

TFG

**LA TEORÍA DEL VIAJERO:
ESTRUCTURA NARRATIVA APLICADA A UN CÓMIC**

**Presentado por Alejandro Sancha Pla
Tutora: María Lorenzo Hernández**

**Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2019-2020**



**UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA**



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

RESUMEN

La Teoría del Viajero es un relato de cómic cuyo tema principal es contar una teoría pseudocientífica y ficticia sobre el origen del universo. Para contar esta teoría, el relato se desglosa en 3 etapas: La primera pretende crear una moral y un sentido en el comportamiento de los personajes de la trama, la segunda deconstruye el modelo de religión actual, la tercera trata la teoría además de una serie de cuestiones que no buscan más que entretener y hacer que el lector se plantee cosas por sí mismo.

La idea surgió a partir de atribuir una historia a unos personajes ya creados, pero no definidos. En este trabajo se busca definir el universo donde sucede la acción y plantear una estructura narrativa de la primera etapa del relato.

La inspiración para la elaboración de esta teoría viene a través de referencias como la Teoría del Demiurgo de Platón o la creencia de la Reencarnación. Las propuestas estilísticas en el diseño de personajes toman de referencia teorías de conspiración, leyendas, mitos e historia de las religiones de todo el mundo.

En este trabajo presento el desarrollo del relato, el diseño visual del contexto del relato y la narrativa formada por imágenes secuenciales; es decir, en este trabajo se tratan aspectos de guion, concept art y producción de cómic.

PALABRAS CLAVE

Teoría, guion, cómic, *concept art*

ABSTRACT

“The Wanderer’s Theory” is a comic tale whose principal topic is telling a pseudo-scientific and fictional story about the beginning of the universe. In order to tell the theory, the tale breaks down in 3 stages: The first one, tries to create a moral code and a coherence in the character’s behaviour; the second, tries to deconstruct the actual religion model and the third one treats the theory besides some questions that don’t go further than entertain and make the reader arise things by himself.

The idea came through attributing a story to characters already created but not defined. This essay pretends to define the universe where the action happens and introduce a narrative structure for the first stage of the project.

The inspiration for the elaboration of this theory comes from references like Plato Demiurg’s Theory or the Reincarnation beliefs. The proposals of the character design get references from conspiracy theories, legends, myths and religion history from all around the world.

In this essay, I introduce the tale development, visual design of the tale context and the narrative of the sequential images; So, in the essay, topics like script-construction, concept art and comic production are treated.

KEY WORDS

Theory, storytelling, comic, *concept art*

AGRADECIMIENTOS

Muchas gracias a Agus, Poli, Martí, Pablo, Dani, Álvaro, y todos los/as amigos/as que leyeron o escucharon parte de mi historia.

A mis padres por soportar mis frustraciones.

A María Lorenzo por ayudarme con este proyecto.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.	5
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA.	6
3. DESARROLLO CONCEPTUAL.	8
3.1. Definición de la idea.	8
<i>3.1.1. Una historia aplicada a unos personajes.</i>	8
<i>3.1.2. Las capas de un relato.</i>	8
<i>3.1.3. La narrativa de las Mitologías y su practicidad.</i>	10
3.2. Conversión de una mitología en un relato actual.	11
<i>3.2.1. Situando la idea: Género y referencias narrativas.</i>	14
3.2.1.1 El relato shonen. La historia según el estilo.	14
3.2.1.2. El género de ciencia ficción. La historia según el contexto.	15
4. DESARROLLO PROYECTUAL.	17
4.1. Definición del proyecto.	17
<i>4.1.1. Simbología de los personajes.</i>	17
4.1.1.1. En la narración.	17
4.1.1.2. En la anatomía.	17
<i>4.1.2. Simbología en la narración secuencial.</i>	18
4.2. Desarrollo del guion.	19
<i>4.2.1. La estructura del relato “La Teoría del Viajero” fase 1.</i>	19
<i>4.2.2. Guion del primer capítulo.</i>	19
4.3. Desarrollo del diseño.	19
<i>4.3.1. Referentes estilísticos.</i>	19
4.3.1.1. Personajes y ambientes.	20
4.3.1.2. Narración secuencial.	22
<i>4.3.2. Concept art.</i>	22
4.3.2.1. Personajes.	22
4.3.2.2. Ambientes.	26
4.3.2.3. Composiciones.	28
4.3.2.4. Artbook.	29
<i>4.3.3. Fases de producción del cómic.</i>	29
4.3.3.1. Bocetos y primeras páginas.	29
4.3.3.2. Páginas actualizadas.	31
4.4 Análisis de resultados	34
5. CONCLUSIONES.	35
6. BIBLIOGRAFÍA.	36
7.ÍNDICE DE IMÁGENES.	38
8. ANEXOS. (Disponibles en Ebrón)	39

1. INTRODUCCIÓN

La idea de este proyecto surge de unos personajes que me inventé cuando era niño. Los distintos personajes se distinguen según la colocación de mis manos, y su diseño está basado en la forma resultante. Una vez que supe que quería darles una historia, debía pensar qué quería contar. Quise hablar de lo que siempre me había fascinado, como era la mitología, el origen del universo o el sentido de la vida. Mis referencias primordiales fueron tanto las teorías filosóficas de *El Demiurgo*¹ o *La Reencarnación*, como las series de ficción *Gantz* o *Gurren Lagann*.

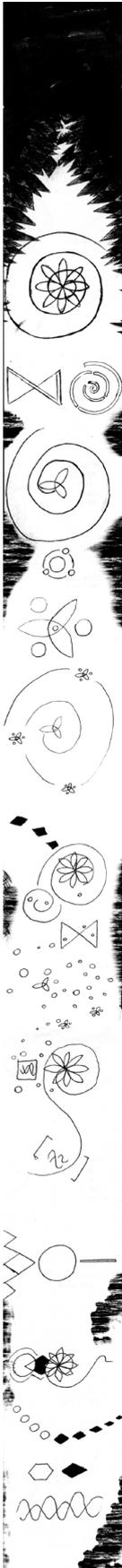
A pesar de tratar temas tan ambiciosos, quería darles a mis personajes un carácter más realista y cotidiano para conseguir una mayor empatía hacia ellos, pues siempre los puse por delante de la historia. Esto daría como resultado un relato que iría desde lo ordinario hasta lo extraordinario. Así que, para las interacciones de los diálogos en el guion del capítulo 1, (ver ANEXO I), me basé en series como *Skins* o en diálogos de películas que dejaban que los personajes se expresaran sin más, como el famoso diálogo en el coche de *Pulp Fiction* entre Vincent Vega y Jules Winnifield. También, quise dotar a los personajes de un valor o concepto distinto a cada uno que ayudase a desarrollar sus personalidades, tales como la ataraxia o la envidia. Y además, “Esto otorga rostros a conceptos abstractos para hacerlos así más entendibles.” (Pasco, 2020)

Siempre tomé la elaboración de esta historia como algo secundario en mi vida, y no fue hasta que me di cuenta de que podía desarrollarla para este trabajo, que me puse con ello.

El nombre *La Teoría del Viajero* se me ocurrió porque hace alusión a que la historia en su totalidad es una teoría de ficción y que El Viajero es un personaje, en este caso, el que perturba el equilibrio y crea el conflicto principal. El título no alude a los protagonistas directamente sino a su razón de existir, ya que todos han nacido por el conflicto principal.

El argumento podría reducirse a estas líneas: Tim, un extraterrestre adolescente incomprendido, fue adoptado por una familia de humanos que vive en una isla distópica llamada Lantis. Junto con su hermanastra Phara, su mayor vínculo al mundo humano, acaba descubriendo su propio origen: él es una subdivisión de otro ser, El Guardián, quien defiende a los humanos de El Viajero. Se le encomienda la misión de reunir al resto de seres extraterrestres que forman al Guardián y poder así defender a la humanidad de las fuerzas oscuras de El Viajero.

1. El Demiurgo es el ser divino que, según la teología platónica, produce el Universo: <https://www.e-torredbabel.com/Historia-de-la-filosofia/Filosofia-griega/Platon/Demiurgo.htm#:~:text=El%20Demiurgo%20es%20el%20ser,el%20dibujo%20de%20una%20mesa.>



2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Para la explicación de esta teoría mediante una historia, es necesario crear el universo de la historia. Para contar todo lo que abarca, se necesitaría mucho desarrollo argumental, así que he decidido reducir la extensión de este desarrollo a solo la primera etapa o saga de la historia: “La definición de una moral”. Por ello, expongo que mi objetivo principal es el diseño del universo presentado. Los objetivos específicos en este caso serían:

- Enseñar “la teoría” sobre la que se construye la serie.
- Realizar el concept art y ficha técnica de 3 personajes humanos y la aproximación en el diseño de 12 seres fantásticos, profundizando en los más importantes.
- Plantear la estructura o esquema narrativo de la primera etapa de la serie con el argumento de principio a fin.
- El guion literario del primer capítulo.
- La producción de las 10 primeras páginas de la historia, que abarcan el prólogo denominado como *La Primera Confrontación*.
- Presentar un Artbook que recoja en gran medida lo mencionado anteriormente y que sirva como material introductorio y referencial del mundo de *La Teoría del Viajero*.
- Mostrar los conocimientos adquiridos en la carrera en relación a presentar un proyecto de Concept Art y la evolución en mis habilidades de dibujo.

La metodología que apliqué para el diseño de este proyecto continúa la metodología de la asignatura: “Ilustración 3D: *concept art*”. Bajo una idea difusa de lo que el proyecto podía ser, un “*brainstorming*” o “tormenta de ideas” me ayudó a desarrollar más conceptos interesantes. Tras juntarlo todo en un mapa conceptual que relacionaba varios conceptos, un “*briefing*” o “resumen estructurado” me sirvió para asentar los pilares del desarrollo del proyecto.

Tras saber lo que quería contar, más tarde me tocó decidir cómo contarlo. Planteé una estructura narrativa de tres actos: Introducción, nudo y desenlace. Cada acto tendría una función dentro del total de la historia, y estaría dividido en 3 niveles de significado:

El primer acto, por ejemplo, en su primer nivel trataría del propio argumento: “Tim, un chico extraterrestre que vive con una familia de humanos en una isla oculta llamada Lantis, es atacado por un monstruo gigante que le hace descubrir que tiene 4 hermanos y 5 enemigos, cuyo objetivo es matarse entre ellos. Tim deberá ayudar a que sus 4 hermanos se junten, antes de que lo hagan los enemigos.”

En su segundo nivel trataría de las interacciones sociales en sujetos con situaciones particulares. La búsqueda de la propia identidad, la necesidad de conocer

Figura 1
Sancha Pla, A.
La Teoría, 2020

y respetar tu origen y la concepción de lo que es malo y lo que es bueno, son algunos temas sobre los que se desarrollarían los diálogos.

En su tercer nivel y más profundo, toda esta serie de interacciones y valores previos desarrollaría una moral y una predisposición a entender los conceptos que se plantean en el siguiente acto.

El primer acto de todo el relato, estaría dividido en 10 capítulos y siguiendo el esquema de *"El camino del Héroe"* de Joseph Campbell.

Para contar todo lo que se quería en el relato, era necesario un guion. Una línea de tiempo me ayudaría a dividir la historia en capítulos, (ver ANEXO III). Una vez supiera qué incluir en cada capítulo, podría escribir los diálogos.

Tras esto, cada capítulo estaría dividido en escenas. Para el primer capítulo, tenía que saber muy bien qué quería contar en cada escena, ya que debía mostrar muchas cosas: Las personalidades y relaciones de mis personajes, el contexto en el que viven, lo que piensan y lo que sucede. Así que una tormenta de ideas me ayudaría a saber qué conceptos introducir en los diálogos.

Para diseñar a los personajes tuve de referencia la forma de mis manos. Hice muchos bocetos que fueron adecuándose al estilo y grado de madurez que quería para la serie. Con personajes definidos en un nivel medio, elaboré un trasfondo para cada uno. Un recorrido que iría desde su nacimiento hasta el presente en la serie. Al saber por lo que habían pasado los personajes, me quedaba concretar su anatomía en fichas para que me resultase más fácil dibujarles en distintas perspectivas. (ver ANEXO V.)

Por último, la metodología que he seguido para hacer la producción del cómic, consiste en una elaboración de sketches en los que se compone la página: se sitúan las viñetas, la relación entre ellas y se colocan los diálogos del guion en los bocadillos. A su vez, cada viñeta tiene una composición propia que sitúa el dibujo y el texto.



Figura 2
Sancha Pla, A.
Mano, 2019



Figura 3
Sancha Pla, A. a los 4 años
Proto-Guardián, 2001

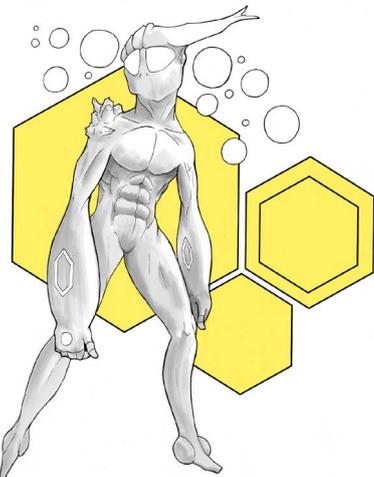


Figura 4
Sancha Pla, A.
El Guardián, 2020

3. DESARROLLO CONCEPTUAL

Para desarrollar lo que quería transmitir el proyecto, debía replantear todo el material que tenía y hacerlo crecer en base a unos pilares.

3.1. DEFINICIÓN DE LA IDEA

Muchos elementos del relato estaban presentes y parcialmente definidos, pero era vital definir este proyecto en cuanto a lo que era, lo que contaba y por qué. Por todo esto, debía remontarme al principio del proyecto, cuando empezó a surgir.

3.1.1. Una historia aplicada a unos personajes.

Lo primero que ideé fueron los personajes. Estos seres fantásticos están basados en la forma de mis manos. Cuando era niño, inventaba historias y peleas entre los distintos personajes que podía simular con mis manos. Había dos bandos: Los buenos y los malos. Los buenos se asemejaban mucho entre ellos, al igual que los malos. Pero de un bando a otro, eran distintos.

Cuando me di cuenta de que tenía personajes originales creados desde que era niño y vi que tenía la posibilidad de darles vida, me decidí a ello. Los personajes como concepto existían, pero debían desarrollarse en torno a algo. Por lo tanto el motivo de mi proyecto puede considerarse como una historia creada *a posteriori* de los personajes.

Para relacionar a los personajes dentro de un contexto, pensé en hacer a los seres buenos y los seres malos paralelos entre ellos, siendo seres de luz, y seres de oscuridad. Cada bando procede de un súper-ser; cada bando representa valores, uno positivos y otro, negativos y los poderes de ambos se contraponen: ej. Uno proyecta desde su cuerpo bolas de luz y otro proyecta desde su cuerpo pinchos de oscuridad.

Entre los propios grupos de seres, los 5 serían hermanos, y nombrándolos del 1 al 5, cada uno sería más fuerte que el anterior. La historia sucedería en una isla idílica basada en la Atlántida y los seres mantendrían contacto con los humanos.

3.1.2. Las capas de un relato.

Había pues que idear un relato que relacionase a 12 personajes y les introdujera en un contexto. Para que mi historia no solo tuviese un visionado superficial, quería dotarla de un contexto profundo que liberase muchas cuestiones al espectador. Al menos, las que a mí me interesaban. Para crear una historia con capas de profundidad, seguí la teoría de Scott McCloud sobre los 6 pasos que debe tener una creación artística descritos en *Entender el cómic* (Scott McCloud, 1993, p. 170) Determiné lo que quería contar y cómo.

Siguiendo con el esquema de Scott McCloud, (fig. 5) podría decirse que mi proyecto se desarrolla así:

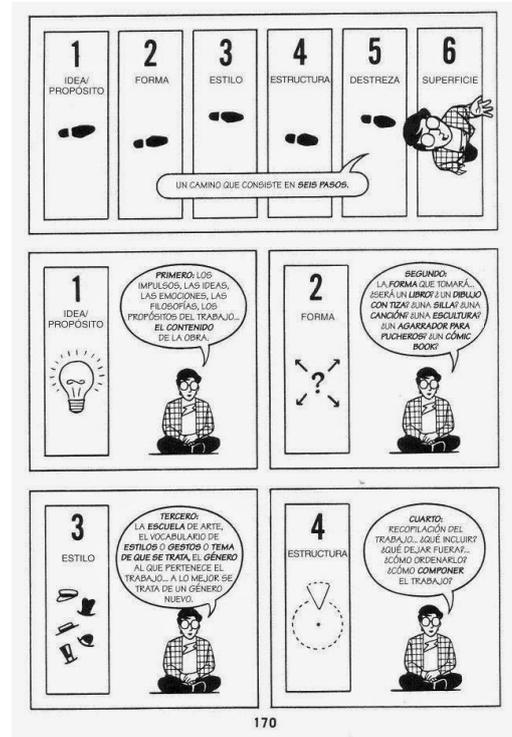


Figura 5
Esquema de 6 pasos que debe seguir una creación artística. El alter ego de Scott McCloud explica 4 de 6 en esta página. (Scott McCloud, *Entender el Cómic* 1993, p. 170)

1. Idea o propósito: Contar una teoría ficticia pseudocientífica sobre el origen del universo.

2. Forma: Mediante un relato de cómic.

3. Estilo: Con imágenes secuenciales que van desde una simple conversación con viñetas normativas, hasta ilustraciones de una imaginaria tanto gótica como espacial y mágica. Con personajes típicos de la ciencia ficción más que de la fantasía y con un diseño similar dentro de las diferentes especies que muestro.

4. Estructura: La historia estaría contada en tres fases o sagas que representarían los tres actos de un relato, y estas a su vez estarían subdivididas en capítulos de unas 70 páginas.

5. Destreza: Mi capacidad de organizar el trabajo y desarrollarlo mediante un método de producción factible, es algo que he ido aprendiendo poco a poco: Escritura de guion, *concept art* de personajes, entornos y *props* y esquemas de composición de páginas de cómic que combinen en escena los elementos antes mencionados.

6. Superficie: La producción del relato de cómic *La Teoría del Viajero*.

Resultó que a los personajes que había ideado, les había dado una razón elaborada por la que existían en un mundo con humanos. Eso conllevaba una consecuencia. Cada explicación llevaba a otra y para que una se fundamentase en la siguiente, mi relato acaba narrando cómo se altera el equilibrio del universo por las acciones de El Viajero. Este ser, personificación del Vacío, la Nada, interfiere

con el orden preestablecido por el Ser superior Existencia, quien junto a Espacio, Tiempo, Materia y Energía, crean un universo.

Al haberme inventado una explicación a por qué existimos o qué es el universo y ser ese el punto primordial de mi historia, me di cuenta de que había creado un mito.

3.1.3. La narrativa del mito y su practicidad

En su análisis de *“Mito y Realidad”* de Micela Eliade, Alejandro Gamero define así al mito: “Los mitos son uno de los pilares fundamentales sobre los que se fundamenta el estudio etnológico de cualquier civilización y del ser humano en general. (...) tienen un trasfondo ontológico que es imprescindible para explicar y comprender la visión que tiene del mundo un determinado grupo humano.” (Gamero, 2008)

Mircea Eliade era un estudioso que ayudó a demostrar el verdadero valor del mito, dentro de cualquier sociedad, teniendo en cuenta en su obra los puntos en común de los pueblos y religiones de todo el mundo: desde la constitución de los mitos en las sociedades más primitivas, haciendo especial hincapié en los elementos recurrentes en todos los pueblos y culturas, hasta la pervivencia del contenido mítico en el cristianismo y en nuestros días, alimentados por los medios de masas.

Mircea Eliade define el mito desde una perspectiva que busca menos su practicidad en el tiempo profano y realza más su identidad, definiéndolo desde su mismo universo:

El mito cuenta una historia sagrada; relata un acontecimiento que ha tenido lugar en el tiempo primordial, el tiempo fabuloso de los «comienzos». Dicho de otro modo: el mito cuenta cómo, gracias a las hazañas de los Seres Sobrenaturales, una realidad ha venido a la existencia, sea ésta la realidad total, el Cosmos, o solamente un fragmento: una isla, una especie vegetal, un comportamiento humano, una institución. Es, pues, siempre el relato de una «creación»: se narra cómo algo ha sido producido, ha comenzado a ser. (Eliade, 1963, p. 6)

Este sería pues, el mito de creación. “El mito sobre el que se cimenta toda civilización es el de los orígenes, en primer lugar la creación primigenia, la del mundo —cosmogonía—, y más adelante la creación de todo lo que puebla ese mundo, la naturaleza, el hombre, sus costumbres.” (Gamero, 2008)

El mito siguiente al que haría referencia es el Mito de la Renovación, donde el mundo creado debería renovarse, pues la realidad no es atemporal. El mundo está en constante evolución y tras un ciclo, vuelve a sus orígenes puros. El Mito de la Renovación se realizará una vez se complete otro mito necesario para este paso: El Mito del Fin del Mundo. Este mito destruye todo lo existente para dar paso al cambio. Una deconstrucción que precede al correcto funcionamiento del mundo. Este mito coge mucha repercusión debido a la religión judeocristiana, solo que desde su perspectiva, cierra la renovación cíclica.

Bajo mi punto de vista, toda esta definición es inspiradora para crear relatos de ficción y además, está relacionada con los mismos conceptos que yo había incluido en mi historia: Seres sobrenaturales, los seres de luz, oscuridad etc; una realidad que viene a la existencia a través de ellos; e incluso en aspectos menores, la creación de una isla.

Se refuerza pues esta afirmación hecha por el mismo autor: “Ciertos elementos míticos han sobrevivido hasta nuestros días y se mantienen aún arraigados en la cultura actual, ya que «ciertos aspectos y funciones del pensamiento mítico son constitutivos del ser humano.» (Gamero, 2008)

Mircea Eliade habla de algunos ejemplos en los que varios mitos han servido de inspiración para relatos contemporáneos, algunos ejemplos como la novela policíaca, donde se expone la lucha entre el Bien y el Mal con un Héroe de por medio.

3.2. CONVERSIÓN DE UN MITO EN UN RELATO ACTUAL.

El mito es ya un relato en sí, por lo tanto debía aplicar las características de construcción de guion que yo considerase oportunas para que ese relato superase las convicciones actuales en cuanto a lo que una buena historia se refiere. O al menos una historia que yo quisiese contar.

Mezclando ambos propósitos, una buena historia y lo que yo quería contar en uno mismo, debía averiguar cómo un relato concreto se enfoca desde una perspectiva que lo haga interesante. Cómo una premisa, fuera la que fuera, podía convertirse tal como se presenta en una historia atractiva.

En la estructura inherente a cualquier relato, lo que hace que una trama avance es el conflicto, el problema a resolver. Por eso mismo “El viaje del Héroe” empieza en el mundo ordinario y avanza cuando llega la llamada a la aventura. Esta llamada ya crea un conflicto.

Según el usuario JPimat del blog “Cómo escribir bien” en su entrada *CONFLICTO NARRATIVO: TIPOS Y CLAVES DE UTILIZACIÓN* “El conflicto es aplicable a cualquier género narrativo y además, existen varios tipos de conflictos.” (JPimat, 2016) Algunos que me interesa tratar son: El conflicto bélico, el conflicto político y el conflicto interior.

El conflicto bélico es el conflicto primigenio en el que dos bandos luchan por la razón que sea. La figura del héroe suele resaltar en este tipo de conflictos. Un claro ejemplo es todo el conjunto de héroes que lideran a los ejércitos en la Guerra de Troya: Ulises, Áyax, Menelao, Néstor... Este conflicto genera un contexto, un campo de batalla y un motivo principal por el que la trama puede avanzar. En el caso de mi historia: El enfrentamiento entre el bando de los seres de luz contra el bando de los seres de oscuridad.

El conflicto político, trata sobre ideologías. El choque de creencias entre dos

bandos o dos individuos, alteran el orden establecido. Combinado con el conflicto bélico, crea capas de profundidad: Hay una razón para que esos dos bandos luchen. En el caso de mi historia: Los seres de oscuridad quieren matar a los seres de luz para poder ser libres. Los seres de luz quieren vivir para proteger a los humanos de los seres de oscuridad, quienes dominarán todo si llegan a ser libres.

El conflicto interno es en mi opinión el más interesante. Las fuerzas opuestas dentro de un personaje le impiden avanzar para cumplir su cometido. Se generan situaciones que obligan a sus fuerzas internas a luchar entre sí para que el personaje evolucione a una mejor versión de sí mismo. Esto consigue dos cosas: 1. Hace sentir al espectador que la trama avanza, y tras ese escalón que impedía el crecimiento del personaje y que generaba tensión, el avance de la trama es más satisfactorio; 2. El espectador empatiza más con los personajes al verlos seres con un abanico de sentimientos y sensaciones en su interior. Humanizar a los personajes los acerca al espectador, quien busca una historia verosímil dentro de la diégesis de la historia. Porque además del conflicto, los que mueven la trama son los personajes. Ellos viven el conflicto y su manera de reaccionar a él es lo que hace una historia verosímil. Sus interacciones te hacen descubrir cómo son, qué piensan y te hacen querer predecir qué es lo que puede que hagan en la siguiente escena. Un personaje bien escrito, consigue todo esto. Para crear un personaje bien escrito, muchos autores han optado por crear un trasfondo bien construido en la historia del personaje, aunque esta historia no se presente en el discurso, que es lo que nosotros acabamos viendo.

Huir de los clichés es también algo que el espectador agradece. La narración de historias evoluciona con el tiempo, y las formas de sorprender al público son algunos de los aspectos que deben variar en esta evolución. El espectador quiere sentir que no está viendo siempre la misma historia, por lo que marcar una personalidad en un relato, es vital. Para esto, teóricos como Daniel Tubau dicen que es conveniente huir de la estructura clásica de un relato de 3 actos y 2 puntos de giro.

Pero volviendo al tema del conflicto, Tyler Monery, en su vídeo *How to Create Story Conflict* habla sobre la manera en la que puedes crear conflicto a través de los personajes. “En la historia existen distintos personajes con distintas motivaciones, metas o ideales. El conflicto surge orgánicamente cuando las metas de estos personajes coherentemente creados, se contraponen.” (Tyler Monery, 2019 YouTube)

En mi historia, los ideales del protagonista son: “Soy un ser extraño que siempre ha pensado que tiene algo especial. Tras 17 años sin recibir ninguna señal que me lo demuestre, decido dejar de creer en mí mismo para dejar de sufrir.” Estos ideales se empiezan a romper cuando después de adoptar esa forma de ser, pasiva y deprimida, sí que llega esa señal a la que el protagonista ya había renunciado. Se le presenta un submundo en el que necesitan que él se convierta en un guardián de la humanidad, pero todo viene tan de repente que le abruma

y le aterra. Él tiene ese conflicto interno en el que debe decidir si acomodarse a esa vida pasiva o reaccionar y abrazar esa antigua sensación infantil en la que creía que sería alguien especial y útil. Sus ideales van cambiando y se convierten en los de un ser con capacidades, que intenta controlarlas para proteger a sus seres queridos, averiguar quién es y qué puede hacer. No siente que deba proteger activamente (como un superhéroe) a la gente que siempre se ha metido con él por ser diferente, pero sí que los protege pasivamente, impidiendo el avance de los seres oscuros.

Tras pasar el umbral en el que empieza a aceptar lo que es, entra en conflicto de ideales con otro personaje, Yugo. Yugo es el villano de la historia y cree, al igual que Tim, en su propia libertad para mostrar lo que es y estar orgulloso de sí mismo. El problema es que, por su apariencia y sus acciones, la gente le teme y le odia, y por ello no le dejan vivir libremente. Sus acciones están condicionadas por su mayor deseo: Vivir en libertad en La Tierra. Esto no será posible si los humanos evolucionan al siguiente estadio evolutivo: El mismo en el que se encuentran los seres de luz y los seres de oscuridad. Yugo es consciente de lo que se dice en “La Teoría”: “Si existen en el universo más de 5 especies en estadio ‘dios’, el planeta en el que esta nueva especie se haya desarrollado será destruido.” Para Yugo es más fácil eliminar 5 seres de luz, que 7 mil millones de humanos. Por lo tanto, sus intereses son: “Vivir libremente junto a sus hermanos en el planeta Tierra.” La acción para conseguirlo: “Matando a los seres de Luz.” El proceso por el cual se realiza la acción, se antepone a la seguridad de cualquier humano que se interponga en su camino.

Tim, por ser parte de un grupo que defiende los intereses de la humanidad y los suyos propios, debe enfrentarse a Yugo y su equipo para conseguir la paz. Y todo esto crea una estructura coherente sobre la que construir conflictos razonables, que serán cada vez de mayor intensidad, en los que los personajes fallan, pero lo siguen intentando hasta alcanzar puntos de no retorno en el que sus ideales mutan, crecen y desarrollan situaciones nuevas, más complejas, pero que no tendrían sentido sin todo este desarrollo anterior.

Por último, estas fórmulas de creación de historias con un desarrollo ascendente según cómo son los personajes, serán transmitidas mediante el discurso. Un discurso que, a diferencia de la historia, se construye en función de lo que se quiera hacer sentir al lector.

En la segunda parte de su libro *El espectador es el protagonista*, Daniel Tubau ofrece algunas técnicas narrativas. Cómo guiar al espectador o lector por un camino que le haga disfrutar del material que está visualizando.

Una de las técnicas narrativas que mantiene la atención del espectador es la que anuncia lo que vamos a ver. Podría ejemplificarla con mi propia historia: Al protagonista le dicen que le necesitan para evitar el peor episodio posible: Que los 5 seres de oscuridad se fusionen en El Viajero. Aquí anunciaría un punto digno del clímax de un tercer acto. El espectador aumentaría su curiosidad viendo si los personajes positivos consiguen impedirlo. Condensando todo lo escrito,



Figura 6
Eiichiro Oda
Ilustración One Piece arco de Wano,
2019



Figura 7
Oku Hiroya
Ilustración Gantz

podría decirse que está la historia que quieres contar; cómo los personajes que creas de manera coherente, hacen que la historia se desarrolle y cómo esa historia que se desarrolla, la presentas al espectador para hacerle sentir lo que quieras hacerle sentir.

3.2.1. Situando la idea: Género y referencias narrativas.

Una vez sacado en claro que el conflicto, los personajes y huir de los clichés son los conceptos que ayudan a construir un buen relato, ahora debía situar mi historia en un contexto y un género que me diera el juego suficiente para hacer crecer estos elementos.

Por el argumento, pensé en la fórmula o categoría de narración anime/manga *Shonen*, y el género de la ciencia ficción para situar el contexto de la historia.

3.2.1.1 El relato *shonen*. La historia según el estilo.

Shonen es la terminología utilizada en Japón para categorizar un manga o anime. En este caso, el *shonen* se define como historia enfocada a un público masculino de entre 12 a 18 años, llena de acción y peleas.

Puesto que muchas obras *shonen* han estado presentes en mi recorrido como consumidor de historias, no es raro que influyan en mis decisiones de creador. Un primer motivo por el que surgió esta historia, (en una edad en la que aún no había llegado a los dos dígitos) fue por visualizar el entretenimiento que me causaban las peleas entre personajes muy variopintos.

La fórmula *shonen* presenta a un personaje carismático, con unas metas, impuestas o decididas por él mismo; con aliados que le ayudan a cumplir esas metas y enemigos que se lo impiden. Por el camino, los personajes principales aumentarán su poder con lo denominado “*power up*”², y serán así capaces de superar sus obstáculos. Se intentará aportar un valor moral por el que el protagonista quiere cumplir sus metas, y todo el recorrido podrá trascender la motivación que él mismo tenía a una superior. Algunas series *shonen* son: *Naruto*, *One Piece* o *Haikyuu!*

La fórmula *shonen* puede complicarse y con ello, enfocarla desde una perspectiva más adulta: Por ejemplo la serie *Gantz*: “Un equipo de humanos con armas especiales que ha resucitado, lucha contra alienígenas para conseguir puntos y liberarse de las tareas del propio *Gantz*”. Cada vez los enemigos son más fuertes pero los personajes principales también.

La premisa parece *shonen*, pero *Gantz* construye una historia adulta y oscura sobre este esquema: “Miembros de una sociedad egoísta y cruel tienen el poder de utilizar armas especiales contra cualquier ser vivo y decidir sobre la vida mundana de cualquier persona. El amor entre personas a punto de morir, incapaces de luchar pero sí de buscar una pequeña satisfacción antes de desaparecer. La

2. Cuando hablamos de *Power Up* o crecimiento de poder del protagonista, nos referimos al ritmo en el cual su competencia en la historia aumenta: <https://blog.jefsescritor.com/el-crecimiento-de-poder-del-protagonista/>

suplantación de identidad al ser clonado por Gantz. El racismo entre alienígenas y seres humanos. La negación de la libre elección y el matar para sobrevivir y resucitar.”

Y muchos más conceptos que van desde el existencialismo hasta los conflictos sociales. *Gantz* es considerado un *Seinen*, por el ambiente adulto que plantea, pero lo que hace que la trama avance, es la premisa *Shonen* de “Matar monstruos y conseguir 100 puntos para liberarse.”

Inspirado en esto, mi intención con el relato que planteo es: bajo la premisa de un equipo de seres de luz contra otro equipo de seres de oscuridad, crear un contexto en el que se exploren temas más profundos: La crisis de identidad, el valor de la familia a pesar de no estar biológicamente relacionado, la capacidad de elección, el hedonismo del superhéroe y los rasgos de psicología humana que pueda transmitir con los diálogos.

3.2.1.2. El género de ciencia ficción. La historia según el contexto.

Bien sabemos que la ciencia ficción es un género que relata acontecimientos ficticios y/o fantásticos y cuya explicación se fundamenta narrativamente en los campos de las ciencias físicas, naturales y sociales.

A partir de la premisa de mi historia, el contexto se define solo: “5 seres de luz y 5 de oscuridad que vienen del espacio en un meteorito de X material, alteran el funcionamiento de la civilización humana.”

Los seres representan conceptos de la física: El ser de luz primigenio, es la Luz y más adelante, la propia Energía. El ser de oscuridad es el Vacío y la Inexistencia. Lo anterior a la creación. Otros conceptos físicos como Espacio, Tiempo, Materia y Existencia aparecen representados por personajes en la última etapa de la serie.

La historia se desarrolla en una isla ficticia basada en leyendas, La Atlántida, y más que estar justificada su existencia con la magia o la fantasía, se justifica como un territorio que siempre existió, solo que su superioridad tecnológica les ha permitido ocultarse del resto de la humanidad. Similar a Wakanda en *Black Panther*.



Figura 8
Ryan Coogler, (2018) *Black Panther*
Fotograma de *Black Panther*



Figura 9
Art of Disney
Atlantis - The Lost Empire (2001)-
Environments, concepts and colour

Con el material de los meteoritos de los seres de luz, se elabora armamento militar muy superior al actual, a pesar de que la historia transcurre en el presente. Además, la Vara elemental, objeto que es una partición del ser de luz, permite potenciar la producción de energía de toda la ciudad, es por esto que se desarrolla más rápidamente.

Por evitar la fantasía, quise buscar una respuesta fundamentada a todo lo que sucede en el relato, puesto que cuantas más referencias e información estén tras el desarrollo de un producto, más asentado estará su desarrollo.

Historias de ciencia ficción cuyas ideas me han inspirado, son la antes mencionada *Gantz*, con su final en el que una especie superior ha trascendido y se ha convertido en seres cuatridimensionales que han descubierto que la vida existe por la unión de una esencia (Mente) + un recipiente (Cuerpo); y por ejemplo *Watchmen*: El Dr. Manhattan existe a partir de que a Jon Osterman se le desintegre su campo intrínseco (Fuerza que une todas las cosas) en un experimento. Luego fue capaz de recomponerse en el Dr. Manhattan, adquiriendo la habilidad de manipular la materia.

Fundamentar una explicación a un fenómeno con algo científico, siempre amplía las posibilidades dentro de la verosimilitud, y dar una explicación a un fenómeno con un argumento fundado en la magia o el “porque sí”, no tiene por qué quitar esta verosimilitud, pero puede llegar a hacerlo, además de necesitar de mayor desarrollo imaginativo para cerrar cualquier agujero en la propia explicación.

4. DESARROLLO PROYECTUAL.

4.1. DEFINICIÓN DEL PROYECTO.

Sabiendo lo que quería contar, ahora solo quedaba decidir la forma de cómo hacerlo. Este relato sería narrado en formato cómic o novela gráfica. La razón es que podía aplicar mis conocimientos como dibujante y como narrador. La carga de trabajo sería muy grande, pero no tanto como si se tratase de una serie de animación. Mis objetivos eran más asequibles.

4.1.1 Simbología de los personajes.

4.1.1.1. En la narración

Con tal de darle una personalidad más profunda al diseño del mundo y al concepto que quería contar con mi idea, decidí otorgar un simbolismo a cada uno de los personajes que interfirieran en la trama.

Recapitulando, comenzamos con dos personajes. Uno representa el bien, y otro el mal. El bien se divide en 5 personajes más. A cada uno le otorgo un valor, que serán: 1. Crecimiento personal, 2. La Fuerza en el carácter y asertividad, 3. Ataraxia o Paz mental, 4. Transigencia y 5. Responsabilidad

Los personajes malvados, siguen el mismo patrón, solo que con valores negativos. En este caso los pecados capitales: 1. Envidia, 2. Pereza, 3. Soberbia, 4. Gula y 5. Ira.

El ser que forman los 5 enemigos, además de ser el mal, sería la avaricia, y una vez hubiese alcanzado su fase final en etapas posteriores de la serie, el pecado de la lujuria.

4.1.1.2 En la anatomía

Los seres de luz estarían mayoritariamente representados por el círculo y el hexágono. Octavio Ortega tiene un escrito titulado *Simbología del círculo* en el que describe qué significados ha tenido este a lo largo de la historia para distintas civilizaciones:

Comienza con una cita a Plotino: “el círculo es el signo de todo y del cielo. Simboliza la perfección y lo sagrado. Al no tener punto de comienzo y final, el círculo denota eternidad.” (Plotino, 205-270 dc.)¹

“Los chinos concebían la tierra cuadrada y el cielo redondo. El círculo ocelado, (con un punto en el centro), era la forma en la que en Egipto se representaba al Sol en jeroglíficos. Este beneficiaba las cosechas, proporcionando así gran estabilidad y asentando las bases de las civilizaciones. En el arte clásico se presenta como elemento simbólico: corona o aureola de los triunfadores, de emperadores o de cónsules. Los compiladores de la época románica hacen del círculo el símbolo del universo y del hombre microcosmos, siguiendo en esto a la filosofía griega.” (Beigbieder, O. p.91 1979) Empédocles afirmaba que “el ser primordial es una esfera satisfecha de su soledad circular”.

4. Extracto sacado del blog: <https://oculto.eu/simbologia-del-circulo/>

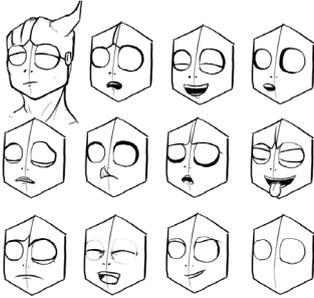


Figura 10
Sancha Pla, A
Expresiones Tim, 2020

Los personajes positivos tienen esferas por todo su esqueleto. Estas esferas les permiten proyectar sus poderes. Aumentan su poder recibiendo luz solar. Esta luz es absorbida por su cuerno, proyectada por las esferas de su cuerpo y devuelta así al exterior. La luz, un elemento relacionado con la pureza y el bien, completa un ciclo circular. Por todo esto, el círculo y la esfera representan la vida, el bien, la pureza y la luz.

El hexágono se puede trazar dentro de una circunferencia con un compás, conociendo la medida del radio de la misma. El radio de la circunferencia medirá exactamente igual que el lado del hexágono. El esquema básico de dibujo de las cabezas de mis personajes positivos es un hexágono.

Los personajes negativos están representados por los pinchos, o en su abstracción, los triángulos. El triángulo forma un espacio interior cerrado que no podemos obtener si solamente tuviésemos dos rectas. Por esta razón en el mundo de las dos dimensiones, el triángulo representa la primera figura, del mismo modo que en el mundo de las tres dimensiones, lo es la pirámide. En medio de Lantis, la isla circular donde sucede la acción, hay una pirámide.

El Viajero, el villano principal, en un primer momento es la representación de la nada, el vacío. Lo que había antes de que las cosas empezasen a existir, como cuento en “La Teoría”, (ver ANEXO II.)

Entendiendo los triángulos como elementos puntiagudos, estables y capaces de formar estructuras, los personajes malvados se caracterizan por tener un gran poder en su interior. No necesitan nada que entre en ellos para aumentarlo. Por ello refuerzan lo que separa su interior, del exterior. Recubren su cuerpo con pinchos, escamas y caparazones. Ocultan además, dentro de su pecho, un tetraedro oscuro que contiene su esencia.

4.1.2. Simbología en la narración secuencial.

Si concebimos el cómic como una narración mediante la yuxtaposición de viñetas, el proceso por el que las relacionamos es por la transición de una a otra. En esta transición, el espectador construye una situación que ha estado planteada por dibujos de acciones clave, como son las viñetas. Es lo que Scott McCloud define como “*closure*”: “Fenómeno de observar las partes pero percibir el total” (McCloud, p. 63) Cada situación puede verse potenciada por un lenguaje propio de la novela gráfica. Al prescindir de elementos como la música o el vídeo, el cómic puede sustituirlos con los recursos que su medio le otorga. En lugar de una música de latemotiv, la simbología antes planteada puede ayudar a crear la ambientación. Ejemplo: En *Star Wars*, cada vez que Darth Vader entraba en escena, sonaba su canción característica. Cuando en la sexta película *La Venganza de los Sith* reconstruyen el cuerpo quemado de Anakin Skywalker antes de que siquiera veamos el resultado final, la música de Darth Vader ha empezado a sonar y podemos prever en lo que se convertirá.

Aplicado a mi historia, se puede predecir la entrada de un personaje positivo, dibujando unos círculos que precedan a la viñeta donde haga aparición. Estos círculos pueden presentarse de una infinidad de maneras, todo depende de la creatividad con la que se quiera abordar.

4.2. DESARROLLO DEL GUION

Para construir mi historia, me he hecho servir de un guion. Como la historia que quiero contar abarca una gran cantidad de sucesos y conceptos, el relato está simplificado en un esquema que abarca a grandes rasgos todo su recorrido argumental. El relato está dividido en tres etapas, (1. Planteamiento de una moral, 2. Deconstrucción de los dogmas establecidos por la religión y 3. Planteamiento de La Teoría del Viajero)

4.2.1 La estructura del relato “La Teoría del Viajero” fase 1

Me he centrado en desarrollar la primera etapa para este proyecto. La descripción argumental sigue el esquema de *El Viaje del Héroe* y cada etapa está explicada brevemente. He decidido dejar esta parte en el Anexo de nombre: “2. Esquemas argumentales La Teoría del Viajero”. (ver ANEXO II)

4.2.2 Guion del primer capítulo.

Siguiendo con la estructura de los tres actos, el guion del primer capítulo estaría dividido en Prólogo y 14 escenas. En el prólogo se cuenta el fenómeno que divide al Guardián y al Viajero en 5 seres de Luz y 5 seres de Oscuridad y cómo Tim llega a la casa de los Banka, (fig. 11).

Las escenas repartidas entre los 3 actos están, una vez más, (ver ANEXO II)



Figura 11
Sancha Pla, A.
La llegada del primer ser de luz,
2020

Para conocer el guion completo, (ver ANEXO I)

4.3. DESARROLLO DEL DISEÑO.

La historia estaba escrita, ahora solo faltaba convertirla en algo físico. Tenía una aproximación de la apariencia del mundo que quería crear. Las referencias que he ido absorbiendo a lo largo de mi vida han afectado a mi capacidad para inventar historias, pero debía analizar qué referencias me habían ayudado a imaginar los personajes y qué otras más podían servirme también.

4.3.1. Referentes estilísticos.

Dividí en 2 grupos el tipo de referencias que quería: “Personajes y escenarios” y “narración secuencial”. En narración secuencial quiero referirme a la gran

variedad de formas que existen de plantear, combinar y desarrollar viñetas dentro de una misma página.

4.3.1.1. Personajes y ambientes

Para la asignatura de Ilustración 3D: *Concept art* elaboré los siguientes “moodboards” o “muros de inspiración” para Lantis, Roland, Tim y Yugo:

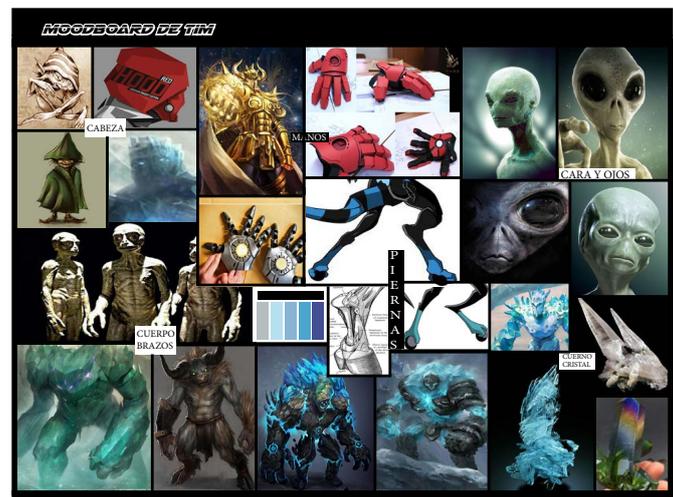
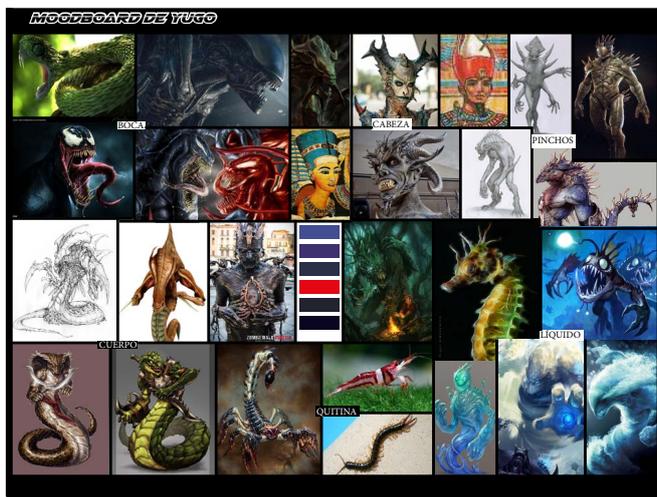
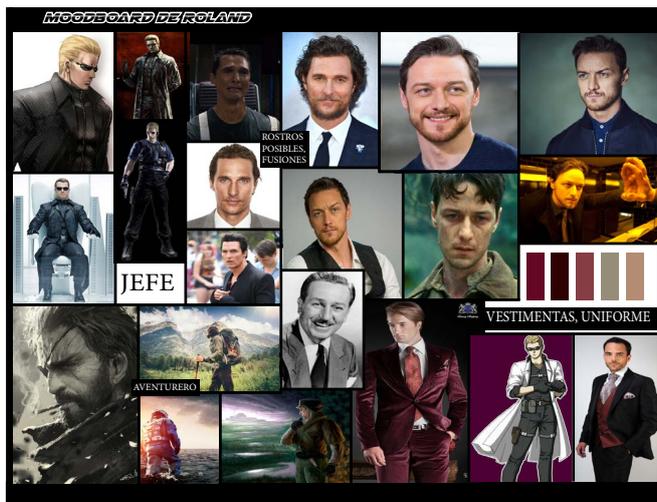


Figura 12
Sancha Pla, A
Moodboards 2018



Figura 13
Soren, G.
Alien 1, 2014.



Figura 14
Ku, J.
Character renders - Argonians, 2013

Los personajes se dividen en 3 especies: humanos, seres de luz y seres de oscuridad. Primero he tenido que definir el tipo de especie que son mis personajes fantásticos. Me basé en las teorías de conspiración que tratan de la existencia de distintos tipos de aliens viviendo entre nosotros.

Los seres de luz están basados en los aliens grises, modificados para tener una apariencia más relacionada con un superhéroe; pero a su vez, que su cuerpo no se adaptase a los cánones humanos. Y todo esto relacionándolo con la forma que adoptaba mi mano al representarlos, ya que recuerdo que todos los personajes están basados en mi mano colocada en distintas posiciones. Para que el diseño de personajes fuese variado, me imaginé a cada uno como si representase a una raza distinta dentro de la misma especie. Es por esto que algunos tienen cuerno y otros no.

En segundo lugar, los seres de oscuridad están basados en los reptilianos. Unos humanoides con fisionomía de reptil que según las teorías de conspiración, viven ocultos entre nosotros esperando la oportunidad para dominarnos. Siguiendo con las directrices de los seres de luz, imaginé a cada reptiliano como de una raza distinta. Cada uno de los personajes malvados está basado en algún reptil ficticio, mitológico o híbrido:

Tyrano: Tyranos, raza de dinosaurios humanoides del videojuego *Primitive Wars*. (WizardSoft Ltd. 2001.)

Cadejo: La leyenda latinoamericana del Cadejo, perro de dos colores y el chupacabra. Su aspecto coge partes de varios animales como la mandíbula del cocodrilo y las piernas de una rana.

Yugo: Basilisco humanoide.

Mixkoatl: Serpiente mitológica Nahuatl

Kraken: Aspecto de gárgola y de monstruo de las profundidades.

Partiendo de que mis referentes narrativos están en el contexto de la ciencia ficción y el manga/anime *shonen*, busqué entre estas categorías algún tipo de diseño que me interesase simular. Teniendo ya las referencias por escrito para imaginar el aspecto conceptual del personaje, ahora solo quedaba transformar esa imagen mental en un diseño que se integrase en el cómic que yo quería realizar.

Para los humanos, busqué una mezcla entre *Watchmen* (por su realismo en el rostro) y *Spider Gwen* (por sus caras amigables y expresivas)

Para los seres de luz, intenté adecuar estos estilos de línea y mancha, pero para el rostro utilicé otros referentes más simples, como son los ojos de Jake el Perro de *Hora de Aventuras*, o alguna fisionomía de los alienígenas de *Ben10*.

Para los seres de oscuridad excepto Tyrano, adopté un estilo más gótico, con sombreado de línea de bolígrafo, más orgánico. Artistas que hacen esto son: Nate Hillyer y Fran Garcés (Dibujantenoturno)⁵

También quise asemejar su diseño a personajes de cómic como Venom o Carnage, villanos de *Amazing Spiderman*. En cuanto a referentes para el ambiente,

5. Págs. Web de los ilustradores: (Nate) <https://noxluce.com> (Fran) <https://dibujantenoturno.bigcartel.com>

una ciudad escondida y super avanzada tecnológicamente era Wakanda, presentada en la película *Black Panther*. También, el estilo futurista de la ciudad del tiempo presente de la película *Las Vidas Posibles de Mr. Nobody*. Ciudades muy urbanizadas como Nueva York, Seoul o Dubai, son también muy buenos modelos a seguir para las zonas ampliamente masificadas. Templos clásicos de la antigua Grecia o Roma, e incluso interpretaciones visuales de La Atlántida. La película *Atlantis: The lost empire* ofrece una buena fuente de información tanto conceptual como estilística.

4.3.1.2. Narración secuencial.

Mi historia pretende estar enfocada a un público adolescente/joven adulto. Los diferentes tipos de escenas que quiero incluir pueden dividirse en: Diálogos, peleas e imágenes esotéricas.

Para los diálogos, me interesan cómics como *Paciencia* de Daniel Clowes en cuanto al ritmo, el uso de planos y las composiciones. *Watchmen* en cuanto a la luz en las viñetas y los escenarios y *Spider Gwen: Elige tu arma* para el estilo de dibujo de los personajes y algunos escenarios. También para los colores de los personajes en portadas o diseño. Todavía estoy pensando si hacerlo a color. También me gusta el estilo de dibujo de los diálogos del manga *One Punch Man*. Para las escenas de pelea, el manga de *One Piece* y *One Punch Man* son referencias que me gustaría tomar. Pero además me gustaría tener en cuenta las escenas de pelea de *Spider Gwen*, el cómo deforman los cuerpos y el uso del escenario. Pretendo absorber las cosas que me interesan de estas referencias para aplicarlo luego a mi estilo.

Para las imágenes esotéricas, el referente que pongo por encima de todos es la novela gráfica *Sandman Overture* de Neil Gaiman, J.H. Williams III y Dave Stewart. Mi cometido es combinar este tipo de composición de viñetas con una imaginería propia de mi estilo.

4.3.2. Concept Art.

4.3.2.1. Personajes

Abarqué el desarrollo de los personajes en cuatro apartados: Su carácter, su coherencia anatómica común, sus cualidades físicas individuales y las expresiones faciales posibles en función de sus rasgos.

Carácter: Más que por la propia construcción del carácter del personaje, elaboré un mapa argumental sobre el desarrollo del primer capítulo, en el que hacía avanzar la trama en función de las decisiones que podían tomar mis personajes. La fig. 15 son 4 imágenes en las que se ve cómo a modo de lluvia de ideas, fui escribiendo en una libreta todo lo que se me ocurría que podía pasar.

Tuve que definir qué quería hacer. A grandes rasgos, contar una historia a través de unos personajes, y elaborando el carácter del primer personaje, Tim, qué situaciones podrían llevarle a desarrollar la historia.

ros hay más diferencia entre un personaje a otro, pero en los seres de luz es un poco menos visible. Por ello paso a explicar cada raza de los seres de luz:

1. La raza de Tim se caracteriza por sus ojos blancos y redondos. Su cabeza está dividida en dos por una cresta ósea. La mitad izquierda está a su vez dividida en tres. Su estructura física es muy similar a la de los seres humanos, pero su cuerpo es más achatado. Tiene 5 vértebras cervicales y 10 costillas. Sus brazos son ligeramente más largos y tiene unos pies que parecen pezuñas con dos esferas a ambos lados. En lugar de carpos, tiene esferas por donde proyecta su poder.

2. La raza de Wheelz son corpulentos, de piernas cortas y torsos largos. Su pezuña es más ancha. Si no hubiese perdido los brazos, veríamos que tiene esferas en sus antebrazos y hombros. Sus ojos y cabeza son cuadrados.

3. La raza de Tulpa tiene la habilidad de dividir y sumar sus miembros para aumentar su funcionalidad. Por esto, puede tener 4 brazos y una pierna. La unipierna le permite saltar a velocidades similares a la de la luz, porque ha unido las dos esferas que residen en sus fémures. Su cabeza se parece a la de Tim, pero los huesos frontales y parietales ocupan más parte del cráneo. Sus ojos son rectangulares horizontalmente.

4. El rasgo más característico de la raza de Malkia es que no tiene cuerno. Los seres de luz anteriores usan su cuerno para absorber la luz que sintetizan en energía. Malkia en cambio, absorbe luz por unas placas multicolores repartidas por todo su cuerpo. Tiene 4 apéndices en su cabeza que puede utilizar para cualquier cosa, ya que gracias a sus poderes, puede manipular su tamaño y forma. Su cuerpo es más curvilíneo, pero no tiene órganos femeninos, ya que el sexo en esta especie no se representa por elementos físicos iguales que los seres humanos.

5. Hekili. Tiene la cabeza más pequeña que sus hermanos, por ser híbrido entre Reptiliano y Gris. Anda jorobada y su cuerpo es bastante cuadrado y acolchado. Tiene una placa en la cabeza que le hace absorber rayos y mantenerse cargada. Es como una batería andante.

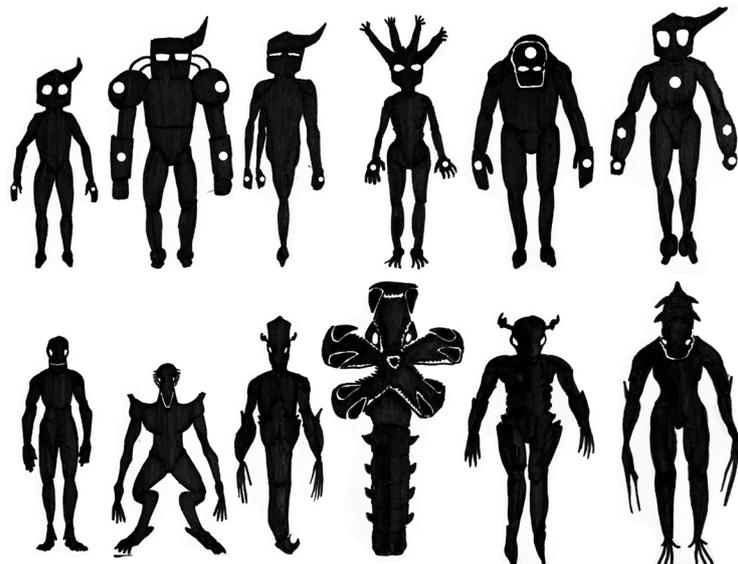


Figura 17
Sancha Pla, A.
Siluetas de los seres fantásticos:
arriba los de luz, abajo los de oscuridad, 2020



Figura 18
Sancha Pla, A.
Calavera Tim, 2019

Expresiones faciales: A excepción de Tyrano, los personajes fantásticos no tienen pupilas. El Guardián y Hekili no tienen boca y Mixkoatl no tiene músculos expresivos en su mandíbula. Sin embargo, se puede comunicar expresión y dirección de miradas en los personajes de varias formas:

Con los seres de luz, pongo a Tim como ejemplo, jugar con la línea exterior de su ojo puede ayudar a marcar la dirección en la que mira. Dejando casi en blanco los bordes que apuntan hacia la nariz, simulamos la sutileza de un lagrimal normal. Marcando más la línea exterior de los ojos, simulamos unas pestañas. Aunque Tim no posea ni lagrimal ni pestañas, este efecto ayuda en la expresión facial. Para hacer que parezca que mira hacia direcciones concretas, en primera instancia se inclinará el cuerpo y la cabeza hacia tales direcciones. Si la pose del cuerpo y cabeza de Tim es estática, pero a pesar de eso sus ojos miran hacia la derecha, se remarcarán los bordes izquierdos. Siempre el borde contrario a la dirección en la que mira (fig 10). Este efecto está tomado del personaje "Jake el Perro" de *Hora de Aventuras*. Esta resolución de sus rasgos faciales da como resultado una fisonomía facial simple, a pesar de construirse sobre una resolución anatómica compleja como vemos en la fig. 18. Combinando esta cara con un cuerpo resuelto de manera compleja, pues su anatomía es prácticamente humana, da como resultado un personaje característico del anime, donde las caras están resueltas sin mucho detalle para una mayor identificación con el personaje, pero los cuerpos están muy bien contruidos para darles apariencia de figura creíble y realista.

Tyrano, junto con los seres de oscuridad, tiene una cabeza humanoide/reptiloide. Sus ojos están a los lados del cráneo y su mandíbula se abre por el frente, derecha e izquierda. Tyrano tiene pupilas, y esto ayuda a la expresividad. Sin embargo, el resto de seres de oscuridad no tienen. Se les podrán aplicar las mismas leyes que a los ojos de los seres de luz, pero su expresividad puede verse reducida por su complejión craneal. La mandíbula puede dibujar su línea labial hacia arriba o hacia abajo para indicar distintas expresiones, pero aun así, para que sus emociones se expresen de manera notable, será casi indispensable que se cambie mucho su postura. (Fig. 19).

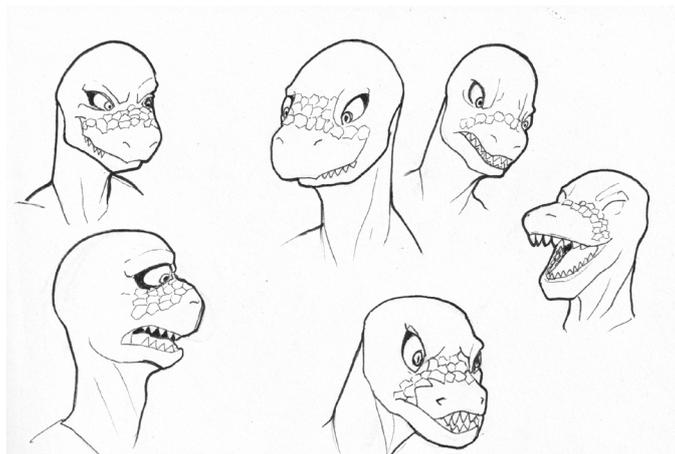


Figura 19
Sancha Pla, A.
Expresiones Tyrano, 2020

4.3.2.2 Ambientes

La mayoría de las acciones de la serie transcurren en una isla ficticia basada en la Atlántida. La isla se llama Lantis (fig. 20).



Figura 20
Sancha Pla, A.
Lantis Mapa, 2019

Para el diseño de la isla, me basé en todo el concept y escritos que encontré por internet. Según las leyendas, la Atlántida era una isla circular dividida en 10 sectores. Decidí dar a cada sector una función:

Del 1 al 4, son sectores residenciales. En el primer sector se encuentra la Torre Nibiru, la fachada de la base secreta de Banka Corp. En cada uno de los sectores residenciales hay puertas secretas que comunican con la base. Hay urbanizaciones, bloques de pisos, rascacielos, parques, tiendas, centros comerciales, institutos... Todo tipo de edificios urbanos. En el sector 2 se encuentra el barrio robot: unas cuantas calles con bloques en los que residen los primeros intentos de inteligencia artificial independiente. Puesto que la serie no ocurre en un tiempo futurista, pero sí en una ciudad tecnológicamente más avanzada, el ambiente tiene pinceladas de una atmósfera *future-funk*.

Del 5 al 6 son sectores de ganadería y agricultura. Proveen todo el alimento a la isla. El terreno está mayoritariamente cubierto por campos de cultivo o por granjas de ganado. Hay graneros tan gigantes como hangares, y allí se acumulan los materiales y víveres. Hay también poblaciones en torno a estos súper-graneros.

El sector 7 es el de las universidades. Cuando los estudiantes terminan el instituto o academia, se especializan en estudios superiores o universitarios. Hay academias de estudios superiores por todos los sectores, pero la ciudad universitaria solo está en el sector 7. Los edificios son más modernos, y hay súper-observatorios y torres de telecomunicaciones.

El sector 8 es el denominado “sector de energía no-renovable”. A pesar de tener grandes presas, sus edificios en su mayoría son centrales térmicas y nucleares y naves de manufactura de productos. Es un sector industrial con muy pocas viviendas.

El sector 9 se encarga de ser la diversión concentrada en todo un sector. Los edificios son casinos, parques de atracciones, simulaciones de monumentos famosos... Los habitantes de Lantis van allí de vacaciones, ya que a pesar de tener un aeropuerto en ese mismo sector, no se les permite abandonar la isla. Solo los ciudadanos del anillo central pueden hacer eso, y nunca se dirá al mundo exterior que provienen de una Isla llamada Lantis, ya que para el resto del mundo, esta isla no existe.

El sector 10 es el sector de la energía renovable: Hay aerogeneradores, grandes extensiones de paneles solares y también un par de presas. Tim, el protagonista y su familia, viven en el borde de este sector, casi rozando con el sector residencial 1.

En la isla, al ser circular, los sectores la componen como si fueran trozos de una pizza. La isla entera está a su vez dividida en 3 anillos: Central, medio y exterior. En el anillo exterior se encuentra la gente más pobre de Lantis. Hay terreno no urbanizado que se utiliza para hacer excursiones al campo y a la playa. Algunas zonas son montañosas, otras llenas de bosques. Hay algunas pequeñas acumulaciones de aldeas que se independizaron del centro urbano hace tiempo. En el sector residencial 4, anillo exterior, Tyrano nace y es adoptado por una familia pobre.

En el anillo medio de Lantis se encuentra la pura ciudad, las familias con poder adquisitivo medio y dependiendo de la zona, hay más o menos riqueza en la población. El sistema económico de Lantis está regulado por el anillo central, pero se permite la libre competencia del pequeño comercio. Anillos medio y exterior están fuertemente comunicados, y no existe un escalón social entre ellos. Es posible que de un extremo más céntrico del anillo medio a un extremo más exterior del anillo exterior, haya una gran diferencia económica y leve resentimiento social.

En cuanto al primer anillo o anillo central, aquí sí que vemos una alta sociedad, extravagante y clasista. Corrupta y manipuladora. Toman decisiones sobre el futuro de Lantis y de toda la Tierra, ya que en el anillo central se originó la raza humana y la carrera tecnológica. Tienen contactos en el exterior de Lantis que les sirven para controlar países. Ellos deciden qué tecnología superavanzada compartir con el mundo exterior. Todas estas decisiones las toman los 7 senadores. Ellos saben de los secretos más profundos de Lantis. Entrar en el anillo central es todo un privilegio.

Pero todo esto solo se intuye o nombra sutilmente en el desarrollo de la trama. Es un lore necesario para las nociones de diseño. Los edificios que rodean a los personajes en sus andanzas por la ciudad, son como he mencionado antes una mezcla entre futuristas y actuales, pero con toques de la arquitectura clásica

que se asemejaría a lo que las leyendas dictan que fue la Atlántida. El estilo arquitectónico minimalista es el utilizado en el barrio de Tim, con casas unifamiliares. El estilo de arquitectura de la ciudad de Seoul o Nueva York será el utilizado en el diseño de los sectores residenciales más urbanísticamente masificados.

La arquitectura del anillo central será una mezcla entre arquitectura arcaica y moderna. La arquitectura del sector de ocio y de Universidades será un futurismo más pronunciado.

Composiciones. Para mostrar pinceladas de un entorno como el descrito anteriormente, he realizado una serie de dibujos que pueden ilustrar un poco la ambientación de la historia junto con los personajes. Para visualizarse en profundidad ver ANEXO IV. En la fig. 21, Tim y Phara caminan por el sector residencial 1. Es por la mañana, y la gente empieza a hacer su vida. Edificios residenciales son un híbrido entre templo clásico y bloque de viviendas.

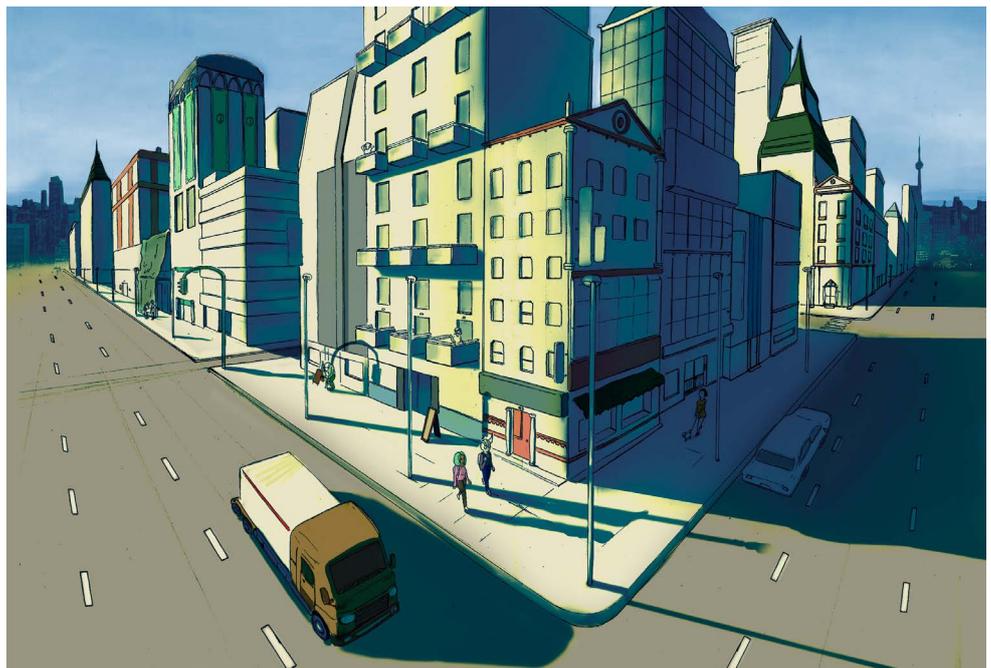
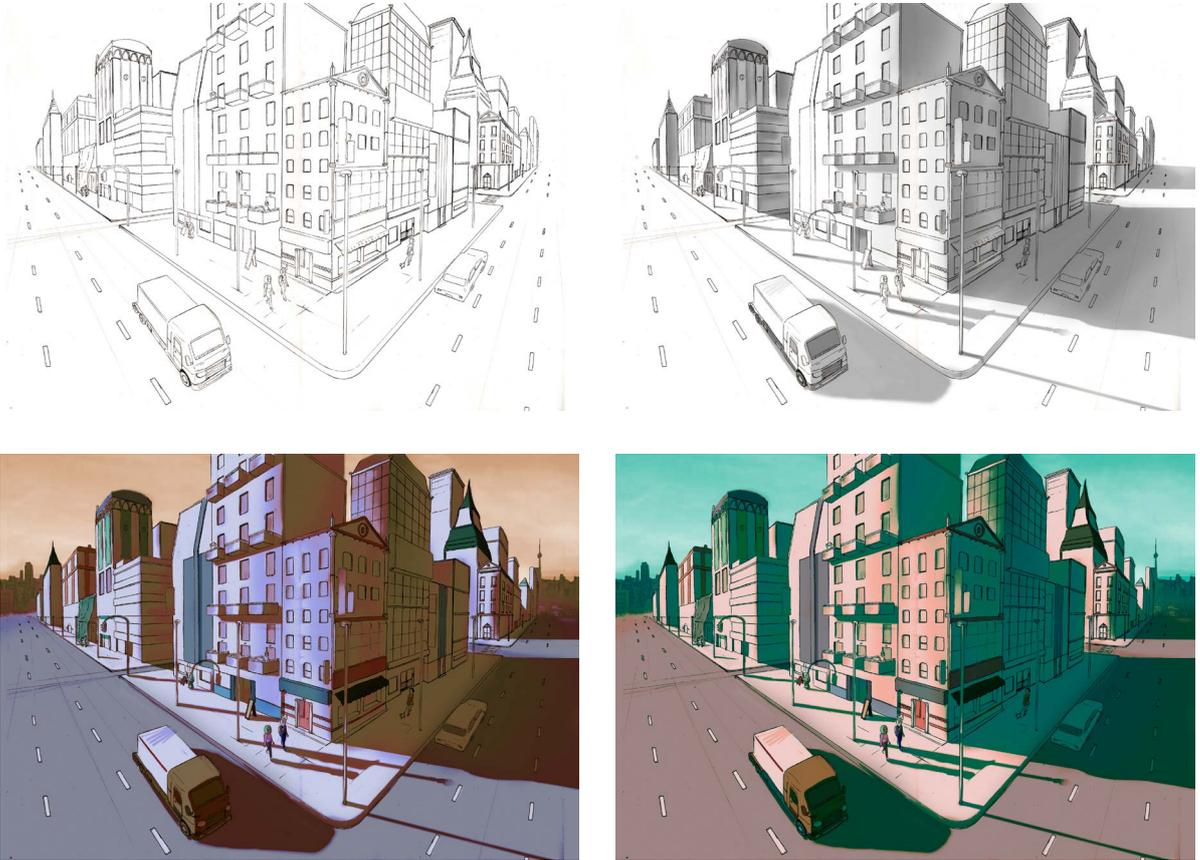


Figura 21
Sancha Pla, A.
Calles Lantis, 2020

Esto ha ayudado a narrar momentos de la serie mediante una sola imagen. Para la elaboración de este dibujo, primero dibujé un esquema con 2 puntos de fuga, encajé los edificios como si fueran cajas y más tarde los entinté añadiendo detalles. Puede comprobarse la línea en fig. 22. Una vez escaneado, en photoshop añadí sombras (fig. 23) y lo pinté con un mapa de degradado. Con el mapa de degradado se pueden añadir todos los colores que se desee. Con esto y una capa de tono/saturación, he podido variar los colores (fig. 24 y 25). Si algunos elementos debían tener un cierto color, pero que este estuviera influido por los tonos del mapa de degradado, era tan sencillo como crear una capa por encima del mapa de degradado en modo multiplicar, y aplicar ese color.



Figuras 22-25
Sancha Pla, A.
Calles Lantis en distintas fases del proceso, 2020

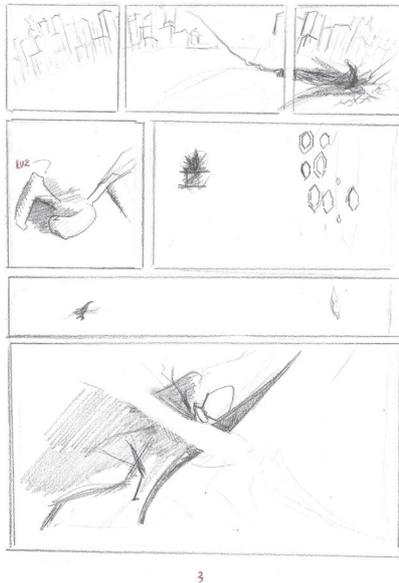
Artbook: Para reunir toda la serie de ilustraciones, fichas de personajes e información sobre el universo de *La Teoría del Viajero*, decidí crear un libro de arte o *artbook* temático. Se trata de un “Manual Militar de las fuerzas especiales Banka” para la formación de los soldados que luchan contra los seres de oscuridad. El manual está hecho a partir de la mitad del segundo acto de la primera etapa, donde los 2 equipos están formados y listos para luchar. (Ver ANEXO VI)

4.3.3. Fases de producción del cómic.

Para empezar a producir el cómic, he tenido que hacer encajar las escenas en un número de páginas completo. Es decir, no podía fraccionar las escenas en distintas páginas. Para ello, he realizado una serie de bocetos de composición de página, pensando qué podía aparecer en qué sitio y qué recursos, (tanto lenguaje gráfico como secuencial), utilizar para completar las páginas.

4.3.3.1. Bocetos y primeras páginas

Las imágenes que muestro a continuación son un boceto del prólogo y boceto y arte final de un primer intento de páginas, donde el guion era distinto y mi dibujo estaba menos desarrollado.



3



2

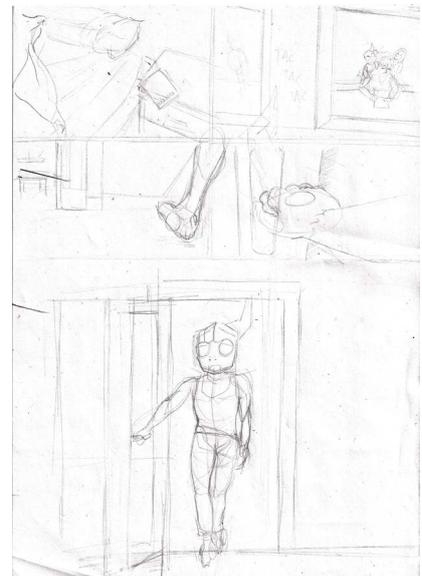


Figuras 26-28
Sancha Pla, A.
Primer intento de páginas 3, 12 y 12
arte final, 2018

Quiero comparar un boceto de página de 2018 con uno de este mismo año.



1



Figuras 29 y 30
Sancha Pla, A.
Primer intento de página 11, 2018
y boceto página 11, 2020

Se puede apreciar cómo el segundo boceto de las figuras tiene unas proporciones más realistas y unos rasgos más definidos. Además, hay un máximo de 3 filas de viñetas, para evitar hacer dibujos muy pequeños que dificulten tanto su realización como su identificación al visualizarlo. Las 4 primeras viñetas sirven para identificar elementos del cuerpo del protagonista por separado y unificarlos en esa última viñeta de cuerpo entero que uso al final. Además, es una viñeta de presentación de personaje.

Mi primer intento de realizar la historia, abarcaba desde la página 1 a la 15. Paré en este punto porque decidí que mi nivel de dibujo no era suficiente. Estudié anatomía y perspectiva por mi cuenta durante unos meses para mejorar mis capacidades.

4.3.3.2 Páginas actualizadas.

Tras un proceso de aprendizaje, decidí volver a intentarlo con un mayor planteamiento previo de composiciones y posturas de los personajes. Los bocetos de composición de página están hechos en pequeños formatos, de tamaño inferior al A6, (fig. 30), más tarde en folio blanco A4 con una identificación mayor de personajes y ambientes y por último en lámina de dibujo basic A4.

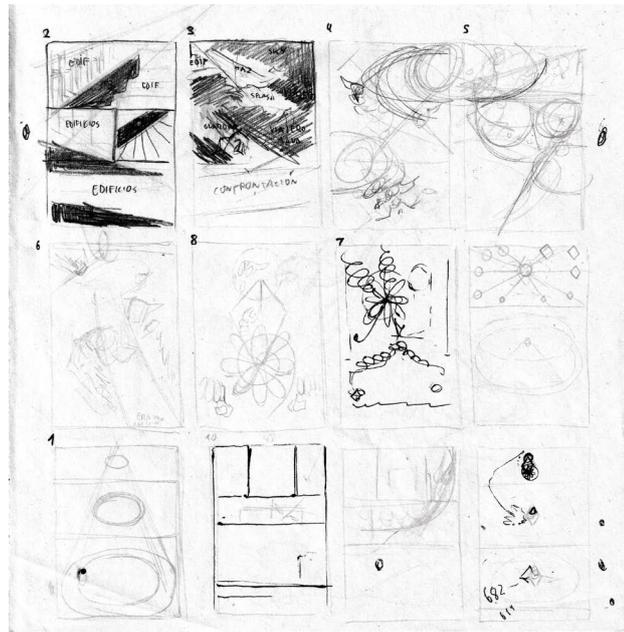
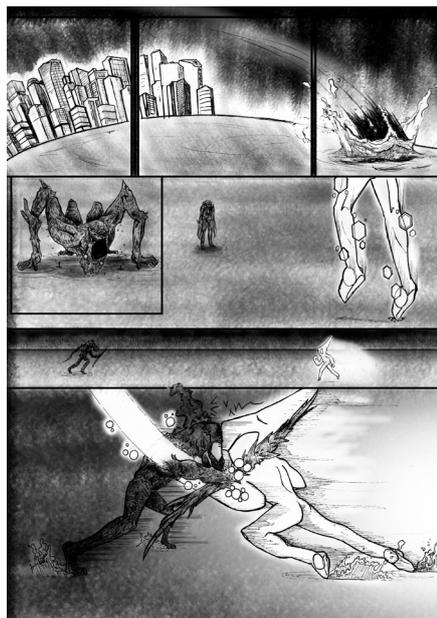


Figura 31
Sancha Pla, A.
bocetos de composición de páginas
del prólogo, 2020.

Las 10 páginas del prólogo mejoraron, (Fig 31 y 32)



Figuras 32 y 33
Sancha Pla, A.
Arte final de página 3, 2019
Arte final de página 3, 2020



Figura 34
Sancha Pla, A.
Arte final de página 7, 2020



Figura 35
Sancha Pla, A.
Arte final de página 8, 2020

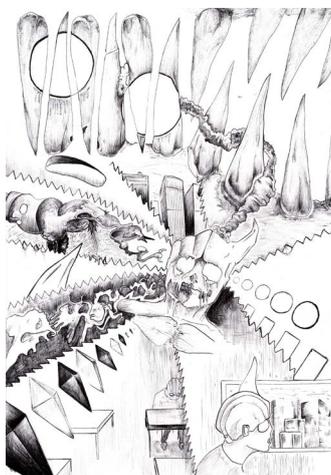


Figura 36
Sancha Pla, A.
Alucinación escena 3, 2020

Estas páginas están hechas a bolígrafo en su totalidad y para visualizarse, ver ANEXO IV.

Un ligero retoque con Photoshop ayuda a potenciar la visibilidad del dibujo y a implementar los bocadillos. Esta escena está realizada a bolígrafo por ser un medio que proporciona un resultado más orgánico. Me gusta utilizarla para narrar el momento clave que desencadena todo el conflicto de la historia. Es como una vieja leyenda onírica y mágica, con simbología y peleas entre el Guardián y el Viajero. Algunas composiciones de páginas de esta secuencia, pueden verse tanto en una página individual como en páginas opuestas. La primera página por ejemplo, son 3 óvalos casi círculos que van haciéndose más grandes, como si fuesen tres puntos suspensivos que vienen de alguna parte y continúan la historia en este punto. Esto es así porque en el Prólogo, se narra el final de “La Teoría”. También hace referencia a los círculos que simbolizan el Bien que representa el Guardián.

Las dos siguientes páginas hacen un diamante, puntiagudo y formado por triángulos, elemento de El Viajero. Según avanza, estos elementos se repiten una y otra vez, para que el lector los asocie a cada individuo.

En la página 7 (fig. 34), un personaje misterioso representado por una rueda de 8 pétalos y una espiral, posa sus manos sobre un círculo con cuerno y un diamante con pinchos, rasgos de los dos personajes. Esta representación es una acción simbólica en la que este personaje misterioso atrapa a El Guardián y El Viajero.

La página 8 (fig. 35) muestra una total geometría rellena por grafismos que repiten triángulos, hexágonos, círculos, líneas rectas y elementos a priori sin sentido. En un círculo y un triángulo, están encerrados Guardián y Viajero respectivamente. Cerca de ellos, cinco círculos y cinco diamantes están dispuestos, del 1 al 5 cada vez más grandes.

En la siguiente página, cada elemento geométrico sale disparado hacia una dirección, y el primer círculo abandona ese mundo abstracto para dirigirse a la isla Lantis en el mundo real. La última página contiene viñetas más normativas que cuentan el aterrizaje de Tim en el jardín de una familia, que más tarde descubriremos que son Roland y Adalis Banka. Se explica poco, para dejar el suceso con dudas que permitan alargar el interés del lector.

Para el resto de páginas de la historia, he optado por hacerlas a color y en digital, para separar ese pasado abstracto del mundo real del presente. No dudo en volver a utilizar ese mismo estilo para escenas como la alucinación de la escena 3 (fig. 36).

El proceso de realización de una página del cómic La Teoría del Viajero comienza con un esquema pequeño que marca las direcciones y composición de página, individual o doble. Un boceto en folio A4 ayuda a situar mejor los personajes y ambientes (fig. 30). Más tarde, el dibujo final de línea se realiza en lámina de dibujo A3.

4.4 ANÁLISIS DE RESULTADOS.

Ya que este trabajo lleva en mi cabeza durante mucho tiempo, los resultados llevan apareciendo desde 2015. En 2018 pude tomar más en serio su elaboración y a lo largo de este curso, he podido tener resultados de los que estar orgulloso, sobre todo mirando todo el recorrido que llevo.

Creo que puedo estar contento por la parte de creatividad. Lo que me impulsó a hacer esta historia, fue el deseo que tenía de niño de ver a estos personajes cobrando vida. Las referencias que he ido absorbiendo en mi facultad de espectador/lector me han llevado a crear todo un imaginario del que enorgullecerme.

Escribirlo y presentarlo narrativamente de forma atractiva, fue, es y será, un proceso largo del que espero seguir aprendiendo. La historia ha mutado muchas veces. Saber escribir tanto una historia atractiva como unos personajes que suenen verosímiles, es algo que espero ir mejorando cada vez más. He reescrito el guion del primer capítulo tantas veces, que no quiero caer en el perfeccionismo absoluto que me impida avanzar. También he aprendido a enseñar cualquier cosa que produzco y a recibir valoraciones tanto constructivas como destructivas, además de aplicar las correcciones sugeridas. Es difícil romper con “el ciego orgullo del artista”, pero que conozcan una parte tuya tan personal y que te asistan para construirla mejor, ayuda.

Por último, en la parte visual, he tenido que atravesar todo un entramado de habilidades, estilos, definiciones y valoraciones. La objetividad a la hora de auto valorarse es importante. Lo es asimismo la exigencia, pero es frustrante también. Estar satisfecho con un trabajo plástico, era algo a lo que estaba acostumbrado, luego, mi perspectiva cambió y mi habilidad no podía llegar a nada de lo que me proponía. O al menos, cuando creía que lo había conseguido, todo se derrumbaba. Es por eso que el proceso del diseño visual ha sido el más difícil de todos. Me he enfrentado a la definición de un mundo que incluye todo un abanico de personajes, monstruos y humanos; edificios, con sus perspectivas precisas y un lenguaje no tan desconocido pero sí difícil de rellenar con ilustraciones de alto nivel. Saber utilizar el lenguaje secuencial del cómic, no implica que se domine aquello que existe en cada viñeta.

En el Anexo 5: “Fichas de personajes”, se puede ver una evolución entre los personajes planos que no mantienen la misma cara, con otros que van cogiendo volumen, coherencia y relación entre ellos. Más evolución se ve desde las primeras páginas dibujadas en 2018, que he decidido esconder bajo llave por el bien de mi nota. Tras un largo proceso de aprendizaje de anatomía, perspectiva y ojalá un repaso mayor a la morfología, he podido diseñar personajes que creo que reflejan mi estilo y personalidad. Tanto los monstruos hechos a boli, como los humanos pintados a color. Incluyéndolos ahora en las viñetas, sí puedo estar satisfecho. Lo que viene a partir de ahora es mayoritariamente técnico, (aprender más photoshop, probar más técnicas como las acuarelas...) aunque sin dejar de lado el mejorar los fundamentos que he desarrollado al hacer este trabajo.

5. CONCLUSIONES

Concluyo este trabajo planteándome una cuestión. ¿Es este tipo de historia la que tenía pensada para mis personajes desde un principio? En absoluto.

Quizás al tomar decisiones como que los personajes sean hermanos o algunos fueran adoptados por humanos, ¿estoy desarrollando temas como “la familia y la fraternidad”, aun no siendo esas mis pretensiones desde un principio? Quizás.

He ido hacia un objetivo que era “explicar una teoría sobre el origen del universo” y por el camino he descubierto apoyos que me han ayudado a crear ese universo que se explica a sí mismo. Los apoyos de los que hablo, son los valores que mi historia puede tratar en todo el recorrido en el que interaccionan los personajes.

Puedo afirmar que una buena historia no siempre se construye desde el esquema que se traza al principio. Ese esquema que decide todo lo que va a pasar y en todo lo que se va a convertir, quizás es solo una guía en la que, poco a poco, con una evolución y elaboración constante, la historia crece y se expresa como el autor quiere. El planteamiento sirve como ese terreno seguro sobre el que tomarse su tiempo para construir algo sólido.

En 2018 empecé a construir esta historia, pero poder verla en global, hacía que no prestase atención a los pequeños pasos que deben darse para que salga una buena pieza de arte. Hice muchas páginas que carecían de un buen dibujo o un atractivo visual. Mi error fue considerarlas como piezas finales, en lugar de guías. Ahora soy capaz de ver el mismo trabajo desde muchas perspectivas al mismo tiempo. Quiero decir, mi labor ha sido la escritura de un guion, el concept art de los personajes y escenarios y el lenguaje secuencial del cómic.

Si mis resultados finales son muchos y variados, es porque intento construir todo lo que rodea a mi obra lo más sólidamente posible. Y poder ver todo lo que llevo conseguido en comparación con el 2018, me hace estar bastante satisfecho.

Este trabajo me ha ayudado a darme cuenta de ello, a organizar muchas de mis ideas y a exigirme más, pero sin llegar a sobrepasar mis límites.

Ahora solo tengo ganas de seguir con el trabajo, construyéndolo y enseñándolo a todo aquel que tenga interés. El objetivo es muy lejano, pero con un enfoque menos global y más particular, sé que podré conseguirlo.

6. BIBLIOGRAFÍA

LIBROS

Beigbeder, Olivier, 1979. *Léxico de los símbolos*, Madrid: Ediciones Encuentro.

Campbell, Joseph, 1949. *El héroe de las mil caras*, Estados Unidos: Pantheon Books.

Eliade, Mircea, 1963. *MITO Y REALIDAD*, Barcelona: Labor, S. A.

McCloud, Scott, 1993. *Entender el cómic*, Barcelona: Ediciones B

Moreaux, Arnould, 1997. *Anatomía Artística del Hombre*, Madrid: Ediciones Norma.

Roser, Carles, 2010. COMENTARIOS A PLATÓN: LA REPUBLICA, LIBRO VI-VII (2º BACHILLERATO) España: DIALOGO

Tubau, Daniel, 2015. *El espectador es el protagonista*, Barcelona: Alba Editorial.

SERIES Y PELÍCULAS

Brittain, Jamie; Elsley, Bryan y Hime, Ed; 2007. *Skins*, Reino Unido: Company Pictures

Coogler, Ryan, 2018. *Black Panther*, Estados Unidos. Marvel Studios y Walt Disney Studios.

Lucas, George, 1977. *Star Wars: Episode IV - a New Hope*, Estados Unidos: Lucasfilm Ltd. y 20th Century Fox Film Corporation.

Lucas, George, 2005. *Star Wars: Episode III - Revenge of the Sith*, Estados Unidos: Lucasfilm Ltd. y 20th Century Fox Film Corporation.

Sato, Yasuro, 2007. *Tengen Toppa Gurren Lagann*, Japón: Gainax Co., Ltd.

Tarantino, Quentin, 1994. *Pulp Fiction*, Estados Unidos: A Band Apart.

Van Dormael, Jaco, 2009. *Las Vidas Posibles de Mr. Nobody*, Francia: Pan-Européenne.

Ward, Pendleton, 2010. *Hora de Aventuras*, Estados Unidos: Frederator Studios y Cartoon Network Studios.

BLOGS Y VÍDEOS:

GAMERO, Alejandro, 2008. “Mito y Realidad de Mircea Eliade”, en *La piedra de Sisifo* 27/12/2008 (<https://lapiedradesisifo.com/2008/12/27/mito-y-realidad-de-mircea-eliade/> [Acceso: Mayo de 2020])

JPimat, 2016 “Conflicto Narrativo: Tipos y Claves de Utilización”, en *Cómo Escribir Bien*, 8/12/2016 (<http://comoescribirbien.com/conflicto-narrativo/#:~:text=El%20conflicto%20narrativo%20es%20uno,desenlace%20de%20un%20conflicto%20inicial.> [Acceso: Mayo de 2020])

Monery, Tyler, mayo de 2019. “How to Create Story Conflict”, en *Youtube* (https://youtu.be/XF4Kw_J0RK8 [Acceso: Mayo 2020])

Pasco, Giovanni, 2020. “Analizando a fondo la escena de ‘Martha’ de Batman V Superman”, en *Youtube*, abril de 2020. (<https://youtu.be/YSbbztiG72s> [Acceso: Mayo de 2020])

Platón. 360 a. C. “La Atlántida en los ‘diálogos’ de Platón”, en *Cultura en Andalucía* (http://www.culturandalucia.com/TARTESOS/PLATON_DIALOGOS_CRI-TIAS_ATLANTIDA.htm)

CÓMICS

Furudate, Haruichi, 2012. *Haikyuu!!* Tokio: Shūeisha.

Gaiman, Neil, 2018. *Sandman Overture*, Nueva York: DC Cómics, Vertigo.

Kishimoto, Masashi, 1999. *Naruto*. Tokio: Shūeisha.

Latour, Jason y Rodriguez, Robbi, 2017. *Spider Gwen - Elige tu Arma*, Estados Unidos: Panini Comics.

Lee, Stan, 1963. *Amazing Spiderman*, Estados Unidos: Marvel Comics.

Moore, Alan, 1986. *Watchmen*, Barcelona: ECC ediciones.

Oda, Eiichiro, 1997. *One Piece*, Tokio: Shūeisha.

Oku, Hiroya, 2000. *Gantz*, Tokio: Shūeisha.

One, 2015. *One Punch Man*, Tokio: Shūeisha.

7. ÍNDICE DE IMÁGENES

- Figura 1 Sancha Pla, A. 2020. La Teoría
- Figura 2 Sancha Pla, A. 2019. Mano
- Figura 3 Sancha Pla, A. 2001. Proto-Guardián
- Figura 4 Sancha Pla, A. 2020. El Guardián
- Figura 5 McCloud, S. 1993. *Entender el cómic* p. 170. Disponible en: <https://www.zonanegativa.com/sangre-entre-vinetas-scott-mccloud-y-sus-criticos/>
- Figura 6 Oda, E. *Ilustración One Piece, Arco de Wano*. 2019. Disponible en:
- Figura 7 Hiroya, O. *Ilustración Gantz*. 2013. Disponible en: <https://www.zerochan.net/1649222>
- Figura 8 Coogler, R. 2018. *Black Panther. Fotograma de Black Panther*. Disponible en: <https://www.bleublanc.mx/arte-y-cultura/ya-sabemos-donde-esta-wakanda-existe-y-no-es-como-te-imaginas/2018/08/>
- Figura 9 Art of Disney. *Atlantis -The Lost Empire*. 2001. *Enviroments, concepts and colour* Disponible en: <http://artofdisney.canalblog.com/archives/2010/04/29/17623680.html>
- Figura 10 Sancha Pla, A. 2020. *Expresiones Tim*.
- Figura 11 Sancha Pla, A. 2020. *La llegada del primer ser de luz*,
- Figura 12 Sancha Pla, A. 2018. *Moodboards Tim, Yugo, Roland y Lantis*
- Figura 13 Soren, G. 2014. *Alien 1*. Disponible en: <https://www.artstation.com/artwork/alien-1-5abc8e5c-c9a7-42e2-8d94-4e4484050b08>
- Figura 14 Ku, J. 2013. *Character Renders - Argonians*. Disponible en: <http://www.jameskuart.com/#/edsrlo1-1/>
- Figura 15 Sancha Pla, A. 2020. *Brainstorming 1^{er} capítulo LTDV*.
- Figura 16 Sancha Pla, A. 2020. *Diagrama anatómico El Guardián*
- Figura 17 Sancha Pla, A. 2020. *Siluetas de los seres fantásticos: arriba los de luz, abajo los de oscuridad*,
- Figura 18 Sancha Pla, A. 2019. *Calavera Tim*
- Figura 19 Sancha Pla, A 2020. *Expresiones Tyrano*
- Figura 20 Sancha Pla, A 2019. *Lantis Mapa*
- Figura 21 Sancha Pla, A 2020. *Calles Lantis*
- Figuras 22, 23, 24, 25 Sancha Pla, A. 2020. *Calles Lantis en distintas fases del proceso*
- Figuras 26, 27, 28 Sancha Pla, A. 2018. *Primer intento de páginas 3, 12 y 12 arte final*.
- Figura 29 Sancha Pla, A. 2018. *Primer intento de página 11*
- Figura 30 Sancha Pla, A. 2020 *Boceto página 11*
- Figura 31 Sancha Pla, A. 2020. *Bocetos de composición de páginas del prólogo*
- Figuras 32, 33 Sancha Pla, A. *Arte final de página 3, 2019 y Arte final de página 3, 2020*
- Figura 34 Sancha Pla, A. 2020 *Página 7*

- Figura 35 Sancha Pla, A. 2020 *Página 8*
- Figura 36 Sancha Pla, A. 2020. *Alucinación escena 3*
- Figura 37 Sancha Pla, A. 2020. *Línea pág 11*
- Figura 38 Sancha Pla, A. 2020. *Sombra pág 11*
- Figura 39 Sancha Pla, A. 2020. *Pág 11 final.*

8. ANEXOS

Los anexos de este trabajo se pueden encontrar subidos en la aplicación EBRON. Son los siguientes:

- I. LTDV-Episodio 1.pdf*
- II. Esquemas argumentales La Teoría del Viajero.pdf*
- III. Línea de tiempo + composiciones.pdf*
- IV. Prólogo.pdf*
- V. Fichas de personajes.pdf*
- VI. ARTBOOK LTDV final CORREGIDO.pdf*