

tf g

memoria

bellas artes



MENCIÓN: _____

TÍTULO: _____

ESTUDIANTE: _____

DIRECTOR/A: _____



PALABRAS CLAVE: _____

RESUMEN: _____



Índice

pág/s.



1. Propuesta y Objetivos	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>
2. Referentes	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>
3. Justificación de la propuesta	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>
4. Proceso de Producción	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>
5. Resultados	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>
6. Bibliografía	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>

PROPUESTA Y OBJETIVOS

PROPUESTA

El trabajo de fin de grado que presentamos consiste en el desarrollo visual de entornos y personajes de un mundo de ciencia ficción, además de una muestra para poder realizar una serie de cómics audiovisuales en soporte digital.

La ciencia ficción es un género cinematográfico imaginativo en el que los entornos, situaciones y elementos presentes pueden explicarse de forma técnica o científica. El conjunto puede girar en torno a muchas diversidades creadas por la imaginación con relación a la ciencia.

Un cómic audiovisual es una mezcla entre las viñetas de un cómic con la incorporación del audio en éste. Los bocadillos permanecen ausentes porque se cambia por archivos de audio donde se encuentran las voces. Las viñetas y el audio en su conjunto concuerdan para que pueda obtener una completa inmersión en la historia en un archivo formato mp4.

El título del cómic audiovisual es El poder de los puños y se centra en la protagonista, Ámbar, y su hermana Rubí en un mundo agresivo (y otros personajes más que son algunos de los villanos de la serie). La historia se ubica en un presente alternativo.

Las imágenes las diseñamos teniendo de referente el manga japonés y algunos dibujos animados cartoon, teniendo en cuenta que también se queremos darle un estilo personal.

En las ilustraciones hechas podemos encontrar varios aspectos como un uso de tramas para aportar textura, un mayor sombreado a las zonas y un uso en algunas viñetas con movimiento; un uso de viñetas en las que el sujeto puede salir de los límites de este; un contorneado en negro de los elementos y la ausencia de difuminado como método personal.

Objetivos

- Estudiar la caracterización de personajes según sus atributos.
- Variar estilos de dibujo tanto en los personajes para dar variedad de matices a cada uno y experimentar estilos de dibujo para dar con el estilo propio.
- Intentar transmitir diferentes sensaciones en los lectores, con la trama y a través de la unión de viñeta y audio.
- Diseñar diferentes ropajes y accesorios para cada tipo de habilidad o estilo del personaje.
- Diseñar diferentes paisajes y concretar las características visuales de los entornos.
- Unir el tema de acción y seriedad con secciones en las que aparece el humor negro y absurdo.
- Crear un guion para poder llevar llevar este proyecto a producción en un futuro.

Referentes

Referentes visuales

Primero tenemos a Kosuke Ono, es un ilustrador y escritor japonés que es conocido por su serie de libros de comic al estilo manga y su posterior adaptación a la animación ilustrada conocido como *De Yakuza a amo de casa* o conocido originalmente como *Gokushufudo*. Éste trata sobre un importante mafioso que deja su clan para ser amo de casa. De él nos interesa el uso de escenas estáticas con audio que usa en sus animaciones y el uso del contorneado en negro para los personajes y un pequeño uso de tramas.



Kosuke Ono: Serie de animación *De Yakuza a amo de casa*

Luego tenemos *Smiling Friends*. Esta es una serie de animación emitida por televisión que ha sido creada por Zach Hadel y Michael Cusack. Esta serie trata de una serie de personajes cuya misión es hacer sonreír a la gente. De esta serie de animación nos interesa la variedad de composición y estilos de los personajes que aparecen en esta y también el detalle de los rasgos faciales de algunos personajes.



Serie de animación *Smiling Friends*

Otro referente es *Destiny*, un videojuego de disparos de ciencia ficción y acción desarrollada por Bungie. El juego trata sobre un futuro ficticio en el que la raza humana se ha visto obligada a vivir en una única ciudad defendida por guardianes (personaje que controlamos y diseñamos los jugadores) cuya misión es eliminar con el poder de la luz las amenazas de diferentes especies alienígenas.

En el juego hay un amplio abanico de posibilidades para modificar las habilidades y las apariencias de armaduras y armas según los gustos del jugador.

La parte importante que nos interesa de este juego son las variantes de armaduras que puede usar el jugador para poder realizar diseños de armaduras que tendrán algunos personajes, teniendo éstas como referentes.



Bungie: *Destiny* (personaje personal)

Referentes temáticos

Uno de los referentes más importantes que tenemos es *Yakuza* o también conocido como *Ryu ga Gotoku*. Esta es una saga de videojuegos creada por Toshihiro Nagoshi y desarrollada por Sega, la cual trata una historia sobre mafias japonesas protagonizada principalmente por un personaje denominado Kiryu Kazuma.

Kiryu es una leyenda viviente conocida como el Dragón de Dojima, un ex miembro de la *Yakuza* que derrotó a un incontable número de mafiosos con sus propios puños. Kazuma tiene diferentes estilos de pelea que utiliza para derrotar a todos aquellos que osen enfrentarse a él.

De esta serie de juegos nos interesa las escenas de pelea y el tema de la mafia y las acciones que toma.



Sega: *Yakuza Kiwami*

El último referente al que queremos citar es la saga de películas de John Wick. Una franquicia de películas de acción y suspense creada por Derek Kolstad, la cual comenzó en 2014 hasta la actualidad. Las películas tratan la vida de John Wick, un asesino a sueldo retirado que le toca volver al mundo criminal que abandonó. De esta saga de películas nos interesa tanto los pactos de la mafia como la supervivencia de un sujeto contra innumerables de enemigos.



Derek Kolstad: *John Wick 4*

Justificación de la propuesta

El motivo por el que hemos elegido esta propuesta ha sido por unir nuestros gustos personales por el dibujo, el estilo audiovisual, la acción y las peleas, además del humor negro y absurdo.

Nuestro gusto por el dibujo por el uso continuo de este tipo de trabajo desde que éramos jóvenes, tanto cuando se usaba como ocio como cuando se intentaba ilustrar los dibujos que se encontraban en los cromos en folios.

El estilo audiovisual por el amplio ámbito que abarca la tecnología con el uso tanto del video como del audio y la facilidad de poder acceder a esos archivos audiovisuales para disfrutarlos en cualquier momento.

El cómic por nuestro interés en llegar a ilustrar de una forma tan rica y llamativa como en los comics de superhéroes y en los que utilizan el estilo manga.

La acción y las peleas por nuestro gusto en estos temas en todo tipo de ámbitos, desde películas estrenadas en el cine hasta viñetas de libros de cómic, incluyendo el hecho de transmitir un impacto hacia la persona de como si estuviera sintiendo la acción como si esa persona estuviera presente.

El humor negro y absurdo por el hecho de ser de las comedias que más ha sido de nuestro gusto desde que teníamos uso de razón.

Un estilo variable que es capaz de representar a cada personaje con un estilo de dibujo distinto con un diferente uso métodos, rasgos, características y expresiones.

Queremos producir una serie de cómics audiovisuales que traten la vida de la protagonista desde su infancia trágica hasta el punto en el que el crimen de su zona desaparece y formando su familia teniendo temas sociales de la actualidad en los que se trata con violencia y humor.

El uso de la chica como protagonista porque se quiere transmitir a una chica con una figura atractiva que es fuerte, independiente e incluso capaz de defenderse y superar los obstáculos sin necesidad de ninguna ventaja. Solo con su sangre, sudor y esfuerzo bastan para vencer a muchos enemigos que incluso hacen trampas para tratar de derrotar a la protagonista.

El uso de un antagonista con carisma para un uso cómico, que a pesar de las barbaridades que este haga, este sea un personaje del que los espectadores se encariñen, con un carácter de niño por querer obtener todo lo que quiere sin necesidad de esforzarse.

Un método de trabajo propio que une lo clásico del comic con lo novedoso de la animación en un ámbito tecnológico de forma personal con intenciones de dedicarse de forma profesional de diferentes formas. Como ilustrador digital, como doblador en películas y series u otros.

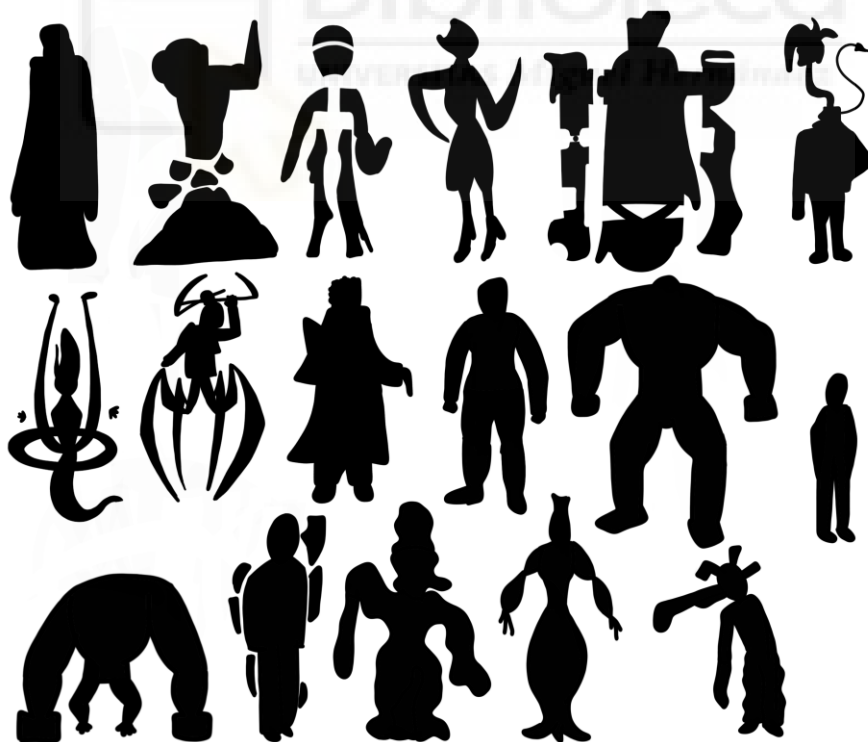
Proceso de producción

Selección de la idea

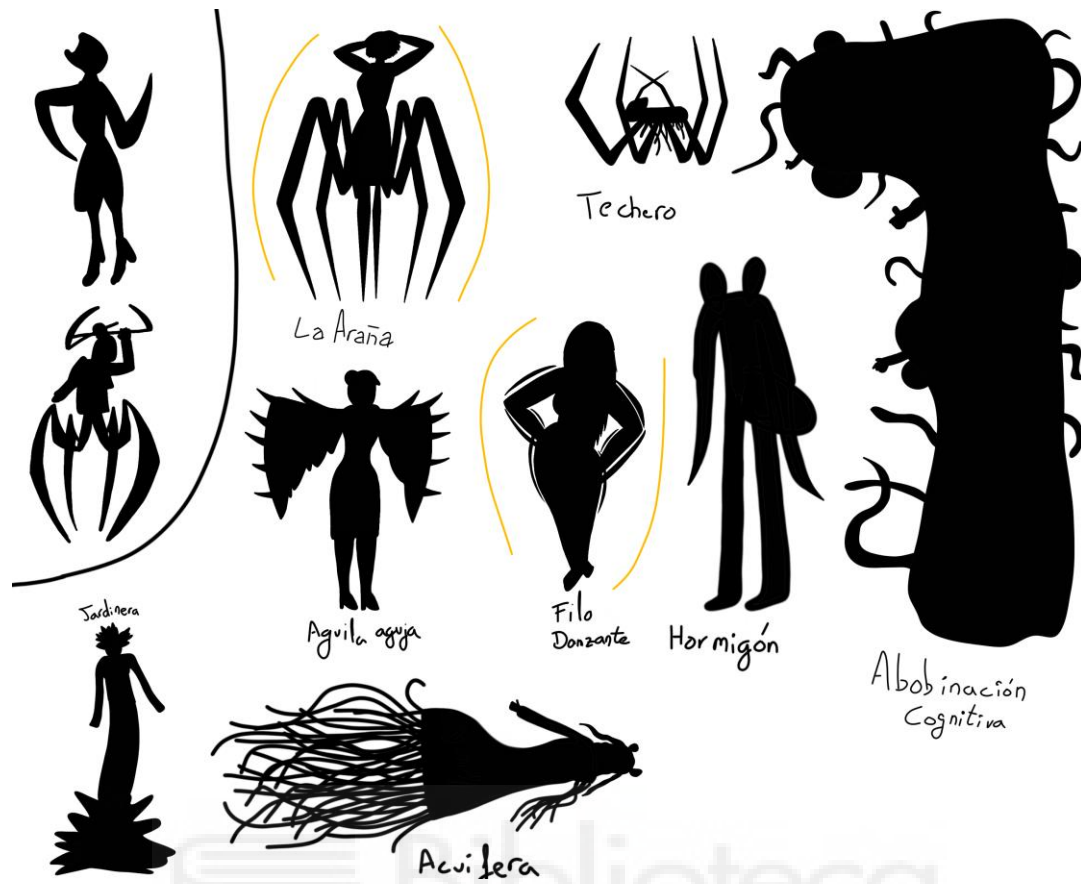
Nuestro trabajo durante las primeras semanas consistió en el análisis de referentes sobre lo que nos interesa actualmente para poder comenzar con el proyecto, eligiendo así una sección de referentes visuales y otra sección de referentes temáticos. Tras escribir nuestra pequeña propuesta del proyecto a realizar, se le presentó algunas imágenes de estilos de dibujo con los que trataríamos de trabajar.

Bocetos y enfoque

Con la selección de referentes, comenzamos a plantear el aspecto del personaje que hará de protagonista y de otro que hará de antagonista además de añadir la trama. Como años atrás realizábamos retratos de chicas en diferentes ámbitos se decidimos usar a una chica joven como protagonista, una chica ligera y fuerte con capacidades de pelea y de pocas palabras. También teníamos interés de crear a un antagonista carismático que fuera esencial en la trama, algo diametralmente opuesto a la protagonista en cuestión carácter y apariencia por lo que llegamos a la auto sugerencia del uso de un hombre gordo y calvo de apariencia afroamericana. Aunque tuviéramos las sospechas de cómo serían los personajes, teníamos que hacer siluetas para posibles variaciones de personajes.

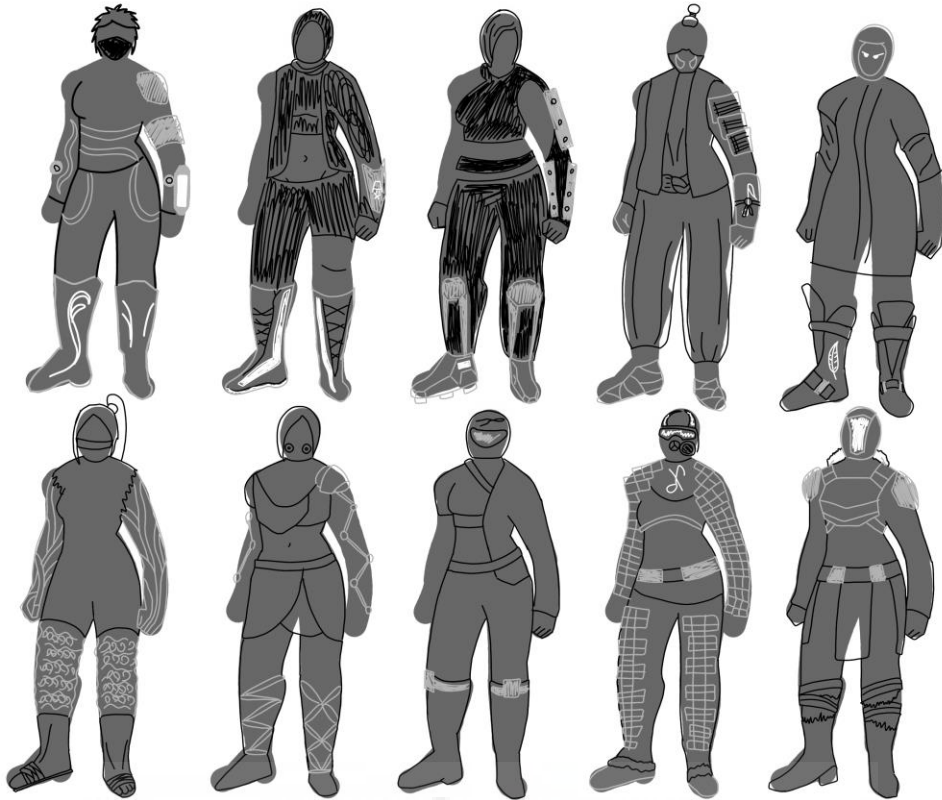


Hicimos una pequeña experimentación con los que pudimos obtener ideas para los personajes



Usando diferentes tipos de siluetas realizábamos variantes de estas para mayor especificación

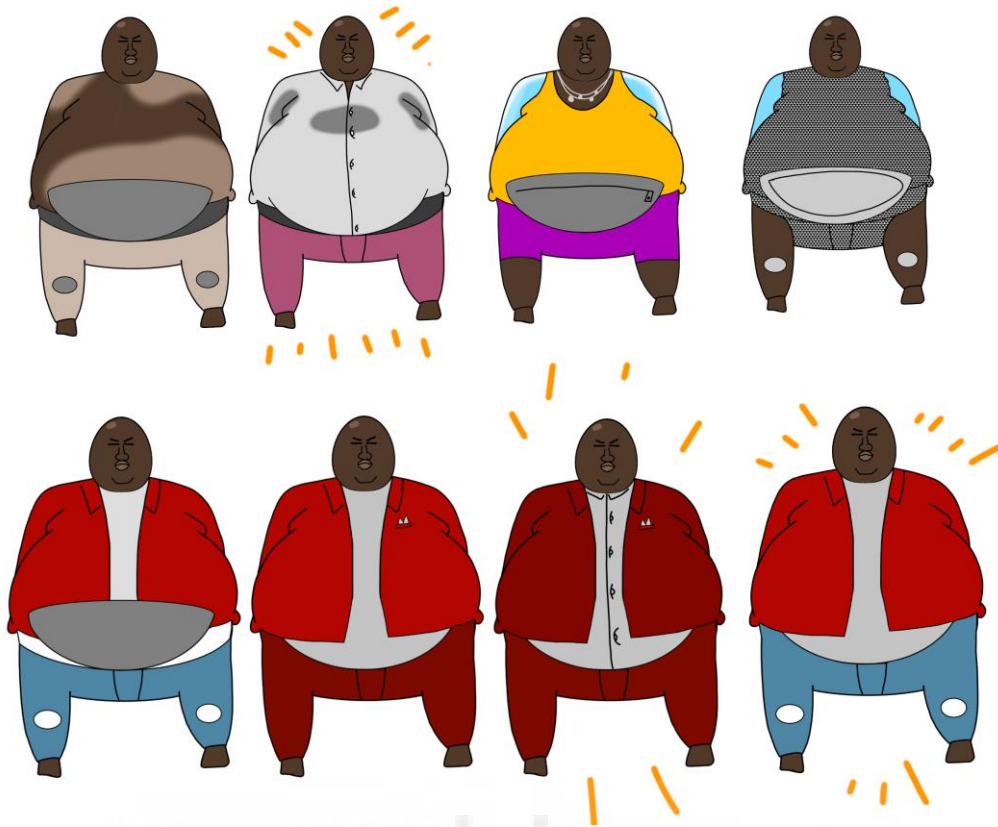
Tras realizar la sección de siluetas, por un lado, nos dedicamos a experimentar con los ropajes que llevaría una de las siluetas. En este caso, es el de la protagonista y el del antagonista.



Al ser un personaje activo, debería tener una armadura con aspecto duro y ágil



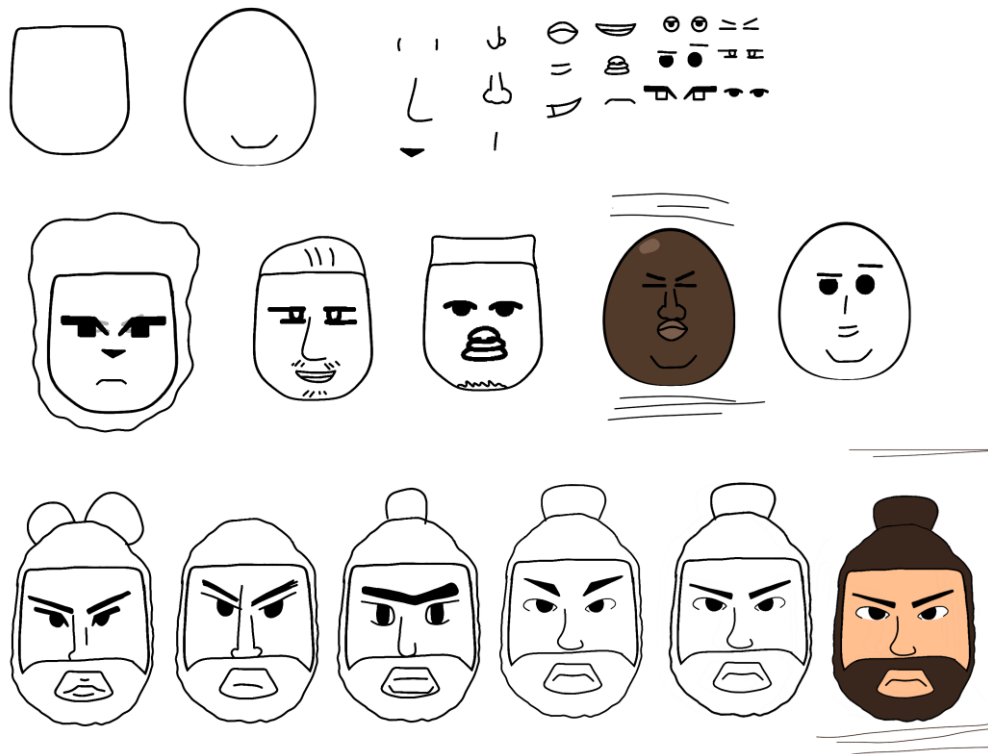
Diferentes ropas de batallas del antagonista. Pero al no luchar él mismo, no llevaría ninguna de estas ropas



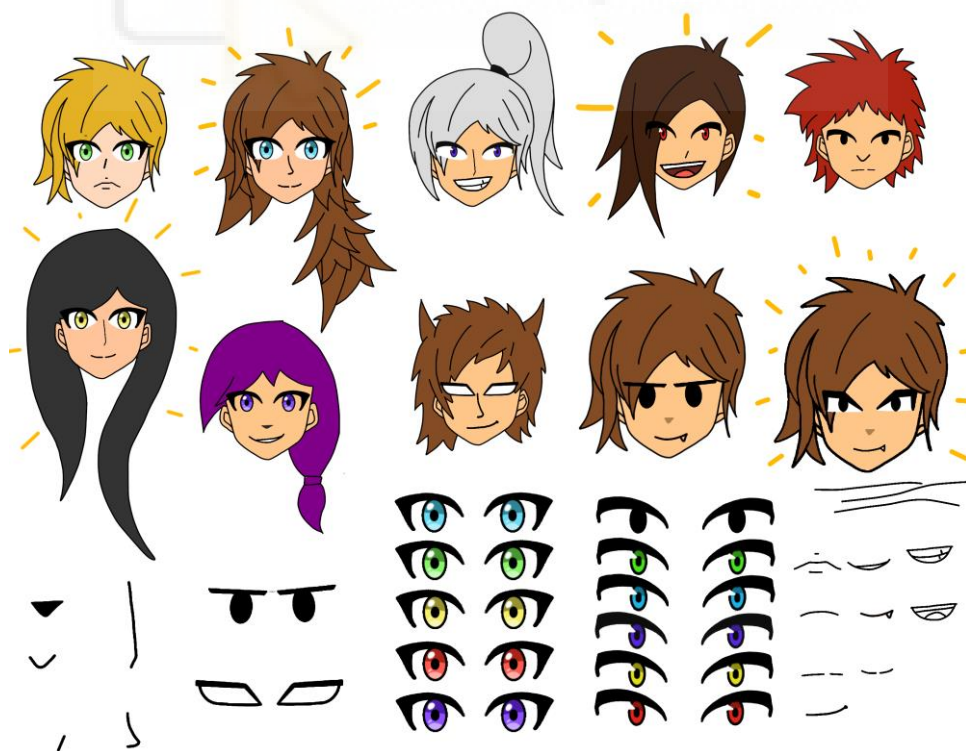
Como el antagonista no pelea, necesitaríamos unas ropas más de vestir que de pelear

Selección de estilo

Después de realizar bocetos de ropajes, realizamos bocetos para determinar la cara de los personajes dependiendo de su personalidad y su estilo de dibujo. Por lo que se usaron dos libros de la biblioteca para la ayuda de este proceso, los cuales fueron *El Dibujo Animado* de Sergi Cámara y *La Narración Gráfica* de Will Eisner.



Con estos bocetos sobre la cara del antagonista, obtuvimos una apariencia para este y otra para otro personaje que también haría de malo.



Teníamos interés de que la protagonista tuviera una apariencia al estilo manga por lo que hicimos que tuviera principalmente ojos grandes y una nariz pequeña y un peinado llamativo

Visualización de personajes

Con el ropaje, tipo de cuerpo y la apariencia facial que hemos elegido, tendríamos que formar los bocetos de los personajes con las características ya seleccionadas.

En el caso de la protagonista necesitaríamos una apariencia que transmitiera primordialmente fuerza por lo que pusimos como ropajes unas botas metálicas, unos pantalones de maya, una prenda única que cubriría el torso y la cintura de la chica con las mangas rotas y unos brazos metálicos. Para emociones elegiríamos la seriedad y una sonrisa que transmite seguridad. En cuanto a colores elegiríamos unos ropajes monocromáticos y metálicos y la prenda para el torso un color que conjunte bien, que en todos los casos el color negro ha sido el que mejor combina con otros colores.

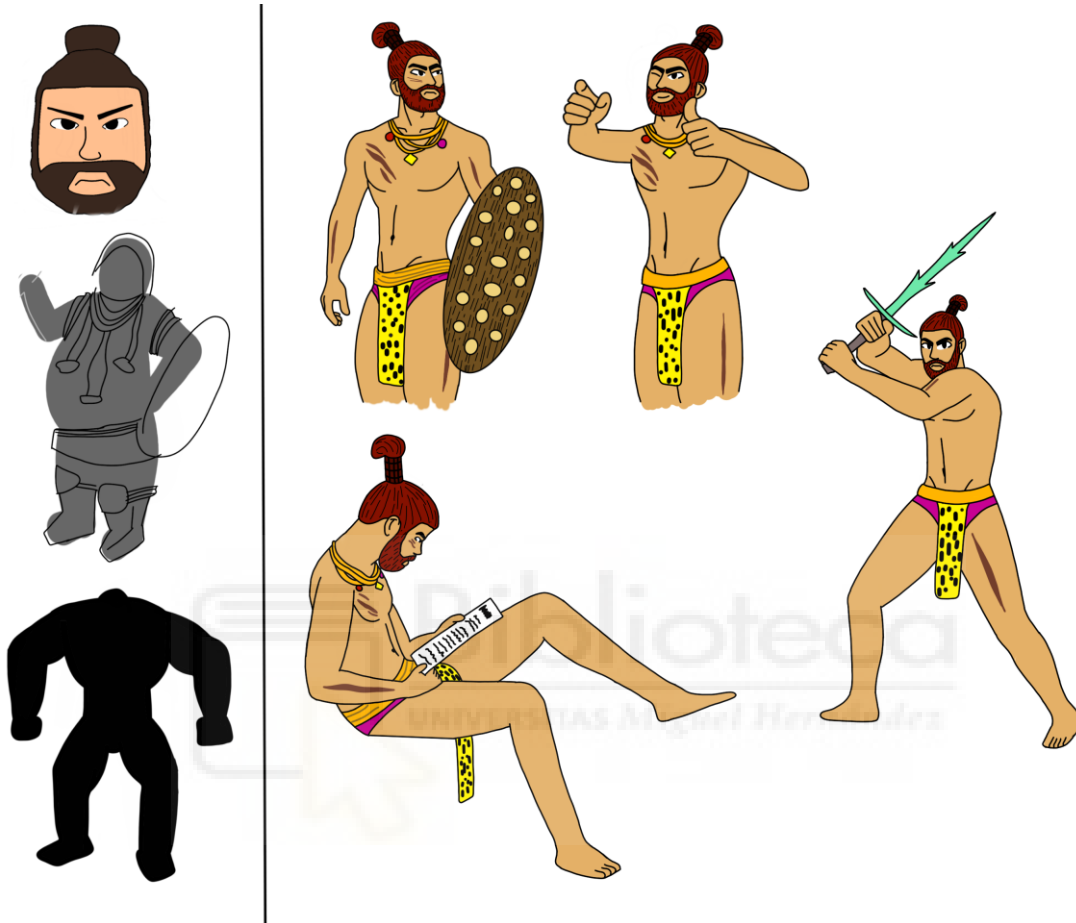


Pequeños bocetos de la protagonista con diferentes poses y algunas expresiones faciales

Con el boceto de la cara de uno de los enemigos surgió una sensación de odio por el que se crearía un personaje con unas características similares al tipo de persona que odiamos,

usando así la cara que obtuvimos antes, la constitución y la ropa de una persona que iría con exceso de confianza.

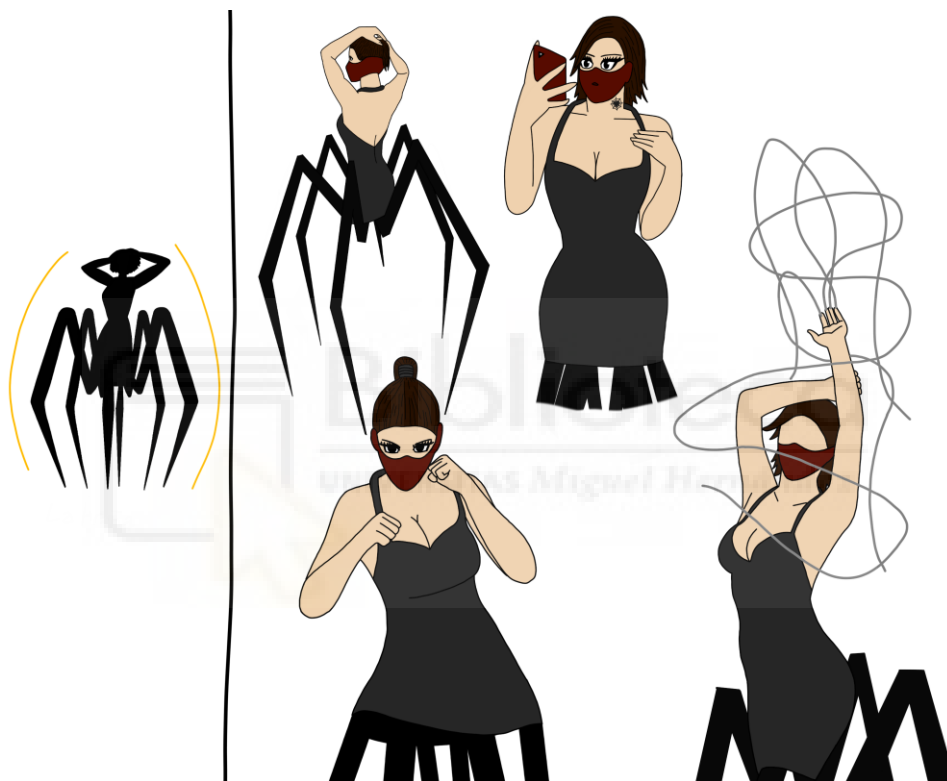
Un hombre que provoca a la gente a través de su falta de ropa para mostrar músculos con una personalidad que abarca el exceso de confianza, la agresividad y el menosprecio de todo el mundo.



Del odio hicimos surgir un personaje el cual sería odioso

Con tres personajes diseñados, tuvimos la sugerencia de crear un cuarto personaje para que hubiera el mismo número de personajes buenos y malos por lo que usamos una de las siluetas resultantes de la mezcla que hicimos antes y el uso de una de las variantes de la cara de la protagonista por intención de que fuera familiar de esta.

La hermana de la protagonista tendría un aspecto medio intimidante por las patas metálicas de araña, pero a la vez atractivo para generar una paradoja sexual. Una chica agradable, pacífica y comúnmente excitada que nadie quiere estar con ella por sus patas metálicas. Al ser una variante de araña, se usaría unas habilidades que junta sus patas metálicas con la habilidad de una araña, generando así la habilidad de moldear metales y principalmente el uso de cables como si fueran látigos o tentáculos. Necesitando un color que transmitiera peligro llegamos al uso de la combinación del color rojo y el negro.



Nuestra intención era crear un personaje atractivo en el que podríamos reconocer sus expresiones solo mediante sus ojos

Entorno

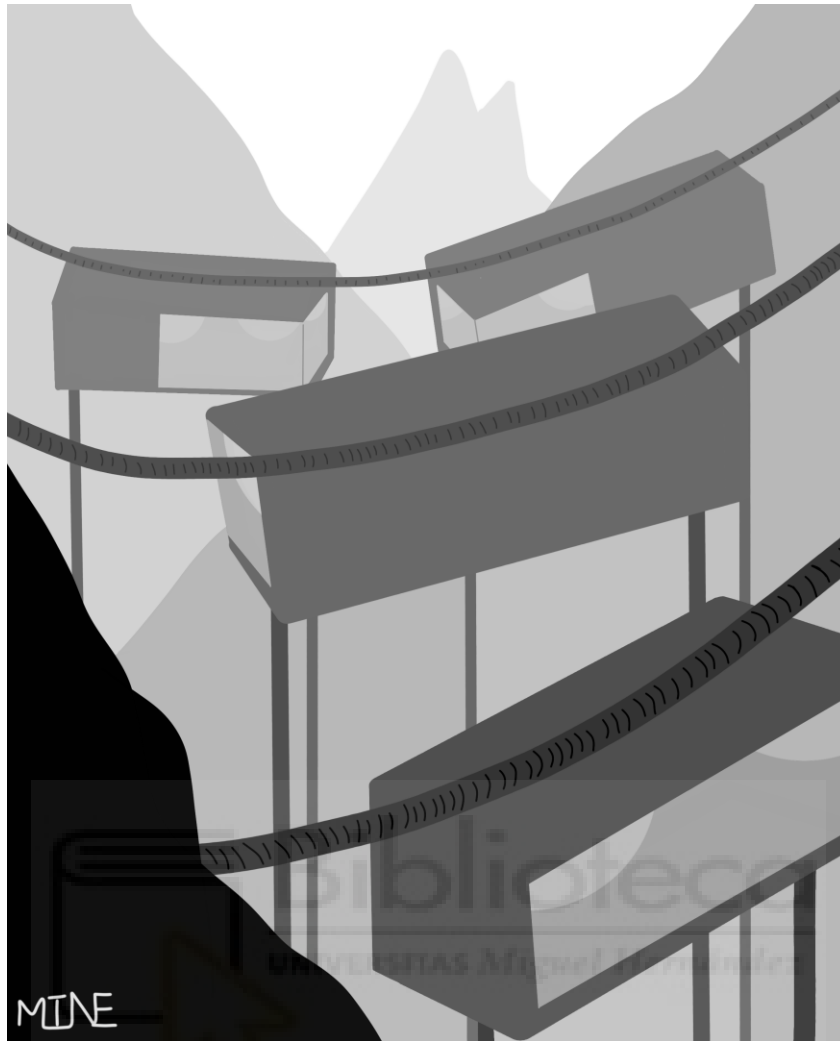
Como la historia sucede en un presente alternativo donde se centra la ciencia ficción, se realizaron bocetos rápidos sobre algunos paisajes donde transcurriría la trama. Usamos una unión del entorno natural con el urbanismo para así generar los entornos.

Primero necesitaríamos una ciudad donde se centraría la trama en sí. Pero para ello necesitaríamos ideas, por lo que fuimos a leer unos libros de arquitectura y tras caerse uno de esos libros y ponerse boca abajo se generó la idea de juntar las estalactitas y estalagmitas de las cuevas con edificios, generando así un conjunto de edificios en una cueva que forman en su conjunto una ciudad.



Ciudad Estalactita (zona principal)

Después de eso pensamos lo opuesto en ambas cosas. Según el entorno, lo contrario de una zona que cae sería una zona que sube y según urbanismo lo contrario de una ciudad sería una baja cantidad de casas de campo o unas caravanas móviles, llegando así a que realizáramos otro entorno.



Casas colganderas (infancia de la protagonista)

Y como último paisaje se pensó otra vez en lo opuesto del anterior entorno, que en este caso lo contrario de unas frías montañas sería un caluroso y llano desierto. Con el desierto en mente pensamos en cómo se podría vivir en un desierto, el sol sería insoportable por lo que habría que evitar el sol. Y qué mejor forma de evitar el sol que estando bajo tierra.



Bunkers de campaña (adolescencia de la protagonista)

Perfeccionar la trama

Para la trama necesitaríamos de elementos que formarían tanto en su personalidad como en su físico a los personajes y además esta tendrá que estar relacionada mínimamente con la protagonista y el antagonista. Tras varios días pensando en cómo conectar a los personajes se llegó a lo siguiente:

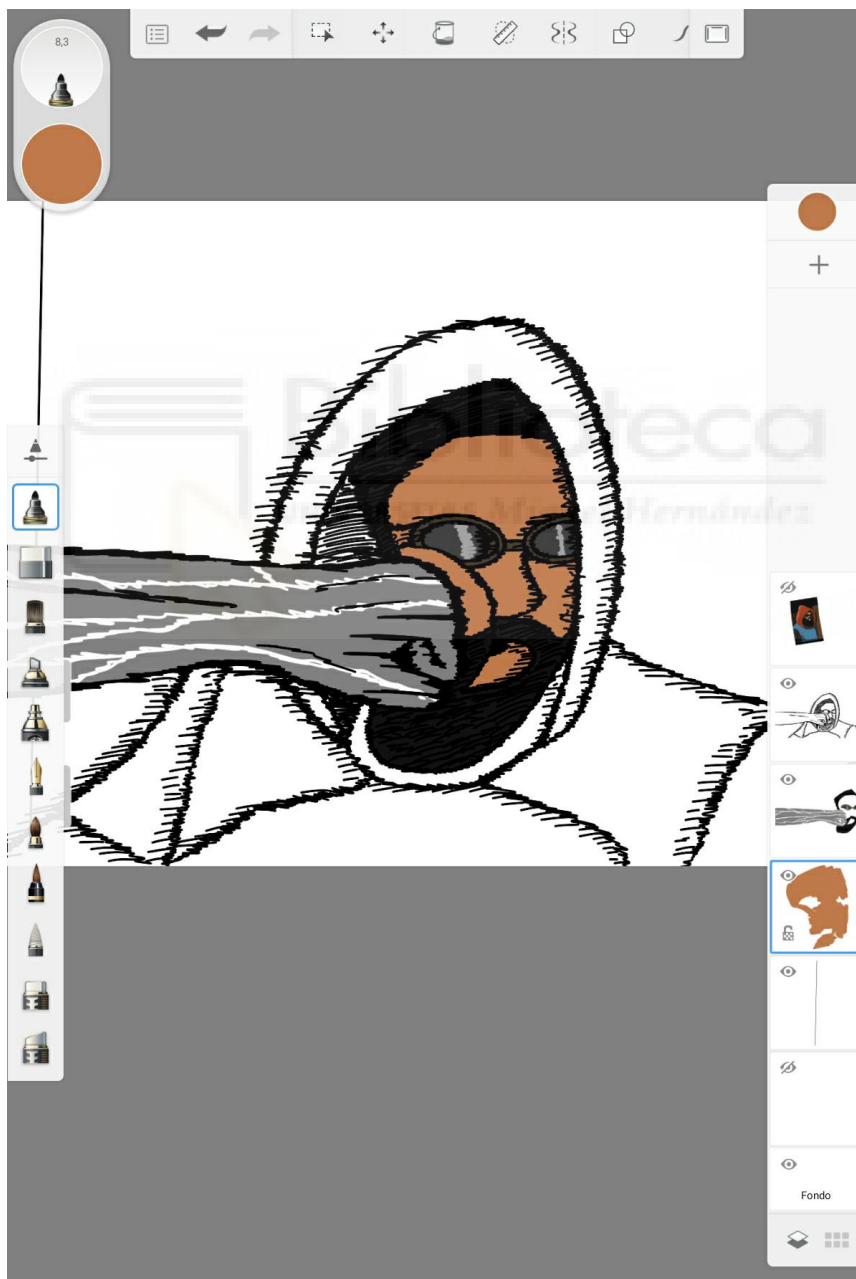
Ámbar y Rubí son hermanas de una familia que vivía en las cosas colganderas de forma pacífica hasta que ocurrió un trágico accidente (provocado por el antagonista llamado Tito, alias El Gordo tras su experimentación con sus habilidades). Ámbar quedó sin brazos intentando salvar a Rubí del accidente, pero aun así perdió sus piernas. Rubí usó de forma desesperada sus habilidades para reparar las heridas del accidente, formando las piernas metálicas de araña que lleva rubí y los brazos biónicos de Ámbar. Saliendo de la zona del accidente llegaron a los búnkeres de campaña donde Ámbar practicó diferentes métodos de pelea y supervivencia mientras Rubí perfeccionaría sus habilidades hasta el punto en el que la necesitarían para la creación de La Estalactita. Lugar donde viven actualmente las dos hermanas y empiezan a encontrar pistas sobre el paradero del que provocó el accidente, generando una búsqueda que les traerían problemas a las dos con la mafia de El Gordo.

Creación del comic audiovisual

Antes de producir el comic audiovisual tuvimos que hacer una serie de Storyboards donde contaríamos con todo detalle cada elemento que mostraremos en las escenas y el número de esas escenas que usaremos.

Hicimos un storyboard de cortos cómicos y otro con una pequeña historietta casual de la protagonista.

Para la creación del cómic audiovisual realizamos 18 ilustraciones de viñetas que cambian según la intensidad de la escena en Sketchbook. De esas 18 ilustraciones se usaron 16 porque las dos restantes no realizaban buena combinación con el audio.

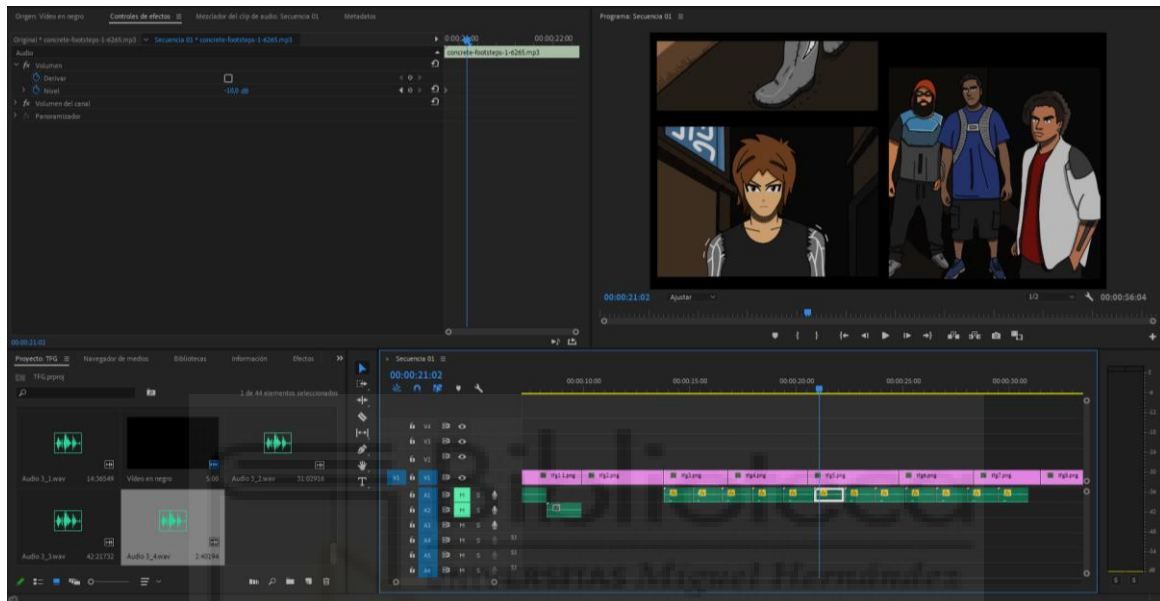


Proceso de trabajo de ilustración en Sketchbook

Para nuestra realización de esas escenas, en algunos casos realizamos fotografías de referencia, pero en otros casos usamos imágenes generadas por IA para usar como referentes.

En cuanto al audio, se usaron páginas web para descargar diversos audios y en otros casos se grabó audio, fue un proceso lento el encontrar los audios exactos que necesitaríamos para que combinaran con las escenas.

Para unirlo todo, se usó el programa Adobe Premiere con el que combinaríamos las imágenes con el audio de forma que coincidiera.

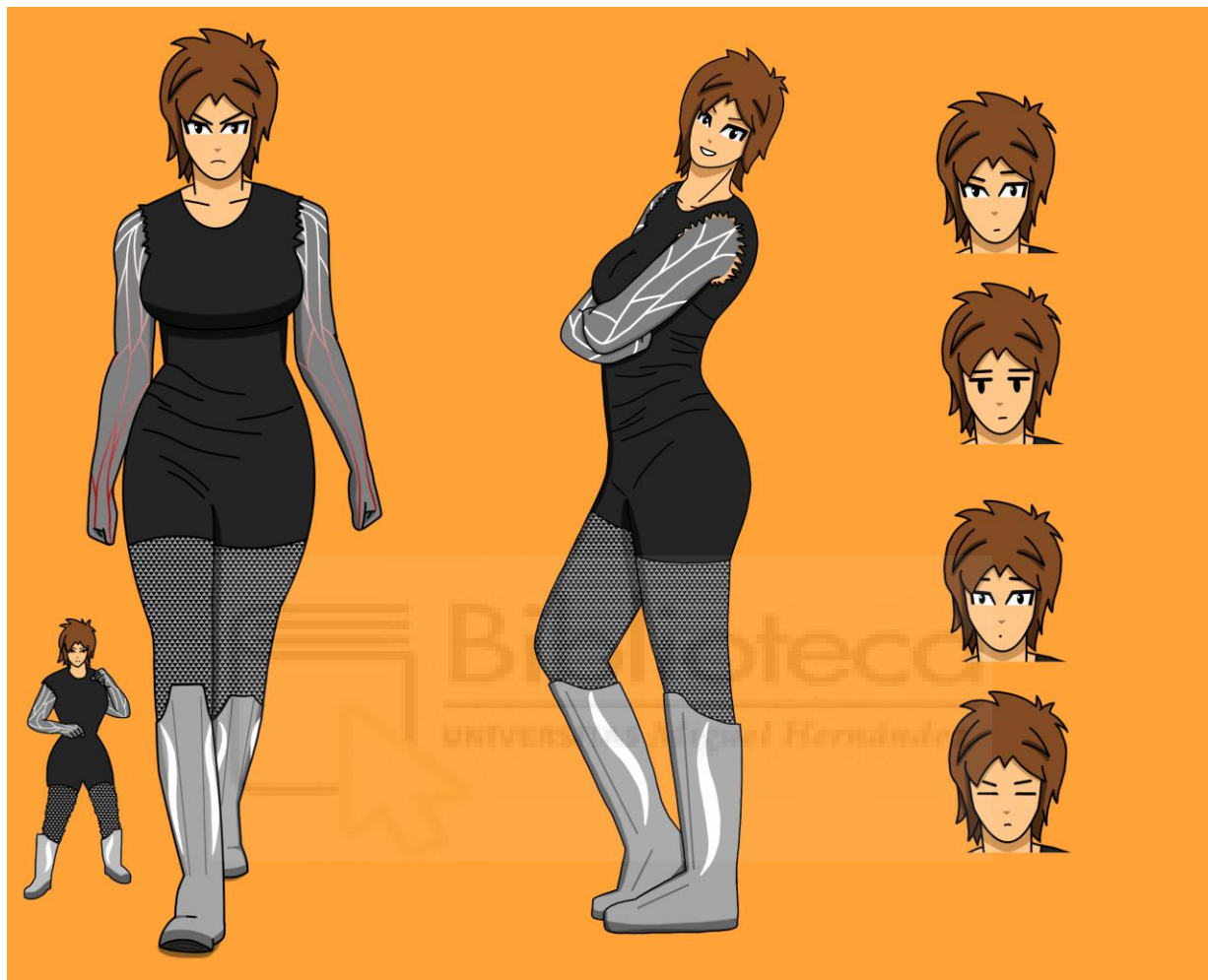


Proceso de ensamblado en Adobe Premiere

Por limitaciones temporales del TFG, hemos sido incapaces de realizar un mayor número de escenas y la grabación de las voces de los distintos personajes.

Resultados

Character sheet e información

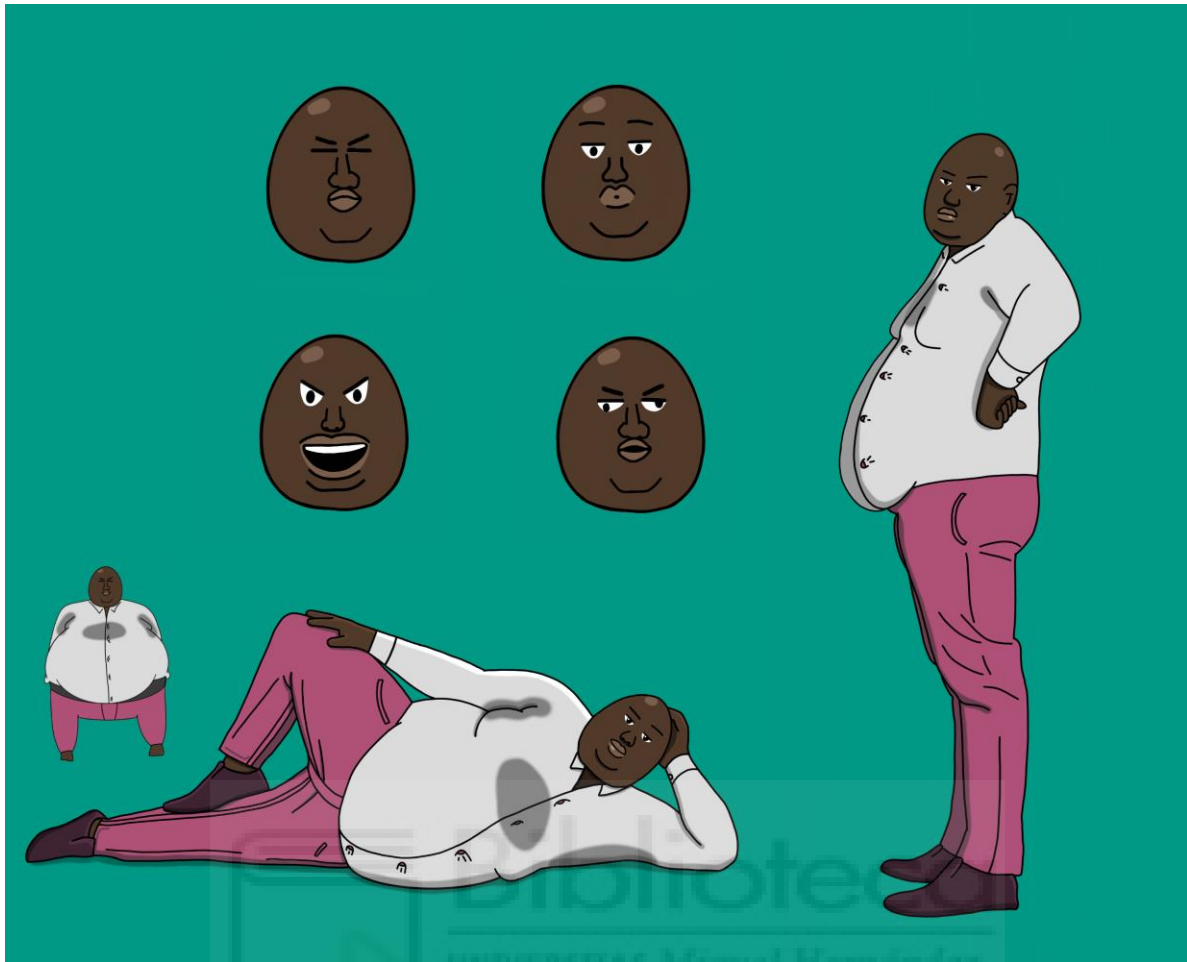


Ámbar o también conocida como Platino de Impacto, es una chica de 25 años sin poderes que se enfrenta a sus contrincantes con sus puños y todo tipo de armas que se encuentra casualmente.

Su personalidad seria, provocativa, activa y segura de sí misma, pero fácil de enfadar, su constitución y sus brazos metálicos irrompibles la convierten en una chica imparabile.

Su vestimenta la protege de cintura para abajo mientras que con sus brazos protege el resto del cuerpo.

Ámbar se gana la vida en los combates ilegales hasta que descubre la primera pista sobre el accidente de su infancia.



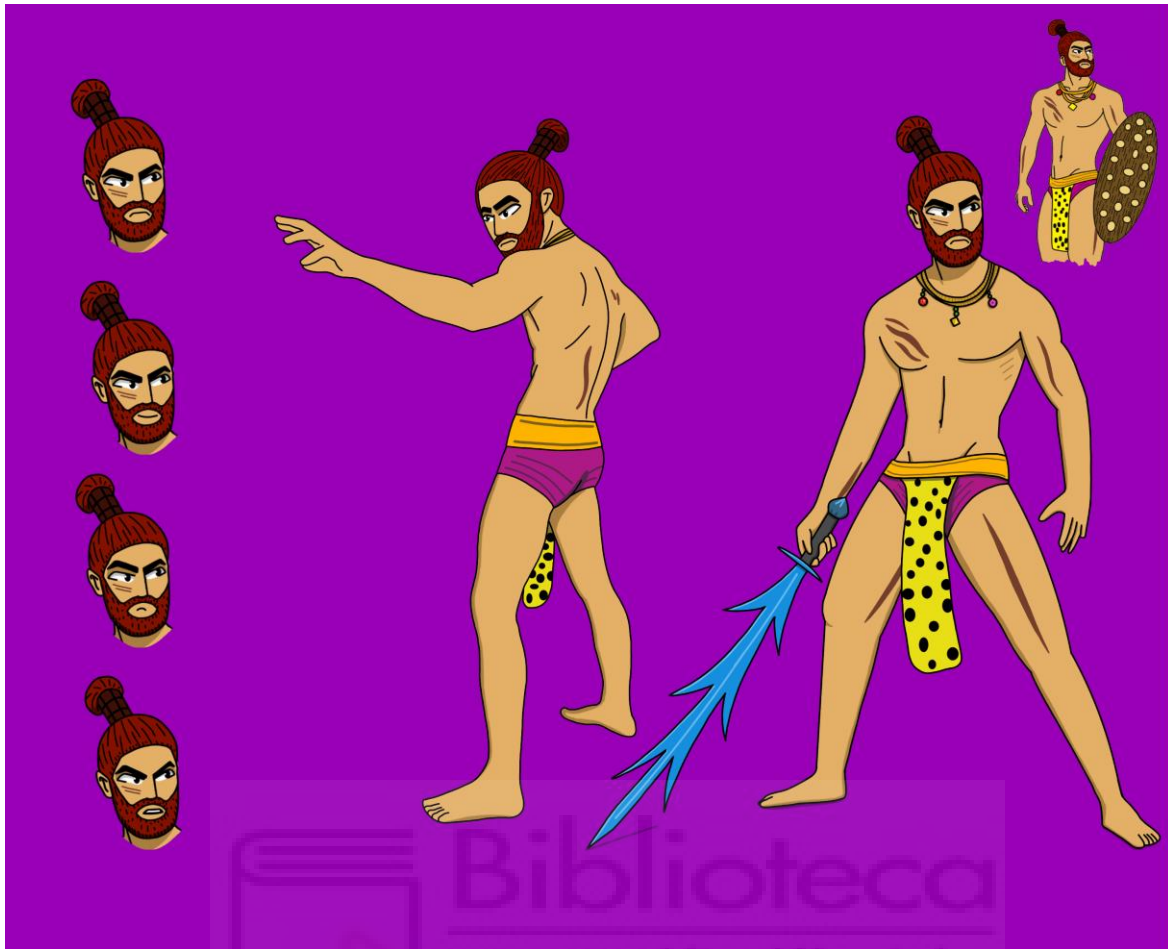
Tito o también conocido como El Gordo tiene 40 años y es el capo de la mafia que reside en La Estalactita. Es sujeto que provocó el accidente en las Casas Colganderas cuando experimentaba con sus poderes.

Es un hombre inmaduro, con carisma que obtiene lo que quiere mediante sus habilidades de alterar la dimensión en una pequeña zona por un breve periodo de tiempo. Es una persona impredecible por lo que no se sabe cuáles son sus métodos de actuación.

Se viste con ropa formal, aunque siempre lleva la camisa sudada.

Su enfoque se dirigirá hacia las hermanas porque estas comienzan a entrometerse en sus negocios.

No cuenta el origen de sus habilidades porque las consiguió de una forma muy absurda. Exactamente las consiguió cuando tarareaba una canción dando golpecitos en su barriga mientras pensaba en comer un bocadillo, dando origen a la aparición de un pequeño portal que le permitiría alcanzar este tentempié.



Cole es un hombre de 28 años al que le llaman El Forjador porque puede convertir cualquier material que toca en un arma. Obtuvo ese poder por su gusto por las armas, enfocándose así su poder en sus gustos.

Cole tiene una personalidad agresiva, enfadada y pasota que siempre acaba con una pelea con cualquiera.

Antes era el propietario de una hamburguesería que se dedicaba a estafar a sus clientes, táctica que le agradó a Titó y decidió ofrecerle un puesto en la mafia, el cual aceptó. De ahí su vestimenta, la cual representa diferentes partes de una hamburguesa.

Su trabajo actual es seguir las ordenes de Tito y encargarse de sus trapos sucios.

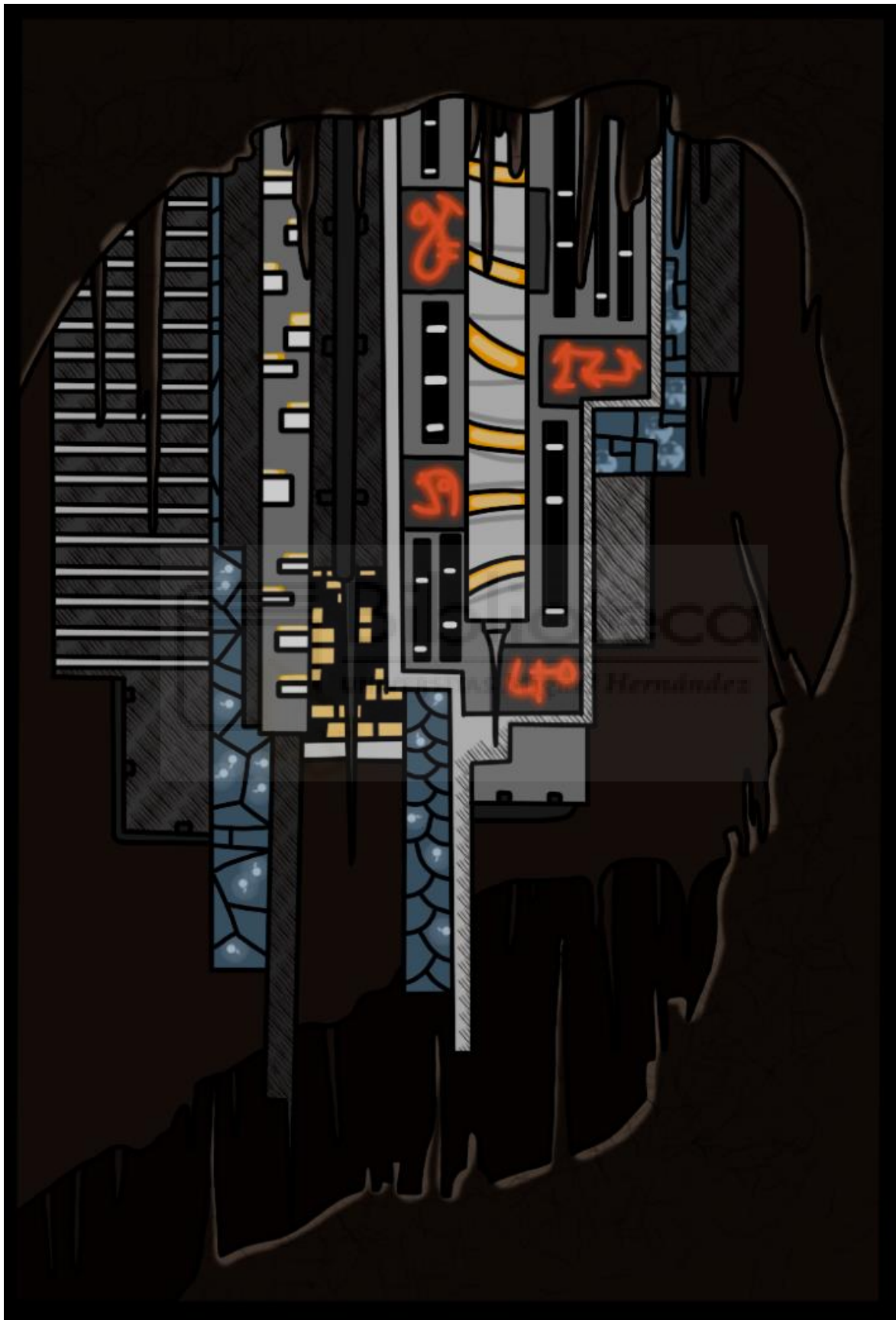


Rubí o también conocida como La Araña Metálica es la hermana pequeña de Ámbar con 24 años. Es una de las chicas más guapas de La Estalactita, pero por su apariencia intimidante por sus patas metálicas de araña, nadie quiere estar con ella.

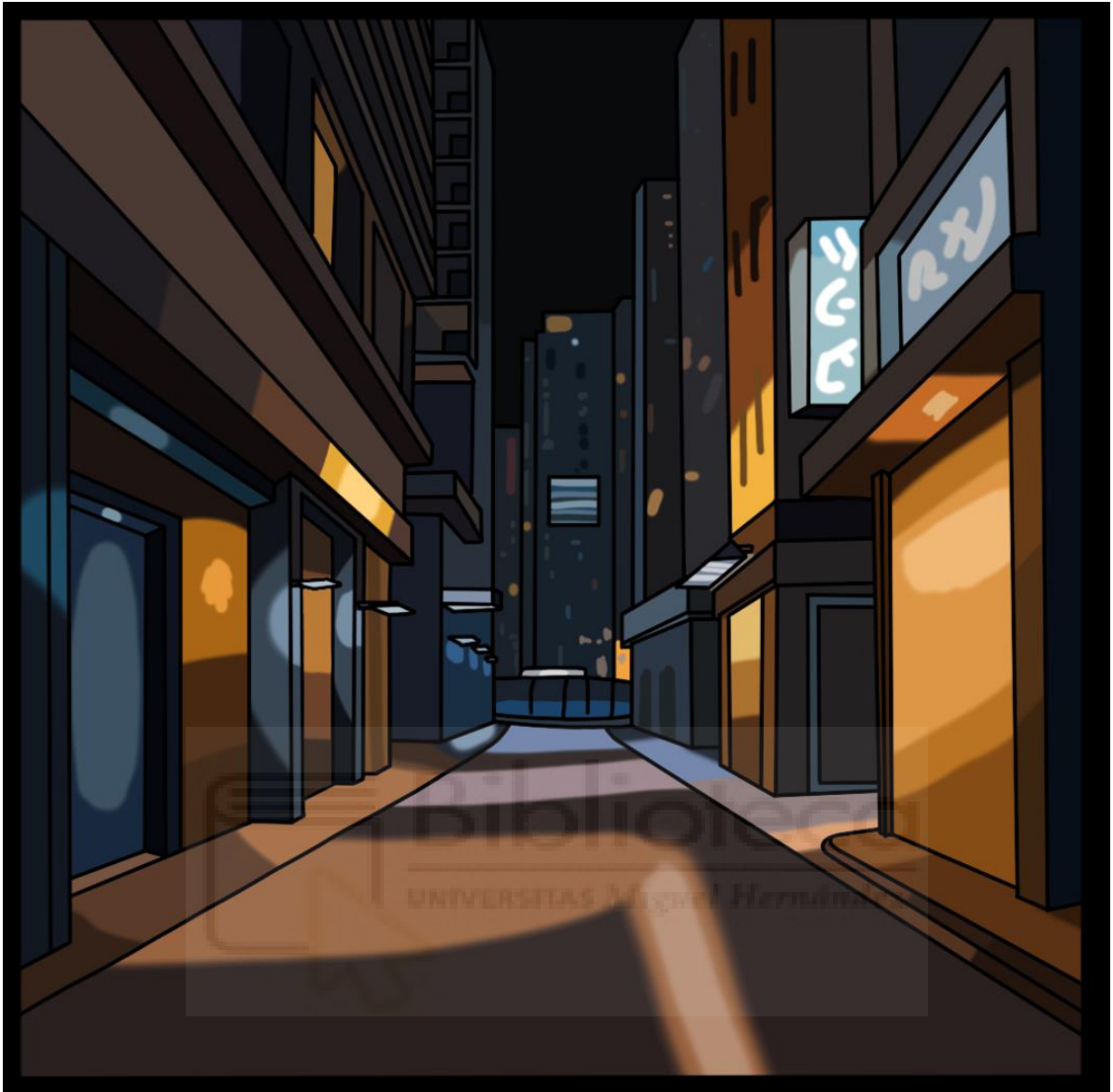
Tiene una personalidad agradable, tranquila y sensual. Sus excitaciones constantes se deben porque el accidente y su recuperación de piernas surgió en sus primeros días de adolescencia, generando así un cambio en sus hormonas.

Rubí fue un importante pilar con la creación de La Estalactita y actualmente ejerce de modelo para vestidos, bikinis y ropa interior que provocó una subida en la compra de los productos que ella se probaba.

Entornos



Estalactita Ciudad



Calle Estalactita

La Estalactita es una ciudad invertida que se sitúa dentro de una cueva. En la ciudad siempre parece ser de noche motivo por el que abundan los problemas. Al ser una zona urbana muy poblada y de gama alta, hay una cantidad muy alta de movimiento de dinero.

Tito, Rubí y otros pocos más realizaron la ciudad en su totalidad. Esta consta de diferentes pisos urbanos en los que se encuentran diferentes calles y edificios en cada uno de ellos. La vegetación es difícil en esta zona por lo que hay edificios destinados al transporte de oxígeno a todo el complejo de edificios. Aunque sea una ciudad grande, se recomienda a no usar vehículos por contaminación ambiental y sonora.

Comic Audiovisual



Muestra Comic Audiovisual



Muestra comic audiovisual

<https://drive.google.com/file/d/1V0TGcR7Ne6DeWfeXxTnxjhYfNNj36o-D/view?usp=sharing>

Enlace del comic audiovisual

Bibliografía

https://es.wikipedia.org/wiki/Ciencia_ficci%C3%B3n

https://es.wikipedia.org/wiki/De_yakuza_a_amo_de_casa

<https://www.netflix.com/es/title/81261669>

https://es.wikipedia.org/wiki/Smiling_Friends

https://www.hbomax.com/es/es/series/urn:hbo:series:GYdXd4AKw_FOmOwEAAAAd

[https://es.wikipedia.org/wiki/Yakuza_\(serie\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Yakuza_(serie))

El juego Yakuza 0, Sega, 2017

El juego Yakuza Kiwami, Sega, 2016

El juego Yakuza Kiwami 2, Sega, 2018

[https://es.wikipedia.org/wiki/John_Wick_\(franquicia\)](https://es.wikipedia.org/wiki/John_Wick_(franquicia))

[https://es.wikipedia.org/wiki/Destiny_\(videojuego\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Destiny_(videojuego))

El juego Destiny, Bungie, 2014

El juego Destiny 2, Bungie, 2017

<https://pixabay.com/es/sound-effects/>

<https://www.noiz.com/sounds/genres/2>

<https://hotpot.ai/art-generator>

La Narración Gráfica, Will Eisner, Norma Editorial

El Dibujo Animado, Sergi Cámara, Parramon

Office Buildings: New Concepts in Architecture and Design, Meisei Publications, Books Nippan

Medical Facilities: New Concepts in Architecture and Design, Meisei Publications, Books Nippan

Housing Developments: New Concepts in Architecture and Design, Meisei Publications, Books Nippan