

Trabajo Fin de Grado

Robert Marian TRANDAFIR
Universidad Miguel Hernández
Altea
2023

Jotünn



TUTOR: David TRUJILLO RUIZ

ÍNDICE:

RESUMEN PROPUESTA DE CÓMIC:	Pág: 3
Objetivo General:	Pág: 3
Objetivos Específicos:	Pág: 3
Referentes:	Pág: 4
Justificación:	Pág: 14
Proceso:	Pág: 14
Historia:	Pág: 14
Primeros Bocetos:	Pág: 16
Personajes:	Pág: 16
Paisajes:	Pág: 19
Story Board:	Pág: 20
Conclusión:	Pág: 23
BIBLIOGRAFÍA:	Pág: 23

RESUMEN PROPUESTA DE CÓMIC :

Se elaborará un cómic de una temática oscura y cruda.

Un príncipe guerrero que tiene la apariencia de un rockero 'Glamrock' de pelo rosa y un hacha de doble filo que también es una guitarra. Autoexiliado y sin objetivo, reflexiona sobre su existencia a la vez que tiene numerosas aventuras.

Objetivo General:

- Confeccionar un cómic en soporte digital de estilo web cómic (scroll down) basado en una historia original.

Objetivos Específicos:

- Investigar otros artistas y obras y estudiar su estilo, gráfico y/o temático, que nos sirvan como referentes.
- Realizar pruebas.

- Generar un estilo capaz de transmitir las emociones de los personajes y que resalte la acción (el movimiento, semejante al manga "Berserk").

- Crear una historia, en un nuevo universo ficticio, contar la relación del protagonista con este y cómo influyen uno en el otro y viceversa.

- Crear / diseñar un personaje principal o protagonista y secundarios que habitan ese universo y ayuden o obstaculicen en el camino y así avance la historia.

- Hacer / dibujar un storyboard para ilustrar y crear un guion de la historia.

- Realizar ilustraciones del cómic con técnica tradicional en digital.

- Publicar el cómic y anunciarlo en redes sociales.

Referentes:

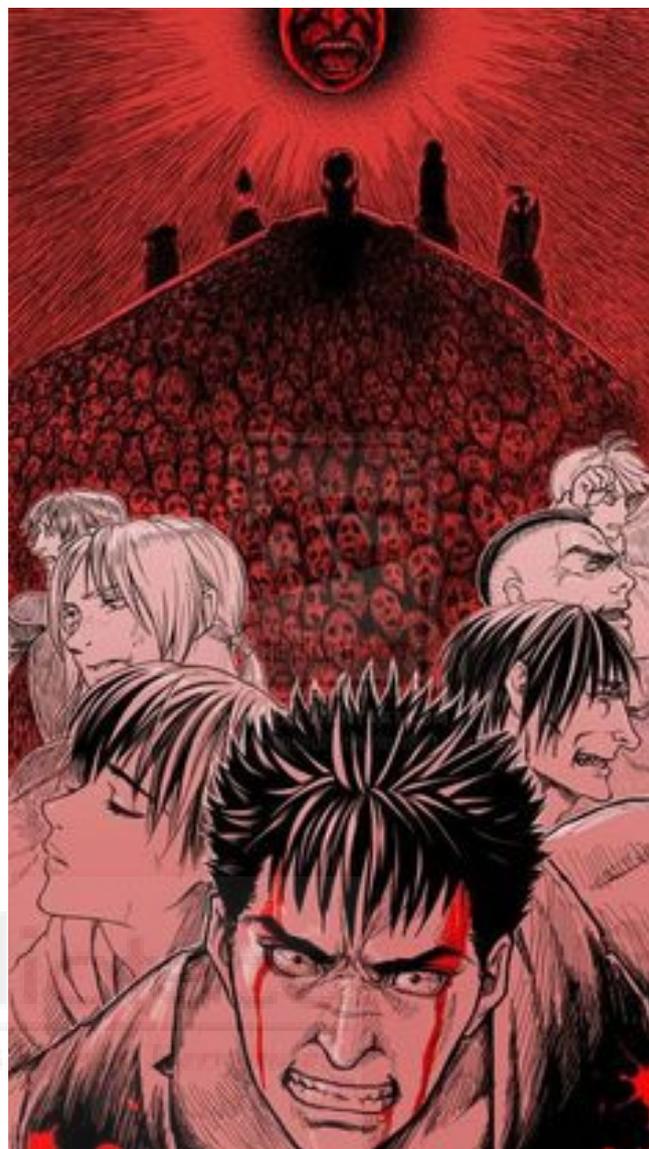
- Berserk:

Este manga es un referente tanto conceptual como técnico, ya que es similar a como se quiere redactar e ilustrar este cómic en su ambientación y crudeza a la hora de contar y/o representar cada una de las escenas que aparecerán, tomando cómo referencia cómo se redacta e ilustra en este manga.

Además el viaje del protagonista se vuelve uno increíblemente tortuoso cómo podemos ver en el tercer acto de la era dorada "El descenso". Este es un viaje de fantasía, aventura, esperanza, desesperanza, horror y locura, esta es la mezcla que me ha inspirado y motivado a empezar este proyecto de crear un cómic con una historia propia dónde contar y representar una visión y expectativas del futuro de la humanidad particulares.

La ilustración es tremendamente sugerente que transmite muy bien el estado de ánimo de cada individuo y los momentos de acción intensa, además de que crea unas escenas de lo más oscuras y tenebrosas que transmiten un fuerte sentimiento melancólico.





-Ran Xerox:

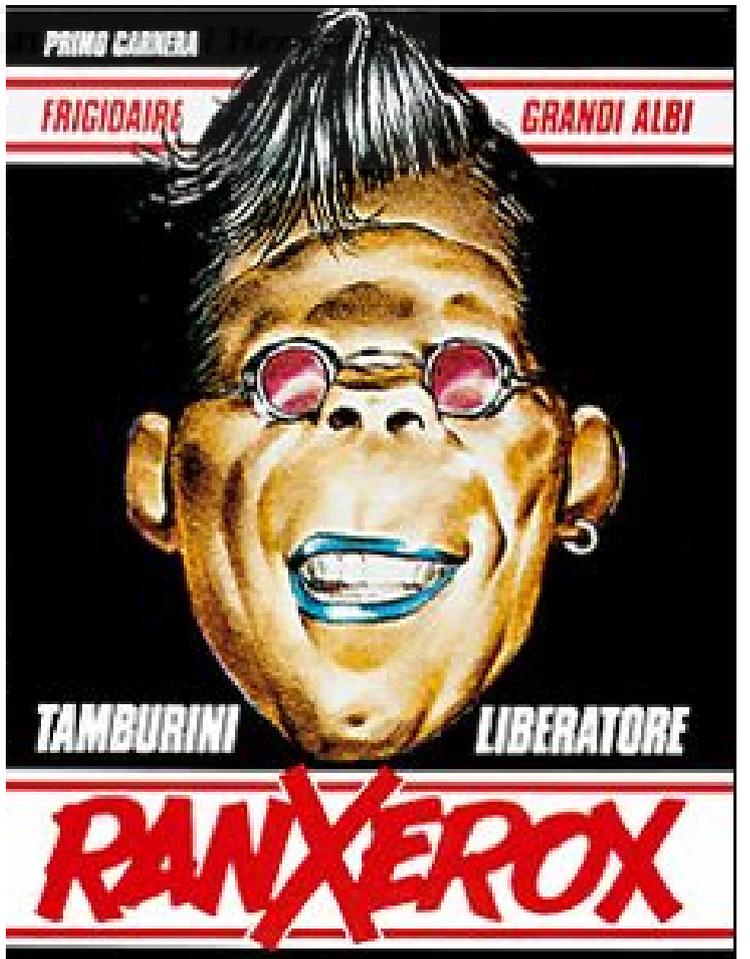
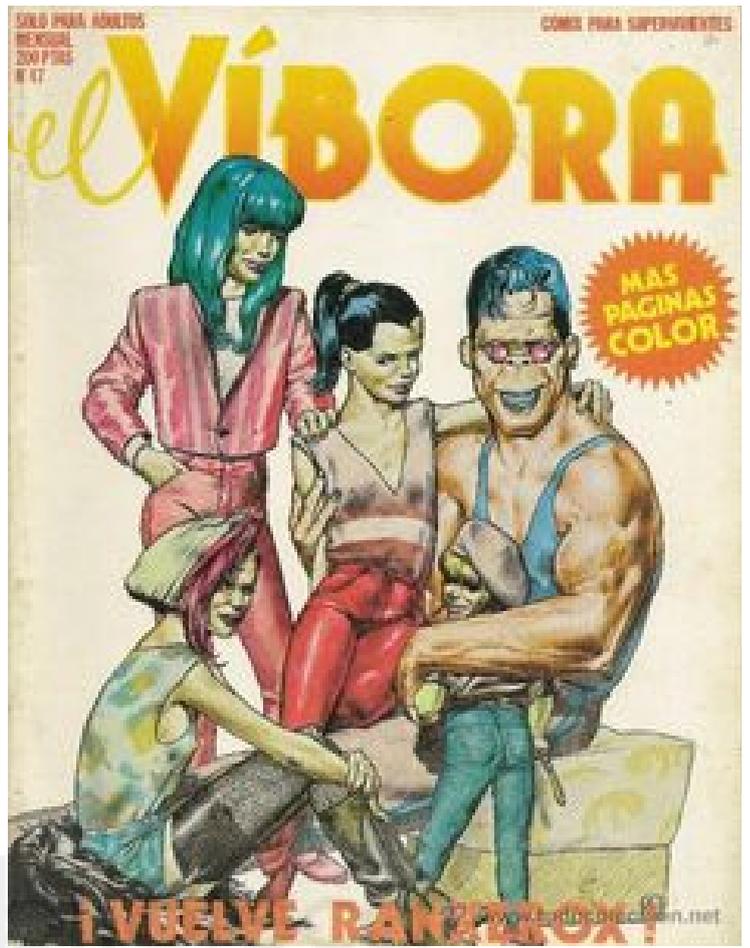
Este es un cómic que es más un referente técnico que temático ya incorpora ilustraciones y una ambientación muy cruda, brutal y expectativas negativas respecto al futuro de la humanidad pero, no tanto oscura ya que se trataría de una temática más de desilusión con la sociedad y de crítica con esta.

Es más, en este cómic lo que más abunda es la más absurda y gratuita violencia, si bien podríamos encontrar esta clase de violencia en el cómic de la propuesta de este tfg, no es necesariamente la clase de violencia que más abunda, ya que en el universo propuesto la violencia es más una herramienta usada de forma retorcida y sociopática.

En cuanto al personaje y la relación que tiene éste con el mundo, en especial con la pequeña que le acompaña a lo largo de la historia, es totalmente distinta ya que los personajes son diametralmente opuestos en cuanto a su psique.

Pero la técnica con la que se ilustra las escenas y los personajes es muy adecuada para la propuesta de este cómic.





- El Incal:

Este es un referente fundamentalmente conceptual ya que en este cómic encontramos que la historia está situada en un futuro distante y que los personajes tienen la posibilidad del viaje interplanetario e inclusive interdimensional además la clase de gobierno y sociedad es muy similar a cómo estarían estructuradas y representadas en el cómic que se pretende realizar.

Por otra parte, también sería interesante la ambientación y construcción general de los personajes, paisajes y vehículos.

Los personajes además de una personalidad propia también cuentan con rasgos físicos o de indumentaria particulares que encajan con su personalidad, especie u origen.

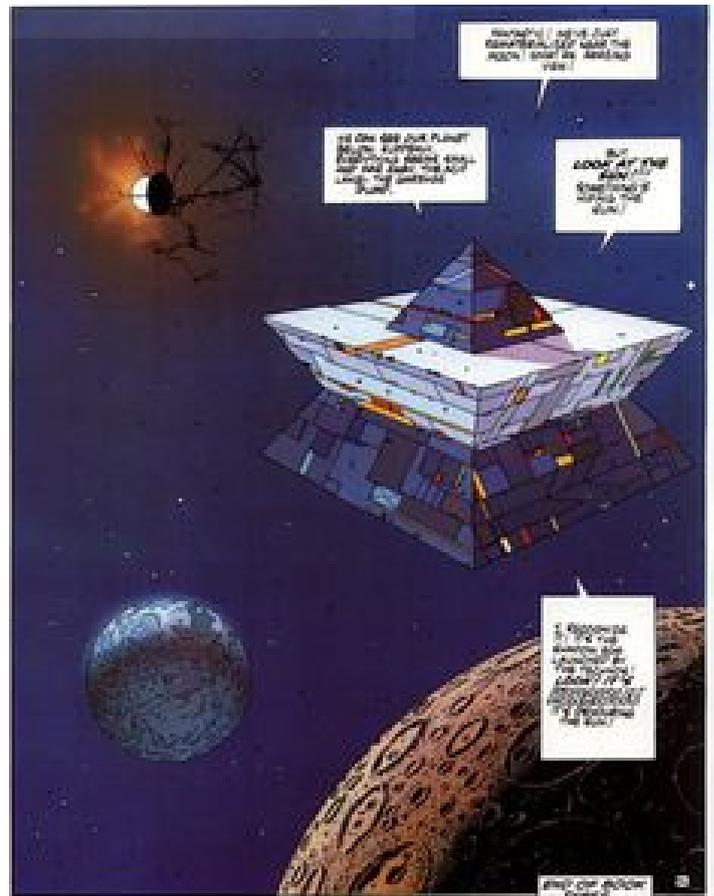
Los paisajes a parte de las vistas de megaciudades con edificios altísimos y abarrotados de gente, también hay una gran variedad de otros más lúgubres y dantescos, desde unas alcantarillas llenas de monstruos hasta una especie de huevo negro a punto de devorar una estrella y pasando por una ciudad súper avanzada en medio del desierto dónde habitan unos fabricantes e inventores de lo más espeluznantes.

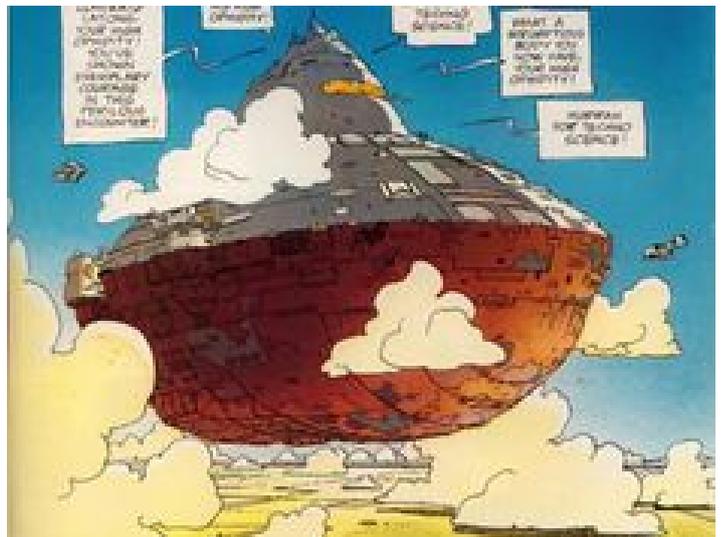
Y los vehículos serían de la clase que habría en un universo parecido al de la nueva propuesta, unos de tecnología muy avanzada.

Técnicamente no sería el ejemplo más representativo ya que se busca una expresividad del trazo mayor.



lioteca
Miguel Hernández





- Trigon:

En este otro manga también nos encontramos con un referente conceptual y en menor medida con un referente temático porque, a pesar de cómo está siendo representada y contada la historia sigue siendo un mundo muy duro y bastante oscuro, pero sobre todo como un referente conceptual en la medida que es un futuro distante y distópico donde lo que queda de la humanidad ha de malvivir en un mundo desértico y distópico.

En esta clase de paisaje se situaría también el comienzo de la historia del cómic y este aspecto sería lo que más ha influido en este trabajo.



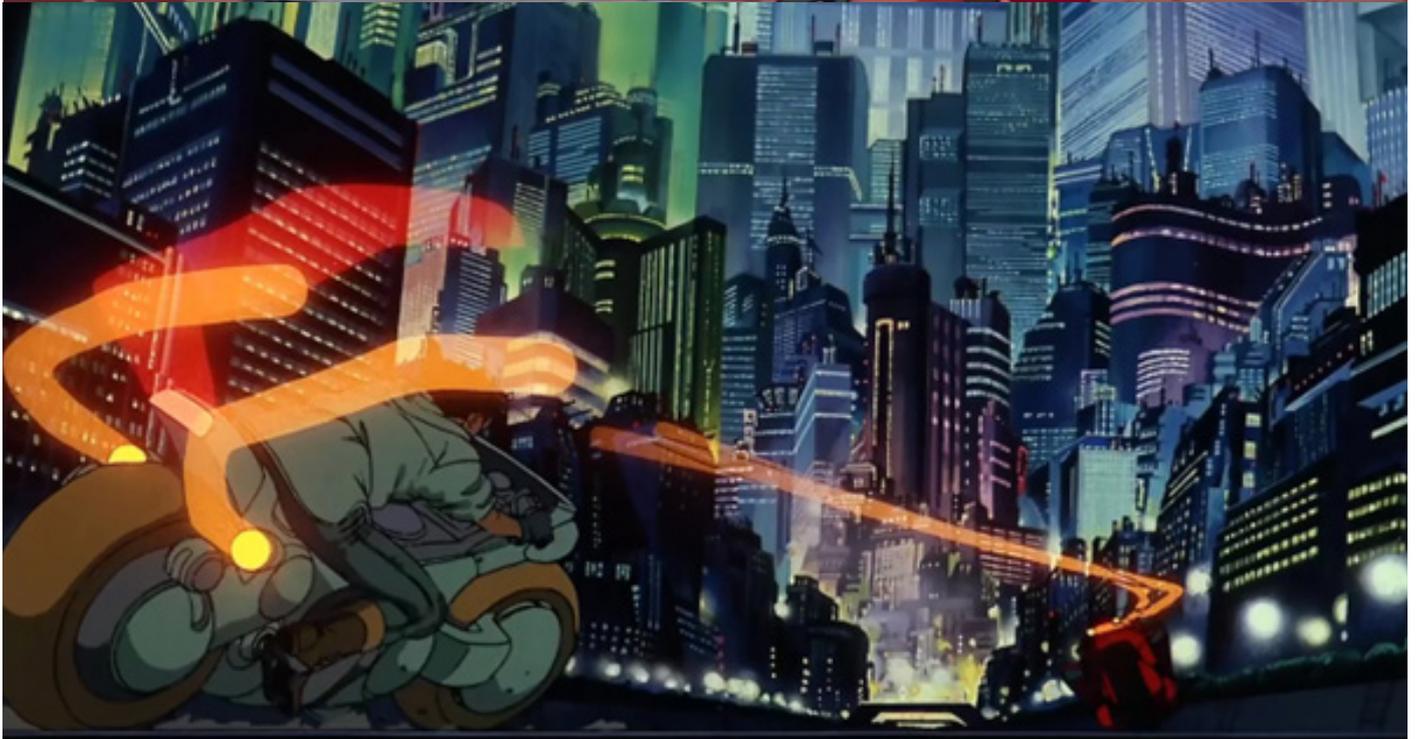


- Akira:

Este último referente sería de igual manera un referente conceptual por qué cómo ya sabemos la historia se encuentra enmarcada en un futuro lejano de corte pesimista y además contiene un componente mágico que incorporaría este cómic, pero entendido cómo que cierta tecnología presente en la historia es lo suficientemente avanzada como para que sea muy difícil de discernir si en realidad se trata de magia.

Esto último es lo que ha influido en nuestro trabajo de este manga.





Justificación:

La motivación para hacer un cómic en este tfg surge de la pasión por los cómics leídos durante años y que han servido para adentrarnos en mundos extraordinarios y descubrir historias increíbles.

Por otro lado, y a pesar de que tanto el tfg como los referentes principales son de cómics, no son los únicos tipos de novelas que ha influido en el tipo de historia que tratará el cómic entre ellas de las novelas más notorias y fascinantes sería "1984" de George Orwell, una novela que retrata una "futura" Inglaterra en 1984, un mundo oscuro, lleno de traiciones, manipulaciones y un poder, el "Gran hermano", que lo vigila y rige de forma extremadamente estricta absolutamente todo.

En términos muy generales, la obra completa del cómic será muy parecida temáticamente a la de 1984, aunque en este primer capítulo no aparece ese gran poder que domina hasta el extremo todo, se irán dando pistas muy gradualmente sobre su existencia, sin embargo, sí que podemos apreciar cómo afecta al mundo, primero la nota que aparece en la arena al principio del capítulo y segundo el campo de concentración dónde se experimenta y se explota a los que hay ahí retenidos.

Volviendo a los referentes de novelas gráficas mencionados anteriormente, el personaje principal de la novela gráfica para este trabajo está basado en diferentes aspectos de las personalidades de los protagonistas de esas historias. Sumándole, ciertos aspectos de su personalidad como el gusto por el metal o su intrínseca empatía por otros, creando así, un protagonista con una personalidad única ya que algunos de estos rasgos crean conflicto en la psique de Nico.

Con todos estos elementos y las posibilidades que generan son lo que se usarán para crear el mundo y los personajes que se busca para conseguir de esta forma la historia que se busca y lo más satisfactoria posible. En la elaboración de este tfg se emplean una serie de habilidades y conocimientos adquiridos durante el grado, como la planificación de la creación de una historia ilustrada, a parte, por supuesto de la manufactura de las ilustraciones en sí.

Proceso:

- Historia:

Nicomundo, el protagonista, se encuentra en uno de los planetas del imperio de su padre. Apartado de todo y todos, se ha auto aislado, ya que encuentra su vida hasta el momento vacía y sin sentido. Y ya que no ve sentido a todo cuánto le han enseñado a ser o cómo comportarse, esto le ha causado una profunda crisis existencial.

Su tranquila estancia en el planeta se ve truncada cuando inesperadamente, ve en el suelo escrito en la arena una frase que decía, "Hay que recuperar un arma de recombinación molecular tipo exo traje" y una flecha que indica la dirección general a la que debe dirigirse. Al ver esto el protagonista se da cuenta de la urgencia, mira al cielo con desespero y en contra de sus deseos comienza a caminar.

Comenzado su viaje, cruza valles y dunas de arenas ardientes calentadas por un calor infernal a la que pocos podrían resistirse y menos mantenerse en pie, pero cuando se trata de él no hablamos de alguien "normal" así que avanza sin problema atravesando lo que para otro sería un reto en las mismas circunstancias, absolutamente imposible.

Al llegar, a un campo de concentración se da cuenta que ese planeta es un sistema penitenciario que usa a los reclusos como mano de obra esclava, Nicomundo (que de ahora en adelante se llamará "Nico"). Jötunn (Es el título del cómic y también del protagonista, que hace referencia a los gigantes de la cultura nórdica, aludiendo a su tremenda fuerza física) inspecciona desde lejos el campo de concentración y observa unos identificadores que llevan escritos los números de cada prisionero y un número que parecía indicar la distancia hasta algún punto en concreto.

Esta chapa estaba enganchada a sus extrañas ropas pero, esto no era lo que parecía lo más extraño sino que no se percibía a priori ningún tipo de elemento de retención como cadenas o vallas que impidiesen a los prisioneros que se fugaran pero, sin duda algo había que los retenían en ese lugar y desde luego no se trataba de las lúgubres vistas del interior de la mina o las infernales condiciones de vida que llevan estos prisioneros en este lugar.

Nico valiéndose de su rango entra a hablar con el alcaide de ese campo de concentración y le pide que le explique cómo funciona el lugar, cómo es que ningún prisionero intentase escapar a pesar de no haber ninguna medida preventiva aparente y por último lo extraño de sus ropas que parecen casi como si no tuvieran costuras.

El alcaide quedó impresionado de que se diera cuenta de esos pequeños detalles de sus extrañas vestiduras. Le explica que en realidad no son ropas sino que es su propia piel, mediante un proceso mecanizado automático, se desprende de sus carnes y se estira. Por otro lado, la piel al estar desprendida proporciona un mejor aislamiento contra los elementos y las condiciones externas. Sumándole que se inyecta una sustancia que aparte de ayudar a aislar, es un compuesto explosivo que gracias a sus identificadores pueden hacer que explote remotamente de forma manual o automática si supera la distancia máxima permitida a la que se les permite alejarse del lugar asignado en ese momento.

Seguidamente, el alcaide cambia de tema y le pregunta a qué había ido a aquel lugar, Nico le contesta que está buscando a alguien. El alcaide cada vez más curioso le pregunta, a quién específicamente, Nico contesta que no lo sabe, cuándo lo vea lo sabrá.

El alcaide con cara de sorpresa le pregunta si puede ayudarlo en algo y Nico le contesta que sí.

Perfecto, contesta el alcaide, dime de qué se trata.

A lo que Nico replica, quiero tu cabeza.

El alcaide, aterrorizado y con voz temblorosa, le pregunta, ¡¿POR QUÉ?!

Nico tranquilamente levanta su hacha y a la vez que se dispone para dar el golpe letal le contesta, por qué ya he encontrado a quién buscaba.

Al caer al suelo, ya decapitado, se observa cómo una especie de traje de carne se va soltando tanto del cuerpo como la cabeza cercenada, quedando una extraña bolsa flácida alrededor de estos.

- Primeros Bocetos:

Estos bocetos no representan el arte final del cómic, son una representación visual del concepto del arte final de lo que se pretende que sea el cómic. Por lo tanto, la técnica y el estilo puede diferenciar entre los diferentes bocetos.

- Personajes:

Nico:



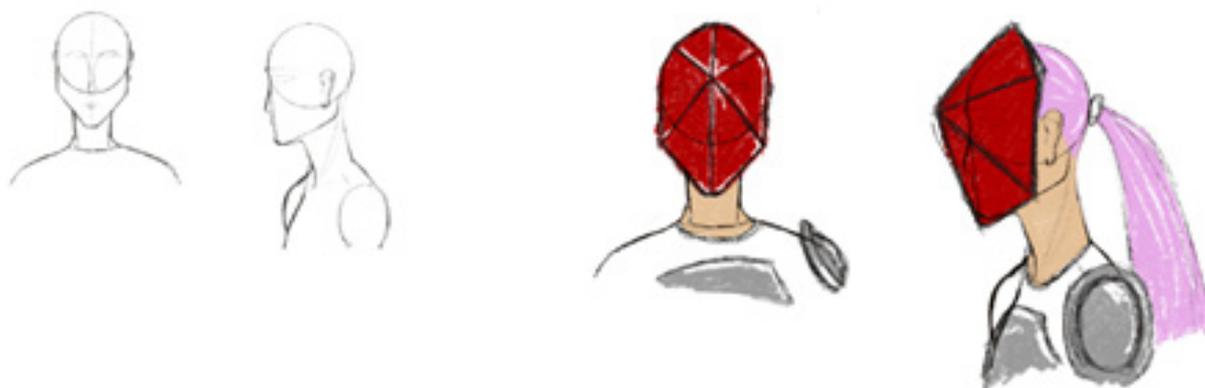
Nico con su aspecto habitual (cuerpo entero):



Nico vestido con el atuendo de las fuerzas militares imperiales:



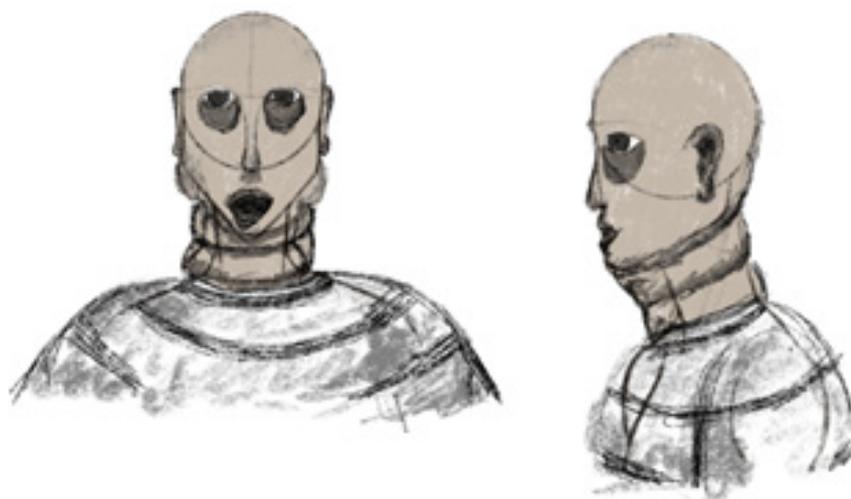
Soldado habitual del imperio (Nico puede tener este aspecto también ya que pertenece a las mismas fuerzas militares):



Alcaide del campo de concentración (Muy similar al aspecto que pueden tener el resto de guardas):



Aspecto promedio de uno de los prisioneros del campo de concentración:



- Paisajes:



Biblioteca



- Combate entre Nico y uno de los soldados del imperio:

Este es un boceto a modo de "collage" que ilustra cómo sería una escena de combate.



- Story Board:

Biblioteca
UNIVERSITAS Miguel Hernández

PRODUCTION: Jotunn ASPECT RATIO: _____ DATE: _____ PAGE: 1

<p>Scene: _____ Shot: _____</p> <p>Audio: <u>Nico se encuentra en un planeta alejado. (línea 1-4)</u></p>	<p>Scene: _____ Shot: _____</p> <p><u>Hay que recuperar un arma de recambio tipo molecular tipo extraje →</u></p> <p>Audio: <u>Mensaje para recuperar el arma. (línea 5-8)</u></p>	<p>Scene: _____ Shot: _____</p> <p>Audio: <u>Nico llega al campo de concentración. (línea 14-25)</u></p>
<p>Scene: _____ Shot: _____</p> <p>Audio: <u>El procedimiento se realiza mediante un proceso mecanizado (línea 37-34)</u></p>	<p>Scene: _____ Shot: _____</p> <p>Audio: <u>(Nico decapita al alcaide)</u></p>	<p>Scene: _____ Shot: _____</p> <p>Audio: _____</p>

- Proceso creación cómic:

Línea:



Línea y texto:



Línea, texto y detalles:



Biblioteca
UNIVERSIDAD del Hernández

- Resultado:



Conclusión:

Como conclusión final cabe destacar que hemos escrito la primera historia de lo que será un cómic nuevo con una historia original, que usaremos para crear el capítulo del cómic en soporte digital tipo scroll down.

Todo esto gracias a los diferentes referentes que han sido recopilados para generar una base con la que empezar a crear la historia y empezar a darle forma al mundo en la que se ambienta.

Tras esto se han generado unos personajes a parte por supuesto del protagonista, junto a unos ejemplos de cómo sería en los paisajes de este primer mundo, dónde se sitúa esta primera parte del cómic, para así conseguir un desarrollo de la historia lo más satisfactoria posible.

Y finalmente se ha generado un pequeño guion gráfico que sirve como boceto de lo que será la línea general que seguirá la historia del cómic, en el que aparecen los momentos más destacables, la aparente calma inicial del comienzo, el momento en el que esta calma inicial se interrumpe, cuándo llega al campo de concentración y lo observa desde la lejanía, el momento de la explicación por el proceso que pasan los reclusos antes de ser encarcelados y cuándo el protagonista decapita al alcaide y final del capítulo.

Finalmente, queremos señalar que estamos satisfechos del trabajo realizado y del resultado final de la obra y de cómo hemos podido realizar satisfactoriamente los objetivos planteados en la propuesta.

BIBLIOGRAFÍA:

Jodorowsky, A. y Moebius. (1980) El incal (1ª edición), Métal hurlant.

Miura, K. (agosto de 1989) Berserk (9ª edición), Hakusensha.

Nightow, Y. (1995) Trigun (1ª edición), Tokuma Shoten.

Otomo, K. (20 de diciembre 1982) Akira (1ª edición), Kōdansha.

Tamburini, S. y Liberatore, T. (1978) RanXerox (1ª edición) Cannibale.

