



2024-2025

MENCIÓN: Artes Plásticas

TÍTULO: El ciclo del miedo

ESTUDIANTE: Trigo Mira, Sara

DIRECTOR: Maravall LLagaria, José Luis

PALABRAS CLAVE: Ilustración digital, cómic, arte conceptual, vampiros, terror

RESUMEN: Este Trabajo Final de Grado consiste en el *concept art* de los personajes y el universo ficticio de una historia que estamos desarrollando, y cuyo género principal es el terror. Hemos definido las historias personales de cada personaje, su estética, su entorno, y finalmente hemos realizado una serie de ilustraciones para acompañar al cómic o novela ilustrada en el que finalmente se publique la historia completa.



Índice

pág/s.

1. Propuesta y Objetivos	5 - 6
2. Referentes	7 - 11
3. Justificación de la propuesta	12 - 13
4. Proceso de Producción	14 - 27
5. Resultados	28 - 46
6. Bibliografía	47 - 48



1. PROPUESTA Y OBJETIVOS:

1.1 Propuesta

Hemos querido desarrollar la creación de un *concept art* de un cómic propio del género de terror y misterio sobrenatural.

La principal idea era crear una historia juvenil que trate sobre los problemas de un adolescente y cómo se relaciona con su entorno tras pasar por un trauma que no le permite abrirse al mundo de nuevo.

La intención que tenemos en esta historia es que el personaje principal se enfrente a su pasado (experiencia con un vampiro cuando era pequeño).

El personaje de David ha sido creado para reflexionar sobre el miedo, el pasado y la transformación de la persona.

En este relato él es atacado por un vampiro cuando es pequeño y a pesar de que sobrevive, no vuelve a ser él mismo. Años más tarde le toca volver a enfrentarse a él, pues se ve envuelto en la investigación de extrañas desapariciones en su pueblo junto a sus amigos, donde el vampiro es el responsable y desemboca en una caza hacia él.

Esta experiencia termina por enseñar como el protagonista cambia su actitud y consigue superar su miedo a la vez de hacer que confíe en los demás otra vez.

Los personajes quieren servir para representar como cada persona tiene sus miedos y se forma a partir de estos. Por otra parte se quiere que esta experiencia una a los personajes y haga que cada uno avance superando sus miedos.

Principalmente hemos buscado crear una historia sencilla que muestre a unos personajes carismáticos pero realistas con los que se pueda llegar a identificar un adolescente.

Además también queremos investigar cómo tratar de generar miedo a través de las ilustraciones, pues la creación de ambientes y monstruos es un concepto que siempre nos ha interesado en otros formatos como en el cine, la literatura, etc...

Al mismo tiempo se quiere mejorar las habilidades con el dibujo digital y experimentar las posibilidades de sus herramientas, jugando con la colorimetría y las luces.

Durante este proceso hemos decidido crear el arte general de la historia pensando en que su destinatario no sea solo para un medio específico como el cómic si no para otros también como los libros ilustrados, novelas gráficas, etc...

1.2 Objetivos

- Crear unos personajes con conductas humanas y preocupaciones con los que la gente se pueda identificar.
- Explorar lo que conlleva la creación de una historia y sus partes investigando sus partes técnicas como la creación de viñetas, la selección de escenarios, encaje de personajes, etc.
- Generar una serie de escenas que exploren los distintos tipos de miedo en las personas y cómo estos afectan a tu formación como persona.
- Investigar cómo tratar de generar miedo, a través de las ilustraciones con la creación de ambientes y monstruos.
- Utilizar el vampirismo como símbolo de miedo (al cambio, al amor, al pasado). Creando unas escenas dónde el protagonista experimente sus aventuras relacionadas con ese miedo.



2.REFERENTES:

LIFE IS STRANGE (2015)

Life is Strange es un videojuego episódico de aventura gráfica desarrollado por Dontnod Entertainment.

La trama gira en torno a Max Caulfield, una estudiante de fotografía que descubre que tiene la habilidad de rebobinar el tiempo, lo que le permite cambiar eventos y sus consecuencias.

Particularmente nos gusta su estilo ya que destaca por combinar diferentes técnicas y conseguir un estilo sencillo pero con personalidad.

Aunque los gráficos son tridimensionales, muchos elementos del diseño, como los rostros y las texturas, tienen un estilo artístico que recuerda a pinturas digitales.

Además el juego enfatiza las emociones sutiles de los personajes, logradas mediante expresiones faciales y movimientos naturales que ayudan a transmitir la historia.

La atmósfera también va con sintonía con los personajes y se complementan para crear una ambientación que te lleva dentro del juego.



Fig.1: *Life is strange*, Dontnod Entertainment,portada del juego - Ilustración digital (2015)

THE SANDMAN (1989)

The Sandman,es un cómic creado por Neil Gaiman donde mezcla mitología, fantasía oscura, literatura y reflexiones sobre la humanidad.

La historia sigue a Sueño, también conocido como Morfeo,en varias aventuras donde se cuenta su pasado,el origen de su familia, y personajes que han pasado por su vida. Todo esto mientras nos invita a reflexionar sobre los sueños,la vida y su sentido y la muerte.

Un aspecto muy destacable de esta obra es la personalidad de los personajes y el realismo y crudeza de sus decisiones.

Por otra parte, el estilo de dibujo también es muy bello y al mismo tiempo tétrico.



Fig.2: *The Sandman: Endless Nights*, Neil Gaiman/Vertigo/DC Comics, novela gráfica (2003)

DEVILMAN CRYBABY (2018)

Devilman Crybaby es una serie animada de Netflix dirigida por Masaaki Yuasa y basada en el manga de Go Nagai.

Es una historia que mezcla horror, acción y reflexiones filosóficas sobre la humanidad, la violencia y la identidad.

Explora cómo el bien y el mal no son absolutos, sino que dependen de la perspectiva.

Examina el amor en sus diversas formas, desde el amor romántico hasta el amor fraternal, y cómo este puede motivar tanto actos heroicos como trágicos.

A pesar de iniciar la historia contando la vida de un adolescente más la historia se vuelve cada vez más oscura y tétrica y los giros argumentales son muy impactantes.

En cuanto al estilo destaca por tener una animación estilizada y experimental, que combina colores vibrantes con imágenes violentas. El diseño de los monstruos (demonios) es detallado y voluminoso y junto al gore y el soundtrack les aporta mucha presencia.

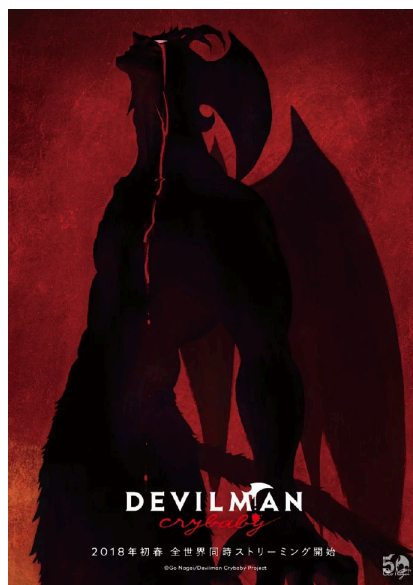


Fig.3: *Devilman Crybaby*, Go Nagai/Netflix, adaptación al anime (2018)

JUNJI ITO (1963)

Junji Ito es un mangaka japonés que se dedica a escribir e ilustrar sus historias de terror. En sus relatos transforma elementos comunes (una espiral, un agujero en una roca, un vecino extraño) en el eje central de sus historias de horror.

Gran parte de su horror proviene de conceptos inexplicables o fuerzas que no siguen reglas lógicas.

Sus personajes a menudo son consumidos por obsesiones o situaciones fuera de su control, lo que los lleva a la locura.

Lo interesante de su estilo es el nivel de detallismo de muchas escenas y la forma que tiene de jugar con el cuerpo humano distorsionándolo y llegando a crear criaturas monstruosas.

El horror corporal y la metamorfosis del cuerpo componen las imágenes principales de sus historias.

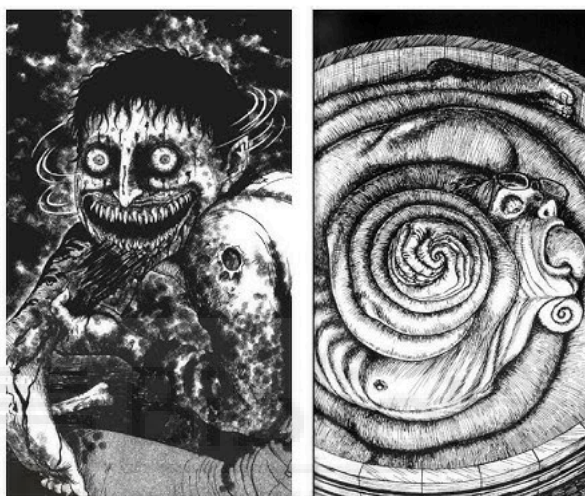


Fig.4: Fragmento de *Voces en la Oscuridad* (2016), Junji Ito, manga

Fig.5: Fragmento de *Uzumaki* (1998), Junji Ito, manga

INSIDIOUS (2010)

Es una saga que trata sobre cómo el protagonista Dalton y su padre Josh que tiene la habilidad de viajar entre planos mientras duermen e ir al universo de los muertos.

Esto lo hacen involuntariamente y en unos de los viajes un demonio consigue poseer a Dalton y encerrarlo en su mundo.

El padre junto a la familia debe descubrir cómo llevarlo de vuelta con la ayuda de Elise, una médium que ayudó a Josh ya cuando era pequeño.

Lo más interesante de esta saga es la ambientación de suspense que consiguen transmitir al espectador y como consiguen hilar cada película.

Pues el tiempo y los sucesos y personajes que no tienen una explicación en una, en la siguiente si, mezclan el presente y pasado.

Por otro lado, los propios demonios y fantasmas que aparecen tienen una caracterización que realmente asusta.

El director James Wan, que ha dirigido otras películas de este tipo de género sabe cómo usar los personajes, los silencios y la propia estética para transportarse dentro de la historia.



Fig.6: *Insidious*, James Wan, película (2010)

CARMILLA (1872)

Carmilla trata sobre una joven noble llamada Laura que vive en un castillo junto a su padre en Austria. Un día un carruaje tiene un accidente enfrente de su casa y la chica que va en él (Carmilla) se lesiona así pues el padre de Laura le ofrece quedarse para recuperarse el tiempo que quiera. Ellos no saben que ella es un vampiro, y mientras Laura va pasando tiempo con ella empieza a sospecharlo. Esta historia fue escrita antes que Drácula y se centra en representar los pensamientos tan contradictorios que tiene la protagonista hacia Carmilla, además de centrarse en envolver al lector en una atmósfera tétrica y misteriosa. Este relato tiene adaptación al cómic y película. Lo que más destaca de esta historia es cómo trata cada personaje el autor, como se puede experimentar en primera persona lo que sufren los personajes y como son retratados sus propios problemas de una manera muy realista y que llega al autor por su sinceridad y crudeza.

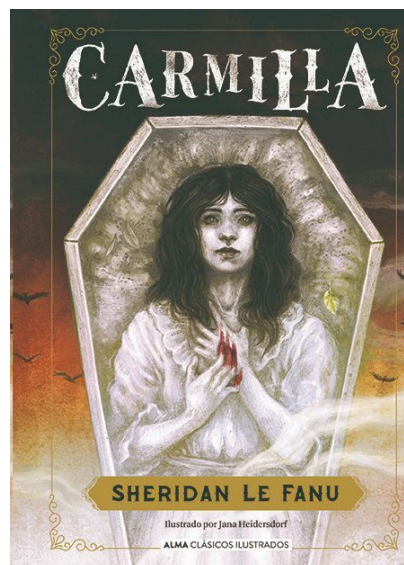


Fig.7: *Carmilla*, Sheridan Le Fanu/Jana Heidersdorf, libro ilustrado (2021)

EL VERANO EN QUÉ HIKARU MURIÓ (2021)

Este manga trata sobre cómo un chico llamado Yoshiki tiene que lidiar con la pérdida de su amigo y al mismo tiempo seguir viéndolo continuamente. Tras desaparecer un día de verano, su amigo Hikaru volvió cambiado. Físicamente era igual pero su personalidad había cambiado. Así se descubre que realmente Hikaru había muerto y su cuerpo lo poseyó un especie de ente que desea vivir una vida normal. Esta historia destaca por como el personaje principal atraviesa el duelo y la aceptación de la muerte de su amigo. El cambio de visión sobre la vida y cómo se ve a él mismo egoísta pues sabe que a pesar de que sabe que Hikaru ya no es la persona que era lo quiere seguir conservando y seguir aferrándose a él. Por otro lado, es interesante cómo trata todos estos pensamientos a través del Horror cósmico y folclore japonés.

Su estilo también es destacable por su atmósfera opresiva, su dibujo detallado y expresivo, y por la forma sutil en que trata las emociones humanas frente a lo sobrenatural.



Fig.8: *El verano en el que Hikaru murió*, Mokumokuren, portada del manga (2021)

3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA:

En este proyecto nos ha interesado tratar como tema principal el miedo.
¿Cómo afecta el miedo en cada persona? ¿Cuáles son sus consecuencias?
¿Cómo se representa?

El miedo es una emoción natural que se caracteriza por experimentar sensaciones negativas e intensas ante la percepción de un peligro o daño, ya sea real o imaginario. Se trata de una reacción de alerta producida por nuestro sistema nervioso ante una situación o cosa.

Una característica curiosa del miedo en los humanos en comparación a otras especies es que en el ser humano los estímulos que lo activan son mucho más variados. Pues en cada persona estos pueden variar mucho, no se rigen especialmente a peligros de supervivencia sino que puede causarlo una situación influenciada por pensamientos como la vergüenza, el rechazo o la vivencia de una situación pasada desagradable.

Las consecuencias que puede generar el miedo en ciertas ocasiones en las que no se puede controlar o es muy seguido son en enfermedades y estados de descontrol tanto físico como emocional.

El miedo viene de la infancia

Está demostrado que la raíz de nuestros miedos en la vida cotidiana parte de la infancia. Muchas de las preocupaciones que tenemos de adultos, que muchas veces no sabemos que ni tenemos hasta que lo experimentamos, son una respuesta a ciertas situaciones que la mente y el cuerpo ha vivido con anterioridad.

Nuestro concepto de las cosas más simples se aprende cuando eres pequeño incluso de forma inconsciente.

En muchos casos el comportamiento y la personalidad de una persona se basa en torno a muchas cosas y una de las principales es el miedo.

Las actitudes vienen de una respuesta a este, pues copiamos patrones o desarrollamos defensas según las experiencias con estos.

La carencia de responsabilidad afectiva y la no importancia de la validación en esta etapa de desarrollo es crucial para la creación de estos miedos, ansiedades y desemboca en comportamientos muy intensos por parte de la persona hacia los demás.

En esta historia se ha querido representar varios tipos de miedo relacionando cada personaje con un miedo común, para poder profundizar en cómo diferentes personas viven estos miedos, cómo les afectan y qué formas pueden cobrar.

David(protagonista)- Miedo a relacionarse con otras personas románticamente, a la intimidad. Huye de cualquier situación conflictiva y a sentimientos que le generen inseguridad y vulnerabilidad.

Ali- Miedo a quedarse sola, a las amistades, a ser ella misma, a no controlar sus emociones y reacciones.

Paula- Miedo a decepcionar a su familia. A fallar y perder la poca aprobación que tiene de ella. Se sobreexplota para ser la hija perfecta.

Álex- Miedo a su familia. No encaja como su hermana ni se esfuerza, piensa irse de casa porque todo el desprecio de su familia cae en él.

En la historia, David se muestra como una persona bastante insegura y que necesita tener el control de las cosas, esto le va llevar a tener que enfrentarse a situaciones incómodas en las que va a necesitar cambiar su actitud para poder ayudar tanto a sus amigos como a él mismo.

En su dinámica con otras relaciones él actúa como la parte pensante miedosa y sensata. Esto se debe a su necesidad de seguridad y de no querer exponerse a situaciones fuera de su control.

El origen de su personalidad actual en la obra es culpa de su vivencia pasada.

Un día que iba caminando por el bosque de su pueblo vio unas pisadas muy grandes de algo que no sabía identificar y las siguió. Cuando se dio cuenta se había adentrado muy profundamente dentro del bosque y ahí se vio atacado por una figura muy grande.

Esta parecía humana pero al mismo tiempo no, tenía las extremidades muy largas y grandes, ojos rojos y unos dientes enormes. Tras verse inmovilizado pensó que aquello lo mataría y se desmayó, en cambio cuando despertó ya no estaba y él seguía bien, pero tras ese día nunca volvió allí.

Se quiere que el personaje sirva para poder expresar una vivencia general que tenemos las personas al pasar por una situación que nos afecta y que muchas veces nos convierte en otra persona.

El vampirismo siempre se ha usado para expresar ciertos temas tabús, para crear personajes diferentes, representar personajes marginados de la sociedad y que no encajan. Dentro de esta corriente también se ha usado para representar por ejemplo el tema de la sexualidad, el erotismo, la homosexualidad.

Los medios a través de la literatura, el cine y el arte en general nos han enseñado que esta analogía a lo diferente siempre será bien recibida si no se profundiza en los significados y contextos reales.

Algunos ejemplos son: *Drácula*, *Carmilla*, *Nosferatu*, *Entrevista con el vampiro*, *Crepúsculo*, etc...

En cada obra hay un uso de esta condición para expresar ciertos sentimientos de los personajes. No es lo mismo en *Crepúsculo* que se usa como un vínculo amoroso entre los protagonistas, que en *Nosferatu* que representa la sexualidad y el trauma de la protagonista.

Por eso esta transformación física se puede llegar a extender y simbolizar todo tipo de temas.

En este trabajo se pretende seguir usando como simbolismo del miedo, del trauma, de algo que no puedes escapar y que te acompaña.

Para eso hemos querido realizar unas escenas que expresen los sentimientos y acciones del protagonista tras enfrentarse a este miedo de nuevo.

4.PROCESO DE PRODUCCIÓN:

4.1 Documentación y Materiales

Para la realización de este *concept art* investigamos diferentes medios que trataran el miedo, el trauma y el existencialismo. Para crear una historia y unos personajes dónde se pudieran ver los temas a tratar, buscamos diferentes referentes que ya habían tratado estos temas en distintos soportes.

Cuando se visualizó cómo y de qué forma los autores expresaban estas vivencias pasamos a decidir en qué medio debía crearse el trabajo.

Teniendo en cuenta la necesidad de creación pictórica y de crear una historia oficial, además del tiempo disponible, elegimos realizar un *concept art* de un cómic, que incluyera: la estética y diseño de los personajes, los fondos y localizaciones de los acontecimientos, la paleta y estilo de dibujo, el ambiente y la relación entre los personajes.

Para esto se elaborarían una serie de ilustraciones donde se reflejara la personalidad de los personajes y los eventos principales de la historia.

Usamos un programa de pintura en digital para la creación de los bocetos y como arte final, pues se consideraba más apto este formato para un posible proyecto futuro. El programa que se usó es *Krita* y contiene todo tipo de opciones y elementos de trabajo.

El proceso que seguimos mientras se creaban las ilustraciones consistió en:

La selección de acontecimientos: hubo que organizar una línea temporal eligiendo los eventos más importantes y que marcarían el carácter de la historia. Tras saber los sucesos y tener pensado mejor los personajes se empezó con la fase plástica.

En esta fase lo primordial era la realización de bocetos de los personajes y se buscó la imagen y estética para cada personalidad. A su mismo tiempo se fueron dando detalles de su persona como por ejemplo su relación con el mundo, sus miedos y la relación con el protagonista.

A partir de tener los personajes se fueron desarrollando fondos y escenas sencillas con el protagonista para ir analizando si funcionaba el diseño seleccionado y los colores, composición, etc.

Tras hacer alguna prueba empezamos a crear las ilustraciones finales donde se destaca el uso de los verdes, las tonalidades oscuras y las pequeñas pinceladas que forman la estructura de los elementos.

También el contraste de colores y luminosidad ayudó a aportar a las escenas más dramatismo y generar un ambiente más cargado de peso emocional que en otras.

4.2 Contexto/Historia

En la historia hay cuatro personajes principales: David, Ali, Álex y Paula.

David es el protagonista, es un chico tímido que se ha mudado a un pequeño pueblo dónde se cuentan leyendas y rumores de desapariciones.

La historia se cuenta desde su punto de vista y trata de expresar las dudas emocionales de un adolescente que tiene que enfrentarse a cambios y traumas pasados.

El principal villano y causante de las desapariciones como el trauma es un vampiro que se llama Alester.

Durante la historia David y sus amigos van a investigar al bosque ya que habían escuchado historias sobre cómo cada cierto tiempo desaparecía gente dentro de él.

A pesar de tener miedo de ir a sitios así por experiencias pasadas, a sus amigos les ha interesado siempre la exploración urbana y meterse en sitios peligrosos y lo terminan convenciendo.

Mientras están indagando en la cabaña que se encuentra en el bosque, descubren partes de cuerpos de personas y se van enseguida.

Tras esto David se encierra en su casa, se aísla de ellos y deja de ir a la universidad durante unos días, pues en un momento antes de encontrar los cuerpos se quedó solo y vio al vampiro (Alester) el mismo que lo atacó de pequeño.

Cuando se da cuenta que se está volviendo paranoico y no mejora estando solo decide ir a ver a Ali y contarle lo que vio.

De camino se encuentra con Paula y le dice preocupada que ha discutido con Álex sobre seguir investigando lo del bosque y cree que este ha vuelto a entrar.

David se encuentra entrando al bosque con miedo, está buscando a Álex que ha vuelto a entrar sin avisar a nadie.

Ve pisadas muy grandes que parecen de murciélago y escucha ruidos raros que parecen de un animal así que se esconde.

Se piensa que no lo ha pillado pero detrás de él aparece Alester y se lanza sobre él.

Este le dice que se alegra de verlo de nuevo (pues de pequeño ya lo había atacado) y que esta vez va a matarlo.

David se paraliza y no se mueve, piensa que esta vez si lo matará.

De repente Álex aparece y lo apuñala.

Pero a pesar de que lo ha salvado Alester ha conseguido morderlo y al no matarlo David se transforma en vampiro también. A partir de aquí, tiene que aprender a vivir con este nuevo cambio.

Datos y detalles sobre personajes:

- El miedo es el impulso que mueve al personaje principal. Miedo al cambio, a perder a sus amigos (a causa del vampiro), a su futuro, a confiar en las personas y a no ser suficiente para confrontar las cosas que le pasan.

- En cambio el odio es el impulso que mueve al villano.

- Se descubre que los vampiros y humanos se relacionaban entre ellos, se casaban y tenían hijos gracias a que encuentran antiguas escrituras de gente que investigaba criaturas mitológicas como el vampiro.

- En el transcurso de las investigaciones y viajes al bosque los personajes de David y Álex pasan de discutir y caerse mal a gustarse y simpatizar el uno con el otro.

- Alester tiene resentimiento hacia los humanos por la traición de una cuando era más joven. El protagonista le recuerda a ella. Alester se hizo amigo de una humana en 1917. Ella lo encontró por casualidad en el bosque cuando había sido atacado por un cazador pero no huyó de él, lo curó, aunque no sabía que era un vampiro. Se hicieron amigos y venía a verlo al bosque.

Cuando se enteró aunque realmente confiaba en él decidió no ayudarlo cuando el pueblo fue tras él pues había una epidemia de peste Española en el pueblo y pensaron que era obra del diablo o de algún ser contrario a Dios. Cuando se volvieron a encontrar ella estaba muriendo por esta enfermedad.

La cabaña del bosque la construyó el vampiro para vivir con ella.

- Alester en verdad **tiene miedo** de soltar el odio hacia los humanos porque es lo que le ata a su humana. Como leyó que puede resucitarla con mucha sangre de gente decide seguir cazando humanos y se queda con los cuerpos. Con ellos también experimenta con la resurrección de los cuerpos y crea monstruos.

4.3 Estética y desarrollo de los escenarios

Moodboard general:

El moodboard recopila elementos visuales que representan la esencia y atmósfera de la historia. Permite concretar su apariencia, estilo y personalidad.



Fig.9: Moodboard estético

4.4 Estudio/Concept art de personajes

DAVID

Es el protagonista principal de la historia.

Un chico universitario de 19 años que estudia fuera de casa, en el pueblo de Teal.

Tiene un carácter serio y reservado. Tiene muchas manías y no le gusta mucho la gente ni socializar pero desde que entró en la universidad quiere intentar cambiar.

Su mejor amiga es Ali, y pasan casi todos los días juntos visitando lugares por Teal.

En su tiempo libre le gusta leer y escuchar música.

Cuando está solo se dedica a realizar muchas cosas a la vez ya sea ver películas, leer, cocinar, pasear pero no puede estar quieto, siempre tiene que estar haciendo algo, pues es su forma de llevar la ansiedad.

Le gusta la música indie y el estilo punk de los 80/90. Se viste con ropa ancha y camisetas de grupos que le gustan.

Moodboard personaje:

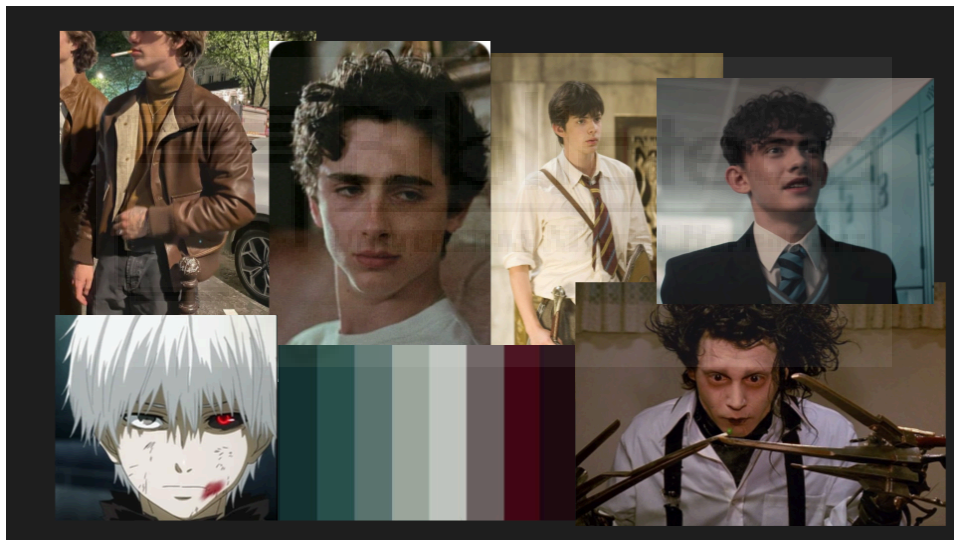


Fig.10: Moodboard del personaje principal

Diseño y expresiones:



Fig.11: Diseño inicial



Fig.12: Variación de expresiones



Fig.13: Variación de diseño

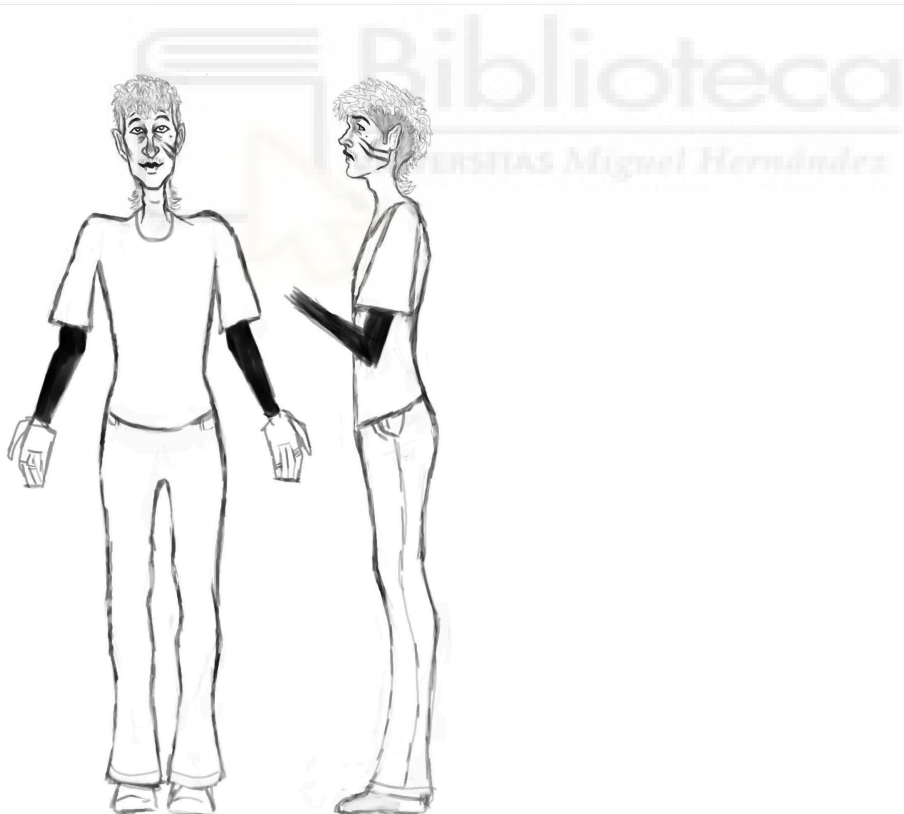
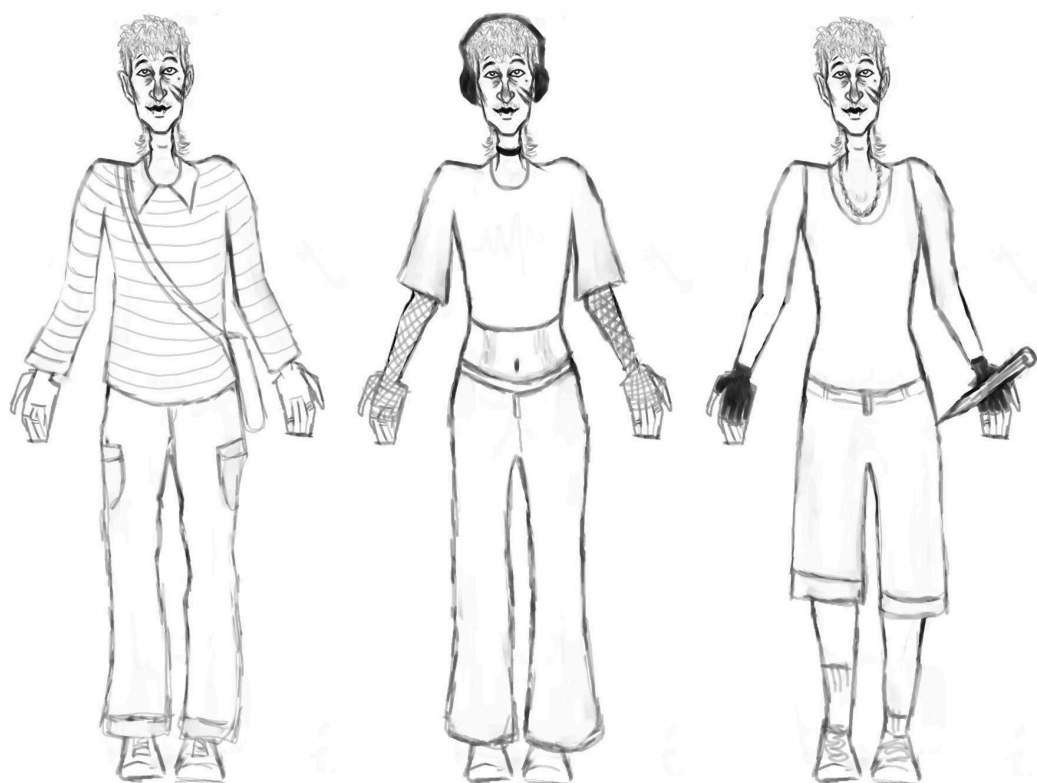


Fig.14: Variación de vestuario



Fig.15: Ficha David



Fig.16: Diseño final David

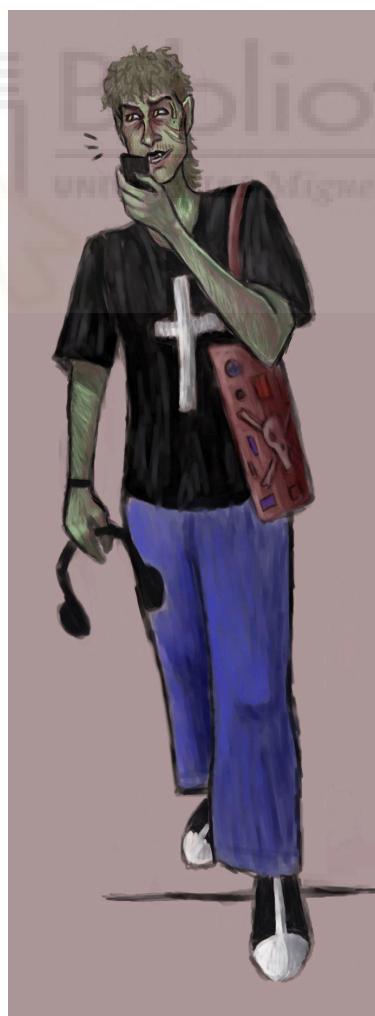


Fig.17: Diseño final David cuerpo

ALI

Mejor amiga de David, estudia con él en Teal.

Es una chica con una personalidad extrovertida y con un carácter fuerte.
Le gusta conocer gente y cotillear con los demás, aunque se siente más agusto y segura con gente tranquila.

Le gusta convencer a David para salir de casa e ir a cualquier sitio.
Fan de las fiestas y en su tiempo libre le gusta dibujar e ir a investigar sitios abandonados.
Siempre ha querido tener hermanos, pues se ha criado solo con sus abuelos y no ha podido compartir sus aficiones con mucha gente hasta hace poco, por eso considera a David como el hermano pequeño que nunca tuvo.

Es fan del rock y el indie de los 2000. Y siempre se maquilla y viste mezclando el estilo gótico y punk.

Moodboard personaje:

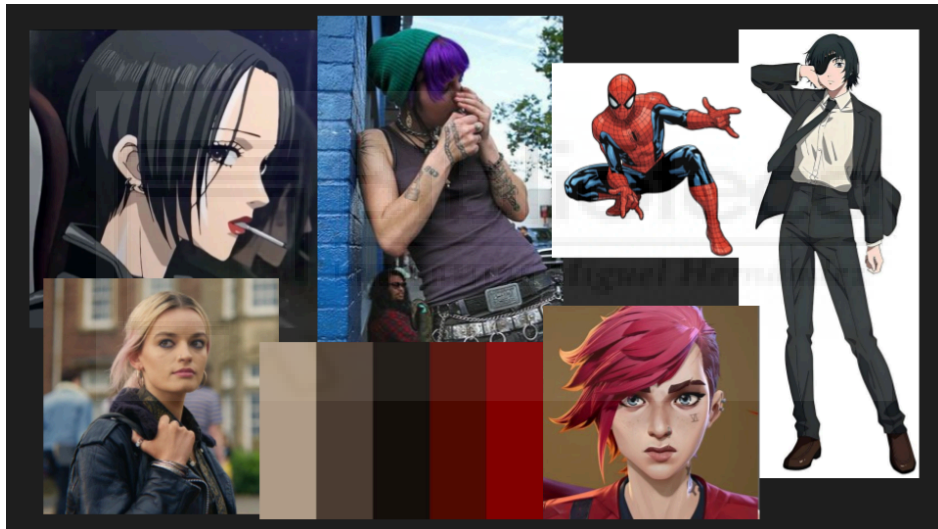


Fig.18: Moodboard de Ali

Diseño y expresiones:



Fig.19: Diseño inicial



Fig.20: Diseño final

PAULA

Hermana de Álex.

Es una chica muy calmada y le gusta ayudar a la gente con sus problemas. No le gustan las personas ruidosas y es un poco introvertida.

Le gusta leer todo tipo de libros sobre todo de fantasía y ver películas de miedo. Aunque prefiere estar sola que con gente siempre está pegada a su hermano, pues prácticamente lo crió ella. No se lleva bien con sus padres. Siente que tiene que proteger a su hermano y sobre piensa bastante las situaciones, no es nada impulsiva al contrario que Álex.

Le gusta bastante el pop y la música clásica, aún así escucha también a escondidas algunas bandas que escucha su hermano. Es bastante femenina y le gusta mucho ir con todo tipo de faldas y jerséis.

Moodboard personaje:



Fig.21: Moodboard de Paula

Diseño y expresiones:



Fig.22: Diseño inicial



Fig.23: Diseño final



Fig.26: Variación de expresiones



Fig.27: Ficha Álex

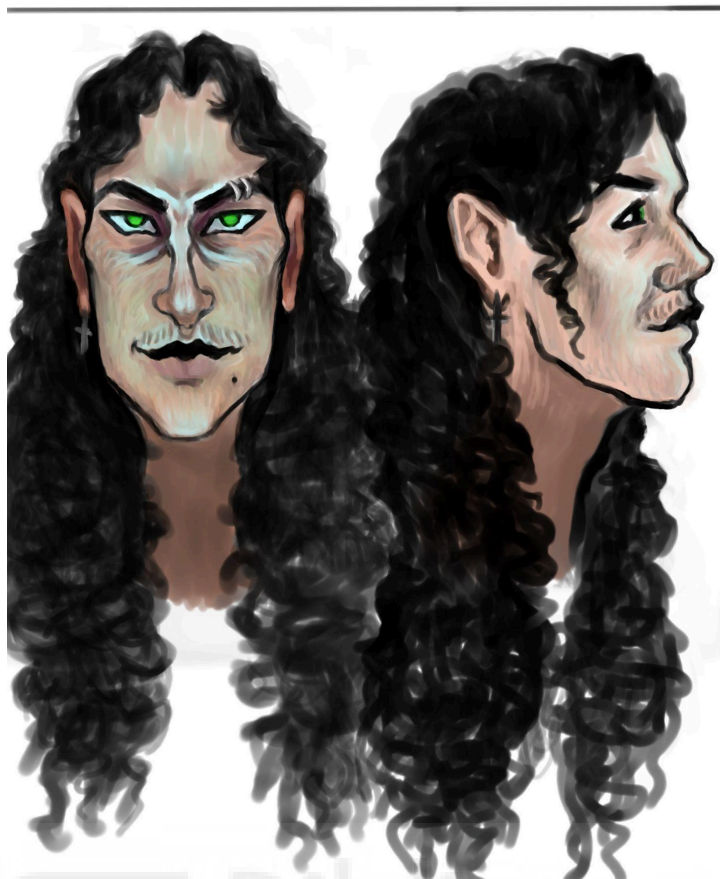


Fig.28: Diseño final Álex

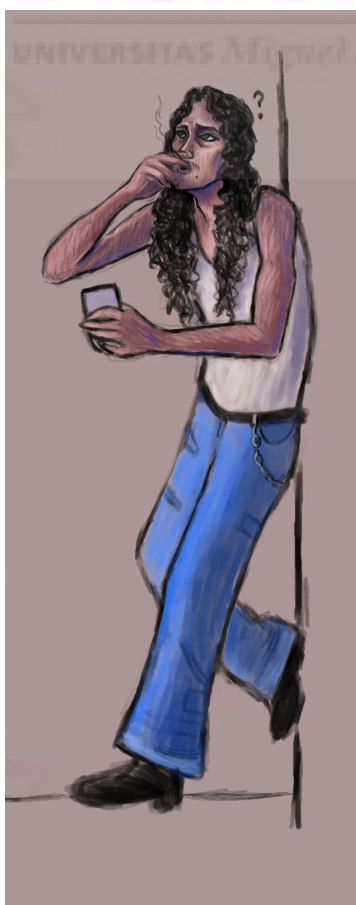


Fig.29: Diseño final Álex cuerpo

ALESTER

Alester(villano) es un vampiro de 300 años que odia a los humanos pues uno lo traicionó hace tiempo.

Se obsesiona con el protagonista pues le recuerda a esa chica que conoció. A pesar de que David es un chico, su aspecto se parece mucho a ella además de su personalidad.

Alester siempre ha vivido para matar gente y animales sin importarle nada, nunca ha querido convertir en vampiro a nadie porque no le interesaba lo suficiente.

Es una persona fría y egoísta por naturaleza ya que no ha tenido a nadie que lo acompañe todos estos años.

Moodboard personaje:



Fig.30: Moodboard Alester

Diseño y expresiones:



Fig.31: Diseño inicial



Fig.32: Diseño final

5.RESULTADOS ESCENAS Y DISEÑOS:

En este último apartado nos queríamos centrar en reunir las ilustraciones finales que compondrían el universo de la historia. En ellas se verían al protagonista en ciertos momentos importantes de la historia, a los otros personajes y sus miedos, tipos de monstruos, los fondos donde ocurren los acontecimientos, y en general, la estética y ambiente del relato.



Fig.33: Escena encuentro David y Alester sin color/con color



Fig.34: Detalles

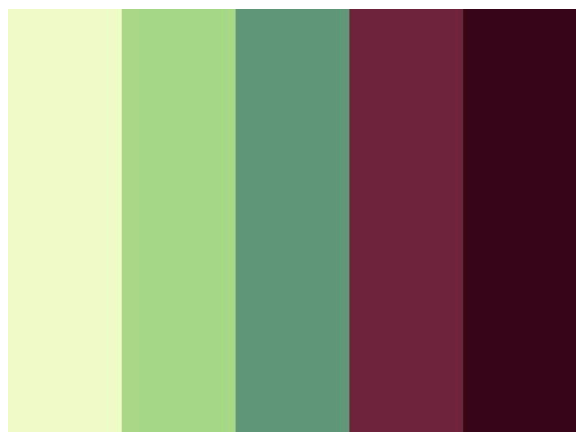


Fig.35: Paleta de color piel



Fig.36: Escena David en su Habitación

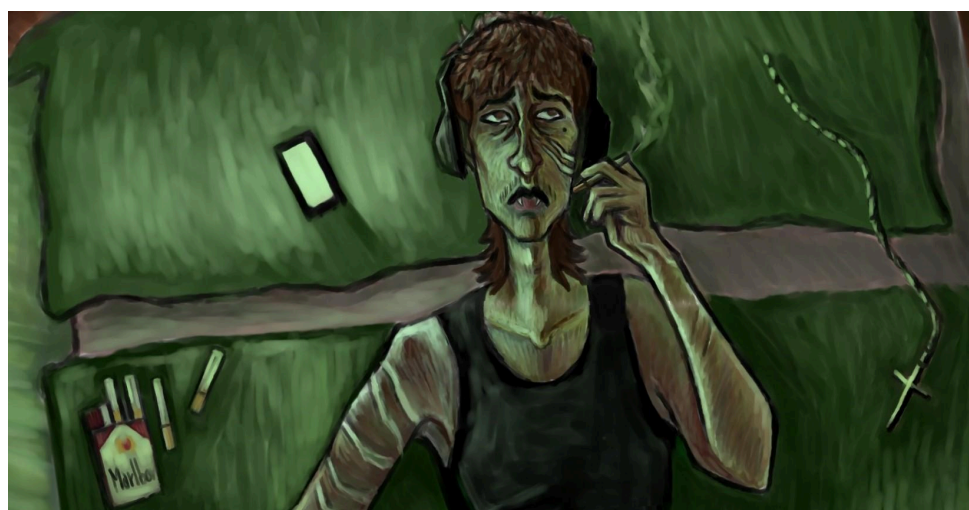


Fig.37: Detalles



Fig.38: Escena David en su habitación 2 sin color/con color

5.1 Bocetos de páginas



Fig.39: Escena David y monstruo



Fig.40: Escena encuentro con Paula y Álex en el bosque



Fig.41: Escena confesión David a Ali.

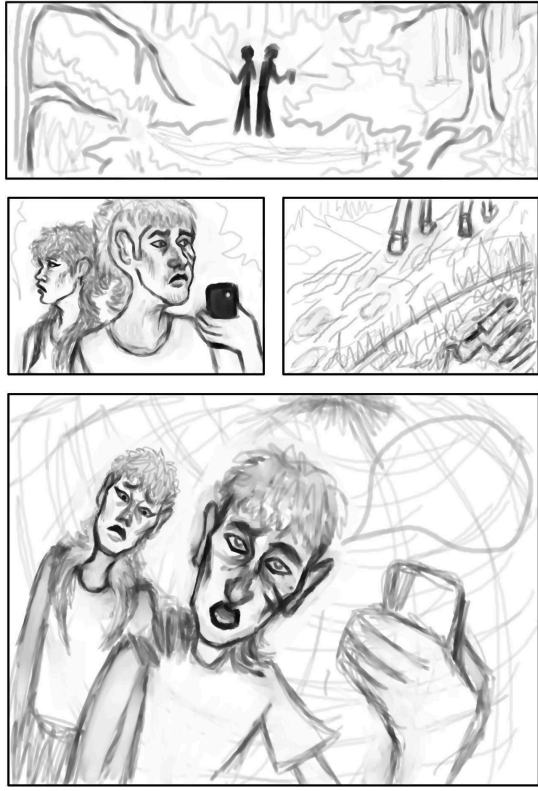


Fig.42: Escena David y Ali en el bosque

5.2 Bocetos de fondos y monstruos



Fig.43: Variación de diseño de monstruos



Fig.44: Variación de diseño de monstruos



Fig.45: Fondo bosque 1

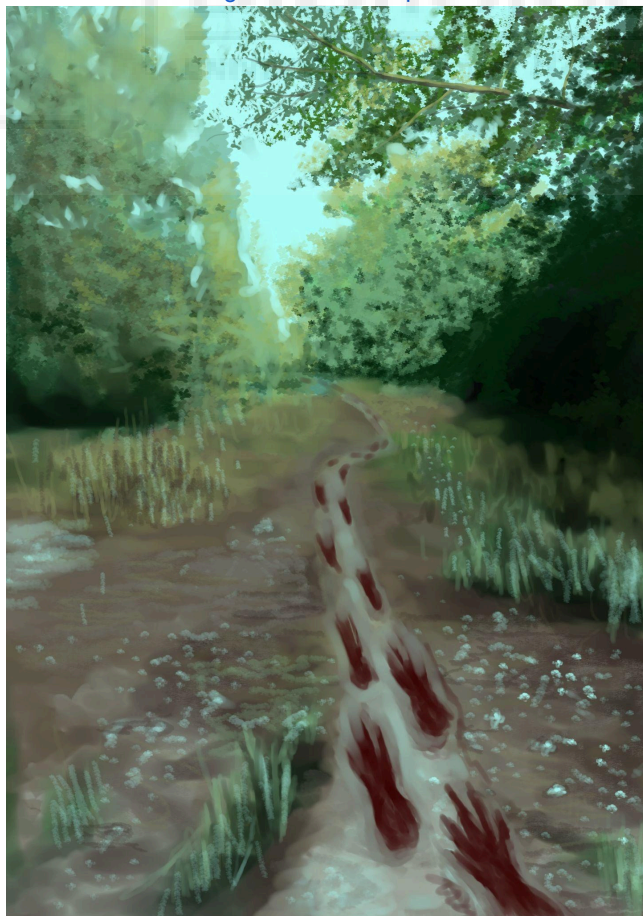


Fig.46: Fondo bosque 2

:



Fig.47: Fondo baño

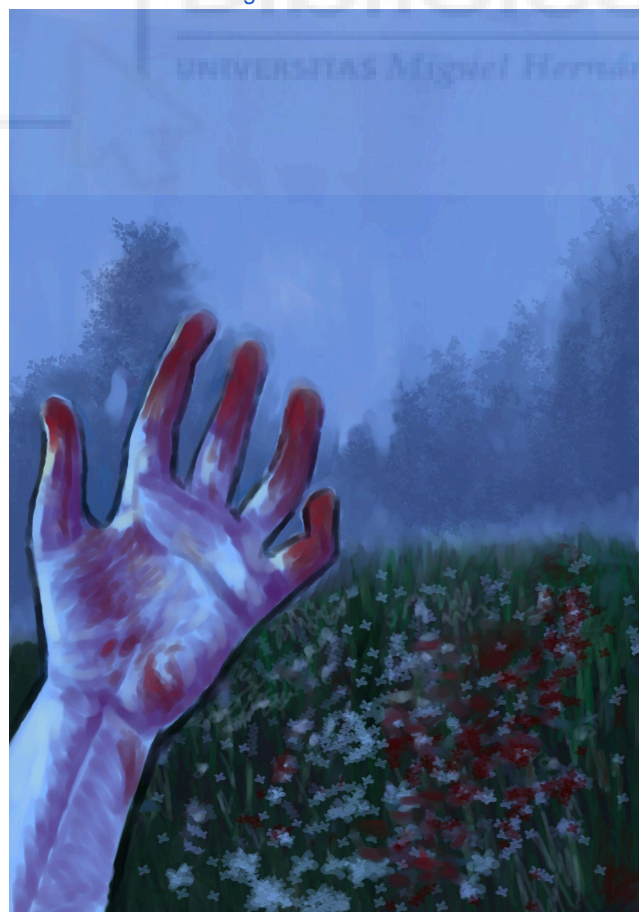


Fig.48: Fondo prado

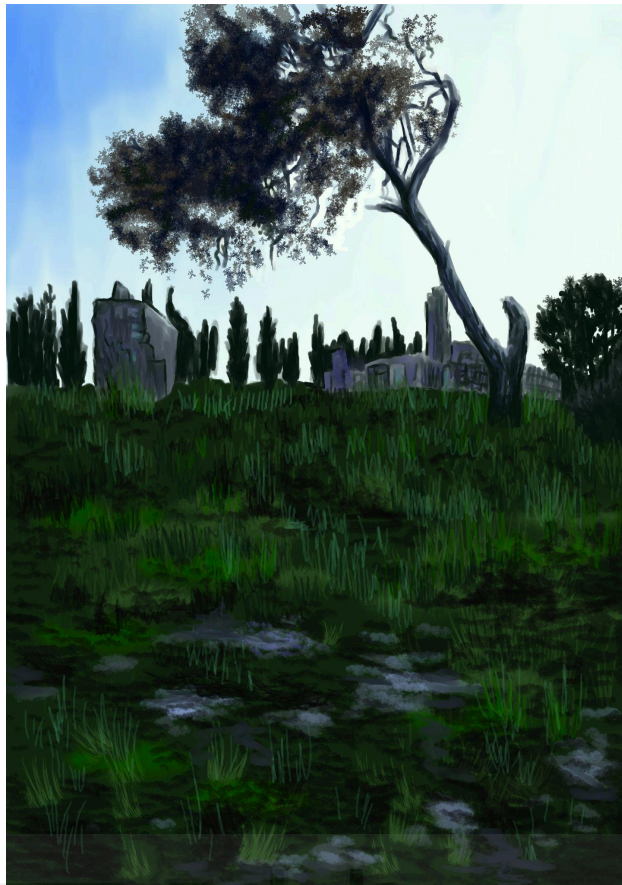


Fig.49: Fondo prado 2



Fig.50: Fondo prado con monstruo

5.3 Pruebas de color



Fig.51: Lineart rojo

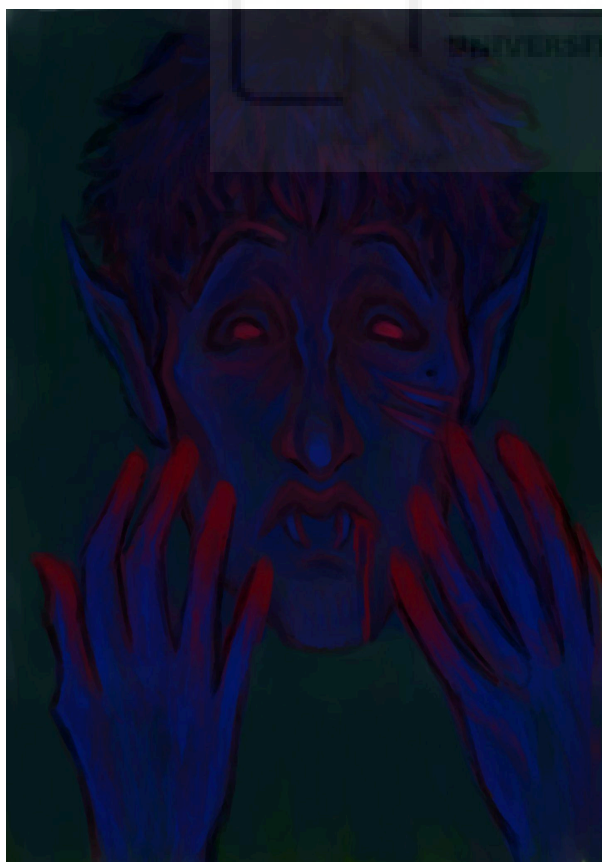


Fig.52: Contraste de colores



Fig.53: Contraste de colores

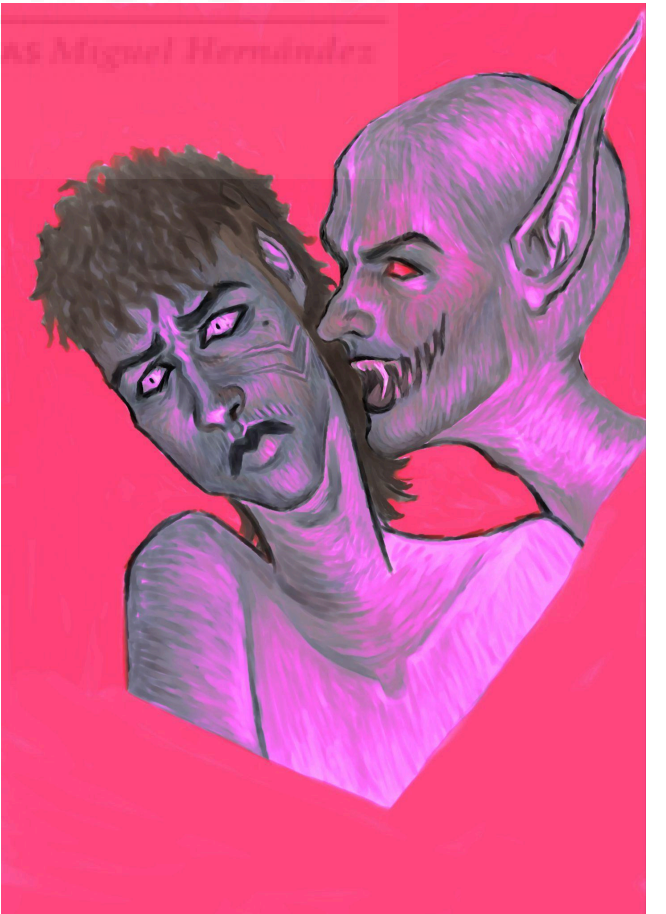


Fig.54: Variación de color

5.4 Ilustraciones de escenas



Fig.55: Escena David es transformado por Alester



Fig.56: Escena Paula y Álex tienen miedo de su familia



Fig.57: Escena Paula tiene miedo de no encajar.



Fig.58: Escena David muerde a Álex



Fig.59: Escena David y Álex pasando el rato



Fig.60: Escena David después de ser transformado



Fig.61: Escena Álex mata a Alester



Fig.62: Escena Álex y David en su habitación



Fig.63: Álex, Paula, Ali y David son atacados por Alester y sus monstruos

6.BIBLIOGRAFÍA

Libros y material impreso:

López Muñoz, J. (Trad.). (2020). Manga: Historia y universos del cómic japonés. Satori Ediciones.

Gaiman, N. (2003). The Sandman: Endless Nights [Novela gráfica]. Vertigo/DC Comics.

Le Fanu, S., & Heidersdorf, J. (2021). Carmilla [Libro ilustrado].

Marks, I. M. (1987). Fears, phobias, and rituals: Panic, anxiety, and their disorders. Oxford University Press.

De la Vega Sánchez, D., & Giner Jiménez, L. (2019). Bases biológicas del trastorno límite de personalidad. Psiquiatría.com.

<https://psiquiatria.com/congresos/pdf/1-5-2019-25PON11Reg2458.pdf>

National Institute of Mental Health. (2022). Trastorno límite de la personalidad. <https://www.nimh.nih.gov/health/publications/espanol/trastorno-limite-de-la-personalidad>

Camín, L. (s.f.). ¿Qué es el miedo y cuál es su función? Alcea Psicología. <https://alceapsicologia.com/blog/que-es-el-miedo/>

Mangas y cómics:

Ito, J. (1998). Uzumaki [Manga].

Ito, J. (2016). Voces en la oscuridad [Manga].

Asano, I. (2016). Oyasumi Punpun (Vol. 12) [Manga].

Mokumokuren. (2021). El verano en el que Hikaru murió [Manga].

Películas, juegos y series:

Wan, J. (Director). (2010). Insidious [Película].

Dontnod Entertainment. (2015). Life is Strange [Videojuego].

Nagai, G. (2018). Devilman Crybaby [Anime]. Netflix.

Videos y contenido audiovisual:

Hauntel. (2025). Monstruos y la agonía romántica [Video].

Quiñonez, B. (2025). Vampiros como metáfora en la ficción [Video].

Rata Gótica. (2025). Vampiros y romance sáfico: Hablemos de Carmilla [Video].

Recursos web:

CulturaJaponesa.es. (s.f.). Entrevista a Junji Ito, el maestro del terror. Revista Eikyō.
<https://www.culturajaponesa.es/entrevista-a-junji-ito-el-maestro-del-terror/>

LaHiguera.net. (s.f.). Crepúsculo, comentario sobre la película.
<https://www.lahiguera.net/cinemanía/pelicula/4224/comentario.php>

Wiki Five Nights at Freddy's Español. (s.f.). Historia.
<https://five-nights-at-freddys-espanol.fandom.com/es/wiki/Historia>

