

CÒMIC ÉS LITERATURA

Tàssies

periodista i il·lustrador

Llenguatge

El tret diferencial més característic del llenguatge del còmic és que ofereix, en el mateix pla de manifestació visual, més d'una imatge completa. Aquesta coexistència de dues o més imatges al davant de la persona que llegeix relacionant-les estimula especialment una reacció cognitiva específica: els punts de coincidència entre les imatges motiven la cerca de les seves diferències; o la disparitat de les imatges juxtaposades motiva la construcció d'una relació. En ambdós casos, es produeix la lectura d'un sentit de canvi, d'un efecte de moviment, temporal, d'una seqüència.

Si passem per les sales dedicades a la pintura italiana del Museu del Prado, podem experimentar el mateix efecte davant les tres taules de *La història de Nastagio degli Onesti*,¹ que, exposades juntes davant l'espectador, narren visualment l'aventura de l'infern dels amants cruels recollida en la vuitena novel·la de la cinquena jornada del *Decameró*.² Aquestes il·lustracions en seqüència, concebudes —com en el cas dels còmics— per ser mostrades en el mateix espai de manifestació visual, foren pintades al taller de Sandro Botticelli, el 1483.

Tampoc no són estrictament noves algunes de les convencions gràfiques³ que normalment associem al novè art. Per exemple, trobem ja bafarades enginyoses (introducció de textos a les imatges component-los al costat d'un personatge o d'un altre per indicar gràficament qui està parlant) el 1325, a les miniatures del *Breviculus*, que il·lustren la vida de Ramon Llull.⁴

El temps de les revistes

El que dona carta d'identitat específica al còmic és, a banda de les convencions i dels trets característics de llenguatge heretats, el seu lligam amb els mitjans de comunicació contemporanis. A partir de final del segle XVIII i al llarg del segle XIX, l'evolució industrial

Breviculus ex artibus Raimundi Lulli electum - St. Peter perg. 92.



i l'extensió de la impremta van fer que el nombre de persones alfabetitzades, amb necessitat de saber i desig d'entreteniment, augmentés. Els fulls volanders o les estampes, primer, i les publicacions periòdiques (novel·les de fulletó, almanacs, revistes, diaris), després, es van anar adaptant a les demandes del nou públic popular o ciutadà.⁵ De l'anonimat artesà de l'auca i el goig, a Catalunya, o del *lubok*, a Rússia, es passà al reconeixement singular d'artistes destres en l'obra gràfica, pioners alhora del còmic i de la il·lustració, com Goya, Töpffer, Daumier, Doré o Busch.

Arreu del món industrialitzat, al llarg del segle XIX els artistes s'acoblaven al voltant de capçaleres satíriques com *Le Charivari* (París, 1832), *Punch* (Londres, 1841), *Fliegende Blätter* (Munic, 1845) o *L'Esquella de la Torratxa* (Barcelona, 1872). A Catalunya, la síntesi gràfica del Modernisme, la idealització nou- ...

- ... centista i la distorsió caricaturesca impregnen l'estil visual de les primeres publicacions periòdiques.⁶ A les acaballes de segle, el dibuix, alliberat arreu del cànon realista, perdut el compromís de descriure la realitat en favor de la fotografia, havia començat el camí d'estilització que produiria els arquetips esquematitzats que anomenem *ninots*.⁷

La premsa nord-americana puixant explorava, llavors, nous formats de contingut. De la mà de l'editor Joseph Pulitzer, Richard Fenton Outcault publicava, el 1895, el seu *Yellow Kid*, considerat el primer còmic, en el *New York World*. Aviat es llançaria a tota pàgina, com després es va fer amb els *Kin-der-Kids*, de Lionel Feininger, a *The Chicago Sunday Tribune*. El 1897, Rudolph Dirks, inspirant-se en *Max und Moritz*, de Wilhelm Busch, creava *The Katzenjammer Kids*,⁸ que aviat incorporà recursos de llenguatge que serien assimilats per la comunitat d'autors. El còmic aprenia a representar moviments, cops, crits, sons i, sobretot, desenvolupava l'el·lipsi per significar amb naturalitat tot allò que no era ni dibuixat ni escrit entre vinyeta i vinyeta.

El ninot nord-americà

El cinema va compartir amb el còmic l'arrel europea i l'eclosió americana. Aviat va promoure el seu llenguatge de plans alterns, que de seguida va ser incorporat al còmic. Els ninots, llavors, van desenvolupar els seus trets característics empesos, d'una banda, per les condicions tècniques de reproductibilitat⁹ i, de l'altra, per la submissió productiva a la seqüencialitat, que obligava a referenciar gràficament personatges i escenaris en cada vinyeta. El cinema d'animació, fet fotograma a fotograma, va extreure la necessitat econòmica de síntesi i, a més, va potenciar la creació de ninots aptes per a la distorsió expressiva.

De la mateixa manera que moltes de les primeres creacions del còmic de premsa van saltar al cinema, molts dels personatges del cel·luloide tenien la seva versió en sèries d'històries. Així, *Felix The Cat*, de Pat Sullivan i Otto Messmer, la primera estrella dibuixada del cinema mut, va passar ràpidament al paper i va ser publicat en centenars de diaris; Max i Dave Fleischer produïen per al cinema *Betty Boop*, *Popeye* o *Superman*, mentre es publicaven els seus còmics; Walt Disney i Ubbe Iwerks desenvolupaven les primeres animacions sonores amb *Mickey Mouse* i *Silly Symphonies*, mentre Hugh Harman i Rudolf Ising creaven *Looney Tunes*. Alguns dels personatges sorgits d'aquestes animacions protagonitzarien llargues sèries sobre el paper, com la de Carl Barks sobre

Donald Duck, una de les més divulgades internacionalment en la història del còmic per a infants.

Gèneres

En un context de producció industrial, col·lectiva, en què la figura de l'autor es barrejava amb la del productor o la de l'editor, on personatges i temàtiques esdevenien marques comercials, el desenvolupament dels gèneres del còmic i del cinema anirien de la mà: humorístic, de ciència-ficció, d'aventures, de capa i espasa, de l'Oest, històric, policíac, bèl·lic, romàntic, eròtic, costumista, de suspens, de terror...

Molts d'aquests gèneres, identificats amb dibuixos de patró més naturalista (el còmic comunament anomenat *realista* o *seriós*), es van materialitzar en sèries adreçades al públic juvenil i adult, com *Flash Gordon* (Alex Raymond, 1934), *Terry and the Pirates* (Milton Caniff, 1934), *Prince Valiant* (Harold Foster, 1937) o *The Spirit* (Will Eisner, 1940). L'enorme divulgació internacional d'aquests autors va fer que els seus estils influïssin en generacions de guionistes i dibuixants de còmics arreu.¹⁰ El còmic realista revifaria als anys cinquanta amb les creacions de Marvel que avui, quan el cinema ha assolit els mitjans tecnològics necessaris per generar els efectes especials que fins ara només es podien suggerir des del paper, nodreixen el subgènere del cinema de superherois.

Tintín i el ninot japonès

La influència internacional dels ninots de base geomètrica i ulls grossos, desenvolupats inicialment a Nord-amèrica, va arribar al Japó de la mà d'Osamu Tezuka, conegut com *El déu del manga*,¹¹ que els popularitzà en els *Tankōbon*, còmics extensos que ofereixen una narració completa en format llibre, precursors del que anomenem *novel·les gràfiques*. Tezuka revolucionà i diversificà el còmic japonès, treballant amb diferents registres de figuració –i fins i tot barrejant-los–, forçant la composició de les vinyetes i creant efectes gràfics de dramatització i de moviment extrems.

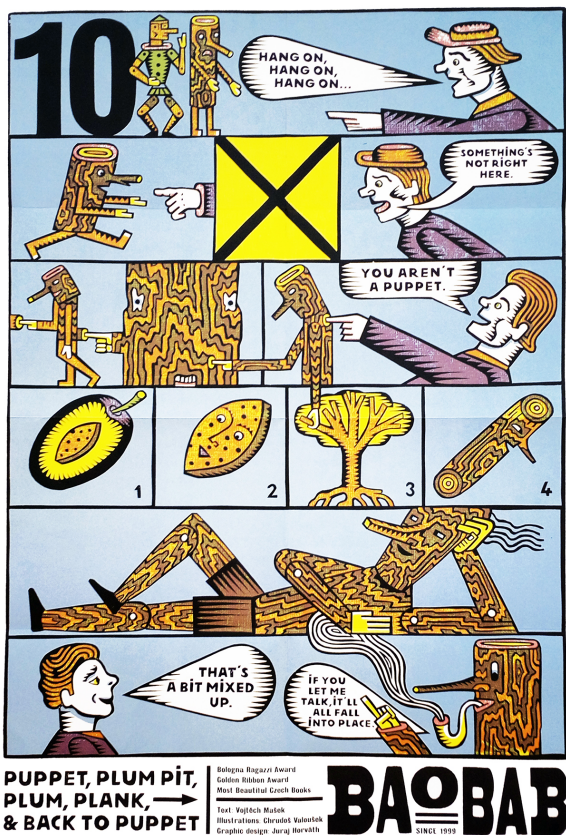
Mentre que als països comunistes no hi ha un desenvolupament comercial de la cultura de masses ni de les indústries de l'entreteniment, a l'Europa occidental el model industrial es reproduïx a escala més petita amb el còmic francobelga, amb editorials i revistes que creixen amb el còmic i que llancen una fornada d'autors generadors de llenguatge i de gran influència gràfica, com Hergé¹² o Franquin.¹³

De l'underground a la novel·la gràfica

A partir del final dels anys seixanta del segle passat, mentre el còmic clàssic de gènere es renovava amb aportacions d'autors com Hugo Pratt o Moebius, l'*underground* i el pop revisitaven i elaboraven tant el llenguatge gràfic com el lirisme surrealista d'alguns dels pioners.¹⁴ Autors com Robert Crumb generalitzaven l'ús de la primera persona i obrien el camí a les narracions autobiogràfiques.

A partir dels anys vuitanta, es generalitza el concepte de *présteq* i l'anàlisi d'elements lingüístics de diferents mitjans per després fer-ne un ús nou. És la desconstrucció utilitzada com a tècnica. El còmic la farà seva per reinventar-se davant la decadència imminent de les publicacions de gran consum. Mentre l'autoedició i els fanzins experimentals guanyaven terreny, figures com Art Spiegelman o Marjane Satrapi inauguraven el temps de les novel·les gràfiques.

A partir d'aquí, alliberat dels imperatius comercials i dels prejudicis del segle XX, madur en el seu llenguatge, ric com la seva història, democratitzat per les tecnologies, el còmic acull la creativitat de persones que, seguint els cànons o trencant-los, ofereixen noves propostes de lectura per als infants i els joves. ●



Paniáček, pecka, švestka, poleno a zase paniáček (Puppet, Plum Pit, Plum, Plank, and back to Puppet). Text de Vojtěch Mašek. Il·lustracions de Chruďoš Valoušek. Disseny gràfic de Juraj Horváth. República Txeca: Baobab, 2017. Bologna Ragazzi Award - Fiction 2019.

¹ Museu del Prado, sala 56B. La quarta taula, que clou el relat, es conserva al Palazzo Pucci, de Florència.

² *Decameró*. Trad. de Maria Aurèlia Capmany. Ed. a cura de Carles Biosca, Eusebi Coromina i Joan-Francesc Silvente. Lleida: Punctum, 2018. (Versions, 4)

³ Sobre les convencions iconogràfiques, els elements literaris i les tècniques narratives del còmic, vegeu: GUBERN, Roman; GASCA, Luis. *El discurso del cómic*. Madrid: Càtedra, 2014.

⁴ El *Breviculum* fou encarregat, el 1325, per Thomas Le Myésier, deixeble de Llull a París. *Breviculum ex artibus Raimundi Lulli electum - St. Peter perg.* 92. Karlsruhe: Badische Landesbibliothek, 2011.

⁵ A l'orient, per exemple, l'*ukiyo-e*, l'estampa japonesa, anava creant, ja des del segle XVII, un món iconogràfic a la mida dels ciutadans de Tòquio. Es tractava d'una cultura urbana molt diferent en les formes de l'occidental, però en ambdós casos encara avui podem identificar en la il·lustració, el còmic i el disseny contemporanis els rastres que deixaren aquelles imatges.

⁶ Les revistes de començament del segle XX publicaran vinyetes d'Apa, Nogués, Llaverias, Junceda, etc. Rere el mestratge precursor d'Apel·les Mestres, també sorgiran revistes per a la mainada, com *En Patufet* (1904) o *La Nuri* (1925), de Lola Anglada. El rastre d'aquestes herències estilístiques es mantindrà mitjançant els treballs d'Opiso en la revista *TBO*, que, publicada en castellà, sobreviurà l'esporga de la Guerra Civil.

⁷ Diferents arquetips figuratius esquematitzats havien estat emprats en diverses cultures, des de l'art prehistòric fins al romànic. Les arts populars i decoratives no el deixarien de fer servir mai. En el dibuix artístic, les avantguardes portarien el ninot al seu terreny. Pensem en les

representacions sintètiques, de Cézanne a Picasso; en la reivindicació de la figuració popular dels expressionistes russos i alemanys, però, sobretot, en l'abstracció lírica dels ninots de Miró o Klee.

⁸ *Max und Moritz* (1865) es reencarnarien en *The Katzenjammer Kids* (1897) i en *Zipi y Zape* (1946), de Josep Escobar.

⁹ La reproductibilitat havia afectat la síntesi des del temps de les xilografies. No interessava cap línia que es pogués perdre en la reproducció.

¹⁰ És el cas del guionista Víctor Mora i del dibuixant Ambrós, amb la seva extraordinària sèrie *El Capitán Trueno* (1956), publicada per Bruguera. També des de Barcelona, Toutain Editor (1973) divulgava el còmic de gènere alhora que editava autors locals com Abulí i Bernet o Josep Maria Beà.

¹¹ El terme *manga* designa dibuixos espontanis. És atribuït al mestre Katsushika Hokusai, que va publicar, el 1814, el seu treball *Hokusai manga*.

¹² Hergé, influït per George McManus (*Bringing Up Father*, 1913) i per l'*art-déco*, és un referent de la línia clara, l'estil de representació caracteritzat per la netedat de la línia (homogènia o modulada) que defineix personatges lleument caricaturitzats sobre fons realistes sintetitzats.

¹³ Franquin i altres autors de l'École de Marcinelle influïren, tant estilísticament com en el desenvolupament de personatges, Ibáñez i molts dels altres dibuixants de Bruguera que retratarien, amb molt d'humor, la societat classista, masclista i violenta del franquisme.

¹⁴ Molts autors homenatgen sèries com *Little Nemo in Slumberland* (1905), de Winsor McKay, i *Krazy Kat* (1913), de George Herriman.