

COLOR RGB

Rojo: 210

Verde: 35

Azul: 42

# TFG

---

## THE CURSE OF PAIN.

**Presentado por Carolina F. Pavani Amorim**

**Tutor: Alberto José March Ten**

**Facultat de Belles Arts de Sant Carles**

**Grado en Bellas Artes**

**Curso 2018-2019**



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

## RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

He realizado el primer capítulo de un cómic, cuya historia proviene de un juego de mesa llamado Roll Medieval. Un juego de mesa que se rige por la estrategia, la imaginación y el azar, cuya esencia reside únicamente en la narración de una historia a través de un portavoz, cada jugador crea personajes e historias propias, y a raíz de eso se desarrolla una historia general sobre la que se va improvisando. Esto da lugar a la creación de un contenido original y basado en acontecimientos al azar que se rigen por la suerte que cada uno tenga en sus tiradas con los dados.

Centrándonos un poco más en su desarrollo histórico, podemos decir que está basado en una partida que he jugado personalmente, de la cual he desarrollado los personajes, escenarios y elementos que proceden de dicha historia, y que he representado gráficamente a través de un breve Concept Art de los mismos, donde además de la apariencia de los personajes principales, incluyo una breve descripción de los mismos y su implicación en la historia que está por venir, facilitando así al lector una mayor comprensión de este primer capítulo, pues representa el pasado de una de las protagonistas.

El estilo que voy a emplear es el *anime*, un arte tradicional japonés, que supone el paso a la animación de los *cómics*, que ellos denominan *mangas* o las novelas ligeras. Por último, hay que aclarar que tengo preferencia por el arte digital ante cualquiera tradicional que este a mi alcance, pues considero que es más práctico a la hora de realizar un trabajo limpio y bonito.

Por último, resumiendo lo anterior, el trabajo se centra en la representación de una historia que proviene de un juego de azar, utilizando el manga japonés como medio para narrar dicha historia, dando importancia tanto al medio de creación de historias como lo es dicho juego, como a la manera de contarla a través de un cómic con unas características tan definidas como son las del manga.

**Palabras clave:** Cómic; Roll; Anime; Arte digital; Manga.

## **AGRADECIMIENTOS**

A Alberto José March Ten 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 mis amigos como por su participación en la creación de personajes y desarrollo de la historia a lo largo de la partida y del proyecto.

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>5</b>
<b>2. OBJETIVOS.....</b>	<b>5</b>
<b>3. METODOLOGÍA.....</b>	<b>6</b>
<b>4. DESARROLLO (CREACIÓN DE LA HISTORIA).....</b>	<b>7</b>
4.1. Origen de la historia, el Roll de mesa.....	8
4.2. Del manga, al anime japonés.....	8
<b>5. REFERENTES.....</b>	<b>9</b>
5.1. Yoshiyuki Sadamoto.....	10
5.2. Hiromu Arakawa .....	12
5.3. Masashi Kishimoto.....	10
5.4. Tite Kubo.....	12
5.5. One.....	13
<b>6. DESARROLLO (CREACIÓN DEL CÓMIC).....</b>	<b>13</b>
6.1. Proceso de creación general.....	14
6.2. Proceso de creación detallado.....	15
6.3. Personajes Principales.....	18
<b>7. ARTE FINAL.....</b>	<b>27</b>
<b>8. CONCLUSIONES.....</b>	<b>30</b>
<b>9. BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>32</b>
<b>10. ÍNDICE DE IMÁGENES.....</b>	<b>33</b>
<b>11. ANEXOS.....</b>	<b>34</b>

# 1. INTRODUCCIÓN

El anime a lo largo de mi vida siempre ha sido una gran inspiración para mí, tanto la animación como el manga en sí. Siempre he admirado el estilo que utilizan y la facilidad para crear y representar realidades que en cualquier película o serie animada normal sería imposible de pensar o llevar a cabo. No obstante, cuando inicié la carrera quise enfocarme en este estilo pasando de la creación de personajes e historias, a la ilustración, el manga y para finalmente llegar al anime. Para el TFG he elegido hacer un cómic porque creo que es la mejor forma de comunicar una historia, sin la necesidad de un equipo de trabajo detrás, pues para realizar una anime o escasos minutos de una animación básica, en este estilo de dibujo además de habilidad se necesita mucho tiempo y práctica, es una futura aspiración a la que espero llegar algún día.

Con respecto al trabajo a presentar he acabado los tres primeros capítulos de lo que sería una saga basada en este caso, en una novela ligera escrita por mí que está inspirada en una partida de roll de la que participé personalmente.

Pasare a explicar la metodología a seguir con este estilo en concreto de cómics, añadiendo mi experiencia y opinión sobre el mismo. Pues considero que a pesar de ser algo muy conocido hoy en día, es difícil encontrar una buena guía de pasos a seguir, que faciliten y ayuden al artista a representar aquellas historias que tiene en mente, teniendo como referencia al manga tradicional.

# 2. OBJETIVOS

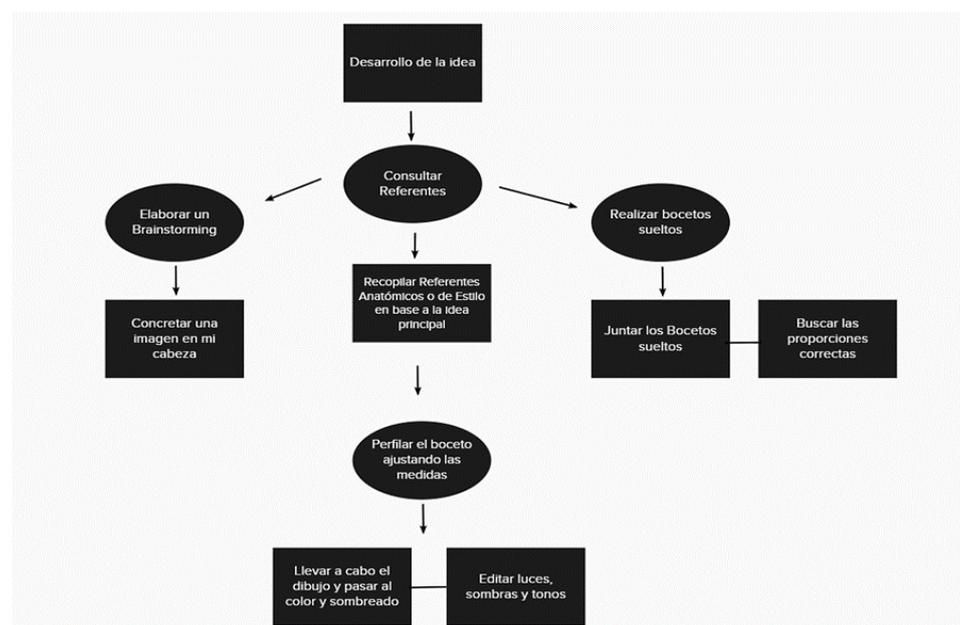
El principal objetivo de este trabajo es demostrar los conocimientos del estilo que estoy representando e intentar acercarme lo máximo posible a los referentes que he tenido desde que era una niña. Además de una historia que

podría derivar en un acometido integrante para llevarlo adelante, quiero ayudar con las descripciones que vaya dando y la explicación de los pasos que he seguido para lograr poco a poco estar más segura y satisfecha con los resultados y el parecido al manga tradicional japones, añadiendo mi toque personal. Cada persona acaba trabajando de la manera en la que más cómodo se siente, así que espero con la historia cautivar a aquellos que tienen dificultades para encontrar guías o referentes que puedan ayudarles con aquellas dudas que les puedan surgir sobre la elaboración o metodología a seguir, en el caso de que no tengan una predeterminada.

Por otro lado, también pretendo crear conciencia de una nueva alternativa creativa en lo que a guion de historia se refiere, pues a pesar de ser un trabajo colectivo el que consigue que la historia vaya cobrando vida, es algo mucho más dinámico, divertido y sobre todo original, pues además de depender del carácter del jugador y su calidad de improvisación dependemos también de la suerte que tengamos cada uno dentro del juego.

Fig.1. Mapa Conceptual de la metodología empleada.

### 3. METODOLOGÍA



## 4. DESARROLLO (CREACIÓN DE LA HISTORIA).

El periodo de creación ha estado dividido básicamente en tres fases. La primera fase fue la de la concreción de la idea y la de la historia el cual nos llevó alrededor de un año, cuando se me ocurrió la idea de hacer un cómic empecé a escribirlo para tener la referencia escrita y poder tenerlo como referente directo a la hora de dibujar. Fui muy detallista en la parte escrita porque así, más tarde, cuando plasmara la idea todo sería más rápido y no se tendría que estar pensando qué cosas pasaban a continuación. En segundo lugar, se dibujó lo que se había escrito antes y se tuvo que pensar como dividir las viñetas y qué mostrar en cada una de ellas.

Este paso se hacía con cada página. Después de tener la página dibujada se escaneaba y se pintaba por el ordenador. Para inspirarme en el sombreado he empleado páginas de otros dibujantes y he ido imitando las composiciones de mangas de algunos referentes para conseguir mantener una armonía entre las acciones, empleando sombreados, degradados o colores planos que entre ellos combinaran bien.

pues es lo que se extendió la partida, para que sea más fácil de entender, digamos que es parecido a una serie de televisión, donde se creaba 1 capítulo por semana que en este caso duraban una media de 4 horas y que se extendió a lo largo de 1 año. Durante la partida registrábamos lo ocurrido escribiendo las historias y lo sucedido desde el punto de vista de cada personaje, esto es algo que hacíamos personalmente para guardar el recuerdo de lo sucedido pues después de tantas horas muchos detalles se olvidaban. Al acabar la partida algunos compañeros decidieron plasmar lo que les había ocurrido a sus personajes como un libro o guardárselo para ellos mismos, pues cada personaje y cada historia es individual y cada uno tenemos una propia, aun que en muchos momentos compartamos escena. Yo personalmente decidí enfocarlo en un cómic, pues como bien he comentado anteriormente, mi pasión y aspiración es intentar pasar todas estas historias e ideas a una animación lograda. Pero por falta de tiempo y mano de obra, además de por tradición he decidido comenzar el manga para después pasarlo al anime.

La creación del cómic japonés no es muy diferente al americano o a cualquier otro, aun que, si es verdad que el estilo, varía mucho, y que su principal característica con respecto a los demás además de su definido estilo es la ausencia del color en la mayoría de ellos. La importancia del contraste de negro y blanco para acentuar más o menos una escena, o para transmitir diferentes sensaciones o sentimientos es lo que lo hace algo difícil de elaborar y maravilloso a la hora de leerlo o simplemente admirar sus viñetas.

Para explicar los pasos que he seguido, comenzaré con una introducción que delimite la creación de la historia, personajes, ambientación, etc. Para finalmente centrarme en los pasos más técnicos, pues no son muchos y realmente dependen mucho del estilo y de lo cómodo que se sienta el autor con su propio estilo de trabajo, pero yo pasaré a explicar los que considero adecuados y sencillos para alguien que acaba de empezar en este mundillo.

Fig.2. Elementos básicos usados en los juegos de roll de mesa. Por ellos se rige la partida y lo que suceda en la misma.



#### 4.1. ORIGEN DE LA HISTORIA , EL ROLL DE MESA.

La historia que compone mi cómic es el pasado de una de las protagonistas, esta historia se deriva de un juego de mesa grupal que se rige por una serie de normas, se juega con dados y tablero, es un juego de estrategia e imaginación donde todo lo que ocurre en él se rige por las ordenes de un Máster, que no participa como jugador sino más bien, como una especie de narrador que lleva a cabo la historia. El contenido del trabajo es original, y deriva de una partida que he jugado personalmente, aunque en nuestro caso, utilizábamos las reglas mezclándolas con las de otro juego del mismo estilo, estos juegos son *Dungeons and Dragons* y *Vampiro*, ambos parecidos, pero con reglas menos matemáticas y más basadas en la imaginación y capacidad de improvisación del jugador.

Es importante entender de donde procede la historia, para tener en cuenta que lo que sucede en ella o no, no está premeditado por una persona, sino que depende totalmente de la suerte del jugador, si es verdad que cada uno podemos elegir que hacer, pero que la acción ocurra tal y como tenemos en nuestras mentes depende única y exclusivamente de nuestra suerte al tirar.

## 4.2. DEL MANGA, AL ANIME JAPONÉS.

El proceso de creación de una serie anime típica japonesa, se divide en 3 etapas desde la que el anime puede partir.

La principal, más usada y la cual considero la mejor por preferencias personales es el Manga.

El manga es un cómic en blanco y negro, los cuales hoy en día, si no son de un autor reconocido son frecuentemente publicados en páginas webs o descubiertos por editoriales. Si el manga es muy bien acogido, tanto en un lado u otro, recibe usualmente ofertas de cadenas televisivas, inversores y financiadores que deciden realizar la serie de animación basada en el manga. A veces el anime es literalmente una copia de lo sucedido en su manga y otras, deciden enfocarlo de otro modo. Es lo mismo que ocurre en un libro, del cual pueden o no publicar una película.

Por otro lado, además del manga existen las novelas ligeras (solamente letras) cuyo paso a la animación es el método más conocido por la gente en general.

Y, por último, aunque menos frecuentes, los videojuegos, suele suceder al revés, que de un manga u anime realicen un videojuego, pero hoy en día se dan casos de juegos o viñetas de *fan-arts* que acaban convirtiéndose en una serie de animación.

Yo de todas ellas he elegido el manga pues, es algo visual, relacionado con la ilustración y que me resulta el mejor método que puede tener una sola persona de representar una historia y transmitirla.

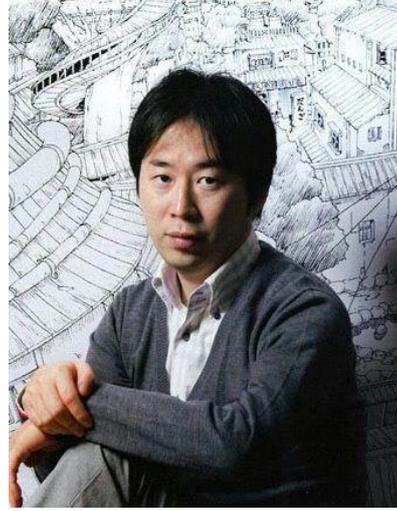


Fig.3. (Primera imagen desde la izquierda) *Hiromi Arakawa*. **Kanji** 荒川弘

Fig.4. (Segunda imagen desde la izquierda) *Masashi Kishimoto*. **Kanji** 岸本齊史

Fig.5. (Tercera imagen desde la izquierda) *Tite Kubo*. **Kanji** 久保帯人

## 5. REFERENTES

El estilo que utilizo en el cómic proviene del conjunto de características que he ido adquiriendo con el paso de los años, si es verdad, todos son artistas, y tengo muchos referentes fuera del mundo del arte que han influido en este trabajo, pero quiero centrarme en estos concretamente, pues gracias a ellos mi estilo tanto de creación como de dibujo han llegado a lo que son hoy en día, y a su vez me ayudan a seguir creciendo del mismo modo que lo hacen ellos.

Mis referentes, en todos sus aspectos, provienen todos de mi infancia, pues esta afición por la animación japonesa me viene desde pequeña, y aprendiendo de ellos, es como he logrado poco a poco acercarme a su estilo y capacidad de creación, aún tengo mucho camino por delante, pero tanto sus historias personales como laborales son toda una inspiración para mí, y de cada uno de ellos destaco una virtud importante y de peso que me ha inspirado de gran manera.

### 5.1. YOSHIYUKI SADAMOTO.

Es un dibujante japonés de manga y uno de los fundadores del Estudio de animación GAINAX. Es especialmente conocido por ser el diseñador de personajes de la serie de anime *Neon Genesis Evangelion*, así como el autor de su adaptación al manga. Tiende a extraer referentes anatómicos de la



Fig.6. Portada de *Neon Génesis Evangelion*. 1994.

realidad, logrando así una perfección compositiva en los cuerpos dignas de envidia.

He dedicado situarlo como primero en mi lista de referentes, además de por el hecho de ser uno de los primeros animes que me impactó personalmente, pues tanto su historia como desarrollo son increíbles, sino también por la calidad de animación y de detalle que tenían a pesar de tener ya muchos años. Este anime marcó para mí un estereotipo en muchos de los personajes que utilizo hoy en día en mis propias historias, pues son actitudes muy comunes y que pueden catalogarse, para una vez hecho esto darle a cada uno de ellos un toque de originalidad y evitar estancase con unos personajes repetitivos y poco originales.

## 5.2. HIROMU ARAKAWA.

Nacida el 8 de mayo de 1973 en la subprefectura de Tokachi, Hokkaidō, Japón. Es una Mangaka japonesa, es conocida por su Manga Fullmetal Alchemist, el cual fue un éxito doméstico e internacional, y fue adaptando a dos series de anime. La fuerza que representa la idea que uso para el comic de FullMetal Alchemist nos demuestra lo mucho que premeditó dicha historia antes de llevarla a cabo, una buena planificación junto a una imaginación digna de admiración nos regaló una de las series cuya historia nos atrapa de principio a fin.

Como bien he dicho con Sadamoto, sus personajes algo estereotipados fueron una inspiración para mí, y con los de Arakawa me ocurre exactamente lo mismo, pero visto desde el lado opuesto. Ella crea a sus personajes dándoles un carácter y una fuerza únicos que los caracteriza y los distingue de los demás, haciendolos ver a veces exagerados o extraños, pero, aun así, únicos.



Fig.7. Portada Full Metal Alchemist. Primera Edición.

### 5.2.1. Full Metal Alchemist (Anime).

Esta primera parte de su manga decidió pasar al anime a través de una adaptación que finalmente se desvió de lo que la autora había representado en sus mangas. He decidido nombrarlo, porque personalmente considero que los animadores hacían un gran trabajo y que no por no seguir el argumento del manga deja de ser una buena serie. Ya que fue la primera versión que hicieron de ella, me marco de forma significativa.

### 5.2.2. Full Metal Alchemist Brotherhood (Anime).

Por otro lado, y a pesar de que la única variación está presente en el nombre, *Brotherhood* fue un *remade* de la primera temporada, pero esta vez, decidieron seguir las indicaciones de la autora y representar literalmente lo que ocurría en

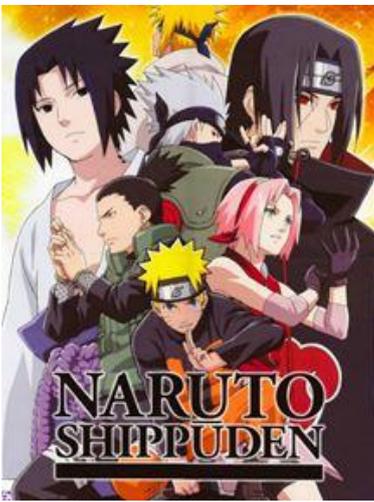


Fig.8. *Naruto Shippuden*, portada de su tercera película.2013.

el manga. Para mí, la capacidad que ella tiene de entramar lo que ocurre en la serie y de relacionar acontecimientos del pasado con el final, dejando al espectador estupefacto y a pesar de ya haber leído la historia, es capaz de sorprender por la calidad y de emocionar tanto por su buena animación como por su magnífica historia y banda sonora.

### 5.3. MASASHI KISHIMOTO.

Es un popular dibujante de manga conocido por ser el autor de la serie *Naruto*, comenzada en 1999, dibujando únicamente el manga de esta serie. No cabe decir que es conocida en gran parte del mundo, además de que deberíamos destacar la calidad del manga y de la animación en la serie de anime. Masashi pidió el uso de tonos puro en la mayoría del anime, y de la limpieza y fluidez de una animación sin igual sobre todo en su segunda temporada. Colores planos líneas detalladas y sombras que marcan la diferencia.

### 5.4. TITE KUBO.



Fig.9. Ilustración para la portada de la primera temporada en anime de *Bleach*.

Nacido el 26 de junio de 1977 en la prefectura de Hiroshima. Es un popular mangaka, conocido por su famosa obra *Bleach*. Kubo comenzó dibujando su primer manga en la secundaria, dando creación a *Zombi Powder*, la cual presentó a *Shōnen Jump*. Pese a un tropiezo inicial en la publicación, este manga se publicó por primera vez en 1999; no obstante, la historia fue cancelada por la misma revista debido a la poca popularidad y exagerado contenido violento, llegando al cuarto volumen del manga. Sin embargo, Akira Toriyama, creador de la universalmente serie de manga y anime *Dragon Ball*, le envió una carta de aliento. Esto inspiró a Tite y, finalmente, *Bleach* fue oficialmente publicado en el 2002 y rápidamente alcanzó el éxito, al punto que hoy en día es una de las series más exitosas tanto en Japón, como en el resto del mundo. La historia finalizó su publicación de la *Shōnen Jump* el 17 de agosto de 2016. El estilo reconocible de Tite es inigualable, es muy característico y facialmente reconocible, la búsqueda de una serie de elementos comunes para determinar el estilo de los personajes y de la historia hacen de su obra una obra magnífica, y de la que podemos tal y como hizo el, inspirarnos para lograr crear nuestra propia historia única.

### 5.5. ONE.

One también estilizado como ONE, es el seudónimo utilizado por el dibujante japonés conocido ser el creador de los webcómic *One-Punch Man* y *Mob Psycho 100*. Como muchos otros mantiene su identidad en secreto, y



Fig.10. Portada del anime One Punch Man.

esto es algo muy popular entre los mangakas japoneses, pues para ellos no es tanto la fama lo que buscan sino más bien el reconocimiento de su obra.

Su obra, One-Punch Man, más tarde sería adaptada al manga por Yusuke Murata.

One serializa One-Punch Man en su propio sitio web, mientras que el manga es serializado en la versión online de la revista Weekly Young Jump. A su vez, Mob Psycho 100 es serializada en la página online de la Shūkan Shōnen Sunday, llamada Ura Sunday.

En diciembre de 2015, se estimó que su página web recibe más de 100.000 visitas al día, habiéndose registrado más de 70 millones de visitas totales.<sup>5</sup>

One nació en la Prefectura de Niigata, pero creció en la ciudad de Kōnosu, Saitama.<sup>1</sup>

#### 5.5.1. One Punch.

El webcómic rápidamente ganó popularidad, llegando a alcanzar las 7.9 millones de visitas. La historia se centra en Saitama, un superhéroe calvo y extremadamente fuerte que se muestra abrumado por la ausencia de un verdadero desafío, y que continuamente busca a un oponente digno de su poder. Es su obra más emblemática y muy conocida por los fans del género hoy en día. Personalmente considero su adaptación como el mejor referente visual en lo que a animación respecta que existe hoy por hoy, simplemente es magnífico, una animación increíble, además de una historia que engancha y hace reír a los demás.

#### 5.5.2. Mob Psycho 100.

Fue su segunda obra, y la considero aun mayor referente a seguir que la anterior, pues a pesar de no ser tan conocida por todos, es un reflejo de lo que las ideas que le surgen al autor, por surrealistas que parezcan, siempre son representadas de un modo divertido, que conmueve y que transmite muchísima fuerza obligando al espectador a empatizar con personajes que rozan la locura. Personalmente creo que este autor tiene una mente brillante y que en esta serie ha podido crecer dando rienda suelta totalmente a su imaginación, sin depender tanto de la demanda de una calidad de animación impecable como lo hace One Punch Man, sino que puede indagar más en los personajes y sus múltiples personalidades.



Fig.11. Portada de Mob Psycho 100. Revista Ura Sunday el 18 de abril de 2012.

## 6. DESARROLLO (CREACIÓN DEL CÓMIC).

El procedimiento básico cuando uno se decide a crear una apariencia física para los personajes y para el entorno, es siempre el mismo, y es además el que se emplea en la ilustración clásica o en el Concept Art que se realiza tanto como para videojuegos como para películas.

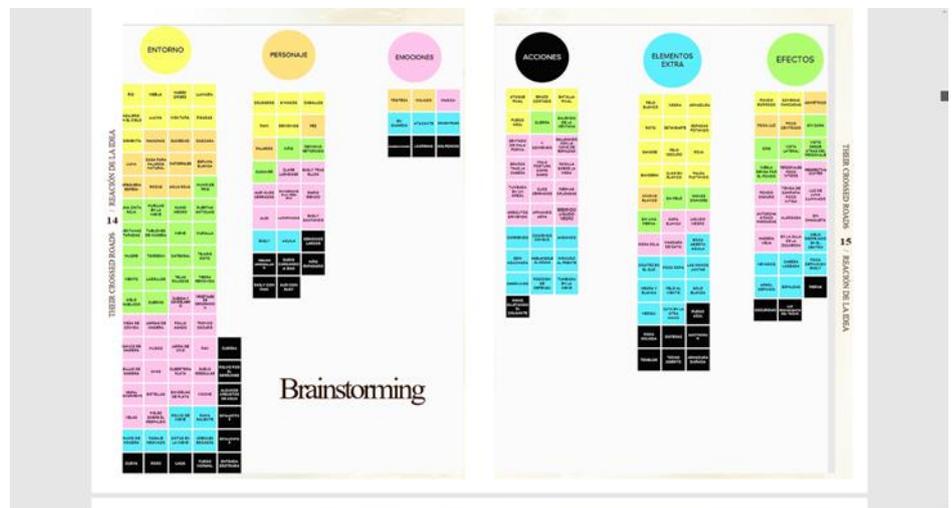


Fig.12. *Brainstorming* aplicado al diseño de personajes, y relación de acciones ocurridas.

### 6.1. PROCESO DE CREACIÓN GENERAL.

#### 6.1.1. *Búsqueda de la idea.*

Para llegar a una idea en concreto de cómo vamos a dividir cada viñeta, primero hay que elaborar un brainstorming algo básico, en el caso de que quiera elaborar un dibujo más espontáneo, o algo más complejo, si lo que quiero llevar a cabo es un trabajo más profesional o complicado.

Para ello escribo en un papel que tenga a mano, o en un archivo de Word una serie de palabras que me vengan a la cabeza, teniendo en cuenta lo que tengo en la cabeza en ese momento, mi dibujo derivara más hacia un estilo u otro. Esto también se aplica cuando lo que queremos hacer es una escena en concreto, pero no logramos concretar los detalles que la forman, con esa escena en cabeza, empiezo a escribir elementos que puedan formar parte de esta, o las características destacables de la misma.

#### 6.1.2. *Consulta de referentes.*

Una vez tengo más o menos en la cabeza como quiero representar exactamente los sucesos que están previamente divididos en cada página, suelo empezar por

buscar referentes que me ayuden a concretar estilos de coloreado (si es a color), de sombreado, detalles o la anatomía misma de un personaje, en el caso de que sea eso lo que queramos hacer. En esto incluimos la pose, la ambientación, si tendrá sombras o serán colores más planos, etc....

### **6.1.3. Elaboración de bocetos.**

Una vez tengamos una serie de imágenes, que pueden ser aleatorias o de algún autor en concreto, como he dicho todo depende de lo que vallamos a hacer, pasamos a elaborar bocetos sueltos, por ejemplo, del pelo de un personaje, los ojos, o la ropa que lleve, y en el caso de un escenario o algún accesorio los detalles que lo forman. Cuando tengamos todos esos bocetos elegimos de entre ellos, los que nos parezcan más adecuados para poder componer la imagen que teníamos previamente en la cabeza (podremos ir modificándolo sobre la marcha).

### **6.1.4. Delineado.**

Cuando tengamos los bocetos situados, formando una composición adecuada, medimos sus proporciones para que sean coherentes, y los diferenciamos por color o sombras, para así posteriormente, delinear esta composición con una línea más gruesa, marcada, y además compuesta o no por línea sensible, esto dependerá del estilo de dibujo que hallamos decidido usar.

### **6.1.5. Coloreado o sombreado final.**

Finalmente, cuando tengamos el delineado base, pasamos a eliminar el boceto situado debajo y a dar color o sombrear la base de este, usando tonos generalmente más claros para después ir oscureciéndolos con sombras. Podemos mantener el delineado o camuflarlo con las manchas que lo rodean. Por último, pasamos a añadir sombras y luces finales, teniendo en cuenta la ambientación de la imagen. Podemos ir probando y variando esto, dependiendo del resultado que nos resulte más satisfactorio o de un modo más aleatorio.

## **6.2. PROCESO DE CREACIÓN DETALLADO (DETALLADO DEL CONCEPT, LOS PERSONAJES Y LA HISTORIA).**

Partimos de un *Brainstorming* (o lluvia de ideas) que nos ayudara a centrarnos en los aspectos más importantes que queremos definir, seguido de un mapa conceptual para desarrollar los sucesos que van ocurriendo, el orden y la importancia que se da a cada uno de ellos. Una vez tengamos eso, intentamos centrarnos en el físico de nuestros personajes, en la ambientación del mundo que nos rodea, elementos superficiales como objetos característicos y que solo existan en la realidad que uno crea también es un aspecto que debemos tener en cuenta al realizar un Concept sobre cualquier idea.

En mi caso decidí hacer esto, antes de adentrarme en el cómic, para poder tener las ideas claras, elementos simples como el físico de todos los personajes que intervienen en la historia, o las reglas que rigen el mundo que les rodea es algo que debemos tener muy presente y visualizado antes de entrar en algo tan visualmente tangible como lo es un manga. Pues si existen modificaciones en cualquiera de estos aspectos ya mencionados, tanto físicos como de desarrollo, acabaremos equivocándonos y perdiendo parte del trabajo que llevamos a cabo, obligándonos a hacer correcciones en las paginas o incluso a vernos obligados a rehacerlas.

Seguido de ello elaboramos un Briefing, donde se contemplan los aspectos más generales de lo que sucede, como lo son la historia, el estilo, o incluso los géneros que entran dentro del manga.

Finalmente, una vez tengamos todo lo anterior pasamos a definir a los personajes, los elementos que los caracterizan, sus Props y los escenarios principales y sobre todo los más imaginativos.

Una vez tengamos acabado todo eso, simplemente es plantean un guion de lo sucedido, y pensar las acciones principales que se van a desarrollar en cada página, subdividiéndola de manera que consigamos dar protagonismo a aquello que más nos interesa destacar, aunque para ello tengamos solo una viñeta en una página, o más de 6 en la misma.

El entintado, estilo y acabado, creo personalmente que depende de cada uno, pues existen mil formas de llevarlos a cabo y cada uno lo hacemos de modo que nos sintamos cómodos con ello y que nos resulte a su vez productivo. Aquí reside también el ingrediente secreto de muchos artistas, pues cada uno tiene un toque especial que darles a sus obras.

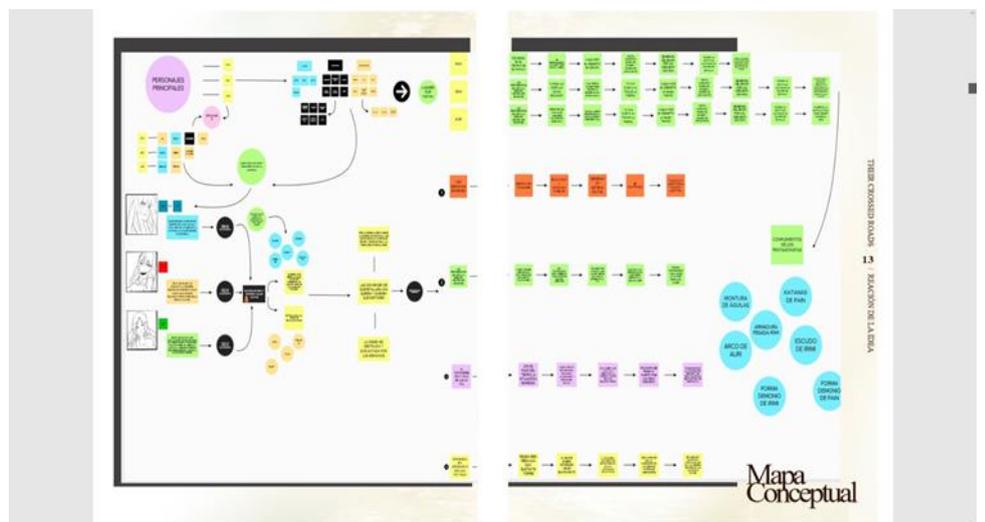


Fig.13. Mapa Conceptual de la metodología empleada.

### **6.2.1. Desarrollo de la historia. (Toda la partida).**

Nuestras protagonistas se ven envueltas en una trama complicada de corrupción, engaño, y de no saber cómo actuar. Se encuentran entre ellas, debido a que son teletransportadas por una piedra que encuentran en su camino, la cual las lleva a un mismo lugar, una trampa que tendían los demonios a viajeros para poder apoderarse de ellos. Las tres son personas solitarias y no consiguen confiar en los demás. Pero tras varias aventuras juntas, comienzan a pensar en las otras como en su nueva familia y proteger este sentimiento pasa a ser una de sus prioridades. Con esta nueva prioridad en mente se ven amenazadas por el hecho de que los demonios se están haciendo con el mundo y de que deben acabar con esta amenaza. Intentan enfrentarse a ellos, pero las vencen, ante esta derrota acuden a pedir ayuda. Aprovechan el tiempo que les tienen para entrenar y mejorar sus habilidades, ayudando a su paso a las aldeas que pueden, y se alían con la resistencia para tener más aliados. Una vez tienen un buen número de seguidores, encuentran un pergamino que les revela 3 piedras custodiadas por 3 Demonios. Deciden ir a por ellas, las consiguen venciendo y fabrican armas y armaduras con ellas, así y junto a sus seguidores entablan una batalla final en la que derrotan al jefe de los demonios que en un último intento de sobrevivir absorbe todo poder demoniaco que puebla la tierra, volviendo humanas a dos de las 3 protagonistas, la tercera se sacrifica para cederles un gran poder a sus dos compañeras, quienes consiguen vencer al demoño final y así salvar al mundo de su fin.

### **6.2.2. Desarrollo del cómic (Estructura y Procedimiento).**

Para que nos hagamos a la idea, comenzaremos con un lienzo en blanco, el cual dividiremos teniendo en cuenta lo que va a suceder en esta página.

El problema del manga en consecuencia al anime es que es mucho más tardío lo que el artista tarda en representar aquello que quiere que suceda, dicho de otro modo, para que algún acontecimiento se pueda entender bien es necesario describir muchos detalles pequeños para que esto se entienda, utilizando como referentes otros mangas, creo que es la mejor manera de aprender a hacer esto.

Una vez tenemos las viñetas ubicadas, pensamos en lo que van a decir los personajes para situar los bocadillos y establecer su tamaño, y finalmente pasamos a representar las escenas, entintarlas y rellenarlas, como si fueran cualquier ilustración digital. Hay que tener en cuenta que estos, son los pasos que sigo yo, hay miles de formas de hacerlos ya existentes o por descubrir y siempre que tengamos una nueva idea en mente podemos ponerla en práctica para innovar dentro de la creación de este género.

### 6.3. PERSONAJES PRINCIPALES.

Los principales personajes que conforman la historia general son las tres heroínas y protagonistas de la historia (Pain, Auri e Irimi), a esta última no la he introducido en la historia, y que te lo que he representado en el cómic solamente es el pasado de mi personaje y aquello que vivirá personalmente, y este personaje a pesar de si ser principal en la partida, no lo es en los sucesos que rodean al personaje principal que es Pain.

Por otro lado, Jin es el coprotagonista por el mismo motivo, influye directamente en su historia y a pesar de no ser principal como lo es Auri que acompaña a Pain allá donde vaya, sí que participa en casi todas sus decisiones.

Por último, Chronos, el cual es un villano inicialmente y acaba teniendo un papel decisivo tanto en la vida de la protagonista como en la resolución de la historia final.

Fig.14. (Imagen de arriba a la izquierda) *PAIN*. Protagonista.



Fig.15. (Imagen de arriba a la derecha) *JIN*. Coprotagonista.



Fig.16. (Imagen de abajo a la izquierda) *AURI*. Protagonista.



Fig.17. (Imagen de abajo a la derecha) *CHRONOS*. Villano.





Fig.18. (Primera imagen de la derecha) Boceto a color plano de la protagonista.

Fig.19. (Segunda imagen de la derecha) Ilustración para portada.

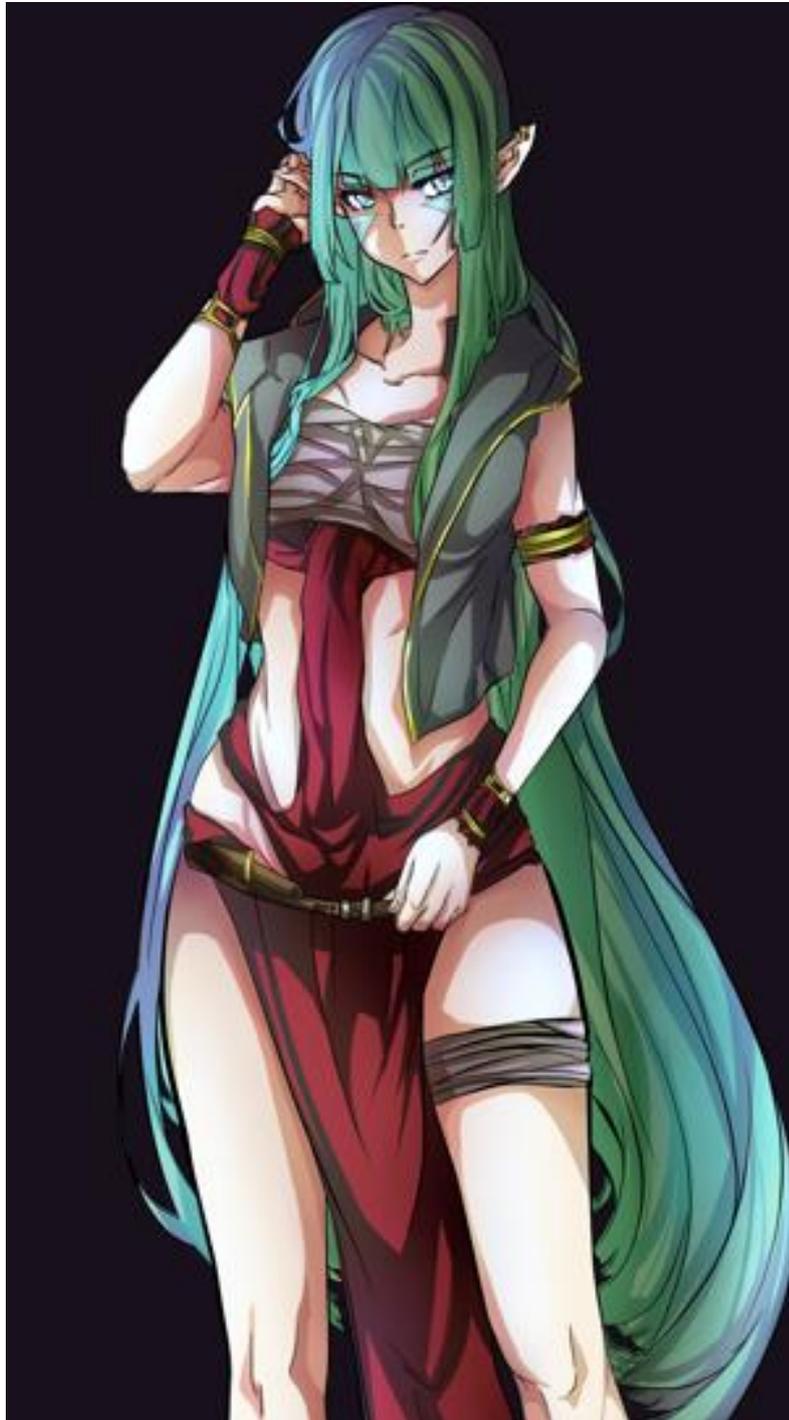


Fig.20. (Imagen Grande) Concept Art de Pain. Medio cuerpo.

### 6.3.1. Pain

Fue el primer personaje que cree para una partida, y a pesar de las dificultades al principio con su aspecto físico o su raza u orígenes, pude guiarme de la cultura japonesa que tanto me influye para darle vida. Estuve indagando mitos y leyendas de demonios de sus creencias y encontré a uno llamado Kasha, gracias

a sus características, las ideas comenzaron a brotar de mi mente y logre realizar un gran trasfondo para este personaje, que es exactamente lo que he representado en estos primeros tres capítulos del comic que he realidad, más concretamente en los dos primeros, pues el último de ellos ya pasaría a formar parte de la primera partida. Mis personajes tienen un carácter muy definido hoy por hoy, pero es gracias que con el paso del tiempo y de las cosas que les fueron ocurriendo a cada uno conseguimos concretar qué es lo que cada uno de ellos quería. El hecho de que fuesen humanos o demonios ha influido todo el tiempo en la historia de cada uno de ellos, su edad o incluso sus ideales marcan el lugar que ocupa cada uno de ellos en la historia. Una amplia descripción del personaje ayuda a entender el porqué de su comportamiento y de aquello que le sucede a lo largo del comic.

(DEMONIO) Es una mujer de 25 años.

Carácter: en ella predomina la frialdad, el mal humor y la falta de sentimientos generales, le cuesta expresar lo que siente y tiende a tener una personalidad bipolar, pues en varias ocasiones se ve dividida por sus ideales morales y las acciones que tiene que llevar a cabo.

Por otro lado debido a su pasado siempre se ve con ganas de ayudar a todo el que pueda, pero a la vez rechazando el acercarse a las personas, pues según ella, cuantos más lazos emocionales establezca, peor lo pasara cuando los pierda. Tiene debilidad por los niños, aunque en el fondo no sabe tratar con ellos.

Pain tiene cierta obsesión por ser fuerte, y tener más poder, esto la lleva al punto de aliarse con los malos, intentando engañarlos solo para conseguir más poder, aun después de la guerra y de que todos se retiren a la calma, ella funda un templo junto a Khronos, en el que entrenan a guerreros que posteriormente serán considerados los mejores adiestrados de todo el mundo.

Pasado y naturaleza: Pain tuvo un pasado turbio, ya que su naturaleza demoníaca le obligaba a alimentarse de humanos para no morir. Tras la muerte de su aldea a manos de la bruja que le dio la vida y junto a Jin (su hermano de nacimiento, pero no de sangre), viaja a otro país, pero acaba matándolo en un descontrol para saciar su hambre. Debido a la culpa se embarca en un largo viaje con el único fin de devolverle a vida a Jin.



Fig.21. (Primera imagen de la derecha) Boceto a color plano del coprotagonista.

Fig.22. (Segunda imagen de la derecha) Ilustración de la cara del personaje.



Fig.23. (Imagen Grande) Concept Art de Jin. Medio cuerpo.

### 6.3.2. Jin

Este personaje en realidad es un personaje secundario, ya que deja de aparecer cuando comenzamos la partida principal, es un personaje que solo pertenece al trasfondo de *Pain* mi personaje principal. El narrador de la partida decide

introducirlo casi al final de la partida para así poder llevar a mi personaje por el camino que más le conviene así que digamos que gracias a eso pasa a ser el motor que hace que Pain se movilice y siga avanzando en su propia historia.

(SEMI-DEMONIO) Hombre de 25 Años.

Carácter: Jin tiene un carácter bastante infantil y a la vez reservado, tiende a tomarse las cosas a broma por el simple hecho de ocultar lo que de verdad piensa.

Ha sido instruido desde pequeño en la lucha con espada y cuando pelea es el único momento en el que su actitud se vuelve totalmente contraria a lo normal, pasa a ser calculador, distante y muy serio. Su actitud también sufre un ligero cambio frente a Pain, ya que está enamorado de ella, y no se molesta en ocultarlo.

Pasado y Naturaleza: Pain y el nacieron de la misma madre debido a la brujería, pero genéticamente no son hermanos, y tampoco fueron criados como tal. Debido a este nacimiento, Jin adquirió la habilidad de absorber y dar energía vital a los demás, permitiéndole curarse y curar a otros, en ciertos casos podría llegar a quitarle la vida a alguien de la misma forma.

Comparten el mismo pasado. Pero Jin vuelve a la vida por culpa del rey demonio, volviéndolo en contra de Pain y los suyos... finalmente consiguen liberarlo del control del jefe, pero el espíritu de Jin desaparece definitivamente, cuando eliminan esta influencia de él.



Fig. 24. (Primera imagen de la derecha) Boceto a color plano de la Auri.

Fig. 25. (Segunda imagen de la derecha) Ilustración lateral del personaje. La imagen real es más grande.

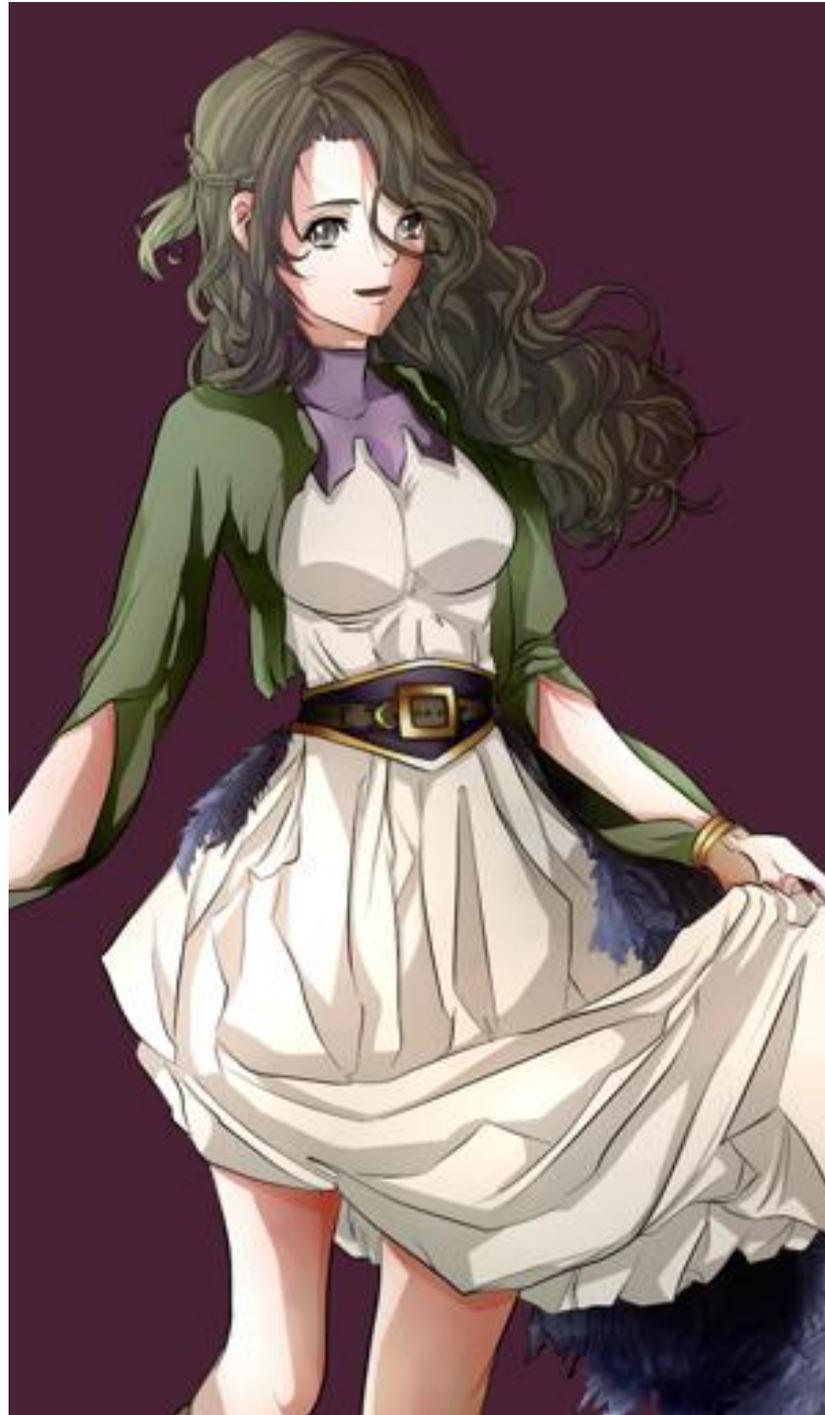


Fig. 26. (Imagen Grande) Concept Art de Auri. Medio cuerpo.

### 6.3.3. Auri

El pasado y trasfondo de este personaje no los he creado yo, sino otro jugador, a pesar de ello el aspecto físico que es lo que importa con respecto al cómic si que es originario mío, esto es uno de los motivos por lo que la considero una pieza central dentro de la historia de Pain, mi personaje principal, pues además

de ello, en la partida, estos dos personajes se llevan bien e influyen mucho una en la vida de la otra.

(HUMANA) Es una mujer de 23 años.

Carácter: Al contrario que las demás, Auri es la alegría del grupo, es habladora, sociable y con una curiosidad extrema, hasta tal punto de acabar herida muchas veces por dejarse llevar por su curiosidad. Le encanta leer, y sobre todo la música, va siempre con su lira a todas partes, y a la mínima oportunidad deleita y relaja al grupo con sus canciones. Es muy observadora y en ciertas ocasiones, cotilla.

Pasado y Naturaleza: Auri se crio con una troupe viajaban tocando por el mundo, cierto día un viajero misterioso se les unió y por determinadas circunstancias Auri descubrió que éste sabía magia (cosa que estaba mal vista en su sociedad). Él le enseñó todo lo que ella sabía por aquel entonces.

Un dichoso día atacan la caravana cuando Auri estaba entrenando en el bosque, y sin saber quién ha habido, Auri decide buscar al culpable y como último deseo de su maestro aprender magia.

Cuando se encuentra con las demás, encaja a perfección, pues frente a la arrogancia de Irimi y a la cabezonería de Pain, su actitud amable supone un equilibrio en la balanza dentro del grupo.

Se lleva bien con ambas, pero no coincide con el estilo de vida de Irimi y discrepa alguna que otra vez con Pain y sus decisiones, teniendo que ponerle freno a su ira y guiándola a tomar decisiones más premeditadas.

En la batalla final acaba sacrificándose para poder conseguir la victoria.

Le conceden el deber de vigilar los límites del cielo y la tierra y siempre vela por sus compañeras y las vigila adoptando forma de ciervo.



Fig.27. (Primera imagen de la derecha) Boceto a color plano del villano.

Fig.28. (Segunda imagen de la derecha) Ilustración central del personaje.

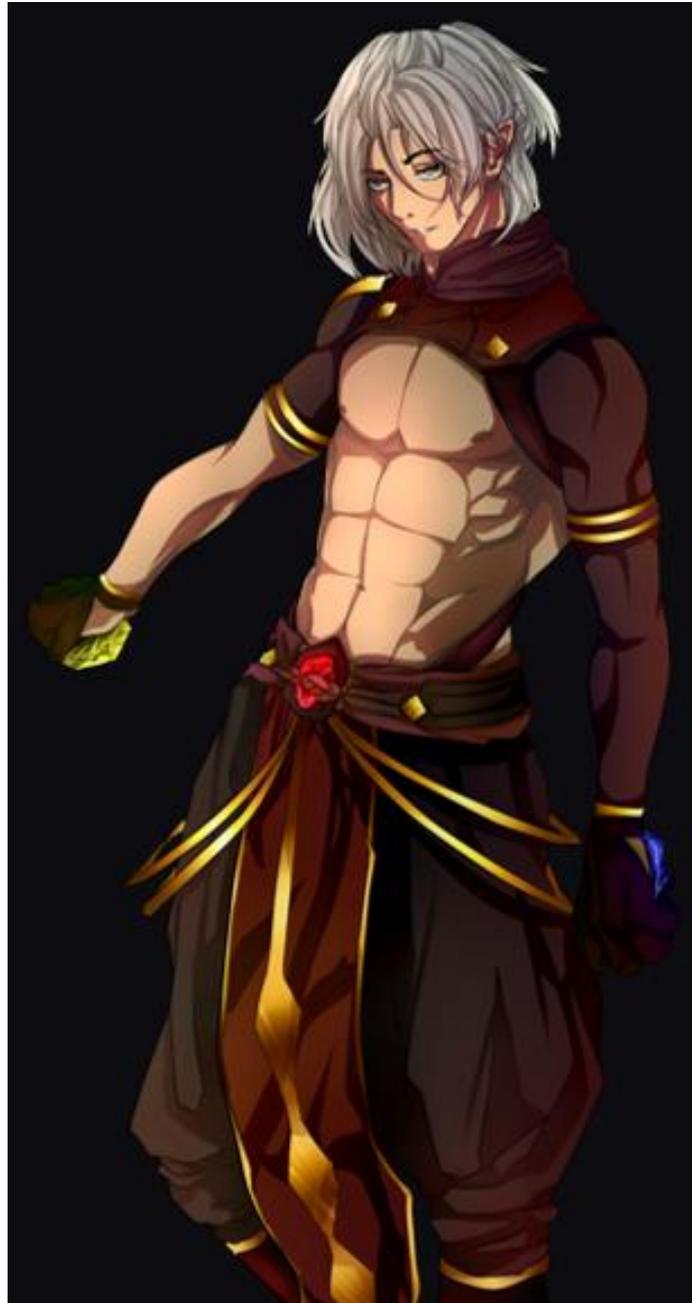


Fig.29. (Imagen Grande) Concept Art de Chronos. Medio cuerpo.

#### 6.3.4. Chronos

Por último, y para definir a un antagonista que pueda considerarse de suma importancia en la historia tenemos a este personaje, aunque no pueda llamarse un villano del todo, pues al final de la partida, acaba pasándose al bando de los buenos, si que pasa gran parte de la historia en contra de las protagonistas, manipulándolas y guiándolas por el camino que a él le conviene.

Lo interesante es que este personaje solo es nombrado en el cómic y no llega a realizar una aparición pues aparece más adelante, en páginas que aún tengo solamente abocetadas.

(DEMONIO) Hombre de edad X (pues no se conoce).

Carácter: una personalidad seria, pero burlona. Chronos solo muestra interés por aquello que le pueda divertir, ya sea ayudando a nuestras protagonistas para guiarlas a una trampa, o enfrentándose a ellas directamente. Su actitud generalmente se torna burlona, pasota y misteriosa en su gran mayoría. Es malvado por naturaleza, la vida en general no le importa, siempre y cuando pueda divertirse observando a los demás enredados en sus planes, él es feliz.

Pasado y Naturaleza: Dentro del bando de los demonios, existe una jerarquización y unos puestos de mando, por debajo del jefe, hay tres generales, y Chronos, es su primer general al mando, pero no es fiel al jefe de los demonios, simplemente le teme. Tiene una conexión especial con Pain desde su primer encuentro, pues considera bastante cómica la forma que tiene ella de reaccionar a sus pérdidas de control sobre sus poderes y el sentimiento de culpa que ella sufre, a él le resulta hasta atractivo... Ella por otro lado, intenta no enfrentarse a él, pues a pesar de enfadarse y no entender su comportamiento, Pain siente cierta debilidad ante Chronos. Esto se debe a que, a pesar de ser un demonio tan importante, nunca la ataca directamente e incluso evitó atacarla en la batalla final.

Chronos decide finalmente no ayudar a los malos, pues para él la victoria de los demonios acabaría con su diversión.

En la batalla final, pierde sus poderes de demonio y se convierte en humano. Acaba ayudando a Pain a formar su templo y con el tiempo se dan cuenta de que esa debilidad era atracción y acaba formando una familia junto a ella con la que tiene 4 hijos. Cabe decir, que mantiene la personalidad malvada, pero se suaviza en determinados momentos gracias a Pain.

#### **6.4. RELACION DEL PROTAGONISTA-COPROTAGONISTA, DENTRO DEL CÓMIC.**

Ambos niños comparten un mismo origen relacionado con la magia y por ello ambos tienen habilidades especiales que les ayudaran y dificultaran al mismo tiempo su futuro, a pesar de ello gracias a la comprensión y paciencia de Jin, Pain comprende que estar junto a él es el único modo que tiene de mantener a raya sus poderes, y además descubrirá también que gracias a su relación de poderes

Jin pasara a ser algo indispensable para su vida futura, tanto es así que una vez ambos son jóvenes acaban enamorándose, aunque esto no entra en este pequeño fragmente de su historia pues es muy larga, y en estas 11 páginas nos centramos en relatar principalmente el origen de ambos, de cómo se conocieron y del por qué su relación futura tiene lazos tan fuertes.

Y si hablamos de la relación entre el demás personaje y no solo de Jin y Pain, digamos que Pain y Auri, acabaran convirtiéndose en grandes amigas, pues el carácter de Auri es muy apacible y amable. Chronos, sin embargo, llevara la paciencia de Pain hasta el límite, intentando sacar toda la maldad que hay en ella, aunque nunca atacándola ni hiriéndola, sino provocando situaciones que la lleven a su límite, desde las sombras. Futuramente el hecho de que el evite estos enfrentamientos directos e incluso la ayude alguna que otra vez hará que ella se dé cuenta de ciertos aspectos sobre el que harán que finalmente acaben estando interesados el uno en el otro y al final de la partida acaben juntos.

#### **6.4.1. Secundarios.**

Estos son los personajes principales, pero por otro lado tenemos a sus padres, y a la bruja, que en principio es un personaje secundario en este fragmento, pero, a la larga se convertirá en un personaje de peso para la trama de la historia. Además de otros personajes secundarios que aparecen en la historia, pero que acabaran siendo solo parte de un capítulo o dos más para después desaparecer. Por ello no los he nombrado aun que salgan en el cómic.

## **7. ARTE FINAL (PAGINAS DEL CÓMIC).**

En este apartado hablare un poco del capítulo y de lo que sucederá en las posteriores etapas del cómic, no voy a adjuntar todas las paginas aquí, sino que en los anexos dejare el archivo legible.

En el primer capítulo, nos situamos en el pasado del personaje, desde su nacimiento hasta su primera crisis, donde conoce a Jin. Decidí finalizar aquí el capítulo ya que el siguiente presentaba un cambio de edades que no lograría entenderse del todo si los situaba seguidos.

En el segundo capítulo ambos han crecido y pasan por ciertas desdichas que los lleva a mudarse de continente, e incluso a la muerte de Jin a manos de Pain, quien acaba el capítulo descendiendo iniciar un viaje con el que busca devolverle la vida, ella sola. El ultimo capitulo es la demostración de que su intento de permanecer en soledad va a ser imposible de mantener, pues conoce a varios personajes que la acompañaran durante casi todo su viaje. El acabado final y su evolución misma suponen un proceso de trabajo muy cansado. Pero satisfactorio. Estos son los primeros capítulos que tengo divididos, acabado aun solo el primero de ellos.

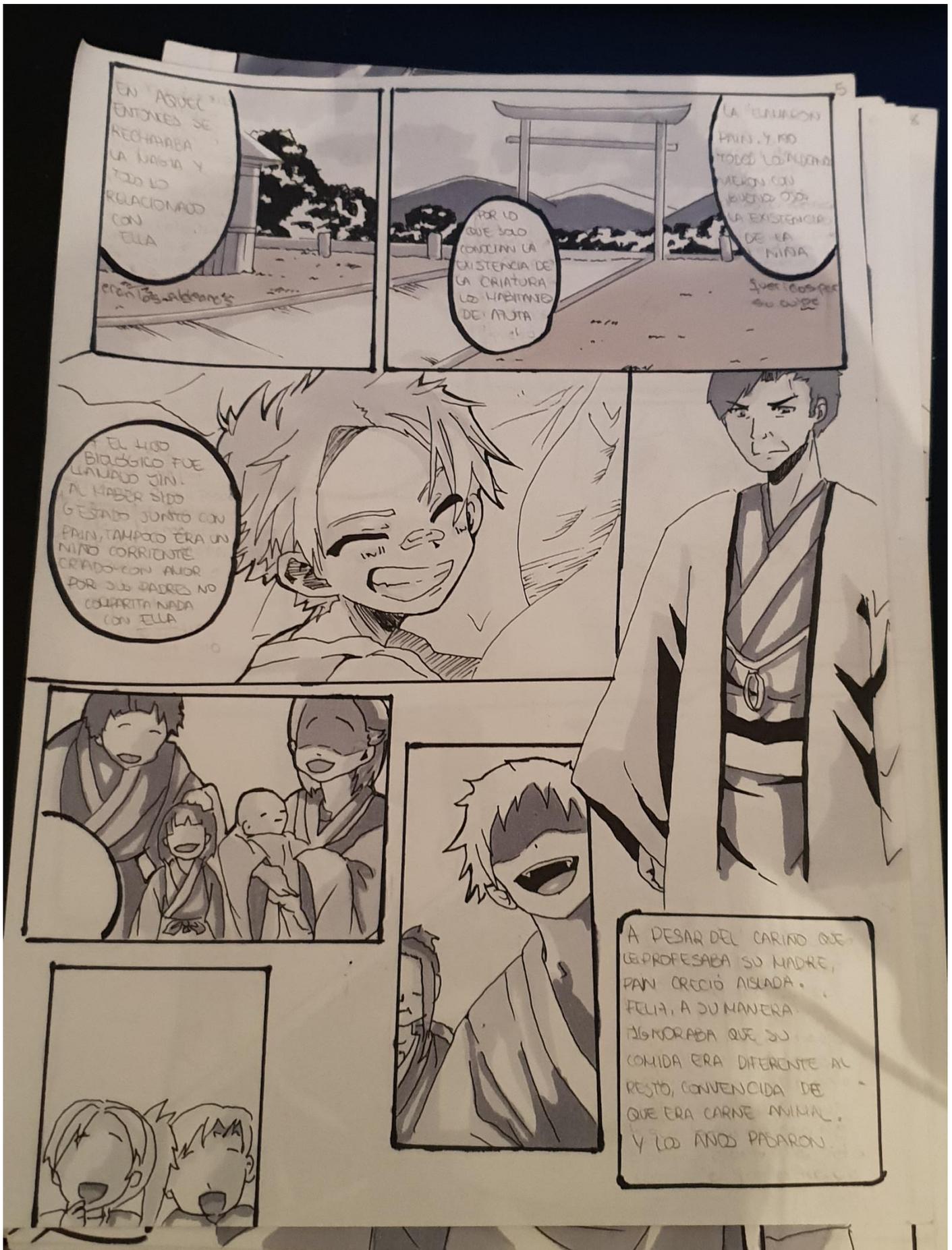


Fig.30. Cuarta página a lápiz y bolígrafo.

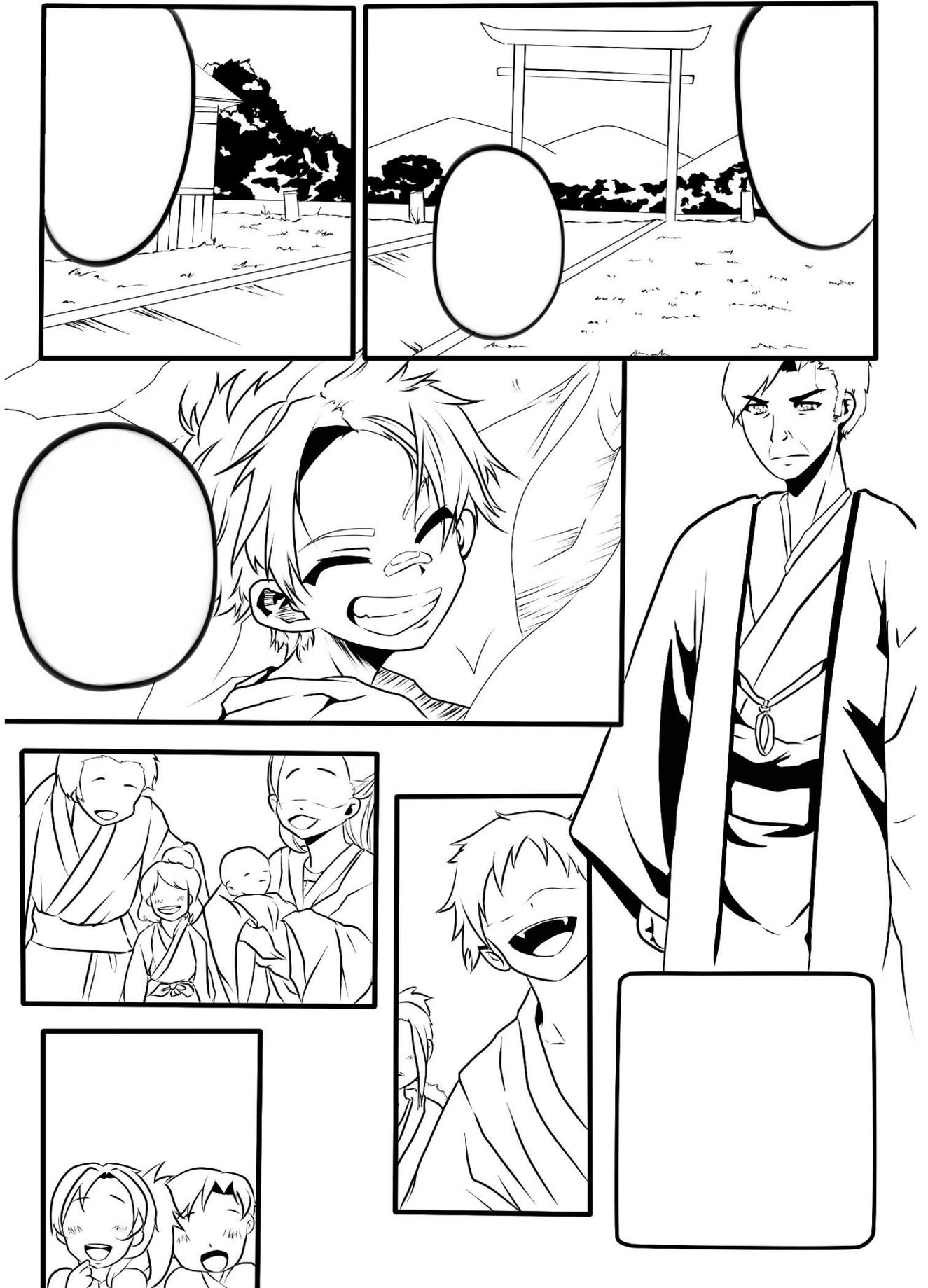


Fig.31. Cuarta página, entintado digital



Fig.32. Cuarta página, acabada.

## 8. CONCLUSIONES

Para poder poner punto final a todas las explicaciones tanto de la creación y desarrollo de la historia, de los personajes o del funcionamiento mismo de este

método de creación o de como he decidido representarlo, voy a concluir dando mi propia opinión tanto de lo que opino sobre el método que he elegido como de las opciones que podría haber elegido.

He de decir que de haber podido animar todo lo que he desarrollado en el manga habría estado mucho más feliz con el trabajo, pero también soy una persona realista y sé que para ello se necesita un buen equipo que te ayude y mucho tiempo, pues no hablamos de hacer una animación básica o de dejarla a medias o iniciada, de haber podido habría hecho una animación con calidad (al menos toda la que mis habilidades y las de mis compañeros me permitieran). Pero no por ello, el método elegido ha sido una mala decisión ni mucho menos, me ha servido para aprender muchísimas cosas, una de ellas, que cuesta mucho más de lo que parece hacerlo, y que lleva mucho más tiempo del que jamás hubiese imaginado. Es un arduo trabajo que se vuelve muy mecánico a veces y demasiado abrumador algunas otras, pues cada viñeta es una ilustración individual, hay que tratar a cada imagen como un solo plano, y es muy difícil ilustrar las 8 viñetas que pueda tener una página en una sola tarde, lo normal es tardar el menos 2 día por cada 3 que se haga. Estoy muy contenta con el resultado final, y pienso continuarlo sin duda alguna.

Si es verdad que, si tuviese que sacar un punto negativo, dentro de todo por lo que he pasado para poder acabarlo diría que es la parte de guion y bocadillos escritos la que me ha supuesto un verdadero reto, pues hay que decir las cosas muy concretamente, de un modo conciso, e ir adaptándolo al espacio del que dispones en el folio teniendo en cuenta los puntos que quieres destacar o no.

Esa capacidad de saber elegir concretamente las palabras que describan una situación, de un modo claro y ocupando el mínimo espacio posible se me hizo muy difícil, además de que teniendo en cuenta de que parto de una novela escrita por mí misma, que alberga aproximadamente 1 año de relatos, era muy difícil contar todo lo que uno puede escribir en la mitad de páginas y con muchos detalles que no se pueden contar de igual modos por escrito que dibujados.

Finalmente, teniendo en cuenta que estoy basándome en un manga, y que estos son en blanco y negro tampoco he podido sacar de la mucha práctica con el color, pero no pasa nada, para ello hice previamente el concept de los personajes y de sus ambientes. La mayoría de los elementos en los que me fije para inspirarme, provienen de series anime que conozco, o de imágenes de Pinterest, Google o referentes que tengo desde que soy pequeña, como son otras series o mangas.

## 9. BIBLIOGRAFÍA

### LIBROS

- HELLER, STEVEN. Arte del comic. Los cuadernos inéditos de los grandes artistas. Londres, 2012.
- HIROHIKO, ARAKI. Manga en práctica y teoría. La creación del Manga. Tokio: SHUEISHA, 2015. - MC CLOUD, Scott.
- GARCÍA, HÉCTOR. Un Geek en Japón. Nueva Versión [Versión extendida]. NORMA EDITORIAL, 2017.

### PÁGINAS WEB.

- AVA'S DEMON WEB-COMIC. CZAJKOWSKI, MICHELLE.  
<http://www.avasdemon.com/>
- Leyenda Japonesa sobre el KASHA(Demonio):  
<https://hyakumonogatarispanish.wordpress.com/2012/12/13/kasha-el-gato-demonio-come-cadaveres/>
- WIKIPEDIA. Manga. <https://es.wikipedia.org/wiki/Manga>

### ALGUNOS REFERENTES GRÁFICOS.

- One Punch Man: (AUTOR: ONE)  
<https://www.youtube.com/watch?v=atxYe-nOa9w>
- Fate Stay Night (Buen diseño de escenarios y buena animación)

<https://www.youtube.com/watch?v=-yvMqox7c6A>

-Daoko (Corto de animación)

<https://www.youtube.com/watch?v=-tKVN2mAKRI>

-Porter Robinson & Madeon Shelterc (Video clip)

<https://www.youtube.com/watch?v=fzQ6gRAEoy0>

## 10. ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Fig.1: Mapa Conceptual de la metodología empleada.

Fig.2: Elementos básicos usados en los juegos de roll de mesa. Por ellos se rige la partida y lo que suceda en la misma.

Fig.3: (Primera imagen desde la izquierda) Hiromu Arakawa. Kanji 荒川弘

Fig.4: (Segunda imagen desde la izquierda) Masashi Kishimoto. Kanji 岸本史

Fig.5: (Tercera imagen desde la izquierda) Tite Kubo. Kanji 久保帯人

Fig.6: Portada de Neon Génesis Evangelion. 1994.

Fig.7: Portada Full Metal Alchemist. Primera Edición.

Fig.8: Naturo Shippuden, portada de su tercera película.2013.

Fig.9: Ilustración para la portada de la primera temporada en anime de Bleach.

Fig. 10: Portada del anime One Punch Man.

Fig. 11: Portada de Mob Psycho 100. Revista Ura Sunday el 18 de abril de 2012.

Fig.12: Brainstorming aplicado al diseño de personajes, y relación de acciones ocurridas.

Fig. 13: Mapa Conceptual de la metodología empleada.

Fig.14: (Imagen de arriba a la izquierda) PAIN. Protagonista. Fig. 15: Primeros bocetos del desarrollo de personajes, 2014.

Fig.15: (Imagen de arriba a la derecha) JIN. Coprotagonista.

Fig.16: (Imagen de abajo a la izquierda) AURI. Protagonista.

Fig.17: (Imagen de abajo a la derecha) CHRONOS. Villano.

Fig.18: (Primera imagen de la derecha) Boceto a color plano de la protagonista.

Fig.19: (Segunda imagen de la derecha) Ilustración para portada.

Fig.20: (Imagen Grande) Concept Art de Pain. Medio cuerpo.

Fig.21: (Primera imagen de la derecha) Boceto a color plano del coprotagonista.

- Fig.22: (Segunda imagen de la derecha) Ilustración de la cara del personaje.  
Fig.23: (Imagen Grande) Concept Art de Jin. Medio cuerpo.  
Fig.24: (Primera imagen de la derecha) Boceto a color plano de la Auri.  
Fig.25: (Segunda imagen de la derecha) Ilustración lateral del personaje. La imagen real es más grande.  
Fig.26: (Imagen Grande) Concept Art de Auri. Medio cuerpo.  
Fig.27: (Primera imagen de la derecha) Boceto a color plano del villano.  
Fig.28: (Segunda imagen de la derecha) Ilustración central del personaje.  
Fig.29: (Imagen Grande) Concept Art de Chronos. Medio cuerpo.  
Fig.30: Cuarta página a lápiz y bolígrafo.  
Fig.31: Cuarta página, entintado digital.  
Fig.32: Cuarta página, acabada.

## 10. ANEXO

- Capítulo nº1 THE CURSE OF PAIN.  
[https://drive.google.com/open?id=1hahsGa120y016cueWmbz8\\_1eCassVd2](https://drive.google.com/open?id=1hahsGa120y016cueWmbz8_1eCassVd2)
- S
- Storyboard y Guion (Primer capítulo).  
[https://drive.google.com/open?id=10y2z\\_PFR2DJYeiyio9iMpWti\\_eH48A0s](https://drive.google.com/open?id=10y2z_PFR2DJYeiyio9iMpWti_eH48A0s)
- Concept Art de los Personajes, Props y algunos Escenarios.  
[https://drive.google.com/open?id=1LUAes3p8k1c\\_jykDgl0blsMAMW8QVAL](https://drive.google.com/open?id=1LUAes3p8k1c_jykDgl0blsMAMW8QVAL)
- Y