

TFG

**LAS CADENAS DEL CAZADOR.
PREPRODUCCIÓN DE UN CÓMIC**

**Presentado por Jose González Ramos
Tutor: David Heras Evangelio**

**Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2017-2018**



**UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA**



**UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES**

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar quiero dar las gracias a mi familia. Mis padres Jose Miguel González y Maria Pilar Ramos, por apoyarme incluso cuando mis decisiones parecen un sinsentido. A mi hermano, Miguel González por creer que puedo. A mi tía y compañera, Hermi Ramos por darme la tabarra y empujarme hacia delante en momentos que quizás no hubiera podido solo. A mi tutor, David Heras por creer en mi proyecto y animarme a hacer mi propia obra, aun cuando nuestras opiniones diferian en el como. Y a mi amiga y compañera, Julia Amorós, por empujarme siempre a ser mejor, a hacerlo mejor y a dar mejores resultados.

A todas las personas que me han acompañado estos años, y cuyos nombres no añadiré, por que llenaría estas páginas solo con eso. Vosotros sabéis quienes sois.

Y como no, a todas las personas, (compañeros de colegio, examigos, y demás individuos que no echaré de menos) que no creían en mí. Que no pensaron que lo consiguiera. Que pensaban que no era ni sería lo bastante bueno. Esto va sobre todo por vosotros.

Gracias.

1. RESUMEN

En esta memoria se recoge el proceso de preproducción de un cómic realizado a partir de una historia propia y original. De corte oscuro y fantástico, ligado a la realidad contemporánea de forma contextual, no pretende revolucionar el medio, pero sí, ser interesante y atractivo para los lectores.

El objetivo era llevar a cabo la redacción completa del guión y el storyboard del mismo, así como el diseño de personajes y la artefinalización de algunas de sus páginas.

1.1. Palabras Clave

Cómic; Narrativa; Preproducción

2. SUMMARY

This memory contains the preproduction process of a comic made from an own and original story. With dark and fantastic cut, it's linked to contemporary reality in a purely contextual way, without any try to revolve the medium, but to be interesting and attractive for its readers.

The objective is to write the whole plot, and develop its storyboard, as well as character creation and artfinalize of some of its pages.

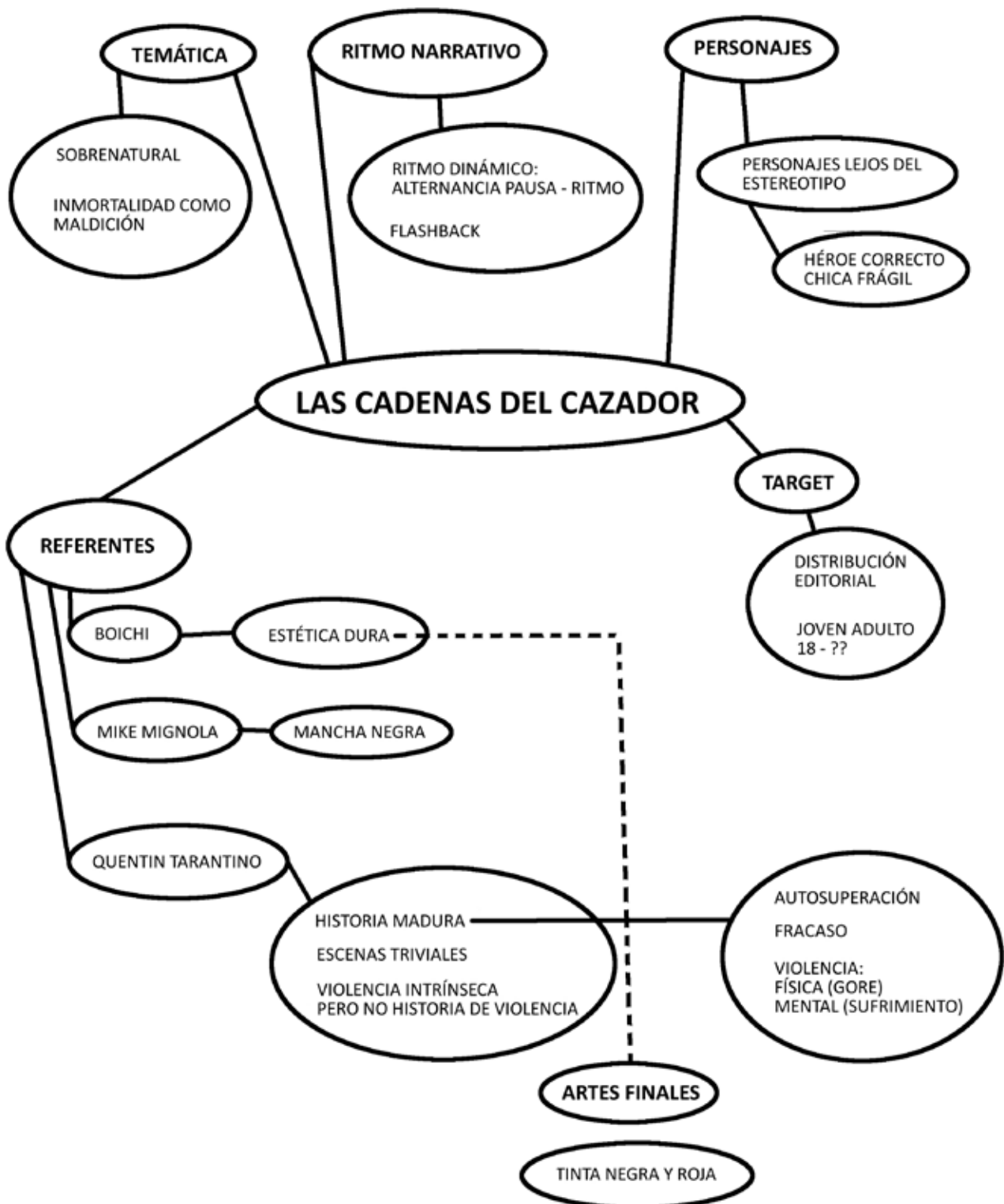
2.2. Keywords

Comic; Narrative; Preproduction

3. ÍNDICE

Agradecimientos -	Página 2
1. Resumen -	Página 3
1.1. Palabras Clave -	Página 3
2. Summary -	Página 3
2.1. Keywords -	Página 3
3. Índice -	Página 4
4. Mapa conceptual -	Página 5
5. Introducción -	Página 6
6. Objetivos -	Página 7
7. Metodología	Página 8
8 Referentes -	Página 12
8.1. Boichi -	Página 13
8.2. Mike Mignola -	Página 14
8.3. Quentin Tarantino -	Página 15
9. Mi experiencia en el cómic -	Página 16
10. Las cadenas del cazador -	Página 17
10.1. Resumen del argumento -	Página 17
10.2. Personajes -	Página 19
10.2.1. El Cazador -	Página 20
10.2.2. Elly -	Página 20
10.2.3. El Tratante -	Página 20
10.2.4. Agentes Marco y González -	Página 21
10.2.5. Oficial de policía -	Página 21
10.2.6. Demonios varios -	Página 21
11. Documentación -	Página 22
11.1. Vestuario -	Página 22
11.1.1. Noruega vikinga período final -	Página 22
11.1.2. Estados unidos años 20 -	Página 22
11.1.3. Heer (Wehrmacht) y división Azul -	Página 23
11.2. Armas -	Página 24
11.2.1. Magnum desert eagle .50 Mark XIX -	Página 24
11.2.2. Phurba -	Página 25
11.2.3. Hacha de combate vikinga (Skeggöx/ Breidöx) -	Página 26
11.2.4. LugerP08 -	Página 27
12. Conclusiones -	Página 28
13. Bibliografía -	Página 29

4. MAPA CONCEPTUAL



5. INTRODUCCIÓN

Las Cadenas del Cazador sigue la estela de la gran mayoría de cómics, publicados con fines comerciales, más que didácticos o académicos. A nivel formal, no intenta romper las barreras del medio, ni presentar una nueva forma de estructurar las páginas de este tipo de narración, sino más bien manejar con soltura los recursos propios del medio en pos de una lectura fluida.

En cuanto a lo conceptual, no pretendo construir una compleja trama narrativa con distintos niveles argumentales, aportar filosofía, ni reflexionar sobre “la futilidad de la existencia humana”, sino narrar eficazmente una historia de acción.

Mi trabajo bebe de autores consagrados del medio, como el mangaka Boichi, (cuyos cómics, si bien son excelentes a nivel gráfico, pecan ligeramente de “molar por molar”) y del dibujante Mike Mignola, (cuyos textos, complejos y reflexivos, vienen acompañados de una ilustración algo más sencilla, pero igualmente magnífica).

La historia de este cómic es oscura, triste y violenta. En este sentido, no da lugar a la corrección política ni a la autocensura. Sin embargo, sí que cuenta con sus dosis de esperanza, algo de optimismo y personajes que tratan de superar las dificultades de su día a día; aunque si lo consiguen o no, es algo discutible.

La trama, de corte fantástico, tiene una relación con la cotidianidad puramente contextual. Sin embargo, está muy ligada a mi propia experiencia. De hecho, una pregunta a la que he tenido que hacer frente desde que decidí emprender este proyecto es: “¿Por que escribes una historia tan desagradable?”. La respuesta más sencilla podría ser: “Estas cosas venden”. Pero la realidad es bien diferente. Esta historia nació en mi mente hace muchos años, en una época oscura de mi vida, donde no veía salida a una serie de circunstancias que, por suerte, ya no vienen al caso. Aun así, darle vueltas a toda esta serie de ideas, a este argumento irreal, pero terrible, me permitía evadirme de una realidad poco halagüeña. Imaginar escenarios sustancialmente peores que el mío, me permitía sobrellevar mi propia existencia en una época de pesimismo. Tantas vueltas le dí, que se convirtió en la primera historia larga que conseguí escribir hasta el final. Tenía lagunas y fallos, pero estaba completa y era mía.

Eso, unido a mi amor por los cómics, hizo que desde el primer día del primer cómic, ya supiera qué proyecto iba a emprender como TFG. Sin embargo, una vez decidido esto, comenzó la ardua labor de llenar las lagunas y atar los cabos sueltos. Lo cual, dado que ya no estaba sumido en la oscuridad, me dejaba solo dos opciones. Simular esa oscuridad mediante un ejercicio intelectual, o reescribir gran parte de la historia haciendo que perdiera ese punto oscuro. Así, intenté mantener lo máximo posible de la historia original, conectando los puntos de forma orgánica, tratando de no perder la esencia,

pero sin agobiarme por no conseguirlo. Eso sí, siempre intentando mantener la coherencia de los hechos y que la historia fluyera de forma natural.

6. OBJETIVOS

A la hora de abordar un proyecto, es imperativo conocer el objetivo del mismo, el fin último. Es la forma de no perderse por el camino ni embarcarse en tareas irrelevantes. Conocer el destino de la obra ayuda a los artistas a enfocar el trabajo en la dirección adecuada, pues no es lo mismo una obra para una exposición colectiva de pintura abstracta, que un cartel publicitario para un evento juvenil.

La comparación se puede acotar más. No es lo mismo hacer un cómic cuya intención es explorar los límites de la capacidad del autor, que crear uno con el objetivo de llegar al público y vender muchas copias de el.

Conocer el objetivo, como vemos, nos aclara qué debemos hacer. Sin embargo, el tiempo del que se dispone para alcanzarlo, también es un elemento a tener en cuenta a la hora de decidir ese objetivo. En el caso de este TFG, pretender completar un cómic, estimado en un volumen de aproximadamente 300 páginas, en el plazo de un año, es materialmente imposible. Los autores de manga japonés, que trabajan todos los días de la semana exclusivamente en sus cómics y cuentan con equipos de apoyo de entre 5 y 10 personas, consiguen, a lo sumo, publicar un total de 700 páginas cada año natural. Por lo tanto es poco razonable autoexigirse completar un cómic de 300 páginas, siendo un autor que trabaja en solitario, a la par que cursa una carrera, en el plazo de un curso de 9 meses. Por eso decidí marcarme un objetivo algo más razonable, pero no por ello menos ambicioso.

El objetivo de este TFG es cerrar el proceso previo a la confección del cómic en sí. Es decir, redactar un guión completo, coherente e interesante, así como diseñar personajes atractivos y convincentes. Además, también pretendo completar el proceso de “storyboard” o “plot”, que consiste en el esbozado rápido de las páginas, generando un ritmo narrativo fluido y dinámico, que atrape al lector. Una vez hecho esto, ya estaría claro el argumento, los personajes, y más importante aún, el número concreto de páginas, por lo que el proyecto, que incluirá con las páginas artefinalizadas, podrá ser presentado a editoriales que puedan tener interés en la publicación y comercialización de la obra.

7. METODOLOGÍA

En esta parte del documento procederé a explicar como he realizado este proyecto concreto, si pudiera ser de ayuda a otros autores noveles sería estupendo, pero en ningún caso pretende explicar académicamente cómo hacer un cómic, sea de la índole que sea. La razón es que, del mismo modo que no existe una forma única de abordar un proyecto, tampoco existe una forma única de realizar un cómic. Realizar un cómic es, en última instancia, un proyecto personal. Por ello, aunque los profesionales están de acuerdo en que existe una metodología base estudiada y optimizada, llevar a cabo un proyecto creativo no deja de ser una experiencia particular y personal, única en cada artista y autor. Por ello se hace en ocasiones referencia a una “metodología básica”, que no es más que un estandarización de ideas y pasos que se siguen a la hora de abordar el trabajo, pero que pueden y deben ser alterados para adaptarse a las necesidades de cada autor y cada proyecto particular.

Por ello partimos del primer paso de la metodología básica de cualquier proyecto narrativo; el nacimiento de la idea. Esta puede ser un argumento, un hecho, un personaje, un espacio o cualquier cosa al rededor de la cual se pueda articular el discurso. Este proyecto comenzó con un personaje. No era exactamente un héroe, sino más bien una forma retorcida de él. Se creó un personaje que mostraba las consecuencias no solo de ser un héroe durante mucho tiempo, sino de existir durante mucho tiempo. Las consecuencias de llevar un gran peso durante cientos de años. Por ello era necesario que el personaje hubiese vivido mucho en el momento principal de la historia, así que lo planteé como un ser inmortal. Sin embargo, quería mantener algunas características propias de la mortalidad, las consecuencias del heroísmo, como algo muy presente en todo momento, por lo que despojé al protagonista del resto de características asociadas al héroe inmortal. Al eliminar la invulnerabilidad, el héroe podía sufrir los daños asociados a su actividad. Al eliminar la regeneración instantánea, el héroe debía lidiar con el período de recuperación de cualquier herida. Al suprimir la fuerza y la resistencia aumentadas, ni siquiera era superior al humano medio en combate. Todas estas características ponían al personaje en la predisposición de sufrir lo indecible durante un tiempo ilimitado.

La profundidad de este personaje venía dada por sus recuerdos. Para dar peso a esta afirmación, pondré un ejemplo. A nivel evolutivo, el ser humano recuerda mucho mejor los sucesos traumáticos que los momentos felices. La razón de esto, es la supervivencia. Cada momento en que un humano ha estado a punto de morir o ha sufrido algún daño, se graba a fuego en la mente para no volver a pasar por ello. Eso implica que con el paso de los años, las personas van acumulando recuerdos dolorosos. Era importante mostrar la consecuencia de cientos de años acumulando ese tipo de recuerdos. Viendo



Primer boceto de *El Cazador*

morir seres queridos y sufriendo heridas físicas y emocionales de enorme calado, directamente relacionadas con su trabajo.

Por ejemplo, a nivel anecdótico me parece interesante resaltar que debido al episodio del embarcadero (narrado en el cómic) el personaje sufre de hidrofobia. Este miedo en concreto es irrelevante para el desarrollo de la historia, pero como he dicho, es una muestra de las secuelas del desempeño de la labor heroica de nuestro protagonista.

El crecimiento de la historia surge al rededor de este personaje, mediante el esquema de pregunta y respuesta. Saber por qué hace lo que hace, o cómo puede reaccionar alguien así ante las situaciones que se le presentan permite dar forma a la historia a su alrededor. De ahí empiezan a surgir los rasgos generales de la historia, que no entran en detalles de espacio o personajes secundarios, los cuales se van construyendo mediante arquetipos que respondan a las necesidades de la historia del Cazador, con indiferencia de las historias de cada uno de ellos.

En este punto ya sabía que mi protagonista iba a sufrir, y que al final de la historia, no iba a haber mejorado la situación de nadie. Una vez decidido todo esto, comencé a dar formas detalladas a los arquetipos que habían definido a los personajes secundarios que, de momento, simplemente orbitaban al rededor del protagonista sin razón propia de ser.

A la hora de diseñar a los personajes secundarios, seguí el mismo proceso que el seguido para el protagonista. Había que responder a las mismas preguntas. Sin embargo, el rango de respuestas estaba acotado por la coherencia con las situaciones creadas para la historia del protagonista, o al menos, aproximadas. Con la intención de facilitar la tarea, traté de deconstruir la narrativa creada entorno a un personaje, para que pudiera dar cabida al resto. No fue complicado en la mayoría de los casos, pero si que conllevó ciertos cambios al abordar el siguiente paso del proceso.

Una vez creados todos los personajes en torno a las líneas generales de la historia, llegó el momento de redactar el guión literario (Anexo I). Este fue el punto más complejo por que había que dar coherencia a toda una suerte de hechos que, si bien estaban ordenados cronológicamente, eran una suerte de secuencias no relacionadas, que había que conectar entre sí de forma creíble y natural.

Esa búsqueda de naturalidad en la sucesión de acontecimientos da como resultado alguno cambios sustanciales en los acontecimientos. Dónde ocurren o cuándo, se ve alterado al tener que resultar creíble. Un ejemplo de esto es toda la escena en casa de Elly, que en un principio sucedía en casa del Cazador. Pero al comenzar a escribir, resulta incoherente que Elly lleve a un Cazador inconsciente a la casa de él, sin saber siquiera dónde está. En ese caso, la búsqueda de una mayor naturalidad llevó a cambiar el lugar por la casa de ella, con la subsecuente necesidad de diseñar un nuevo espacio.

Tiende a olvidarse la necesidad de que los personajes sean auténticos y creíbles, coherentes en sus acciones independientemente de la idoneidad de las mismas a la hora de construir la narración. Es fácil caer en el error de crear toda una sucesión de eventos potentes, cargados de dramatismo y simbología pero carentes de coherencia. No podemos olvidar que son los personajes los que deciden las acciones, y no al revés. Con esto en mente, dejé fluir la historia mientras escribía, permitiendo que fueran los personajes los que decidieran qué hacer o qué decir.

Analizados ya los pormenores de la creación de una historia, llega el momento de transformar esa idea escrita, en un relato visual, para lo cual es necesario comenzar con los diseños de personajes y espacios. En una narración por imágenes, lo principal, al igual que en el cine, es la acción. Aunque podamos permitirnos recursos literarios como mostrar los pensamientos del personaje o leer la “voz” del narrador, lo principal es que hablen las imágenes. Hay que ser capaz de entender el espacio y comprender los gestos de los personajes. O al menos, esa es mi opinión respecto a la narrativa visual, y se ve muy reflejado en mi cómic, que busca reducir el texto en página a su mínima expresión, limitándolo a la voz de los personajes. Eso hace imperante la necesidad de unos personajes expresivos, con rostros que puedan mostrar su expresión por si mismos, u ocultarla, en función del momento.

Del mismo modo, al trasladar una historia escrita al formato visual, hay que tener en cuenta los focos de atención a la hora de componer las páginas y las dobles páginas. Es de especial interés el salto entre las páginas, es decir, cada vez que el lector gira una página. Dentro de lo posible, es buena idea tratar de situar los momentos de interés y suspense en esos saltos, dados cada dos páginas, con el objetivo de incrementar ligeramente la tensión del lector. Esto no significa que debemos forzar la historia para situar un gancho cada dos páginas, sino que podría ser interesante dilatar o acortar determinadas secuencias para que los puntos clave de la narración estén situados en esos puntos físicos del libro. Para llevar a cabo esta preparación se realiza el storyboard. Hay muchas formas de hacerlo, pero yo me he decantado por utilizar una página de tamaño A4 para cada página del cómic. Sin embargo, la página bocetada no llega hasta el borde, sino que deja unos márgenes generosos con la intención de hacer anotaciones de diálogo, de cambios de plano, o directamente cambios a la página. De esta forma, es posible ver en su conjunto el volumen de la obra y los giros de página para actuar en concordancia.

A la hora de seleccionar la técnica, elegí la más clásica de entre las técnicas empleadas en el cómic. La tinta china aplicada con una plumilla. Elegí la plumilla por la posibilidad de alterar el grosor de la línea según la presión aplicada, lo cual genera un resultado más orgánico. Sin embargo, a nivel gráfico, también me sentí atraído por la tinta debido a la oscuridad inherente a esa técnica. Del mismo modo eliminé los colores y las manchas, creando los volúmenes mediante un entramado manual de tinta. Sin embargo, a nivel expresivo, mantuve un solo color, el rojo, aplicado también con plumilla. Este

color se aplica en cada mancha, salpicadura o gota de sangre con la única intención de incrementar el dramatismo de las escenas y la violencia propia de la historia.

Posteriormente, una vez definida la narrativa, es el momento de hablar del acabado final, que si bien no está presente todavía, es un punto importante a la hora de llevar el producto al mercado. En este caso, dada la previsión de páginas de la historia, cabe descartar la grapa como formato de encuadernación. Debido al volumen de páginas y a la búsqueda de un acabado lo más profesional y duradero posible, considero que lo idóneo a la hora de llevar a cabo la producción final, es una encuadernación con lomo y tapas duras, e impreso el contenido sobre un papel de un gramaje entre 100 y 120. Todo esto responde no solo a la búsqueda de una presentación de calidad superior, sino a la intención de aumentar lo máximo posible la durabilidad del libro.

Ha sido fundamental para la elaboración de este proyecto el contacto con el tutor, con quien he mantenido una serie de reuniones de forma estable a lo largo del curso. En su inicio, dentro del marco de la asignatura cómic, revisamos de forma extensa mi proyecto a nivel práctico, tratando los temas de guión, diseño de personajes, composición de página y en definitiva, todo lo relacionado con la creación de un cómic a nivel práctico. Tras finalizar la asignatura, seguimos reuniéndonos para tratar el tema de la memoria, afinando los puntos en los que tenía dudas, corrigiendo los textos hasta alcanzar el resultado deseado y modificando la maquetación de la memoria para presentar un proyecto que estuviera al nivel de un Trabajo de Fin de Grado.

8. REFERENTES

No podría hablar de todos mis referentes en un trabajo breve como el que presento, pues como todos los amantes de un medio, comencé como consumidor a descubrir diferentes autores. Poco a poco fueron cayendo en mis manos cientos de cómics, los cuales leía indefectiblemente de principio a fin. De todos los estilos gráficos y géneros, he leído desde dramas históricos como ‘Vagabond’ (Takehiko Inoue) o ‘Maus’ (Art Spiegelman) a filosofía en forma de cómic de ciencia ficción como ‘Ghost in the Shell’ (Masamune Shirow) o ‘Blame!’ (Tsutomu Nihei). No me he mantenido en los géneros serios. La comedia absurda de ‘Bobobo’ (Yoshio Sawai), la oscuridad de ‘Hellboy’ (Mike Mignola), el romanticismo de ‘Suzuka’ (Koji Seo), la violencia de ‘Helsing’ (Kota Hirano), el valor de ‘One Piece’ (Eiichiro Oda), la brutalidad de ‘Watchmen’ (Alan Moore / Dave Gibbons)...

Y no solo en el mundo del cómic se encuentran mis referentes. Al trabajar un producto de narrativa visual, me interesa cualquier forma de narración visual, siendo hoy en día el cine una de sus máximas expresiones. Es por ello que los directores y escritores de cine, así como los artistas que participan, son también referentes para mí. Tal vez no todos formen parte del marco referencial de esta obra en concreto, pero están ahí, sirviendo de inspiración, directa o indirecta, al crear mi cómic.

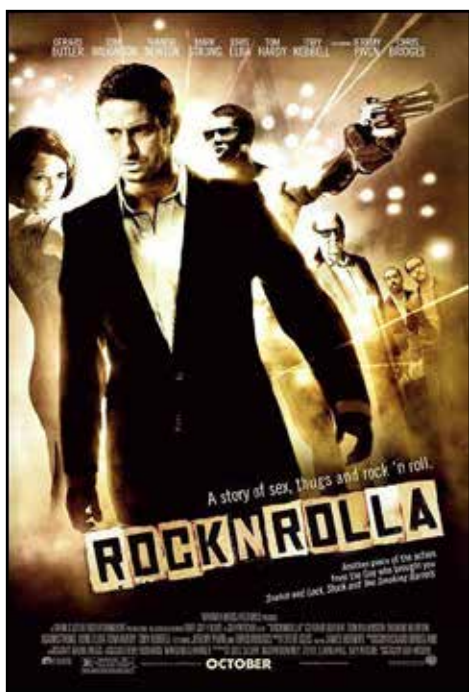
Un ejemplo de ello, que analizaré más adelante con algo más de profundidad, es Quentin Tarantino. No escribe historias políticamente correctas. No se censura. Se envuelve en su capa de creatividad, permitiéndose crear con libertad aquello que se propone. Con talento y esfuerzo, ha construido toda una narrativa propia, un estilo personal que a día de hoy, es casi un género en sí mismo. No por nada se habla en ocasiones del “estilo Tarantino” para describir a todas esas películas que beben de su obra.

Me resulta interesante también la estructura narrativa de sus obras, que huyen de la cronología. En esta línea me interesa también la obra del director Guy Ritchie, sobretodo en sus primeras películas, en las que participaba también como escritor (Lock and Stock and Two Smoking Barrels; Snatch, Cerdos y Diamantes; Rock’n’Rolla), pues se permitía ese juego de tiempos donde no importaba tanto el cuando, como el qué. Historias construidas saltando con maestría entre momentos y lugares para generar un discurso coherente bajo la apariencia de la desarticulación del mismo.

Sin embargo, lo que aquí nos atañe son los referentes estrictos de mi cómic, aquellos autores en cuyo trabajo me he apoyado, consciente o inconscientemente, a la hora de realizar mi obra.



Portada Watchmen. Alan Moore y Dave Gibbons



Portada Rock'n'rolla. Guy Ritchie

8.1. BOICHI:



Viñeta extraída de Sun-Ken-Rock. Boichi

Si tuviera que elegir un referente principal para mi obra, sin duda sería Boichi, no solo por la calidad de su trabajo, si no por la minuciosidad de su proceso. Nada queda al azar cuando este autor coge la pluma. Si el plano de situación de un espacio no es de su agrado, va al lugar y realiza toda una sesión fotográfica. Si una escena de acción es demasiado compleja, busca artistas marciales capaces de llevar a cabo las acciones descritas y los fotografía desde distintos ángulos para poder dar dinamismo a sus escenas, asegurándose de paso de que sus combates sean realistas y los personajes no lleven a cabo acciones imposibles o irreales.

Del mismo modo, trata de documentarse de todo lo que pueda necesitar, no dejando nada a la deducción. Este perfeccionismo no termina en el proceso de documentación. El modo en que aplica la tinta, incidiendo en la forma, detallando los volúmenes, llegando al exceso en ocasiones, da cuenta de una atención al detalle que va más allá de lo profesional, y demostrando la pasión y el amor por su oficio que creo que todos los artistas deberían llegar a tener.

Sin embargo, su capacidad artística se ve mermada por su capacidad como escritor. No quiero decir con esto que sea un mal escritor, sino que las historias que ha realizado de escritura propia desmerecen, a nivel argumental, su trabajo artístico. Recurre a menudo al cliché, lo cual reduce la calidad de la historia al mermar su originalidad, dando a veces la sensación de que ni siquiera lo intenta. Del mismo modo, con cierta frecuencia cae en el Deus Ex Machina, solucionando determinadas situaciones sin explicación ni motivo más allá del “por que sí”.

Tras este breve estudio de las características de este autor, puedo decir sin temor a equivocarme que es mi referente principal en todo lo relacionado con la gráfica. La minuciosidad con que construye las imágenes. El cuidado con el que crea las escenas. Sin embargo, prefiero huir de lo concerniente a la narrativa, pues como he dicho, en ocasiones desmerece su obra.



Proceso de dibujo de una página de Sun-Ken-Rock. Boichi

8.2. MIKE MIGNOLA:



Viñeta extraída de Hellboy. Mike Mignola

Al contrario que el autor anterior, Mignola no es tan minucioso a la hora que diseñar sus escenas a la hora de buscar referencias visuales o construir las escenas, cayendo a veces en la deformación de los personajes. Sin embargo, eso forma parte de su estilo personal de ilustración, y sobre todo, no desmerece el resto del trabajo.

A nivel gráfico, su ilustración sobresale en la creación de atmósferas mediante la mancha negra, que ocupa grandes espacios en el papel, desdibujando en ocasiones la forma de los personajes. De nuevo, y como en el caso anterior, aunque por razones diferentes, lo que me interesa del autor es su capacidad de crear escenas y dar forma a las imágenes, puesto que a nivel narrativo, puede ser un poco tedioso. Como antes, no pretendo decir que sea malo. Sin embargo, en mi opinión, sus textos a veces pecan de farragosos y excesivamente filosóficos. La metáfora y la narrativa compleja, a veces se desvirtúan por exceso, haciendo que el argumento pueda perder el sentido y sea difícil de seguir y comprender.

Personalmente, estoy fascinado por el éxito de este autor en conseguir lo que se proponía. Desde joven, su objetivo era “dibujar monstruos”. Cómic, libro ilustrado, diseño de personajes... Nada de eso importaba. Solo dibujar monstruos. Esa acotación en el “Qué” se dibuja, me recuerda a lo dicho por Pablo Amargo en su reciente charla en la Facultad de Bellas Artes. Cuanto más acotas tu área de trabajo, más debes profundizar en tu capacidad de abordarlo. En este caso, Mignola decidió que iba a dibujar monstruos y se centró en ello. Hoy en día el personaje de Hellboy es mundialmente conocido, y Mignola ha trabajado en el apartado artístico, diseñando criaturas, para algunas grandes obras del cine como ‘El Laberinto del Fauno’.

Al igual que ocurre con Boichi, me interesa Mignola por su capacidad gráfica a la hora de construir las escenas. En este caso, el uso de la mancha negra para crear atmósferas. Pero más allá de eso, me interesa su capacidad de triunfar mediante la restricción propia de su trabajo, incitándome a mí a mantenerme firme en mi empeño de dedicarme exclusivamente a los cómics.



Viñeta extraída de Hellboy. Mike Mignola

8.3. QUENTIN TARANTINO:



Quentin Tarantino



Poster promocional filmografía
Quentin Tarantino

Tarantino no es ilustrador, pero como director de cine, su trabajo se fundamenta también en las imágenes que compone. La sucesión de escenas y, sobre todo, la composición de plano son fundamentales a la hora de generar la narrativa, pero es su faceta como escritor la que más me interesa. El tipo de narraciones que suele construir, crudas y sin edulcorar, que muestran sin tapujos la violencia intrínseca a las situaciones que describe, tiene mucho ver en el proyecto que he desarrollado. Pero no es lo único interesante de su narrativa. La forma en que organiza los acontecimientos es inusual y única en la mayoría de los casos. Los hechos no se articulan en torno a una cronología, sino en torno a los personajes que las protagonizan. Es el caso de, por ejemplo, *Pulp Fiction*, donde la historia se articula en base a una serie de cortos que se interconectan, pero totalmente desorganizados en lo que se refiere a la cronología, creando una historia perfectamente inteligible independientemente del orden en el que se vean los fragmentos. Algo similar, pero menos acuciado, se puede ver en su última película, 'Los Odiosos Ocho', en la cual los hechos, aunque se narran de forma más o menos cronológica, se dividen en capítulos basados en quien los protagoniza, haciendo que los tiempos se solapen en ocasiones.

Como recurso narrativo también está la trivialidad de algunas de sus escenas. No quiero decir que sean escenas sin fundamento, ni muchísimo menos. Son escenas que muestran el carácter de los personajes de forma eficiente y ligera. Tarantino es consciente de la dureza de sus películas y rebaja la tensión mediante el uso de esas escenas, al mismo tiempo que las emplea para mostrar la naturaleza, no solo de los personajes, sino del mundo que los rodea. Un ejemplo de esto es la escena de los sacos en 'Django desencadenado', donde muestra la ignorancia generalizada del esclavista medio. Puedo establecer un paralelismo directo entre esa escena y la escena del autobús de mi cómic. Mediante las reacciones de Elly a la conversación de los hombres del autobús, podemos entender el carácter de ella, así como descubrir en que tipo de ambiente se mueve.

De este autor me interesa, como he mostrado en el texto, su estilo narrativo. En primer lugar el "qué". Son historias violentas que no esconden la tragedia que las envuelve. Sin embargo, no buscan dar un tono pesado y contundente, ni aleccionar sobre la historia o los conceptos que la envuelven. Y con ese interés, que pone el énfasis en el entretenimiento, intercala escenas más ligeras, que podrían pasar por absurdas, como forma de aligerar el tono y crear cambios de ritmo que dan intensidad a las escenas duras.

9. MI EXPERIENCIA EN EL CÓMIC

-“Cuando alguien me pregunta a cuál escuela de cine he ido, yo respondo: -No fui a ninguna escuela de cine, solo fui al cine”-

-Quentin Tarantino

Mi formación inicial en el cómic fue, como la de Tarantino, autodidacta. Desligada del mundo académico y aprendiendo el lenguaje del medio mediante el consumo de cómics. Sin embargo, esto por sí solo, aunque me dio bastantes herramientas para juzgar el trabajo ajeno, era insuficiente para llevar a cabo mis propios cómics. Por eso decidí formarme en el lenguaje del medio. Poco a poco fui estudiando y formándome para adquirir todas las capacidades de las disciplinas en que flaqueaba, casi todas ellas relacionadas con las capacidades técnicas. Así fue como, mediante el estudio de la carrera de Bellas Artes, aprendí dibujo, color, estructura, anatomía, y todas las demás destrezas que, directa o indirectamente, aplicaría en la creación de un cómic propio. Sin embargo, hasta que llegué al último curso de la carrera no realicé ningún tipo de formación específica en materia de cómic. Simplemente seguí leyendo cada ejemplar de cómic, manga y tebeo que caía en mis manos, aprendiendo las distintas formas del mismo y asimilando aquello que me resultaba útil o interesante. Aprendí las formas del cómic en base a leerlos todos. Pero fue mi formación la que me permitió intentar crearlos. De hecho, este cómic no ha sido mi primera incursión en el medio, pues ya elaboré un fanzine junto a otros autores, en calidad de escritor, ilustrador y coordinador del proyecto, lo cual me sirvió como formación no reglada, pero ante todo, me abrió los ojos a todo lo que me faltaba aún por aprender.

Desde el cómic heroico americano de parte de autores como Mike Mignola (Hellboy) o Neil Gaiman (The Sandman) hasta el manga japonés de Boichi (Sun-Ken-Rock) y Hiroaki Samura (La espada del Inmortal), pasando por el tebeo nacional de Ibañez (Mortadelo y Filemón) y el francés de Hergé (Tintín), he leído y, con el tiempo, analizado, cada estilo gráfico y narrativo que ha caído en mis manos, hasta desarrollar un estilo propio.

En mi caso, he decidido adoptar unos u otros recursos en función del carácter de cada historieta, pues por muy fluido que sea un estilo de narrar dentro de un género, puede no funcionar en otro. En la historia que nos atañe, por ejemplo, me he decantado por una forma narrativa muy próxima al manga japonés, utilizando pocas viñetas por página para poder hacerlas de mayor tamaño y dotar de dinamismo a las composiciones de página. Sin embargo, a nivel gráfico, aun manteniéndome dentro del blanco y negro, he decidido añadir notas de color con el objetivo de aumentar el dramatismo de las escenas. Del mismo modo, la búsqueda de una cierta veracidad en los personajes, su naturalismo, se aleja en gran medida del estándar del manga.



Portada La Espada del Inmortal. Hiroaki Samura



Mortadelo y Filemon. Ibáñez

Esta búsqueda de un estilo propio y personal, alejado de los estándares de los “grandes referentes” es lo que hace único mi estilo como autor, y por tanto, el estilo del cómic.

10. LAS CADENAS DEL CAZADOR

10.1. RESUMEN DEL ARGUMENTO

En las siguientes líneas se presenta un resumen del argumento del cómic, contando los hechos en el mismo orden que suceden en la narración. La intención de este punto es dar una noción de los hechos y conocer la historia que se presenta. No obstante, y como se indica, se trata solo de un resumen. El guión completo se puede encontrar en el Anexo I que acompaña a este documento.

Una noche, el hombre conocido como El Cazador, persigue a un hombre al que acorralla en un callejón. El hombre se transforma en una criatura enorme y comienza una batalla cruenta de la que El Cazador sale victorioso. (Comienza entonces el flashback que da forma al cuerpo del cómic.)

Una chica, de nombre Elly, sale de trabajar de una cafetería y toma el autobús a casa. Todos los pasajeros se van bajando por el camino, hasta no quedar nadie salvo El Cazador, que duerme al fondo, y la propia Elly. Al llegar a la parada, la chica sale y el conductor se abalanza sobre ella con intenciones lascivas. El Cazador entonces lo quita de encima de la chica y vacía un cargador entero de su pistola sobre él. El conductor se transforma en un monstruo enorme y comienza un combate del que El Cazador, a pesar de salir victorioso, acaba muy malherido e inconsciente. Pese a la conmoción, Elly lo ayuda a levantarse y carga con él hasta su casa (de ella) para que, al despertar, le de explicaciones.

El Cazador despierta aturdido en casa de Elly y trata de marcharse sin decir nada, pero Elly lo ve y lo obliga a quedarse y contarle su historia. El Cazador la avisa de que no lo creerá y comienza a narrar su pasado, que se inicia en la actual Noruega, pero entre los siglos X y XI. Le dice que esos seres son demonios, que vienen desde otros planos de existencia con la intención de formar un ejército y tomar el plano humano. Sin embargo, su existencia caótica y falta de autocontrol los hacen ceder a sus impulsos más básicos, relacionados en general con la violencia. Le cuenta su lugar en la guerra, buscando y matando demonios. Promete contarle todo cuando descanse, pues necesita dormir. Pero antes, le cuenta que no recuerda su nombre, pero que hoy día se le conoce como El Cazador.

Al despertar nuevamente, El Cazador prosigue contándole la historia de su vida a Elly.

Vivía en una granja con su mujer, y preparaba una barca para pescar en cuanto se fundiera el hielo. Mientras estaba lijando la quilla oyó el grito de

su mujer, y al llegar a donde estaba cortando la leña, la encontró muerta. Un monstruo estaba cerca y lucharon. El demonio huyó malherido tras dejar al Cazador inconsciente. La historia continúa en un pueblo pequeño, donde alguien estaba buscando una criatura que había estado rondando el pueblo y atacado a algunas personas. El Cazador habló con la chica, que le contrató para buscar y matar a la criatura. Recorrieron el bosque durante días buscándola, pero no apareció y lo único que acabaron haciendo fue acercarse el uno al otro. Finalmente se enamoraron y decidieron dejar la búsqueda y ser felices. Pero al volver al pueblo, este estaba siendo atacado. Fuego y cadáveres fue lo único que encontraron de camino a la plaza central. Al llegar, el demonio que atacó la casa del cazador estaba causando el caos. El Cazador se lanzó hacia él, movido por la furia, pero fue rápidamente contrarrestado por el demonio, perdiendo un brazo. El demonio no lo remató por que recibió un flechazo en un ojo por parte de la chica. El demonio se abalanzó sobre ella y recibió, antes de matarla, un flechazo en el otro ojo. El Cazador murió desangrado mientras veía la escena. En la oscuridad, una voz le prometió venganza e inmortalidad a cambio de servicio. El Cazador aceptó y, al despertar, el demonio ya no estaba. Volvió a colocarse el brazo.

En ese momento Elly interrumpe el relato, totalmente espantada por la escena. El Cazador se levanta de un salto y se marcha. Elly coge su mochila y va tras él. Lo encuentra en un callejón, más malherido de lo que estaba, con un brazo roto por varios sitios. Elly lo levanta y ante la idea de llevarlo a su casa, él prefiere ir a la suya propia. Al llegar al lugar, medio derruido, El Cazador pide unas pastillas a Elly y entre los dos comienzan a curar su brazo. Mientras tanto, El Cazador cuenta a Elly otra historia de su pasado, en la que unos mafiosos lo lanzan al río, para explicar como ahogarse durante meses sin llegar a morir, es peor que la muerte. Al acabar la historia, se deja caer en el sueño narcótico de las pastillas.

Al despertar, no hay nadie. Así que se levanta y se marcha a una comisaría donde tiene una reunión con un agente que forma parte de “la organización”. Al terminar la reunión, se marcha. Pero en el lugar donde estaban aparece el Tratante, que ha estado manejando los hilos del Cazador a través de la organización.

Al volver El Cazador a su casa, Elly ya ha regresado y lleva comida. El Cazador la obvia y sube a su habitación. Mientras tanto, los agentes Marco y González llaman a la puerta buscándolo, y Elly los echa. Entonces El Cazador baja preguntando y cuando Elly le cuenta lo que ha pasado, estalla en cólera dirigida contra ella, que no lo tolera y lo derriba de un puñetazo, haciéndole ver que no consentirá esa actitud, y que está demasiado débil para luchar contra los demonios. Entonces él se retira. Durante ese tiempo lo asaltan dudas sobre sí mismo, su pasado y su relación con Elly, que se va estrechando. Finalmente decide dejar de luchar mientras ella viva, para aprovechar el tiempo juntos.

En cuanto toma la decisión, aparecen Marco y González, que revelan no

solo su naturaleza demoníaca, sino que trabajan para el Tratante. Derriban al Cazador y matan a Elly. Movido por el dolor, ataca a los demonios con una furia descomunal blandiendo el hacha. Muertos ellos, se dirige a Elly y llora su muerte. Es en ese momento cuando hace entrada el Tratante y promete devolverle la vida si el Cazador vuelve a matar para él. Esta vez sin límite de tiempo. El Cazador acepta y Elly despierta. Él la levanta y la tumba en el sofá, sube a su habitación y se pega un tiro en la boca.

Entonces, de vuelta en el callejón del principio, El Cazador promete la muerte al Tratante, que lo observa desde un tejado.

10.2. PERSONAJES

Como la gran mayoría de los trabajos de narrativa, trata una historia que gira en torno a los personajes. Es por eso que la caracterización de estos, es un proceso clave a la hora de construir la historia, ya que las personalidades de los personajes son lo que articula un discurso coherente, siempre y cuando esté bien desarrollada y completa. Un personaje incompleto, sin una personalidad y características definidas, será difícil de incluir en una narración sin generar lagunas. Esto es aplicable a todos los personajes, pero varía en función de la importancia del propio personaje. Por ello cabe esperar que los personajes principales, al rededor de los cuales se desarrolla la historia, estén más definidos en todos los aspectos de personalidad. Por el contrario, los personajes secundarios probablemente tendrán menos rasgos propios y se aproximarán más a determinados arquetipos. Esto se hace así para agilizar la redacción y comprensión del texto.

Bajo estas premisas, en el punto siguiente, haré una breve descripción de los personajes del cómic, haciendo mayor o menos hincapié en función de cada uno dentro de la historia.

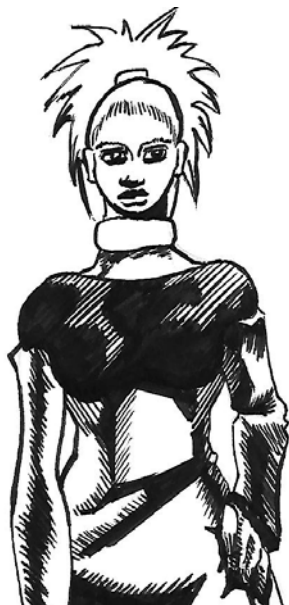
10.2.1. "El Cazador"

Es el protagonista de la historia. Es callado y taciturno. Acostumbra a hacer las cosas a su manera y no siente aprecio por nada ni por nadie. Para él, los recuerdos son una carga que lo atormenta, privándole de sueño y apetito. Está asociado a una organización secreta, de la que se cuenta poco en la obra, que libra una guerra contra los demonios. Él aprovecha esta asociación para conseguir recursos e información, pero no siente ninguna lealtad real hacia la misma.

Es de estatura media, muy delgado y con el rostro demacrado. Pero largo y sucio y ropa usada y vieja.



El Cazador. Diseño propio



Elly. Diseño propio

10.2.2. Elly

Es una chica fuerte y capaz, que no se deja intimidar por nadie aunque eso la meta en líos. Es curiosa y le gusta saber todo lo que, en palabras suyas, “vale la pena saber”. Su sentido de la justicia es muy firme, y tiene muy claro lo que es correcto y lo que no. Sin embargo no es el tipo de persona inconsciente que se mete en situaciones que la superan para arreglar un problema. De eso se encarga su curiosidad.

Es algo más alta que las chicas de su alrededor, y también lo es más que “El Cazador”. Lleva el pelo recogido en una coleta alta y suele vestirse con ropa cómoda.

10.2.3. El Tratante

Es un demonio singular. Si bien su poder físico está muy por debajo del de sus congéneres, es mucho más inteligente que ellos. Posee además una serie de habilidades peculiares, como la capacidad de viajar entre las sombras y manipular las almas. Pero su habilidad más importante es la del Trato. Puede hacer posible lo imposible mediante la imposición de unas condiciones que deben ser cumplidas. Mediante esta habilidad, ha conseguido introducirse en “La Organización”, a través de la cual manipula al Cazador para seguir manteniendo para él, en su ascenso al poder. Su inteligencia superior y su retorcida mente es la razón de que tenga sus propios planes, más allá de la conquista del planeta. Sin embargo, el hecho de que sus intereses choquen con los de aquel que da las órdenes es lo que lo obliga a actuar a través de terceros.

Es de menor tamaño que los otros demonios, apenas unos centímetros más alto que un humano medio. Siempre va envuelto en sombras y solo tiene brazo izquierdo. Este es un elemento importante, pues simboliza la perversión del trato entre caballeros, que se cierra con la mano derecha.



El Tratante. Diseño propio

10.2.4. Agentes González y Marco

Si bien no se presentan oficialmente, aparecen en un principio como agentes de “La Organización”, para mostrar finalmente que son demonios al servicio del Tratante.

En forma humana, ambos son hombres de gran tamaño, de actitud adusta y muy serios.

Cuando se transforman, siempre a las órdenes del Tratante, Marco reduce su volumen, a cambio de ganar gran velocidad, y sus brazos se transforman en cuchillas que usa para matar a sus víctimas. González, por otro lado, aumenta su tamaño y su fuerza, aunque es algo más lento.



Agentes Marco y González. Diseño propio

10.2.5. Oficial de policía

Se presenta como oficial de policía, pero es un enlace entre el Cazador y la Organización.

Es un hombre normal, no muy alto. El cansancio y el estrés se reflejan en su cara, lo cual cobra sentido cuando se descubre la infiltración del Tratante en La Organización.

10.2.6. Demonios varios:

Se trata de seres que vienen desde su propio plano de existencia. Su objetivo es formar un ejército en la tierra para tomarla por asalto. Sin embargo, su existencia caótica les impide mantener el autocontrol necesario para esconderse entre los humanos y pasar desapercibido, lo cual explica que aún hoy no hayan conseguido tomar el control de la tierra.



Demonios varios. Diseño propio



11. DOCUMENTACIÓN

En este punto considero que no es necesario entrar en demasiado detalle a la hora de explicar si es necesario o no documentarse en el momento de abordar una obra. En mi opinión, una obra bien documentada siempre tiene un mayor valor que una que no lo esté, independientemente del género. Una obra sobre piratas en un universo inventado donde todo se base en las suposiciones del autor, será menos interesante que una en la que el autor busque referentes reales e información. Sucede igual en las historias de fantasía y mitología, donde suele ser interesante la representación de un mundo medieval aproximado al real, aunque sea de forma tangencial. Sin embargo, lo más evidente es que el nivel necesario de documentación es directamente proporcional a la veracidad que trate de ofrecer la obra. Así, una obra como esta, donde se muestran, aunque sea brevemente, lugares y períodos históricos, debe ofrecer una serie de elementos documentados en cuestión de escenario y vestuario.

11.1. VESTUARIO

Con lo dicho anteriormente, comenzaré con un breve análisis de los vestuarios utilizados en los períodos históricos en que se sitúan algunos momentos de cómic. Sin embargo, no haré referencia al vestuario de los personajes en el tiempo actual.

11.1.1. Noruega vikinga en su período final

El vestuario noruego de finales de la era vikinga no se diferenciaba especialmente de la forma en que se vestía el pueblo llano en general en la Europa de finales de la Alta Edad Media. Ropa sencilla sin decoraciones. En todo caso, la mayor diferencia que presentaban respecto al resto de lugares, eran los recios abrigos de pieles con que se cubrían en invierno.

11.1.2. Estados Unidos años 20

En esta parte, hablaríamos del arquetipo del gangster elegante, bajito y de mandíbula ancha con un puro en la boca y un fino bigote. Por esta razón, el vestuario no se aleja de ese arquetipo. Un traje elegante, de chaqueta cerrada con cuatro botones, camisa planchada y pajarita, coronado con un sombrero Borsalino de fieltro.



Fotograma de la película El Gran Gatsby. Baz Luhrmann

11.1.3. Heer (Wehrmacht) y División Azul

La Wehrmacht era el nombre dado a la fuerza de defensa unificada de la Alemania nazi, y dentro de la misma podíamos encontrar el Heer, o ejército de tierra. Debido a la aparición de un miembro de este cuerpo militar en un fragmento del cómic, es importante conocer el tipo de uniformes con que se vestían los miembros de esta unidad. Con el fin de evitar excesivas controversias, el personaje vestirá un atuendo de la infantería del Heer, gris y sin apenas insignias. Sin embargo, si irá armado con una pistola icónica del ejército alemán de la época, la Luger P08 de la que hablaré en el apartado destinado a las armas.

El protagonista, por otro lado, estará infiltrado como miembro de la División Azul. Esta división vestía un uniforme compuesto de pantalón y guerrera caquis similares a la Legión Española, y una camisa azul con el emblema de la Falange, mientras recorría el camino a integrarse en el ejército alemán, donde se les entregaba un uniforme alemán acorde a su división. Complementariamente, a los miembros de esta unidad se les permitía lucir dos emblemas, con la bandera española y la leyenda 'ESPAÑA' en la manga derecha.



Uniforme de infantería del Heer



Uniforme y detalles de la División Azul

11.2. ARMAS

Al igual que en el apartado anterior, recabar información sobre las armas que utilizarán los personajes es importante, ya que se trata de armas concretas con un funcionamiento concreto. No solo se analizará su aspecto, aunque este sea importante para los primeros planos en las escenas de acción, sino su funcionamiento. El análisis del funcionamiento gana importancia en el caso de las armas de fuego, pues su cadencia y sobre todo el número de balas que pueden disparar es importante para aportar credibilidad a las escenas. No pretendo caer en el error (clásico del cine western) de disparar cientos de balas antes de necesitar recargar. Sin embargo, en el caso de las armas blancas, también es importante conocer determinadas características como la forma de uso habitual, para no caer en la tendencia, también vista en algunos cómics, de crear todo un nuevo estilo de luchas para un personaje, por no saber nada de lucha. Dicho esto, pasamos a ver el análisis realizado a las armas que aparecen en el cómic.



Magnum Desert Eagle .50 Mark XIX

11.2.1. Pistola Magnum Desert Eagle de calibre 50 Modelo Mark XIX

La pistola Magnum Desert Eagle .50, diseñada por la firma “Magnum Research” y fabricada en Israel, se ha convertido en el arquetipo de pistola en la cultura popular debido a su forma altamente reconocible y su munición de gran calibre. Aunque en un principio fue diseñada como revólver, fue rediseñada como pistola semiautomática y, en 1985, tras un refinamiento realizado por la IMI (Israel Military Industries), comenzó su producción en masa.



Estudio de Magnum Desert Eagle .50 Mark XIX

Cambiando el cañón se pueden cambiar la munición, adaptando el arma a distintos calibres. También es posible dotar al arma de cañones de mayor longitud. Los cañones del modelo Mark XIX presentan rieles para facilitar la instalación de miras telescópicas. Se alimenta mediante cargadores extraíbles cuya capacidad varía en función de la munición. Para el caso que nos atañe, el cargador de una Desert Eagle, configurada para albergar munición calibre .50, puede contener hasta 7 cartuchos.

Es un arma apropiada para el personaje, pues no está asignada a ningún cuerpo militar o policial (que se sepa) y su uso se da principalmente en el tiro al plato y la caza.

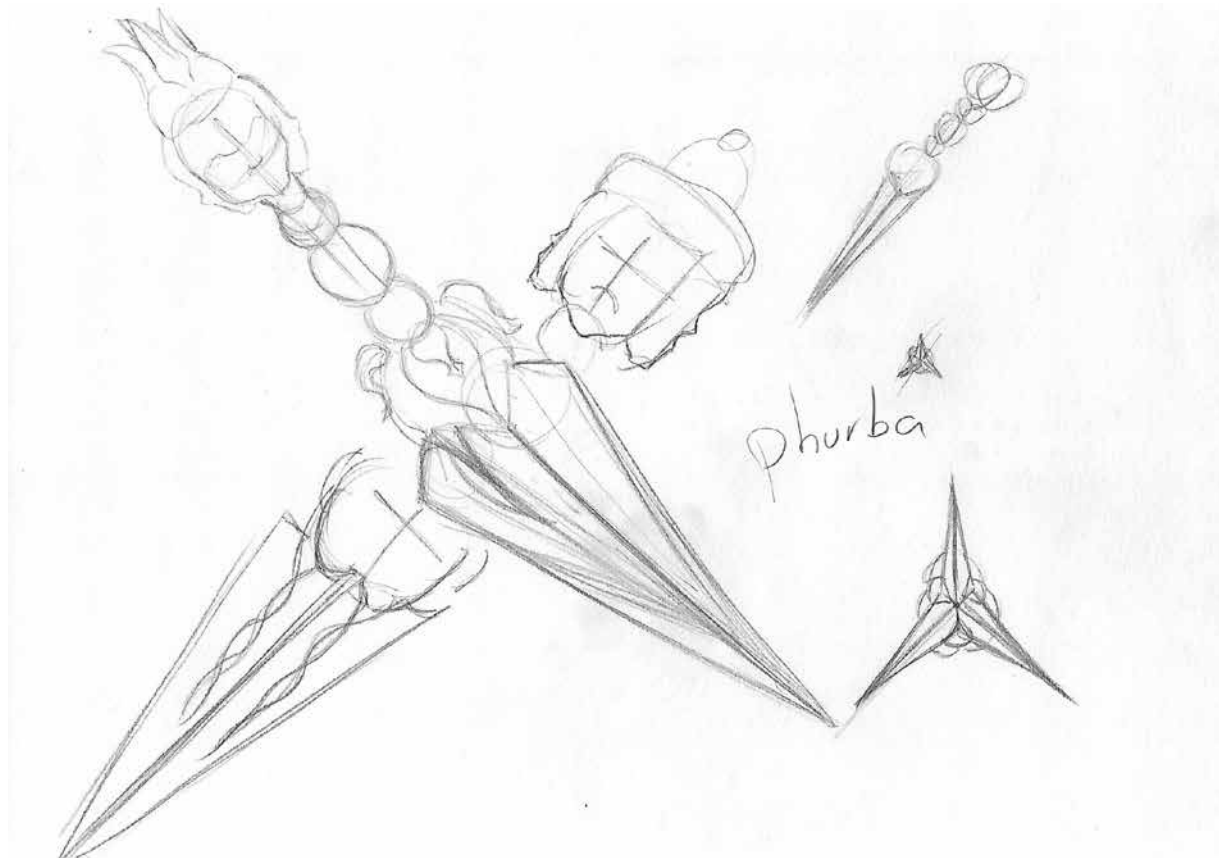


11.2.2. Phurba

El Phurba es una daga ritual tibetana. Su cuchilla presenta tres lados (al contrario de los dos lados de la mayoría de dagas, cuchillos espadas, etc) y puede estar hecha de diferentes materiales, aunque suelen estar echas de cobre y hierro. El pomo muestra las tres caras de Vajrakilaya, una de las ocho deidades del Kagyé y materialización de la iluminación budista.

(Kagyé – Conjunto de deidades que representan las ocho enseñanzas confiadas a Padmasambhava -gran maestro budista- y a los ocho vidyadharas de la india -maestros que han alcanzado el maximo nivel en las ocho enseñanzas-)

Phurba



Estudio de Phurba

11.2.3. Hacha de combate vikinga (Skeggöx / Breidöx)



Detalle de Skeggöx

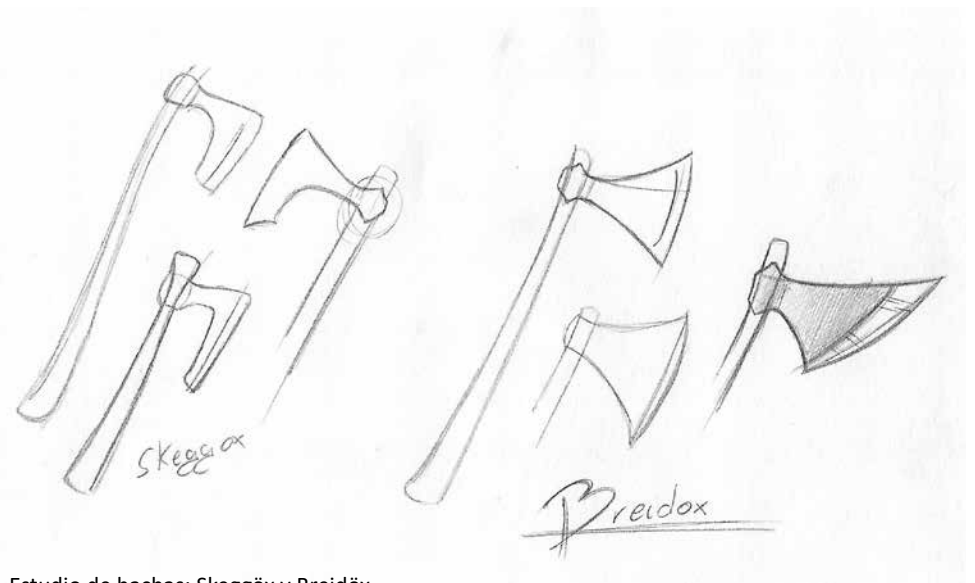
El Skeggöx o hacha barbada, a una mano, poseía una prolongación en dirección hacia la empuñadura. Eso aumentaba la longitud del filo y generaba una especie de gancho usado para desarmar o arrebatar los escudos.

El Breidöx, o hacha ancha, por el contrario, es un arma a dos manos, más simple. Se popularizó en los siglos X y XI por el aumento en el uso de las cotas de malla. Existe una versión con las puntas desiguales.

Tras observar las características visuales de cada una de las dos, y su contexto, decidí utilizar para mi cómic el Breidöx. El Skeggöx es visualmente más atractivo y elegante que el Breidöx, pero en la búsqueda de un cierto rigor, decidí usar el hacha ancha, pues era mucho más utilizada en el período temporal en el cual se sitúa la escena. Además, tenía sentido a nivel argumental, puesto que el protagonista la utilizaba para cortar madera, y un hacha a dos manos es más apropiada para ello.



Detalle de Breidöx



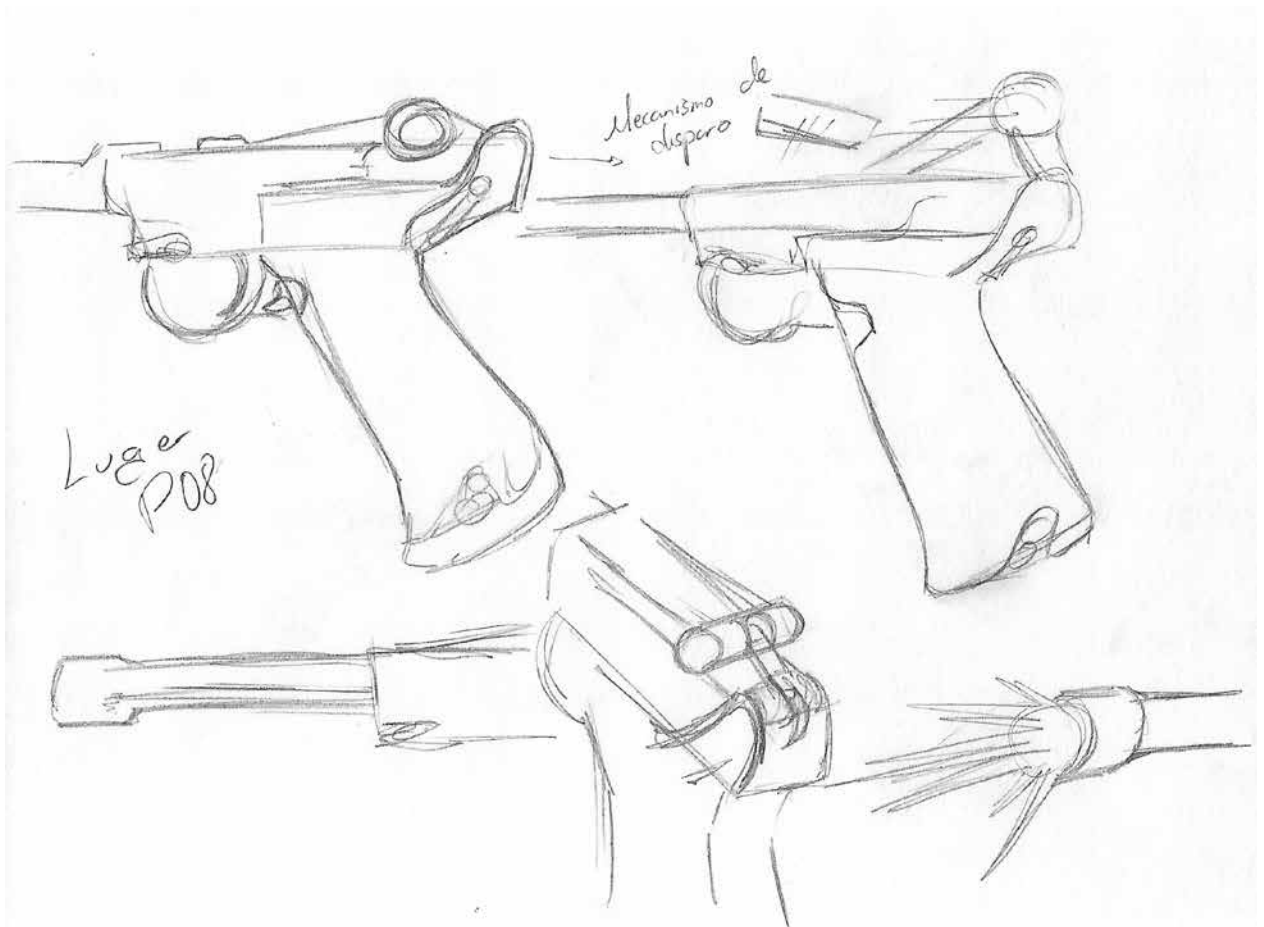
Estudio de hachas; Skeggöx y Breidöx

11.2.4. Pistola LugerP08



LugerP08

Popularmente conocida como 'Luger', la pistola Parabellum es un arma semiautomática accionada por retroceso. Su nombre procede de un antiguo refrán en latín que reza así: "Si vis pacem, para bellum". Su traducción es "Si quieres paz, prepárate para la guerra". Esta pistola es conocida debido a su empleo por el ejército alemán durante la primera y segunda guerra mundial. Esta arma utiliza el retroceso del cañón para accionar el mecanismo de cerrojo que da lugar a la extracción del casquillo vacío y su sustitución por una bala sin utilizar.



Estudio de LugerP08

12. CONCLUSIONES

Tras poner en marcha el presente proyecto he podido confirmar el gran volumen de trabajo que conlleva realizar un cómic del que pueda sentirme orgulloso, algo que ya intuía. Pero además, me ha servido para ser plenamente consciente de las dimensiones de un proyecto de esta envergadura, pues todos los aspectos a tener en cuenta son más complejos de abordar de lo que imaginé inicialmente.

En base a mi experiencia previa en el ámbito del cómic, no solo a través de los trabajos académicos, sino de mi colaboración en diferentes fanzines, pensé que abordar este proyecto sería sencillo. Que se trataría tan solo de aplicar el mismo sistema que en otras ocasiones pero con un mayor volumen de trabajo habida cuenta del incremento de páginas. Me equivoqué. Al pretender realizar un cómic como el aquí presentado, con una línea temporal extensa y rigor en la representación de arquetipos y espacios todo se vuelve más complejo. Me vi en la necesidad de documentarme ampliamente, o al menos informarme, de aquello que pretendía dibujar, lo cual nunca antes me había resultado necesario al escribir historias cortas en mundos imaginarios. Del mismo modo, cerrar de forma coherente un guión tan extenso, supone horas de trabajo complejo y continua revisión.

A pesar de lo que pueda parecer, lo cierto es que me he sentido muy satisfecho de que así fuera. De esta forma me he demostrado a mí mismo que, tal y como pensaba, el cómic no es una tarea sencilla de valor inferior. Es una forma de narrativa donde el discurso tiene tanto peso como en la literatura, y una forma de expresión visual que puede ser tan contundente como el cine.

Asumir esto, haberlo sentido en primera persona, dará base al razonamiento que cierra mis conclusiones, y es que considero cumplido uno de los objetivos secundarios de mi cómic. Demostrar, no solo a mí, sino a cualquiera que lea este trabajo, que el cómic es una forma de narración injusta e innecesariamente vinculada a la infancia o a la comedia. Respecto a si el objetivo principal, realizar un cómic de calidad, atractivo para el público, está cumplido, solo el tiempo puede responder a esa pregunta. Espero que la respuesta final sea afirmativa. Desde luego, más allá de la presentación de este Trabajo Final de Grado seguiré trabajando en sus páginas para presentarlo a diferentes editoriales donde pueda encajar la propuesta.

13. BIBLIOGRAFÍA

13.1. LIBROS

- DOEDEN, M. *Weapons of Vikings*. Reino Unido: Capstone Press, 2009
- HART, C. *Manga Manía. How to draw Japanese Comics*. New-York: Watson-Guption Publications, 2001.
- MCCLLOUD, S. *Understanding comics: The invisible art*. United states: Tundra publishing, 1993
- MAYER, R. Tibetan Phurpas and Indian Kilas. En: *The Tibet Journal*, vol. 15 no. 1, spring 1990. Dharamsala: Library of Tibetan Works and Archives, 1990
- TSUBOTA, N. et al. *Let's Draw Manga: Fantasy*. EEUU: Digital Manga Publishing, 2005

13.2. WEBS

- MODERN FIREARMS. *Desert Eagle*. San Petesburgo. [Consulta: 10 - 5 - 2018]. Disponible en: <modernfirearms.net/en/handguns/handguns-en/israel-semi-automatic-pistols/desert-eagle-eng/>
- DIARIO ABC.ES HOY CINEMA LA GUÍA TV. *Así iban equipados para la guerra los sanguinarios vikingos*. [Consulta: 7 - 5 - 2018]. Disponible en: <<http://laguiatv.abc.es/noticias/20150422/abci-armamento-vikingos-equipo-201504212147.html>>
- WIKIPEDIA. *División Azul*. [Consulta: 4 - 6 - 2018] Disponible en: <https://es.wikipedia.org/wiki/Divisi3n_Azul#Uniformes>
- WIKIPEDIA. *Pistola Parabellum*. [Consulta: 4 - 6 - 2018] Disponible en: <https://es.wikipedia.org/wiki/Pistola_Parabellum>

13.3. IMÁGENES

- <https://www.atlantacutlery.com/zhangmu-tibetan-phurba-magical-dagger>
- <https://www.atlantacutlery.com/giant-phurba-ritual-dagger>
- <https://lojareidasespadas.com/es/página-de-inicio/2302-wwwlojareidasespadas-com-eshacha-vikingahacha-vikinga-hacha-de-batalla-vikinga-diseñado-por-john-barnett-en-la-guerra-el-gran-ha.html>
- http://therionarms.com/reenact/therionarms_c401.html
- <https://creativemarket.com/Beatheart/1139298-Luger-P08-%28Parabellum%29>
- <https://shopkahrfirearmsgroup.com/firearms/magnum-research-desert-eagle-50-ae-stainless.asp>
- <https://ar.pinterest.com/pin/335588609711220149/>

