SCRIPTERIUM

LO QUE NOS TOCA SER

Curso académico 2023-2024
Grado en Bellas Artes
Convocatoria extraordinaria

Mónica Pezuela Ortiz
monipezuela@gmail.com

Tutorizado por: Eduardo Arroyo Vega
e.arroyo.prof@ufv.es

Universidad Francisco de Vitoria
UFV Madrid

RESUMEN / ABSTRACT

Scripterium se trata de un proyecto artístico que explora la idea de identidad y destino a través de una historia fantástica. Quién eres y quién esperan tus padres, profesores y amigos que seas son un tira afloja constante que dicta la identidad. A través del uso del destino y los tópicos de la fantasía se crea un mundo donde los narradores son personajes que dictan el rol de cada una de las personas que habitan el lugar y como cada una de ellas responde. Esto se verá reflejado en una serie animada, utilizando el concept art para explorar las distintas facetas de la historia.

Scripterium **is an artistic project that uses a fantastical story to explore the concepts of identity and destiny. Who you are and who you are expected to be by the people around you create a dichotomy that creates one's identity. Using fate and fantasy tropes a fantastical world is created where narrators are characters who determine the role of all the inhabitants of the world and how each of them reacts. The story is intended to become an animated series, using concept art to explore all the corners in the story.**

DESTINO / IDENTIDAD/ FANTASÍA/ ANIMACIÓN/ CONCEPT ART

DESTINY / IDENTITY/ FANTASY/ ANIMATION/ CONCEPT ART

INTRODUCCIÓN

Este proyecto nace en 2019 explorando la idea del elegido que se niega a seguir la llamada a la aventura, a lo largo de los años ha ido evolucionando, cambiando la identidad de los protagonistas , su visualización y el punto central de la historia, convirtiéndose en una narrativa que busca explorar quién es cada uno y cómo cambia esto las expectativas de los demás. Siempre ha sido un proyecto al que le he tenido mucho cariño, lo abandoné en 2021 y esta es una gran ilusión volver a abarcar el proyecto desde un nuevo punto de vista.

Pretendo usar la oportunidad para desarrollar una narrativa concisa que explore múltiples arcos de personaje y que desarrolle la idea de explorar quién puedes ser fuera de las expectativas de los demás, usando una base psicológica para ayudarme de ello y explorando los tópicos que ya se han establecido en el mundo fantástico y mitológico y que han formado la idea de destino que tenemos hoy en dia.

ÍNDICE

1. Objetivos y metodología
    1.1. Objetivos
        1.1.1. Objetivos teóricos
        1.1.2. Objetivos prácticos
    1.2. Metodología
        1.2.1.Investigación teórica
        1.2.2. Investigación práctica
2. Estado de cuestión
    2.1. Un nuevo mundo, la literatura fantástica
        2.1.1. Los habitantes del mundo
        2.1.2. Un escenario que vive y respira
        2.1.3. Sistemas mágicos, la base de la fantasía
    2.2. El destino como fuerza sobrenatural
        2.2.1. Maldiciones y el destino ineludible
        2.2.2. Profecías y el destino de “El Elegido”
        2.2.3. Otros usos de las profecías
    2.3. El destino como una verdad autocumplida
        2.3.1. La profecía autocumplida
        2.3.2. El efecto Pigmalión
        2.3.3. La teoría del etiquetado
    2.4. El mundo de la animación y el Concept art
3. Desarrollo
    3.1. Narrativa
        3.1.1. El mundo, los personajes y el sistema de magia
        3.1.2. Estructura narrativa
    3.2. Diseño de personajes
        3.2.1. El Narrador
        3.2.2. La protagonista - Thea
        3.2.3. El interés romántico - Fawn
        3.2.4. El traidor - Eden
        3.2.5. El villano - Milo
        3.2.6. El mejor amigo - Clay
    3.3. Diseño de entornos
        3.3.1. La Academia Caelunaria
        3.3.2. El estudio de Thea
        3.3.3. Setreu
    3.4.Diseño de props
        3.4.1. Ilerche
        3.4.2. Los inventos de Thea
        3.4.3. El instrumento de Eden
    3.5. Traíler animado
4. Análisis de resultados
5. Conclusiones
6. Bibliografía

01

OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

01 OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

1.1. OBJETIVOS

El objetivo principal serla la creación de los elementos de la preproducción de una serie animada fantástica donde se explore la creación de un mundo, personajes y un sistema mágico vinculando la narrativa con los aspectos visuales del mundo, recopilados en un libro de arte y acompañados de un tráiler animado.

1.1.1. OBJETIVOS TEÓRICOS

1. Explorar la idea de destino en la literatura a lo largo de la historia y las distintas perspectivas que se han tratado.

2. Investigar las teorías psicológicas de Robert K. Merton, Robert Rosenthal, Lenore Jacobsonn, Howard Becker y Edwin. M. Lemert sobre la profecía autocumplida y las distintas formas que puede tomar.

3. Establecer las bases que conforman un mundo fantástico y los tópicos del género y cómo la ficción puede usarse para crear fuertes vínculos con el público.

4. Analizar el mundo de la animación hoy en día, su evolución y los nuevos discursos que se están tratando.

1.1.2. OBJETIVOS PRÁCTICOS

5. Desarrollar un mundo fantástico con una estética medieval con toques steampunk y con su propio sistema de magia

6. Plantear una narrativa coherente con distintos arcos de personaje y la propuesta de la primera temporada.

7. Crear 6 personajes que representan distintas reacciones frente a la idea de destino y que representan distintos arquetipos comunes en la literatura fantástica

8. Diseñar tres entornos distintos que exploran los personajes a lo largo de su camino.

9. Idear 4 props que exploren la personalidad de los personajes o aspectos del mun do.

10. Maquetar e imprimir un artbook donde se vea reflejado todo el proceso creativo y los concept art finales de la historia.

11. Desarrollar un tráiler animado donde se establezca el estilo de animación de la serie.

1.2. METODOLOGÍA

Para la elaboración de este proyecto se llevarán a cabo dos procesos de investigación, uno teórico y otro práctico, para establecer las bases de desarrollo del TFG. A la vez se desarrollará una estructura de trabajo para realizar el desarrollo creativo.

1.2..1. INVESTIGACIÓN TEÓRICA

La investigación teórica se hará usando fuentes bibliográficas históricas y actuales acompañadas del análisis literario de distintas obras que acompañen las ideas expuestas.

Se investigará el origen de la fantasía, su utilidad y los tópicos que crean el género, estableciendo el ámbito de la propuesta.

En cuanto al destino se analizarán las dos ideas más recurrentes de la ficción relacionados a él, el destino como condena y el elegido y se comparan obras que utilizan estas ideas como Edipo Rey o Matrix.

En el desarrollo del destino como frente psicológico se usará como base la teoría de la profecía autocumplida de Robert K. Merton, acompañada de los desarrollos de Robert Rosenthal, Lenore Jacobsonn, Howard Becker y Edwin. M. Lemert.

Por último, se establecerá el entorno actual de la animación y la realización de una pitch bible.

1.2..1. INVESTIGACIÓN PRÁCTICA

Se creará una historia que explore las distintas ideas de destino a través de los arcos narrativos de un cast variado, utilizando como base el viaje del héroe.

Para la creación artística de los elementos del proyecto, se usarán métodos enseñados a lo largo de la carrera, acompañados de recursos bibliográficos como “Fundamentals of character design”. Utilizando como base moodboards y siguiendo flujos de siluetas y el lenguaje de las formas acompañados de teoría del color para realizar los personajes. Los entornos usarán una base de desarrollo en blanco y negro a la que luego se le aplicara color. Este proceso se desarrollará en digital utilizando aplicaciones como Procreate, Photoshop y Milanote.

Para realizar el tráiler animado se creará una pista de música a partir de una canción ya existente utilizando las aplicaciones de Bandlab y Audacity a partir de la cual se desarrollará un storyboard y una animación finalizada en Procreate Dreams.

Por último, se consultarán libros de arte como “Spiderman into the spider verse: the art of the movie” y “The art of Tangled” para la maquetación del libro de arte final. Recopilando todos los bocetos, procesos e ilustraciones finales realizadas para el proyecto, usando InDesign para realizarlo.

02

ESTADO DE LA CUESTIÓN

2.1 UN NUEVO MUNDO, LA LITERATURA FANTÁSTICA

La fantasía y la imaginación son una parte vital de la infancia de muchos niños, los cuentos de hadas, los disfraces, el querer ser un príncipe o una princesa… Pero este aspecto se suele abandonar según vas creciendo, el soñar despierto se convierte en una pérdida de tiempo y la fantasía es vista como algo infantil. Sin embargo, se siguen contando historias, novelas, películas, cómics, son uno de los aspectos más importantes de la sociedad, y suelen contar con un aspecto de ficción. El profesor Norman Holland, analizando el trabajo de los psicólogos Leda Cosmides y John Tooby, llegó a la conclusión que la creación de mundos ficticios era algo innato a los humanos y en parte una ventaja evolutiva, permitiendo aprender de acciones simuladas o emocionarse en situaciones controladas entre otros beneficios.[1]

La ficción, a través de las neuronas espejo permite a las personas empatizar y sentir las mismas emociones que los personajes dentro de una historia, y esto se ve enfatizado especialmente si la historia es contada en un aspecto visual, como puede ser el teatro o el cine.

> "Las neuronas espejo también se activan para reconocer los sentimientos de los demás, permitiéndonos comprender sus estados emocionales. Al observar una emoción ajena, las neuronas espejo producen una imitación interna de los gestos y de las expresiones faciales de la otra persona, y envían señales a los centros cerebrales de la emoción, situados en el sistema límbico del cerebro." [2]

Sin embargo, hay muchos tipos de ficción, hay historias que, a pesar de contar con hechos no reales, podrían perfectamente ocurrir en el mundo actual, y por otro lado está la fantasía o la ciencia ficción, generalmente despreciada y con muchos autores que intentan negar ser parte del género,[3] en las cuales el mundo de la novela es a menudo único y bastante diferente al nuestro[4]. La generación de un mundo secundario es lo que hace que gran parte del público se aleje del género y una de sus mayores ventajas, la creación de nuevas normas permite explorar grandes preguntas desde un punto de vista, ¿qué es el bien y el mal?, ¿qué es ser un héroe?, ¿qué es ser un héroe?, ¿qué rol es en la historia? Romper las ideas preconcebidas del orden de la sociedad da la oportunidad de explorar un nuevo aspecto antropológico, político y filosófico[5]. Y al mismo tiempo, es una lejanía cercana, porque toda historia tiene como base la memoria, ya sea de aspectos personales o de las historias que uno escuchó de pequeño[6]. Se presenta como un género que nos permite indagar en lo más profundo de la

1 Holland, N. N. (2009). Literature and the Brain. PsyArt Foundation.
2 Jiménez, A. M. (2021). Universalidad y singularidad de la literatura y el arte: la imaginación simbólica
3 James, E., & Mendlesohn, F. (2012). The Cambridge Companion to Fantasy Literature. Cambridge University Press
4 Fabrizi, M. A. (2016). Fantasy literature: Challenging Genres. Springer
5 Fabrizi, M. A. (2016). Fantasy literature: Challenging Genres. Springer
6 Gaiman, Neil. "Reflections on Myth." Columbia: A Journal of Literature and Art, no. 31, 1999, pp. 75–84.



Fig. 1. Portadas Ace Books El Señor de los Anillos. Jack Gaughan. 1965

naturaleza humana, creando relaciones profundas con los personajes y lo que significan.

La fantasía, dependiendo de su definición podría considerarse uno de los géneros más antiguos de la literatura o uno de los más recientes, y es que la fantasía, aborda muchos aspectos, terror, historias de fantasmas, cuentos de hadas y el cliché del dragón. La gran distinción que se usa es la presencia de aspectos imposibles o inimaginables, separándose así de la ciencia ficción que cuenta con explicaciones y una base más científica[7]. Esta definición, incluiría historias griegas clásicas como *La Ilíada* o *La Odisea*, o leyendas arturianas o celtas entre otras, definiendo la fantasía como uno de los géneros más antiguos.

Otra de las maneras de definir la fantasía es a través de los tópicos que aparecen en las historias, magia, dragones, profecías, reinos ocultos, elfos… [8] La incorporación de alguno de estos elementos marcaría una historia como fantástica, la idea de que el lector sabrá reconocerla, o este hecho será definido por los editores.

Por último, podemos observar la fantasía de manera histórica, su comienzo y su evolución. Empieza como respuesta a la ilustración buscando el retorno a tiempo más simples en leyendas medievales, surgiendo muchos de los aspectos visuales que se usan hoy en día, pelo largo suelto, vestuario medieval falso, y un énfasis en las líneas y caída de las telas, de los prerrafaelitas. Aparte de las artes visuales, también se produjo un renovado interés en los textos medievales, especialmente, las leyendas arturianas. Este movimiento, a pesar de no crear el género literario en sí, será clave para su formación, al igual que la popularización de los cuentos de hadas en el siglo XVII por los Hermanos Grimm y Hans Christian Anderson.[9]

Definir el primer libro fantástico moderno es complicado, pero uno de los grandes candidatos fue publicado en 1894, *El bosque más allá del mundo* de William Morris. La gran aportación de Morris será establecer el mundo secundario, es decir el mundo ficticio e irreal, como el único mundo de la historia y ligarlo con la idea de lo surreal y lo inimaginable, "un mundo completamente fantástico", su gran inspiración en el medievo y su estructura de seguir a los personajes en una aventura con múltiples paradas, se convertirá en la base de gran parte de la fantasía de la actualidad,[10] ya que Morris influenció a los dos autores más importantes en la historia de la fantasía, J.R. Tolkien y C. S. Lewis. Aquí se distingue dos tipos de fantasía alta y baja fantasía, su gran diferencia es que la primera se cuenta en un mundo secundario ficticio, siguiendo a Morris, y la baja fantasía o bien ocurre en la Tierra conocida, pero con la adición de magia, como es Harry Potter o es a un mundo al que se puede acceder en ocasión.

JSTOR, http://www.jstor.org/stable/41807920.
7 James, E., & Mendlesohn, F. (2012). The Cambridge Companion to Fantasy Literature. Cambridge University Press.
8 Lissauer, G. (2014). The Tropes of Fantasy Fiction. McFarland
9 James, E., & Mendlesohn, F. (2012). The Cambridge Companion to Fantasy Literature. Cambridge University Press
10 Wolf, M. J. (2017). The Routledge Companion to Imaginary Worlds. Routledge

Tolkien publicó el *Hobbit* en 1937 pero su contribución más importante, será *El Señor de los Anillos* en 1954, que será la base de la alta fantasía. Esta historia se convirtió en una de las más populares del siglo XX, otorgándole una gran importancia al aspecto del world-building, es decir la creación de un mundo consistente en el cual tienen lugar las historias y estableciendo muchos de los clásicos que nos encontramos de manera repetida en la fantasía actual, el uso de múltiples razas humanoides, múltiples protagonistas, una historia de exploración y búsqueda. Tolkien se convertirá en el gran referente de la fantasía y muchos autores se inspiraron en él o intentan ir deliberadamente en su contra. Esto creará otra manera de definir la fantasía, como una serie de ideas o tópicos que aparecen recurrentemente en sus historias y que las definen como fantasía por su uso. Por otro lado, C. S. Lewis publicará "El León, la bruja y el armario" en 1950, que establecerá la importancia del género para un público infantil y la idea de baja fantasía.

A lo largo de las siguientes décadas se marcó la distinción entre terror, ciencia ficción y fantasía, ya que en un principio se consideraban ideas muy similares. La fantasía seguirá evolucionando, aunque él los 60 se establecerá más como un género infantil, sin embargo, vuelve a surgir interés en los 90, siendo los autores más importantes Robert Jordan con *La rueda del tiempo,* George R. R. Martín, con *Juego de Tronos,* que busca explorar la idea de la cruda realidad y la moralidad humana frente al idealismo más blanco y negro de Tolkien, Terry Pratchett con su serie del *Mundodisco*, y J. K. Rowling con *Harry Potter*[11]. También hay que mencionar el mundo fuera de la literatura, donde surgen juegos como *Dragones y Mazmorras* inspirado en lo fantástico que empiezan a crear una verdadera cultura alrededor del género de la fantasía ya que te permite crear un personaje propio con el que interactuar en el mundo ficticio y películas como *Cristal oscuro* en 1982 o *Dragonheart*.

En los 2000 hubo otro pico de interés en el género debido al éxito de las películas de *El Señor de los Anillos* y poco a poco se empieza a establecer como un género más importante en la cultura popular, especialmente por el éxito de la serie de *Juego de Tronos*. A lo largo de los 2010 también se ve la popularización del juego *Dragones y Mazmorras*, debido a su aparición en *Stranger Things* y los múltiples canales de YouTube y de Twitch que cubren el juego. El Covid-19 [12]

11 James, E., & Mendlesohn, F. (2012). The Cambridge Companion to Fantasy Literature. Cambridge University Press.

12 Martin Correa, M. (2023). Fantastic Beasts and Fantastic Needs: An examination of emerging adults' engagement with fantasy media as a coping tool in the context of COVID-19 [Tesis doctoral en Psicología, La Universidad de Adler]. https://www.proquest.com/openview/ccaf6b4e2fa8a4b68c3ed84dedcef022/1?pq-origsite=gscholar&cbl=18750&diss=y consultado el 8 de mayo de 2024

Fig. 2. Cristal Oscuro. Jim Henson, Frank Oz. 1982



también impulsó el consumo de mundos ficticios como forma de escapismo durante la pandemia., ya que estas historias, dan esperanza.[13]

El género fantástico es una idea muy nueva que se sigue explorando, y que en las últimas décadas ha explotado en popularidad y permitido que más historias sean contadas y escritas. En especial, la idea de alta fantasía y crear un propio mundo es muy interesante y el trabajo de "word-building" que requiere es considerado uno de los aspectos más complicados del género, todo lo que aparece en el libro tiene que ser imaginado[14]. A la hora de clasificar estos aspectos, los podemos dividir en tres grandes grupos: personajes, mundo y magia.

1. 1. LOS HABITANTES DEL MUNDO

La creación de personajes no es algo único de la fantasía, de hecho, podría considerarse uno de los elementos básicos de la escritura, sin embargo, sí que es interesante observar los tópicos más repetidos en esta clase de literatura. Como ya se ha mencionado antes una de las maneras de analizar qué tipo de historias son fantásticas es a través de los tópicos que aparecen en el libro, y esto también se aplica a personajes. La idea de "El Elegido", una dama en apuros, el héroe, su mentor, el interés romántico, por nombrar algunas [15]. Por supuesto, estos arquetipos no son únicos del género, muchos de ellos, surgen de la idea del monomito de Campbell y los personajes que lo componen, aunque sí que hay que mencionar que un tipo de historias donde se ve ese monomito con mucha facilidad son las fantásticas, ya que el héroe suele ir en un viaje literal que sigue los pasos indicados, hay partes que son opcionales, pero es una base que se puede observar en este tipo de historias. [16]

Un aspecto de los personajes que sí que está más ligado al género es su apariencia, y es que el uso de personajes no humanos es algo común, estos suelen tener un aspecto humanoide, pero podemos encontrar gran variedad

> "Se puede tener una amplia gama de variaciones en criaturas, robots, etc., y al mismo tiempo hacer que los personajes sean lo suficientemente cercanos a los humanos para que sean comprensibles." [17]

La fantasía cuenta con razas típicas que aparecen una y otra vez, siendo los elfos y los enanos los principales de este grupo, establecidos por Tolkien y que se han ido modificando a lo largo del género, pero la aparición de uno de ellos suele marcar la historia como fantástica. [18]

Los personajes son muchas veces el corazón de la historia y conseguir una caracterización que sea coherente con el mundo que se ha creado y que este evolucione sin caer en clichés es un punto muy importante de la narrativa.



Fig. 3. Poster primera temporada *Juego de Tronos.* 2011

13 Gaiman, Neil. "Reflections on Myth." Columbia: A Journal of Literature and Art, no. 31, 1999, pp. 75–84. JSTOR, http://www.jstor.org/stable/41807920.

14 Lissauer, G. (2014). The Tropes of Fantasy Fiction. McFarland

15 Lissauer, G. (2014). The Tropes of Fantasy Fiction. McFarland

16 Lily Alexander (2017). The Routledge Companion to Imaginary Worlds. Routledge

17 Wolf, M. J. (2017). The Routledge Companion to Imaginary Worlds. Routledge

18 Lissauer, G. (2014). The Tropes of Fantasy Fiction. McFarland

1. 2. UN ESCENARIO QUE VIVE Y RESPIRA

La creación de un mundo nuevo es una de las partes más importantes de la alta fantasía, es importante tener en cuenta que cuando se usa mundo, world-building, o creación de mundos, “uno no se refiere únicamente al aspecto geográfico sino que incluye la experiencia de vivir en ese mundo, todo lo que experimentas los personajes y que envuelven el día a día (cultura, naturaleza, puntos de vista filosóficos, lugares, costumbres, tradiciones, etcétera)” [19] por lo que el autor debe de tener en cuenta muchos aspectos a la hora de escribir, también es cierto que solo es necesario definir el mundo con el que interactúan los personajes, esto puede ser tan grande como un continente, o tan pequeño como una escuela o un pueblo.

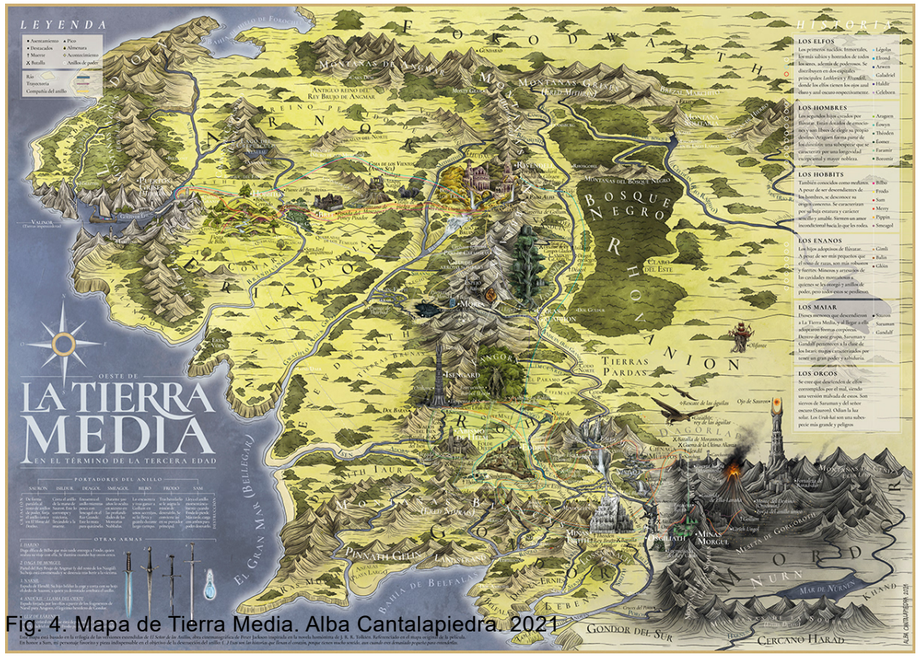


Fig. 4. Mapa de Tierra Media. Alba Cantalapiedra. 2021

Los entornos y lugares experimentados por un personaje ficticio (o que podría ser experimentado por uno) constituyen en conjunto un sentido unificado de lugar que es ontológicamente diferente del real, material y llamado mundo real.[20]

Estos mundos suelen estar inspirados en distintas culturas del mundo del autor, como ya se ha establecido amantes la ficción tiene como base la memoria. Esto permite tener muchas referencias distintas y crear una sensación de familiaridad con el público gracias a elementos que puedan reconocer [21], pero tiene el problema de que se vea cómo un cambio mínimo si no es algo lo suficientemente trabajado[22], es un acto de equilibrio.

La fusión de las distintas ideas reflejadas en los diversos aspectos de la historia y la cultura, ya sea objetos, celebraciones y conceptos únicos distinguen el tipo de historia y crearán una mayor inmersión para el lector, detalles como los paquetes de chuches de Honeydukes en Harry Potter logran que un mundo cobre vida.

19 Wolf, M. J. (2014). Building imaginary worlds. En Routledge eBooks. https://doi.org/10.4324/9780203096994
20 Wolf, M. J. (2017). The Routledge Companion to Imaginary Worlds. Routledge
21 Wolf, M. J. (2014). Building imaginary worlds. En Routledge eBooks. https://doi.org/10.4324/9780203096994
22 Lissauer, G. (2014). The Tropes of Fantasy Fiction. McFarland


Fig. 5. Avatar: La leyenda de Aang. Michael Dante Di Martino, Bryan Konietzko. 2008

1. 3. SISTEMAS MÁGICOS, LA BASE DE LA FANTASÍA

La magia es el aspecto fundamental de la fantasía, y se considera la definición del género 24, y puede de aparecer de muchas maneras. La primera distinción que se deberá de hacer es el tipo de sistema mágico del mundo. Puede ser duro, es decir, el sistema tiene una serie de reglas que no pueden romperse y que el lector conoce, como podemos observar en *Avatar: la leyenda de Aang* o *Full Metal Alchemist* o un sistema blando, donde la magia está rodeada de un misticismo y el espectador nunca llega a saber sus límites o posibilidades, como ocurre en *El Señor de los Anillos* o muchas películas de Studio Ghibli como el *Castillo Ambulante*. [23]

La segunda distinción es donde encontramos la magia o de donde proviene, son objetos mágicos, un entrenamiento específico, criaturas, nacen las personas con la habilidad… y cómo de común es. En esta sección, la respuesta puede abarcar muchos de los puntos, en Harry Potter, por ejemplo, la magia es de nacimiento, pero es necesario entrenar para dominarla, que puede usar una persona, pero también existen objetos mágicos y aunque no es común en el mundo general ya que es un secreto, dentro del mundo la prevalencia y la accesibilidad a ella es constante, no hay límites. [24]

Por último, habrá que distinguir la capacidad de manipulación de la magia, es decir, que puede hacer o que controla, algunas ideas son naturaleza o magia elemental, adivinación, conjuración (mover o hacer aparecer objetos), psíquica (todo lo relacionado con la mente), nigromancia, sanación, por nombrar algunas. Los mundos pueden usar únicamente uno, como en *Avatar: la leyenda de Aang* donde solo aparece magia elemental, o pueden aparecer múltiples cómo en el juego de *Dragones y Mazmorras*. [25]

Hay que considerar que los sistemas de magia son parte del mundo y una herramienta que usan los personajes y, a la vez, elementos mágicos como objetos específicos o las profecías, pueden usarse como elementos narrativos clave para la trama.

23 Johnson, L. (2024, 29 marzo). How to Choose Between a Hard or Soft Magic System. https://www.campfirewriting.com/learn/how-to-choose-between-a-hard-or-soft-magic-system Consultado el día 8 de mayo de 2024

24 Frymier, T. (2023, noviembre 30). High Magic vs. Low Magic vs. Medium Magic. https://www.campfirewriting.com/learn/high-magic-vs-low-magic-vs-medium-magic Consultado el día 8 de mayo de 2024
25 Frymier, T. (2023, 16 noviembre). Systems of Magic in Fantasy & Science Fiction. https://www.campfirewriting.com/learn/systems-of-magic Consultado el día 8 de mayo de 2024

2.2 EL DESTINO COMO FUERZA SOBRENATURAL

Las profecías y las visiones es uno de los tópicos que se usa de manera recurrente en la ficción, especialmente si el mundo en el que ocurre la historia contiene elementos sobrenaturales. Se trata de una oportunidad de anticipar el final o el giro de la trama al lector o de explicar ciertas decisiones de la historia, “Esto ha pasado porque así lo dicta el destino”. Al utilizar este recurso literario, lo que se establece es un mundo en el que como explica Harold Bloom, “las fuerzas más importantes que crean, dan forma, guían, recompensan y afligen la vida humana están fuera del control humano”[1], es decir, se encuentra una visión fatalista del mundo donde no se puede hacer nada para escapar del destino, aunque también esto significa que todo lo que pasa tiene una razón y un sentido, simplemente, uno no puede verlo en el momento.

La profecía se trata de un elemento narrativo histórico, que encontramos desde la Antigua Grecia, desde dioses, brujas o simplemente fuerzas naturales nos encontramos este elemento en mitología: leyendas arturianas, Shakespeare y en diversa fantasía contemporánea. Esta herramienta sigue teniendo peso hoy en día, especialmente, por el gran énfasis de libertad y elección que se busca actualmente en la ficción, como explica Losada:

> “En el imaginario contemporáneo, decididamente anti teológico, el destino carece de sentido; supone una causa que escapa al control humano. En el imaginario mitológico, el destino instala al hombre en una heteronomía, pone en cuestión su libertad y le asigna una ley contraria a su consciencia: es un escándalo en el universo de la autonomía moderna y contemporánea.”[2] 2

Esta aparente contradicción provoca curiosidad en el lector. La idea de alguien especial o final inevitable permite explorar en la narrativa el significado de libertad y de las acciones que se realizan en el mundo fantástico y en el nuestro. Y por supuesto, el uso de este elemento implica uno de los debates más antiguos de la humanidad, la existencia del libre albedrío y la predestinación. “Las cuestiones del destino, la predeterminación y la prescience cia se plantean como problemas, no como dogmas. ¿Cuánto control tenemos sobre la forma de nuestras vidas?” 0. El debate se ha tratado en toda la historia de la narrativa. Esta investigación se centra en varias historias que lo tratan o lo usan como idea narrativa.

1 We are nothing but pencil in the hands of fate: a literary analysis of Aristotelian paragon of tragedy in Sophocles’ Oedipus Rex. (2016). Philosophy and Theology Journal of the Seminary of All Saints, Ekpoma, Vol 4(nº1), 35–51. https://acjol.org/index.php/ekpoma/article/view/924 Consultado el día 26 de marzo de 2024

2 Losada, J. M. (2022) «Mitocrítica cultural. Una definición del mito». Madrid: Akal, 2022.

2. 1. MALDICIONES Y EL DESTINO INELUDIBLE

Uno de los usos más populares de las profecías y el destino se da como maldición o condena por intentar escapar de su control, estableciendo la supremacía del destino frente al hombre y creando una situación trágica. Este género surge en la Antigua Grecia, siendo un tema recurrente que se encuentra tanto en su mitología como en sus obras teatrales.

En la *Teogonía* de Hesíodo se cuenta la ascensión al trono de los dioses de Zeus, ya que previamente a él gobernaba su padre Cronos. En la historia se explica que Cronos había recibido una profecía, que le decía que estaba destinado a ser derrocado por uno de sus hijos: “Pues sabía por Gea y el estrellado Urano que era su destino sucumbir a manos” [3] por lo que para evitar esto, al nacer cada uno de sus hijos, se los comía. Esto provocó que en el nacimiento de Zeus su mujer lo engañara y le entregara una piedra en su lugar para ocultar al joven Zeus, no queriendo ver morir a más de sus hijos. Cuando este creció y supo lo ocurrido a sus hermanos, Zeus ideó la manera de liberarlos y junto a ellos poder derrocar a su padre. Las acciones de Cronos para poder evitar su destino son finalmente las que acaban con él, su mujer no hubiera sentido la necesidad de traicionarlo o Zeus de vengarse si este no se hubiera comido al resto de sus hijos. En la mitología griega no importa dios o mortal, el destino está por encima de todos y uno no puede escapar de él.

De las epopeyas de Hesíodo seguimos evolucionando en la Antigua Grecia hasta llegar a lo que Aristóteles considerará el culmen del arte de la época: las tragedias. Como explica el profesor Bueno, las tragedias se trataban de representaciones poético-dramáticas que consistían en una lucha fatal contra el destino, siendo usados los protagonistas como lección al público de que no deben de ser consumidos por su arrogancia y deben mantenerse dentro de su propio destino[4]. La obra que mejor representa estas ideas es *Edipo Rey* de Sófocles.

Edipo Rey relata la historia de Edipo, rey de Tebas. La obra comienza con la peste matando

3 Hesíodo. (1978). Obras y fragmentos. p. 91

4 Bueno, F (2024) Apuntes tema 4 “La tragedia Aristotélica”. Material no publicado



Fig. 6. Saturno devorando a su hijo. Goya. 1819-1823

a los ciudadanos debido a un castigo divino por el asesinato del antiguo rey Layo, debido a esto, Edipo decide investigar quién fue el culpable, al comenzar su búsqueda, Tiresias, un oráculo, le advierte que él es el culpable y que se ha enamorado de su madre, Edipo lo niega ya que, a pesar de haber recibido una profecía parecida de joven, él había huido de su tierra natal para evitarla. La obra se remonta a su partida de Corintia y, en el camino, acabó matando a alguien por un arrebato de furia antes de derrotar a la esfinge y coronado rey por su valor y porque Layo había desaparecido. Su mujer, Yocasta, le informa que ellos habían recibido una profecía igual pero que se habían desecho del niño para evitarlo, en ese momento un mensajero le informa a Edipo que su padre había muerto y le revela que él no era su hijo biológico, sino que un pastor pidió que cuidaran de él. Tras encontrar al pastor descubre que él era el hijo de Layo y



Fig. 7. Edipo y la esfinge. Cerámica pintada con figuras rojas. Vulci. 470 a.C

que tras matarlo en el camino se había casado con su madre, cumpliendo así la profecía. Yocasta se acaba quitando la vida y Edipo se destierra y se ciega debido a no poder aguantar la verdad.

Podríamos considerar que esta obra de teatro tiene dos temas principales, el destino, y la verdad. Edipo es advertido que no puede conocer toda la verdad y sin embargo insiste en intentar revelar su pasado, al mismo tiempo, vemos que las acciones que llevan a cabo los personajes para escapar del futuro que han dictado los dioses, abandonar al hijo, huir de Corintia etc. Es lo que provoca que se cumpla exactamente su predicción. Sin embargo, como explica Harold Bloom, "Las cuestiones del destino, la predeterminación y la presciencia se plantean como problemas, no como dogmas" [5], a lo largo de la obra, Edipo tiene múltiples oportunidades para evitar su destino, podría haberse quedado en Corintia pero siendo consciente de ello para que no ocurriera, podría haber dicho que no se casaría con ninguna mujer mayor o podría haber evitado matar a alguien, pero "el hecho de que esta esperanza no se realice sino sólo implícita añade una mayor intensidad al tono irónico y trágico de la pieza" [6], la obra sucede porque la personalidad de Edipo es la única que hubiera llevado a estos acontecimientos, él por sus decisiones, acaba siendo exactamente lo que quería evitar. Chinyere, explica

"Edipo insiste en actuar de acuerdo con su propia visión de la experiencia, que persiste libremente en el curso de acción que ha iniciado, ignorando o rechazando a gritos las objeciones o sugerencias alternativas de otras personas … en su libertad, pone en marcha una cadena de acontecimientos de los que acepta

5 Bloom, H. (1988). Sophocles' Oedipus rex. https://ci.nii.ac.jp/ncid/BA03560231

6 Li, R. (2015). The complex relation of self-determination to destiny in Oedipus Tyrannos. English Language and Literature Studies, 5(4), 115. https://doi.org/10.5539/ells.v5n4p115

Fig. 8. Obra Edipo Rey de Sófocles, versión de Miguel Murillo, producido por Teatro del Noctámbulo y el 60 Festival Internacional de Teatro Cásico de Mérida. Vicente Sánchez Román, Jero Morales (2014)



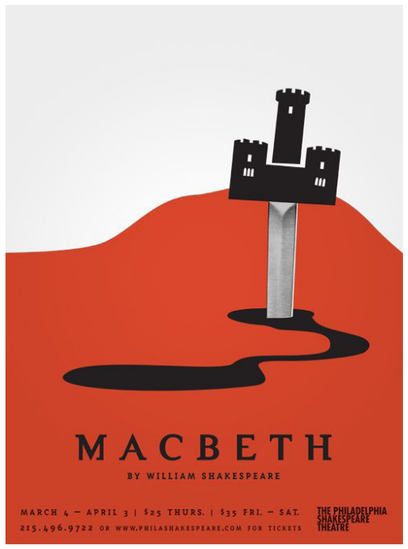


Fig. 9. Obra Edipo Rey de Sófocles, versión de Miguel Murillo, producido por Teatro del Noctámbulo y el 60 Festival Internacional de Teatro Cásico de Mérida. Vicente Sánchez Román, Jero Morales (2014)

toda la responsabilidad y, incluso cuando el desastre se avecina, continúa como antes, sin inmutarse ni asignar culpas ni tareas a nadie más… El coro al final de la obra puede culpar al destino, a los dioses o a las exigencias imposibles de la vida. Edipo no, sigue siendo dueño de lo que le sucede. La responsabilidad es suya y lo que le suceda depende enteramente de él" [7]

En el drama de Edipo se ve reflejado el destino como condena fatal, resultado de la arrogancia del ser humano, y la limitación del conocimiento de las personas. Sófocles utiliza la premisa para lograr una catarsis dramática y tratar diferentes temas, no únicamente el destino, al finalizar la obra, Edipo se culpa a sí mismo, en su percepción, sigue teniendo poder decisivo. El destino se convierte en algo más que una condena, sino que pasa a ser una herramienta para explorar los límites de la condición humana y lo que se haría para llegar a ellos. Esta idea sigue apareciendo de manera recurrente a lo largo de la historia de la literatura, siendo uno de los ejemplos, las obras de William Shakespeare.

Macbeth es una tragedia escrita alrededor de 1606 por Shakespeare, es uno de sus trabajos más reconocidos y ha sido adaptado en teatro y cine múltiples veces. La historia gira en torno al general escocés, que recibe una profecía de tres brujas que le anuncian que se convertirá en rey y que los descendientes de Banquo reinarán.



7 We are nothing but pencil in the hands of fate: a literary analysis of Aristotelian paragon of tragedy in Sophocles' Oedipus rex. (2016). Philosophy and Theology Journal of the Seminary of All Saints, Ekpoma,Vol 4(nº1), 35–51. https://acjol.org/index.php/ekpoma/article/view/924 Consultado el día 26 de marzo de 2024

Fig. 10. Póster de Macbeth para el Teatro Shakespeare en Filadelfia. Shani Tucker. 2011

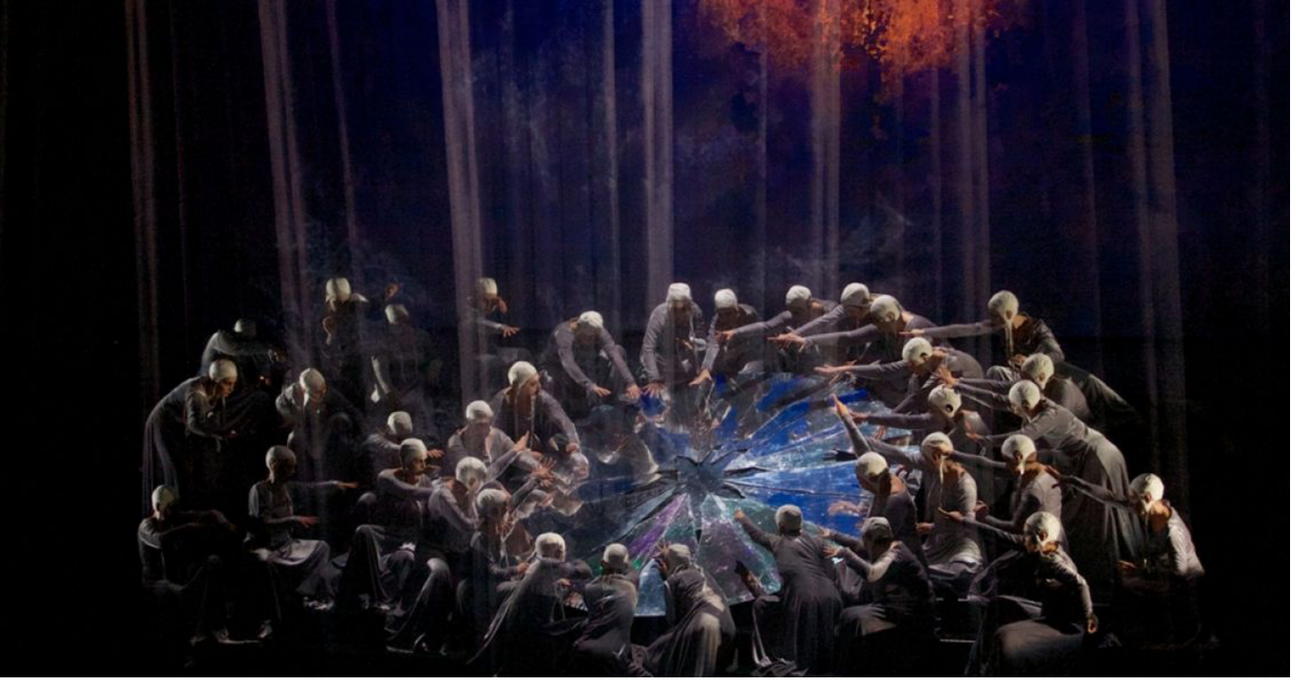


Fig. 11. Ópera Macbeth de Giuseppe Verdi. Teatro principal. 2016/ 2017 https://www.teatreprincipal.com/es/ficha/detalle/203/macbeth/

> “PRIMERA BRUJA ¡Salud a ti, Macbeth! ¡Salud, barón de Glamis!
> SEGUNDA BRUJA ¡Salud a ti, Macbeth! ¡Salud, barón de Cáudor!
> TERCERA BRUJA ¡Salud a ti, Macbeth! Serás un día rey.” [8]

Macbeth se obsesiona con la idea de ascender al trono y convencido por su mujer, decide que la única manera de asegurarse del cumplimiento de la profecía es asesinando al rey Duncan. Una vez en el trono Macbeth se obsesiona con la idea de mantener su poder, lo que le lleva a asesinar a su amigo Banquo y empieza a enloquecer. Finalmente vuelve a ir a las brujas para intentar anteponerse a su trágico final, estas le dicen que mientras el bosque no ande él seguirá siendo rey, y le aseguran «No temas, Macbeth. Nadie nacido de mujer tendrá poder sobre ti.» [9] Por supuesto, estas circunstancias se acaban cumpliendo y Macduff acaba matando a Macbeth y Malcom es coronado rey.



Fig. 12. Macbeth & Lady Macbeth. Teatro del temple. Juan Moreno. 1998

Macbeth, al contrario que Edipo, quiere el destino que le presentan las brujas, y hace todo lo posible para conseguirlo, provocando sin saberlo su final fatal. Las premoniciones de las brujas, se presenta como un trato faustiano, una tentación que debe evitar, como hace Banquo, como explica Ribers, se presentan como opuestos, “La diferencia entre los dos hombres es que Banquo

8 Shakespeare, W. (2018). Macbeth (Bilingual Edition). National Geographic Books.
9 Shakespeare, W. (2018). Macbeth (Bilingual Edition). National Geographic Books.

es capaz de resistir la tentación a la que sucumbe Macbeth. Banquo es un hombre corriente, con su mezcla de bien y mal, abierto a las solicitudes del mal, pero capaz de resistirlo” [10]. Encontramos así el tema principal de la obra, la ambición y la tentación, el usar fuerzas oscuras para asegurarte el destino que deseas y poder justificarlo. En ningún momento las profecías parecen ir en contra de Macbeth, le aseguran su lugar y este pasa a depender demasiado de ellas, no haciendo nada en el acto final, creyéndose invencible por las premoniciones de las brujas, lo que lleva a su muerte, como explica Vasileiadis, Macbeth está obsesionado con la idea del destino, “A lo largo de la obra, Macbeth ha estado intentando controlar y conquistar su propio destino. Asesinó y luchó en una guerra, todo para cambiar su destino.” [11] y eso, acaba siendo su perdición.

El destino en Macbeth, no se presenta como una certeza, no se sabe en ningún momento si las brujas cuentan la verdad. La huida de Fleance, el movimiento del bosque y la victoria de Macduff, refuerzan la idea de que, sí que es el caso, por lo que nos volvemos a encontrar en un determinismo del cual Macbeth no podía realmente escapar, solo que esta vez, el protagonista de la historia no era consciente de ello.

Kung Fu Panda 2 estrenada en 2011, esta película explora los temas de identidad, perdón y destino. El villano de la película es Lord Shen, un pavo real que fue desterrado de su ciudad tras la profecía de la adivina, una consejera de sus padres,

> “Seal dijo que, si Shen continuaba en el camino del mal, algún día sería derrotado por un guerrero de blanco y negro. El joven Señor se fue para evitar su destino. Pero lo que hizo después, solo lo selló.” [12]

Seal se obsesionó con la idea de acabar con el Kung Fu y utilizar la pólvora como arma, tras recibir la advertencia de Seal decide matar a todos los pandas para así evitar su caída, sus padres horrorizados le acaban desterrando, lo que hace que se obsesione con la idea de venganza y con la idea de que el mundo le debe algo, por intentar evitar su destino, Shen pierde todo lo que tiene, y solo queda de él su orgullo. La profecía se acaba cumpliendo, ya que Shen dejó a un panda vivo, Po, que, a lo largo de la historia descubre su pasado y finalmente se enfrenta y derrota a Shen cumpliendo así la profecía.

El arco de Shen es más simple que los otros protagonistas explorados, asemejándose más al relato de Cronos, porque se usa la idea del destino para establecer el antagonista de la historia, explicando que le llevó al punto donde se encuentra, pero el arco principal y emocional de la película lo lleva Po. El destino es una herramienta recurrente en las historias.

10 Ribner, I. (1959). Macbeth: The Pattern of Idea and Action. Shakespeare Quarterly, 10(2), 147–159. https://doi.org/10.2307/2866920
11 Vasileiadis, A. (2022). Translating Destiny in Greek Versions of Macbeth. In: Sidiropoulou, M., Borisova, T. (eds) Multilingual Routes in Translation. New Frontiers in Translation Studies. Springer, Singapore. https://doi.org/10.1007/978-981-19-0440-0_11
12 Kung Fu Panda 2. (2011, junio). Jennifer Yuh Nelson. DreamWorks Animation.



Fig. 13. Kung Fu Panda 2. Jennifer Yuh Nelson. 2011(Esquina Izquierda)

A lo largo de la historia de la narrativa podemos observar el destino como ruina de aquellos personajes que intentaban ir en contra del orden de la historia, ya sean las moiras o una profecía. “Los héroes trágicos saben lo que quieren hacer, incluso creen que son libres. De hecho, la fatalidad puede definirse como una necesidad ejercida sobre el ser dotado de libertad” [13] Se encuentra una catarsis en ver a un personaje que no pude hacer nada mientras debido a sus propias acciones, su vida es destruida, el destino se presenta como una fuerza inquebrantable, pero dejando pequeñas dudas sobre si el personaje podría haber hecho algo para cambiarlo. Creando así una lucha entre el destino y el libre albedrío.



Fig. 14. Kung Fu Panda 2. Jennifer Yuh Nelson. 2011

2. 2. PROFECÍAS Y EL DESTINO DE “EL ELEGIDO”

Sin embargo, las maldiciones y las tragedias, no es la única manera en la que se ve la aparición del destino en las historias. Otro de los tópicos recurrentes en la literatura es la idea del “elegido”, una persona que se convertirá en el salvador y liberará a la gente de su esclavitud, a menudo pone en marcha las maquinaciones que lo llevan al frente del conflicto (a veces siendo empujado, o incluso forzado). [14]

El elegido puede ser identificado de muchas maneras, dependiendo de las cuales les podemos clasificar, su porvenir puede ser por ser el único en usar un objeto mágico, como vemos en el rey Arturo, reencarnación de otro héroe, como es el caso en la serie Avatar, literalmente elegido por un mentor, poseer poderes específicos… o en el caso que se centra esta investigación, una profecía. Son personajes que el mundo designa como “especiales” y generalmente los únicos que pueden llevar a cabo una misión concreta, hay ocasiones en las que aparece un elegido que no está claro a quién se refiere, pero en la historia se resuelve esta duda y se presenta a la figura del salvador. Estos personajes suelen lidiar con el peso de ser una figura clave en la historia [15], momentos que pueden explorar la narrativa, especialmente durante el rechazo a la llamada o los retos y tentaciones. [16]

Este tipo de profecías aparecen de manera recurrente en los cuentos y al contrario que las maldiciones suelen presentarse como algo positivo o admirable. Uno de los principales prototipos de estas historias es Jesús de Nazaret.

En la Biblia, Jesús se presenta como un personaje distinto a los demás, que va a ser el salvador y cuya venida ya habrá sido anunciada “Diecisiete veces Mateo usa la palabra pleroo (traducida “cumplir” o “cumplida”) en referencia a Jesús y las profecías de la Escritura del Antiguo Testamento.” [17] Por lo tanto, se convierte en dos tipos de elegido, descendiente de un ser superior distinto a los demás y anunciado por los profetas.

En los versos nunca se especifica exactamente quién es, esto es algo que se ve de manera recurrente en las historias, pero debido a la cantidad de similitudes entre su vida y las profecías se averigua que este es el Mesías que se estaba esperando. Por ejemplo, Isaac anuncia que el salvador nacerá de una virgen y Miqueas afirma que esto sucederá en Belén.

13 Maldonado, M. (2024). José Manuel LOSADA, «Mitocrítica cultural. Una definición del mito». Madrid: Akal, 2022, 824 pp. Tropelías, 41, 187-190. https://doi.org/10.26754/ojs_tropelias/tropelias.2024419749

14 Wolf, M. J. P. (2017). The Routledge Companion to Imaginary Worlds. En Routledge eBooks. https://doi.org/10.4324/9781315637525

15 Wolf, M. J. P. (2017). The Routledge Companion to Imaginary Worlds. En Routledge eBooks. https://doi.org/10.4324/9781315637525

16 Campbell, J. (2003). The Hero’s Journey: Joseph Campbell on His Life and Work. New World Library.

17 Winkler, D. (2009). Jesús es el Mesías (C. Hernández Castillo, Trad.). La Espada Espiritual, Volumen 40(Número 3), USPS 765-120 ISSN 1526-8330. https://predicandoelevangeliodotcom.files.wordpress.com/2014/02/preparados-para-presentar-defensa.pdf

Fig. 15. The Matrix. Wachowsky Sisters. 1999

> “14 Por tanto, el Señor mismo os dará señal: He aquí que una virgen concebirá, y dará a luz un hijo y llamará su nombre Emanuel. “

> “2 Pero tú, Belén Efrata, pequeña para estar entre las familias de Judá, de ti me saldrá el que será Señor en Israel; y sus salidas son desde el principio, desde los días de la eternidad.” [18]

Debido al cumplimiento de los requisitos de las profecías y los actos realizados que lo distinguen del resto, Jesús pasa entonces a convertirse en una figura anunciada para salvar el mundo. Se desarrolla, por tanto, un patrón que se ve repetido con otros personajes a lo largo de la historia, una vaga profecía del futuro y actos que más tarde confirman el estatus del elegido. Una de las películas que cumple esta idea es *Matrix*

Matrix es una de las películas de ciencia ficción más importantes del último siglo, y su influencia sigue apareciendo en los relatos de la actualidad. Estrenada en 1999 cuenta la historia de Neo/Anderson, un ciudadano cualquiera al que se le ofrece conocer la verdad. Descubre así que todos los humanos viven dentro de una simulación y que sus verdaderos cuerpos están encerrados en unas máquinas que transfieren energía a los robots que controlan todo. Es informado por Morfeo que él es El Elegido, la persona que acabará con las máquinas, representadas por el Agente Smith, y que debe ir al oráculo a que se lo confirme. Allí ella se lo niega diciéndole que quizás en otra vida, pero le advierte que tendrá que elegir entre su propia vida y la de su maestro. Morfeo es secuestrado por el agente Smith y Neo y Trinity elaboran un plan para rescatarlo, Neo acaba perdiendo la vida y en ese momento Trinity le confiesa su amor y Neo consigue volver a la vida y se presenta como El Elegido, tras esto, es capaz de derrotar al agente Smith.

En Matrix el concepto de si Neo es o no el Elegido es uno de los temas principales de la película, qué significa esto para él y la responsabilidad que conlleva. Parecido a Edipo, Neo al principio rechaza su posible destino y reniega de lo que le dice Morfeo.

MORFEO: ¿Crees en el destino, Neo?
NEO: No.
MORFEO: ¿Por qué no?
NEO: Porque no me gusta la idea de no tener el control de mi vida. (The Matrix, 1999)[19]

Cómo explica Acar, Neo rechaza creer en el destino debido a las implicaciones de lo que esto significa. Aceptar que él es elegido implica que todas sus decisiones ya se han hecho y que la opción de una elección es simplemente un espejismo [20]. El destino es uno de los elementos dominantes de la película, y es referenciado dentro de la misma por varios de los personajes, entre ellos el más importante en este tema, el oráculo.

18 Biblia Reina-Valera. (1960). ESV Online. https://www.biblegateway.com/passage/?search=Miqueas%205%3A1-2&version=RVR1960 (Consultado el 24 de abril 2020)

19 Wachowski sisters. (Directoras y guionistas). (1999, Junio). Matrix. Warner Bros. Pictures.

20 Acar, Y. (2018). Discourse of Fate and Free Will According to the Inevitable End in the Matrix. Turkish Studies, 13/5, 17-27. https://doi.org/10.7827/TurkishStudies.

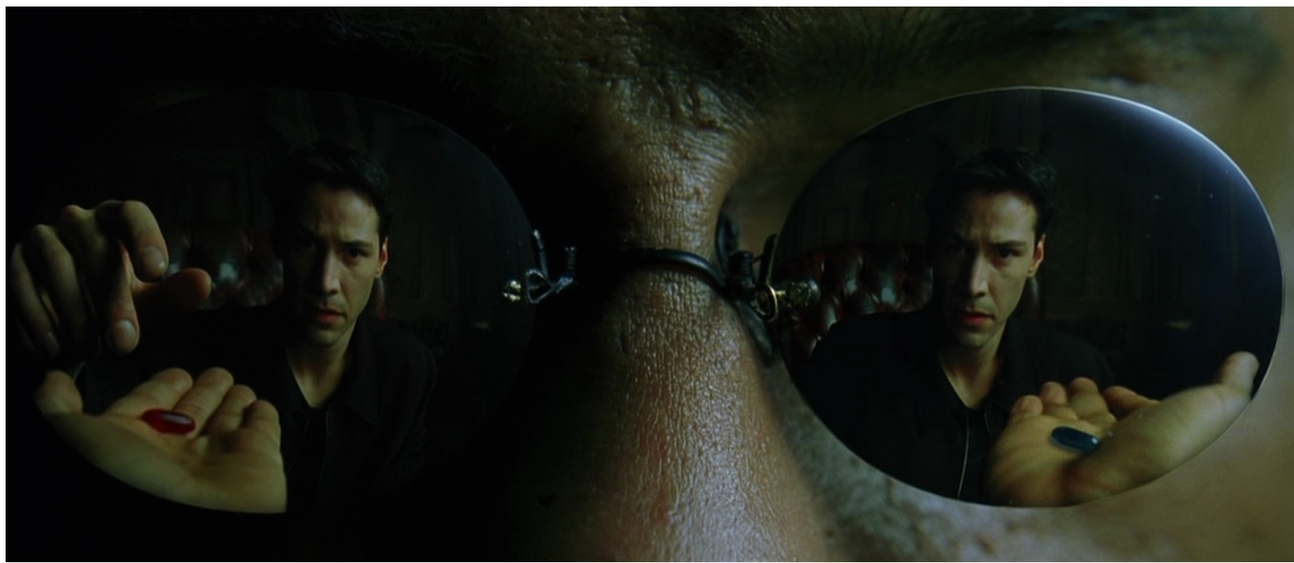




Fig. 16. The Matrix. Wachowsky Sisters. 1999

El oráculo se presenta en la película como una persona que lo sabe todo, y al final, todo lo que predice se ha cumplido, no únicamente lo que le dice a Neo, sino la intersección de todos los mensajes que ha ido anunciando, incluso antes del comienzo de la trama. Como vemos reflejado en el momento final con el diálogo de Trinity.

> “Neo, por favor, escúchame. Prometí contarte el resto. El oráculo me dijo que me enamoraría y que ese hombre, el hombre que amaba, sería el indicado. ¿Verás? No puedes estar muerto, Neo, no puedes estarlo porque te amo. ¿Me escuchas? Te amo - Trinity
>
> Sus ojos se cierran y lo besa, creyendo con todo su corazón que él sentirá sus labios y sabrá que dicen la verdad. Lo hace. Y lo hacen. Sus ojos se abren de golpe” [21]

En las propias direcciones del guion lo vemos indicado, Trinity dice la verdad, Neo es el elegido, el oráculo ha dictado el destino de Neo y sabía todas las decisiones que este iba a tomar, al despertarse Neo, también se cumple otra de sus predicciones,

> “Lo siento, chico. Tienes el don, pero parece que estás esperando algo... Tal vez en una futura vida. ¿Quién sabe? Así son estas cosas.” [22]



Fig. 17. The Matrix. Wachowsky Sisters. 1999

21 Wachowski, L. (Director). (1999, junio). Matrix. Warner Bros. Pictures.
22 Wachowski, L. (Director). (1999, junio). Matrix. Warner Bros. Pictures.

Se puede comprobar por tanto el patrón, profecías que poco a poco van indicando una persona y que finalmente en un acto revelan al elegido, en este caso la resurrección de Neo y el final de Smith. Al contrario que Edipo, el momento en el que Neo acepta su destino, es una escena de triunfo, algo que le hace único e importante, no una tragedia de la que no se puede escapar, los personajes deben aceptar su lugar en la narrativa, pero esta vez es algo triunfante.

Otra de las historias en las que vemos el uso de profecías para establecer el elegido es *Harry Potter*. Publicadas entre 1997 y 2007, Harry Potter es una serie de novelas fantásticas que siguen la historia de Harry Potter, un niño aparentemente normal que descubre que es un mago y más tarde que debido a que sus padres fueron asesinados por Voldemort, el mago más peligroso de la historia, él ha sido seleccionado para ser la persona que acabe con él.

En la saga aparecen una mezcla de uso de las profecías, en el tercer libro se presenta a la profesora Sybill Trelawney como alguien que no acierta nunca y la adivinación en sí como una magia poco precisa, sin embargo, más tarde se revela que Trelawney predijo el nacimiento de Harry y su destino final con Voldemort, por lo que se presenta una dicotomía, las profecías son raras y suelen ser incorrectas, pero hay una posibilidad de que la persona sí que tenga un destino específico. A pesar de que en un principio Sybill se presenta como alguien incompetente, su propio nombre nos indica que no es así, ya que está haciendo referencia a las sibilas, sacerdotisas de la Antigua Grecia que tenían conocimientos proféticos, por lo que vemos que la idea de profecía es una de las bases de la escritura en el mundo.

Aunque su uso es necesario para el comienzo de la trama y su desarrollo, el destino y el libre albedrío nunca forman parte de los grandes temas de Harry Potter, sí que se aprecian dudas en el personaje, en el arco final del séptimo libro, ya que Harry debe morir para completar la profecía, pero no se presenta como algo de lo que no puede escapar. Según J.K. Rowling, “las profecías se cumplen por sí solas y, por lo tanto, no tiene que cumplirse deliberadamente.” [23], lo que explica que no se dude en ningún momento de ella, el patrón se sigue repitiendo, ya que la profecía se puede referir tanto al personaje de Harry como de Neville

23 Lavoie, C. (2014). Rebelling against Prophecy in Harry Potter and The Underland Chronicles. The Lion and the Unicorn 38(1), 45-65. https://doi.org/10.1353/uni.2014.0003.



ig. 18. Harry Potter y el prisionero de Azkaban. Alfonso Cuarón. 2004



Fig. 19. Harry Potter y las reliquias de la Muerte: parte 2. David Yates. 2011

> «El único con poder para derrotar al Señor Tenebroso se acerca..., Nacido de los que lo han desafiado tres veces, vendrá al mundo al concluir el séptimo mes... Y el Señor Tenebroso lo señalará como su igual, pero él tendrá un poder que el Señor Tenebroso no conoce... Y uno de los dos deberá morir a manos del otro, pues ninguno de los dos podrá vivir mientras siga el otro con vida... El único con poder para derrotar al Señor Tenebroso nacerá al concluir el séptimo mes...» [1]

El acto de confirmación del elegido, en este caso el ataque de Voldemort y su desaparición tras este, pasan antes del inicio de la historia por lo que se trata de una de las veces en las que vemos el destino como elemento narrativo para establecer la trama.

2. 2. OTROS USOS DE LAS PROFECÍAS

El enfoque de Rowling es uno de los más comunes que vemos en la ficción hoy en día, la profecía como un elemento base y de vez en cuando la introducción del destino como elemento secundario, las dos ideas se desligan. Uno de los ejemplos de esto es *El Señor de los Anillos*, una de las novelas de fantasía más importantes de la historia.

El Señor de los Anillos presenta un caso muy específico, ya que en la narrativa aparecen personajes capaces de prever el futuro, y que aluden a detalles o momentos fuera del control de los personajes que luego acaban tomando sentido, como, por ejemplo, Gandalf diciendo que Bilbo debía encontrar el anillo para poder dárselo a Frodo como herencia, Frodo estaba "destinado" a soportarlo a partir de ese momento [1] o haciendo referencia a que Gollum, por muchos problemas que dé en la trama, es necesario para la historia, aunque desconoce la razón.

> "Pues ni el más sabio conoce el fin de todos los caminos. No hay muchas esperanzas de que Gollum tenga cura antes de morir, pero creo que aún podría salvarse: está ligado al destino del Anillo. El corazón me dice que todavía tiene un papel que desempeñar, para bien o para mal, antes del fin y cuando éste llegue" [2]

1 Dubs, K. E. (1981). Providence, Fate, and Chance: Boethian Philosophy in The Lord of the Rings. Twentieth Century Literature, 27(1), 34–42. https://doi.org/10.2307/441084

2 Tolkien, J. R. R. (2010). El Señor de los Anillos no 01/03 La Comunidad del Anillo (edición revisada). Grupo Planeta Spain. Pag. 50

Sin embargo, la narrativa no está entera formada por profecías, por ejemplo, la lucha entre los humanos y los Nazgul no cuenta con grandes predicciones alrededor de ella. Por lo que se presenta una dualidad, un lado de la narrativa puede ser influenciado por el destino, mientras que el otro es controlado por la casualidad y las decisiones humanas. La división de las dos narrativas no es perfecta, pero si presenta la idea de diversas opciones de destino en el mundo, cada personaje interactuando con el concepto de manera distinta

> "El papel de la "fortuna o el destino" está aquí bastante claro, al igual que idea de qué "fortuna o destino" tiene una relación directa con el individuo acciones dentadas de los individuos. El destino ayudó a Frodo porque él ayudó. ser. Como Boecio, Tolkien permite tanto la libertad como el destino" [1]

Por ejemplo, otra de las maneras en las que se usa la profecía es como manera de predecir el futuro y vivir acorde a él, por ejemplo, en la serie *Good Omens*, se presenta el personaje de Anatema Device, descendiente de una vidente y cuya familia entera vive a base de las profecías que realizó Agnes, esta misma idea también aparece en el personaje de *Juego de tronos,* Melisandre. En ambos casos son personajes que viven su vida basada en predicciones del futuro, implicando un destino fijo y claro del cual se puede vivir, pero a pesar de esto, las profecías son presentadas principalmente como herramientas narrativas para darle avisos a los personajes o justificar donde se encuentran, aunque en el caso de Good Omens sí que se explora más tarde la duda de la libertad y si se puede vivir sin esa herramienta.

A lo largo de estas historias se ve como el destino se usa de maneras muy diversas en la narrativa, siendo más o menos relevante sus implicaciones en el conflicto central. Su uso puede tratarse de una lucha contra él para establecer el libre albedrío, o puede convertirse en una herramienta que usar para justificar pistas, conocimiento o el estatus de importancia de un personaje.

Es curioso que incluso en las historias en las que parece que el destino es una seguridad, los autores no suelen aclarar si el personaje podía haber escapado de otra manera, la duda del libre albedrío aparece tanto en la mente de los personajes como de los lectores, como explica Maldonado, "La libertad actúa de modo de espejismo, quimera a la que todos aspiran. Todos los personajes creen actuar



Fig. 20. El Señor de los Anillos: la Comunidad del Anillo. Peter Jackson. 2001



Fig. 21. El Señor de los Anillos: la Comunidad del Anillo. Peter Jackson. 2001

en plena posesión de su libertad; pero es una libertad guiada: sus pequeños actos, en apariencia libres, los conducen irremisiblemente hacia el cumplimiento de una necesidad trascendente al mundo.” [2] Podríamos considerar que esta quimera actúa incluso en los lectores, buscando respuestas de cómo se podría haber evitado el final de los personajes.

La inclusión de esta herramienta permite explorar uno de los debates más antiguos de la humanidad, hablar de poderes por encima de los personajes, y dejar un nivel de ambigüedad en cuanto a la resolución. Sin embargo, nos encontramos con un nuevo debate en cuanto al poder de estas profecías y es si simplemente la idea de que existan es la razón por la que se cumplen.

2 Maldonado, M. (2024). José Manuel LOSADA, «Mitocrítica cultural. Una definición del mito». Madrid: Akal, 2022, 824 pp. Tropelías, 41, 187-190. https://doi.org/10.26754/ojs_tropelias/tropelias.2024419749

2.3 EL DESTINO COMO UNA VERDAD AUTOCUMPLIDA

3. 1. LA PROFECÍA AUTOCUMPLIDA

En el siglo XX el sociólogo Robert K. Merton presenta la teoría de la profecía autocumplida, basándose en la frase “Si los individuos definen las situaciones como reales, son reales en sus consecuencias” [1] de W. I. Thomas, Merton analiza distintas situaciones sociales explicando cómo el simple hecho de creer en algo puede hacer que llegue a cumplirse.

El ejemplo más obvio que utiliza es la quiebra del Last Nacional Bank, tras un rumor de que el banco iba a quebrar, múltiples personas empezaron a sacar su dinero del banco creándose una reacción en cadena que provocó la verdadera quiebra de la institución. Otro ejemplo que propone es un estudiante nervioso por un examen que está convencido de que le va a ir mal, debido a su estrés pasa más tiempo preocupándose y por lo tanto estudia peor, lo que conlleva una peor nota de la que podría haber sacado. [2]

Merton define por lo tanto una profecía autocumplida como, “una definición falsa de la situación que provoca un nuevo comportamiento que hace que la idea, originalmente falsa, sea hecha realidad. La engañosa validez de la profecía autocumplida perpetúa un reinado de error. Porque el profeta citará el curso real de los acontecimientos como prueba de que tenía razón desde el principio.” [3]

Se crea por lo tanto un círculo vicioso difícil de romper ya que los sujetos creen encontrar pruebas que confirman su creencia inicial, pero sin esa creencia inicial, ninguna de las pruebas es indicativa de nada. Además, como resalta Castro

> “La profecía tiene estructura de destino: se da una predicción sobre algo que está por venir y de lo que es inevitable sustraerse. Lo que el psicoanálisis nos enseña es que no es necesario que dicha predicción sea proferida por una suerte de profeta o adivino —ni por una madre—, sino que es el lugar del Otro el que tiene ese lugar oracular inicial para el sujeto” [4]

1 Merton, R. K. (1948). The Self-Fulfilling Prophecy. The Antioch Review, 8(2), 193–210. https://doi.org/10.2307/4609267

2 Merton, R. K. (1948). The Self-Fulfilling Prophecy. The Antioch Review, 8(2), 193–210. https://doi.org/10.2307/4609267

3 Merton, R. K. (1948). The Self-Fulfilling Prophecy. The Antioch Review, 8(2), 193–210. https://doi.org/10.2307/4609267

4 Merton, R. K. (1948). The Self-Fulfilling Prophecy. The Antioch Review, 8(2), 193–210. https://doi.org/10.2307/4609267

Esta teoría aplicada a los textos literarios que se han analizado antes crea una nueva perspectiva, son los personajes “El elegido” por destino, o simplemente porque creen que lo son o en el caso que más se argumenta que tiene rasgos de profecía autocumplida, iba a ser Macbeth realmente rey, o fue una excusa en su cabeza para poder matar al rey por ambición.

Una curiosidad del texto de Macbeth es cuanto pueden influir los detalles a la hora de leer el texto. En español, las tres figuras del principio son referidas como brujas, indicando un elemento sobrenatural y mágico sobre ellas, debido a esto el espectador se cree con más facilidad la idea de que pueden predecir el futuro. Sin embargo, en inglés, las figuras son presentadas como “the three weird sisters” o las tres extrañas hermanas, este pequeño detalle cambia totalmente la percepción de estos personajes, en griego, es un mayor cambio, siendo referidas en algunos textos como moiras, las diosas del destino en la mitología griega, mientras que en otros son simplemente “las viejas”. Cómo explica Vasileiadis las traducciones pueden permitir una exploración diacrónica de cómo puede ser el destino percibido en la sociedad” dependiendo de la procedencia del lector y las palabras usadas esa primera escena que indica el tono del resto de la obra cambia radicalmente. [5]

Si se analiza la obra entonces desde un punto de vista en el que las brujas no sabían verdaderamente el futuro, la obra pasa a ser una gran profecía autocumplida, lo que además tendría sentido en la lectura de la obra que interpreta a las hermanas como una tentación de poder del demonio, siendo el resto de la obra su descenso al infierno. [6] Macbeth, es responsable de su caída, todas las decisiones fueron suyas, tomadas bajo la falsa premisa de que merecía ser rey.

Otro de los ejemplos que se pueden volver a leer es Harry Potter. Voldemort causa su propia caída porque decide atacar directamente a quién él piensa que va a acabar con él, ignorando el consejo de gente a su alrededor, provocando su desaparición y el cambio de bando de uno de sus aliados más valiosos, Severus Snape.

5 Vasileiadis, A. (2022). Translating Destiny in Greek Versions of Macbeth. In: Sidiropoulou, M., Borisova, T. (eds) Multilingual Routes in Translation. New Frontiers in Translation Studies. Springer, Singapore. https://doi.org/10.1007/978-981-19-0440-0_11

6 Ribner, I. (1959). Macbeth: The Pattern of Idea and Action. Shakespeare Quarterly, 10(2), 147–159. https://doi.org/10.2307/2866920

Fig. 22. Macbeth en el Teatro Liverpool. Matt Humphrey. 2023



Fig. 23. Bad End Theater. NomnomNami. 2021

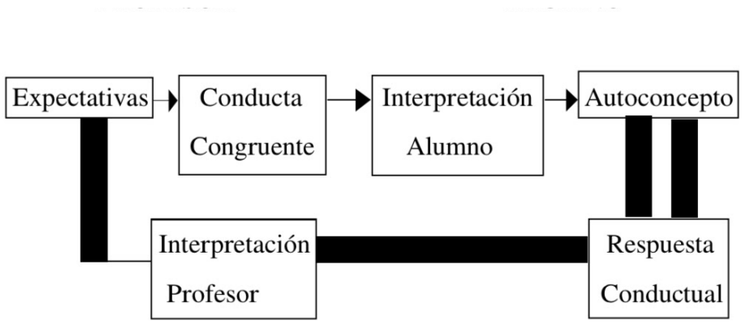


Sin embargo, un videojuego que usa este propio concepto en su narrativa es *Bad End Theater,* publicado en 2021 se trata de un juego con múltiples finales que cuenta con un reparto típico, villano, ayudante del villano, el héroe y finalmente la princesa en apuros. En la narrativa del juego vemos como todos ellos intentan escapar de su rol asignado, pero una de las más notables es la doncella en apuros que se presenta en el castillo para que la capture la villana, ya que ha oído la profecía de su secuestro y está cansada de esperar. Es más tarde revelado que la villana no tenía intención de secuestrarla, la única razón por la que se cumple la profecía es porque la doncella insiste que debe ser así, creando una profecía autocumplida.

3. 2. EL EFECTO PIGMALIÓN

A partir de los estudios de Merton, Robert Rosenthal y Lenore Jacobson decidieron investigar la idea de la profecía autocumplida, pero esta vez centrada en las expectativas de los demás sobre uno, pueden tener un origen externo, cuando los docentes o padres. Para comprobar esto realizaron un estudio en 1963 donde cambiaron las expectativas de los profesores sobre ciertos alumnos, lo que provocó un trato preferente y una mejora de cumplidos que llevó a unas mejores calificaciones finales, demostrando que las personas reflejan las ideas que se presentan a su alrededor. [7]

-Este tipo de estudios ha sido repetido a lo largo de los años con resultados muy parecidos todas las veces, aunque sí que se ha dado el caso de que ocurra exactamente lo contrario, se le conoce como la antiprofecía [8] que suele darse cuando el sujeto está firmemente convencido de lo contrario que le están diciendo y usa ese hecho como impulso más fuerte a su creencia. Para que ocurra el efecto Pigmalión, se requieren tres aspectos: creer firmemente en un hecho, tener la expectativa de que se va a cumplir y acompañar con mensajes que animen su consecución. [9]



7 Vargas, J. G. (2015). El efecto Pigmalión y su efecto transformador a través de las expectativas. Perspectivas Docentes, 57, 40-43. https://doi.org/10.19136/pd.a0n57.1028

8 Rodríguez, M. T., & De Pedro, A. I. I. (1997). Las creencias académico-sociales del profesor y sus efectos. Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado, 1, 3-6. https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2789636.pdf

9 Sánchez Hernández, M. y López Fernández, M. (2005). Pigmalión en la escuela. Editorial Universidad Autonómica de la Ciudad de México. México D.F

En el estudio, las expectativas de los profesores están ligadas a la lectura inicial del alumno, se espera que un alumno agradable saque mejores notas y sea más responsable, por lo que como uno se comporta genera un trato distinto que se refleja en el alumno y poco a poco se vuelve la verdad. Con esta propuesta se genera un nuevo tipo de destino, el indicado por las personas del entorno del personaje.

Uno de los casos más conocidos de este efecto es el experimento del profesor Higgins, más tarde convertido en la película de *My Fair Lady,* [10] en el cual como experimento coge a una chica de baja clase y la enseña a actuar como una persona de la alta sociedad, al final de su experimento la presentaba como duquesa, y el resto de las personas al así creerlo la trataban como cuál y la permitían continuar viviendo la vida de la alta esfera, ella seguía aprendiendo a encajar hasta que le resultó imposible volver al lugar de donde procedía, Higgins a través de la expectativa de convertirse en duquesa, la había cambiado por completo.

Sin embargo, uno de los lugares en los que este efecto aparece repetidamente en la profecía del elegido. Usando *Kung Fu Panda* cómo ejemplo, al principio de la película, Po es declarado el guerrero del dragón, el elegido, esto causa mucho revuelo y escepticismo entre todos los integrantes del grupo, incluido Po, que cree que debe de haber habido un error, a pesar de esto, el Maestro Oogway le sigue asegurando que no se ha equivocado y que está en su lugar. Convencido por esto el resto del grupo empiezan a ayudar a Po a mejorar y poco a poco él empieza a creérselo y se acaban convirtiendo en uno de los maestros del Kung Fu consiguiendo derrotar al anterior

10 Vargas, J. G. (2015). El efecto Pigmalión y su efecto transformador a través de las expectativas. Perspectivas Docentes, 57, 40-43. https://doi.org/10.19136/pd.a0n57.1028



Fig. 24. El proceso del efecto Pigmalión. M. Teresa Vega Rodríguez & Ana Isabel Isidro de Pedro. 1997 (Esquina inferior izquierda)

Fig. 25. My Fair Lady. George Cukor. 1965



Fig. 26. Kung Fu Panda 2. Jennifer Yuh Nelson. 2011

mejor maestro del arte Tai Lung y ganarse el respeto de todo su pueblo. Pero es revelado justo antes de la batalla final que la profecía del dragón era una farsa, no hay nada escrito en el pergamino, simplemente, un reflejo de la persona que lo lea. Esto significa que Po se convirtió en el guerrero del dragón porque pensaba que era él, la firme convicción del resto de personas alrededor suyo le hizo llegar al nivel necesario para cumplir la profecía, la magia no era necesaria, solo la creencia en ella.

3. 3. LA TEORÍA DEL ETIQUETADO

Otra de las elaboraciones que surgió tras los estudios de Merton fue la teoría del etiquetado por Howard Becker que explica que en las aulas cada alumno es asignado una etiqueta por el resto y debido a ellas los alumnos comienzan a comportarse según el rol que se les ha asignado, estas etiquetas pueden llevar a la estigmatización y la inclusión y son muy difíciles de cambiar, muchas quedándose de por vida. [11]

Otra de las propuestas relacionadas que surgió en la época fue la desviación primaria y secundaria, propuesta por Edwin. M. Lemert que desarrolló la idea que menciona Merton en su estudio inicial de la exclusión de grupos convirtiéndose en un ciclo vicioso de profecías autocumplidas basadas en estereotipos y prejuicios, [12] pero Lemert lo enfoca a la exclusión de personas en los grupos, especialmente en la infancia a través del bullying y cómo esto se convierte en una profecía autocumplida donde debido a la exclusión la persona acaba desarrollando problemas antisociales.

Estas dos teorías explican que el uso de etiquetas, ya sean dadas de manera profesional o de manera informal por compañeros o padres, podrían llevar a tres tipos de “efectos secundarios”: los individuos experimentan un tipo estigma social debido a la etiqueta; las etiquetas son usadas para bloquear oportunidades sociales y los individuos internalizan las etiquetas negativas. Los tres componentes juntos pueden conducir a una profecía autocumplida en la que se considera que la desviación de la persona etiquetada empeora con el tiempo y eventualmente cumple con las expectativas asignadas a dicha etiqueta. [13]

Estas dos teorías comenzaron principalmente enfocándose en la criminología, sin embargo, se pueden usar como base para explorar tanto la educación y el desarrollo de los individuos, como la idea del destino en la literatura, enlazando además con el dicho inglés “hurt people hurt people”, refiriéndose a que una persona conducida por el dolor de la exclusión, acaba convirtiéndose en lo que se espera de ella y haciendo daño a la gente en el proceso, si una persona es tratada como un villano, será un

11 DeRoche, C. (2015). Labels in Education: The Role of Parents and Parental Cultural Capital in Acquiring Diagnoses and Educational Accommodations. Canadian Journal of Education / Revue Canadienne de l’éducation, 38(4), 1–24. http://www.jstor.org/stable/canajeducrevucan.38.4.11

12 Merton, R. K. (1948). The Self-Fulfilling Prophecy. The Antioch Review, 8(2), 193–210. https://doi.org/10.2307/4609267

13 DeRoche, C. (2015). Labels in Education: The Role of Parents and Parental Cultural Capital in Acquiring Diagnoses and Educational Accommodations. Canadian Journal of Education / Revue Canadienne de l’éducation, 38(4), 1–24. http://www.jstor.org/stable/canajeducrevucan.38.4.11

villano. En estos casos se encuentran menos profecías directas en cuanto a los protagonistas, pero sí que los personajes pueden mencionar estar destinados a acabar donde lo han hecho, en este caso se comenzará por analizar el musical Wicked.

Al principio del segundo acto Elphaba sigue siendo una persona positiva, ahora convertida en activista, sin embargo, los recurrentes ataques a su carácter y a su persona y finalmente el asesinato de su hermana y su novio la llevan a decidir que, si quieren una villana para la historia, la tendrán.

No good deed goes unpunished
All helpful urges should be circumvented
No good deed goes unpunished
Sure, I meant well
Well, look at what well-meant did
All right, enough - so be it
So be it, then
Let all Oz be agreed
I’m wicked through and through
Since I can not succeed
Fiyero, saving you
I promise no good deed
Will I attempt to do again
Ever again
No good deed
Will I do again! [14]

A pesar de que en esta obra no vemos reflejada la idea de destino excepto por algún comentario de los personajes de cómo han llegado a donde están se ve muy bien reflejada esa idea de profecía autocumplida. No es poco común ver la idea de que la sociedad ha creado el villano en la literatura, otro ejemplo de esto es la película Megamind

Megamind utiliza los estereotipos del género de los superhéroes de

14 Schwartz, S. (2003) No Good Deed (Canción). En *Wicked*



Fig. 27. Wicked. Teatro Gerswin. 2021

cómics para crear su mundo, el protagonista es Megamind, el gran supervillano de la ciudad, a lo largo de la película se ve como realmente no quiere ser un villano, pero durante toda su infancia le trataron como uno, creció en una prisión, no le permitían participar en clase, se reían de él, todo el mundo esperaba que se convirtiera en un villano, por lo que lo acabó haciendo, no es hasta que Roxanne le empieza a ver como una persona que puede ser más de lo que se espera de él que Megamind empieza a dejar atrás su vida como villano y cuando llega el momento en el que parece un villano pero que él, se presenta como el héroe de la ciudad.



Fig. 28. Megamind. Tom McGrath. 2010.

2.4 EL MUNDO DE LA ANIMACIÓN Y EL CONCEPT ART

La animación ha existido desde el principio de la historia del cine, sin embargo, tanto en programación, crítica y análisis, siempre se ha considerado algo secundario, ignorando los avances, o prestando atención a una producción, que se considera una excepción y siguiendo ignorando el resto del panorama [1], considerándose un género en sí mismo y generalmente solo para niños. A pesar de esto, es una de las formas más antiguas del cine, comenzando su desarrollo en 1824 con la creación del Taumatropo, al partir del cual se crearon múltiples máquinas con la misma premisa, imágenes estáticas que al ser vistas a gran velocidad crean movimiento[2]. A lo largo del siglo XX, la animación se estableció como una parte fundamental de la industria del entretenimiento, pero debido a él gran dominio de Disney durante la época y su énfasis en historias para toda la familia, pronto la animación se convertía en una idea unificada que debías conformarse al mismo público, durante esta época surgieron grandes

1 Gehman, C., & Reinke, S. (2005). The sharpest point: Animation at the End of Cinema. YYZ Books.

2 Williams, R. (2012). The animator's survival kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators. Macmillan.

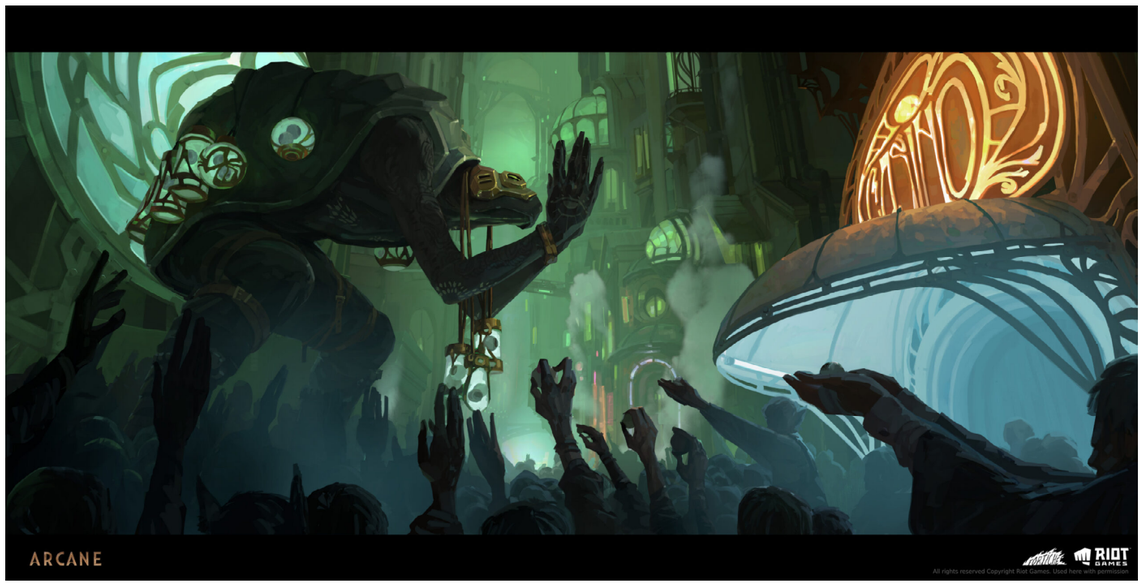


Fig. 29. Concept art Arcane. Ivan Pozdnyakov. 2021.



Fig. 30. Concept art Arcane. Céline Lorthiois. 2021.

trabajos pero se orientaban a la misma idea. Si que es cierto que en la industria había un sector de animación adulta, pero el gran foco era la comedia.

Sin embargo, este proceso no se llevó a cabo en el este, especialmente en Japón, donde la animación comenzó a dominar la cultura popular y se veía como un método más con el que contar historias, explorando premisas de terror, románticas, hacia un público infantil.... no había un estilo preestablecido. Cuando el anime llegó a Estados Unidos en los 90, se fue cambiando la percepción que se tenían sobre la animación y según se ha ido popularizando en género, historias dulces similares a Disney como Ghibli[3], o series más orientadas a la acción como fueron Sailor Moon y Naruto. Estos cambios se han visto reflejados en la industria, los niños que descubrieran esas series distintas, cogieron sus ideas y según iba creciendo la industria, mayor era la influencia que los creativos que habían crecido con las series aplicaban a sus proyectos[4]. Esto combinado con los trabajos de redefinición del género por teóricos como Lev Manovich[5], provocaron un lento cambio de actitud hacia la animación, que cada vez se nota más en la industria y se ve reflejado de manera más prevalente la exploración de nuevas historias en el medio, como pueden ser las series Blue Samuray y Arcane.

3 Furniss, M. (2009). Animation: Art and Industry. Indiana University Press.

4 Yusof, N. A., Mastor, K. A., Mamat, M., Keng, L. K., Haron, H., Tahir, H. M., Jaafar, R., & Baharum, K. (2023). The influence of anime as Japanese popular culture among art and design students. Nurture, 17(4), 493–503. https://doi.org/10.55951/nurture.v17i4.374

5 Gehman, C., & Reinke, S. (2005). The sharpest point: Animation at the End of Cinema. YYZ Books.

Arcane es una de las series de animación más importantes de los últimos tiempos, estrenada en 2021 y realizada por Fortiche Productions, Arcana representa ese cambio hacia una animación con una mayor variedad de temas y más adulta, sin ser +18, la madurez de Arcane no se encuentra en su sexualidad o violencia, sino en su narrativa. A través de 9 episodios vemos el desarrollo psicológico de todos los personajes, guerra, abandono, traición, ambición, es una exploración completa de la psique humana y además utiliza el medio de la animación a su máximo potencial, aprovechan que es una serie animada para desarrollar los entornos fantásticos, conseguir peleas épicas y sumergir al espectador en un mundo que no le dejará indiferente. La animación, te permite desarrollar muchos aspectos que están muy limitados en el live action sin presupuestos altísimos, creación de mundos y magia siendo los principales.

Uno de los aspectos que más me llama la atención es el concept art de la serie y su aspecto visual, especialmente, la gran diversidad



Fig. 31. Concept art Arcane. Charles Lee. 2021.

de cuerpos y de caras que consiguen con un realismo estilizado y cambiando pequeños detalles entre los personajes como el ancho del cuello, al igual que el uso de color, tanto en los personajes, como a lo largo de la serie para establecer personalidades y el estado mental de cada uno de los personajes. Como, por ejemplo, la simetría de los diseños dependiendo de si el personaje tiene una mayor influencia de Zaun o de Piltover, los zaunitas, especialmente los niños, tienen diseños asimétricos, construidos con lo que se han encontrado, mientras que los personajes de Piltover como Mel, Caitlynl o Jayce tienen diseños completamente simétricos que simbolizan la perfección y el avance tecnológico del mundo del que viene. Uno de los personajes que parece que se sale de esta convención sería Silco, que detesta a Piltover, pero cuenta con un diseño simétrico, pero esto se debe a que Silco quiere convertirse en el nuevo Piltover.



Fig. 32. Concept art Arcane. Charles Lee. 2021.

Como demuestra Arcane y se ve a lo largo de la historia de la animación y los videojuegos, el concept art, es clave para poder comunicarse con la audiencia de una manera sutil, estableciendo patrones familiares[6]. Se puede orientar más a algo estilizado, o a algo práctico, pero consistirá en una parte clave de la preproducción de una serie animada.

6 Shamsuddin, A. K., Baharul Islam, Md., & Kabirul Islam, Md. (2013). Evaluating Content Based Animation through Concept Art. International Journal Of Trends In Computer Science, 2(11).



Fig. 33. Jibaku Shōnen Hanako-kun. Masaomi Ando. 2020.

Jibaku Shōnen Hanako-kun es una serie de animación japonesa basada en el manga del mismo nombre, realizada por Estudio Lerche es una serie que logra una estética muy especial a lo largo de sus doce capítulos. El estudio, contasba con un bajo presupuesto para realizar la serie, y uno de los aspectos más icónicos del cómic original es su uso de color en las portadas. Sombras muy saturadas, mucho detalle y detalles de línea muy afinados, este es un estilo que sería complicado traducir al mundo de la animación contando con un alto presupuesto, pero con los recursos que tenían parecía una idea muy difícil. Sin embargo, el estudio innovó creando una apariencia de cómic que se rompía de vez en cuando para ciertas escenas con más detalles. Teniendo poco presupuesto con el que animar se optó por simplificar los procesos y mover únicamente ciertas zonas del dibujo, creando un aspecto visual muy reconocible y al no tener tanto movimiento, permitiendo el uso de los colores y sombreados de la portada logrando un look muy etéreo, es una masterclass de cómo utilizar los recursos que se tienen y cómo a veces lo simple puede capturar el sentimiento que se busca mejor que la alta tecnología.

Fig. 34. Jibaku Shōnen Hanako-kun. Masaomi Ando. 2020.



03

DESARROLLO

3.1 NARRATIVA

Scripterium es una propuesta para la producción de una serie animada ambientada en un mundo fantástico. En el desarrollo de su guión y personajes se pretende tratar temas humanos y existenciales, como la identidad o el concepto de destino, respectivamente. En esta propuesta se presentan los concept arts que componen el mundo, la narrativa y un pequeño trailer animado que será presentado el día de la defensa ante el tribunal. Esta historia nació en 2021, y ha continuado desarrollándose y evolucionando hasta hoy.

Scripterium sigue la historia de Theodora Graves, estudiante en la academia Caelunaria, una prestigiosa escuela de magia. En el mundo de Scripterium conviven varios sistemas de magia; el objetivo de Thea al principio de la historia es la búsqueda de formas de crear dispositivos que permitan canalizar uno de estos sistemas de forma segura y controlada, aportándole así usos domésticos que harían más sencilla la vida cotidiana. La historia empieza propiamente cuando aparece un narrador en la escuela. Los narradores son criaturas inhumanas con la habilidad de controlar la realidad a través de la narración, es decir, son capaces de atribuir características propias de la ficción al mundo real, colocando etiquetas como “héroe”, “villano”, o “interés romántico” sobre personas, que son coaccionadas a encajar dentro del arquetipo que se les ha asignado. De esta forma, los narradores controlan la realidad a través del poder de la coacción. El narrador le ofrece a Thea la respuesta a su dilema sobre la democratización de la magia por el precio de convertirse en la protagonista de la historia. Al principio Thea se opone, pero la presión táctica del narrador hace que acabe accediendo. A partir de ese momento la historia sigue a Thea en un viaje hasta el yermo de los narradores, donde se le prometió que estarían todas las respuestas que busca.

1.1. EL MUNDO, LOS PERSONAJES Y EL SISTEMA DE MAGIA

En *Scripterium* los cuentos de hadas son reales, al igual que las leyendas y las criaturas mágicas. Es un mundo de *alta fantasía que comprende* dos sistemas de magia blanda. El primero, y el más importante para el desarrollo temático de la historia, es la existencia de los narradores, que son aparentemente omnipotentes y tienen la capacidad de elegir a los participantes de una leyenda aún por crear. Esto incluye roles como protagonista, interés romántico o villano, entre otros. Cada persona que es seleccionada por un narrador para encarnar un arquetipo de personaje es marcada con un tatuaje que indica su papel en la historia. La marca es visible para los personajes dentro del mundo, lo que ofrece una posibilidad de desarrollo dramático ante la posibilidad de ocultar de forma deliberada el papel que se le ha asignado a un determinado personaje. Por otra parte, el hecho de que los narradores puedan coaccionar a los personajes de la historia a encajar en ciertos arquetipos introduce los temas más existenciales de la historia, ¿Existe el destino? y ¿ese destino define quién eres?

En el mundo está compuesto por distintas facciones que tienen mayor o menor confianza en los narradores. Hay personas que los ven como dioses, con templos dedicados a ellos y estatuas conmemorando varios eventos históricos; otros admiten que son poderosos, pero no confían en ellos, si el príncipe es el primero en derrotar al dragón después de que cientos lo hayan intentado esas personas tienen que venir de alguna parte, y por último aquellos que están fervientemente en su contra y los consideran fraudes. Esta dinámica de puntos de vista se usará para crear a los protagonistas de la historia, permitiendo explorar las distintas perspectivas y cómo interactúan.

El elenco principal está formado por 4 personajes: el Narrador, que mueve la trama y se presenta como mentor y antagonista, Thea, la protagonista, que representa una postura intermedia frente a los narradores, ya que no confía en ellos pero está dispuesta a hacer pactos en beneficio propio, Fawn, a la que se le asigna el arquetipo de interés romántico/corazón y representa el fervor religioso por los Narradores, y por último Edén, que cuenta con un doble rol, el de alivio cómico/bufón y el traidor, y encarna la postura de absoluto rechazo frente a la figura de los Narradores. También son importantes dos personajes secundarios que empezarán a tener más relevancia en la segunda temporada de la historia, Clay, el mejor amigo de Thea y Milo, el villano de la historia, ambos creen en los narradores, pero no están de acuerdo con el papel que deben interpretar, aunque de distintas maneras. El narrador le dice a Clay que nunca será parte de una historia, su mayor sueño, pero su creencia base es seguir a los narradores, mientras que Milo es asignado el rol del villano, teniendo que lidiar conque todo el mundo a su alrededor asume que es una mala persona desde su infancia, pero pensando que no hay otra opción.

En este elenco de personajes, se pueden ver reflejados los tópicos que se mencionaron previamente, Thea y Fawn son las elegidas, las dos tienen un lugar en una profecía, esta posición tiene, en principio, una connotación positiva, y ambas enfocan su posición como elegidas de manera distinta: Fawn muestra una postura más pasiva y conservadora, está satisfecha con ser un engranaje dentro de la maquinaria de los Narradores, mientras que Thea, más inquisitiva y activa, tiene más dudas. Milo y Eden representan las maldiciones y el deseo de querer escapar de la predestinación. Durante la serie, se revela que a pesar de que Fawn y Thea leen la marca de Edén como “el bufón”, en realidad es la marca del “traidor”, papel que Eden se niega a representar y motivo de su desdén hacia los narradores. Milo, de la misma forma, odia el papel de villano que se le ha impuesto, pero cree que no tiene escapatoria, jugando también con la teoría del etiquetado.

El segundo sistema mágico tiene como base un mineral llamado *Ilerche, que* funciona como una pila que absorbe energía mágica remanente en lugares específicos donde o bien ocurrió un evento mágico o está habitado por una criatura mágica. Funciona como la principal fuente de energía del mundo, sin embargo, es extremadamente inestable, y es propensa a explotar muy violentamente si se utiliza en exceso. Esta dificultad de uso provoca un retraso tecnológico importante, que se aprecia en el bajo nivel tecnológico del que disfruta la gran mayoría de la población, que es similar al del medioevo. Como es natural, las escuelas son lugares de innovación, y ahí es donde podemos empezar a ver nuevas invenciones. En el mundo, hay ciertas personas que consiguen desarrollar una relación con criaturas mágicas que se acaban convirtiendo en sus familiares, lo que les permite tener acceso a carga constante para su magia, son considerados prodigios.

Los usos de la magia *Ilerche,* se dividen en 3 categorías, pociones, que es la que menos usa del mineral, solo utilizándose para potenciar los efectos de las mezclas de plantas medicinales. La creación de objetos mágicos, que cuenta con un sistema de círculos y runas que son potenciados con el mineral y que es considerada muy útil pero que se debería de quedar en las escuelas por conveniencia, y la última y más popular es la magia de combate, los prodigios suelen elegir este camino ya que si posición permite evitar un descanso mientras se recarga la magia.

Estos dos sistemas mágicos informaran la composición del mundo y su desarrollo tecnológico. Se trata de una tierra dividida en múltiples secciones con distintos sistemas de gobierno, podemos encontrar tanto reinos como serían Ebantis, del lugar donde procede Milo, como Everton o Logunte, lugares donde dirige el sabio del pueblo como es el caso de Setreu, lugar de donde procede Fawn, o zonas controladas por los burgueses o el señor de las tierras, la gran excepción de las zonas de gobierno es que los bosques mágicos donde se localiza una academia se consideran una zona neutra pacífica que no se puede tocar y que gestiona el director de cada una de las academias.

En cuanto a desarrollo tecnológico nos encontramos en la época medieval con pequeños toques mecánicos por la existencia del *ilerche*, dependiendo de la zona del continente y su proximidad a una academia contará con mayor o menor cantidad de magia. Es importante apuntar que se han intentado construir ciudades en bosques mágicos múltiples veces, pero tanta población consume la magia de la zona, por lo que se llegó al acuerdo de que pequeños pueblos para las academias que transportarán los recursos a las afueras sería lo permitido en esas zonas. Debido a las limitaciones mágicas reinos que cuentan con narradores o más de un mago con un familiar son considerados grandes potencias, pero esos lujos suelen ser reservados para la aristocracia.

Debido a su conexión con los cuentos de hadas múltiples lugares cuentan con monumentos alrededor de los mitos, podemos encontrar localizaciones como Hamelín, que se conecta con su famoso flautista, o Ingedra que cuenta con unas habichuelas mágicas.

Las zonas que cuentan con un alto poder mágico pueden mostrar ciertas irregularidades como islas flotantes o una niebla permanente, estos eventos pueden ser producidos tanto por un narrador como por la presencia de *ilerche*, sino se tiene confirmación de que lo ha realizado un narrador se consideran zonas peligrosas a las que no se debe de acceder.

En el mundo encontramos múltiples razas racionales entre ellas, humanos, elfos, gnomos, enanos, medianos, sátiros, orcos, ninfas, tritones, gigantes, centauros e híbridos con ciertas características animales. Y también podemos encontrar las típicas criaturas fantásticas como dragones, unicornios, pixies, sirenas, kelpies, hipogfríos, etc.

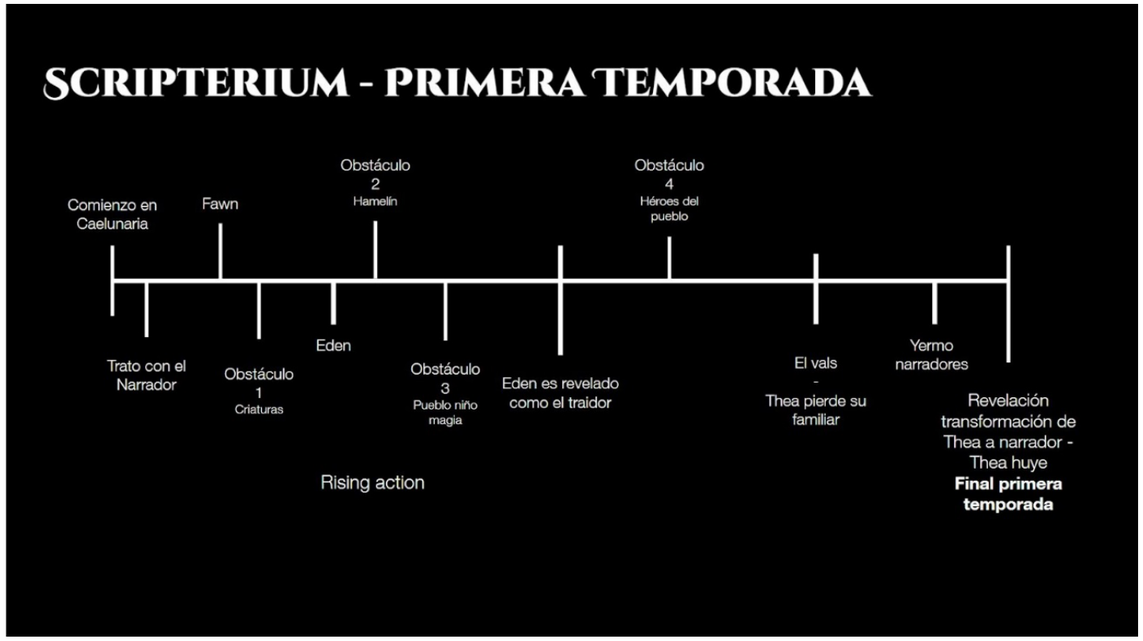


Fig. 35. Arco narrativo primera temporada Scripterium. Mónica Pezuela. 2024.

3.1.2. ESTRUCTURA NARRATIVA

La serie se estructuraría en dos temporadas o dos arcos principales, utilizando la primera temporada como introducción a los personajes y al mundo y poco a poco ir desarrollando la narrativa completa. La historia comenzaría con Thea en la academia , que se tratará de nuestro punto de retorno y donde se llevarán a cabo las breves interacciones entre los personajes secundarios donde se presenta a Thea como una de las mejores estudiantes en cuanto a la creación de objetos mágicos, cuando aparece un narrador en el campus, ella lo critica, no confiando en sus intenciones, por lo que le recomienda a su amigo Clay que tenga cuidado, sin embargo, el Narrador la escucha y decide ofrecerle exactamente lo que quiere, Thea, acaba pactando con él, pero tiene que dejar a Clay detrás para poder comenzar la aventura. Esto es uno de los primeros puntos de conflicto de la historia, ya que Clay se presenta como el estereotipo del el elegido y su sueño es ser parte de una historia, desde el punto de vista de Clay, Thea le dijo que no siguiera su sueño y luego procedió a hacerlo ella y abandonarlo. Thea intenta convencer al Narrador que ambos puedan ser parte de la historia, pero finalmente parten los dos solos de la academia.

La primera parada que realiza es cerca del pueblo de Fawn antes de ser atacada, la sátira la rescata y el Narrador le asigna el rol de corazón del grupo, tras unos momentos de tensión, ya que a Thea no le gusta la idea de tener un nuevo miembro y que tengan que actuar de una manera determinada, pero llegan a una tregua entre ambas, en gran parte porque Fawn es muy poco conflictiva.

El Narrador les sigue guiando hasta que llegan a un nuevo pueblo, ahí tras relajarse durante la noche y haber explorado el área alguien les intenta robar, debido a que Thea es una experta en objetos mágicos, el ladrón acaba atrapado en el suelo, se trata de Edén. Al principio parece hacerle gracia la situación, pero al darse cuenta de que se encuentran con un narrador empieza a mostrarse muy hostil y a intentar alejarse, el Narrador lo presenta como el último miembro de su trío de aventureros, “el bufón”.

Durante los siguientes capítulos los personajes continúan avanzando y realizando de vez en cuando acciones heroicas según las instrucciones del narrador y poco a poco empiezan a convertirse en una pequeña familia. Edén al principio se muestra muy hostil y hay mucha tensión en el grupo, pero después de que Fawn le salve en el bosque, las cosas empiezan a mejorar. Una de las escenas más importantes de este tramo de la historia es Thea pidiéndole perdón a Edén por haberle envuelto en esto, mientras le intenta convencer de que ser el bufón no es tan malo, es en este momento en el que se le revela a la audiencia el verdadero papel de Edén, “el traidor”, lamentándose de que las otras son demasiado buenas y que no quiere hacerlas daño.

A lo largo de este tramo de la historia Thea se está desarrollando tendríamos un segundo arco narrativo paralelo que se centraría en Clay y Milo. A lo largo de la historia, Thea le mandará cartas a su amigo explicando sus aventuras y lo que pasó, ninguna de estas llega a su destinatario. Tras el abandono de Thea aparece Milo en la academia que se presenta como otro enviado del Narrador buscando a un mago que le acompañe. En realidad, es el villano de la historia, y el Narrador le ha enviado para aprovecharse del momento de vulnerabilidad de Clay e intentar reclutarlo para poder usarlo contra Thea posteriormente.

El final de la temporada tendría lugar en dos eventos, el primero será una misión del narrador en la cual deben de infiltrarse a un vals para evitar el envenenamiento del rey, donde el narrador se transformará en Clay para echarle en cara todas las dudas que tiene Thea y sus decisiones, mientras que Edén se encontrará con Milo, los dos resultan ser amigos y se revela que Edén tenía su rol asignado muchos años antes de que Thea apareciera en la historia. La noche acaba en un incendio donde Thea pierde a su familiar.

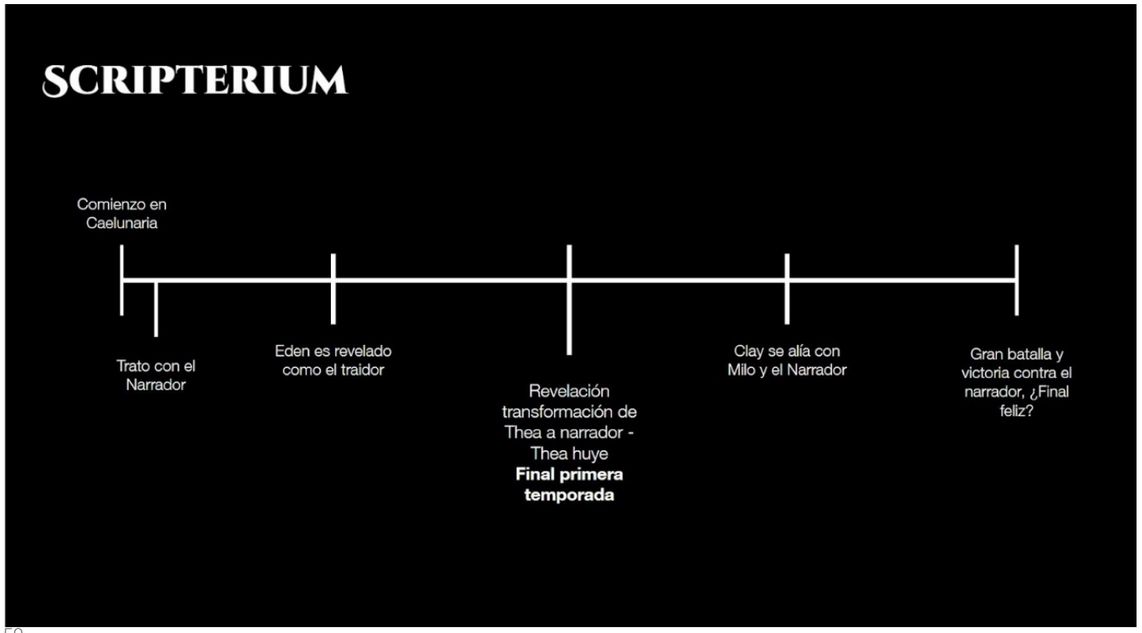
Finalmente consiguen llegar a el yermo de los narradores, donde el Narrador le revela a Thea que no tiene la respuesta que buscaba pero que la manera de conseguir magia ilimitada es convirtiéndose en un narrador, y que no se preocupe ya que todo protagonista acaba convirtiéndose en uno. Thea horrorizada acaba huyendo vuelve a la academia abandonando a Fawn y Edén.

La segunda temporada se centraría en Thea y Clay averiguando que tiene que hacer para evitar ese final, aunque Clay habiendo desarrollado una relación con Milo, no se acaba de fiar de ella y tanto el narrador como Milo, intentarán convencerle de traicionarla, y Edén y Fawn intentando reunirse con el resto. El Narrador le ofrecerá a cada uno su mayor deseo para intentar evitar que se alíen contra él. Finalmente logrando que Milo y Clay le tiendan una trampa a Thea, pero Fawn consigue convencer a Milo que no tiene por qué ser el villano de la historia y todos se rebelan contra el narrador.

A lo largo de la historia no sólo tendrá importancia el arco principal, los personajes también tendrán sus arcos de desarrollo personal. Thea deberá afrontar su mayor defecto que es darle siempre prioridad a sus proyectos, Fawn se enfrentará al debate de quién es versus quién quiere ser o quién quiere la gente de su alrededor que sea, Edén deberá aprender a abrirse a los demás y no dejar todo atrás por una profecía, Clay deberá de olvidarse de las opiniones de los demás en cuanto a su valor y por último Milo tiene que dejar atrás lo que se espera de él y sobre todo debatir con la idea de haber perdido tanto tiempo si siempre podría haber salido.

Todas estas ideas serán claves a la hora de desarrollar los personajes en el entorno creativo al igual que el mundo que habitan y se usarán para crear una estética coherente que acompañe la historia.

Fig. 36. Arco narrativo general Scripterium. Mónica Pezuela. 2024.



3.2 DISEÑO DE PERSONAJES

En *Scripterium* encontramos 6 personajes principales, cuya función narrativa ya se ha detallado en el capítulo anterior, pero debido a tratarse de una serie animada se debe buscar la fusión de esta parte conceptual con la visual para poder transmitir la historia al público. Como ya se ha mencionado anteriormente este es un proyecto que se lleva desarrollando varios años, y una de las partes que siempre ha sido clave a lo largo de su desarrollo es la coherencia entre todos los integrantes del elenco principal, debido a esto, mi primer paso a la hora de diseñar personajes es realizar thumbnails con una idea de la silueta de cada uno de ellos para comprobar la diversidad de siluetas y formas, como funcionan como conjunto y poder visualizar diferencias como alturas, diferentes lenguajes de forma o coherencia en la paleta de colores.



Fig. 36. Line-up 2021



Fig. 37. Line-up 2019



Fig. 38. Line-up. 2024

Los seis personajes que se han desarrollado de manera detallada son El Narrador, Thea, Fawn, Eden, Clay y Milo. Para desarrollarlos, todos seguirán el mismo proceso de trabajo, la elaboración de un moodboard, thumbnails de exploración con un énfasis en el lenguaje de las formas, exploración de paletas de colores, arte final, exploración de expresiones.

Fig. 39. Line-up finalizado en los comienzos del proyecto. 2021



3.2.1. EL NARRADOR

High concept: El Narrador, aquel ser que dicta la historia, la razón de todo
Emoción: Omnipotencia, arrogancia
Color: Morado, negro
Forma: Triángulo invertido
Textura: Líquida, densa, lisa
Línea – Recta, rota
Velocidad: Lenta, ágil
Tamaño: Alto, imponente
Concepto opuesto: Compasión, amabilidad

FICHA DE PERSONAJE

- **Fisionomía:** El Narrador es el personaje menos humano de todo el elenco principal, y la raza a la que pertenece es el menos humanoide de las sensitivas. Debido a esto, su fisionomía se acercará más a la de una criatura, su cuerpo estará dividido en dos zonas, una máscara que tiene un punto central como manera única de leer sus emociones y cuyo único cambio es poder expandirse, y su cuerpo. El cuerpo de los narradores puede cambiar de forma dependiendo de sus necesidades, la composición recuerda a tinta de escritura, pero más densa y se distribuye según se mueva el personaje, permitiendo un movimiento ágil y la posibilidad de intimidación. Se suele presentar con dos brazos, pero en sus momentos más monstruosos puede llegar a contar hasta con seis y tiene acceso a magia que le permite invocar textos a su disposición por lo que suele estar rodeado de libros y rollos de papel.

- **Psicología:** El Narrador es una criatura muy antigua, nadie sabe con seguridad cuántos años tienen, pero hay diferencias entre ellos. Este en específico es muy altivo, siente la necesidad de presentarse siempre como la máxima autoridad y que todo se realice como quiere. Se presenta como un personaje sabio dispuesto a guiar a los demás, pero si alguien le desafía hará lo posible para que vuelvan a estar bajo su control y que cada uno siga su papel.

A la hora de diseñar este personaje se realizó un moodboard más centrado en texturas, sentimientos y formas, ya que decidí optar por la técnica de las siluetas, al tratarse de un personaje no humano donde se puede jugar mucho con las formas. Se realizaron un total de 63 siluetas explorando distintos conceptos en cada una, algunos de los elementos que aparecen de manera repetida son:

- Formas triangulares: simbolizan peligro pero que también aparecen de manera recurrente en personajes heroicos y simbología religiosa. Un triángulo boca abajo además provoca una sensación de inestabilidad o de poder ignorar las leyes de la gravedad lo que da una sensación supernatural.
- Formas rectangulares: estabilidad y tradición, los narradores marcan y continúan la historia de este mundo, mantienen la tradición exactamente como es.
- Terminación líquida: la sustancia del narrador recuerda a la tinta, se presenta como un líquido maleable y adaptable, haciendo referencia a que una historia cambia dependiendo del punto de vista del que se cuenta.
- Múltiples brazos: hace referencia a dos cosas distintas, por un lado los dioses hindúes y su divinidad, por otro lado, una araña, que están asociadas a la manipulación.
- Huecos: la idea de un cuerpo no necesario, hay huecos porque no hay órganos, haciendo referencia a su divinidad-

También para la creación de estas siluetas se implementaron siluetas de objetos específicos, como un reloj, la punta de una pluma de escribir, o una espada, haciendo referencia a los héroes.

La silueta final debía de dar una sensación de importancia y superioridad, pero sin ser demasiado monstruosa, por lo que se hizo una selección de 8 opciones. Finalmente se optó por la idea de combinar varias de ellas implementando la idea de que el narrador pudiera cambiar forma y dependiendo de su emoción se presentara más compuesto o más monstruoso. Debido a la idea de la transformación, era necesario que la silueta de la cara funcionara tanto a nivel estático como envuelta por una masa, esta es una de las razones por las que la idea del rectángulo se descartó. La silueta final es una mezcla del rombo, la estrella y la espada, de la cuál surgen brazos hasta acabar en un monstruo en los momentos más peligrosos del narrador.

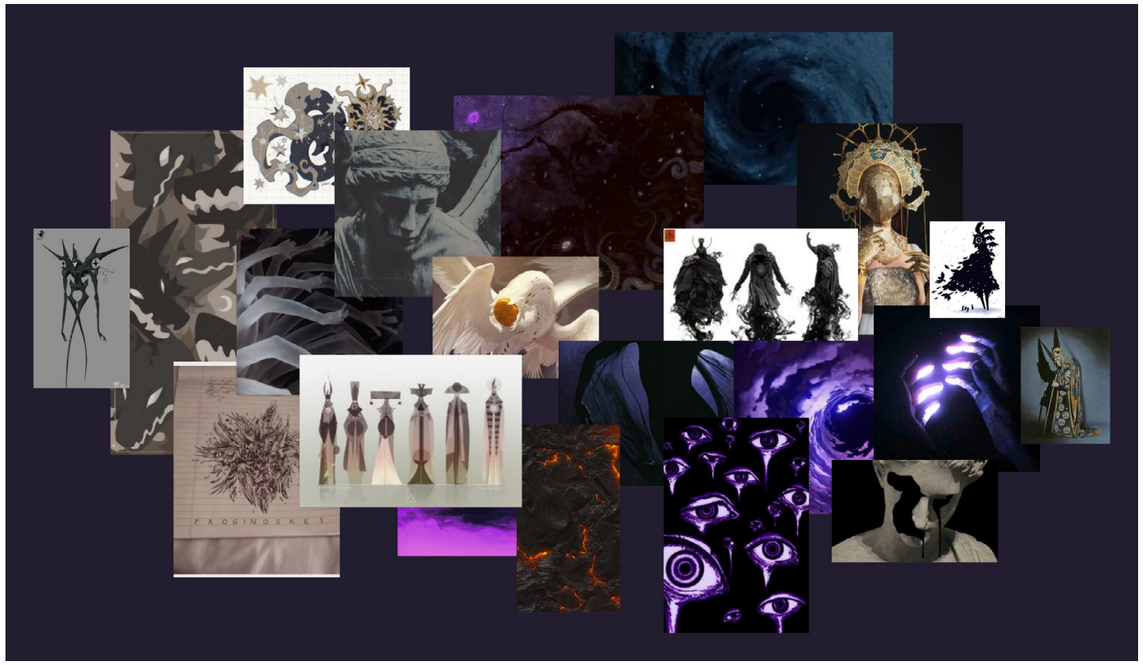


Fig. 40. Moodboard del narrador Mónica Pezuela. 2024

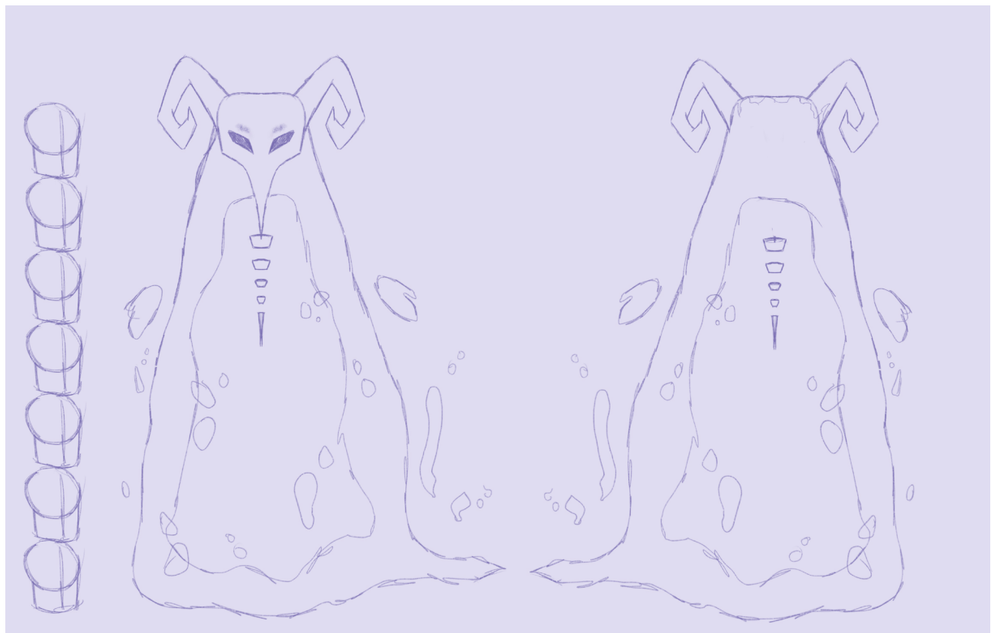


Fig. 41. Diseño original del Narrador 2021

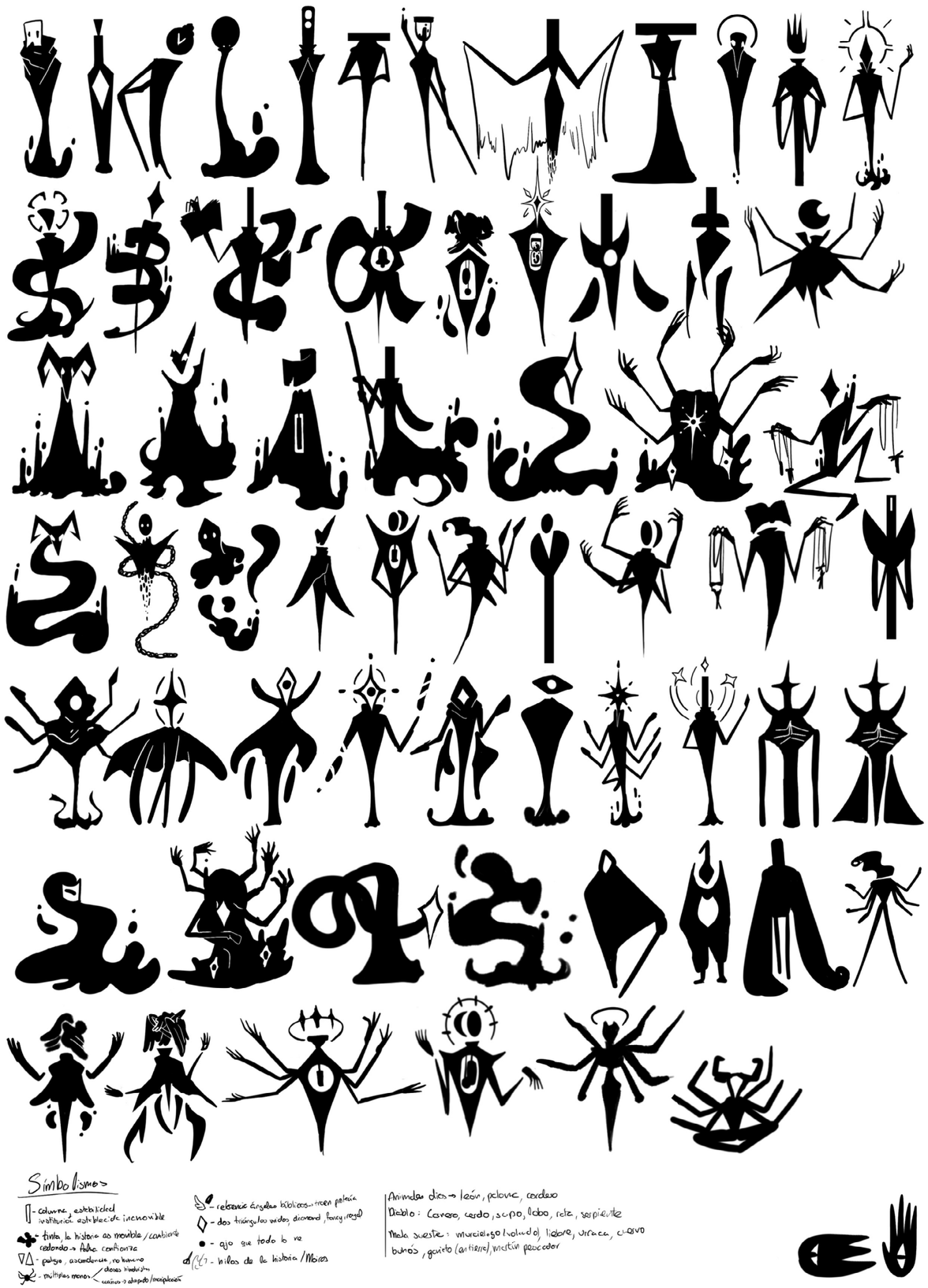


Fig. 42. Desarrollo de siluetas 2024

Para elegir el color se realizaron múltiples pruebas tanto de textura como de distintas combinaciones. Finalmente se optó por una combinación de morado y negro. El negro recuerda a la tinta de escritura de una pluma, y el morado se asocia con misterio y realiza. Una combinación que acentúa el instinto del espectador de no confiar en el personaje y lo aleja todo lo posible de un humano.





Fig. 43. y 44 Más exploración de siluetas a través de bocetossiluetas 2024



Fig. 45. Posibles pruebas de color del narrador 2024

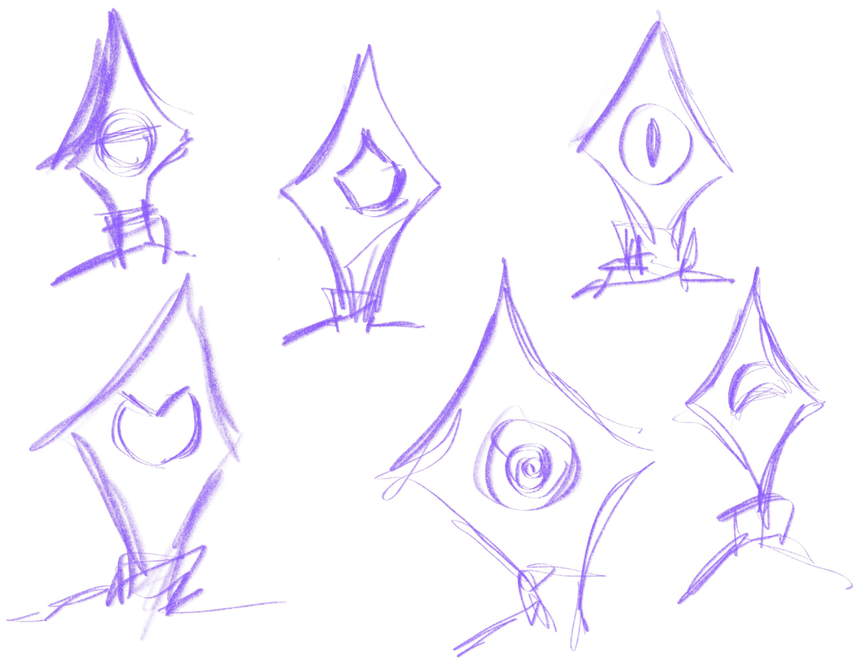


Fig. 46. Posible desarrollo de emociones

3.2.2. LA PROTAGONISTA - THEA

High concept: Thea, la investigadora, obsesionada con lograr lo imposible y hacer todo lo posible por lograrlo
Emoción: Obstinación, intrepidez, fascinación, cautela
Color: Turquesa, azul
Forma: Angular, cuadrada
Textura: Arrugada, antigua, rugosa
Línea – Cambiante, delgada
Velocidad: Rápida, torpe, dinámica
Tamaño: Media Concepto opuesto: Pereza, orden, dependencia

FICHA DE PERSONAJE

- **Fisionomía:** Mujer joven adulta de entre 20-23 años, esbelta y de estatura media. Su cuerpo y su cara se encuentran cubiertos en partes con hollín, aceite e *ilerche,* su pose es confiada, aunque tiene las bolsas de los ojos marcadas, su pelo es azul oscuro y cuenta con una nariz partida. Su ropa es práctica, consiste de una camiseta que lleva remangada, pantalones, un chaleco y una bufanda, lleva el pelo recogido y una serie de cinturones que sostienen frascos y un libro. Está equipada con tres artículos mágicos distintos, unas gafas, botas y un guante, todos diseñados por ella misma.

- **Psicología:** Thea es una de las estudiantes estrellas de la academia Caelunaria en cuanto a la creación de artículos mágicos, se encuentra en su último año de estudios y quiere lograr estabilizar la sustancia de *ilerche* como proyecto final. Es una persona muy obstinada y decidida, y en gran parte eso viene porque cuenta con un familiar, lo que la permite tener una corriente de magia más estable, desde que entró en la academia la gran mayoría de profesores han intentado que opte por magia de combate, por lo que siente que tiene que demostrar que no se equivocó optando por la invención, y al mismo tiempo ella es muy consciente de la suerte y el privilegio de tener magia estable y cuanto mejora la vida de los individuos por lo que quiere que todo el mundo tenga acceso a lo mismo que ella.. No es raro encontrar a Thea trabajando hasta las altas horas de la noche en distintos proyectos y puede ser muy obsesiva y perfeccionista con los detalles. Le encanta compartir sus proyectos y observar lo que están haciendo otros compañeros para conseguir nuevas ideas, siempre lleva su cuaderno de apuntes encima por si diseñara una nueva idea. Es algo torpe y distraída, generalmente en las nubes pensando en sus proyectos si está en una clase que no le interesa, no es raro que desaparezca en medio del día para irse a trabajar al taller, pero cuando está concentrada en algo que le interesa puede trabajar 8 horas seguidas sin ningún descanso.

  Al principio de la historia Thea no se fía de los narradores ya que su familia está en contra de ellos, y consideran que la gran mayoría de profecías que ofrecen son fraudulentas, por lo que si haces un trato con ellos debes de tener mucho cuidado. Thea es una persona cautiva pero su mayor defecto es su ambición, especialmente por completar sus proyectos por lo que decide realizar el pacto con el Narrador.

Thea es el personaje que más ha cambiado a lo largo del desarrollo de la historia, su base de estudiante con un interés por los objetos mágicos se ha mantenido pero su personalidad ha cambiado mucho y con eso, sus diseños. Thea comenzó como una estudiante perfecta, que siempre prestaba atención y extremadamente en contra de los narradores, era muy altiva y trataba al resto de los personajes con mucho sarcasmo y desdén especialmente hacia Fawn.

Fig. 47. Bocetos iniciales de Thea 2019







Fig. 48. Bocetos iniciales de Thea 2021

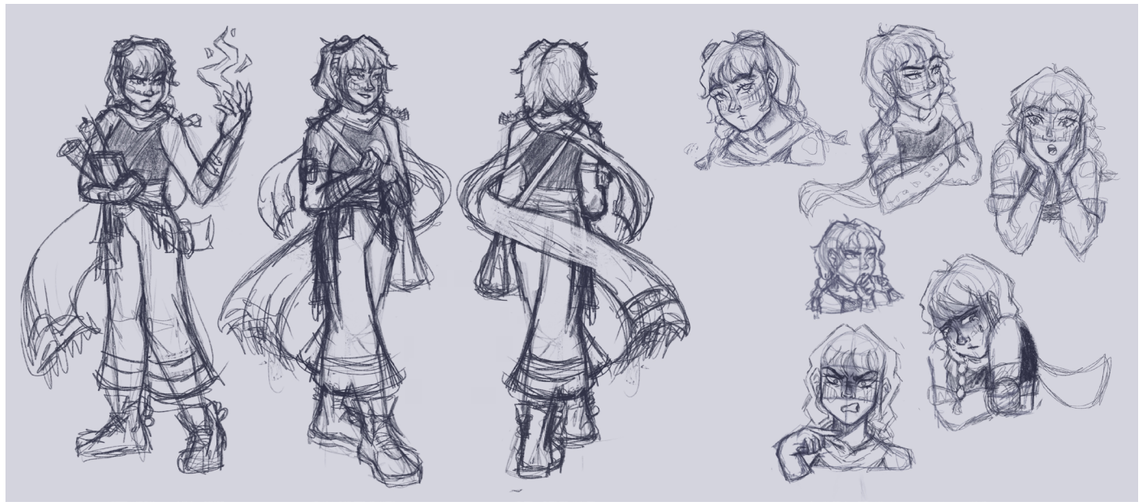


Fig. 49. Bocetos iniciales de Thea 2021

A lo largo del tiempo su personalidad fue cambiando a alguien mucho más obsesionada con sus proyectos y querer compartirlos con la gente, aunque su diseño siempre fue un problema. Thea es un personaje que tiene carácter por lo que había muchos bocetos que tenían un diseño muy angular, que aleja el sentimiento de protagonista. Su vestuario también ha evolucionado para ir incluyendo elementos de sus invenciones para darle un mayor énfasis a su pasión.

Fig. 50. Desarrollo posible diseño final 2023



Para este rediseño, comencé realizando dos moodboards, uno del vestuario de la academia, que se usará para Thea, Clay y futuros personajes terciarios para lograr una consistencia en el vestuario, y un moodboard de Thea, buscando más detalles específicos y lo que quería que transmita el personaje, también se realizó un moodboard aparte para sus objetos mágicos, pero eso se detalla en el capítulo de props.

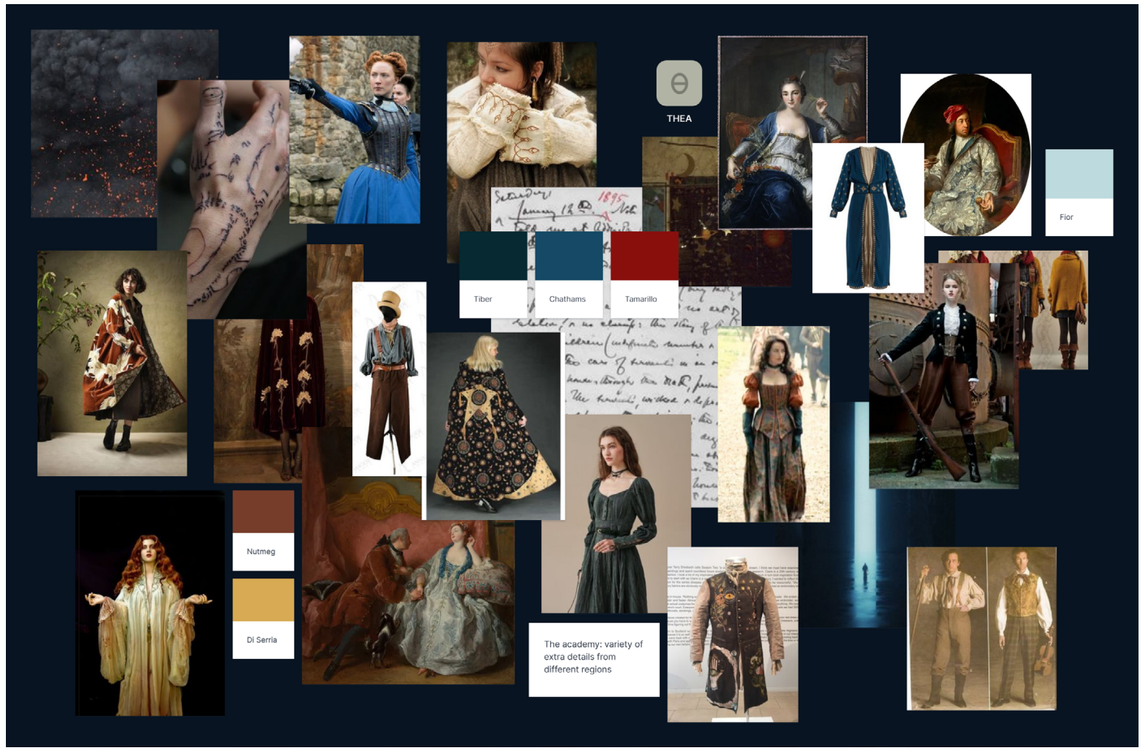
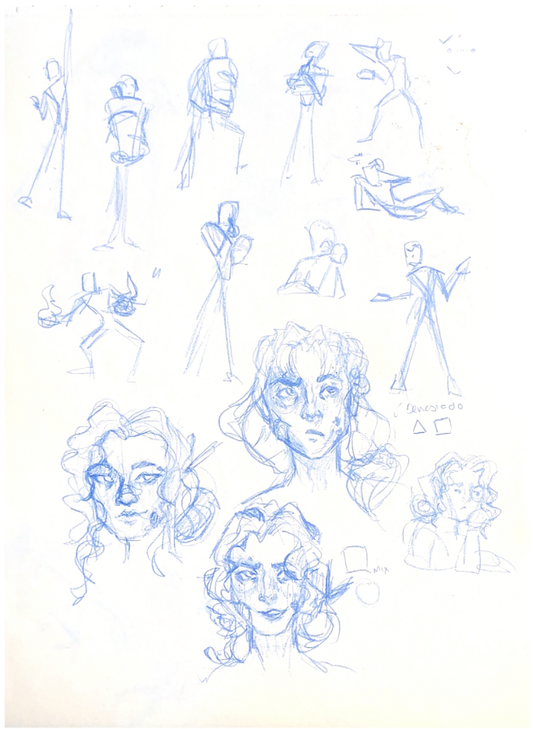




Fig. 51. Moodboards de Thea

Con los moodboards y los bocetos de la composición grupal comencé a realizar variaciones de siluetas, vestuarios y caras. Conseguir un diseño equilibrado fue muy complicado, especialmente en la zona de vestuario, ya que quería incluir elementos que hicieran alegoría a sus inventos, sin embargo, encontrar el punto de modernidad sin pasar a steampunk fue muy complicado, a pesar de que Thea se encuentra en una de las zonas más avanzadas tecnológicamente, no quería que desentonará con el resto del grupo. Al mismo tiempo, quería que la ropa que llevará pareciera práctica y encontrar el punto medio entre estilismo y función. Finalmente opté por una forma en la que predominaran los rectángulos, especialmente por su tozudez, aunque vemos empleados triángulos para añadir dinamismo a la silueta.





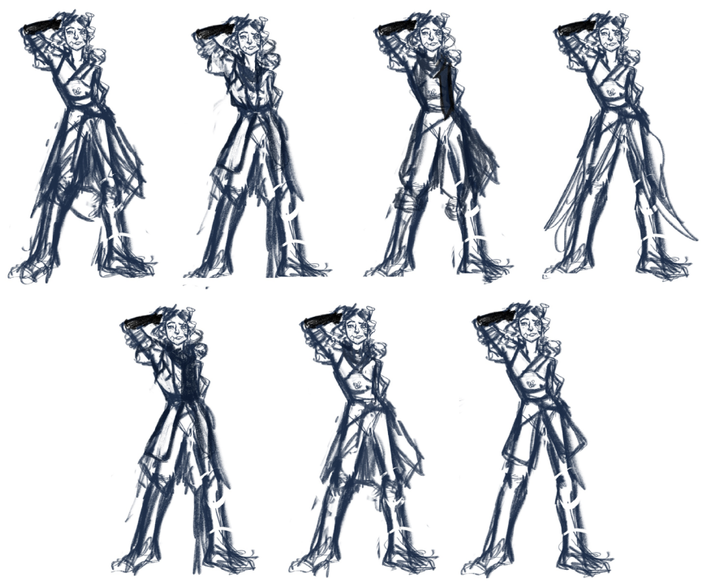


Fig. 52. 53 y 54 Bocetos de desarrolo de vestuario





Fig. 55 y 56 Bocetos de desarrolo de vestuario

En cuanto a paleta de colores como color principal se optó por el turquesa y el azul. Estos colores representan a Thea oponiéndose a los narradores. Generalmente en animación, cómic…. se dice que los protagonistas deberían de llevar colores primarios, rojo, azul y amarillo, siendo la única excepción si está orientado a niñas que son rosa, morado y verde. Y los colores secundarios pertenecen a los personajes secundarios, rara vez ves como color principal de un protagonista un color terciario, razón específica por la que lo lleva Thea. Al principio de la historia Thea no quiere ninguna relación con los narradores, y sabiendo que tiene un familiar por lo que los puede atraer intenta estar lo más alejada posible de esa opción, en este caso opta por una combinación de azul, ya que los personajes que lo llevan suelen estar basados en la lógica y la inteligencia, y el verde que indica estabilidad y cambio, el turquesa coge connotaciones de ambos y añade juventud e ingenuidad. Al mismo tiempo el azul es su color secundario porque por mucho que ella lo niegue sigue tratándose de un personaje principal.

Fig. 57 Turn around primera versión 2021

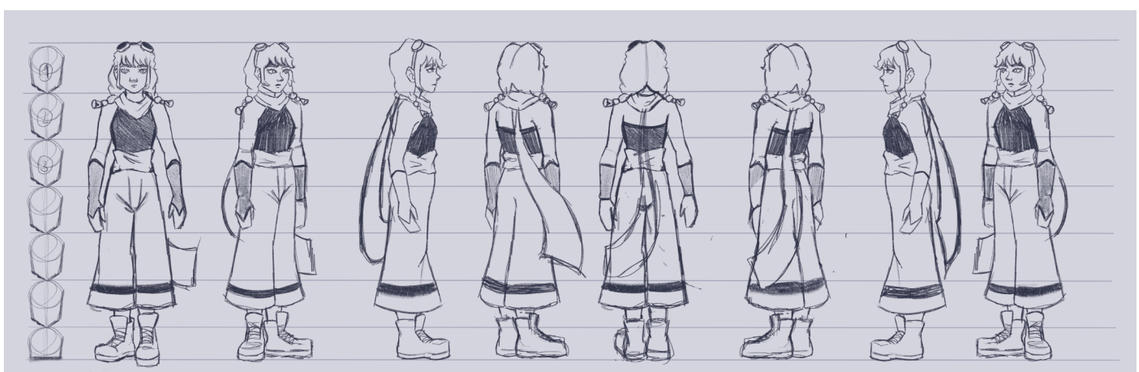
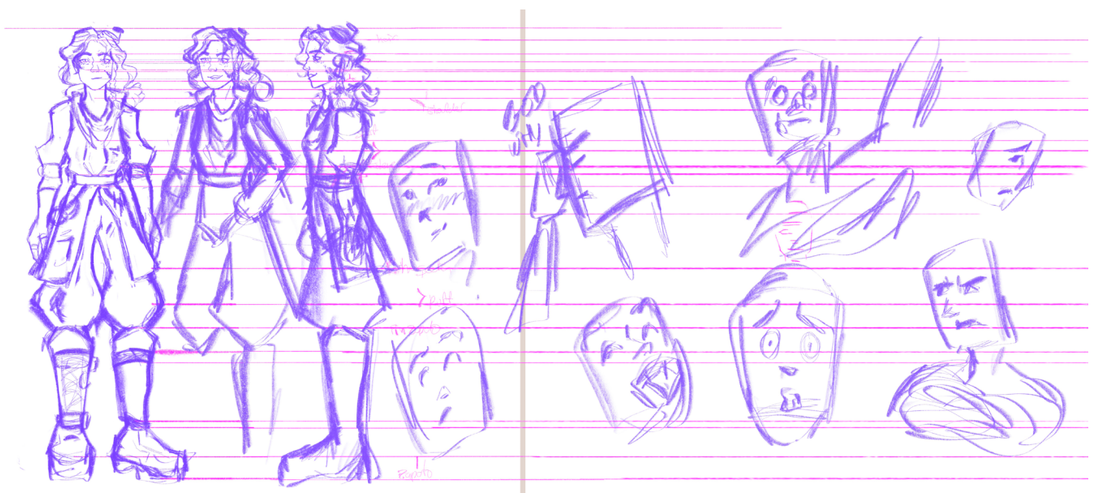




Fig. 58 Variaciones de color



3.2.3. EL INTERÉS ROMÁNTICO

High concept: Fawn, el interés romántico, el corazón del grupo, la que siempre busca el bien y el pacifismo, la leal seguidora de la historia.
Emoción: Compasión, paciencia, sentimentalismo
Color: Rosa
Forma: Circular, abierta
Textura: Suave, natural, cálida
Línea – Curva
Velocidad: Lenta, deliberada
Tamaño: Pequeño
Concepto opuesto: Arrogancia, egoísmo, rebeldía

FICHA DE PERSONAJE

- **Fisionomía:** Fawn es una sátira de unos 21 años, bajita y de aspecto tierno. Debido a su raza tiene dos cuernos curvos en la cabeza, patas y orejas de cabra y su pupila está compuesta por dos círculos unidos por una línea. Su vestuario es ligero y muy femenino, una mezcla de práctico, ya que la altura permite moverse sin problemas y detallado, con unas mangas translúcidas, bordados y decorados de flores, lleva el pelo recogido en una trenza de burbuja larga que apoya en uno de sus hombros. Su cuerpo está cubierto con múltiples pecas y su tez es morena, ambas por pasar mucho tiempo bajo el sol.

- **Psicología:** Fawn es el corazón del grupo, su rol es mantener unidas a todas las personas y es algo que encaja a la perfección, es una persona muy compasiva y siempre dispuesta a intentar negociar antes de recurrir a la violencia. Previo al comienzo de la historia trabajaba realizando pociones y curas en su pueblo junto a su abuela. Es una persona muy familiar, a la cual le importa mucho la opinión de sus padres y hermanos y que siempre prioriza a los demás. Su pueblo es uno de los más creyentes en los narradores, por lo que cuando es elegida siente mucha presión por llevar a cabo el rol a la perfección, todo el pueblo celebra la lección y tienen mucha esperanza en que lleve a cabo su misión y ser un nuevo icono mitológico para el pueblo. Fawn no concibe que los narradores se puedan equivocar y cuando tiene alguna duda se echa para atrás porque ir contra la historia no solo sería ir contra el Narrador, sino que también tendría que enfrentarse a las expectativas de su familia, siempre ha sido la nieta ejemplar, la que los padres señalaban para inspirar al resto de sus hijos, la perfección y cuando sale y no es lo que se esperaba tiene mucho miedo de romper esa imagen de perfección con las que la ve toda su familia. Tiene un carácter muy calmado y poco conflictivo, siempre dispuesta a sacrificarse por ayudar a los demás, pero tiene un límite y aunque no grite si la tratas mal te lo hará saber.

Fawn ha cambiado muy poco desde su idea inicial, elementos redondos y de sátiro ya formaban parte de su personaje desde un inicio, al igual que su dulce personalidad y los elementos naturales.

Fig. 59 ,60 y 61 Versión original 2019









Fig. 62 Desarrollo de Fawn 2021

En este rediseño mi idea principal era pulir los aspectos generales de su diseño, darle más énfasis al lenguaje de formas y un vestuario más concreto. Para esto se realizó un moodboard como base del diseño.

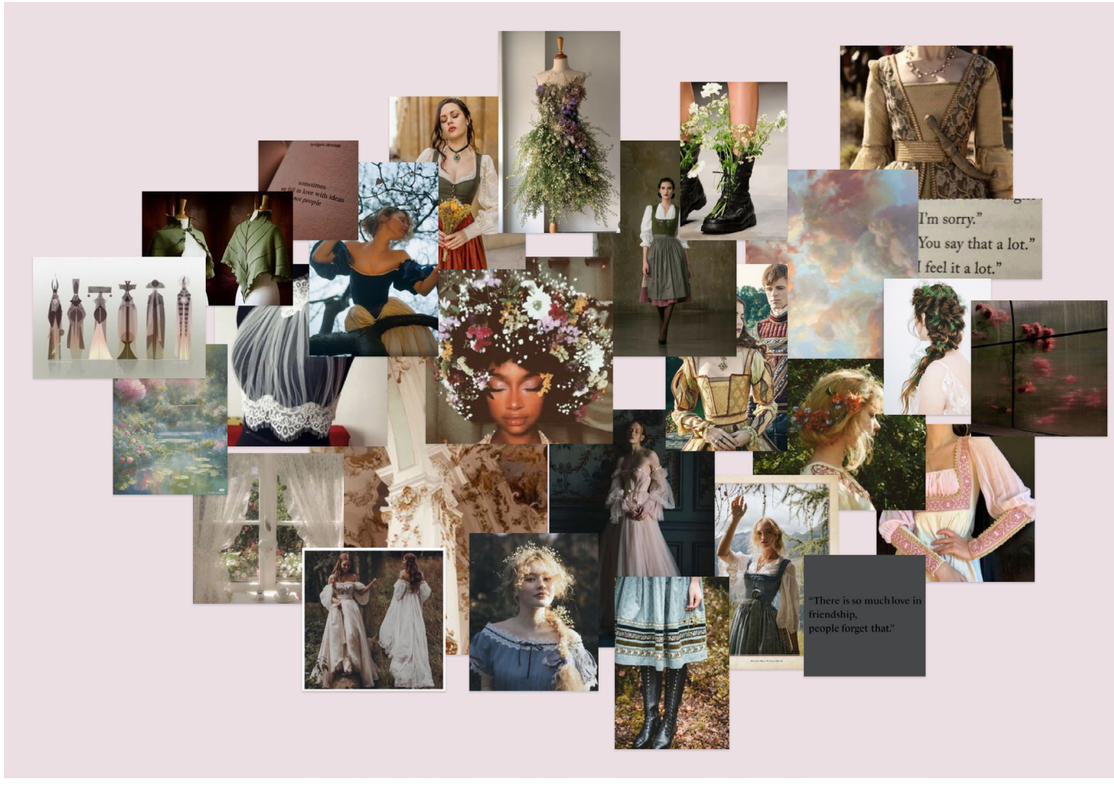


Fig. 63 Moodboard de Fawn

Se realizaron varias propuestas de vestuario y pelo en thumbnails y finalmente, se optó por un top romántico con varias inclusiones florales. La forma por excelencia del diseño de Fawn será el círculo, que indica seguridad, conexión y ternura. Todos los elementos de su vestuario enfatizan formas curvas, como vemos en su trenza circular, mangas o la forma de su vestido. Estos aspectos crean una sensación de dulzura.

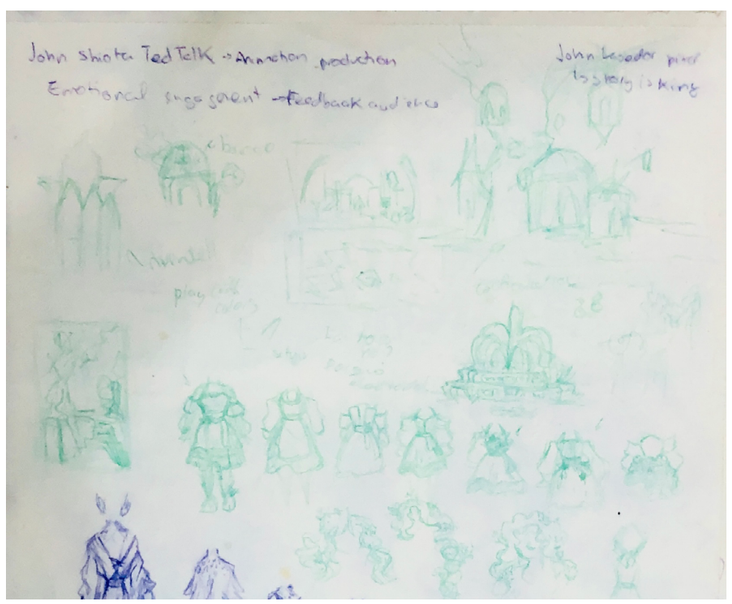


Fig. 64 Bocetos de posibles vestuarios

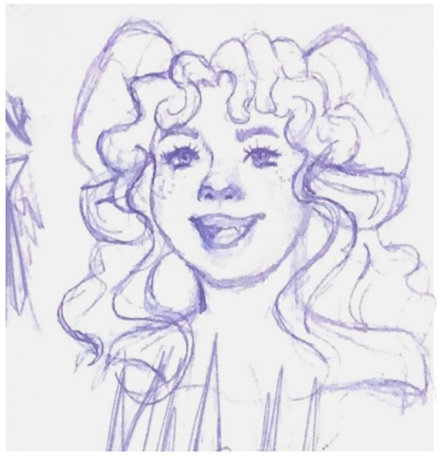


Fig. 65 Bocetos de desarrollo



Fig. 66 Bocetos de posibles vestuarios

En cuanto al color, el prioritario siempre iba a ser el rosa, ya que es el color que siempre se ha asignado a los personajes femeninos en las series infantiles. Al mismo tiempo es un color que se asocia con dulzura y amor, especialmente en sus versiones más claras, Fawn es un personaje que quiere seguir el rol que se le ha asignado, por lo que seguirá todos sus estereotipos de diseño.



Fig. 67 Variaciones de color

3.2.4. EL TRAIDOR - EDEN

High concept: Eden, el músico, el ladrón, el seductor, el rebelde, la representación de la oposición al Narrador y de escribir tu propia vida.
Emoción: Seducción, confianza, rebeldía
Color: Magenta, amarillo
Forma: Angular, abierta
Textura: Suave, fría, aterciopelada
Línea – Angular, asimétrica
Velocidad: Rápida, ágil
Tamaño: Medio alto
Concepto opuesto: Inseguridad, descuidado, frágil

FICHA DE PERSONAJE

- **Fisionomía:** Hombre adulto de entre 22 y 25 años, delgado y pícaro. Se trata de un mestizo descendiente de un humano y una arpía, por lo que sus rasgos tienen una mezcla de pájaro y humano. Sus rasgos son afilados y suele llevar ropa reveladora, juega mucho con su presentación de género, usando tanto elementos femeninos como masculinos, la primera vez que aparece lleva un sombrero y una capa ocultando su rostro que luego acaba dejando atrás. Siempre lleva consigo un pochette, que se trata de un instrumento musical parecido al violín, pero más portátil, un par de dagas ocultas y un saco de monedas. Es un personaje nómada, que se gana la vida como trovador, por lo que sus ropas deben ser prácticas y vistosas para el espectáculo.

- **Psicología:** Eden es un trovador y un ladrón, que tiene una vida nómada, es un personaje pícaro, muy dramático y con mucho sentido del humor. Cómo ya se ha mencionado, a pesar de que a Eden se le presenta como el bufón es revelado más tarde que su verdadero rol es “el traidor”, este rol le fue asignado a Eden cuando tenía solo 15 años. Eden creció en los mares trabajando como tripulante en varios barcos, era huérfano pero rápidamente fue adoptado por una banda de piratas, cuando tenía 12 años su figura paterna recibió una profecía de los narradores que encajaba con la descripción de la persona que mataría al kraken, es esa expedición, el barco acabó destruido y Eden perdió a la gran mayoría de su familia, desde ese momento, pierde toda la confianza en los narradores y acaba en Ebantis, donde se acaba haciendo amigo del príncipe maldito, Milo. Eden intenta convencer a Milo que deje atrás su rol en la historia, pero no funciona, y el narrador enfurecido por su falta de respeto le asegura que traicionará a una de sus personas más queridas y que será él, el que comience el fin de la historia. Eden huye, y continúa corriendo durante mucho tiempo, se convierte en trovador para poder ganar dinero, y cuando no es suficiente toma prestado de algún patrón unas cuantas monedas. Esta es su vida hasta que se encuentra con Thea y con Fawn y sabe que no puede seguir escapando. Al principio se muestra muy hostil con las dos, pero poco a poco se va abriendo, su mayor miedo, porque podría significar que los narradores sí que controlan los eventos. Es una persona que se presenta con mucha confianza y carisma, pero lo usa para ocultar lo aterrorizado que está, “el show debe de continuar”

Eden es otro personaje que a lo largo del desarrollo del proyecto no ha tenido muchos cambios, siendo el más grande su cambio de raza de un elfo a un híbrido. En este dibujo quería añadir un par de elementos simbólicos que destacarán su verdadero rol en la historia y marcar más las formas.



A la hora de realizar el moodboard quería explorar ideas de incorporar sus nuevas alas al igual que elementos dramáticos que incorporar en su silueta.

Fig. 68 y 69 Bocetos originales 2019



Fig. 70 Bocetos 2021





Fig. 71 Moodboard de Eden

La personalidad de Eden se ha mantenido consistente a lo largo de los numerosos borradores, confianza, flirteo y dramatismo, y al mismo tiempo una necesidad de ropa cómoda por si tiene que salir corriendo. Su forma de cuerpo ya enfatiza su forma principal, el triángulo, es un personaje, dinámico, secretivo y que debe de causar un mínimo de sospecha, pero estas formas se ven contrastadas con varias curvas alrededor de su diseño que indican su naturaleza más compasiva y que se niega a ser el traidor.



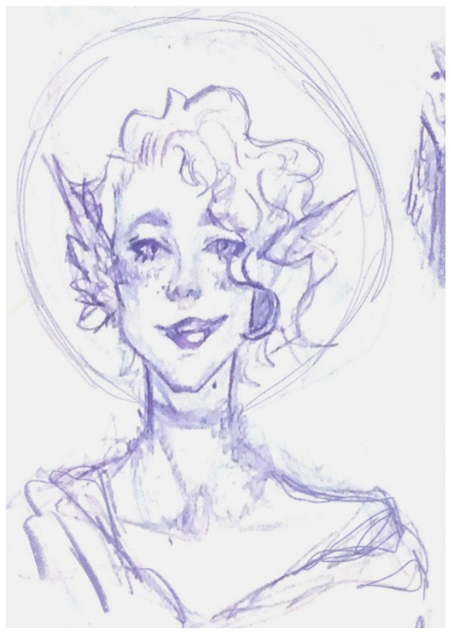


Fig. 72 y 73 Bocetos de desarrollo de Eden

El diseño de Eden, aunque conserva un vestuario muy parecido a lo largo de las iteraciones, aunque en este caso va a tener dos variaciones, el primer momento en el que se lo encuentra, va cubierto con una capa y un sombrero, que utiliza mientras baja de pueblo en pueblo, según vaya ganando confianza con Thea y Eden, mostrará su cara y alas.

Tiene muchos simbolismos siendo los más importantes la moneda con la que suele jugar como tic nervioso, que acompañada de la bolsa que lleva en el cinturón hace referencia a Judas, y su papel de traidor. Y su naturaleza de pájaro, que hace referencia a dos supersticiones, sus alas están basadas en una combinación de una urraca, en la parte exterior, y un martín pescador, el amarillo del interior. Estos dos pájaros tienen una mezcla de connotaciones negativas y positivas. La urraca, junto al cuervo es por excelencia el ave de la mala suerte, hacen referencia a la brujería y el acercamiento de una profecía. Mientras tanto, los martines pescadores tienen un significado más positivo, abundancia, prosperidad, aunque es cierto que en Oriente pueden indicar que un guerrero retorne a su hogar. Esta combinación de mensajes en sus alas hace referencia a la naturaleza confusa y complicada de las profecías o las supersticiones y como el trato que esperan los demás afecta la percepción que uno tiene de sí mismo, Eden se presenta con la parte posterior de las alas cubiertas, porque la gente ha considerado que iba a traer mala suerte y lo ha dejado atrás. En esta pequeña parte de la historia se reitera el concepto de profecía autocumplida, la gente alrededor de Eden esperaba mala suerte, por lo que asociaban cualquier problema a su presencia.



Fig. 74 Bocetos de desarrollo de Eden



Fig. 75 Variaciones de color

En cuanto a colores, al igual que Thea, su color principal va a ser un terciario, en este caso, un violeta rojizo o un malva oscuro. Cogiendo los significados de impulsividad, sensualidad y pasión del rojo o rosa oscuro y el misterio del morado. Esta paleta también causa preguntas al espectador, ya que es un personaje muy contrario a los narradores, pero su paleta no está muy alejada de ellos, indicando su cercanía y que sabe más de lo que pretende. Su color secundario, sin embargo, sí que hace referencia a esa rebeldía, siendo el amarillo, complementario del morado y esperanza, siendo la principal parte amarilla sus alas.

Por último, Eden es una persona muy dramática, por lo que sus expresiones son muy exageradas, juega con las expectativas de los demás, es más raro ver algo más sutil en sus gestos, que, en este caso, probablemente indique una emoción más real, porque no le ha dado tiempo a actuar.

3.2.5. EL VILLANO - EL PRÍNCIPE MILO DE EBANTIS

High concept: El príncipe, el villano, el corrupto que llevará su pueblo al desastre, el que no tiene otra salida.
Emoción: Pesimismo, remordimiento, soledad
Color: Morado, negro
Forma: Triangular, cerrada
Textura: Fría, pulcra, sólida
Línea – Recta, quebrada
Velocidad: Lenta, apagada
Tamaño: Alto
Concepto opuesto: Felicidad, confianza, pertenencia

FICHA DE PERSONAJE

- **Fisionomía:** Milo es un joven de 24 años pero que de apariencia parece mucho más mayor. Es alto, y delgado, casi consumido y aunque parece fingir una actitud altiva y de superioridad detrás de sus ojos se ve un cansancio de alguien que lleva fingiendo ser otra persona durante mucho tiempo. Sus ropajes y coronas siempre están impolutos, marcando un aire de perfección y son extremadamente exagerados. Lleva el pelo largo y tiene varias cicatrices faciales que parecen haberse extendido a lo largo de los años. Sus gestos son medidos y fríos y se mantiene alejado de todo el mundo.

- **Psicología:** Milo ha sabido que su papel era el villano prácticamente desde su infancia, debido a esto ha vivido una vida muy aislada donde su principal figura parental fue el Narrador, la gente de su alrededor siempre lo ha tratado con desdén, esperando lo peor de él, la única persona que no le odio de manera directa al averiguar quién era fue un chico llamado Eden. Milo se escapaba del castillo para poder reunirse con él y fingir que todo podía ser diferente, así pasaron tres años, hasta que los descubrió el Narrador y en cuanto atacó a su amigo, este le abandonó. Es una persona muy solitaria que siempre ve lo peor en los demás y que hará todo lo posible por cambiar su destino.

Aunque Milo siempre ha existido como concepto en la narrativa, nunca tuvo un diseño, por lo que se empezó de cero. Su concepto principal era hacer el estereotipo de un villano con mucha textura y elementos de los narradores incorporados, es el personaje sobre el que mayor influencia tiene el Narrador, por lo que estarán muy ligados.

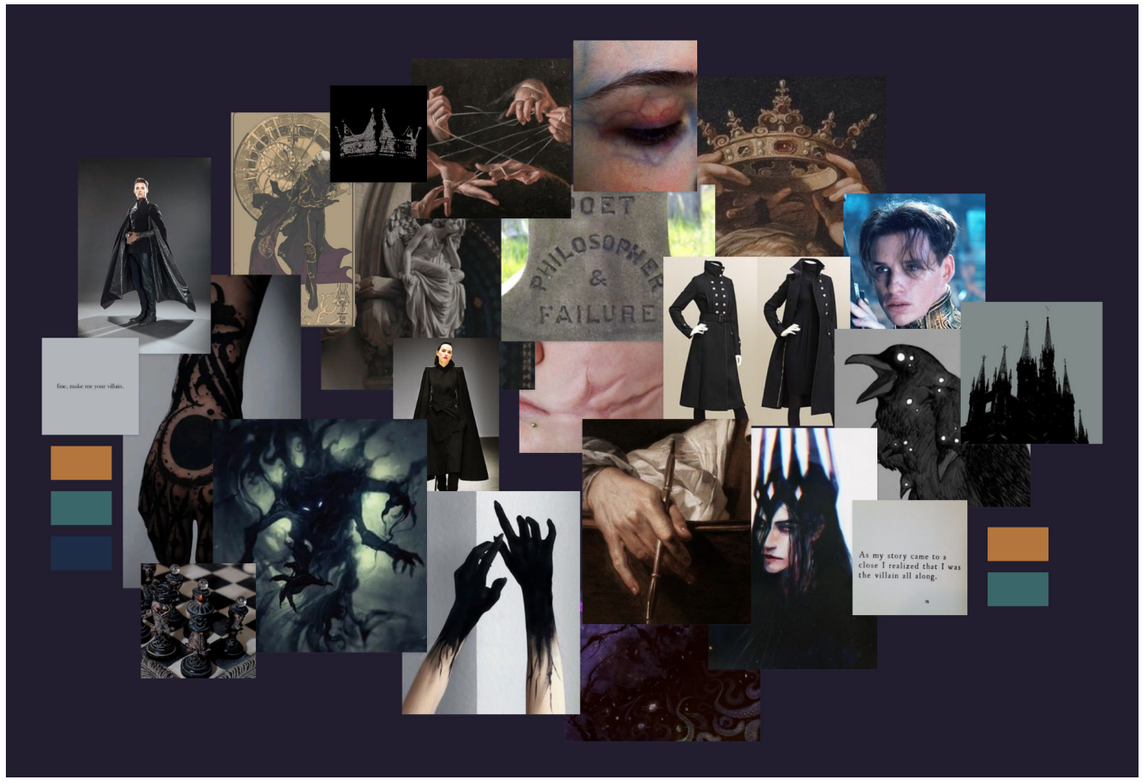


Fig. 76 Moodboard de Milo

Su forma principal será el triángulo, peligro y desconfianza, todo su diseño tendrá un gran énfasis en los ángulos, nadie debe de acercarse a él.

En cuanto a paleta de colores será exactamente igual que el Narrador, negro de oscuridad, maldad, y morado de realeza y misterio. Sus expresiones faciales son muy sutiles, es un personaje al que ya no le importa nada, su único cambio de actitud es cuando el Narrador le ofrece la oportunidad de cambiar el final de la historia, y no tiene nada que perder.

Fig. 77 Desarrollo de vestuario

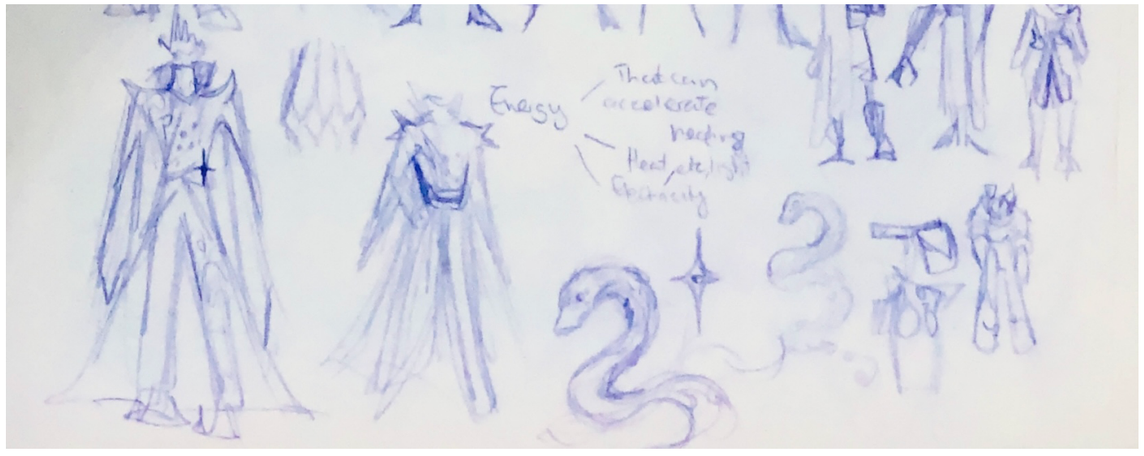






Fig. 78 y 79 Bocetos de MIlo

Fig. 80 Variaciones de color



3.2.5. EL MEJOR AMIGO - CLAY

High concept: Clay, el mejor amigo, el prototipo del héroe perfecto, el que se queda atrás
Emoción: Justicia, honestidad, templanza
Color: Rojo
Forma: Rectangular, estable
Textura: Firme, gruesa, metálica
Línea – Recta, trazo único
Velocidad: Lento, ágil, calculado
Tamaño: Alto
Concepto opuesto: Inseguridad, burla, engaño

FICHA DE PERSONAJE

- **Fisionomía:** Hombre joven adulto de entre 20-23 años, robusto y alto. Su disposición es abierta y amigable, un gigante amable, tiene varias cicatrices en la cara y lleva una armadura mágica bien pulida, su apariencia está muy cuidada y camina con la cabeza bien alta y seguridad.

- **Psicología:** Clay es el mejor amigo de Thea al principio de la historia y otro de los alumnos estrellas de la academia Caelunaria, su especialidad es magia de combate y es uno de los alumnos con más fuerza y estrategia de la escuela. Al contrario que Thea, es muy responsable y asiste a todas las clases, siempre puntual, es el representante de todo su curso por sus buenas notas. Su sueño es ser el héroe de una historia, en el mundo, muchos elegidos de los narradores tienen mala reputación por creerse superiores al resto de los mortales, Clay cree que es únicamente por mala elección y quiere ser un ejemplo que seguir. Su bondad no es la única razón por la que Clay quiere ser un héroe, tiene un hermano mayor, Tobías, que siempre ha sido el favorito de la familia, notas perfectas, el primero de su clase y trabajo como mago en un castillo según se graduó, los padres de Clay siempre les han comparado, y nunca han celebrado los logros de Clay, o bien era lo que se esperaba de él porque ya lo había hecho su hermano, o era un fracaso por no llegar a su nivel. El gran logro que no ha conseguido su hermano es ser parte de una historia, cuando entra el Narrador en la academia, ve su oportunidad, pero decide escuchar a Thea e ir con cuidado, cuando acaba siendo ella quién hace un trato para ser la protagonista, se siente traicionado, pero es una persona que siempre ve lo mejor en los demás por lo que decide confiar en ella de momento, a pesar de que el Narrador le dice que nunca será nada, un personaje de fondo. Su arco a lo largo de la historia será similar al de Thea, la tentación, el príncipe le ofrecerá cumplir sus sueños por traicionar a su mejor amiga.

Clay ha sido otro personaje que ha cambiado mucho, pero sus cambios principales han sido en la narrativa, originalmente era el villano principal de la historia tras ser convencido por el Narrador de traicionar a Thea, pero no se han hecho muchas iteraciones de diseño. Para esta versión quería acentuar la idea de héroe arturiano, con armadura y rasgos clásicos.

En cuanto a diseño de las formas su forma principal serán los cuadrados haciendo énfasis en la idea de estabilidad, seguir las normas y tradición. Representa la base, el estándar. También encontramos elementos curvos haciendo referencia a su personalidad confiada y honesta.

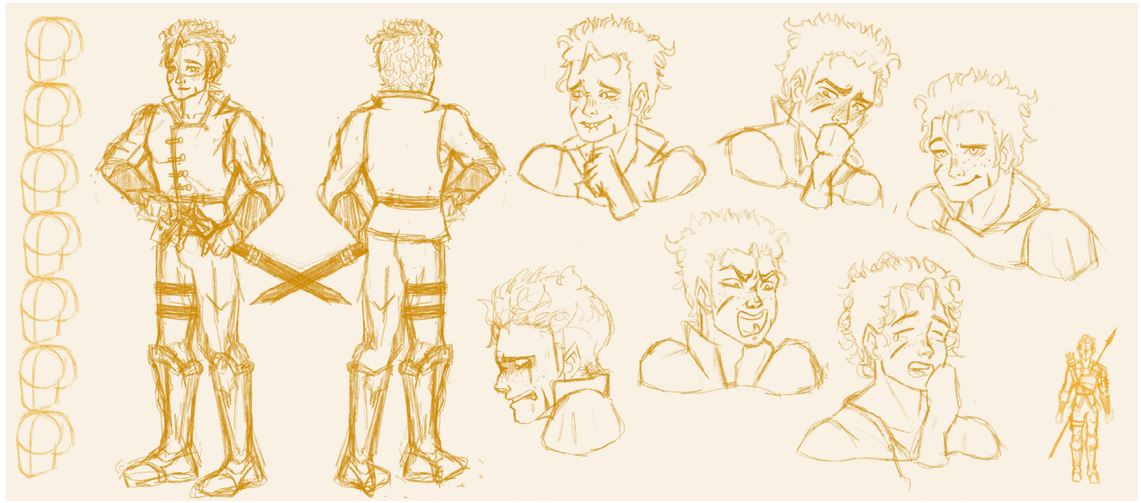


Fig. 81 Bocetos 2021

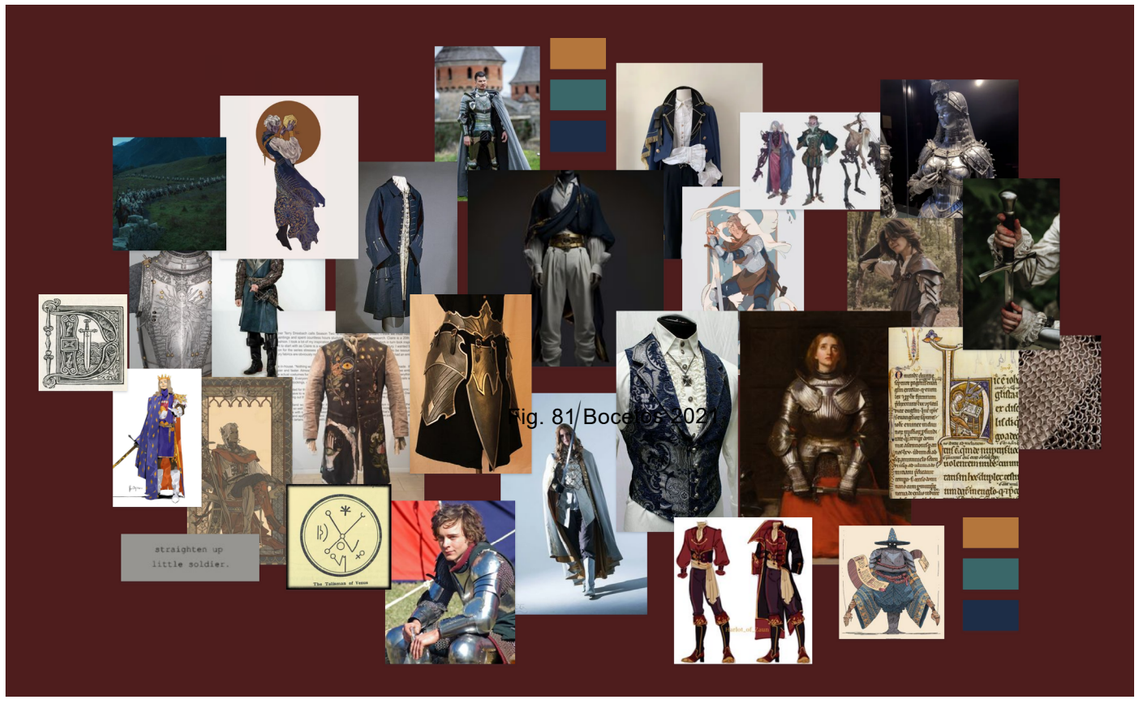


Fig. 81 Moodboard de Clay

En cuanto a paleta de colores, será muy neutra, ya que como le dice el Narrador es un personaje de fondo, la gran excepción será su color de acento, que es el rojo, el típico color de héroe y volviendo a jugar con esa idea de representarlo como el estándar.

En cuanto a emociones Clay es una persona muy honesta, que no suele esconder como se siente, ni lo exagera, sin embargo, sí que intenta mantener las emociones negativas más controladas para poder ser un buen líder.





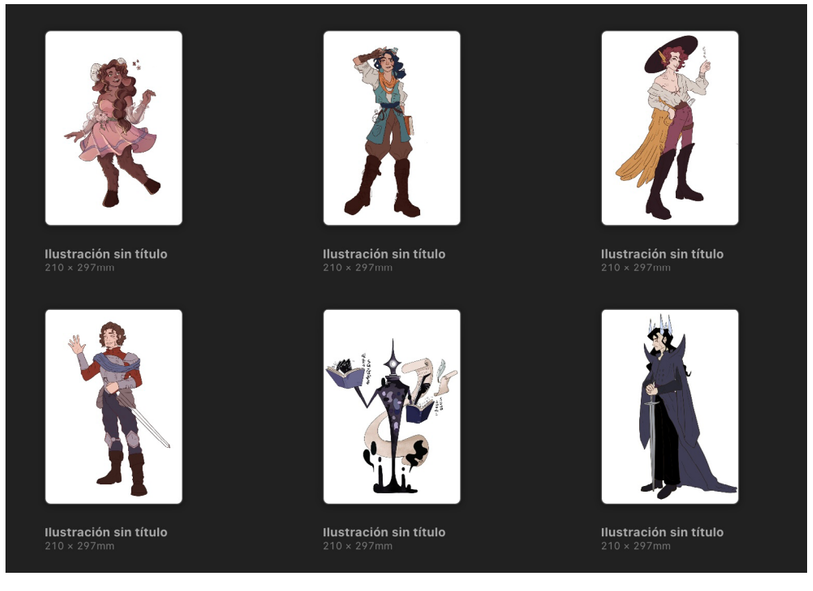
Fig. 82 y 83 Desarrollo de bocetos



Fig. 84 Variaciones de color

Fig. 85 Color comparado con el resto de paletas





Con el resto de los personajes terminados se realizó una prueba para comprobar como seguían trabajando todos los diseños juntos, al verlos me pareció que se necesitaba un poco más de distinción entre ellos por lo que se probaron varias opciones, pero finalmente opté por cambiar el diseño de Clay.





Fig. 86 y 87 Variaciones de color

3.3 DISEÑO DE ENTORNOS

Scripterium sigue narrativamente el viaje del héroe y esta narrativa va acompañada de un viaje literal, en el cual los personajes van explorando distintas partes del continente. Se ha buscado que cada uno de los lugares tenga una estética distinta al resto y que muestren el lugar narrativo en el que se encuentran los personajes. Entre ellos se han desarrollado el lugar del comienzo de la historia, la academia, el lugar de refugio de Thea, su estudio, el lugar donde conocen a Fawn, y por último el yermo de los narradores, donde finaliza la historia.

3.3.1. LA ACADEMIA CAELUNARIA

“En un lugar remoto y desolado, rodeado de montañas y de nubes, donde parece que la gravedad no termina de afectar a partes del suelo, se edifica una de las academias de magia más antiguas del continente”

La academia Caelunaria es el lugar donde comienza la historia y donde estudian Thea y Clay, estos edificios deben de encontrarse aislados en medio de la naturaleza para evitar agotar el nivel de magia del lugar, en este caso, la academia comenzó como la torre de un mago cualquiera, y a lo largo trajo uno, y luego dos aprendices, y luego un par de amigos, y poco a poco se fueron añadiendo estructuras a la torre original, creando la academia. A pesar de que parece grande desde el exterior entre habitaciones para alumnos, profesores, clases, forjas, laboratorios y estudios tan solo se acomodan unos 100 estudiantes y 10 profesores, podrían entrar más individuos, pero para preservar el equilibrio de la magia se limita el número de estudiantes. La estética cuenta con una variedad de inspiraciones, pero la principal es gótica, para desarrollar el estilo arquitectónico se desarrolló un moodboard previamente.



Fig. 88 Moodboard Academia

Para realizar la academia me pareció que lo más interesante sería comenzar con la forma de la estructura, por lo que se realizaron 20 siluetas para explorar las distintas configuraciones del lugar.

Se acabó optando por modificar mínimamente una las estructuras inferiores y a partir de eso se realizaron 4 propuestas en blanco y negro de la zona exterior.



Fig. 89 Estudio de siluetas de la academia

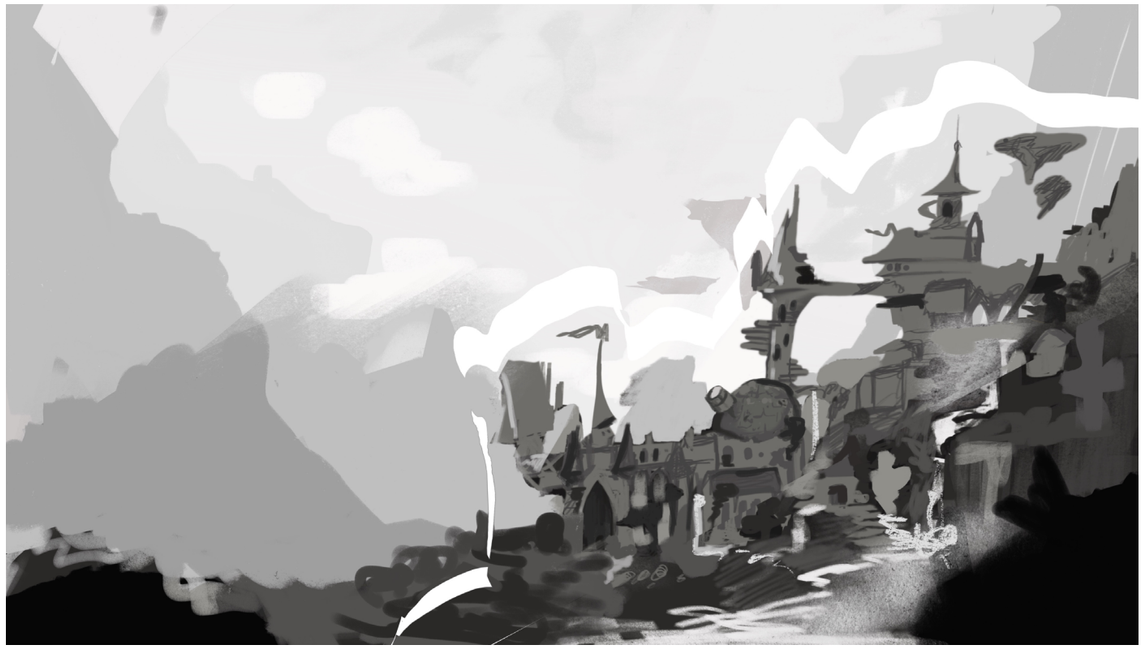


Fig. 90 Estudio de grises, Opción A



Fig. 91 Estudio de grises, Opción B



Fig. 92 Estudio de grises, Opción C

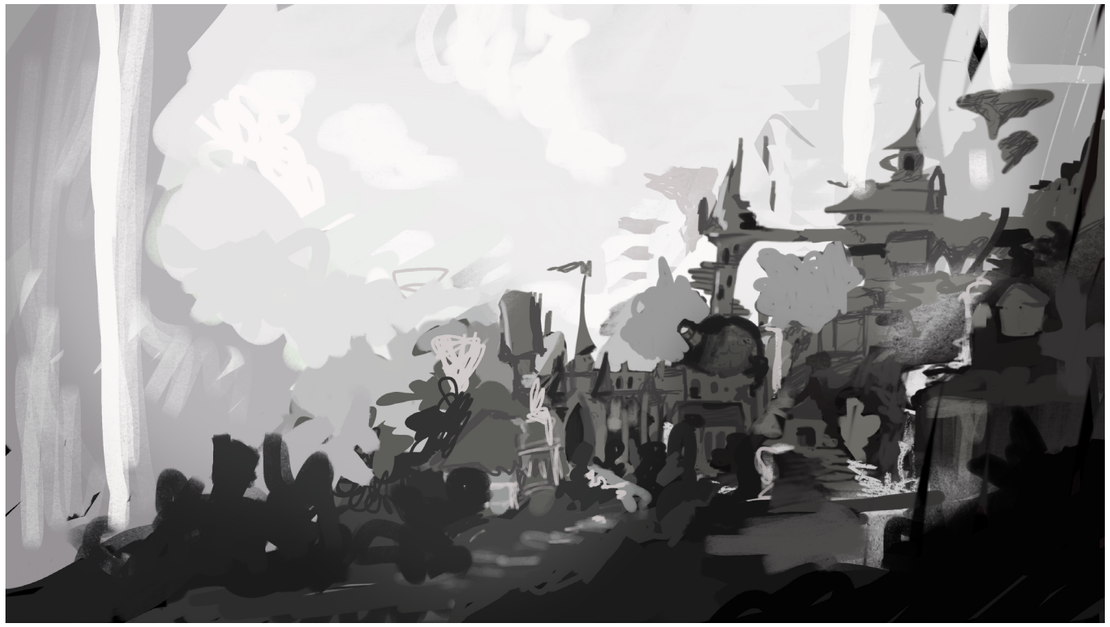


Fig. 93 Estudio de grises, Opción D

Se optó por la primera opción, a la cual se le aplicó un mapa gradiente y se reestructuraron los elementos para que la composición funcionara mejor, añadiendo una figura con la que contrastar la regla de los tercios y alineando las torres para lograr una composición diagonal y se fueron renderizando las distintas partes de la composición.

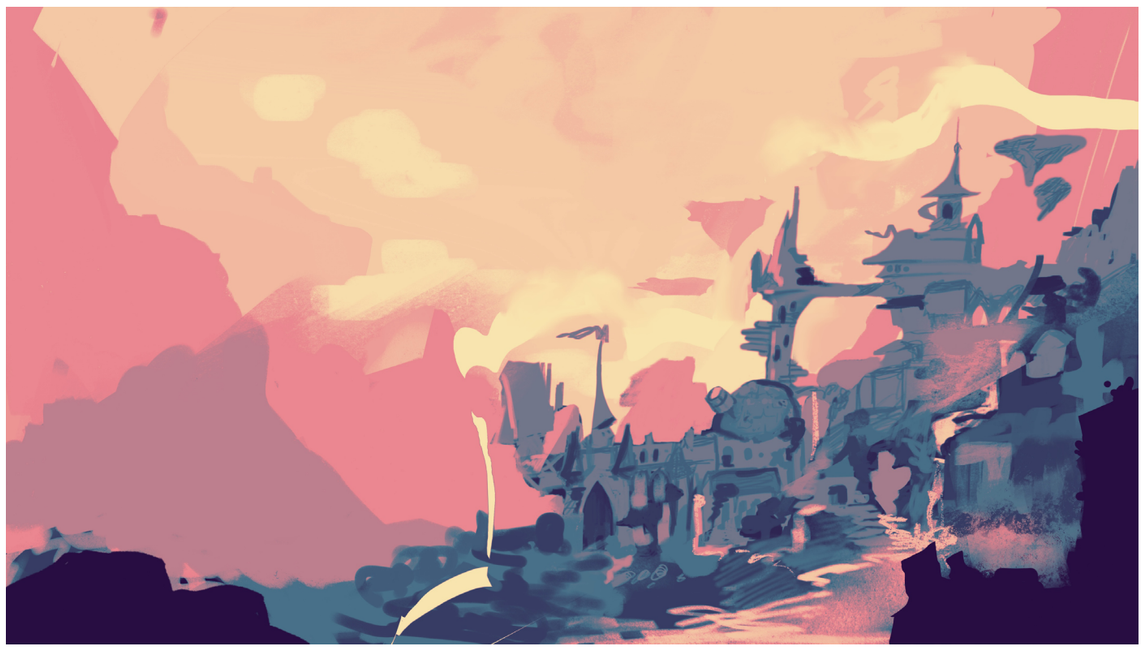
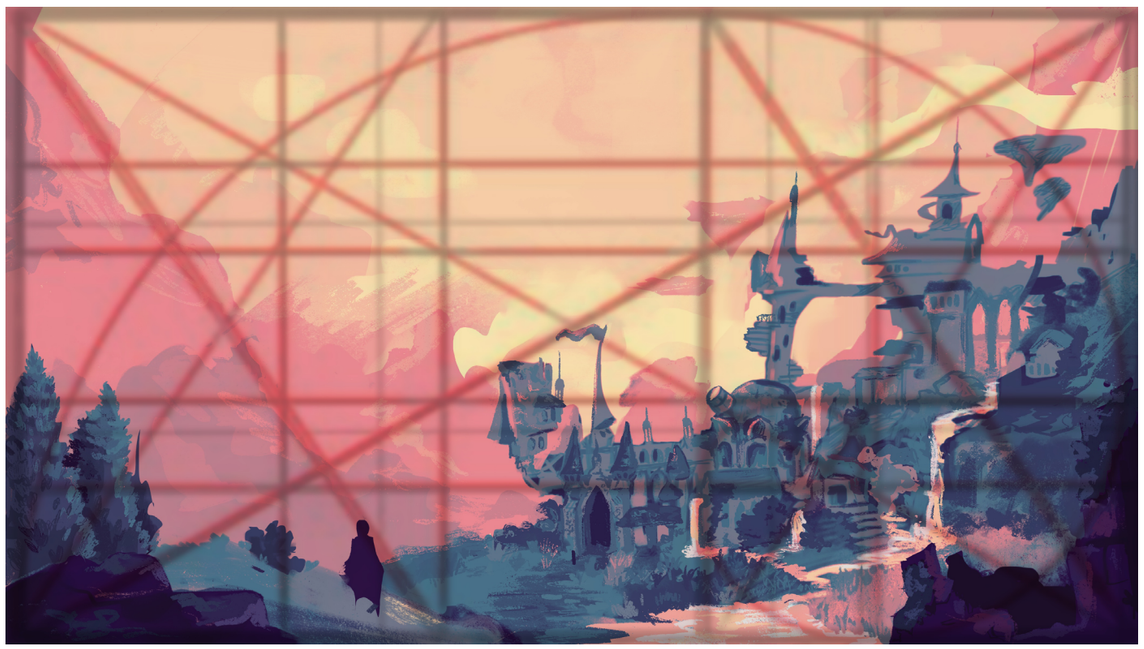


Fig. 94 Mapa de gradiantes



Fig. 95 Detallado con color

Fig. 96 Composición diagonal



A partir de estas imágenes se realizaron 5 esquemas de color para exploorar distintas posibilidades de acabado final. Algunas más cercanas al moodboard y otras usando luces complementarias y experimentando con las tonalidades diferentes.

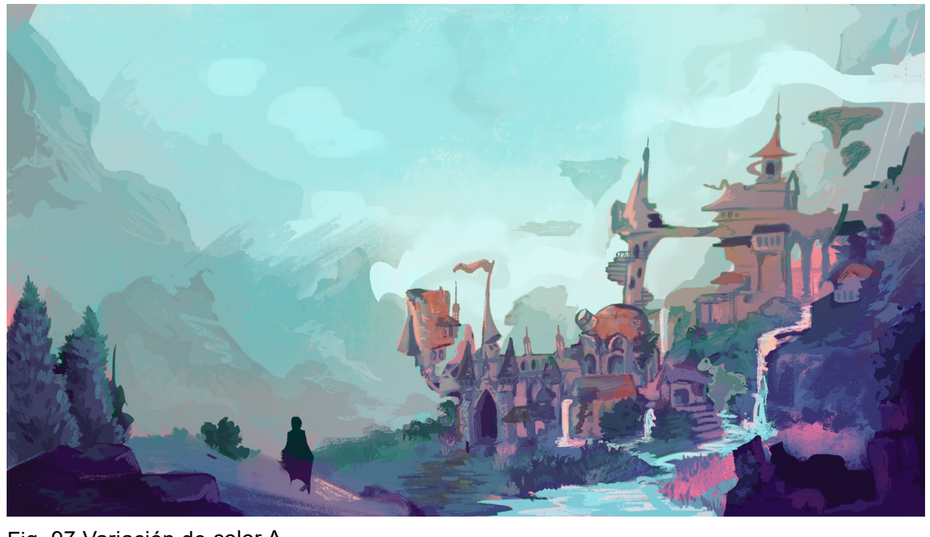


Fig. 97 Variación de color A



Fig. 98 Variación de color B



Fig. 99 Variación de color C



Fig. 100 Variación de color D



Fig. 101 Variación de color D

3.3.2. EL ESTUDIO DE THEA

"En un lugar de refugio, de largas noches y nuevas ideas, de secretos y amistad, de proyectos y sueños rotos, el olor a humo e *ilerche* acompaña a otra derrota para la residente más habitual de este refugio"

Dentro de la academia Thea tiene su propio lugar de trabajo, a pesar de que es una sala común compartida con otro par de estudiantes de alto grado, la que mayor tiempo pasa en la sala es Thea, muchas veces quedándose dormida allí, si no sabes dónde encontrarla probablemente esté trabajando en su mesa. Se trata de un laboratorio exclusivo para los grados superiores de la academia con varias mesas u un banco de trabajo, con una mesa central que cuenta con el material para hacer mecanismos de ilerche detallados. Esta habitación es uno de los puntos más modernos de todo el mundo, es un lugar específicamente para creación con nueva tecnología, por lo que se buscaba algún objeto más steampunk, pero con una arquitectura gótica. Para diseñar esta sala primero se realizó un moodboard de los elementos y la composición, y después una serie de bocetos de la distribución de la sala.

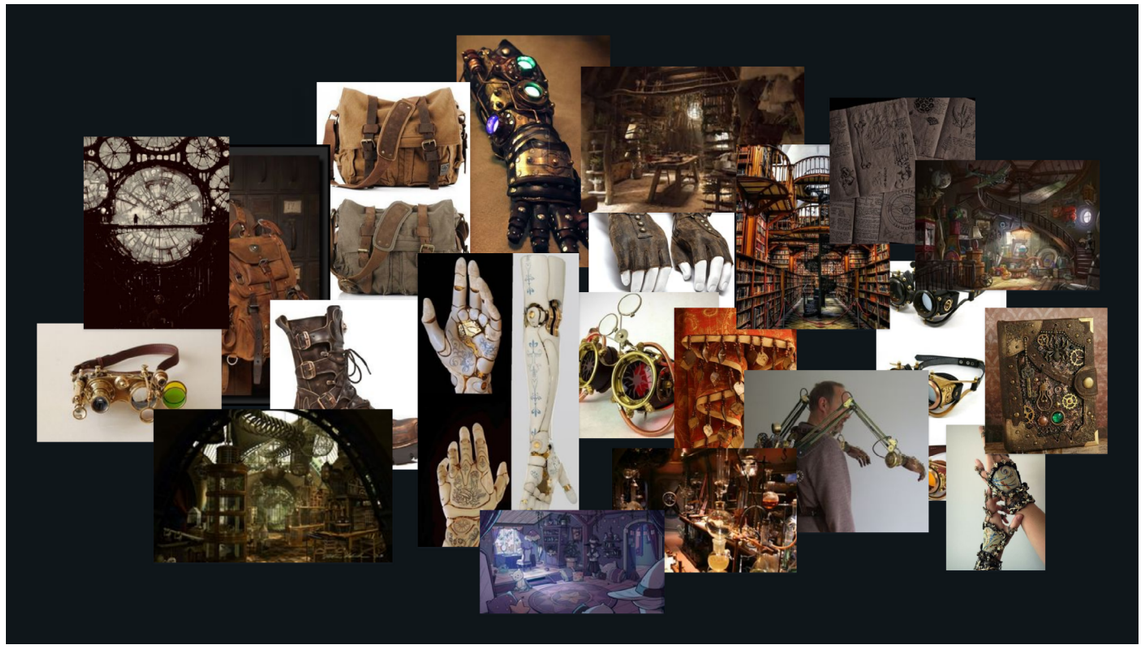
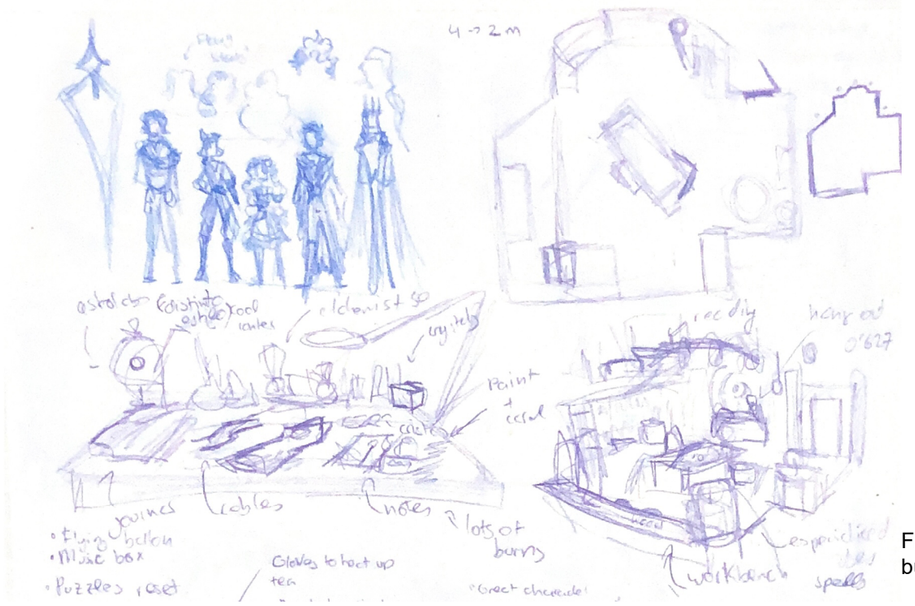
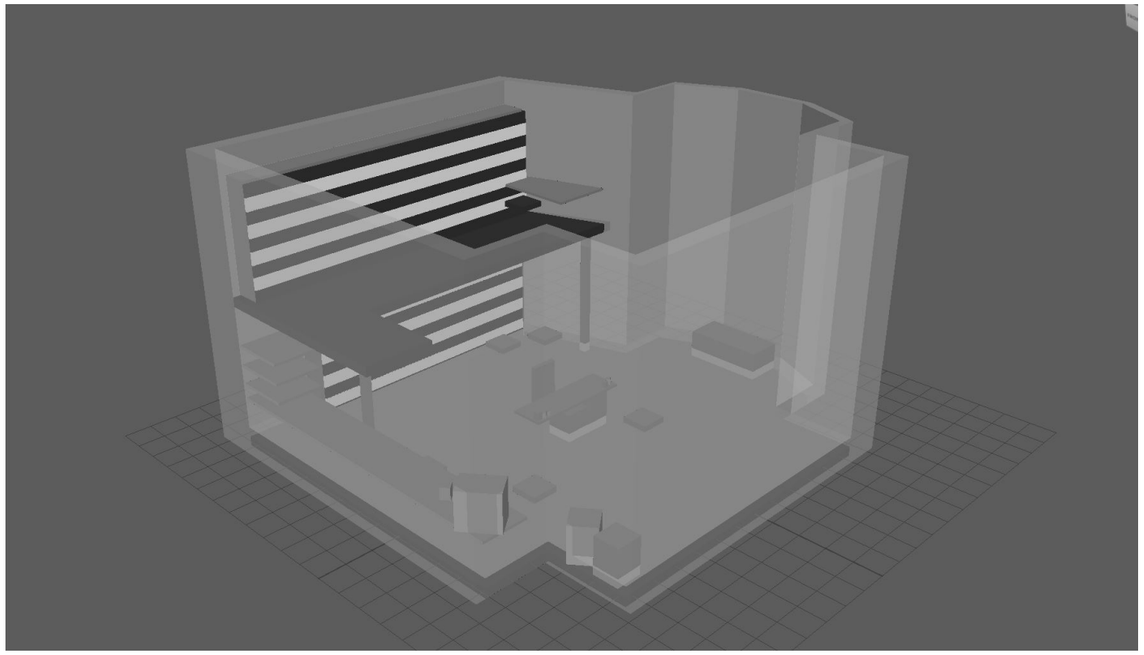


Fig. 102 Moodboard estudio e inventos



Con la distribución finalizada, se creó un modelo 3D básico para poder crear fondos de una manera más ágil. Para hacer esto se tomaron medidas estándar de los objetos que aparecen, mesas, taburetes, estanterías y se modelaron acorde al resto para que las alturas fueran coherentes.

Fig. 104 Modelado 3D Estudio



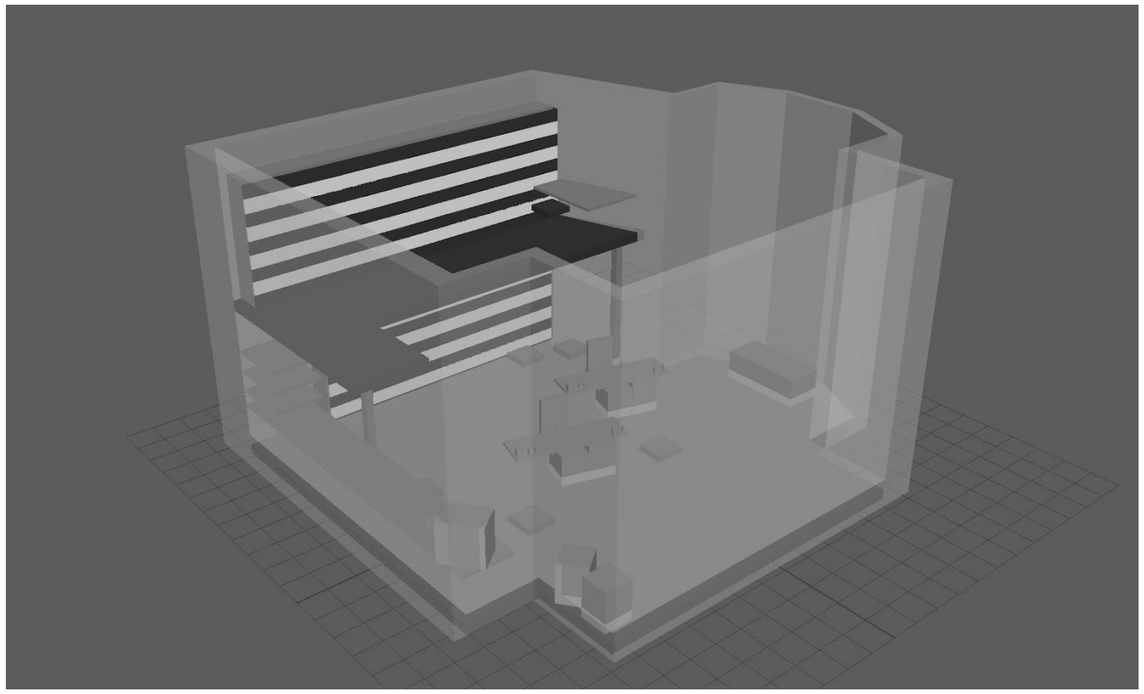


Fig. 105 Modelado 3D Estudio

Con la base de la estructura modelada, se realizaron distintos tiros de cámara para realizar el concept art encima de uno de ellos.

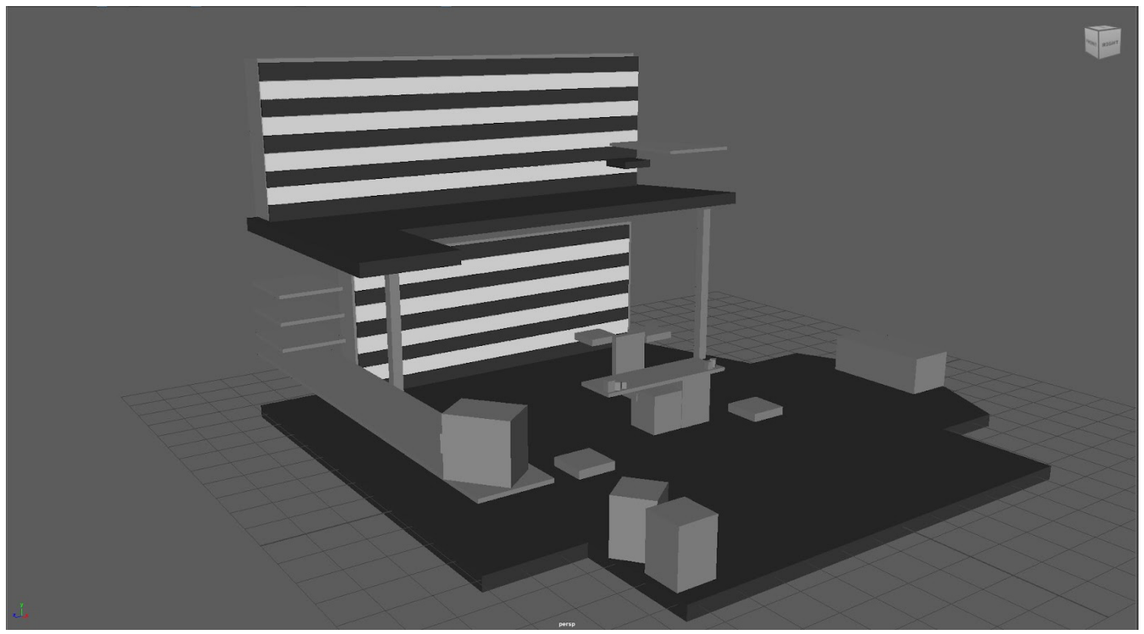


Fig. 106 Modelado 3D Estudio

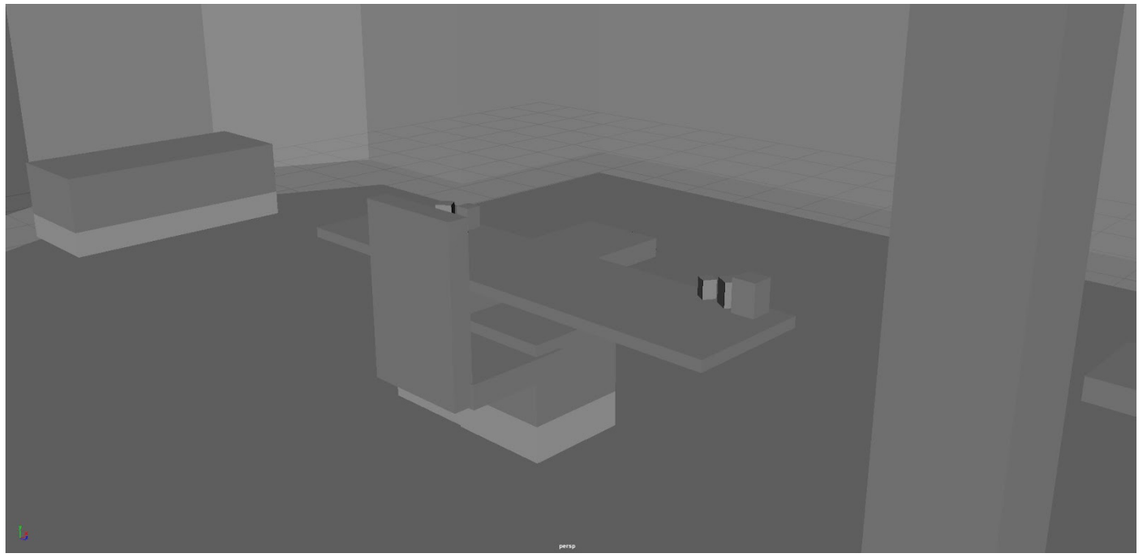


Fig. 107 Modelado 3D Ángulo A

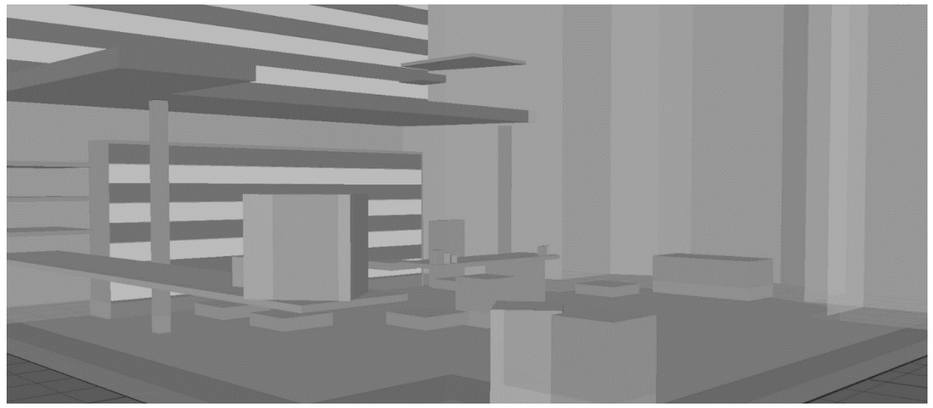


Fig. 108 Modelado 3D Ángulo B

Fig. 109 Modelado 3D Ángulo C

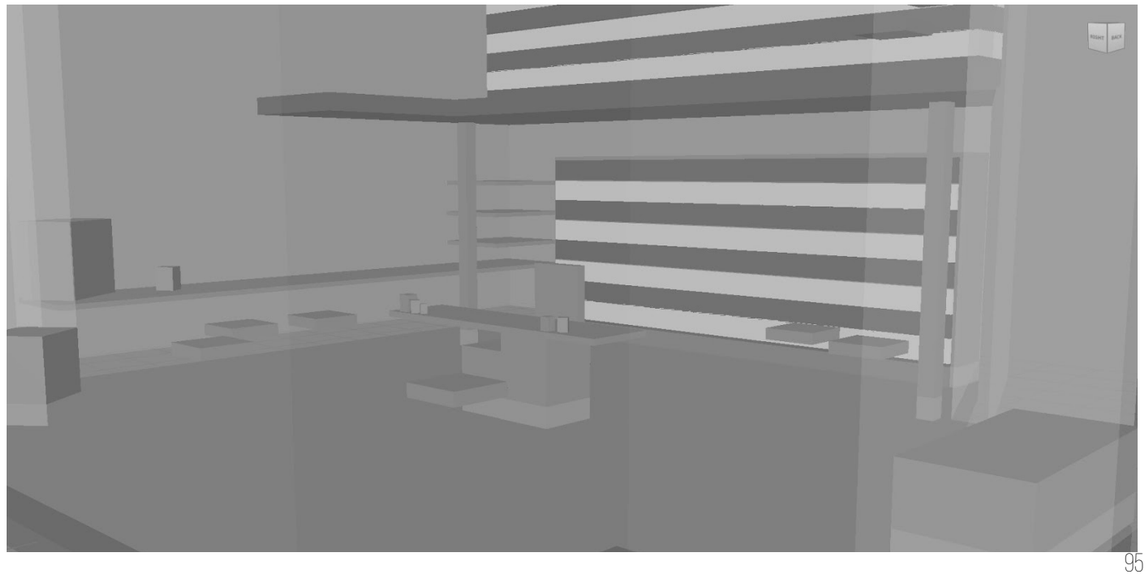




Fig. 110 Boceto sobre modelado 3D

Una vez decidida la base se dibujaron encima de ella los elementos que no se habían modelado, como la ventana, y se detallaron los demás, modificando ciertas zonas para que la composición fuera más agradable.

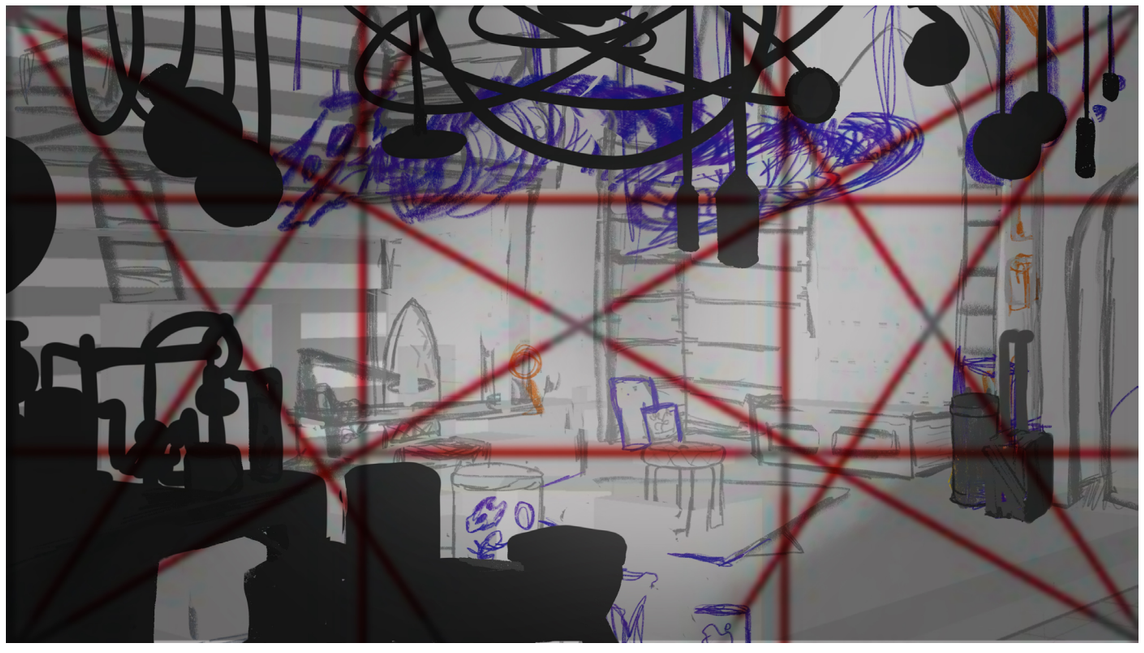


Fig. 111 Líneas de composición



Fig. 112 Escala de grises

Se separaron los distintos planos en grises y se fue detallando poco a poco casa sección en blanco y negro y posteriormente se añadió el color.

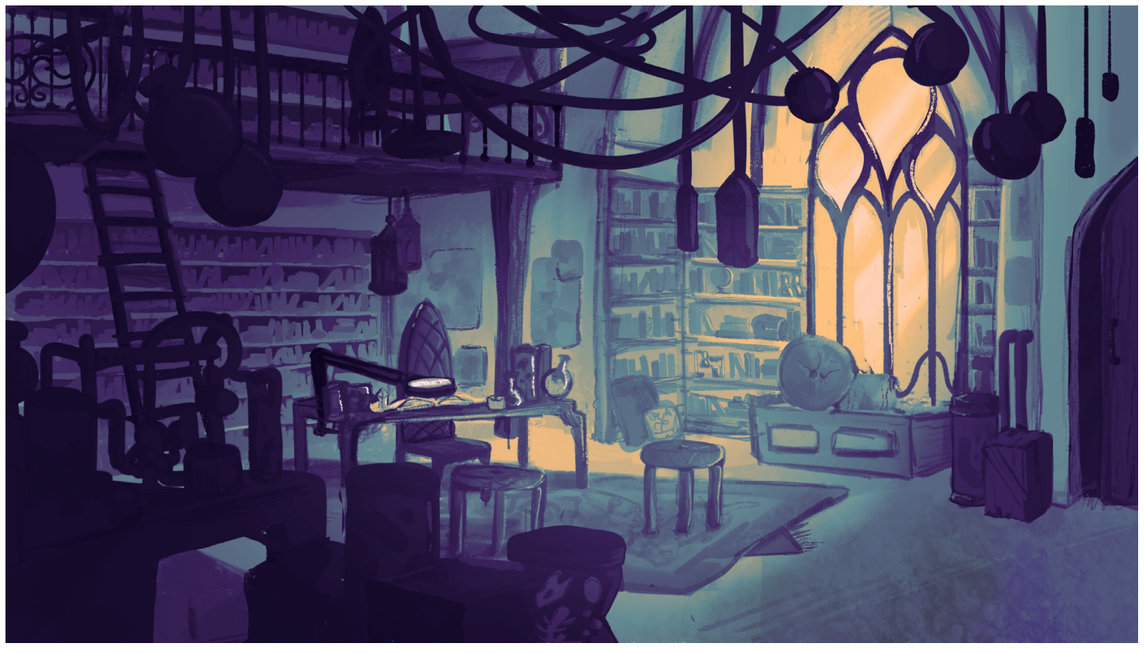


Fig. 113 Mapa de degradados



Fig. 114 Variación de color A



Fig. 115 Variación de color B

3.3.2. SETREU

“El fresco aire de la mañana acompaña la humedad del rocío y los cantos de los pájaros al despertar. En medio del bosque se vislumbra un lugar de cuento de hadas donde cúpulas y columnas parecen surgir de los árboles mientras el ajetreo empieza a formarse entre las raíces.”

A la hora de diseñar el pueblo de Setreu quería crear un espacio muy natural pero que tuviera elementos que no se suelen ver en este tipo de edificaciones, como tenía claro que también quería un fuerte elemento religioso, decidí optar por la grandeza y opulencia del barroco, siendo la idea incorporar elementos a lo largo de todas las edificaciones, pero siendo el foco central un templo dedicado a los narradores. En el pueblo hay un gran culto a seguir las historias y los cometidos de los narradores y es una gran ilusión que uno de tus hijos sea escogido para pertenecer a un posible mito. Especialmente ya que Hansel y Gretel se establecieron en el pueblo tras sus aventuras.



Fig. 116 Moodboard Setreu

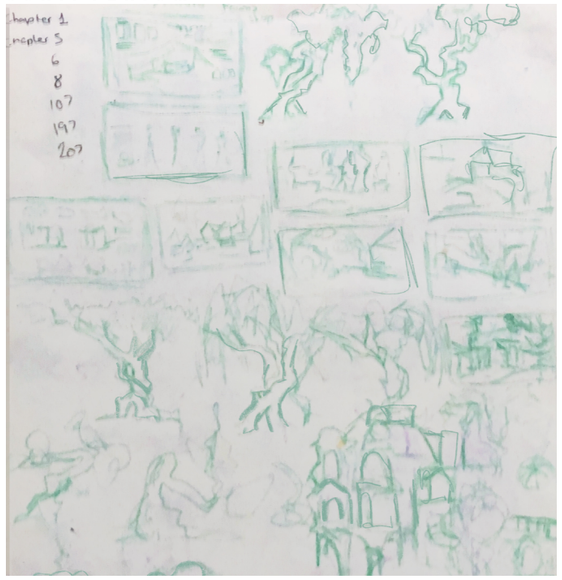


Fig. 118 Boceto en blanco y negro

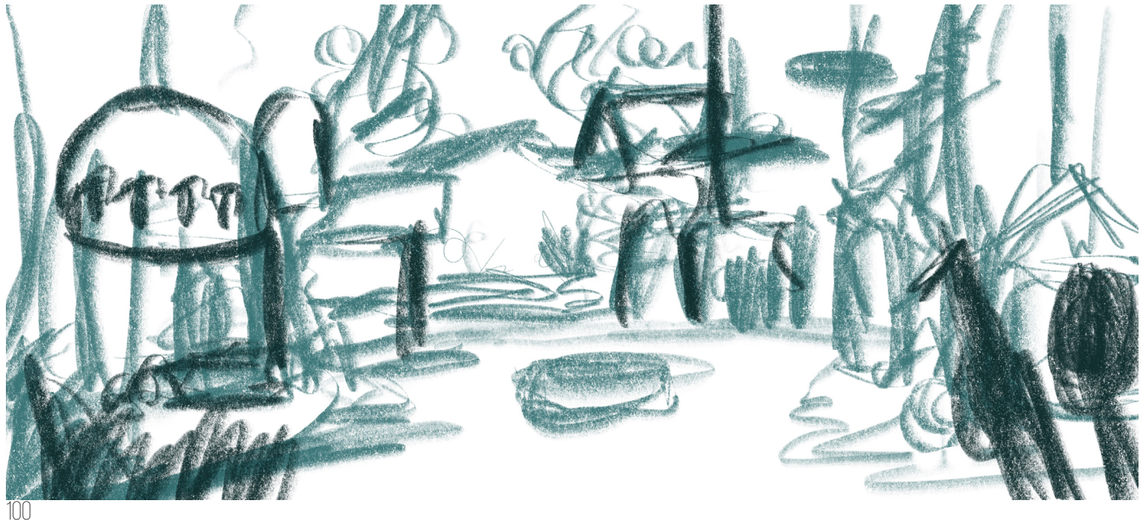
Fig. 117 Bocetos arquitectura

Comencé realizando varios bocetos de la arquitectura y las formas de los árboles de alrededor, explorando las distintas formas de la arquitectura.

A partir de las ideas desarrolladas se crearon 4 posibles bocetos de composición, con el seleccionado se desarrolló en blanco y negro y se renderizó.



Fig. 119 Composición A



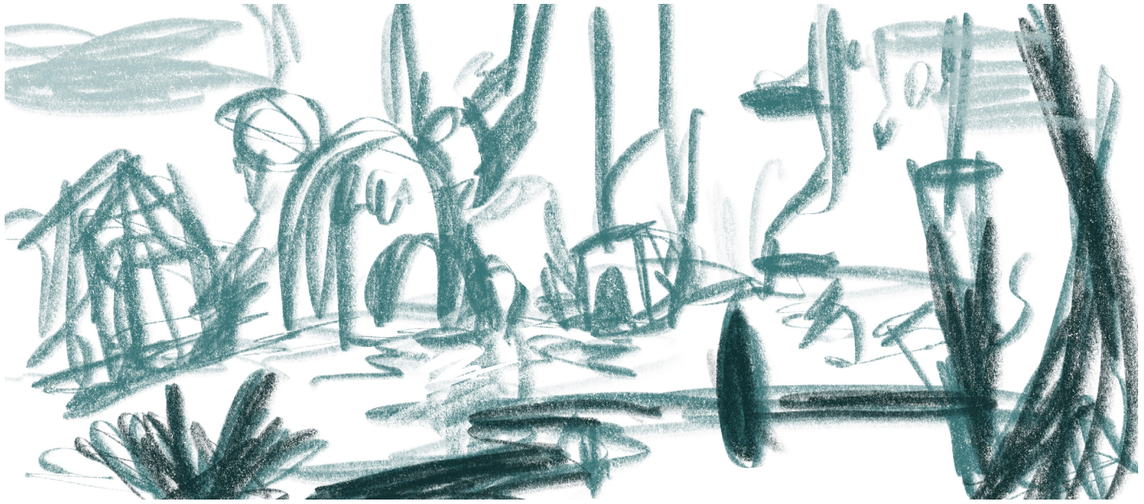


Fig. 120 Composición B

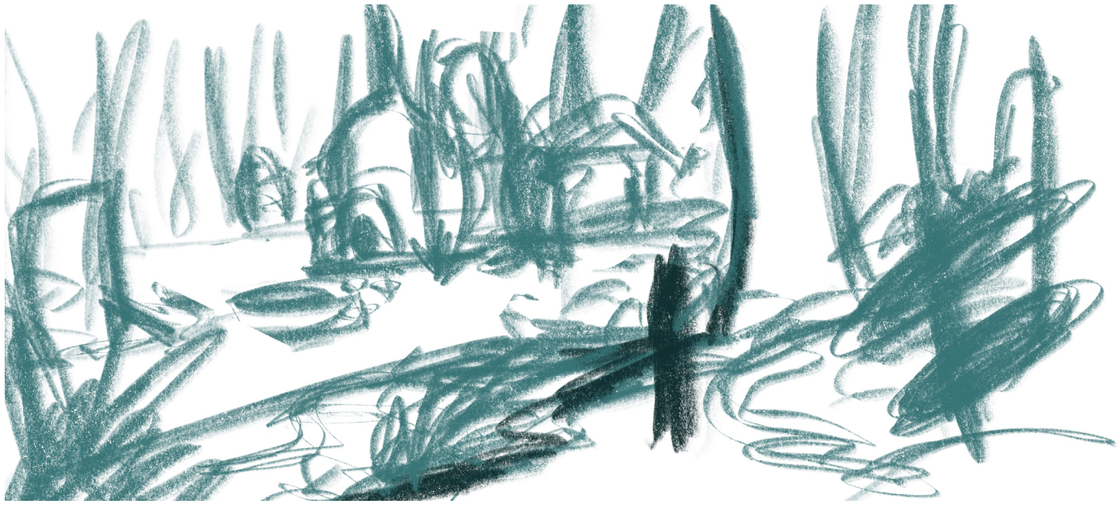
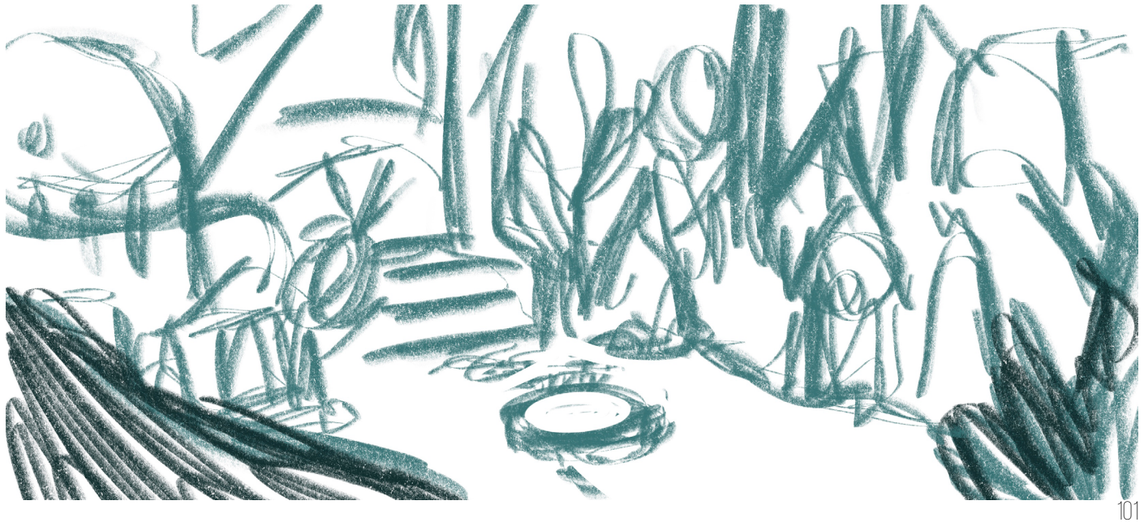


Fig. 121 Composición C

Fig. 122 Composición D



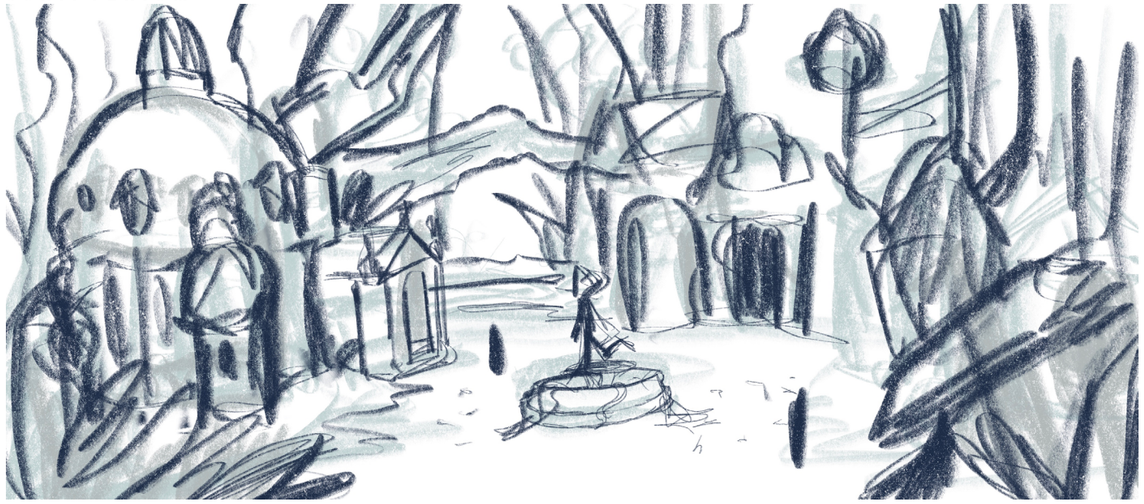


Fig. 123 Composición A refinada

A partir de eso se detalló y desarrolló la propuesta final.

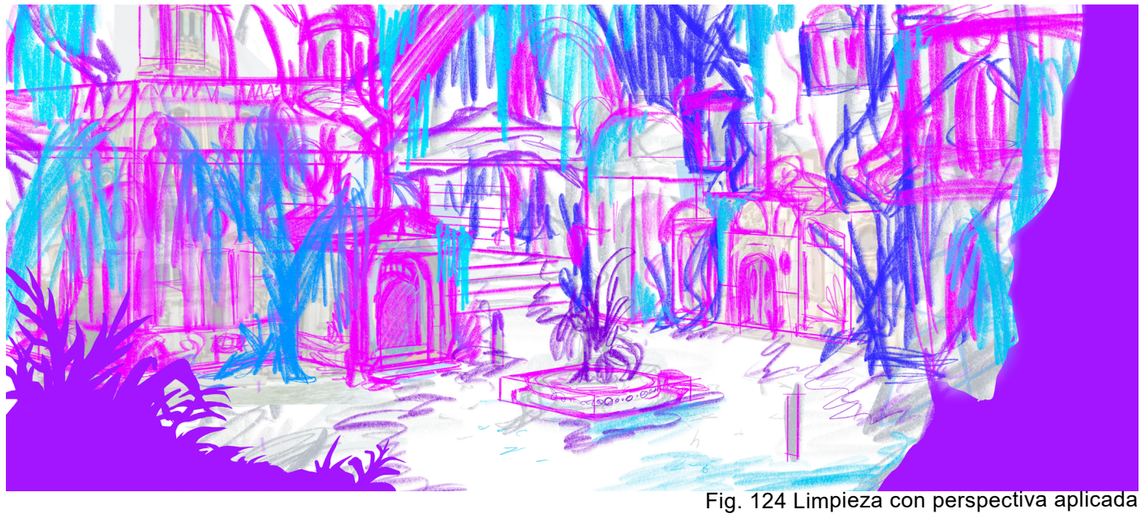


Fig. 124 Limpieza con perspectiva aplicada

Fig. 125 Lineart

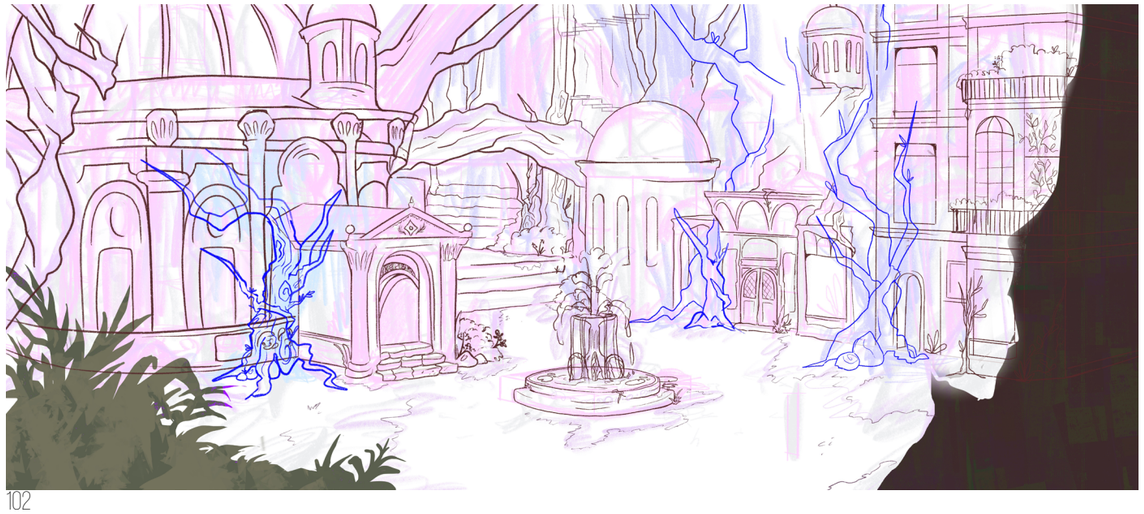




Fig. 126 Escala de grises

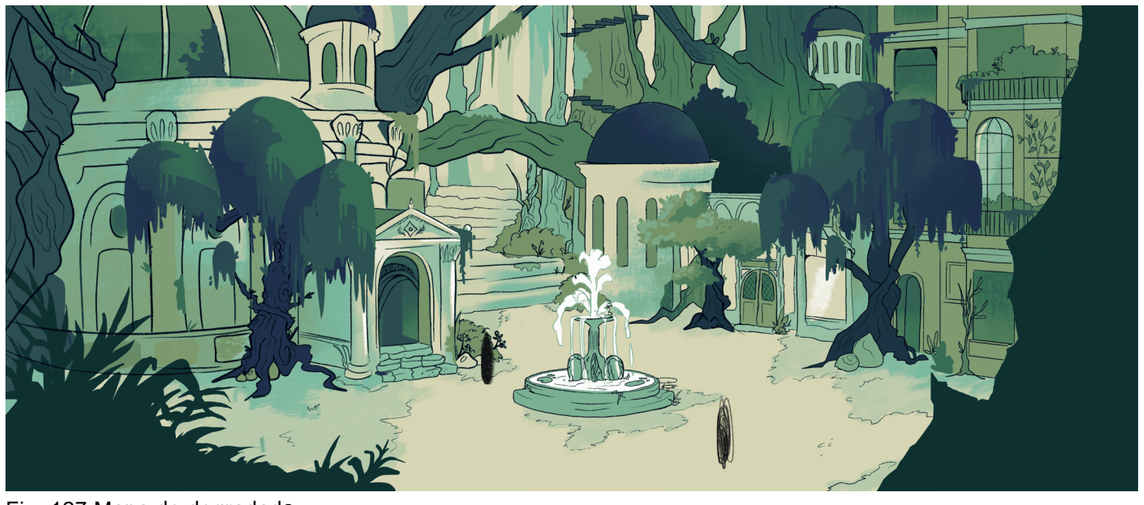


Fig. 127 Mapa de degradado

Fig. 128 Variación de colores A



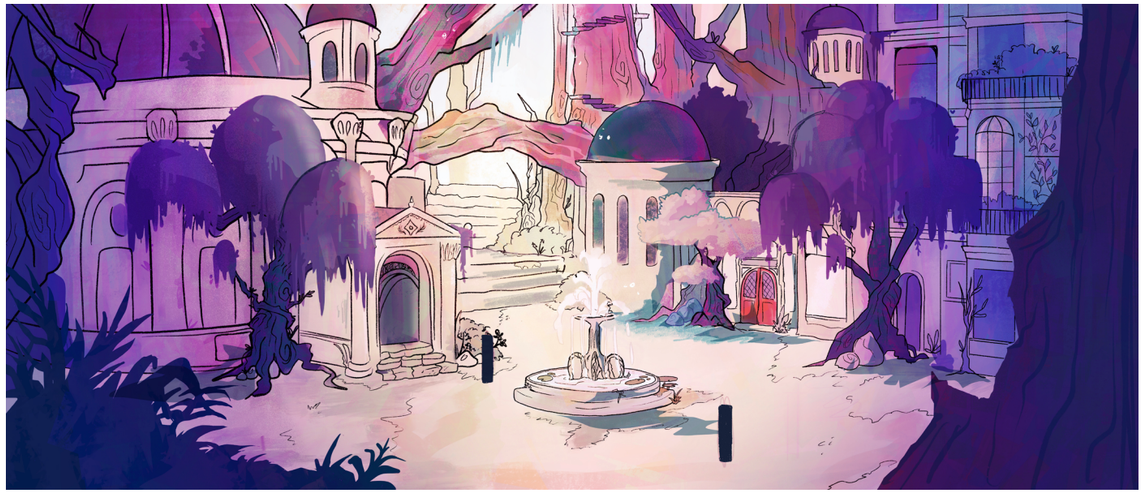


Fig. 129 Variación de colores B

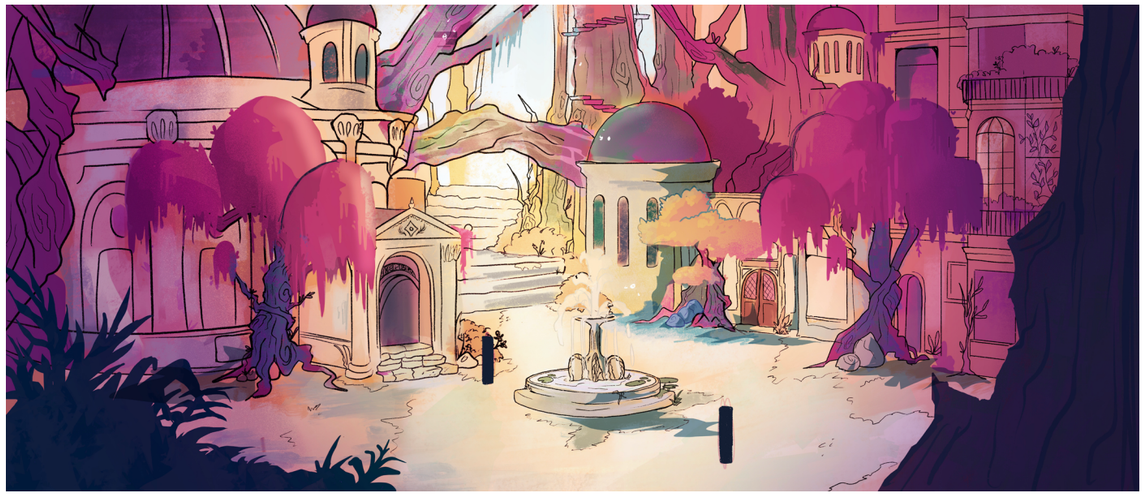
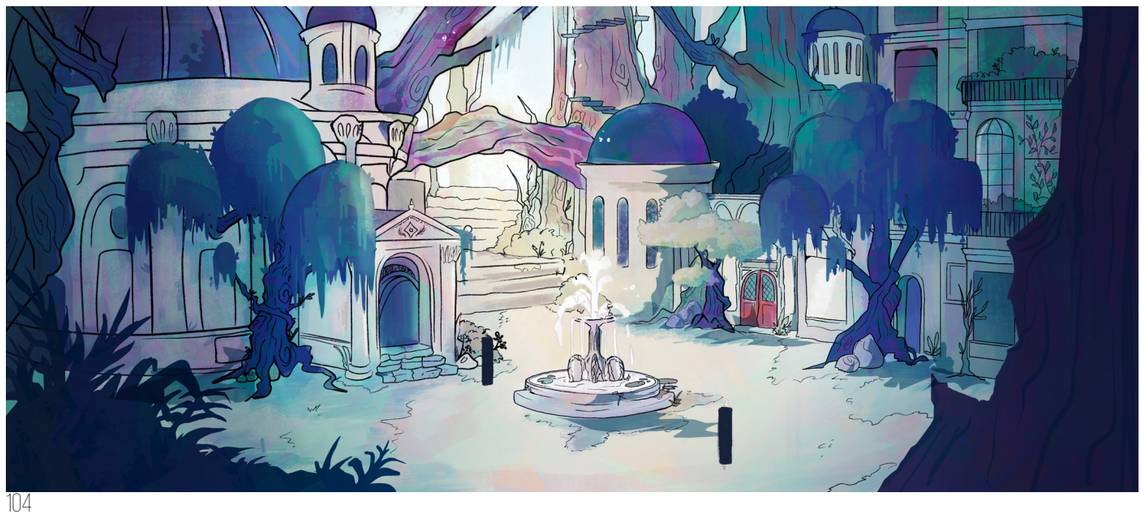


Fig. 130 Variación de colores C

Fig. 131 Variación de colores D



3.4 DISEÑO DE PROPS

Los objetos de una historia pueden lograr que el mundo cobre vida, en este caso me he centrado en 4 props distintos, especialmente en los de la protagonista, al tratarse de una inventora con sistema de magia específico quería explorar cómo serían estos elementos.

3.4.1. ILERCHE

Siendo la sustancia que empieza la trama de la historia, me parecía necesario explorar su apariencia y las formas en las que se encuentra. El ilerche puede usarse en tres formas distintas:
Líquida: la menos poderosa para la más estable, se usa en elementos como pociones para acelerar su efecto y eficacia, es prácticamente imposible que explote, solo pudiendo pasar si una reacción de otro de los tipos de ilerche estuviera en la zona, por lo que se suele usar de manera completamente separada a las otras dos.
Polvo: La forma más común fuera de la academia, su poder no es tanto como un cristal, pero se puede usar y el objeto entero pierde brillo según se necesita recargar. Es muy útil para ciertos objetos domésticos o armas simples, pero las posibilidades son muy limitadas.
Cristal: Él más poderoso de las tres formas y el que provoca mayores explosiones. Sus posibilidades son mucho más amplias pero la gente prefiere alejarse de ellos.

Para crear su apariencia me base en cuarzos para crear la estructura de la parte sólida.

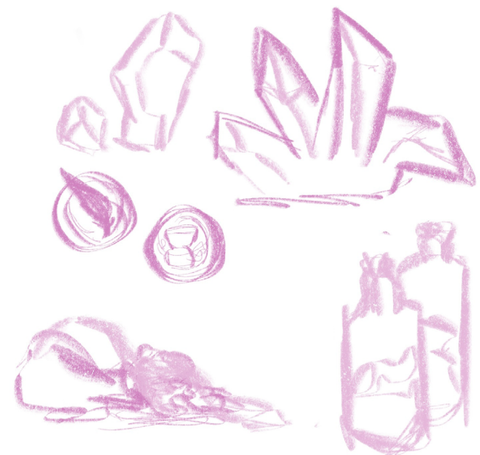


Fig. 132 Boceto de los elementos



Fig. 133 Moodboard delos inventos

3.4.2. LOS GUANTES Y LAS BOTAS DE THEA

El *ilerche* es uno de los elementos principales de la historia, especialmente debido al status de inventora de la protagonista, por lo que quería desarrollar algunos props que lo usarán. Para hacerlo, el primer paso fue desarrollar un moodboard para explorar la apariencia de los objetos, que materiales se usarían y el nivel tecnológico de ellos.

El material principal sería cuero con pequeñas partes de porcelana o metal para detallar algún aspecto. A partir de estas ideas se pensó en la funcionalidad de cada uno de los objetos y se exploraron varias ideas.

- **Los guantes:** Thea no es un personaje que haya estudiado combate de forma específica, ha tenido varias asignaturas que se han centrado en ello a lo largo de sus estudios, pero nunca ha destacado en ese aspecto, por lo que cuando se encontró en la aventura necesitaba una forma fácil de defenderse. Mi idea fueron unos guantes de fuego o energía que puede usar como un arma a distancia, sin embargo, siendo una persona que no se centra en armas era complicado justificar porque los tenía, surgió así la idea de unos guantes para poder calentar bebidas frías, que en su viaje modificara para conseguir un arma.

  El mecanismo funciona con un círculo conectado a una serie de cables que están rotos, la idea es que cuando sea necesario activar el círculo simplemente se debe girar la pieza central. Sin embargo, esto no enciende el mecanismo de manera completa, la mano debe de estar en una posición concreta para que se active correctamente, que será pulgar hacia arriba, dedo índice señalando al exterior y el resto recogidos.

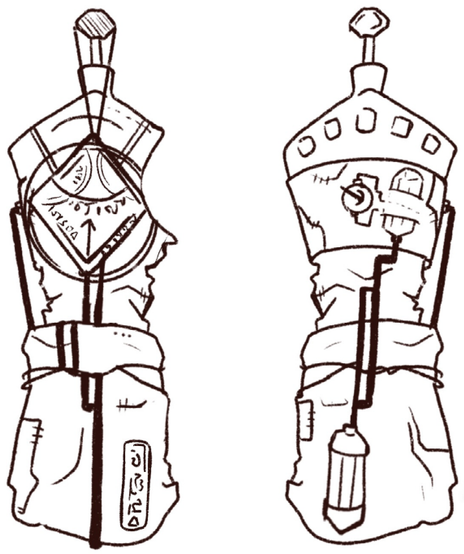


Fig. 134 Lineart guantes

- **Las botas:** En cuanto a las botas la idea es que te permiten saltar a larga longitud. A la hora de idearlas, quería crear un sistema mal diseñado, la idea siendo que en el mundo ya existen unas botas voladoras con mucha fiabilidad, pero Thea al principio de sus estudios quería probar algo distinto, ideo que pegando una pequeña patada al cristal de la bota se activaba el sistema mágico de la suela del zapato impulsando el salto, el resultado fue algo desastroso, ya que dar una patada y saltar a la vez es extremadamente complicad. Sin embargo, Thea en parte por tozudez y en parte por orgullo al ser el primer objeto mágico que terminó con un mínimo de supervisión y temática libre, las sigue llevando hasta hoy en día. Tras 4 años de enlazar los movimientos ha conseguido dominarlas, pero el primer año contó con muchos viajes a la enfermería.



Fig. 135 Lineart botas



Fig. 136 Bocetos botas y guantes

3.4.3. EL INSTRUMENTO DE EDEN

Eden es un bardo que actúa todas las noches en distintas partes del continente, por lo que debe de contar con un instrumento fácil de llevar y que no ocupe mucho espacio. Tras investigar varias opciones se optó por el pochette o violín de bolsillo. Consiste en un palo alargado con la configuración de un violín. Debido a su forma permite que Eden no lo cuelgue encima de las alas ya que puede ser muy incómodo y si es necesario cuenta con un bate que puede usar como defensa, aunque siempre va equipado con dos dagas por si acaso.

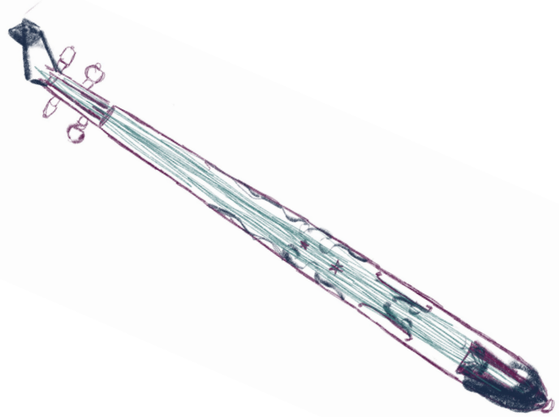




Fig. 137 Boceto Instrumento de Eden

Fig. 138 Referencia de Pochette

3.5 TRÁILER ANIMADO

Por último, se realizará un tráiler animado que se mostrará el día de la presentación. El primer paso a la hora de realizarlo fue encontrar una música que encajara, para esto se decidió optar por crear un remix propio que usar para la animación, se utilizaron de base canciones como Rise Up, Warriors y Fading Light, aunque finalmente se optó por una versión de Funeral March de 2wei, se seleccionaron partes específicas de la canción y se combinaron en Audacity, grabando una narración que lo acompañara por encima. Para realizarlo me inspiré en varios tráileres, mezclando la idea de enseñar frames fuera de contexto y conversaciones fuera de contexto, la segunda técnica se usa para darle pequeñas ideas de información, mientras que los fotogramas individuales generan curiosidad. Con la idea base se realizó un storyboard que más tarde se convirtió en animatic, para encontrar los tiempos y bocetar la pose de cada uno de los personajes para poder limpiar todo posteriormente.

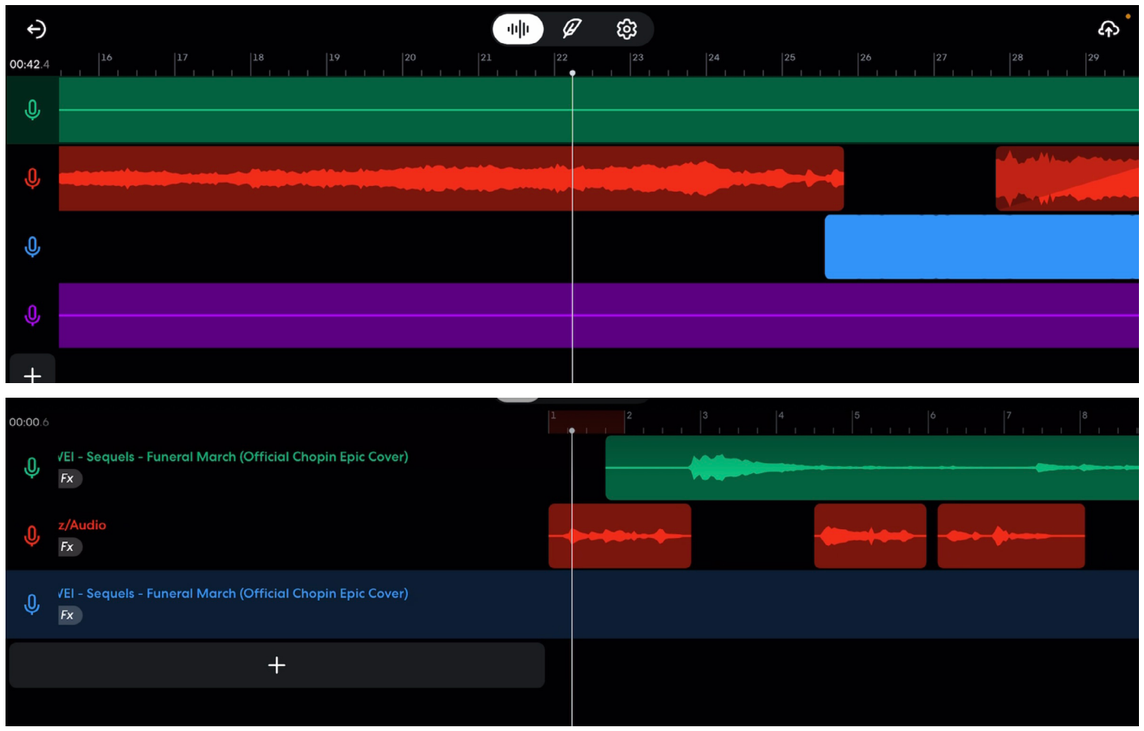


Fig. 139 y 140 Pistas de sonido en Bandlab

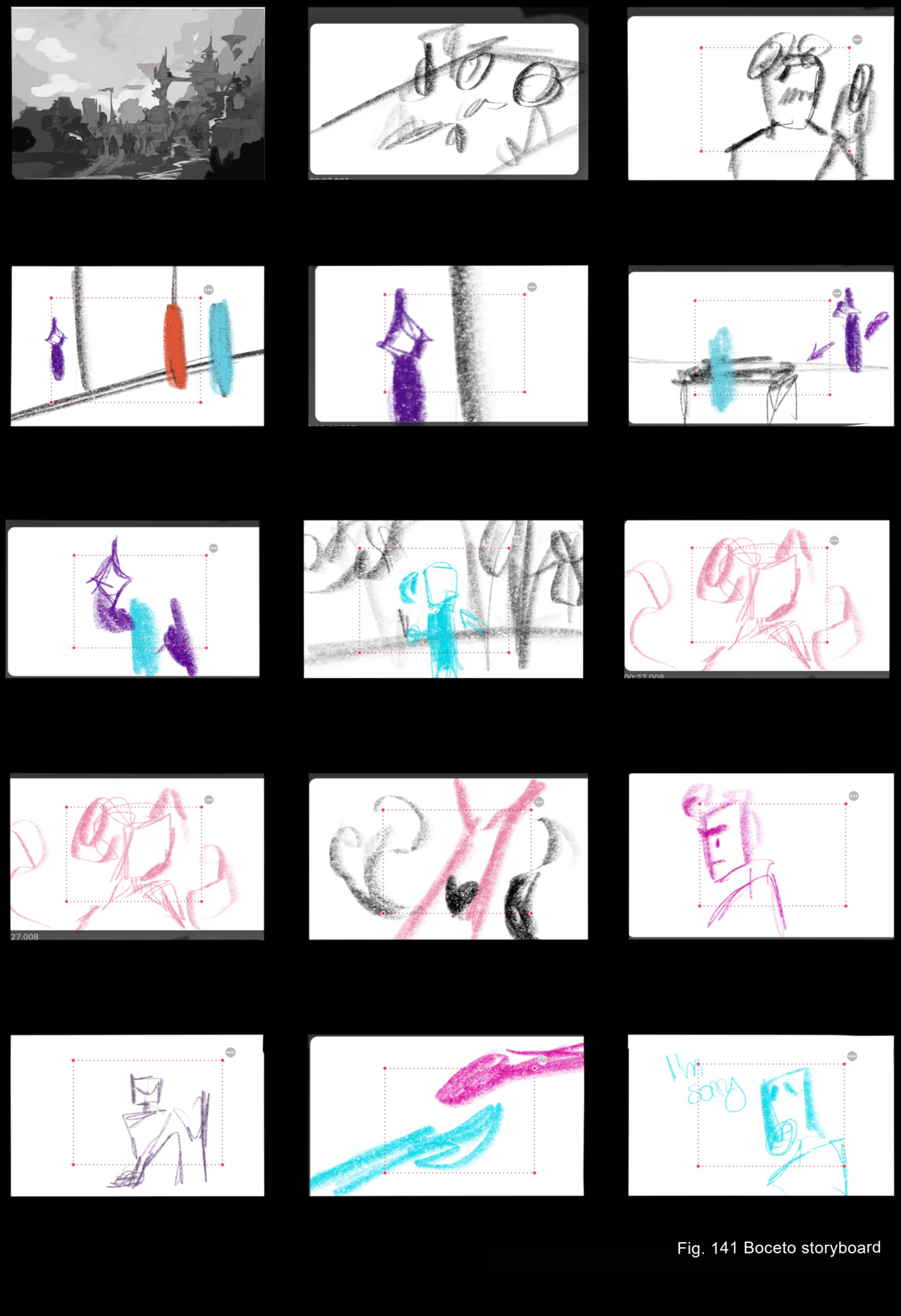


Fig. 141 Boceto storyboard

04

ANÁLISIS DE RESULTADOS

04

ANÁLISIS DE RESULTADOS

La fantasía siempre se ha tratado como una categoría secundaria a la hora de contar historias, al igual que la animación, sin embargo, su posibilidad de crear alegorías y crear una conexión con personajes tan alejados de nosotros crean una forma muy útil de contar historias, la identidad, las expectativas, quién eres y quien se espera que seas son preguntas a las que se han enfrentado la gran mayoría de personas, profesores, padres y amigos dictando tus decisiones, si eso se ve de manera más literal en una profecía propone una nueva forma de observar el problema.

Scripterium busca una nueva manera de ver la fantasía, usando sus propias ideas básicas para crear un mundo donde cuestionar porque existen e investigar el mundo de la identidad psicológica, todo esto realizado en una serie que acerque a los espectadores a los personajes y donde se puedan ver reflejados en cada uno de ellos. En este proyecto se ha logrado el objetivo del desarrollo de la narrativa, el concept art y el trÁiler de una serie animada.



Fig. 143 Arte final de Thea



Fig. 144 Arte final de Clay



Fig. 145 Arte final de Fawn



Fig. 146 Arte final de Eden

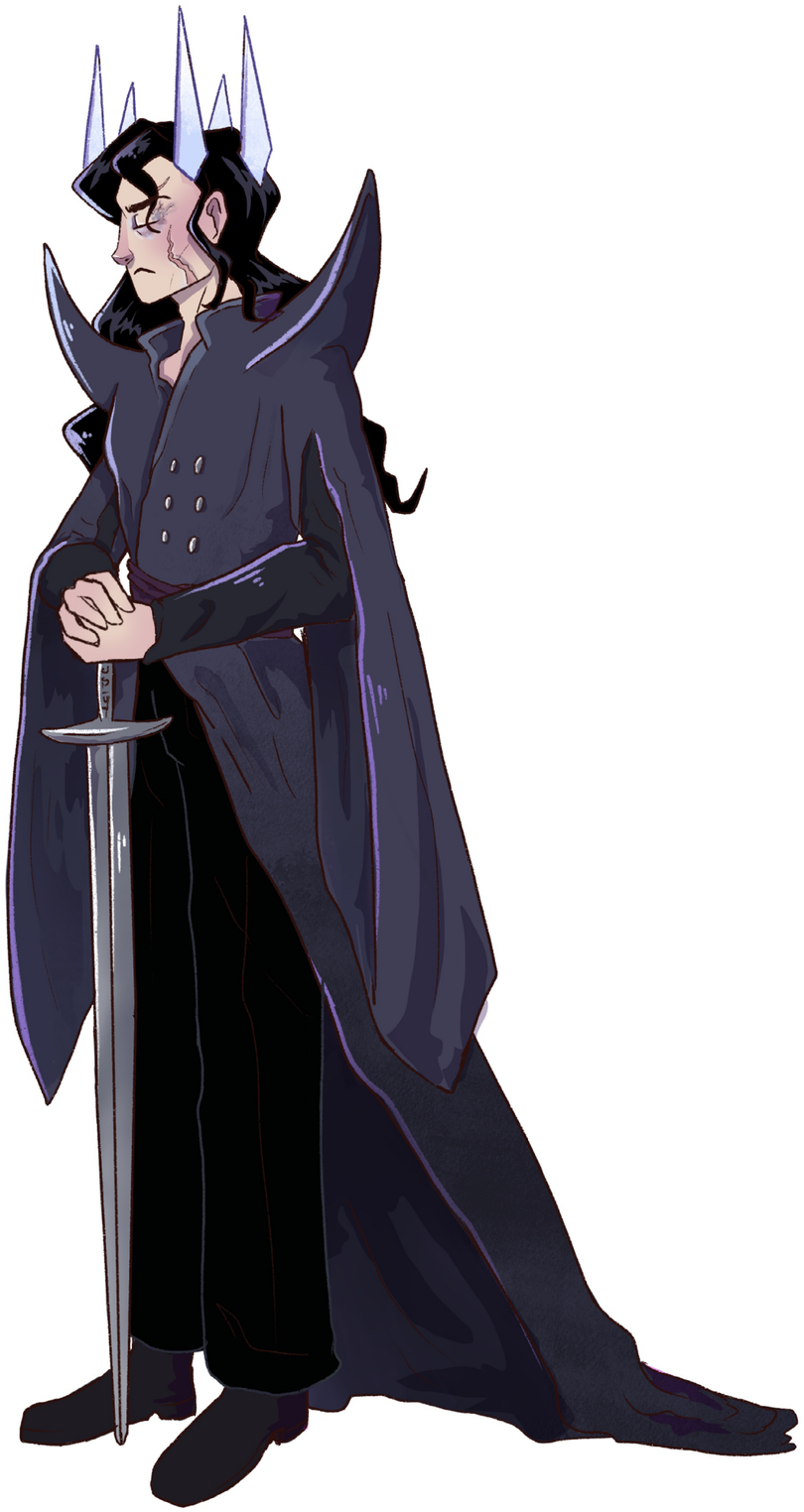


Fig. 147 Arte final de Milo



Fig. 148 Arte final del Narrador



Fig. 149 Line up completo

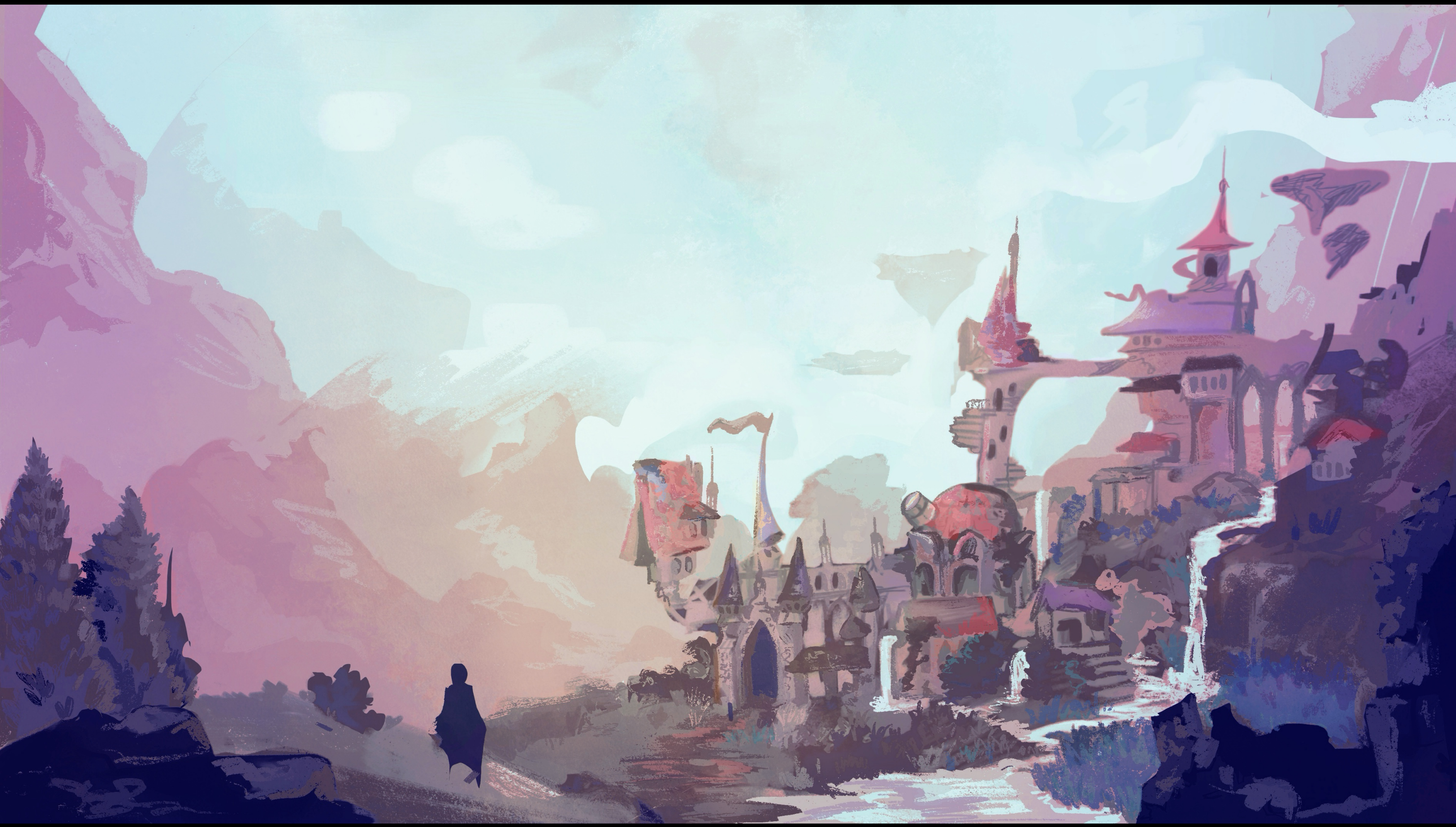


Fig. 150 Academia Caelunaria



Fig. 151 El Estudio

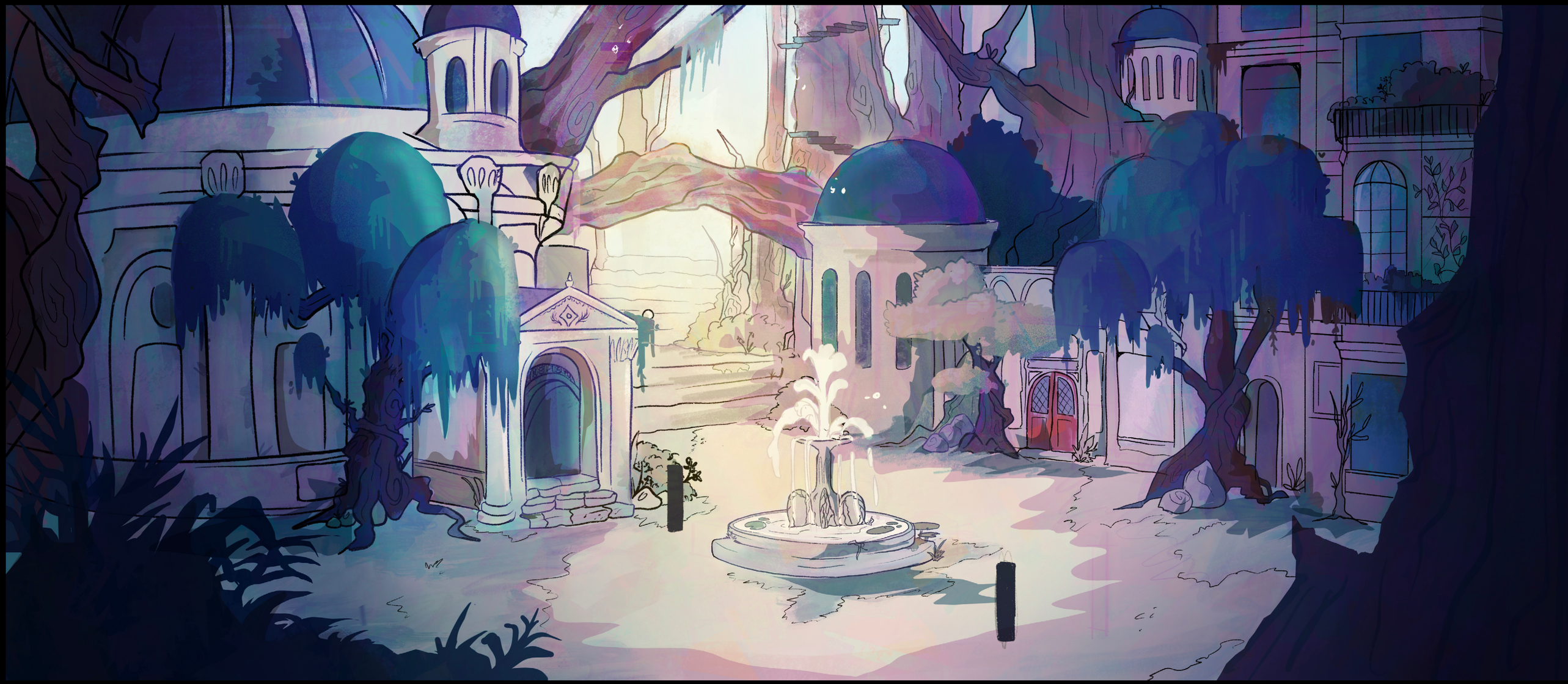


Fig. 152 Setreu



Fig. 153 Diferentes formas de Ilerche



Fig. 154 Botas de Thea

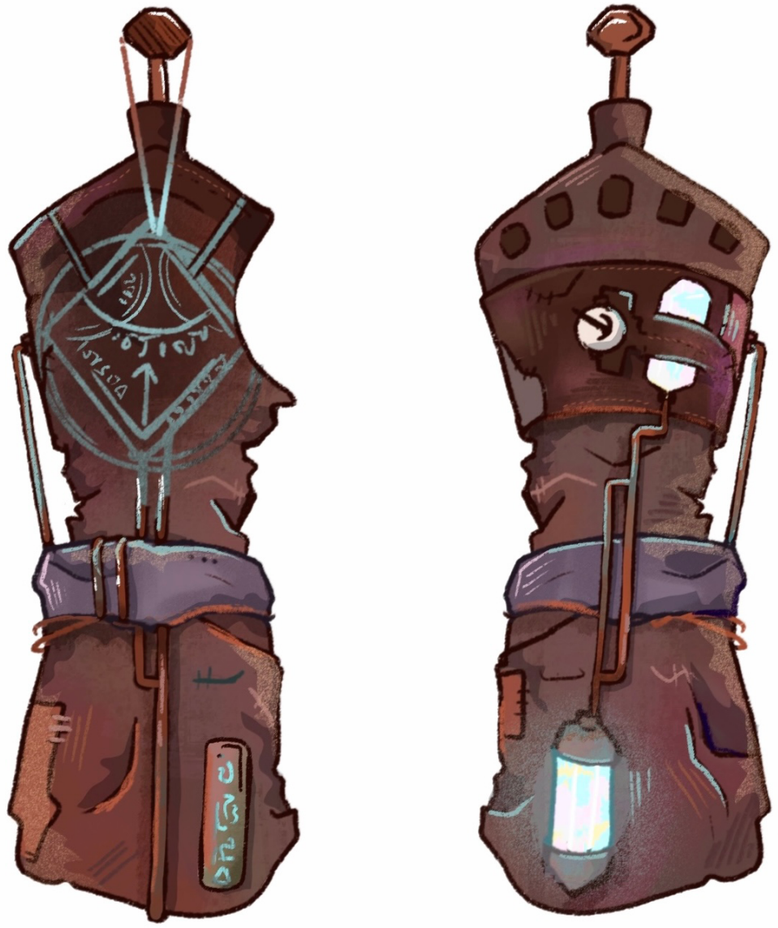
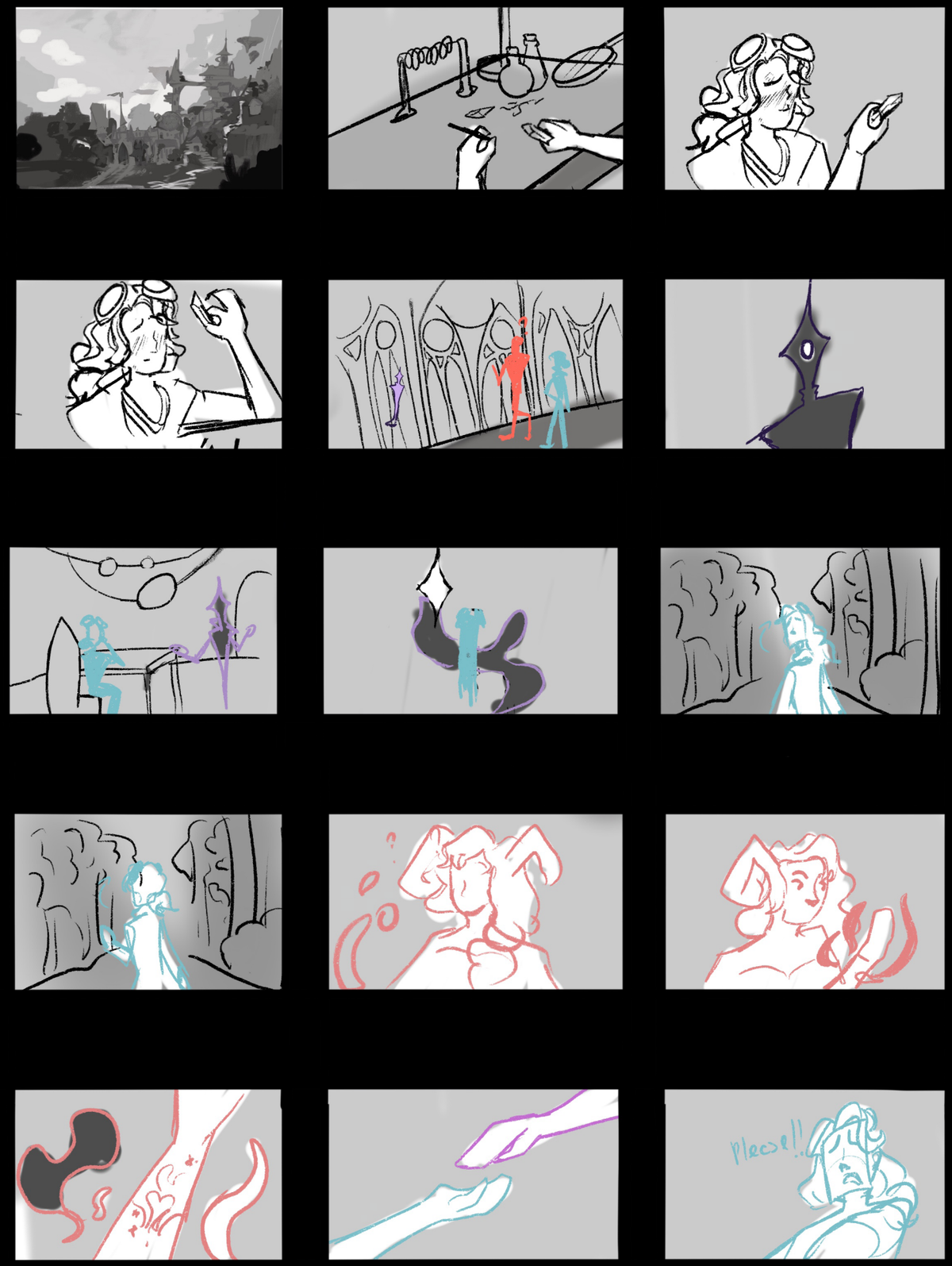


Fig. 155 Guantes de Thea



Fig. 156 Instrumento de Eden



ig. 157 Storyboard tráiler animado

05

CONCLUSIONES

05 CONCLUSIONES

Scripterium es una propuesta artística de una serie animada que explora el concepto de identidad a través de la fantasía, utilizando sus elementos básicos para darle una nueva visión al género. Se ha conseguido cumplir el objetivo de la elaboración de un libro de concept art de animación y explorar un estilo visual que a través del lenguaje de formas y especialmente la teoría del color representen distintos arquetipos literarios e indiquen los futuros arcos de cada uno de los personajes.

La exploración de la idea del destino y las profecías en la literatura, al igual que su enlace a su equivalente psicológico han servido de base para establecer un mundo único donde se explora desde un nuevo punto de vista uno de los tópicos más antiguos de la literatura. El énfasis en el narrador de la historia como un personaje propio que puede romper la cuarta pared y establecer distintos giros en la historia dirige el arco de transformación psicológico de los distintos personajes, estos siendo usados para representar tanto distintas ideas de destino, como reflejos psicológicos de cada uno de ellos. Thea y Fawn se enlazan con el elegido, la idea positiva del destino, Eden y Milo con el destino fatal, y Clay es el contraste del resto del cast, el único que no tiene destino y enlazando su reacción inicial con la idea de profecía asutocumplida, al igual que Eden. Milo representa la teoría del etiquetado y Fawn el efecto Pigmalión, al igual que en destino encontramos un paralelismo con un personaje no asignado a ninguna de las categorías de manera explícita que sería Thea, ya que su pasividad hacia los narradores crea indistinción y rompe la base psicológica.

Al mismo tiempo la investigación de las bases de la fantasía ha permitido el desarrollo de un mundo y un sistema mágico coherentes que establezcan el mundo dentro del género y exploren nuevas ideas, por último, la exploración de los arquetipos establecidos se pudo utilizar no solo como base narrativa sino como una idea que se puede debatir en el propio texto. A lo largo de mi investigación no he encontrado algo similar y debido al momento social actual que tiene una base de deconstruir arquetipos considero que puede ser una propuesta con mucha relevancia.

A lo largo de la elaboración del proyecto se han encontrado varios obstáculos, como la falta de tiempo para desarrollar con mayor profundidad la narrativa y la elaboración de un mayor número de personajes, poco conocimiento en ciertas áreas, especialmente en la creación y recomposición de canciones y audio que concuerden con el sentimiento que se busca en la narrativa,y por supuesto la falta de una producción debido a su alto coste. Para desarrollar el proyecto al completo sería necesario la colaboración con un estudio o un gran equipo de artistas que se especialicen en todos los distintos aspectos de producción para poder lograr el mayor resultado posible.

En resumen, se han logrado los objetivos del proyecto, la investigación teórica ha aportado una base sobre la que desarrollar nuevas ideas y explorar los conceptos que se querían tratar en profundidad a través de la cúal se han desarrollado personaje se que representen cada uno de los conceptos psicológicos y ligados a los arquetipos fantásticos. Al mismo tiempo el establecer las bases de un mundo de fantasía, en localizaciones y los diversos sistemas de magia, se ha conseguido desarrollar un mundo complementario a la narrativa representado en una breve animación.

La metodología de trabajo ha sido muy útil a la hora de realizar el trabajo en cuanto a la investigación teórica permite elaborar una narrativa más concisa que sabe qué ámbito ocupa y en qué momentos utilizar las fórmulas establecidas y cuándo romperlas, por otro lado, se puede encontrar el problema de investigación no relevante y es tiempo que se podría usar en otros aspectos del TFG. La metodología práctica que se ha utilizado ha permitido con mucha eficacia el desarrollo de todos los concept arts finales al igual que su coherencia.

Cómo ya se ha mencionado la proyección a futuro del proyecto es complicada porque supone una mayor inversión, sin embargo, se planea seguir desarrollando los distintos concepts y la narrativa y explorando el mundo creado. Si que es cierto que actualmente ningún gran estudio realiza pitchs abiertos al público, por lo que se tiene que tener una conexión, sin embargo, la animación indie (independiente) está ganando popularidad, series como Helluva Boss o The Digital Circus consiguiendo su presupuesto a través de una relación directa con los fans, a través de merch o crowdfunding y siendo gratis en Youtube. Este cambio también se ha visto en proyectos individuales recibiendo su presupuesto de manera más directa en plataformas de crowdfunding como Kickstarter como la serie animada Enceladus V de Anna Lencioni o el corto de Studio Heartbreak “The Lovers”. Este cambio en el panorama abre la oportunidad de seguir desarrollando el proyecto, pero dándole importancia al uso de las redes sociales para poder promocionarlo.

06

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA

- Acar, Y. (2018). Discourse of Fate and Free Will According to the Inevitable End in the Matrix. Turkish Studies, 13/5, 17-27. https://doi.org/10.7827/TurkishStudies.
- Bloom, H. (1988). Sophocles' Oedipus rex. https://ci.nii.ac.jp/ncid/BA03560231
- Bueno, F (2024) Apuntes tema 4 "La tragedia Aristotélica" .Material no publicado
- Campbell, J. (2003). The Hero's Journey: Joseph Campbell on His Life and Work. New World Library.
- DeRoche, C. (2015). Labels in Education: The Role of Parents and Parental Cultural Capital in Acquiring Diagnoses and Educational Accommodations. Canadian Journal of Education / Revue Canadienne de l'éducation, 38(4), 1–24. http://www.jstor.org/stable/canajeducrevucan.38.4.11
- Dubs, K. E. (1981). Providence, Fate, and Chance: Boethian Philosophy in The Lord of the Rings. Twentieth Century Literature, 27(1), 34–42. https://doi.org/10.2307/441084
- Fabrizi, M. A. (2016). Fantasy literature: Challenging Genres. Springer.
- Furniss, M. (2009). Animation: Art and Industry. Indiana University Press.
- Gaiman, Neil. "Reflections on Myth." Columbia: A Journal of Literature and Art, no. 31, 1999, pp. 75–84. JSTOR, http://www.jstor.org/stable/41807920.
- Gehman, C., & Reinke, S. (2005). The sharpest point: Animation at the End of Cinema. YYZ Books.
- Hesíodo. (1978). Obras y fragmentos.
- Holland, N. N. (2009). Literature and the Brain. PsyArt Foundation.
- Ivey, Christin (2008) "The Presence of Divine Providence in the Absence of "God": The Role of Providence, Fate, and Free Will in Tolkien Mythology," The Corinthian: Vol. 9 , Article 2. Available at: https://kb.gcsu.edu/thecorinthian/vol9/iss1/2
- James, E., & Mendlesohn, F. (2012). The Cambridge Companion to Fantasy Literature. Cambridge University Press.
- Jiménez, A. M. (2021). Universalidad y singularidad de la literatura y el arte: la imaginación simbólica.
- Lavoie, C. (2014). Rebelling against Prophecy in Harry Potter and The Underland Chronicles. The Lion and the Unicorn 38(1), 45-65. https://doi.org/10.1353/uni.2014.0003.
- Li, R. (2015). The complex relation of self-determination to destiny in Oedipus Tyrannos. English Language and Literature Studies, 5(4), 115. https://doi.org/10.5539/ells.v5n4p115
- Lily Alexander (2017). The Routledge Companion to Imaginary Worlds. Routledge.
- Lissauer, G. (2014). The Tropes of Fantasy Fiction. McFarland
    - Lissauer, G. (2014). The Tropes of Fantasy Fiction. McFarland.
- Losada, J. M. (2022) «Mitocrítica cultural. Una definición del mito». Madrid: Akal, 2022.
- Maldonado, M. (2024). José Manuel LOSADA, «Mitocrítica cultural. Una definición del mito». Madrid: Akal, 2022, 824 pp. Tropelías, 41, 187-190. https://doi.org/10.26754/ojs_tropelias/tropelias.2024419749
- Martin Correa, M. (2023). Fantastic Beasts and Fantastic Needs: An examination of emerging adults' engagement with fantasy media as a coping tool in the context of COVID-19 [Tesis doctoral en Psicología, La Universidad de Adler]. https://www.proquest.com/openview/ccaf6b4e2fa8a4b68c3ed84dedcef022/1?pq-origsite=gscholar&cbl=18750&diss=y consultado el 8 de mayo de 2024
- Merton, R. K. (1948). The Self-Fulfilling Prophecy. The Antioch Review, 8(2), 193–210. https://doi.org/10.2307/4609267
- Merton, R. K. (1948). The Self-Fulfilling Prophecy. The Antioch Review, 8(2), 193–210. https://doi.org/10.2307/4609267
- Ribner, I. (1959). Macbeth: The Pattern of Idea and Action. Shakespeare Quarterly, 10(2), 147–159. https://doi.org/10.2307/2866920
- Rodríguez, M. T., & De Pedro, A. I. I. (1997). Las creencias académico-sociales del profesor y sus efectos. Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado, 1, 3-6. https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2789636.pdf
- Rowling, J. K. (2004b). *Harry Potter y la orden del Fénix*.
- Sánchez Hernandez, M. y López Fernandez, M. (2005). Pigmalión en la escuela. Editorial Universidad Autonómica de la Ciudad de México. México D.F
- Shakespeare, W. (2018). Macbeth (Bilingual Edition). National Geographic Books.
- Shakespeare, W. (2018). Macbeth (Bilingual Edition). National Geographic Books.
- Tolkien, J. R. R. (2010b). El Señor de los Anillos no 01/03 La Comunidad del Anillo (edición revisada). Grupo Planeta Spain.
- Vargas, J. G. (2015). El efecto Pigmalión y su efecto transformador a través de las expectativas. Perspectivas Docentes, 57, 40-43. https://doi.org/10.19136/pd.a0n57.1028
- Vasileiadis, A. (2022). Translating Destiny in Greek Versions of Macbeth. In: Sidiropoulou, M., Borisova, T. (eds) Multilingual Routes in Translation. New Frontiers in Translation Studies. Springer, Singapore. https://doi.org/10.1007/978-981-19-0440-0_11
- We are nothing but pencil in the hands of fate: a literary analysis of aristotelian paragon of tragedy in sophocles' oedipus rex. (2016). Philosophy and Theology Journal of the Seminary of All Saints, Ekpoma,Vol 4(nº1), 35–51. https://acjol.org/index.php/ekpoma/article/view/924 Consultado el día 26 de marzo de 2024
- Williams, R. (2012). The animator's survival kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators. Macmillan.
- Winkler, D. (2009). Jesús es el Mesías (C. Hernández Castillo, Trad.). La Espada Espiritual, Volumen 40(Número 3), USPS 765-120 ISSN 1526-8330. https://predicandoelevangeliodotcom.files.wordpress.com/2014/02/preparados-para-presentar-defensa.pdf
- Wolf, M. J. (2014). Building imaginary worlds. En Routledge eBooks. https://doi.org/10.4324/9780203096994
- Wolf, M. J. (2017). The Routledge Companion to Imaginary Worlds. Routledge.
- Yusof, N. A., Mastor, K. A., Mamat, M., Keng, L. K., Haron, H., Tahir, H. M., Jaafar, R., & Baharum, K. (2023). The influence of anime as Japanese popular culture among art and design students. Nurture, 17(4), 493–503. https://doi.org/10.55951/nurture.v17i4.374

WEBGRAFÍA

- Biblia Reina-Valera. (1960). ESV Online. https://www.biblegateway.com/passage/?search=Miqueas%205%3A1-2&version=RVR1960 (Consultado el 24 de abril 2020)

- Frymier, T. (2023, 16 noviembre). Systems of Magic in Fantasy & Science Fiction. https://www.campfirewriting.com/learn/systems-of-magic Consultado el día 8 de mayo de 2024

- Frymier, T. (2023, noviembre 30). High Magic vs. Low Magic vs. Medium Magic.https://www.campfirewriting.com/learn/high-magic-vs-low-magic-vs-medium-magic Consultado el día 8 de mayo de 2024

- Johnson, L. (2024, 29 marzo). How to Choose Between a Hard or Soft Magic System. https://www.campfirewriting.com/learn/how-to-choose-between-a-hard-or-soft-magic-system Consultado el día 8 de mayo de 2024