

ÍNDIX GENERAL

1. INTRODUCCIÓ	3
2. QUÈ ÉS EL CÒMIC?	4
2.1 L'art del còmic, l'art invisible	4
2.1.1 La invenció de la impremta	5
2.2 El vocabulari dels còmics	6
2.2.1 La icona	6
2.2.1.1 La icona com a dibuix	7
2.2.2 El llenguatge anomenat còmic	9
2.3 El món com un tot	11
2.3.1 Cloenda	11
2.3.1.1 Moment – a – moment	12
2.3.1.2 Acció – a – acció	12
2.3.1.3 Tema – a – tema	12
2.3.1.4 Escena – a – escena	12
2.3.1.5 Aspecte – a – aspecte	13
2.3.1.6 Non – sequitur	13
2.4 Les vinyetes i el temps	14
2.4.1 La forma i l'espai – temps	14
2.5 Les vinyetes i el moviment	16
2.5.1 Seqüència	17
2.5.2 Línia de moviment	17
2.5.3 Línies cinètiques	18
2.5.4 Moviment subjectiu	20
2.5.5 Moviment políptic	21
2.6 Línia viva	21
2.6.1 Els símbols lingüístics	26
2.6.2 Els símbols i els entrepans	27
2.7 La combinació: paraules i dibuix	29
2.7.1 Paraules específiques	29
2.7.2 Dibuixos específics	30
2.7.3 Vinyetes duals	30
2.7.4 Tipus additiu	31
2.7.5 Combinació en paral·lel	31
2.7.6 Muntatge	32
2.7.7 Combinació interdependent	32
2.8 Els sis passos	33
2.8.1 Idea/propòsit	33
2.8.2 La forma	33
2.8.3 L'estil	33
2.8.4 Estructura	33
2.8.5 Destresa	33
2.8.6 Superfície	33

2.9 El color	34
3. HISTÒRIA DEL CÒMIC	36
3.1 La història del còmic als Estats Units d'Amèrica	37
3.2 La història del còmic als països d'Europa	40
3.3 La història del còmic als països sud – americans	48
3.4 La història del còmic al Japó	54
4. ARTISTES MÉS RECONEGUTS	58
4.1 Hugo Pratt	58
4.2 René Goscinny	59
4.3 Alan Moore	60
4.4 Alberto Breccia	61
4.5 Osamu Tezuka	61
4.6 Hergé (Georges Remi)	62
4.7 Akira Toriyama	62
4.8 Robert Crumb	63
4.9 Frank Miller	64
4.10 Francisco Ibáñez	65
4.11 Will Eisner	66
5. ELS CÒMICS MÉS IMPORTANTS	67
5.1 Batman: La Broma Assassina	67
5.2 Ultimate Spiderman	68
5.3 Hellboy	70
5.4 Akira	71
5.5 Naruto	72
5.6 Adolf	73
5.7 Capità Harlock	74
5.8 Calvin i Hobbes	75
5.9 Titeuf	76
5.10 Maus	77
5.11 Persepolis	78
5.12 Sin City	79
5.13 300	80
6. PASSOS D'ELABORACIÓ DEL TREBALL	81
6.1 Plantejament del treball	81
6.2 Elaboració d'un guió	81
6.3 Maquetat (estructuració imatges i diàlegs)	82
6.4 Maquetació en format digital (format Corel Draw)	82
6.5 Dibuir	83
6.6 Escaneig de les imatges	84
6.7 Importació i ajustació de les imatges	84
6.8 Diàlegs (bafarades)	85

6.9 Portada	85
6.10 Segona Portada	85
6.11 Presentació dels personatges	86
6.12 Índex	86
6.13 Títol del còmic	87
6.14 Autor	87
6.15 Impressió	87
6.16 Final	88
7. RESULTAT ESTADÍSTIC DE LES ENQUESTES	89
7.1 Dades generals	89
7.2 Comparatives	90
8. LA IDEA	93
8.1 Introducció a la història	93
8.2 Guió inicial del còmic	93
8.3 Guió final del còmic	101
8.4 Presentació dels personatges	107
9. PROCÉS DE CREACIÓ	109
10. EL CÒMIC	110
11. MARKETING I MERCHANDISING	111
11.1 Ninot	111
11.2 Vídeo d'animació	112
12. CRÍTQUES	113
13. BIBLIOGRAFIA	114
13.1 Llibres	114
13.2 Pàgines web	114
14. CONCLUSIONS	115
15. AGRAÏMENTS	117

1. INTRODUCCIÓ

Que ens aporta un còmic? Per algunes persones pot ser un simple entreteniment, com un llibre curt. Per altres és una manera de deixar volar la ment a llocs imaginaris. I per a algunes persones pot arribar a ser una devoció, fins al punt de col·leccionar-los, anar a convencions i viure pensant sempre en còmics. En canvi, altres persones ni s'aventuren a endinsar-se al món del còmic.

Però la pregunta és: perquè algunes persones menyspreen el còmic però saben valorar altres arts com pot ser la literatura o el cinema? La majoria de persones pensen que el còmic és massa infantil però llavors, com és que veiem còmics de temàtica adulta com Sin City o fins i tot humor adult com Mafalda? Aquesta poca popularitat de l'art és el motiu que m'ha portat a escollir aquest tema. Considero que és important fer arribar a tothom el valor de l'art del còmic, ja que a l'interior d'aquest art hi ha un univers sencer d'idees i peculiaritats encara creixent.

Per tal de fer arribar aquest món a tothom abastem totes les peculiaritats del còmic, des de saber què és el còmic, la seva història, artistes, ... fins a l'elaboració d'un còmic i la vida posterior a la seva publicació. És a dir, aquest treball és la vida d'un còmic: els coneixements bàsics previs, la seva elaboració i la seva vida posterior. D'aquí ve el títol del còmic: de la idea inicial al resultat final. A part d'això s'inclou els resultats d'unes 106 enquestes per saber amb exactitud l'opinió de la gent sobre el còmic. També hi volia incloure l'entrevista d'algun dibuixant, vaig fer el que vaig poder per contactar amb Francisco Ibàñez, autor de còmics tan importants com Mortadelo y Filemon, però no vaig rebre resposta i no l'he pogut incloure.

Tots aquests punts són una defensa del còmic. La defensa d'un art invisible que està al mateix nivell que altres arts, però no està tan ben considerat. La defensa d'un univers sense límits que et pot portar a llocs inimaginables només amb el poder de la imaginació.

Benvinguts al món del còmic:

2. QUÉ ÉS EL CÒMIC ?

2.1 L'art del còmic, l'art invisible

Quan som petits és probable que vegem els còmics com revistes plenes de colors, plenes de mals dibuixos, històries estúpides i cavallers en vestits de malles. Mentrestant, els adults llegeixen únicament llibres creient ser massa vells per llegir còmics. A alguns "afortunats" el destí els dona una segona oportunitat, normalment entre els catorze i quinze anys, creant una afecció que els acompanyarà tota la vida.

El món del còmic és enorme i variat. "Còmic" és la paraula genèrica que es refereix al mitjà imprès, i no a un objecte específic com els "comic books" o "tires còmiques". En definir còmic el mestre Will Eisner emprà el concepte de l'art seqüencial: dibuixos que individualment no passen de ser això, dibuixos, però que quan formen part d'una seqüència, encara que es tracti d'una seqüència de només dues imatges. L'art de la imatge es transforma en una cosa més: L'ART DELS CÒMICS! Aquesta definició és neutral pel que fa a l'estil, qualitat o temàtica. Hi ha diverses escoles del còmic que estudien certs dibuixants, tendències etc ... però a l'hora de definir el que és el còmic, cal realitzar una diferenciació entre la forma i el contingut.

Per fer aquesta distinció ens fixem en parts del còmic com pot ser la forma artística, coneguda més aviat per medi, que és un "recipient" capaç de contenir qualsevol classe d'idees i imatges. En aquest apartat hi trobem elements com els guions, dibuixos tendències, gèneres, estils, temàtiques, ...

El contingut d'aquestes imatges i idees és, naturalment, cosa dels creadors, que són els missatgers, que no hem de confondre amb el missatge.

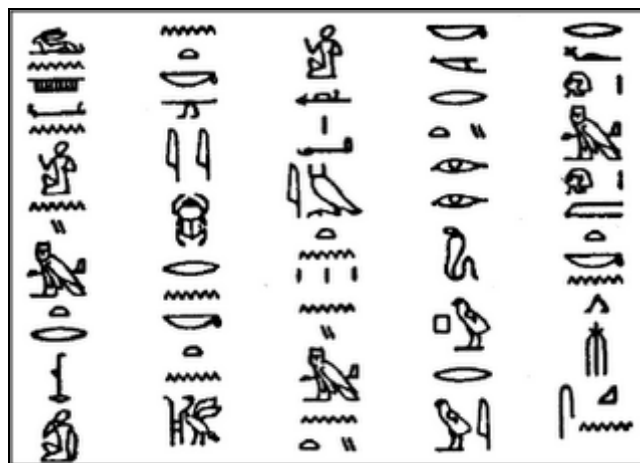
L'espai és per al còmic el mateix que és el temps per a les pel·lícules. Ajuntant tots aquests conceptes arribem a una definició més o menys neutra:

Còmic. Il·lustracions juxtaposades i altres imatges en seqüència deliberada, amb el propòsit de transmetre informació i obtenir una resposta estètica del lector. Resumint el còmic és: **ART SEQÜENCIAL!**

Molts còmics aparegueren a la fi del segle XX, però podríem anar una mica més enllà o fins i tot molt més enllà, si tenim en compte un document plegable d'uns deu metres de longitud, amb il·lustracions plenes de colors que ens expliquen les proesa d'un gran

militar i heroi polític. El document s'anomena "Garra de Tigre" descobert per Cortés al voltant de 1519.

Centenars d'anys abans que Cortés comencés a descobrir els "principis" del còmic, França va produir un treball sorprenent que es coneix com el Tapís de Bayeux. Aquest tapís de més de seixanta metres de longitud ens explica la conquesta d'Anglaterra pels normands, que va començar l'any 1066. Trobar còmics més enllà del nostre mil·lenni és més aviat difícil encara que, a primera vista, els jeroglífics egipcis semblen encaixar perfectament en la nostra definició. Però tot depèn del que entenguem per la paraula il·lustracions ja que els dibuixos dels jeroglífics representen només sons, semblants al nostre alfabet.



Exemple de jeroglífic egipci

Així doncs, el seu veritable descendent és la paraula escrita i no el còmic. Les pintures egípcies són una altra cosa; algunes semblen mostrar seqüències però en realitat tenen com a únic nexa la temàtica. Encara que no se sap quan ni on van sorgir els primers còmics resulta curiós examinar la pintura grega, els pergamins japonesos, etc.

2.1.1 La invenció de la impremta

- La invenció de la impremta va ser un esdeveniment molt important, no només en la història dels còmics, sinó també en la història de la paraula escrita. Amb aquest invent l'art, que havia estat monopoli dels rics i poderosos, va poder ser gaudit per tot el món.

- La sofisticació de la pintura historiada va aconseguir un punt àlgid en les àgils mans de William Hogarth, en la seva obra titulada La Carrera d'una Cortesana, publicada l'any 1731. Aquesta obra està composta per escasses vinyetes amb dibuixos exuberants i realistes que expliquen una història rica en detalls i amb una profunda

preocupació social. Les històries de Hogarth van ser primerament exhibides com una sèrie de pintures i venudes més tard com un seguit de gargots. Tant les pintures com els gargots es posaven de manera que poguessin ser vistos un per un, en una seqüència. Aquesta obra es va fer tan popular que va ser necessari crear noves lleis de copyright per protegir-les.

- El pare del còmic modern és en molts aspectes Rodolphe Töpffer, en les històries satíriques que daten de mitjans del 1800. Va fer servir la caricatura i les vinyetes amb vores, i va concebre la primera combinació interdependent de paraules i imatges apareguda a Europa. No va arribar a mostrar tot el seu potencial, perquè tenia el dibuix com un simple passatemps. La contribució de Töpffer a la comprensió dels còmics és considerable, encara que només sigui pel fet que ell, que no era ni dibuixant ni escriptor, havia creat una manera que, sense ser un ni l'altre, englobava a tots dos; un llenguatge propi.

- Les revistes angleses de caricatures van mantenir viva la tradició i a mesura que ens anem apropant al segle XX, van sorgir els còmics tal i com nosaltres els coneixem i van començar a tenir èxit, en una corrent contínua de somnis ambulants que no ha deixat de créixer.

- El futur del còmic resulta pràcticament impossible de predir si tenim en compte les pautes del moment present, ja que no es descarta cap tipus de material ni prohibeix cap mena d'eina.

2.2 El vocabulari del còmic.

2.2.1 Icona

Utilitzem aquesta paraula per referir-nos a una imatge que es fa servir per representar una persona, lloc, cosa o idea. Tanmateix, la majoria de les imatges que solem anomenar símbols són una categoria d'icones, són les imatges que fem servir per representar conceptes, idees i/o filosofies.

Però sobretot ens referim a les icones que anomenem dibuixos: imatges concebudes per assemblar-se als motius que representen.



Exemple de símbols

En els dibuixos el significat de la ICONA és fluid i variable segons la seva aparença, la seva semblança amb la "vida real", ...

Les paraules són icones del tot abstractes: no guarden cap semblança amb allò que representen.

2.2.1.1 La icona com a dibuix

En el dibuix, el nivell d'abstracció és variable. Alguns són molt realistes arribant a semblar fotografies, altres són molt més abstractes i fins i tot podríem dir que no s'assemblen en res a la realitat. Aquí mostrem un petit esquema segons el grau de semblança a la realitat:

- Fotografia i dibuix realista. La icona més semblant a la vida real.
- ↓
- Còmics d'aventura. Els paisatges són força reals. no costa reconèixer la vida real.
- ↓
- Estils simplistes. Es simplifica la imatge i ens allunyem de la cara real d'una fotografia.
- ↓
- Caricatura. Tothom reacciona davant d'una caricatura amb una sensibilitat igual o major del que faria davant d'una imatge real. La caricatura és una forma d'amplificació

de significat per mitjà de la simplificació de la forma. Quan convertim una imatge a la seva caricatura, el que fem no és suprimir detalls, sinó més aviat ressaltar certs detalls. En descompondre una imatge al seu "significat" essencial, el dibuixant pot amplificar aquest significat d'una manera que no està a l'abast del dibuix realista. Com més es caricaturitza una cara, a major nombre de gent representa. A través de la caricatura atribuïm identitats i emocions a qualsevol objecte, transformant el món a la nostra imatge.

La caricatura és un buit que absorbeix la nostra identitat i la nostra consciència, una



petxina buida que habitem i que ens permet viatjar a altres regnes. No és que mirem la caricatura, és que ens convertim! Narradors de tota mena saben que un indicador segur d'èxit és el grau en què el públic s'identifica amb els personatges d'una història, i és per això que els dibuixos animats han comptat amb avantatge a l'hora d'irrompre en el món popular de la cultura.

Exemple de caricaturització 1: Astèrix i Obélix

El segon pla mostra una lleugera tendència a ser més realista. En alguns còmics, la



diferència és summament acusada, l'estil de línia clara del Tintín de Hergé combina personatges molt caricaturitzats amb segons plànols extraordinàriament realistes. Altres exemples a Europa seria Astèrix o l'obra de Jaques Tardi, en els còmics nord-americans, que utilitza l'efecte careta (cara caricaturitzada), tot i que els trobem en les obres dels dibuixants com Carl Barks, Jaime Hernández i l'equip format per Dave Sim i Gerhard. D'altra banda al Japó, aquest anomenat efecte careta va ser, durant un temps, tot un estil nacional, amb una gran influència de Osuma Tekuza.

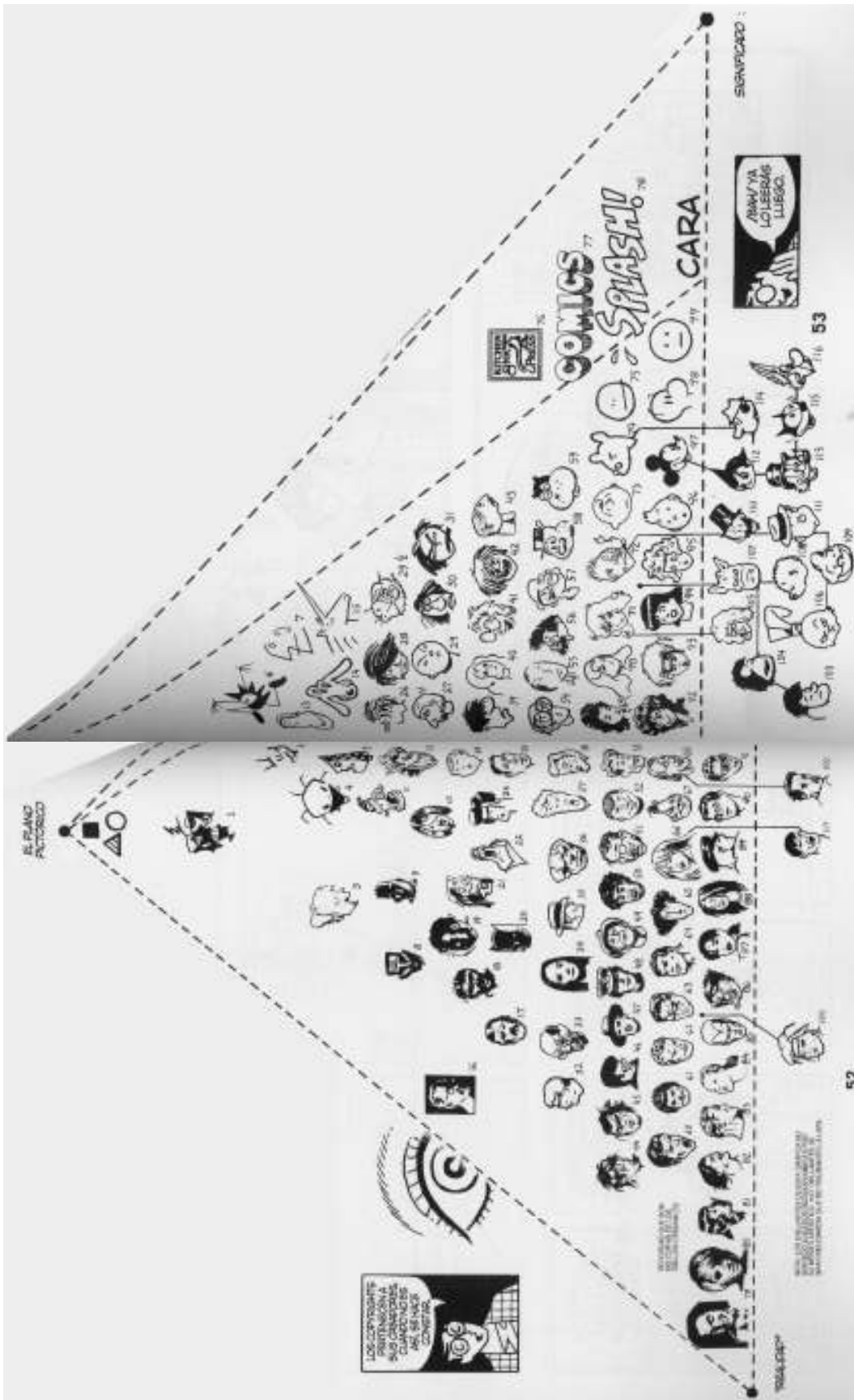
Exemple de caricaturització 2: Tintín

2.2.2 El llenguatge anomenat còmic

Un estil senzill no significa forçosament una història senzilla. Els elements simples poden presentar combinacions complexes que es transformen en vida. Les paraules són l'última abstracció. Molts còmics nord-americans han posat en evidència les diferències entre text i dibuix. Tenim l'escriptura i el dibuix com a disciplines separades i als escriptors i dibuixants com dues cartes diferents. Caracteritza als "bons" còmics la combinació harmoniosa d'aquestes formes diferents d'expressió. Les paraules, els dibuixos i altres icones conformen el vocabulari del llenguatge anomenat còmic.

Dibuixant i guionista arriben a un pacte per aconseguir un objectiu comú: aconseguir fer un còmic de "qualitat".

El dibuixant estudia les tècniques dels grans mestres i practica molt abans de la definitiva creació. El guionista escriu i llegeix constantment a la recerca d'un estil propi. Tots dos coneixen a fons les seves respectives arts. La necessitat d'un llenguatge unificat ens impulsa cap al centre on les paraules i dibuixos són com les dues cares d'una mateixa moneda.



Piràmide dels personatges més caricaturitzats (dreta) als menys caricaturitzats (esquerra)

2.3 El món com un tot

Gràcies a l'experiència dels nostres sentits, percebem el món com un tot. Ara bé, els nostres sentits només arriben a mostrar-nos un món fragmentat i incomplet, la nostra percepció de "la realitat" és un acte de fe, basat en trossos.

2.3.1 Cloenda

Cloenda és el nom que se li dóna al fenomen de veure les parts però percebre el tot. En un món incomplet, ens veiem obligats a dependre d'aquest fenomen per sobreviure. La cloenda pot prendre moltes formes, unes senzilles i altres complicades. Si la iconografia visual és el vocabulari dels còmics, la cloenda és la seva gramàtica. I com la nostra definició dels còmics depèn de la disposició dels seus elements, podem dir que en realitat: el còmic és la cloenda.

Un instrument bàsic per a la cloenda del còmic és el denominat "carrer", que no és res més que l'espai entre vinyetes i que juga un paper de molta importància en la màgia i misteri dels còmics. En el límit del "carrer", la imaginació agafa dues imatges separades i les converteix en una sola idea.

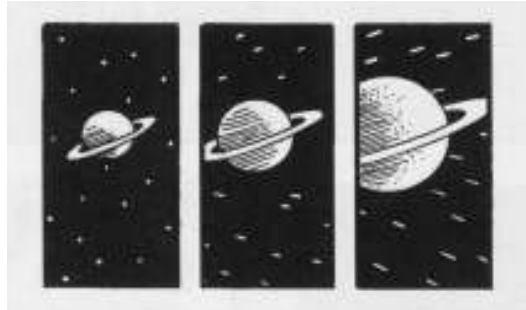


L'experiència et diu que al carrer ha passat alguna cosa, és la cloenda.

Les vinyetes dels còmics fraccionen no només el temps sinó també l'espai, oferint un ritme sense pausa de moviments discontinus. Però la clausura ens permet connectar aquests moments i construir mentalment una realitat contínua i unificada. Tota acció traslladada al paper pel dibuixant es veu ajudada i recolzada pel "còmplice silencios" que som tots nosaltres com a lectors, que som qui decidim intensitats, etc ...

Es poden classificar en diverses categories:

2.3.1.1 Moment - a - moment: requereixen una cloenda molt petita.



Exemple de moment – a – moment

2.3.1.2 Acció – a – acció: transicions que representen un sol element que progressa.



Exemple d'acció – a – acció

2.3.1.3 Tema – a – tema: seguint una escena o idea es nota un grau més alt de participació per part del lector per donar sentit a aquestes transicions.



Exemple de tema – a – tema

2.3.1.4 Escena – a – escena: requereix recórrer al raonament deductiu quan es presenten aquestes transicions ja que ens transporten a distàncies considerables de temps i espai.



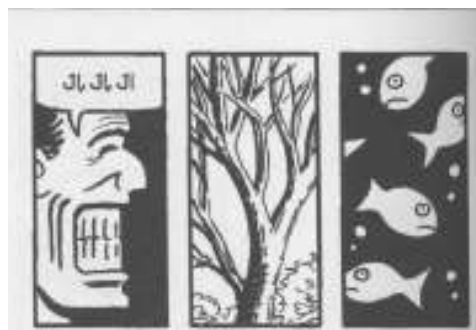
Exemple de escena – a – escena

2.3.1.5 Aspecte – a – aspecte: sol passar per alt el temps, recreant-se en diferents aspectes d'un lloc, idea, o disposició d'ànim.



Exemple d'aspecte – a –aspecte

2. 3.1.6 Non - Sequitur: no ofereix cap relació lògica entre vinyetes.



Exemple de non-sequitur

2. 4 Les vinyetes i el temps

Cada vinyeta d'un còmic mostra un sol moment del temps. Entre vinyetes nosaltres omplim els moments intermedis, creant així la il·lusió de temps i moviment.

Depenent del que allà es mostra, una sola vinyeta amb les seves accions i les seves reaccions pot durar el seu bon mig minut aproximadament, ja que una espurna de càmera de fotos té una durada diferent a una paraula que precedeix al seu flaix, afegint més temps amb els següents entrepans o bafarades.



Exemple de les situacions que provoquen els entrepans

Al cap i a la fi sabem que a la vida real es triga un temps a mirar d'un costat a un altre. Les figures estan disposades d'esquerra a dreta en la seqüència en què "llegim" ocupant cadascuna d'elles un moment concret en el temps. Aquesta vinyeta pot funcionar com diverses vinyetes si incorporem uns quants "carrers" per aclarir la seqüència.



Exemple d'una vinyeta que funciona com a varies vinyetes

Una vinyeta muda representa un sol moment, fins i tot quan hi apareix un espai amb alguna explicació de l'escena. No passa el mateix si apareix el so a través dels corresponents entrepans.



Diferència de vinyetes (buida, amb entrepans o amb una explicació)

Aquestes diferents formes que anomenem vinyetes tanquen en quadrats o rectangles a totes les icones que formen el "vocabulari dels còmics", exceptuant una que és la mateixa vinyeta que se sol passar per alt, quan en realitat és la icona més important del còmic.

2. 4.1 La forma i l'espai – temps

Les icones que anomenem vinyetes no tenen un significat fix o absolut, igual que les icones del llenguatge, la ciència i la comunicació. Ni tampoc és el seu significat tan fluid i manipulable com el tipus d'icones que anomenem dibuixos. La vinyeta actua com una mena d'indicador que ens informa que el temps i l'espai estan sent dividits. La durada d'aquest temps i les dimensions d'aquest espai es defineixen més pel contingut de la vinyeta que per la mateixa vinyeta.

Ara bé, la forma de les vinyetes varia considerablement, i encara que la diferència en la forma no afecti el significat específic de les vinyetes pel que fa al temps, si pot

afectar a l'experiència de lector. Hi ha una estranya relació entre el temps representat en el còmic i el temps com ho percep el lector. Quan aprenem a llegir còmics, aprenem a captar el temps espacialment, ja que en el món del còmic el temps i l'espai són un mateix element. Els pocs centímetres que ens transporten de segon en segon en una seqüència, poden transportar milions d'anys en una altra. Es pot controlar el temps per mitjà del contingut de la vinyeta, el nombre de vinyetes i el tancat entre vinyetes.

Per estrany que sembli, la forma de la vinyeta pot arribar a marcar una diferència en la nostra percepció del temps. Una vinyeta allargada, aconsegueix transmetre una sensació de major durada.

Hi ha vinyetes de totes formes i mides, encara que la que predomina és el clàssic rectangle. Estem tan acostumats a la pauta rectangular que una vinyeta sense requadre pot suggerir un temps infinit.

Quan el contingut d'una vinyeta muda no ofereix pistes pel que fa a la seva durada, pot produir una sensació d'infinit. Aquest efecte es veu incrementat quan s'imprimeix "a sang", és a dir, quan una vinyeta surt de la pàgina. El temps ja no roman capturat pel rectangle de la vinyeta, ans com en una hemorràgia escapa a l'espai infinit. Aquesta tècnica és molt popular al Japó i només recentment ha estat utilitzada a occident.

En els còmics, com a les pel·lícules, a la televisió i en la vida real sempre és ara. Cada vinyeta representa el present, encara que qualsevol vinyeta anterior representi el passat i les vinyetes per venir el futur. Però al contrari que en altres mitjans on sigui que miris captes tot el panorama i tots els temps passat, present i futur. Ara bé, poques vegades canviem de direcció si no és per rellegir o revisar. El sentit de lectura és d'esquerra a dreta i de dalt a baix, pàgina darrere pàgina.

2. 5 Les vinyetes i el moviment

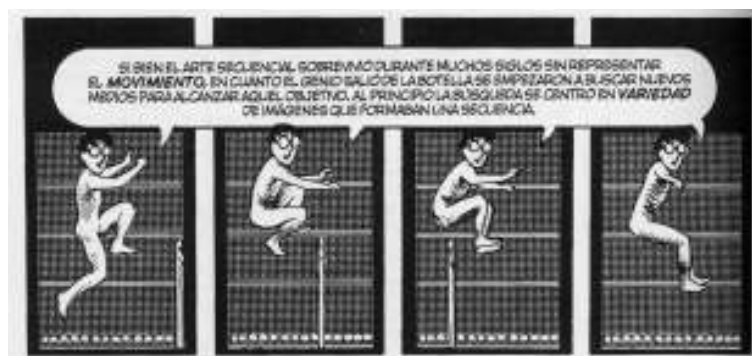
Com ja hem vist al capítol 3, el moviment es produeix entre vinyetes mitjançant el procés mental anomenat cloenda.

Malgrat els tres mil anys d'història dels còmics, no va ser fins als gargots de Töpffer de mitjans del segle XIX que es va descriure gràficament el moviment en forma de vinyeta a vinyeta, tal com el coneixem en l'actualitat.

Transcorreguts uns pocs anys el moviment es va convertir en un tema d'actualitat. Al voltant de 1880 hi va haver una carrera per realitzar imatges animades, fins que Thomas Edison va aconseguir registrar la primera patent d'un procés que es servia de tires d'una sèrie de fotos en plàstic, la qual cosa significaria el naixement del cine. En el camp de la pintura van sorgir els futuristes italians i Marcel Duchamp a França, que van treballar en la descomposició sistemàtica d'imatges en moviment en un medi estàtic, encara que poc després es perdés interès aquella "pintura en moviment". Tanmateix, durant aquell període, el còmic, amb prou feines conegut, s'havia anat enriquint degut al moviment.

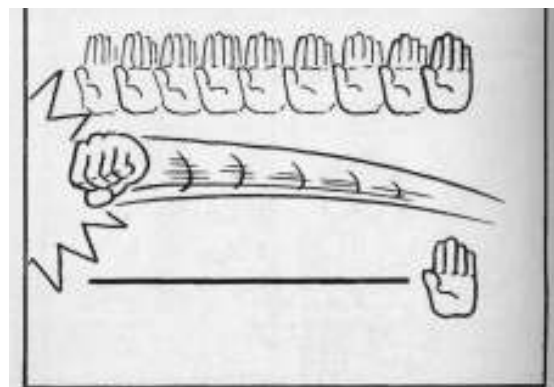
Des d'un principi, el còmic modern contempla la qüestió de com mostrar moviment en un medi estàtic:

2.5.1 Seqüència: varietat d'imatges que formen una seqüència.



Exemple de seqüència

2.5.2 Línia de moviment: es troba entre el moviment dinàmic dels futuristes i el concepte de moviment esquemàtic de Duchamp. La vinyeta pot representar un interval de temps gràcies a successius dibuixos.



Exemple de línia de moviment

2.5.3 Línies cinètiques: són línies de moviment que representen el pas dels objectius mòbils per l'espai.



Exemple de línies cinètiques

Amb el temps les línies es van tornar més refinades i estilitzades, fins i tot esquemàtiques i, en mans de dibuixants de fantasia heroica com Bill Everett i Jack Kirby, les línies es van tornar tan estilitzades que es diria que cobren vida i presència pròpies per si mateixes.

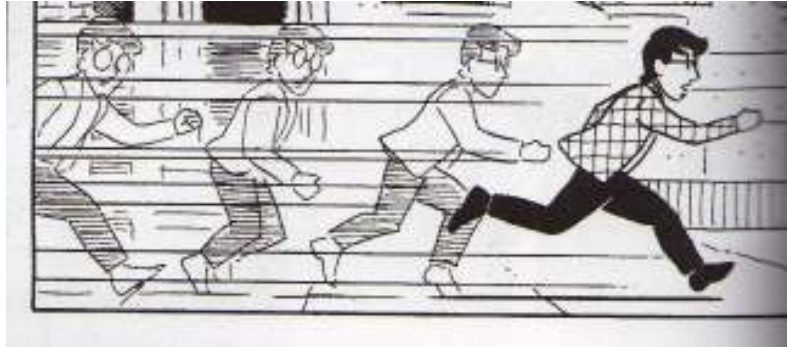
Línia cinètica esquemàtica.

Línia cinètica estilitzada.



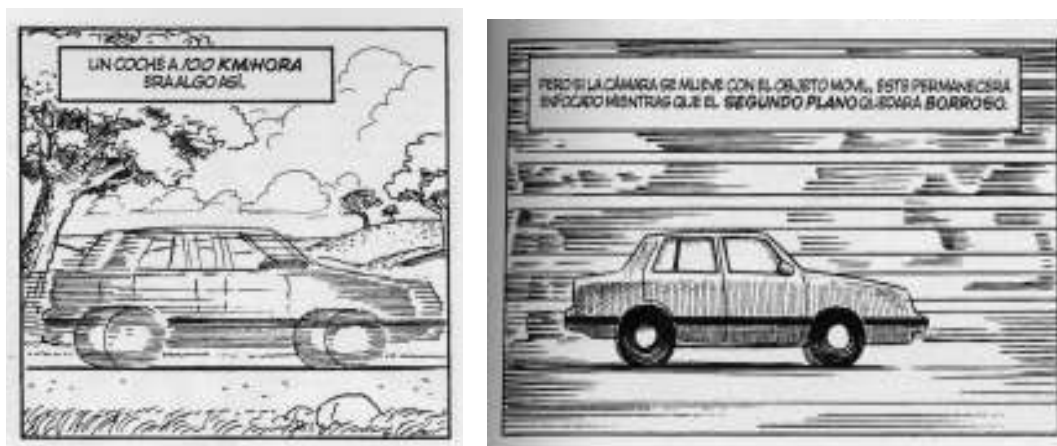
Gràcies a la seva habilitat de mostrar les accions dramàtiques, les destacades línies cinètiques van ser una especialitat americana durant anys. En aquestes vinyetes, tant l'objecte mòbil com el segon pla apareixen dibuixats amb un estil clar, mentre que el pas del moviment s'imposa sobre l'escena.

Hi va haver altres camins com el de les imatges múltiples del subjecte, en un esforç per involucrar el lector encara més en l'acció.



Imatges múltiples: un recurs per tal de que el lector s'involucri més en l'acció.

I fins hi va haver qui, durant els anys seixanta i setanta va incorporar borrosos efectes fotogràfics amb resultats curiosos. Colan, que era un expert cinematogràfic, sabia que quan una càmera no aconsegueix fixar amb precisió una figura o objecte en moviment, es produeix una mena d'efecte borrós. Però si la càmera es mou amb l'objecte mòbil, aquest romandrà enfocat mentre que el segon pla quedarà borrós.

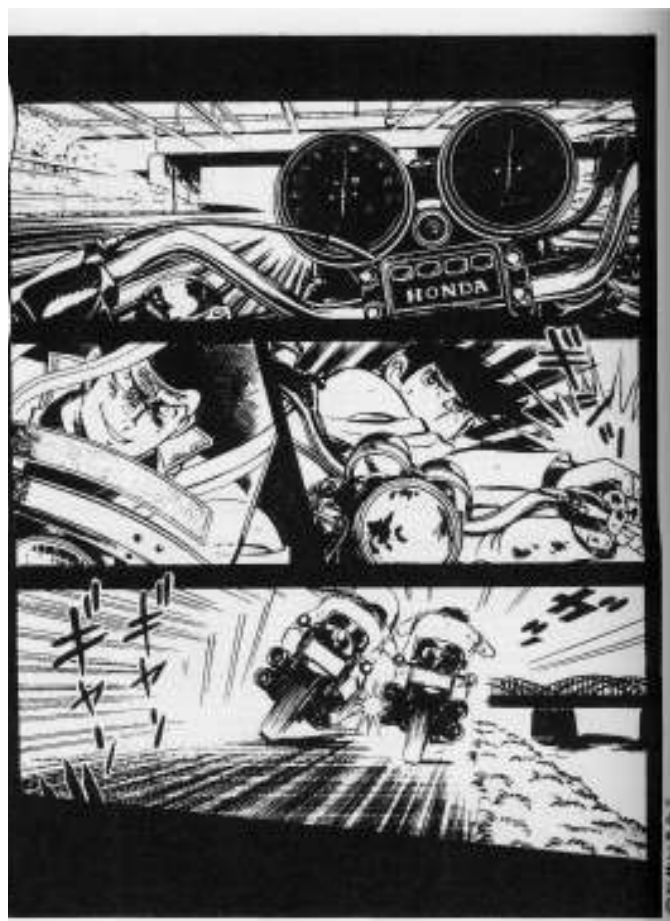


Exemple clar del recurs utilitzat pel cinematogràfic Colan.

Els còmics americans amb prou feines van mostrar interès per aquesta tècnica fotogràfica i a Europa, on les línies cinètiques s'usaven en poca quantitat, també va passar sense pena ni glòria. Una vegada més va ser Japó, cultura de còmics molt diferent a l'occidental, que s'entusiasmà amb aquell concepte del moviment.

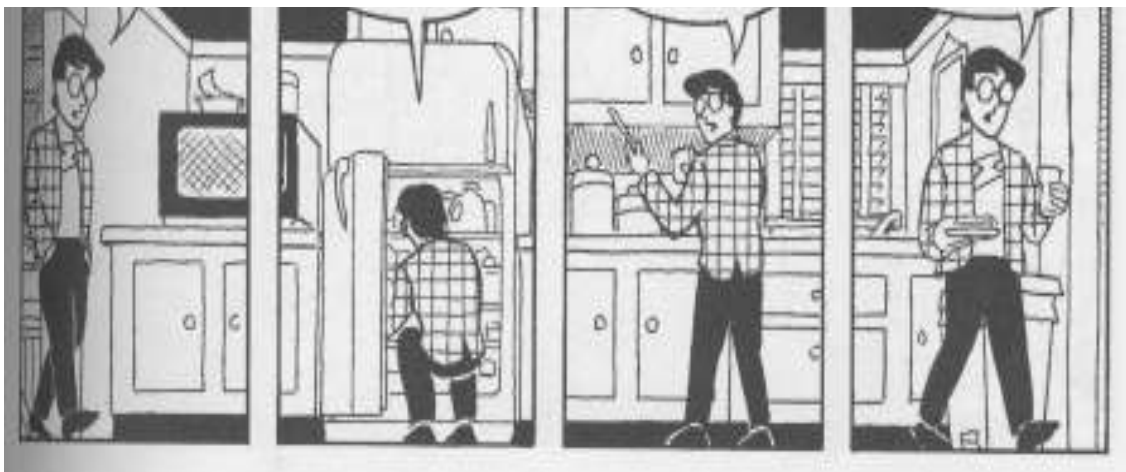
2.5.4 Moviment subjectiu: aquest moviment opera sota la suposició que si et sents involucrat amb només veure un objecte mòbil, més t'hi has de sentir involucrat si ets tu mateix aquest objecte.

Els dibuixants japonesos de finals dels seixanta van posar als seus lectors en el que podríem dir "al seient del conductor" i, a mitjans dels vuitanta, un grapat de dibuixants americans va adoptar aquest efecte en els seus treballs, fins que a principis dels noranta va esdevenir normal i corrent.



Exemple de moviment subjectiu.

2.5.5 Moviment políptic: és un mitjà en el qual el temps i l'espai es fusionen. El narrador disposa d'elements inusuals on una o diverses figures mòbils es desplacen sobre un segon pla continu.



Exemple de moviment políptic (segon pla continu)

2.6 La línia viva

És possible visualitzar les emocions? La fúria ? L'alegria? La calma? La tensió? La intimitat? La bogeria? L'orgull? L'angoixa? etc.

Pot un sol sentit, com és la vista, parlar pels cinc? Veure l'estrident? Lo vulgar? El fred? El que és silenciós ? Allò que és aspre? O cordial? Etc

El que un dibuix pugui suscitar una emoció o resposta sensible per part del lector és cabdal per l'art del còmic. L'invisible món dels sentits pot descriure tant entre vinyetes com al seu interior.

Com pot una sola imatge representar sensacions i emocions? I com aplicar aquest concepte als còmics? Una vegada més podem buscar ajuda en el món de les Belles Arts.

A finals del segle XIX i principis del XX, a través d'Eduard Munch i Vincent Van Gogh, es va arraconar el corrent impressionista en favor d'un enfocament nou i subjectiu. L'expressionisme, com es va anomenar al nou moviment, no va començar com un art

científic, sinó com a manifestació de l'agitació interna que aquells artistes no aconseguien reprimir.

Quan el nou segle va emprendre el seu camí, homes freds com Wassily Kandinsky es van entusiasmar per la força de la línia, la forma i el color, que evocaven l'estat intern de l'artista, estimulants els cinc sentits.

Estudiaven un art que pogués comprendre els cinc sentits i que abastés les diferents arts que estimulaven aquests sentits. Aquest art se li diu sinestèsia.

Tota línia comporta un potencial expressiu i el fet que pocs còmics es considerin expressionistes no vol dir que no sàpiguen diferenciar una línia d'una altra.



En Dick Tracy, Chester Gould, se serveix de línies atrevides, angles obtusos i negres carregats per a suggerir un món per a adults, ombrívol i mortífer.



En les gracioses corbes i línies obertes del Tio Gillito de Carl Barks es transmet un sentiment de joventut i innocència.



En el món de Robert Crumb, les corbes d'innocència que hem vist anteriorment es veuen descartades radicalment per les neuròtiques línies pua.



En els traços de Kristine Kryttre, les corbes infantils i les línies absurdes d'un Munch aconsegueixen una mirada frenètica



Als anys seixanta, quan el lector mitjà de la Marvel no havia assolit l'adolescència, l'entitat popular proporcionava línies dinàmiques provinents de dibuixos de Kirby i Sinnott.



Però quan els lectors van arribar a l'adolescència, les línies hostils i serrades d'en Rob Liefeld els fan tocar una corda més sensible.



Durant dècades en els còmics a color, estils de dibuixants singulars com Nick Cardy van atribuir la seva empremta personal a les histories



Mentre que les línies desiguals de Jules Feiffer formaven entre si en una pantomima que reflectia les lluites internes de la vida moderna.



En l'obra de José Muñoz, densos blocs de tinta i traç desigual es combinen per suscitar un món de depravació i morbositat.



Les línies elegants i els cridaners dissenys de Joost Swarte inspiren una certa ironia.



A "Presoner del planeta infernal" les línies expressionistes de Spigelman retraten una història terrorífica de la vida real.



En el treball d'Eisner, tota una gamma d'estils lineals plasma tota una àmplia sèrie de sentiments i emocions.

2.6.1 Els símbols lingüístics

Un mateix tipus de línia, malgrat la seva semblança superficial, pot representar en un cas un fenomen visible, mentre en un altre representar-ne un d'invisible. El fum visible d'una pipa o cigarreta es pot representar amb unes línies ondulants similars a les de la mala olor d'una galleda d'escombraries, que és invisible i pertanyen al sentit de l'olfacte.

Més que un dibuix, aquestes línies vénen a ser com una metàfora visual o símbol. I els símbols són la base del llenguatge.



El fum del cigarret és un exemple d'aquests símbols lingüístics.

Fins i tot les mosques han adoptat, amb el pas dels anys, un estatus abstracte de símbol lingüístic.

Quan el dibuixant inventa una manera nova de representar allò que és invisible, hi ha la possibilitat que el seu èxit sigui adoptat per altres dibuixants. Si això passa aquest símbol s'incorporarà al llenguatge del còmic.

Quan més dura una forma artística o un sistema de comunicació, més símbols s'acumulen. El còmic és un llenguatge jove, però ja consta d'un conjunt impressionant de símbols i aquest vocabulari visual disposa d'un potencial de creixement il·limitat.

Va ser al Japó on el còmic, una vegada més, es va desenvolupar en un relatiu aïllament respecte als seus compatriotes occidentals, creant símbols molt característics de la seva cultura.



Símbols característics del còmic japonès.

El segon pla també pot ser un mitjà vàlid per a mostrar idees invisibles i particularment el món de les emocions. Un segon pla distorsionat o expressionista sol afectar la nostra "lectura" de l'estat d'ànim dels personatges. Aquest principi és evident en molts còmics a color europeu i en els còmics japonesos d'amor; els efectes expressionistes mostren qualsevol classe d'emoció que es pugui imaginar.

2.6.2 Els símbols i els entrepans

Els entrepans o bafarades són, amb gran diferència, la icona més emprada, complexa i versàtil del còmic. Els creadors del còmic sempre s'han esforçat per idear variacions en un intent de representar el so en un medi estrictament visual.

Són nombroses les formes dels entrepans i cada dia se'n inventen nous i dins aquestes bafarades, els símbols se succeeixen contínuament. Fins i tot els diferents estils de retolat, tant dins com fora de l'entrepà, són prova de la pugna constant per captar l'essència mateixa del so.



Diverses formes que poden tenir els entrepans o bafarades.



Símbols capaços de representar allò que no es pot dir en una bafarada.



Exemple de diferents formats de tipografia que capten l'essència del so.

2.7 La combinació: paraules i dibuix

Encara que la combinació de paraules i dibuixos no sigui exactament la definició del que és el còmic, aquesta combinació ha tingut una influència important en el seu desenvolupament.

En els còmics es poden plasmar experiències humanes, tant mitjançant les paraules com mitjançant el dibuix. Com a resultat d'això, i al marge de les seves altres possibilitats, el còmic s'ha identificat fermament amb l'art de la narració.

Les diferents maneres en què les paraules i el dibuix poden combinar-se en els còmics es poden desglossar en diverses categories diferents:

2.7.1 – Paraules específiques: El dibuix il·lustra el text però no afegeix res a un text ja complet.



Exemple de paraules específiques.

2.7.2 Dibuixos específics: És quan les paraules vénen a aportar una mera banda de so a una seqüència bàsicament visual.



Exemple de dibuixos específics.

2.7.3 Vinyetes duals: Tant les paraules com el dibuix hi diuen essencialment el mateix.



Exemple de vinyetes duals.

2.7.4 Tipus additiu: En aquest tipus les paraules amplien o desenvolupen una imatge o viceversa.



Exemple de paraules de tipus additiu.

2.7.5 Combinació en paral·lel: Paraules i dibuixos semblen seguir camins molt diferents, sense entrar en contacte.



Exemples de paraules en combinació en paral·lel.

2.7.6 Muntatge: El text és tractat com a part integral del dibuix.



Exemple de muntatge.

2.7.7 Combinació interdependent: és la combinació paraula-dibuix més corrent. Les paraules i els dibuixos van de la mà per transmetre una idea que, per separat, no aconseguirien fer entenedora per al lector. Encara que aquesta combinació no sempre es trobi equilibrada.



Exemples de la comunicació interdependent.

2.8 Els sis passos

L'art "pur" està essencialment lligat a la qüestió de la finalitat, i aquesta finalitat és veure allò que hom espera d'aquest art. Això es pot aplicar tant al còmic com a la pintura, literatura, teatre, cine, escultura o qualsevol altre forma; perquè qualsevol tipus de creació en qualsevol medi sempre seguirà uns passos concrets:

2.8.1 Idea/Propòsit

Els impulsos, idees, emocions, filosofies, propòsits de treball, és a dir, el contingut de l'obra.

2.8.2 La forma

La forma que prendrà; pot ser un llibre, un dibuix, una cadira, una cançó, etc.

2.8.3 L'estil

Aquí destaquem el vocabulari d'estils o gestos, el tema de què tracta, el gènere al qual pertany el treball, etc.

2.8.4 Estructura

Les parts en que es divideix, i la recopilació del treball: què s'ha d'afegir? Què s'ha de suprimir? Com ordenar-lo en capítols? Etc.

2.8.5 Destresa

Construir l'obra utilitzant l'habilitat, invenció, superar les dificultats, etc. És a dir fer el treball.

2.8.6 Superfície

Valors del producte acabat. És l'aspecte que més destaca a primera vista.

L'ordre dels sis passos és innat. De fet no importa perquè és important fer-los per separat i que després encaixin per si sols, formant un treball amb total coherència.

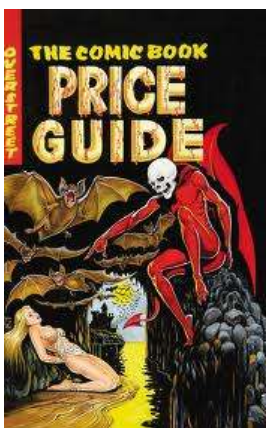
2.9 El color

El color pot ser un aliat per l'artista de qualssevol medi visual. Tot i així la seva influència en els còmics ha estat una mica menyspreada.

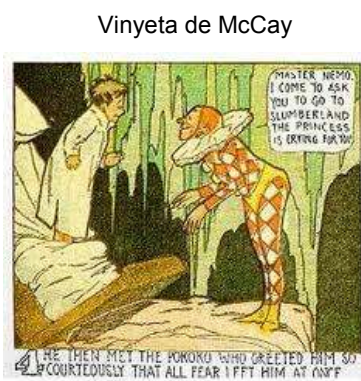
Són varies les raons que ens expliquen la pobre relació entre el propi còmic (dibuix) i el color, però es poden resumir en dues paraules: comerç i tecnologia.

El còmic a color va aparèixer en la indústria dels diaris com una bomba atòmica, incrementant les vendes però alhora pujant considerablement les despeses. Per aquest motiu es van prendre mesures per modernitzar el procés i reduir els elevats costos, així es va popularitzar el procés dels quatre colors. En aquest procés es suprimeix part de la intensitat dels tres primaris (vermell, blau i verd) a 100%, 50% i 20%, i s'utilitza la tinta negra per a la línia de treball, és a dir el contorn. L'aspecte d'aquests colors impresos en paper de diari barat va acabar convertint-se en l'aspecte dels còmics americans. Per contrarestar aquest efecte i destacar-se per sobre dels competidors, els herois vestien roba brillant, de colors simples i lluiten en un món de colors elementals.

Els mestres dels còmics de colors mats són mestres de la forma i composició:



Còmic de Cole



Còmic de Kirby

Tres mestres de la creació de còmics de colors mats.

El còmic americà no madura i en canvi, a Europa, Hergé va saber captar la màgia dels colors amb molta subtileza. El paper d'impressió era millor a Europa, per això l'habilitat que va desenvolupar Hergé amb els colors era més una opció que no pas una necessitat. Però altres autors com Claveloux o Moebius aprofiten la millora del paper d'impressió per expressar-se en una gama de colors molt més intensa.

Aquest tipus de treball va començar a arribar a Amèrica als anys setanta, conduint a molts dibuixants a mirar més enllà dels seus límits del procés dels quatre colors. Va sorgir la possibilitat de que el color jugués un paper primordial ja que segons ells el color podia expressar la disposició de l'ànima. Fan servir el color com a sensació, el color com a ambient.

Tot i els avenços tecnològics, el color mai substituirà el blanc i negre, tot i que s'ha de fer constar que el color si s'utilitza com és degut pot arribar a ser un recurs d'allò més útil.

3 HISTÒRIA DEL CÒMIC

És molt difícil posar una data d'origen del còmic ja que les teories són múltiples segons cada país. Tot i així, hi ha una data formal, el 25 d'octubre de 1896. És la data en la que un personatge ja existent, *Yellow Kid* (el noi groc) començava a utilitzar un dels recursos més importants del món del còmic, les bafarades de manera seqüencial. Aquest personatge sortia de manera periòdica al *New York Journal*. Però no va ser el dibuix si no la utilització de seqüències de dibuixos i bafarades que van donar origen al Novè Art. Això va ser possible perquè hi havia una guerra constant entre els diaris per guanyar quota de mercat i aquesta tira còmica va tenir una gran acceptació per part del públic.

El **Yellow Kid** és un personatge sense cabell amb un somriure característic i que vesteix un pijama groc. Parlava molt poc i transmetia els seus missatges a través d'unes lletres que tenia al pijama. Representava la classe baixa. Va ser el personatge principal de la sèrie *Hogan's Alley* publicada al *New York World* entre 1895 i 1897.



Yellow Kid (El Noi Groc)

Totes aquestes teories són discutibles ja que els E.U.A tenien un cert interès a ser els creadors d'aquest nou art. Podem posar d'exemple que a Europa ja hi havia les primeres mostres de còmic. Podríem mirar autors com *Rodolphe Topffer* a Suïssa que l'any 1833 ja havia publicat obres que es poden identificar com a còmics del'època. Un exemple semblant és l'alemany Wilhem Busch. No ens podem deixar el país que actualment té la major indústria del còmic: Japó. Hi havia autors que dibuixaven la vida del poble.

En tot cas poc importa quan i com va néixer el còmic. L'important és el seu progrés i desenvolupament a l'actualitat. Per això en aquest apartat se s'exposa el desenvolupament del còmic arreu del món.

3.1 La història del còmic als Estats Units d'Amèrica

Els Estats Units es consideren formalment el bressol del còmic, doncs allà van començar a publicar per primera vegada les tires còmiques als diaris i els anomenats *comic books* (revistes de còmics). La guerra per aconseguir nous lectors a la premsa americana va fer que innovessin el format dels diaris i dediquessin una petita part a la tira còmica. D'aquesta manera *Richard F. Outcault* crea el *Yellow Kid* que reflexa la vida dels pobres i es converteix en la principal atracció del *New York World*. A altres diaris va aparèixer altres personatges com en *Buster Brown* al *New York Herald* el 1897. Aquest representava la classe alta.

El 12 de desembre del 1897 apareix un còmic que tindria una gran acceptació per part dels lectors i seria considerat el primer *comic book* de la història: *Katzenjammer Kids* dibuixat per *Rudolph Dirks*.

En els seus inicis les tires còmiques sortien els diumenges fins que al 1904 el diari *American* va publicar una tira diària. El protagonista seria *A. Piker Clerk*, un aficionat a les carreres de cavalls, de *Clare Briggs*.



Mutt i Jeff

Més endavant apareixeria *Mutt i Jeff* de *Bud Fisher* el 1907. Aquest còmic seria considerat la primera tira diària publicada de forma regular al diari *Chronicle*.

Les sèries d'aventures arribarien al 1924 amb tires com *Wash tubbs* de *Roy Crane* o el famós *Tarzan* de *Hal Foster* a l'any 1929.

Rondant el 1930 apareixeria el comic-book, que és una publicació periòdica d'una o varies aventures completes protagonitzades per uns personatges fixes en format còmic. D'aquesta manera el còmic no necessita ser publicat només als diaris i s'obre a un mercat més específic; és a dir, la gent que comprava els diaris només per llegir la tira còmica a partir de 1930 pot comprar llibres completament de còmics.

Certs personatges van ser famosos primerament com a dibuixos animats, però això no els impediria tenir la seva aparició en els còmics. Alguns exemples dels més famosos són *Mickey Mouse* i *Donald Duck*, tots dos creats per *Walt Disney*. Un altre exemple famosíssim serien els personatges *Tom i Jerry* de *W. Hanna* i *J. Barbera*.



Mickey i Donald

Més endavant l'argument del còmic s'aniria transformant en el que és actualment, apareixien històries d'herois, soldats, mags o personatges més comuns. Sobretot als anys 30 la gent llegia còmics sobre un policia astut que resolva tots els casos. També en aquesta dècada el còmic pujaria la seva qualitat a causa del naixement de companyies com *All Star Comics*, *Action Comics* o *Detective Comics*.

Al 1938 s'inaugura la moda dels superherois amb l'aparició del conegut *Superman* de *Siegel* i *Shuster*. Són personatges dotats de poders extraordinaris i moltes vegades tenen una doble personalitat. Posteriorment apareixerien personatges com *El Fantasma* de *Falk* i *Moore* i *Batman* de *Kane*. Els superherois són els únics capaços de salvar el planeta i estan rodejats d'enemics bojós o maníacs.

Un còmic a destacar enmig de la moda dels superherois és *Snoopy* de *Schulz* aparegut al 1950.



Superman

Cap a la dècada dels 60 apareixeria la grandíssima companyia *Marvel Comics* que publicaria còmics tan increïbles com *Els Quatre Fantàstics* de *Stan Lee* i *Jack Kirby*, *L'Home Aranya* o més conegut per *Spiderman* de *Stan Lee* i *Ditko*, *L'Increible Hulk* de *Lee* i *Kirby* i *X-Men* també dels mateixos autors que *Els Quatre Fantàstics*, *Hulk* i *X-Men*.



Personatges publicats per l'editorial Marvel

Posteriorment apareixerien personatges com *Garfield* de *Jim Davis* al 1978 i *Calvin and Hobbes* de *Watterson* al 1985. Més propers al nostre temps tenim *Sin City* de *Frank Miller* i *Hell Boy* creat per *Mike Mignola*. D'aquests còmics esmentats anteriorment m'agradaria destacar l'originalitat de l'humor de *Calvin and Hobbes*, i també destacar el dibuix fosc de *Sin City*.

Podem observar que el còmic experimenta un progrés exagerat en quant a la seva qualitat i que els còmics apareguts majoritàriament de la dècada dels 60 en endavant tenen molt valor artístic. Tot i així no es pot subestimar les obres anteriors, ja que formen part de l'origen del nou art.



Vinyeta de *Sin City*

3.2 La història del còmic als països d'Europa

ALEMANYA

Les primeres mostres d'art gràfic a Alemanya es donaren al segle XV amb uns primitius exemples com dibuixos sobre fusta que tractaven sobre temes religiosos, polítics, socials, morals, etc. Tot i que aquests exemples no es poden considerar còmic en si cal fer-ne una breu referència.

Com hem dit a la introducció al país germànic hi hauria un dels pioners del còmic: *Wilhelm Busch*. Va crear un estil dinàmic, animat i feia servir metàfores visuals que reflectien els moviments i estats psicològics. La seva obra més important va ser *Max und Moritz*, dos nens entremaliats creats al 1865.

El progrés del còmic no va ser especialment ràpid a Alemanya i cal destacar que durant l'època de Hitler es va prohibir tot tipus de còmic i el seu desenvolupament va quedar estancat.

BÈLGICA

A Bèlgica sorgiria un dels còmics més famosos fins al moment: *Tintín*. Un personatge que viu les seves aventures rodejat pel seu gos Milú, el capità Haddock, el professor Tornasol, entre altres creats per *Georges Rémi*, més conegut pel pseudònim *Hergé*. *Tintín* va sorgir al 1929 però més endavant va ser publicada a França on va tenir molt d'èxit.

Al 1938 neix el setmanari *Spirou* on apareixen personatges com *Spirou*, *Lucky Luke* o els *Pitufos*, coneguts allà amb el nom de *Schtroumpfs*.

Tintín



FRANÇA

Tot i que, com Alemanya, hi ha restes bastant primitives que podrien considerar com a dibuix seqüencial no és fins a l'any 1889 que Georges Colomb crea el que és considerat el primer còmic francès: *La Família Fenoullaird*. Cap al segle XX és quan apareixen les primeres aventures còmiques a les revistes. Al 1934 apareix *Les Aventures Del Professor Nimbus*, un savi despistat que és creació d'André Daix.

El còmic francès estava molt influenciat pel còmic belga, fins i tot es va publicar Tintín de Hergé que va tenir una gran acceptació per part del públic. Posteriorment apareix la revista *Pilote* que donaria a conèixer a diferents dibuixants com Uderzo i Goscinny, creadors de personatges amb tant renom com Astèrix i Obèlix, i Moebius creador del Sargent Blueberry, entre altres dibuixants francesos molt importants. Aquesta revista neix al 1959 però té la seva època daurada entre el 1968 i el 1972, cinc anys que qualifiquen la revista *Pilote* com la millor revista que mai ha tingut França.

Al 1972 es crea una important editorial anomenada Futuropolis que dona a conèixer a dibuixants com Enki Bilal, Baudoin o Tardi. Un any després, al 1973, s'inaugura el Festival d'Angoulême que és el festival francès del còmic i que avui dia és un festival imprescindible per tot aquell amant del còmic.



Astèrix i Obèlix

ITÀLIA

Cap al desembre de 1908 apareixen unes publicacions infantils publicades per el *Corriere della Ser*; aquesta data serà considerada el naixement del còmic a Itàlia. Els primers autors que podem destacar són Antonio Rubino i Attilio Mussino amb els personatges Pippotto e Barbabucco i Bilbolbul, respectivament.

El còmic d'aventures sorgiria als anys trenta. D'aquesta època s'ha de destacar que, a diferència d'Alemanya durant l'època feixista, el progrés del còmic no es congelaria i destacarien autors com Bisi, Pompei i Angoletta. Durant la segona guerra mundial sorgiria un còmic destacable sobre la història d'Itàlia anomenat Dick Fulmine de Bono i Gori al 1938.

Més endavant la revista L'Asso di Picche, l'any 1967, ens donaria a conèixer un dels més importants autors italians: Hugo Pratt. El seu còmic és perfeccionista i molt expressiu i la seva obra més important on demostra aquestes qualitats és Corto Maltese, on narra aventures ambientades en els anys trenta.



Corto Maltese

Posteriorment destacaria el còmic eròtic, un estil innovador que no s'havia vist fins al moment; un dels autors més destacat d'aquest tipus de còmic seria Milo Manara. A partir dels anys setanta surt un altre tipus que anomenariem el còmic-social. D'aquesta temàtica destaquen obres com Altai & Jonson de Sclavi i Cavanazzo al 1974. Aquestes obres són les més destacades d'Itàlia; han sortit altres còmics fins al moment però no són tant importants com els citats anteriorment.

SUISSA

Suïssa tot i no ser dels països més destacats del còmic actual va tenir un dels inventors del còmic: Rudolphe Topffer. Va ser tant important que al 1873 va esmentar les que per a molts serien les regles elementals del còmic: "El còmic es compon d'una sèrie de dibuixos autografiats, i cada dibuix va acompanyat d'una o dues línies de text. Els dibuixos sense aquest text només tindrien un pobre significat i el text sense els dibuixos no significa res". Les tires de Rudolphe Topffer eren publicades a la revista *Les amours de M. Vieux Bois* de 1827.

Un dels còmics més importants, entre el còmic actual i el còmic de Topffer, és Papa Moll de l'any 1955, fet per Oppenheim-Jonas. I el còmic suís actual més important seria el famós personatge Titeuf creat per Zep l'any 1991 que, com Tintin, es faria molt popular als països de parla francesa.



Titeuf

ANGLATERRA

Els principis del còmic anglès els assignaríem al segle XVIII quan Francis Barlow va utilitzar bafarades semblants a banderetes a unes fulles de publicitat. Tot i no ser com el còmic actual es considera que és un apropament a la invenció del còmic tal com el coneixem ara. Amb el temps aquestes bafarades i aquests dibuixos es van anar perfeccionant, sobretot es notà aquest progrés amb els dibuixos de James Gillray.



Ally Sloper

L'any 1867 arribaria el que molts consideren el primer personatge del còmic anglès: Ally Sloper creat per Charles Ross. El progrés del còmic anglès era lent i no va ser fins l'any 1904 que W. Haseldem va fer evolucionar la tira diària política. Tot i així les populars tires còmiques europees arriben tard a Anglaterra. Començaren a sorgir tímides aparicions de tires dirigides als nens amb personatges com Teddy Tail al 1915. Un altre personatge famós seria Jane, apareguda al 1932 i creada per Norman Pett. A Anglaterra sortirien mostres de còmics fins a l'actualitat però no gaire destacables.

ESPANYA

El còmic al territori espanyol presenta una història plena d'aspectes interessants, ja que el còmic s'ha convertit en un dels nostres entreteniments més atractius, originals i creatius. Això és degut a l'existència d'autors de molta qualitat a Espanya. Ja que el còmic espanyol és més pròxim als dels altres països ens centrarem en la seva història amb una mica més de profunditat.

Al principi, com a la majoria dels altres països, les revistes infantils van ser el medi mitjançant el qual podem veure les primeres mostres de còmic. Algunes d'aquestes revistes creades a les primeres dècades del segle XX són Patufet (creada a Catalunya al 1904), TBO (1917), Pulgarcito (1921), Pinocho (1925) i Pocholo (1935). No obstant, la més popular del moment seria TBO. En aquesta època la pauta comercial del còmic era marcat per la competència d'Estats Units. Com diu Vázquez de Parga en un dels seus escrits: "En aquest aspecte, evidentment les edicions curtes i úniques de les revistes espanyoles no podien fer la competència a les cadenes de diaris americans, ni els dibuixants espanyols podien limitar la seva feina a tres o quatre vinyetes diàries. No obstant això les revistes juvenils de còmics van tenir èxit i amb elles van sorgir autors de molta qualitat que van saber assimilar els avenços sobtats de la tècnica del Novè Art, fent aquestes tècniques seves i manejant-les segons l'estil personal del dibuixant". En aquestes primeres dècades del segle XX els autors més destacats són: Jaime Tomás (*Vida, dimes y diretes del Mago de los Penetes* creat a l'any 1934), Arturo Moreno (*Palito y Pachito* creat al 1937), entre d'altres que feien còmics d'humor. Tot i que d'aquesta època el dibuixant més important seria Salvador Mestres que publicava les seves històries a varies revistes com Aventuras o, sobretot, Pocholo que ja s'ha esmentat anteriorment.

Durant la guerra civil espanyola es segueixen publicant còmics amb certa regularitat a la part republicana. En canvi al costat franquista hi ha certs problemes en la publicació del còmic. No es començaran a veure mostres de còmic a la part franquista fins que sorgeixin alguns setmanaris infantils com Pelayos (1936) i Flechas (1936) que finalment al 1938 s'acabarien fusionant sota el nom de Pelayos y Flechas.

El còmic de la postguerra tindrà bastant èxit però la renaixent indústria del còmic haurà de publicar històries i aventures que estiguin conformes amb les noves ideologies del nou règim.

A finals dels anys quaranta es consolidaran una sèrie d'editorials: Bruguera, Editorial Germán Plaza, Editorial Marco, Editorial Valenciana, Ediciones Toray, entre d'altres.

Per aquests anys sorgeixen Roberto Alcazar y Pedrín (1940) dos populars personatges del còmic espanyol que protagonitzen una llarga llista d'aventures ideades pel dibuixant Eduardo Vañó. La Editorial Valenciana és una de les que més aposta pel mercat del còmic durant la postguerra. Gràcies a aquesta editorial es llença al mercat Roberto Alcázar y Pedrín, que explica les aventures dels protagonistes que perseguien a antagonistes de tot tipus. Els dos protagonistes responen a l'esquema heroi – escuder, que tenia tanta fama en els còmics americans com Batman. Roberto Alcázar representava un cavaller modèlic i protector mentre que Pedrín representa el noi de classe baixa, malparlat que resolia els seus problemes a cops de puny. En aquella època van pretendre ressaltar que la creació d'Eduardo Vañó era un estereotip de la dictadura franquista, cosa que l'autor no va arribar a entendre ja que ell era partidari de la República Espanyola. Fins i tot es va creure que l'aspecte físic del protagonista estava inspirat en Antonio Primo de Rivera, quan en realitat era un autoretrat del propi autor.



Roberto Alcazar y Pedrín.

D'aquesta dècada dels anys quaranta també cal destacar altres obres també molt importants. En les pàgines de les revistes del Pulgarcito, El Campeón i Chicos apareixen els treballs de dibuixants com Eugenio Giner (El museo siniestro creat al 1947), Francisco Hidalgo (Skilled creat al 1947 o Dick Sanders creat al 1948), Gabi Arnao (Jim Erizo y su papá creat al 1947), entre altres importants dibuixants.

Els anys següents quan s'estabilitza el règim franquista a l'estat sorgeix el còmic humorístic que satiritza i es burla de les dificultats de la vida quotidiana de l'època. D'aquesta manera sorgirien obres tan famoses com Carpanta (1947) i Zipi y Zape (1948), les dues creades per José Escobar. Pel que fa als còmics d'aventures, en aquesta època són menys populars però cal assenyalar l'excepció d'El Capitán Trueno (1955) ideat per Víctor Mora; que era escriptor, traductor i guionista, i dibuixat per Miguel Ambrosio Zaragoza. Aquesta excepció és deguda a que el model d'heroi del protagonista és molt original per a l'època en que va ser creat. El Capitán Trueno és un agitador que va en contra del que és políticament correcte per tal d'imposar la justícia. Els anys cinquanta i seixanta es veuran dominats per les historietes d'El Capitán Trueno i entrarem en una etapa del còmic bastant singular, tal com assenyala Román Gubern: "És possible referir-nos a aquesta etapa com una edat d'or del gènere, sense inconvenients com l'estricta vigilància i reglamentació que censura ni per la competició de la televisió domèstica".



Capità Trueno.

Més endavant neix el diari la Trinca (1970) que segons Mariano Ayuso i Antonio Lara: "neix amb un propòsit molt clar, intentar crear una publicació de qualitat, amb els millors dibuixants, guionistes i col·laboradors, que tingui suficients pàgines en color, una impressió cuidada i un aspecte modern". Aquesta revista publicarà obres com Manos Kelly al 1970 i La Paga Del Soldado al 1972, les dues d'Antonio Hernández Palacios o El rally de los 5 continentes al 1971 de José Bielsa, entre altres històries.

Tot i així és cert que durant aquesta època el repertori és realment curt. Josep Toutain afirma que entre el 1950 i el 1975 hi ha poc a explicar, ja que durant aquests 25 anys els grans autors, que creixien abans i després de la guerra civil, es van haver obligats

a treballar per editorials estrangeres per motius polítics i econòmics. La censura, els preus baixos i la falta de llocs de treball originà a partir dels anys cinquanta una emigració d'intel·lectuals espanyols a França o Amèrica del Sud.

Tot i així el còmic d'humor segueix creixent i continua al cap del mercat espanyol. En aquests anys sortiria al mercat *Mortadelo y Filemón* (1958), dos personatges molt famosos creats per Francisco Ibáñez. Francisco Ibáñez també va crear personatges com *Rompetechos* o *el Botones Sacarino*. Mentre *Mortadelo y Filemón* és el més llegit del moment en segon lloc es queda *Pepe Gotera y Otilio* (1966) també creat per Francisco Ibáñez. Cal destacar que Ibáñez és tot un símbol pel còmic espanyol i és un referent mundial. Més endavant trobareu informació sobre aquest importantíssim dibuixant.



Mortadelo y Filemón.

Les èpoques de la transició democràtica afavoreixen el naixement de revistes sense censura com *El Papus* (1973) i *El Jueves* (1977). Aquestes èpoques també afavoreixen l'aparició d'un cert erotisme i una certa violència en el còmic. Algunes de les revistes importants que fan pública aquesta dosis d'erotisme i violència són *Totem* (1977) i *1984* (1978). Paral·lelament al creixement que experimentava el còmic en aquesta època sorgeixen revistes d'anàlisi del còmic com *Sunday* (1976) i *Bang!* (1977).

No obstant a mesura que passa el temps el còmic comença a tenir menys popularitat fins que la dècada dels noranta marca la crisi del sector del còmic. L'article *De la vinyeta al paro* deixa molt clar la situació que passava el còmic: "Hi ha autors nous, qualitat i ganes. Però no hi ha indústria del còmic, ni diners, ni públic. Per això la nova generació de dibuixants ho té difícil".

El nou segle començaria amb més bon peu, ja que apareixen petites editorials que aposten pel còmic independent i alternatiu i perquè es produeix un ressò internacional de dibuixants i escriptors dels quals el seu futur prospera gràcies a editorials com *Marvel*.

3.3 La història del còmic als països sud-americans

BRASIL

L'antecedent del còmic a Brasil és l'obra anomenada A Campainha e o Cujo creada per Araujo Porto Alegre l'any 1837. Tot i així el pare del còmic de Brasil és l'Angelo Agostini que primerament va dibuixar per revistes com Vida Fluminense i O Mosquito, i posteriorment va fundar la seva pròpia revista anomenada Revista Ilustrada l'any 1876.

Posteriorment neix la revista O Tico-Tico, que tot i tenir diverses històries i personatges oferia moltes adaptacions de clàssics de la literatura en forma de còmic.

Més endavant sorgeixen revistes com O Pasquim, Gibi, Globo juvenil, però és molt important el naixement de la revista O Cruzeiro, creada al 1943 per Assis Chateaubriand i que va tenir com a personatge principal O Amigo da Onça. Alguns dels autors més coneguts són Gonsales i Ziraldo. Aquest últim és principalment conegut per la creació de O Menino Maluquinho (1989).



O Menino Maluquinho

El 18 de juny de 1951 es realitzà a São Paulo la primera exposició internacional del còmic, va ser la primera vegada a Brasil que es feia una anàlisi seriosa del còmic com a nou mitjà de comunicació.

Als anys noranta a Brasil i Argentina es va celebrar de forma conjunta el Encuentro Latinoamericano del humor amb la participació dels millors autors dels dos països.

BOLIVIA

A finals del segle XIX apareixien algunes caricatures a les revistes tot i que els exemples a considerar sorgeixen a partir de mitjans del segle XX. Tot i no ser un dels països destacats per la creació del còmic, hi sorgeixen revistes importants com Cascabel creada l'any 1961 per Pepe Luque i Rulo Vali amb dibuixos com La Maquineta o el Rayo Justiciero, aquest últim creat per Luque.

Algunes de les revistes més importants a Bolívia són Atica, Goro, El Quirki, entre altres.

Pel que fa a les històries publicades a les revistes més destacades són Goyi Chacón (1967 de Vidal), Flecha Roja (1972 de Irahola), El Duende y su camarilla (1982 de Gaspar), etc.

I els dibuixants més famosos són Juancho, Lusbel, Castillo, Yiro, entre molts altres autors importants.

XILE

A principis del segle XX es farien una sèrie de caricatures de líders polítics a més a més del progrés de revistes d'humor que donarien origen al còmic xilè.

Un dels primers exemples de còmic és la història de Frederico Von Pilsener que es pot veure per primera vegada a la revista Zigzag al 1906. Altres revistes importants serien El Peneca, El Pibe, Weekend, etc.

Cap al 1949 a la revista Okey es pot veure per primera vegada Condorito, un personatge que es convertiria en el personatge més important de Xile per les seves originals aventures.



Posteriorment Guido Vallejos crea la revista Barrabases (1954) que explica les originals aventures d'un equip de futbol. Al 1968 sorgeix La Chiva, una altra revista molt popular d'humor polític i social on van col·laborar dibuixants de gran nom com Hervi, Palomo i Pepe Huinca.

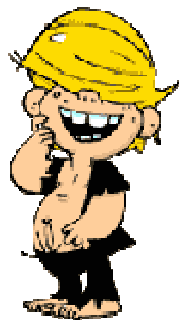
Condorito

Cap el 1988 sorgeixen revistes ja dirigides al públic adult que estan molt influenciades pel còmic europeu. Deu anys més tard neix l'editorial Dédalos, que suposa un gran fet ja que es dedica a publicar còmics xilens de superherois, ciència ficció i aventures.

COLÒMBIA

Mojicón d'Adolfo Samper fa la primera aparició al diari El Mundo al 1924 i és considerada la primera mostra de còmic a Colòmbia. Més endavant, a la dècada dels quaranta, apareixen còmics com Merlín, Michín i Pompo.

Però no seria fins als anys seixanta que el còmic colombià experimentaria un gran progrés. Aquest progrés comença especialment al 1962 quan apareix Copetín d'Ernesto Franco al diari El Tiempo, que es convertiria en una de les tires més populars de Colòmbia. En aquesta mateixa dècada apareixen personatges no tant populars però sí importants com Calarcà de Garzón al diari El Tiempo i La Gaitana de Díaz al diari El Espectador. També es creen revistes amb còmics com Policía sin acción, Mundo maravilloso, Fabulandia, Futurama, e.t.c.



Copetín

Pel que fa al còmic colombià més actual podem destacar còmics com Los invasores de Obregón, Juan Paradoja de Darry i Miss Cosas de Cecí, entre molts altres.

CUBA

Cuba va voler enfrontar-se a la popularitat que tenien els còmics d'Estats Units i amb aquest principi neix al 1927 El Curioso Cubano de Porter Vilà. Poc més tard neix el diari Hoy amb còmics com Espartaco o La vida de Julio Antonio Mella. En aquests mateixos temps naixerà el diari Información, que va ser un dels diaris que més tires còmiques va publicar. Una de les tires que aquest diari va publicar és El Eterno Sainete Criollo de Robreño i Valdés Díaz.

Virgilio i Behmaras crearien al 1959 el personatge anomenat Supertiñosa que era una parodia del personatge de Superman. Tot i així es considera que el còmic Salmón creat per Chago és el que realment renova el llenguatge humorístic del còmic cubà.

Elpidio Valdés és un còmic que apareix a la revista Pionero de la mà de Juan Padrón al 1970. Aquest personatge es caracteritza perquè tindria una llarga vida en el mercat de còmic cubà i a més arribaria al cinema d'animació.

ARGENTINA

Els antecessors del còmic argentí són els primers escrits amb gràfics als diaris de sàtira política que sorgeixen a mitjans del segle XIX. Al 1863 apareix la revista El Mosquito considerada com la primera revista d'humor polític nacional. Es publicaria fins al 1893 i el que més destacaria serien els dibuixos de Henri Stein i les caricatures de Meyer. Una altra revista a destacar és la revista Don Quijote, que durarà fins l'any 1905.

A principis del nou segle es reproduïen a Argentina els primers còmics d'Estats Units amb noms locals. Viruta y Chicharrón de Manuel Redondo apareixeria al 1912 a la revista Caras y Caretas i seria considerat el primer còmic argentí.

Una de les primeres revistes dedicades especialment al cultiu del còmic a Argentina en la dècada dels anys vint és Las Páginas de Columba fundada al 1922 pel dibuixant Ramón Columba. El progrés és continu i al 1928 sorgeix la primera revista que dedicaria les seves pàgines exclusivament als còmics, El Tony.

Al 1931 apareixeria al diari Crítica un suplement de còmics en color anomenat Popeya i amb aquest suplement començarien a destacar a Argentina els dibuixos de Bruno Premiani. És important destacar el naixement al 1937 d'una sèrie humorística creada pel jove dibuixant Héctor Torino: Conventillo.

A finals de la dècada dels quaranta el còmic començava a arribar a altres mitjans com per exemple Avivato, personatge de Lino Palacio, que va ser recreat al cine l'any 1949.

Al 1957 comença a col·laborar a la revista Tía Vicenta un autor que revolucionaria tot el món del còmic: Joaquín Lavado, més famós pel pseudònim Quino, que més endavant donaria a conèixer al món sencer la famosa Mafalda.

Mafalda



Després del 'boom' que havien suposat les dècades quaranta i cinquanta pel còmic, els anys seixanta marquen els primers símptomes de decadència. Les revistes que feien possible el progrés qualitatiu i quantitatiu del còmic fracassen econòmicament; això es deu en part a que arriben revistes mexicanes a Argentina a preus molt baixos i millor qualitat d'impressió amb les quals el mercat de còmic nacional es veu incapacitat a competir. L'altre factor que produeix aquesta crisi, i aquest a nivell mundial, és la creació de la televisió, que a principis dels anys seixanta ja estava instal·lada a gairebé totes les cases d'Argentina.

Tot i així hi ha un fet que suavitza tota aquesta crisi: el naixement de Mafalda. Al 1963, Quino comença a agafar confiança com a dibuixant i publica el seu primer llibre i dibuixa una tira sobre una família (pare, mare, fill i filla) que crea per a una campanya publicitària que mai s'efectuarà. Aquest model li servirà perquè quan a la revista Primera Plana li demanin una història diferent, Quino agafi les seves velles tires còmiques i recuperi la família i en faci a la petita filla (Mafalda) la protagonista. D'aquesta manera, el 29 de Setembre de 1964 neix Mafalda. En poc temps Quino s'emporta Mafalda a la revista El Mundo i cap al 1966 Mafalda ja és un 'boom'. El 25 de juliol de 1973 Quino decideix que no es publicaran més tires de Mafalda, tot i que donaria a parlar tots els anys fins a l'actualitat.

Cap als anys vuitanta el còmic deixa el paper ingenu i d'oci per passar a un camp més estètic i ideològic. Aquest fet és degut a l'època de la postmodernitat que ja es podia observar en algunes obres dels anys setanta.

Cap als noranta destaca la importació del còmic estranger, sobretot dels superherois nord-americans, que envaeixen tot el mercat del còmic. També les revistes anirien

desapareixent i donarien a lloc als comic-books. Cal destacar d'aquests anys el naixement de la tira còmica anomenada Yo, Matías al diari Clarín. Aquesta tira va ser creada l'any 1993 per Fernando Sendra que explica la vida d'un personatge infantil, Matías, que reflexiona amb humor sobre la vida dels adults. És una temàtica molt semblant a la de Mafalda.



Yo, Matías

Cap al naixement del nou mil·lenni no apareixen gaires noves publicacions del còmic argentí. Al 2001 tanca la famosa editorial Columba, que va ser l'editorial que va publicar més temps còmics d'origen argentí.

3.4 La història del còmic al Japó

En totes les èpoques i cultures l'home ha utilitzat el dibuix per expressar quelcom que no podia dir d'una altra manera. L'ha utilitzat per explicar costums o rituals, per deixar constància d'esdeveniments i també per criticar o queixar-se de fets puntuals al llarg de la història.

A Japó el còmic és pràcticament manga, tot ell es basa en aquest estil. Tot i així de les primeres mostres d'art antecessores del còmic haurien d'evolucionar moltíssim per arribar al manga tal i com el coneixem actualment.

Del segle XII daten els primers rulls de papers pintats amb pinzell. En aquestes pintures es representen animals vestits realitzant activitats similars a les humanes. Se'ls denominava "Chonjugiga", d'un marcat caràcter satíric que dataven de segles



Fragment "rollo de las aves i los animales " Tobo Sojo 1053-1140)

enrere i que derivarien als coneguts com "Ukiyo-e"¹, que varen proliferar durant el període Edo (1600-1867), una època de dictadures feudals que va provocar un gran desencant i frustració en la societat. Per poder entendre

com evoluciona i la importància que va adquirir l'art gràfic al Japó, cal fer un breu viatge en el temps. A l'època Edo la societat estava dividida en quatre classes o jerarquies, segons el seu poder: guerrers, camperols, artesans i mercaders; religiosos, metges i alguns marginats quedaven fora d'aquesta classificació. Mentre que els guerreres, durant un llarg període de temps en pau, vivien sense treballar, els mercaders s'enriquien així com els artesans. Són aquests que en voler prosperar i viure una vida més distesa afavoreixen l'esclat de la cultura, l'art, la literatura, etc.

Els gravats d'aquest període solien ser paròdies polítiques que retrataven fidelment les costums quotidianes de la cultura japonesa de l'època.

¹ Pintures del món flotant o Estampa japonesa. És un gènere de gravats realitzats mitjançant xilografia entre els segles XVII i XX

Però segurament per l'acceptació del públic en general, la seva temàtica es va anar ampliant, de manera que el rotllos que es conserven toquen temes tan diversos com la moda, la religió, el teatre, etc.

El tema original d'aquests rulls era la vida de la ciutat. Cortesanes boniques, robusts lluitadors de sumo i actors populars eren representats realitzant activitats atractives. Són nombrosos els rulls il·lustrats que evocuen un món sobrenatural i els *yokai*, monstres bons o dolents que impregnen la literatura japonesa des de l'antiguitat.

Podem dir doncs que els ukiyo-e són les primeres expressions gràfiques populars del Japó i un dels seus representants, potser el més important, va ser Katsushika Hokusai que l'any 1814 va utilitzar per primer cop la paraula manga per referir-se als seus llibres de "esbossos involuntaris capritxosos o gargots" en combinar els termes *informal* (漫, man) i *dibuix* (画 ga).

La paraula manga era, en un principi, de gènere femení i designava el conjunt de dibuixos que servien de model als alumnes. És a finals del segle XIX que adquireix primer el seu sentit de caricatura i més tard el de historieta.

Katsushika Hokusai (1760-1849) fou un del artistes japonesos amb més talent. Va experimentar amb nombrosos estils i tècniques. Aquest artista japonès és considerat com el que més va influenciar als artistes occidentals.

“Tinc enveja dels japonesos per l'increïble claretat que està impregnada en els seus treballs. Mai resulten avorrits ni donen la impressió de que s'han realitzat a la lleugera... el seu estil és tan lleuger com respirar. Són capaços de fer una figura amb pocs traços segurs, i que sembli tan fàcil com cordar-se una jaqueta.”

Carta de V. Van Gogh

Ara bé, qui realment va revolucionar el món de la caricatura al Japó foren un anglès i un francès. El pintor i caricaturista Charles Wirgman (1832-1891) va arribar al país l'any 1861 com a corresponsal del Illustrated London News. L'any següent a la seva arribada, va publicar una revista per a la comunitat estrangera però també editada en japonès on hi va presentar nombrosos "ponchi-e", es a dir, caricatures de la societat i costums japonesos. De la mateixa manera, Georges Bigot (1860-1927) il·lustrador i pintor francès, viatja a Japó l'any 1882 per aprendre les tècniques de les estampes ukiyo-e però romandrà en aquest país vint anys. Va ser un dels primers en utilitzar la divisió en vinyetes.

Pocs anys abans, el 1876, havia nascut l'home que revolucionaria i promouria la historieta japonesa moderna: Kitazawa Rakuten. Va néixer pocs anys després de la restauració de l'època Meiji², això va fer que la seva infantesa es veies marcada per uns canvis socials i culturals molt importants. La seva afició al dibuix el varen portar a estudiar pintura tradicional japonesa, però també pintura occidental.

L'any 1905 decideix fundar el seu propi diari, el Tokyo Puck, que va tenir un èxit immediat. Era la primera revista en color que treia dos o tres nombres al mes i que incloïa caricatures amb explicacions en anglès, xinès i japonès.

Es comencen a publicar les primeres revistes per nens entre les que destaca el Shonen Kurabu (Club dels nois), de 1914. L'any 1923 apareix el Shojo Kurabu (club de noies), al 1926 el Yonen Kurabu (club dels nens petits), que no únicament inclou publicacions manga ja que la proposta principal és la literatura, els contes il·lustrats i alguns articles pedagògics.



Black Jack de Tezuka Osamu

Entre els mangues d'aventures més populars d'aquesta època destaquen Norakuro, que narra la història d'un gos negre, gandul i orfe que s'enrola en l'exèrcit imperial així com Les aventures de Shochan de Kabashima Katsuishi. Si als Estats Units es considera Yellow Kid la primera historieta dibuixada amb bafarades, al Japó són Les aventures de Schochan, on l'artista relata aventures plenes de fantasia i humor.

Per motius de la guerra, el nacionalisme japonès es va reforçar i, evidentment, el govern va aprofitar l'abast de la popularitat de l'expressió manga per fer la seva pròpia propaganda.

L'any 1928 va néixer Tezuka Osamu. Doctor en medicina, excel·lent músic, gran coneixedor dels insectes, és el mangaka més conegut al Japó i amb qui s'inicia la nova època del manga. És autor de còmics tant cèlebres com Astroboy o Black Jack. L'obra d'aquest artista, va influenciar profundament a tots els artistes però alguns d'ells,



² Va representar la caiguda del règim despòtic al Japó

cansats dels seus dibuixos, decidiren reaccionar i crear un manga més realista, més proper a la societat del seu temps, sense escrúpols per vessar sang o utilitzar la violència. Aquest moviment nascut a la regió de Kansai a finals de la dècada dels anys 50, l'encapçalaran artistes com Saito Takao, Sato Massaki, Tatsumi Yoshihiro i Matsumoto Masahiko. Els seus dibuixos es varen anomenar Gekiga (imatges dramàtiques). D'aquesta època s'ha de destacar un altre autor molt important: Katsuhiro Otomo, creador d'obres tan importants com Akira.



Akira de Katsuhiro Otomo

El desenvolupament social i econòmic, el progrés de la tecnologia i l'arribada de la televisió a totes les llars, van transformar en profunditat la vida dels japonesos.

Els joves ja no es conformaven amb les publicacions mensuals. Per satisfer aquestes demandes, el 17 de Març de 1959, les edicions Shogakukan i Kodansha, fan tirades de revistes setmanals. Aquestes dues revistes revolucionen la historieta i els mangakes treballen a partir d'aleshores a un ritme desenfrenat per satisfer a una

clientela jove.

Fins als anys seixanta aquest tipus de manga estava dirigit normalment als homes i presentava una imatge idealitzada de la dona, però això canvia quan les dones fan valer els seu talent dibuixant manga i les mostren menys perfectes, més accessibles i més properes a la realitat.

A partir dels anys seixanta el còmic pateix una evolució increïblement ràpida. D'aquesta manera sorgeixen personatges com Centella (1968) o Mazinger Z (1980). Sobretot es destaca l'aparició al 1984 del que potser és el manga més famós del moment: Dragon Ball (Bola de Drac en català), creat per Akira Toriyama que explica les aventures de Goku.



Bola de Drac d' Akira Toriyama

4 ARTISTES MÉS RECONEGUTS

Sabem que el món del còmic és immens, abasta gairebé tots els països del món, s'ha tornat un símbol cultural i està considerat un nou art. Donades aquestes circumstàncies no és d'estranyar la multitud de persones, editorials, diaris i diferents òrgans comunicatius que hi estan implicats. Tampoc podem ignorar tots aquells dibuixants amb molt de talent que no van poder escriure els seu nom a la història del còmic a pesar dels seus esforços. Tots ells en formen part del còmic, però com que no acabaríem mai si dediquéssim, encara que fos una petita referència, a tots els que formen part del còmic en aquest treball, dediquem un espai a aquells grans artistes que han fet obres que ens han permès viure multitud d'aventures amb els protagonistes de les seves històries i han permès que el còmic arribi al nostre temps amb un estat qualitatiu tan bo.

4.1 Hugo Pratt

Hugo va néixer al 1927 a Rimini (Itàlia), tot i així a causa del treball del seu pare, que era un funcionari colonial britànic, als deu anys va estar vivint a Etiòpia.

No seria fins 1945 que les seves creacions començarien a veure llum. Per exemple va fer la sèrie d'Asso di Piche al 1946 a l'editorial Albo Uragano Comics. Va tenir un èxit bastant considerable.

En aquella època la indústria del còmic argentí estava en un dels seus millors moments i algunes editorials aprofitaven per portar artistes estrangers. Un d'ells va ser Hugo Pratt que a finals del 1949 desembarcaria a Argentina per treballar a l'Editorial Abril. Hi va passar deu anys, però després la crisi del còmic argentí el va obligar a traslladar-se a treballar per l'editorial Fleetway a Londres. El seu rastre en aquest trajecte són obres com Sargento Kirk, Ticonderoga o Ernie Pike, totes elles ideades per l'escriptor argentí Héctor G. Oesterheld.

Posteriorment (1962) s'instal·la a Venècia on naixeria el personatge Corto Maltés que iniciava les seves aventures amb la història titulada *Una batalla del mare salato*. Aquest personatge es considera que té "caràcter literari, compromès a la recerca d'una nova virginitat política" segons el va definir el seu propi autor. És el personatge més

representatiu i l'únic que l'acompanyaria fins al dia de la seva mort al 1995.



Corto Maltés

4.2 René Goscinny

Usualment els aficionats al còmic solen infravalorar el paper de guionista o escriptor d'un còmic, i això és un gran error ja que hi ha guionistes que han transformat el món del còmic i ens han deixat grans obres. Un dels exemples més clars és René Goscinny que és responsable de la fama d'històries com Iznogud, Lucky Luke o el famós Astèrix.



Astèrix i Obèlix

Goscinny va néixer al 1926 a França. Tot i així als dos anys es va anar a viure a Argentina amb la seva família. Va rebre les primeres influències d'Argentina i després de conèixer Harvey Kurtzman (un dels creadors de la revista Mad) al 1945 als Estats Units iniciaria la seva carrera al còmic com a guionista i dibuixant. Més endavant només es centraria a ser guionista.

Començaria a destacar cap al 1959 en una de les revistes més conegudes arreu del món: la revista Pilote. Va ser el redactor principal i la va guiar perquè es convertís en un èxit espectacular al mercat. Un dels factors més importants en aquest èxit és l'aparició d'uns dibuixos d'un seu amic, Uderzo. Aquest dibuixos es van acabar convertint en la insígnia de la revista i el còmic francès. Ens estem referint, sens dubte, a Astèrix creat al 1959.

Altres aportacions de Goscinny al món del còmic corresponen a l'etapa en que va ser guionista de Lucky Luke. Gràcies a ell Lucky Luke és mundialment conegut. Va fer nombroses col·laboracions fins que va morir l'any 1977.

4.3 Alan Moore

Tot i l'èxit de Goscinny, possiblement el guionista estrella de la història dels còmics és Alan Moore. Nascut al 1953 a Gran Bretanya, va començar a publicar les seves primeres creacions a finals dels anys setanta a revistes musicals angleses. Aquestes eren escrites i dibuixades per ell, però no va trigar a adonar-se que el seu talent no era el dibuix si no l'art d'escriure.

Els seus primer grans guions van veure la llum dins de la l'editorial Marvel, en la que va escriure alguns episodis de Capità Britània, Dr. Who, Star Wars, entre altres. Altres de les seves creacions de l'època van néixer a la revista Warrior, on van aparèixer els primers episodis de Marvelman i V for Vendetta. Les dues sèries acabarien finalitzant al mercat americà, el qual va donar el salt al 1984.



V for Vendetta

Juntament amb Dave Gibbons crearen Watchmen (1986), l'èxit del qual va ser clamorós. També va tenir un èxit extraordinari el guió de l'episodi The Killing Joke de Batman. Posteriorment deixa l'editorial DC, s'aventura a l'autoedició o a l'edició en editorials alternatives i fracassa ràpidament. Tot i així es poden rescatar obres com From Hell, dibuixat per Eddie Campbell.

Actualment continua escrivint algunes sèries com The League of the Extraordinary Gentlemen, Tom Strong, Top Ten, Promethea i Tomorrow Stories.

4.4 Alberto Breccia

Els seus inicis en el còmic són foscos i canviants i la majoria de les obres de la seva primera etapa són poc destacables. Es pot fer l'excepció de Vito Nervio (1947).

Tot i així no començaria a destacar fins al 1957 amb l'obra Sherlock Time publicada a la revista Hora Cero. Es tracta d'una col·laboració amb el també genial Héctor G. Oesterheld. També amb Oesterheld crea una de les seves obres mestres indiscutibles: Mort Cinder (1962) i El Eternauta (1969).

Altres obres destacades de Breccia són El Ché (1968) i l'adaptació de Els mites de Cthulhu de H. P. Lovecraft. La llista d'obres d'aquest autor seria casi inacabable, així com el anàlisi de la seva constant evolució artística que només es veu finalitzada per la seva mort al novembre del 1993.

4.5 Osamu Tezuka

Va néixer al 1928 i internacionalment se'l coneix com el "déu del manga". És curiós que tingui aquest sobrenom doncs a causa del desig paternal, Tezuka anava per metge, i de fet va estudiar la carrera de medicina. No obstant els seus desitjos creatius el portarien a crear, l'any 1946, la història titulada Ma-chan no nikki-cho (Diari de Machan) que seria publicada al diari escolar. A partir d'aquí inicia una producció sense pausa d'aventures de tot tipus.

Cal destacar entre les seves obres la de Tetsuwan Atomu, conegut a occident com Astro Boy. Cal destacar també Black Jack (1973), una de les seves sèries més llargues i interessants, que tractava sobre temes com la ficció mèdica. Tot i així la seva obra més important és Adolf (1983) creada poc abans de la seva mort. Va morir l'any 1989 i es diu que el seu funeral va ser més important que el del mateix emperador.



Adolf

4.6 Hergé (Georges Remi)

Hergé (psudònim de Georges Remi) nascut l'any 1907 és el responsable de la creació del personatge europeu més conegut en el món sencer: Tintín.

La creació de Tintín es produeix mentre l'autor dirigia Le Petit Vingtième, un suplement del diari Le XXe siècle. L'any següent, 1929, Hergé creava el personatge, un reporter, enviat a Rússia a veure els efectes del comunisme al país. Aquest reporter el batejaria amb el nom de Tintín, sempre acompanyat pel seu fidel gos Milou.

Pocs anys més tard, les seves llargues històries començarien a recopilar-se de forma resumida en àlbums. L'any 1946 va arribar a donar-li nom a la revista on sortia publicat el personatge. La fama de Tintín ha donat la volta al món i ha donat lloc a sèries d'animació, pel·lícules, etc.

Hergé va morir finalment l'any 1983, havent recopilat un total de 23 àlbums dedicats a Tintín i tots els personatges que el rodejaven. La història mai veuria el seu final.



Tintín

4.7 Akira Toriyama

Si pels japonesos Tekuza és el "déu del manga", aquest mateix status presenta Akira Toriyama a occident.

Toriyama va néixer l'any 1955. Estava destinat a ser un gran dibuixant de còmics però el camí fins arribar a ser-ho li va resultar un camí molt dur. Va estar un breu temps en una empresa de disseny gràfic; posteriorment intentaria publicar manga presentant-se a concursos. Gràcies al treball que va fer en un d'ells, un editor el va animar a seguir dibuixant.

Seguint els consells d'aquell editor finalment publicarà a l'editorial Shueisha, amb la història titulada Woander Island. Un any més tard, l'any 1980, crearia la seva primera obra destacada: Dr.Slump. Un còmic d'humor que potser és més conegut per la seva versió televisiva titulada Arale.

Al 1985 crea la seva obra més famosa de totes: Dragon Ball. S'han venut més de 100 milions de còpies dels capítols de Dragon Ball, ha tingut un increïble èxit mundial.

Akira Toriyama segueix en actiu, tot i així el seu ritme de producció ha disminuït enormement.

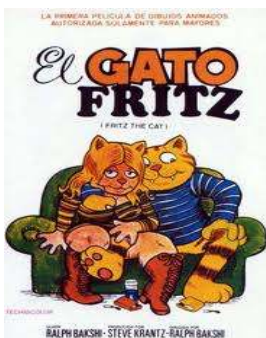


Dragon Ball Z (Bola de drac)

4.8 Robert Crumb

Els anys seixanta van ser els anys en que el moviment hippie es va fer més famós. Tot i que Robert Crumb, nascut l'any 1943, no estava molt d'acord amb el citat moviment, es va convertir en l'autor de moda de tota una generació rebel i que anava a contracorrent.

Les seves primeres obres comencen a aparèixer als anys seixanta, època que surten a la llum obres tan destacades com Snoid, Mr. Natural o El Gat Fritz. El Gat Fritz és realment l'obra més famosa de Crumb, possiblement per l'adaptació que es va fer al cinema.



El Gat Fritz

Posteriorment faria obres que, a poc a poc, tindrien una tendència semi-autobiogràfica. Al 1994 el seu amic Terry Zwigoff dirigeix un documental sobre la seva vida on es donen a conèixer les seves obsessions i el seu entorn familiar.

4.9 Frank Miller

Frank Miller és un dels dibuixants actuals més importants. Va nèixer l'any 1957, però no va ser fins 1979 que faria el seu primer treball amb Spectacular Spiderman per l'editorial Marvel Comics.

Tot i així va destacar realment com a jove promesa amb la sèrie Daredevil també per l'editorial Marvel. A principis dels anys vuitanta va passar a treballar per l'editorial DC, on va dibuixar la història d'un samurai en un futur postapocalíptic. En aquesta obra va fer un gran progrés qualitatiu i es pot veure que està influenciat per autors europeus i alguns trets del manga japonès.

Al 1986 retornaria amb la sèrie Daredevil. Tot i així una de les seves obres més destacades va ser realitzada poc després: The Dark Night Returns (de la saga Batman). Als anys noranta se'n va de l'editorial DC per realitzar treballs per Epic Comics, i donaria el definitiu adéu al personatge Daredevil, tot i que l'obra més destacada que va fer en aquesta editorial va ser Dark Horse. Aquí es va deixar veure la seva afició pel gènere negre, tot i que no és fins l'any 1991 que no fa la seva obra de gènere negre més important: Sin City. Finalment al 1998 crea el còmic 300, famós per la seva versió cinematogràfica. Aquest còmic explica la batalla de Termòpilas des del punt de vista d'un espartà. Posteriorment faria obres, com el retorn de The Dark Night Strikes Again, entre altres menys valorades.



300

4.10 Francisco Ibáñez

Francisco Ibáñez (Barcelona, 1936) és, sense dubte, l'autor espanyol més emblemàtic. Després d'una breu temporada treballant al Banco Español de Crédito, per voluntat paterna, i de fracassar moltes vegades amb els seus intents de còmic, Ibáñez arriba a l'editorial Bruguera al 1957, quan ell tenia 21 anys. Tot i així no és fins al 1958, un any després, que la seva creació més cèlebre surt a la llum: Mortadelo y Filemón.

Mortadelo y Filemón van aparèixer per primer cop a la revista Pulgarcito, porten més de quaranta anys publicant-se, i encara ara segueixen amb un estat de salut immillorable.

Altres personatges creats per Ibáñez són Pepe Gotera y Otilio, Botones Sacarino, entre altres que ens demostren que la seva capacitat no té límits.

Tot i l'existència dels altres personatges, Mortadelo y Filemón serien la insígnia per l'autor i les dues editorials que l'han publicat (Bruguera i Ediciones B). També són els personatges que millor s'han adaptat a altres països, ja que s'han publicat en múltiples llengües.

Cal destacar que Francisco Ibáñez segueix en actiu i ens podria sorprendre amb noves idees creatives.



Botones Sacarino

4.11 Will Eisner

El llenguatge del còmic no el coneixeríem com el coneixem actualment sense l'aportació d'un geni de la narrativa visual com és Will Eisner.

Will Eisner va néixer a Nova York l'any 1917, fill d'una família d'immigrants jueus. Es va iniciar realment jove en el món del còmic. La seva primera tira còmica apareix l'any 1935 en un diari anomenat The Clintonian. A partir d'aquí Eisner no para de produir originals creacions, de les quals destacaria Hawks of the seas al 1937, una obra que tot i pertànyer a una edat molt jove del autor (20 anys), ja deixaria veure alguns trets de com seria la seva obra més important: The Spirit (1940).

La guerra va interrompre el progrés del còmic The Spirit quan el seu autor va ser reclutat al 1942. Tot i així Eisner va continuar dibuixant per diaris militars fins que en acabar la guerra va poder continuar amb l'elaboració de The Spirit. En aquesta època fa les millor pàgines de la sèrie.

A finals dels anys quaranta Eisner comença a produir còmics educatius en el que seria el principi d'una llarga temporada que realitzaria treballs per encàrrec. Aquesta etapa acabaria l'any 1978 quan decideix publicar la seva primera novel·la gràfica: Contracte amb Déu.

Posteriorment el seu treball consisteix en crear novel·les gràfiques, escriure llibres sobre l'art seqüencial i adaptar famosos escrits com Moby Dick o Don Quijote. Actualment continua fent aquesta feina a pesar de la seva avançada edat.



The Spirit

5. ELS CÒMICS MÉS IMPORTANTS

Com hem vist en els apartats anteriors, el món del còmic no té límits, compleix totes les característiques d'un art, així com pot ser el cinema, l'escultura, pintura, fotografia, entre d'altres. Aquests arts tenen els seus respectius missatgers o emissors del missatge, és a dir els autors d'aquest art que volen transmetre tot una sèrie de sensacions al receptor de l'obra. Però cal destacar que el paper més important entre aquesta interacció emissor-receptor se l'emporta el propi missatge, què és el producte que ens fa sentir tot una sèrie de sensacions indescriptibles. En l'art còmic aquest missatge és el propi "comic-book"; la barreja que formen les lletres, dibuixos, colors, bafarades, i tots els infinits elements del còmic.

En aquest apartat es fa una petita referència a uns quants dels còmics més importants que han existit. Cal destacar que només és un petit recopilatori, ja que la llista es podria allargar moltíssim.

5.1. Batman: La Broma Assassina

Argument

Aquest còmic es centra en la història del Joker i la relació que ell i en Batman han arribat a establir. El còmic comença quan Joker s'escapa del manicomi d'Arkham. Després d'aquest començament el còmic explica dues històries; una explica, per mitjà de "flashbacks", l'origen del Joker i com ha arribat a convertir-se en l'assassí sense pietat que és ara, l'altra explica el pla del Joker per segrestar al comissari Gordon. Al principi no sembla haver-hi cap relació amb Batman, però més endavant, quan en Joker intenta tornar boig al comissari, en Joker deixa invàlida a la seva neboda Barbara Gordon de per vida. Aquest fet acabarà amb una inevitable trobada amb Batman.

Joker i Batman desenvolupen dos papers terriblement diferents, però en Joker és l'antagonista per definició d'en Batman. Són el bé i el mal, però no gaire diferents, són dues cares d'una mateixa moneda.

Sobre el còmic

Aquest còmic és una de les obres que surt molt habitualment quan s'ha de fer una llista de les millors històries de Batman. Es va publicar al 1988 i es una obra d'Alan

Moore. Tot i que no és la seva obra més important va ser un gran èxit comercial. Gran part d'aquest mèrit la té el dibuixant Brian Bolland.

Aquest còmic no només explica l'origen del Joker si no que també servirà com a punt d'inflexió creant un nou personatge secundari: Barbara Gordon, també coneguda com a Oracle, es troba asseguda en una cadira de rodes i rodejada d'ordinadors i es converteix en una font d'informació per a Batman, és a dir l'ajuda contínuament en les històries posteriors a La Broma Assassina.

En els Premis Eisner del 1999, que serien com els Premis Òscar en el cinema, La Broma Assassina va guanyar els premis a millor novel·la gràfica, millor guionista i millor dibuixant.



La Broma Assassina

5.2. Ultimate Spiderman

Argument

Ultimate Spiderman és un "remake" de tot el que és l'home aranya. Agafa tots els personatges i ens els torna a presentar ambientats en temps actuals. La història comença de cero.

Peter Parker, un adolescent orfe que viu sota la tutela dels seus tiets, May i Ben, a Nova York. Experimenta la vida normal i corrent fins que en una visita escolar a un

laboratori és picat per una aranya que s'estava tractant genèticament. Després d'això Peter desenvolupa uns poders sobrehumans; com una força i velocitat anormals, un sisè sentit que l'avisa d'un perill imminent o, el més important de tots, la capacitat d'adherir-se a objectes o a les parets com una aranya. Al principi decideix treure profit d'aquest poder guanyant diners fàcil en combats de lluita lliure, allà li donen una disfressa blava i vermella i li fiquen el sobrenom de Spiderman, aquest és l'origen de l'aspecte i nom de l'heroi.

Posteriorment un lladre entra a la seva casa per robar, i assassina al seu tiet Ben. Amb ganes de venjança Peter captura al lladre, i després recorda una frase que el seu tiet li va dir: "un gran poder comporta una gran responsabilitat" (s'ha convertit en una de les frases més famoses del món del còmic). Aquesta frase el fa reflexionar i autoimposar-se una "feina": utilitzar els poders per ajudar als altres. Això ho hauria de compaginar amb la seva vida normal, la qual cosa li dificulta molt amagar la seva identitat. D'aquesta manera Spiderman ens explica la història d'un personatge que ajuda a la gent però no rep el reconeixement de les seves accions en els medis de comunicació i la història de la seva vertadera vida, treballant de reporter.

Sobre el còmic

Ultimate Spiderman va inaugurar la "Línia Ultimate" de Marvel i va rebre molt bones crítiques i va ser un èxit en ventes als EUA. Cal destacar que Ultimate Spiderman és una adaptació, explica noves històries prenent el concepte dels vells personatges, és a dir adapta els personatges als temps actuals. També es pren molt seriosament la caracterització dels personatges i d'aquesta manera aconseguix que el lector s'involucri més en la història.



Ultimate Spiderman

5.3. Hellboy

Argument

Hellboy és un còmic d'aventures sobrenaturals amb toc de terror gòtic. Tot comença quan, durant La Segona Guerra Mundial, l'exèrcit nazi realitza una invocació màgica amb la intenció de portar una criatura que els ajudi a guanyar la guerra. Enlloc de portar una poderosa criatura, invoquen un nen-dimoni, que finalment cau en mans americanes i allà l'eduquen i el crien com si d'un humà es tractés. Quan creix les Nacions Unides li concedeixen l'estatus d'humà i treballa en l'Agència de Defensa i Investigació Paranormal, on és enviat a resoldre tot tipus de casos que presenten aspectes sobrenaturals.

En aquesta saga trobem tot tipus de personatges sobrenaturals, els tradicionals homes llop, vampirs, monstres o, fins i tot, extraterrestres. En les seves missions també l'acompanyen altres sers sobrenaturals com un humanoide amfibi anomenat Abe Sapien.

Mentre resol casos es va desvelant un misteriós i tenebrós passat, ja que ell va ser invocat per portar el caos a la terra. El caracteritza una mà de pedra que ell té, i li obsessiona trobar altres personatges sobrenaturals que siguin com ell.

Sobre el còmic

Aquest còmic va debutar l'any 1994 als EUA i s'ha convertit fins al moment en un dels més destacats del mercat americà. Fins al moment s'han fet tres llibres, un videojoc, dues pel·lícules a imatge real, una altra d'animació i s'està fent un altre videojoc.

És un còmic amb un ambient gòtic, inspirat en pel·lícules de monstres, tot i així el que més destaca és el domini de l'autor, Mignola, sobre les llums i colors del còmic.

En els Premis Eisner, ha guanyat Millor Sèrie Limitada, Millor Guionista/Dibuixant i el premi a Millor Novel·la Gràfica.



Hellboy

5.4. Akira

Argument

És un còmic de ciència-ficció. Tracta sobre un història d'un jove anomenat Kaneda. Fa 38 anys una bomba va explotar a Japó iniciant la Tercera Guerra Mundial. L'any 2019, la ciutat de Neo-Tokio ha set construïda a partir de l'antic Tokio. En aquesta ciutat s'hi troba Kaneda i la seva banda de motoristes, un dels components de la banda és Tetsuo. Aquests estudien en un centre correccional, són problemàtics, marginats socials i passen el seu temps prenent drogues i barallant-se amb altres bandes de motoristes. Però un dia Tetsuo té un accident provocat per un misteriós noi que té aspecte de vell. Tetsuo desapareix i mentre Kaneda procura esbrinar on es troba s'involucra amb una noia anomenada Kai, és una component d'un grup revolucionari en contra del govern. Quan Tetsuo torna a aparèixer experimenta uns canvis d'humor molt estranys i més endavant desenvolupa uns poders psíquics que afecten el seu comportament. Més endavant es descobreix que això passa perquè l'exèrcit tenia un projecte militar secret per crear nois amb poders psíquics, el qual el major èxit va ser Akira (que dóna nom al còmic), un noi amb un poder psíquic tan destructiu que se l'ha hagut de mantenir congelat sota terra durant 30 anys fins ara, ja que Tetsuo, cada cop més poderós, s'ha proposat despertar-lo.

Sobre el còmic

Akira és un còmic històric ja que és l'obra que ha permès al còmic japonès introduir-se en la cultura occidental. Va ser publicat per primer cop al 1984 i aviat es va convertir en el best-seller del seu país. També va tenir molt d'èxit quan es va publicar a EUA i a Europa. És el còmic que va donar entrada a la invasió d'animació japonesa a occident durant els anys 90.

És un còmic de culte i una referència indispensable a qualsevol aficionat al còmic. Encara ara té èxit en ventes després de més de 20 anys de la seva publicació original.



Akira

5.5. Naruto

Argument

És un còmic d'aventures, d'acció, fantasia i humor. Naruto està ambientat en un món fantàstic on els ninjes tenen un paper molt important. Els ninjes estan organitzats en cinc escoles, independents i organitzades en ciutats. Naruto, el protagonista, és un jove orfe de passat misteriós, entremaliat, poc amic de la disciplina i aprenent de ninja de l'escola de la Fulla. La seva obsessió és convertir-se en "Hokage", el ninja més important de la ciutat.

Quan aquests alumnes són considerats oficialment ninjes s'agrupen en grups de tres per treballar junts durant la seva formació fent missions i entrenaments dirigits pel seu mestre. En el grup de Naruto trobem; a Sasuke, un noi de personalitat tancada i amb ganes de venjança (es va desvelant el misteri sobre de qui vol venjar-se durant el còmic), a Sakura, una noia disciplinada que cuida molt les seves aparences i que odia a Naruto i li agrada en Sasuke. El mestre dels tres és en Kakashi, un ninja d'aspecte despistat però que és més responsable i hàbil del que sembla.

Sobre el còmic

Naruto es va començar a publicar a Japó al final del 1999 dins de la revista Shonen Jump. És la competència directe d'un altre còmic molt popular: One Piece.

Naruto és el primer treball destacat del seu autor, Masashi Kishimoto. Aquest còmic es veu lleugerament inspirat al mític Bola de Drac: els dos es desenvolupen en mons imaginaris barrejant elements reals amb elements imaginaris, són sèries d'aventura i acció, tenen tocs d'humor les dues històries i els personatges són carismàtics i ben definits. El tema també és força similar en els dos còmics: l'autosuperació, amistat i sacrifici són els temes més utilitzats.



Naruto

5.6. Adolf

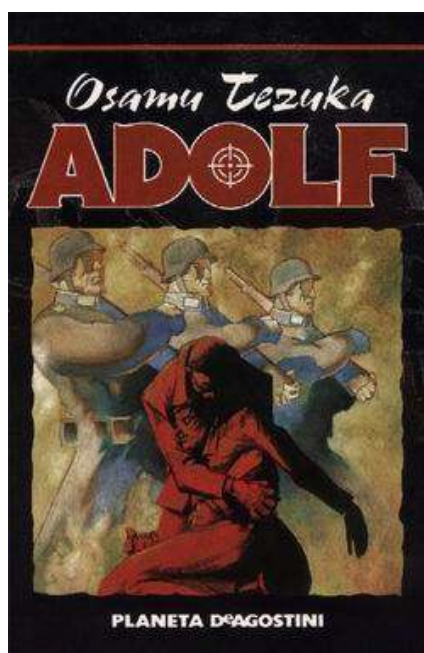
Argument

Adolf és un còmic històric però amb trets inventats ambientada a finals dels anys 30, en temps de l'Alemanya d'Adolf Hitler. Està protagonitzada per Adolf Kauffman, fill d'un nazi i una japonesa i per Adolf Kamil, un jueu amic de Kauffman. Les vides dels tres

Adolf estaran lligades, ja que Kamil i Kauffman descobreixen un document que prova que Adolf Hitler és d'ascendència jueva.

Sobre el còmic

Adolf és la última i més important obra d'Osamu Tezuka, autor que va determinar les bases del còmic japonès i està considerat a Japó com el déu del manga. Va estar publicada per primera vegada l'any 1983, poc abans de la mort de l'autor.



Adolf

5.7. Capità Harlock

Argument

El Capità Harlock és un còmic de ciència-ficció. Ens ambientem en el planeta Terra l'any 2977. La raça humana ha avançat tecnològicament, però s'ha tornat covarda i acomodada i està liderada per un govern corrupte. En aquest any les Mazon, una raça extraterrestre es disposa a dominar la Terra i l'únic que té la valentia necessària per plantar cara és el capità Harlock, un personatge amb aspecte de pirata que viatja en una nau espacial anomenada Arcadia juntament amb la seva tripulació. Aquesta tripulació la formen Daiba, el fill d'un científic assassinat per les Mazon, el pilot Yattaran, que és un noi baixet i excèntric, la jove i atractiva Yuki i Mumi, una misteriosa extraterrestre que va ser salvada pel Capità Harlock.

Sobre el còmic

Aquest còmic es va començar a publicar a Japó l'any 1977 en la revista Shonen Magazine. El Capità Harlock és una icona d'heroi de ciència-ficció i s'ha convertit en un personatge de culte gràcies a la seva aparició en sèries de televisió.

La nau Arcadia és un dels dissenys mecànics més importants no només del còmic japonès si no del còmic mundial.



Capità Harlock

5.8. Calvin i Hobbes

Argument

Calvin i Hobbes és un còmic humorístic. Calvin és un noi de sis anys que viu les seves aventures amb el seu inseparable amic Hobbes, que és un tigre de peluix que cobra vida en la imaginació de Calvin. El còmic el formen tot de tires que tracten en general sobre les entremaliades del nostre protagonista, la seva relació amb els pares i de les reflexions sobre diferents aspectes de la vida.

El que més destaca de les tires és la increïble imaginació de Calvin que es veu reflectida en les seves accions. També crea un alter ego anomenat Capità Spiff que és un superheroi galàctic que lluita contra monstres que són la seva mare o algun dels seus professors. Utilitza una caixa de cartró per transformar-se en diversos animals o viatjar a un altre planeta... Tot dins d'ella seva imaginació.

Sobre el còmic

Aquesta sèrie s'ha realitzat entre el 1985 i el 1996 per Bill Watterson. Calvin i Hobbes està considerat com un dels millors còmics d'humor. Va rebre el premi Reuben de la National Cartoonist Society dues vegades consecutives, aquest premi és el més important dins del camp de les tires d'humor i gairebé ningú l'ha guanyat més d'un cop.

Cal destacar que no és gaire conegut ja que, per desig del seu autor, només es pot comercialitzar en recopilacions de tires, és a dir, no existeixen pòsters, joguines, etc.



Calvin i Hobbes

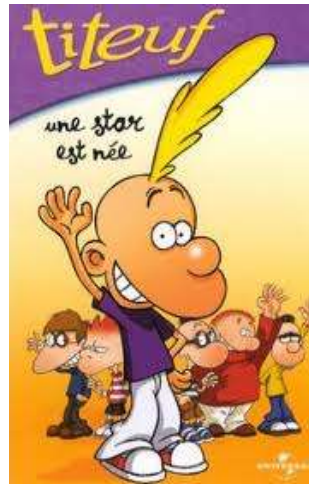
5.9. Titeuf

Argument

Titeuf és un còmic d'humor. Titeuf és el protagonista, és un noi que té deu anys, amb un cabell llarg i ros, fill d'un pare en atur i una ama de casa. No és un bon estudiant, i el seu cap no para de pensar en coses prohibides o que no estan a l'abast com Nadia, la noia que li agrada. Altres personatges són els seus amics: Manu, un noi amb ulleres que creu que ho sap tot, Hugo, un noi gras, Ramon, que parla malament a causa de l'ortodòncia i Vomito, del qual el nom ho diu tot. El còmic tracte sobre la seva vida diària i la visió dels nens sobre el món dels adults.

Sobre el còmic

Titeuf es va començar a publicar l'any 1991 en les pàgines d'una revista suïssa. Després va arribar a l'editorial francesa Glénat fins que al 1993 apareix el primer àlbum de Titeuf. A poc a poc es popularitza fins que al 1996 arriba el seu punt màxim de popularitat.



Titeuf

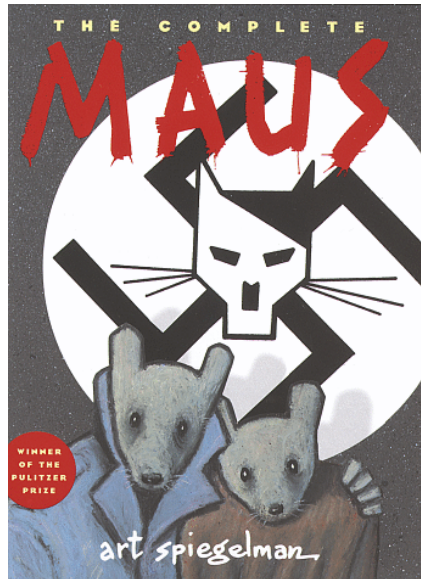
5.10. Maus

Argument

Maus és una novel·la gràfica que explica la història d'un supervivent d'Auschwitz, Vladek Spiegelman. Aquesta història és narrada pel seu fill, també autor del còmic, Art Spiegelman. Tot i així, l'autor explica la situació del seu pare en l'actualitat i la relació pare-fill que mantenen. És un còmic molt ben aconseguit, ja que aconsegueix que entrem plenament en el pensament d'un supervivent de l'holocaust. Cal destacar que Maus presenta uns trets facials característics que utilitza amb l'objectiu de diferenciar personatges, per exemple, els jueus són representats com a rates i els nazis com a gats.

Sobre el còmic

Aquesta novel·la gràfica està escrita i dibuixada per Art Spiegelman i està considerat com un dels millors còmics de la història. Va rebre un dels prestigiosos Premis Pulitzer al 1992 entrant en competència amb obres literàries que, malauradament, estan més ben considerades que els còmics.



Maus

5.11. Persepolis

Argument

Persepolis és una història autobiogràfica de la iraní Marjane Satrapi. La història comença al 1979 quan Marjane, amb deu anys, és testimoni d'un canvi polític i social que dona pas a una república islàmica. Marjane és una noia molt inquieta i intel·lectual amb una imaginació extraordinària. Ella intenta comprendre el món que l'envolta mentre veu manifestacions, diferència de classes socials i marginacions a les classes baixes des de la seva perspectiva infantil.

Sobre el còmic

Persepolis està escrita i dibuixada per Marjane Satrapi i va ser publicat a França per l'editorial L'Association al novembre del 2000. És una sèrie en blanc i negre que consta de 4 apartats. Va rebre bones crítiques i ha set un èxit en vendes, fins i tot s'ha fet una adaptació animada al cinema.



Persepolis

5.12. Sin City

Argument

Sin City és un còmic pertanyent a la sèrie negra, un gènere que utilitza colors foscos i un estètica molt macabra i sense censures. Sota el títol de Sin City hi trobem englobades varies històries independents que tenen lloc a Basin City o també anomenada ciutat del pecat degut a la seva corrupció generalitzada. Els dos ambients més característics de Basin City és el Barri Vell, on el control el tenen les prostitutes i ni la policia s'hi atreueix a entrar, i Kadie's, un bar que sol ser el punt de trobada i destaca el ball de Nancy, una jove que balla gairebé despullada disfressada de vaquera.

Matons, prostitutes, polítics corruptes, assassins, mafies locals, borratxos, perdedors,... Tots junts formen una barreja explosiva que li diem Sin City.

Sobre el còmic

La primera part de Sin City va aparèixer al 1991. Amb la seva aparició, Frank Miller va fer una aposta totalment a contracorrent, ja que el gènere estava completament mort. Tot i així aquest còmic va ser tot un èxit en ventes i va suposar el ressorgiment del gènere negre. Sin City és un còmic en blanc i negre que crea un món, estètica i ritme narratiu mai vistos combinats amb escenes violentes i altres imatges que desafien la censura.



Sin City

5.13. 300

Argument

300 és un còmic històric. Ens ambienta a l'any 489 a.C i explica com 300 soldats espartans dirigits pel rei Leónidas van frenar l'avança de milers de tropes perses dirigides per l'emperador Jerjes, descrit com el més poderós del planeta. Això va ser possible perquè la superioritat numèrica quedava reduïda si lluitaven en un pas estret on no hi cabien gaires homes.

Sobre el còmic

L'autor del guió i dibuix és Frank Miller. La sèrie va ser publicada a EUA l'ant 1998 i va guanyar els premis a Millor Sèrie Limitada, Millor Guionista/Dibuixant i Millor Color.



300

6. PASSOS D'ELABORACIÓ DEL CÒMIC

6.1 Plantejament del treball

Primerament, un cop escollit sobre què tractarà el treball, cal estructurar les parts convenients: una part “teòrica” on hi trobem la informació més essencial que necessitem saber sobre el món del còmic i una part “pràctica” que consistirà en l’elaboració d’un còmic propi.

L’elaboració d’un còmic no és tan senzilla com pot semblar. Gairebé tothom que és aficionat al dibuix ha agafat un llapis i s’ha aventurat a fer un petit còmic, o una tira còmica, que en una hora o menys ja està enllestit. D’aquesta manera, si hem realitzat un petit còmic amb tanta facilitat, com és que algunes sèries de còmics necessitin unes 20 o 30 persones treballant contínuament per treure’n un al més? O altres que necessitin un any o més per treure un sol còmic? La resposta a aquestes preguntes només es pot saber si experimentes l’elaboració d’un còmic de primera mà. Tot i així aquests passos us ajudaran a fer-vos una idea d’aquesta feina.

6.2 Elaboració d’un guió

Un cop t’has proposat realitzar un còmic, el següent pas és esbrinar de què anirà aquest còmic. Per fer això primer ens hem de plantejar un tòpic o tema general com pot ser l’amistat, l’amor, la guerra, etc. Un cop tens clar el tema, has de pensar en el que vols dir, quin és el missatge que vols transmetre i si vols que aquest es vegi clarament o el lector l’hagi d’interpretar a la seva manera.

Un cop solventats aquests paràmetres inicials, hem de deixar anar la imaginació i inventar-nos una història, real o fictícia. Cal destacar que al ser un còmic s’ha d’escriure en format de guió, com si fos una pel·lícula o una obra de teatre. Si s’escriu en forma de novel·la on hi manca molt més el diàleg, la seva expressió artística resultarà molt més difícil.

Dificultat:

1. Podem tenir un problema de creativitat. Els inicis d’elaboració d’un còmic són molt complicats, ja que inventar-te un història no és tan fàcil, ni tampoc és tan

fàcil saber quin és el missatge que vols transmetre. És a dir, sabem que volem fer un còmic però no sabem què hi volem explicar-hi.

2. Nivell d'expressió en el dibuix. Hem de tenir en compte quines són les nostres habilitats dibuixant, ja que hi ha idees o accions que costen molt expressar-les en imatges i això s'ha de tenir en compte quan s'escriu el guió.
3. No s'ha de donar el primer guió per definitiu, per si de cas ens trobem amb alguna de les dues dificultats anteriors; posteriorment el guió patirà una o més modificacions respecte l'original.

6.3 Maquetat (estructuració de les imatges i diàlegs)

Un cop realitzat el guió amb els respectius diàlegs i amb el còmic plasmat al nostre "cap", ens hem d'organitzar. Agafem fulles de paper i les doblem com si féssim un petit llibret. En aquest llibret organitzem el que seria el còmic com a esborrany, és a dir, hi dibuixem amb llapis cada requadre (vinyeta) del còmic i hi escrivim en l'esborrany quina imatge hi va i quins diàlegs del guió van a cada vinyeta. Cal destacar que hem de triar la forma que té el requadre i regular la seva grandària segons la importància que té en el còmic. Per fer-ho fàcil agafem només quatre formats de vinyeta: tota la pàgina, mitja pàgina (divisió horitzontal), un quart de pàgina o un sisena part de pàgina. Cal destacar que es poden fer petites excepcions perquè no hi hagi un ritme de lectura tan regular i el còmic sigui més dinàmic com, per exemple, dividir una pàgina en tres parts.

Dificultat:

1. Com que hi ha tantes vinyetes, ens podem trobar posteriorment que les coses no quadren amb el context del còmic, i per tal d'evitar això, la millor solució és posar un número a cada requadre/vinyeta. D'aquesta manera ens assegurem que dibuixem totes les imatges.

6.4 Maquetació en format digital (format Corel Draw)

Hi ha molts programes especialitzats en dibuix, però cap el trobem amb els programes bàsics de *microsoft*. Així que necessitem la descàrrega d'un programa especial. Nosaltres utilitzarem el Corel Draw 12 (cdr) que és un programa fàcil de fer servir i amb molts recursos. Un cop tenim el programa, l'esborrany de còmic que hem utilitzem

com a model el passem a format digital, és a dir, dibuixem requadre per requadre el còmic en format digital. El resultat final són un munt de pàgines plenes de requadres de mides diferents que quan s'emplenin els requadres amb la seva imatge respectiva es convertiran en les vinyetes del còmic.

En aquest apartat hem de decidir també quin format tindrà el còmic. En el cas d'aquest còmic vaig decidir que el format seria una mica més petit que el Din-A4, un format de 26x17. Aquest format s'ha d'introduir al programa per tal de que la impressió sigui més petita que el Din-A4.

6.5 Dibuixar

Aquest pas consisteix a dibuixar imatge per imatge, vinyeta per vinyeta, per tal d'emplenar els requadres que hem deixat fets en el document en format Corel Draw.

Cal dibuixar les vinyetes tenint en compte l'expressió que han de tenir els personatges i el que diuen.

Cal destacar que abans d'aquest pas s'ha de tenir un disseny de cada personatge. És a dir un esborrany amb el seu aspecte de cara, d'esquenes i de perfil. A partir d'aquest esborrany que utilitzem com a model, podem anar dibuixant els diferents personatges. Per separat dibuixem els paisatges; després ja els podem ajuntar amb l'ordinador.

Dificultat:

1. Cal escollir adequadament el paisatge per a cada capítol. En aquest còmic hi ha un paisatge per capítol ja que la divisió de capítols és igual a la divisió d'escenes. En aquest còmic hi ha una dificultat afegida, al haver-hi dues dimensions (una real i l'altra fantàstica), s'ha de plasmar notablement la diferència d'aquestes dimensions en el dibuix.
2. Una altra dificultat és que hem de tenir en compte l'expressió facial per tal que es relacioni directament amb el context del guió. No podem dibuixar simplement un primer pla del personatge sense cap mena d'expressió.

6.6 Escaneig de les imatges

En aquest pas es tracta d'agafar tots els dibuixos que hem realitzat i escanejar-los. Un cop els tinguem a l'ordinador en format .psd els podrem importar al programa Corel Draw i els podrem manipular per l'ordinador.

Dificultat:

1. Aquest pas, tot i semblar dels més senzills, comporta un dels contratemps més feixucs de solucionar. Gairebé totes les imatges queden "brutes", ja sigui perquè hem tocat el dibuix amb les mans brutes o hagin quedat restes de la mina del llapis. Aquestes imatges per tal de que no quedin malament les hem de "netejar", esborrant amb un programa totes aquestes restes.

6.7 Importació i ajustació de les imatges

Aquest pas es realitza quan tenim, per dir-ho d'una manera, tota la feina que hem fet a mà a l'ordinador. És a dir, tenim l'organització de les vinyetes i també totes les imatges a l'ordinador.

Per fer aquest pas necessitem l'esborrany inicial on tenim l'organització de les vinyetes i els dibuixos que van a cada requadre. Segons aquesta guia, importem cada imatge a la pàgina corresponent. Quan tenim aquestes imatges a la seva pàgina, hem de modificar-les segons el nostre gust, ajustant-les al requadre al qual pertanyen, per tal de crear un ordre lògic i coherent de les mateixes. Cal tenir en compte que no podem ajustar la imatge d'un personatge sense deixar-li espai, ja que no només hi aniran les imatges, no ens hem d'oblidar de les bafarades. En canvi, pels paisatges no cal patir, perquè la bafarada pot tapar un tros de paisatge, cosa que no es pot fer amb un tros de la cara del personatge.

Dificultat:

1. En aquest pas és necessari fer la combinació entre el paisatge i el personatge. Nosaltres dibuixem els personatges sense paisatge i els paisatges sense personatges per tal de combinar-los en aquest pas. A vegades hem de tallar imatges si volem aprofitar un personatge d'una vinyeta on apareix més d'un. També s'ha de tenir en compte que no totes les imatges necessiten paisatge

perquè en aquest cas el còmic quedaria massa atapeït; per això s'ha d'escollir cautelosament quines imatges tindran fons i quines no.

6.8 Diàleg (bafarades)

Aquest pas consisteix en col·locar les bafarades a les vinyetes que ja tenim amb el text corresponent, utilitzant el guió inicial com a guia. S'ha d'escollir quina forma i mida tindran les bafarades perquè hi càpiguen a la vinyeta i tinguin el màxim d'expressió (exclamació, pensament, informativa,...). S'ha de tenir en compte que les bafarades són transparents, per tal de que no es vegi el fons i es vegin clarament les lletres. La bafarada s'ha de pintar de color blanc amb el programa.

Dificultat:

1. Quan posem en pràctica aquest pas, veiem que hi ha coses que no ens agraden del diàleg, que no queden prou clares o simplement no quadren. Si ens passa això hem de realitzar una modificació del guió respecte l'original; suprimir, afegir o modificar alguns diàlegs o accions per tal de donar més coherència al còmic.
2. Suposa un problema afegit quan el text que va dins d'una bafarada és molt llarg. Només hi ha dues solucions: o disminuir la mida del dibuix o dividir el text en dues bafarades i provar de que càpiga dins la vinyeta.

6.9 Portada

La realització de la portada pot portar varis problemes. Principalment hem de decidir si serà atapeïda o més aviat buida i si hi incloem algun personatge o no n'hi posem cap. Jo m'he decidit a dibuixar una portada simple i que guardi una relació amb el còmic però amb una certa ambigüitat per a no desvelar aspectes de l'argument.

6.10 Segona portada

Després de la portada no podem posar-hi directament el còmic. Així que decidim si hi haurà presentació de personatges, índex, etc. Però també cal decidir si hi haurà un

dibuix abans que tot això, i aquest dibuix pot ser tan simple com un dels personatges del còmic.

6.11 Presentació dels personatges

És una mesura opcional però recomanable. Aquesta pàgina consisteix en descriure mínimament els personatges, per tal de que el lector es vagi fent una idea de qui són abans de començar a llegir el còmic. Aquesta pàgina inclou un primer pla de cada personatge amb la finalitat que el lector no els confongui.

També s'inclou en aquest apartat un petit text que introdueixi una mica l'argument però sense dir res important i deixant al lector amb una mica d'intriga i amb moltes ganes de llegir el còmic.

Dificultat:

1. La única dificultat que hi ha és que aquesta pàgina es pot resoldre de moltes maneres i cap de fàcil. La millor manera d'estructurar-la és situant els personatges en petits quadres i al costat un petit resum de qui i com són. Amb l'espai que quedi fem un quadre de text amb una petita introducció a la història.

6.12 Índex

Com tot llibre, obra de teatre o pel·lícula el còmic també té divisions. El còmic es divideix en capítols i aquests han de tenir un índex per tal de que si el lector no acaba de llegir el còmic pugui saber per quin capítol va i a quina pàgina ha d'anar.

Dificultat:

1. El problema de la realització d'un índex és que has de dividir el còmic en capítols de manera lògica. La manera més fàcil de dividir-lo consisteix en fer coincidir el salt de capítol amb el salt d'escena, és a dir de paisatge, ja que normalment hi ha un petit "stop" en l'acció. És recomanable que aquesta divisió es realitzi quan escrivim el guió.

6.13 Títol del còmic

Tot i que sembli una bestiesa és una de les decisions que et costa més de prendre: el títol del còmic. Sabem que ha de ser un títol que englobi l'argument de l'obra, és a dir, que guardi una relació directa amb el còmic i a la vegada que aquest títol sigui atractiu.

La millor manera de decidir-ho és apuntant diverses possibilitats, i després decidir segons com quedi plasmat en la portada. En aquest cas, jo em vaig decidir per un títol curt i minimalista que no li robés protagonisme al dibuix de la portada.

6.14 Autor

Com a tota obra artística, hem de deixar algun rastre de qui és l'autor. Si el còmic s'ha d'comercialitzar només tenim l'opció de fer-ho per ordinador. En un cas com aquest ens podem permetre el luxe d'afegir-li un toc "artístic" i fer-la manualment al a la contra portada.

6.15 Impressió

És potser un dels passos més difícils tot i no semblar-ho. La intenció és fer una impressió en un paper d'alta resolució d'imatge per tal de no perdre gaire qualitat en la impressió.

El mètode d'impressió d'aquest còmic consisteix en imprimir les pàgines per separat en fulls Din-A4 d'alta qualitat d'imatge.

Un cop tenim tot el còmic en fulls d'alta qualitat d'imatge, els hem de tallar, ja que els tenim en formats Din-A4 i els volem en mides de 26x17. Llavors, l'últim pas de tots és enquadrar-lo. Existeixen varies opcions: algunes típiques de llibre com l'enquadernat tèrmic o altres més econòmiques i estètiques com la simple espiral.

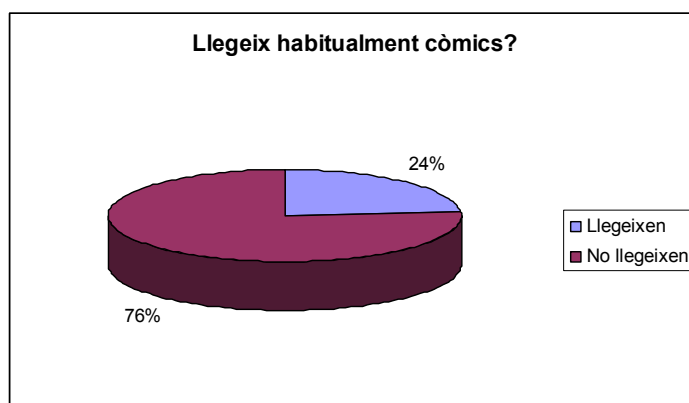
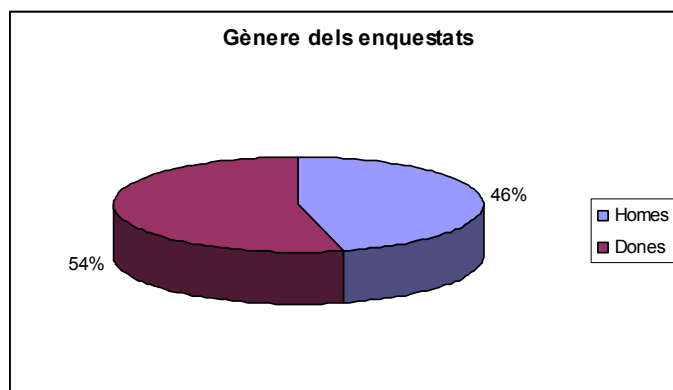
6.16 Final

Un cop realitzats tots aquests passos, detall per detall, ja tenim el còmic:

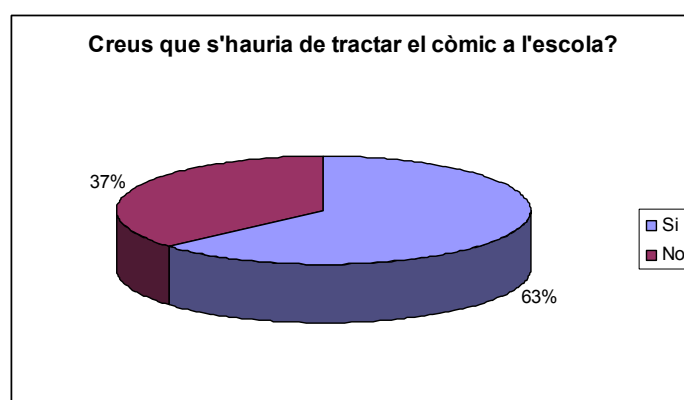


7. RESULTAT ESTADÍSTIC DE LES ENQUESTES

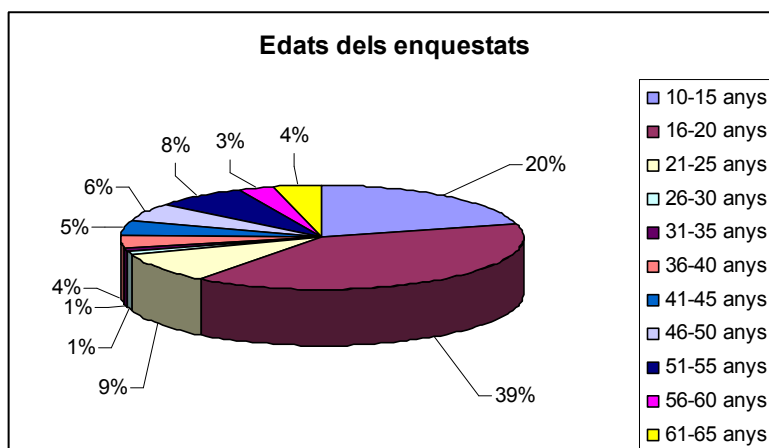
7.1 Dades generals



En aquest gràfic podem veure com la majoria de la mostra no sol llegir còmics, com a conclusió podem observar que l'art del còmic no està ben considerat tot i ser igual d'important que els altres.

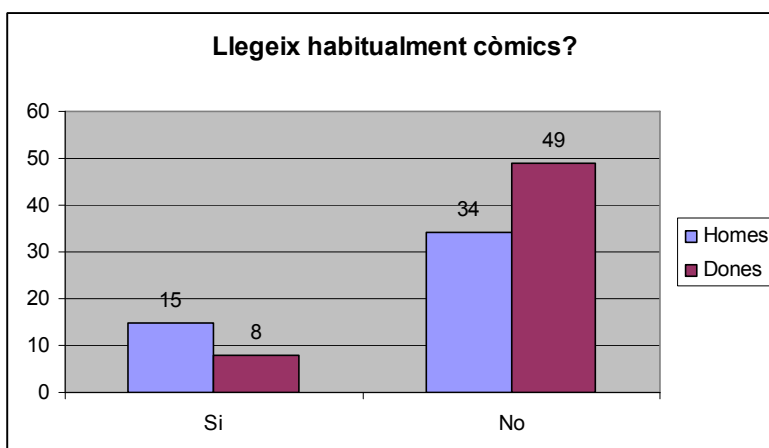


Tot i que el còmic no és gaire popular la majoria dels enquestats té un cert interès en aprendre'n sobre aquest art i pensa que s'hauria de tractar a l'escola.



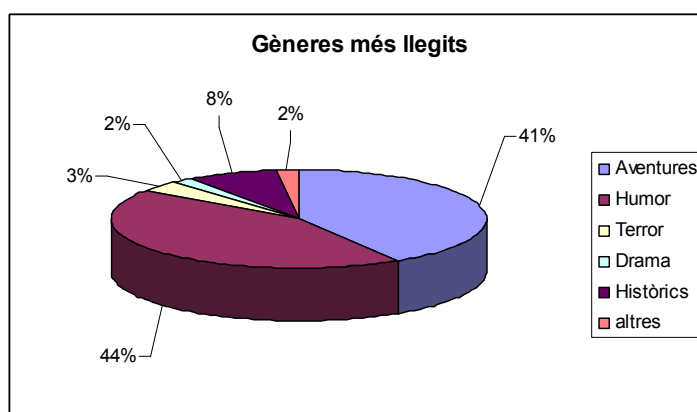
L'enquesta es centra entre les edats de 10 anys a 20 anys, ja que és l'edat quan es solen llegir més còmics. Tot i així cal destacar que les persones més grans tenien més costum a llegir còmics quan eren joves respecte els joves d'avui dia.

7.2 Comparatives

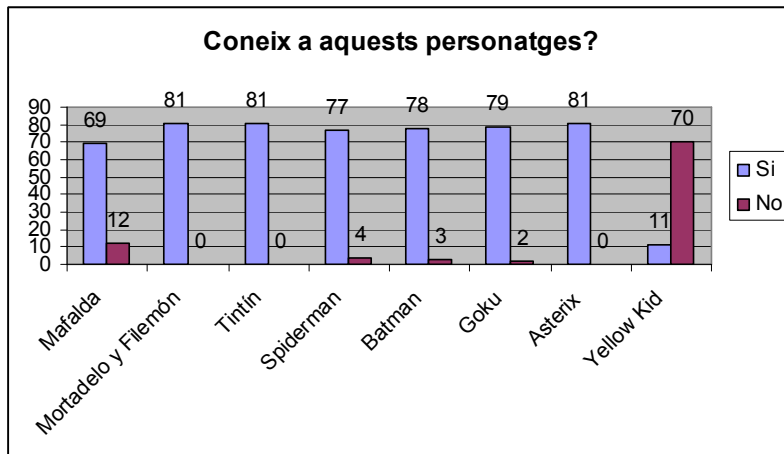


Una dada curiosa és que els homes solen llegir més còmics que les dones.

La gent que no sol llegir còmics:

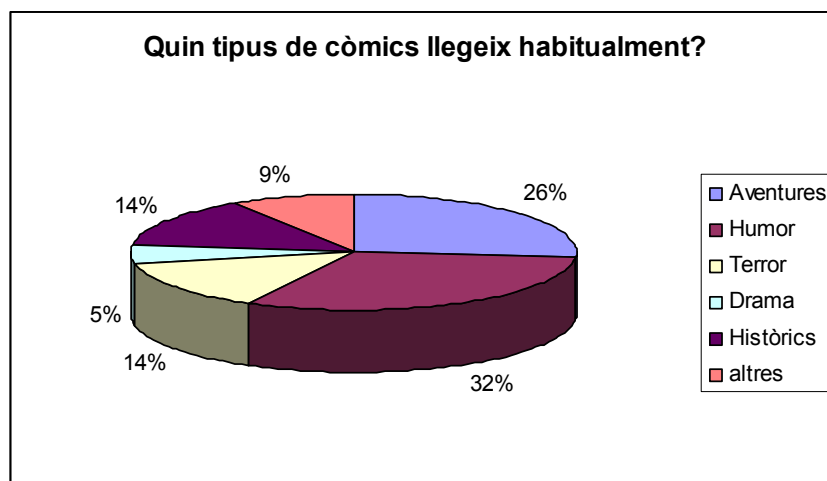


Aquests són els gèneres més llegits per aquella gent que algun cop ha llegit còmics.

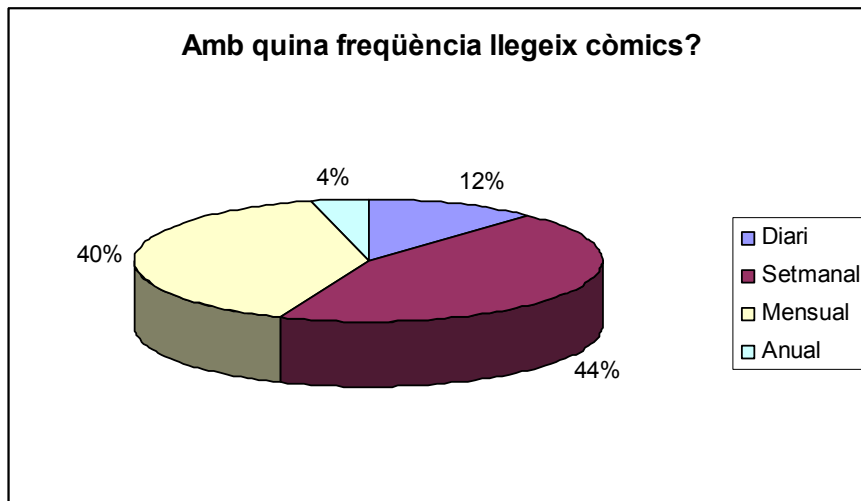


D'aquest gràfic cal destacar que els personatges més famosos del món del còmic també són coneguts per aquella gent que no sol llegir-los o no n'ha llegit mai. També s'ha de destacar que els còmics més coneguts (pràcticament cap dels enquestats pot dir que no els coneix) són els còmics més propers a nosaltres geogràficament: els còmics europeus (Mortadelo i Filemón, Tintín i Astèrix). Malgrat la popularitat de la majoria d'aquests personatges, l'origen del còmic (el primer personatge còmic), en Yellow Kid només és conegut per una minoria de gent gran.

La gent que sol llegir còmics:



Entre les persones amants del còmic, els gèneres més llegits són el humor i les aventures.



Les persones que solen llegir còmics, solen fer-ho setmanalment o mensualment.

8. LA IDEA

8.1. Introducció a la història

Aquesta història ens explica com un jove, que no passa bones èpoques a casa, realitza inconscientment un viatge a una dimensió fantàstica que es troba al seu interior. Allà viu una sèrie d'aventures que l'ajudaran a comprendre la seva situació familiar, a valorar el que té i saber qui és. Tot i així el viatge no serà fàcil i es trobarà tot una sèrie de problemes.

8.2. Guió inicial del còmic

Còmic en blanco y negro menos al final con la luz azul.

Escena - 1

Max discute con su padre.

Max: No me imagino un sitio peor que éste. Nada puede ser peor que vivir contigo. No me extraña que nos abandonara.

Max entra en la habitación y cierra de un portazo. Empieza a sangrarle la nariz y se desmaya.

Escena - 2

Se despierta en una ciudad en ruinas. Ve borroso.

Ve a dos formas tipo "fantasmas" que se discuten.

Cuando una de ellas lo ve, se va corriendo a esconderse. La otra se acerca con descaro.

E: Hola me llamo E. ¿Cómo te encuentras?

Max: Mareado. ¿Dónde estamos? ¿Qué me ha pasado?

E: Estás muerto.

Max: (Asustado) ¿Qué?

Silencio.

E se pone a reír sin parar.

E: Deberías haber visto tu cara.

Max se levanta.

Max: ¿Qué es este lugar?

E: Nuestro hogar. No está viviendo sus mejores momentos.

Vemos la ciudad. Max mira detrás del contenedor donde está el otro, que lo mira, escondido. Max se acerca.

Max: Sal, no te voy a hacer daño. ¿Cómo te llamas?

E: Se llama M y es un cagado.

M mira a E con furia. Sale despacio. Por un momento sonrío a Max, amigablemente. De repente el suelo empieza a temblar. Todo tiembla. Para de golpe.

Max: ¿Qué ha sido eso?

M: Nuestro mundo se está viniendo abajo. Se sume en la oscuridad. Mira.

Max mira donde le señala M. Una especie de barrera oscura y densa engulle los edificios al final de la calle.

Max: ¿Qué es eso?

E: Dolor. Está por todos lados.

Silencio.

E: Tranquilo, que podemos con él.

M: ¿Cómo?

E: Para eso le tenemos a él.

Max: ¿Yo? ¿De qué hablas?

El suelo empieza a temblar y la barrera negra se acerca.

M: Corre, nos tenemos que alejar.

Empiezan a correr.

Escena - 3

Max, M y E están escondidos en una sala extraña.

Max: ¿Hace mucho que ocurre esto?

E: Hace seis o siete años empezamos a perder las primeras zonas. Pero los dos últimos años la cosa ha empeorado.

M: Son tiempos difíciles, por eso te hemos estado esperando.

Max: ¿A mi?

E: Si. Creemos que tu eres la clave. Por eso has aparecido.

Max: Pero si yo no sé ni donde estoy.

M: ¿Qué? ¿De verdad no sabes nada? (*Se dirige a E*). ¿Y ahora qué hacemos?

E: Tranquilo, no seas miedica. Tenemos que llevarlo delante de S. Ella sabrá que hacer.

Max: Yo no voy a ninguna parte. Quiero volver a...

E: S sabrá como volver.

El suelo vuelve a temblar.

M: Esto empeora. No lo vamos a conseguir.

E: Habla por tí.

Escena - 4

Los tres andando.

M: ¿Qué te pasa?

Max: Creo que estoy muerto.

E se ríe.

E: No estás muerto.

Max: Lo único que recuerdo es que me sangraba la nariz.

E: ¿Qué era lo que más te dolía?

Max: Te he dicho que me sangraba la nariz.

E: Te he oído. ¿Dónde te dolía?

Silencio.

Max: En la boca del estómago.

M: ¿Como un agujero?

Max: Si. ¿Cómo lo sabes?

M: A todos nos duele.

Max: ¿Qué?

E: Que a todos nos ha dolido una u otra vez ahí.

M: ¿De dónde crees que proviene el dolor?

Max: Mi padre. Acababa de discutir con mi padre. No nos entendemos. Hace tiempo que le hablo y no me escucha.

M: ¿Y tu le escuchas a él?

Max: Si. No. Pero es que no me entiende.

El suelo vuelve a temblar.

E: M no lo atosigues, ¿quieres?

M: De acuerdo.

Andan en silencio.

Escena - 5

Una casa con jardín en medio de los rascacielos.

E: Aquí vive S

Max: (*sorprendido*). Es como mi casa de verano. Íbamos con mis padres a veranear hasta que mi madre...

E y M se miran. El suelo vuelve a temblar y la oscuridad se acerca rápidamente. Una luz se enciende en el interior de la casa. Los tres entran. En la casa todo está al revés: los muebles pegados en el techo y ellos andan por el techo donde “cuelgan” las lámparas al revés. Entran el comedor.

S: Bienvenidos.

Max busca a su alrededor. Ve a S “sentada” en el sofá, en el techo. Flotando, baja hacia ellos.

S: Tenía muchas ganas de verte.

Max: ¿A mi?

S: Si.

E: Hemos venido porque creemos que él puede detener oscuridad.

S: Quién tiene la habilidad de crear la tiene también para destruir.

Max: ¿De qué hablas? ¿Destruir qué?

S: La respuesta a tu primera pregunta es difícil de responder. La segunda...tu puedes acabar con la oscuridad.

Max: ¿Cómo?

S: Buscando la luz azul.

Max: ¿Y dónde está la luz? ¿Y cómo se usa?

S: La luz la encontrarás en la Fuente de la Serenidad.

M reacciona con miedo.

S: Cuando estés ahí, hazme caso. Detente y observa. Así encontrarás la luz y sabrás como usarla.

La tierra vuelve a temblar. La oscuridad rompe los cristales y entra en la casa. Unas formas oscuras se mueven en la oscuridad.

M: Los merodeadores.

S: ¡Iros! Yo los detendré.

Max: Espera no entiendo nada.

La oscuridad engulle el comedor y a S. E y M arrastran a Max. Salen de la casa. Un haz de luz se ilumina en el interior. Al poco se apaga.

Escena - 6

Los tres andan entre la oscuridad. Miran de un lado a otro. De vez en cuando, una sombra los asusta.

Max: Estoy harto de andar dando tumbos.

M: Debes aguantar. Eres el elegido.

Max: ¿El elegido para qué? Yo lo único que quiero es volver a casa.

E: Menudo elegido...Si yo fuera él...

Max: ¿Qué? ¿Si tu fueras yo qué harías ahora mismo?

E: Quejarme menos y andar más rápido.

Max: No puedo. Estoy agotado. No puedo más.

La oscuridad se hace más densa.

M: Tienes que seguir.

Max: ¡No puedo!

M: ¡Si que puedes!

Unas sombras aparecen en la oscuridad.

E: ¡M, déjalo! Intentemos salvarnos nosotros. Nos esconderemos.

M: ¡No! Tenemos que confiar. (*Dirigiéndose a Max*). Yo creo en ti.

Max mira a M. Se levanta con dificultad. El suelo tiembla y los merodeadores aparecen detrás de ellos.

E: ¡Corred!

Empiezan a correr.

Escena - 7

Llegan a la Fuente de la Serenidad. Entran dentro de la Fuente. Los merodeadores los rodean. Cada vez tiembla más el suelo. Max a la desesperada mueve el agua como buscando algo.

Max: Aquí no hay nada.

M: ¡Sigue buscando!

E: (*Con miedo*). Por favor, sigue buscando.

Max los mira. Vuelve a mirar el agua. Ve un destello de luz azul en el reflejo. Se acerca rápido para cogerla y esta desaparece.

Max: Es inútil. Es mejor dejarse llevar.

Cuando dice eso, la oscuridad se hace más densa y los merodeadores se acercan más. Max se sienta dentro del agua. La oscuridad crece. Una lágrima cae a la Fuente. Max mira la gota al caer y se mira en el reflejo del agua. En ese momento se da cuenta: la luz azul sale del agua.

En ese momento se acuerda de lo que dijo S, “detente y observa”. Se observa a si mismo en el agua. En su imagen reflejada, brilla la luz azul en su pecho. Al ver eso, se mira su pecho y aparece la luz azul. En la imagen reflejada, la luz sube de su pecho a la cabeza. Max se concentra y hace subir la luz de su pecho a la cabeza. Con un grito, la luz azul sale de su cabeza y lo invade todo.

Escena - 8

Max vuelve en si.

Padre: ¿Estás bien?

Max sonrío.

Max: Mejor. Ahora mejor.

8.3. Guió final del còmic

Escena - 1

Max té una discussió amb el seu pare.

Max: (veu en off) Què?;

Max: No m'imagino un lloc pitjor que aquest. Res pot ser pitjor que viure amb tu. No m'estranya que ens abandonés.

Pare d'en Max: Calla!!

Max: No penso callar!

Max: Però què? Això no és la meva habitació!

Max entra a la seva habitació i tanca la porta. S'adona que no és la seva habitació i seguidament perd la consciència.

Escena - 2

Es desperta en una ciutat en runes.

Veu a dos fantasmes.

Quan un d'ells el veu, s'acosta.

E: Hola, em dic E. Com et trobes?

Max: Marejat. On som? Què m'ha passat?

E: Estàs mort!

Max: (espantat) Què?

Silenci.

E es posa a riure.

E: Hauries d'haver vist la teva cara.

Max s'aixeca.

Max: Què és aquest lloc?

Max: Què està passant?

E: El nostre món s'està acabant. S'endinsa en la foscor.

M: Aquesta taca negra és dolor. Hi és per tot arreu.

En Max mira la taca negra.

M: Tranquil que podem amb el dolor.

E: Com?

M: Per això el tenim a ell.

Max: Jo? De què parles?

M: Ens hem d'allunyar d'aquí

Escena - 3

Es desplacen una mica i poc després paren per aclarir la situació i descansar.

Max: Fa molt que passa això?

M: Fa sis o set anys vam perdre les primeres zones, però els dos últims anys les coses han empitjorat.

E: Són temps difícils i t'hem estat esperant.

M: Et necessitem.

Max: A mi?

M: Sí. Creiem que tu ets la clau, per això has aparegut.

Max: Però si jo no sé ni on sóc, vull tornar a...

E: Què? De veritat no saps res? I ara què farem?

M: Tranquil, no tinguis por. El portarem cap a S, ell sabrà què fer, som-hi!

Escena - 4

Els tres caminen. Max està trist.

M: Què et passa?

Max: Crec que estic mort.

E riu.

E: No estàs mort burro!

Max: Només recordo que vaig perdre la consciència...

M: (veu en off) On et feia més mal?

Max: T'he dit que vaig perdre la consciència!

M: T'he escoltat, on et feia més mal?

Silenci.

E: A que et feia mal a l'estómac? Com un forat?

Max: Com ho saps?

M: A tots ens fa mal...

E: D'on creus que prové el dolor?

Max: El meu pare. Acabava de discutir amb el meu pare. No ens entenem, fa temps que li parlo i no m'escolta.

E: I tu l'escoltes a ell?

Max: Sí... De fet no, però és que no m'entén!

M: No el rallis o no farà res per a nosaltres!

E: D'acord... Sort que ja arribem...

Caminen en silenci.

Escena – 5

Una mansió enorme enmig del no-res.

E: Aquí viu S...

Els tres entren a la mansió. Max observa que està del revés. Els sofàs, els mobles, etc, tot del revés.

Max: Una casa del revés, he vist coses estranyes però això se'n duu la palma!

S: Benvinguts.

Max busca al seu voltant. Veu a S assegut a una cadira al sostre.

S: Tenia moltes ganes de veure't.

Max: A mi?

M: Hem vingut perquè creiem que ell pot destruir el mal.

S: Qui té l'habilitat per crear, té l'habilitat per destruir.

Max: De què parles? Destruir el què?

S: És difícil respondre a la teva primera pregunta. La segona... tu pots acabar amb el dolor.

Max: Com?

S: Buscant la llum blava.

Max: I on està aquesta llum?

S: La llum la trobaràs a la Font de la Serenitat. Quan estiguis allà, fes-me cas, para't i observa, així trobaràs la llum.

M: Tinc un mal pressentiment.

E: Fugim! Els monstres de la foscor entren!!

Entren els monstres de la foscor.

Escena - 6

Els tres caminen cap a la Font de la Serenitat.

Max: Estic fart de caminar...

M: Has d'aguantar. Ets l'únic que ens pot salvar.

Max: Jo no sóc qui us ha de salvar... Jo només tinc ganes d'anar a casa.

E: I tu ets l'inútil que ens ha de salvar? Si jo fos tu...

Max: Què? Si tu fossis jo què faries?

E: Queixar-me menys i caminar més.

Max: No puc!

M: Has de seguir!

Max: No puc. Estic esgotat!

Els monstres de la foscor apareixen per darrera.

E: M, deixa'!! Intentem-nos salvar nosaltres.

M: No! Hem de confiar amb ell. Som-hi Max!

Max mira a M. Aconsegueix seguir endavant i fugir dels monstres.

Escena - 7

Arriben a la Font de la Serenitat.

Max: Aquí no hi ha res.

E: Segueix buscant!

M: (*Amb por*) Si et plau, segueix buscant... Em fa por aquest lloc.

Max: Es inútil, tornaré a mirar l'aigua.

Quan diu això els monstres de la foscor apareixen.

E: Ràpid, ens hem d'amagar!

Max, desesperat pensa en el que va dir S (S: Para't i observa... al teu interior). Max aconsegueix fer-ho, veu la llum a l'aigua i just quan la toca la llum envaeix la foscor.

Max desperta enmig del no-res, flotant. També s'hi troben els fantasmes E i M.

E: Ha arribat l'hora de tornar.

M: Gràcies Max, tan tu com nosaltres necessitàvem la teva llum.

Escena - 8

Max obre l'ull i troba el seu pare a la seva habitació espantat.

Pare d'en Max: Estàs bé?

Max somriu.

Max: Millor. Ara millor.

8.4. Presentació dels personatges

PRESENTACIÓ D'EN MAX (dimensió real)

En Max és un personatge intranquil que viu un problema familiar i no es troba còmode amb el seu pare.

PRESENTACIÓ DEL PARE D'EN MAX

És el pare d'en Max, que intenta fer el que pot per solucionar els problemes a casa però no pot fer res sense l'ajuda del seu fill.

PRESENTACIÓ D'EN MAX (dimensió fantàstica)

En Max canvia d'aspecte quan fa un viatge metafísic a una dimensió fantàstica on ell és escollit per salvar aquell lloc misteriós.

PRESENTACIÓ DEL FANTASMA E

E és un dels fantasmes que habiten la dimensió fantàstica on va a parar en Max. És el fantasma més entremaliat.

PRESENTACIÓ DEL FANTASMA M

M és un altre dels fantasmes que troba Max a la dimensió fantàstica. Aquest és un antònim del fantasma E; és molt més educat i respectuós.

PRESENTACIÓ DEL FANTASMA S

S és el fantasma savi que guiarà a Max per tal de que tot surti bé.

9. PROCÉS DE CREACIÓ

Abans d'arribar al còmic final, elaborem tot un seguit d'esborranys per tal de triar concretament el disseny dels personatges i com serà l'argument.

A continuació hi incloc alguns esborranys que vaig realitzar per acabar de definir com seria el meu còmic:

Full 1

Primerament vaig pensar que els personatges secundaris, és a dir, els de la dimensió fantàstica tindrien una forma més aviat fantasmagòrica. D'aquesta manera em vaig aventurar a fer alguns fantasmemes.

Full 2

Vaig decidir que l'estil de dibuix seria més aviat simple i pla, amb un traç senzill però amb molta personalitat. Aquí hi ha alguns exemples del tipus de dibuix que intentava buscar.

Full 3

A mesura que feia esborranys la història s'anava perfilant. D'aquesta manera vaig decidir que hi hauria una part del còmic que seria més real, amb uns dibuixos no tan simples i que respectessin més les dimensions de la vida real. Aquí hi ha el principi del que seria en Max.

Full 4

Aquest és un esborrany del que serien les runes i els tres personatges principals. Només un d'ells (el fantasma E) és gairebé igual al personatge final, els altres són molt diferents.

Full 5

No només feia esborranys de personatges, s'havia de provar l'habilitat de fer varies vinyetes i que totes formessin una petita història coherent i lògica. D'aquesta manera va sorgir el primer intent de còmic, o més aviat tira còmica.

Full 6

Aquest és l'últim esborrany on hi surten tots els personatges que sortirien al còmic final.

10. EL CÒMIC (presentat a part)



11. MARKETING I MERCHANSIDING (VIDA POSTERIOR DEL CÒMIC)

En aquest apartat hi entraria tots aquells productes a part que sorgirien com a conseqüència de l'èxit del còmic. Aquests objectes serien ninots, tasses, clauers, imans. O altres productes més cars com poden ser videojocs i pel·lícules.

A continuació hi ha dos productes de marketing i merchandising d'exemple que sorgirien a causa de l'èxit del meu còmic, La Llum.

11.1 Ninot (presentat a part)



Ninot del fantasma E

11.2 Vídeo d'animació (presentat juntament amb el còmic)



La llum (vídeo d'animació)

12. CRÍTQUES (VIDA POSTERIOR DEL CÒMIC) (presentat a part)

La publicació del còmic no només produiria productes de marketing, també tindria el seu impacte en els medis de comunicació.

Aquest impacte sol ser més comú en llibres de literatura o en pel·lícules. Tot i així si el còmic té molt d'èxit pot provocar el sorgiment de crítiques, ja siguin a favor o en contra, del còmic.

En el cas hipotètic que "la llum" assolís aquest èxit hi ha un exemple de crítiques juntament amb el treball. N'hi ha una en català en el diari Ara, una en castellà en el diari El País i una altra en francès en el diari Le Monde.

13. BIBLIOGRAFIA

13.1 Llibres

- JUANJO SÁEZ (2006) *El arte, conversaciones imaginarias con mi madre*. Travessera de Gràcia, 47,49, 08021 Barcelona: Random House Mondadori S.L.

- SYD FIELD (2005), *El manual del guionista*. Joaquín Arjona, 23, 28039 Madrid: Plot Ediciones S.L.

- SCOTT McCLOUD (2005), *Entender el cómic:el arte invisible*. 48080 Bilbao: Astiberri Ediciones S.L.

13.2 Pàgines web

- GUIA DEL COMIC [en línia] <<http://www.guiadelcomic.com/>>

- TODOHISTORIETAS [en línia] <<http://www.todohistorietas.com.ar/historia.htm> >

- ARTE DINÁMICO: CÓMIC [en línia]
<<http://www.artedinamicocomic.com/php/articulosver.php?articulo=1>>

- GUZMANURRERO [en línia] <<http://www.guzmanurrero.es/index.php/Comic/Historia-del-comic-espanol.html>>

Cal destacar que també han efectuat la seva influència tots els còmics que m'he llegit per pur entreteniment durant i abans del treball.

14. CONCLUSIONS

Tots nosaltres vivim en un estat d'aïllament profund. Cap humà no pot arribar a saber el que es cou a l'interior dels altres i, per molt que un s'hi esforci per arribar-hi, mai no aconseguirà fer-los sentir el mateix que un mateix sent.

Els mitjans de comunicació són subproductes de la nostra lamentable incapacitat per comunicar-nos. Malauradament, casi tots els problemes de la història humana provenen d'aquesta incapacitat. Els medis de comunicació tenen com a funció transmetre una informació que cadascú reconvertirà en pensaments propis o opinions.

Per molt que el dibuixant s'hi esforci, el còmic que veu al seu cap no serà el mateix còmic que veurà una altra persona en el seu cap. El domini de l'art és la mesura en que el percentatge de comprensió i comunicació augmenti, és a dir, quan més domini té el dibuixant més probabilitat hi ha que el lector vegi el "mateix" còmic que ell, permetent que les idees de l'autor sobrevisquin sense ser modificades. Només hi ha una habilitat que pugui trencar la línia que separa als artistes del seu públic: l'habilitat de comprensió.

La comunicació només és efectiva quan comprenem les formes que pot prendre aquesta comunicació, i per comprendre aquestes formes, el primer pas que s'ha de fer és esborrar del cap tota idea o noció preconcebuda sobre el còmic. D'aquesta manera ampliïm els nostres límits de comprensió sobre el que estem veient.

Trobem un immens buit en la història del còmic, i un gran horitzó per davant que s'ha d'anar emplenant. El llenguatge dels còmics segueix evolucionant com és normal en qualsevol altre llenguatge. Però aquesta evolució és ineficaç i lenta en certs aspectes del còmic. Va ser a Japó on van començar a "arreglar" aquesta evolució, quan el còmic es va anar desenvolupant, en un ambient relativament aïllat, donant com a resultat un ventall de propostes originals.

El còmic ofereix enormes recursos tant a l'escriptor com al dibuixant: exactitud, control, la possibilitat de ser escoltat (sense haver d'interactuar amb el receptor), etc. I realment les úniques coses que es necessiten són la necessitat de dir alguna cosa, el desig d'aprendre i l'habilitat de saber veure.

El còmic ens mostra com les paraules es mariden amb les imatges creant una singular combinació màgica que conté secrets pel que fa al temps, espai i art. En definitiva, el món del còmic conté un univers infinit al seu interior.

15. AGRAÏMENTS

Agraeixo tot el suport i ajuda que he tingut per part de:

Ramon Alabau

Carme Calabuig

Sonia Casals

Andrés Corón

Rufino Corón

Núria Domingo

Antonia García

Isabel García

Rafa García

Àlex Soler

Mar Vilà

Oriol Vilalta

