

# TFG

---

## **NOVELA GRÁFICA. PROYECTO DE COMIC: DEAD END.**

**Presentado por Carmen Peláez Marco  
Tutor: Roberto Vicente Giménez Morell**

**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**

## RESUMEN

Este documento recoge el proceso de creación del primer capítulo de un cómic seriado titulado *DEAD END*, el cual pertenece al género de misterio, terror y acción. El proyecto abarca desde el desarrollo y creación de los personajes, a la edición y maquetación de este cómic introductorio de 20 páginas para su publicación. He utilizado una estética mezclando el *cartoon* y el manga japonés, dando un estilo que estará dirigido para un público juvenil. El cómic está presentado como una historia que está abierta a la continuación y con el fin de introducir, tras los sucesos de este primer capítulo, a una trama mucho mayor y que se podrá en un futuro desarrollar mucho más ampliamente.

**Palabras clave:** Cómic, Demonios, Terror, Misterio, Acción, Serie, Dibujo Digital.

## SUMMARY

In this document I'll talk about my final project which consists of the realization of character designs and the development of a comic. This project begins from the first approach of the designs of the three characters that appear in the comic to the full finalization of the first chapter of the comic, including the cover. The story is utterly written by me and the places where the story takes place are not real. Some characters are based on the book of Demonology. In this project I wanted to focus mostly on the script, which is the most important part for me, so it will be easier for the public to read and understand the story. For the style I will be using a mix of the cartoon and the Japanese manga style.

**Key words:** Comic, demons, Horror, mystery, action, demonology, drawing.

## ÍNDICE

1. Introducción.....	5
2. Objetivos.....	5
3. Metodología.....	6
4. Marco conceptual.....	7
4.1. Definición de cómic.....	7
4.2. Manga japonés.....	8
5. Referentes.....	10
5.1. Según la temática.....	10
5.2. Según el estilo gráfico.....	12
6. Desarrollo del proyecto.....	14
6.1. Comienzo del proyecto.....	14
6.2. Sinopsis.....	19
6.3. Personajes.....	20
7. Arte final.....	26
8. Conclusiones.....	28
9. Bibliografía.....	30
10. Índice de imágenes.....	32
11. Anexos.....	34

## **AGRADECIMIENTOS**

A Roberto Vicente Giménez Morell por tutorizar y corregir mi proyecto.

A mi familia y amigos por el apoyo moral que he recibido a lo largo de la elaboración del proyecto.

A María Valero, a Ángela Peláez, Carmen Abarca y Esther Fernández por su participación y ayuda en la corrección de mi proyecto.

# 1. INTRODUCCIÓN

La idea para presentar un cómic como proyecto de final de grado viene de mis comienzos como artista. Siempre he tenido una inquietud por dibujar y leer cómics, y en estos últimos años, he arraigado un fervor por este interés. El poder disfrutar y ver ideas y personajes plasmados en el papel y a la vez es una experiencia que me ha ayudado a poder desarrollarme como artista, ya que noto como, tras la producción de mis cómics, puedo apreciar mi evolución, a través de errores y correcciones, que me ayudan a aprender cosas nuevas cada vez que llevo una historia al papel.

Esta memoria recoge el proceso de creación y evolución de los personajes, así como el desarrollo y la planificación de un primer capítulo de un cómic y cada una de las etapas de realización de este. El cómic consta de una extensión de 21 páginas en blanco y negro, dos personajes, un protagonista y un antagonista, y un enfrentamiento entre estos dos.

# 2. OBJETIVOS

El objetivo de este proyecto es realizar el primer capítulo del cómic *DEAD END* de la manera más profesional y de forma que todos sus contenidos sean adecuados y aptos para su posterior publicación. Se centra sobre todo en la narración visual de dos personajes interactuando, para poder presentar, sin mucho diálogo, una entrada a una trama mucho más extensa y que deja un final abierto para una futura continuación a un cómic seriado.

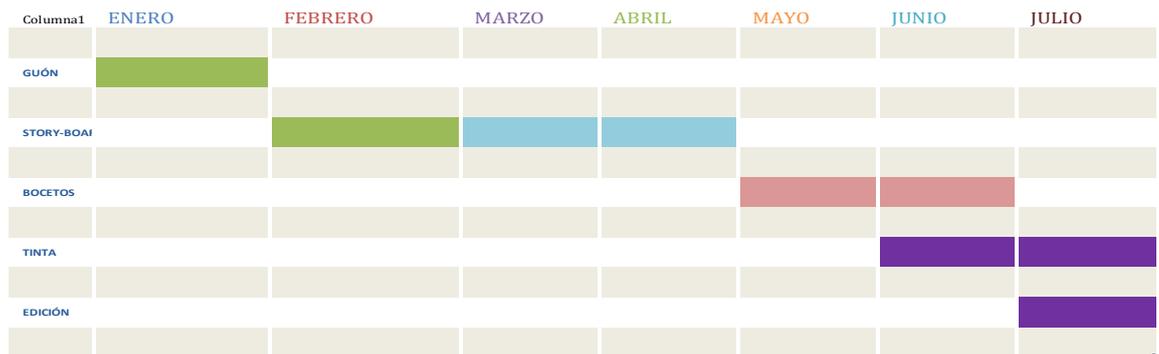
- Crear una experiencia que sirva de apoyo y de conocimiento para posteriormente aplicar en otros proyectos. Conseguir más soltura para producir y analizar cómics y aprender más eficazmente y, de esta manera, aplicar los nuevos conocimientos en otros trabajos próximos.
- Crear personajes y una historia definitivos. Es decir, una vez creado los personajes, delimitar su periodo de cambios y ponerlos en práctica, para que no estén siempre sujetos a cambios de personalidad, diseño y escribir una historia absoluta sin estar más sujeta a cambios.
- Buscar información sobre demonología y leyendas. Con esta información poder elaborar mucho más en el diseño y la historia de los personajes así como confeccionar mucho más la trama apoyándola con elementos de las leyendas originales.
- Poner en práctica la experiencia desarrollada y utilizar lo aprendido de referentes y de la clase de *Narrativa secuencial: cómic*, así como

introducir estos conocimientos en la historia y poner en práctica la experiencia anterior de materiales, programas de edición, tipografías etc, para desarrollar el trabajo.

### 3. METODOLOGÍA

Para la realización de este cómic se ha utilizado la metodología y las pautas más comunes que se suelen utilizar a la hora de abordar un cómic. Con experiencia anterior sobre producción de cómics, aunque mucho más sencillos y cortos, este proyecto ha sido una ayuda para poner en práctica métodos de adaptación en otro tipo de metodologías y para adecuar esta metodología a proyectos más extensos y con un mayor trasfondo, con mucha más investigación y documentación para la realización del trabajo. Con la experiencia anterior de la asignatura *Narrativa secuencia: cómic*, para poder tener un trabajo mucho más profesional y finalizado, se ha llevado a cabo unas pautas y una metodología a la hora de trabajar el proyecto. Este trabajo fue realizado anteriormente en esta asignatura que se ha mencionado anteriormente, pero, tras un análisis profundo y detallado, se llegó a la decisión de rehacerlo desde 0, cambiando el guión y mucho otros elementos. Aunque sea una mejora de un ejercicio que ya se realizó anteriormente, no se podría haber conseguido sin haber efectuado prototipo anterior, ya que ha sido de gran ayuda a la hora de comparar y mejorar el trabajo final. Como apoyo a la hora de realizar este proyecto, las lecturas y las referencias literarias, como por ejemplo, guías del famoso artista y profesional del cómic Scott McCloud o el manual publicado por Araki Hirohiko, *Manga in theory and Practice, the craft of creating manga*, han sido de especial ayuda para el desarrollo de mi trabajo. Se ha querido desarrollar una fusión entre el cómic occidental y el manga japonés a la hora de introducir un estilo para dibujar a los personajes, aunque desde un punto de vista mucho más cercano al estilo Manga, ya que se han utilizado muchos más referente de este mundillo, como Yuki Kodama, Katsura Hoshino o Yamazaki Koré, de los cuales se desarrollará un punto temático de ellos más extensamente. El papel que se ha utilizado para producir los dibujos finales han sido de hojas de papel de acuarela y tempera de la marca Canson, de 24x32cm y 370 de gramaje. Los dibujos se han hecho mediante lápiz hb y bolígrafos de tinta de la marca Sakura, de 0,5, 2, 4 y 8cm de grosor y para editar y se han incorporado detalles mediante programas Paintool SAI y Photoshop CS5.

El cronograma que se muestra a continuación sirve como referencia para mostrar aproximadamente cuánto tiempo se ha abordando la producción de creación y todas sus etapas. En orden: el guión, el *story-board*, primeros bocetos, tinta y la edición.



Cronograma del proyecto.

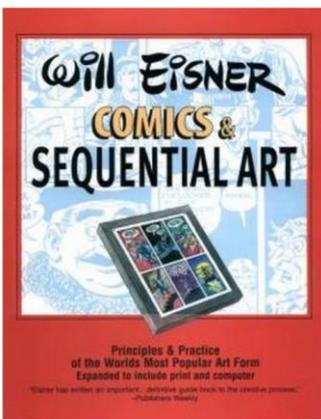


Fig.1: Portada de *Cómics y arte secuencial* (Will Eisner).

## 4. MARCO CONCEPTUAL

### 4.1. Definición de cómic

El cómic es un medio gráfico y literario el cual los artistas utilizan para desarrollar una historia. Algunas obras pueden tener más fuerza gráfica o literaria, pero siempre habrá un equilibrio entre estos dos cuando para que una historia funcione eficientemente.

*“Forma artística y literaria que trata la disposición de los dibujos o las imágenes y palabras para contar una historia o escenificar una idea.”<sup>1</sup>*

Cómic, novela gráfica, tebeo, historieta, el manga, *manhwa*, *manhua*, fanzine, tira cómica, libro ilustrado, bd.,etc. se le puede llamar de diferentes maneras, pero todos abarcan un mismo objetivo; contar mediante una sucesión de imágenes u ilustraciones una narración gráfica. Definido por Scott McCloud, un gran teórico del cómic:



Fig.2: Portada de *Entender el cómic. El arte invisible* (Scott McCloud).

<sup>1</sup> Will Eisner. *Arte secuencial*. 1998, p. 6.

“Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector”<sup>2</sup>.

Para este apartado haré más incapié en el manga japonés, ya que ha influido mucho en mi estilo y a lo largo de toda mi experiencia y del proceso de creación de mi cómic.

## 4.2. El manga japonés



Fig. 3: *Togasaku to mokube no Tokyon kenbentsu* (Kitazawa).

Manga se traduce literalmente como historieta o dibujos informales. Porta esta terminología, ya que éstos se suelen publicar en blanco y negro, impresos en papel barato y son publicados en capítulos de revistas. El manga surge como una mezcla del arte gráfico japonés y la influencia del cómic occidental. Tiene su propio término, ya que aunque sea parecido al la historieta o el cómic, éste tiene detalles y diferenciaciones que lo definen como tal, como por ejemplo, su dirección de lectura, que es de derecha a izquierda.

Las revistas donde son publicados los capítulos, revistas manga o revistas antológicas, publican entre 200 y 900 páginas al mes, en las que se reúnen varias series a la vez, las cuales, cuentan entre 20 y 40 páginas por número. Las revistas suelen estar impresas en papel de baja calidad y en blanco y negro (a excepción de la portada) y a veces van acompañadas por una historieta de cuatro viñetas. Cuando una serie tiene éxito, se publica durante varios años, y los capítulos son recopilados en un tomo, donde la calidad de la tinta y del papel aumenta notablemente. Si la serie llega a tener una alta popularidad, suelen ser adaptadas en animación mediante anime, OVAs o en películas.

El manga está dirigido a todo tipo de público, y tiene una más amplia variedad de géneros en comparación con el cómic occidental: *shonen*, *josei*, *mecha*, *gore*, *kodomen*...etc. Dependiendo del género, el estilo de dibujo suele cambiar mucho, desde figuras simples e infantiles, a fondos y personajes muy realistas y con muchos detalles. Generalmente, las composiciones son mucho más dinámicas, utilizan un mayor número de transiciones, utilizan muchas más líneas de movimiento y recurren otro tipo de lenguaje expresivo, como gotas para expresar nervios, venas para representar enfado o líneas para manifestar vergüenza o sonrojo.

Todas estas características se han ido desarrollando a lo largo de los años. Más concretamente, quien comenzaría a poner los pilares de lo que es ahora el



Fig.4: Volúmen nº1 *Astroboy* (Osamu Tezuka).

<sup>2</sup> MC CLOUD, Scott. *Entender el cómic*. España: Astiberri, p. 45.

manga actual, no fue otro que el gran maestro Osamu Tezuka, el padre del manga moderno.

*“Los cómics son un lenguaje internacional, pueden pasar tanto fronteras como generaciones. Los cómics funcionan como un puente entre culturas.”<sup>3</sup>*

El manga comenzaría a aparecer entre los siglos XIX y XX, cuando Japón se iría abriendo más a occidente y personas irían trayendo cada vez más y más un estilo gráfico diferente al que conservaban en esa época. En aquel entonces empezaría a producirse una evolución que fusionaría el arte gráfico japonés, que venía desarrollándose desde el siglo XI con el de las historietas occidentales, que ya estaban afianzadas desde principios del siglo XIX. Estos rasgos solo se afianzarían una vez acabada la II Guerra Mundial. Una vez acabada la guerra, los japoneses necesitaban una distracción para evadir psicológicamente el efecto que había tenido sobre ellos la derrota y cómo estaban sufriendo en la postguerra. Comenzaron a aparecer bibliotecas de pago donde hacían préstamos e incluso producían sus propios mangas como revistas. Publicaban con los materiales más baratos que podían se podían permitir (los libros rojos, los cuales eran llevados a cabo mediante tinta roja, de ahí el nombre) y pagaban una miseria a los artistas, pero esto los hacía más libres en su producción creativa.

*“El método mediante el que se producen cómics en Japón es bastante frenético, pero también muy recompensante, ya que es posible hacer tanto la historia como el arte por ti mismo. De esta manera, es posible sacar a la luz tu propia individualidad. Si una idea te resulta atractiva, es de tu propia iniciativa de llevarla a cabo y crear tu propio manga.”<sup>4</sup>*

Gracias a estos libros rojos, comenzó a publicar Osamu Tezuka, un joven estudiante de medicina el cual estaba muy influenciado por los dibujos animados de los Fleishcher y de Disney, su primera obra, La nueva isla del tesoro. Su nueva manera de componer y estructurar manga, basadas en técnicas que se utilizaban en la cinematografía replantearon la forma tradicional en la que se producían historietas. De viñetas cortas y rígidas que apenas ocupaba unos cuadros, se sustituyeron por mangas más largos y con una traba más profunda y elaborada. Aplicó también un nuevo procedimiento para dar más movimiento a las figuras, descomponía varios movimientos en varias viñetas y lo combinaba todo con efectos sonoros para dar más dinamismo.

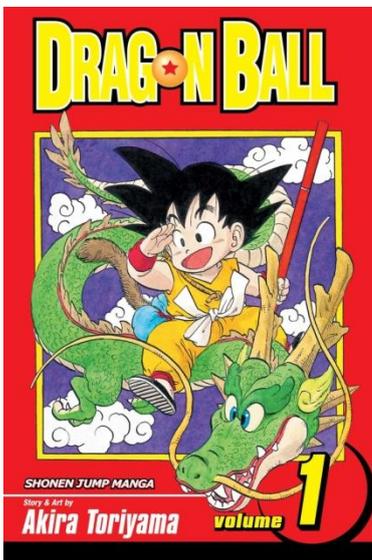


Fig. 5: Portada nº1 de Drago Ball (Akira Toriyama).

<sup>3</sup> Osamu Tezuka. *Dark Horse Comics: "Astro Boy Omnibus"*, 2016. p.683.

<sup>4</sup> Akira Toriyama, entrevista, 2002.

Este gran autor logró alcanzar a todo tipo de públicos, expandiendo sus obras internacionalmente y logrando así abrir el mercado del manga no solamente en Japón, si no en el mundo entero.

Una vez abierto el abanico de nuevas posibilidades y combinaciones, el dibujo comenzó a evolucionar, consiguiendo formar distintos y varios tipos de estilos, distintos géneros y diferentes artistas comenzaron a surgir y nuevos títulos del manga japonés llegaron a conocerse internacionalmente: Mazinger Z, Gundam, Akira, Dragon ball, One Piece, Naruto...etc.

Gracias a inclusión del manga japonés en occidente, ahora todo tipo de públicos puede volver a disfrutar de nuevo otro tipo de historietas.

## 5. REFERENTES

### 5.1. Según la temática

#### Heyum:

Es una artista sur-coreana que actualmente está trabajando en su propio web-comic llamado "*The Moon That Rises in the Day*". Esta historia relata la historia de Young Hwa una joven que es atormentada por el fantasma de un antiguo guerrero que ha poseído el cuerpo del hermano pequeño de uno de sus amigos y que, en busca de venganza, no descansará hasta que no la vea muerta.

Descubrí esta artista por mi propia cuenta buscando entre cómics coreanos (manhwas) y el suyo logró llamar mucho la atención por su estilo tanto gráfico como argumental. Este artista me es una gran inspiración a la hora de reflexionar sobre mi proyecto, ya que su web-comic trabaja con una idea muy aproximada de lo que quiero desarrollar en mi propia historia. En su obra, trata temas paranormales y romance a la vez, un género el cual son de destacar los artistas sur-coreanos. Su estilo ha sido una gran influencia en mí, y he logrado aprender muchas cosas entre ellos estilos de narración y cómo desarrollar personajes misteriosos y con pasados complejos.

No he podido encontrar muchos trabajos suyos, ya que solo trabaja en su novela virtual y estando limitada al corto conocimiento del lenguaje coreano que tengo no he podido encontrar más obras suyas más de las que sube en su página web en Twitter.



Fig.6: Ilustración de la Portada para el web-cómic *The moon that rises in the day* (Heyum).



Fig. 7: Ilustración del web-cómic *Ava's Demon* (Michelle Czajkowski).

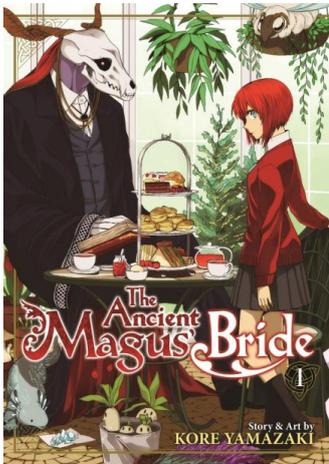


Fig.8: Portada nº1 *The Ancient Magnus Bride* (Yamazaki Kore)



Fig.9: Portada nº1 *Kuroshitsuji* (Toboso Yana).

## Michelle Czajkowski:

Es una artista rusa que ha trabajado anteriormente en la empresa Dreamworks, aunque actualmente está trabajando haciendo su propio web-comic llamado "*Ava's demon*". Gracias a esta obra, su popularidad despegó, ya que en éste puso en escena su gran habilidad con el color y con sus estilos gráficos tan propios, muy destacables. La historia trata sobre una adolescente, Ava, la cual está poseída por el fantasma de un demonio guerrero, el cual le hace la vida imposible, y dice ser la reina de un lugar lejano y antiguo el cuál fue destruido por un ser malvado hace mucho tiempo, se reencarnó en ella para así poder llevar a cabo la venganza sobre este individuo, pero ella no quiso escucharla hasta que perdió la vida. Este cómic logró llamar mucho mi atención por su temática, personaje que es poseído por un demonio y la signatura entre estos para llevar un objetivo mutuo a cabo. Su método de utilizar el color y sobre todo en base a lo que sienten los protagonistas me ha influenciado mucho, ya que me parece muy interesante el estudio del color y gracias a ella quiero intentar trabajarlo también, relacionándolo con los personajes de mi historia y si puedo, aplicándolo al comic que voy a realizar.

## Yamazaki Kore:

Es otra artista japonesa que debutó recientemente con su comic original llamado *The Ancient Magnus Bride*. Su historia trata sobre Chise, una adolescente de 16 años la cual es comprada por un gran mago con apariencia de demonio como esclava. Su trabajo me resulta muy interesante, su forma de desarrollar su argumento es lento y la temática que presenta en su historia está muy relacionada con lo que quiero introducir en mi propia historia. Logra desarrollar cada uno de sus personajes individualmente, tanto humanos como seres fantásticos, y mezcla su propio argumento original con las leyendas de los seres que aparecen en su cómic.

## Kuroshitsuji.

Cuenta la historia sobre un niño de familia noble y su sirviente, el cual resulta ser un demonio. Está ambientada en la Londres victoriana y en su historia aparecen muchos íconos y leyendas de esta época, sobre todo de índole paranormal. Es la segunda obra y la más destacada, de su autora Yana Toboso. A lo largo de la serie se aprecia la relación entre estos dos personajes y cómo y porqué estos dos llegaron a hacer un pacto. Es una historia que tuvo mucha

influencia en mí y es destacable, ya que gracias a ella fue cuando comencé desarrollar mi propia historia y a mostrar interés en este tipo de género.

## Bleach:

Manga japonés protagonizado por Ichigo, un adolescente de 15 años el cual es capaz de ver fantasmas y, un día, se cruza con una parca, la cual le transmite poderes paranormales que le permiten pelear con fuerzas malignas. Es uno de los mangas que ha sido más exitosos en Japón y en el mundo entero. Ha ganado varios premios y su serie animada llegó a ser retransmitida en España y sigue siendo una de las series japonesas más populares aquí en nuestro país. Esta serie ha tenido una gran influencia en general, gracias a ella me comenzaron a interesar también las series de acción y de fantasmas, así como me introdujo al mundo del manga japonés. Su manera de desarrollar y, sobretodo, toda la carga psicológica que proporciona a sus personajes es un objetivo que quiero llegar a lograr con mis propios personajes.



Fig. 10: Portada nº1 Bleach (Tite Kubo).

## 5.2. Según el estilo gráfico

### Yuuki Kodama:

Este artista japonés fue una de las principales razones por las que me impulsaron a ponerme en marcha con el desarrollo de mi obra. Cuando comencé a leer su cómic "Blood Lad" me fue muy impactante e hizo que me decidiera a comenzar mi proyecto. Es una gran inspiración que en mi opinión aportó y sigue aportando mucho a mi trabajo, aunque sea de una manera indirecta. La temática de su cómic, que es también de monstruos, su estilo de dibujo, el modo en el que controla las tintas y el uso de sus colores son los que más me influyeron y muchas de sus imágenes me ayudan a comparar y a tener un referente de cómo serían las cosas en mi cómic. A parte, su protagonista principal fue también una gran inspiración para hacer el carácter de uno de mis protagonistas principales.

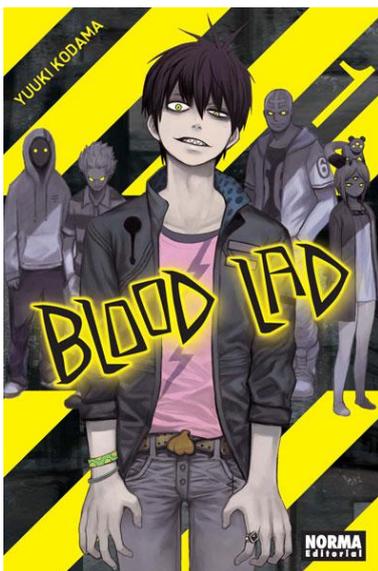


Fig. 11: Portada nº1 Blood Lad (Yuuki Kodama).



Fig.12: Portada nº19  
*D.Gray-Man* (Katsura Hoshino)

## Katsura Hoshino:

Es una de las primeras autoras que influenciaron en mi desde que era más joven, sobre todo por su estilo de dibujo y por el número de detalles que marcan tanto el estilo de su cómic como el de su historia. Llegué a ella gracias a su famoso cómic, el cual todavía está en emisión, *D.gray-Man*. Su cómic destaca por la utilización de medios religiosos para elaborar su historia. Sus protagonistas son exorcistas, los cuales pelean con entidades malignas, *akumas*, y participan en una larga lucha sagrada desde mucho tiempo con el grupo formado por los Noé, un grupo que quiere erradicar la existencia de los exorcistas.

## HUKE:

Artista japonés el cual descubrí gracias a los trabajos que ha hecho para diferentes videos musicales del grupo de música japonés *Supercell* y por su famosa serie *Black Rock Shooter*. Su estilo sombrío y tétrico a la hora de hacer sus ilustraciones son las que más han influido en mi trabajo. Es un gran referente a la hora de plantear el *concept art* de mis escenografías y mis diseños de demonios.



Fig. 13: Ilustración de Black  
Rock Shooter (HUKE)

## Shinobu Ohtaka:

Es una artista japonesa famosa por su gran cómic *Magi: The Labyrinth of Magic!*. Es otra de las grandes referentes mías e influyó en mi trabajo sobre todo a la hora de diseñar a mis demonios. Gracias a sus diseños de los genios de las lámparas, me influyó mucho haciendo los *concepts art* definitivos de algunos personajes.



Fig. 14: Portada nº20 de MAGI  
(Shinobu Ohtaka)

## 6. DESARROLLO DEL PROYECTO

### 6.1. Comienzo del proyecto

La historia que se ha presentado para este proyecto de Trabajo de Final de Grado se trata de un primer capítulo de una historia mucho más extensa la cual se intentará desarrollar en un futuro, y que, a ser posible, será enviada para poder ser publicada para alguna editorial.

Desde un tiempo, a la hora de desarrollar y mucho antes de comenzar este proyecto, las historias de terror y de fantasmas han tenido mucha influencia con este trabajo, a la vez de historias con un poco de acción. Ha habido mucho interés en material de este género (libros, series, películas, videojuegos...etc), destacando series como *Sobrenatural* o *Entre Fantasmas*, o películas como *Expediente Warren* o *Nunca apagues la luz*, historias donde hay suspense y misterio son las que han servido como influencia a la hora de reflexionar sobre la temática de este proyecto y de su argumento. En este primer capítulo de la obra, se ha querido introducir esta historia marcando sobretodo su temática de misterio y la acción, ya que han resultado adecuados para emprender la historia y para poner en práctica los conocimientos adquiridos en el dibujo.



Fig. 15: Primeros bocetos del desarrollo de personajes, 2014.

Partiendo desde la inclinación a temas paranormales, un día se decidió trazar poco a poco lo que sería una base para una historia de este género.

Este proyecto lleva navegando en un mar de ideas desde 2013 y ha sido rescatado ahora, para ser llevado como trabajo de final de grado, ya que ahora ha sido posible de desarrollar y llevarlo a cabo de una forma más eficiente y profesional gracias a la evolución y al desarrollo técnico que se ha sido desarrollado desde entonces y a lo largo de la carrera.



Fig. 16: Diseños de personajes principales, 2014.

En un principio, en pleno proceso de desarrollar el argumento y los personajes para esta historia, se pensaba organizar todo para abarcarlo como un proyecto de una novela visual o como un juego rpg, dentro del mundo de los videojuegos. A medida que fue avanzando y ampliando el argumento, llegó un punto en el que era demasiado extenso y se llegó a la conclusión que no se podía contener toda la historia que se quería desenvolver en una novela visual. Más tarde se decidiría llevarla a cabo como novela gráfica, ya que resultaría más adecuado a la hora de trabajar de esta manera y daría mucha más libertad. A este parecer, la manera en que se llevaría a cabo esta historia resultaría mucho más cómodo y útil, ya que de este modo se aprende y desarrolla mucho más la forma de ver y crear cómics, a la vez que de este modo se desarrolla también mucho más la historia y sus personajes, dándoles mucho más provecho y profundidad a cada uno de ellos.

El desarrollo de personajes y la búsqueda de un estilo gráfico que funcionara concorde a la historia que se quería representar eran unos de los puntos más importantes de todo este proyecto desde el principio. A lo largo de estos años



Fig.17: Ilustración de un personaje de DEAD END.



Fig.18: Concept art de Raijin, personaje de DEAD END.



Fig.19: Ilustración de Radna, personaje de DEAD END.

se han estado buscando diferentes estilos y diseñando diferentes diseños para los personajes de la historia, tanto para los protagonistas como para los antagonistas. Esta etapa de diseño de personajes ha sido la más extensa, los personajes siempre estaban en constante desarrollo y sujetos a cambios, nunca con diseños definitivos.

Al principio, esta historia iría solamente sobre fantasmas y sobre la vida de la protagonista, pero eso no quedaría solo ahí. Más tarde se llegó a la conclusión de incorporar el tema de ángeles y demonios, ya que, estando influenciada de una cultura más bien católica y por la influencia que tuvieron series y películas de esta índole, había curiosidad por estos temas relacionados, ya que nunca se suelen tratar estos temas y se suelen ver vinculados a temas paranormales. Una vez comenzada la investigación, y se fueron averiguando cada vez más sobre nuevos nombres de demonios y ángeles de los cuales no se tenía conocimiento o de los que se había oído hablar en algún momento, pero que no se sabía nada de su historia. Por eso, a lo largo de la historia, se decidió que irían apareciendo leyendas, mitos, seres de diferentes religiones y todo tipo de historias relacionadas con el mundo paranormal. Conforme se fue produciendo y diseñando los personajes, fueron agregándose los detalles de la historia, hasta tener ya un principio y un final. La historia principal trata sobre la vida de

la protagonista y su relación con los demonios y como estos poco a poco cambian su vida, en teoría, a mejor.



Fig.20: Ilustración el Blanco y negro de personajes de DEAD END, 2015.

Teniendo la idea de la historia clara, se llegó a la conclusión de solidificar un primer guión con esta historia, haciendo un mapa conceptual de los sucesos que ocurrirían en la historia. Una vez claros estos sucesos, se hicieron unos primeros bocetos precedentes y se organizó un *story-board*, para así poder abordar de antemano cómo se estructuraría toda la historia y los acontecimientos.

El guión de este primer capítulo también ha ido variando a lo largo de la etapa de producción. Los acontecimientos que ocurrirían en la historia han estado en constante cambio desde el comienzo hasta el momento del arte final. Independientemente de que en este primer capítulo los diálogos sea escasos, los sucesos que ocurrirían en este primer acercamiento de la historia era muy importantes, y por eso sería imprescindible que el guión y todo lo que ocurriera fuese claro y comprensible.



Fig.21: Ilustración de personajes de DEAD END.

El procedimiento que se utilizó para poder desarrollar este trabajo, se procuró que fuese ordenado y sistematizado, para así poder abordar este proyecto lo más profesional que fuese posible. Para crear el *story-board* se utilizó papel A4 básico y lápiz, todo muy esquematizado y con notas a los laterales de las páginas para poder tener referencias escritas a la hora de elaborar el trabajo final. Una vez finalizado el *story-board*, el cual tenía de extensión aproximadamente unas 30 páginas, se utilizó un escáner para poder pasar las hojas al ordenador y poder realizar el trabajo en digital, empezando así desarrollar lo que sería el primer cómic acabado de prueba.

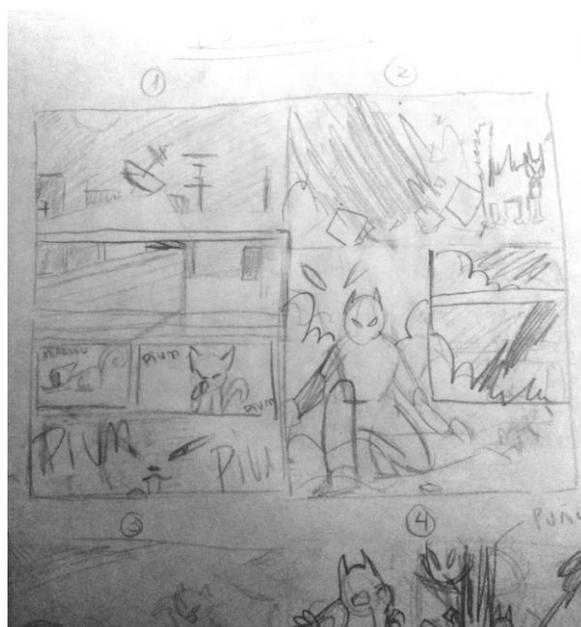


Fig.22: Página nº1 del *story-board*.

## 6.2. Sinopsis

La historia trata sobre la vida de Erisa, la protagonista, la cual hace un pacto con el demonio Beelzebub. El pacto: ayudar a Erisa a encontrar un sueño, una meta en la vida, a cambio de su alma.



Fig.23: Boceto de Erisa, personaje de DEAD END.

A través de la historia, estos personajes van pasando por diferentes situaciones y aventuras relacionadas con el mundo paranormal, fantasmas, monstruos, demonios e incluso seres de otras culturas como los *yokai*.

Este primer capítulo recoge los acontecimientos en los cuales, aparece por primera vez Erisa, y, principalmente, discurre un enfrentamiento entre el demonio Beelzebub, uno de los protagonistas principales, y una Bruja misteriosa. El enfrentamiento acaba con Beelzebub gravemente herido y sellado en el cruce de unas vías abandonadas de tren.

## 6.3. Personajes

### Erisa



Fig.25: Ilustración de Erisa, protagonista de DEAD END.



Fig.24: Boceto de Erisa, protagonista de DEAD END.

Erisa es uno de los protagonistas principales, una chica adolescente muy pesimista y muy poco habladora. Es muy tímida e introvertida y no suele expresar mucho sus emociones, aunque cuando siente que necesita aportar algo no se calla y expresa su emoción cuando algo le gusta. Va a un colegio privado, no tiene muchos amigos y sus notas en la escuela son mediocres. Lleva gafas redondas muy gruesas, por lo que apenas se le ven los ojos. No es muy atlética, aunque le gusta llevar zapatillas de deporte.

No suele confiar en los demás y tiene baja autoestima, por eso ella cree que no va a llegar a nada en la vida, ya que no tiene ningún sueño ni aspiraciones y, a partir de este pensamiento, es lo que le hace aceptar un pacto con el demonio Beelzebub, para poder llegar a algo en la vida.

Su evolución conceptual apenas ha cambiado desde sus primeros bocetos, ligeros cambios en el diseño de las gafas y un poco la paleta de color de la vestimenta, pero no hay mucho más que remarcar, su diseño ha estado bastante claro desde un principio.



Fig.26: Arte conceptual de Erisa.



Fig.27: Ilustración de Erisa.



Fig. 28: Ilustración de Erisa.

## Beelzebub



Fig.29: Boceto de Beelzebub.



Fig. 30: Ilustración de Beelzebub.

Baal o Beelzebub, es uno de los protagonistas principales, se trata del Príncipe de los demonios o el "Señor del Gran Abismo". Pertenece a la primera legión en la jerarquía demoníaca, siendo él uno de los siete príncipes del infierno. Representa la "Gula" en los 7 pecados capitales. Beelzebub es un personaje que se le reconoce por ser pícaro y travieso, al que le gusta hacer el mal y hacer muchas travesuras. Es bastante astuto y hábil, con un carácter muy fuerte y en situaciones que lo requieren, es firme y serio. Es muy calculador y, a pesar de su naturaleza traviesa, nunca hace trampas y sigue sus promesas, aunque muchas veces le gusta hacer de sus jugarretas.



Fig.31: Ilustración de Beelzebub.

Al principio puede parecer malo y sin corazón, como suele aparentar las personalidades demoníacas, pero una vez que se le conoce es un tipo compasivo y bondadoso, muy piadoso y empático. No suele interesarse por los humanos, ya que él se mueve por pura maldad e interés, pero por algún motivo, aunque solo sea para apropiarse del alma de Erisa, le parece una persona muy interesante. Es muy carismático entre los otros demonios y tiene un gran séquito de seguidores, los cuales todos le siguen fielmente.



Fig. 32: Diseño antiguo de Beelzebub.

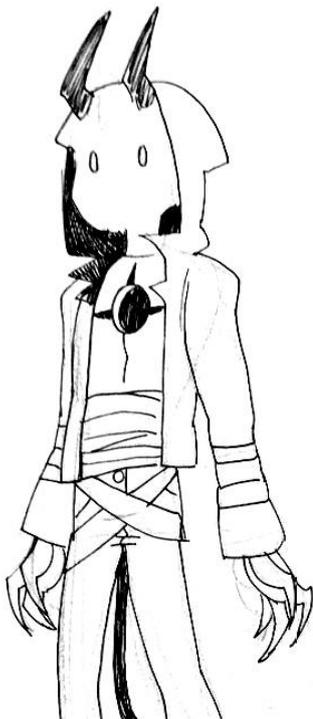


Fig. 33: Boceto de Beelzebub.

El diseño de este personaje ha variado mucho a lo largo de los años. Es uno de los personajes que más costoso ha sido a la hora de crear y diseñar, ya que de sus diseños nunca eran definitivos. Es un personaje muy complejo, tanto de personalidad como de diseño, ya que tiene distintos tipos de diseños diferentes los cuales se introducirán más adelante en la historia. El diseño que aparece en la historia está inspirado en la religión de los pueblos antiguos de Asia Menor (babilonios, filisteos, cartagineses, fenicios, etc). Originalmente, como su nombre indica, su personaje está inspirado en el demonio Beelzebub o Baal, un demonio muy conocido en la demonología. Baal Zebub es el nombre de una divinidad filistea, la cual, más tarde relacionaron como una entidad demoníaca, ya que los hebreos consideraban toda divinidad ajena a su religión como seres malignos. Su nombre deriva etimológicamente como *Ba'al Zvuv* o rey de las moscas, ya que antiguamente, en los templos donde era venerado

esta deidad, se dejaban sacrificios como ofrendas y estas se descomponía, haciendo de este modo que el lugar estuviera repleto de moscas.

Este personaje aparece a lo largo de este primer capítulo todo el rato como con forma de silueta, sin marcar ningún detalle salvo las llamas que porta en las alas y en la cabeza. En el resultado final este negro ha hecho que tenga mucho peso visual, pero ha sido necesario, ya que se buscaba dar un toque misterioso y que fuera un personaje enigmático.



Fig. 34: Boceto de la Bruja.

Es uno de los personajes más recientes y de los cuales se ha desarrollado desde un punto personal más exitosamente en su diseño. Se han intentado reunir varias señales que lo relacionan con la brujería para su diseño, como por ejemplo, restos de un carnero, animal el cual se le suele relacionar con Satanás o la soga en su cuello, indicio de cuando las brujas eran mandadas a la horca. Es un personaje bastante misterioso, ya que no se le ve la cara y no habla durante todo el desarrollo de los acontecimientos.



Fig. 35: Bocetos de posibles diseños de Bruja.



Fig.36: Bocetos de posibles diseños de Bruja.

No se sabe si es humano u otro tipo de ser, su género es también desconocido, puesto que las ropas que utiliza no expresan ningún tipo de información de este tipo. Este sujeto aparece como un personaje enigmático y el cuál tendrá mucha más relevancia mucho más tarde en la historia. Se sabe que es un personaje peligroso y poderoso, ha logrado acabar con un demonio conocido por su gran poder.



Fig.37: Ilustración del la bruja en una de las viñetas de DEAD END.

## 7. Arte final

Primero fueron compuestas las figuras y después los fondos. Una vez todo distribuido, se colocaron los negros y los grises, se entintó, y fueron colocadas líneas de movimiento donde se vio necesario. Finalmente, a la hora de poner los textos, se incluyeron las onomatopeyas, los ruidos de fondo y los diálogos a mano alzada utilizando la tableta gráfica. Este proyecto tuvo en total una extensión de 6 páginas, pero no era apto como trabajo final, así que se decidió rehacerlo desde 0, pero partiendo desde el mismo *story-board*.



Fig.38. Página finalizada del primer cómic de prueba.

Con regla y lápiz fueron abocetadas todas las líneas y recuadros que compondrían el cómic y se hizo un esbozo de todas las figuras tal y como estarían en el *story-board*.

Con tinta y rotuladores, fueron delineados los contornos y fueron completados los espacios que quedaban en blanco, poniendo detalles y entintando para

poder introducir claro-oscuro en los fondos y las figuras para darle más sentido de profundidad. Para las sombras y las texturas, fue utilizado el método del rayado, un recurso muy utilizado en el mundo de los cómics manga y se borraron con goma de borrar los restos de lápiz de los bocetos. Más tarde, mediante un escáner, fueron trasladadas las páginas un ordenador de trabajo y con *Photoshop*, se aumentó el contraste para poder eliminar los defectos sobrantes que pudieran presentar las hojas y se incorporaron todos los detalles y los diálogos restantes para tener finalmente las páginas acabadas.

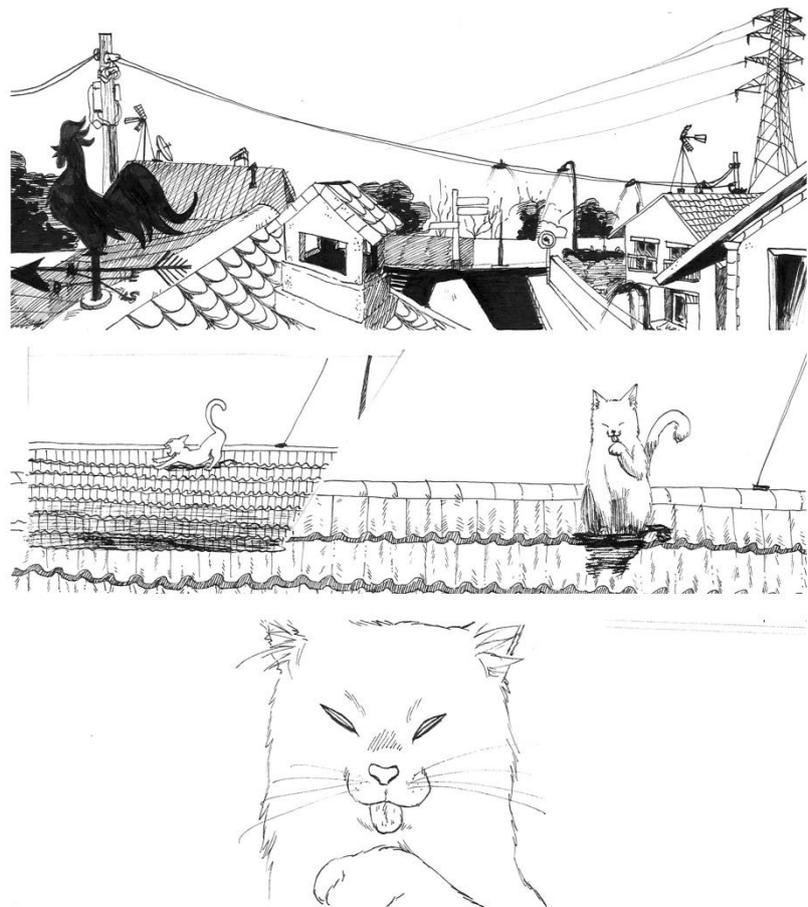


Fig.39: Página nº1 sin editar de DEAD END.

Finalmente, para la tipografía fue utilizada un tipo de letra que fuera concorde con las líneas que se habían utilizado para delinear las figuras: una tipografía fina con un poco de separación entre letra y letra.

El cómic no está coloreado, ya que se ha querido aproximar al acabado de un cómic manga, en blanco y negro y puesto que los colores recargaban demasiado visualmente las viñetas.

## 8. Conclusión

A lo largo de todo el desarrollo de este proyecto, se han cumplido y desarrollado la mayor parte de objetivos que se tenían planteados. He podido experimentar todo el proceso que se lleva a cabo a lo largo de la creación artística y narrativa de un trabajo de cómic. He aprendido a poder desglosar la historia y crear un tipo de metodología a la hora de plantear una historia y elaborar un *story-board* para este tipo de cómic. Gracias a esta práctica he logrado asimilar que no siempre se pueden llegar a dominar estos tipos de métodos de trabajo, ya que dependiendo del proyecto, será más adecuado utilizar una metodología que otra.

Este proyecto me ha ayudado a poder ver desde otro punto de vista trabajos de otros artista y poder analizar mejor otros trabajos, ya que he pasado por un desarrollo parecido al que ellos han llevado a cabo. Gracias a esta experiencia, podré recoger estos nuevos conocimientos y podré introducirlos en los próximos proyectos.

He logrado también desarrollar y definir personajes, así como elegir un estilo adecuado de estos para la producción artística de este cómic. He utilizado referentes, tanto artísticos como de contenido para la historia de los personajes y he definido personajes que han estado en proceso de rediseñado constante desde hace un largo tiempo. Gracias a todos estos referentes, tengo mucha más documentación para la elaboración de la historia principal y me ha ayudado a escoger qué sucesos poner en este primer capítulo.

He puesto en práctica consejos y anotaciones que registré en la corrección del primer cómic de prueba que hice de este proyecto. He utilizado menos grises y la línea es más fina, de este modo las páginas no han quedado tan recargadas, aunque, a la vez, las escenas contienen muchos más detalles que en el prototipo. He utilizado el método del rayado para crear volúmenes y he colocado líneas de movimiento más adecuadas para intentar que no llamen

mucho la atención. He utilizado una tipografía fina y un poco recta, buscando una combinación entre las letras y la línea de las viñetas. Por medio de onomatopeyas, he cargado las viñetas de expresiones sonoras para ayudar a la comprensión y a la lectura de la narración. Mediante programas con los cuales ya había trabajado anteriormente, he recurrido a diferentes recursos que han sido de gran apoyo a la hora de la elaboración de las viñetas, tanto de elaboración como de maquetación.

Con este trabajo he aprendido las dificultades que supone llevar a cabo este tipo de proyectos individualmente. Es un trabajo muy costoso pero que he disfrutado en cada una de las etapas de su elaboración. Si bien, la parte donde más dificultades he tenido ha sido en el guión, ya que no me decidía de qué manera abordar la primera parte de este cómic y cómo narrar los sucesos de forma que se viera un final abierto a continuación, aunque tras la confección del *story-board*, este fue de gran ayuda para solucionar estos problemas, ya que me sirvió de apoyo para organizar mejor la historia y la sucesión de acontecimientos. En un futuro me gustaría poder mejorar en este ámbito para así poder contar de manera más eficiente y fluida las historias que quiero plasmar en el papel.

Para el futuro de este proyecto, pienso abrir esta serie y continuar produciendo este cómic, donde iré publicando capítulos online, tanto en inglés como en español, en plataformas donde se publican cómics, como Webtoon o Tapastic para más tarde reunir todo lo producido y enviar este proyecto para una editorial.

## **10. BIBLIOGRAFIA.**

### **LIBROS**

- HELLER, STEVEN. Arte del comic. Los cuadernos inéditos de los grandes artistas. Londres, 2012.
- HIROHIKO, ARAKI. *Manga in theory and practice. The craft of creating manga*. Tokio: SHUEISHA, 2015.
- MC CLOUD, Scott. *Entender el cómic*. España: Astiberri, 1993.

### **TRABAJOS DE FINAL DE GRADO**

- GIMÉNEZ MOLINA, ALEJANDRO. Pedrín y Jeremías. Proyecto de cómic seriado. [TFG]. Valencia: Universidad Politècnica de València, 2015.
- LÓPEZ NIETO, ISMAEL. *Realización de un cómic. Cementerio del mundo capítulo*[TFG]. Valencia: Universidad Politècnica de València, 2015.
- LÓPEZ LÓPEZ, VIOLETA. *Inm(i/a)nente: vacío, silencio, infinito. Una exploración en torno a lo sublime del vacío a través de la instalación interdisciplinar* [TFG]. Valencia: Universidad Politècnica de València, 2016.
- MERCÉ VILA, CARLOS. *La aplicación de la simbología en la creación de un videojuego. Análisis de caso* [TFG]. Valencia: Universidad Politècnica de València, 2017.
- PONCE ESPARCIA, MARÍA. *Proyecto de novela gráfica* [TFG]. Valencia: Universidad Politècnica de València, 2014.
- RIQUELME MIARI, EMMANUEL. *Novela gráfica: PHANTOMIME. Del dibujo al papel* [TFG]. Valencia: Universidad Politècnica de València, 2014.
- SORIA ROMÁN, ASCENSIÓN. *Proyecto de cómic. Il rondò dell'inferno*. [TFG]. Valencia: Universidad Politècnica de València, 2016.

### **PÁGINAS WEB.**

- AVA'S DEMON WEB-COMIC. CZAJKOWSKI, MICHELLE.  
<http://www.avasdemon.com/>
- DELIRIUSMSREALM. Demonología.  
<http://www.deliriumsrealm.com/demonology/>

- LA OTRA H. ¿Qué es el manga? <http://blogs.herdereditorial.com/la-otra-h/2017/07/12/que-es-el-manga/>
- 
- TWITTER. Heyum. <https://twitter.com/memolistwit>
- WIKIPEDIA. Anexo de Demonios de la Teología. [https://es.wikipedia.org/wiki/Anexo:Demonios de la teolog%C3%ADa](https://es.wikipedia.org/wiki/Anexo:Demonios_de_la_teolog%C3%ADa)
- WIKIPEDIA. Baal. <https://es.wikipedia.org/wiki/Baal>
- WIKIPEDIA. Belcebú. <https://es.wikipedia.org/wiki/Belceb%C3%BA>
- 
- WIKIPEDIA. Clasificación de demonios. [https://en.wikipedia.org/wiki/Classification of demons](https://en.wikipedia.org/wiki/Classification_of_demons)
- 
- WIKIPEDIA. Filisteos. <https://en.wikipedia.org/wiki/Philistines>
- 
- WIKIPEDIA. Lista de demonios de la Ars Goetia. [https://en.wikipedia.org/wiki/List of demons in the Ars Goetia](https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_demons_in_the_Ars_Goetia)
- 
- WIKIPEDIA. Manga. <https://es.wikipedia.org/wiki/Manga>

## 10. ÍNDICE ILUSTRACIONES

Fig.1: Porada de Cómics y arte secuencial (Will Eisner).

Fig.2: Portada de Entender el cómic. El arte invisible (Scott McCloud).

Fig. 3: Togasaku to mokube no Tokyon kenbentsu (Kitazawa).

Fig.4: Volúmen nº1 Astroboy (Osamu Tezuka).

Fig. 5: Portada nº1 de Drago Ball (Akira Toriyama).

Fig.6: Ilustración de la Portada para el web-cómic The moon that risas in the day (Heyum).

Fig. 7: Ilustración del web-cómic Ava's Demon (Michelle Czajkowski).

Fig.8: Portada nº1 The Ancient Magnus Bride (Yamazaki Kore)

Fig.9: Portada nº1 Kuroshitsuji (Toboso Yana).

Fig. 10: Portada nº1 Bleach (Tite Kubo).

Fig. 11: Portada nº1 Blood Lad (Yuuki Kodama).

Fig.12: Portada nº19 D.Gray-Man (Katsura Hoshino)

Fig. 13: Ilustración de Black Rock Shooter (HUKE)

Fig. 14: Portada nº20 de MAGI (Shinobu Ohtaka)

Fig. 15: Primeros bocetos del desarrollo de personajes, 2014.

Fig. 16: Diseños de personajes principales, 2014.

Fig.17: Ilustración de un personaje de DEAD END.

Fig.18: Concept art de Raijin, personaje de DEAD END.

Fig.19: Ilustración de Radna, personaje de DEAD END.

Fig.20: Ilustración el Blanco y negro de personajes de DEAD END, 2015.

Fig.21: Ilustración de personajes de DEAD END.

Fig.22: Página nº1 del story-board

Fig.23: Boceto de Erisa, personaje de DEAD END.

Fig.24: Boceto de Erisa, protagonista de DEAD END.

Fig.25: Ilustración de Erisa, protagonista de DEAD END.

Fig.26: Arte conceptual de Erisa.

**Fig.27: Ilustración de Erisa.**

**Fig. 28: Ilustración de Erisa.**

**Fig.29: Boceto de Beelzebub.**

**Fig. 30: Ilustración de Beelzebub.**

**Fig.31: Ilustración de Beelzebub.**

**Fig. 32: Diseño antiguo de Beelzebub.**

**Fig. 33: Boceto de Beelzebub.**

**Fig. 34: Boceto de la Bruja.**

**Fig. 35: Bocetos de posibles diseños de Bruja.**

**Fig.36: Bocetos de posibles diseños de Bruja.**

**Fig.37: Ilustración del la bruja en una de las viñetas de DEAD END.**

**Fig.38. Página finalizada del primer cómic de prueba.**

**Fig.39: Página nº1 sin editar de DEAD END.**

## 11. ANEXO

- Prototípo del capito nº1 de DEAD END.
- Capítulo nº1 **DEAD END**.