

ARINDON



**TRABAJO DE FIN DE GRADO  
ARINDON**

Título del proyecto: Arindon  
Autor: Rebeca González Reyes  
Tutor: Mauricio Pérez Jiménez  
Grado en Bellas Artes  
Itinerario de Ilustración y Animación  
Facultad de Bellas Artes - ULL 2020-2021



**Universidad**  
de La Laguna

## - RESUMEN/ABSTRACT

- Palabras clave

## 1. INICIO

1.1 Introducción (pág. 5)

## 2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1 Generales (pág. 6)

2.2 Específicos (pág. 6)

## 3. CUERPO DE LA MEMORIA

3.1 Marco teórico (pág. 7)

3.2 Referentes y antecedentes (pág.11)

## 4. PROPUESTA CREATIVA

4.1 Preproducción

4.1.1 La idea (pág.15)

4.1.2 Referentes artísticos (pág. 15)

4.1.3 Sinopsis (pág. 20)

4.1.4 Contexto del mundo (pág. 22)

4.1.5 Seres fantásticos y razas (pág.22)

4.1.6 Historia de los personajes principales (pág. 26)

4.2 Producción

4.2.1 Guión (pág. 28)

4.2.2 Personajes principales (pág. 30)

4.2.3 Personajes secundarios (pág. 34)

4.2.4 Entornos (pág. 35)

4.2.5 Mapa (pág. 38)

4.2.6 Storyboard (pág. 39)

4.2.7 El cómic (pag. 40)

4.3 Pos-producción (pág. 41)

4.3.1 Vista del webtoon (pág.41)

## 5. CONCLUSIONES

(pág. 42)

## 6. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

(pág. 43)

## 7. ÍNDICE DE IMÁGENES

(pág. 45)

## 8. ANEXOS

(pág. 46)

## RESUMEN/ABSTRACT

Arindon es un cómic digital que surge a partir de la inspiración de los juegos de rol y el género de fantasía, mostrando un grupo de personajes muy característicos que acaban entrelazando sus historias.

El gusto por los relatos y juegos de aventura, donde existe la magia, acontecimientos sobrenaturales y los héroes que dan vida a esta obra, pero no sin dejar de mostrar aspectos que nos afectan en la realidad, como lo son las guerras, la muerte, los avances, y la manera en la que las emociones causan un impacto en el mundo.

Este trabajo muestra el proceso de creación desde la idea hasta la obra final y se da una visión general de algunos recursos utilizados.

### PALABRAS CLAVE

Cómic, webtoon, fantasía, rol, creación de mundos.

Arindon is a digital comic that arises from the inspiration of role-playing games and the fantasy genre, showing a group of very characteristic characters that end up intertwining their stories.

The taste for stories and adventure games, where there is magic, supernatural events and the heroes that give life to this work, but not without ceasing to show aspects that affect us in reality, such as wars, death, advancements, and the way emotions impact the world.

This work shows the process of creation from the idea to the final work and gives an overview of some resources used.

Comic, webtoon, fantasy, role, worldbuilding.

# 1. INICIO

## 1.1 INTRODUCCIÓN

Este proyecto nace de la necesidad de contar historias, y mi gusto por el mundo del cómic me hace verlo como una buena alternativa para expresarlo. Hace años que me dedico a escribir historias para las que aún no he tenido oportunidad de trabajar, por lo que con esta asignatura, me decidí por una de ellas, viéndolo como la ocasión perfecta. De los muchos mundos que tengo entremezclados en hojas y mi cabeza, escogí uno que estaba bastante verde, ya que así, podría hacer todo el proceso desde el inicio.

La fantasía, las aventuras y la ciencia-ficción siempre han estado presentes en mi mente, son los géneros que más me atraen, tanto para consumir como para crear, los relatos que mezclan los mitos, lo sagrado y lo esotérico, donde se estudian de una u otra manera temas profundos, son grandes representaciones de mi interés.

Un primer capítulo será el representante de mis inquietudes artísticas, optando por herramientas digitales, que poco se estudiaron en el Grado, pero por las que siento gran afinidad, y gracias a este proyecto he podido explotar los conocimientos que tenía sobre estas, además de descubrir y aprender otros que desconocía.

Los videojuegos y las series de televisión han sido también una gran influencia, ya que podemos encontrar cada vez más juegos de rol en la industria, al igual que series que se inspiran de estos mismos, resultando a veces incluso más interesante el juego que la serie.

## 2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

### 2.1 Generales

- Desarrollar un webcómic original dirigido para personas a partir de doce años.

### 2.2 Específicos

- Investigar y desarrollar una historia original planteada siguiendo una narrativa propia del cómic.
- Desarrollar una metodología para la creación de personajes.
- Ampliar los conocimientos del proceso creativo del cómic y la práctica del dibujo.
- Profundizar en el proceso gráfico desarrollado mediante herramientas digitales.
- Plantear nuevos formatos narrativos en la práctica de la ilustración y el dibujo.

Para este proyecto se han llevado a cabo los ciclos que componen el desarrollo de un trabajo académico. Habiendo definido la idea y finalidad del mismo, se ha llevado un estudio de información, referentes y antecedentes que han sido de utilidad para la realización de un marco teórico para posteriormente concretar la propuesta creativa que he ido desarrollando. Finalmente, realizo un análisis de los objetivos para llegar a una serie de conclusiones.

## 3. CUERPO DE LA MEMORIA

### 3.1 MARCO TEÓRICO

Este punto plantea conceptos y términos que sirven para dar estructura a este trabajo.

#### **Webtoon**

Esta memoria contiene el planteamiento de un *webcómic*, pero más específicamente cogiendo de referencia a la editorial *webtoon*<sup>1</sup>. Los webcomics son viñetas pensadas para ser vistas en el ordenador o el móvil, y es un método asequible para autores de poca experiencia que quieren hacerse un hueco en este mundo, ya que las editoriales físicas suelen tener unos mayores requisitos. Dentro de los webcomics, encontramos la editorial Webtoon, una plataforma hecha para creadores autónomos de todo el mundo, con una larga lista de géneros e idiomas.

#### **WorldBuilding**

La creación de mundos puede ser una herramienta narrativa muy poderosa para dar coherencia a una ambientación ficticia, especialmente si hablamos de fantasía o ciencia ficción. El *worldbuilding*<sup>2</sup> explora todas las facetas de una realidad ficticia, quién lo habita, cómo se relaciona o las condiciones que lo mueven, dándoles un orden interno, en ocasiones para mostrar los detalles y otras veces quedando más ocultos al espectador, quedando en segundo plano como datos pertenecientes al autor, por si un día se requiere de su uso. El valor más importante de esta metodología se encuentra en la capacidad de definir lo que rodea a sus habitantes y de lo que son o no capaces, dándonos una visión global, así como la percepción del mundo de cada uno de los implicados en el relato principal según su procedencia, cultura, tradiciones y tantos aspectos como podríamos encontrar en la realidad. Es por eso que entre otros aspectos, la creación de mundos suele, pero no se limita a, establecer por ejemplo mapas, geografía, razas y lenguajes, culturas y gobiernos, personalidades y eventos importantes, cronología, flora, fauna y ecología en general, religiones y deidades, tecnología y ciencia, normas sociales... y casi cualquier cosa que puedas reflejar como si se tratara de nuestro mundo. Este método es muy utilizado por escritores, creadores de videojuegos, guionistas o juegos de mesa de rol y algunas creaciones que tuvieron de referencia este método fueron series/películas como Game of Thrones, Harry Potter, Marvel o Star Wars.

---

1. Cómo dibujar webtoons y cómics con lectura vertical, Clip Studio Net, <https://www.clipstudio.net/aprende-a-dibujar/archives/161951>

2. Worldbuilding (II) Climatología sencilla para escritores, Mayo 2019, Lucybell Haner, <https://lucybellhaner.wordpress.com/2019/05/15/worldbuilding-clima-y-el-mapamundi-de-tu-novela/>

## **Literatura en el cómic**

La literatura siempre ha estado presente pero según en “Entender el cómic” de Scott McCloud, no es literatura, aunque sí ha sido una gran influencia en él, sin dejar de diferenciarlos como dos artes diferentes y únicos; El arte de la literatura y el arte del cómic. Según Will Eisner el cómic es arte secuencial, ya que si los dibujos se vieran de manera individual y no secuencial, no significarían nada, pero el libro amplifica más esta definición llamándolo “Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector”. Por tanto, la literatura sirve para dar un soporte a las imágenes, pero estas son más importantes que la narrativa de las palabras.

## **Relatos de fantasía**

El relato de fantasía es aquel que une elementos reales con irreales, extraños o inexplicables, y luego no deja una explicación clara al respecto para el lector. Narra sucesos cotidianos o comunes, pero en algún punto suceden actos inexplicables si se miran desde las leyes que rigen nuestro planeta.

Se basa en la realidad, como por ejemplo un misterio, un viaje o incluso un romance, pero con hechos fantásticos o sobrenaturales, dando un efecto de realidad posible dentro de lo imposible, lo cual puede provocar inquietud en el lector.

Hay varias maneras de abarcar estos hechos fantásticos; De forma pura, manteniendo la ambigüedad hasta el final de la historia; Impura, que es presentando en el final algún dato que indique al lector una posible explicación sobrenatural para los hechos; y Extraña, que muestra una explicación racional para los acontecimientos sobrenaturales<sup>3</sup>.

## **Juegos de rol**

Juego en el que uno o un grupo de personas interpretan un papel, un personaje dentro de una historia. Esta, se va desarrollando con los personajes, teniendo situaciones ficticias en lugares irreales que van surgiendo en la partida. Estos juegos de mesa comenzaron a usarse alrededor de los años 60, donde se dedicaban a recrear de manera realista historias en la cultura medieval con leves elementos de fantasía que poco a poco fueron amplificando.

Un gran ejemplo de los juegos de rol es “Dungeons and Dragons”, que a diferencia de otros juegos, cuando comenzó, ya tenía la opción de crear tu propia historia desde cero, sin nada predefinido, habían reglas para controlarlo todo pero a su misma vez dejaba todo muy abierto a la imaginación de cada uno.

---

3. Cuento fantástico, Ecured, [https://www.ecured.cu/Cuento\\_fantastico](https://www.ecured.cu/Cuento_fantastico)

## “Las personalidades del indicador Myers-Briggs”

El “Indicador Myers-Briggs” o “inventario tipológico de Myers-Briggs, MBTI”<sup>4</sup>, evalúa las capacidades cognitivas que usa cada persona para percibir su entorno y tomar decisiones y es muy usado para la creación de personajes. Es un sistema creado en base a las ideas del psiquiatra suizo Carl Jung, Katharine Briggs (1875-1968) y su única hija, Isabel Myers (1897-1980), formado por dieciséis tipos de personalidad que varían entre estas capacidades:

Extroversión (E)-Introversión (I): mide si prefieres enfocarte en el mundo exterior o en tu mundo interior. Sensorial (S)-Intuitivo (N): ¿te inclinas por la información que recibes por los sentidos o tratas de interpretar y buscar sentido?

Pensamiento (T)-Emocional (F): ¿cuando tomas decisiones, te basas en la lógica, o en las circunstancias especiales o sentimientos de la gente?

Juzgador (J)-Percibidor (P): ¿Cómo percibes tu vida exterior? ¿Prefieres tener tus asuntos solventados e instrucciones detalladas, o dejar tus opciones abiertas siendo improvisador y espontáneo?

## El alineamiento

El alineamiento es un concepto usado en los juegos de rol, y establece las pautas morales y éticas de los personajes, la forma de interactuar con el mundo en el que vive, o las decisiones que podrían tomar, y posicionarlo en uno nos ayuda a responder preguntas sobre el mismo.

Esta alineación se divide en: *Ley/Neutral/Caos*

Ley: El personaje suele ser sincero, respetar las normas establecidas y a la autoridad, ser honorable, pero pudiendo ser estrecho de miras, ya que se arraiga a las tradiciones. Su legalidad puede depender de en qué ambiente se haya criado.

Neutral: Es la medida de intensidad entre la ley y el caos.

Caos: Los personajes son más libres y flexibles, y piensan que una mayor libertad le da la oportunidad de sacar su potencial a cada individuo. Por ello, pueden no reconocer o respetar a la autoridad legítima, y puede venir explicado también por su infancia.

*Bien/Neutral/Caos*

Bien: Es altruista y respeta la vida. Capaz de realizar sacrificios propios por el bien de los demás, pero hay niveles.

Neutral: Es la medida de la misma intensidad del bien y el mal.

Mal: Es netamente egoísta, algunos personajes hacen el mal como una elección y disfrutan pero no siempre será así, en algunos casos puede ser por venganza, que no necesariamente disfruten del proceso pero aun así lo ejecuten.

---

4. Myers-Briggs: Isabel Myers y Katharine Briggs, las amas de casa que crearon uno de los indicadores de personalidad más famosos del mundo, 2018, BBC News Mundo, <https://www.bbc.com/mundo/noticias-45996371>

Resultando con la conjunción de estos alineamientos, 9 tipos: *Legal Bueno* (el cruzado), *Neutral Bueno* (el benefactor), *Caótico Bueno* (el rebelde), *Legal Neutral* (el juez), *Neutral Neutral* (defensor del equilibrio), *Caótico Neutral* (el espíritu libre), *Legal Malvado* (el abogado), *Neutral Malvado* (el criminal), *Caótico Malvado* (el destructor).

### **Mitología escocesa**

Según la RAE<sup>5</sup> la mitología es un conjunto de mitos de un pueblo o de una cultura, especialmente de la griega y romana. La mitología es un elemento clave para muchas historias de fantasía, y este caso no es una excepción.

Aquí se ha hecho uso mayormente de la escocesa, la cual proviene de la celta, estos se centran mucho en la naturaleza del país en las distintas estaciones del año, no es como los mitos griegos o romanos, se basa más en la fertilidad femenina y la conexión con la tierra.

Los celtas, es el nombre dado a las personas que vivieron en Gran Bretaña, Irlanda, y más lugares de Europa en el siglo XII, eran paganos y tenían una mitología compuesta por muchos cuentos, pero no registraban nada por escrito, si no oralmente. Los conocimientos que se tienen hoy en día de sus dioses, costumbres y creencias viene de fuentes romanas en su mayoría, que al estar en guerra con los celtas no son datos muy fiables. Por suerte, algunos celtas dejaron rastro de sus mitologías en forma escrita durante la Edad Media.

---

5. Mitología, Real Academia Española, <https://dle.rae.es/mitología>

## 3.2 REFERENTES Y ANTECEDENTES

### Valerian

Es un cómic de ciencia ficción creado por Pierre Christin y Jean-Claude Mézières, al que dedicaron prácticamente cuarenta años. Es un cómic francés de 1967 muy importante para el género y un referente obligatorio para cualquier fan del género sci-fi<sup>6</sup>. Varias historias de hoy en día obtuvieron inspiración de este cómic, como Alien, Blade Runner, Avatar o Star Wars con las razas extraterrestres, las tabernas y tugurios en puertos estelares, los ambientes, vestimentas, vehículos y situaciones. El mundo de Valerian es muy rico y psicodélico, con multitud de razas y situaciones. Es la historia de un agente espacio-temporal llamado tal como su obra indica y su compañera Laureline, que tienen la tarea de evitar que los viajeros del tiempo no autorizados influyan y se generen paradojas. Las infinitas razas tienen sus características bien formadas cada una, al igual que las historias de sus planetas, y problemas políticos que se van mostrando en la obra durante sus 40 años en emisión.

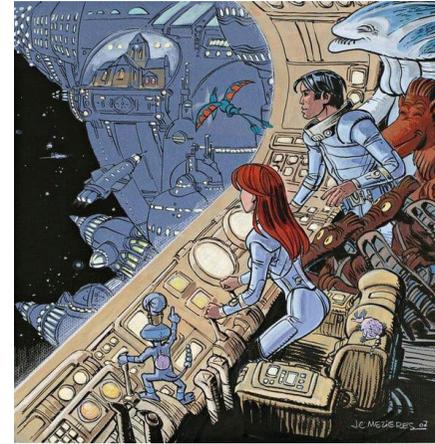


Fig 1

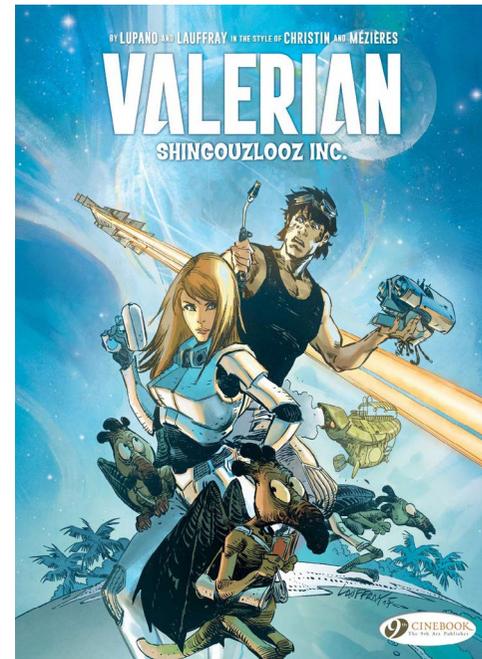


Fig 2



Fig 3

6. Valerian, el cómic que cambió la ciencia ficción, RTVE, 2017, Víctor Gómez, <https://www.rtve.es/noticias/20170814/valerian-comic-cambio-ciencia-ficcion/1596720.shtml>

## El señor de los anillos

Es una novela escrita por J.R.R.Tolkien entre 1937 Y 1949. Fue realizada como secuela después de El Hobbit, donde apareció por primera vez la Tierra Media y los Hobbits. La obra acabó siendo una trilogía publicada entre 1954 y 1955<sup>7</sup>.

El contexto histórico de El señor de los anillos es setenta años después de El Hobbit en Endor, conocida como Tierra Media, es el continente ficticio donde tienen lugar la mayoría de sucesos en las obras de Tolkien. Es uno de los continentes de Arda, el mundo donde se sitúan todos los continentes, el cual está inspirado en el propio planeta tierra en un pasado muy remoto. Tolkien creó toda una historia del planeta, la cual dividió en edades como épocas, creó razas y diferentes tipos de población, además de varias lenguas, ya que era filólogo y lingüista.

Tras la publicación de ``El Señor de los Anillos'', ha sido leído por millones de lectores de todo el mundo y se ha convertido en un clásico del género fantástico, inspirando a muchas otras obras. Ha sido adaptada a muchos medios, pero el más destacado ha sido la serie de películas dirigidas por Peter Jackson.

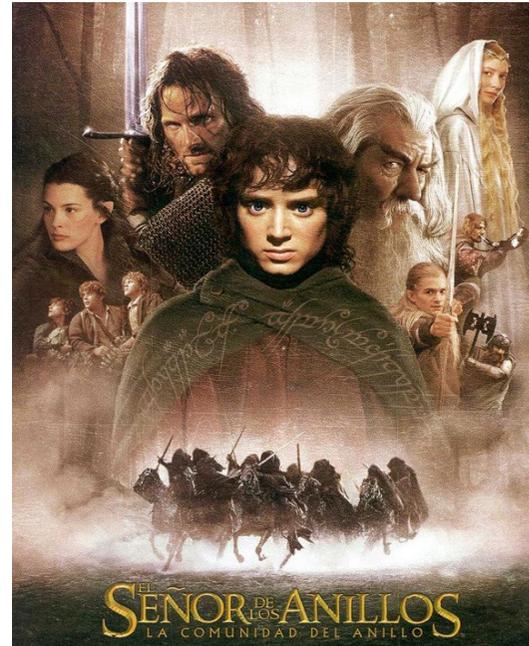


Fig 4

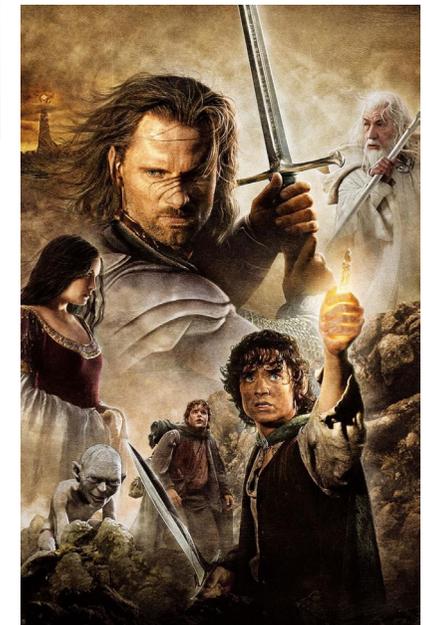


Fig 5

7. El señor de los anillos, Fandom, Wiki la tierra media, [https://esdla.fandom.com/wiki/El\\_Señor\\_de\\_los\\_Anillos](https://esdla.fandom.com/wiki/El_Señor_de_los_Anillos)

## El príncipe dragón

Es una serie de televisión animada de fantasía estadounidense-canadiense, creada para Netflix por Aaron Ehasz y Justin Richmond<sup>8</sup>.

La historia se desarrolla en un mundo de fantasía en el continente de Xadia, que es rico en magia derivada de seis elementos primarios: el Sol, la Luna, las estrellas, la Tierra, el cielo y el océano. Siglos atrás, los dragones, elfos y humanos de Xadia vivían en paz. Sin embargo, los humanos, al no poder utilizar la magia de forma natural, comenzaron a usar la magia oscura, que se alimenta de la esencia vital de las criaturas mágicas. Como consecuencia, fueron expulsados hacia el oeste, y el continente se dividió en dos por un enorme río de lava.



Fig 6



Fig 7



Fig 8

8. El príncipe dragón, Filmaffinity, <https://www.filmaffinity.com/es/film667689.html>

## Game of thrones

Juego de tronos es una novela de fantasía escrita por George R.R.Martin en agosto de 1996. Fue publicada en español por Ediciones Gigamesh en octubre de 2002.

La novela se caracteriza por el uso de numerosos personajes bien detallados, la contraposición de puntos de vista de los múltiples protagonistas, su trama con giros inesperados y el uso útil de los aspectos mágicos tan comunes en otras obras de fantasía.

La novela transcurre en un mundo fantástico con reminiscencias de la Europa de la Edad Media, en el que la magia y las criaturas míticas del pasado han quedado en el olvido. En el continente de Poniente, donde las estaciones duran décadas y los inviernos son tiempos duros, se acerca el final del largo verano. Alguien ocupa el Trono de los siete reinos pero hay discrepancias y extraños sucesos comienzan a aparecer en el norte, todo esto parece poner en peligro la paz que había durado unos años<sup>9</sup>.



Fig 9



Fig 10



Fig 11

9. Juego de tronos, Hielo y Fuego Wiki, [https://hieloyfuego.fandom.com/wiki/Juego\\_de\\_Tronos](https://hieloyfuego.fandom.com/wiki/Juego_de_Tronos)

## 4. PROPUESTA CREATIVA

### 4.1 Preproducción

#### 4.1.1 Idea

La idea es plantear la creación de una historia y mundo original desarrollados a partir de la inspiración en leyendas y mitología de antiguas culturas, produciendo así una historia con acontecimientos cercanos a nuestra realidad pero maquillados de sucesos irreales o sobrenaturales. El mundo fue elaborado primero, de manera que a partir de su creación surgiera la historia principal, ya que de esta forma podemos situar mejor a los personajes que la conforman y acontecimientos actuales.

#### 4.1.2 Referentes Artísticos

**Loish**, ilustradora y animadora independiente de los Países Bajos, conocida por su expresividad en los personajes. Ha trabajado para clientes tales como Guerrilla Games y Youdagames. Estudió animación en Hogeschool voor de Kunsten Utrecht en Hilversum.



Fig 12



Fig 13



Fig 14

**Laia Lopéz**, es una artista española nacida en 1994, graduada en Bellas Artes en Barcelona, trabajó en un estudio de cómic e ilustración para poco después comenzar a ilustrar libros infantiles y juveniles para sellos como Penguin Random House, Planeta o Norma. Ha desarrollado su propio estilo de manera autodidacta y gracias a las redes sociales es bastante reconocida, su primera publicación fue “Gleaming” en la editorial Astronave, seguida de “Strawberry Moon” y “Blue Moon”. Su estilo es original y, en mi opinión, sin dejar de serlo le acompaña la simplicidad, la cual creo necesaria en muchos cómics.



Fig 15



Fig 16

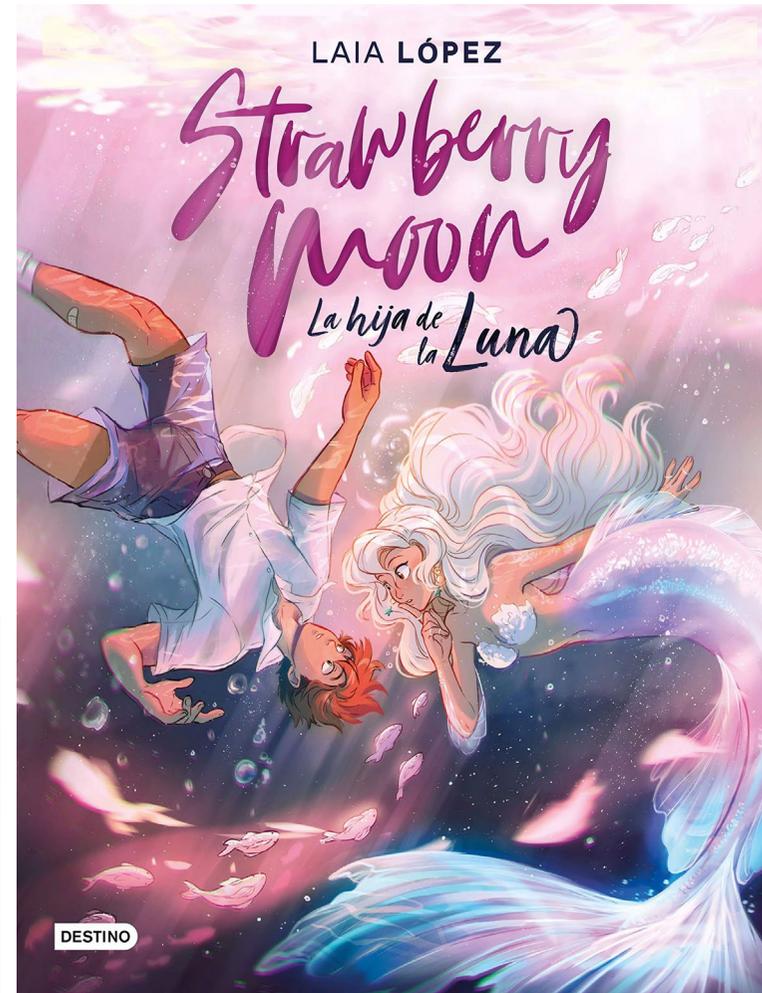


Fig 17

**Lineage II** es un juego de rol multijugador masivo en línea para Microsoft Windows(NCsoft), y el segundo juego de la serie Lineage creado en 2003. Es una precuela de Lineage y está ambientado 150 años antes del primer juego<sup>1</sup>.

Los jugadores juegan un papel de avatar, pudiendo elegir entre 7 razas: los Humanos, similares a los humanos de la vida real; los Elfos, con mayor destreza, movimiento y velocidad, pero más débiles; los Elfos Oscuros, con mayores capacidades de ataque cuerpo a cuerpo y magia; los Orcos, con una vida y maná mas altos pero menor movimiento; los Enanos, fuertes cuerpo a cuerpo y maestros artesanos; los Kamael, humanoides con alas y clases específicas para cada género; y las Ertheia, guerreras con dos clases a elegir completamente únicas. Cada raza tiene su propio territorio y comienzan en su pueblo correspondiente, siendo muy diferentes entre ellos, con características que se adaptan a sus habitantes.

El juego tiene una extensa historia sobre todo lo que habita en él, las creencias, las políticas, las relaciones entre razas, guerras que han sucedido, asedios,etc, de las cuales el jugador disfruta mientras el juego avanza.

Ha sido una de mis mayores fuentes de referencia, desde la niñez quedé embaucada por su estilo e ideas artísticas, sobretodo en lo que se refiere al diseño de las razas, los ropajes y las ciudades.



Fig 18



Fig 19

1. Lineage 2, MMOS, <https://mmos.com/review/lineage-2>

**The Legend of Zelda: Breath of the Wild** es el décimo noveno titular de la saga lanzado por Nintendo. Fue lanzado en 2017 con Nintendo Switch, y nos ofrece un mundo abierto al estilo del primer juego de la serie<sup>2</sup>.

Al comenzar la partida, somos Link, y nos despertamos después de 100 años dormido. No recordamos nada, por lo que empieza la aventura en búsqueda de respuestas, y ese es el principal objetivo las primeras horas de juego, iremos descubriendo santuarios, tipos de combate, la importancia del clima cambiante dentro del juego, recetas de cocina, y aprenderemos a usar la supervivencia.

Y en un momento se comenzará a revelar la historia, de forma sutil, fundiéndose con el protagonismo del juego y el gigantesco mapa que se nos muestra junto a las posibilidades, que varían según el jugador. Por muchas horas que podamos dedicar, siempre quedarán cosas por descubrir, lo que hace que cada segundo en su mundo merezca la pena. Al final, para superar todo el juego, necesitaremos varias decenas de horas, y aunque lleguemos al final de la historia podremos seguir jugando para descubrir lo que se nos pudo escapar en su momento.

Y añadir el hecho de que estamos ante un juego muy llamativo estéticamente, que consigue atraernos con la belleza de los paisajes y todo lo que conforma a estos.



Fig 20



Fig 21

---

2. The Legend of Zelda: Breath of the Wild, Fandom Wiki, La Enciclopedia del Reino de Hyrule, [https://zelda.fandom.com/es/wiki/The\\_Legend\\_of\\_Zelda:\\_Breath\\_of\\_the\\_Wild](https://zelda.fandom.com/es/wiki/The_Legend_of_Zelda:_Breath_of_the_Wild)

**The Elder Scrolls V: Skyrim** es un videojuego de rol de un jugador de mundo abierto desarrollado por Bethesda Game Studios. Skyrim es la quinta entrega de la saga de videojuegos de acción y fantasía de la serie The Elder Scrolls y es posterior a The Elder Scrolls IV: Oblivion y predecesor de The Elder Scrolls Online<sup>3</sup>.

El jugador es libre de vagar por la tierra de Skyrim a voluntad, donde la paz se ve amenazada por una guerra civil entre los Capas de la Tormenta contra el Imperio que fue conquistado por los Thalmor y ahora quieren libertad, y la Legión del Imperio IV, así como el retorno de los dragones y el principal antagonista del juego, el dragón Alduin. Skyrim es la región más septentrional de Tamriel y su geografía se compone de montañas cubiertas de nieve, tundra, bosques de pinos, campos y llanuras árticas rurales. Hay más de 150 mazmorras, y entre los enemigos encontramos gigantes, troles de escarcha, mamuts, arañas congeladoras, espectros del hielo, brujas y dragones, entre otros.

La historia principal continúa 200 años después de los hechos de la anterior entrega, Oblivion, gira en torno al jugador, que debe derrotar a Alduin, quien según la profecía, devorará el mundo, que puede ser salvado por un héroe llamado Dovahkiin, el Sangre de Dragon. Tras el ataque del dragón oscuro en Helgen es donde empieza la historia de nuestro protagonista, que tendrá que hacer diversas elecciones desde el comienzo, como elegir con quién escapar de Helgen, con un soldado imperial o con un rebelde. Estas decisiones irán marcando una historia diferente para cada jugador, sin llegar a ser suficiente superar el juego una vez para vivir la infinidad de posibilidades.

El gran tamaño del mundo, y el abanico de posibilidades que da este juego me ayudó a observar como un personaje puede, según una sola decisión, vivir una historia muy diferente de otra, haciéndome pensar en cuál de esas muchas posibilidades puede ser la más atractiva para el consumidor.



Fig 22



Fig 23

3. The Elder Scrolls V: Skyrim, Fandom, The Elder Scrolls Wiki, [https://elderscrolls.fandom.com/es/wiki/The\\_Elder\\_Scrolls\\_V:\\_Skyrim](https://elderscrolls.fandom.com/es/wiki/The_Elder_Scrolls_V:_Skyrim)

### 4.1.3 Sinopsis

La paz que ha gobernado en Arindon por siglos parece desvanecerse, los Mohnesin son despojados de sus tierras, y el mundo parece ser contaminado por la oscuridad a pasos agigantados, pero ellos están dispuestos a recuperar sus tierras a pesar de ellos, y Fiona, cómo si aún no tuviera suficientes problemas, se ve envuelta en este conflicto, que le hará tomar un rumbo totalmente diferente en su vida. Embarcará una nueva aventura junto a un extraño compañero para acabar con la inestabilidad de la balanza entre el bien y el mal.

### 4.1.4 Contexto del mundo

Durante mucho tiempo, existió un globo que contenía la mezcla de toda la creación, y se fueron formando dos poderes: Ulé y Yaliar; Oscuridad y luz.

Ambas energías se sentían atrapadas dentro del globo, así que unieron sus fuerzas para salir de él, provocando una explosión a partir de la que se creó la tierra, los animales, la raza y la naturaleza.

Yaliar y Ulé no quedaron en desagrado con lo que resultó de la explosión, y a partir de ese momento se integraron con sus creaciones, convirtiéndose en las energías que gobiernan el planeta, manteniendo una balanza en equilibrio que a veces podía desestabilizarse. Durante siglos todo perduró en armonía, hasta que un ser fue corrompido.

En este mundo existen los Humanos, los Mohnesin y los Neithys, siempre tuvieron problemas pero consiguieron sobrellevarlo repartiendo territorios equilibrados, comerciaban, se relacionaban, y había paz, hasta que el rey de los Neithys hizo algo imperdonable. Era avaricioso, lleno de sed de poder, y muchos decían que no estaba cuerdo, un día, tomó la decisión de hacer algo que estaba prohibido, un pacto con Ulé. Los Humanos, al igual que las demás razas, acudían a la magia blanca, a Yaliar, un árbol sagrado que permanece conectado a todo el planeta, pero con Ulé, la oscura, era diferente, estaba prohibido porque hay un alto riesgo de perder el equilibrio, ya que el mundo está lleno de malas energías que ya lo alimentan de manera continua. Pero así fue, el rey Neithy propuso un pacto a esta energía, que siempre había estado dispersa por el mundo, pidió todo lo que quiso, poder, riquezas, y el ejército más grande conocido, y todo tuvo un alto precio. Gracias a esto Ulé pudo materializarse en árbol y afianzarse en un lugar, dando pie a una expansión que no tardó en ocurrir, ya que sobraban las malas energías en este planeta que le servían como alimento. Un día se hizo tan fuerte, que criaturas comenzaron a surgir de él, monstruos oscuros que traían caos consigo.

Ulé estaba situado al lado del territorio Neithys, Racar, por lo que las dificultades empezaron allí. Hubo guerras y ataques sin fin por parte de estos seres que iban naciendo y que no descansaban, murieron miles de habitantes y soldados, hasta que el hijo del

rey, después de su fallecimiento, viera la situación insostenible y decidiera evacuar a la población. Con un ejercito debilitado y siendo este heredero no muy diferente a su padre, optó por conquistar la ciudad de Mouhra, de los Mohnesin, al otro lado del mundo y con un ejercito pequeño, no serían rivales para un asedio.

Muchos Mohnesin murieron en el asedio, y los que sobrevivieron huyeron, escondiéndose de los soldados que hasta dos generaciones después siguen buscándolos y asesinandolos por orden de la corona.

### **Las 3 grandes celebraciones de Arindon**

En Arindon hay celebraciones por cada estación del año, ya que cada una tiene cualidades propias con las que Yaliar bendice el planeta.

**A primeros de Febrero;** se celebra “Ilumis”, que es un momento de purificación y durante él es costumbre el lavado ritual de todo el cuerpo y la ascensión de habilidades para cada raza cuando alcanzan la pubertad.

**A primeros de Mayo;** se celebra “Cotal”, que marca la llegada del buen tiempo. Lo druidas de cada pueblo encienden hogueras y hacen que el ganado las cruce con la creencia de que así sería bendecido. Todas las razas realizan un sacrificio y rezos en sus respectivos idiomas para bendecir las cosechas que son plantadas en esta época y comienzan las actividades de cortejo para planear futuras bodas.

**A primeros de Noviembre;** Llega el “Efer” el fin del verano. Simboliza la reunión, se enciende un fuego en el centro de los pueblos al que todos van para activar esa llama en sus hogares. Este día las dimensiones se funden y los espíritus se unen al mundo de los vivos, al igual que todas las criaturas que habitan en los bosques y se dejan ver, sin temor por su vida, ya que este día todo acto de maldad hacia otra criatura es castigado por Yaliar y Ulé. Se recogen los cultivos y se establecen matrimonios entre jóvenes.

#### 4.1.5 Seres fantásticos y razas

**Hadas:** Estas habitan mayoritariamente en los bosques, aunque a veces se cuelan entre los habitantes de las ciudades. Son seres de tamaño pequeño, alrededor de una mano media, tienen alas y brillan de manera tenue. Hay dos tipos de hadas; Las Tilkies y las Amazen.

Las Tilkies tienen una gran empatía hacia todo tipo de seres, y en ocasiones conceden deseos a quienes peor lo están pasando, pero se esconden, ya que por esta misma razón son buscadas y capturadas para ser vendidas o explotadas.

Las Amazen, por el contrario, son aquellas Tilkies corrompidas sobretodo por los humanos, que han podido someterlas a torturas y explotarlas hasta que estas se han quedado sin esa energía bondadosa que tanto las caracteriza, siendo así, hadas corrompidas y sin magia que se alimentan de los malos sentimientos de que las personas emiten.

**Duendes:** Es un ser que habita mayormente en los hogares y ayuda con las tareas de la casa. Trabajan cuando nadie les ve, de noche, recibiendo a cambio comida y regalos por parte de los propietarios, si no reciben cuidados abandonan el hogar. Suelen esconderse en huecos, áticos o agujeros, ya que tienen pequeño tamaño.

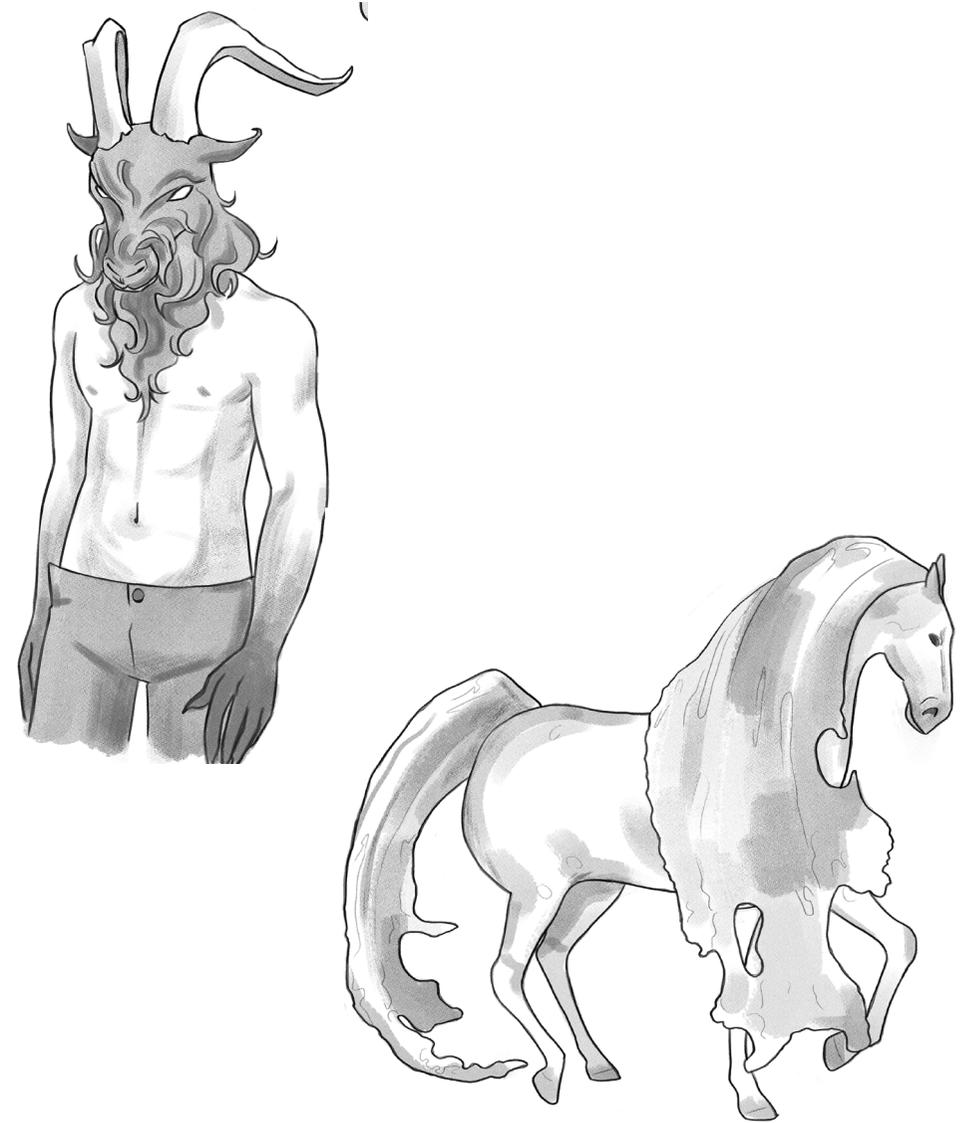
**Selkies:** Criaturas que viven como focas en el mar, pero tienen la habilidad de despojarse de sus pieles y ser humanas



en tierra. Se dice que si alguien captura las pieles de un o una selkie, estos estarán a su merced y no podrán volver al mar hasta que las pieles sean devueltas. Los selkies masculinos suelen buscar a mujeres casadas insatisfechas con su vida, las cuales derraman lágrimas en el mar para contactar con ellos, y por el contrario las femeninas buscan marineros con los que suelen formar una familia, hasta que un día vuelven a su hogar, el mar.

**Puka:** Estos son seres de forma humanoide que mantienen características animales, como una cabeza, cola u orejas, son cambia formas que pueden adoptar la apariencia de cualquier animal. Su piel, adopte la forma que sea, siempre será de tonos oscuros y sus ojos permanecen dorados. Son protectores de los bosques, y antiguamente existían muchos, hasta que fueron desapareciendo con la llegada de los humanos, debido a que los asesinaban por falsas creencias en habilidades mágicas y curativas.

**Kelpie:** Es un caballo de agua que habita en las orillas de ríos, pero a veces adopta una forma humana atractiva para atraer viajeros, con la intención de arrastrarlos y ahogarlos. Una manera de detectarlos es que siempre llevan un fragmento de planta marina en el pelo, y si uno se da cuenta de esto, puede salvarse de su trampa.



**Fenrir:** Estos son las criaturas terrestres más grandes que existen, los Fenrir son lobos que llegan a medir hasta 4 metros de altura, viven en las montañas altas de algunos parajes y evitan el contacto con otras razas. Son agresivos y territoriales, sin embargo, si alguien consigue demostrarles valía, podría contar con el apoyo de toda una manada para casi cualquier objetivo.

**Druidas:** Estos, aunque no son una raza como tal, son humanos conocedores de las cosas profundas, de las fuerzas que animan la realidad y el modo de dominarlas y aplicarlas, conectados con la madre naturaleza. Saben manipular la magia blanca y forman parte de una orden en la que aprenden desde los primeros años de niñez, no llevan armas y son mediadores entre los pueblos y la divinidad, llamados “señores de los elementos” o “adivinos”.

**Los Anaón:** Almas que quedan en la tierra un tiempo, sea largo o corto antes de pasar a su nueva existencia, quedan vagando por los mares, las piedras y los árboles, donde pasan un tiempo purificándose. A veces se dejan ver por seres mortales, llevando una apariencia de pequeños seres de luz, que a veces marcan el camino a quien está perdido.

**Neithys:** Vivían originariamente en Racar. Los Neithys siempre se caracterizaron por tener rasgos élficos, ligeramente más bajos que los humanos, y con el gen

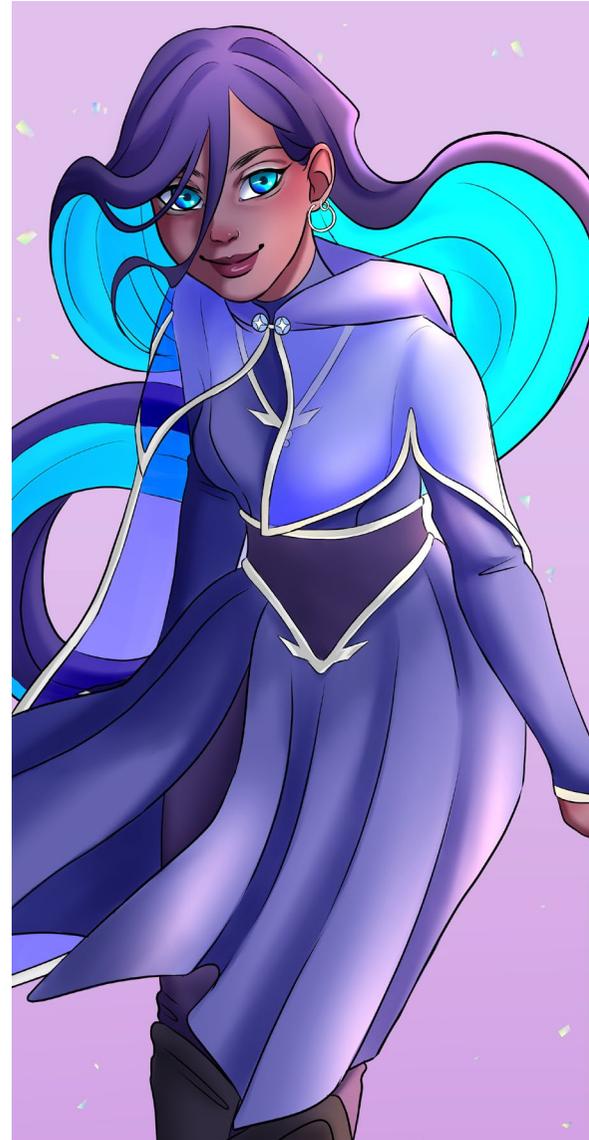


pelirrojo, el cual afecta para un envejecimiento más lento, pero no al desarrollo.

Tienen más fuerza ósea que el resto de razas, y gracias a unas piedras mágicas llamadas “Jardrak”, pueden almacenar la energía solar que necesitan para usar todo su potencial óseo acumulado de una vez, ya que obtienen energía a través del sol.

**Mohnesin:** Viven en Mouhra.

Los Mohnesin son de piel oscura, de estatura normal y tienen la peculiar característica de brillar en la oscuridad, por ello, pueden sobrevivir mejor en lugares oscuros que otras razas; su pelo, ojos y algunas zonas de su piel emiten luminiscencia. Están conectados a la luna, por lo que, una vez al mes, en su punto más álgido, son capaces de volverse invisibles y de materializar una daga especial, capaz de cortar el alma de alguien a metros de distancia. Además, pueden transportar su luminiscencia a algunas piedras preciosas, y comparten su energía física con otros seres.



#### 4.1.6 Historia de los personajes principales

##### **Fiona**

Fiona es la princesa de la raza Neithys y la única heredera al trono, pero nació como un Mura, proveniente de los Puka, lo que la convierte en una persona con la habilidad de transformarse en cualquier animal, y nacen debido a una maldición de el “Yaliar”, el árbol madre, el cual castiga a aquellos que extinguieron a los Puka por miedo, o eso creen todos. La realidad es que un Mura no puede nacer a no ser, claro está, que uno de sus padres sea Puka, o bien algún ancestro, pero nadie lo sabe debido a la falta de información y la creencia de que están extintos.

Se tiene poco conocimiento de los Mura, se piensa en ellos como una simple leyenda, y aun así, muy pocas personas la conocen. Además de existir muy pocos, la mayoría mueren debido a que nacen en horribles condiciones; cabezas dobles, partes de animales sin forma definidas, patas emergiendo de zonas extrañas... La familia los suele abandonar por su aspecto deforme, creyendo que es su forma real y definitiva.

Enid, la madre de Fiona, era incapaz de tener hijos, así que un día, desesperada, fue a pedirle a las hadas que le dieran uno, creyó no obtener respuesta hasta que llegó la primera noche del “Efer”, aquella época en la que todo tipo de seres se dejaban ver, bendecidos con la protección de el “Yaliar”, seguros de que ningún humano podría ponerles un dedo encima. Enid fue visitada por un Puka, probablemente el único que quedaba, que la bendijo con Fiona en su vientre, ella nació, y cuando su madre la tuvo en brazos poco le importó su aspecto, deforme entonces, el padre en cambio estaba horrorizado, la agredió acusándola de estar maldita, y la echó del castillo con el bebé, ordenando que la criara lejos si quería pero que no la aceptaría como hija. Enid se fue a las tierras de su familia, vacías y abandonadas desde que ella se casó. El rey era una persona cruel y fría, dispuesto a hacer cualquier cosa por sus deseos, y eso fue lo que le pasó con ella, en su juventud se obsesionó y la obligó a ser su esposa hasta que él mismo se cansó.

Enid crió a su hija con libertad, sin sentir la necesidad de cumplir los estándares de la nobleza, ya que su padre no la reconocía, no tendría por qué regresar a la corte. Ciertamente es que su madre no podía ser más feliz cuando descubrió que la niña no quedaría deforme, si no que tenía una habilidad con la que siendo un bebé, era imposible de controlar. Investigó y estudió esa afección, fue a importantes bibliotecas del reino a las que tenía acceso gracias a su título, y hasta hizo algunos sobornos a miembros de la Ileta; Lugar sagrado de su religión, el Ilimo, que poseían libros prohibidos. Averiguó muchas cosas y pudo ayudar a Fiona a avanzar, estudiaban juntas la anatomía de los animales para poder transformarse en ellos y adquirir sus habilidades, y a veces, divisaban a

un ser entre los árboles, en lo profundo del bosque, aquel que le había dado vida a su hija.

Cuando Fiona cumplió sus dieciséis años, recibieron una carta de su padre que las obligaba de buena manera a volver a la corte, con la intención de casar a Fiona para recibir tierras y riquezas, ya que la economía del reino no estaba en su mejor momento.

Dos años pasaron en la corte hasta que Fiona explotó, su padre, que había empeorado de temperamento y sus hermanos bastardos hacían su vida y la de su madre imposible, pero aun así no podía hacer nada, ya que mostrar su poder la podía condenar, o provocar que su padre la condenara. Toda la nación tenía prejuicios y miedo hacia las criaturas de las leyendas como ella.

Un día su padre descubrió entre otras cosas, que Fiona sabía y había utilizado su poder para asesinar a su prometido, aunque en defensa propia, esto colmó la última gota del vaso, el Rey estalló de ira. Ese día estaban a solas y con Enid, escondiéndose, ya que la alerta del castillo había saltado, estaban recibiendo el ataque de una tribu por razones que solo el Rey conocía, éste las pilló desprevenidas y aprovechó para asesinar a su hija, pero no fue así, ya que su madre se interpuso, muriendo en el acto. A él le dio igual, consumido por la locura del momento, se disponía a asesinar a su hija también, pero ella estalló, y aquel ser monstruoso, en su opinión, no debía seguir respirando, se transformó en un Fenrir para arrancarle el cuello de un mordisco, y huyó con el cadáver de su madre, segura de que alguien podría descubrirlo y sería perseguida para siempre. Allí conoce a Elin, miembro de aquella tribu de la que solo conocía el nombre, Mohnesin.

### **Elin**

Elin pertenece a la raza Mohnesin, que fueron despojados hace dos generaciones de su hogar, Mouhra, ahora viven a las afueras del territorio, escondidos bajo tierra. Es peligroso para ellos salir, ya que los Neithys quieren eliminarlos para evitar un posible asedio en el futuro. Elin se crió con las historias de cómo perdieron su hogar, de lo pacífica y próspera que era Mouhra hasta que los Neithys llegaron, obligándoles a estar recluidos bajo tierra en un lugar que se veían obligados a llamar hogar. Lo único con lo que soñaba era acabar con la pobreza y penurias que sufrían, vengar la muerte de sus padres, asesinados por un soldado, reconquistar el castillo que les pertenecía, y fue entrenada toda su vida con esa única meta.

Al cumplir los 19 años, partió de casa para participar en el asedio que llevaban preparando durante años, que por desgracia falló y allí conoció a Fiona.

## 4.2 Producción

### 4.2.1 Guión

-ARINDON

INT-"NOCHE"-PALACIO DE MOUHRA

1

Nobles corriendo, el palacio está siendo asediado por los Mohnesin, que intentan recuperar sus tierras, arrebatadas hace generaciones por los Neithys. El plan es acabar sólo con unos nobles en específico, la familia real. En la escena podemos observar a los nobles huyendo, y a dos personas detrás de ellos.

Elin: Este era el último.

Alder: Si, deja que los demás huyan, no nos interesa acabar con más vidas.

Elin comienza a caminar por el castillo deliberadamente, separándose de su compañero.

Alder: ¡Elin! ¿A dónde vas?

Elin: Tranquilo Alder, déjame explorar un poco a mis anchas nuestro castillo \*le guiña el ojo\*.

Elin camina por los pasillos, observando el material de las paredes, las enormes cristaleras y las piedras de Muhn que iluminaban todo el castillo. Su sorpresa fue cuando un Fenrir, raza de lobo gigante que creía extinta, apareció por uno de los pasillos, estaba cubierto de sangre y agarraba a alguien con sus colmillos, y hubo algo que la confundió aún más, lágrimas brotaban de sus ojos. El lobo la miró con indiferencia y siguió su camino, Elin no pudo soportar su curiosidad y lo siguió, pero cuando giró al siguiente pasillo, lo que vio, fue a una chica intentando sujetar a alguien con su boca, cayendo en el intento y desmayándose acto seguido.

Se oyeron campanadas, era una señal de sus compañeros, algo había salido mal y debían huir de allí.

Se dispuso a despertar a la extraña chica.

Elin: ¡Oye!, despierta.

Fiona: \*abre los ojos\* ¿Quién eres?. \*Tch\*, me da igual, ¡déjame aquí! Déjame en paz.

Elin: Mira, no sé lo que te ha pasado, pero me da la impresión de que si te quedas en este castillo no te va a suceder nada bueno, así que si te importa algo tu vida, puedes salir de aquí conmigo.

Fiona: No puedo...no tengo fuerzas, las gasté todas en...\*mira el cadáver de su madre\*

Elin: Sigo sin saber qué ha pasado, pero entiendo que quieres llevártela, te voy a ayudar.

Elin comienza a brillar y toca la frente de Fiona, ésta no lo entiende, pero de repente, tiene algo de fuerzas. Se levanta con rapidez y sujeta a su madre.

Fiona: Lista.

Elin sonríe y le tiende la mano.

Elin: Por aquí, conocemos unos pasadizos que nos llevarán al bosque.

Fiona: ¿Pasadizos?, Nunca he escuchado tal cosa.

Elin: Este castillo era nuestro, nos lo arrebató tu especie.

Fiona no sabía qué decir, creía que la historia era diferente, la que contaba el rey, claro, pero pensándolo bien, no había nada que debiera creer de la boca de ese tipo de gobernante.

EXT-"NOCHE"- BOSQUE DEL TERRITORIO MOUHRA

2

Después de pasar por los pasadizos, llegan a un punto del bosque que Fiona reconoció, estaba cerca de su verdadero hogar, aquel en el que era feliz con su madre. Tenía que enterrarla allí.

Fiona: Por favor, no sé a dónde vamos, pero antes, déjame llevarla a su hogar \*solloza\*

Elin: Lo que quieras, nadie nos va a seguir, por ahora.

Fiona cavó una tumba con ayuda de sus habilidades, y cuando lo hizo, recogió su pelo en una trenza.

Fiona: ¿podrías cortar toda mi trenza?

Elin: ¿Estas loca? ¡Las cabelleras son vuestro símbolo de fortaleza!

Fiona: Los Neithys damos lo más apreciado que tenemos a nuestros seres queridos cuando fallecen como pago, para que el Yaliar les deje volver a la fuente original de creación. Lo único que tengo es esta trenza que llega hasta mis rodillas, así que por favor, no dejes que mi madre se convierta en anaón.

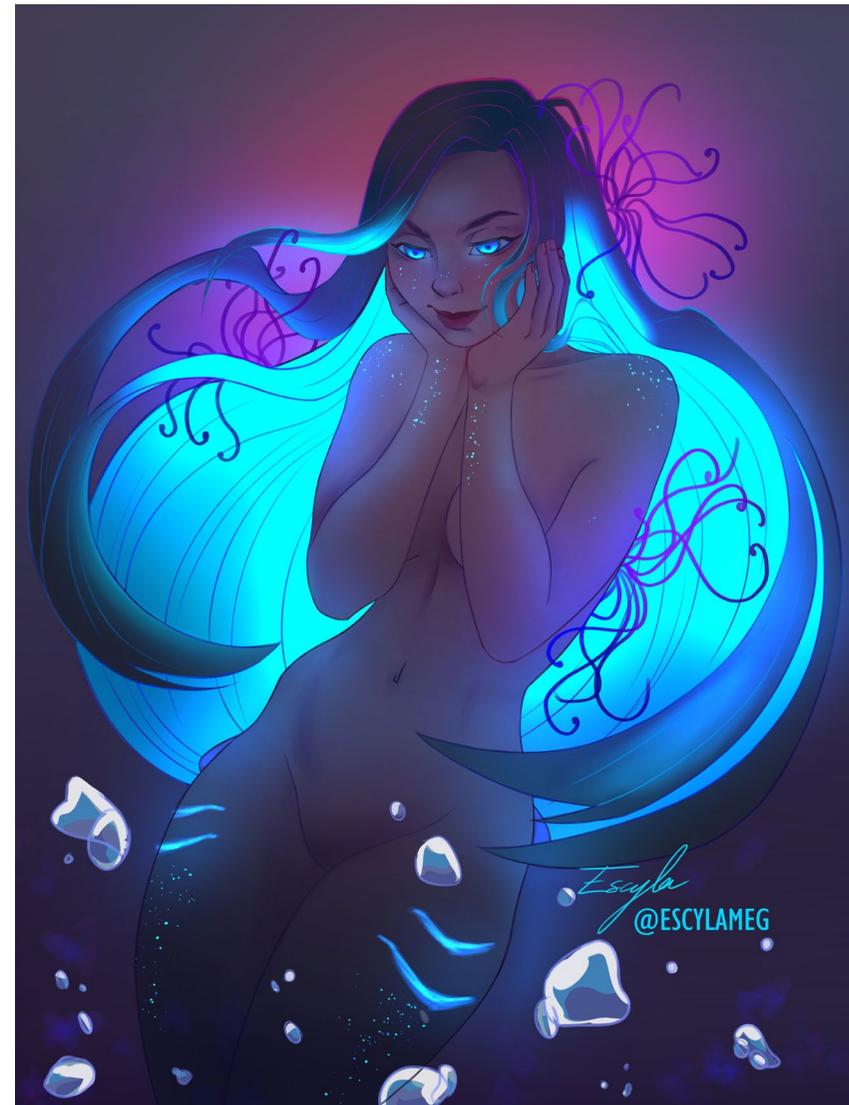
Elin no dijo una palabra más, y en silencio, con gran habilidad cortó la trenza de Fiona. Ella pronunció unos rezos y suplicó al Yaliar que dejara volver a su madre al lugar donde todos pertenecían mientras colocaba la trenza entre sus manos, y prometió acabar con su raza y los males que habían causado.

#### 4.2.2 Personajes principales

Los personajes principales de la historia ya estaban en mi mente tiempo antes de comenzar el proyecto de fin de grado, me dedicaba a realizar ilustraciones con la idea que tenía de estos en mi mente, aunque todo comenzó cuando hice un dibujo digital sin intenciones de crear un personaje, siendo al final de mi gusto, tanto, que partí de ese resultado. Para las protagonistas, Fiona y Elin, me inspiré en armaduras y ropajes de videojuegos como el “LineageII” y “Zelda”. Estos dos personajes son opuestos respecto a sus personalidades, me centré en, por tanto, realizar una apariencia física muy diferente entre las dos para hacer notoria esa distinción, la cual decidí a través del “Indicador Myers-Briggs”.

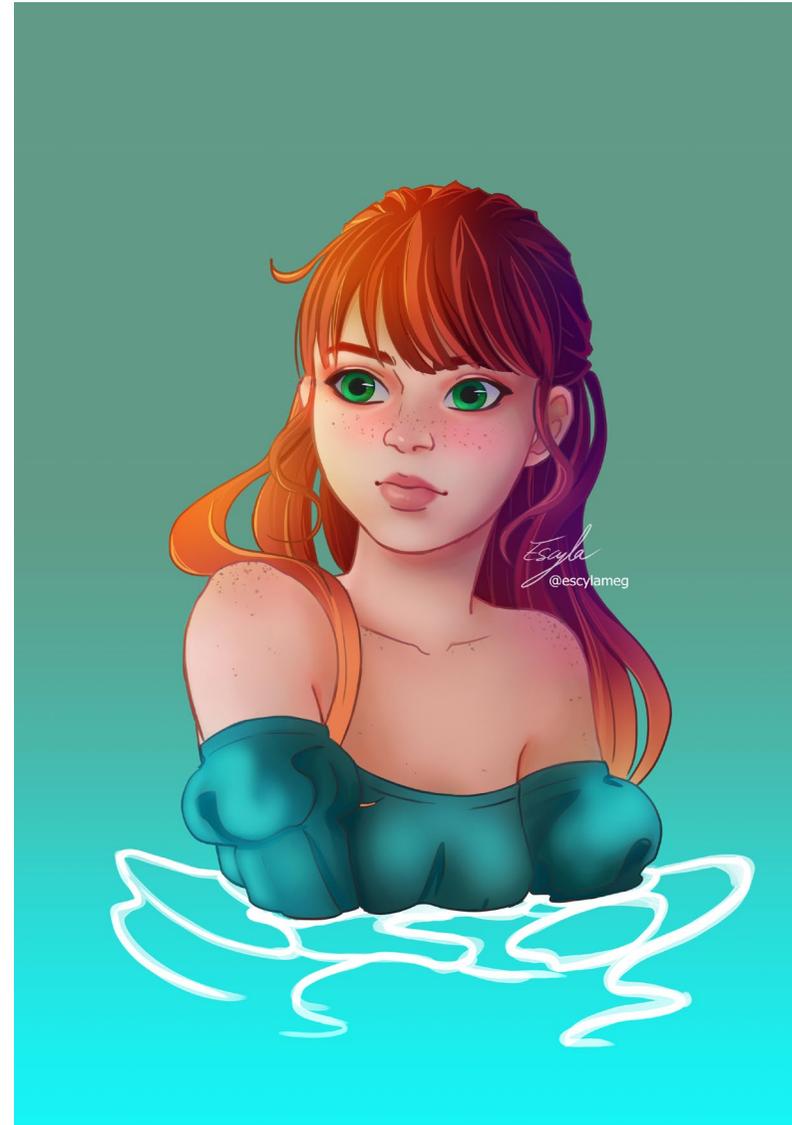
En base a estas capacidades cognitivas; La protagonista Fiona es E (extrovertida) N (Intuitiva) F (Emocional) J (Juzgadora), es una líder nata, tolerante, carismática y altruista; Elin es I (introvertida) N (intuitiva) T (Pensamiento) P (Percibidor), reservada, un poco insensible, reflexiva, y condescendiente.

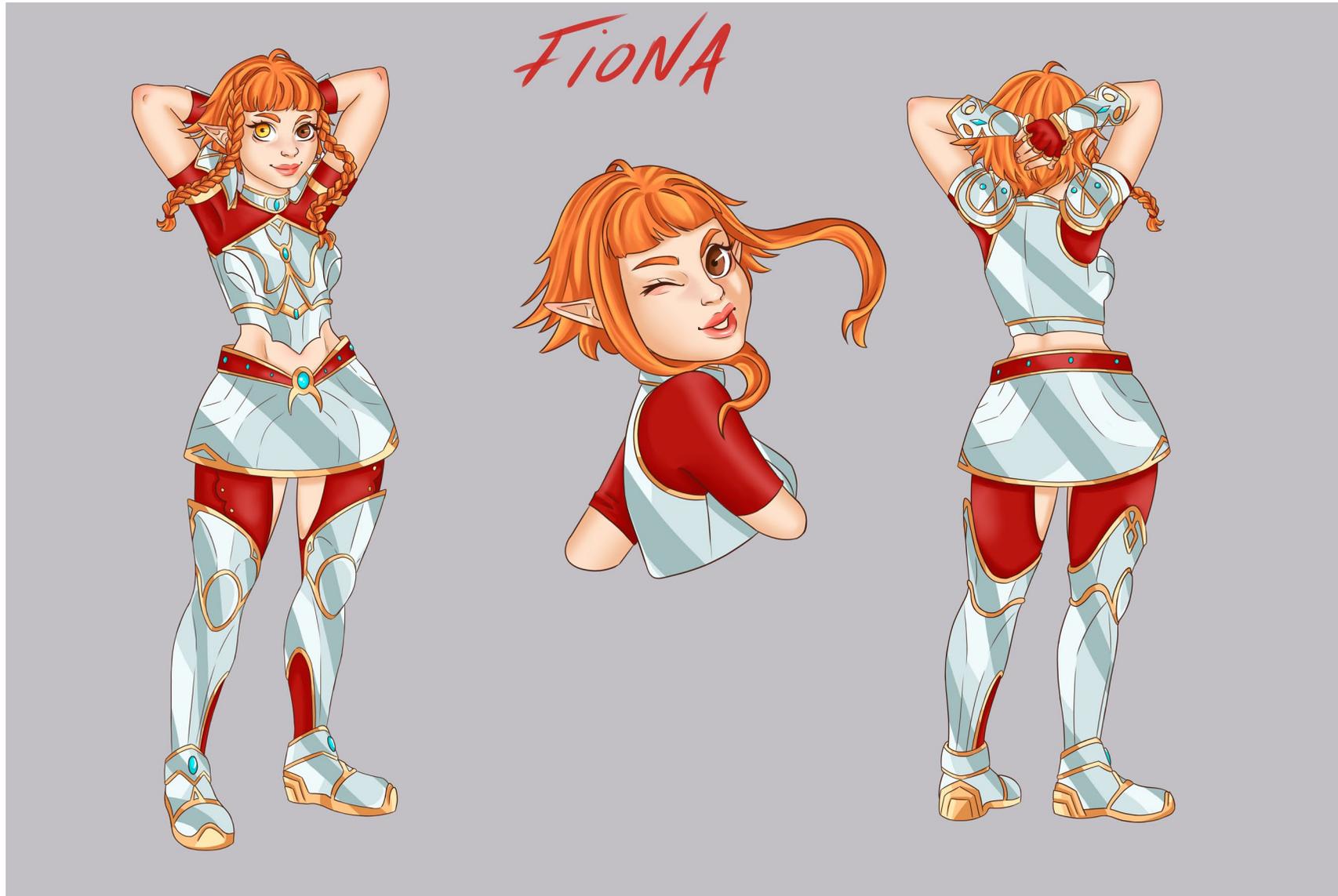
Por otro lado, también me decidí por un tipo de alineamiento para cada una, Fiona tendría un alineamiento Caótico bueno; De buen corazón pero reniega del orden y las reglas, se deja llevar por su intuición. Su benevolencia suele provocar conflictos con las figuras de poder, por lo



que puede acabar siendo alguien insurgente, sobretodo si cree que la ley oprime a los débiles. Es un personaje rebelde y justiciero.

Elin es de alineamiento neutral puro; Tiene una comprensión del mundo que le impide posicionarse en un polo. Es un personaje con un pasado profundo, normalmente lleno de dolor. Las leyes no son sino instrumentos de los cuales hay que extraer lo que le va a venir bien, y no importa si sus acciones provocan el bien o el mal, sino qué le beneficiará a ella. Podría ser inteligente pero reservada, guardándose sus opiniones más personales.







### 4.2.3 Personajes secundarios

Los personajes secundarios importantes que aparecen para el principio de esta historia son la madre de Fiona, Enid, y el druida Celgo, perteneciente al pueblo Mohnesin que sobrevivió del asedio hace dos décadas.

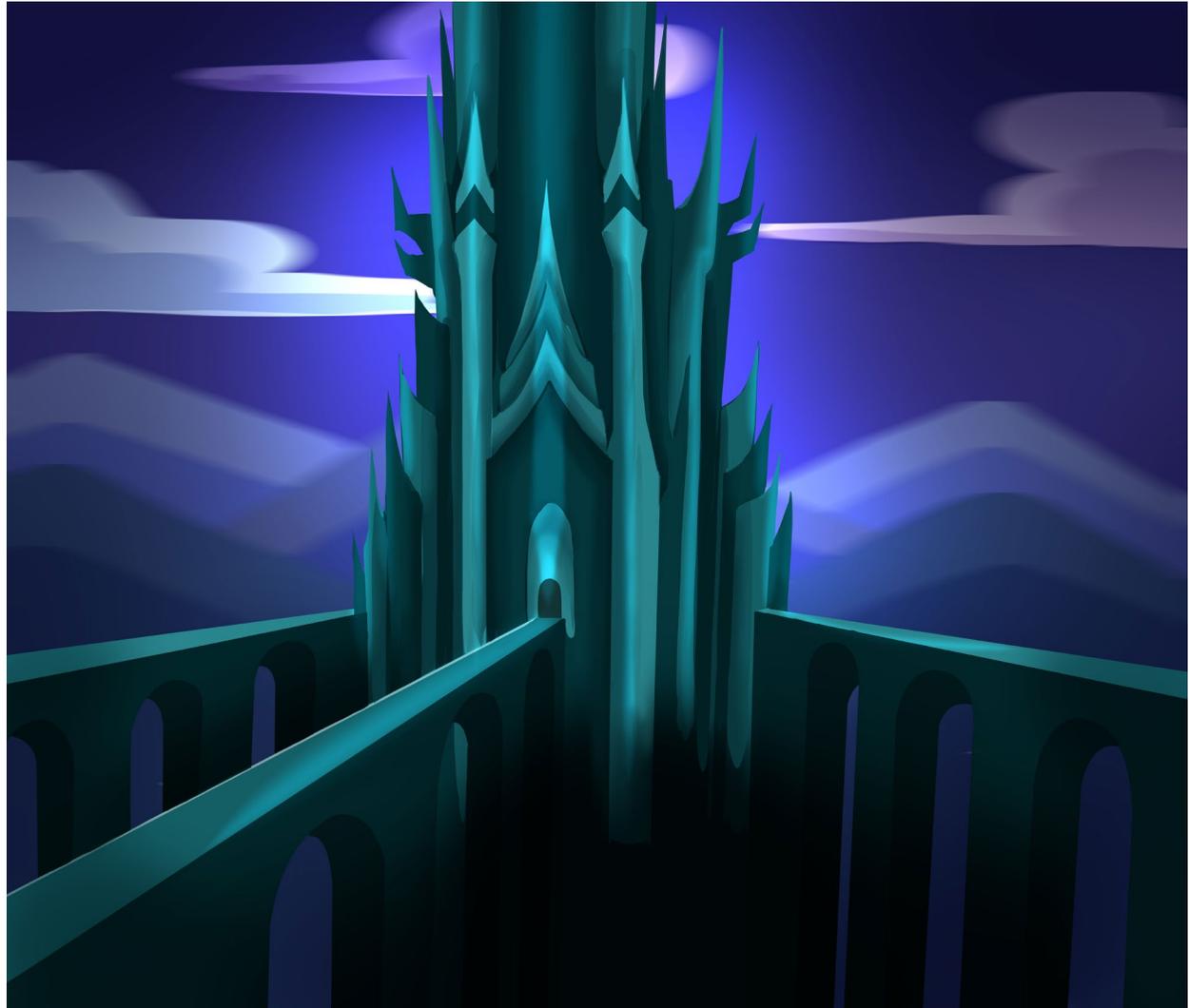
Para ellos solo me basé en el “Indicador Myers-Briggs”; Enid siendo I (introvertida), N (Intuitiva), F (Emocional), P (Percibidor), idealista, de mente abierta y flexible, enérgica y creativa; y Celgo es I (introvertido), S (Sensorial), T (Pensamiento), J (Juzgador), honesto, terco, insensible y estricto.



#### 4.2.4 Entornos

##### MOUHRA

Palacio Mohnesin, característico por ser una zona en la que la luz del sol dura sólo 4 horas al día, iluminado en su interior por las piedras Muhn.



## HOGAR DE LOS MOHNESIN

Túneles subterráneos donde viven los Mohnesin, dónde se esconden de los soldados Neithys. Su fauna tiene luminiscencia, tratándose de un lugar en total oscuridad.

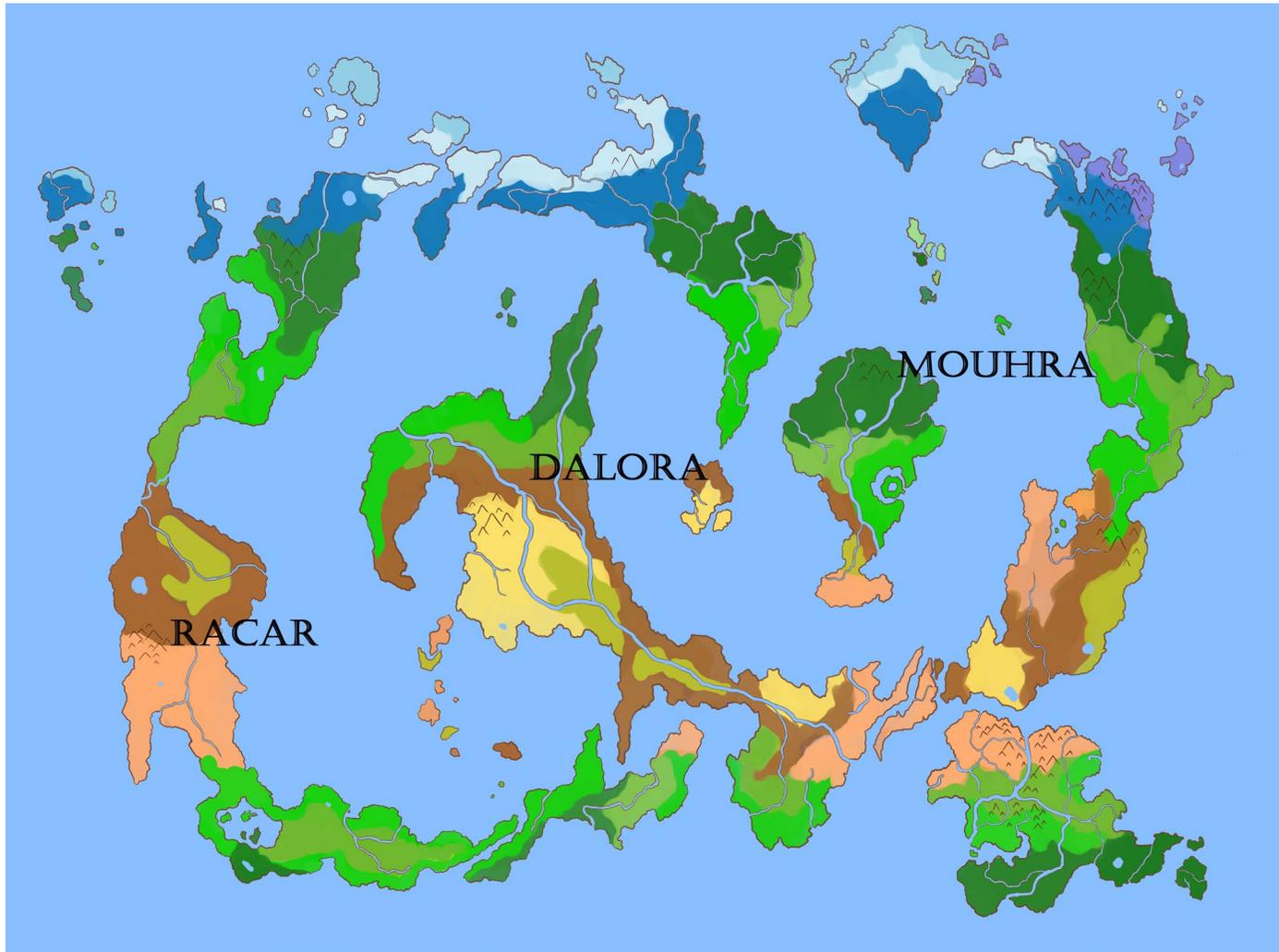


## DESIERTO DE RACAR

El desierto de racar era parte del territorio de los Neithys, con un clima caluroso y seco en su mayoría, dónde lograron sobrevivir gracias a sus artes mercantiles.



#### 4.2.5 MAPA







## 4.3 Pos-Producción

### 4.3.1 Vista del webtoon

El formato en el que fue elaborado el cómic está indicado para lectura móvil y web, por lo que en mi caso, me decidí por 800 x 50.000 píxeles, quedando perfectamente encajado para una lectura móvil. En el momento de exportarlo se debe dividir el archivo en varias columnas, pero en el momento de subirlo a alguna plataforma como Webtoon, estas columnas se comprimen por sí mismas y no afecta ni dificulta la lectura.



## 5. CONCLUSIONES

A lo largo de este proyecto he podido adquirir nuevas habilidades, tanto creativas como plásticas, sobre todo porque es la primera vez que me enfrento a un capítulo entero, si bien en anteriores ocasiones he experimentado realizando páginas sueltas, no ha llegado a esta magnitud, en donde me he esmerado en tener una buena base respecto al mundo donde se desarrolla la historia, teniendo en cuenta los objetivos específicos.

Respecto a la historia no tuve problema, ya que desde un inicio pude rescatar ideas que tengo de años atrás, pero si fue extenso el trabajo de análisis que elaboré respecto a cómo quería que fuera el contexto del mundo que había creado, y a la creación de diferentes razas y elaboración de un mapa, entre otros. Me di cuenta de cómo un solo fallo en la elaboración de este y su contexto podía repercutir y trastocar todo en la producción, por lo que uno emplea mucho tiempo para prevenir antes de curar, resultando mayor el tiempo invertido en la preproducción que dibujando el capítulo en sí, ya que mis objetivos se centraban en ello.

La parte plástica me resultó más entretenida, ya que me produce cierto grado de relajación invertir mi tiempo en dibujar y colorear mis propias creaciones, más que las de otros. Las medidas y el formato no fueron un gran problema, gracias a que la página oficial de webtoon por ejemplo aclara las dudas que podía llegar a tener, si acaso, si hubo dificultad a la hora de exportarlo y quedara visible en la memoria, debido a su formato alargado preparado para estrenar.

Es increíble la cantidad de posibilidades narrativas que hay habiendo creado un mundo original, lo que a veces me dificultaba para seguir la historia, ya que eran tantas las ideas que se pasaban por mi cabeza que costaba decidirse por una.

## 6. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

### -Bibliografía

- Scott McCloud (1993) Entender el cómic. Astiberri Ensayo.
- García Font (2000) El legado Celta. MRA Ediciones.

### -Webgrafía

- “Indicador Myers-Briggs”, Tipos de personalidades (s/f) <https://www.16personalities.com/es/descripcion-de-los-tipos> (Consultado el 25 de marzo)
- Myers-Briggs: Isabel Myers y Katharine Briggs, las amas de casa que crearon uno de los indicadores de personalidad más famosos del mundo, (2018) <https://www.bbc.com/mundo/noticias-45996371#:~:text=En%20base%20a%20las%20ideas,millones%20de%20personas%20al%20a%C3%B1o.> (Consultado el 27 de marzo)
- Worldbuilding (II): climatología sencilla para escritores, Lucybell Haner, (2019) <https://lucybellhaner.wordpress.com/2019/05/15/worldbuilding-clima-y-el-mapamundi-de-tu-novela/> (Consultado el 15 de abril)
- Qué es el worldbuilding o creación de mundos, Cursos profesionales para guionistas, (2017) <https://cursosdeguion.com/40-worldbuilding-creacion-mundos/> (Consultado el 18 de abril)
- Cómo dibujar webtoons y cómics con lectura vertical, Art Rocket, (s/f) <https://www.clipstudio.net/aprende-a-dibujar/archivos/161951> (Consultado el 5 de abril)
- TEST de alineamiento para personajes, El habla de los rufianes (2020) <https://hablarufianesca.com/test/test-alineamiento-personajes/7if519366a3a02984e6ad08a46f6e8ecc8b/> (Consultado el 20 de abril)

- Mitología Celta: Origen, Etapas, Dioses, Animales, Símbolos, Mitos y más, Mitología Gurú (s/f) <https://mitologia.guru/pais/mitologia-celta/> (Consultado el 5 de abril)
- Mitología, Real Academia Española (s/f) <https://dle.rae.es/mitologia> (Consultado el 2 de junio)
- Cuento fantástico, Ecured (s/f) [https://www.ecured.cu/Cuento\\_fantastico](https://www.ecured.cu/Cuento_fantastico) (Consultado el 20 de abril)
- ‘Valerian’, el cómic que cambió la ciencia ficción, RTVE (2017) <https://www.rtve.es/noticias/20170814/valerian-comic-cambio-ciencia-ficcion/1596720.shtml> (Consultado el 24 de abril)
- El señor de los anillos, Fandom (s/f) [https://esdla.fandom.com/wiki/El\\_Señor\\_de\\_los\\_Anillos](https://esdla.fandom.com/wiki/El_Señor_de_los_Anillos) (Consultado el 24 de abril)
- El príncipe dragón, Filmaffinity (s/f) <https://www.filmaffinity.com/es/film667689.html> (Consultado el 26 de abril)
- Juego de tronos, Fandom (s/f) [https://hieloyfuego.fandom.com/wiki/Juego\\_de\\_Tronos](https://hieloyfuego.fandom.com/wiki/Juego_de_Tronos) (Consultado el 2 de junio)
- Lineage II, MMOs (s/f) <https://mmos.com/review/lineage-2> (Consultado el 2 de junio)
- The Legend of Zelda: Breath of the wild, Fandom (s/f) [https://zelda.fandom.com/es/wiki/The\\_Legend\\_of\\_Zelda:\\_Breath\\_of\\_the\\_Wild](https://zelda.fandom.com/es/wiki/The_Legend_of_Zelda:_Breath_of_the_Wild) (Consultado el 5 de junio)
- The elder scrolls V: Skyrim, Fandom (s/f) [https://elderscrolls.fandom.com/es/wiki/The\\_Elder\\_Scrolls\\_V:\\_Skyrim](https://elderscrolls.fandom.com/es/wiki/The_Elder_Scrolls_V:_Skyrim) (Consultado el 5 de junio)

## 7. ÍNDICE DE IMÁGENES

**Fig 1.** Extraído de <https://alchetron.com/Valerian-and-Laureline>

**Fig 2.** Extraído de <https://chroniquesdelinvisible.wordpress.com/2017/09/21/valerian-vu-par-lupano-et-lauffray-shingouzlooz-inc-wil-frid-lupano-mathieu-lauffray-dargaud/>

**Fig 3.** Extraído de <https://starlogger.wordpress.com/tag/dr-strange/>

**Fig 4.** Extraído de <https://apkpure.com/fr/lord-of-the-rings-wallpapers-for-phone/com.lotrwp.bk>

**Fig 5.** Extraído de <https://www.moviemanía.io/phone/movie/122-the-lord-of-the-rings-the-return-of-the-king>

**Fig 6.** Extraído de <https://wallpaperboat.com/the-dragon-prince-wallpapers>

**Fig 7.** Extraído de <https://www.rbbtoday.com/article/img/2018/09/15/163628/611009.html>

**Fig 8.** Extraído de <http://www.sneakpeek.ca/2019/11/the-dragon-prince-on-netflix.html>

**Fig 9.** Extraído de <https://wallpapersden.com/game-of-thrones-hd-flag-wallpapers-wallpaper/5120x2880/>

**Fig 10.** Extraído de <https://estacaonerd.com/game-of-thrones-primeiro-episodio-da-temporada-final-vazou/>

**Fig 11.** Extraído de <https://gamecomplainrepeat.wordpress.com/tag/game-of-thrones/>

**Fig 12.** Extraído de <https://loish.net>

**Fig 13.** Extraído de <https://loish.net>

**Fig 14.** Extraído de <https://www.tumgir.com/tag/lois%20van%20baarle>

**Fig 15.** Extraído de <https://twitter.com/itslopezz/status/1108457095265951746?lang=fa>

**Fig 17.** Extraído de <https://www.libreriaayala.com/es/literatura/14724-gleaming-the-art-of-laia-lopez-9788467933031.html>

**Fig 18.** Extraído de [https://www.margenlibros.com/libro/strawberry-moon-moon-1\\_456683](https://www.margenlibros.com/libro/strawberry-moon-moon-1_456683)

**Fig 19.** Extraído de <http://bilder.4ever.eu/pc-games/action/lineage-2-219421>

**Fig 20.** Extraído de <https://www.wallpapergeeks.com/lineage-ii-the-chaotic-chronicle-wallpaper/>

**Fig 21.** Extraído de <https://www.vrupal.com/noticias/60139-descubren-que-desde-la-casa-de-link-en-breath-of-the-wild-se-ven-las-4-bestias-divinas/p/1/cronologico>

**Fig 22.** Extraído de [https://www.wallpaperup.com/1402340/zelda\\_videogames\\_adventures.html](https://www.wallpaperup.com/1402340/zelda_videogames_adventures.html)

**Fig 23.** Extraído de <https://novocom.top/view/d7256a-desktop-game-wallpaper-hd/>

**Fig 24.** Extraído de <https://www.dreadcentral.com/news/242895/sdcc17-kneel-skyrim-nintendo-switch/>

## 8. ANEXOS

Para ver todos los archivos de este proyecto en Drive:

<https://drive.google.com/drive/folders/1gculjVkBAYjJHIUKRskVnSDFFaSFwz4a?usp=sharing>

ARINDON