



DEMON EYES

Novela gráfica

Lydia Ruiz Diéguez



FACULTAD DE BELLAS ARTES
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Tutor/a: Salvador Haro
Curso académico: 2019/2020
Facultad de Bellas Artes Málaga

INDICE:

- RESUMEN.....4
- 1. Abstract.....4
- DESCRIPCIÓN DETALLADA Y RAZONADA DE LA IDEA QUE FUNDAMENTA EL TRABAJO.....5
- DESARROLLO: PROCESO DE INVESTIGACIÓN TEÓRICO-PLÁSTICO8
- 1. Referencias.....11
- 2. Desarrollo de la historia.....17
- 3. Diseño de personajes.....22
- 4. Preparación del guión técnico.....29
- 5. Diseño de página.....32
- CRONOGRAMA Y FORMALIZACIÓN.....35
- PRESUPUESTO.....36
- CONCLUSIONES.....37
- RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS.....38
- ANEXOS.....40

- 1. Demon Eyes. Capítulo 1.
- 2. Demon Eyes. Capítulo 2.

RESUMEN

Este proyecto hace referencia a la creación y producción de una novela gráfica de invención propia, en la cuál se narra a través de dos capítulos el comienzo de la historia sobre una guerra entre diferentes razas, donde se tratan conceptos como la ambición, el deseo de poder, la grandeza, la disyuntiva entre el bien y el mal, la aventura y el engaño. Así pues, la protagonista deberá participar en la guerra, mientras que a su vez, averiguará la verdadera identidad de sus orígenes, y desenmascarará a quien es su enemigo.

En este proyecto se desarrollará los diferentes aspectos en cuanto a la creación y escritura de la historia, abarcando las pautas correspondientes en cuanto a su redacción, diálogos, ritmo narrativo, seguido del diseño de los personajes. Además de ello, es perceptible una influencia directa del estilo del manga, aunque se mantiene la personalidad propia del autor en el proyecto.

Palabras clave: Novela gráfica; cómic; narración gráfica; producción artística; historia, personajes.

ABSTRACT

This project is about the creation and production of a graphic novel, where in two chapters a story about the war between different races, where a mention is made to some concepts such as ambition, the desire for the power, greatness, the dilemma between good or evil, adventure and machination. So the principal character must participate in the war while she discovers her true identity of her origins and finds who is her enemy.

In this project will put into practice different aspects of the writing and creation to the story making the rules about the writing, dialogues, narrative rate and characters design. In addition, there is an influence of the manga, but it keeps the author's own personality.

Keywords: Graphic novel; comic; graphic narration; artistic production; story; characters.

- DESCRIPCIÓN DETALLADA Y RAZONADA DE LA IDEA QUE FUNDAMENTA EL TRABAJO

Un mundo heteróclito, donde distintas razas conviven en un mismo lugar en sus respectivos reinos. Una sociedad arcaicamente organizada, junto con una tecnología sumamente avanzada. La decadencia abunda por todas partes. *Demon Eyes* es una historia propia, en la que se desempeña los dos roles de producción: su escritura, la redacción del correspondiente guión técnico y el trabajo de la ilustración. Ésta es la creación de un mundo ficticio, donde se pone en evidencia diferentes cuestiones como la política, el despotismo, la tiranía y el poder supremo.

Mediante la elaboración de una cronología anterior y posterior, a través de un punto de inflexión se origina la compleja secuela que abordará la novela gráfica desde criterios diversos correspondientes a los personajes. Es aquí donde entra en cuestión el concepto de la Mitopoeia, pues a través de una historia antecesora, se crea una leyenda de la cual nacen los preceptos y reglas que regirán a los distintos clanes.

Demon Eyes es un proyecto que ha estado en desarrollo desde 2016, pues la historia abarca diversos parámetros y sucesos para germinar en la temática principal, realizando anteriormente un estudio en profundidad de la creación de diversas mitologías, mundos fantásticos y criaturas ficticias. En la actualidad, numerosos mundos desconocidos y distópicos han sido creados y han llegado a nosotros y se volvieron muy reconocibles, tales como la serie de videojuegos de acción-aventura *The Legend of Zelda*; la famosa trilogía de *El señor de los anillos* (J. R. Tolkien), o la saga literaria de *Harry Potter* (J. K. Rowling). Es por la invasión de estos mundos fantásticos e imaginarios, que se opta por la redacción de una historia onírica y quimérica, donde tiene lugar el cruce del lenguaje visual de las imágenes y el lenguaje textual, que es una novela gráfica. La indagación en este medio es nueva, sin embargo, era el formato más apto para adaptar dicha novela, donde se concede la libertad de establecer el ritmo requerido por el propio autor para la secuencialidad de las viñetas y el avance de la trama. Puesto que el lenguaje cinematográfico y el lenguaje narrativo del cómic son similares, la planificación de escenas y el ritmo de estas fue mejor adaptado y llevado a cabo gracias al mismo sistema a tener en cuenta.



No obstante, no es únicamente dichas historias las que han generado la idea de este proyecto, pues los mangas japoneses son otros géneros que ofrecen creaciones ficticias con estrambóticas criaturas que lo habitan y viven diversas experiencias como por ejemplo el conocido manga *Shingeki No Kyojin* (Hajime Isayama), o *Noragami* (Adachitoka). El pintor japonés Katsuhika Hokusai fue quién otorgó a estos cómics/tebeos el nombre de manga (traducido al castellano, man significa “caprichoso, y ga “garabato”), no sólo haciendo referencia a que éste se trata de un cómic o historieta, sino que así era la mecánica narrativa gráfica en el punto de vista japonés¹. A pesar de tener como referencia los cómics de Occidente, el manga tardó largo tiempo en introducirse en la industria literaria fuera de Japón, pues estos poseen una estructura que dificultaba la lectura a la que la sociedad se había acostumbrado, además de numerosas diferencias que hacían del manga un nuevo género en el mundo de los cómics, como las temáticas que abarcaban, nunca vistas en los cómics . Osamu Tezuka es quién se conoce como “El padre de los mangas”, pues fue quien estableció en su conformación los fundamentos expresivos y narrativos del manga actual². Sin embargo, fue a partir de la década de los 70 cuando se abre paso entre las masas de forma más notoria, provocando su éxito en el mercado al tratarse de un medio artístico y de entretenimiento con temáticas cautivadoras y precios asequibles, expandiéndose por Occidente desde los años 80. Además de las diferencias estructurales y narrativas que caracterizan a los mangas al proceder de una cultura distinta, también son destacados por su estética, pues aunque hubo un breve período de tiempo en el que los primeros mangas que remitieron a Europa estaban coloreados, sus dibujantes como el famoso mangaka Akira Toriyama, se opusieron a la imitación estética de los cómics de Occidente, pues los mangas tenían su propio estilo al ser cómics dibujados en blanco y negro con portadas a color³.



1 RUIZ, Silvia (2013). *Los referentes culturales y su tratamiento en la traducción del manga*. Trabajo de investigación Máster Oficial Traducción. interpretación y estudios interculturales. Especialidad traductología y Estudios Interculturales (p. 19-20)

2 MARTÍNEZ, Jose María (S.F). *Manga y anime. La historia ilustrada*. Academia Universitaria Torres Quevedo (p. 7)

3 BAIGORRI, Marian (2014). El manga, su imagen y lenguaje, reflejo de la sociedad japonesa. Revista “Espacio, tiempo y forma”, serie V historia Contemporánea (p.358-361).

El manga tiene un estilo de dibujo muy característico, similar a las películas cinematográficas de la industria Disney, pues también es importante la mención de cuán exitoso es el manga que una parte es llevada a la realización de series de animación (actualmente conocido como “anime”) y películas⁴. La creación de personajes más inhumanos y sencillos, de ojos grandes, boca y nariz pequeñas, cuerpos estandarizados y estilizados se volvieron el método de dibujo actual del manga⁵.

Tanto la estética del manga, como la temática y el estilo artístico comúnmente visualizado en la mayoría de obras, puede verse notoriamente en el proyecto *Demon Eyes*. La ausencia del color, salvo únicamente en los ojos de los personajes, le da una visión mucho más serena y seria al carácter y trama del cómic, pues al tratarse de una historia donde la acción y la traición son los puntos claves que originan la confabulación de *Demon Eyes*, por lo que se puede afirmar que dicha estética artística intensifica el sortilegio del proyecto. Y lo que es más importante, dota a la novela gráfica de un estilo personal del autor, pues es poco común encontrar cómics sin color exceptuando algún elemento o parte física de un personaje. En *Demon Eyes* tanto el tamaño de los ojos (referencia artística del estilo de los mangas) como el color son esenciales para el devenir de la historia, para conectar con ellos y los personajes y para marcar el destino de la protagonista.



4 GARCÍA, Carmen (2006). *Las raíces biológicas de la estética del manga y del anime*. Paperback (p. 3-4).

5 BAIGORRI, Marian (2014). El manga, su imagen y lenguaje, reflejo de la sociedad japonesa. Revista “*Espacio, tiempo y forma*”, serie V historia Contemporánea (p.357-359).

- DESARROLLO: PROCESO DE INVESTIGACIÓN TEÓRICO-PLÁSTICO

La novela gráfica, es un medio literario que implica una narración más extensa y profunda de la que podíamos observar en los cómics. Este medio comunicativo, que se podía hayar al final del periódico en forma de tira cómica, o más tarde, en forma de tebeo, fue considerado siempre una lectura apta para la población analfabeta. No se estimaba una lectura abarcada en el mundo de la literatura y de la lectura de culto. Rodolphe Töpffer fue quién estableció el cómic en Occidente, y quien le asignó dicho apelativo, pues él mismo se dirigía hacia su producción con renombres un tanto satíricos⁶. Sin embargo, es algo evidente la evolución de este formato en los últimos años, siendo algo indiscutible con sucesos como el Premio Pulitzer al famoso cómic *Maus* (1991), del conocido historietista estadounidense Art Spiegelman. Su éxito no era debido únicamente a su relato y tratarse de un cómic, sino por haber roto ese tabú, y mostrar la magnificencia de esta lectura⁷. Pronto, las tiras cómicas y satíricas comenzaron a dar lugar en los años treinta a los conocidos *cómics-books*, donde se dio lugar a la elevación notoria en la manufacturación del cómic con la llegada de los superhéroes (*Súperman*, 1938; *Batman*; *Wonderwoman*, 1941, etc). No es algo insólito que autores literarios ahora obtengan potentes referencias de los cómics y tebeos.



“Repentinamente, leer cómics es elegante entre los adultos inteligentes.”⁸

El cómic se ha establecido en la vida cotidiana de manera notoria. Ahora podemos acceder a un gran número de ellos en diversos establecimientos literarios, desde librerías a ferias culturales y mercados. No obstante, estos se encuentran renombrados con el apelativo de Novela Gráfica. Los relatos cortos de las tiras cómicas de prensa y de los cómics books comenzaron a ser “reemplazados” por relatos mucho más extensos, de temáticas opuesto al mundo heroico de las industrias Marvel o DC cómics, sino historias con tramas centradas en un universo más actual y realistas, o en la creación de mundos oníricos y fantásticos de criaturas irreales. Numerosas especulaciones y múltiples definiciones han sido asignadas a dicho nombre. “El cómic es un medio de comunicación escrito-icónico estructurado en imágenes consecutivas llamadas

6 GARCÍA, Santiago (2014), La novela gráfica. Bilbao. Astiberri Ensayo (p. 30-31).

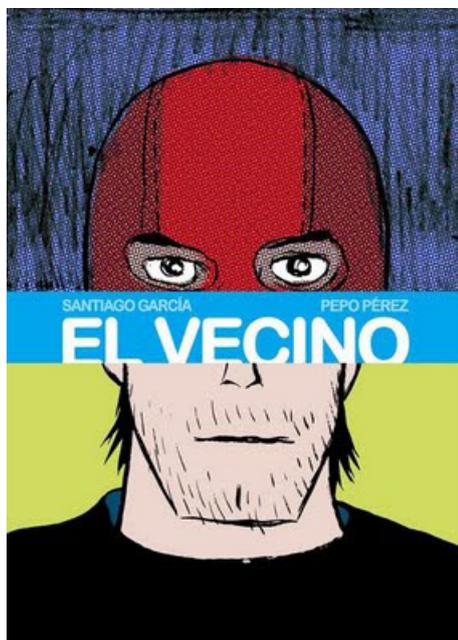
7 *Ibidem*, (p. 21).

8 *Ibidem*, (p. 22).

viñetas que representan secuencialmente fases consecutivas de un relato y en la que se suelen integrar elementos de escritura fonética.”⁹ También son conocidas las diferentes versiones de famosos autores de cómics que han querido aportar sus visiones con respecto a este medio comunicativo literario. La definición de MacCloud designaba el género del cómic como: “Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector.”¹⁰ Y por último, la definición del historietista Will Eisner : “Los cómics se sirven de una serie de imágenes repetidas y símbolos reconocibles. Cuando éstos se usan una y otra vez para dar a entender ideas similares, se convierten en un lenguaje o, si se prefiere, en una forma literaria. Y es esta la aplicación disciplinada la que crea “la gramática” del arte secuencial.”¹¹:

Según Peppino Barale¹², la novela gráfica ha sido sometida a múltiples sondeos en diferentes campos, pues a pesar de su paso evolutivo a lo largo de la historia a partir del siglo XX, este medio comunicativo aún sigue siendo considerado un formato inferior en las actuales disciplinas (historia del arte, estética y cultura literaria). La novela gráfica es una hibridación de lenguajes, un medio comunicativo que alterna las imágenes ilustradas de los correspondientes personajes que dicha trama relata, que junto al lenguaje verbal, forma una escena secuencial narrativa para realizar una comunicación con el lector.

Eco (citado por Turnes) menciona que: “La novela gráfica es un campo de lucha, y su lectura es un ejercicio que implica la toma de conciencia de esa situación, de sus posibilidades y sus límites, no más allá del placer de la lectura, sino a partir de ella.”¹³



Finalmente, la definición que quizá podamos construir a partir de las numerosas y diversas visiones de autores, es que la novela gráfica se ha convertido en el medio artístico en el que interactúan una dualidad de lenguajes dando lugar al lenguaje técnico de la narrativa gráfica y secuencial, en la que se establece la unión entre la formulación narrativa que corresponden al género novelístico el atributo visual propio del lenguaje incónico-verbal.¹⁴

Santiago García alega la evidencia del cambio de nuestros tiempos, de cómo el cómic tal y como lo conocíamos se desmorona dando lugar a su renacimiento

9 VEGA, Eugenio (S.F) *Narrativa gráfica. Primera parte* (p. 5). Recuperado de <http://www.eugeniovega.es/asignaturas/narrativa/lenguaje.pdf>

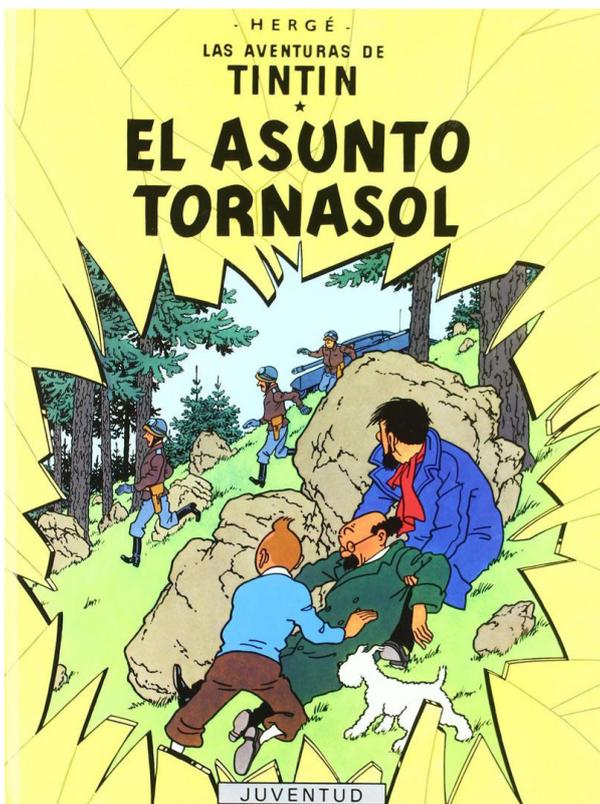
10 MCCLOUD, Scott (2005). *Entender el cómic, el arte invisible*. Barcelona. Astiberri Ediciones (p. 9)

11 EISNER, Will (2002). *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona, Norma Editorial (p. 10)

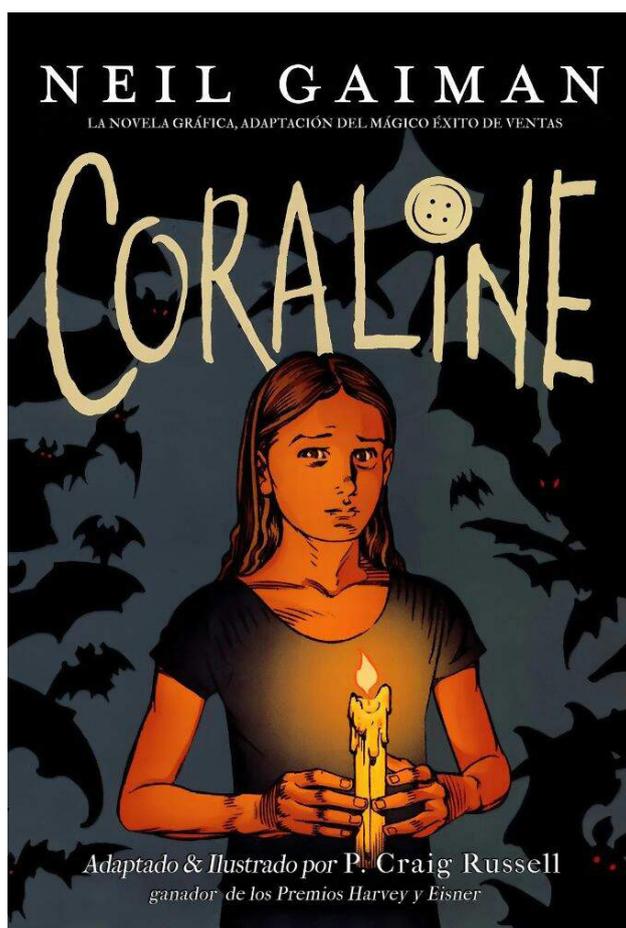
12 PEPPINO, Ana María (2012). *Narrativa gráfica. Los entresijos de la historia*. Universidad Autónoma Metropolitana (p. 16-20).

13 TURNES, Pablo (2009). La novela gráfica: innovación narrativa como forma de intervención sobre lo real. “*Felafacs*”, revista académica de la Federación latinoamericana de Facultades de Comunicación social (p. 5)

14 ROMERO, Andrés (2006) *The quest for a place in culture: The verbaliconical production and the evolution of comic-books towards graphic novels*. (p. 93). Recuperado de <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/>



bajo un concepto distinto, para allanar de nuevo en la sociedad mediante una función renovada.¹⁵ Una vez indagado sobre los orígenes de la historia y haber realizado un proceso de investigación histórica, *Demon Eyes* es una producción adaptada a al lenguaje del cómic de manera libre, llevando a cabo la mecánica y técnicas que ofrece el lenguaje narrativo, siendo un cómic que quizá pueda estar destinado en la industria, pero que no dejará de ser una versión propia tanto en historia como en metodología.



15 CRESPO, Borja (2010). *Entrevista a Santiago García*. Recuperado en <http://www.guiadelcomic.es/entrevistas/crespo/santiago-garcia-10.htm>

1. REFERENCIAS

En este epígrafe se hablará de las diferentes referencias que fueron de gran influencia para la creación y redacción de *Demon Eyes*, así como la constatación de los diferentes patrones para la estructuración y desarrollo del relato, y los diversos métodos técnicos precedentes a la producción de la novela gráfica final. El mundo de Oriente, en especial la mitología y leyendas de Japón son particularmente influyentes en este proyecto. Las leyendas japonesas eran transmitidas oralmente de lugar en lugar, siendo predicadas y relatadas como cuentos que narran el origen del mundo y sus criaturas. Al ser traspasadas al papel, se encuentran reconocidas como *monogatari* (monogatari es traducido como “cuento” o “cuento hablado”, aludiendo así al recorrido histórico que dichas historias dieron hasta ser plasmadas en libros mitológicos de la cultura japonesa), cuyo pionero fue Taketori Monogatari, que narran relatos ficticios o fantásticos con personajes imaginarios escrito en prosa. Los monogataris son fuente de inspiración para obras teatrales, de danza, y para los conocidos cómics manga. Las leyendas japonesas se ambientan en terrenos y periodos de tiempo divinos donde se realiza una combinación de personajes reales e imaginarios, divinidades y animales estrafalarios y criaturas demoníacas.¹⁶



Ilustración de ukiyo-e retratando varios yokais.
Atoshi Matsui

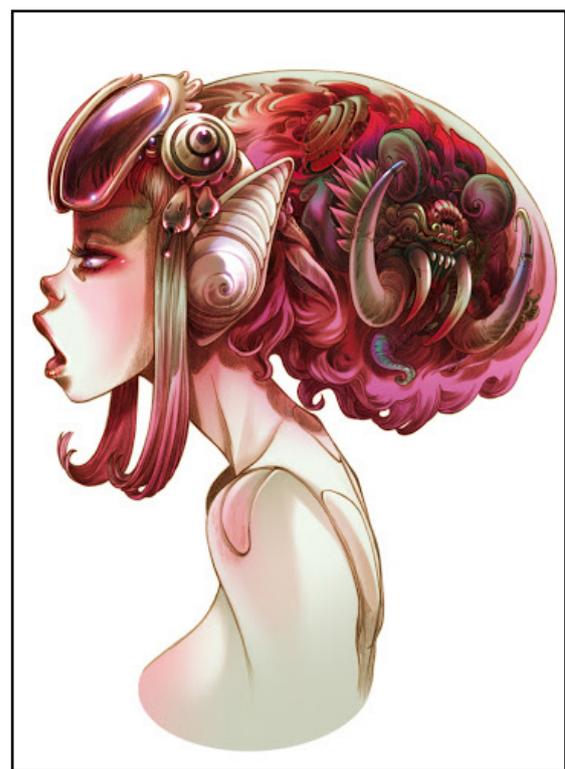
Los hombres habitan la tierra, adquieren sus recursos y productos, y la explotan a su antojo. Sin embargo, son los lugares recónditos y zozobrados donde habitan excéntricas criaturas que establecen la conexión entre ambos mundos distintos. Criaturas, seres fantasmagóricos y dioses se encargan de los fenómenos terrestres que escapan del control humano, y que rigen así, el devenir de la naturaleza. Los *yokai* (nombre japonés empleado para referirse a fantasmas, entes o demonios) son lo que en nuestra cultura podríamos llamar ángeles caídos, pues en tiempos pasados eran seres venerados y respetados por los hombres, que fueron olvidados y descendieron a la miseria, convirtiéndose en seres malévolos y crueles que predicán la destrucción y corrupción. Aunque, no todos los yokais poseen mentalidades perversas y malévolas, pues existen yokais atrayentes de la buena fortuna, éxito en el empleo, y que comparten momentos de juegos con los niños. Estos seres pueden poseer rasgos maquiavélicos a la vez que pueden resultar divertidos y alegres. Estas criaturas tienen habilidades de transformación, pues son capaces de adoptar diferentes formas corpóreas, sean de monstruos, humanos, o hibridaciones. En el castellano, en el término yokai son incluidas las almas espectrales de fallecidos que habitan en la tierra al haber sido incapaces de alcanzar el descanso eterno, sin embargo, estos son denominados *yūrei*, y son otra especie de espectros.¹⁷

En este epígrafe referencial, cabe mencionar la famosa obra ilustrada donde se realiza una guía por los

16 SECO, Irene (2006). *Leyendas y cuentos del Japón*. España. Akal (p. 9-24)

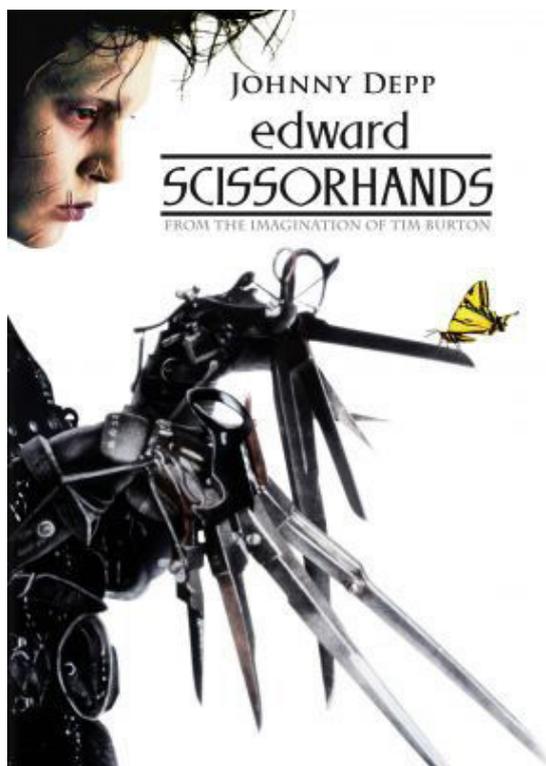
17 PÉREZ, Andrés. y CHIDA, Chiyo (2013). *Yokai. Monstruos y fantasmas en Japón*. Gijón-España. Satori (p. 8-17)

diferentes yokais japoneses, donde se alude su modo de supervivencia. Dicha obra se titula *El desfile ilustrado de la noche de cientos de demonios* (Hyakki Yagyō en japonés), del artista Toriyama Sekien. En el campo de referencias artísticas cabe destacar la maestría del artista y dibujante de cómics, Alessandro Barbucci. Su obra más famosa, pues fue un éxito sin precedentes junto con Elizabeth Gnone y Bárbara Canepa, que no sólo quedó en el formato del cómic sino que fue llevado a la televisión como serie de animación, y a día de hoy sigue siendo un éxito internacional fue la novela de W.I.T.C.H.. También son muy conocidas famosas obras suyas como: *Sky-doll* (2000), *Ekhö*, *world mirror* (2013), y *Chosp. Demonios feos y malos* (2012). Barbucci es uno de los claros ejemplos de cómo las catalogaciones y estereotipos no son más que burdas etiquetas sin ningún argumento resguardado, pues quizá uno de los apelativos más risibles hacia el cómic es que son realizados a través de “dibujos infantiles”, una vez más aludiendo a los viejos errores del pasado. La magnífica obra de *Sky-doll* es una muestra de que el contenido de un cómic puede ser realista, juicioso y ecuánime, pues dicha obra ofrece una visión crítica a la religión, los ideales, los estados políticos, los valores humanos, los medios de comunicación, la censura y los clichés. Se puede ver como el estilo artístico de Barbucci está sumamente influenciado por el mundo de la animación (realizó algunos proyectos de animación como la serie animada de televisión *Monster Allergy*, en 2006.), por lo que se puede percibir un rico dinamismo y celeridad en las páginas de sus cómics, lo que los caracterizan por tener una gran vitalidad de movimiento.



Como se ha mencionado anteriormente, el mundo del cómic y del cine son similares entre sí, pues la forma de idear y planear una escena o secuencia requieren de procedimientos y técnicas pensantes similares para llevar a cabo la plasmación en papel de dicha escena, lo que podría denominarse la elaboración de un storyboard. Numerosas obras cinematográficas ofrecen universos ficticios de extraños componentes, territorios imaginarios y exóticas criaturas. Mundos oníricos como los que compone el famoso y gran conocido director de cine Tim Burton. Son dichas creaciones quiméricas las influyentes para este proyecto, pues la obra cinematográfica de Burton, ofrece en su mayoría producciones basadas en un mundo fantasmagórico

cuyo argumento principal se centra en unos componentes rocambolescos y extravagantes, donde la realidad es aburrida, y lo imaginario es la realidad ansiada. Los monstruos se convierten en los protagonistas, dotados de corazón gentil e inocencia, donde la maldad que les asignan desaparecen, originando así una alteración en los papeles, pues son los seres humanos los verdaderos monstruos. La oscuridad no siempre es maliciosa, y la luz no siempre es pura. Burton nos ofrece esta paradoja en obras maestras como *La novia cadáver* (2005), *Eduardo Manostijeras* (1990) o *Pesadilla antes de navidad* (1993).¹⁸

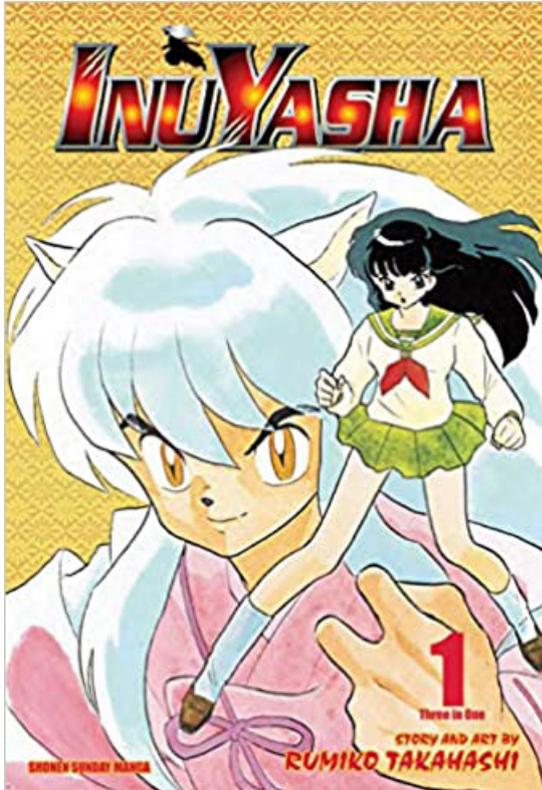


En el mundo de los mangas y el universo de las series de animación, es muy frecuente la temática de criaturas demoníacas y fantasmagóricas que habitan el mundo terrestre contra los humanos. Dicha temática es muy común en los *Shonen manga* (el shonen es un tipo de manga que, traducido al castellano significa “chico”, y cuya temática es dotada de acción). Son muchos los mangas que han pasado al formato televisivo, obteniendo un gran éxito entre las masas, como *Dragon Ball* (Akira Toriyama, 1984), *One piece* (Eiichiro Oda, 1997), *Cardcaptor Sakura* (CLAMP, 1996), *Death Note* (Tsugumi Oba, 2003) e *Inuyasha* (Rumiko Takahashi, 1996).

Inuyasha, entre otros, es uno de los mangas más emblemáticos de la historia del cómic manga, y uno de los más influyentes en el proyecto *Demon Eyes*. Un medio-demonio ansía alcanzar el poder supremo y llegar a ser un autentico demonio, por ello decide robar un objeto sagrado que dota de poderes formidables a quien lo porta, la Esfera de los cuatro espíritus. Esta historia trata sobre cómo una criatura híbrida siempre fue rechazada y rebajada a simplemente la mitad de dos mundos, sin nunca encontrar un lugar al que regresar o pertenecer. El protagonista es un personaje terco, antipático y malhumorado, con aspecto de no tener la capacidad de tener sentimientos hacia otros, hasta que murió la mujer que amaba. Un relato lleno de

18 RUIZ, Lydia (2019) *Ensayo cinematográfico. Tim Burton*. Málaga. Facultad de Bellas Artes.

superación no sólo física, pues numerosos enemigos aparecen a lo largo del cómic manga, sino la superación psicológica, el ser capaz de sentir compasión, alegría, amistad, el tener seres a los que querer y proteger, es la esencia de Inuyasha. Dicho personaje ha sido el modelo a tener en cuenta a la hora del diseño de personaje de la protagonista de la novela gráfica *Demon Eyes*, pues las características que impulsan al personaje a lo largo de la trama son similares.



Otros cómics manga referenciales al entablar la temática de criaturas demoníacas muy influyentes para el proyecto artística como temáticamente:

Nanatsu No Taizai, Nakaba Suzuki. 2012.

Kimetsu No Yaiba, Koyoharu Gotoge. 2016.

Black Clover, Yuki Tabata. 2015.

Dororo, Osamu Tezuka. 1976.

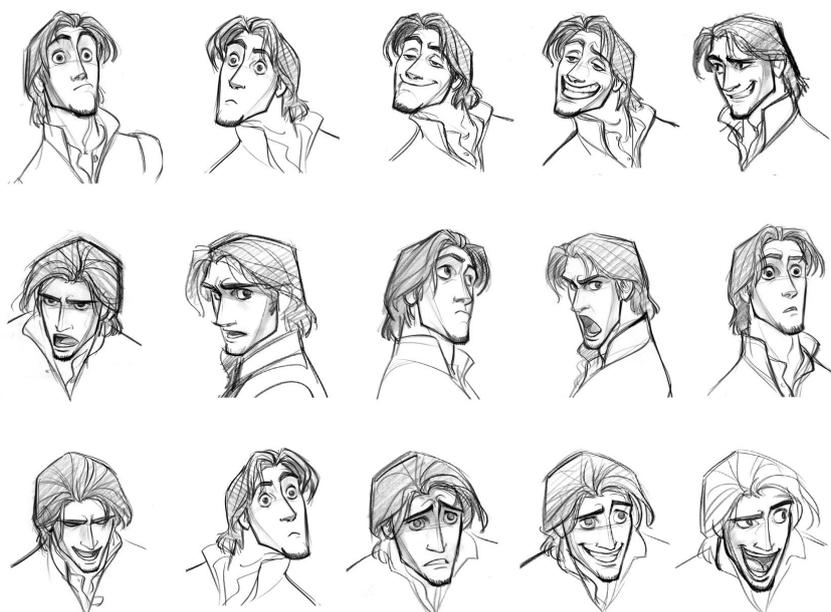
Shingeki No Kyojin, Hajime Isayama. 2009.

Fire Force, Atsushi Okubo. 2015.

Inu x Boku ss, Kokoa Fujiwara, 2009.

Yakusoku no Neverland, Kaiu Shirai. 2016.

Hoy por hoy es sencillo llegar a un sin número de artistas e ilustradores conocidos que han trabajado en cómics o novelas gráficas. Sin embargo, son referencias artísticas históricamente conocidas las que han influido potencialmente en la ascendencia del estilo de dibujo personal que ha sido desarrollado. Las creaciones de la compañía The Walt Disney Company S.A. son mundialmente conocidas, pues en su mayoría, todos hemos crecido junto con grandes películas clásicas como *Blancanieves* (1937), *Cenicienta* (1950), o *The sword in the Stone* (1963). El estilo artístico de Walt Disney es característico y reconocido, pues dota a todos sus personajes de rostros con una gran expresividad. Sus ojos grandes hacen que dichos personajes, más que darles un toque infantilizado ya que sus producciones eran mayoritariamente realizadas para los niños, hacen que resulten aún más vivos y vigorizados. El estilo artístico de Disney provoca una visión mejorada de la importancia de la expresión en los personajes de una novela gráfica, pues además del lenguaje no verbal que este presenta, conseguiremos llegar a empatizar y profundizar con él al ver cómo este muestra sus sentimientos de forma realista en su dibujo.



En el universo Disney trabajaron artistas muy conocidos, uno de ellos, y ejemplo como referencia artística para este proyecto es el dibujante de cómics Juanjo Guarnido. Junto al autor Juan Díaz Canales, crearon la obra internacionalmente conocida y de gran éxito *Blacksad*, donde además de corroborar la maestría en el dibujo de dicho artista, nos ofrece una visión mucho más compleja, la adaptación de diversas especies de animales a la vida humana, y que se encuentran dotados morfológicamente de partes humanas, salvaguardando las cabezas, que éstas si son de animales. También realizó obras como *¡Se acabó la magia!* (2008), *¡Hágase la luz!* (2008) y *¡La vida es juego!* (2012) junto a Teresa Valero. Y actualmente ha finalizado su último proyecto hasta la fecha *El buscón de las Indias* (2019) con Alain Ayroles. El estilo artístico de Guarnido a pesar de ser bastante fiel a la figura humana, contiene ligeros matices que podríamos denominar *cartoon*, lo que hace que sus personajes, utilizando el ejemplo de *Blacksad*, a pesar de tratarse de animales poseen expresiones faciales propias de las personas humanas, dejando a un lado que se tratan de animales, lo que hace que su estilo artístico resulte cautivador y referencial para quién lo observa.



Otros ilustradores actuales reconocidos aunque no tan destacados, pero influyentes en este proyecto al fin y al cabo son: Laia López; Ashleig Izienicki; Sandra Cumplido; Raquel Martínez; Gabriel Picolo.



2. DESARROLLO DE LA HISTORIA

El proyecto de *Demon Eyes* consta de dos capítulos, pues el primero fue realizado para la asignatura de Producción y Difusión de proyectos artísticos, y que abarca 10 páginas, mientras que el segundo se ha realizado para este proyecto, con 39 páginas. Ambos capítulos recogen la primera estructura de la historia completa de *Eyes Demon*, es decir, el inicio, mientras que el resto de la historia será reservada para futuros capítulos que serán elaborados próximamente, dejando un final abierto en el capítulo que haga que el lector aumente su afán por continuar con la lectura de la novela gráfica.

Principio:

En un mundo irreal, la existencia de tres razas completamente opuestas habitan en él de forma conjunta, pero divididas en sus respectivas regiones: humanos, demonios, y divinidades. En el reino del este residen los humanos (Reino Mundano); en el sur habitaban los demonios (Inframundo); y más allá del norte, se encontraban las divinidades (Tierras Sagradas). En tiempos anteriores, la guerra entre las razas trajo consigo desesperación y agonía, por lo que se veían obligados a pactar una tregua entre ellos para asegurar el futuro de sus respectivos súbditos. Así pues, se firmó la Paz Perpetua, un tratado que obligaba al fin de la guerra y del conflicto, además de la prohibición de una ruptura de dicho pacto. La estabilidad y prosperidad abundaba en los tres reinos, hasta que Asima, el rey Demonio, corrompido por sus ansias de poder y conquista, incumplió el tratado, y realizó un ataque imprevisto en las Tierras sagradas. Los súbditos divinos no podían sobrevivir ante tal asalto, de modo que Agni, su rey, ordenó la forja de dos espadas Sagradas, que le entregó como último acto a Ciro, rey de los humanos, legándole así la misión de destruir a los traidores, y vengar la extinción de las divinidades. Como estaba previsto, Asima partió a invadir el este una vez conquistadas las Tierras Sagradas. Pero Ciro, empujando las espadas sagradas, logró detener el atentado, hiriendo al rey demonio, y provocando su retirada. Finalmente, para impedir a los demonios la conquista de los tres reinos, los humanos formaron un ejército militar llamado Cazademonios. Con el paso del tiempo, los demonios continuaban atacando el reino humano mediante posesiones, infiltraciones, engaños, secuestros, etc, pero los cazadores y el rey siempre lograban detener a los invasores. Esperaron durante años el regreso de Asima, pero no volvió a aparecer. Se rumoreaba que podría estar muerto, pero nunca se supo con certeza. Las décadas pasaron, y Ciro acabó muriendo por vejez, dejando tras de sí un gran mandato, y las espadas Sagradas, las cuales quedaron inservibles tras su muerte, pues nadie que las empuñase lograba levantarlas del suelo, ya que ellas eran quienes escogían un dueño. Por lo tanto, quedaron custodiadas en una gran vitrina en el salón de armamento del palacio/sede de los Cazademonios, como símbolo del rey fundador.

Tras varios siglos, el último descendiente de la dinastía Ciro, Gail, era el actual rey de los humanos. Sin embargo, éste contrajo matrimonio con la actual reina demonio, Andra. Ambos anhelaban adueñarse de los tres reinos, por lo que hicieron un convenio entre ellos. Gail no opondría resistencia a las decisiones de Andra con respecto al reino y asuntos militares, ya que pretendía hacerse con el reino humano mediante intelecto y no a la fuerza. A cambio, ésta debía otorgarle poderes demoníacos, obtenidos mediante la extracción de su sangre, la cual era inyectada en Gail proporcionándole poderes demoníacos. Sin embargo,

éstos eran limitados, pues una vez la sangre era asimilada por su organismo el poder también desaparecía, por lo que debía inyectarse sangre constantemente. Años después por accidente, Andra y Gail tuvieron una hija, Nella, una niña de enormes ojos rojos, los ojos de un demonio. En la Ceremonia de presentación como la heredera y futura reina de la raza humana, uno de los invitados que acudió se percató de sus ojos rojos, acusando a la niña de ser un demonio. Ante esto, Andra decidió relatar que su hija sufría de una enfermedad, y que por ello sus ojos eran rojos. El pueblo, incapaz de desconfiar de los Reyes a los que veneraban y honraban, creyeron su testimonio, y no volvió a cuestionarse la identidad de la niña.



Gail, al no aceptarla, pensaba en matar a Nella, pero Andra se negó, pues ella sería la sucesora tras su reinado, por lo que se encargó de la seguridad y prosperidad de la niña, para ser entrenada cuando su sangre demoníaca comenzase a emerger. Además de ello, mantuvo la existencia de la niña en secreto a los Demonios, pues hasta que no despertasen sus poderes, no podía anunciarla. Y de alguna manera, sin ser consciente, comenzó a ver a la niña como lo que era, su hija. Pero Gail comenzó a ver a Nella como una amenaza y a sentir temor de que Andra lo traicionase, que ambas se declarasen reinas de los tres Reinos acabando con él y con su raza. Por ello, aprovechando la debilidad de Andra cuando se sometía a la extracción de sangre, con los poderes demoníacos, tomó una forma antropomórfica oscura, y se enfrentó a ella. Defendiéndose, Andra hirió a Gail en el pecho, pero éste acabó asesinándola frente a Nella. En ese momento, Mina (lacaya de Andra), se percató de lo sucedido y llamó a los guardias, haciendo que Gail huyese. La niña, que contemplaba el cadáver de su madre, acabó desarrollando una traumatización que afectó a su personalidad, convirtiéndola en un ser frío y desconfiado, sin mostrar afecto ni empatía por nada. Gail volvió herido a su habitación, en la cual repentinamente entra Mina a informarle de lo sucedido, descubriendo la herida en su pecho y el crimen que había cometido. Ante tal escena, Gail amenazó con matar a Nella si contaba lo sucedido a alguien. Y por ello, Mina se encargó de velar por el bienestar de la niña.

Este fragmento es que se lleva a cabo en la realización de la novela gráfica, pues teniendo en cuenta la intencionalidad de ser un relato interesante para el lector, no se revelaría en dichos capítulos la historia de los antepasados fundadores Asima, Agni y Ciro. Quedaría pendiente para una escena en flasback cuyo personaje se disponga a narrar dichos acontecimientos, o en una secuela como otras muchas obras literarias que cuentan con un pasado fundamental para la trama, pero que se realizan de forma independiente a la obra principal. Pero, aunque el proyecto sólo abarque el inicio de dicha historia, ésta se encuentra escrita hasta el final, que se redactará en este epígrafe.

Nudo:

Poco tiempo después del asesinato de Andra Nella pudo empuñar las espadas sagradas, siendo así que Gail decidió someterla a incesantes entrenamientos y manejos de las espadas, explotándola físicamente. Además de ello, aprovechando el relato de Andra sobre su enfermedad, le hizo creer que dicha enfermedad requería de la extracción de su sangre, la cual se inyectaba él, provocando que la parte demoníaca de Nella se retrasase en despertar. Cuando Nella crece, se convierte en la mejor cazadora de demonios del reino, y es reconocida por el mote de “Ojos Demonio” (Demon Eyes). Ella era capitana de su escuadrón personal, compuesto por Melania, Drac y Zigor, sus únicos amigos. Su parte demoníaca era cada vez más poderosa, por lo que ocasionalmente, al ser ralentizada por las extracciones de sangre, sufre fuertes subidas en las que su sangre demoníaca se extiende por todo su cuerpo, haciéndole perder la razón, y volviéndose una máquina asesina. Sus ojos se vuelven mucho más rojos y brillantes, entablando una sonrisa perturbadora que muestra un rostro de locura. Quienes lo contemplaban solían relacionarlo con el trauma que le ocasionó la muerte de su madre, pensando que simplemente sufría golpes psicóticos de locura. Tiempo después, un chico, Einar, se alista en el ejército, pero realmente es un demonio infiltrado de la raza de los Demonios para averiguar el paradero de su reina, y del que Gail siempre sospechó desde un principio. Einar y Nella en un principio tienen una relación algo complicada, hasta que con el tiempo entre ellos surge una intensa conexión. Es entonces cuando ella acaba confesándole que es hija de los reyes Gail y Andra, por lo que Einar, sorprendido decide partir de inmediato al sur para informar de la muerte de la reina y de la existencia de su heredera, pero es arrestado por Gail. Como castigo, es condenado a luchar contra Nella hasta la muerte. Aunque Einar intenta contarle toda la verdad, ésta le acaba matando por traicionarla y engañarla, atravesando su corazón con sus espadas. *“Larga vida a la reina”* son últimas palabras de Einar. Ante este acontecimiento y para evitar de nuevo problemas emergentes, Gail decide encerrar a Mina en el calabozo para que se mantenga alejada de Nella. Tiempo después aparecerá Dabi, que tanto él como Nella comenzarán a sentirse atraídos el uno al otro, aunque el recuerdo de Einar impide que Nella pueda iniciar una relación con él. En un golpe de los demonios, Mina conseguirá escapar del calabozo y regresar al Inframundo para contar lo sucedido en tantos años. Conforme va pasando la historia, la sangre demoníaca va corrompiendo a Nella, hasta que un día las runas demoníacas salen de sus ojos y atraviesan la parte derecha de su rostro, dejando en evidencia que era un demonio. Esto provocó que en ese momento las espadas sagradas se destruyeran, y que Nella fuese arrestada y llevada al Palacio/sede, donde es interrogada y torturada. Para mantener su coartada, Gail destierra a Nella de Mundano para toda la eternidad. De esa manera, ésta decide partir al Inframundo y averiguar por qué posee poderes demoníacos siendo humana. Allí es rechazada por los demonios al reconocerla como “Ojos Demonio”. Pero Mina aparece para ayudarla desvelando la identidad de Nella. Y cuando conoce toda la verdad decide ir de incógnito al Reino Humano para recriminarle a su padre el que supiese de su hibridación, la desterrase, y traicionase. De modo que cuando consigue colarse en el Palacio/sede y se encuentra con Gail, demacrado y desquiciado, contempla la cicatriz que tiene en su pecho, la misma cicatriz del demonio que mató a su madre. La ira de Nella despierta todo su poder demoníaco y Gail, quien escondía una última jeringuilla con su sangre, se la inyecta, y ocurre la Gran Batalla entre Gail y Nella, la cuál acaba matándole.

Desenlace:

La sangre demoníaca va corrompiendo a Nella hasta convertirla en un auténtico demonio, borrando su parte humana. Esto también hace que despierte su ambición, y decide seguir los pasos de sus antepasados y conquistar los tres Reinos. Parte hacia el Sur, para reunirse con los Humanos y anunciarles la llegada de la Guerra. No mostraba compasión ni síntomas de cariño hacia los que un día fueron su clan, ni siquiera por su escuadrón. Tiene lugar una reunión del Consejo Humano de Guerra (en el cual se encontraba Dabi,) y Nella les ofrece un ultimátum: su rendición y entrega del Reino Humano, o la aniquilación radical de la raza. Tras ello, se retira dándoles tres días para tener una respuesta. Dabi es persuadido por varios miembros del consejo de que Nella no tenía buenas intenciones y que lo mejor era acabar con su vida. Por ello, en ese momento, Dabi se reúne con Nella en las puertas principales del Palacio/sede para entablar una conversación. Intenta hacerla entrar en razón, haciéndole ver que su pretensión no era más que una locura, que Humanos y Demonios no podrían vivir juntos. Ante tales palabras, Nella solo muestra frialdad e indiferencia, por lo que Dabi trata de hacerla recapacitar diciéndole que ella no es la Nella por la que sentía algo, sino que esa parte aún está en su interior, y sabe que no ha desaparecido. Ante esto Nella, en un instante de debilidad, se disculpa con Dabi por no haberle dado una oportunidad, por lo que le ofrece que vaya con ella y se convierta en su rey, gobernando juntos los tres reinos. Y tras dicha oferta, Dabi se acerca a ella, y en lo que parece que va a ser un beso entre ambos, él le atraviesa el corazón con una espada. En ese momento los demonios, advertidos por Nella de que si no volvía atacasen el Reino Humano, aparecen armados y listos para aniquilar a los humanos, pero esta vez, estaban preparados, y en el momento en que Nella muere, los demonios simplemente desaparecieron. Sin rey, no hay raza. Los humanos conquistaron los tres reinos, y las dinastías Asima, Agni y Ciro fueron erradicadas para toda la eternidad.¹⁹

Para la planificación y redacción de dicha historia, se ha seguido un número de pautas aptas para la elaboración y planificación de la escritura de una novela. Son cinco pautas fundamentales las que se deben seguir para una correcta composición de la historia: La idea (germen principal del que parte el proceso de planificación. No siempre es esta idea de la que acaba surgiendo la trama, pero es el impulso del que partir.); dar forma a dicha idea; la sinopsis; la estructura; los personajes²⁰:

La idea es el elemento principal, pues antes de entablarse en la tarea de escribir una historia, debes tener un concepto principal, que puede ser el origen de dicha narración. Es por eso que en el proceso y devenir de las ideas, aún siendo éstas disparatadas, deben tenerse en cuenta, pues pueden enriquecer el relato tanto en la trama principal, subtrama, o biografía de uno de los personajes. La idea principal en este proyecto giraba alrededor de la temática demoníaca. Puesto a las numerosas influencias de la cultura y mitología japonesas, cómics manga, series y películas de animación, la creación de un mundo habitado por criaturas malévolas y oscuras como los seres demoníacos como protagonistas de una novela gráfica resultaba estimulante.

Para que la idea principal adquiriera forma es imprescindible plantearse la siguiente pregunta: “¿Qué se

19 RUIZ, Lydia (2019). *Memoria de Producción y Difusión de Proyectos artísticos*. Málaga. Facultad de Bellas Artes (p. 18)

20 LÓPEZ, Iria (2017). *Cómo escribir una novela. Planifica y construye tu manuscrito paso a paso, desde la idea al primer borrador*. Palma de Mallorca-España. Literautas (p. 25)

pretende transmitir a través de esta historia?”²¹. *Demon Eyes* es una metáfora entre el bien y el mal; la capacidad corrosiva del poder; los ideales; las etiquetas; los sentimientos puros. Esta historia es una confluencia de diferentes conceptos puestos en duda, de cómo no existe un sólo punto de inflexión en cuanto a las ideas, sino que es un constante sometimiento de cuestión sobre qué es lo verdaderamente cierto. ¿Quién es el bueno, el humano por el hecho de serlo, o el demonio por no cometer actos malévolos como tenemos asociado por nuestra cultura y religión? Es una constante puesta en duda, un desafío para el lector, pues no sólo puede percatarse en el avance de la trama, sino también en la evolución de varios personajes, mayoritariamente de la protagonista.

Al elaborar la sinopsis de tu historia, debes tener en claro cuál será la trama principal, y sus correspondientes subtramas. Siguiendo los pasos anteriores, la trama principal queda construida, siendo el turno de las tramas secundarias. Las subtramas son derivaciones de la trama principal, que no adquieren la importancia de la temática principal, pero que son esenciales para el devenir del relato, además de favorecer la evolución de crecimiento personal de los personajes, y así permitir que el lector se familiarice más con sus vivencias y acciones. Una vez clara la idea y la temática de la novela, es el momento de establecer el orden jerárquico que regirá la historia de principio a fin.

- Tema: La lucha entre clanes
- Trama principal: Lucha entre Nella y Gail
- Subtramas:

Subtrama de amor: Nella y Einar/ Nella y Dabi/Melania y Drack

Subtrama de aprendizaje: Nella y Einar/Nella y Dabi/Nella y Mina

Subtrama de amistad: Nella, Drac, Melania y Zigor/Nella y Mina²²

Para realizar un desarrollo idóneo de una historia esencial la elaboración de una estructura adecuada. Para ello, es conveniente que una vez aclaradas y ordenadas todas las ideas y tramas, se redacte la historia en los conocidos puntos narrativos: el principio, el nudo y el desenlace. En el epígrafe del inicio de la historia, se debe presentar el lugar en el que se va a desarrollar la historia, o dicho epígrafe. Se debe hacer una entrada hacia la trama principal, relatando sucesos que realicen una aproximación para así, finalizar el inicio con la entrada completa en la temática principal mediante la elaboración de un conflicto que marque un punto de inflexión en el desarrollo del relato. Y finalmente, la presentación de los personajes principales y secundarios, pues seguir a los mismos personajes desde el inicio hasta el desenlace hará que sea más factible la familiarización y encariñamiento con ellos. En los dos capítulos de *Demon Eyes* se abarca todo el inicio de la historia. Se produce el nacimiento de Nella, lo que provoca una discusión entre Andra y Gail, que lleva a la entrada en el conflicto principal de la trama. Finalmente le sigue la hibridación de la niña, que da pie

21 LÓPEZ, Iria. *Cómo escribir una novela. Planifica y construye tu manuscrito paso a paso, desde la idea al primer borrador*. Op. Cit. (p. 25-36)

22 RUIZ, Lydia. *Memoria de Producción y Difusión de Proyectos artísticos*. Op. Cit. (p. 7)

al desarrollo que tendrá la personalidad de la protagonista en el avance de la novela junto con su padre. Se hace una mención a los planes de Andra, que produce un acercamiento a lo que se planea realizar en este momento de la trama. Y finalmente, se produce el primer punto de inflexión con la muerte de la reina Andra, que genera el cambio de personalidad radical que sufre la protagonista, y que cuyo asesinato misterioso dará lugar al progreso de la trama.

Como último paso para tener todos los conceptos básicos para la redacción de la novela es la creación de los personajes principales y secundarios. Los personajes principales son quienes producen el avance de la trama principal, quienes serán acompañados por el lector hasta el final de la novela, y por tanto, seguirán juntos la evolución personal de dicho personajes. Los personajes secundarios, aunque de una manera menos notoria, también son fundamentales en la trama, pues sus acciones y decisiones influirán en los personajes principales, y producirán así un desarrollo de la trama, o puntos de inflexión que perjudiquen o ayuden al protagonista. Para la creación de dichos personajes se debe tener en cuenta que, como personas reales, aunque realmente ficticias, deben tener una identidad, un *statu quo*, objetivos, motivaciones, obstáculos que superar, adhesiones e imperfecciones.²³

3. DISEÑO DE PERSONAJES

- Personajes Principales:

NELLA CIRO (protagonista):

Es: Medio Demonio

RASGOS FÍSICOS

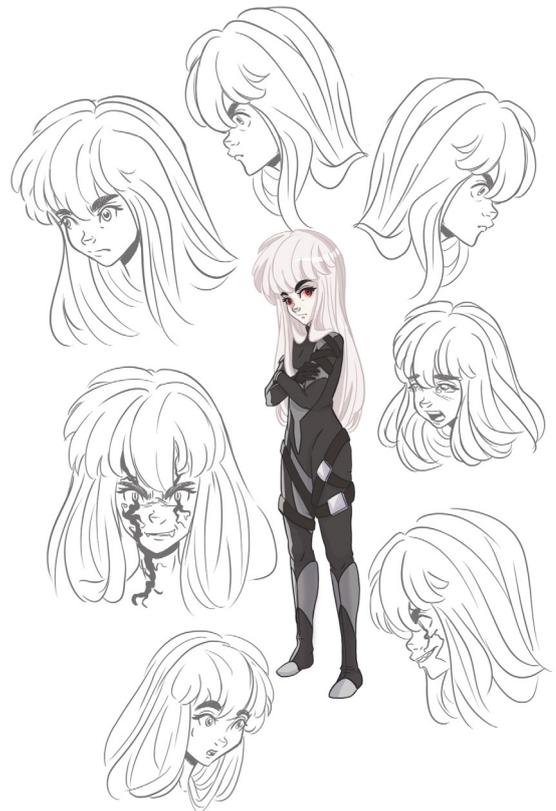
Chica de 14 años. Estatura 1.58 cm

Compleción física: Muy delgada, aunque con increíble fuerza y gran agilidad. Piernas largas. Cabello muy largo y plateado, su flequillo oculta su frente. Su piel es muy pálida, sus mejillas son rosadas, y tiene unos grandes ojos rojos.

RASGOS PSICOLÓGICOS

PERSONALIDAD:

Su personalidad es de difícil comprensión. Muy madura para su edad. Es seria y callada, siempre con gesto de enfado. Posee un carácter muy frío y distante debido a que presenció la muerte de su madre cuando sólo tenía cuatro años. Es fuerte, serena y muy solitaria, no tiene mucha vida social, solamente con los miembros de su escuadrón. Es sincera y honesta, valiente y muy inteligente. Su parte humana la dota de un corazón puro y más sensible de lo que aparenta ser. Siempre protege a quienes le importan, así le cueste su propia vida, pues no es algo que valore demasiado. En su forma demoníaca su personalidad cambia radicalmente. Pierde la razón, convirtiéndose en una criatura psicópata que busca asesinar. No escucha, no habla, no



23 RUIZ, Lydia. *Memoria de Producción y Difusión de Proyectos artísticos. Op. Cit.* (p. 48-54)

piensa, sólo siente deseos de matar. Sus ojos se vuelven más rojos y entabla una sonrisa perturbadora, reflejando un sentimiento de locura. De ellos salen las runas demoníacas, las de su ojo derecho atraviesa toda su cara y cuello. Su fuerza aumenta de forma incalculable, y obtiene poderes demoniacos de la dinastía Asima.

CREENCIAS/MOTIVACIONES:

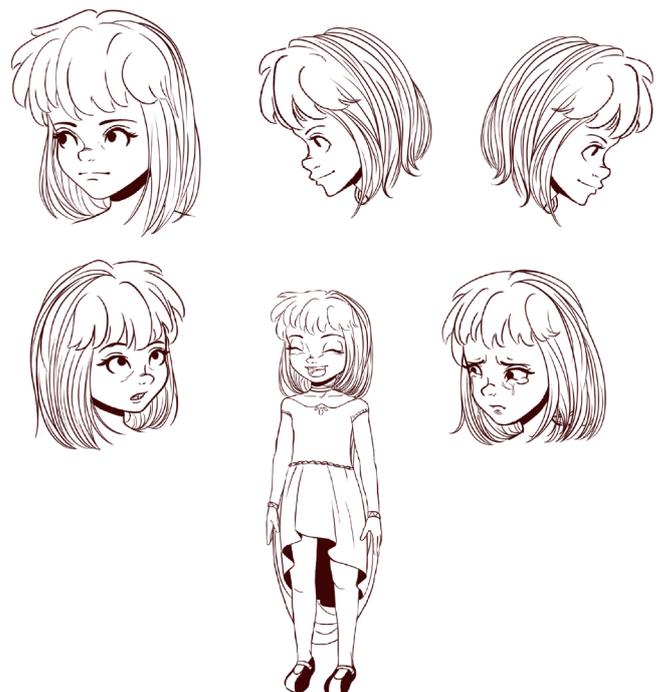
Sólo tiene fe en su madre, a la que apenas recuerda por haber muerto, y que a su vez es el motivo de que se alistase en el ejército y tomase su propio escuadrón. Cuando se siente perdida o asustada, se arrodilla ante el monumento recordatorio de Andra para hablarle y pedirle ayuda. No tiene fe en las dinastías ni hazañas heroicas de sus antepasados. Ni siquiera cree en ella misma por su falta de amor propio, provocado por su padre.

RELACIONES:

Andra: Siente devoción por Andra, no sólo por ser su madre, sino por ser la reina, pues ella es quien toma el mando del reino al contrario que su padre. A pesar de ser tratada con tiranía y frialdad por ella, Nella no puede evitar sentir un gran amor hacia ella, ya que fue Andra quien la crió y educó hasta los cuatro años. Su recuerdo nunca desaparece de su mente.

Gail: No tiene ningún tipo de relación familiar con Gail. A pesar de ser padre e hija, siente un gran odio hacia él por cómo la ha tratado siempre, por los horribles entrenos y torturas a las que le ha sometido desde que Andra murió. Lo reniega y desprecia como padre, por lo que hace que la gente la traten como la capitana del Escuadrón más fuerte del ejército, y no como la hija del Rey. Siempre la ha tratado y educado como si simplemente fuese un arma mortífera, haciendo que le repudie y que ella misma se vea como una simple arma asesina.

Mina: Era la lacaya de su madre, y ahora lo es de ella. Aunque tenga un carácter tan frío y esquivo con todo el mundo, por Mina siente un gran aprecio y respeto. Siempre la cuidó cuando su madre murió, y le hablaba de Andra contándole la gran Reina que fue. Es lo más parecido a una “madre” que ha tenido, aunque Gail siempre procura que se mantengan alejadas.



Connor: No tienen apenas relación, simplemente es su doctor. Fuera de la relación médico/paciente, no le gusta estar cerca de él.

GUSTOS:

Es una chica de gustos sencillos. Le gusta el invierno, el color negro, y pasear a solas. Su comida favorita es el guiso de carne que prepara Mina. Odia las joyas y

las cosas ostentosas. No soporta las mentiras y la ineptitud en la lucha. Es maniática de la puntualidad y el orden.

OBJETIVOS:

Encontrar al asesino de su madre y vengar su muerte.

ANDRA CIRO/ASIMA (personaje principal):

Es: Demonio

Madre de Nella/Esposa de Gail

RASGOS FISICOS

Mujer de edad desconocida, aparenta unos 30 años. Estatura 1.68 cm.

Compleción física: Es correctamente proporcionada, aunque bastante fuerte, con piernas largas y amplio busto. Piel muy pálida, ojos castaños/blancos de mejillas rosadas y pequeña sonrisa. Cabello negro muy largo, con un flequillo recto ocultando su frente.

RASGOS PSICOLÓGICOS

PERSONALIDAD

Carácter altivo y de gran superioridad. Poderosa, de mirada penetrante y profunda, capaz de introducirse en quien la mira. Muy egocéntrica, de gran inteligencia, y con excesivo orgullo. Ansiosa de poder y control. pues aspira a ser la única reina de los tres reinos. Cruel torturadora y asesina, a veces algo lujuriosa. Procura que todo ocurra como ella lo desea. En su forma demoníaca de la dinastía Asima.

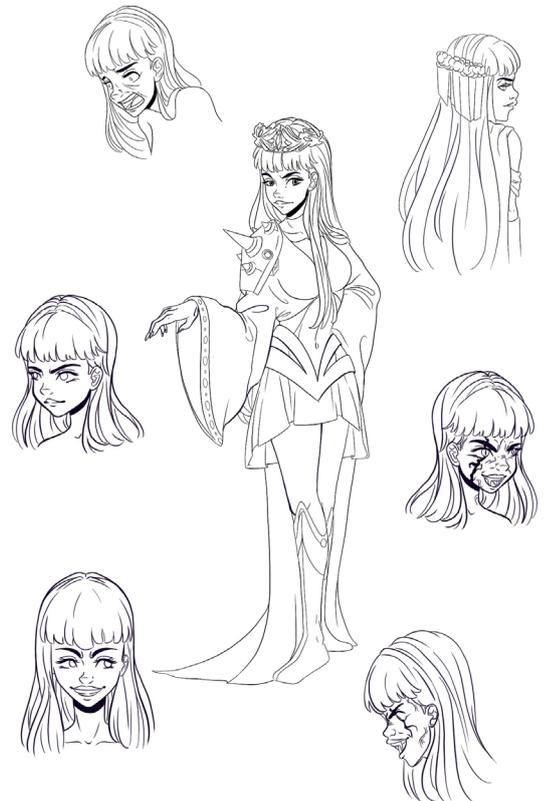
CREENCIAS/MOTIVACIONES:

Cree en ella misma y en su Clan. Ansía ser tan poderosa con conquista y reinado de los Tres Reinos.

RELACIONES:

Nella: Cuando nació, simplemente la veía como un ser creado para reinar en los dos mundos, como la hibridación perfecta con los poderes de la dinastía Asima, su heredera. Pero con el paso del tiempo, al estar al cuidado de su supervivencia, ya que Gail quería deshacerse de la niña, se fue encariñando de ella de forma inconsciente.

Gail: Realmente no le soporta. Lo considera inferior a ella, un mundano cuya única virtud es inyectarse su sangre para ser alguien que nunca podrá ser, un pobre diablo, cosa que aprovecha para manejar y hacer suyo el Reino para la futura conquista. A pesar de ello, también le usa para satisfacer sus deseos. Lo que le importa es salirse con la suya, aunque tenga que beneficiar también a alguien como él.



Mina: Es su fiel sirvienta. Confidente y mensajera. Aunque a veces le aconseja, su personalidad le impide escucharle. Se conocen desde hace muchos años, por eso Mina insistió en acompañarla en el Reino Humano.

Connor: Siempre ha evitado acercarse a él, pues le deplora un sentimiento de desprecio y asco. Además de ello, Connor siempre la ha observado y lanzado miradas extrañas, muy a menudo lascivas, lo que le provocaba repugnancia.

GUSTOS:

Tiene gustos muy extravagantes. Adora las joyas y los ropajes insinuantes. Se siente cómoda con poca ropa. Le encanta el oro y los diamantes, no puede vivir sin lujos. Su comida favorita es el chocolate amargo. Le gusta dar órdenes, embellecerse, y pasear en la tarde.

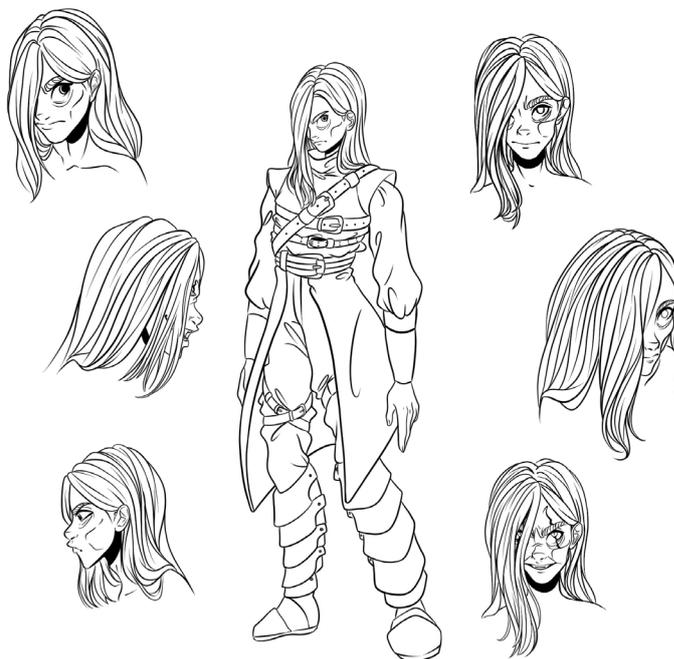
GAIL CIRO (antagonista):

Es: Humano con poderes demoníacos

Padre de Nella/Esposo de Andra

RASGOS FISICOS

Varón de 33 años. Estatura 1.82 cm. Melena larga plateada, el flequillo oculta la zona derecha de su rostro. Complexión física: Cuerpo muy delgado. Piel muy pálida, sin color en sus mejillas, y de boca pequeña. Ojos de color castaños/dorados.



RASGOS PSICOLÓGICOS

PERSONALIDAD

Su carácter es como el de un niño. Ansía el poder a toda costa al igual que Andra, pero no está dispuesto a perder su vida por ello. De actitud algo cobarde e inmadura, a veces tiene impulsos desafiantes contra Andra. Inteligente, pero sus caprichos provocan que no piense con claridad. Sufre profundos dolores de cabeza por su sangre mezclada con sangre de demonio (sangre de Andra). Su única ambición es ser el rey de los tres reinos, no importa a quiénes deba matar, vender o torturar, pues sólo se preocupa por su propio bienestar. Es adicto a la sangre de demonio, siendo consumido por su propia obsesión. Su forma demoníaca no llega a serlo de forma completa, aunque es diferente a Nella, ya que él es un humano y por ello, su fuerza aumenta pero de forma limitada. Eso puede alterarse con la cantidad de sangre que absorba. Cuanta más sangre demoníaca en su cuerpo, más fuerza adquiere. La sangre de Andra y Nella le permite obtener los poderes de la Dinastía Asima.

CREENCIAS/MOTIVACIONES:

Cree en el poder. El más poderoso es quien triunfará, por lo que hace cuanto puede por conseguir sangre de demonio para obtener dicho poder, y reinar. No cree en las Dinastías, ni en acuerdos de paz, ni en nadie.

RELACIONES:

Andra: La odia con todas sus fuerzas. Siempre le deja en ridículo y le humilla, además de amenazarlo, e imponerle su voluntad en cualquier ocasión. A pesar de tener un trato Andra le maneja a su antojo aprovechando su adicción a la sangre, haciéndole su títere, aunque por otro lado, se siente muy atraído por su belleza y su cuerpo. A veces provoca situaciones con ella en la que pueda beneficiarse, pero siempre acaba acatando las órdenes de Andra. Se siente su esclavo, y la detesta. Quizá lo único que ve en ella sea un pozo de su ansiada sangre.

Nella: Le es indiferente. La deja con vida al ver que posee el poder de ambas Dinastías, y por ser su única fuente de sangre demoníaca de la Dinastía Asima que queda con vida después de matar a Andra. No se molestó en educarla ni en impartirle unos valores. La inseguridad que siente por él mismo la pagó con ella en los entrenos a los que le sometía de pequeña, llegando incluso a torturarla. No la quiere, pero la necesita. La mantiene con vida cueste lo que cueste.

Connor: No sólo es el encargado de su suministro de sangre, también es su hombre de confianza. Consulta con él todos sus planes y pensamientos. Connor es sus ojos y oídos. Es su doctor personal, y procura que siempre vigile los pasos de Nella. Se ve obligado a pagar por sus servicios y por su silencio, ya que conoce su secreto, el de Andra, y la sangre.

Mina: La única relación que le une a ella es que le encargó que cuidara de Nella cuando murió Andra, ya que él se negaba a hacerlo, por mucho que la necesitara con vida. La mantiene en el Reino Mundano amenazada con matar a Nella si no cumple sus órdenes. Siente un gran desprecio por ella, por lo que en alguna ocasión le tortura para saciarse.

GUSTOS:

Es una persona que a pesar de haber sido criada entre lujos, se siente más cómodo en lugares pequeños y oscuros con poco mobiliario. No le gusta que lo infravaloren y que lo traten como si fuese inferior. Detesta que le lleven la contraria y que no le obedezcan. Le gusta maltratar, sentarse en su trono, y la sangre de Andra/Nella. Su comida favorita es el cerdo asado.

MINA REBEL (personaje secundario):

Es: Demonio

Lacaya de Andra/Nella

RASGOS FÍSICOS

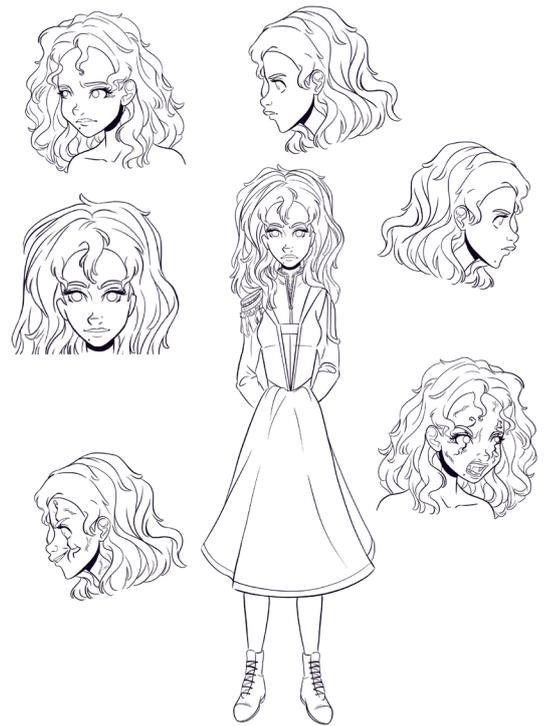
Mujer de edad desconocida, aparenta unos 26. Estatura 1'62. Complejión Física: Su cuerpo es delgado, pero

no de forma excesiva. Tiene una piel muy morena, y un cabello pelirrojo rizado. Sus grandes ojos son de color castaños/dorados, y tiene un lunar a la derecha de su mentón.

RASGOS PSICOLÓGICOS

PERSONALIDAD:

Es una mujer callada y prudente. Su único cometido es servir a su señora Andra y a su reino. Detesta a los humanos, pero se le da bien fingir que es una más de ellos. Es de carácter amable y simpática, aunque realmente resulte algo distante cuando hablas con ella. Se hace cargo del cuidado de Nella, velando por ella cuanto le es posible, protegiendo lo que a su señora le costó la vida. Pretende cumplir su legado y llevar a Nella hasta el trono de la raza de los Demonios, aunque Gail trata de impedirselo.



CREENCIAS/MOTIVACIONES:

Cree en su Reina, en la Dinastía Asima, y en su Clan. Su mayor deseo es volver a vivir en un mundo envuelto por la paz, pero está obligada a obedecer a su reino en sus deseos de conquista.

RELACIONES:

Andra: Siente admiración y respeto por su reina. Ha estado a su servicio durante muchos años, y cree en ella como la señora de los Tres Reinos. La ve como una enigmática gobernante, acata sus órdenes al pie de la letra. A veces trata de aconsejarla, aunque resulte inútil. Nunca duda de ella, y su muerte le duele más que a nadie.

Nella: La cría como si fuese su madre, aunque siempre han sido separadas por Gail. Su único propósito es protegerla y llevarla al trono, aunque le cueste la vida. Se ve obligada a ocultarle su verdadera identidad para mantenerla con vida, lo que hace que se odie a sí misma. Vela por su salud y su bienestar, y siempre que se escabulle de la vigilancia de Gail, acude en su búsqueda. Llega a sentir por Nella amor de madre.

Gail: Se odian mutuamente. Mina siente un inmenso desprecio hacia él por asesinar a su Reina, y amenazar de muerte a la heredera al trono de su reino. A veces es torturada por éste cuando se le antoja, siendo obligada a aguantarlas por la vida de Nella. Siempre se interpone entre ellas, y la mantiene encerrada en Palacio/Sede desde que muere Andra. Le amenaza con matar a Nella si le desvela toda la verdad. Muchas noches sueña con matarlo.

Connor: Ambos se detestan el uno al otro. Muchas veces es acosada por él, pero siempre consigue escaparse sin que este le haga nada que no sean burdas palabras. No soporta su carácter ni personalidad, y siempre intenta mantener al máximo las distancias, sobre todo procura que no llegue a sus oídos ningún tipo de

informacion relevante.

GUSTOS:

Está acostumbrada a una vida de servidumbre, por lo que los lujos no van acordes con ella. Le gusta jugar con Nella, cocinar, y el calor. Su comida favorita es la sopa de cebolla.

CONNOR FIANZE (personaje secundario):

Es: Humano

Doctor y hombre de confianza de Gail

RASGOS FÍSICOS:

Varón. 41 años. Estatura de 1,62.

Compleción física: es de compleción delgada. Tiene el cabello y los ojos castaños, y una pequeña perilla. Su piel es morena, y tiene una cicatriz en la mejilla izquierda que Gail le hizo la primera vez que le inyectó sangre de Andra.

RASGOS PSICOLÓGICOS

PERSONALIDAD

Tiene una personalidad muy egocéntrica. Es astuto y mentiroso. Mira únicamente por su propio bienestar. En la mayoría de los casos actúa por conveniencia. Nunca habla de sí mismo ni de su pasado. A menudo está bebiendo, y acompañado por mujeres. No le importa la distinción de razas o las dinastías. Lo único que le interesa es quién le beneficia más.

CREENCIAS/MOTIVACIONES:

Cree en el dinero y en sí mismo. Su deseo es ser rico para tener una vida cómoda y despreocupada.

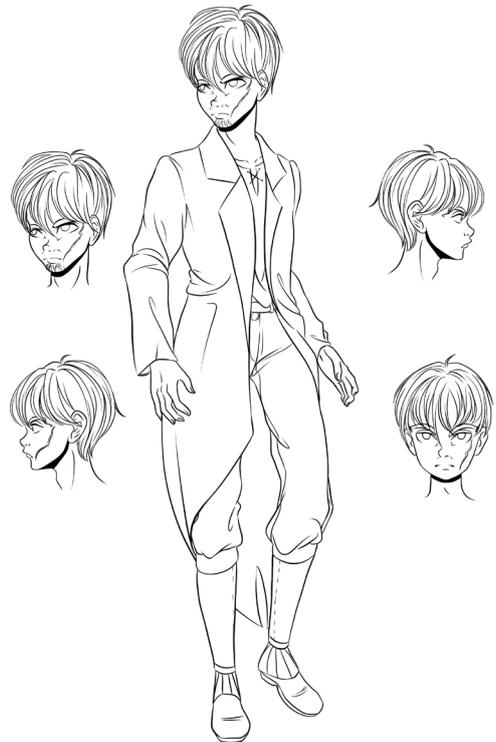
RELACIONES:

Nella: Le ha observado desde siempre, desde que era pequeña. Es su doctor personal, pues desde niña le ha estado extrayendo sangre y tratándola por orden de Gail.

A pesar de ello, nunca se ganó su confianza, y no se acerca a él, simplemente interactúan cuando se debe realizar el tratamiento de extracción. Aún así, Connor intenta acercarse a ella, puede que porque se sienta atraído de alguna manera.

Gail: Es su hombre de confianza y su médico personal.

Connor llegó a Gail hace muchos años, y desde entonces lleva tratándolo. Actúa también como su consejero, ya que este siempre se encuentra perdido y acude a él en busca de ayuda. Tienen muy buena relación,



aunque Connor solo actúa de dicha manera por el dinero que Gail le entrega a cambio de su silencio.

Andra: Apenas intercambian palabra, pero siente una gran atracción hacia ella, probablemente por su cuerpo únicamente. Quizás por ello también le atrae Nella, al parecerse a su madre. Aun así, Andra solo le mostraba desprecio y asco.

Mina: Ambos se detestan el uno al otro. Muchas veces le acosa, al sentirse también atraído por ella, pero Mina siempre consigue escaparse sin que éste le haga nada que no sean burdas palabras. A pesar de que lo intenta, no consigue acercarse a ella ni conseguir ningún tipo de información, lo que hace que también sienta desprecio por ella y por su carácter.

GUSTOS:

A pesar de proceder de familia humilde y careciendo de dinero la mayor parte de su vida, adora los lujos y la elegancia. Le gusta el dinero, las bebidas alcohólicas y las mujeres, sin importar la edad que tengan. Odia que le cuestionen, le griten o le tomen por idiota. Le gusta salir de noche a cualquier parte. Su comida favorita es el arroz con cerdo.

4. PREPARACIÓN DEL GUIÓN TÉCNICO:

El guión del cómic no está sujeto a unas normas fijas. Pero es conveniente señalar que el guión es mucho más que palabras que se escriben en un cómic, y mucho más que el argumento del mismo. Escribir un guión de cómic no es lo mismo que escribir una novela, o un guión de cine; tiene sus cualidades específicas, y a menudo, los mejores guionistas son aquellos que son conscientes de todo aquello que el cómic no comparte con otros medios. Un guión puede llevarse a cabo de muchas maneras: unas breves indicaciones y unos diálogos, un extenso relato, o un dictado telefónico entre el guionista y el dibujante, incluso puede no escribirse nunca, y desarrollarse conforme se dibuja. El guión y el dibujo no son compartimentos estancos, sino que están íntimamente unidos. Si el cómic es fruto del trabajo de una sola persona, es casi imposible separar ambas facetas. Por todo ello, la forma en la que colaboran dibujante y guionista resulta una cuestión fundamental a la hora de analizar en qué consiste un guión de cómic.²⁴

La preparación y redacción de un guión técnico requiere de diferentes pautas a seguir para la correcta estructuración de la historia, pues a pesar de contar con los recursos narrativos que ofrece el lenguaje del cómic, es esencial la planificación de un correcto orden, ya que el guión es el esqueleto que dará forma a la novela. Lo primordial para un correcto guión es una buena premisa, pues es la primera imagen que tendremos de la historia que se está escribiendo, lo que incitará al lector si la historia es lo suficientemente seductora como para iniciar su lectura. Es una introducción acertada a la historia a relatar el primer paso que llevará la correcta transición de la novela²⁵. Los dos capítulos de *Demon Eyes* que se presentan en este proyecto, como se ha mencionado en epígrafes anteriores, abarca la primera estructura de la historia, el principio. Y para la escritura del guión, se ha abordado como elemento primordial la premisa de la trama

24 VILCHES, Gerardo (2016), *El guión de cómic*. España. Diminuta Editorial (p. 9-10)

25 SNYDER, Blake (2010), *Salva al gato. El libro definitivo para la creación de un guión*. Barcelona. Alba (p. 28-p. 33)

principal de la novela, la lucha entre clanes. El siguiente componente es la presentación de los personajes que aparecerán en dichos capítulos, en este caso, la protagonista, los personajes principales, el antagonista, y varios personajes secundarios. Dar a conocer la relación entre dichos personajes en el inicio de la historia es esencial para el correcto encaminamiento hacia la trama principal según el comportamiento que tienen los unos con los otros. Y finalmente, teniendo como objetivo la creación apropiada de la osamenta, se ha llevado a cabo la enseñanza del padre y creador de *Las aventuras de Tintín*, el historietista Georges Remi (Hergé), de finalizar el mayor número de páginas posible dejando incierto el conflicto o conversación que se está narrando en dicho momento, de manera que obligue al lector a no poder detener la lectura, provocando que no continúe con el avance de la historia.

Pág. 22

| Panel | Descripción | Diálogo |
|-------|---|---|
| 22.1 | EXTERIOR PALACIO/SEDE-DÍA. PLANO ENTERO | Rótulo: Andra alarga sus brazos. ANDRA: Muere |
| 22.2 | EXTERIOR PALACIO/SEDE-DÍA. PERFIL ANDRA | Rótulo: Andra dispara un enorme rayo de oscuridad hacia la criatura. |
| 22.3 | EXTERIOR PALACIO/SEDE-DÍA. PLANO MEDIO CORTO | Rótulo: Andra, de espaldas, continúa lanzando oscuridad. |
| 22.4 | EXTERIOR PALACIO/SEDE-DÍA. PLANO DETALLE | Rótulo: Se muestran los ojos de Andra llenos de ira. |
| 22.5 | EXTERIOR PALACIO/SEDE-DÍA. PLANO DETALLE | Rótulo: Los ojos de Andra se abren desmesuradamente. |
| 22.6 | EXTERIOR PALACIO/SEDE-DÍA. PLANO DETALLE | Rótulo: En esta viñeta se ve como la boca de Andra empieza a expulsar sangre. |
| 22.7 | EXTERIOR PALACIO/SEDE-DÍA. PLANO GENERAL | Rótulo: La criatura le ha clavado su brazo en el corazón a Andra. |
| 22.8 | EXTERIOR PALACIO/SEDE-DÍA. PERFIL ANDRA. | Rótulo: Andra pronuncia difícilmente unas palabras. Las runas demoníacas comienzan a desaparecer. ANDRA: Eres...un mal...dito bastardo... |

Pág. 18

| Panel | Descripción | Diálogo |
|-------|---|---|
| 18.1 | EXTERIOR PALACIO/SEDE-DÍA. PLANO MEDIO CORTO | Rótulo: Nella mira hacia el frente. |
| 18.2 | EXTERIOR PALACIO/SEDE-DÍA. PLANO DETALLE | Rótulo: Se muestra el perfil de Nella, sólo se puede ver su ojo, el cuál está muy abierto, mostrando una expresión de pavor. |
| 18.3 | EXTERIOR PALACIO/SEDE-DÍA. PLANO CONJUNTO | Rótulo: Andra y Nella están detenidas mirando lo que tienen de frente. |
| 18.4 | EXTERIOR PALACIO/SEDE-DÍA. PLANO DETALLE | Rótulo: Unas piernas negras que parecen derretirse mientras sueltan una especie de líquido oscuro que inunda su alrededor. |
| 18.5 | EXTERIOR PALACIO/SEDE-DÍA. PLANO DETALLE | Rótulo: Se muestra el cuerpo de la criatura de cadera hasta pecho. Un cuerpo anormal y antropomorfo, de una extrema delgadez. Sus brazos son exageradamente largos y con garras en sus dedos. |
| 18.6 | EXTERIOR PALACIO/SEDE-DÍA. PLANO DETALLE | Rótulo: En esta viñeta se muestra la cara de la criatura, de enormes ojos dorados y una boca redonda con múltiples dientes afilados. No tiene nariz, orejas ni pelo. |
| 18.7 | EXTERIOR PALACIO/SEDE-DÍA. PLANO CONJUNTO | Rótulo: La criatura suelta un punzante rugido hacia Andra y Nella |
| 18.8 | EXTERIOR PALACIO/SEDE-DÍA. PERFIL NELLA | Rótulo: Nella tiembla ante tal criatura, con cara de pavor. ANDRA: Nella |

Una vez realizado el guión técnico del cómic, el siguiente paso a seguir será la creación del story-board, que servirá de guía en cuanto a la composición y distribución de los distintos elementos y personajes que componen dicha escena en cada una de las viñetas que contenga cada página. El story-board forma parte de la redacción de dicho guión, pues aunque ambos elementos puedan funcionar por separado puesto que son, podría decirse, dos técnicas de elaboración de un guión técnico, en este proyecto se llevan a cabo los roles que componen la creación de una novela gráfica, y es necesario que tanto la estructura de la historia como el contenido de cada viñeta esté detalladamente descrito y previamente dibujado.

Story-board

Página definitiva



5. DISEÑO DE PÁGINA

Para el proceso de diseño de una novela gráfica, es imprescindible tener en cuenta distintos conceptos para la correcta narración secuencial que aporta dicho género: El tiempo, el ritmo, y el lenguaje visual a través de la viñeta y la página. En la narrativa visual, el paso del tiempo es de vital importancia para el devenir de la historia, pues las acciones que llevan a cabo los personajes están definidas en un período concreto de tiempo, que determina el ritmo de la secuencialidad en la que dicha acción está siendo representada en la novela gráfica mediante la distribución y orden de las viñetas²⁶. Tanto sus dimensiones como la disposición en la que estén sometidas fomentan el ritmo temporal que se está produciendo. En una acción determinada donde suceden varios puntos de acción, las viñetas adoptan un formato más pequeño y apretado ya que el ritmo secuencial es alterado por la velocidad de dicha acción que se está llevando a cabo en el momento, y al estar oprimida en el encuadre de la viñeta, el dinamismo es otorgado por la distribución que estas adoptan a lo largo de la página²⁷.



Alessandro Barbucci, Ekhö, mundo de espejo. 2013.



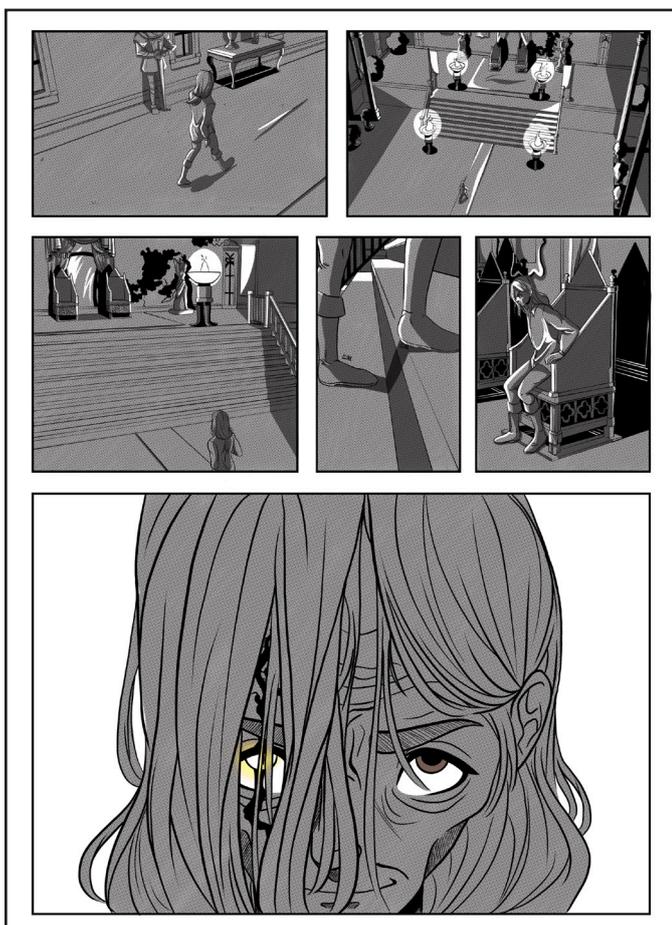
Alessandro Barbucci, Ekhö, mundo de espejo. 2013.

Las páginas de los cómics de Will Eisner o de Alessandro Barbucci son un buen ejemplo para tomar en cuenta la distribución y manejo temporal que tienen cada página, haciendo que la narración permanezca envuelta en un marco ritmo-temporal realista, como si el lector estuviese mirando la secuencialidad de una película. El lenguaje de la viñeta, además de abarcar el concepto del tiempo y ritmo en el cómic, favorece la transmisión y el lenguaje no verbal al lector, aportando un mejor enriquecimiento a la lectura y mayor comunicación de las imágenes y diálogos que establece dicha viñeta. La conformación del proceso de

26 EISNER, Will (2002). *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona, Norma Editorial (p. 27-39)

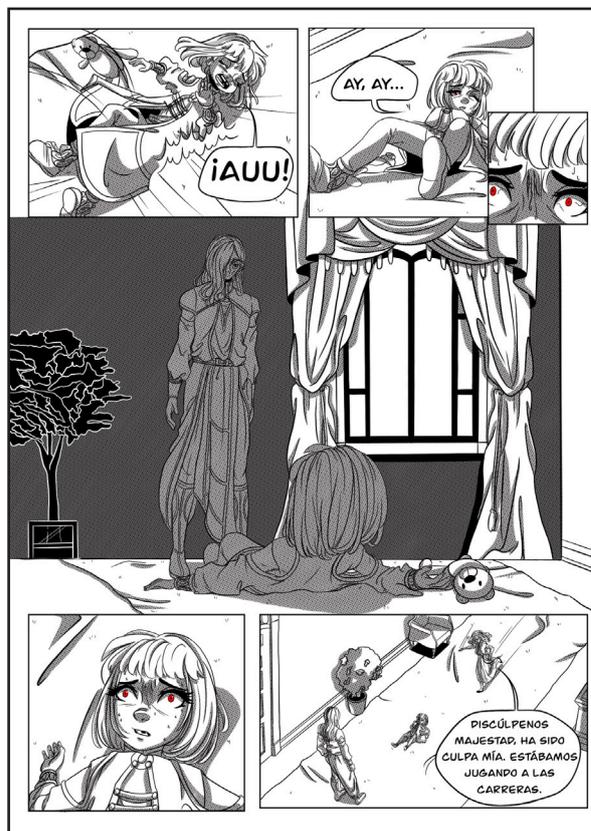
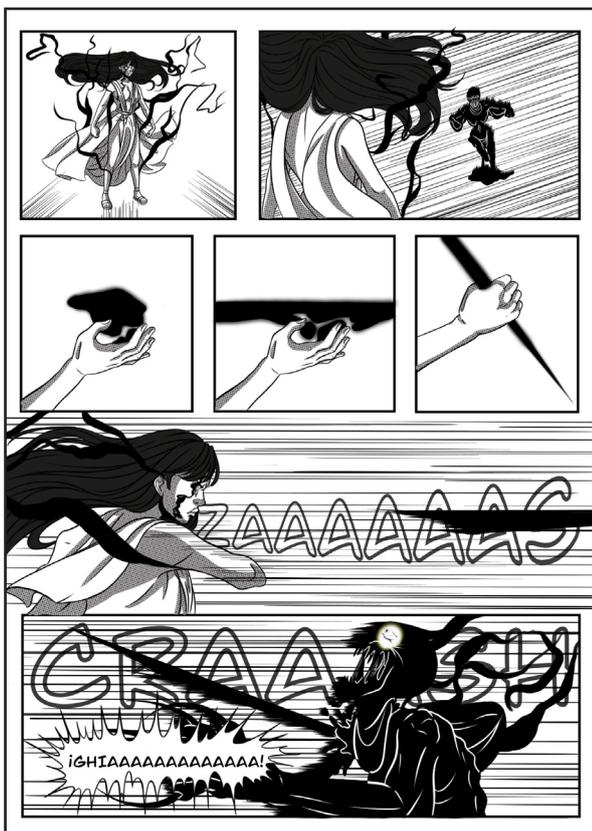
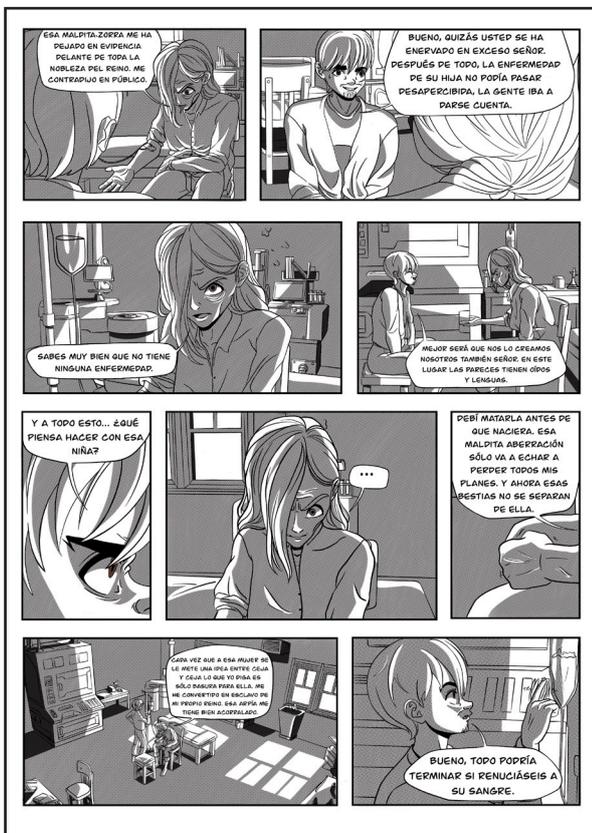
27 *Ibidem*, (p. 32)

elaboración de una viñeta comienza por establecer la escena determinada que se mostrará, a lo que sigue la composición de la imagen representada como la vista en la que será plasmada, el escenario en el que se lleva a cabo, y los personajes que en ella intervendrán. Justo en este momento es donde se ejecuta el “lenguaje” del recuadro de la viñeta. “El “lenguaje” del recuadro de la viñeta, además de su principal función como marco en el que confinar objetos y acciones, el recuadro de la viñeta puede ser usado como “lenguaje” no verbal del arte secuencial”²⁸. El dinamismo en cuanto al formato de las viñetas que constituyen una página enriquece el mensaje, pues en determinadas escenas se lleva a cabo un acontecimiento inesperado o de suma importancia, que requiere de un apoyo para que tal suceso se mantenga reflejado en una viñeta de un tamaño que pueda superar el resto que las acompaña, otorgando así un carácter más expresivo. En *Demon Eyes* se ha llevado a cabo tal estrategia narrativa, que junto a los diálogos que mantienen los personajes y las diversas escenas que suceden, la narración visual del relato queda mucho más enriquecida.



La viñeta aporta movimiento al dibujo, pues a pesar de ser una enmarcación cerrada de éste, es la estrategia de su colocación lo que aporta una riqueza dinámica a la escena, pues favoreciendo la fluidez del ritmo en las páginas, el dibujo puede cobrar una libertad de movimiento característica de las escenas dinámicas que aparecen en varias escenas de la novela gráfica, como por ejemplo las escenas de lucha. El lenguaje narrativo ofrece numerosos métodos expresivos para que así, la novela gráfica que se encuentre en el proceso de realización pueda adquirir una potente fuerza comunicadora hacia el lector. Para lograr dicho objetivo, se emplea como referencia los recursos narrativos del cómic occidental, pues la temporalidad

fluye de una forma muy rápida, donde en cada escena se produce una acción que puede tener un mayor salto temporal, o por el contrario, una menor temporalidad. Asimismo, una vez más se toma en cuenta el manga como apoyo y ayuda alusiva, tomando en cuenta el empleo que éste usa de numerosos plano detalles y de primerísimos planos para resaltar la escena que se está relatando y obtener una visión más amplia de ésta. Junto con los movimientos del personaje y el entorno en el que estos se encuentran²⁹.



- CRONOGRAMA Y FORMALIZACIÓN

El proyecto fue planteado en Octubre, así como la decisión de que sería una novela gráfica. Fue a partir de entonces cuando dicho proyecto comenzó su desarrollo. El primer capítulo fue impreso en Enero del año 2019, y el segundo capítulo no pudo ser impreso por las complicaciones surgidas en este año 2020, por lo que no se pudo realizar pruebas de impresión.

El story-board era realizado previamente al dibujo definitivo, pues sólo se trataba de una ligera preparación de cómo se vería la escena en principio antes de llevar a cabo el acabado final de la página.

| CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES | | | | | | | | | | | | | |
|---------------------------|---|-----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|----|
| | ACTIVIDADES | Oct | No | Di | En | Fe | Ma | Ab | Ma | Ju | Jul | Ag | Se |
| 1 | Elección del tema a tratar | | | | | | | | | | | | |
| 2 | Recopilación de información | | | | | | | | | | | | |
| 3 | Desarrollo de la idea | | | | | | | | | | | | |
| 4 | Planteamiento del problema, hipótesis y objetivos | | | | | | | | | | | | |
| 5 | Escribir primer guion | | | | | | | | | | | | |
| 6 | Diseño de personajes | | | | | | | | | | | | |
| 7 | Storyboard | | | | | | | | | | | | |
| 8 | Implementar dibujo y guion | | | | | | | | | | | | |
| 9 | Prueba de impresión | | | | | | | | | | | | |
| 10 | Impresión definitiva | | | | | | | | | | | | |
| 11 | Escribir segundo guion | | | | | | | | | | | | |
| 12 | Diseño de páginas | | | | | | | | | | | | |
| 13 | Storyboard | | | | | | | | | | | | |
| 14 | Implementar dibujo y guion | | | | | | | | | | | | |
| 15 | Elaboración de teoría | | | | | | | | | | | | |
| 16 | Correcciones | | | | | | | | | | | | |
| 17 | Entrega del Trabajo de Fin de Grado | | | | | | | | | | | | |

- PRESUPUESTO

| Concepto | €/Unidad | Cantidad | Total |
|--------------------------------|----------|----------|--------|
| Papel 120 gramos formato A4 | 0.3 | 13 | 5.34 |
| Papel 50 gramos formato A4 | 0.1 | 13 | 2.14 |
| Ipad Pro 2017 | 560 | 1 | 562 |
| Apple Pencil | 99 | 1 | 99 |
| Encuadernación | 20 | 50 | 38 |
| Papel 120 gramos formato A3 | 0.5 | 4 | 7.56 |
| TOTAL | | | 714.04 |

- CONCLUSIONES

Demon Eyes conlleva la clausura de una etapa, y a su vez, el inicio de un nuevo comienzo. El planteamiento desmesurado e incierto de iniciar la creación de un universo de ficción y fantasía de creación propia, y llevado a la categoría de presentación como proyecto de finalización de la carrera de Bellas Artes podría parecer disparatado. El cómic siempre fue considerado una lectura desdeñable, incluso actualmente en muchos hogares es también considerado una “lectura infantil” (no obstante, ahora menos frecuente). Fue un debate arduo el encaminarse a llevar a cabo un proyecto de tan alta complejidad práctica y teórica que los primeros pasos resultaron pausados y endebles, retrocediendo por cada avance e investigando y buscando la constante perfección y exactitud. Durante el proceso práctico-teórico, la mayor complejidad aún se mantuvo en la parte de la producción. La creación de una serie de personajes de distintivas características y personalidades acordes con el mundo que habitan. La composición de un universo residido por distintas razas de curiosas particularidades y cualidades; una ley universal; unos antecedentes históricos; un objetivo en claro; un mundo propio. El camino de la ilustración y el cómic fomentaron el encauce de realizar la decisión tomada, dando forma a lo que se estuvo años planificando y organizando en una pequeña libreta de papel, y ahora tiene forma, tiene existencia, no sólo es un mundo individual, ahora puede ser global.

Gracias a las enseñanzas proporcionadas por los docentes, por las diversas, diferentes e instructivas asignaturas que aportaron evolución, innovación y aprendizaje. Gracias a todos los familiares y amigos por el apoyo ofrecido a este proyecto, por la voluntad y el ánimo aportado. Gracias a la carrera de Bellas Artes por mostrar el camino de la pasión y la vocación, el camino que debe seguir todo aquel que sienta dichas emociones en sí mismo por lo que hace. Este es el comienzo de mi afán.

- RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS

- Bibliografía

- BAIGORRI, M. 2014. “El manga, su imagen y lenguaje, reflejo de la sociedad japonesa”. Revista *Espacio, tiempo y forma*, serie V historia Contemporánea.
- EISNER, W. 2002. *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona, Norma Editorial.
- EISNER, W. 2003. *La narración gráfica*. Barcelona, Norma Editorial.
- GARCÍA, C. 2006. *Las raíces biológicas de la estética del manga y del anime*. Paperback.
- GARCÍA, S. 2014. *La novela gráfica*. Bilbao. Astiberri Ensayo.
- GAUTHIER, G. 2008. *Veinte lecciones sobre la imagen y el sentido*. Madrid. Cátedra.
- GUBERN, R. 1972. *El lenguaje de los cómics*. Barcelona. Ediciones Península.
- HART, C. 2005. *Cartoon cool. How to draw new retro-style characters*. New York. Watson-Guption Publications
- LÓPEZ, I. 2017. *Cómo escribir una novela. Planifica y construye tu manuscrito paso a paso, desde la idea al primer borrador*. Palma de Mallorca-España. Literautas.
- MARTÍN, A. 2016. *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*. Málaga. Facultad de Bellas Artes. Trabajo de fin de grado.
- MARTÍNEZ, J.M. (S.F). *Manga y anime. La historia ilustrada*. Academia Universitaria Torres Quevedo.
- MCCLLOUD, S. 2005. *Entender el cómic, el arte invisible*. Barcelona. Astiberri Ediciones.
- NAVARRO, D. 2015, TESIS DOCTORAL. *Cómic y Brand Placement: Análisis de la presencia y estrategia de las marcas comerciales en el cómic literario y cinematográfico*. Universidad de Málaga.
- PÉREZ, P. 2019. *El vecino*. Málaga. Facultad de Bellas Artes. Trabajo de fin de grado.
- PEPPINO, A. M. 2012. *Narrativa gráfica. Los entresijos de la historia*. Universidad Autónoma Metropolitana.
- PÉREZ, A. y CHIDA, C. 2013. *Yokai. Monstruos y fantasmas en Japón*. Gijón-España. Satori.
- ROMÁN, L. G. 1994. *El discurso del cómic*. Madrid. Cátedra.
- RUIZ, L. 2020, *Memoria de Producción y difusión de Proyectos Artísticos*. Málaga. Facultad de Bellas Artes.
- RUIZ, L. 2020, Mi propia novela gráfica. Artículo de clase de Proyectos Artísticos. Málaga. Facultad de Bellas Artes
- RUIZ, L. 2020. *Ensayo cinematográfico. Tim Burton*. Análisis de la fotografía y el cine. Málaga. Facultad de Bellas Artes.
- RUIZ, S. 2013. *Los referentes culturales y su tratamiento en la traducción del manga*. Barcelona. Trabajo de investigación Máster Oficial Traducción, interpretación y estudios interculturales. Especialidad traductología y Estudios Interculturales.
- SCARSELLA, A., DARICI, K., FAVARO, A. 2017. *Historieta o cómic. Biografía de la narración gráfica*. Venecia Edizioni Ca' Foscari.
- SECO, I. 2006. *Leyendas y cuentos del Japón*. España. Akal.
- SNYDER, B. 2010, *Salva al gato. El libro definitivo para la creación de un guión*. Barcelona. Alba.
- TURNES, P. 2009. “La novela gráfica: innovación narrativa como forma de intervención sobre lo real.”

Felafacs, revista académica de la Federación latinoamericana de Facultades de Comunicación social.

VARILLAS, R. 214. TESIS DOCTORAL. “El cómic, una cuestión de formatos (2)”, revistas de cómics, *fanzines*, *mini-cómics*, *álbumes y novelas gráficas*. Universidad de Salamanca.

VILCHES, G. 2016, *El guión de cómic*. España. Diminuta Editorial.

- Cómics/Mangas

ARAKAWA, H. 2001. *Fullmetal Alchemist*. Square Enix.

BARBUCCI, A. y CANEPA, B. 2000. *Sky-doll*. Vittorio Pavesio Productions/Bao Publishing (Italia) Soleil Productions (Francia) Norma Editorial (España).

BARBUCCI, A. y GNONE, E. 2001. *W.I.T.C.H.* Disney Italia.

CANALES, J. Y GUARNIDO, J. 2000. *Blacksad*. Dargaud.

EISNER, W. 1940. *The Spirit*. DC cómics.

ELIAS, R. 2003, *Crónicas de Mesene Hivar*, Madrid, Dude Gold.

GOTOGE, K. 2016, *Kimetsu No Yaiba*. Shueisha.

HICKS, C. y RAMOS, H. 2006, *Big Bang Baby*, Glénat.

HORIKOSHI, K. 2015. *Boku no Hero Academia*.

IBÁÑEZ, F. 1958. *Mortadelo y Filemón*. Bruguera, Ediciones B.

ISAYAMA, H. 2009. *Shingeki No Kyojin*. Kōdansha.

SUZUKI, N. 2012. *Nanatsu No Taizai*. Kōdansha.

PRATT, H. 1976. *CortoMaltés. La balada del mar salado*. Norma editorial.

TAKAHASHI, R. 1996. *Inuyasha*. Shōgakukan.

TABATA, Y. 2015. *Black Clover*. Shueisha.

TZUKA, O. 1967. *Dororo*. Shōgakukan.

- Webgrafía

CRESPO, B. 2010. *Entrevista a Santiago García*. Recuperado en <http://www.guiadelcomic.es/entrevistas/crespo/santiago-garcia-10.htm>

Conferencia Will Eisner en la Conque. Recuperado en <https://www.youtube.com/watch?v=lqVXuFMKMh8> el 20 de Octubre de 2019.

Entrevista a Santiago García por Borja Crespo. 2010. Recuperado en <http://guiadelcomic.es/entrevistas/crespo/santiago-garcia-10.htm> el 23 de Junio de 2020.

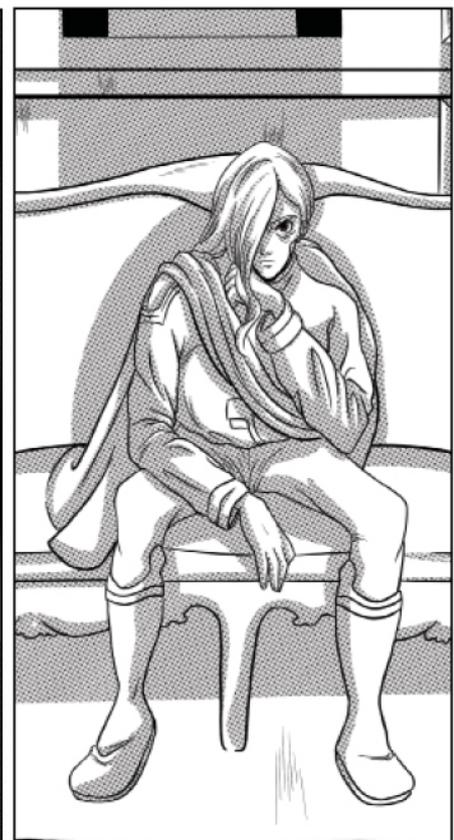
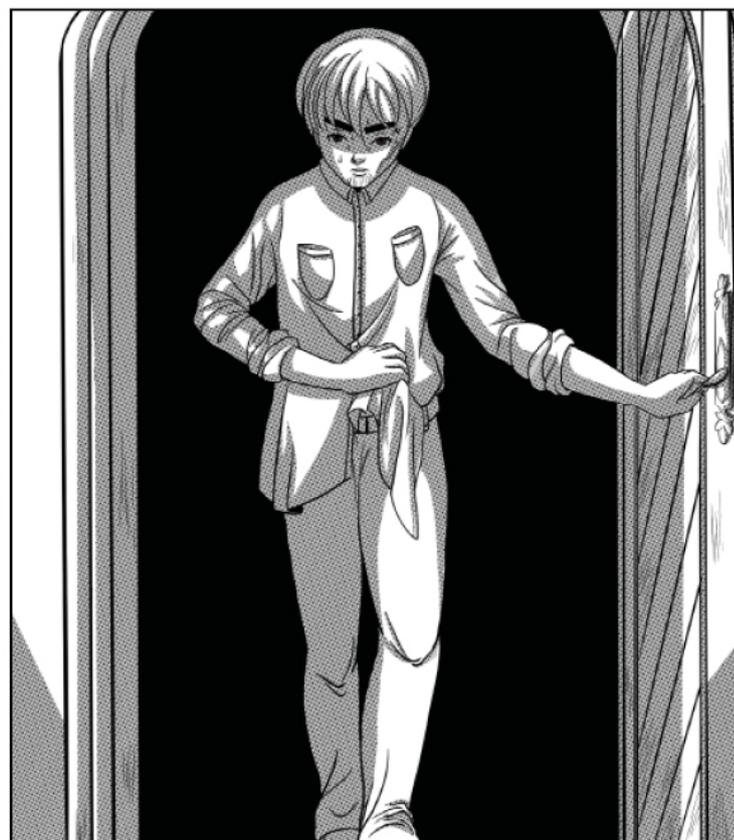
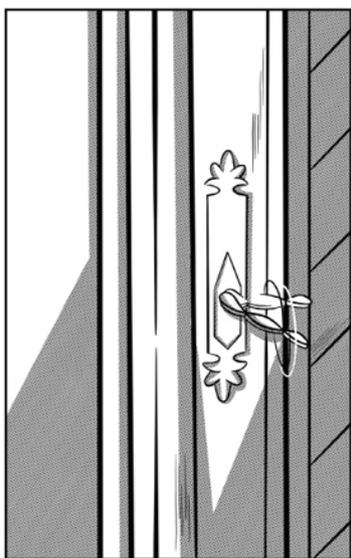
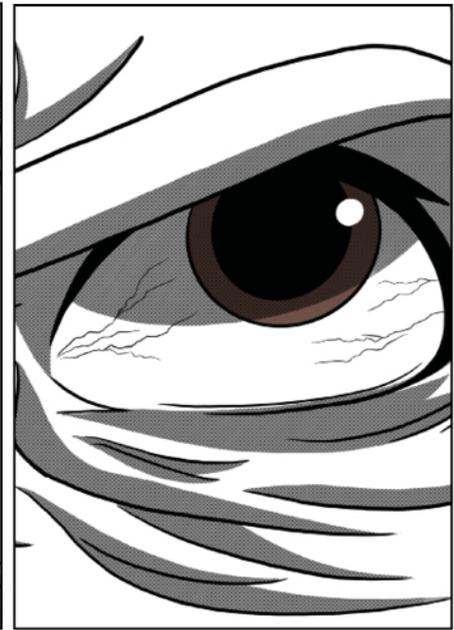
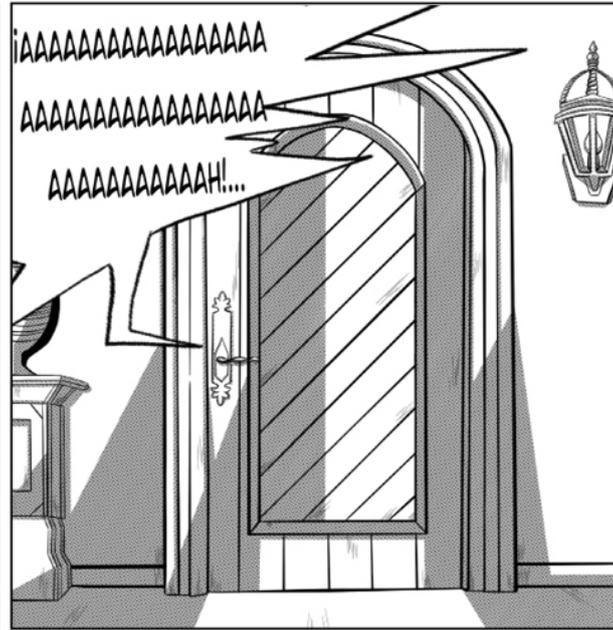
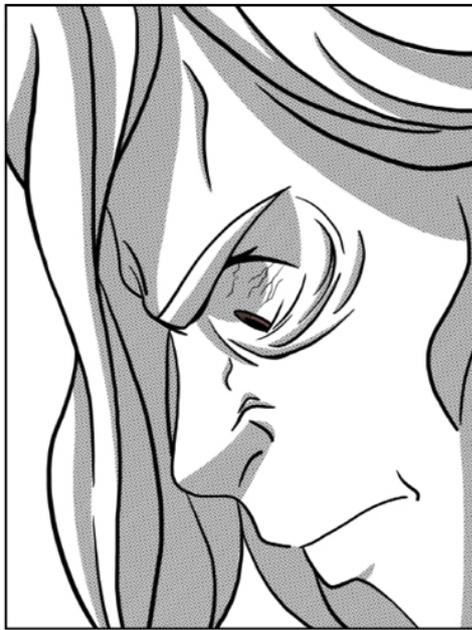
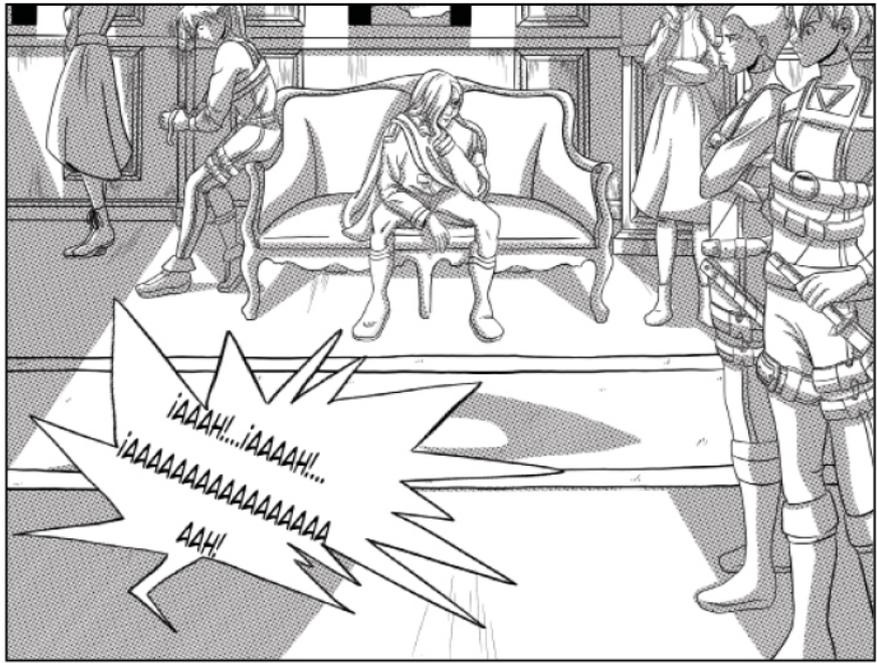
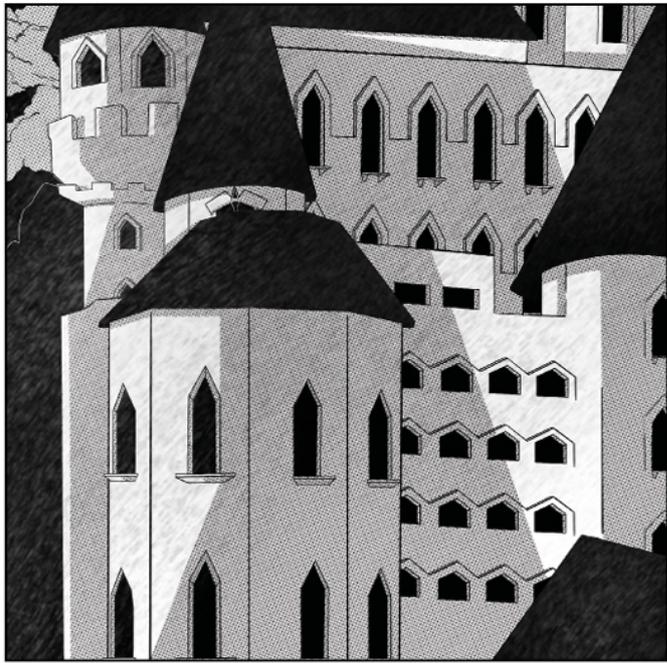
LA 2. *Entrevista a Paco Roca , maestro del cómic - Atención Obras - RTVE.es*. Recuperado en <https://www.rtve.es/alacarta/videos/atencion-obras/atencion-obras-entrevista-paco-roca-maestro-del-comic-ilustracion/4562718/> el 21 de Octubre de 2019.

The quest for a place in culture: the verbaliconical production and the evolution of comic-books towards graphic novels, Andrés Romero Jórdar. PDF recuperado el 3 de Julio de 2020.

VEGA, E. (S.F) *Narrativa gráfica. Primera parte*. PDF recuperado en <http://www.eugeniovega.es/asignaturas/narrativa/lenguaje.pdf> el 18 de Marzo de 2020.

1. Demon Eyes. Capítulo 1.





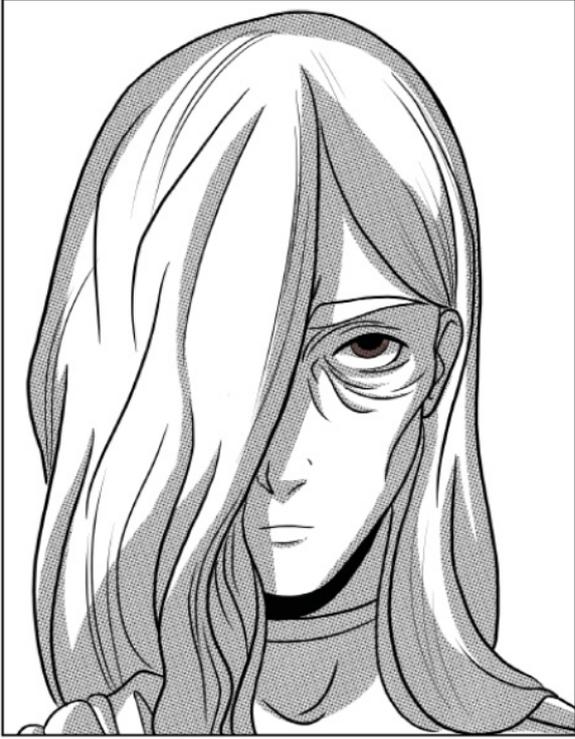
UUF...



¿Y BIEN?...



EL PARTO HA SIDO MUY COMPLICADO, AUNQUE DOÑA ANDRA HA DADO SU MEJOR ESFUERZO.



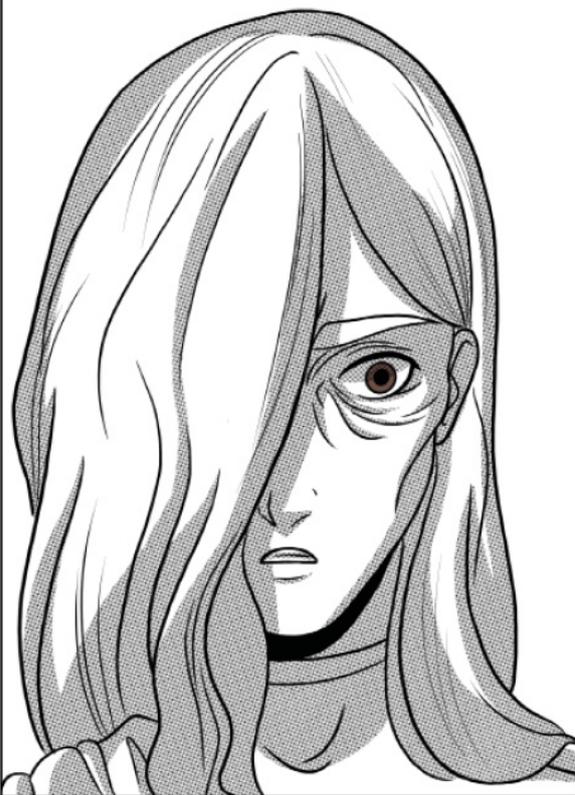
ENTRAD SEÑOR...LAS DOS SE ENCUENTRAN PERFENTAMENTE

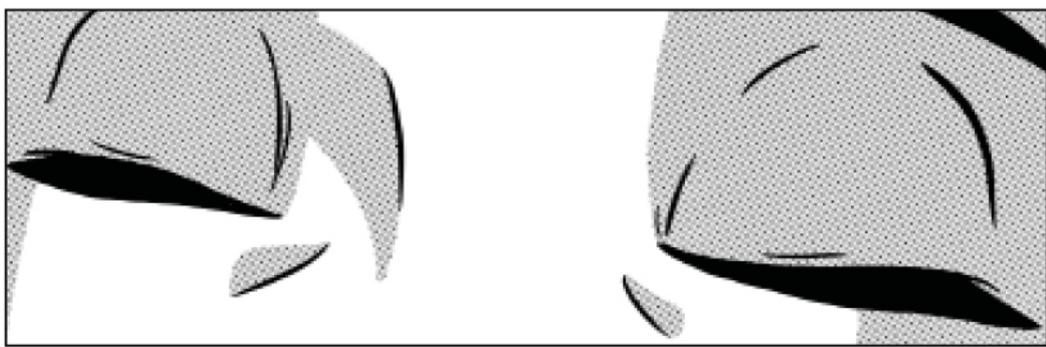
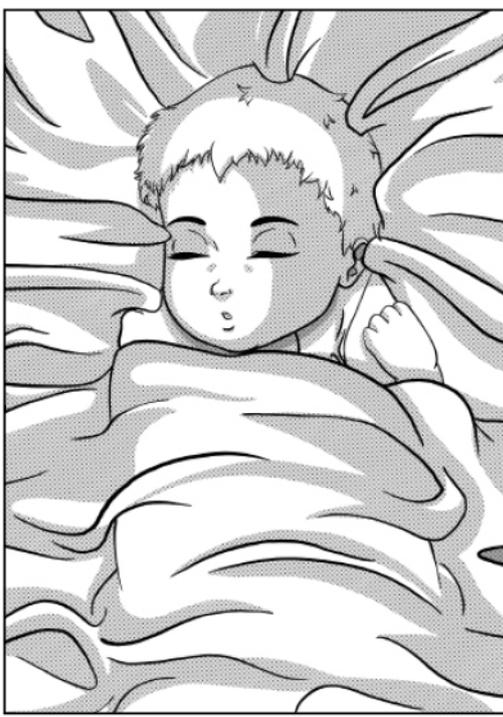
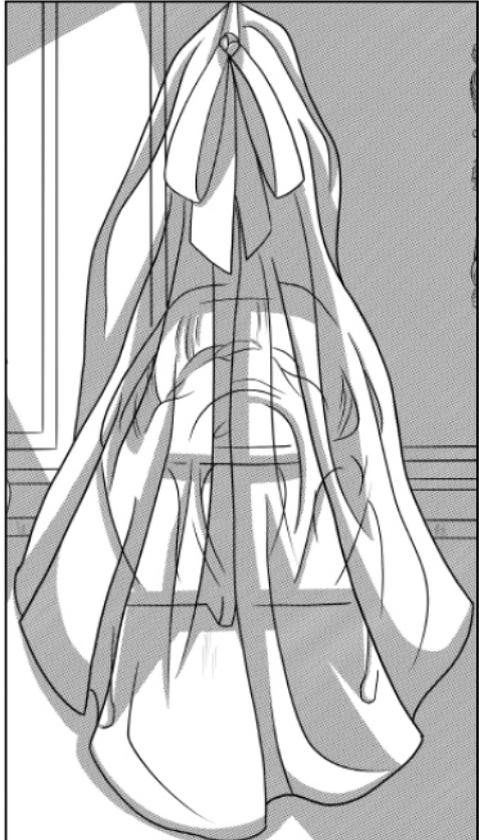
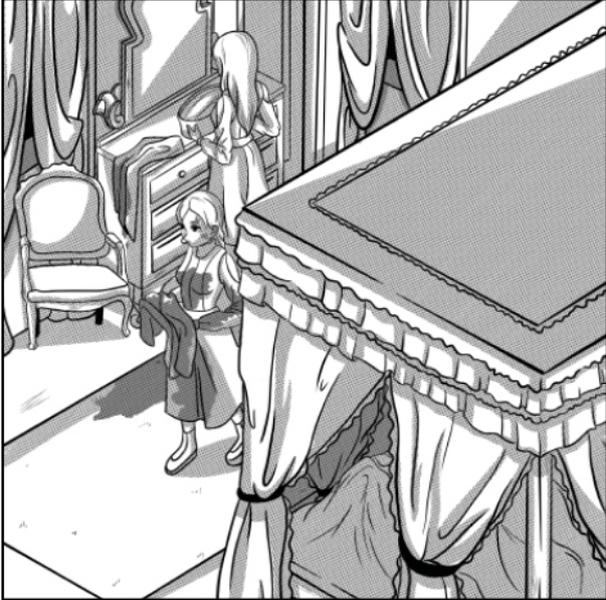
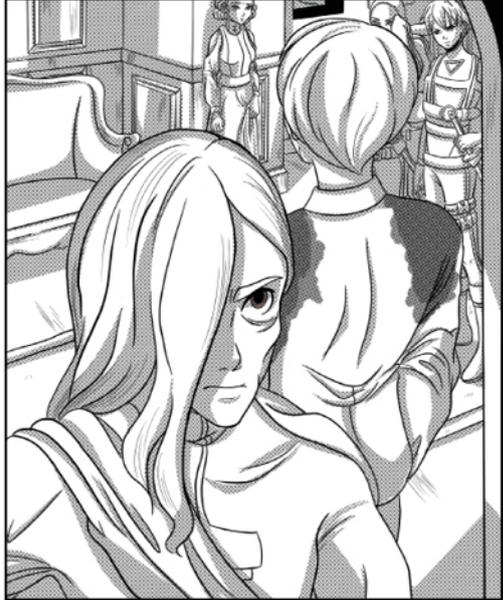


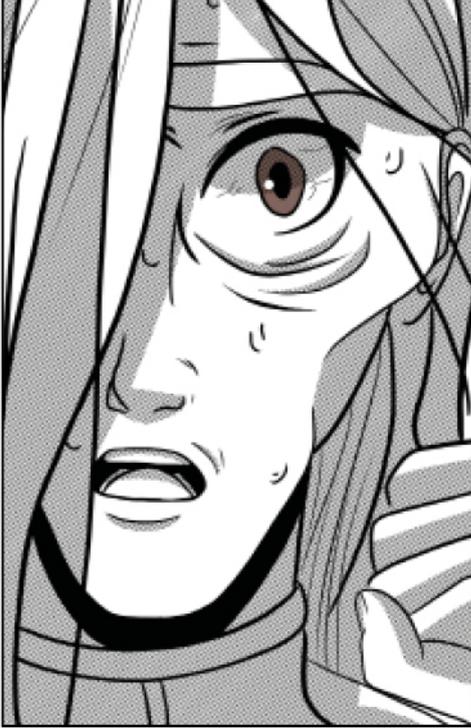
¿LAS DOS?...



SÍ SEÑOR. HAN TENIDO USTEDES UNA HIJA



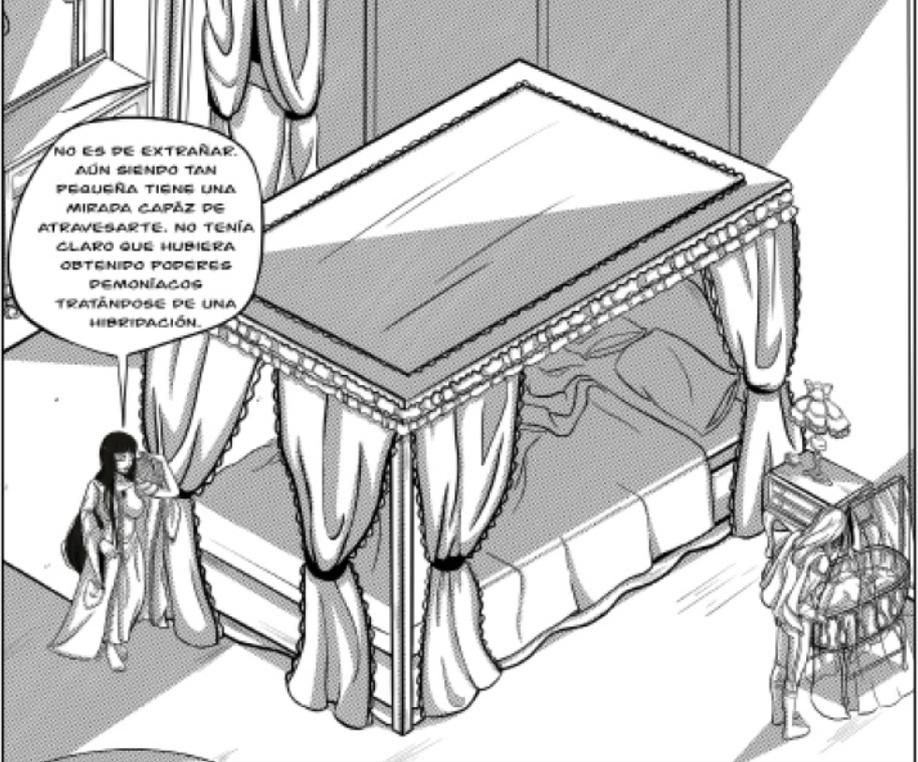




RESULTAN ATERRADORES. ¿NO ES ASÍ?



SUS OJOS...



NO ES DE EXTRAÑAR. AÚN SIENDO TAN PEQUEÑA TIENE UNA MIRADA CAPAZ DE ATRAVESARTE. NO TENÍA CLARO QUE HUBIERA OBTENIDO PODERES DEMONIACOS TRATÁNDOSE DE UNA HIBRIDACIÓN.



¿LO DICES EN SERIO?...



¿SE PUEDE SABER QUÉ VAMOS A HACER CON ELLA? ESTA NIÑA NO FORMABA PARTE DE NUESTROS PLANES. LO ECHARÁ TODO A PERDER.



A VECES ERES REALMENTE IDIOTA GAIL. ESTA NIÑA NOS HA VENIDO MEJOR QUE NUNCA.



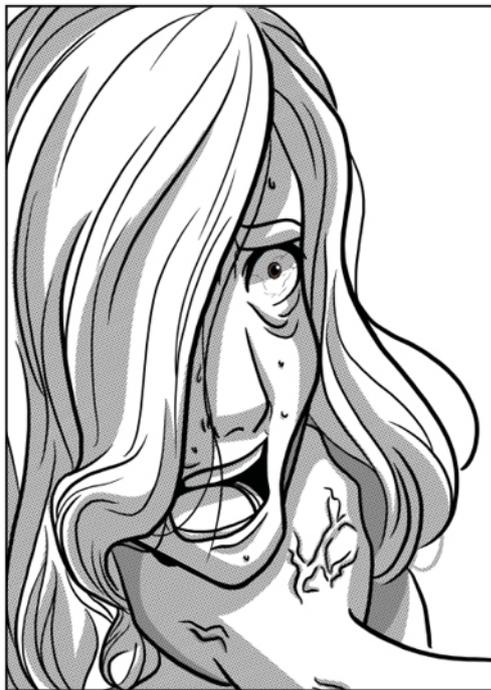
ESTA CRIATURA POSEE MIS PODERES DEMONIACOS. FORMA PARTE DE LA DINASTÍA ASIMA. CON ELLA NOS SERÁ MUCHO MÁS SENCILLO LA CONQUISTA DEL REINO MUNDANO. Y LO QUE ES MEJOR, GARANTIZARÁ LA DESCENDENCIA DE NUESTRO ANTEPASADO CONQUISTADOR.



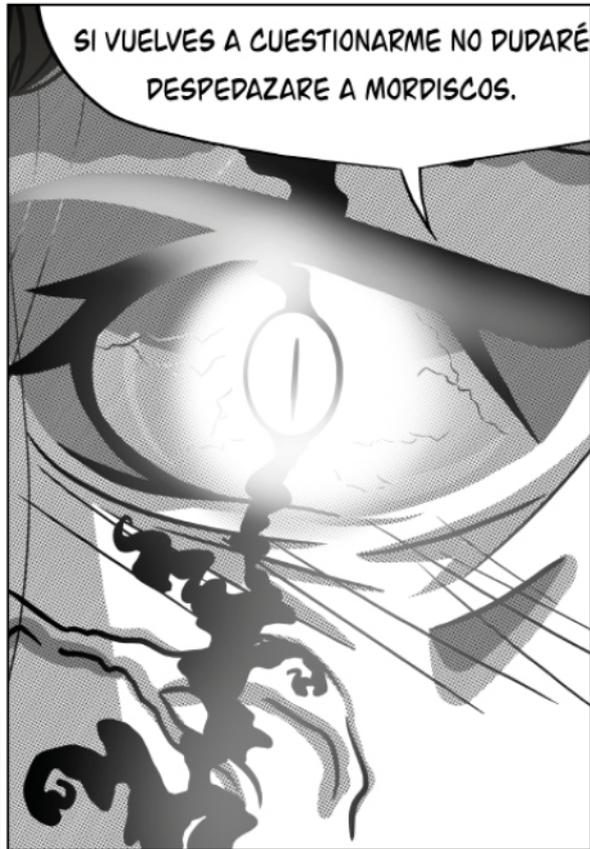
ME LLAMAS A MI IDIOTA CUANDO REALMENTE LA IDIOTA ERES TÚ. ¿CASO NO VES ESOS HORRIBLES OJOS? CUANDO LA GENTE LOS VEA, SABRÁN QUE ES UN DEMONIO Y SOSPECHARÁN DE NOSOTROS. ¿ES QUE ESTÁS CIEGA?



¡QUIAAG...!



PARECE QUE OLVIDAS CUAL ES TU SITIO, BASTARDO. NO OLVIDES QUE YO SOY TU REINA. ME DEBES RESPETO Y OBEDIENCIA.



SI VUELVES A CUESTIONARME NO DUDARÉ DESPEDAZARE A MORDISCOS.



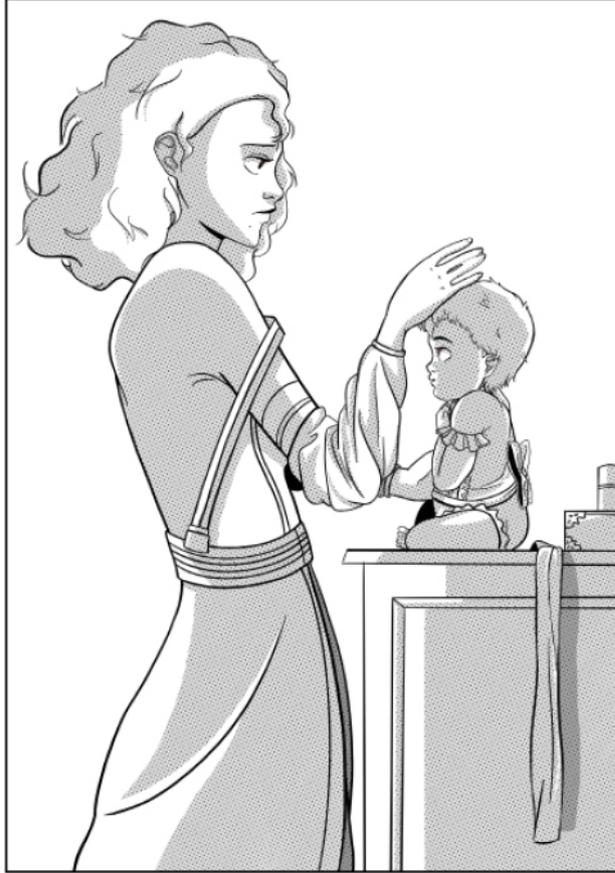
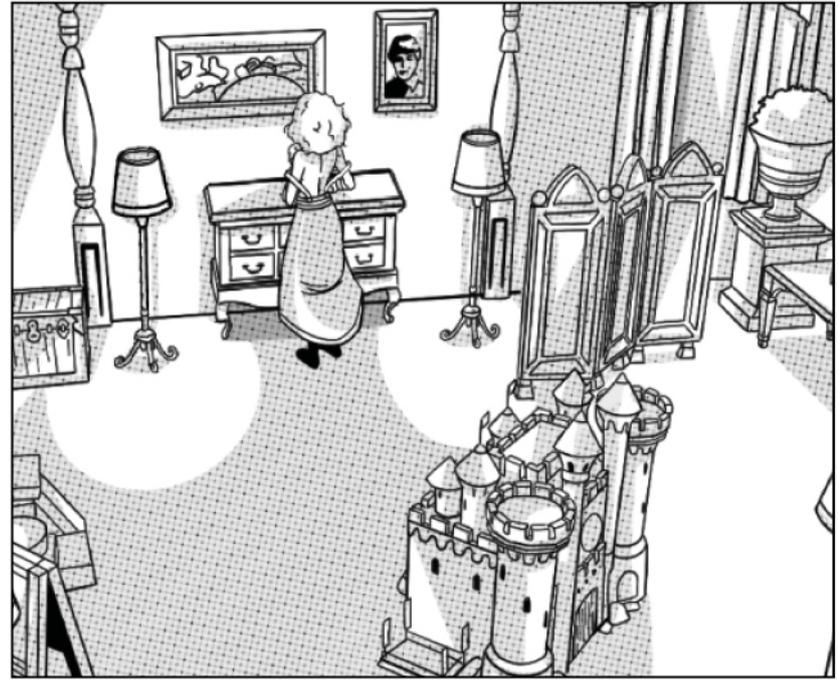
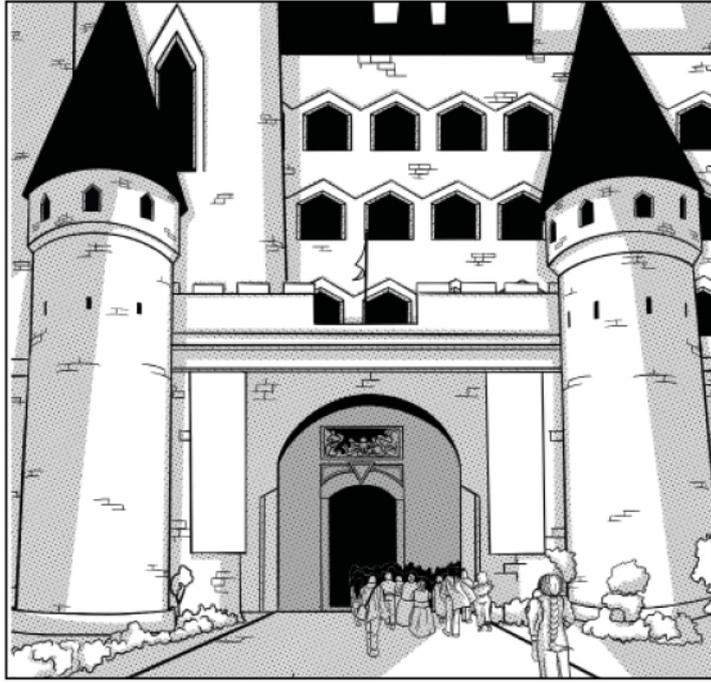
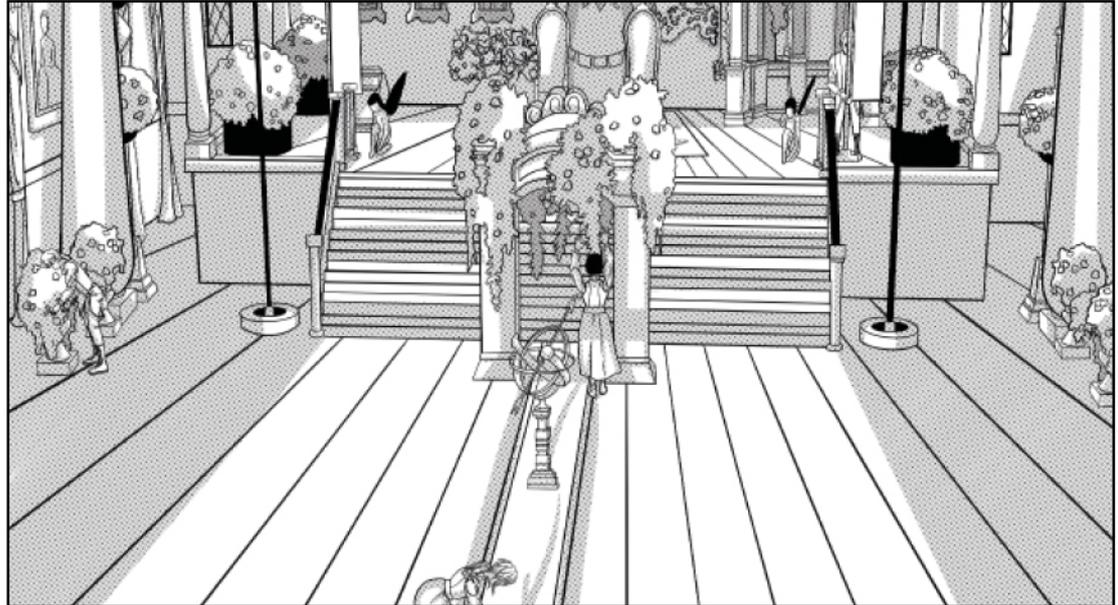
GGG...¡IAAAH!...



¡COOOOFI COFICOFI!...



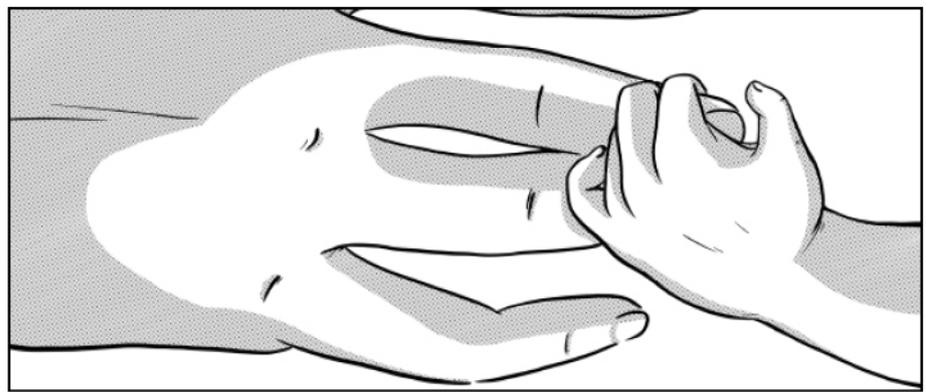
COMENCEMOS PUES.

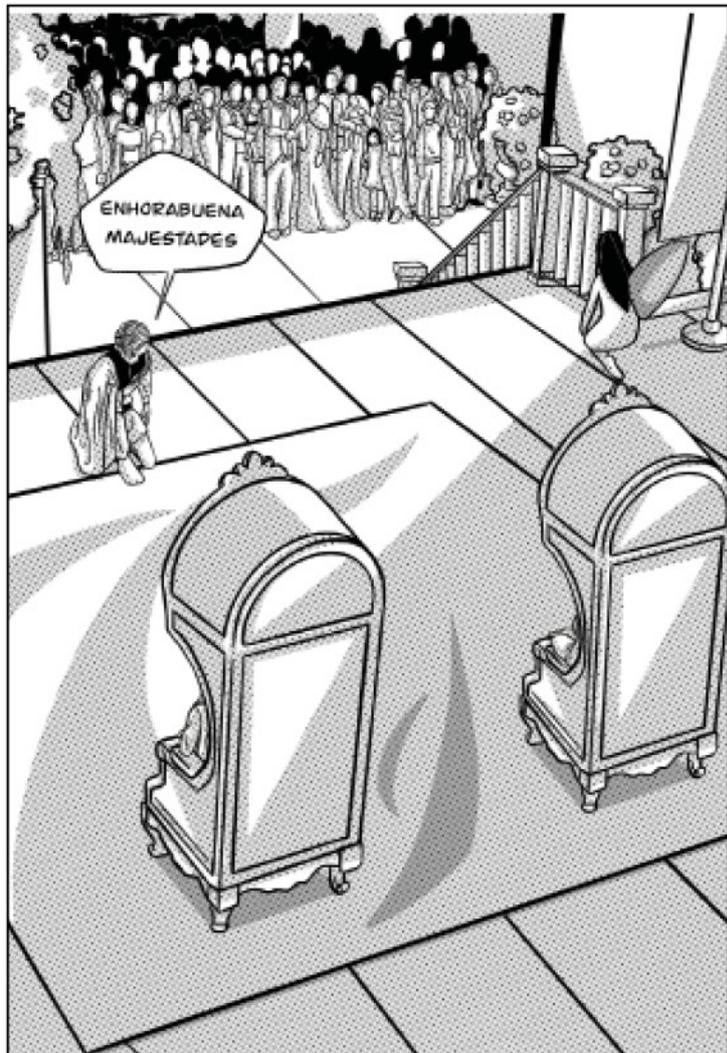
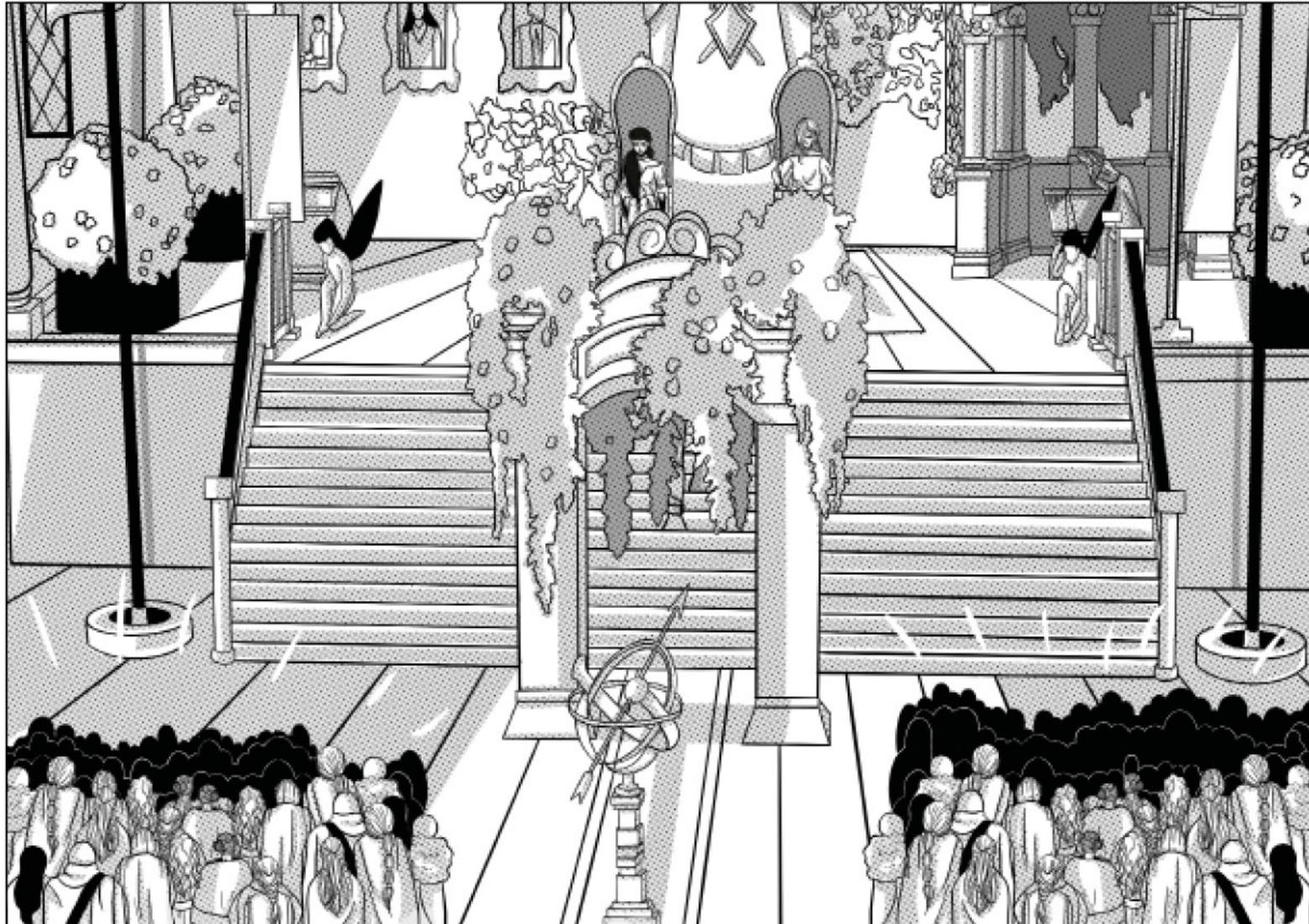


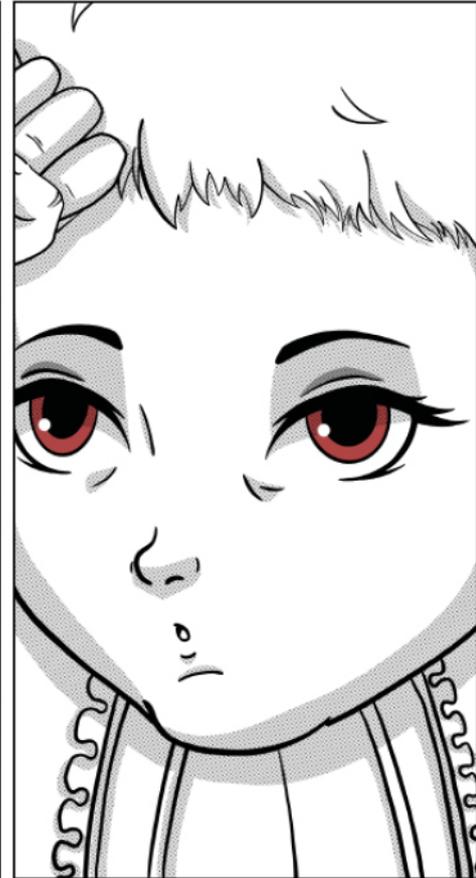
SÍ QUE ESTÁS PRECIOSA
CON ESTAS ROPAS.



QUIÉN SABE LO QUE SERÁ DE TI,
CRIATURA...

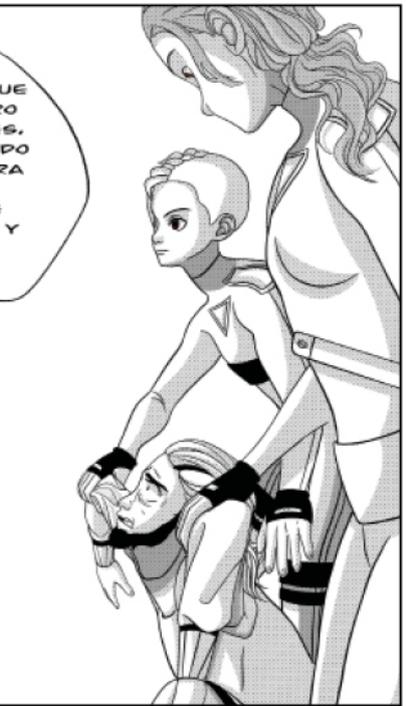
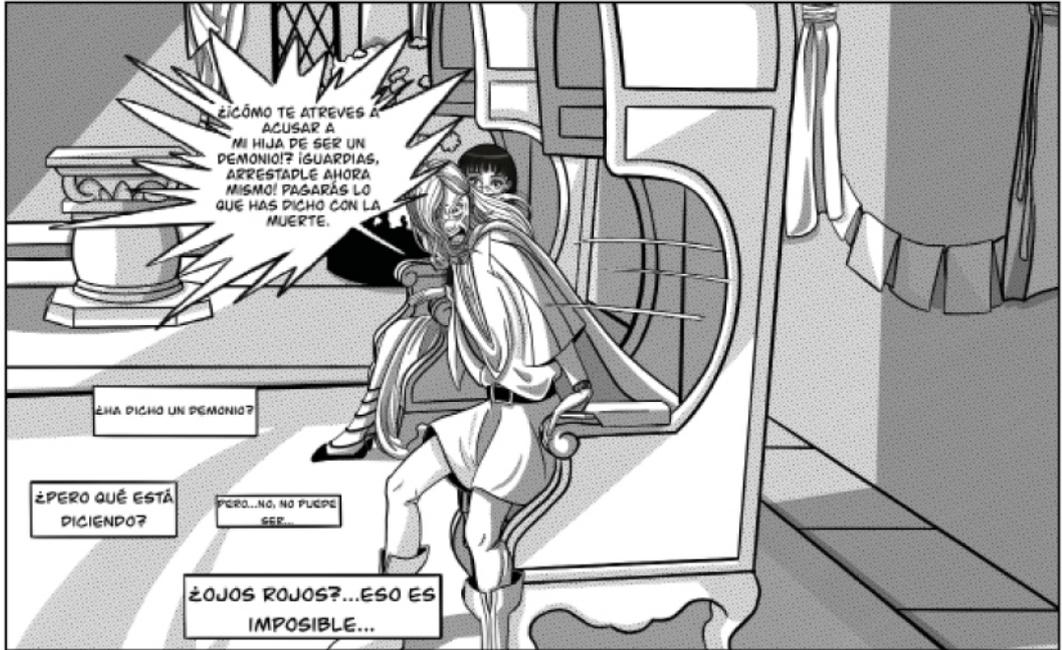






SUS OJOS...SON ROJOS...
¡SON ROJOS!





SEA.



¡HE AQUÍ A VUESTRA
FUTURA REINA! ¡NELLA,
REINA DE LOS
MUNDANOS! ¡LARGA
VIDA A VUESTRA REINA!



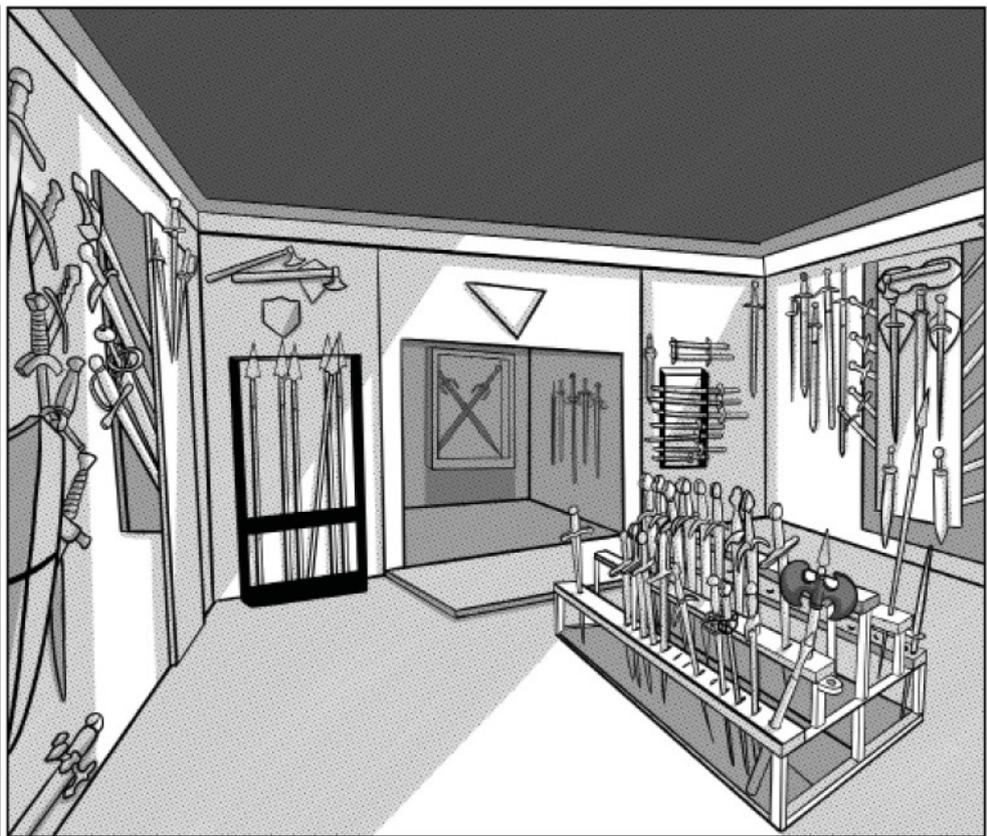
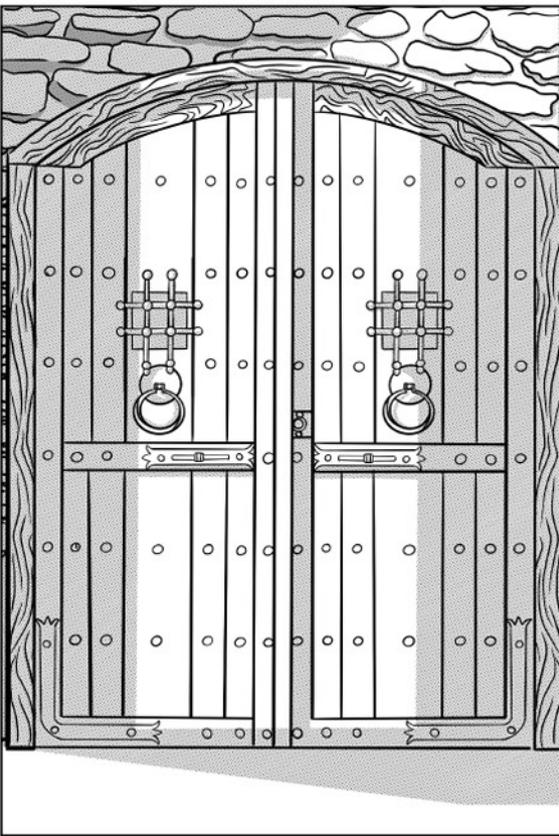
¡LARGA VIDA A LA REINA!
¡LARGA VIDA A LA REINA

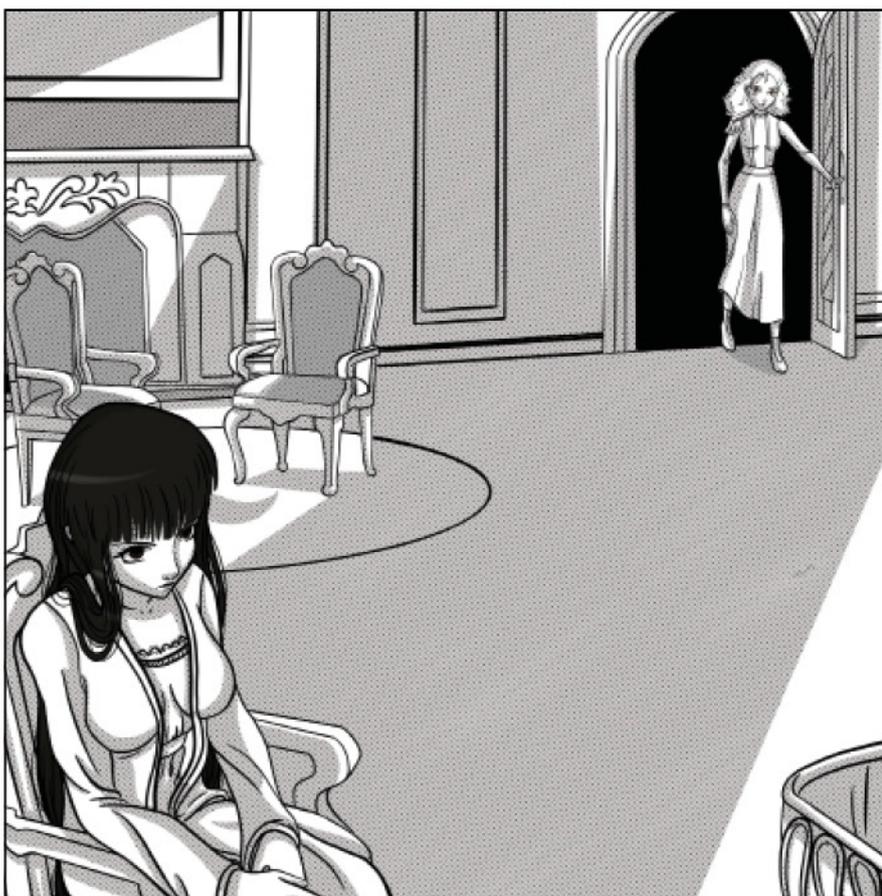
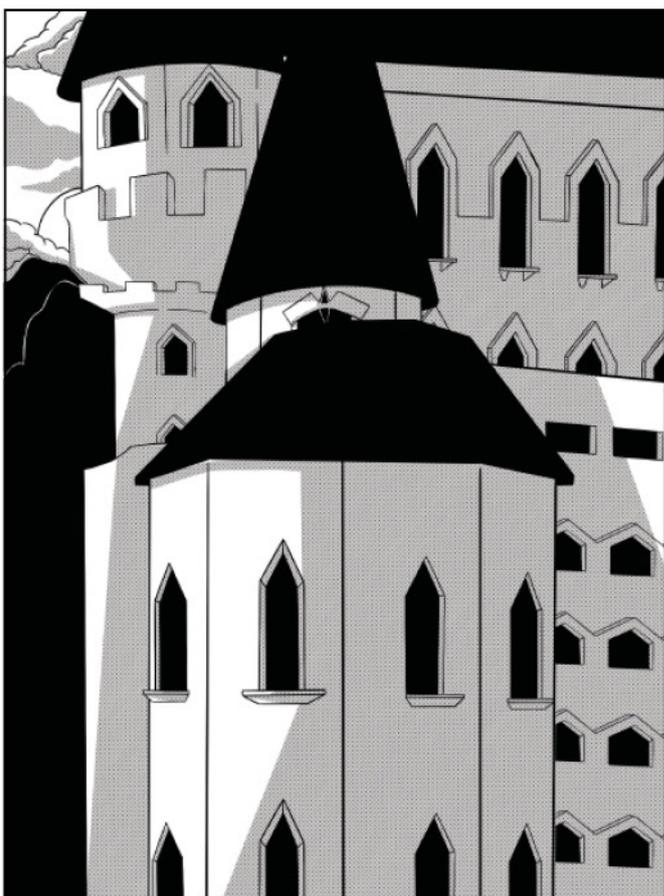
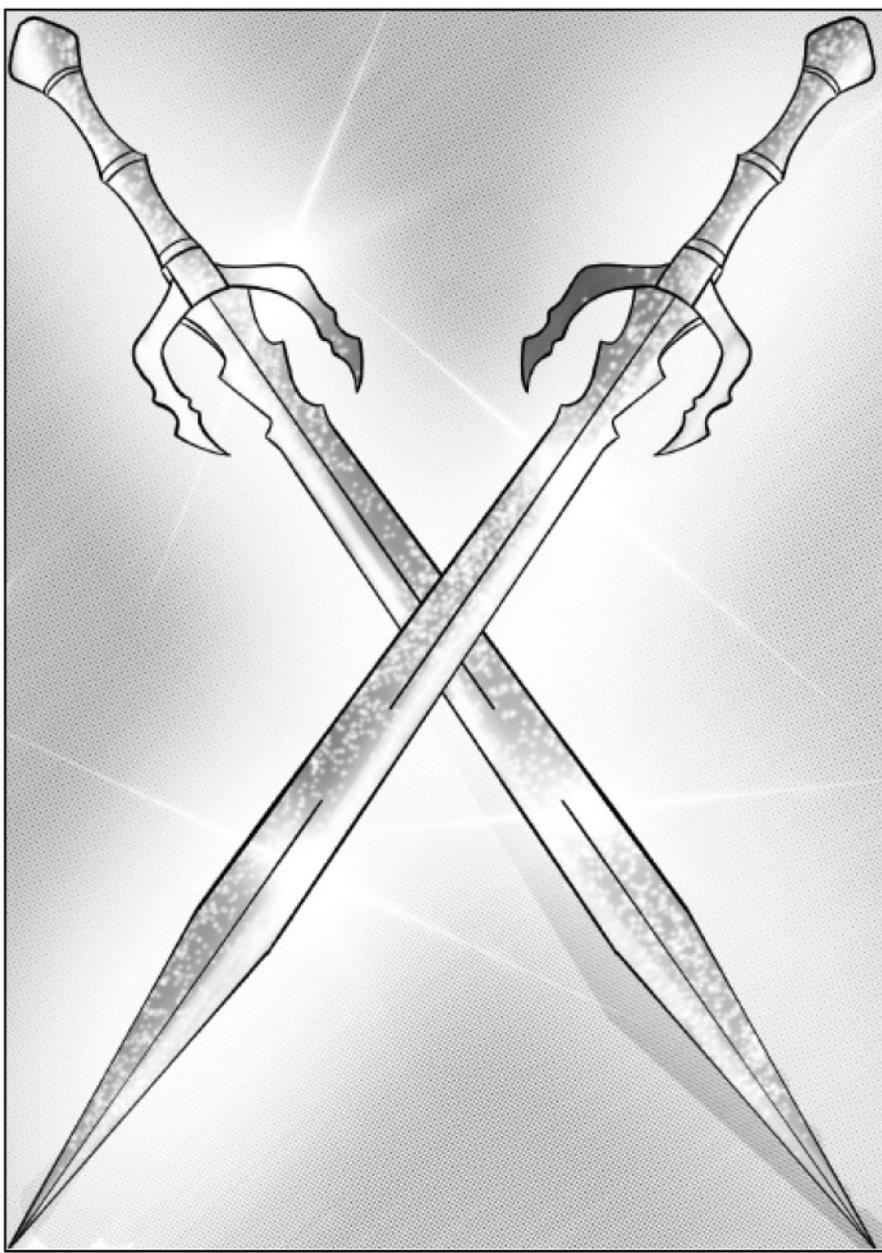
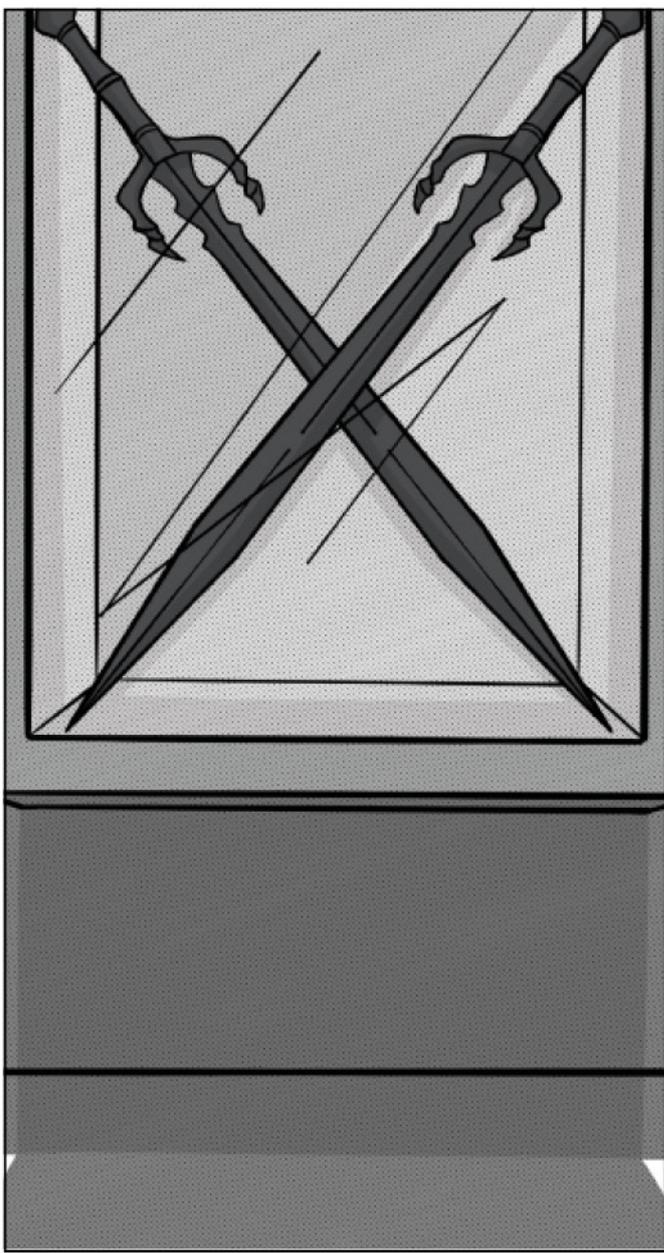


¡LARGA VIDA A LA
REINA!



¡LARGA VIDA A LA
REINA!







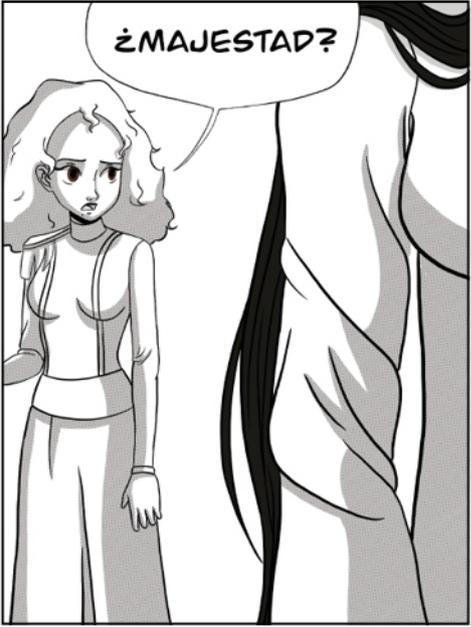
SUERTE QUE HABÉIS PENSADO EN UNA EXCUSA MAJESTAD. PODRÍAN HABERLO DESCUBIERTO TODO.

DEBERÍAS SABER QUE NUNCA DEJO CABOS SUELTOS MINA. NADA SE ESCAPA DE MI CONTROL.



NO LO HARÁS.

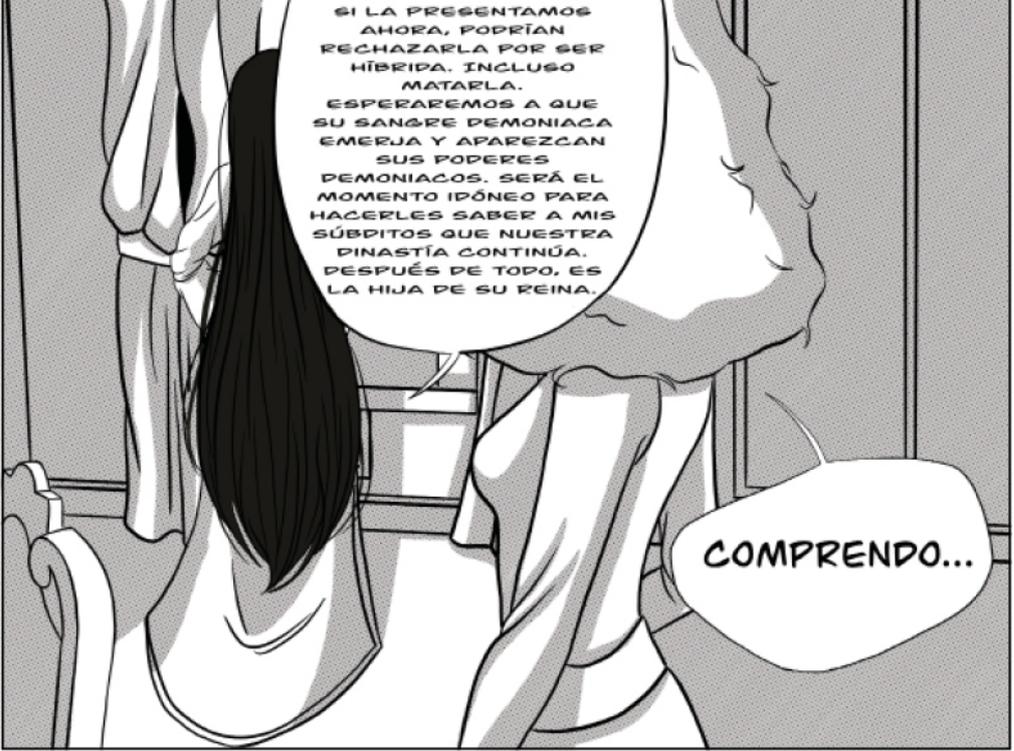
¿CUÁNDO DESEÁIS QUE ACUDA AL INFRAMUNDO A INFORMAR A NUESTRO CLAN?



¿MAJESTAD?

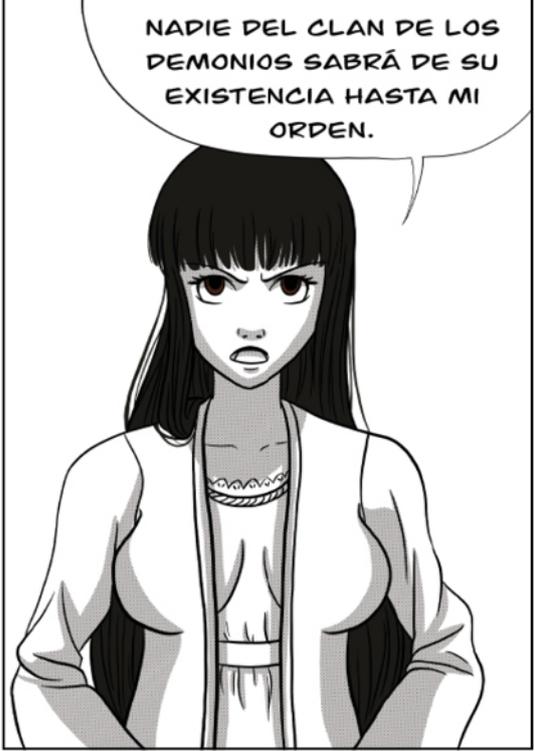


ESTA NIÑA POSEE SANGRE DEMONIACA DE LA DINASTÍA ASIMA. ES LA HEREDERA DE NUESTRO REINO. PERO TAMBIÉN LO ES DE ESTE.



SI LA PRESENTAMOS AHORA, PODRÍAN RECHAZARLA POR SER HÍBRIDA. INCLUSO MATARLA. ESPERAREMOS A QUE SU SANGRE DEMONIACA EMERJA Y APAREZCAN SUS PODERES DEMONIACOS. SERÁ EL MOMENTO IDÓNEO PARA HACERLES SABER A MIS SÚBDITOS QUE NUESTRA DINASTÍA CONTINÚA. DESPUÉS DE TODO, ES LA HIJA DE SU REINA.

COMPRENDO...

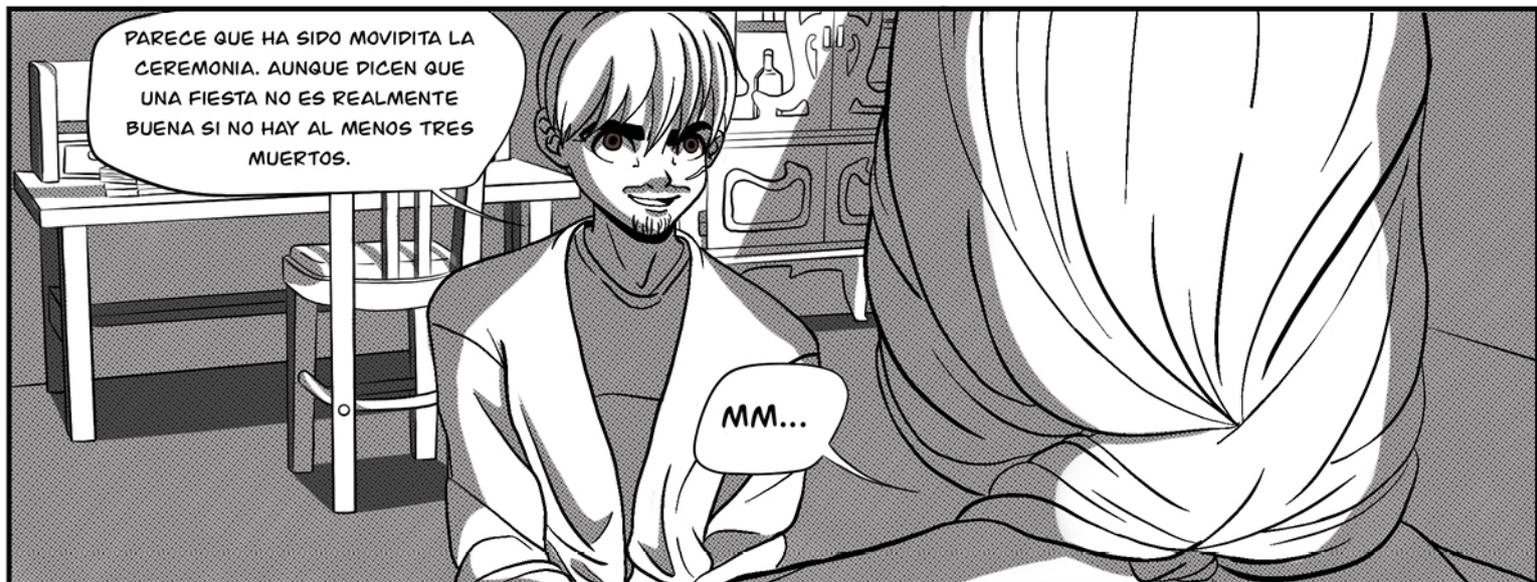
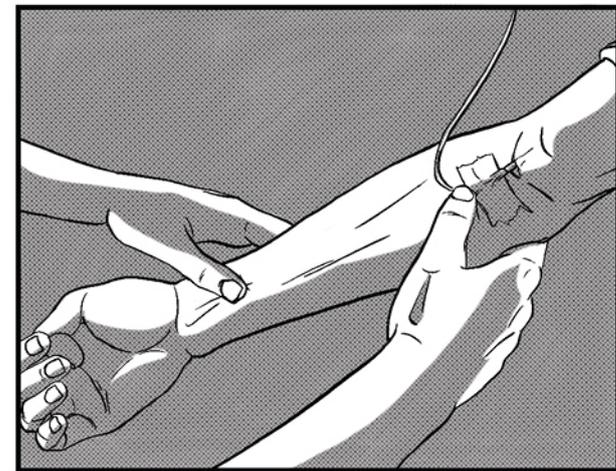
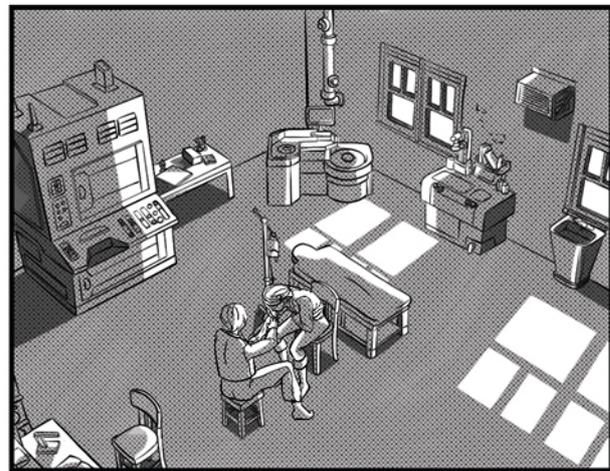
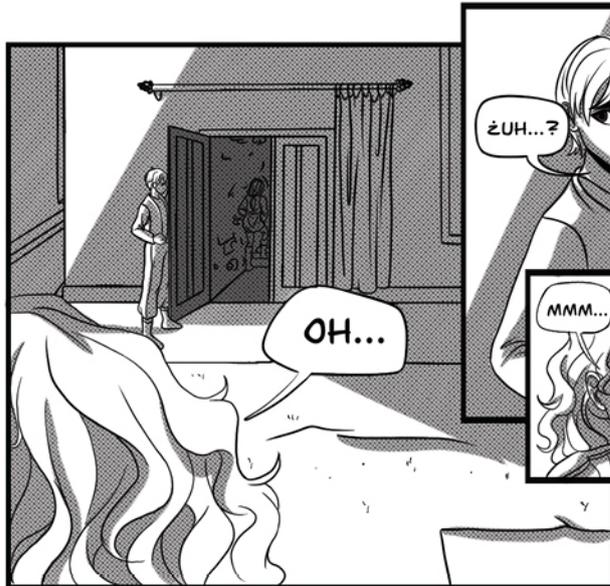
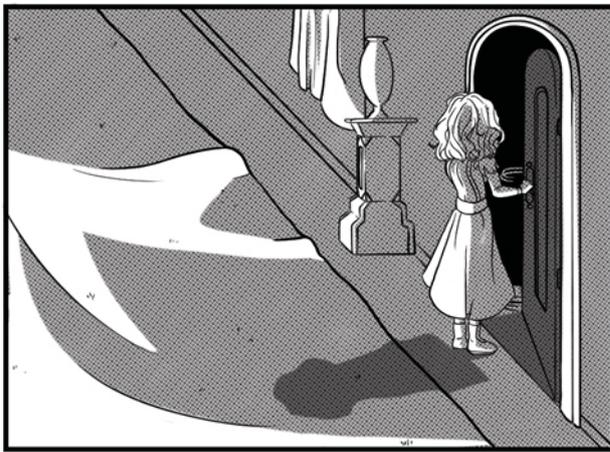


NADIE DEL CLAN DE LOS DEMONIOS SABRÁ DE SU EXISTENCIA HASTA MI ORDEN.

Lydia Ruiz Diéguez

DEMON EYES







ESA MALDITA ZORRA ME HA DEJADO EN EVIDENCIA DELANTE DE TODA LA NOBLEZA DEL REINO. ME CONTRADIJO EN PÚBLICO.



BUENO, QUIZÁS USTED SE HA ENERVADO EN EXCESO SEÑOR. DESPUÉS DE TODO, LA ENFERMEDAD DE SU HIJA NO PODÍA PASAR DESAPERCIBIDA, LA GENTE IBA A DARSE CUENTA.



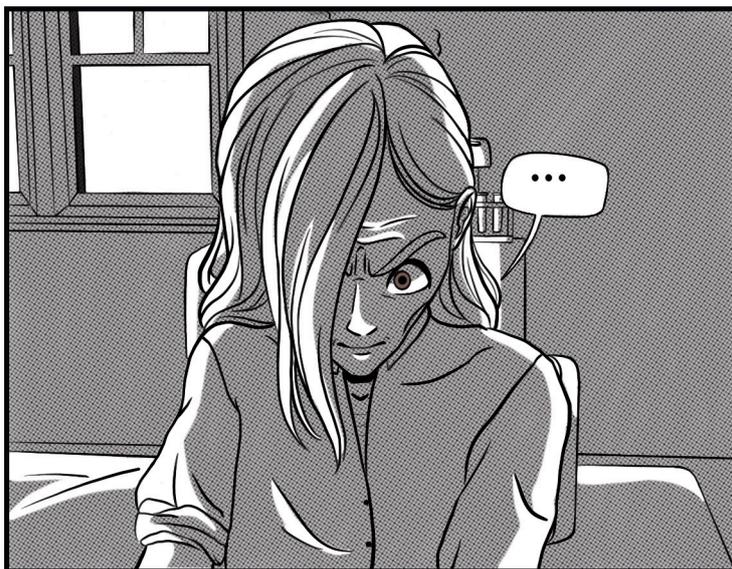
SABES MUY BIEN QUE NO TIENE NINGUNA ENFERMEDAD.



MEJOR SERÁ QUE NOS LO CREAMOS NOSOTROS TAMBIÉN SEÑOR. EN ESTE LUGAR LAS PAREDES TIENEN OÍDOS Y LENGUAS.



Y A TODO ESTO... ¿QUÉ PIENSA HACER CON ESA NIÑA?



...



DEBÍ MATARLA ANTES DE QUE NACIERA. ESA MALDITA ABERRACIÓN SÓLO VA A ECHAR A PERDER TODOS MIS PLANES. Y AHORA ESAS BESTIAS NO SE SEPARAN DE ELLA.



CADA VEZ QUE A ESA MUJER SE LE METE UNA IDEA ENTRE CEJA Y CEJA LO QUE YO DIGA ES SÓLO BASURA PARA ELLA. ME HE CONVERTIDO EN ESCLAVO DE MI PROPIO REINO. ESA ARPÍA ME TIENE BIEN ACORRALADO.



BUENO, TODO PODRÍA TERMINAR SI RENUCIÁSEIS A SU SANGRE.



¡¡¡ESO
NUNCA!!!

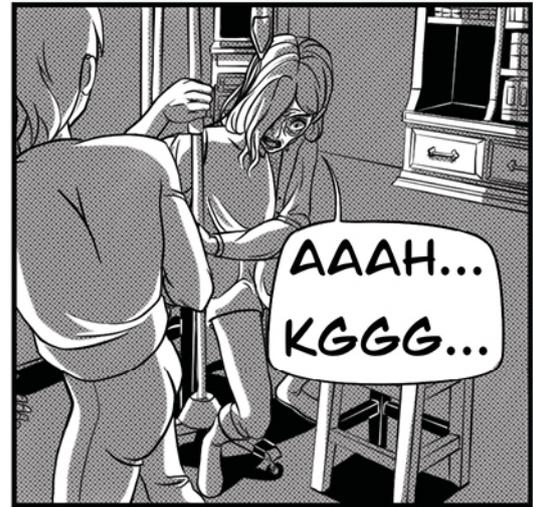


¡ESTO ES LO ÚNICO BUENO QUE ESTA MALDITA SITUACIÓN ME ESTÁ DANDO. ES EL PODER QUE TODAVÍA CONSERVO. Y NADIE ME LO VA A ARREBATAR!

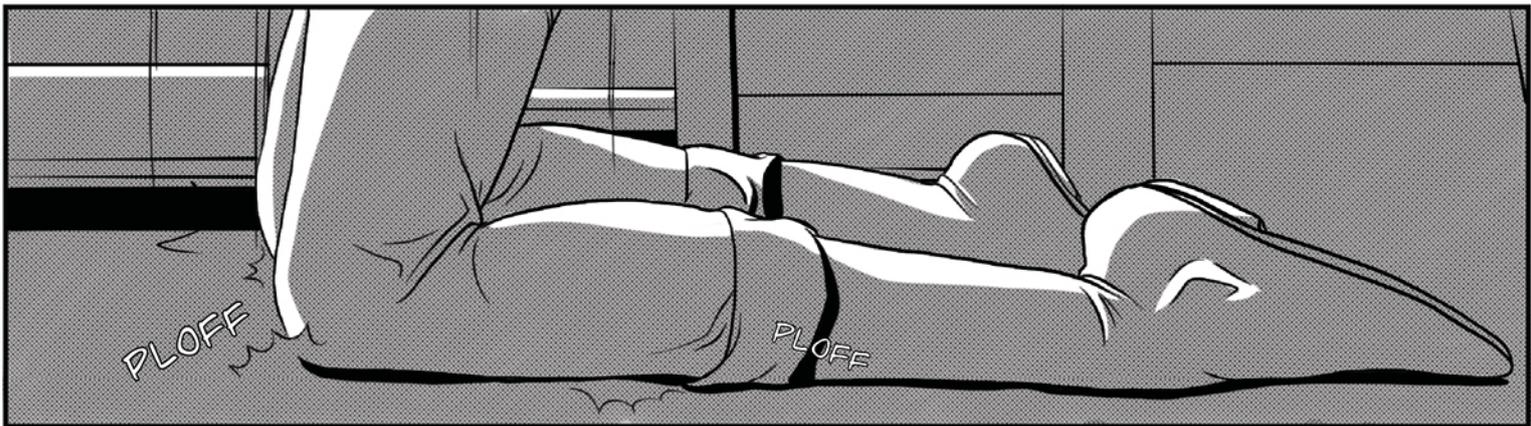


AL MENOS, YA NO EN ESTE MOMENTO...

KGGG...



AAAHH...
KGGG...

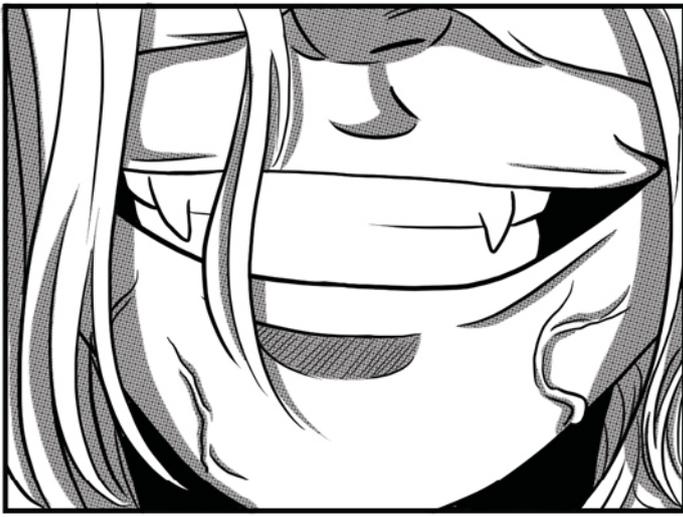


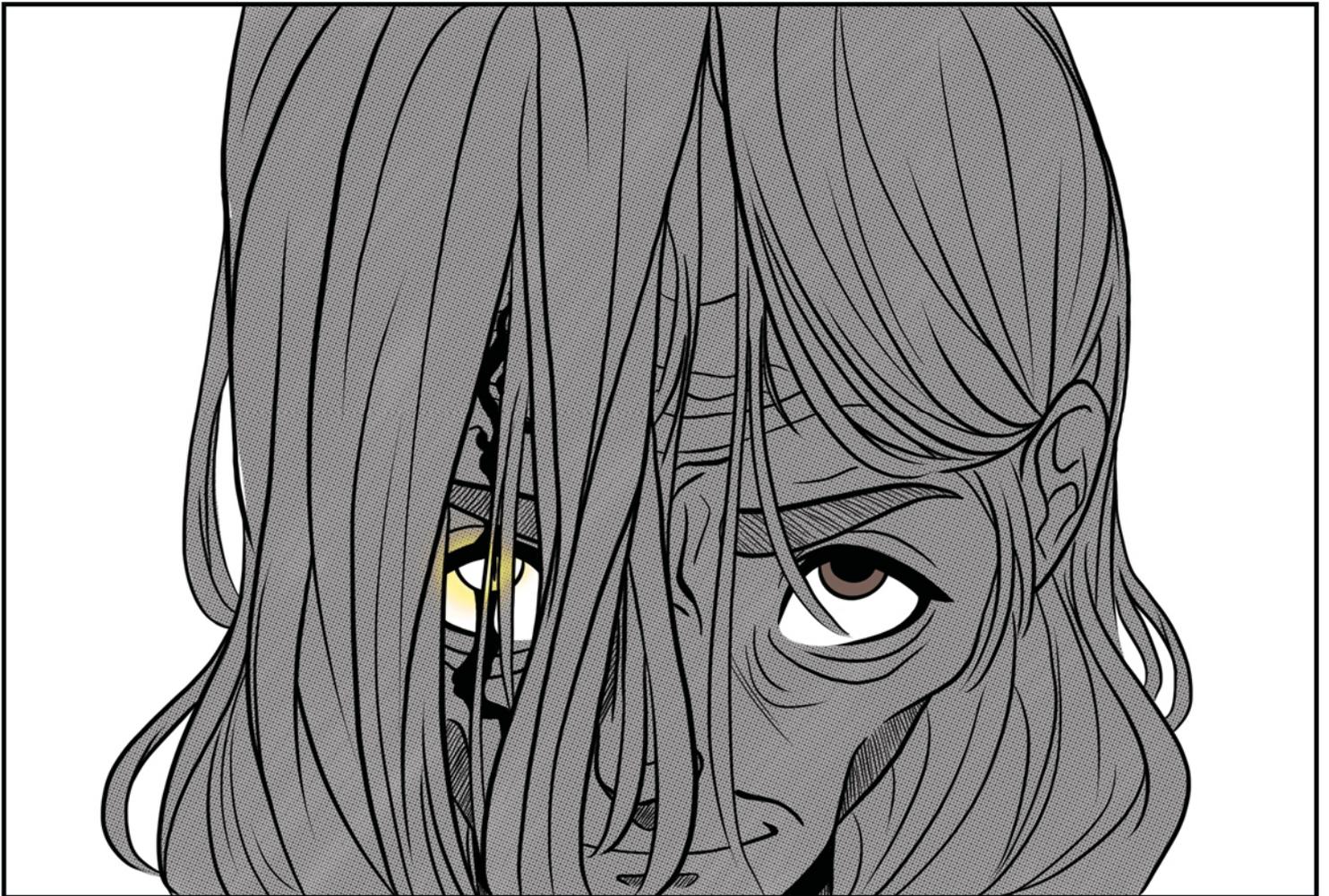
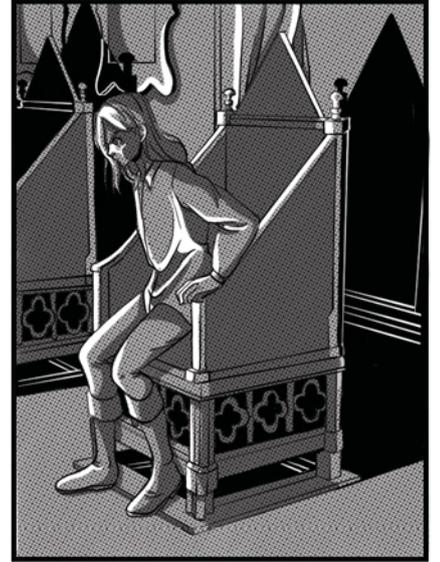
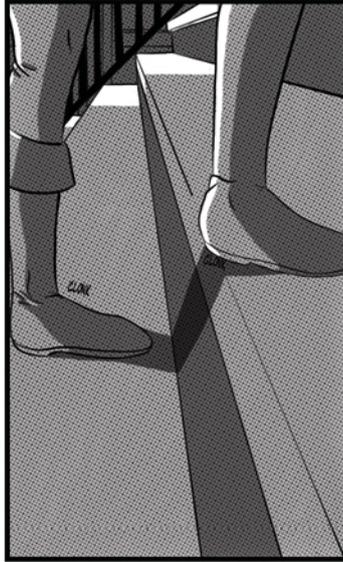
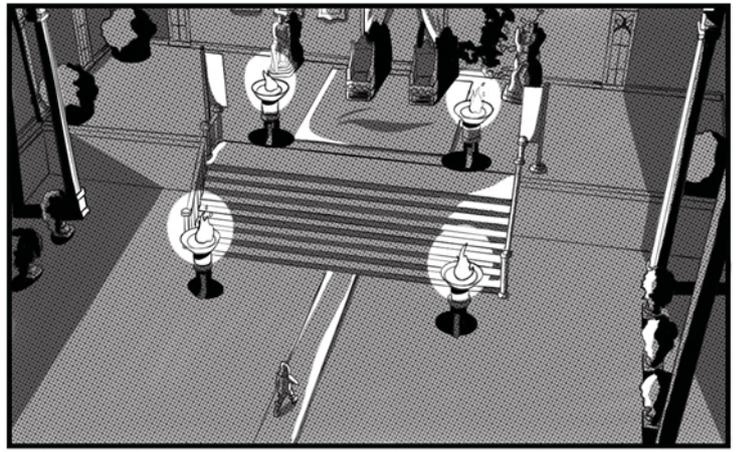
PLOFF

PLOFF

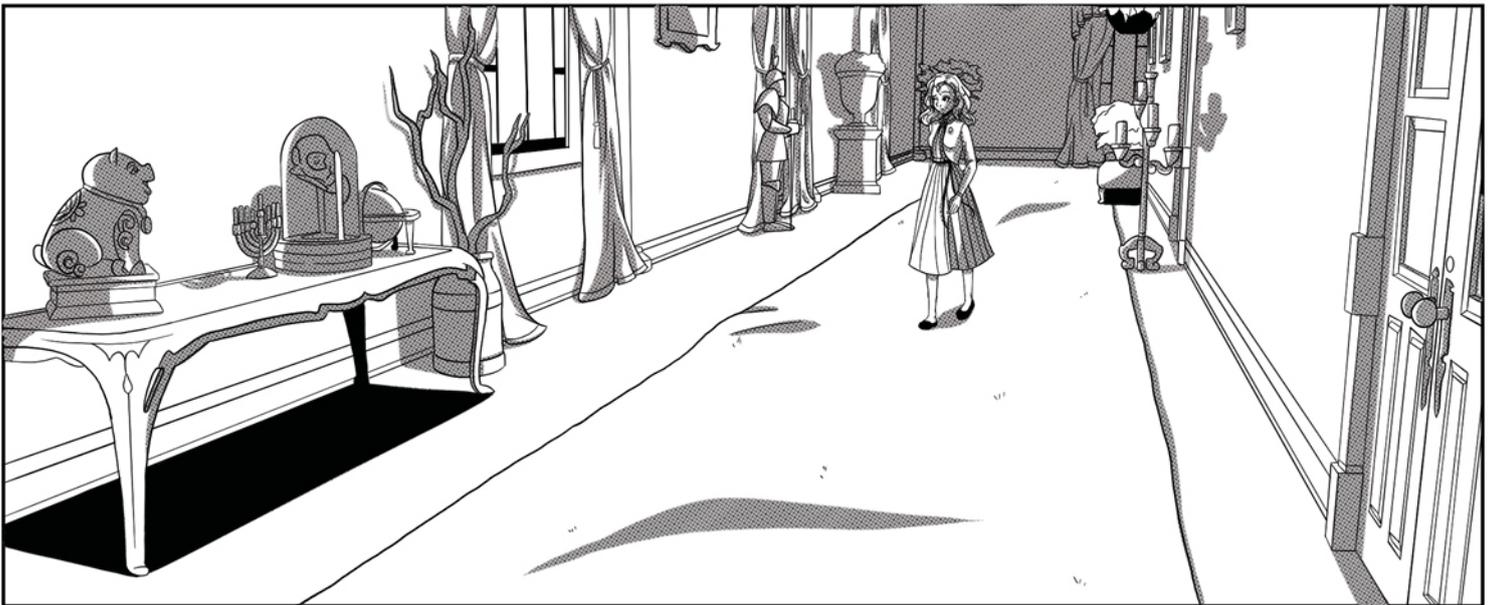
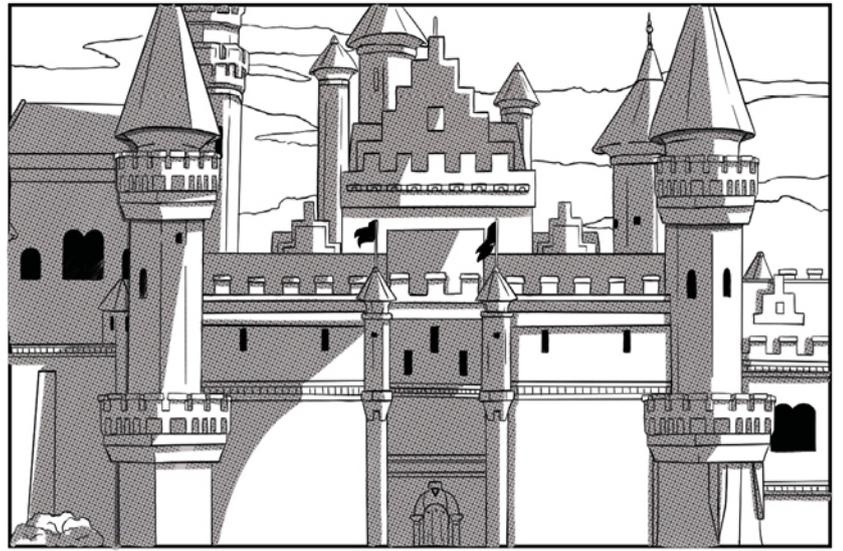
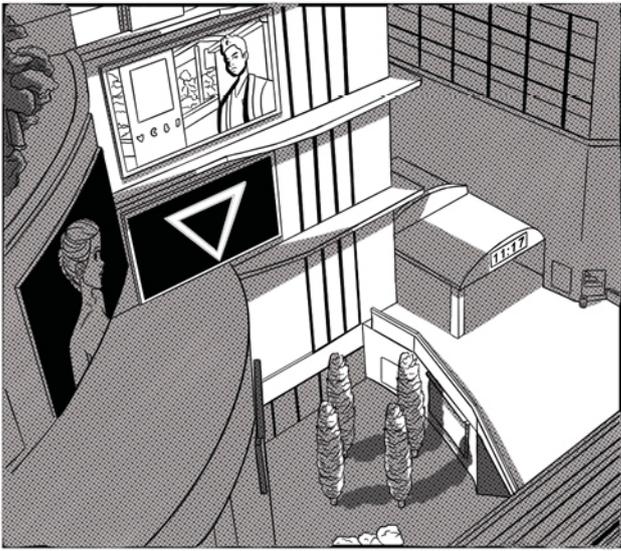


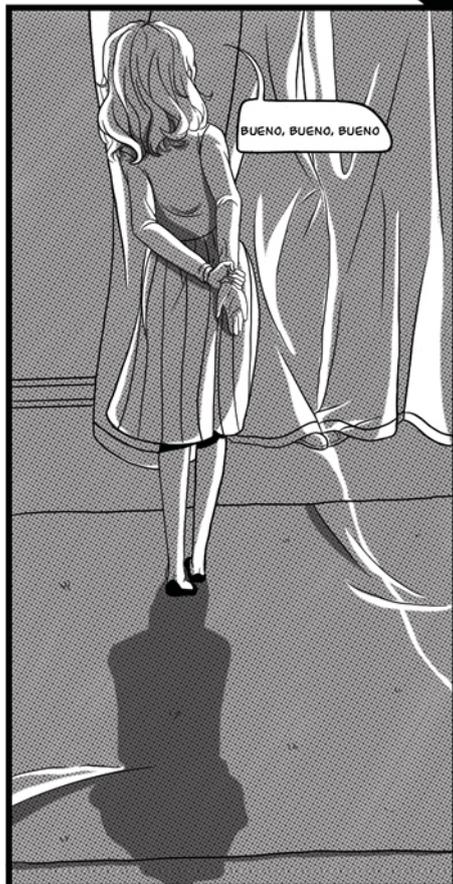
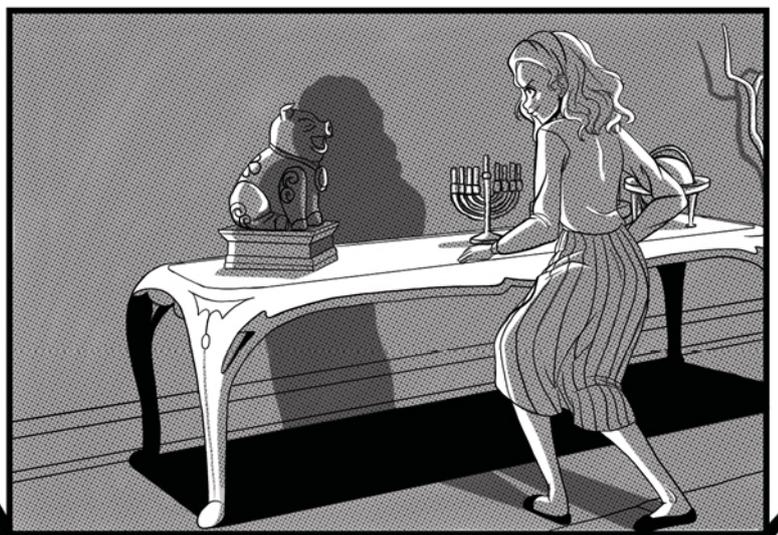
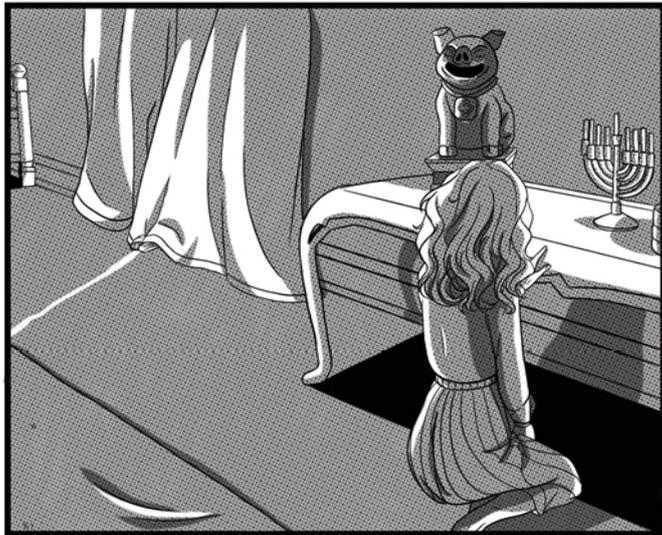
HAAAAA...HAAAAA...

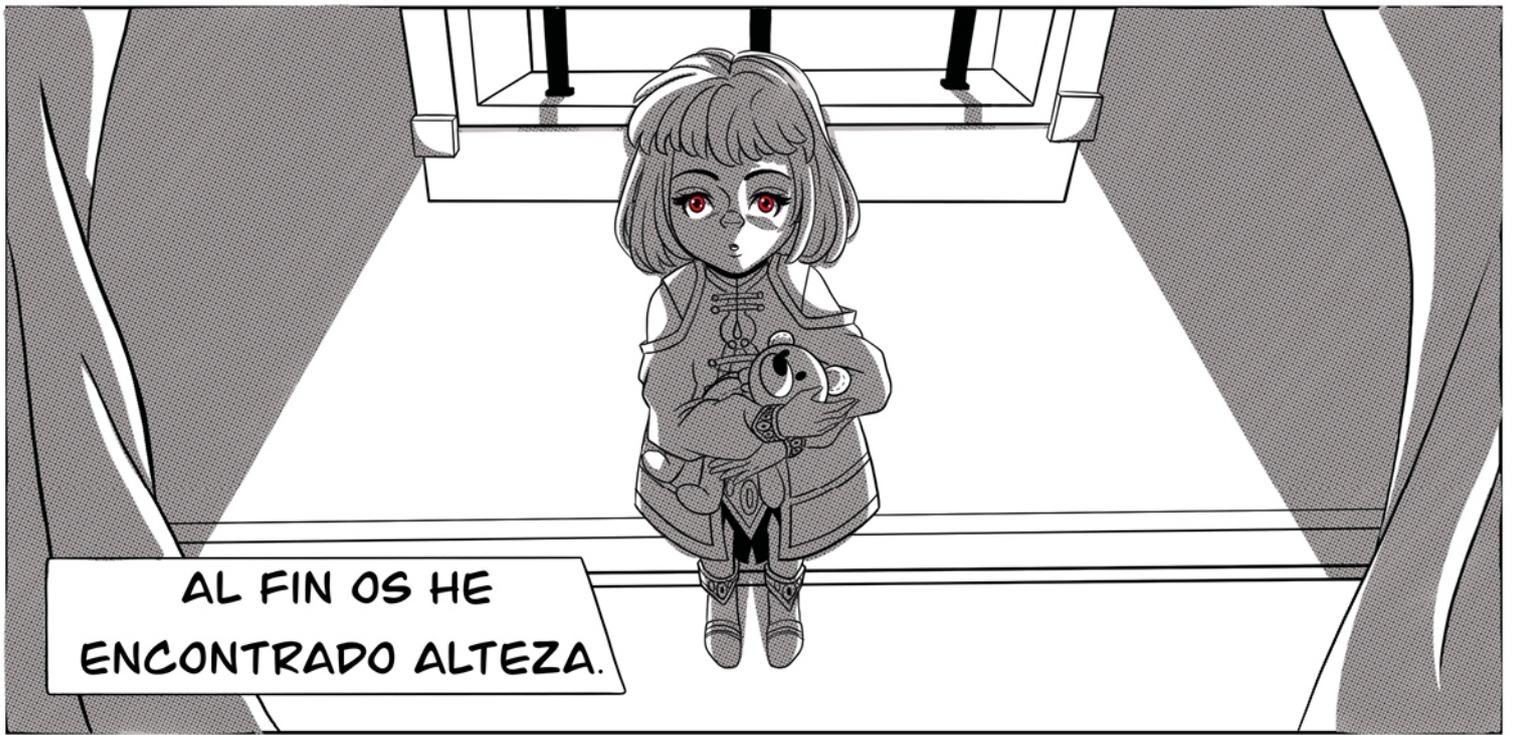




CUATRO AÑOS DESPUÉS







AL FIN OS HE ENCONTRADO ALTEZA.



TENÉIS MUY MAL PERDER ALTEZA.

NO VALE MINA, TÚ PUEDES ENCONTRARME SIEMPRE MÁS RÁPIDO.



¡VAMOS A JUGAR OTRA VEZ!



LO SIENTO ALTEZA, PERO VUESTRA MADRE OS ESTÁ ESPERANDO PARA DAROS LA LECCIÓN DE HOY.



VAMOS, NO SEÁIS ASÍ.

NO QUIERO, ES MUY ABURRIDO. YO QUIERO SEGUIR JUGANDO A LAS ESCONDIDAS.



¡YA SÉ! ECHEMOS UNA CARRERA HASTA LA BIBLIOTECA. ¡LA QUE PIERDA LE DARÁ EL POSTRE DE ESTA NOCHE A LA OTRA!



¡PERO ALTEZA!...

¡SI NO ME PILLAS ME COMERÉ TU POSTRE JAJAJA!

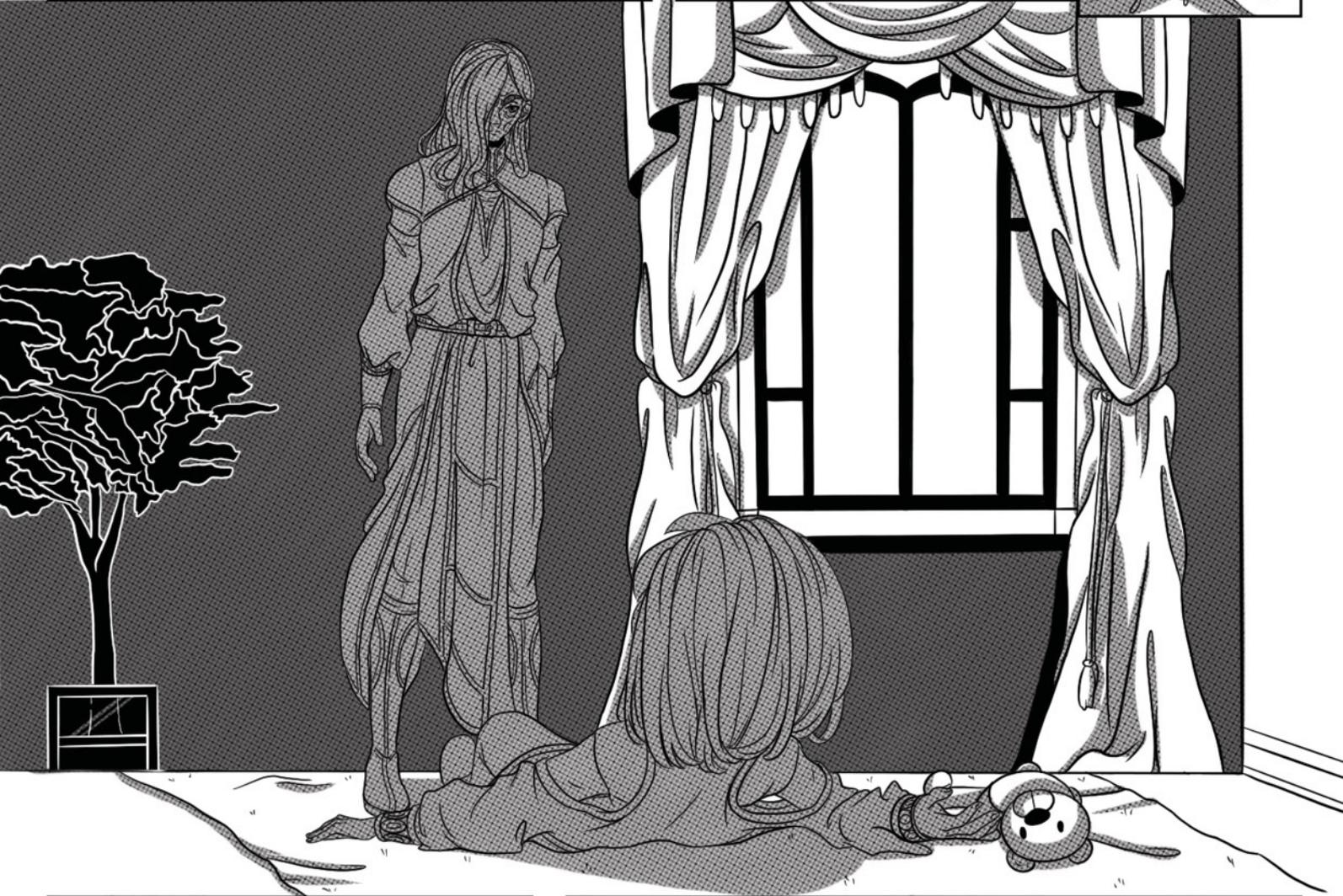
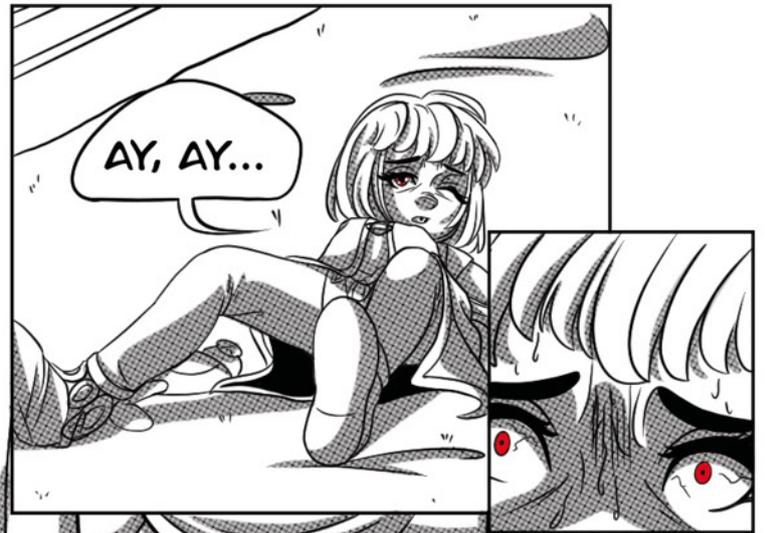
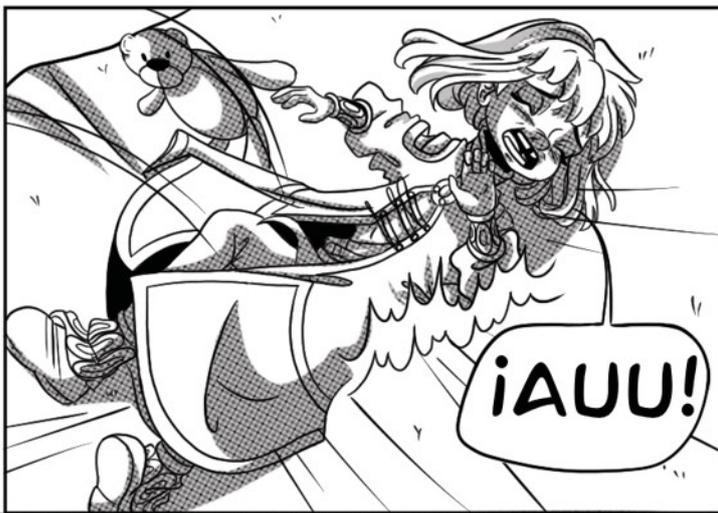


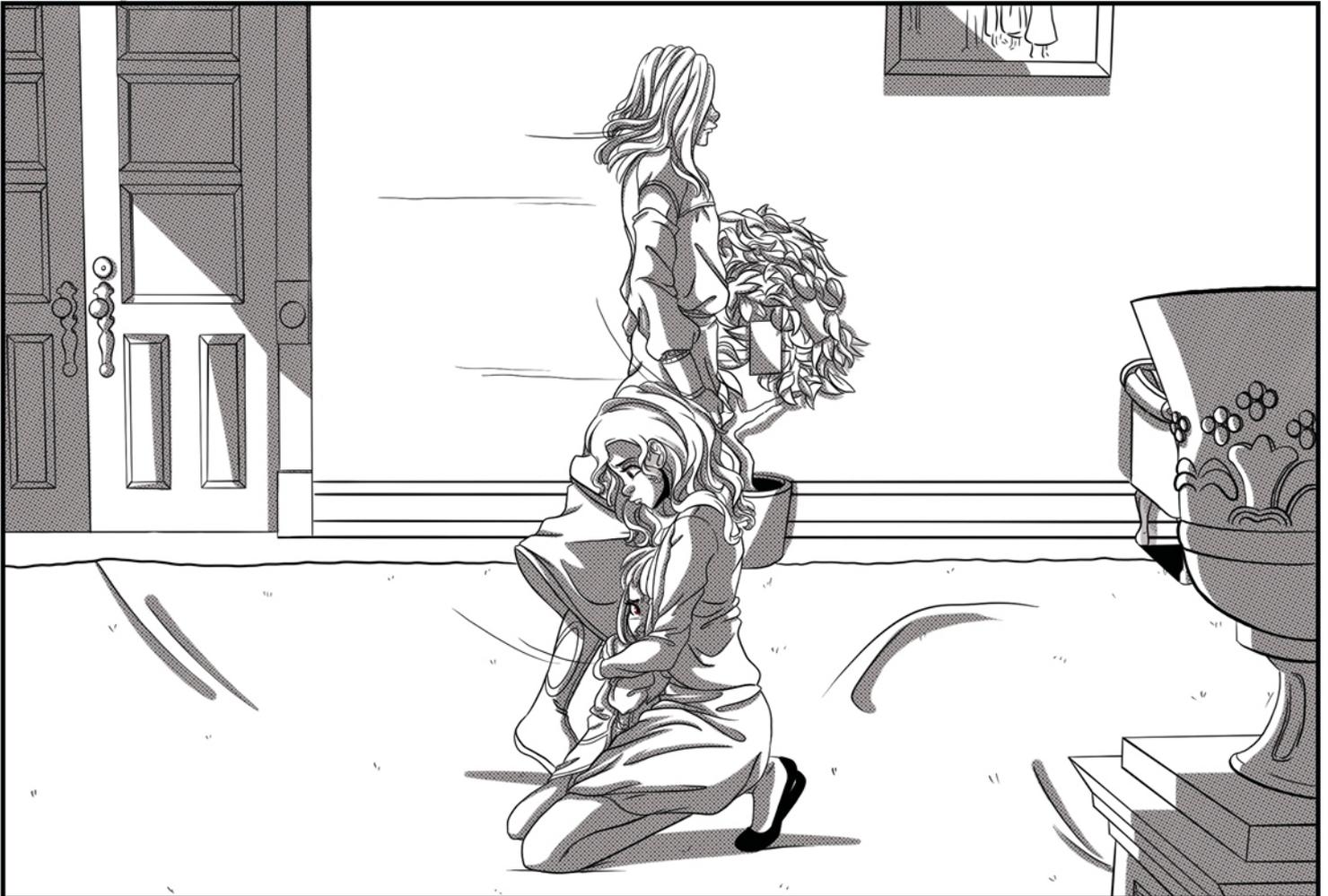
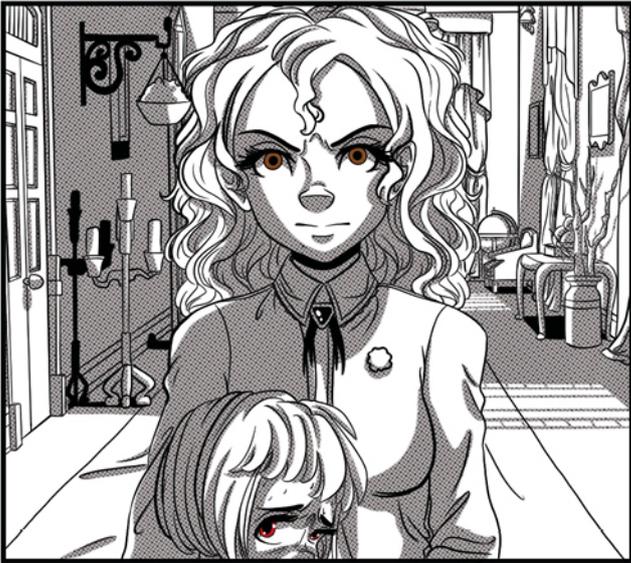
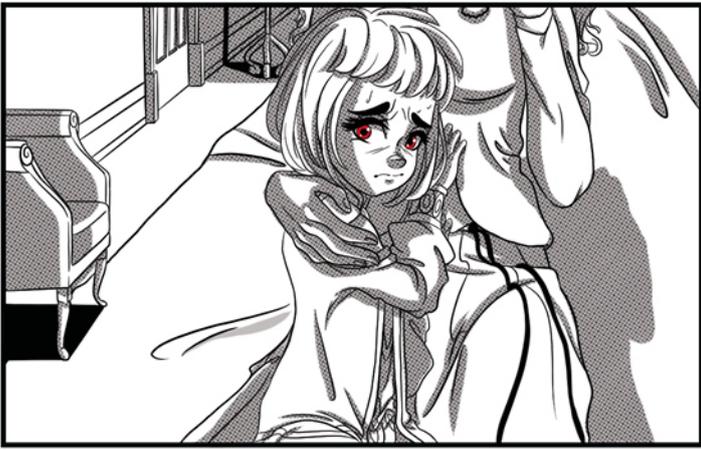
¡TE VOY A GANAR MINA!

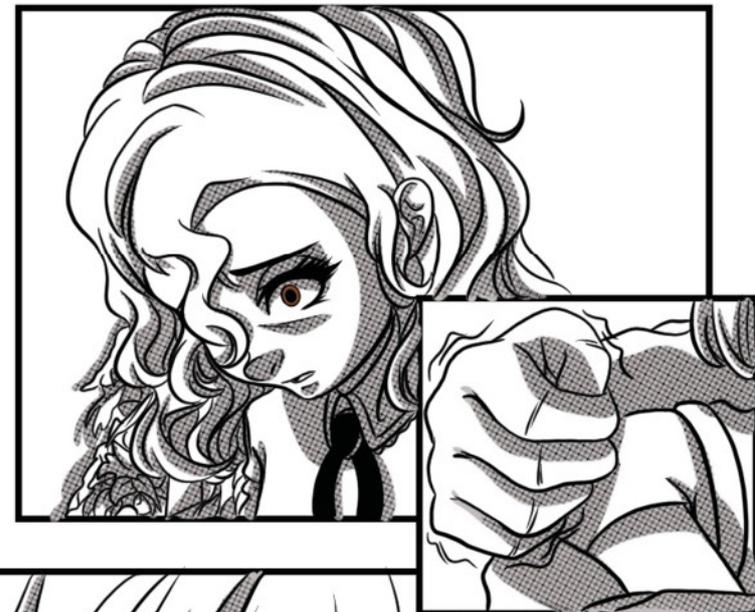
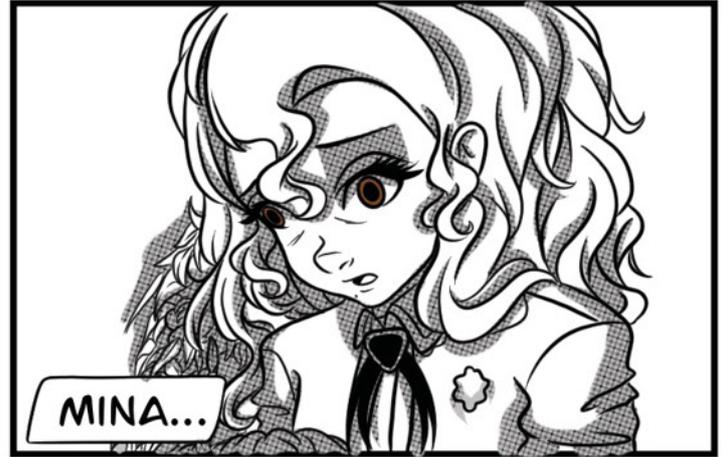
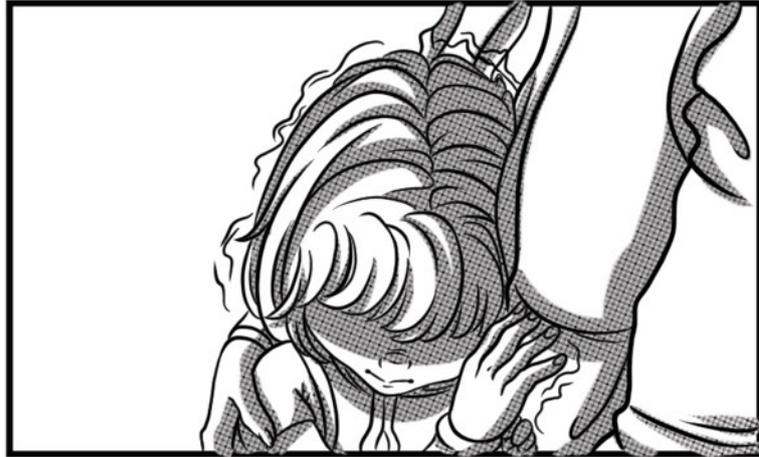
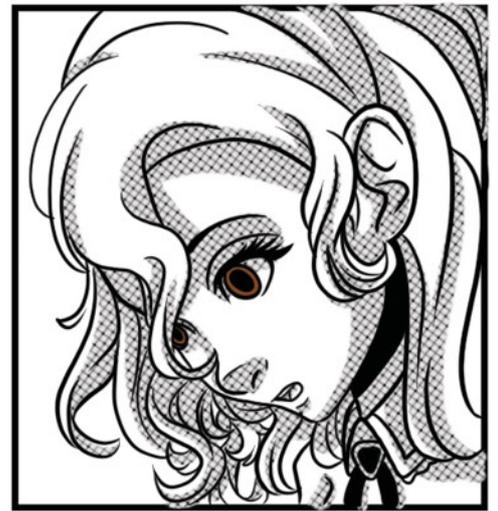


¡IAAAH!

PLOOF



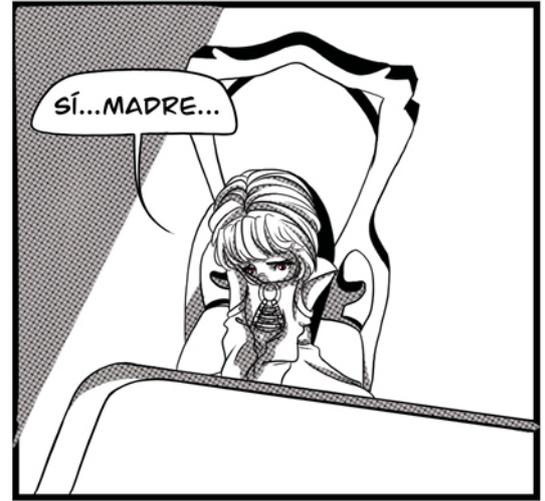




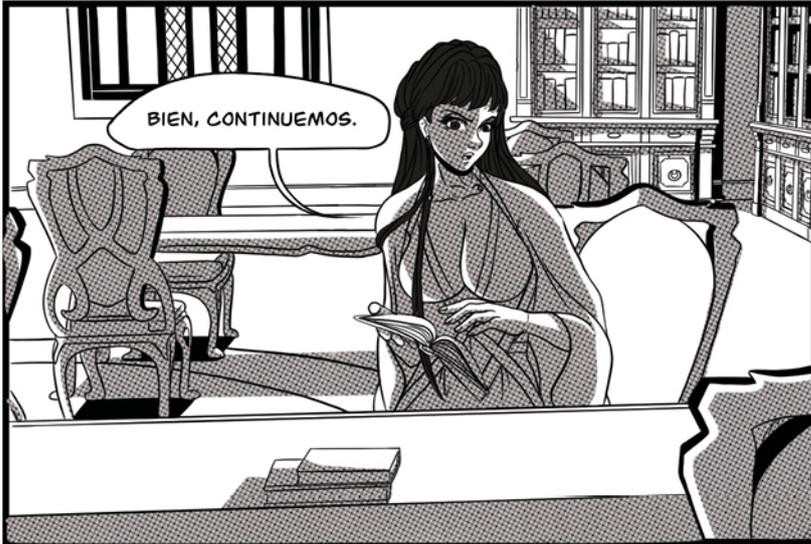




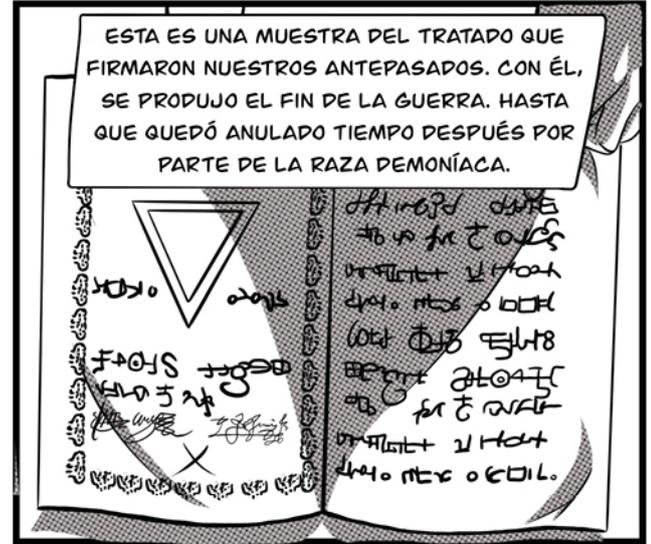
SI VUELVES A FALLAR EN TUS ESTUDIOS ESTARÁS UNA SEMANA SIN PROBAR BOCADO EN TU HABITACIÓN, ¿ME HAS ENTENDIDO?



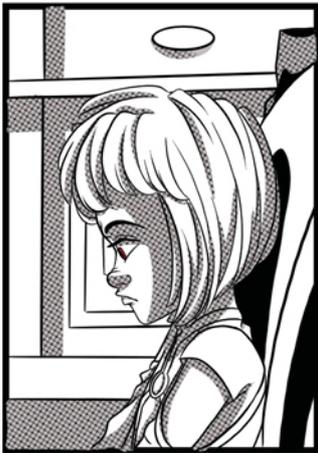
SÍ...MADRE...



BIEN, CONTINUEMOS.



ESTA ES UNA MUESTRA DEL TRATADO QUE FIRMARON NUESTROS ANTEPASADOS. CON ÉL, SE PRODUJO EL FIN DE LA GUERRA. HASTA QUE QUEDÓ ANULADO TIEMPO DESPUÉS POR PARTE DE LA RAZA DEMONIACA.



PERO...



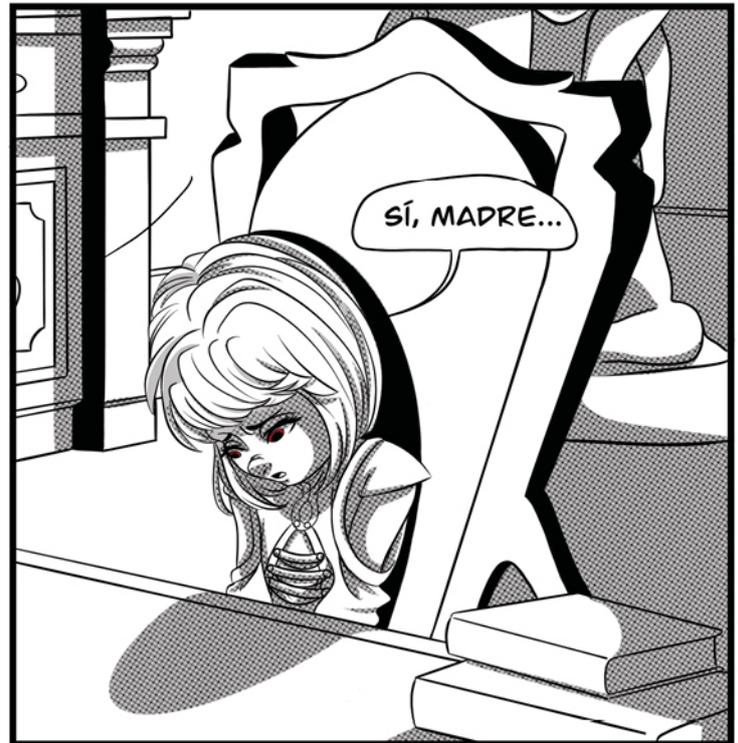
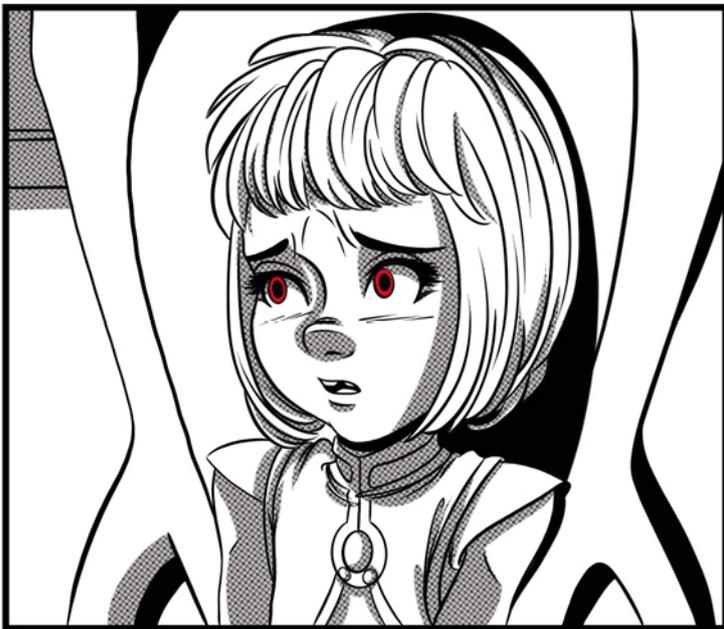
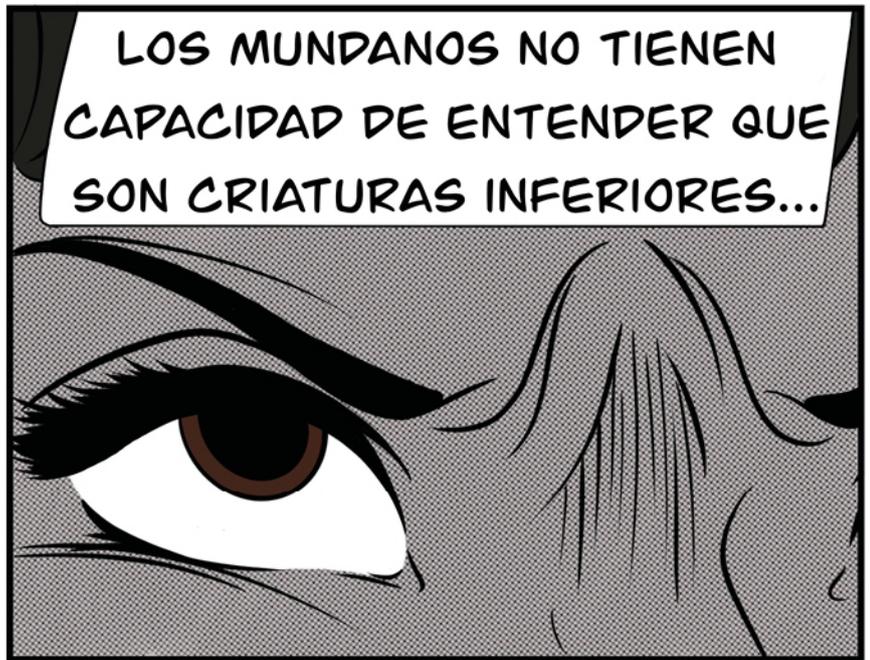
¿POR QUÉ LOS DEMONIOS ROMPIERON LA PAZ? ¿NO ERAN FELICES POR TERMINAR LA GUERRA?

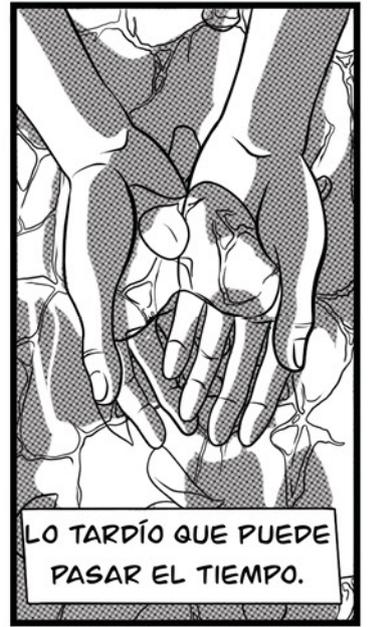
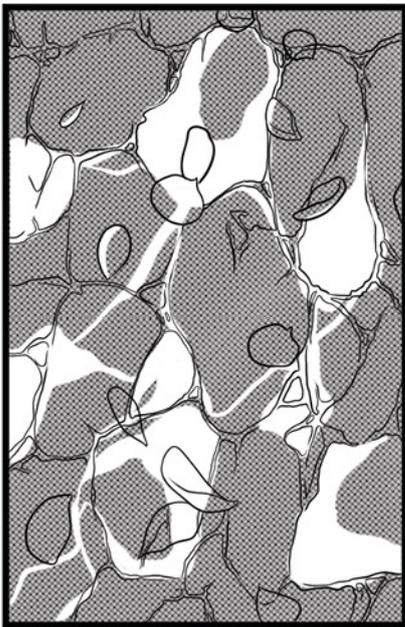


LOS MUNDANOS DECIDIERON QUE DEBÍA HABER UN ÚNICO REY QUE GOBERNASE A TODOS. UN REY DE LOS TRES CLANES. ES IMPENSABLE, LOS MUNDANOS NO DEBERÍAN REINAR EN ESTE MUNDO.



PERO...¿POR QUÉ?...NOSOTROS SOMOS MUNDANOS MADRE.





NELLA CRECE
DEMASIADO DEMASIADO
DESPACIO...

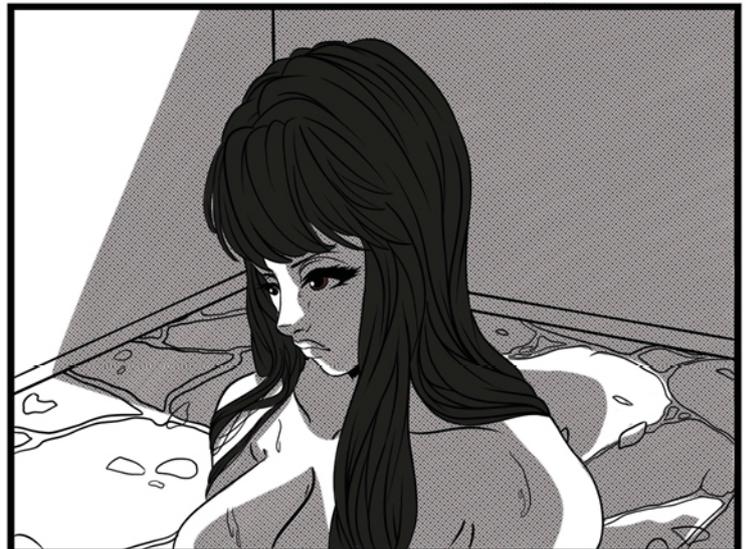




NUNCA PENSÉ QUE TARDARÍA TANTO. LOS HUMANOS SON LENTOS PARA TODO.



ES NORMAL SEÑORA. SU HIJA ES MEDIO HUMANA, Y CRECERÁ COMO TAL. DEBÉIS SER PACIENTE.



ES DEMASIADO DESPACIO. SUS PODERES DEMONIÁCOS AÚN NO DESPIERTAN. Y YA HACE AÑOS QUE NACIÓ.



Y LUEGO ESTÁ EL REINO...



CON LOS CUIDADOS Y LECCIONES DE NELLA APENAS HE PODIDO INTERVENIR EN LOS ASUNTOS DEL EJÉRCITO. A PARTIR DE AHORA TAMBIÉN TENDRÁS QUE OCUPARTE DE ELLO MINA. DEBERÁS INFORMARME DE TODO A MI, Y LUEGO PARTIR AL INFRAMUNDO.



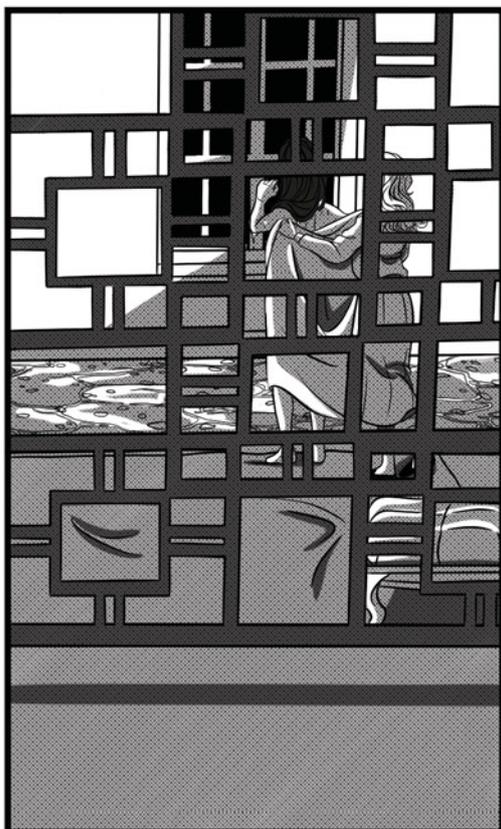
SÓLO CUANDO NELLA DESPIERTE, TENDREMOS BASTANTE PODER PARA VENCER A TODOS LOS MUNDANOS. Y DEBEMOS HACERLO ANTES DE QUE APAREZCA UN PORTADOR DE LAS ESPADAS SAGRADAS.



HA SIDO UN DÍA MUY PURO SEÑORA. MEJOR SERÁ QUE VAYÁIS A DESCANSAR CUANTO ANTES.

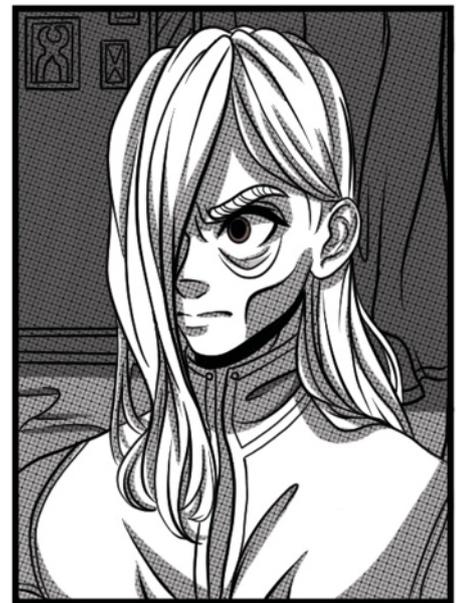


SÍ, NECESITO DESCANSAR.

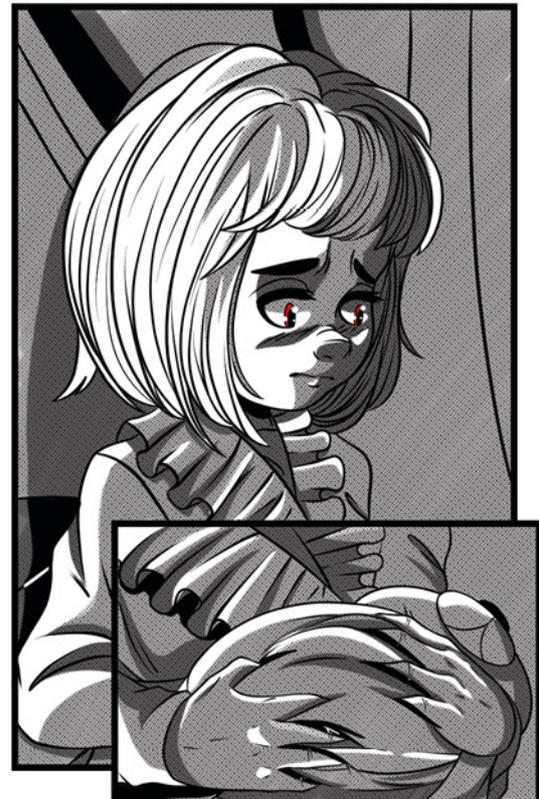
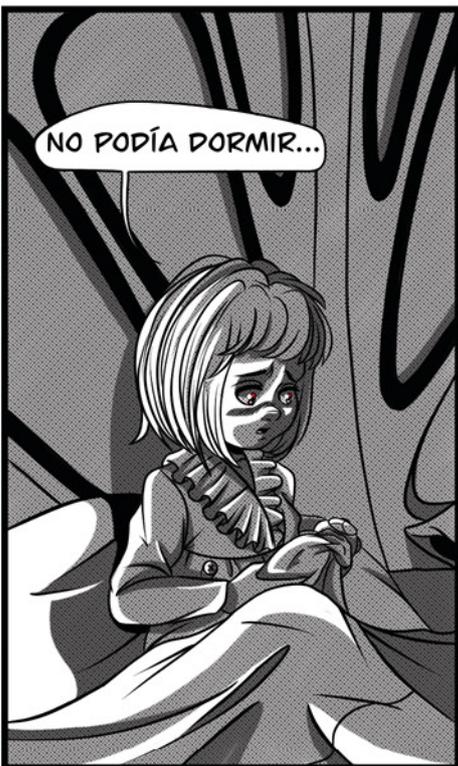
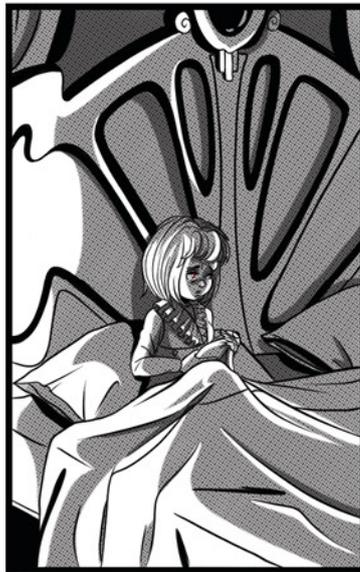
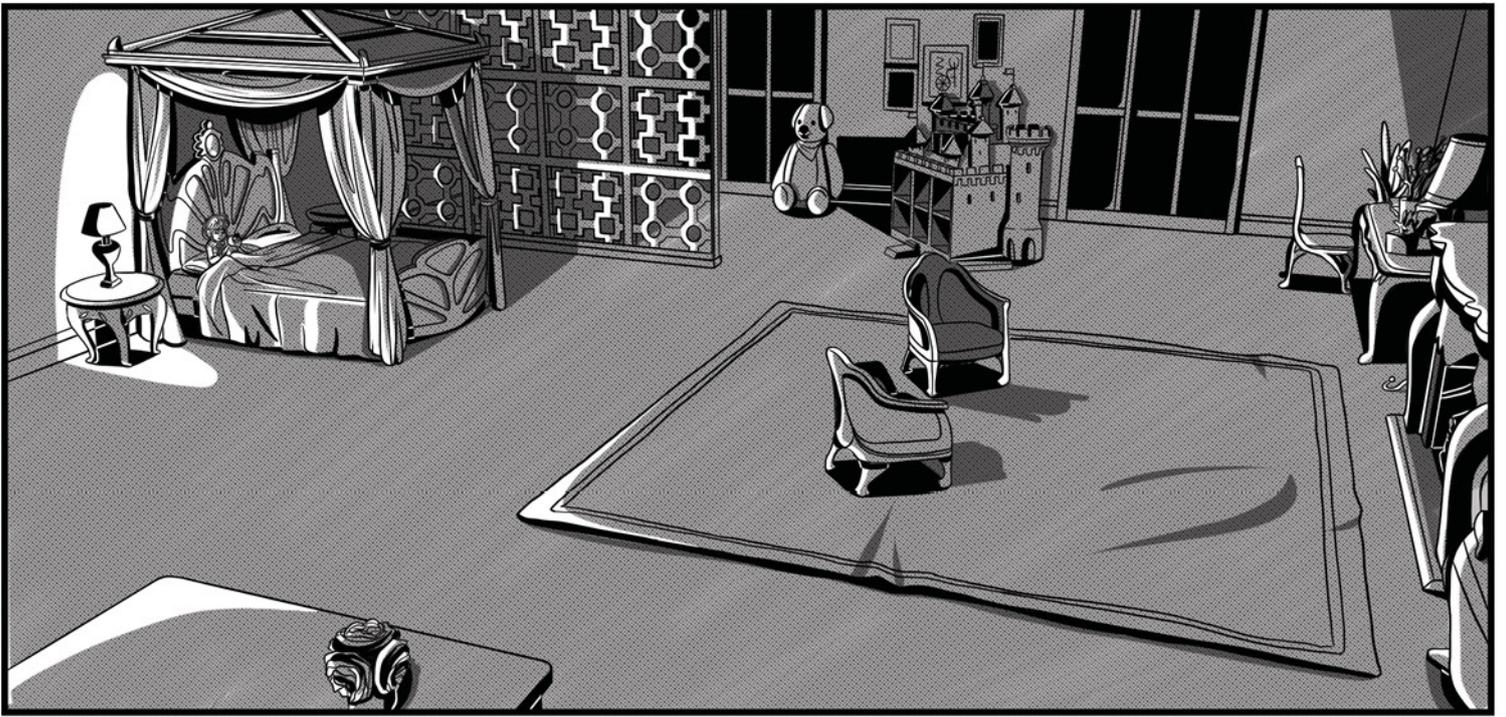


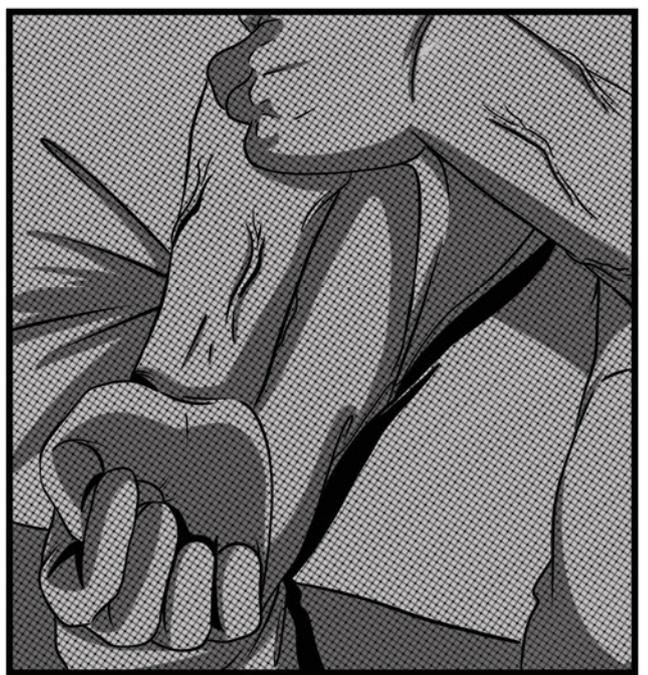
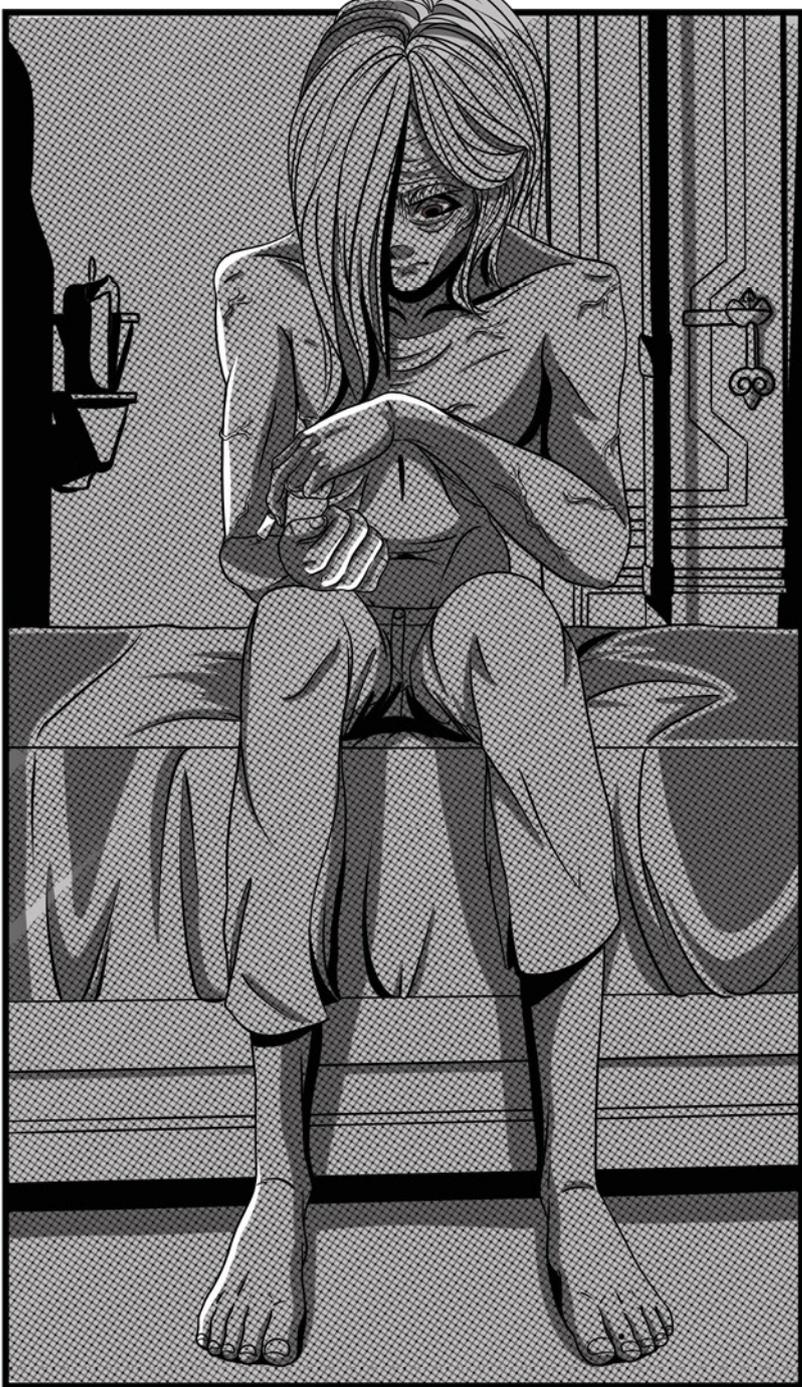
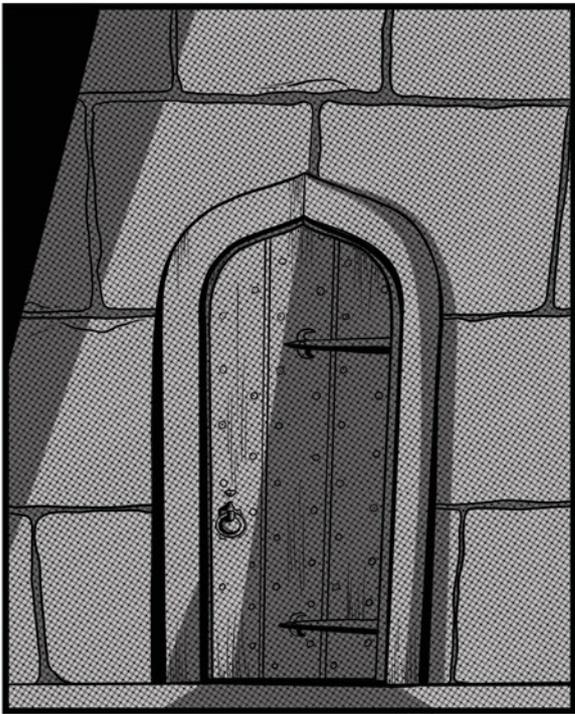
LAS COSAS SE ENTURBIAN...

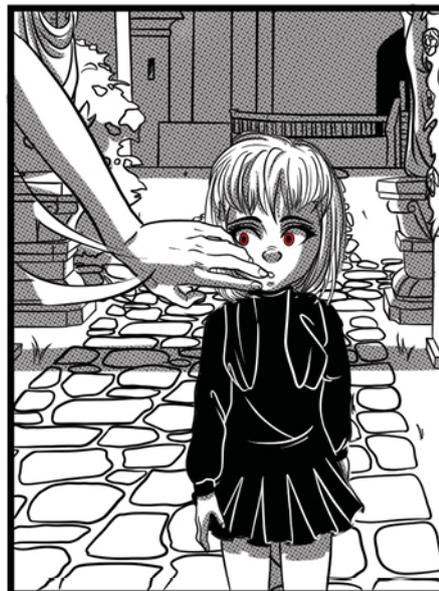
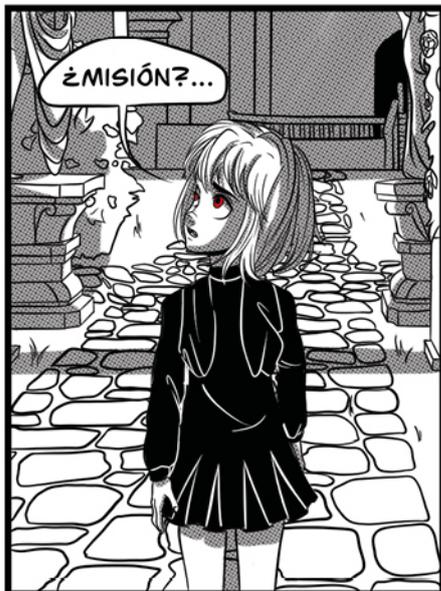
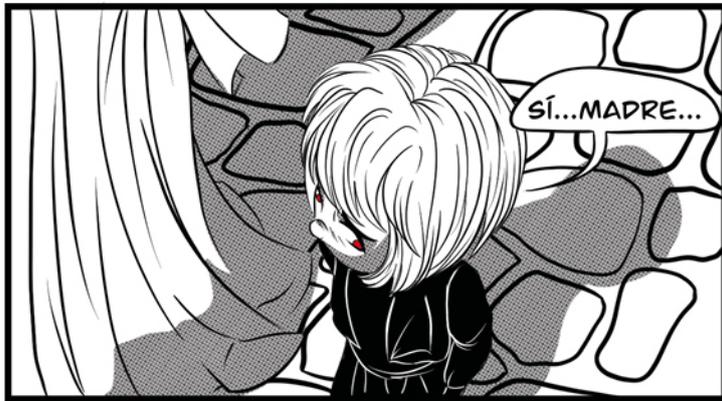
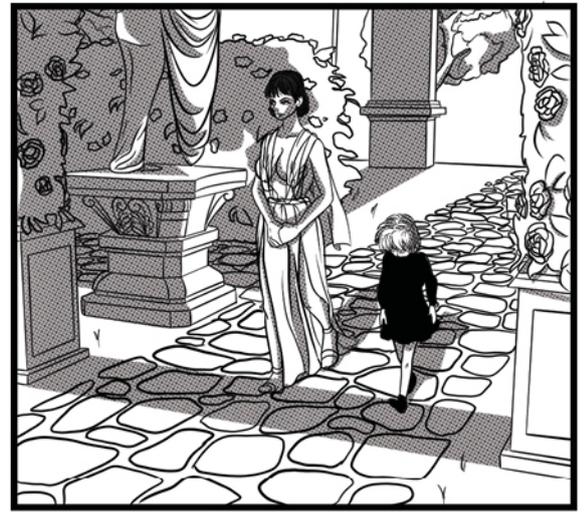
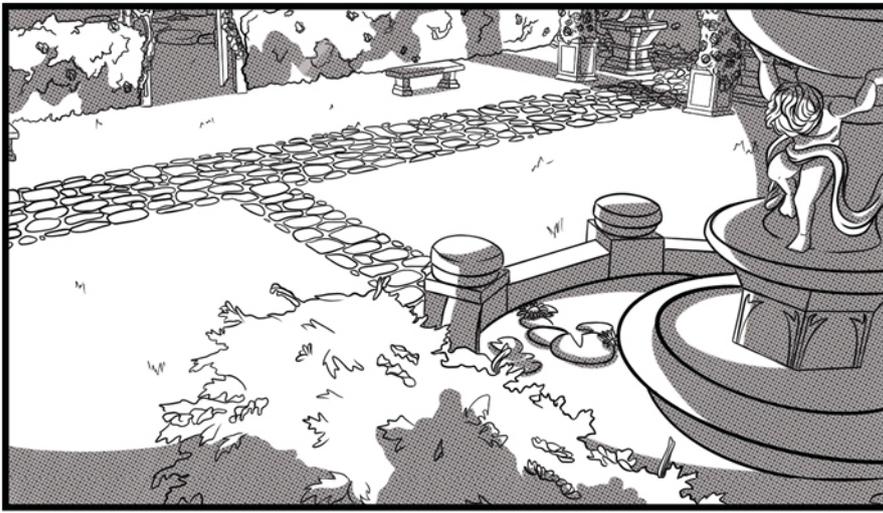


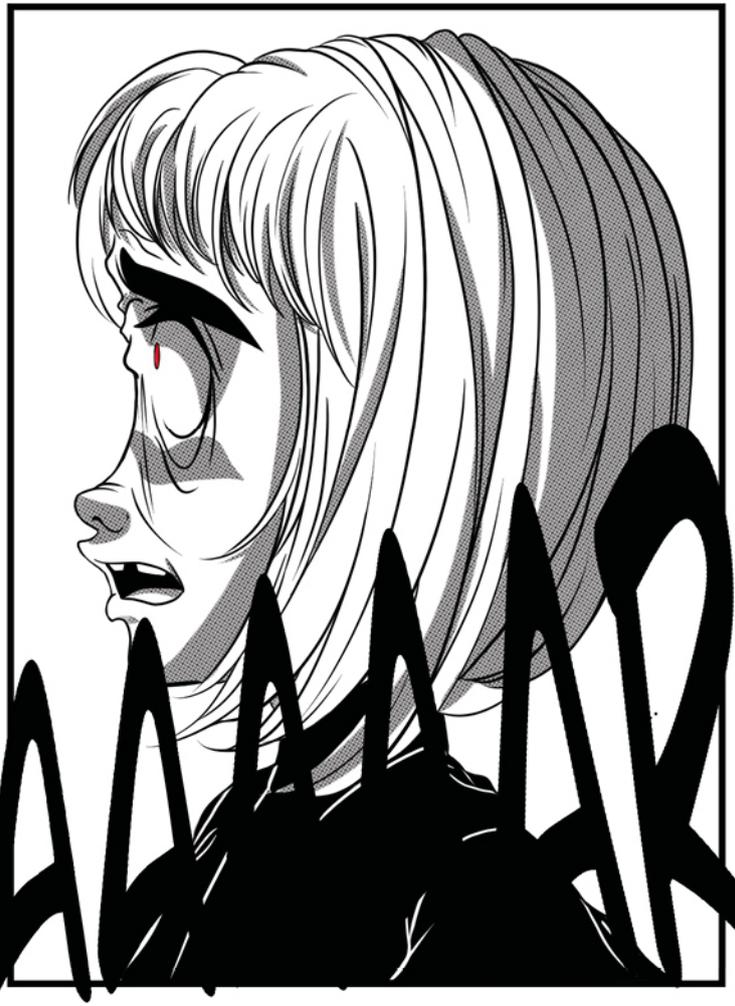
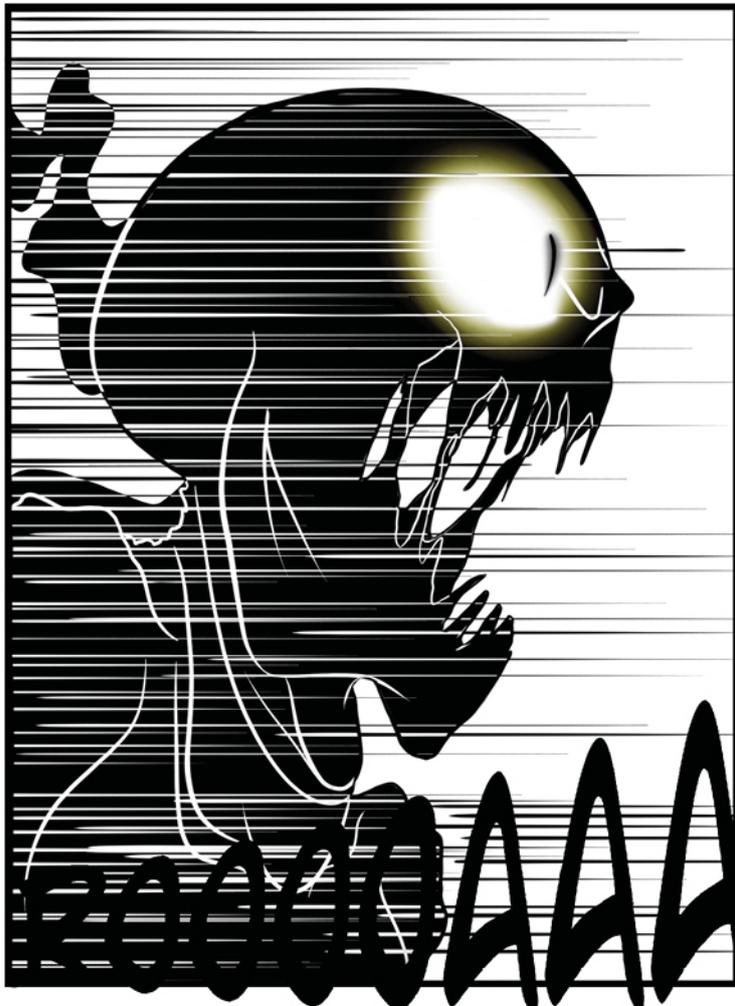
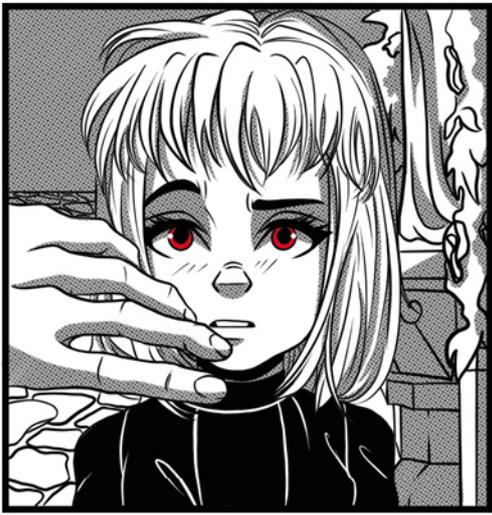


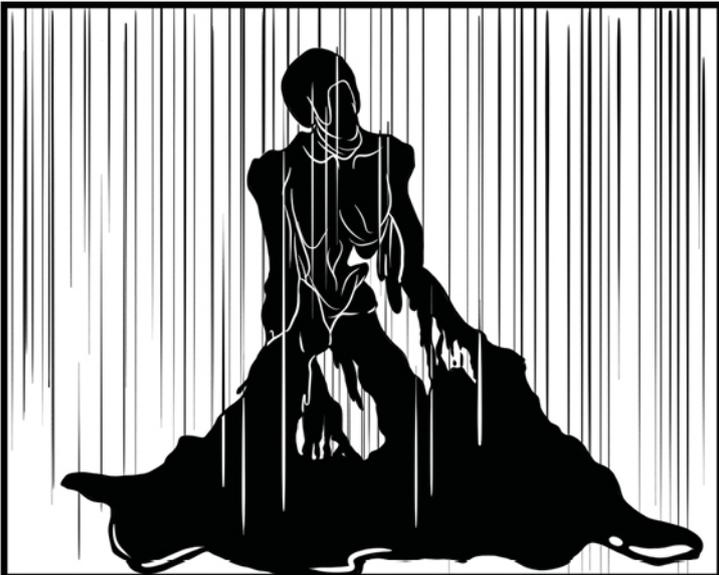


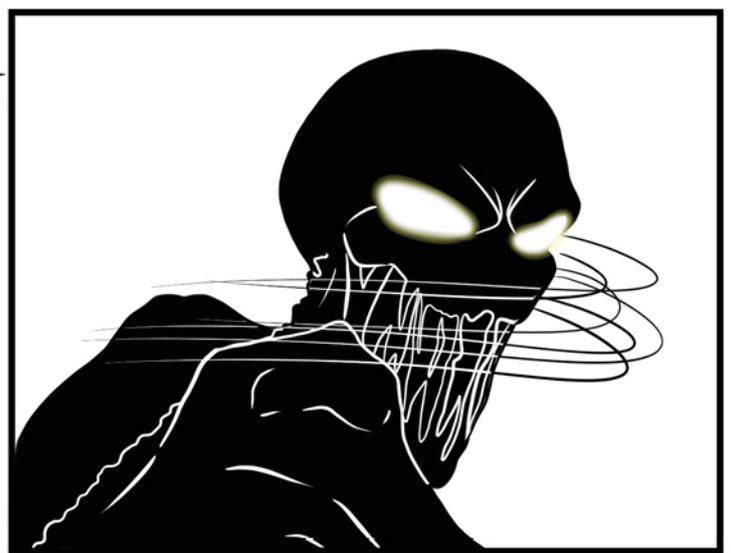
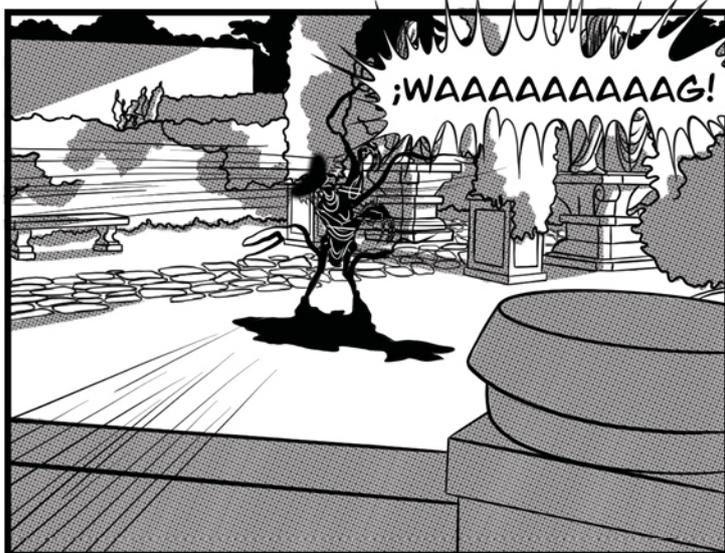
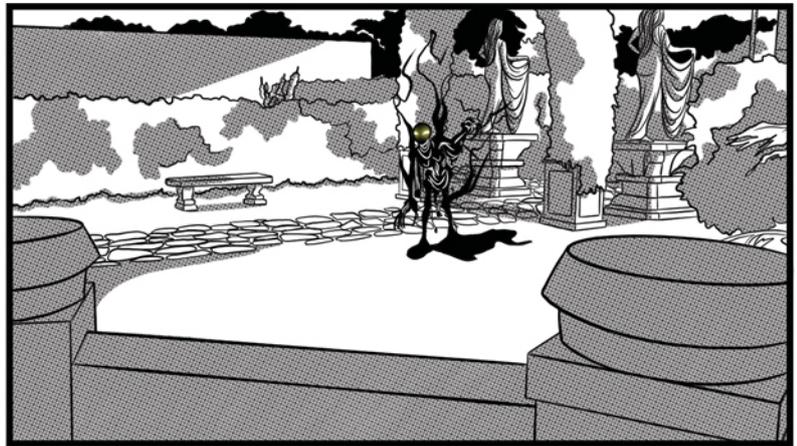
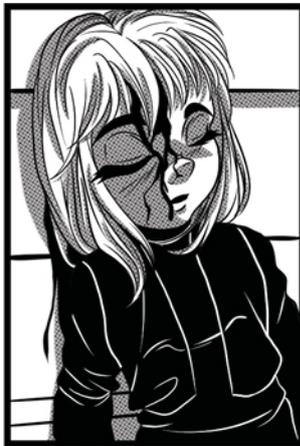


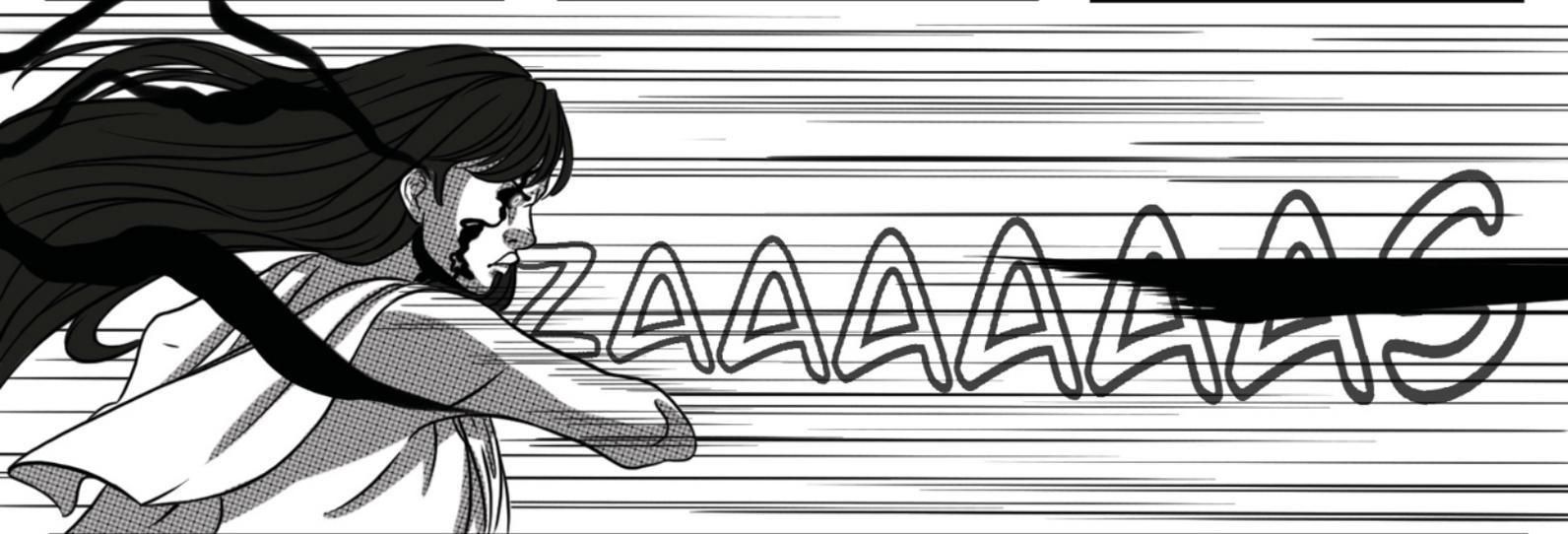
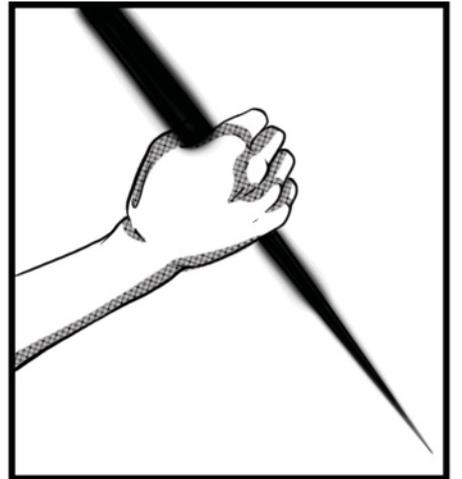
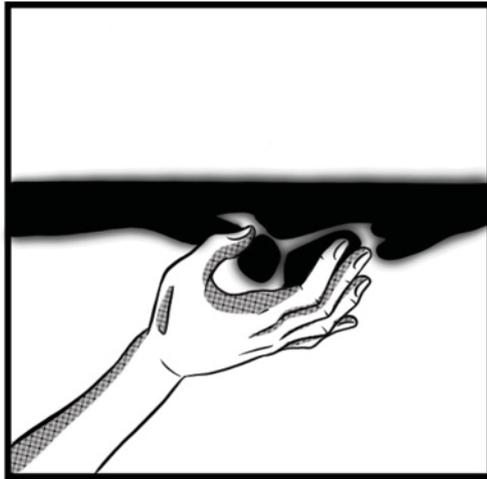
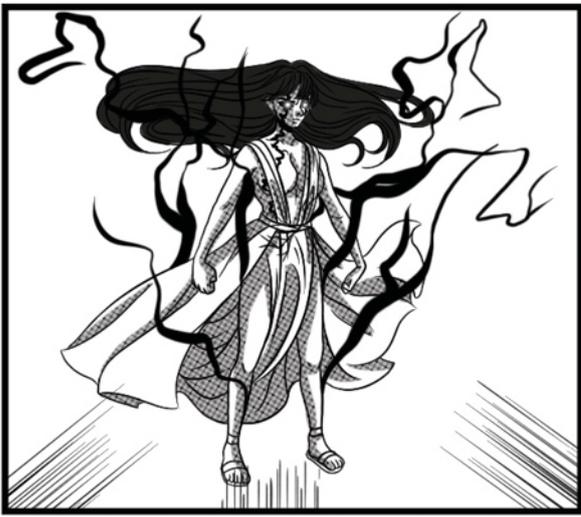


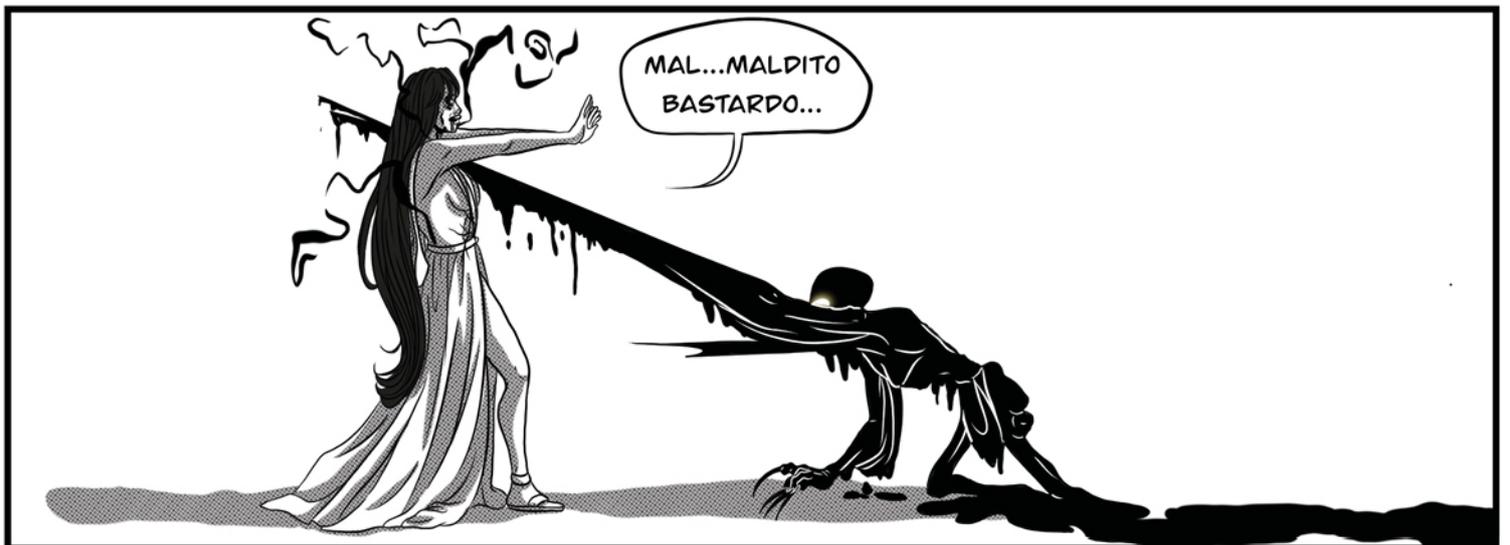
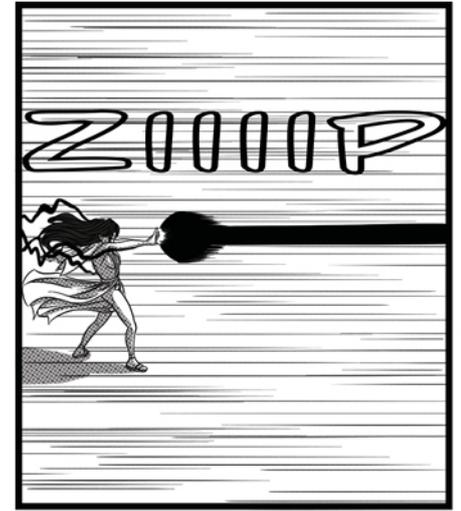
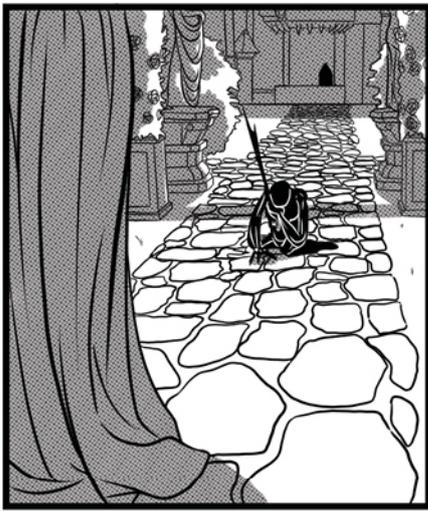


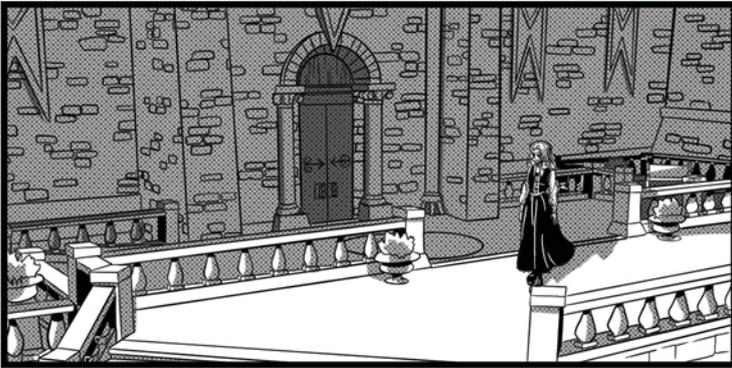
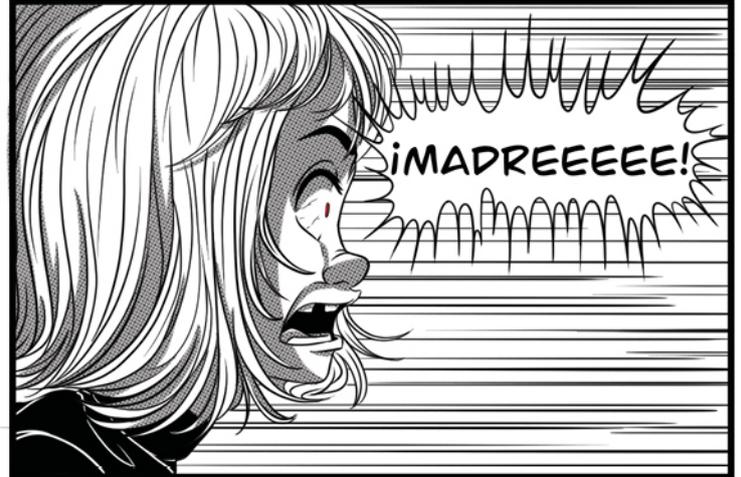
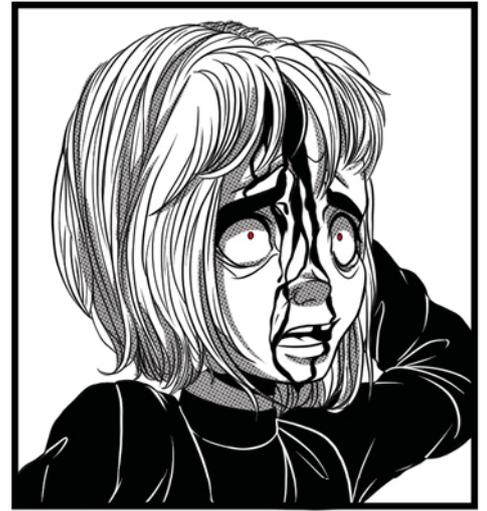
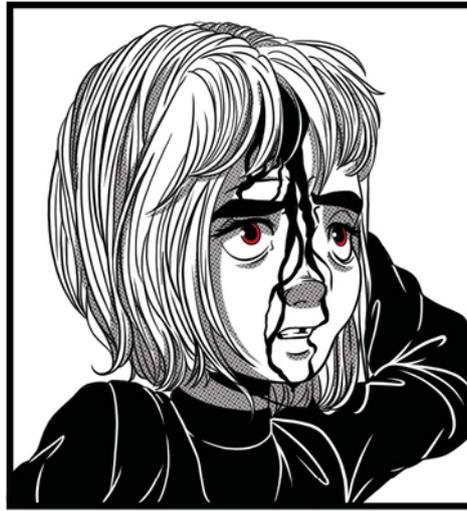


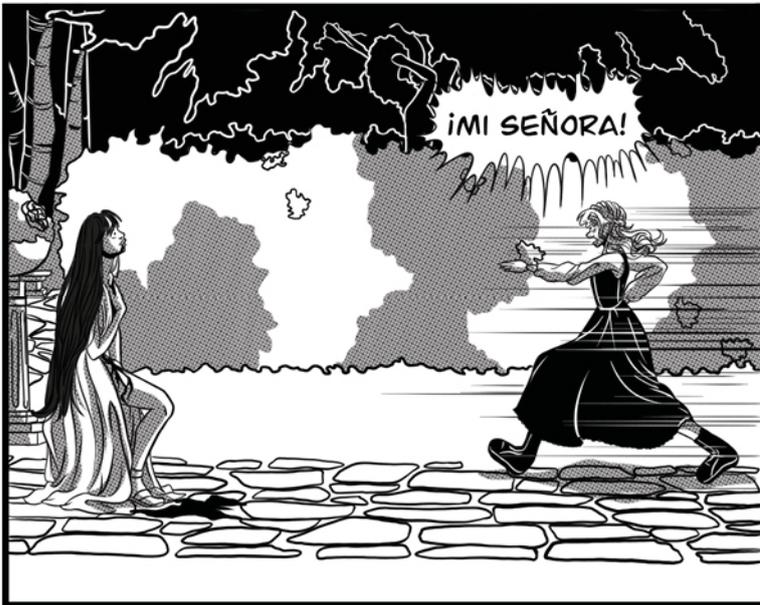
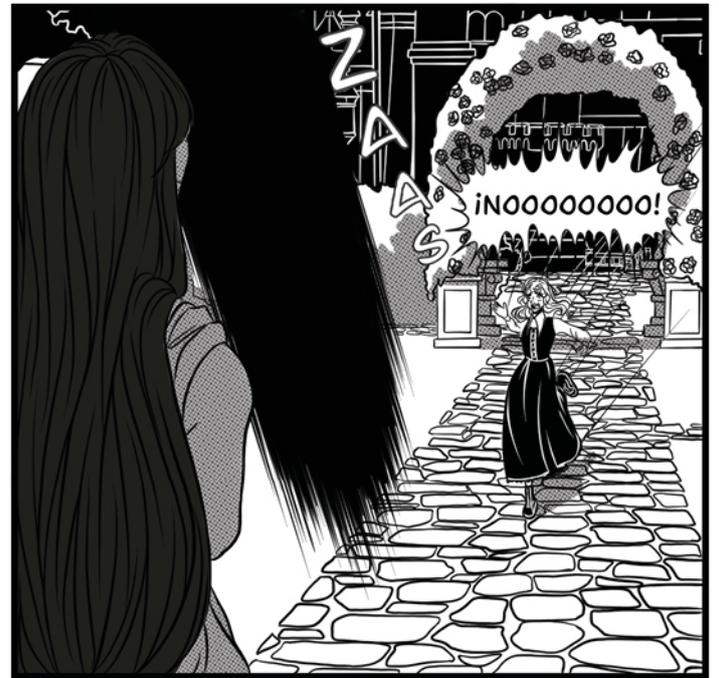


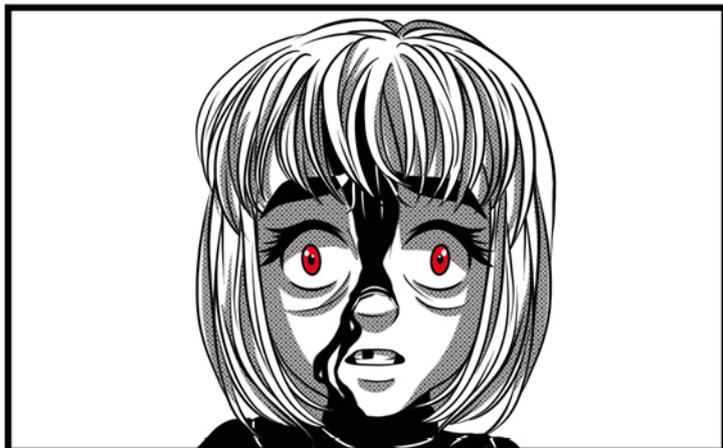
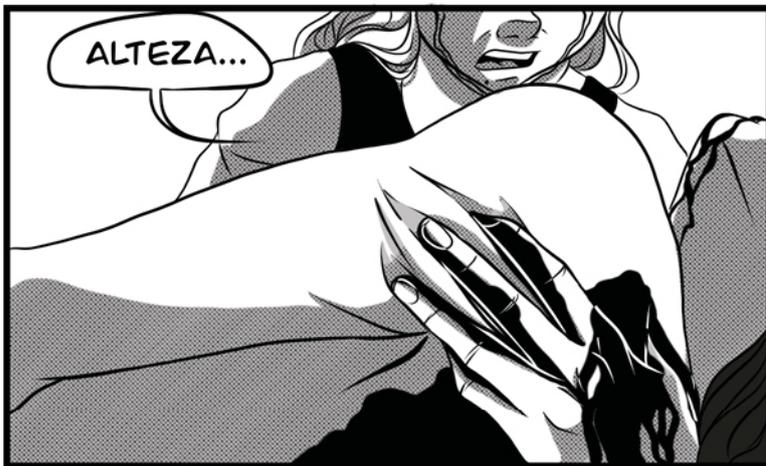
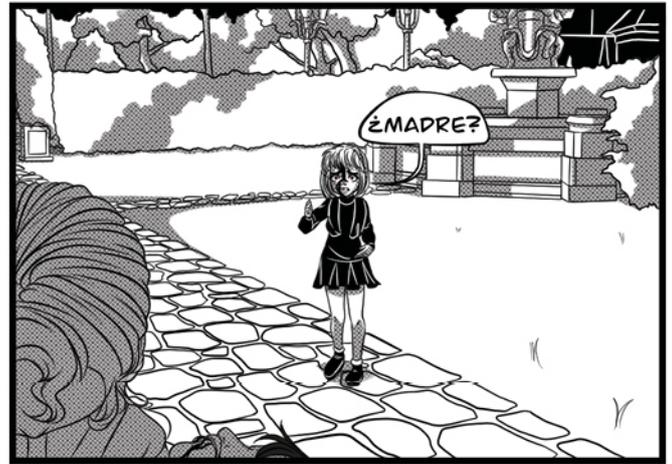
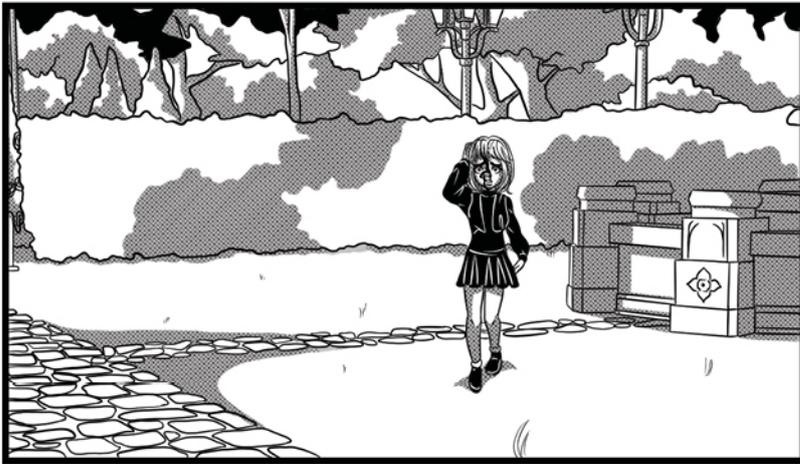
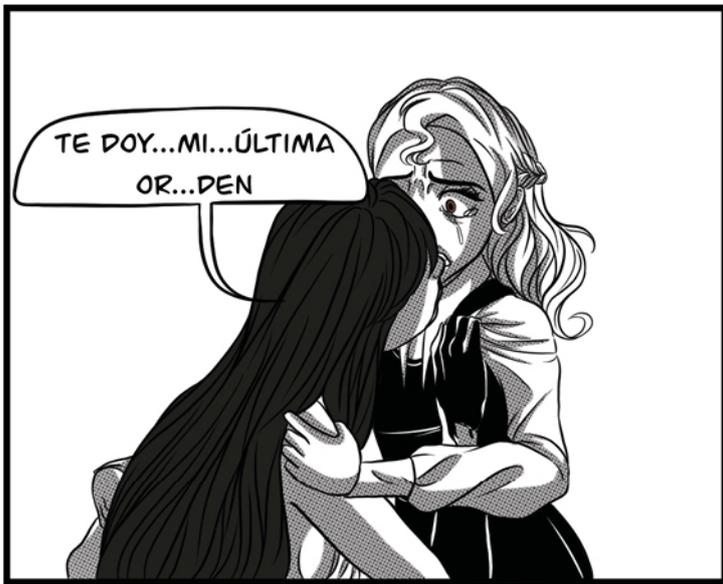


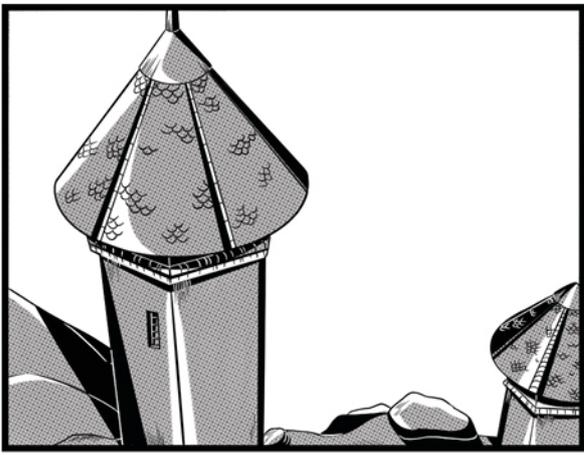


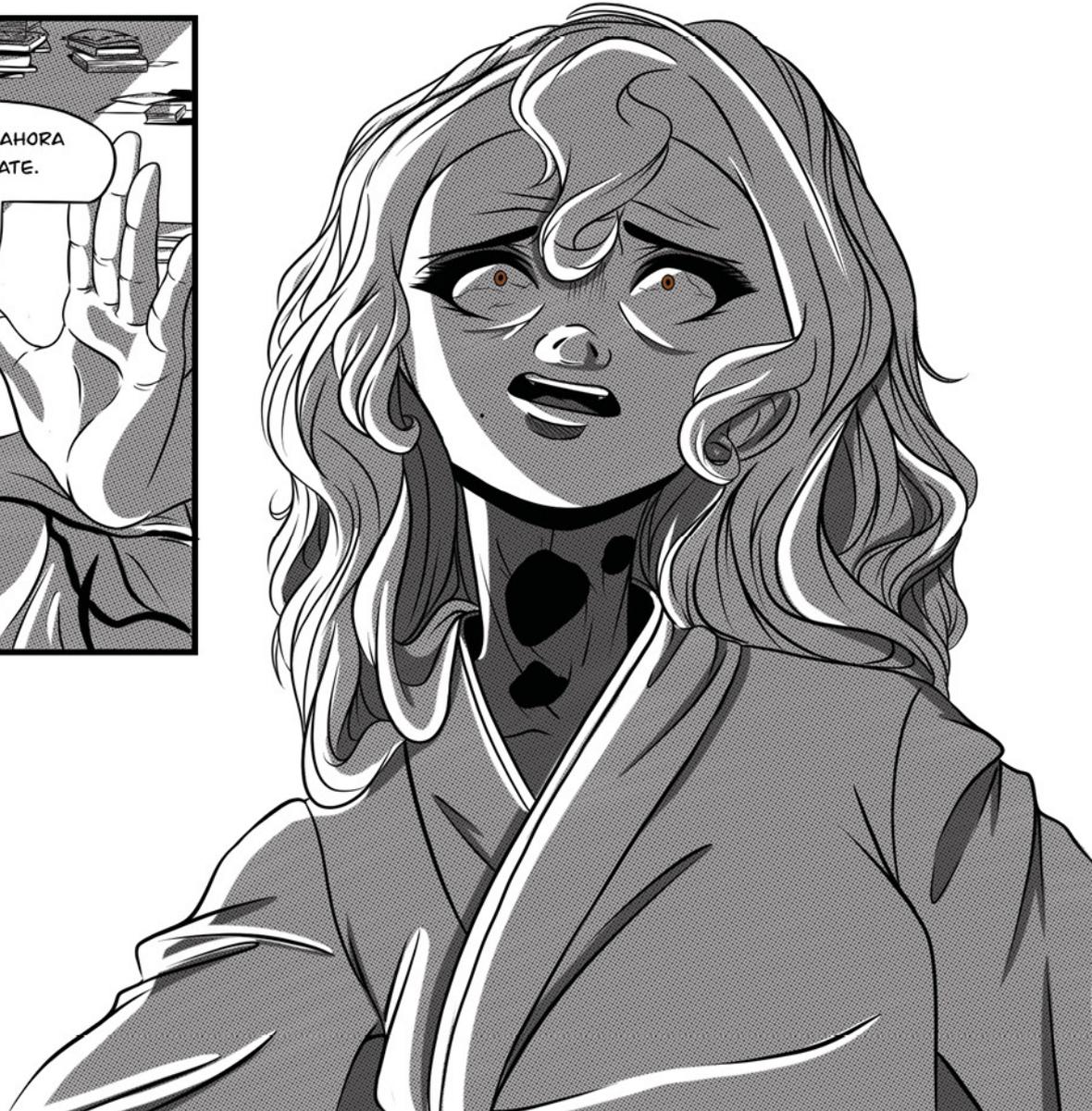
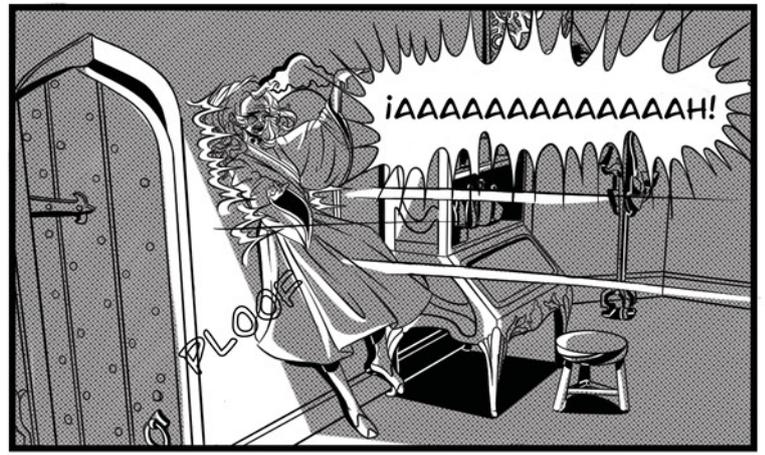
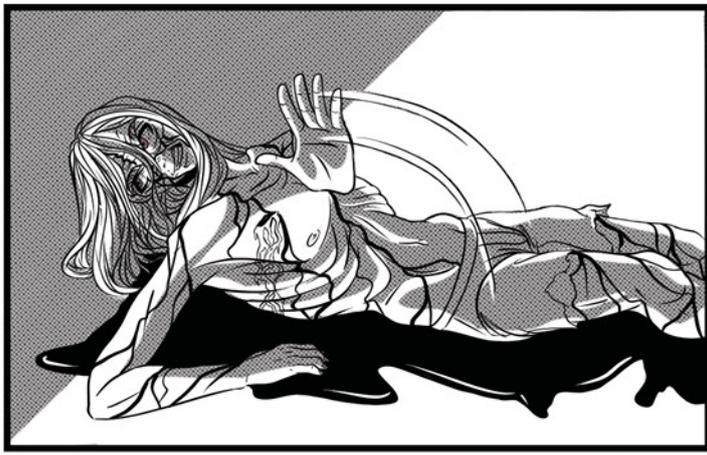


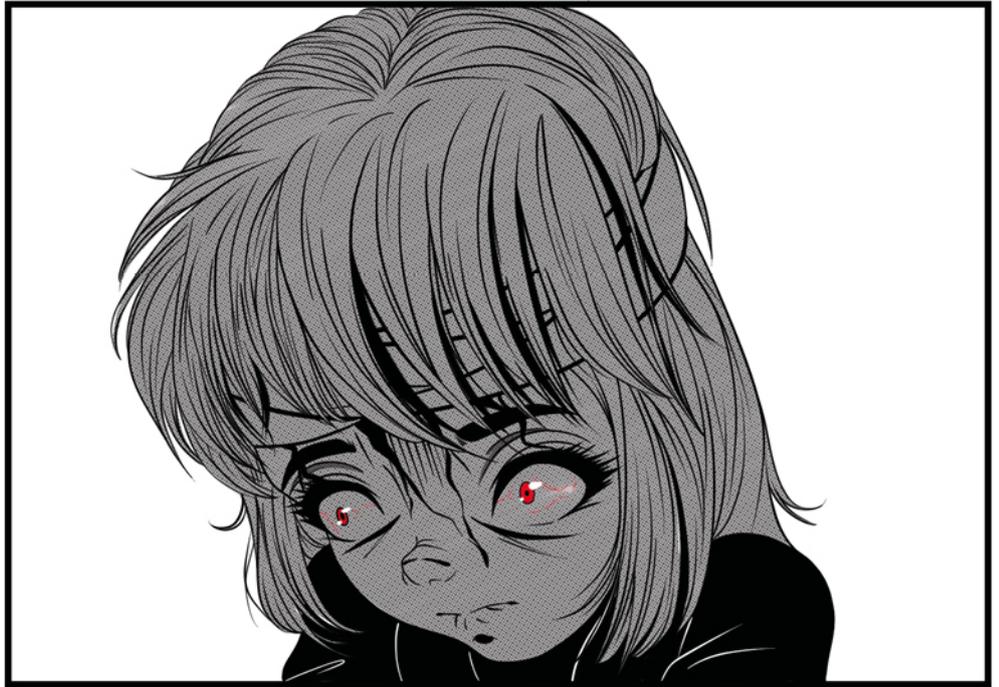
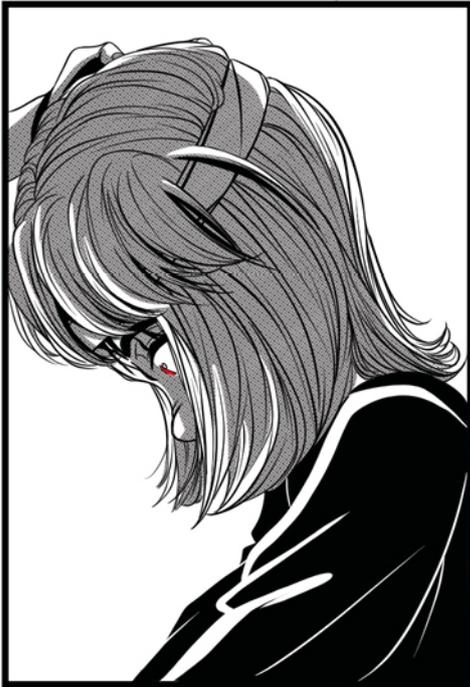
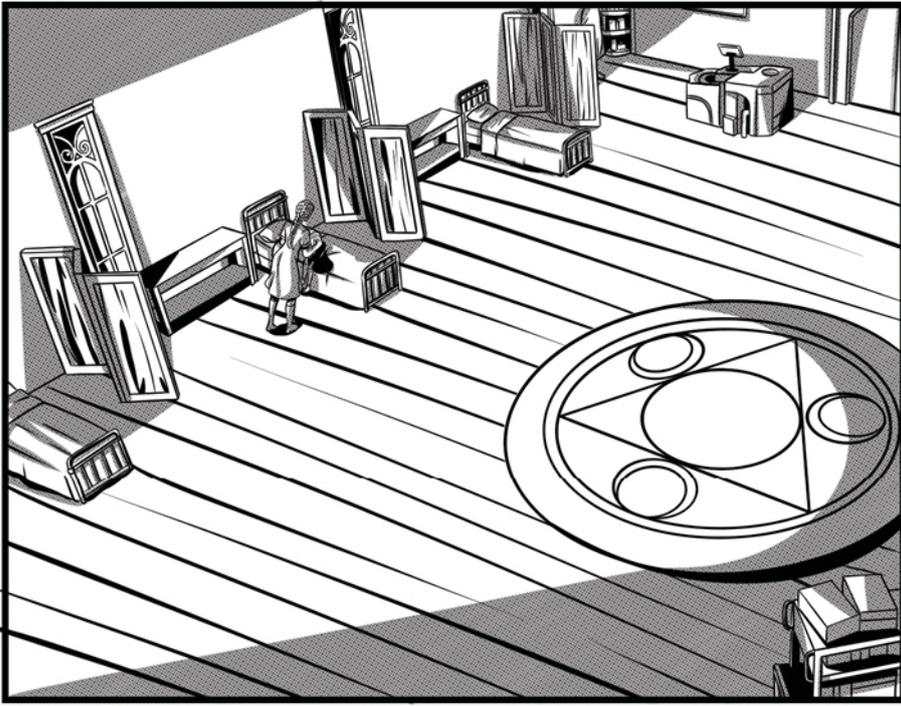




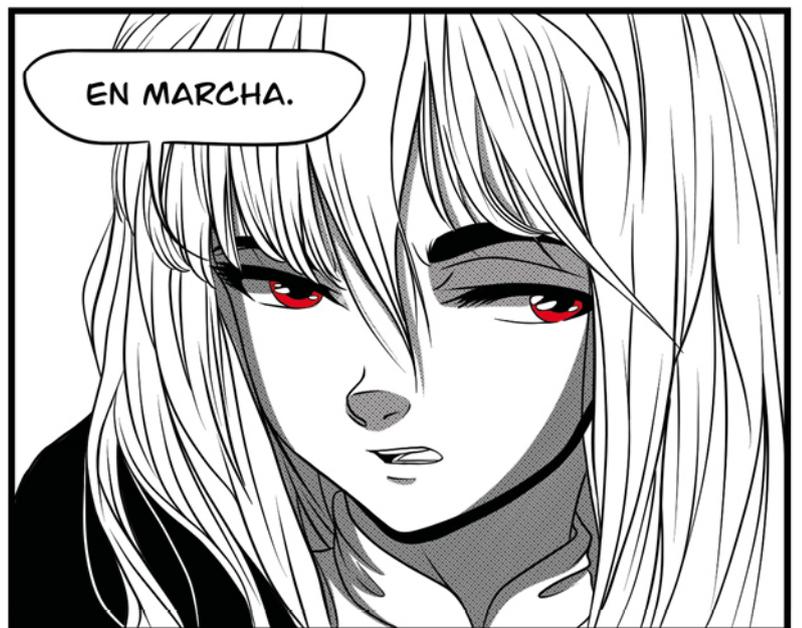
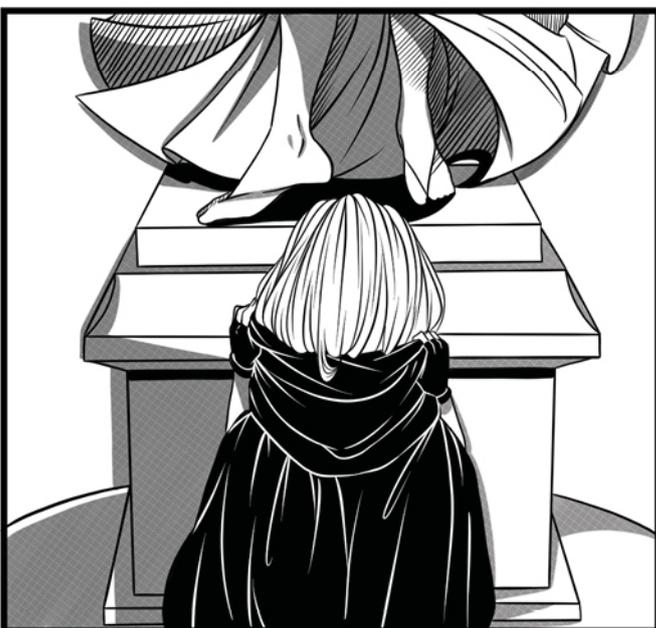
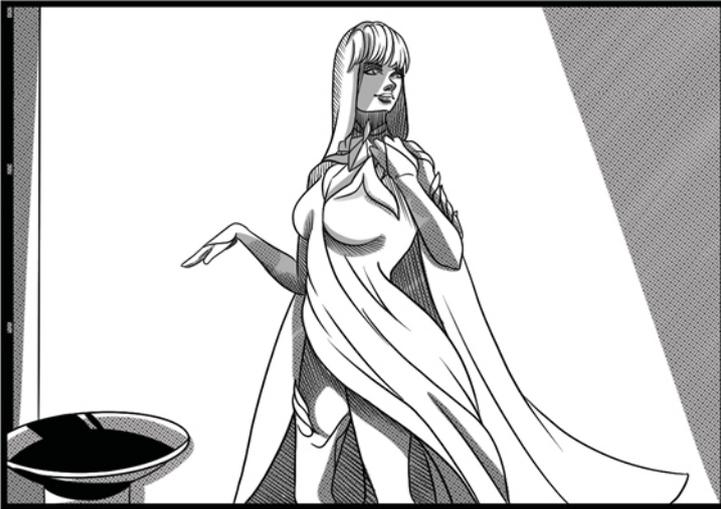








DIEZ AÑOS DESPUÉS



La vida de Nella sólo acaba de comenzar. Andra instruye y cuida a su hija, mientras que Gail comienza a sospechar de las verdaderas intenciones de la reina y la usurpación de su trono. Ambos enfrentados por la existencia de una hibridación de distintas razas, lo que provocará que un terrible suceso marque un antes y un después en la vida de Nella. La corona del reino Humano y del Inframundo peligran más que nunca, quizás una nueva guerra se aproxime.

