



EL CÒMIC HISTÒRIC

UN MÓN EN VINYETES

ÍNDIX

- Definició i gèneres del còmic.....	3
- El còmic històric.....	4
- Història del còmic americà.....	5
- Característiques del Còmic Americà.....	7
- Autor contemporani més destacat	
o Alex Ross.....	16
- Còmic en la societat contemporània (9è art)	
o Funció del còmic com a mitjà d'aprenentatge de la història.....	20
- Romeu i Julieta	
o Explicació i text original de l'obra – guió.....	21
- Procés de treball artístic.....	25
- Conclusió i reflexió.....	30
- Bibliografia.....	31

DEFINICIÓ I HISTÒRIA DEL CÒMIC

Un **còmic** o **historieta il·lustrada** és una narració realitzada mitjançant una seqüència d'imatges o il·lustracions juxtaposades de forma deliberada, que tenen com a objectiu transmetre una història o qualsevol informació al lector, alhora que s'emporta una impressió estètica.

Per a fer-ho, els autors de còmics utilitzen tot un seguit de recursos gràfics. Will Eisner, teòric del còmic, també el definia com *art seqüencial*. Alguns dibuixants de còmic el consideren el "novè art".

Aquí podem veure tots els **gèneres de còmic** que existeixen:

- **Ficció:**
 - o **Aventures**
- **Fantàstic:**
 - o **Ciència ficció**
 - **Space Opera**
 - **Superherois**
 - o **Fantasia heroica.**
 - o **Terror clàssic**
 - o **Terror modern**
- **Còmic books de crims**
- **Funny animal**
- **Humor**
 - o **Tira còmica**
- **Del Oest**
- **Pornogràfic**
 - o **Bondage**
 - o **Manga eròtic (Hentai)**
- **Manga**
- **Romàntic.**
- **Sèrie negra.**
- **No ficció:**
 - o **Biografia**
 - o **Crònica**
 - o **Assaig**



EL CÒMIC HISTÒRIC

La historieta o còmic històric és un dels gèneres en què pot dividir la producció historietística, comptant al seu torn amb subgèneres com la historieta bèl·lica i de l'Oest. En aquest gènere entren des de les historietes de egipcis, romans o pirates a la historieta "folklòrica".

Alguns dels còmics històrics més famosos són El Capitán Trueno o 300 del qual després en van fer l'adaptació en pel·lícula.



El gènere que m'interessa més a mi per a aquest treball és, gràficament, el còmic de superherois o còmic americà per el seu costat més realista en la il·lustració.

HISTÒRIA DEL CÒMIC MODERN AMERICÀ

El desenvolupament del còmic modern americà es va fer en fases. Els publicistes han col·leccionat tires còmiques en llibres de tapa dura des de aproximadament d'any 1833.

The Adventures of Obadiah Oldbuck és el primer exemple publicat en anglès.

Etales:

- Proto-còmics i la Platinum Age
- Golden Age
- Silver Age
- Bronze Age
- Modern Age

PROTO-CÒMICS – PLATINIUM AGE

La companyia G.W. Dillingham va publicar la primera revista coneguda com "proto-comic-book" als Estats Units; *The Yellow Kid in McFadden's Flats*, al 1897. El neologisme "comic-book" aparegué a la tapa del darrera.

A més, al 1933 Gaines i Wildenberg col·laboraren amb Dell per publicar *Famous Funnies: A Carnival of Comics*, de 36 pàgines, el qual els historiadors de còmic el consideren el primer còmic americà real; Goulart, per exemple, l'anomena "la pedra angular d'una de les branques més lucratives de la publicació de la revista."



L'EDAT D'OR – GOLDEN AGE

L'edat d'or del còmic va ser un període en la història dels còmics americans. Generalment es pensa com el comprès entre finals de 1930 fins a finals de 1940 o principis de 1950.



Durant aquest temps, el còmic modern es va publicar per primera vegada i va gaudir d'un augment de la popularitat. L'arquetip del **superheroi** va ser creat i definit, i molts dels superherois més famosos van debutar, entre ells Superman, Batman, Capità Amèrica, la Dona Meravella i el Capità Marvel.

En el període es va produir l'arribada dels còmics com una forma d'art convencional, i la definició del vocabulari artístic del medi i les convencions creatives per la seva primera generació d'escriptors, artistes i editors.

A finals de 1940 i principis de 1950 van florir els còmics de terror i veritable crim, amb molta violència i "gore". EC ("Educational Comics", més tard anomenat "Entertainment Comics") propietat del fill de Max Gaines, William M. Gaines, es va convertir en el més reeixit i artísticament creatiu de tots els editors.

L'EDAT DE PLATA – SILVER AGE

L'edat de Plata representa el període en què els superherois van tornar i van arribar a dominar les línies de còmic de les dues grans editorials, Marvel i DC. A mitjans de la dècada de 1950, arran de la popularitat de la sèrie de televisió *Les aventures de Superman*, els editors experimentaren amb el superheroi, un cop més.

El 1961 l'escriptor i editor Stan Lee i l'artista / co-plotter Jack Kirby van crear els Quatre Fantàstics per a Marvel Comics. Amb una innovació que va canviar la indústria del còmic, Els Quatre Fantàstics # 1 va iniciar un estil naturalista de superherois amb les debilitats humanes, les pors i dimonis interns - els herois que barallaven i es va preocupar pels gustos de la renda de diners. En contrast amb els arquetips super-heroics benefactors de superherois creat en el temps, això va marcar el començament d'una revolució.



L'EDAT DE BRONZE – BRONZE AGE



Wizard originalment va utilitzar la frase "l'Edat de Bronze" el 1995 per referir-se a l'edat moderna de terror. Però a partir del 2009 els historiadors i aficionats van usar "l'Edat de Bronze" per descriure el període de la història moderna del còmic nord-americà que s'inicia amb un període de canvis concentrats al voltant de 1.970 llibres d'histories. A diferència de la transició d'Or / Edat de Plata, en la transició Plata / Bronze participaren molts llibres publicats contínuament, fent que la transició fos menys forta. No tots els llibres van entrar en l'Edat de Bronze, a la vegada.

L'EDAT MODERNA – MODERN AGE

La dècada de 1970 va coincidir amb l'aparició de botigues especialitzades de còmic a Amèrica del Nord. Aquestes botigues especialitzades van ser un refugi per a les més diferents veus i històries, però també marginats còmics en l'ull públic. Histories seriadades es van fer més llargues i més complexes, que requerien als lectors comprar més problemes per acabar una història. Entre 1970 i 1990, els preus de còmic van augmentar considerablement a causa d'una combinació de factors: l'escassetat de paper en tot el país, l'augment dels valors de producció, i l'incentiu de benefici mínim per a les botigues de còmics de valors (pel preu per unitat petita d'un còmic individuals relativa a una revista).

En la dècada de 1980 a mitjans i finals, dues sèries van ser publicades per DC Comics, *Batman: The Dark Knight Returns* i *Watchmen*. Van tenir un profund impacte en la indústria nord-americana de còmics. La popularitat entre els mitjans de comunicació que va obtenir, juntament amb el canvi dels gustos socials, va conduir a una major maduresa de temàtica i el to més fosc anomenat pels fans com "ombrívol i aspre". La creixent popularitat dels antiherois com el Punisher i Wolverine va subratllar aquest canvi, igual que el to més fosc d'algunes editorials independents, com Firts Comics.



CARACTERISTIQUES DEL CÒMIC AMERICÀ

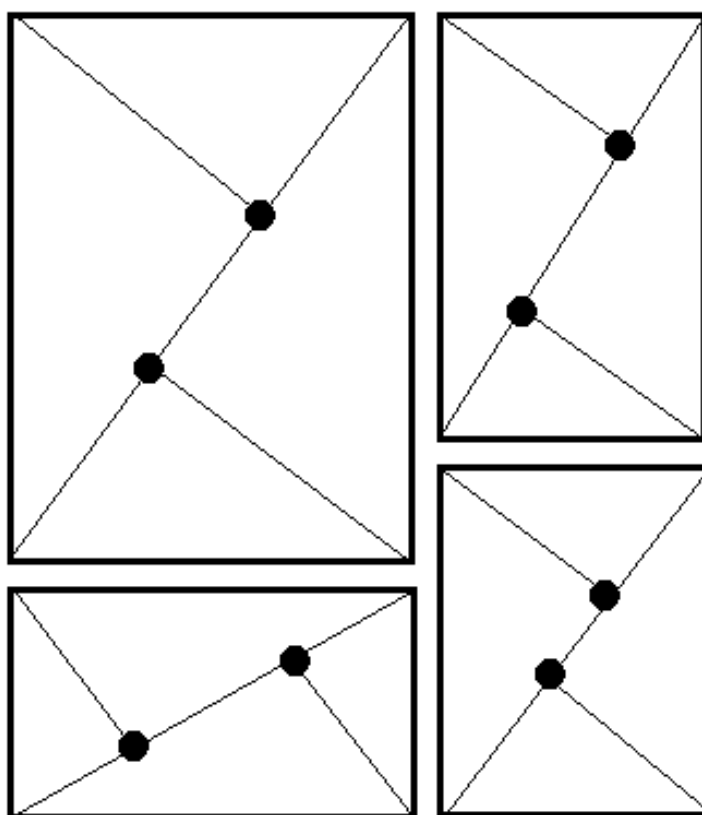
- Composició
- Composició de la vinyeta
- La vinyeta i el control de lectura
- Desenvolupament de la història. Guió tècnic.
- El cos
- El cos i la cara
- Realisme i perspectiva



COMPOSICIÓ

La composició en el còmic és molt important. S'ha de considerar cada vinyeta com un escenari on tenen lloc una disposició d'elements que han d'estar col·locats segons un propòsit determinat. En una vinyeta, res ha de ser accidental ni degut a un descuit. La principal consideració al compondre una escena és el centre d'atenció. S'ha d'enfocar el detall o l'acció més important, situant-la en la zona que més atenció rebí. La vinyeta és una forma geomètrica que té un "punt focal" on es deté la mirada del lector abans d'abastar la resta de l'escena. Cada vinyeta té un propi "punt focal" d'acord amb la seva forma.

Els **punts focals** d'una vinyeta es troben en el punt on les línies perpendiculars que arranquen de les puntes oposades es creuen amb una diagonal de les puntes restants. Aquestes àrees poden utilitzar-se eficaçment per situar una acció o objecte important.





LA COMPOSICIÓ DE LA VINYETA

La composició d'una historieta és comparable al plantejament d'un mural, una tela de pintura o una escena teatral.

Una vegada emmarcat el curs de l'acció és necessari compondre la vinyeta. Això implica una perspectiva i la disposició de tots els elements. El primer que s'ha de tenir en compte és que s'ha de posar al servei de la narrativa i ajustar-se a les normes clàssiques de lectura. A aquesta primera consideració la segueixen el to, l'emoció l'acció i el ritme de la història. Només quan aquestes consideracions estan valorades entren en joc el decorat o la originalitat de la composició.

Passos:

- 1) S'estableix un centre d'interès.
- 2) Aquest es converteix en l'emplaçament de l'acció principal.
- 3) Ara es determina la perspectiva sense alterar el centre d'interès.
- 4) S'afegeixen els elements narratius secundaris.

A l'igual que un escenari, la vinyeta controla el punt de vista del lector; el contorn de la vinyeta es converteix en el perímetre de la visió del lector i estableix la perspectiva des de la que es veu l'acció. Aquesta manipulació permet al dibuixant aclarir l'activitat, orientar el lector i suscitar l'emoció.

LA VINYETA I EL CONTROL DE LECTURA

La funció fonamental de l'art dels còmics és comunicar idees o històries per mitjà de les paraules i dibuixos, implica el moviment de certes imatges (ja siguin persones o coses) a través d'un espai. Per fer-se amb la captura o encapsulació d'aquests fets en el flux de la narració, és precís desfer-los en una seqüència de segments. A aquests segments se'ls anomena vinyetes, i no corresponen exactament a fotogrames cinematògrafs. Més que un resultat de la tecnologia, les vinyetes són sobretot part del procés creatiu.

A l'igual que les vinyetes serveixen per indicar el pas del temps, mostrar una sèrie d'imatges emmarcades i en moviment, implica la presència de pensaments, idees, accions i llocs o emplaçaments. Per tant, la vinyeta tracta d'incloure els elements més essencials del diàleg: lo visualment cognoscible i perceptible, alfabet inclòs. El dibuixant, per sortir airós d'aquest nivell no verbal de la comunicació, ha de tenir en compte tant l'experiència humana quotidiana com el mode en que la percebem, que sembla consistir en vinyetes o episodis.

Si com senyala Norman Cousins, "... el pensament secundari és el treball més difícil de tota gamma d'esforços humans...", aleshores el treball del dibuixant de còmics ha de ser calculat per lo comprensible que resulta. L'artista seqüencial "veu" per el lector, doncs una de les particularitats del còmic és que no requereix del lector tant com la seva capacitat per analitzar alguna cosa com per reconèixer-ho. Així doncs, la qüestió vital és disposar la seqüència de fets (o dibuixos) de forma que s'omplin els buits de l'acció. De tal forma que el lector pugui acabar de completar els fets interposats per mitjà de la pròpia experiència. L'assoliment depèn de l'habilitat del dibuixant (per lo general més visceral que intel·lectual) per calibrar el conjunt d'experiències del lector.

No hauria de sorprendre a ningú el fet de que el límit de la visió perifèrica de l'ull humà estigui molt relacionat amb la vinyeta tal i com la utilitza el dibuixant per captar o "congelar" un segment de lo que es en realitat un curs d'acció ininterrompuda. Aquesta segmentació és, sens dubte, un acte arbitrari, i es en aquesta encapsulació on el dibuixant utilitza la seva habilitat per narrar. La interpretació dels elements dins la vinyeta, la disposició de les imatges i la seva relació entre si en la seqüència són la gramàtica bàsica amb la que es construeix la història.

En la narració visual, la feina del guionista/dibuixant és registrar un fluir d'experiències i mostrar-lo tal com seria captat per la vista del lector. Això s'aconsegueix desfent arbitràriament el curs de les experiències en segments o escenes "congelades" i tancar-les a l'interior d'una vinyeta.

DESENVOLUPAMENT DE LA HISTÒRIA. GUIÓ TÈCNIC.

Des d'un principi, la concepció i composició escrita de la història es veuen afectades per les limitacions del medi., que pràcticament dicten el camp d'acció de la història u la profunditat de la narració. Per aquest motiu, la literatura dels còmics s'ha vist dominada durant molt temps per històries i accions senzilles i obvies. L'elecció d'una història i la seva narració es troba subjecta a limitacions d'espai, al saber fer del dibuixant i a la tecnologia de la reproducció. En realitat, tant des del punt de vista gràfic com literari, aquest medi pot tractar matèries i temàtiques de gran sofisticació.

Dels nombrosos elements d'una història, els més agraïts en quant al dibuix són els paisatges i l'acció. També és raonable poder abordar abstraccions transmeses per els personatges o per els paisatges. El diàleg que dóna veu al pensament té la virtut de donar sentit a l'acció. El text utilitzat en la introducció d'una seqüència o interposat entre vinyetes serveix per enunciar un pas del temps i el canvi d'escenari.

Al començar, el creador pren una decisió al respecte a la índole de la història. Ha de decidir si tracta d'exposar una idea, un problema i la seva solució o transportar el lector a través d'una experiència.

L'estil del tractament (és a dir, còmic o realista) té una gran importància en les consideracions que la segueixen. Sovint, l'estil és un concepte predeterminat i no és sotmès a una elecció conscient o a una minuciosa reflexió. Tot i així, és important tenir-lo en compte en els següents passos.

En el següent pas s'ha de descompondre la història en parts. En aquest moment és quan té lloc l'aplicació de la història i argument a les limitacions de l'espai o la tecnologia. La mida de la pàgina, el número de pàgines, el procés de reproducció i els colors disponibles influeixen en aquesta "descomposició". A vegades, sobre tot en el cas del guionista que fa el guió per al dibuixant, la descomposició fonamental corre a càrrec del guionista durant la redacció del treball. L'escriptor inicia la descomposició i confia en que el dibuixant reproduirà o il·lustrarà la descripció de l'acció i les instruccions que acompanyen el diàleg.

Exemple simplificat d'una pàgina de còmic d'un guió tècnic corrent.

Página 2

VIÑETA 1

TEXTO: mientras...

SPIRIT: “Oye, Dolan, la ciudad está repleta de matones de GRANCH. Tienes que hacer algo”

DOLAN: “¿Qué? ¡No han hecho nada!

ESCENA: Oficina de Dolan, entrada la noche. La única luz es la de la lámpara de la mesa de Dolan.

Spirit mira por la ventana, a la ciudad. La oficina del comisario es muy grande y espaciosa.

VIÑETA 2

SPIRIT: “¡De momento!”

ESCENA: Spirit, pensativo, sigue mirando por la ventana.

Spirit, Will Eisner

EL COS I LA GESTUALITAT

En els còmics, la postura corporal i la gesticulació ocupen una posició preponderant respecte al text. La manera de fer servir les imatges modifica i defineix el significat de les paraules. Les imatges, segons la seva rellevància des del punt de vista de l'experiència del lector, poden suggerir una certa emoció i donar modulació auditiva a la veu del parlant.

Un gest, generalment idiomàtic de una regió o cultura , tendeix a ser subtil i limitat a una estreta gama de moviment. Generalment, la última posició és la clau del seu significat. El procés selectiu es fa dins el context d'una seqüència. Ha de transmetre un significat deliberat, i serà el lector qui ha de mostrar el seu acord amb l'elecció i decidir si l'elecció és apropiada o no.

Una postura és un moviment seleccionat d'una seqüència de moments relacionats en una sola acció.

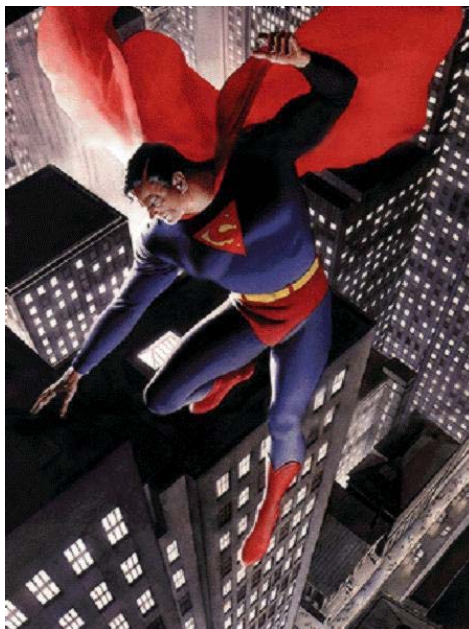
LA CARA

La superfície de la cara és, com una vegada digué algú, “la finestra de la ment”. En la comunicació, el seu paper consisteix en registrar les emocions. El lector espera que les combinacions d'elements movibles de la cara li revelin una acció i actuïn com adverbis respecte a la postura o gest del cos. Degut a aquesta reacció, els dibuixants acostumen a servir-se del cap (o cara) per transmetre el missatge sencer del moviment corporal. El semblant és la part del cos que més coneix el lector. També és la part que recolza la paraula dita. A diferència del cos, els seus gestos són més subtils, però també la part més individual del cos.



REALISME I PERSPECTIVA

Generalment , el còmic és un art realista consagrat a la emulació de la experiència real. Per conseqüència, el guionista/dibuixant que va en busca de la realitat ha de tenir en compte constantment el problema de la perspectiva. Sovint, al dibuixant li costa triar entre l'impacte i l'efecte de una pàgina realçada per un magnífic dibuix i la necessitat d'ajustar-se el màxim possible a la història.



Un exemple representatiu d'un argument que requereix un dibuix i una perspectiva molt acurats són les historietes de ciència ficció, que narren un succés sobrenatural en un ambient teòricament realista.



AUTOR CONTEMPORANI MÉS DESTACAT

ALEX ROSS

L'autor que he triat per anaitzar ja què és el qui més admiro és Alex Ross, un dibuixant de còmics i il·lustrador contemporani famós per el realisme de les seves obres.



Nelson Alexander Alex Ross' (Portland, Oregón, 22 de gener de 1970) és un il·lustrador i dibuixant d'histories nord-americà aclamat per el seu hiperrealisme del seu treball. Des dels anys noranta ha col·laborat per la indústria del còmic en dos de les més importants cases editorials, *Marvel Comics* y *DC Comics*.

La seva creativitat fou heretada de la seva mare, **Lynette C. Ross**, que va ser dissenyadora de modes professional i una artista comercial molt coneguda per fer dissenys en llibres. D'ella va ser de qui va prendre el gust i l'interès per la pintura.

Anys 1987 i 1990

El 1987, es va mudar a la ciutat de Chicago a Illinois per realitzar els seus estudis professionals en *'American Academy of Art*, i d'aquí tornada a l'agència de publicitat Leo Burnett (sucursal Chicago) com a dibuixant de *storyboards* per espots publicitaris. Després de tres anys, per consell d'un company a la mateixa agència, va poder contactar amb l'editorial **NOW Comics**, per la qual va realitzar una mini-sèrie: *Terminator: The Burning Earth* a 1990 (en espanyol *Terminator: La terra ardent*), escrita per Ron Fortier, basat en el concepte fílmic creat per **James Cameron**. Aquesta mini-sèrie de cinc lliuraments va ser totalment pintada per Ross, qui va crear totes les il·lustracions i el material artístic, des dels llapis fins a les pintures i portades de la sèrie.

Temps més tard va ingressar a Marvel Comics per a realitzar una història curta en la sèrie d'antologies de ciència ficció *Open Space* (traduït a l'espanyol com *Espai obert*). Desafortunadament, el còmic va ser cancel·lat abans que la història de Ross aparegués publicada, però, va aconseguir una bona relació amb el llavors editor del

còmic, **Kurt BUSIEK**. Junts van crear un avantprojecte de retrospectiva que, finalment, va ser la minisèrie *Marvels*.

Mentre aquest projecte es polia, Ross va realitzar treballs per **Eclipse Comics** (*Miracleman: Apocrypha*) i la línia de Clive Barker, editada a **Marvel Comics** (Hellraiser N^o 17).

Any 1993

Va realitzar el seu primer treball de superherois, per a portades de la novel·la de **Superman**: *Superman: Doomsday & Beyond*.

Any 1994

Va sortir al públic la minisèrie de **Marvels** de l'Univers Marvel, que va cridar l'atenció dels fans, per l'art realista de Ross i el bon guió de Kurt BUSIEK.

Al poc temps, Ross va ser requerit per fer pòsters i portades de còmics, on els personatges dibuixats arribaven a semblar fotografies. I és que a tot món li havia encantat la possibilitat de veure, si més no, una aproximació de com es veurien els personatges dels còmics reals. Alex Ross aviat es va tornar el portadista més cotitzat del medi, i els seus treballs van ser requerits per pràcticament totes les companyies editorials.

Any 1996

Amb el prestigi obtingut, no va tenir problemes per dur a **DC Comics**, un dels seus projectes personals: **Kingdom Come**. Aquesta nova minisèrie, molt prestigiosa per la seva carrera, la va realitzar amb ajuda de Mark Waid, però es van donar diferències entre tots dos, per definir qui havia creat exactament el concepte de la sèrie.

Aquestes friccions van portar a Ross a un distanciament temporal de DC Comics, de manera que va retornar a Marvel Comics per realitzar un nou projecte denominat *Earth X* (Terra X).

Anys 1997 al 2003

Un nou projecte denominat *Earth X* (Terra X), una minisèrie de tretze números, la qual no va realitzar gràficament, sinó en qualitat de guionista i dissenyador de personatges. Aquesta sèrie, llançada el 1999, va obtenir tan bona rebuda, que va meritjar una seqüela immediata també de tretze números, anomenada *Universe X* (Univers X) i *Paradise X* (Paradís X).

A més, en associació amb **Paul Dini** (un dels responsables de les sèries animades de Batman i Superman), entre 1998-2003 va realitzar el projecte de llançar una edició de prestigi anual, basades en els principals personatges de DC Comics. Aquests treballs van ser: *Superman: Peace on Earth* (Pau a la Terra), *Batman: War On Crime* (Guerra Contra el Crim), *Shazam!: Power Of Hope* (El poder de l'Esperança), *Wonder Woman: Spirit Of Truth* (El Esperit de la veritat), *JLA: Secret Origins* (Orígens Secrets), i *JLA: Liberty and Justice* (Llibertat i Justícia).

Actualitat

Amb tants treballs per als principals personatges de l'univers del còmic i companyies del mateix mitjà, compta amb la seva agenda plena.

* Cal assenyalar que l'empresari **Todd McFarlane** ha prè molt en compte l'espectacularitat del seu art, contractant a Ross per a una ocasió especial, l'arribada de la historieta **Spawn N ° 100**.

Procés artístic

El procés artístic del seu treball el realitza per capes.

Comença amb uns petits esbossos a llapis de cada doble pàgina que serveixen de guia per fotografiar el model i buscar altres detalls.

En el dibuix a llapis, la postura del cos i la proporció estan alterats per encaixar amb les necessitats del personatge retratat i de l'ambient de la història.

Totes les zones estan pintades a mà primer en blanc i negre amb pintures *gouache*¹ i pinzell d'aquarel·la. Una vegada completada la imatge modelada en gris, la fase del color s'aplica amb el mateix tipus de pintura a través de capes transparents, deixant opaques alternativament certes zones per aconseguir un millor resultat.

Els tocs finals inclouen l'aerògraf polvoritzat en els fons així com diversos efectes d'aura i monocromàtics.



¹ El *gouache* és una aquarel·la opaca. És diferent de la pintura transparent sobre papers brillants, si un vol pot pintar aplicant camps llisos, amb línies precises, però normalment és utilitzat per produir un efecte de pinzellades amb un flux espontani.

EL CÒMIC HISTÒRIC UNA IMATGE VAL MÉS QUE MIL PARAULES

Des de sempre el suport per la didàctica de la història han estat els documents escrits pensant que no hi havia manera més creïble d'ensenyar-ho. Però no és ni de bon tros l'única i a mi m'agradaria fer referència a una en concret: la novel·la gràfica o còmic històric.

Parlant des del punt de vista d'estudiant que sóc, quan ens diuen que hem d'estudiar alguna cosa d'història ja esbufeguem i ens imaginem la pila d'apunts i textos per aprendre'ns de memòria i la majoria de vegades ho fem a desgana. Això implica que en la majoria de casos, després de memoritzar el temari per l'examen al cap d'una setmana ja se'ns han oblidat més de la meitat dels conceptes.

Ara bé, el que jo presento, i ja se n'han fet estudis, és una nova forma d'ensenyar història i podria ser a partir del còmic (avui en dia, per alguns, ja considerat el 9è art). És de sobres coneguda l'expressió “una imatge val més que mil paraules” i crec que s'hauria d'aplicar en aquest àmbit.

A través del còmic i de les accions que passen en ell, podríem potser entendre millor fets històrics com guerres o simplement costums d'una època determinada observant potser la forma com parlen els personatges, la roba que porten, etc.

El còmic ens ofereix la possibilitat de veure moviment en imatges fixes com si d'una pel·lícula es tractés i crec que no es pot desaproveitar aquest art, per exemple, a l'hora d'entendre com succeeixen els esdeveniments abans d'una guerra, el durant i el després.

A més, ens permet veure la història des de diferents punts de vista i evidentment, seria una nova forma de fer arribar l'art a gent que no hi està acostumada a tractar.



ROMEU I JULIETA

Ja que la intenció d'aquest treball de recerca és explicar la història des d'un punt de vista diferent al habitual, vaig pensar que què millor que fer servir d'exemple una de les històries escrites d'amor més famoses i per mi, de les més belles de representar, sens dubte em refereixo a Romeu i Julieta de Shakespeare.

Romeu i Julieta és una obra popularment coneguda en la que les dues famílies més poderoses de Verona, els Montagut i els Capulet viuen en tensió i odi constant. Fins que un dia, Romeu, fill dels Capulet, assisteix emmascarat a una festa dels Montagut i coneix a Julieta de qui s'enamora a primera vista.

Romeu descobreix que Julieta és la filla dels Montagut, la família enemiga però tot i això decideix anar a veure-la per declarar-li el seu amor. Un vespre es cola al seu jardí i allí descobreixen que els dos s'estimen i decideixen casar-se com més aviat millor.

Es casen el dia següent en privat i Romeu després d'una baralla mata a Tebaldo, cosí de Julieta, motiu pel qual és desterrat de Verona i ha de fugir. Marxa després de passar la nit amb Julieta.

Julieta, és obligada a casar-se amb Paris però el frare Lorenzo l'ajuda i li dona un narcòtic que la farà semblar estar morta i així s'haurà de cancel·lar la boda.

Romeu arriba on és Julieta i se la troba aparentment morta i desconsolat per la pèrdua de la seva estimada pren un verí i mor als seus braços.

Quan Julieta desperta de l'efecte del narcòtic, es troba a Romeu mort i agafa l'espasa que portava penjada i es suïcida.



L'escena que he triat per representar correspon al moment en què Romeu entra al jardí de Julieta i es declaren el seu amor. Ha estat una escena representada ja per molts artistes com Frank Dicksee o inclús se n'ha fet una adaptació en animació japonesa.



ROMEU I JULIETA - GUIÓ DE L'ESCENA**ACTE II
ESCENA II**

Jardí de Capulet. Entra Romeu.

ROMEU

Si mai no t'han ferit, no sents les nafres.
(Julieta apareix a una finestra de més amunt.)
 Mes, oh! Allà dalt, quina claror esclata!
 A dalt deu ser el llevant i el sol Julieta.
 Trenca, bell sol i mata en sec la lluna,
 que ja d'enveja, és groga i torna's feble
 veient que la donzella és més formosa.
 Puix gelosia et té, no la serveixis:
 La lliurea vestal és verda i groga,
 I no la porten sinó els bojós: llença-la!
 És ma dona gentil! És la que estimo!
 Si ella, almenys, en pogués heure noves!
 Parla i no em diu pas res; mes, per ventura,
 Parlen sos ulls: els donaré resposta.
 Só un presumit: no és pas a mi a qui parlen.
 Dos estels d'allà dalt, dels més formosos,
 Han pregat als seus ulls, per una estona,
 Que brillin en l'esfera, fins que ells tornin.
 I si els ulls fossin dalt, i ells en son rostre?
 Estels fondria son fulgir de galta,
 Com fon la llàntia el solejar del dia;
 I els ulls seus, dalt del cel, farien l'aire
 Tan fulgent, que oíriem tot seguit
 Cantar els ocells, pensant que no és de nit.
 Ves, com sa galta se sosté en la mà!
 Així d'aquella mà jo fos el guant,
 I sa galta toqués!

JULIETA

Déu meu!

ROMEU

Sí! Parla!
 Parla altre cop, bell àngel, car t'albiro,
 Ara, sobre el meu cap, tan gloriosa,
 Com ho és un missatger alat del cel,
 Als ulls girats en blanc, i plens de pasme
 Dels mortals, que el contempen testa enrere,
 Mentre ell cavalca els peresosos núvols,
 Per anar a perdre's en el si de l'aire.

JULIETA

Oh, Romeu, oh Romeu! Per què ets Romeu?
 Noga el teu pare i el teu nom rebutja,
 Oh, jura'm, si no ho vols, que tu m'estimes,
 I jo una Capulet deixaré d'ésser.

ROMEU

Respondré jo a això? Seguiré oint-la?

JULIETA

De tu, mon enemic sols no ho és ton nom:
Tu no ets un Montagut, ets tu mateix.
Què és Montagut? No és pas ni braç, ni cara,
Ni peu, ni mà, ni res d'altra part d'home.
Sigues un altre nom! Un nom, què porta?
Ço que rosa en diem, dit d'altre mode
Flairaria igualment; així Romeu,
Ni que Romeu no se'n digués, tindria
Els mateixos encisos que atresora,
I que en res volen dir com s'anomena.
Llença ton nom, Romeu: i per bescanvi
D'un nom que no té res de ta persona,
Pren-me a mi tota!

ROMEU

Doncs et prenc el mot.
Digue'm <<amor>>, i en rebré nou baptisme;
D'ací endavant, mai més seré Romeu.

JULIETA

Quin home ets tu, que entaforat en l'ombra
Sorprens mos pensaments?

ROMEU

No sé com dir-te
Qui sóc, si és que algun nom he de donar-me:
Mon nom, santa adorada, és avorrible
Per tu, car és d'un enemic dels teus.
Si jo el duqués escrit, l'esqueixaria.

JULIETA

No han begut mes oïdes paraules
D'aqueixa llengua, i ja en conec el so.
No ets Romeu de Montagut?

ROMEU

Ni l'un ni l'altre
Si et desplau qualsevol, gentil donzella.

JULIETA

Digue'm com ets ací i per què venies?
Els murs de l'hort són alts i prou difícils;
O so penses qui ets, has de trobar-te
La mort aquí, ai algú dels meus et troba.

ROMEU

Amb les ales d'amor passí eixes tanques,
Car l'amor no el deturen murs de pedra:
Ço que pot fer l'amor, l'amor ho afronta,
I, per tant, de què em trobin poc me curo.

JULIETA

Si et veuen, ben segur que han de matar-te.

ROMEU

Que és cas! Hi ha més perill en els ulls teus,
Que en vint espases seves. Sols que em miris
Dolçament, ja no temo sa envestida.

JULIETA

Per res del món voldria que et veiessin.

ROMEU

M'embolcalla la nit perquè no em vegin
I si no has d'estimar-me, que em trobin:
Val més que l'odi seu m'escurci el viure,
Que prorrogar la mort si amor em negues.

PROCÉS DE TREBALL ARTÍSTIC

Per la part pràctica del treball he seguit els següents passos:

La primera part va ser dissenyar els personatges i l'espai on s'ubicarien amb les seves corresponents vistes i plans.

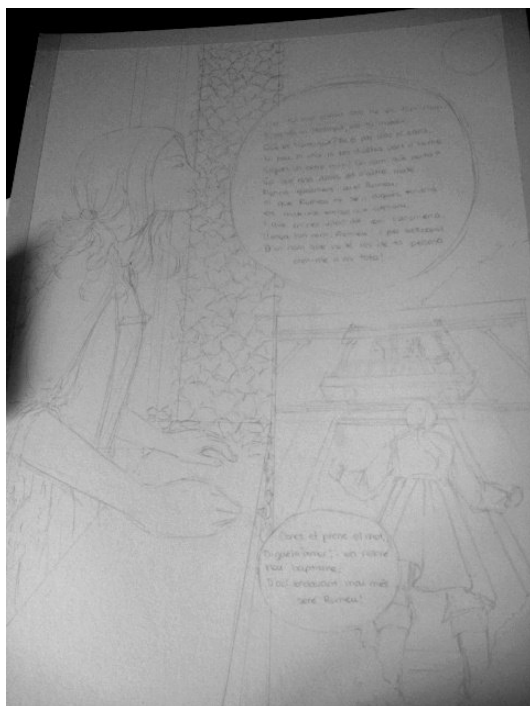
En el disseny dels personatges i l'edifici vaig voler inspirar-me en el segle XVIII ja que és una època que m'encanta però sempre des del meu punt de vista personal.

La segona part i potser de les més difícils va ser distribuir tot el text del guió en les tres pàgines en què volia fer el còmic. Vaig intentar distribuir el text diàleg dels dos personatges de forma més o menys equitativa. El resultat va ser el següent:

<p>JULIETA 1 De tu, mon enemic sols no ho és ton nom: Tu no ets un Montagut, ets tu mateix. Què és Montagut? No és pas ni braç, ni cara, Ni peu, ni mà, ni res d'altra part d'home. Sigues un altre nom! Un nom, què porta? Ço que rosa en diem, dit d'altre mode Flairaria igualment; així Romeu, Ni que Romeu no se'n digués, tindria Els mateixos encisos que atresora, I que en res volen dir com s'anomena. Llença ton nom, Romeu: i per bescanvi D'un nom que no té res de ta persona, Pren-me a mi tota!</p> <p>ROMEU 2 Doncs et prenc el mot. Digue'm <<amor>>, i en rebré nou baptisme; D'ací endavant, mai més seré Romeu.</p>	<p>JULIETA 3 Quin home ets tu, que entaforat en l'ombra Sorprens mos pensaments?</p> <p>ROMEU 4 No sé com dir-te Qui sóc, si és que algun nom he de donar-me: Mon nom, santa adorada, és avorrible Per tu, car és d'un enemic dels teus.</p> <p>ROMEU 5 Si jo el duqués escrit, l'esqueixaria.</p> <p>JULIETA 6 No han begut mes oïdes paraules D'aqueixa llengua, i ja en conec el so. No ets Romeu de Montagut?</p> <p>ROMEU 7 Ni l'un ni l'altre Si et desplau qualsevol, gentil donzella.</p>	<p>JULIETA 8 Digue'm com ets ací i per què venies? Els murs de l'hort són alts i prou difícils; O so penses qui ets, has de trobar-te La mort aquí, ai algú dels meus et troba.</p> <p>ROMEU 9 Amb les ales d'amor passi eixes tanques, Car l'amor no el deturen murs de pedra: Ço que pot fer l'amor, l'amor ho afronta, I, per tant, de què em trobin poc me curo.</p> <p>JULIETA 10 Si et veuen, ben segur que han de matar-te.</p> <p>ROMEU 11 Que és cas! Hi ha més perill en els ulls teus, Que en vint espases seves. Sols que em miris Dolçament, ja no temo sa envestida.</p> <p>JULIETA 12 Per res del món voldria que et veiessin.</p> <p>ROMEU 13 M'embolcalla la nit perquè no em vegin I si no has d'estimar- me, que em trobin: Val més que l'odi seu m'escurci el viure, Que prorrogar la mort si amor em negues.</p>
--	--	---

Una vegada distribuït el text segons les pàgines, vaig haver de fer uns esbossos de com col·locar els personatges, la composició de les vinyetes i seguir les característiques del còmic americà.

Quan vaig tenir els esbossos llestos, vaig fer els dibuixos en DinA2 a llapis deixant un marge de 1,5cm als costats.



A continuació, quan ja estaven dibuixades les quatre pàgines vaig procedir a començar a pintar-les amb gouache ja que és la tècnica que utilitza Alex Ross (l'autor que he analitzat) i m'interessava aprofundir en aquesta tècnica pictòrica. Vaig començar per les zones més generals i vaig acabar per les zones més petites i que requerien més detalls.





Ja pintades les pàgines amb gouache vaig decidir experimentar pintant en certes zones amb llapis de colors ja que vaig veure l'efecte que feia en una exposició que vaig visitar i em va encantar. I el resultat final era aquest:



Amb les pàgines pintades només calia repassar les vinyetes i els textos i ja es podia donar per finalitzada la part pràctica.



Un cop finalitzades totes les pàgines tocava emmarcar-les amb vidre i ja estaven llestes per a la presentació.



CONCLUSIÓ I REFLEXIÓ

El còmic és un art que des de petita m'ha agradat. Però al parlar de còmics la majoria de gent es pensa que és un simple passatemps o una distracció.

Aquest treball de recerca m'ha ajudat a fer veure que els còmics no només són un simple passatemps sinó que n'hi ha molts gèneres i que un d'ells, l'històric, pot ser inclús didàctic.

Penso que l'art hauria d'estar més present en les nostres vides i si comencéssim, per exemple, estudiant a partir de còmics potser veuríem les coses d'una altra manera.

Ha estat una experiència molt gratificant, a més, trobar molts estudis fets sobre aquest mateix tema i en que tots diuen que realment funciona i que els alumnes aproven aquesta forma més amena d'estudiar.

Referent a la part pràctica, m'ha servit per practicar amb el gouache, una tècnica pictòrica que m'interessa molt i intentar fer un dibuix cada cop més realista, tot i que encara em queda molt per fer.

En general em sento orgullosa d'haver triat finalment aquest tema i haver pogut investigar sobre això. Tot i que penso que hauria anat millor si haguéssim començat el projecte a 1r de batxillerat ja que ara a 2n se'ns ha acumulat la feina i jo, per exemple, no he pogut aplicar-hi totes les hores que m'hauria agradat.

BIBLIOGRAFIA

LLIBRES:

Los mejores superhéroes del mundo. Barcelona: Editorial Planeta DeAgostini, 2010

EISNER, Will. El cómic y el arte secuencial. Barcelona, NORMA Editorial, 2007

SHAKESPEARE, William. Romeu i Julieta. Versió de Miquel Descot. Barcelona: Editorial Proa, 2009

PÀGINES WEB:

<http://wikipedia.es>

<http://recerca.info>

