret ha portat el còmic a crear símbols capaços d'expressar icònicament conceptes; per exemple, la bombeta encesa sobre el cap d'un personatge.

D'aquesta manera cal dir que el llenguatge del còmic té una sèrie de característiques específiques que el diferencien de qualsevol altre tipus d'imatges. Es tracta d'un llenguatge que narra utilitzant la imatge i que descriu indrets, però que, a més a més, es complementa amb un text.

A causa de l'espai que acostuma a ocupar en l'edició impresa o, fins i tot, com a vinyeta aïllada dins de la producció periodística, el tipus de narració és ràpida i accelerada; a més, s'ha de condensar una gran quantitat d'acció en una sola vinyeta, articulant la imatge, el text, les línies cinètiques i els recursos gràfics amb fletxes i bafarades de text de manera que tot això faciliti als lectors la màxima comprensió del significat.

Pel que fa als textos compleixen una funció de vincle i relleu, és a dir, serveixen d'enllaç espaciotemporal amb la vinyeta següent o determinen el tema o el títol de referència de la seqüència.

Pel que fa al llenguatge verbal, acostuma a ser de to col·loquial, amb vacil·lacions, frases interrompudes, exclamacions, substitucions de paraules per signes d'expressió, reproducció de sons; en resum, tot el que faci que el llenguatge dirigit a les masses, però de consum individual, sigui més proper i quotidià.

Per altra banda, l'ús de recursos humorístics (comparacions, ironies, hipèrboles, burles, jocs de paraules i noms que facin riure) és una altra de les característiques essencials d'aquest llenguatge.

Metàfores visuals

Les metàfores visuals són recursos literaris que consisteixen a canviar el sentit de les paraules. Per exemple, quan diem "a aquesta li falta un bull" volem dir que "aquesta persona està alament 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'esà", doncs en una sola vinyeta es poden explicar moltes coses gràficament, que no cabrien si s'haguessin d'escriure dins dels globus.

A continuació hi ha diferents exemples:

Del forat surt una veu que, enfadada, deixa anar un munt de disbarats. Els signes de puntuació són també un element molt emprat.



Dir que una persona "treu fum", no significa que s'estigui cremant, sinó que la ràbia el domina.



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



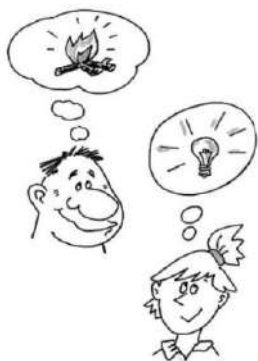
Les notes musicals són les alternatives al so que no podem escoltar. Una nota més grossa, podria ser un esforç més gran de la veu.



Els estels poden significar que una persona està lluent, molt polit, com la Betty Boop a qui no li falta ca 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).



Onomatopeies

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.

El globus també anomenats bafarades, tenen una protuberància anomenada delta, de formes molt diverses, la qual assenyalava 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.



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 punxagudes quan el que contenen és un crit, una exclamació d'ajuda, de 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.



Quan els deltes estan formats per una sèrie de cercles, com part d'un núvol, aquest globus solen expressar pensaments o records. Els globus també poden contenir imatges representatives de pensaments.



Un personatge pot tenir diversos pensaments o records alhora.



Línies cinètiques

Normalment les línies cinètiques del fons es mouen en una única direcció. Podem distingir-ne de tres tipus: horitzontals, verticals i diagonals, totes elles indiquen un moviment ràpid de l'element més proper. A part, es poden trobar línies radials quan tenen un punt de fuga.



Les línies cinètiques també es poden aplicar a un personatge per donar sensació de velocitat. Com més línies utilitzis més velocitat representarà. Aquesta tècnica es molt bàsica, però canvia quan es fa en blanc i negre o en color.



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 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:

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.

Exemple:

vinyeta	tipus pla	escenari	acció	text	tex narratiu (si n'hi ha)
1					
2					
3					

Producció d'un còmic

Tradicionalment, la indústria del còmic ha requerit un treball col·lectiu, en el que s'ha produït una especialització dels propis historietistes. Es distingeixen:



Dibuixant. La seva tasca consisteix en la realització de l'esbós, llapis final i a vegades l'entintat.

Entintador. L'entintat consisteix a realitzar una pàgina en blanc i negre a partir d'una altra prèvia, denominada llapis final, amb l'objectiu d'aconseguir una imatge neta i fàcil de comprendre visualment, marcant els detalls que en llapis final no es poguessin apreciar i, a més a més, facilitant la posterior aplicació de color. L'entintador, és un altre artista que pot donar, en aquest procés, nova càrrega visual a l'obra del dibuixant. Un mateix llapis final, entintat per diferents entintadors pot donar com a resultat obres completament diferents i personals.

Retolador o Retolista. La retolació pot fer-se per ordinador o a mà, encarregant-se de la mateixa el propi dibuixant o un professional especialitzat. Té amples possibilitats com a mitjà expressiu. En la retolació a mà, acostumaven a seguir-se els següents passos: Primer traçaven una pauta a llapis perquè les lletres es mantinguessin a un mateix nivell; després escrivien els textos, amb majúscules, reforçant la lletra dels encapçalaments. Quan hi havia exclamacions carregaven la tinta per tal que destaqués.

Colorista. És qui aplica el color als còmics. Als setanta, aquest element va ser revalorat gràcies a Richard Corben. Actualment se'l considera com una part fonamental, recurrent majoritàriament a l'ordinador.

A continuació hi ha algunes explicacions de com s'ha fet un còmic:

