

**TFG**

---

**CREACIÓ DE NOVEL·LA  
GRÀFICA BIOGRÀFICA.  
BOREAL.**

**Presentat per Axel Börsch Peiró  
Tutor: Antonio Debón Uixera**

**Facultat de Belles Arts San Carles  
Grau en Belles Arts  
Curso 2014-2015**



**UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA**



**FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES**

## RESUM

El que està a punt de llegir es un treball on s'explica el procés de creació d'una novel·la gràfica. Concretament el necessari per a presentar a una editorial. En ell es descriu tot el desenvolupament creatiu des de les bases: la documentació, recerca d'informació, estudi de referents, elecció d'un estil de dibuix així com un estil narratiu, la creació, l'esbossat, fins a arriba al resultat final que seran una sinopsis de la obra, un disseny de personatges i unes 5 pàgines de còmic acabades.

Paral·lelament, també es descriurà la idea i el guió d'una trama quasi biogràfica on el propi autor es un dels protagonistes i haurà de pintar un quadre junt a la seva àvia

**Paraules clau:** Còmic, Novel·la Gràfica, Narrativa, Pintura

## RESUMEN

Lo que está apunto de leer es un trabajo donde se explica el proceso de creación de una novel·la gràfica, concretamente lo necesario para presentar a una editorial. En él se describe todo el desarrollo creativo desde sus bases: la documentación, búsqueda de información, estudio de los referentes elección de un estilo de dibujo, así como un estilo narrativo, hasta la creación: el abocetado, el diseño, hasta llegar al resultado final que será la sinopsis de la obra, un diseño de personajes i unes 5 páginas de cómic acabadas i coloreadas.

Paralelamente, también se irá explicando la idea i el guió de una trama casi autobiogràfica en la que el propio autor es uno de los protagonistas, el cual tendrá que pintar un cuadro junto a su abuela.

**Palabras clave:** Cómic, Novela Gráfica, Narrativa, Pintura

## **ABSTRACT**

What you're about to read is an essay in which the process of making a graphic novel will be explained, centering on what's necessary to show to an editorial.

In it, all the creative process will be described: documentation, search of information, study of the inspirations, choice of a drawing style, as well as the narrative style. The creation process will be described too: the sketching and the design, until reaching the final result which will be the work's synopsis, the character design and 5 fully colored and finished comic pages.

In parallel, the idea of an almost autobiographical script in which the author is one of the main characters, whom has to paint a painting with his own grandmother will be explained.

**Keywords:** Còmic, Graphic Novel, Narrative, Painting

# ÍNDIX

1.	<b>INTRODUCCIÓ</b> .....	5
2.	<b>MARC CONCEPTUAL</b> .....	6
	2.1. La Novel·la Gràfica.....	6
	2.2. Estudi dels referents.....	7
3.	<b>OBJECTIUS I METODOLOGÍA</b> .....	11
4.	<b>PROJECTE BOREAL</b> .....	12
	4.1 Procés de documentació i preproducció.....	12
	4.1.1 La iaia.....	12
	4.1.2 Narrativa i estil.....	15
	4.1.3 Sinopsi.....	16
	4.1.4 Esquema de la trama.....	17
	4.1.5 Disseny de personatges.....	18
	4.1.6 Entorn.....	22
	4.2 Procés de creació.....	22
	4.2.1 Guió.....	22
	4.2.2 Pàgines.....	24
5.	<b>CONCLUSIONS</b> .....	32
6.	<b>BIBLIOGRAFÍA</b> .....	33
7.	<b>ÍNDIX D'IMATGES</b> .....	35

Fig. 1: Encarna, Laia i Axel.



## 1. INTRODUCCIÓ

Des de ben xicotet, la meua forma de contar coses i expressar-me ha sigut majoritàriament sempre mitjançant dibuixos. A l'hora de transmetre un concepte o una idea m'és difícil explicar-me sense un llapis i un paper. Així que quan va sorgir la idea de que la meua àvia i jo pintarem un quadre junts em va semblar que la meua millor forma de narrar aquesta vivència no era tant la d'ensenyar el propi quadre acabat sinó més bé la de documentar aquest procés mitjançant una seqüència d'imatges.

Des de fa temps vull fer una història sobre el meu avi alemany durant la Segona Guerra Mundial, on va haver de combatre a les files alemanyes en contra de la seva voluntat, però mai havia pensat en fer-ho sobre la meua àvia.

A més, com deia sempre he volgut dedicar-me al còmic de forma professional i aquesta era la oportunitat perfecta per a realitzar un primer acostament seriós.

Aquest projecte ha sigut elaborat al llarg d'un any en el qual la majoria del temps s'ha dedicat a la documentació i preproducció, deixant la confecció de les pàgines finals en última instància.

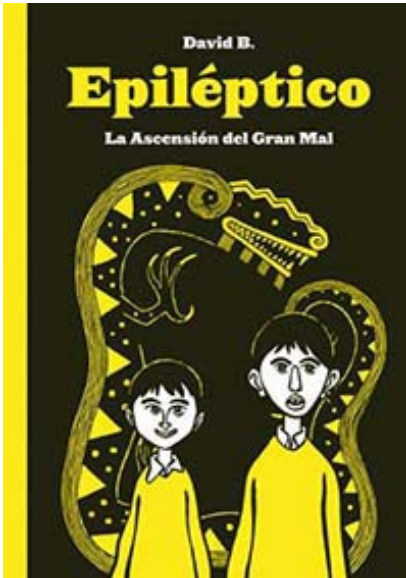


Fig. 2: Portada de *Epiléptico, la ascensión del gran mal*

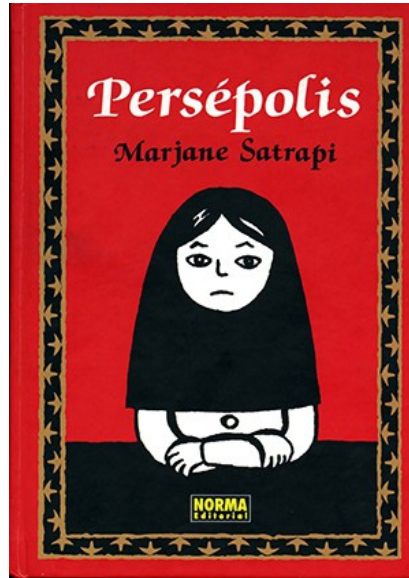


Fig. 3: Portada de *Persépolis*



Fig. 4: Portada de *Watchmen*

## 2. MARC CONCEPTUAL

### 2.1 LA NOVEL·LA GRÀFICA

El còmic i sobretot el que s'anomena novel·la gràfica viuen actualment una època daurada. En un mitjà que va nèixer inicialment com una sèrie de tires periòdiques per a xiquets, on prevalien els contes de tall infantil poc a poc hem anat veient com ha anat evolucionant durant els anys, sent cap a la dècada dels anys 90 on va començar a fluir una nova corrent d'autors que intentaven contar històries mes elaborades i per a un món més adult.

En l'actualitat, al que tradicionalment s'ha anomenat còmic li ha brotat una altra rama més orientada al públic adult coneguda com la Novel·la Gràfica. Aquesta rama, prové d'un pensament on els autors pretenen allunyar-se del simple entreteniment i els contes infantils per tal de dignificar el mitjà i que aquest siga pres en consideració junt amb altres rames de l'art. Aquesta conjuntura es comparable a altres esdeveniments en altres rames també joves com el còmic i que van ocasionar també efectes pareguts, com es l'exemple de *Ciudadà Kane* al cinema, on Orson Welles va revolucionar la forma en la que es produïa i es dirigia a la indústria cinematogràfica a principis de segle. Aquestes histories que volen apropiarse al món intel·lectual fan que canvien moltes altres coses de la tradició del còmic que fins ara no havien passat. El format es una d'elles, seent aquest majoritàriament curt i periòdic des de sempre, la novel·la gràfica té

Fig. 5: Pàgina de *Arrugas*

com a factor comú el tindre formats més llargs que passen àmpliament de les 100 pàgines i solen tindre una unitat que rara vegada permet les seqüeles. *Persèpolis* o *Watchmen* en son bons exemples.

D'altra banda, també vol fugir de la industrialització i sobretot la especialització del treball típica d'alguns mercats on es requereix una alta velocitat de publicació. Obligant als autors a limitar-se a una funció específica dins de la cadena productiva, com pot ser el dibuix, l'entintat, el retolat o el color. La novel·la gràfica rara vegada presenta més d'un autor (i en cas d'haver-ne varios, quasi sempre son un guionista i un dibuixant.) i sol ser d'un caràcter molt més personal.

## 2.2. ESTUDI DE REFERENTS

L'estudi dels referents en els quals ens mirem per a fer el nostre treball es una cosa molt important a l'hora de fer certes decisions, com l'estil de dibuix o la forma en la que anem a narrar. Aquí presente les influències que té el meu treball així com un xicotet anàlisi de perquè els he seleccionat i què es el que m'interessa d'ells:

### **ARRUGAS I LOS SURCOS DEL AZAR de Paco Roca**

La novel·la gràfica de Paco Roca es una de les majors influències del meu còmic. He seleccionat aquest dos còmics en concret per la forma que té un de mostrar la tercera edat (*Arrugas*) i per com es narra el procés de documentació i coneixença de una persona per part del propi autor que també es retrata a la obra (*Los Surcos del Azar*).

*Arrugas* ens conta la història d'un home jubilat des de fa anys que comença a patir d'Alzheimer, i sense que els seus fills es puguin fer càrrec d'ell, el deixen a una residència. En aquest nou lloc va descobrint el dia a dia dels residents, la qual cosa no es especialment excitant, i es va preparant, si es que es pot, per a l'arribada de la etapa final de la malaltia i de la seva vida.

Es evident que una història d'aquest calibre, que retrata una part de la vida que està lluny de ser apassionant, dista prou dels temes recurrents del mitjà, ja que normalment al tindre una gran arrel en l'entreteniment, al igual que passa al cinema, es solen contar històries mes trepidants on els personatges



Fig. 6: Il·lustració per a *Maus*.

son joves i dinàmics.

*Los Surcos del Azar* tracta del com el propi Paco Roca entrevista a un veterà espanyol de la Segona Guerra Mundial afincat a França, el qual va formar part de "La Novena" la famosa divisió republicana que fou la primera en entrar a París durant l'alliberació.

Es aquesta manera de narrar allò que no es sol narrar, lo pausat, lo poc pretensió, lo reflexiu, etc. el que més m'interessa de la obra de Paco Roca.

### **MAUS de Art Spiegelman**

Es impossible parlar de novel·la gràfica sense parlar de la obra magna del gènere, guanyadora del premi Pulitzer l'any 1992. Una de les obres que més a fet per aquesta dignificació del còmic de la que parlava abans.

Al igual que en *Los Surcos del Azar*, aquí també veiem un procés de diàleg entre el propi autor que es dibuixa a sí mateix parlant amb el seu pare, que es el que fa avançar la narració amb les seues històries bèl·liques. Art Spiegelman es despulla totalment en una història molt personal on deconstrueix la figura del seu pare, jueu supervivent de l'holocaust nazi. Amb les seves vinyetes ens va mostrant la relació que té amb la seva figura paterna i com totes les seves vivències durant la guerra s'han transmès de forma sistèmica a la seva psicologia, i lluny de voler glorificar la seva figura com a supervivent ens mostra una persona que té greus seqüeles que han derivat en un trastorn obsessiu que l'obliga a estalviar de forma compulsiva.

Si més jo no tinc la Guerra com tema central, sinó l'Art, es impossible, sent la meua àvia una de les interlocutores, no tindre certes reminiscències a la Guerra Civil Espanyola del 36.

La simplicitat del dibuix, amb una línia molt tosca, les composicions de les vinyetes, amb aquestes masses de negre i blanc fan que no hi haja cap distracció i centra la nostra atenció en la lectura.



Fig. 7: Seqüència de *La Tumba de las Lucérnagas*.



**TINTÍN** de Hergé

El principal culpable de la meua afició al còmic es Hergé. D'ell vaig agafar el gust per el còmic europeu, per damunt de les històries de superherois que arribaven des de Estats Units. Per ell m'interessen mes les obres de caràcter social, amb una forta base real de lo quotidià, inclús de lo polític. A pesar de seguir siguent còmics per a xiquets, la dimensió de les històries de Tintín son tals que poden ser molt interessants per als adults.

L'estil realista però simple que imprimeix Hergé a les seues vinyetes es el que sempre he intentat emular, amb uns fons molt treballats, una línia tancada i uns colors totalment plans i sense ombres.

### STUDIO GHIBLI

D'aquest afamat estudi d'animació japonès no vaig a entrar a parlar molt, la seva obra es extensa. D'ells m'interessa una cosa molt concreta, i es la forta presència del costumisme a les seves pel·lícules. M'agrada especialment com ensenyen xicotetes costums o manierismes dels personatges en mitat de les escenes per a dotar-les d'un realisme molt autèntic. Podem veure, per exemple, com una dona va fent tot el procediment de les típiques boles d'arròs japoneses mentre parla amb els seus fills, i al acabar es menja els granets d'arròs que li queden a la mà. Aquesta forma d'ensenyar el costumisme m'interessa mostrar-la a la meua història, on, per exemple m'agradaria il·lustrar el procés de com ma huela fa un arròs caldós, tot mentre tenim una conversa sobre qualsevol tema.



Fig. 8: Corto Maltesse

### **THE WIRE de David Simon**

Sortim del terreny del còmic per a entrar a l'audiovisual. David Simon es una gran influència a l'hora de contar històries. Amb la seva frase de "*Fuck the average reader*" (que es fota el lector mitjà) sempre té com a màxima prioritat la llibertat creativa per damunt de l'èxit. Sempre sol fer series sobre temes molt socials com es la guerra de la droga als carrers de Baltimore (*The Wire*) o com es la vida de la gent de Nova Orleans 5 anys després del desastre del Katrina (*Treme*).

### **CORTO MALTESSE de Hugo Pratt**

Un pas més enllà de *Tintin*, una obra prou més adulta que ens presenta uns relats on el protagonista, Corto Maltesse, es un pirata que si bé no es una mala persona, dista prou del heroi amb moral inamovible i una personalitat impol·luta que es Tintín. A més, la localització, en llocs exòtics com la Antilles o Indonèsia en plena colonització anglesa té molt en compte la realitat social d'aquell moment. Pratt té una traçada solta, ràpida i fresca i un ús del color molt moderat però sempre acurat. La seva forma de simplificar la forma en un parell de traçades, sense pretendre el realisme anatòmic es perfecte per a mirar-se i entendre que per al còmic hi ha que saber reduir el detall i donar prioritat a altres coses com el moviment o la expressivitat.

Aquests son els referents més directes a aquest projecte en concret, però hi han molts altres còmics i autors que influeixen directa o indirectament en aquesta obra, però en menor mesura.

### 3. OBJECTIUS I METODOLOGÍA

Totes les editorials tenen una sèrie de punts a seguir a l'hora d'enviar projectes, ja siga de còmic o il·lustració, per tal de fer-se una idea de quin es l'estil de l'autor o si la història val la pena. Així doncs, l'**objectiu principal** d'aquest treball es el de confeccionar la carta de presentació d'un projecte de còmic de cara a les editorials seguint els requisits mínims comuns que solen tindre la majoria. Encara que aquests requisits solen ser molt pareguts, per a concretar he agafat els que venen donats per una de les editorials de còmics més grans a Espanya com es **Norma Editorial**.<sup>1</sup>

- Presentació de l'equip creatiu
- Presentació del projecte (1/2 folis: Estil, quantitat de pàgines, continuïtat, estat del projecte)
- Sinopsis de la obra (1 o 2 folis)
- Presentació dels personatges (text i disseny)
- Entre 5 i 10 pàgines de còmic acabat definitiu

Aquest projecte tracta de contar una història real sobre la meua àvia i jo, que anirem dialogant sobre diversos temes de diverses índoles mentre pintem un quadre conjuntament.

Tenint això com a meta concreta també hi ha que sumar una sèrie de **objectius secundaris** i més generals que vénen intrínsecs amb la elaboració del projecte. El primer es el de aprendre el procés de documentació que requereix una novel·la gràfica d'aquest calibre, tan basada en la vida real i social d'un grup de persones, tenint en compte també l'estudi històric (emplaçaments, vestimenta, etc.) a l'hora de utilitzar flashbacks.

També es pretén afinar molt més els coneixements sobre la narrativa seqüencial en un mitjà com es el del còmic i la novel·la gràfica. Bàsicament, perfeccionar el llenguatge del còmic que ens permet transmetre informació al lector més enllà del text, com pot ser la selecció de plans, la composició, el dibuix o el color.

En conseqüència el trobar un estil gràfic i plàstic en el qual sentir-se còmode i que a més siga atractiu a l'hora de llegir també es un dels objectius. I per últim i entrant en un terreny més personal, el

---

<sup>1</sup> NORMA EDITORIAL. *Proyectos y portafolios*. Norma Editorial [consulta 15-08-2015] disponible en <<http://www.normaeditorial.com/proyectos>>

apropament de dos generacions tan separades com es la meua i la de la meua àvia, per tal de intentar entendre-la i conèixer-la millor.

Per a aconseguir tot això la metodologia a seguir es divideix en dues parts, **documentació** i **creació**.

Abans de començar a dibuixar o a escriure el guió, he de tindre una base de informació sobre la qual poder començar a treballar. La primera cosa, per tant, es la de recavar tota la informació que puga sobre ma huela, i què millor manera de fer-ho que parlant amb ella. Així doncs, una sèrie d'entrevistes gravades amb vídeo proporcionaran una bona base per a començar. A més, al ser una història que té com a esquelet el procés real de dos persones de generacions diferents pintant un quadre, la millor manera de generar històries es justament, fent aquest procés. Donant més importància en aquest cas a aquest tràmit, que al resultat que podria sortir al acabar del quadre.

D'altra banda, l'estudi dels referents que ens han dut a fer aquest treball es una part important a l'hora de l'elecció de l'estil de dibuix o la narrativa.

## 4. PROJECTE BOREAL

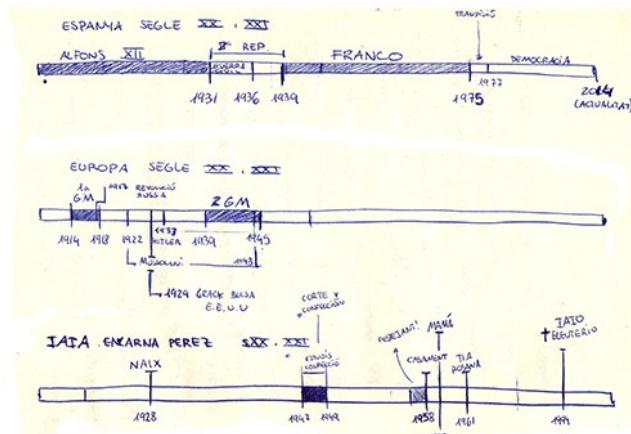
### 4.1 PROCÉS DE DOCUMENTACIÓ I PREPRODUCCIÓ

#### 4.1.1 LA IAIA

Els personatges principals de la història son la meua àvia i jo. Per tal de generar contingut per a la trama on pintem un quadre els dos junts, era imprescindible ficar-me en un contacte més pròxim de l'habitual amb la meua àvia, ja que òbviament, jo ja em conec prou bé.

Així doncs, de les primeres coses que vaig fer a l'hora de documentar-me va ser anar a parlar amb ella. Primer que tot m'interessava la seva història així com ficar-la en perspectiva en comparació a la història global en la que ha viscut, tant a Espanya com a Europa. Si més aquestes entrevistes on jo li anava fent preguntes sobre la seva vida de jove, sobre com havia arribat a ser modista, sobre l'art i més coses, eren en un principi estrictament per a recavar informació, poc a poc em vaig anar adonant que havien sigut la millor manera de soltar-se i anar apropant-se més per tal de conèixer-la millor en altres àmbits.

Fig. 9: "Timeline" amb la història d'Espanya, Europa i la de la meva àvia.



El quadre té una importància enorme a lo llarg de la trama, d'alguna manera pot ser considerat un personatge més que observa impassiu l'esdevenir dels seus creadors.

I aquest es un dels majors reptes al qual m'he enfrontat durant el desenvolupament del projecte: el de pintar el quadre amb la meva àvia, aquest es el leitmotiv de la obra i he hagut de treballar molt fort aquesta part per poder seguir endavant.

La meva àvia, Encarnita, pinta des de inclús abans que jo. Una vegada es va jubilar del seu treball, la costura, i sent una dona que sempre havia sigut molt activa, va començar a anar a classes de pintura per tal de saciar la seva creativitat.

Amb el temps, jo he acabat a Belles Arts i de colp compartim una cosa molt genuïna i autèntica com pot ser l'amor per l'art que va més enllà d'una connexió familiar. Partint d'aquest punt en comú, ens vam decidir un dia a pintar el mateix quadre els dos junts.

Personalment sabia que seria complicat, que ella es una dona que no ha sortit quasi mai del seu poble i ha nascut en una altra època, per tant, i per molt que es una persona prou oberta, no deixa de vindre d'un mitjà antic i conservador. Li es impossible pràcticament sortir de la figuració, i necessita sempre tindre un referent sobre el que copiar, li costa crear a partir de la imaginació.

Jo d'altra banda, estudiant Belles Arts i sobretot a l'Escola de San Carlos, on l'Art Contemporani és molt present, m'interessa molt la pintura i l'abstracció, concretament la dels camps de color. He après, ja siga en figuració o abstracció a pintar d'una manera on prevalia la plasticitat, la textura, la materialitat o el concepte. Factors que no tenen perquè ser sempre agradables a la vista, ni van lligats a la concepció comú que a vegades té la pintura, una concepció mes decorativa i pragmàtica.



Fig. 10: Primers esbossos

Per tant, ja de començament, d'alguna manera estàvem enfrontats. Si tenim com a tema del quadre "El mediterrani" jo pense en un quadre amb molt de blaus i matisos d'altres colors, i la meva àvia veu una platja, amb l'horitzó, les ones i la seva escuma, la gent passejant. Un paisatge de llibre.

Finalment, tenint el quadre entelat i imprimat, vaig tindre la idea de començar a pintar sense més al quadre, simplement amb el concepte al cap. Va ser una mala idea. Si bé els primers passos, on ens vam dedicar a reproduir un horitzó marí van ser fàcils, els problemes van arribar a l'hora de concretar, on les disputes sobre on anava què i quin color anava on van fer que deixarem de pintar durant una bona temporada. Però com no hi ha mal que per bé no vingui, aquest esdeveniment em servirà per a mostrar un punt d'inflexió a la història del còmic.

*Tota primera acció del personatge al apropar-se al seu desig desencadena una reacció totalment oposada que l'allunya encara més del seu desig Una reacció mes poderosa i diferent del que esperava. Aquesta reacció se li anomena ABISME<sup>2</sup>.*

Aquí es on Axel, se n'adona de que no serà tan fàcil pintar el quadre i que haurà de preparar millor la forma en la que s'enfronta al problema.

Temps després, vam decidir tornar a intentar fer alguna cosa, aquesta vegada ficant-se d'acord mitjançant la elaboració d'un esbós a una escala més xicoteta que poguérem transportar al quadre més gran, de 2 metres per 1 metre.

Siguent un poc flexibles per ambdós costats vam aconseguir fer unes quantes imatges en paper on es veia, finalment, un paisatge. Es amb aquesta forma de deixar a banda l'ego on vam començar a connectar molt més els dos. Em va començar a contar idees que anaven més enllà de la figuració i que em van fer replantejar-me el que jo opinava sobre ella.

L'exemple que em va fer veure a la meva àvia d'una manera que no havia vist mai va ser quan em va contar una de les seves idees per a un quadre. Volia agafar un feix de bitllets de la Segona República Espanyola que encara conserva, encolar-los en un llenç i utilitzar-los com a base per a pintar una bandera republicana damunt.

Aquesta concepció de la pintura es una cosa normal en una persona jove com jo, que ha estudiat Història de l'Art i coneix autors com Jasper Johns o Robert Rauschenberg. Però en una persona com la meva àvia

<sup>2</sup> MCKEE, R. *El guió*. Pag 185.

que no ha tingut mai accés a aquesta educació em va fer veure que tenia una ment molt més creativa del que pensava i em va fer pensar en com haguera sigut ella de no haver viscut en el mig en el li va tocar viure. Aquesta revelació es crucial per al desenvolupament de la trama i es un altre punt d'inflexió a la història, on Axel se n'adona de que la seva àvia es molt més del que ell es pensava.

Actualment el quadre segueix en procés.

#### **4.1.2 NARRATIVA I ESTIL**

Vull desenvolupar la trama a través del procés de creació d'un quadre conjunt, on dos personatges es van coneixent i descobrint l'un a l'altre, tot tractant temes tant quotidians com pot ser la cuina o més transcendents com pot ser la pintura o l'art.

La història anirà avançant amb el quadre com a presència constant i canviant i com a símbol del vincle entre Axel, es a dir: jo i Encarnita, la meva àvia. El quadre es el catalitzador de la nostra relació. A través d'ell, aniré coneixent millor la seva vida, les seves pors, els seus gustos i sobretot els seus pensaments més profunds. Farà que riguem i que s'enfadem perquè evidentment l'art no es fàcil i menys quan s'ajunten dos egos.

La quotidianitat ha de tindre una gran presència aquí. Tot s'anirà narrant mentre es fan coses de la vida quotidiana, preparar el dinar, menjar, dinar, sopar, netejar, anar a la platja, sobretot activitats comuns on pot participar tot el món. Així com tota la parafernàlia de crear una obra pictòrica des de 0: comprar les pintures, preparar el llenç, entelar-lo i imprimir-lo, pensar en la obra i finalment, pintant.

La idea principal es que la trama començe amb la proposta de pintar el quadre i acabe amb aquest penjat a la paret.

Com lo quotidià té tanta importància i la història te un ritme més bé pausat i reflexiu, l'estil de dibuix i la narració ha d'anar en conseqüència.

Ha de ser un estil agradable i senzill, sense massa floritures. En la línia de *MAUS* o *Los Surcos del Azar*, tal com descrivia a l'apartat de "Referents". Una simplificació dels personatges i els seus trets, despullar-ho tot del realisme plàstic per a apropar-me a un realisme literari. Les composicions han de ser senzilles també, sense escenes amb grans picats o contrapicats ni enquadraments complexes. Les

vinyetes estaran en la forma tradicional, quadrades o rectangulars, sense formes estranyes ni fent estructures més modernes. Una narrativa seqüencial plana i temporalment recta, on només apareixeran algun que altre flashback al passat de la meua àvia. No hi ha que generar una tensió inexistent.

El color ha d'anar en consonància, així que m'he decidit per una paleta més bé trencada de colors totalment plans, on l'únic matis que hi ha es el de les pròpies ombres. Per tal d'aconseguir això, m'he decidit per una tècnica mixta, on el dibuix i l'entintat es faran de forma tradicional i el color es farà de forma digital.

M'interessa l'ús de pinzell a l'hora d'entintar per a poder mostrar una línia sensible i més vibrant que la que aconseguiria amb un retolador o *rotring*. Així doncs, els mitjans per a fer el resultat final seran **llapis** de color blau per a fer els esbossos, **pinzell i tinta xina** per a l'entintat i **Photoshop** per a la posterior neteja (per això el color blau del llapis, que em permetrà eliminar-lo de forma molt fàcil mitjançant els canals.) i color.

#### **4.1.3. SINOPSI**

Axel, un estudiant de Belles Arts i Encarnita, la seva àvia que pinta des de la seva jubilació passen l'estiu a Gandia quan reben de part de Rosana, la tia de Axel, l'encàrrec de pintar un quadre els dos junts.

Net i àvia reben la proposta amb gran entusiasme i es fiquen a treballar de seguida que poden. Però prompte aquest entusiasme es topa amb una gran separació generacional que els obligarà a replantejar-se la proposta i a treballar també en la seva relació.

Axel i Encarnita inicien una experiència que els farà descobrir coses l'un de l'altre que no sabien i crearan vincles que aniran més enllà de la unió familiar.



#### **4.1.4 ESQUEMA DE LA TRAMA**

Al guió i la història encara els queden recorregut per a ser acabats, i no tinc clares algunes coses, sobretots referents a la ultima part de la història. Pero si que hi haben definits uns certs punts clau que fan la funció de esdeveniments canviadors. Aquests es poden trobar en els clàssics 3 actes:

**ACTE I:** Presentació dels personatges i del problema. Entusiasme inicial. Inici del quadre. Primer xoc generacional que enfronta als personatges.

**ACTE II:** Període d'allunyament. Reflexió. Acostament i acceptació. Segon inici del quadre.

**ACTE III:** Revelació a Axel de la verdadera naturalesa de la seva àvia. Comprensió cap a l'altre. Final del quadre.

#### **4.1.5 FLASHBACKS**

Una de les poques coses que després de tot aquest temps de reflexió i documentació encara està un poc a l'aire es la possibilitat de fer flashbacks contant el passat de la iaia Encarnita.

Un d'ells, es el que dona nom al projecte i possiblement ho fesa al títol final. Fa referència a una història durant la Guerra Civil on una nit, la alarma del poble que avisava quan venia "La Pava" el bombarders va començar a sonar molt fort. Encarna, encara en la adolescència va sortir corrents de casa seguint la seva diabòlica rutina cada vegada que això passava, anar cap a la muntanya a refugiar-se.

Allà, tot el món va pujar la vista al cel es va adonar de que aquella nit no hi havia cap avió sobrevolant, ja que aquest solien fer un soroll molt fort i característic sobretot quan anaven carregats el que van veure es un cel d'un vermell molt intens en plena nit, fet que al igual que als que donaven la alarma, els va desconcertar molt.

Ella sempre m'ha dit que era una aurora boreal, cosa que a mi sempre m'ha fascinat, però conforme anava fent-me major pensava que no era possible ja que aquest tipus de fenomen només es dona en països pròxims als pols i que devia ser alguna altra cosa més simple. Però a arrel d'aquest treball vaig buscar informació per si de cas i em va sorprendre que no només el que deia era cert, sinó

que es un fet conegut en la història d'Espanya<sup>3</sup>.

La forma i el color de les aurores boreals es una cosa que m'interessa molt ja que fan recordar a la pintura dels camps de color i son grans representants de lo atmosfèric, paraula que sempre tinc en conte a l'hora de pintar. Aquest paral·lelisme ve perfecte per a enllaçar-lo amb el quadre que pintem i serveix per a representar d'alguna manera l'interès que sempre he tingut per el que la meua àvia conta.

#### **4.1.6 DISSENY DE PERSONATGES**

Al començar a dibuixar per primera vegada i fent els primers dissenys, ficava molta atenció en el detall i tenia una tendència pròxima al realisme de la forma. Però poc a poc vaig haver d'anar simplificant per el bé de la representació gràfica. Ja que el que guanyava en detall, ho perdia en expressió i moviment. A continuació, faig una descripció de cada personatge, tant dels principals com els secundaris.

---

<sup>3</sup> EL MUNDO. *75 años de la aurora de la Guerra Civil*. 2013 [consulta el 9-9-2015]. disponible en:  
<http://www.elmundo.es/elmundo/2013/01/23/ciencia/1358933296.html>



Fig. 11: Disseny d'Encarnita

## PRINCIPALS

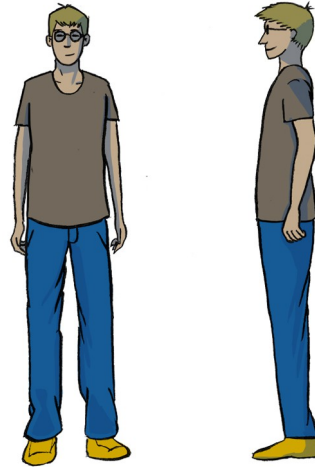
### Encarnita. La iaia.

Encarna es una dona ben entrada en la tercera edat i que als seus 87 anys conserva una salut envejable. Modista de tota la vida, es la quarta d'una família de cinc germans i viuda des de fa més de 20 anys.

Al jubilar-se va decidir apuntar-se a un centre de dia per a persones de la tercera edat on es donaven classes de pintura, cosa que mai havia fet, més enllà dels dibuixos necessaris per al disseny dels seus models de roba. Descobreix així una nova passió tardana i lluny de quedar-se amb aquestes limitades classes decideix anar també a prendre lliçons d'un pintor més experimentat gràcies al qual pintarà obres sorprenentment bones.

Es una dona que a pesar de la seva edat aconsegueix tindre una ment molt oberta, si bé encara té alguns pensaments heretats de la època en la que va créixer. Té un caràcter afable i un humor molt avançat, que li permet riure's amb els seus nets. A pesar de la seva edat no pot deixar d'estar queta ni un sol minut i sempre aconsegueix tindre alguna cosa amb la que ocupar-se.

Fig. 12: Disseny d'Axel

**Axel**

Axel es un estudiant de Belles Arts que des de ben xicotet deia que volia ser "pintor famós". Mes tard amb els còmics de Tintín va descobrir que el que més li interessava era contar històries a través de dibuixos. Al entrar en la carrera va recobrar aquest interès per la pintura i no va dubtar en abraçar-se a ell per tal de poder aportar els coneixements que trauria d'ella al món de la vinyeta.

Es un xic d'un 23 anys, tranquil, amable, extravertit amb la família però molt introvertit amb qui no coneix. Li agrada el còmic, la pintura i el jazz, però sobretot li té un amor devot a l'arròs caldós de la seva iaia.

Té molt bona relació amb Encarnita, durant el transcurs de la història adquirirà uns coneixements que li donaran una idea del qui es realment la seva àvia i que faràn que la respecte i la compregua molt millor que abans.



## SECUNDARIS

### Laia

Laia es la neta de Encarnita i la cosina de Axel. Al començament de la història a l'estiu es troba en Gandia passant les vacances cuidada per aquests dos. Es una xiqueta de 3 anys que té un caràcter molt fort que fa que siga tot un vendaval per allà on passa. Encara que té molta presència, no té molt de pes dins de la història i simplement es una peça per a evidenciar el caràcter costumista i de lo quotidià que té el còmic.

### Rosana

Rosana es tia de Axel, filla de Encarna i Mare de Laia. Es la que proposa la idea del quadre per tal de poder penjar-lo i tindre una cosa feta per ambdós persones de la seva família.

Té un caràcter també molt tranquil i amable i farà de "mecenes" amb el quadre comprant tot el material que fa falta per a elaborar-lo.

### Marien

La mare de Axel. Té molt bona relació amb sa mare Encarna i amb el seu fill, i es un dels grans pilars per aquest. Sent la persona que escolta els pensaments que té Axel respecte al projecte i la que li dona el seu consell al respecte.

Es una professora de primària que ha vist molt de món i es molt sensible a l'art, per tant no li es gens difícil entendre i apreciar el projecte que tenen Encarna i Axel entre mans.

### Joana

La germana de Axel, amb el qual té molt bona relació. Té el cabell llarg i castany, també prou alta. Té un fort caràcter, i sempre diu quel que pensa, moltes vegades fa la funció de consciència de Axel, diguent-li el que pensa del que fa amb tota honestitat. Encara així, aquest es un personatge que encara no sé quin paper tindrà en el còmic.



Fig. 13: Disseny de Laia

Fig. 14: Disseny de Rosana

### Jordi

Jordi es el pare de Laia. Treballa en una empresa eòlica. Es una persona amb molt de sentit de l'humor a la qual li agrada molt fer broma. Al igual que amb Joana, tampoc està clar la seva funció dins de la història.

#### **4.1.7 ENTORN**

La majoria del còmic té lloc a La Ducal, una xicoteta urbanització en mig de la platja de Gandia. Allà, la tia de Axel té un apartament en un baix, on es penjarà el quadre una vegada acabat. A més, es perfecte per a l'elaboració de la pintura ja que té dos terrasses on poder ficar un quadre d'aquesta envergadura.

Allà passen molts estius, on per casualitat Axel i Encarna s'han d'encarregar de cuidar a Laia mentre sons pares treballen i no poden encarregar-se d'ella. Aquest lloc ha fet molt per la unió que tenen àvia i net.

Al llarg del còmic hi hauran altres localitzacions fora d'aquest pis, a la platja, al parc, a València o a la Universitat.

## **4.2 CREACIÓ**

La part de la creació i producció de la obra final tot just ha ocupat espai en comparació a la titànica tasca de documentar-se i dissenyar. Al llarg d'aproximadament dues setmanes s'ha anat creant un guió i unes pàgines a color.

Gràcies a aquesta gran preparació prèvia, la realització final ha sigut molt fluida i agradable, sense cap problema més enllà del d'enfrontar-se al dibuix.

#### **4.2.2 GUIÓ**

He llegit molt sobre com escriure guions, sobretot guions de cine, ja que s'ha escrit poc sobre la guionització de còmic encara que s'assembla molt a la de la gran pantalla (de fet, ambdós comparteixen l'elaboració d'un storyboard en el procés de producció), seguint el llibre de *El Guión* de Robert McKee la meua bíblia personal al respecte (i la de qualsevol guionista que es preï, en realitat) vaig decidir seguir l'exemple de Paco Roca<sup>4</sup> a l'hora de passar aquest guió, que escrivia com s'escriuen els guions de cine i sense tindre en compte la separació que es fa normalment per a deixar clar quantes vinyetes hi haurà i on anirà cada text. Una vegada escrit el guió doncs, anava fent l'storyboard i decidint la composició de vinyetes repartint el text i quantes pàgines anava a ocupar cada escena.

---

<sup>4</sup> ROCA, P. *El Còmic es otra historia*. Disponible en <http://www.domestika.org/es/courses/31-el-comic-es-otra-historia>

Aquí presente un extracte del guió, que encara no està acabat i que forma part de les 5 pàgines que he fet per a aquest treball.

## CAPITOL 1: PROPOSTA DEL PROBLEMA

### ESCENA 1:

Plànol general de La Ducal, es veu a AXEL i LAIA per el caminet del centre, caminant cap a casa.

AXEL y LAIA entren al pis.

AXEL : Huela! Ja estic ací!

IAIA: (Asomant-se des de la cuina)¿Com ha anat?

AXEL: El de sempre, hem jugat un poc en la sorra, després a l'aigua i cap a casa.

IAIA: (Dirigint-se a Laia) Ale Laia, a la manguera.

AXEL: (Passant per la cuina) MMMMMMMH! Quina oloreta d'arròs caldós, que bé!

Axel surt al Jardí i engega la manguera. La HUELA observa.

LAIA: Jo, jo!

AXEL: Val, val, però neteja't bé, eh?

AXEL: (Quatre vinyetes quadrades i idèntiques on Axel dona una ordre i Laia la executa) 1: Per els braços! 2: Ara per les cames! 3. Ara per la panxa 4. I ara per el cap!

(Laia apunta amb la manguera a la seva cara de forma graciosa esguitant-se tota).

Axel, Laia y La Iaia riuen.

### ESCENA 2

A taula, es hora de dinar. La huela serveix els plats mentre Axel li fica el pitet a Laia.

IAIA: Ale, a dinar.

AXEL: NYAM NYAM!

IAIA: Per cert, ha cridat la tia ROSANA, que vindrà més tard hui.

AXEL: Com sempre. Anirem al parc aquesta vesprada, val Laia?

LAIA: SIIIIII!

IAIA: També m'ha dit no se qué de ta mare i la matrícula.

AXEL: Ai sí, que pesada.

IAIA: Que passa?

AXEL: Que la mama es pensa que m'oblidaré de matricular-me el l'any que ve. Però ja li he dit mil vegades que els de Belles Arts no ens matriculem fins a finals de Juliol.

IAIA: Bueno, però tu assegura't, eh? no anem a tindre un disgust.

AXEL: Que siiiii. Mmmmhhhhh, com està este arròs iaia, algun dia m'has d'ensenyar a fer-lo.

### ESCENA 3

Entrada la tarda, comença a fer nit. Rosana arriba carregada a casa amb uns llenços baix del braç. Axel està llegint al sofà.

AXEL: Laia! Mira qui ha vingut!

LAIA: Mamiiiiii!

ROSANA: (Deixant la seva càrrega en terra i ajupint-se a per Laia) Como està la meua xiqueta?

ROSANA: (Amb Laia en braços) Que tal? com ha anat hui?

AXEL: Hui s'ha portat. S'ha ficat un poc potrosa a l'hora de fer la migdiada, però bé.

AXEL: (Senyalant els quadres) Veig que vas carregada.

ROSANA: Si mira, li he dut a ta huela els últims quadres que ha pintat.

AXEL: Ui, jo vull vore'ls

AXEL: (Primerísim plànol dels dos quadres) WOW Huela! Això està molt bé! Crec que son els millors que has pintat amb diferència.

IAIA: Si? T'agraden? No veus errors?

AXEL: Tampoc soc ningun expert Iaia, de fet, ara que ho pense, tu pintes des d'abans que jo. Perquè quan jo vaig començar la carrera tu ja pintaves, no?

IAIA: Si que es veritat sí.

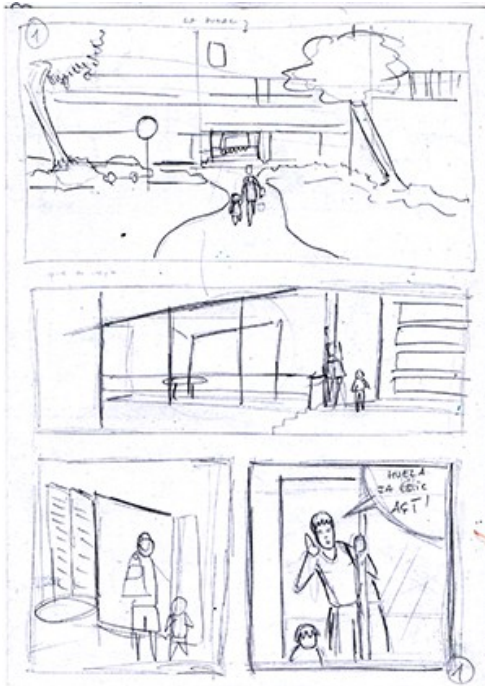


Fig. 15: Primera pàgina en brut

#### 4.2.3 PÀGINES

El disseny i el dibuixat de les pàgines acabades conta amb varis passos a seguir abans d'arribar al resultat final.

#### STORYBOARD

L'storyboard, o les pàgines en brut com s'ha dit tota la vida, es una de les parts més complicades del procés de creació, ja que requereix d'una forta planificació de les escenes, on s'ha de pensar molt bé on es col·locaran i com es col·locaran els personatges i la càmera per tal de narrar correctament els fets sense tindre buits ni incoherències.

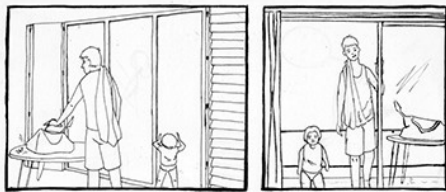
En general sol resultar fàcil el mostrar una conversa on no hi ha moviment, simplement regint-se per la regla dels 180 graus<sup>5</sup>, on es traça una línia entre els dos personatges i es deixa la càmera moure's lliurement sense creuar aquesta línia en cap moment. Però la cosa es complica a l'hora de mostrar personatges en moviment, sobretot dins d'una casa. I tenint en compte el meu interès per lo quotidià i lo real, m'he basat molt en vivències pròpies on s'entra i es surt molt del pla i els personatges es mouen per la casa mentre van parlant. Representar aquest moviment, i sobretot fer que el lector ho entengui es una tasca molt important i difícil a la vegada que interessant. Si la narrativa visual no funciona, dona igual el que vinga després, que no ho arreglarà de cap manera.

Podem veure com a aquesta pàgina (fig. X) un fet tan normal i simple com l'arribada de gent a una casa. Aquesta simpleza, es complicada de narrar sense que siga un despropòsit, ja que s'ha de deixar clar primer que els dos personatges (Axel i Laia) estan entrant a casa, que l'àvia (Encarnita) els està rebent, i que posteriorment aquesta torna a la cuina mentre els altres la segueixen, creuant el menjador.

<sup>5</sup> ZEP FILMS. *La regla de los 180 grados en cine*. 28 febrero 2013[consultado: 25 agosto 2015] Disponible en: [https://www.youtube.com/watch?v=\\_78PjOlrTo](https://www.youtube.com/watch?v=_78PjOlrTo)



### ESBOSSAT



Per a l'esbossat de les pàgines finals he utilitzat paper Basic de tècnica mixta de 200 en mida A3. Aquesta mida em permet ser més exhaustiu amb els detalls i poder tindre un espectre de moviment més gran que amb un A4, facilitant el dibuix molt més. Té el gramatge just per a poder suportar bé el llapis i sobretot, la tinta sense que aquesta s'escampi per el paper.

El mètode a seguir es el de fer els marges generals, que son de 2 centímetres a l'esquerra i a la dreta i de 3 centímetres dalt i baix, separació justa per a que les vinyetes no estiguin pegades als cantons i puguin respirar millor. Després, fer les separacions de les vinyetes, d'un centímetre cada una, i començar a dibuixar tenint molt en compte la composició i sobretot anant amb cura de deixar espai per als globus on aniran posteriorment els diàlegs.

Fig. 16: Entintat

### ENTINTAT

Com he explicat, l'entintat es fa bàsicament amb tinta xina i varios pinzells, alguns d'ells recarregables per a facilitar la tasca. També m'ajude a vegades d'un rotring de 0.2 per tal de fer detalls molt més xicotets, sobretot rostres i corbes especialment tancades, que em serien molt difícils de fer amb pinzell o que corren el risc d'empastrar-se deguda la naturalesa líquida de la tinta.

Una vegada tenim el dibuix a blau, s'entinta per damunt amb la idea de fixar aquest dibuix.

El que es interessant de l'entintat es que contràriament al que generalment es pensa al respecto, que es tracta de dedicar-se a repassar un dibuix ja fet i tancat sense cap tipus de llibertat, l'entintat es un moment on podem dedicar-se a esplaiar-se ja que no fa falta pensar molt en el dibuix, però encara tenim la tasca de fer-lo vibrar i, respectant l'original, elegir per quin lloc passen les línies i fer que aquestes tinguin una sensibilitat major que la que ens permet el llapis.

Fig. 17: Color Digital



### DIGITALITZACIÓ I COLOR

En un principi, vaig estar dubtant entre les aquarel·les i el digital a l'hora de donar color al còmic, però finalment em vaig decantar per la segona opció degut a que m'interessaven molt més els color plans i la facilitat de correcció i edició que em permet el Photoshop.

Una vegada les pàgines a tinta estan acabades, toca passar-les per l'escàner i netejar-les. Lo primer es llevar el dibuix base de color blau, cosa molt fàcil de fer mitjançant els canals, i netejar la pàgines d'impureses així com anivellar el color i el contrast per a eliminar el màxim de grisos i que només quede una línia ben negra.

### ACABAT

Amb les pàgines ja acabades i colorejades, només queda ficar els globus. Actualment encara estic buscant una font que m'agrade i estic inclús intentant fer la meva propia, així que el text encara no está ficat. A continuació es presenten les 5 pàgines acabades del tot:

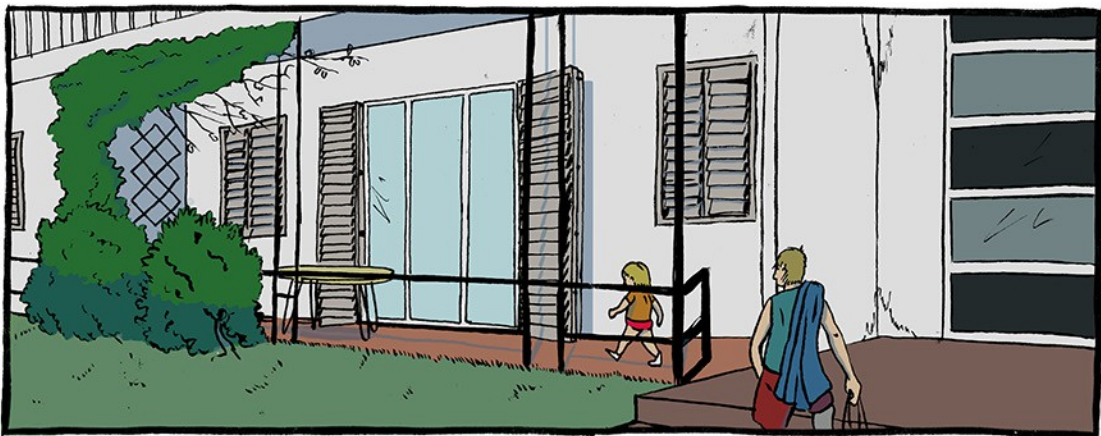


Fig. 18: Pàgina 1



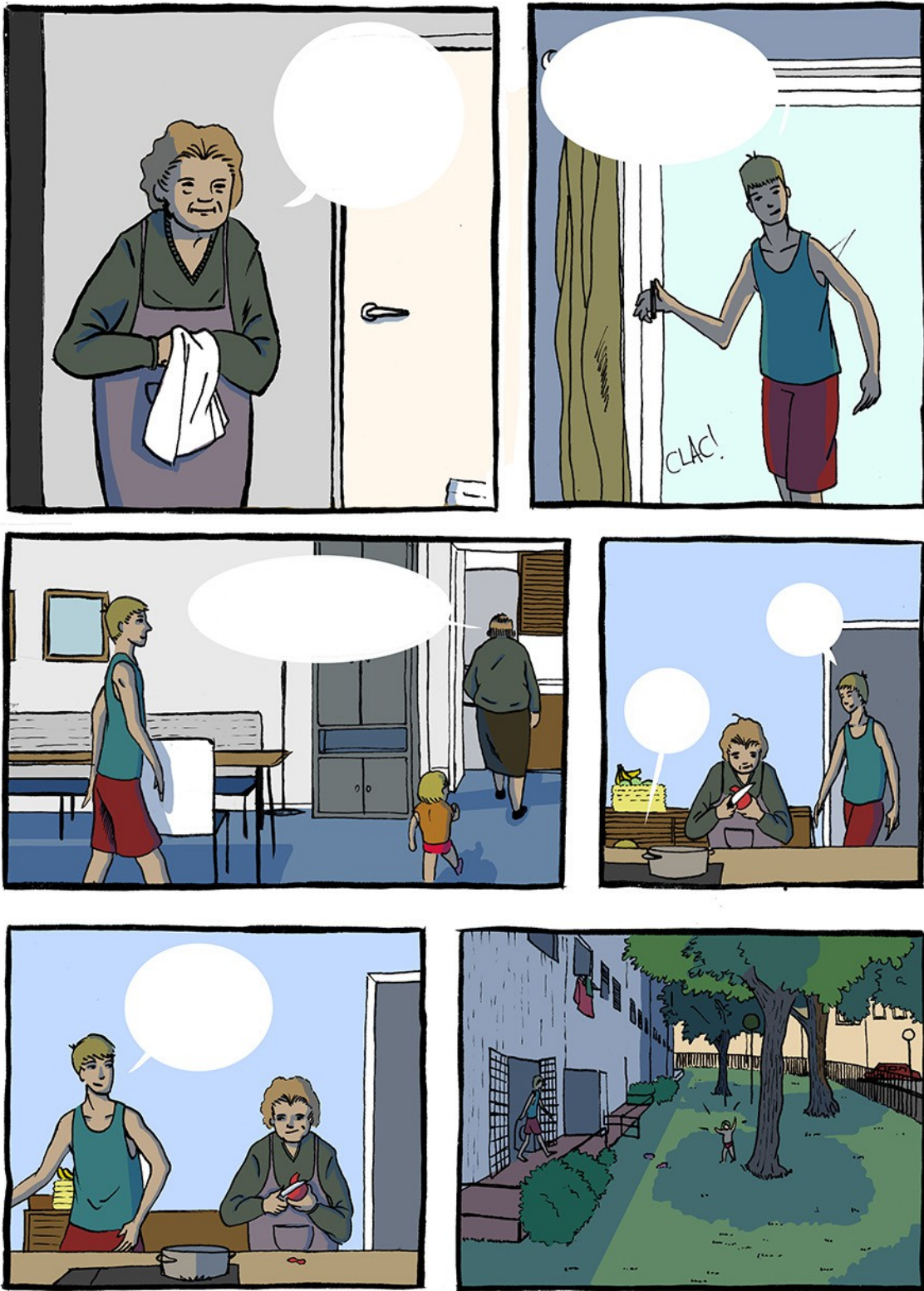


Fig. 19: Pàgina 2

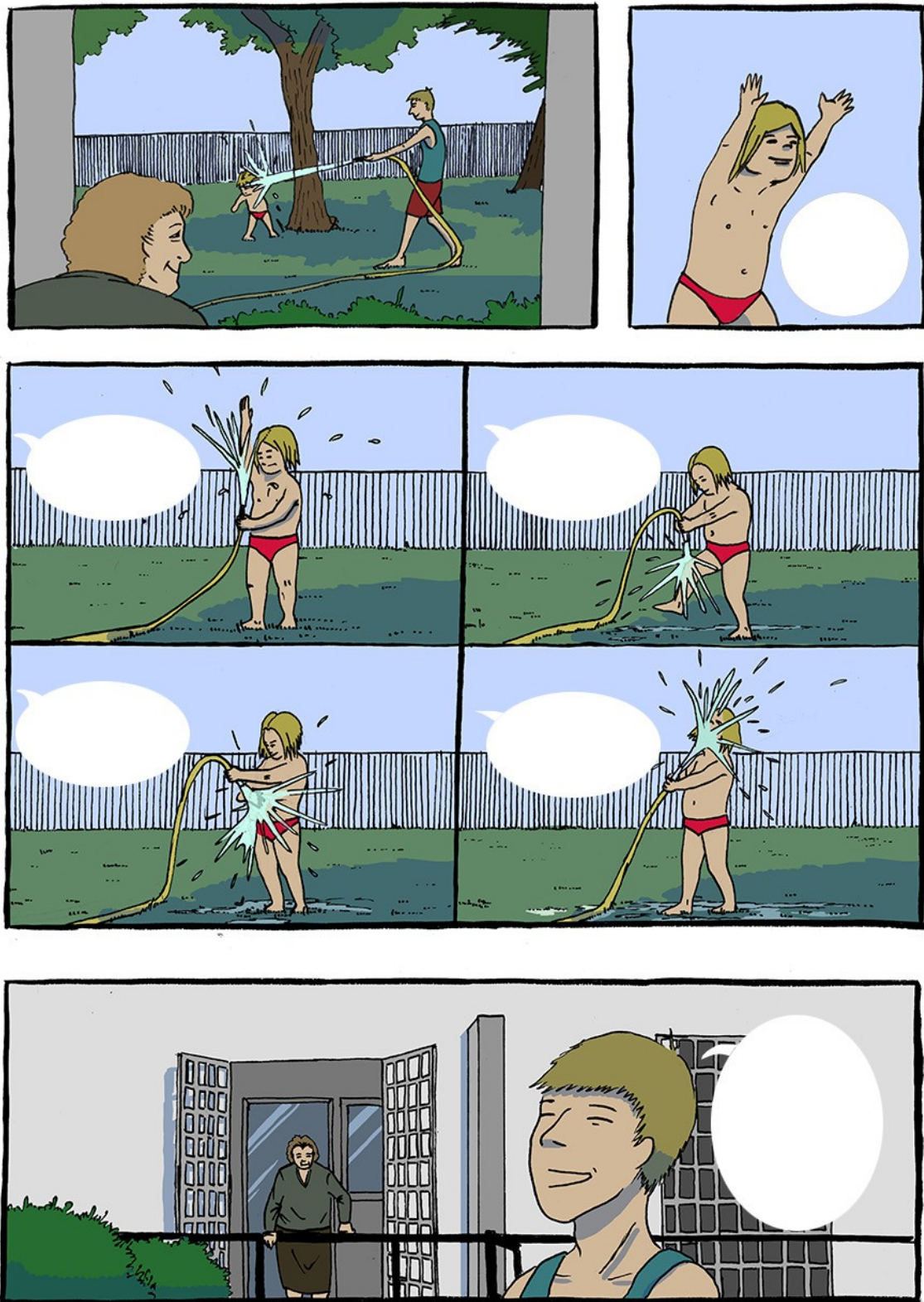


Fig. 20: Pàgina 3



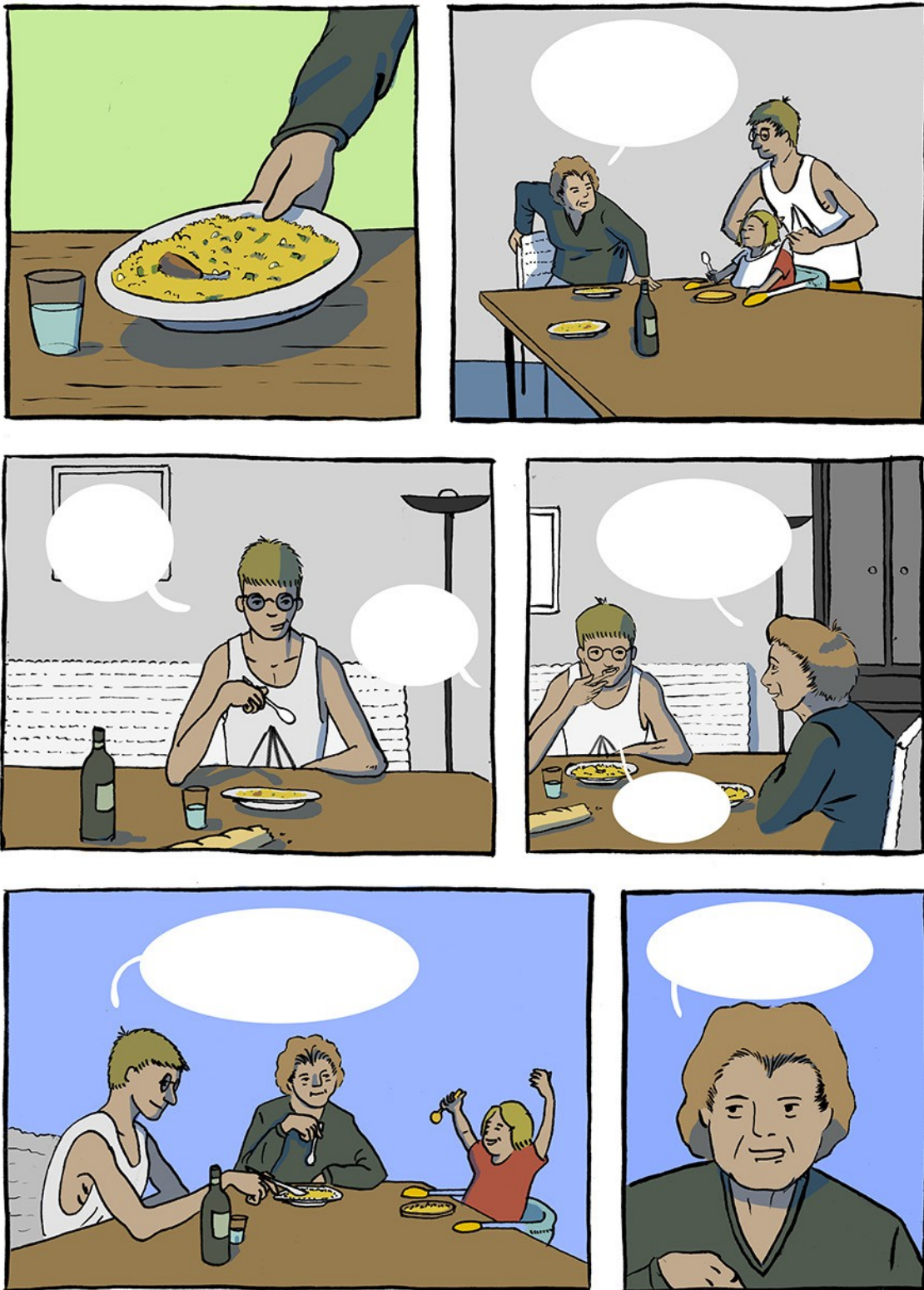


Fig. 21: Pàgina 4



Fig. 22: Pàgina 5

## 5. CONCLUSIONS

En les etapes més primerenques del procés, aquest treball era una tasca titànica que tenia objectius impossibles de realitzar en les hores que tenim per a realitzar el TFG. L'acotació d'aquests objectius, que han anat variant i concretant-se a lo llarg de la realització ha sigut un dels majors triomfs.

Però el major assoliment de tots es el del procés de documentació en general i l'acostament a una figura que mai havia sigut d'especial interès per a mi com pot ser la meva àvia. No hi ha dubte de que sempre es pot millorar, però al començar aquest treball mai vaig imaginar el grau d'implicació que tindria jo ni la meva àvia, i m'ha servit, més enllà de lo gràfic i lo plàstic, d'adonar-me de que les històries i la inspiració estan a qualsevol lloc i que només hi ha que saber buscar. També ha fet adonar-me de la importància del procés per damunt del resultat, encara que aquest quadre o aquest còmic no acaben sortint endavant, la experiència i la riquesa que m'han aportat aquestes vivències mai desapareixeran.

D'altra banda, el fet de ficar-se a dibuixar un còmic d'una forma seriosa, pensant en editorials, m'ha fet adonar-me des meus punts forts i les meves limitacions.

Hi ha alguns dels resultats que no han sigut satisfactoris i en els quals encara estic treballant. El més flagrant es el de la digitalització. Aquest pas de tradicional a digital es una cosa que encara necessita més treball, ja que el que es veu una vegada digitalitzat no li fa justícia a la pàgina real dibuixada en paper. Els traços son molt més toscos i es perden detalls.

En definitiva, tinguent en compte els objectius amb els quals vaig començar aquest projecte i coneixent perfectament les limitacions d'aquest, crec que he conseguit un resultat satisfactori.



## 6. BIBLIOGRAFÍA

SPIEGELMAN, A. *Maus*. Espanya. Reservoir Books. 2013.

ROCA, P. *Los Surcos del Azar*. Espanya. Astiberri. 2013

ROCA, P. *Arrugas*. Espanya. Astiberri. 2012

HERGÉ. *L'étoile Mystérieuse*. Bèlgica. Casterman. 1967.

HERGÉ. *Tintin et les Picaros*. Bèlgica. Casterman. 1976.

HERGÉ. *Objectif Lune*. Bèlgica. Casterman. 1955.

FARR, M. *Tintin, el somni i la realitat*. Espanya. Zendera Zariquey. 2001.

PRATT, H. *La Ballade de la mer salée*. Bèlgica. Casterman. 1975.

PRATT, H. *Les Ethiopiennes*. Casterman. Bèlgica. 1978.

CANALES, D; GUARNIDO, J. *Blacksad, Arctic- Nation*. Espanya. Norma Editorial. 2005

CANALES, D; GUARNIDO, J. *Blacksad, Un lugar entre las sombras*. Espanya. Norma Editorial. 2005

MCKEE, R. *El Guión. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Espanya. Alba Ediciones. 2014

EISNER, W. *El cómic i el arte secuencial*.

GORDON, L. *Dibujo anatómico de la figura humana*. Daimon. Espanya. 1979.

HOGARTH. B. *Dynamic Figure Drawing: A New Approach to Drawing the Moving Figure in Deep Space and Foreshortening*. Estats Units. Watson-Guptill. 1996.

HOGARTH. B. *Dynamic Light and Shade : How to Render and Invent Light and Shade - The Key to Three-dimensional Form in Drawing and Painting*. Estats Units. Watson-Guptill. 1992.

GOLFINGER, E. *Human Anatomy for Artists*. Estats Units. Oup Usa. 1992

ALBERS, J. *La interacción del Color*. Espanya. Alianza. 1996.

PRADO, L. *Almas muertas. Proyecto editorial de cómic*. [TFG] Valencia: Universidad Poltèctica de València. 2014.

ROCA, P. (Professor) *El Cómic es otra historia*. [Curs Online] Espanya: Domestika. 2014

SIMON, D. (Creador) *The Wire* [Serie TV] Estats Units: HBO. 2002.

SIMON, D. (Creador) *Treme* [Serie TV] Estats Units: HBO. 2010.

## 7. INDEX D'IMATGES

Fig. 1: Encarna, Laia i Axel.....	5
Fig. 2: Portada Epilèptico, la ascensió del gran mal..	6
Fig. 3: Portada <i>Persépolis</i> .....	6
Fig. 4: Portada de <i>Watchmen</i> .....	6
Fig. 5: Pàgina de <i>Arrugas</i> .....	7
Fig. 6: Il·lustració per a <i>Maus</i> .....	8
Fig. 7: Seqüència de <i>La Tumba de las Luciérnagas</i> .....	9
Fig. 8: Corto Maltesse.....	10
Fig. 9: "Timeline" amb la història d'Espanya, Europa i la de la meva àvia.....	13
Fig. 10: Primers esbossos.....	14
Fig. 11: Disseny d'Encarnita.....	19
Fig. 12: Disseny d'Axel.....	20
Fig. 13: Disseny de Laia.....	21
Fig. 14: Disseny de Rosana.....	22
Fig. 15: Primera pàgina en brut.....	24
Fig. 16: Entintat.....	25
Fig. 17: Color digital.....	26
Fig. 18: Pàgina 1.....	27
Fig. 19: Pàgina 2.....	28
Fig. 20: Pàgina 3.....	29
Fig. 21: Pàgina 4.....	30
Fig. 22: Pàgina 5.....	31