



CÒMIC - Conceptes

Còmic: narració seqüencial elaborada mitjançant una successió d'imatges estàtiques que transmeten moviment en el seu conjunt.

Codis pictocinètics: imatges i senyals que representen el moviment, com les línies cinètiques per representar un objecte en moviment.

Codis audiopictòrics: els sons es representen de manera gràfica.

Textos plàstics: és important la disposició i el format dels textos, aquests elements conformen una funció expressiva que va més enllà de la literalitat. Per això, les bafarades poden significar un pensament, o els textos grans poden significar un crit.

Entintador: fa l'entintat. Consisteix a realitzar una pàgina en blanc i negre a partir d'una altra prèvia, denominada llapis final, amb l'objectiu d'aconseguir una imatge neta i fàcil de comprendre visualment, marcant els detalls que en llapis final no es poguessin apreciar i, a més a més, facilitant la posterior aplicació de color.

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

Colorista: és qui aplica el color als còmics. Actualment se'l considera com una part fonamental, recurrent majoritàriament a l'ordinador.

Muntatge de les vinyetes: determina la construcció i el desenvolupament de la narració d'un còmic. Els mètodes emprats per als canvis de vinyetes són molt variats; un canvi de vinyeta pot suposar un canvi de visió, d'espai, d'escala o de temps, i dins d'aquest últim pot ser un avanç o un retrocés, que al seu torn poden ser immediats o mediats.

Raccord: crear una continuïtat fluïda entre dues vinyetes consecutives, fent que l'acció o el moviment continuï a la segona vinyeta exactament en el punt en què havia acabat a la primera.

Solapament: és un cas especial de raccord, que consisteix en que un element d'una vinyeta envaeix l'espai d'una altra vinyeta consecutiva. D'aquesta manera es pretén eliminar l'espai que les separa.

split-panell ('vinyeta partida'): consisteix en subdividir la vinyeta en dues parts desiguals i asimètriques per a representar accions relacionades entre si, com ara converses telefòniques.

vinyetes detall: per mostrar un determinat detall, en primer pla, perquè no passi desapercebut per part del lector. Aquesta ampliació es col·loca dins de la mateixa vinyeta i no en una contigua.

Enquadrament: diferents escales de representació d'una figura en una determinada porció d'espai, en aquest cas la vinyeta. donant com a resultat figures de diversa magnitud. Igual que en el cinema, en el còmic es pren com a referència el cos humà. Existeixen molts tipus de plans o enquadraments.

Cloenda: fenomen d'observar les parts però percebre el tot. Consisteix en completar mentalment una cosa que està incomplet. També es dona en les seqüències de fets: ja que el còmic narra una seqüència de fets continuats mitjançant imatges estàtiques, es val de la clausura per fer que el lector interpreti el moviment on no n'hi ha.

Vinyeta: unitat mínima de narració en una historieta o un còmic, representant una escena o un moment breu dins de la seqüència narrativa i sol tenir la forma d'un quadrat o rectangle, encara que també pot ocupar tota una pàgina i contenir més de una escena de la narració. És l'equivalent dels fotogrames cinematogràfics.

V. amb vores: és la vinyeta convencional, de forma quadrada o rectangular, dins de la qual s'inclou un moment de la narració.

V. sense vores: és un recurs molt comú per reflectir diversos significats, per exemple espai il·limitat i serenitat (veure imatge a sota).

V. formes variades: produeixen diferents sensacions, d'acord amb la situació de la narració, per exemple tensió o desencadenament de l'acció (veure imatge inferior).

V. bordes ondulats: indiquen que es tracta d'un somni o ensomni d'un personatge.

Globus: l'element de la vinyeta que conté les intervencions dels personatges, assenyalant amb un apèndix (cua o delta invertit) a quin es refereix. Les seves formes i



contingut (paraules, símbols, etc.) pretenen cobrir la gran varietat d'elements verbals i no verbals que constitueixen la comunicació humana.

Xiuxiueig o xiuxiueig: vores puntejats.

Menyspreu: els globus expressen la gelor del discurs del personatge mitjançant formes que recorden al gel i a les estalactites.

Globus agregats i interconnectats: s'utilitzen molt sovint per reflectir seqüències de frases encadenades, és a dir, converses llargues, en una sola vinyeta. L'ordre de lectura sol estar clar i pot deduir-se a partir de la posició dels globus, encara que en ocasions no és tan fàcil.

Monòleg interior, pensament o somni: aquest element, que al cinema es representa mitjançant una veu en off, en el còmic es reflecteix en un globus amb vores arrodonides, simulant un núvol. L'apèndix, al seu torn, se substitueix per una sèrie decreixent de cercles. En el cas dels somnis, en lloc de text el globus conté imatges.

Xerrameca excessiva: s'expressa mitjançant diverses tècniques, per exemple, amb l'atapeïment del globus assenyalant al mateix personatge o globus molt grans amb una gran quantitat de text al seu interior. Aquests recursos deriven en una disminució de l'espai reservat per a la imatge.

Apèndix compartit: un mateix entrepà pot tenir diversos apèndixs si el text del seu interior és pronunciat per diversos personatges simultàniament.

Ràdio, altaveus i altres aparells: el so emès per ràdios, televisions, telèfons i altres aparells que distorsionen la veu sol representar-se amb un globus amb el contorn dentat, l'apèndix zigzaguejant o tots dos alhora. També s'empra aquest recurs en les ocasions en què no es veu qui està parlant (per exemple, si està darrere d'una porta tancada).

Tipografia: és el conjunt de trets que caracteritzen l'escriptura en un context determinat. S'hi inclouen, per exemple, la font de lletra, la mida, o l'espai entre lletres, paraules i línies.

Ortotipografia: ús de la tipografia amb una determinada intenció. És el tractament gràfic dels textos literaris, que constitueix l'art del *lettering*, i que pot aportar decisives connotacions al sentit del text.

Onomatopeies: traducció, oral i / o escrita, dels sorolls. es caracteritzen per tenir una mida i cos de lletra augmentats i perquè solen estar acolorides, a diferència del text dels globus. A més, les lletres solen aparèixer desalineades, tortes formant corbes



o figures, etc. la mida i el color de les onomatopeies suggereixen la seva intensitat sonora. No es tradueixen, sinó que es prenen prestades d'una altra llengua (l'anglès, gairebé sempre).

Cartutx: quadre de text situat dins d'una vinyeta o entre dues d'elles, amb la funció d'explicar o narrar el lector determinats fets de la història que ha de conèixer. Solen aparèixer a la primera vinyeta dels còmics, a manera d'introducció, i en ocasions també en l'última conclusió i per tancar la paraula "Fi".

Metàfora / Ideograma: consisteix a traslladar el sentit estricte a un altre de figurat, en virtut d'una comparació tàcita. Implica una substitució basada en una comparació de dos objectes que guarden alguna relació de semblança. Fenomen adoptat pel còmic causa de la gran varietat de possibilitats expressives que ofereix.

Amor. Es representa sempre amb un o diversos cors.

Sorpresa. Representat mitjançant determinades reaccions facials i un signe d'exclamació.

Diners. Símbol del dòlar, sacs, bitllets amb ales.

Dolor. Estrelles sobre o al voltant del personatge colpejat.

Idea brillant. Es presenta com una bombeta encesa.

Música o xiulets. Per als xiulets se sol recórrer a les notes musicals.

Quan es tracta de música, es representa un conjunt de notes musicals.

Pèrdua del coneixement. Es representa mitjançant un o diversos ocellets volant del cap del personatge.

Sorpresa i incertesa. Expressades sovint amb un signe d'interrogació.

Somni. El somni es representa amb la lletra z situada repetidament

Estereotip: és una imatge o idea simplificada, estable i ritualitzada, d'àmplia acceptació social. Els estereotips afecten tant a fenòmens naturals i objectes com a ètnies, professions i rols socials, entre d'altres. En el còmic es fan servir constantment, i en molts casos s'han creat estereotips específics d'aquest àmbit a partir de trets característics que es converteixen en senyals d'identitat.

Flashback: és una retrospectiva àmpliament usada en el món del cinema i dels còmics. Hi ha diferents formes de representar-ho:

amb vinyetes individuals inserides dins de la vinyeta principal, mitjançant un entrepà de son o pensament, en la mateixa vinyeta sense cap element especial que ho assenyali, etc.

Línies cinètiques: són signes gràfics en forma de rectes o cometes, que s'utilitzen per indicar una trajectòria o moviment, per aportar dinamisme i acció a la vinyeta. Són representacions abstractes de la realitat, però que descriuen sense dificultat totes les accions d'una historieta. Es poden classificar en varis tipus:

La trajectòria: és l'expressió gràfica de l'espai que està recorrent un personatge (o objecte). (Ex. El moviment d'oscil·lació o vibració es representa amb unes línies o punts al voltant de l'objecte)

Efectes que produeixen moviment: són indicacions que acompanyen a l'anterior i la complementen. (Ex. La representació de la caiguda d'un personatge amb una estrella que indica la trajectòria i una altra estrella irregular que indica l'impacte contra el terra)

La descomposició del moviment: (Ex. Representar a un personatge que corre dibuixant-li sis cames, o en tres posicions successives.)

