

tf g

memoria

bellas artes



MENCIÓN: _____

TÍTULO: _____

ESTUDIANTE: _____

DIRECTOR/A: _____



PALABRAS CLAVE: _____

RESUMEN: _____



Índice

pág/s.

1. Propuesta y Objetivos

-

2. Referentes

-

3. Justificación de la propuesta

-

4. Proceso de Producción

-

5. Resultados

-

6. Bibliografía

-

1. PROPUESTA Y OBJETIVOS

Mi proyecto de investigación, aborda desde una perspectiva de novela gráfica: "Hot-Gun "(es el título), el tratamiento de una sociedad decadente, que se contextualiza en un escenario apocalíptico, que bien podría ser, el espejo en el cual tendríamos que mirarnos, cuando nuestro deficiente proceso evolutivo llegue a su fin.

Nuestro interés social fundamental, consiste en poner a prueba al hombre, enfrentándole a su propia identidad, en una historia, en la cual, la acción, la violencia y el humor negro se entremezclan al más puro estilo de los 80, y donde todos, seremos espectadores del juicio final a la raza humana.

La pregunta es: La raza humana... ¿Debería continuar con su existencia o, por el contrario, debería desaparecer, dejando paso a una nueva especie?...

Los objetivos son:

- Romper con el esquema habitual de las historias de acción y regresar a la esencia del género de novela gráfica.
- Aportar a los auténticos seguidores de este estilo, una combinación de valores perdidos, llegando a todas aquellas personas que gusten de un argumento que invite a la reflexión.
- Cuestionar el desarrollo del ser humano mediante conductas y situaciones extremas.
- Ilustrar una historia mediante el lenguaje digital.
- Maquetar dichas ilustraciones con formato de cómic.
- Profundizar en los valores morales, en los que conceptos como el "bien" y el "mal", son sólo producto de la realidad en que vivimos, mediante personajes, que inviten a la reflexión personal.

2. REFERENTES

Los referentes generales más importantes son: el cine, la literatura y los videojuegos, por los siguientes motivos:

1: Del cine, extraigo la temática tomada de películas como “Mad Max”¹, “2024, un apocalipsis nuclear”², “Terminator”³ y obras similares de la época de los 70 y 80. Mención muy especial merece el director canadiense David Cronenberg y sus películas en especial su remake de “La mosca”⁴. La referencia que tomo de ellas, es la utilización de un escenario postapocalíptico, pero sin llegar a explicar qué llevó a la raza humana a ese atroz destino (en casi todas las películas se explica en mayor o menor medida esta situación, yo lo dejaré en el aire para que cada cual saque su propia conclusión y sea totalmente válida). Los géneros que más me han influenciado son: la ciencia ficción y la acción y, en menor medida, la comedia. De la literatura también saco conclusiones basadas en algunas obras de grandes escritores de ciencia ficción como Isaac Asimov con “Sueños de robot”⁵ o “El fin de la eternidad”⁶, Richard Matherson y su libro “Soy leyenda”⁷, pasando por H.P Lovecraft.

2: Otro de mis referentes fundamentales son los videojuegos:

Analizados como debe ser, descubrimos que parte de ellos, nos cuentan historias más elaboradas que algunas de las mejores películas. El género en donde he centrado mi proyecto, al igual que con el cine, es el de ciencia ficción y de acción.

Tomando como referente las obras de H.R. Giger (tanto en ilustración como en escultura) o Adam Adamowicz (solo ilustración), me interesa sobre todo, representar la decadente evolución de la sociedad a través de volúmenes más orgánicos y, al mismo tiempo, grotescos.

El sello distintivo de H. R. Giger, que él mismo denominó “biomecánica”, consiste en la representación de híbridos de seres humanos y máquinas, en ocasiones, de gran carga sexual (yo no suelo centrarme en la carga sexual, o por lo menos no en este trabajo).

En lo referente a la parte estética, el trabajo de Adam Adamowich en el videojuego “Fallout 3”⁸ ha sido la fuente más (en cuanto temática) enriquecedora que he encontrado.

¹ Miller, G. (1979). *Mad Max* [DVD], Australia: Kennedy Miller Productions. 93 min.

² Jones, L.Q. (1975). *2024, un apocalipsis nuclear* [DVD], Estados Unidos: LQ/JAF. 91 min.

³ Cameron, J. (1984). *Terminator* [DVD], Reino Unido: Hemlade Film. 107 min.

⁴ Cronenberg, D. (1986). *La mosca* [DVD], Estados Unidos: 20th Century Fox. 100 min.

⁵ Asimov, I. (1986). *Sueños de robot*. Estados Unidos: Gnome Press.

⁶ Asimov, I. (1955). *El fin de la eternidad*. Estados Unidos: Doubleday.

⁷ Matherson, R. (1954). *Soy leyenda*. Estados Unidos: Tor Books.

⁸ Howard, T. (2008). *Fallout 3* [DVD], Estados Unidos: Bethesda Games Studios.



Fig.1. Adamovich, A: *Wasteland 2* (2009), Ilustración, Técnica mixta lápiz compuesto y digital, 29 x 42 cm, 1754 x 2480 píxeles.

3. JUSTIFICACION DE LA PROPUESTA

El tema elegido, (muy a grandes rasgos) es la nueva carne o más bien lo que denominaríamos como “el trashumanismo”, ya que el objetivo final del TFG (o más bien de la historia en cuestión) es la búsqueda y creación de un nuevo ser que trascienda al humano tal y como lo conocemos actualmente.

Teniendo en cuenta, que nos estamos deshumanizando a paso lento pero continuo, la mejor manera de representar el cambio físico del individuo es mediante la fusión de la máquina y la carne. Pero esta unión, es solo fachada; el auténtico cambio, es el que se crea en la mente; sin ese cambio, de nada serviría cambiar el cuerpo.

Por ejemplo, las bases del “trashumanismo” consisten a grandes rasgos en pasar una mente humana a un cuerpo de silicio, y de manera muy simplificada “hacerse inmortal”, sin embargo ¿de qué sirve un cuerpo inmortal si tu mente está condicionada a una muerte biológica? Lo quieras o no, sabes que vas a morir y vives con ello. Hasta la fecha, todos los planteamientos filosóficos contemplan esa cuestión. Para que “el trashumanismo” tenga sentido, debemos cambiar esa forma de pensar.

El problema no radica en que el ser humano se encomiende a la tecnología y termine creando un cuerpo artificial, el problema está en que esos avances no estarían al alcance de todos y se crearían nuevas clases sociales aun mas diferenciadas, tal y como sucede en cierta medida en la película “Gattaca”⁹. Sin embargo, demasiada tecnología, se traduce finalmente en nuevas formas de exterminio, dando como resultado, una gran caída, un momento de oscuridad y un resurgimiento, lo que nos viene a situar nuestro foco de interés en un concepto de post-apocalipsis que es donde se desarrolla la historia.

Para hacernos a la idea de cómo es un entorno postapocalíptico, lo más recomendable es observar la ambientación de películas como “Mad Max” (las cuales ya son en sí mismas un icono), videojuegos como “Fallout” y libros como “Metro 2033”¹⁰. Ahora bien, estos ejemplos nos hablan del tema postapocalíptico pero en un ámbito diferente al cine, videojuegos y literatura y pese a que el concepto es el mismo, logran diferenciarse entre sí, de manera significativa. Mi objetivo es precisamente, nutrirme de estos referentes pero dándoles un nuevo giro.

Esto se consigue llevando el concepto a tu campo, en la mayoría de casos, cuando se habla de postapocalipsis, el autor en cuestión, toma un aspecto de su entorno y recrea con ello una historia. En “Mad Max” por ejemplo, el director: George Miller, trata el tema de la crisis del petróleo de Australia y con ello crea la base del argumento de la película.

En cuanto a los recursos formales he trabajado mediante tableta gráfica y programas de edición como Adobe Photoshop CS5 y Manga Studio. No hay paso previo en papel, directamente he realizado los bocetos en digital para después entintarlos por el mismo proceso.

Dado que el proyecto versa sobre una novela gráfica, esta debe tener un género primordial que en este caso es la acción y la ciencia ficción. He puesto especial atención en desvincularme de los argumentos tradicionales, es decir, aquellos en los que la acción principal recae en un héroe, la personificación del bien y sus valores, que se enfrenta a las fuerzas del mal. Del mismo modo, el uso del cliché del antihéroe también queda descartado.

El resultado final es la creación de una novela gráfica de acción para mayores de 18 años.

⁹ Niccol, A. (1997). *Gattaca* [DVD], Estados Unidos: Jersey Films / Columbia Pictures. 106 min.

¹⁰ Glujovski, D. (2002). *Metro 2033*. Rusia: TIMUN MAS.

4. PROCESO DE PRODUCCIÓN

Una vez elegido el tema, el concepto y el género (nueva carne, postapocalipsis y acción) lo siguiente es plantear el diseño de concepto al mismo tiempo que se desarrolla el argumento y se escribe la historia.

Como primer paso, está el diseño de los personajes:

No se pueden crear personajes creíbles si no se tiene un cierto conocimiento de la anatomía humana, por ello lo primero son los estudios anatómicos de ambos sexos.

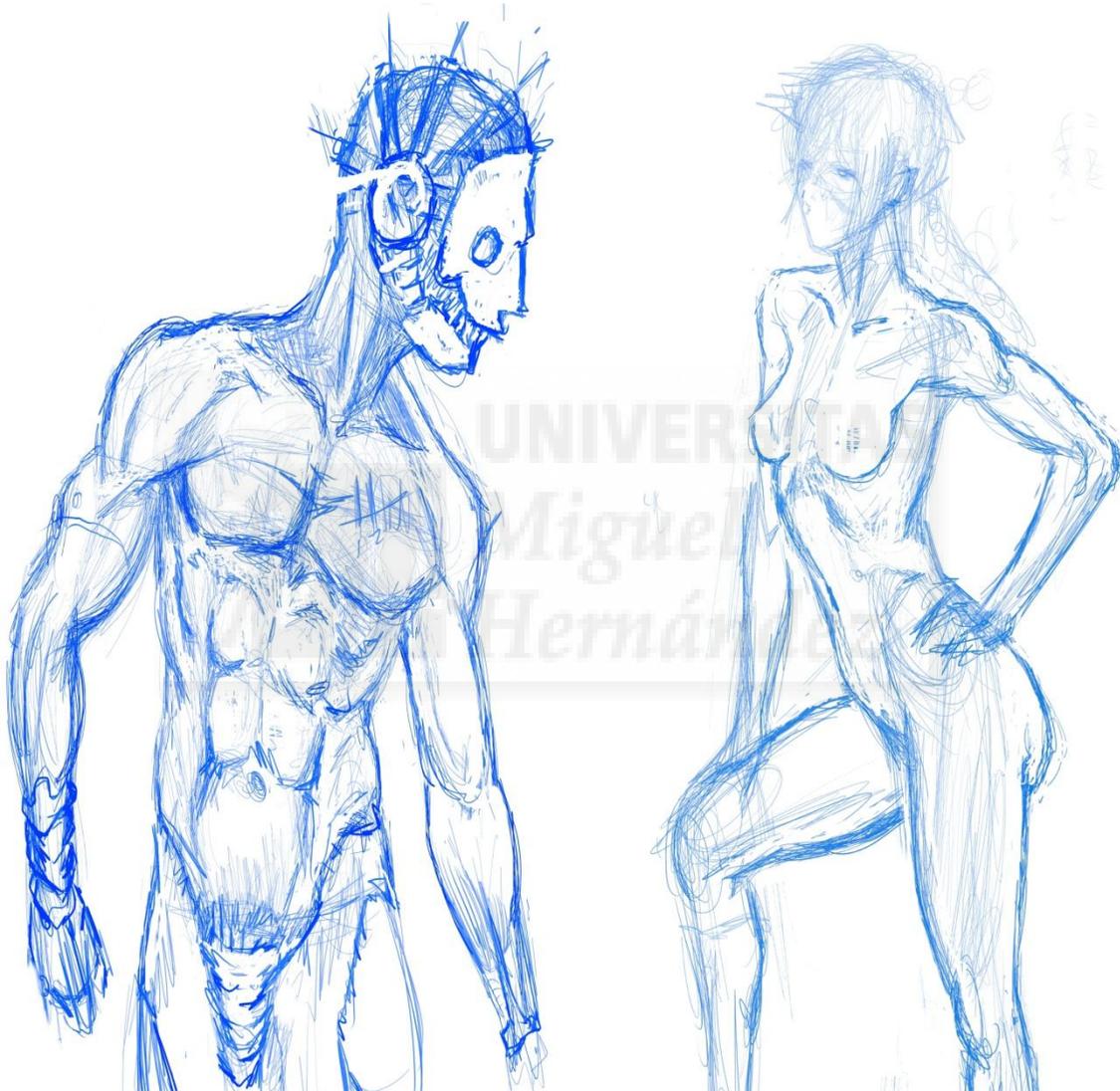


Fig.2. Moreno, J. *Diseños* (2015), Ilustración digital, 1754 x 2480 píxeles.

Para su desarrollo, pensé en crear un estilo diferente para cada grupo. Por ejemplo: unos saqueadores o incursores (que son la quintaesencia de toda historia postapocalíptica) irían ataviados con conjuntos estrambóticos, que mezclaran elementos recuperados del desierto con ropas desgastadas, todo ello aderezado con una apariencia amenazadora e intimidante.



Fig.3. Moreno, J. *Incursor* (2015), Ilustración digital, 1754 x 2480 píxeles.

El ejemplo de los saqueadores, se aplicará también a todos los demás grupos como por ejemplo a los mercaderes, los cuales llevarán elementos como chaquetas con muchos bolsillos y mochilas para transportar los materiales para comerciar, etc.



Fig.4. Moreno, J. *Mercader* (2015), Ilustración digital, 1754 x 2480 pixeles.

Tal y como se muestra en las imágenes, estos personajes, tendrán elementos menos exagerados que los saqueadores, y como grupo organizado potente, mostrarán un nivel de unidad mayor, al mismo tiempo que harán mejor uso de tecnología.



Fig. 5. Moreno, J. Omerc (2015), Ilustración digital, 1754 x 2480 pixeles.

Para estos tipos he tomado referencias directas de ejércitos reales; Indumentaria, máscaras de gas, armamento... el objetivo es darles ese aspecto de unidad militar creíble y al mismo tiempo darle mi propio toque.

Los grupos de civiles “no violentos” llevarán indumentaria más sencilla, la cual será una mezcla de ropa actual con algún toque de ropa punk.

De esta forma, solo viendo la indumentaria de un personaje, (si se es lo suficientemente perspicaz,) puedes llegar a descifrar a que categoría o rol pertenece el personaje.

Los seres biomecánicas, siguen un proceso creativo diferente, ya que estos en ocasiones son de aspecto humanoide o por el contrario pueden ser criaturas grotescas y deformes que poco tiene que ver con lo que fueron un día.

Dado que los biomecánicos por lo general, son la culminación de lo más bajo de la sociedad, su apariencia irá acorde con este factor. Por eso es importante saber de anatomía, tanto para crear seres deformes como monstruos o engendros, es necesario saber cómo van a mover y crear un diseño creíble.

Aunque en este TFG no me he centrado en los escenarios dada su complejidad y extenso desarrollo (el cual perfectamente puede dar para otro trabajo completo) sí que quiero mentarlos de manera breve, ya que la mayoría de estos vienen influenciados directamente de los alrededores de mi ciudad.



Fig. 6. Moreno, J. *El yermo* (2015), fotografía, 3264 x 2448 pixeles.

5. RESULTADOS

Realizar múltiples estudios anatómicos, es esencial para cualquier dibujante, y si se pretende hacer un cómic de acción, donde en numerosas ocasiones las posiciones y puntos de vista van a ser complejas, este conocimiento debe ser la piedra angular, tanto si se dibujan cuerpos realistas, como si se dibujan caricaturas (es necesario saber deformar ciertos rasgos para que queden bien).



Fig 7. Moreno, J. *biomecanoid* (2015), Ilustración digital, 1754 x 2480 píxeles.

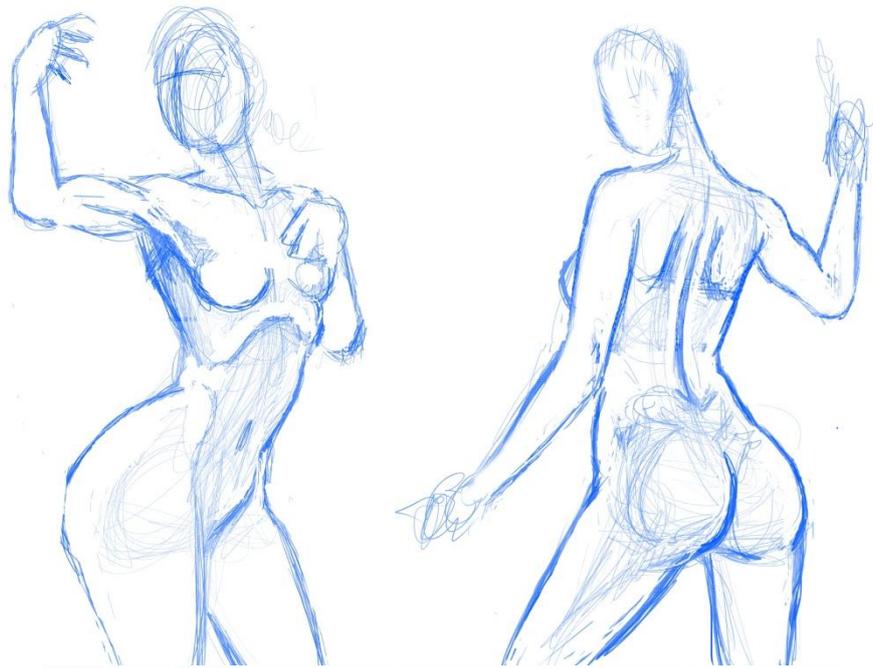


Fig.8. Moreno, J. *formas femeninas* (2015), Ilustración digital, 1754 x 2480 píxeles.



Fig.9. Moreno, J. *Dharto* (2015), Ilustración digital, 1754 x 2480 píxeles.



Fig.10. Moreno, J. *Formas femeninas II* (2015), ilustración digital, 1754 x 2480 pixeles.



Fig.11. Moreno, J. *Formas Masculinas* (2015), ilustración digital, 1754 x 2480 pixeles.



Fig.12. Moreno, J. *Rostro pálido* (2015), Ilustración digital, 1754 x 2480 píxeles.

Una vez tienes bocetos (muchos bocetos), lo siguiente es el entintado, para este proceso hay que ponerse en especial sintonía, ya que aunque a grandes rasgos es repasar lo que ya has dibujado, la verdad es que no es tan sencillo. Gracias a programas como Manga Studio, este proceso se lleva a cabo de una manera que poco a poco va tomando rapidez y dejando resultados apropiados.



Fig.13. Moreno, J. *Berserker* (2015), Ilustración digital, 1754 x 2480 píxeles.



Fig.14. Moreno, J. *Miss Yermo* (2015), Ilustración digital, 1754 x 2480 píxeles.

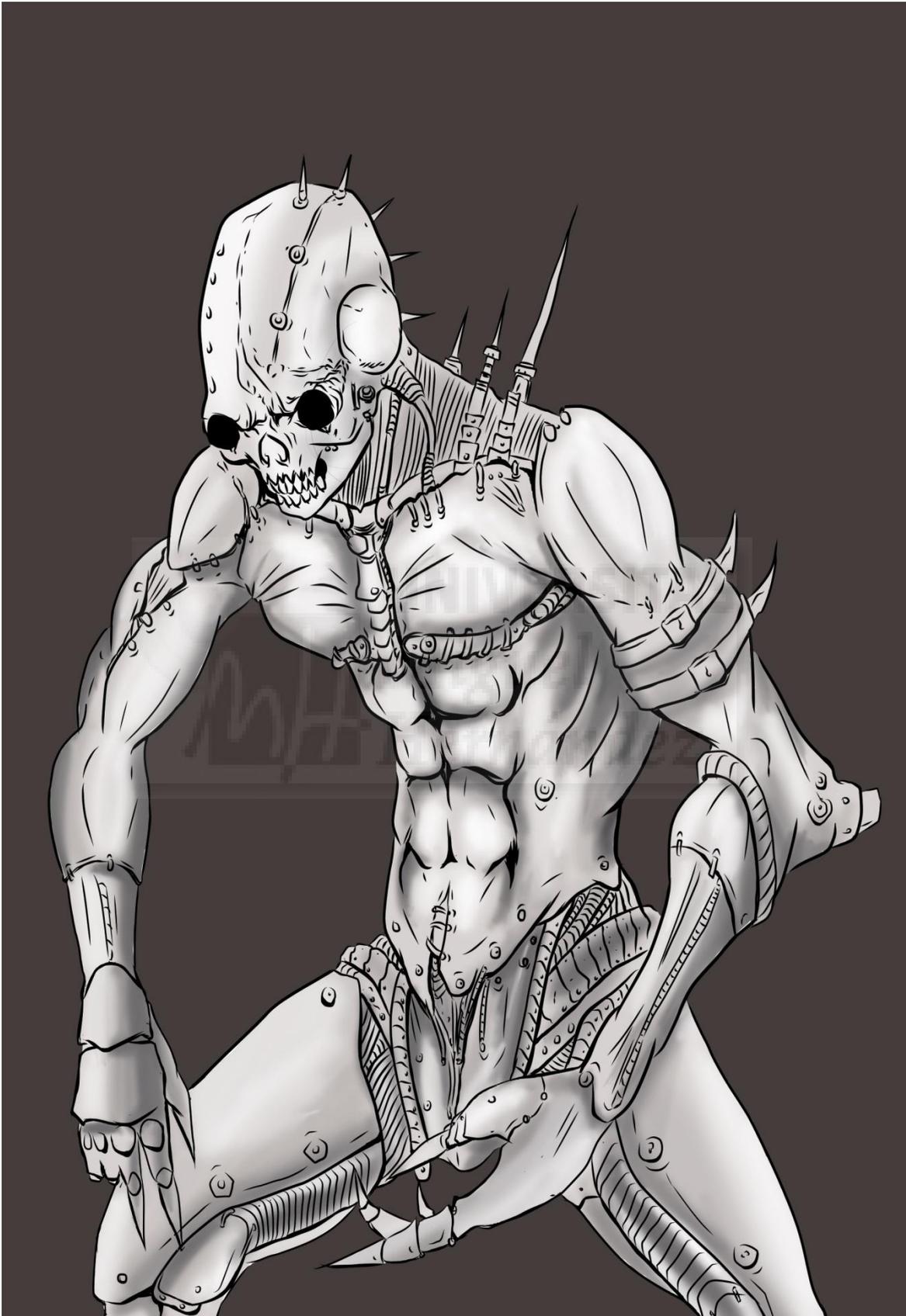


Fig.15. Moreno, J. *Carnófago* (2015), Ilustración digital, 1754 x 2480 píxeles.

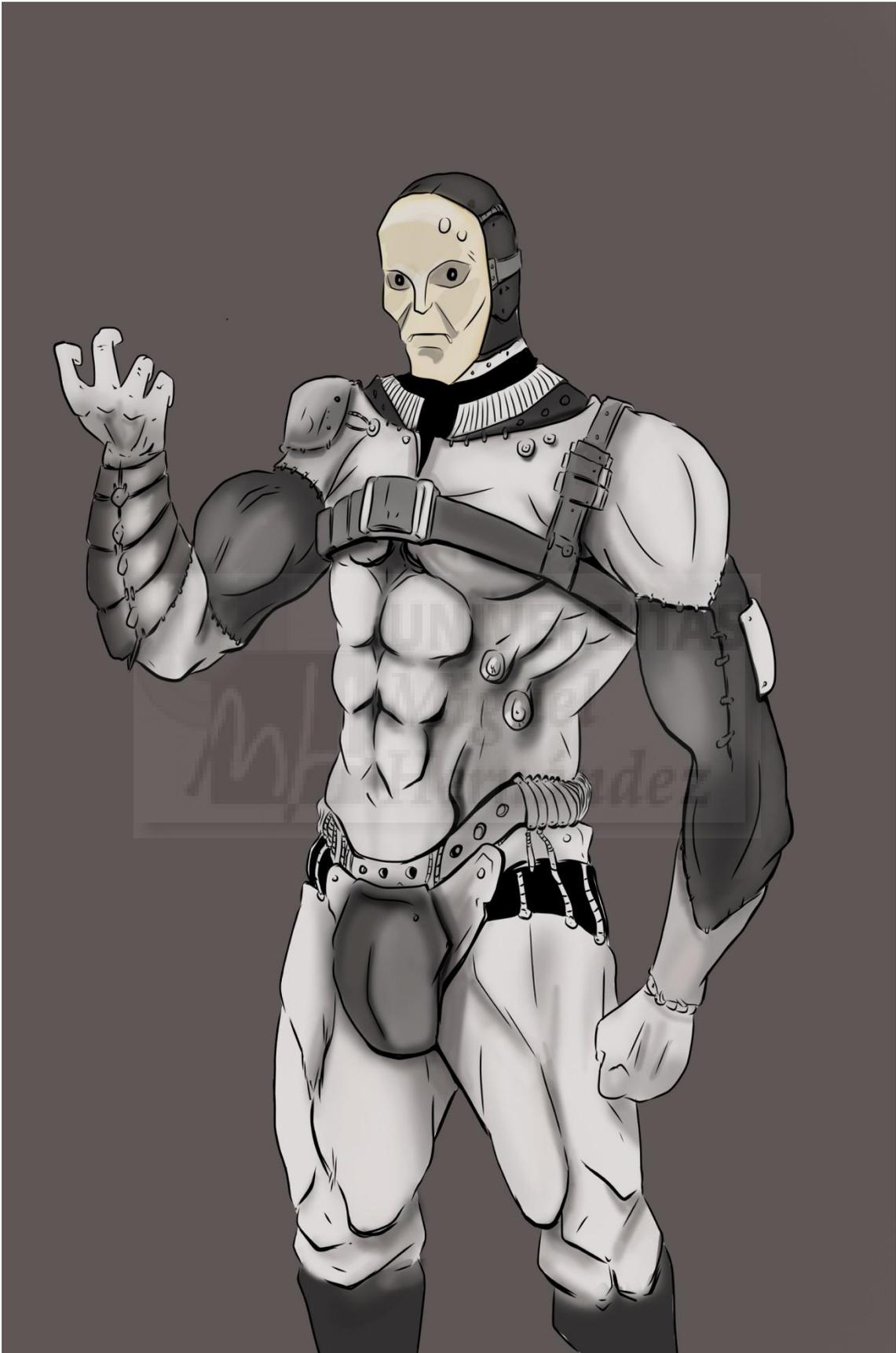


Fig.16. Moreno, J. *Soa* (2015), Ilustración digital, 1754 x 2480 píxeles.

No solo anatomía, sino también movimiento, ya que como ya he dicho en plena acción se debe poner mucha atención a este aspecto, por lo que los estudios anatómicos pronto dejaron paso a los estudios de movimiento y perspectivas.

Está claro que hay que saber dibujar con referencia, pero es necesario llegar a realizar composiciones cada vez más complejas sin necesidad de usarlas o por lo menos usarlas lo menos posibles a fin de ir más rápido y fluido.

Aquí muestro algunos ejemplos de páginas en fase de boceto, donde pongo en práctica lo que he comentado anteriormente: movimiento, anatomía, perspectiva... he de reconocer que los resultados, aunque estén en una fase temprana me parece que han quedado interesantes .



Fig.17. Moreno, J. *Página 10* (2015), Ilustración digital, 1754 x 2480 píxeles.

La apariencia inicial del personaje protagonista será esta, muy al estilo de los años 80



Fig.18. Moreno, J. *Hot-Gun II* (2015), Ilustración digital, 1754 x 2480 píxeles.

Merecen especial mención los estudios de caras, ya que en gran medida, es en el rostro donde se van a representar las emociones de los personajes y su personalidad. Suelo tomar referencias faciales de gente conocida y realizar un personaje con sus rasgos. En este caso en el ejemplo muestro un personaje para cuyos rasgos cogí mi propia cara. Muchos autores de comics hacen esto y lo reconocen públicamente como Eiichirō Oda, creador del manga One Piece.



Fig.19. Moreno, J. Hot-Gun, *Caras* (2015), Ilustración digital, 1754 x 2480 píxeles.

Dibujando en papel suelo tramar mucho más los dibujos, pero esto me lleva mucho más tiempo, por lo que he decidido ir rellenando zonas de negro a fin de dividir los tonos de manera más sintética.

En cuanto al color es un factor que aun estoy decidiendo, la paleta inicial será de colores ocres y arenosos, así como anaranjados, muy apropiados para entornos desérticos, pero como no todos los escenarios son desérticos y la historia aun está en proceso, no puedo optar por una paleta única y representativa, ya que las andadas de los personajes les llevan a recorrer el mundo y lógicamente no todo es igual, siendo la paleta de color también diferente y al mismo tiempo representativa, ya que me gusta darle significado a los colores que uso. Por este motivo de momento trabajo el blanco y negro hasta que no tenga todo mejor atado.



Fig.20. Moreno, J. *Cloaca* (2015), Ilustración digital, 2480 x 1754 pixeles.

6. BIBLIOGRAFÍA

Asimov, I. (1986). *Sueños de robot*. Estados Unidos: Gnome Press.

Asimov, I. (1955). *El fin de la eternidad*. Estados Unidos: Doubleday.

Asimov, I. (1950). *Yo robot*. Estados Unidos: Doubleday

-“Arte digital de Daniel Dociu” [en línea], URL:

<http://www.colectivobicicleta.com/2013/07/Arte-digital-de-DANIEL-DOCIU.html> [consulta: 08/06/14]

-“Arte tétrico y bizarro. La otra realidad, de Keith Thompson” [en línea], URL:

<http://tejiendoelmundo.wordpress.com/2009/04/20/arte-tetrico-y-bizarro-la-otra-realidad-de-keith-thompson/> [consulta: 08/06/14]

-“Art Prints” [en línea], URL:

<http://blog.keiththompsonart.com/2013/08/art-prints.html> [consulta: 08/06/14]

-“Farewell Adam Adamowicz: The visual mind behind Fallout 3” [en línea], URL:

<http://www.awesome-robo.com/2012/02/farewell-adam-adamowicz-visual-mind.html/> [consulta: 08/06/14]

-Junio, Javier Martínez de Pisón (1998). “Un visionario de nuestro tiempo” [en línea], URL:

http://www.littlegiger.com/articles/files/Medico_17_06.pdf [consulta: 07/06/14]

-Junio, Lewis B. (2011). “ArenaNet’s Daniel Dociu” [en línea], URL:

<http://tap-repeatedly.com/2011/04/exclusive-interview-arenanets-daniel-dociu-part-3/> [consulta: 07/06/14]

-Marzo, Ryan Gilbey (2012). “Ralph McQuarrie Obituary” [en línea], URL:

<http://www.theguardian.com/film/2012/mar/06> [consulta: 07/06/14]

-“Oscar-Winning swiss artist and designer” [en línea], URL:

<https://giger.com/gigerframeset.php> [consulta: 08/06/14]

- “Personal and professional artwork” [en línea], URL:

<http://adamart08.blogspot.com.es/> [consulta: 08/06/14]

- “The art of Ralph McQuarrie” [en línea], URL:

<http://dreamsandvisionspress.com> [consulta: 08/06/14]