

Familia a la deriva

Laura Suárez

Bitácora

Proyecto de Grado

Dirigido por

Pablo César Gómez López

PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA

Artes Visuales

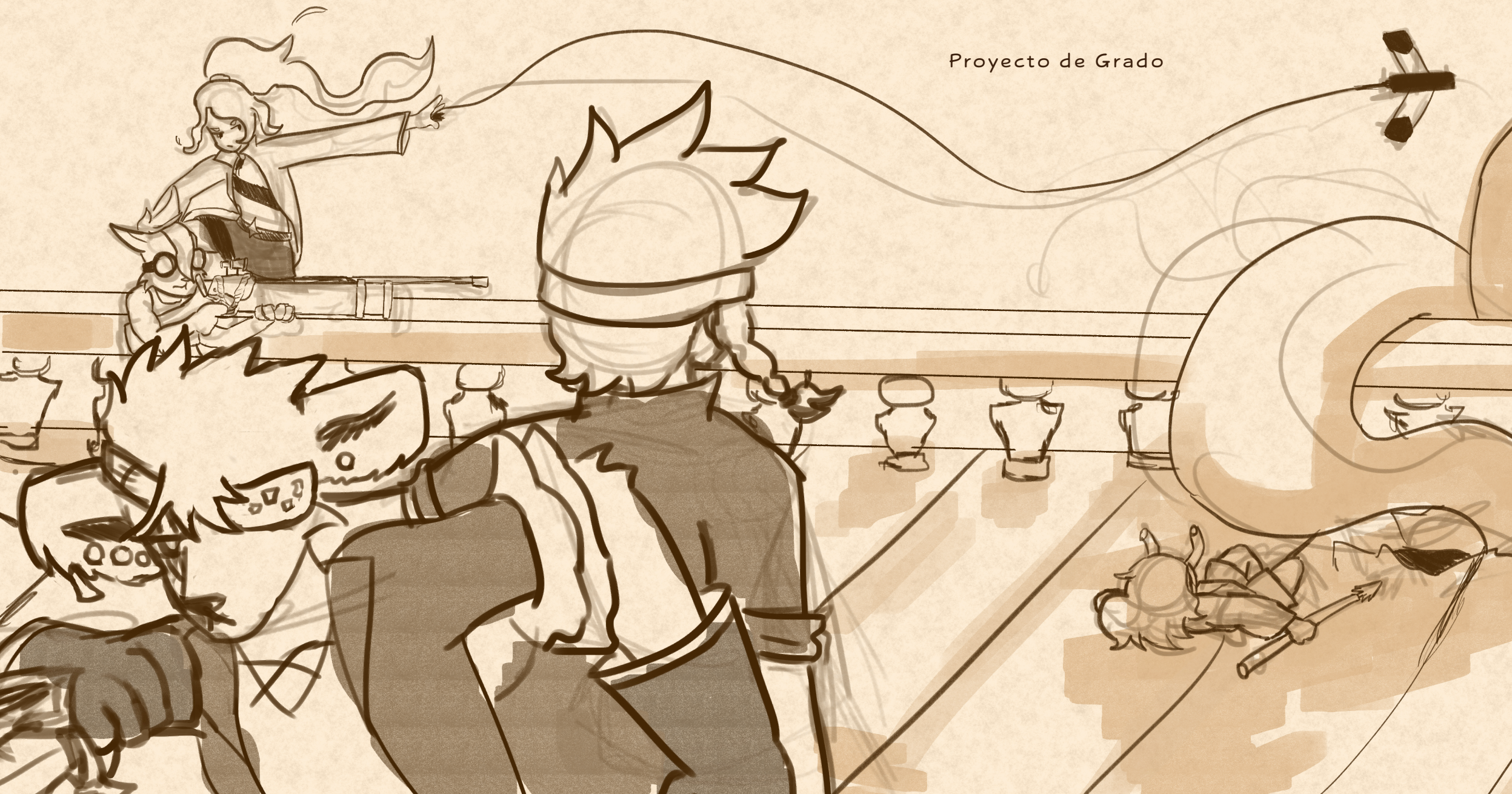
Santiago de Cali 2024


Familia a la deriva

Laura Suárez

Bitácora

Proyecto de Grado





Dirigido por

Pablo César Gómez López

PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA

Artes Visuales

Santiago de Cali 2024



ARTÍCULO 23 de la Resolución No. 13 del 6 de Julio de 1946, del Reglamento de la Pontificia Universidad Javeriana.

"La Universidad no se hace responsable por los conceptos emitidos por sus alumnos en sus trabajos de tesis. Sólo velará porque no se publique nada contrario al dogma y la moral católica y porque las Tesis no contengan ataques o polémicas puramente personales; antes bien, se vea en ellas el anhelo de buscar la Verdad y la Justicia".

ÍNDICE

Agradecimientos	6
Statement	7
Tema	8
Resumen	9
Abstract	9
Problemática	10
Justificación	11
Objetivo	12
Marco teórico	13
La Familia.....	15
Vínculo Afectivo No Sanguíneo.....	17
Piratas	19
One Piece	21
Treasure Planet	26
Metodología	29
Destino 1	31
Destino 2	31
Destino 3	41
Presentación de personajes.....	45
Lineas de tiempo	74
Destino 4	83
Zona 1	85
Zona 2.....	86
Zona 3.....	87
Zona 4.....	88
Registro fotográfico	89
Conclusión	93
Referencias	94
Imágenes	95

Agradecimientos

Para Mayerlis, sin ti Will y Zoila no serían el dúo dinámico.

Muchas gracias a Pablo Gómez, mi director de proyecto, por guiarme y creer en mí. Gracias a mis padres por el apoyo durante toda la carrera. Y por último, quiero agradecer a mi pequeño equipo de producción: Juan Pablo Escobar, Mariana Flores, Mariana López, Laura Martínez y Laura Muñoz; gracias por hacer esto posible, por convertirse en mi pequeña familia y no dejarme a la deriva.



Statement

Laura Sofia Suarez Cohen data los orígenes de su inspiración desde que era niña, solía ver diferentes series animadas y creadores de contenido ya fuera artístico, musical o animado; en vista de que esta clase de cosas la inspiraron, decidió que inspiraría a otros con las historias que hiciera. Quiere mostrarles a las personas como si trabajan y se esfuerzan día a día pueden cambiar y seguir de generación en generación esta clase de obras. Algunas de las cosas que hace para esto son sketches, dibujos digitales y plantear diferentes historias para transmitirlos al papel. Algunas de sus técnicas más destacadas, las cuales siguen en desarrollo, son el uso de la trama y la ilustración en diferentes estilos como el semi-realismo o la reinterpretación de diferentes características destacadas entendiendo cómo funcionan de manera detallada, todo esto combinado con su imaginación o conceptos que se le presentan en su vida diaria.

En sus prácticas se apoya en el diseño de personajes, le es divertido jugar con las diferentes características y especies de estos, también suele hacer pinturas con temáticas serias o absurdas. Actualmente es una artista en formación que estudia el programa de artes visuales, trata de sacar la cara por sus proyectos y colaborar en otros. Se encuentra haciendo proyectos como Say Argh! una serie de una tripulación pirata o diferentes obras relacionadas al concepto de su fragilidad como un primer paso para cambiar.



Tema

A veces siento que no encajo en el lugar donde nací, y eso me ha generado muchas dudas e inseguridades. Esa sensación me llevó a refugiarme en la ficción, donde me fascinaban las historias de personajes muy distintos que, al unirse por un objetivo común, terminaban formando lazos profundos y encontrando un refugio en los demás. Siempre soñé con algo así: encontrar un grupo de personas con quienes crear historias, sentirme apoyada, tener un lugar seguro, y sobre todo, formar una familia que me aceptara por quien soy, más allá de lo material. Después de mucho tiempo, lo encontré en un grupo de personas que comparte ese mismo deseo de crear.

Mi libro de concept art, Familia a la deriva, trata precisamente sobre eso: la familia encontrada. A través de la aventura y la ficción, cuento cómo personajes de distintas especies y personalidades se unen buscando un lugar donde pertenecer.



Resumen

Familia a la Deriva es un proyecto que recopila los conceptos detrás de una tripulación pirata llamada Los Efímeros. Su foco principal está en la construcción de personajes completamente distintos entre sí, pero que, al compartir un mismo entorno, logran convivir, entenderse y convertirse en una familia. Unidos por la necesidad de sobrevivir a los desafíos del mar abierto, descubren vínculos que trascienden la diferencia.

A lo largo de estas páginas se revelará cómo fue concebido cada personaje, acompañado de fragmentos de sus historias personales y las vivencias que los definieron.

Este libro es una invitación para quienes se sienten a la deriva: a dejarse llevar por el viento, con la esperanza de encontrar su verdadero hogar. Porque, al final, no existe mar tan vasto que pueda separar a alguien de las aventuras donde nacen nuevos lazos.

Familia, historia, piratas, aventura, ficción, apoyo.

Abstract

Adrift Family is a project that compiles the concepts behind a pirate crew called The Ephemerals. Its main focus is on building characters who are completely different from one another, yet, by sharing the same environment, learn to coexist, understand each other, and become a family. United by the need to survive the challenges of the open sea, they discover bonds that transcend their differences.

Throughout these pages, you'll discover how each character was conceived, accompanied by fragments of their personal stories and the experiences that shaped them.

This book is an invitation for those who feel adrift: to let the wind guide them, with the hope of finding their true home. Because, in the end, no sea is vast enough to keep someone from the adventures where new bonds are born.

Family, story, pirates, adventure, fiction, support.

Problemática

He notado que muchas personas, incluyéndome, hemos experimentado el rechazo familiar o la sensación de no pertenecer al lugar en el que nacimos. Muchas veces esto lleva a buscar un nuevo lugar al cual pertenecer, ya sea por decisión propia o porque simplemente la vida nos empuja a buscar un nuevo lugar donde podamos ser comprendidos y aceptados. Cuando por fin encontramos ese sitio, solemos entregarnos con una lealtad profunda, incluso con nuestra vida.

Este fenómeno, aunque doloroso, es muy común y aparece con frecuencia en historias de ficción o fantasía. Los orígenes y los caminos de quienes atraviesan esta búsqueda son muy variados, lo que demuestra que es una experiencia universal. No es algo que haya dejado de suceder con el tiempo; al contrario, muchas personas aún siguen buscando esa familia elegida con la esperanza de hallar un hogar verdadero.



Justificación

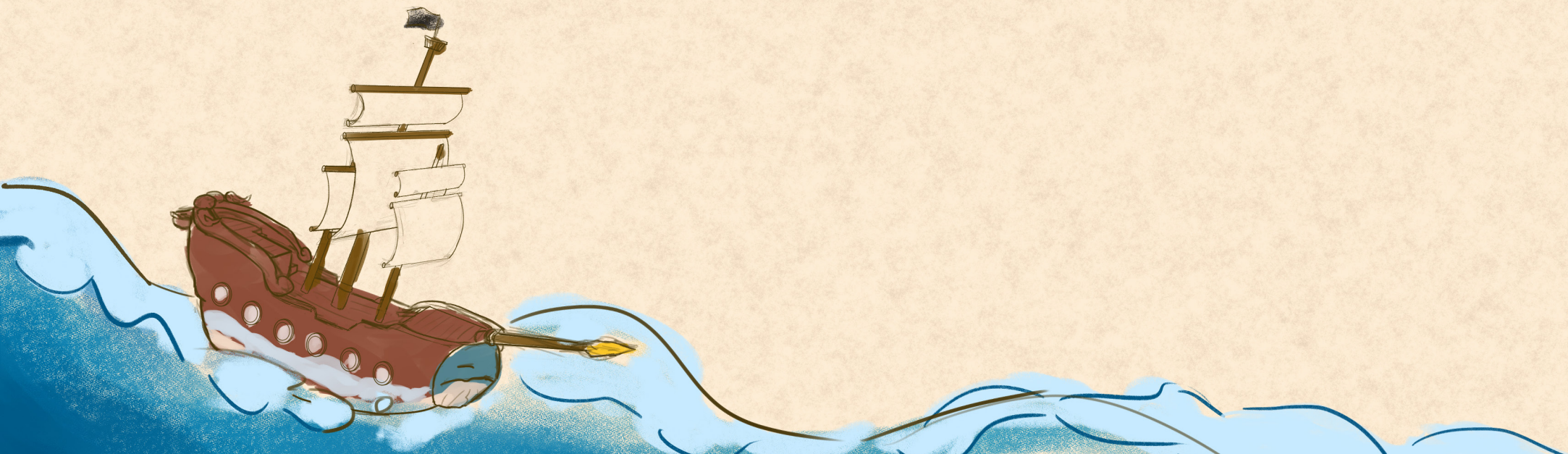
Me interesa explorar cómo las personas, pese a sus diferencias, logran crear lazos profundos sin necesidad de compartir lazos sanguíneos. Es algo que he vivido personalmente, encontrando más apoyo en personas ajenas a mi familia. También lo he visto en muchas historias ficticias, donde los protagonistas forman vínculos tan fuertes que terminan pareciéndose a una familia.


Este tema rara vez se discute, aunque es muy importante, especialmente para quienes temen crear lazos fuera del entorno familiar. Representarlo a través del arte visual puede ayudar a visibilizarlo, motivar a otros a formar nuevas conexiones y mejorar las que ya tienen. Por eso, este proyecto busca mostrar, desde la ficción, cómo personajes muy distintos pueden apoyarse y cuidarse como una familia elegida.



Objetivo

Construir un mundo y personajes ficticios alrededor de las familias no sanguíneas por medio de la ilustración y el concept art.





Marco teórico

Asunto

Exponer el fenómeno de la familia no sanguínea y el cómo se encuentra un apoyo en personas externas a un círculo

Conceptos



Proyectado en

Una historia ficticia sobre piratas con personajes totalmente distintos, que logran encontrar entre ellos una familia a pesar de no tener el mismo lugar de origen.

La Familia

"Para la psicología la familia tiene un gran rol en términos de desarrollo de la personalidad, entendiéndose como una red de personas que comparten un proyecto de vida compartido a largo plazo y por medio de la cual se generan fuertes relaciones de intimidad y dependencia emocional, por lo cual algunas de las funciones que se les ha asignado tiene que ver con proporcionar a sus miembros relaciones afectivas seguras, reproducir formas de comportamiento social frente a las crisis, y en particular hacia el manejo de las emociones, y buscar la independencia futura de sus miembros." (p. 7)

Andrea Catalina Vela Caro (2015)



A partir de esto se pueden dar varias interpretaciones de una familia, independiente de si se trata de personas con una conexión sanguínea o no. Se puede afirmar que lo que suele unir a personas en una familia es la búsqueda de protección y apoyo, la construcción de un proyecto de vida a largo plazo o simplemente la coincidencia de ideales.

Este tipo de apoyos se pueden encontrar en algunos de nuestros parientes, pero para aquellos que no obtienen la suerte de encontrar apoyo en su grupo sanguíneo, logran conocer otras personas en su misma situación y con los mismos ideales. Esto de los ideales también es algo que suele variar, se puede coincidir en un ideal, pero aun así es válido tener otros, lo cual no es opacado o impuesto sobre el ideal de otros, lo que lleva al punto de la búsqueda de una independencia futura de los miembros. A pesar de esta independencia de la que se habla, no se implica una separación o desligue permanente en los lazos de los miembros, pues ambos se ayudaron mutuamente a conseguir lo que anhelaban y formaron un vínculo afectivo en el camino.

Vínculo Afectivo No Sanguíneo

"Los vínculos afectivos se entienden como aquellas relaciones de cariño y amor que existen entre las personas; van más allá de los lazos de parentesco que se tengan ya que representan la unión indispensable que le da soporte y equilibrio a las decisiones y situaciones que se presentan en el curso de la vida." (p.9).

Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF) (2017)



Se afirma que los vínculos afectivos van más allá de la sangre o lo genético, ya no solo se limita a roles como padres o madre, también se pueden referir a mascotas o amigos. A veces el haber nacido en un lugar por defecto no garantiza un buen vínculo afectivo con los familiares, por más que se venga de la misma sangre o se tenga un parentesco.

Las vidas de las personas no se limitan a un núcleo familiar, también pueden formar relaciones externas y ser unidos por pensamientos o ideales, sumado al simple hecho de sentirse cómodos entre ellos y entenderse muy bien. Por lo general, esta clase de relaciones se llegan a desarrollar en todo el mundo sin importar las diferencias de distintos rasgos.

Piratas

“Cuando España monopolizó la ruta de América, los imperios de Inglaterra y Francia trataron de desmontarlo con ayuda de los piratas. Repartieron patentes que «legalizaban» la piratería y se les dio el nombre de corsos.

Los corsos atacaban y saqueaban los barcos españoles para llevar los botines a las coronas de Francia e Inglaterra, donde recibían su parte. Sin embargo, con el tiempo, no les resultó un negocio rentable por el largo trayecto.

Así que se emanciparon y establecieron su base en la Isla la Tortuga. Allí crearon la cofradía Hermanos de la Costa donde convivían bucaneros, corsos, piratas y filibusteros. Establecieron estrictas reglas para la selección de capitanes y repartición de riquezas.”

Francisco María (2022)



Muchos de los piratas empezaron a reunirse en islas y armar sus propios grupos, la realidad es que varios de estos solo pensaban en los beneficios económicos que esto les podía dar, después de todo, en un entorno de escasos recursos el dinero era lo más valioso. Sin embargo, algunas tripulaciones lograban unirse y mantenerse leales los unos a los otros, es a partir de esto que se puede relacionar el concepto de la familia no sanguínea y los lazos afectivos a los piratas, a pesar de vivir en penuria, debían encontrar un lugar, un bando el cual les garantizara una clara supervivencia.

Los piratas han tenido una larga historia de enemistades, pero también de hermandad. Dependiendo del tipo y la actitud que se muestre, suelen haber piratas agresivos y otros medianamente inofensivos, independiente de esto estas tripulaciones son un buen representante de lo que pueden llegar a formar los vínculos afectivos que no tienen que ver con la genética o la sangre, el sobrevivir juntos tanto tiempo juntos provocando la creación de un sentido de pertenencia con los que consideras tu gente, los que mejor te han acogido.

One Piece

"Al investigar sobre los piratas para One Piece, me di cuenta de que los vikingos formaban parte de este grupo. Creo que es genial tener amigos en tu equipo, como en la serie protagonizada por Vicky. Puede que no sea la mejor comparación, pero siento que el espíritu de esa serie se traslada a mi trabajo".

(Eiichiro Oda, 2023)



One Piece es un anime conocido por sus icónicos personajes y larga duración. A lo largo de este anime se ve el vínculo afectivo que tienen los unos a los otros y se va desarrollando con respecto a las diferentes aventuras que viven. Lo curioso de todas estas relaciones es que empezaron fijándose en objetivos propios y razones egoístas, pero fueron escalando hasta convertirse en un sentimiento de apoyo mutuo sin perder sus objetivos o sueños propios.

Para profundizar más en este referente, se entrevistaron a diferentes personas que están al tanto de la obra. La pregunta por resaltar para este aporte fue: ¿Ve una relación de familia en los piratas de sombrero de paja? ¿Por qué?

“Sí, debido a la importancia que tienen las relaciones en la obra, una de las más significativas es la que comparten los Sombreros de Paja. La mayoría de ellos carece de una familia biológica conocida, pero buscan construir lazos familiares con aquellos que no comparten parentesco sanguíneo. Muchos encuentran esta conexión dentro de la tripulación, como lo demuestra claramente el caso de Nico Robin. Inicialmente sin nada ni nadie, ha pasado a estar rodeada de personas en las que puede confiar y a las que considera su familia. Esta dinámica se evidencia en las interacciones entre los miembros de la tripulación. Algunos muestran lazos fraternales, como Luffy, Nami, Zoro, Usopp y Sanji, mientras que Robin y Chopper exhiben una relación de madre e hijo. Incluso podemos observar a Jinbe adoptando el papel de un abuelo sabio para la “familia”. Este análisis, por supuesto, proviene de mi perspectiva como mero espectador.

Cabe mencionar que Eiichirō Oda, el creador de One Piece, ha abordado el papel que representaría cada personaje si fueran una familia real en algunas secciones de preguntas y respuestas (SBS). Sin embargo, es importante considerar que estas situaciones son hipotéticas y no canónicas, por lo que su relevancia en la trama principal puede ser limitada.”

(Mayerlis Meléndez, comunicación personal, 19 de noviembre del 2023)





*"sí, veo una relación de familia, porque todos se preocupan los uno por los otros, se protegen y hay confianza entre ellos, de eso se trata la familia."
(Dailym Orjuela, comunicación personal, 19 de noviembre del 2023)*

"Si, estos a lo largo de los años de la duración del manga de One Piece cumplen la función de una familia para ellos mismos, obviamente no es perfecta, pero, ellos se apoyan al punto de poner en riesgo su vida misma para salvar o apoyar a uno de los sombrero de paja."

(Juan Pablo Escobar, comunicación personal, 19 de noviembre del 2023)



Para concluir con este referente, los testimonios de los entrevistados, personas que han seguido tanto el manga como el anime desde hace mucho tiempo, coinciden en que la tripulación al final son como una familia en la que suelen adquirir diferentes roles a medida que se van relacionando por un objetivo que tenían en común. A pesar de no ser del todo perfectos, se denota el apoyo que muestran a sus ideales mutuamente. Es interesante las perspectivas que nos pueden llegar a brindar los espectadores al respecto de la obra.

Figura 1.

One Piece



Nota. 'One Piece' se inspira en este anime alemán de culto, confiesa su creador Eiichiro Oda en la pag. Xataka Fuente: Pablo Hernández (2023)

Treasure Planet

"When Livesey requests a private chat with the hostage Jim, the other pirates protest loudly, but Silver allows it because he trusts a gentleman like Livesey. This trust on Silver's part seems noble and real. Additionally, the affection between Silver and Jim seems sincere from the very beginning. Though Jim is a mere cabin boy, Silver speaks to him fondly; toward the end of the trip, he remarks that Jim reminds him of himself when he was young and handsome. Likewise, Jim publicly calls Silver "the best man here," and his wish for Silver's happiness in the last paragraphs of the novel is sincere. Overall, Silver's behavior indicates that he is more than a mere hoodlum. There is something valuable in him for Jim's development, as the name "Silver" suggests."

(SparkNotes, 2023)



La película es un claro ejemplo de cómo se puede formar un vínculo afectivo no sanguíneo entre personas muy distintas. Jim, un adolescente humano, y John Silver, un pirata cyborg, desarrollan una relación de tipo padre-hijo mientras buscan juntos un tesoro. Aunque su lazo se ve afectado por la ambición de Silver, este termina eligiendo salvar a Jim por encima del oro, reforzando así el vínculo entre ambos. Al final, cada uno sigue su camino, pero se quedan con el recuerdo y la conexión emocional que formaron.

La historia demuestra que las familias no dependen de la sangre, sino de la convivencia, el apoyo y el entendimiento mutuo. Los vínculos afectivos pueden surgir entre cualquier ser, sin importar su origen o especie, especialmente cuando comparten un objetivo que los lleva a unirse. Es en esa convivencia donde nacen la empatía, el cariño y, finalmente, la unión familiar.

Figura 2.

Treasure Planet



Nota. Sigo Aquí 1080p (Mensaje motivador y reflexión | El Planeta Del Tesoro | Cover) en la pag. YouTube. Fuente: Jordicat (2016)



The background is an abstract painting with a textured, layered appearance. It features broad, sweeping brushstrokes in shades of blue, yellow, and white. The colors are blended together, creating a sense of depth and movement. The overall effect is reminiscent of a sunset or a seascape, with the white and yellow areas suggesting light and the blue areas suggesting a sky or water. The texture is visible, with some areas appearing more saturated than others.

Metodología

Para este proyecto empecé tomando procesos que he desarrollado en asignaturas anteriores. Estos procesos tratan sobre una historia que he estado escribiendo con una amiga, llamada "Say Argh!", por lo que gran parte de los conceptos y personajes ya habían sido trabajados anteriormente.

Tiempo después, el desarrollo del concepto empezó con una introspección, comencé a fijarme en una situación que estaba experimentando últimamente en cuanto a mi familia y relaciones interpersonales, algo que ocasionó que cayera en cuenta de que "Say Argh!" era una indirecta hacia mi misma, toda la historia recogía situaciones recurrentes que veía en la ficción y a su vez cosas de mi misma, sentimientos que mi familia alguna vez me generó al sentir una falta de apoyo emocional. Al empezar a exteriorizar la historia con cercanos míos, encontré de cara los tintes de mi que había puesto en los personajes, algo gracioso es que todos ya lo sabían menos yo.

Todo esto me lleva a usar la parte plástica que se ha venido trabajando en semestres anteriores, la cual es clave a la hora de desarrollar el proyecto. Complemento a su vez, todo el proceso al aplicar el concepto de la familia encontrada en la vida real, de manera que empiezo a hablar con personas que considero muy cercanas a mí, buscar apoyo en ellas a la hora de desarrollar el proyecto. Así que para empezar a diseccionar cuatro momentos:

- Destino 1
- Destino 2
- Destino 3
- Destino 4

Destino 1

Para iniciar con la conceptualización del proyecto, empecé a escribir e investigar sobre temas como los lazos no sanguíneos y cómo estos se relacionaban con las historias de ficción, ante todo en el desarrollo de personajes. ¿En qué impacta salir a buscar personas que genuinamente te apoyen? ¿Qué es lo que te empuja a esto? Esta es la clase de preguntas que me hacía a medida que me iba adentrando en conceptos como los Vínculos no sanguíneos y la familia encontrada.

Destino 2

A partir de los conceptos planteados anteriormente, comencé a mejorar una de las historias más grandes que he hecho, o que más bien tiene un gran potencial, llamada "Say Argh!". Esta historia surgió cuando una amiga y yo empezamos a entusiasmarnos con la idea de escribir algo juntas, con el tiempo yo seguí escribiendo la historia, planteando situaciones y puntos de quiebre relevantes para el desarrollo de los personajes, aun así, soy alguien que suele hacer las cosas al revés, lo que ocasionó que dejara de lado la escritura individual de los personajes. ¿Cómo son individualmente?, ¿cuáles son sus hobbies?, ¿qué los hace ser su propia persona?, ¿cuáles son sus metas, sus razones?, etc. Entonces, con todo esto empecé a desarrollar a los personajes, organizar la información y conceptos previamente planteados.



Figura 3. *Primeros conceptos*

Fuente: Autoria propia (2025)



Para empezar con la parte escrita de estos personajes, inicié con descripciones basadas en la prosopografía, la descripción de características físicas, y la Etopeya, la descripción de características de personalidad. Este tipo de descripciones vienen acompañadas de algunos datos importantes del personaje.



Nombre: William Davis Allen (Will)

Edad: 23 años

Altura: 1,70 m

Peso: 72Kg

Especie: Humano

Armas: Mosquete y Cimitarra

Rol: Capitán

Prosopografía: Algunas características físicas que destacan es el cómo sobresale su mejilla que termina en punta, barbilla algo redondeada, cejas un poco gruesas y un cuerpo en forma. Su cabello es desordenado y algo largo, por lo que se hace trenzas para que el pelo no le moleste, aparte de eso es un recuerdo del bar que alguna vez lo crió.

Etopeya: Will se caracteriza por tener una personalidad carismática y ser astuto. Es alguien que no se rinde con nada, algo que lo puede llevar a ser algo terco de vez en cuando. Otra cosa a destacar es que es temerario a niveles exagerados.



Nombre: Zoila de Kiev Agatha Scarlet Crimson (Zoila)

Edad: 24 años

Altura: 1,83m

Peso: 68Kg

Especie: Lemur cola anillada híbrido de Lemur ardilla y Lemur ratón

Arma: Daga

Rol: Sub-capitana

Prosopografía: Algunas de sus sospechosas características físicas que destacan son sus grandes orejas, un hocico fino, de sus mofletes caen pelos que se unen y terminan en una sola punta. En lugar de su ojo izquierdo tiene un parche cubierto de diamantes mientras que en el derecho tiene una cicatriz; tiene manchas en el hocico, el cabello, los brazos y la cola, tiene una cola larga y fuerte. Tiene músculos flexibles y lo suficientemente fuertes para escalar.

Etopeya: Es alguien que se caracteriza por ser fría y distante, suele ser bastante directa con lo que dice. Es alguien que adora la armonía entre los suyos, por lo que siempre se verá molesta ante pleitos innecesarios. Se caracteriza por ser estratégica, siempre plantea planes efectivos que se pueden ejecutar sencillamente.



Nombre: Marcus Morton Miler (Marcus)

Edad: 54 años

Altura: 2,35m

Peso: 200Kg

Especie: Minotauro

Arma: Hacha Alas de Fénix

Rol: Chef y bartender

Prosopografía: Algunas características físicas que resaltan es su cara de toro, posee grandes cuernos en los cuales, uno de ellos, tiene un aro que marca que pertenecía a una pandilla. En su oreja derecha tiene un arete que comparte con Candelaria, sus mejillas y cara todavía tienen pelo. Tiene una musculatura definida, al ser un minotauro genéticamente es musculado, sin embargo, la edad se refleja en su panza y cabellera, tiende a acumular grasa en la panza mientras que perdió el pelo de su cabeza, antes tenía melena.

Etopeya: Es alguien que se caracteriza por ser muy protector y paternal. Siempre está velando por la seguridad de los demás, lo que lo lleva a tomar riesgos que pueden atentar con su vida. Suele tener una gran paciencia con los suyos, se muestra empático a la hora de escuchar a los demás y ofrece parte de su sabiduría como respuesta.



Nombre: Yú Jînlî (Yú)

Edad: 19 años

Altura: 1,56

Peso: 46Kg

Especie: Humano

Arma: Arpón

Rol: Navegante

Prosopografía: Algunas características físicas que resaltan es su máscara blanca con ojos negros de pupilas brillantes, esta se complementa con su característico pelo café oscuro desalineado. Por la parte de su vestimenta destaca por tener un impermeable amarillo y vermudas de color azul oscuro, esto se acompaña con su falta de zapatos. Por el lado de su contextura, es alguien escuálido, carece de masa muscular.

Etopeya: Es alguien que se caracteriza por ser muy tímido y asustadizo, trata de ser alguien valiente pero siempre huye de los enfrentamientos. A pesar de esto, tiene un gran intelecto cuando se trata de ubicación espacial, le es fácil reconocer caminos rápidos y seguros. Otra de las cosas que destacan en él es su aprecio por la naturaleza.



Nombre: Zack Michael Durand Michel (Zack)

Edad: 29 años

Altura: 1,70

Peso: 69Kg

Especie: Tiburón Azul

Armas: Espadas roperas y Katana

Rol: Maestro en combate y Armería

Prosopografía: Algunas características físicas que resaltan es su cara de tiburón, posee un hocico largo que termina con una nariz en punta, su boca se encuentra llena con filas de dientes filosos, en vez de cabello tiene una aleta dorsal la cual tiene un corte y esta es acompañada con la bandana compartida con Helena que lleva en la cabeza. Por el lado de su contextura tiene una musculatura marcada, pero se ve delgado.

Etopeya: Es alguien que se caracteriza por ser muy decidido y ambicioso, siempre se lo verá sacando la cara por los suyos, sin embargo, tiende a apuntar a objetivos tan altos que escapan de su alcance por lo imposibles que son de ejecutar. Es demasiado autoexigente, lo que hace que quiera sacar el potencial de otros a niveles obsesivos.



Nombre: Helena Higinia Romero Hinojal (Helena)

Edad: 27 años

Altura: 1,60

Peso: 61Kg

Especie: Gerritarrok

Arma: Flauta dulce y un pedazo de armadura

Rol: Curandera/médico

Prosopografía: Algunas características físicas que resaltan es su cabello de hiedra acompañado de una bandana que comparte con Zack, sus cejas son delgadas, tiene nariz y barbilla puntiagudas, gracias a su barbilla su cara se ve algo alargada. En cuanto a su contextura, es delgada en su torso pero de piernas gruesas.

Etopeya: Es alguien que se caracteriza por ser muy noble y pacífica, siempre evitará meterse en conflictos, ya que su ideología es siempre encontrar alternativas a la violencia, aun así, esto no impide que pueda enojarse con otros. Helena se enoja rara vez, pero cuando lo hace tiende a reprochar las cosas y dar golpes de realidad con la palabra a otros.



Nombre: Alga Wright Jones (Alga)

Edad: 28 años

Altura: 1,60

Peso: 68Kg

Especie: Híbrido de gato y plantas

Armas: Fusión de escopeta y francotirador, pistolas provisionales y armas de fuego

Rol: Mecánica

Prosopografía: Algunas características físicas que resaltan es su pelaje de pasto, acompañado con su cola de alga. su cara tiene un mentón redondeado y de sus mejillas salen pelos que terminan en dos puntas. Su cabello se caracteriza por estar desordenado, este se encuentra acompañado de sus goggles junto a largas orejas ligeramente delgadas. Entrando a contextura de su cuerpo, presume de brazos marcados pero de un cuerpo algo delgado, esto se debe a que contiene más músculo que grasa.

Etopeya: Es alguien que se caracteriza por ser muy centrada y amargada, suele fastidiarle la interacción social en exceso, siempre se la pasa entre máquinas con el fin de mejorar los sistemas del barco. Es alguien que le apasiona demasiado la mecánica, tanto, que vive con el sueño de ser la primera en crear nuevas cosas



Nombre: Yulia Ursa Major (Yulia)

Edad: 29 años

Altura: 1,80

Peso: 60Kg

Especie: Estelariana

Armas: Cruzerang, pociones, piedras protectoras y habilidades especiales

Rol: Sacerdotisa

Prosopografía: Algunas características físicas que resaltan es su cabello de carácter cósmico, este tiene un degradado que inicia con tonos de colores oscuros y termina con pequeños destellos en la punta. Su cara es de características alargadas las cuales vienen acompañadas de ojos que suelen cambiar de forma cuando siente emociones fuertes.

Etopeya: Es alguien que se caracteriza por ser juguetona y atrevida, siempre está en busca de la diversión fácil sin importarle el bien de otros, suele salirse con la suya y embaucar a los demás. A pesar de toda esta actitud, debajo de esa máscara de bufón simplemente está conflictuada consigo misma.

Todo esto se plantea con el fin de sentar las bases de los personajes, poner en materia los conceptos que tenía previstos en mi cabeza para luego refinarlos y darles sentido con base a los roles que tienen en la tripulación. A parte de esto también empecé a tomar referentes visuales como lo fueron One Piece (Figura 1) y Treasure Planet (Figura 2), estos también son influyentes en la escritura. En estas obras se plantean personajes de diferentes especies con temática pirata, razón por la que serán consideradas grandes inspiraciones y los pilares principales de este proyecto

Destino 3

Para iniciar esta etapa es de gran relevancia tener en cuenta el worldbuilding del proyecto, tomé como referencia las exploraciones de Ryōko Kui en su manga Dungeon Meshi (2014) este aborda el concepto del worldbuilding y la aventura. Se relata la historia de un grupo de aventureros que están en busca de uno de sus integrantes que perdieron en la dungeon, con los pocos recursos de los que disponen deciden adentrarse y comer monstruos de la dungeon. A lo largo de esta aventura se muestran diferentes especies de monstruos y resaltan de gran manera las características distintivas de cada personaje.

Figura 4.

Dungeon Meshi: Daydream hour



Nota. Dungeon Meshi - Daydream Hour compilation cover spread Fuente: Ryōko Kui (2024)

Figura 5.

Dungeon Meshi: Daydream hour 4



Nota. [Kui Ryoko] DAYDREAM HOUR 4 Fuente: Ryōko Kui (2024)

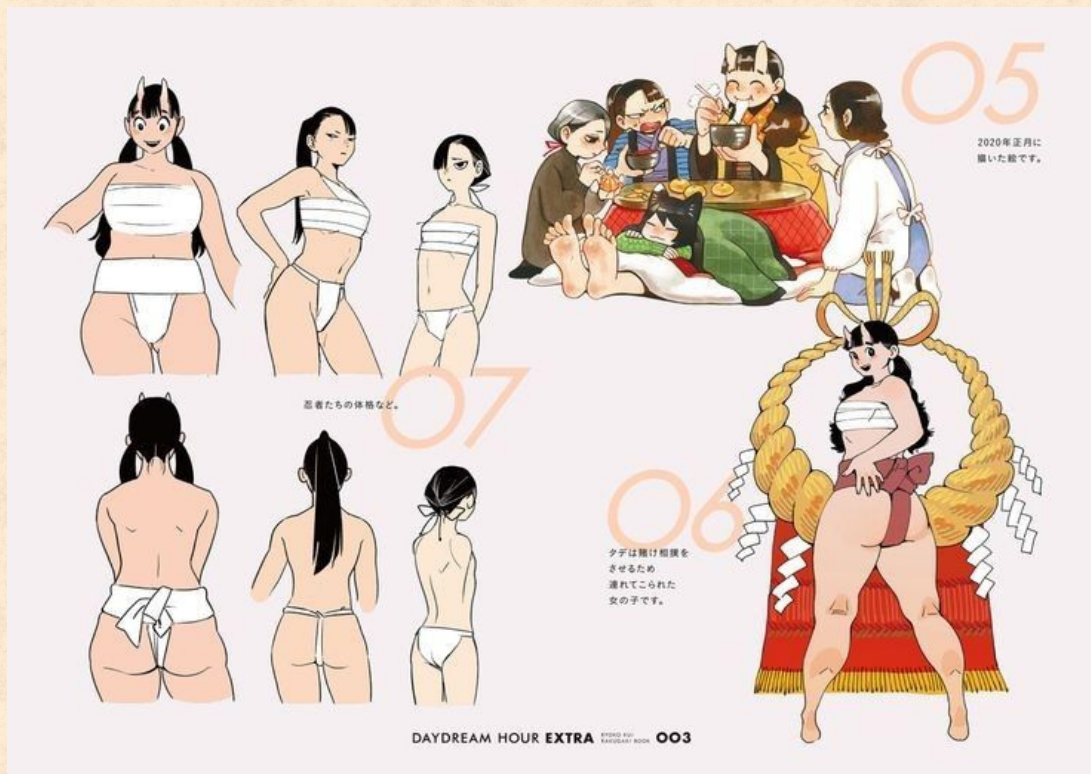


Figura 6.

Dungeon Meshi: Daydream hour extra

Fuente: Ryōko Kui (2024)

Figura 7.
Dungeon Meshi: Daydream hour

Fuente: Ryōko Kui (2024)



En el mismo manga, Ryōko Kui muestra los estudios de características y garabatos que hace a la hora de conceptualizar sus personajes, esto se ve en los Daydream hours (Figura 4), libros que compilan la ardua conceptualización de la creadora a la hora de hacer el worldbuilding de Dungeon Meshi. Es esencial ver cómo plantea formas específicas para cada personaje (Figura 5), se ve en los cuerpos (Figura 6), siluetas y fisonomía (Figura 7, 8 y 9). Inspirada por esta forma detallada de crear empecé a plantear la anatomía, tamaños y formas de mis personajes, después de todo para plantear personajes distintivos que se llevan bien hay que tener en cuenta el cómo se verán físicamente junto a las limitaciones que propone su especie.

Otra de las cosas que influye es el contexto de la época en la que se encuentran, así que para adentrarnos en este momento del proceso, habrá que pasar por una ardua descripción y presentación de personajes. A partir de aquí estaré narrando como los reconceptualicé y llegué al material actual.

Presentación de personajes

Para iniciar, hice un texto para explicar a cada personaje de manera resumida acompañado de un barrador para plantear las relaciones de algunos personajes (Figura 9)



Figura 10.

Panorama general

Este joven carismático de aquí es Will, el capitán de Los Efímeros. Se caracteriza por ser un cabeza dura pero con una astucia a la hora de liderar, aun así, debido a que es el nuevo al mando, algunos integrantes no lo toman tan en serio.

Toda tripulación necesita a alguien con experiencia, y aquí está Marcus. Por varios años ha sido tripulante de Los Efímeros teniendo varios roles en el barco, pero actualmente es chef y atiende el bar. Siempre estará cuidando de todos y apoyando a los más jóvenes.

Fue todo un misterio hasta que se unió a Los Efímeros, esta es Zoila, la Sub-capitán de la tripulación. Su tarea principal es supervisar que todo vaya según lo planeado y evitar las riñas entre los tripulantes. Tiene una personalidad calmada y seria, pero a la hora de pelear se vuelve alguien ruda y letal.

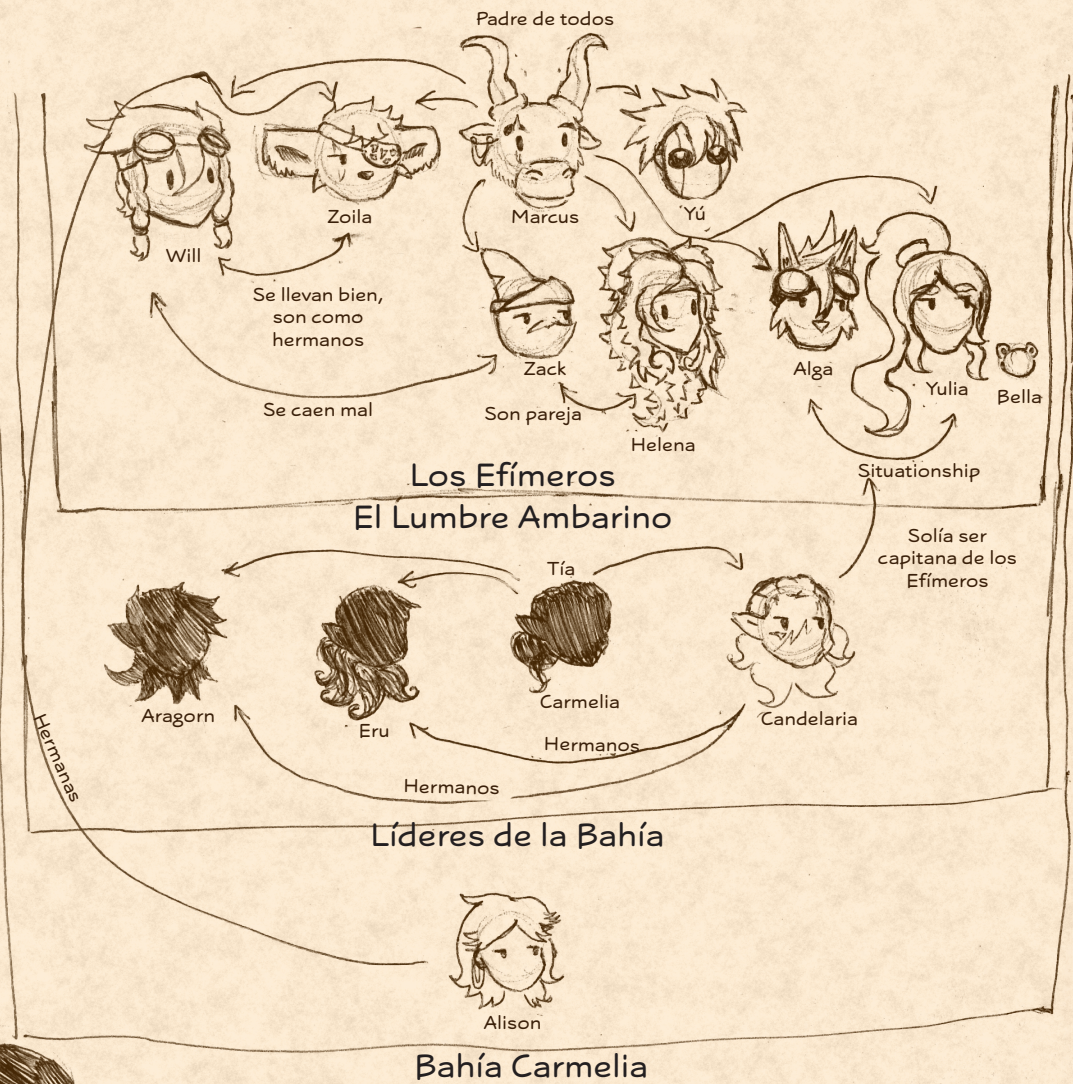
Yú, también conocido como el más tímido, es un gran navegante y es una pieza vital para la tripulación. Se encarga de trazar el curso a diferentes lugares de negocios, aventuras o descansos.

El más letal y ágil de Los Efímeros, Zack. Fue importante para la nueva etapa de la tripulación, actualmente es el maestro en combate y armería. Este puesto le fue cedido por Marcus hace mucho. Su tarea principal es asegurarse de que los tripulantes sepan defenderse y manejar distintas armas.

Helena, la más dulce de Los Efímeros. No suele ser parte de las riñas de la vida pirata por lo que siempre estará en el área de salud. Se encarga de velar por la salud física y psicológica de la tripulación. Cree en medios pacíficos, pero cuando se trata de ponerse seria, revela un carácter... inesperado.

Alga, la más ruda de Los Efímeros. Se caracteriza por hacer inventos extraordinarios con la chatarra, algo muy característico de su lugar de origen, esto conecta directamente con su rol en el barco, debido a que se encarga de las mejoras del barco. Suele estar muy metida en su trabajo por lo que no le interesa interactuar con otros.

Yulia, la sacerdotisa de la tripulación. Se caracteriza por su forma peculiar de relacionarse con los demás, pero aun así, es muy eficiente cumpliendo con su rol al mantener a la tripulación a salvo cuando se trata de demonios y espíritus malignos. No está sola, suele tener en sus hombros a Bella una ranita de gelatina que usa prótesis robóticas.



Will (Capitán)

Figura 11.

Will: modelo oficial



Fuente: Autoría propia (2025)

Figura 12.

Will: estudios 1



Fuente: Autoría propia (2025)

Figura 13.

Will: estudios 2



Fuente: Autoría propia (2025)



Nota de creación: Will (Figura 11) siempre es el primer personaje con el que planteo la estructura que seguirán los demás en cuanto a sus estudios. Por ejemplo, si realizo seis expresiones faciales de Will, el resto de los personajes también deberá tener seis. Sin embargo, esto a veces juega en su contra, ya que al ser el primer personaje explorado, se convierte en una especie de experimento para definir una estructura que puede evolucionar con los demás. Las estructuras que suelo proponer, como limitar el número de bocetos por personaje, no son una camisa de fuerza. Si ves que algo funciona mejor, no te limites a un número. El límite existe solo para mantener cierta coherencia y linealidad en el desarrollo de cada personaje.

Figura 14.

Will: estudios 3

Fuente: Autoría propia (2025)

Desarrollo Físico

Como era un concepto que nunca había planteado antes, desarrollar a Will resultó un poco complicado. Di muchas vueltas para definir tanto su personalidad como su apariencia física. Durante ese proceso, tuve que escarbar entre sus pocos antecedentes y recordé que, en algún momento, mi amiga y yo habíamos pensado en que Will fuera un protagonista "estereotípicamente atractivo", pero sin serlo del todo. Esa idea terminó de convencerme después de conversar con otras personas.

Entre los tipos de cuerpo que consideré (triángulo invertido, rectángulo, etc.), opté por el reloj de arena (Figura 14). Este tipo de complexión suele asociarse con una figura marcada y esculpida. Aunque Will no tiene una musculatura exagerada, sí posee una fuerza física dentro del promedio, lo que encaja bien con esa silueta.

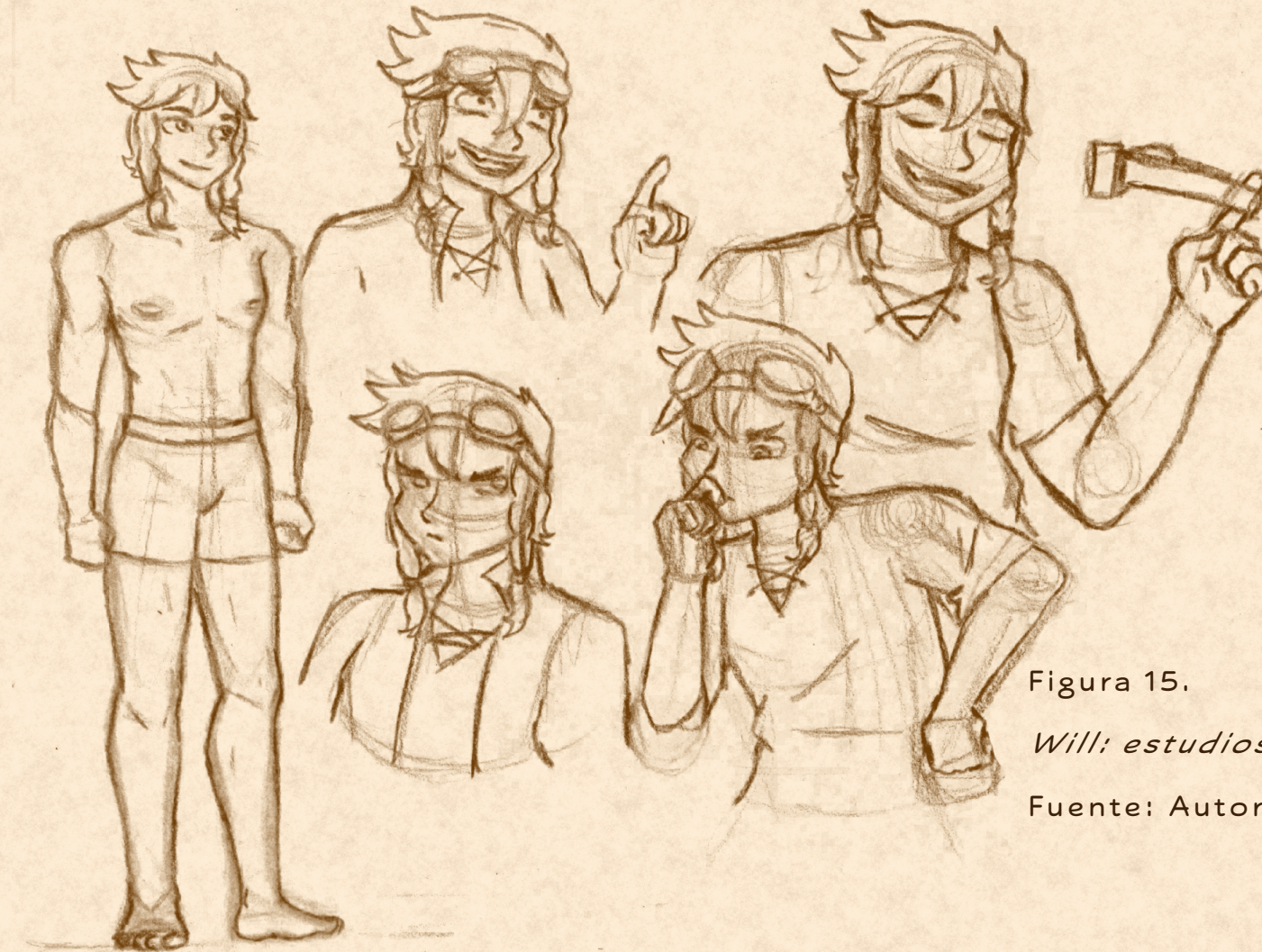


Figura 15.

Will; estudios 4

Fuente: Autoría propia (2025)

Zoila (Sub-capitana)

Figura 16.

Zoila: modelo oficial



Fuente: Autoría propia
(2025)

Figura 17.

Zoila: estudios 1



Zoila debe tener
músculo, ya que para
manejar una daga,
necesita fuerza



Lo mismo pasa al
escalar, aunque también
tiene que ser ágil

Fuente: Autoría propia
(2025)

Figura 18.

Zoila: estudios 2



Fuente: Autoría propia
(2025)



Desarrollo Físico

Para Zoila (Figura 16), tenía más claro el tipo de cuerpo que necesitaba. Al ser un animal caracterizado por su habilidad para escalar, resultaba evidente que debía tomar como referencia cuerpos de personas que practican escalada deportiva. Por esta razón, su musculatura se nota especialmente en las extremidades, ya que utiliza tanto los brazos como las piernas.

Sin embargo, al estar limitada por el uso de botas, Zoila tiende a depender más de sus brazos, concentrando en ellos la mayor parte de su fuerza. Esto me llevó a ser más específica al escoger la forma de su cuerpo. En su caso, utilicé la figura del triángulo invertido (Figura 19), una forma que suele asociarse con personajes de piernas delgadas y parte superior más desarrollada.

Figura 19.

Zoila: estudios 3

Fuente: Autoría propia (2025)

Marcus (Cocinero y bartender)

Figura 20.

Marcus: modelo oficial

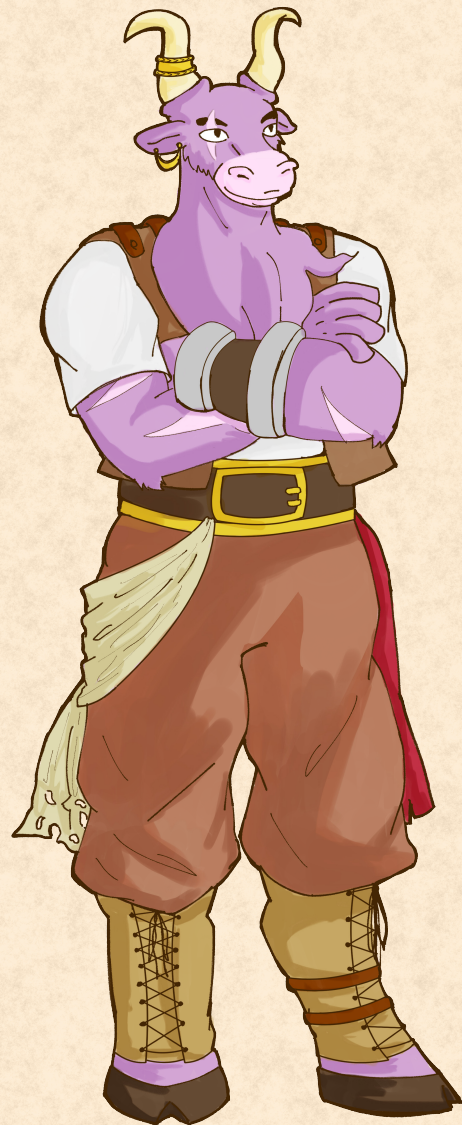


Figura 21.

Marcus: estudios 1



Eres alto, pero quiero revisar las proporciones piernas con tus brazos

Fuente: Autoria propia

(2025)

Figura 22.

Marcus: estudios 2



Fuente: Autoria propia

(2025)

Fuente: Autoria propia

(2025)



Figura 23.

Marcus: estudios 3

Fuente: Autoria propia
(2025)



Figura 24.

Marcus: estudios 4

Fuente: Autoria propia
(2025)

Desarrollo Físico

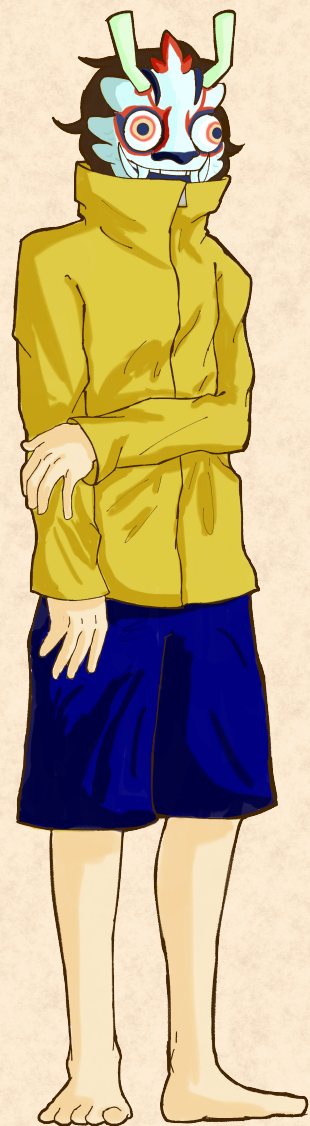
Marcus (Figura 20) es uno de los personajes que más me sorprendió. No suelo crear personajes de su edad, y mucho menos masculinos. A pesar de eso, tenía un largo camino por recorrer en cuanto al estudio de su anatomía. Con él, buscaba que sus patas fueran proporcionales a su cuerpo sin hacerlo parecer exageradamente alto, ya que quiero transmitir la sensación de que es un personaje pesado; alguien que, aunque está en forma, no se mueve con facilidad debido a su tamaño y, sobre todo, a su edad. Por eso, estudié lo justo y necesario sobre la anatomía de los minotauros.

Para la forma de su cuerpo, escogí la figura del cuadrado (Figura 23), una forma asociada a personajes corpulentos. Esto se nota especialmente en su torso, donde los hombros son el rasgo que más resalta en su silueta. Un detalle que lo acompaña es una ligera barriga, aunque sus músculos siguen presentes. Esto se debe a que, como minotauro, posee una complexión genéticamente musculosa. Sin embargo, con la edad, puede desarrollar características propias de los humanos, como la alopecia o la acumulación de grasa.

Yú (Navegante)

Figura 25.

Yù: modelo oficial



Fuente: Autoria propia
(2025)

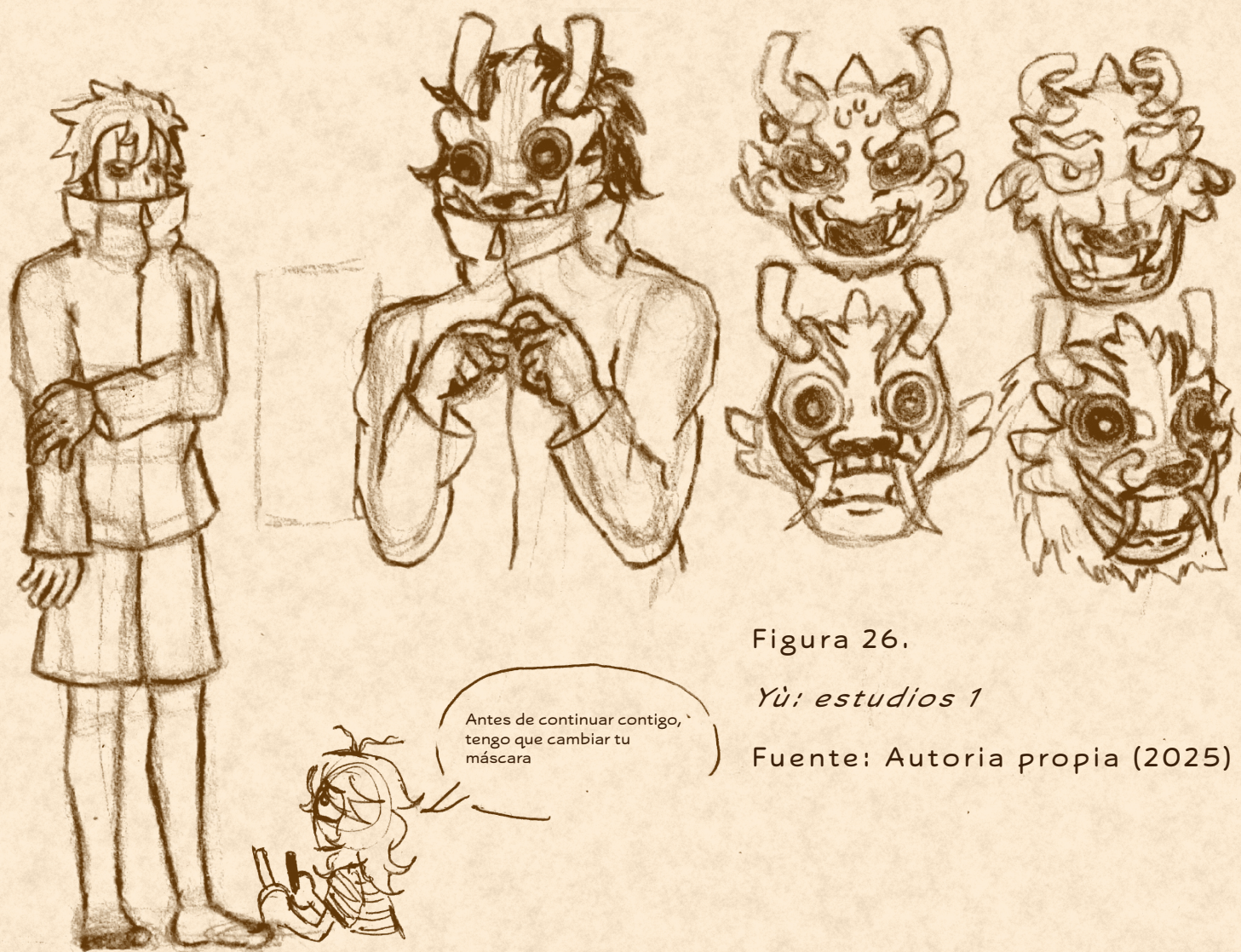


Figura 26.

Yù: estudios 1

Fuente: Autoria propia (2025)

Figura 27.

Yù: pruebas de color



Fuente: Autoria propia (2025)

Figura 28.

Yù: estudios 2



Fuente: Autoria propia (2025)

Figura 29.

Yù: estudios 3



Fuente: Autoria propia (2025)

Desarrollo Físico

Yú (Figura 25) es otro de los conceptos que no planteé enteramente yo. Es uno de esos personajes que llegaron a mis manos y al que empecé a dar forma con el tiempo. El primer problema que presentaba era su trasfondo cultural: se suponía que era de origen chino, pero llevaba una máscara con características japonesas. Por eso, comencé por ahí.

Inicié investigando referencias en la mitología china, específicamente la marítima, y pronto decidí rediseñar la máscara inspirándome en Ao Kuang, el dragón del mar del este. Esta nueva máscara aportó un aire de incomodidad al rostro de Yú (Figura 26 y 27), lo cual contrastaba con lo que él realmente es. Este rediseño terminó resaltando la ironía de su carácter: quiere ser valiente, pero en realidad es bastante asustadizo. Aun así, genera miedo en los demás sin proponérselo, debido a su apariencia enigmática y su comportamiento reservado.

Para su cuerpo utilicé la forma del rectángulo (Figura 29), que suele asociarse con personajes escuálidos y de carácter sumiso. A pesar de su complexión delgada, Yú posee algo de musculatura ligera en brazos y piernas, necesaria para tareas como jalar redes de pesca o lanzar el arpón.

Zack (Maestro en combate y armeria)

Figura 30.

Zack: modelo oficial



Fuente: Autoria propia (2025)

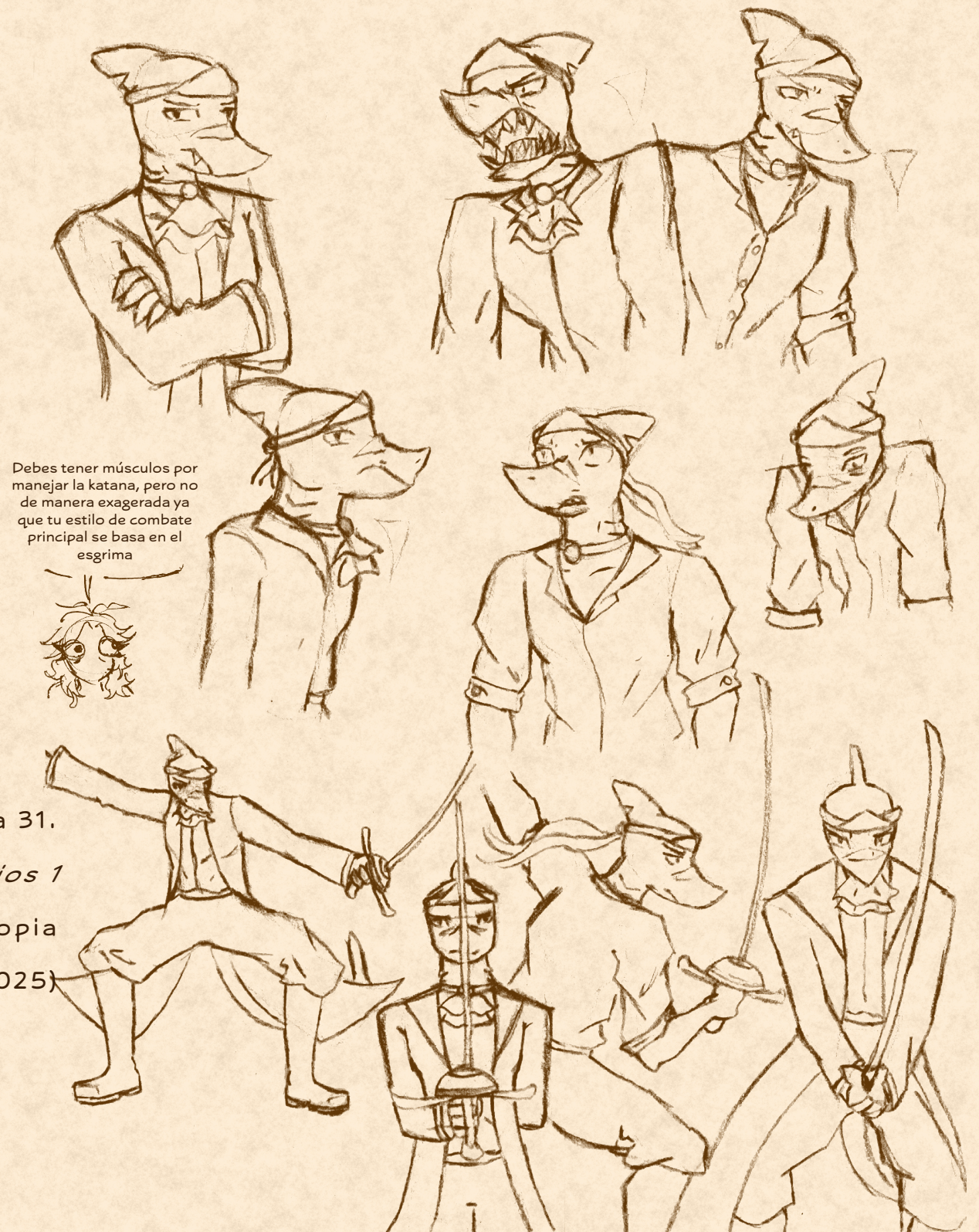


Figura 31.

Zack: estudios 1

Fuente: Autoria propia

(2025)

Figura 32.

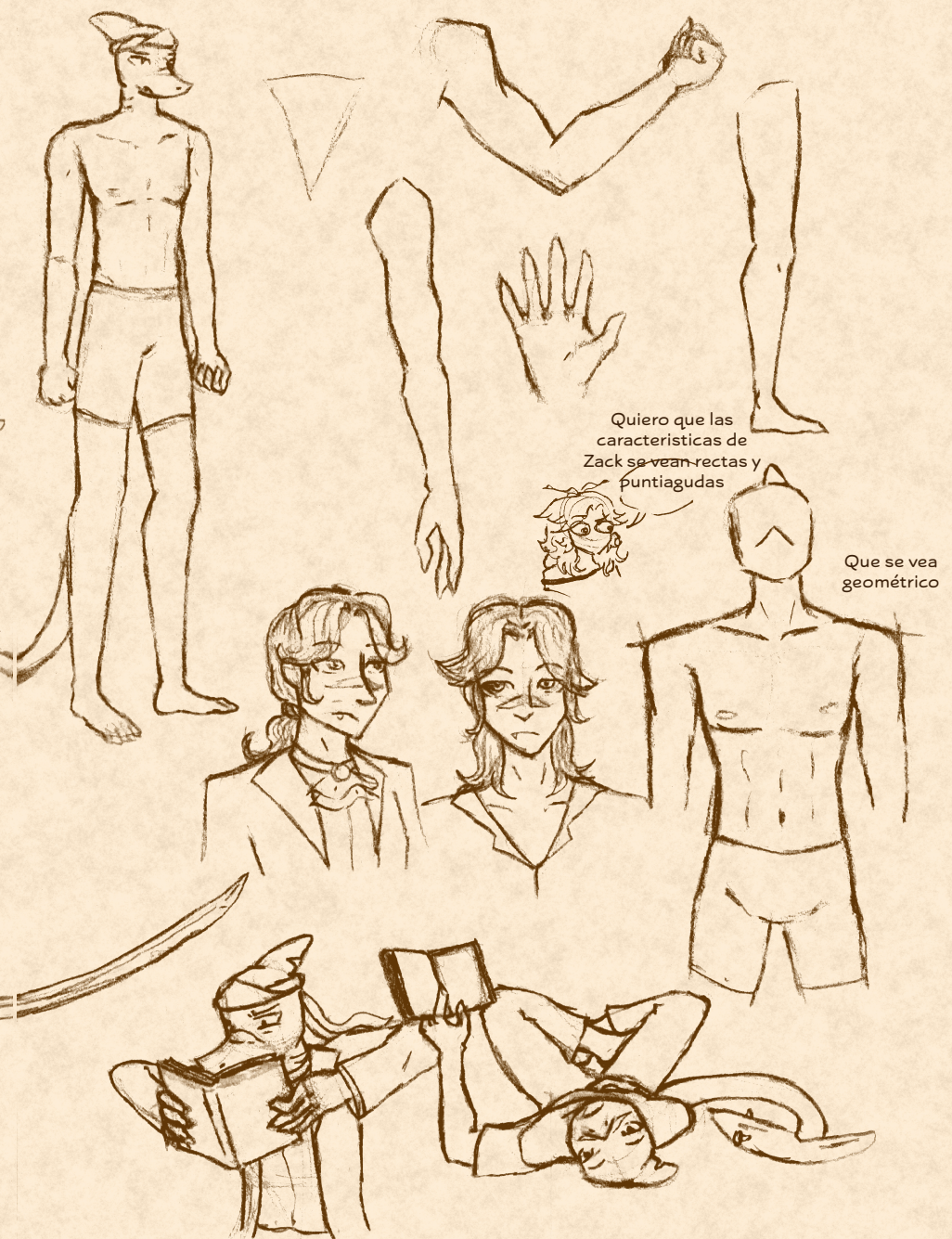
Zack: estudios 2



Fuente: Autoria propia (2025)

Figura 33.

Zack: estudios 3



Fuente: Autoria propia (2025)



Desarrollo Físico

Zack (Figura 30) siempre ha sido un personaje complejo de dibujar, especialmente desde distintos ángulos. Desde el momento en que lo creé, su diseño me exigió pensar en cómo se vería su rostro en un giro completo, ya que, como ocurre con muchos tiburones, su silueta tiende a lucir mejor de perfil. Fue por esto que decidí plantear como se vería un tiburón blanco en este universo (Figura 34).

Uno de los retos más grandes en su anatomía fue la ubicación de la aleta dorsal. Al tratarse de una figura antropomorfa, no hay reglas estrictas sobre dónde debe ir, lo que lo convirtió en un problema subjetivo. Inicialmente la coloqué demasiado alta, pero al bajarla un poco, su silueta ganó dinamismo y una forma mucho más interesante.

Con Zack empecé a reutilizar algunas formas que ya había trabajado en otros personajes. Él también se basa en la figura del triángulo (Figura 33), aunque a diferencia de Zoila, es más bajo y su musculatura está orientada a la natación. Esto me llevó a notar que los cuerpos de nadadores y escaladores comparten muchas similitudes en cuanto a proporción y distribución de fuerza.

Algo fundamental en su diseño fue incorporar rasgos angulosos y puntiagudos (Figura 30), lo que reforzó la elección de una estructura triangular para su cuerpo. Esta forma no solo complementa su silueta, sino que también transmite su naturaleza ágil y filosa.

Figura 34.

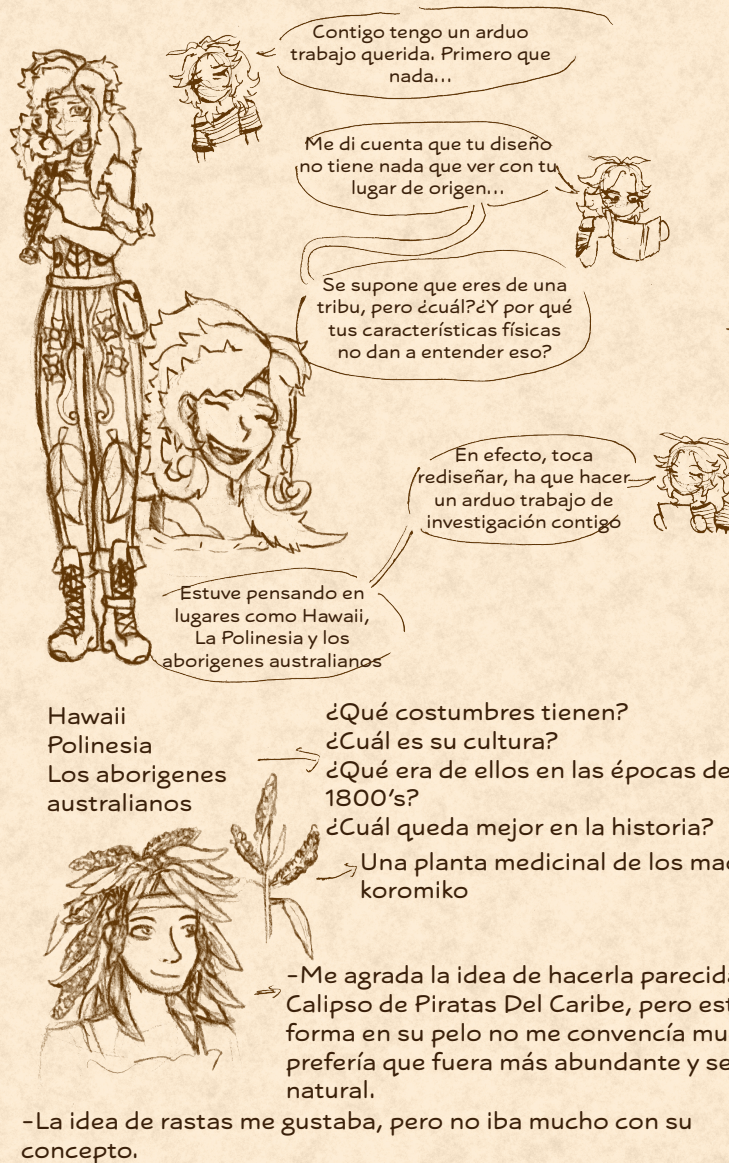
Zack: estudios 4

Fuente: Autoria propia (2025)

Helena (Curandera/Médico)

Figura 35.

Helena: rediseño 1



Fuente: Autoría propia (2025)

Figura 36.

Helena: rediseño 2



Fuente: Autoría propia (2025)

Al igual que con Yú, con Helena tuve que hacer un rediseño definitivo (Figura 35, 36 y 39). Además de ser uno de los diseños más difíciles de desarrollar, su concepto estaba mal contextualizado. Se suponía que era originaria de una tribu que habitaba en una isla, pero no estaba claro cuál. Por eso, decidí basarme en referencias de tribus reales para crear una versión ficticia con mayor coherencia cultural.



Figura 37. *Helena: rediseño 3*

Fuente: Mariana Lopez (Nine) (2025)



Figura 38. *Helena: rediseño 4*

Fuente: Autoría propia (2025)

Desarrollo Físico

Comencé el rediseño cambiando lo más característico de Helena: su cabello (Figura 37 y 38). Decidí basarlo en el koromiko (Figura 35 y 36), una planta medicinal utilizada en la cultura maorí. Esta planta es un arbusto, lo que resultaba ideal para inspirar un cabello crespo, frondoso y con volumen natural.

Durante este proceso, pedí la ayuda de Mariana López (Nine) para tener otro punto de vista. A partir de lo que ya había propuesto del personaje, ella aportó varias ideas muy útiles (Figura 34). El resultado final fue bastante satisfactorio. Logré mantener —e incluso mejorar— uno de los elementos clave del diseño: un cabello llamativo, que ahora se convirtió en el rasgo más atractivo y distintivo de su silueta.

Figura 39. Helena: rediseño 5

Fuente: Autoría propia (2025)

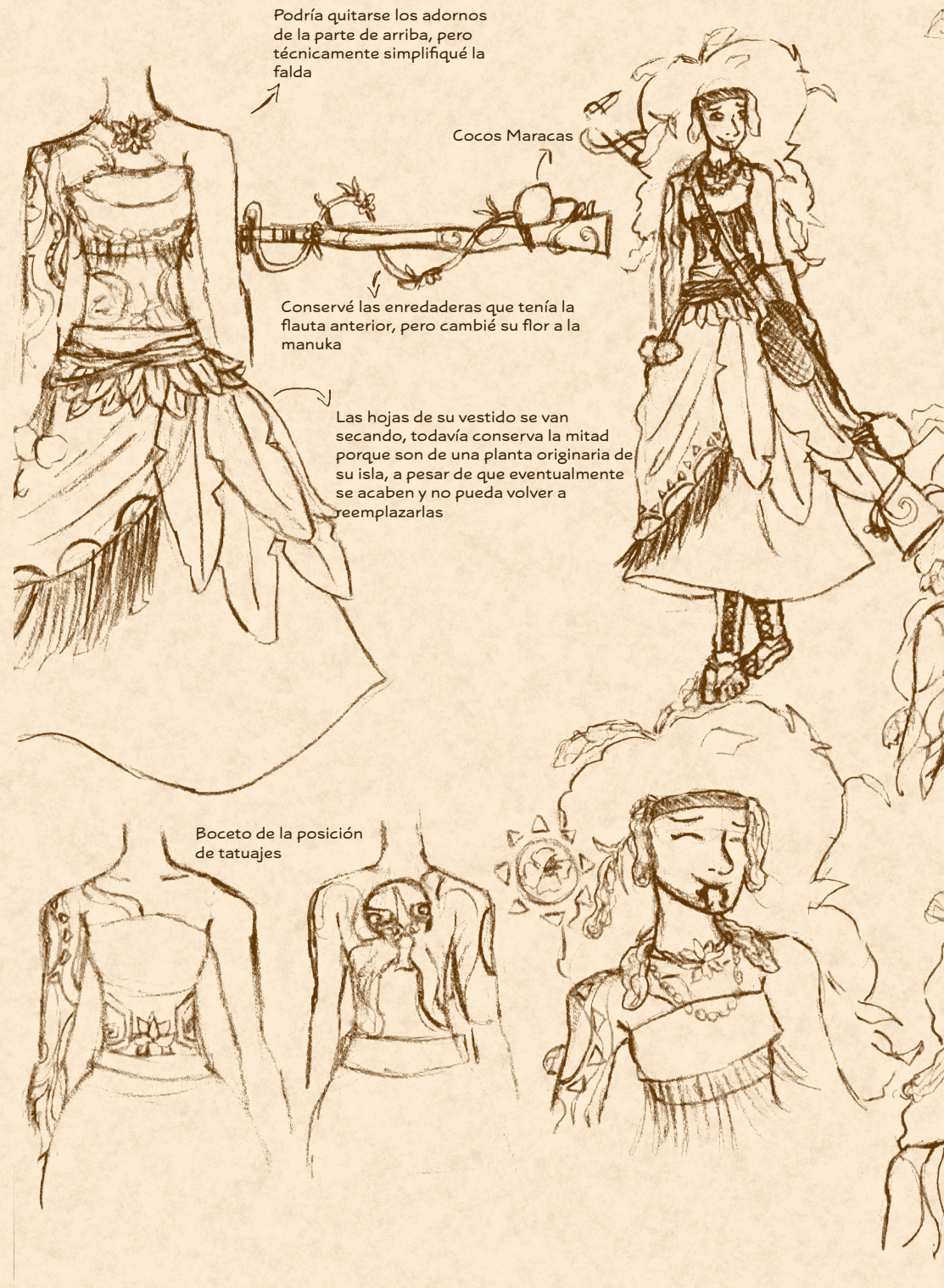


Figura 40. Helena: estudios 1

Fuente: Autoría propia (2025)





Figura 41. *Helena: estudios 2*

Fuente: Autoría propia (2025)

Para finalizar, terminé de explorar su vestimenta y rediseñé su "arma" (Figura 34), manteniendo la bandana que comparte con Zack como símbolo de vínculo entre ambos personajes. Un dato interesante es que su instrumento es un didgeridoo, típico de la cultura aborígen australiana. Este instrumento se utiliza en rituales como las danzas del fuego, donde se conecta con los antepasados y se rinde tributo a los dioses. Decidí mezclar distintas culturas para terminar de conceptualizar a Helena, añadiendo también un toque de fantasía a su diseño.

En cuanto a su contextura, Helena tiene un cuerpo con forma de pera (Figura 35), lo que le da rasgos redondeados y una expresión facial más amable. Este tipo de figura se caracteriza por un torso más delgado, con poco busto, y piernas más desarrolladas. En su caso, esto refuerza su personalidad: es pacífica y evita el uso de la violencia física, prefiere cuidar de los demás antes que involucrarse en conflictos. Esto también la convierte en un personaje más tranquilo y sereno, lo que sugiere que su complexión se debe más a la genética que a alguna habilidad física específica.



Figura 42. *Helena: modelo oficial*

Fuente: Autoría propia (2025)

Alga (Mecánica)



Figura 44. *Alga: rediseño 2*

Fuente: Autoría propia (2025)



Figura 43. *Alga: rediseño 1*

Fuente: Autoría propia (2025)

Algo en lo que nunca me había detenido a pensar, ni siquiera a cuestionar, era: ¿qué forma tenían las patas de Alga? ¿Por qué usaba Converse? A partir de esas preguntas, y considerando su personalidad, empecé a buscar otras alternativas. Aunque me gustaba la forma que le daban visualmente, sentía que no encajaban del todo con el contexto del personaje. Por eso, decidí replantear esa parte de su diseño para lograr algo más coherente con su esencia. (Figura 43 y 44)

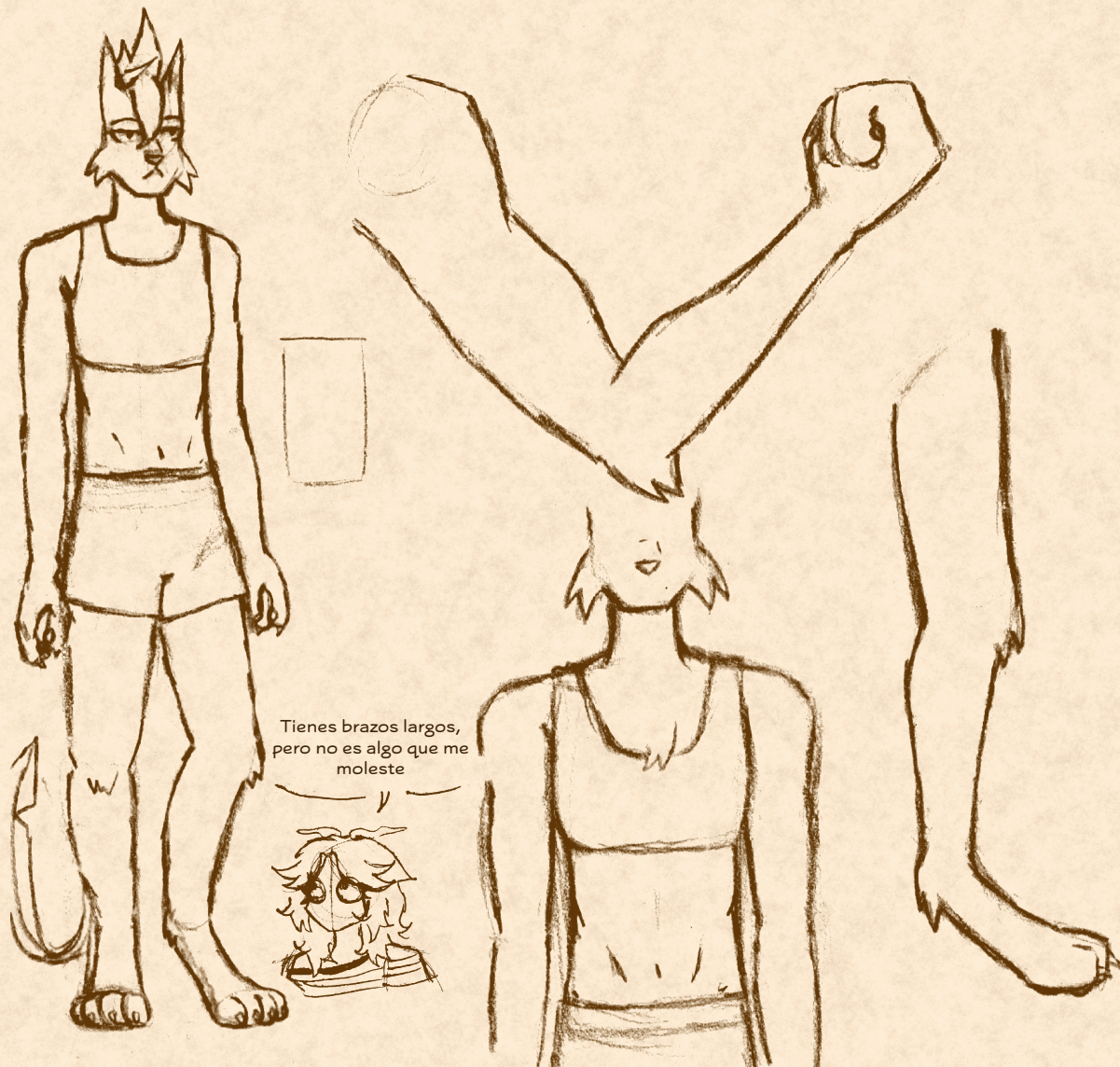
Figura 45. *Alga: estudios 1*

Fuente: Autoría propia (2025)



Figura 46. *Alga: estudios 2*

Fuente: Autoría propia (2025)



Tienes brazos largos,
pero no es algo que me
moleste

Figura 47. *Alga: estudios 3*
Fuente: Autoría propia (2025)



Figura 48. *Alga: modelo oficial*
Fuente: Autoría propia (2025)



Desarrollo Físico

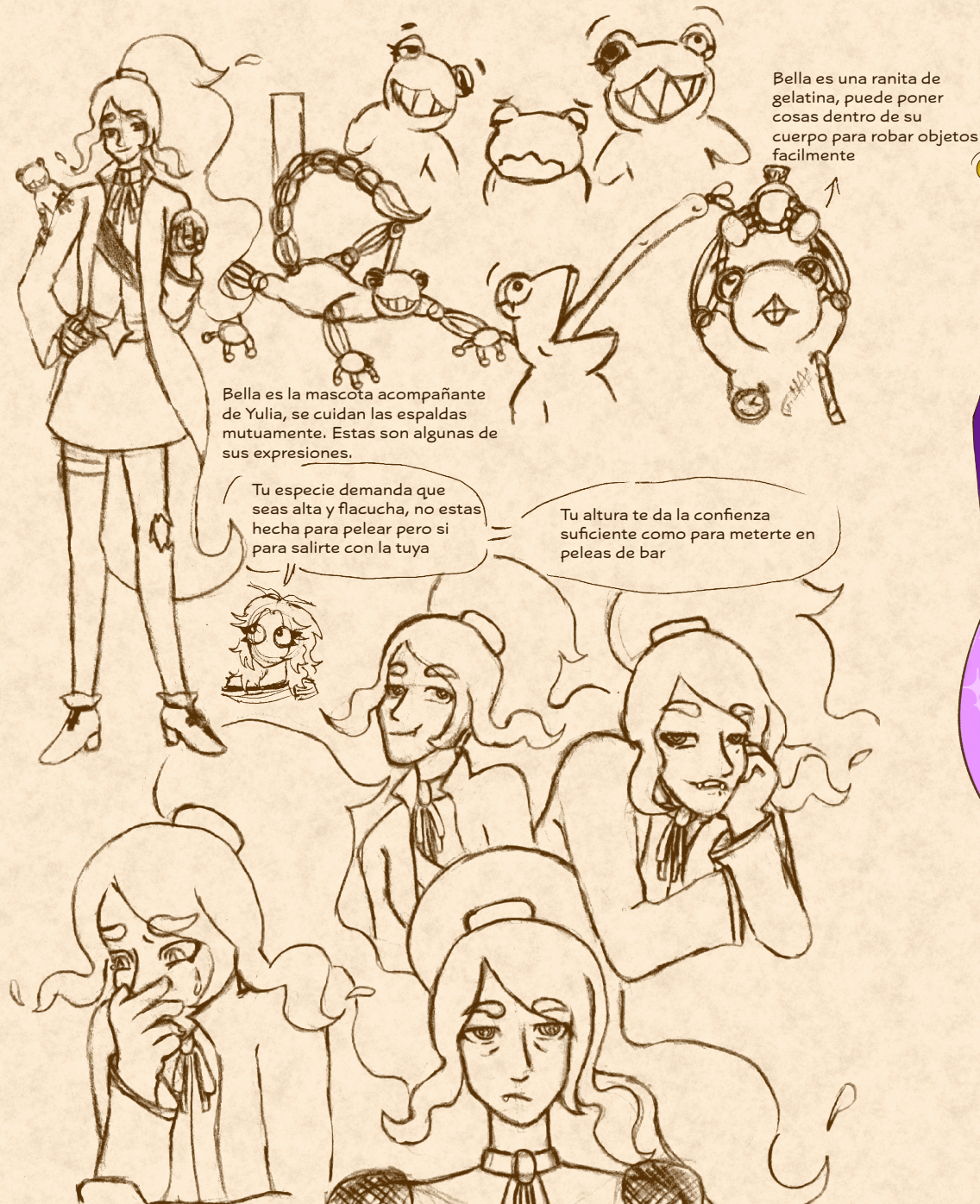
Para sus botas, decidí que tuvieran un aspecto remendado, ya que Alga es una persona que tiende a crear sus propias cosas y dejarles su sello personal (Figura 44). Planteé que usara materiales reciclados o recolectados de la basura, como pedazos de metal, trapos, madera y latas. También rediseñé sus armas utilizando estos mismos elementos, ya que las originales se veían fuera de lugar para la época en la que se desarrolla su historia.

En cuanto a su figura, Alga (Figura 48) tiene un cuerpo con forma de rectángulo (Figura 47), al igual que Yú. La diferencia entre ambos radica en que Alga posee una musculatura más marcada, especialmente en los brazos. Esto se debe a que, aunque es ágil y flexible, ha desarrollado fuerza física realizando trabajos pesados a bordo del barco.

Yulia (Sacerdotisa)

Figura 49. *Yulia estudios 1*

Fuente: Autoría propia (2025)



Muchas veces me he cuestionado si debía desarrollar a Bella (Figura 49) como un personaje individual o simplemente mantenerla como una extensión de Yulia. Sin embargo, independientemente de eso, consideré que merecía su propio estudio de expresiones. Un dato curioso es que creé a Bella como un reemplazo del clásico cliché del loro que acompaña al pirata.

Figura 50. *Yulia Modelo oficial.*

Fuente: Autoría propia (2025)

Figura 51. *Yulia estudios 2*

Fuente: Autoría propia (2025)

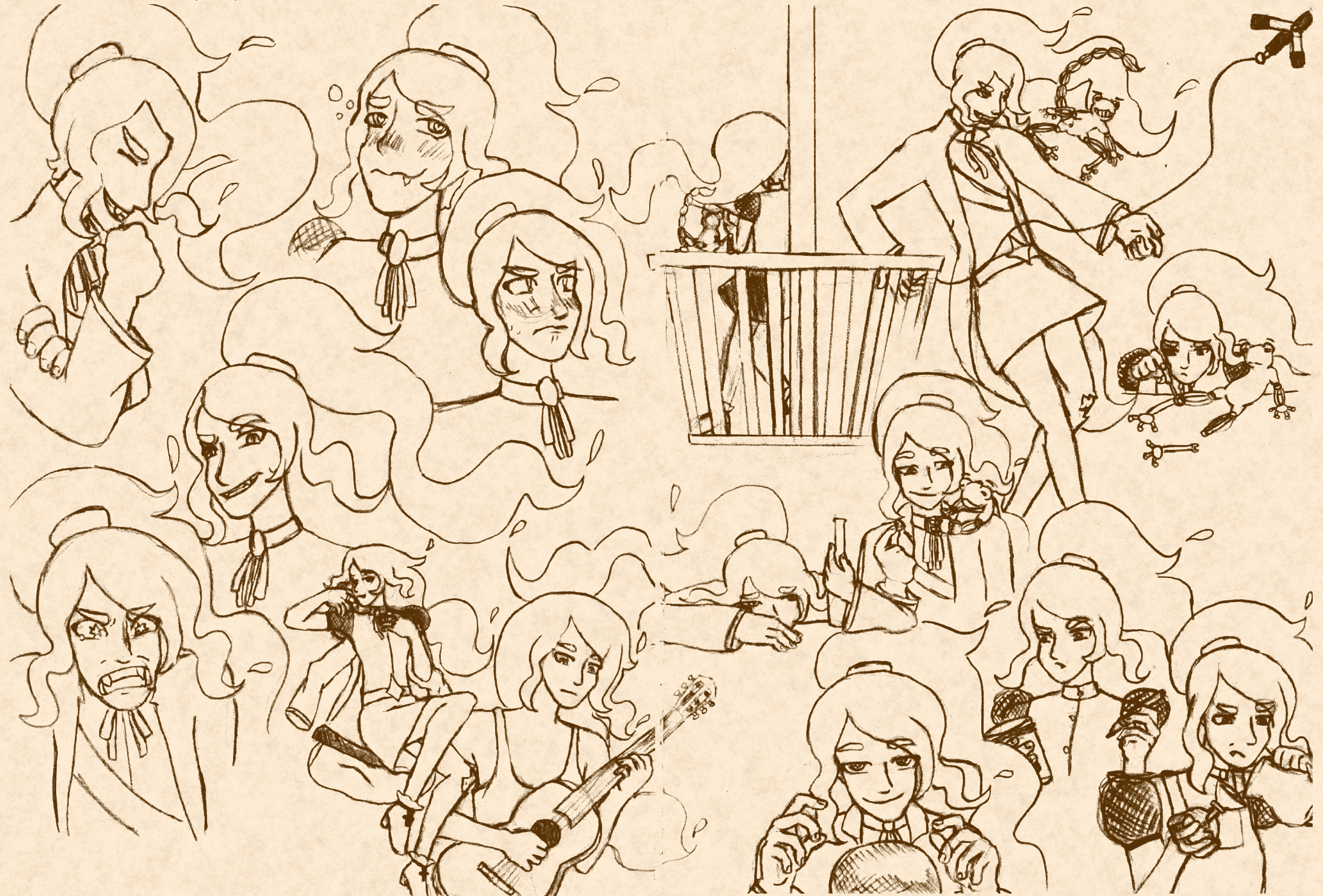


Figura 52. *Yulia estudios 3*

Fuente: Autoría propia (2025)



Desarrollo Físico

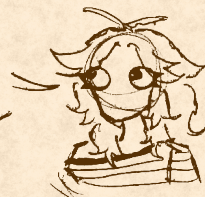
Para Yulia (Figura 50), decidí exagerar un poco sus expresiones (Figuras 49, 51 y 52) con el objetivo de resaltar el cambio en sus pupilas cuando experimenta emociones intensas. Esto hace referencia a la frase: "Los ojos son el reflejo del alma". Otro aspecto destacado en su diseño es la forma en que recoge su cabello (Figura 44). Me pareció interesante establecer ciertas reglas para su peinado, con la intención de hacerlo más llamativo y extravagante.

En cuanto a su contextura, elegí la forma de columna (figura 53). Esto con el propósito de darle un cuerpo similar al de una modelo estándar: delgada, alta y elegante. Yulia está pensada para ser un personaje pícaro, que juega con la idea de la sensualidad, pero con la ironía de no tener atributos sexuales marcados.

Figura 53. *Yulia estudios 4*

Fuente: Autoría propia (2025)

Creé a Yulia a partir de ironías, es el personaje con más actitud +18 de la tripulación pero no está físicamente sexualizada. A parte de esto tiene el rol de sacerdotisa, haciendo sátira a la religión con su actitud.



Las pupilas de Yulia cambian con sus emociones

Lineas de tiempo

Con el fin de desarrollar la historia y psicología de cada personaje, organicé algunos de los sucesos más importantes de sus vidas en una línea de tiempo. Esto me permite ofrecer al público un recorrido a través de sus experiencias, permitiéndoles conocer sus perfiles y comprender cuáles son sus aspiraciones. De esta manera, se justifica la conexión que llegarán a desarrollar entre ellos a lo largo de la historia.



Will: Línea del Tiempo (Eventos Importantes)



Will nace en una familia de piratas la cual solo consiste en su madre y su padre.

Su padre participa en una competencia mortal de Búsqueda de Tesoro entre piratas y muere de una bala al corazón.

Debido a la pérdida de su padre, su madre decide trabajar de una manera más honesta, por lo que terminan viviendo en la zona industrial y compartiendo casa con otra familia.

Hubo una noche en la que Will quedó a cargo, ya que su madre y los padres de la otra familia trabajaban hasta altas horas de la noche. Al querer llevarles de comer a las niñas que quedaron a su cargo, tumba una vela sin querer y provoca un incendio que devasta toda la casa.

Después del accidente Will huiría de la casa por sentirse culpable.

Al vagar por un largo tiempo como huérfano, termina en un bar y es acogido por el jefe del lugar.

Después del accidente de su padre Will preferiría estar alejado de la vida pirata, hasta que conoce a Sylvia, una pirata local que lo motivaría a salir a la aventura marítima.

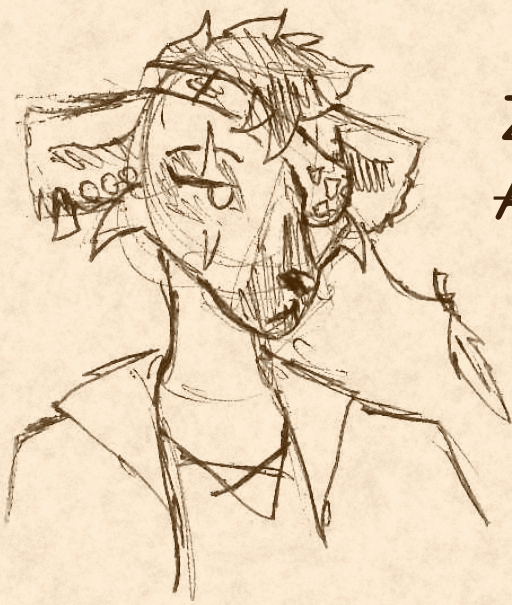
Pasa años de entrenamiento con Sylvia hasta que decide que está listo para salir del bar y emprender su viaje.

Pasa por distintos grupos de viajeros en los que a veces era traicionado. Hasta que da con el cartel de una chica ratón, por lo que decide buscarla en la Bahía Carmelia con la esperanza de viajar en su tripulación.

Objetivo principal del personaje: Encontrar a su madre en altamar.

-Will piensa en la posibilidad de que su madre volvió a la vida pirata, algo que lo motiva a salir de aventura para aumentar las posibilidades de encontrarla.

-Otro objetivo que tiene, es simplemente disfrutar y vivir la aventura del momento, algo que lo empuja a ser un tanto arriesgado como lo era su padre.



Zoila: Línea del Tiempo (Eventos Importantes)

Ágata

Nace en un pueblo marítimo de piratas. Es descendiente de una familia de líderes.

Llega Alison a su vida, la cual es acogida por la familia de Ágata. Con el tiempo forman un lazo de hermandad.

Ágata quiere huir activamente de su responsabilidad como líder, por lo que apoya la idea de Alison sobre llevar una batalla en contra del lugar de origen de todos los demonios que atormentaban al pueblo.

Muere ahogada en la gran batalla y pierde a todo su pueblo.

Es revivida por una entidad misteriosa a cambio de su ojo, la cual le impone una profecía y en el hueco de su ojo deja un peligroso vórtice.

Llamó la atención de más por lo que tuvo que cambiar su identidad y especie a un ratón. Esto sirvió por un tiempo pero aun así fue descubierta, lo que provoca que cambie a lemur cola anillada e invente un nuevo nombre: Zoila.

Debido a la falta de contención en su vórtice, este se tragó a la única persona que la acompañaba y cuidaba en la bahía, lo que ocasionó que se considerara un peligro para los demás.

El resto de sus días decidió pasarlos en soledad y mantener un perfil bajo.

Objetivo principal del personaje: Sobrevivir y tener un nuevo comienzo.

-Después de morir y volver a la vida, Zoila no quiere saber nada más de su identidad pasada, prefiere vivir aislada para no hacerle daño a otros.

Marcus: Linea del Tiempo (Eventos Importantes)



Nace en Oquardia, una isla con criaturas mitológicas como habitantes en un ambiente miserable. Es huérfano y vaga solo por las calles.

A sus 7 años queda atrapado en una pelea territorial. Cuando esta acaba, la pandilla del casino lo encuentra y lo acoge.

Al vivir y crecer en un casino, se convierte en un gran jugador, casi imposible de vencer en cualquier juego.

Conoce a quien sería su esposa, Madison, la primera en lograr vencerlo en un juego, algo que capta su atención.

Marcus y Madison terminan enamorados y formalizan una relación.

Conoce a Candelaria cuando la ayuda a librar una pelea en el casino. Desde ahí se volvieron buenos amigos.

Después de una mala jugada pierden el casino, por lo que ahora debían irse de la isla para evitar que fueran tras ellos después de quedar indefensos.

Marcus busca a Madison para sumarla al escape y se entera de que está embarazada.

Candelaria se entera de lo sucedido y le propone a todos que la acompañen a su viaje en altamar junto a sus hermanos.

Son atacados por demonios y Madison junto a su bebé, mueren. Después de esto Marcus no volvió a tener una pareja, así que decidió enfocarse en cuidar a los demás.

Uno a uno sus compañeros fueron cayendo misteriosamente por los demonios, cada uno de estos combates le dejaban cicatrices. Durante este periodo solo quedarón él y Candelaria, con la falta de tripulantes, no había negocios que ejecutar por lo que decidieron abrir el bar al público.

Sus suministros empezaron a desaparecer misteriosamente. Descubrieron que los causantes de esto eran Zack y Helena, al estar escasos de tripulantes los acogieron.

En un combate contra cazarrecompensas le devolvieron la libertad a varios híbridos, entre ellos, Alga. Quien estaría dispuesta a unirse a ellos como agradecimiento

Objetivo principal del personaje: Proteger a los miembros de la tripulación los cuales ve como sus hijos.

-Después de perder a su esposa y los demás tripulantes, Marcus decidió seguir protegiendo a los tripulantes del Lumbre a pesar de estar jubilado.



Yú: Línea del Tiempo (Eventos Importantes)

Nació en un pueblo pesquero al este de China.

Tendría una vida tranquila junto a sus padres y hermanos hasta que su pueblo entró en guerra.

Sería capturado en batalla e interrogado con torturas severas.

Después de que su prisión fue atacada quedó en libertad.

La corriente lo llevó río abajo junto a una máscara que usaría para cubrir sus heridas.

Vagando por el bosque, encontraba viajeros a los cuales les robaba cosas para sobrevivir.

con la idea de regresar a casa robó mapas y libros de cartografía. De esta manera aprendió a navegar.

eventualmente desistió de volver a su hogar con el fin de evitar la guerra, así que se quedó en la bahía Carmelia.

eventualmente desistió de volver a su hogar con el fin de evitar la guerra, así que se quedó en la bahía Carmelia.

A lo lejos había un par de amigos que llamaron su atención, así que los observaba sin que se dieran cuenta.

Un día el techo donde se ocultaba cayó y salió corriendo sin rumbo, con miedo a ser alcanzado por la multitud, hasta que chocó con el par de amigos, quienes lo defendieron.

Este par llamados Will y Zoila lo invitaron a formar parte de la tripulación y aceptó.

Objetivo principal del personaje: Ser valiente y superar sus miedos.

-Después de la guerra que pasó, Yú no quería saber más de peleas, pero al ser acogido en la tripulación y estar en riesgo cada día quiso aprender a defenderse. Busca ser más fuerte y devolverle el favor a aquellos que luchan por él.

Zack: Línea del Tiempo (Eventos Importantes)



Nació en Francia en una familia de mafiosos, los cuales lo menospreciaban por ser el menor,

Su juventud consistió en maltratos de su padre. Los constantes castigos y maltratos dejaron cicatrices, la más característica está en su hocico.

Una vez estaba tan borracho en una una fiesta que terminó siendo arrastrado a una orgia, cuando cayó dormido por el alcohol se activó su sonambulismo agresivo y los mató a todos.

Con el fin de mejorar sus habilidades en combate, huyó a Japón para estudiar con los samurai y aprender a manejar la katana.

Una vez volvió de su viaje fue vendido como esclavo por su padre a una tripulación pirata, con el fin de cerrar un negocio.

Estando con esta tripulación era violentado. En un acto de desesperación Zack pidió que le dieran una manera de probar su valía. Con el fin de que se callara le pidieron la cabeza de uno de los miembros de la tribu isleña más cercana.

Al intentar reclamar la cabeza de un miembro de la tribu terminó enamorado de su víctima, Helena, una de las integrantes más nobles de la isla.

Descubren su plan de matar a Helena. Es perseguido y capturado para sentenciarlo a muerte.

Helena y él se reconcilian, así que escapan juntos y formalizan una relación. Juran cuidarse el uno al otro, sellando la promesa con unas bandanas.

Da con el Lumbré Ambarino y empieza a robar sus suministros hasta que lo descubren.

Le ofrecen unirse a la tripulación con Helena y aceptan.

Objetivo principal del personaje: Demostrar su valía.

-Toda su vida se ha sentido menospreciado, en el pasado con su familia y actualmente en la tripulación. Desde siempre esperó ser el siguiente capitán y hacer un gran trabajo, ser una leyenda.

-Zack sabe que tiene que lidiar con su sonambulismo agresivo después de vivir una experiencia traumática, quiere curar esa parte de él.



Helena: Linea del Tiempo (Eventos Importantes)

Nació en una tribu isleña, su familia eran su padre y madre, sin embargo, toda la tribu cuidaba de ella.

Creció con gracia y belleza, a parte de esto, resultó ser de las mejores curanderas.

Solía ver como algunos de su tribu salían de la isla, ella quería hacer lo mismo, pero estaba atada a la isla debido a su rol como curandera .

Al cumplir la mayoría de edad se enteró que debía contraer matrimonio con un integrante de otro de los clanes de la isla para mantener el equilibrio en la tribu. Helena se negó a esto.

Sin muchas opciones, Helena admiraba el mar y las afueras de su isla constantemente, hasta que la corriente arrastró algo que la sacaría de su monotonía, un hombre pez.

El tiempo pasó y las visitas de Zack eran más constantes, este le contaba de sus aventuras mientras curaba las heridas con las que siempre llegaba.

Helena cada vez estaba más motivada de salir de la isla y escapar con Zack, aun más cuando la fecha de cortejo estaba cada vez más cerca.

Zack traiciona a Helena, esta descubre que su plan original era matarla, por lo que se desata una batalla en la isla y hace que capturen a Zack.

En busca de explicaciones Helena confronta a Zack, este le dice la verdad y se reconcilian, lo que hace que lo ayude a escapar y se vayan juntos de la isla.

Son atrapados y desterrados de la isla. Helena ya no tenía un hogar al cual volver, por lo que procuró viajar hasta encontrar uno nuevo.

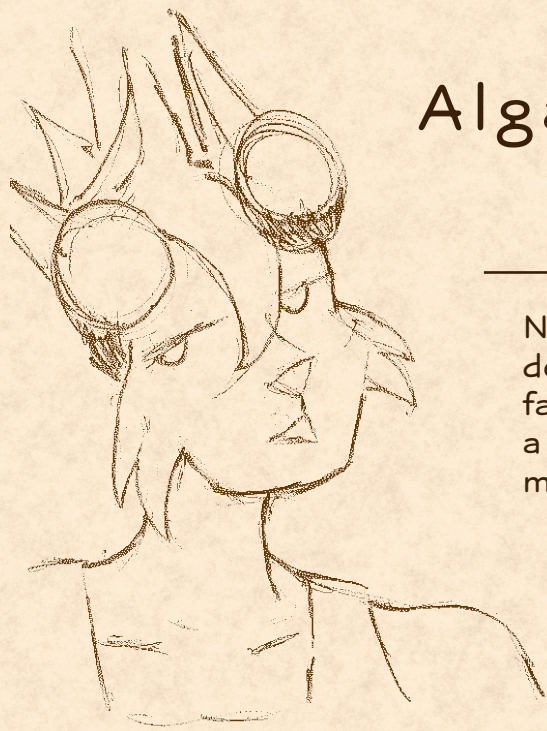
Zack y ella formalizan una relación. Juran cuidarse el uno al otro sellando esta promesa con una bandana.

Da con el Lumbre Ambarino y empieza a robar sus suministros hasta que la descubren.

Le ofrecen unirse a la tripulación con Zack y acepta.

Objetivo principal del personaje: Encontrar un equilibrio entre sus dos mundos.

-Helena plantea un conflicto de dualidad, quiere vivir aventuras y conocer el mundo, pero a su vez su isla le impone que debe quedarse con ellos, quiere mostrarle a los suyos que hay más posibilidades sin necesidad de perder su identidad.



Alga: Línea del Tiempo (Eventos Importantes)

Nace en un pueblo de híbridos, en su familia solo tiene a su padre y a su madre.

Alga conoce diferentes cosas sobre el mundo de las invenciones la mecánica y la música de Metanium. Aún así su madre no estaba de acuerdo con todo esto, quería que Alga fuera una señorita.

El padre de Alga muere debido a una enfermedad que le impide seguir haciendo fotosíntesis.

Alga y su pueblo se ven forzados a convertirse en un pueblo marítimo debido a los cazadores de mercado negro.

Durante su estadía en el mar Alga se dedicó a arreglar y mantener las embarcaciones del pueblo. Todo esto lo hacía a hurtadillas de su madre.

Alga conoce a alguien y empieza una relación romántica con la que su madre no está de acuerdo.

Al enterarse de esto la madre de Alga la encierra y le prohíbe salir hasta que se convierta en toda una dama.

Los cazadores abordan los barcos del pueblo y asesinan a su madre en frente de ella.

Alga es secuestrada por los cazadores, la encierran en una jaula ocasionando que su cola quede atrapada en la puerta y le quite un pedaso.

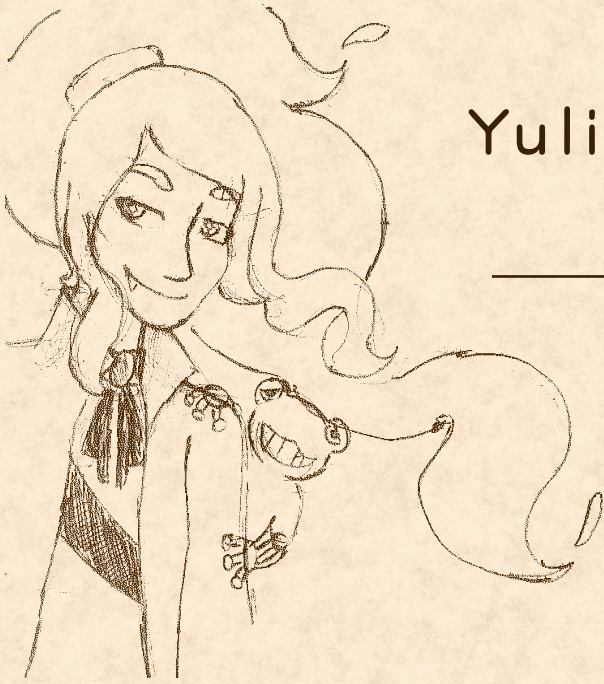
Candelaria y su tripulación la encuentran. Al haberla salvado a ella y su pueblo decide unirse a su tripulación.

Objetivo principal del personaje: Crear algo que funcione con electricidad.

-Alga es muy fan de todo aquello que sean invenciones y una de sus mayores metas es entender la electricidad y aplicarla.

-Otro de los objetivos de Alga es vivir como le gusta y ser ella misma.

Yulia: Linea del Tiempo (Eventos Importantes)



Nace en un pueblo fantasma, su familia esta formada por sus padres y dos hermanos mayores.

Su familia estaba investigando aquel pueblo fantasma para saber que entidad había hecho que la gente de aquel pueblo se fuera. Al no tener sus habilidades tan desarrolladas, Yulia no podía ayudar en la investigación y se la pasaba sola.

En sus ratos de soledad se la pasaba tocando guitarra, leyendo las constelaciones, o teniendo sueños lucidos. Por medio de estos sueños conoce a una misteriosa entidad.

La entidad se aprovecha de la soledad de Yulia y la enamora, a su vez empieza a alimentarse de sus sueños.

Los padres de Yulia notan esta rara energía y le practican un exorcismo

Después del exorcismo, Yulia tomó esto como una traición por parte de sus padres y decide viajar por el mundo, así que deja su casa

En su viaje conoce a unas ranitas de gelatina sin extremidades en vía de extinción, por lo que les contruye extremidades roboticas. Aquí conoce a Bella, una ranita que no podía equilibrarse en estas extremidades, por lo que le puso una cola. Bella se une a su viaje.

Bella y Yulia fueron a parar a la Bahía Carmelia así que para ganar dinero se dedicaron a las estafas y negocios ilegales.

Durante su estadía en la bahía Yulia se volvería alcohólica y siempre buscaría compañía en el primero que se cruzara, esto la llevó a enrrollarse "románticamente" con Anne, una gata cazarrecompensas.

Al estar bajo los efectos del alcohol sería secuestrada por Will y llevada ante Candelaria para que se quedara en la tripulación.

Objetivo principal del personaje: Dejar la soledad atrás.

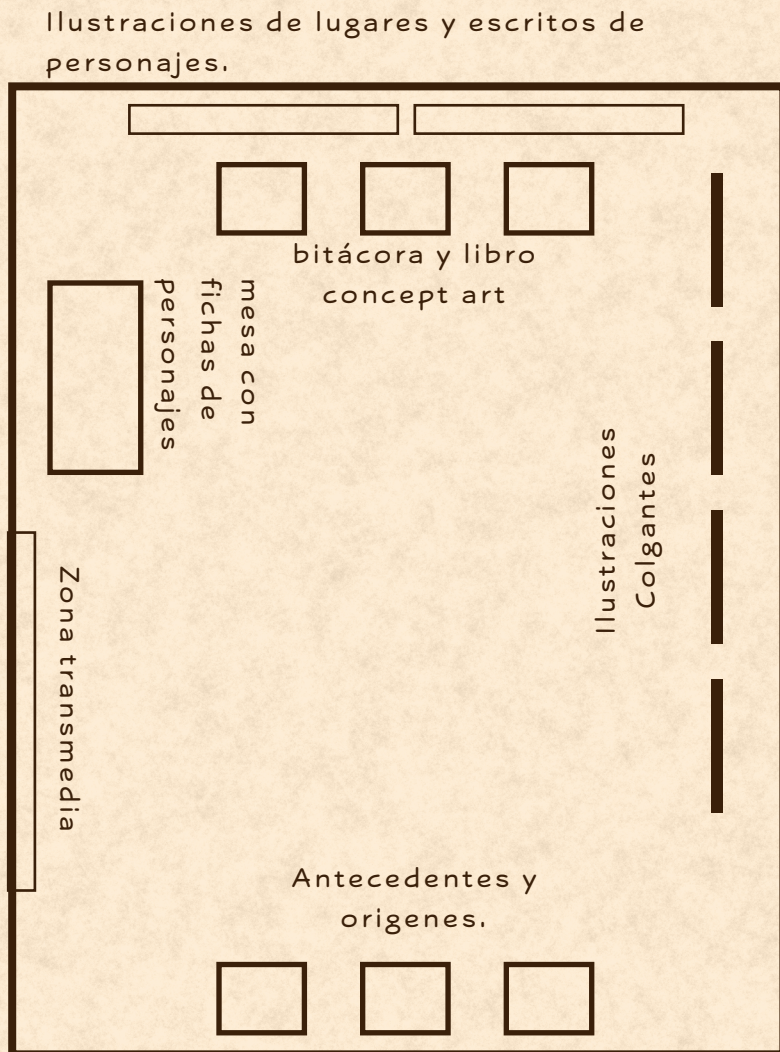
-Yulia es alguien que ha sido desplazada de todas sus relaciones y las personas que ama, algo la ha forzado a estar en soledad.

-Lo único que siempre ha querido Yulia es llenar un vacío emocional por medio de las relaciones casuales, el alcohol y la adrenalina.

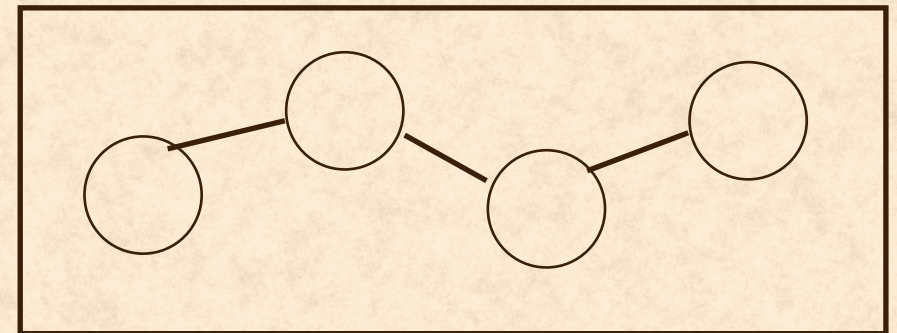
Destino 4

Ya por último, viene la etapa de la producción y montaje, así que para toda la información recopilada se busca como resultado final exponerla en un libro concept art. La idea siempre fue plantear todas estas bases y exponer lo diferentes que son los personajes entre sí, exponer el entorno en el que conviven y el cómo desarrollan estos lazos día a día para sobrevivir las diferentes adversidades que se les presentan.

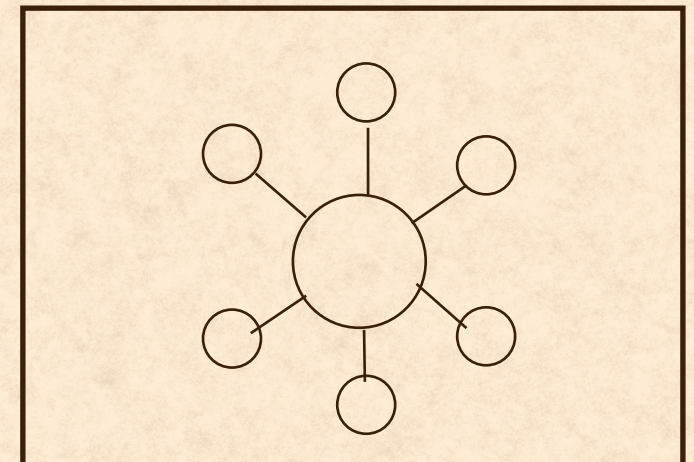
Todo comenzó cuando di un primer vistazo al salón de dibujo. Al ver que después de bastantes bocetos, no se ajustaba en absoluto a lo que quería desarrollar, decidí cambiarme al lugar más codiciado por todos los proyectos: la Sala Múltiple.



Linea del tiempo: este es un gráfico mostraría la línea del tiempo que tuvo la construcción de esta historia pero esta idea fue descartada



Infografía transmedia: por otro lado, en este gráfico se recopilaría los caminos que puede tomar el proyecto. Transmedia refiere a que así como esta historia se puede contar en comics, también se puede convertir en un videojuego.



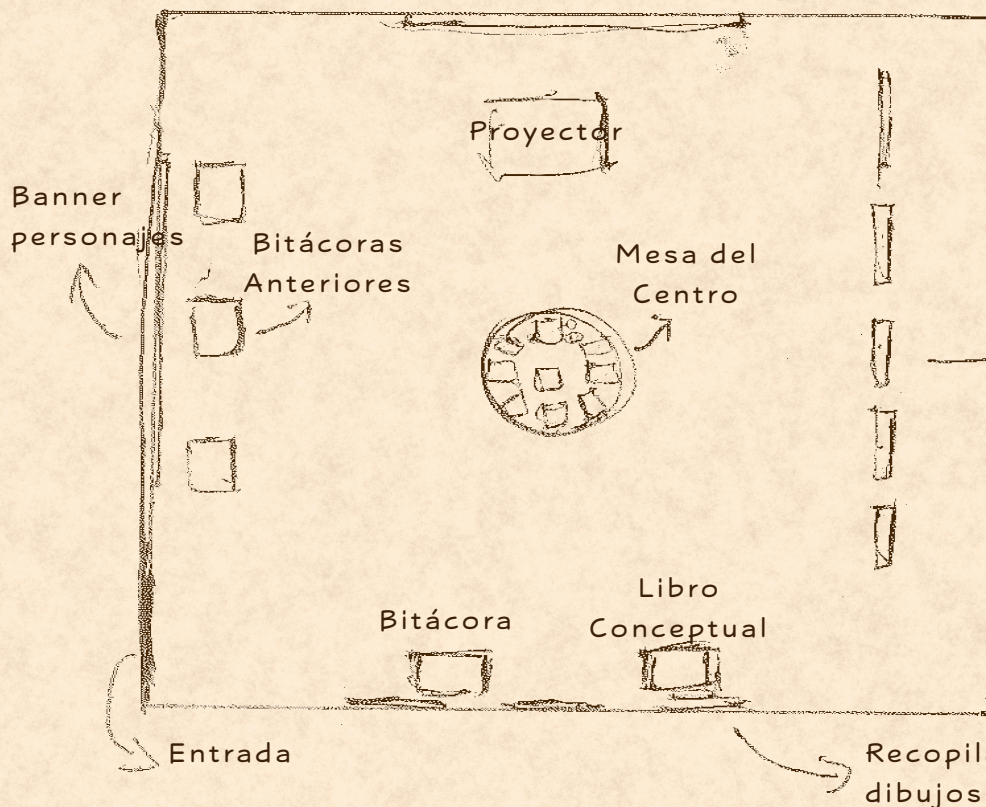
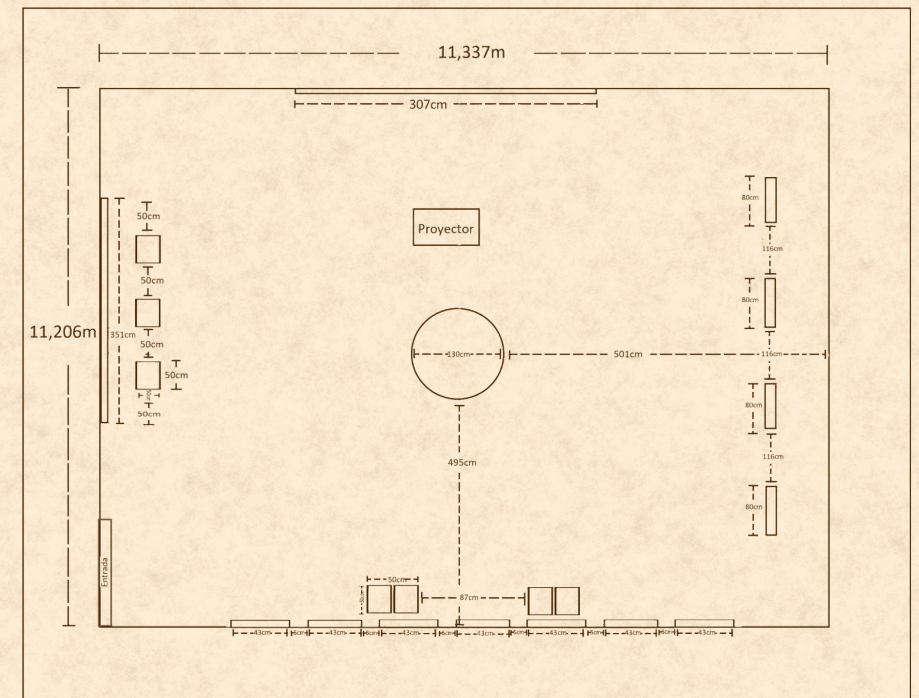
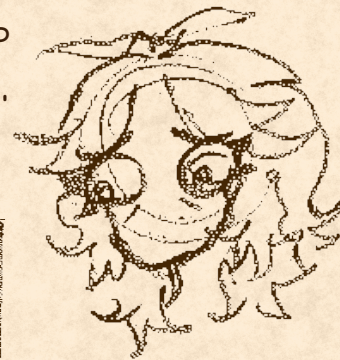
En ese momento, me aventuré con un metro y mi amigo, Laura Martínez Fajardo, para tomar las medidas del lugar. El también me ayudó a abrir los ojos respecto a la ambientación que se quería proponer y el nivel de inmersión que se podía alcanzar.

Hago esta anotación para introducirlo, ya que fue el principal impulsor en la elaboración de los planos de montaje (Figuras 54, 55, 56 y 57).

Figura 54. *Exploración Sala Multiple (plano general, vista cenital)*

Fuente: Laura Martínez Fajardo (2025)

Bueno, hora de narrarles este experimento mejor organizado....



Decidí retirar cosas y resumir otras. Me ayudó bastante tener otros puntos de vista y recopilar elementos que podrían mejorar la ambientación



Recopilación de dibujos conceptuales

Zona 1

Notas:

- No sé si poner los dibujos en orden o en collage (Figura). Lo más seguro es que estén en orden para el montaje oficial.
- Estoy pensando en resumirlos en tres filas de ilustraciones conceptuales de los lugares y exploraciones de personajes.
- Algunas de estas ilustraciones y viñetas de comic se encuentran en las páginas del libro.

Algo que estaba pensando era poner la sinopsis de la historia como texto curatorial (Figura). Este se encontraría al lado de la entrada.

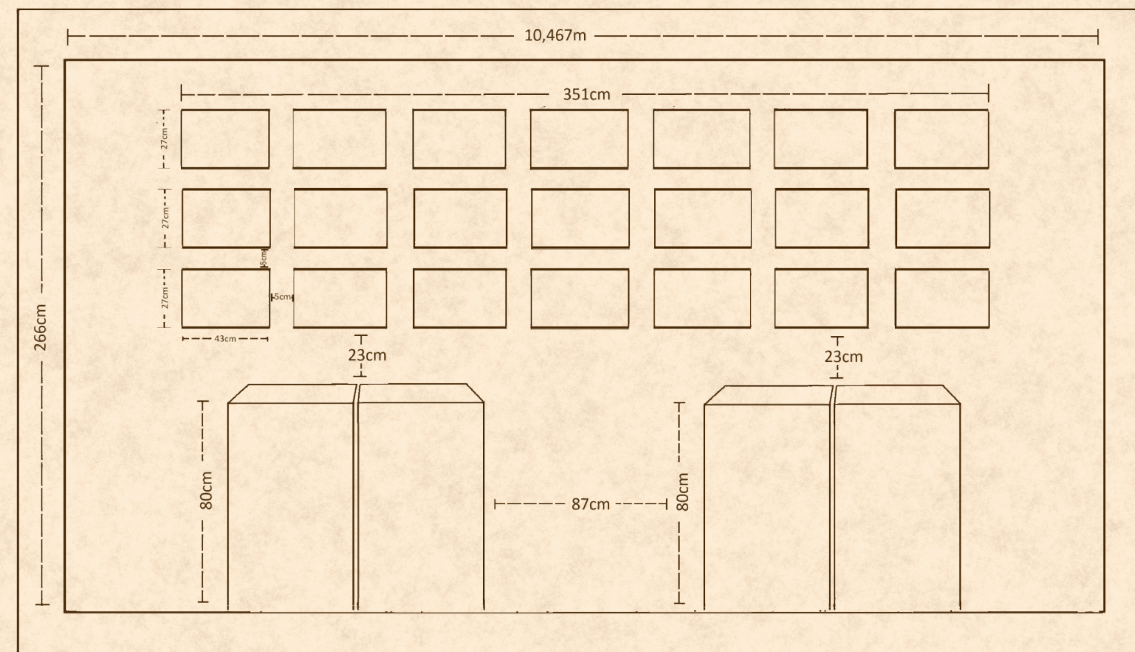
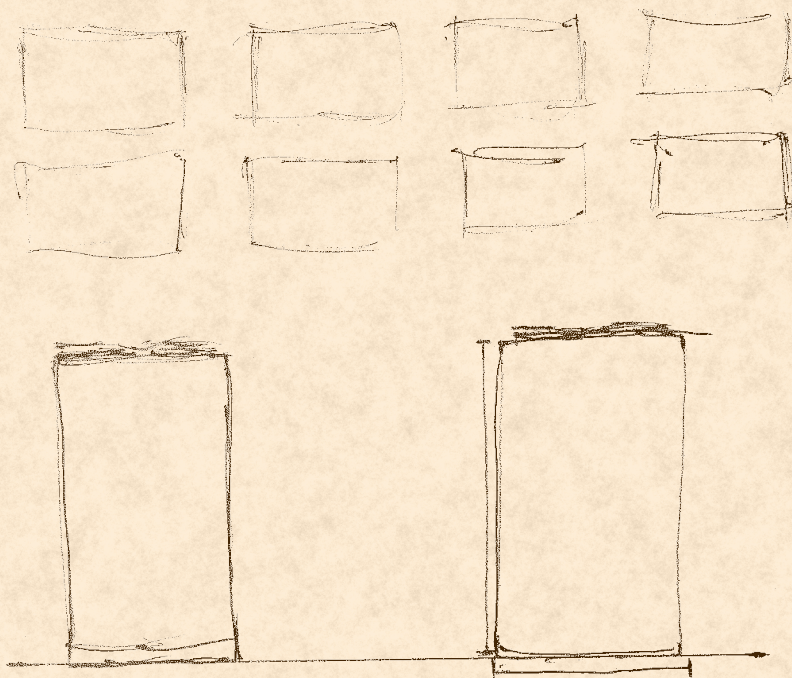
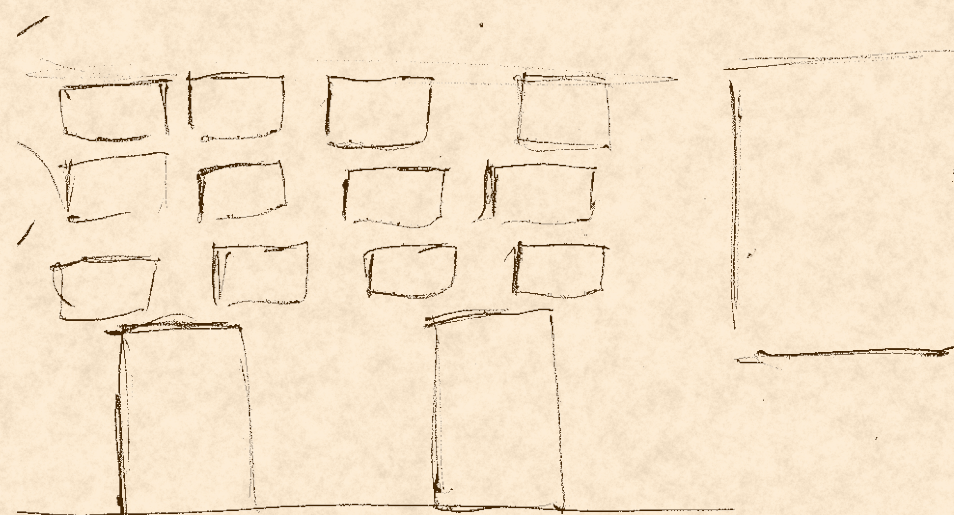


Figura 55. *Exploración Sala Multiple zona 1*
(plano general)

Fuente: Laura Martínez Fajardo (2025)



Zona 2



Lograr un orden/conexión con esta zona ha sido complejo, porque quisiera que sea igual que la zona 1



-Esta zona estará conformada por una ilustración gigante de todos los personajes caminando hacia adelante, es una ilustración que siempre he tenido en mente.

-Otra cosa que se muestra son réplicas de las tres bitácoras más relevantes. La idea es escanear las originales y ponerlas en orden para luego intervenirlas digitalmente.

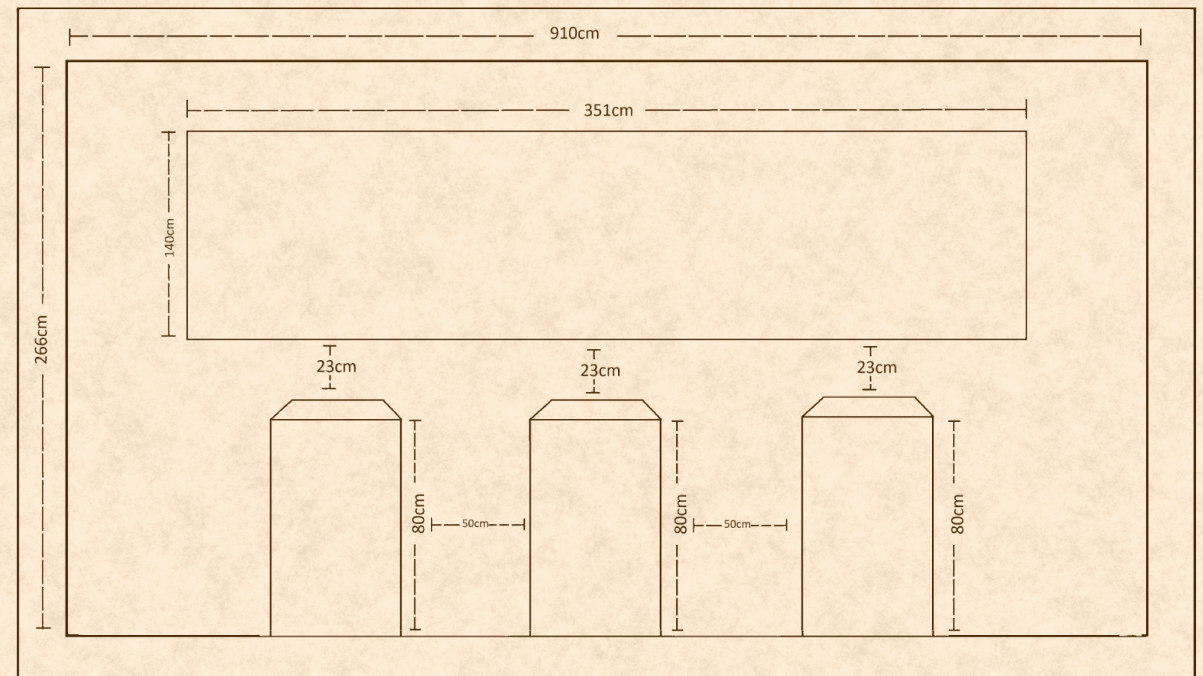
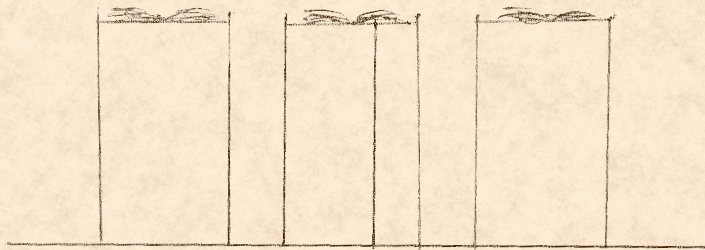
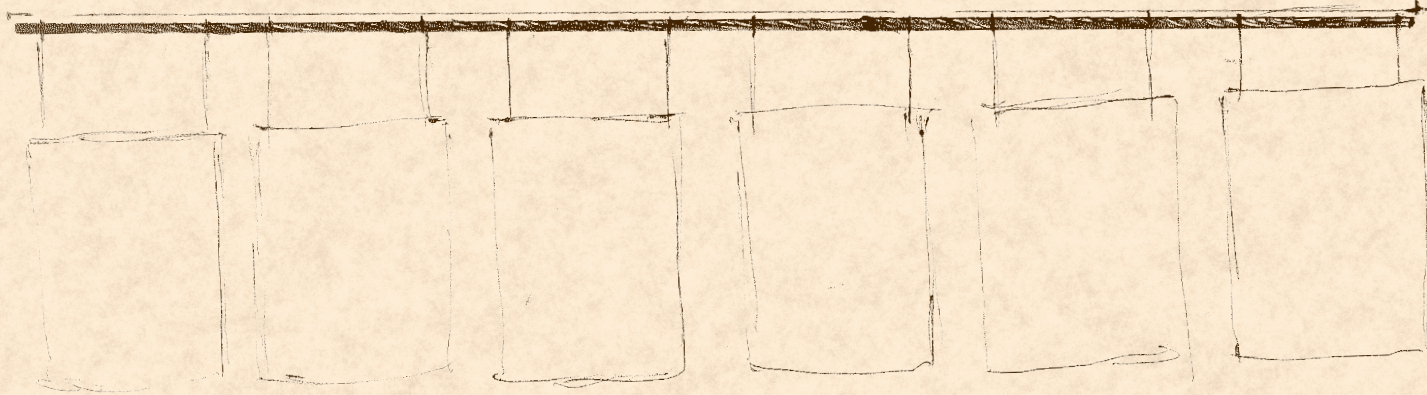


Figura 56. *Exploración Sala Multiple zona 2*
(plano general)

Fuente: Laura Martínez Fajardo (2025)

Zona 3



-Algo que todavía tengo que terminar de ver son las medidas

-¿De qué tamaño son las ilustraciones?

-¿Cuánto de cuerda necesito?

-¿Cuánto mide la baranda a la que lo voy a colgar?

Aquí irán 8 relatos enmarcados y colgados con cuerda, la cuerda ayudaría a la ambientación del lugar



Al inicio tenía demasiadas dudas con esta zona, a su vez, tuvo bastantes cambios en su montaje. Un cambio importante fue el cambio en cuanto al número de ilustraciones que iba a exponer, la idea era exponer a cada personaje siendo ellos mismos, sin embargo, vi más interesante mostrar algunas de las relaciones más relevantes en la tripulación.

Esto hizo que se compactara en 4 cuadros que exponer. junto a esto llegaron las medidas del lugar y cada cuadro (Figura).

Hablando más de las ilustraciones que quería exponer, estas contienen ideas anteriores que decidí desarrollar de mejor manera.

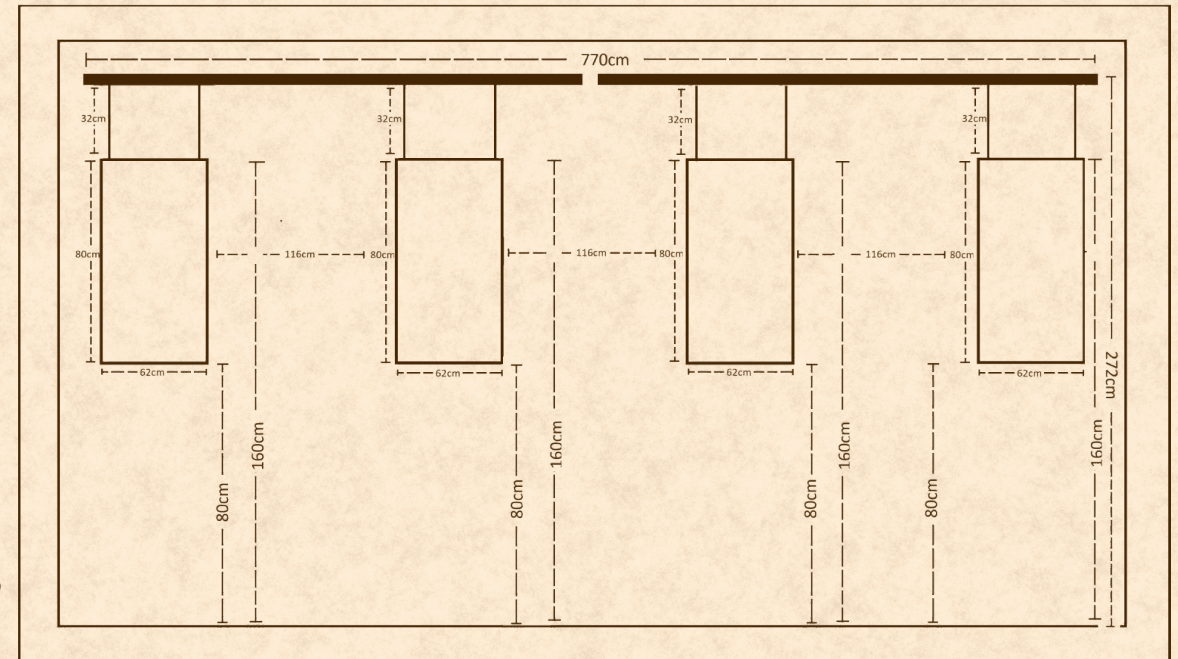


Figura 57. *Exploración Sala Multiple zona 3 (plano general)*

Fuente: Laura Martinez Fajardo (2025)

Zona 4

Escenario 360

-Aquí irán trabajos audiovisuales que se han realizado con el proyecto.

-Principalmente se mostrará el escenario 360 y el proceso de todo.

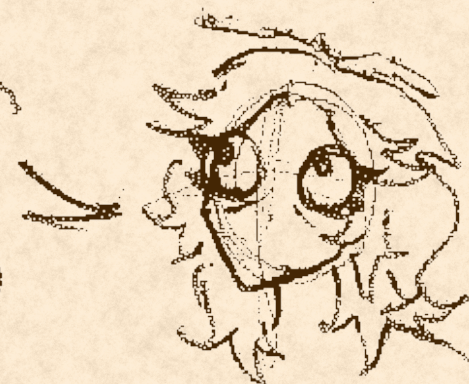
Aun con esto planteado, me parece más conveniente solo limitar a mostrar el escenario 360 acompañado de las gafas de realidad virtual proporcionadas por mi director, Pablo Gomez, con el fin de dar al publico una experiencia más inmersiva y que no solo se limite a algo proyectado en un video beam.

Figura 58. *Exploración Proyección Sala*

Múltiple zona 4

Fuente: Autoría propia (2025)

Quisiera poner animatics de algunos personajes a parte del escenario 360



Registro fotográfico

Con el tiempo, muchos de los planos fueron modificados, lo que resultó en un montaje mejor logrado. A continuación, se presentan algunas fotografías que evidencian el resultado final de este proyecto.



Figura 59. *Registro fotográfico 1*

Fuente: Juan Pablo Escobar (2025)



La mesa es el corazón de la exposición, y su origen fue bastante curioso. Mientras hablaba con mis amigos por Discord sobre la necesidad de construir una mesa para colocar las fichas de los personajes, uno sugirió hacer una como las que usarían ellos. Respondí que, si fuera así, tendría que ser redonda, y todos coincidieron de inmediato: "¡una mesa redonda!"

Estas mesas solían ser puntos de reunión en otras épocas, lo que hizo que la idea encajara perfectamente con el montaje. En ella se disponen objetos representativos de cada personaje, como si todos convivieran ahí, compartiendo su día a día.

Figura 61. *Exploración Sala Multiple zona 3 (plano general)*

Fuente: Laura Martinez Fajardo (2025)

Originalmente, la animación proyectada fue concebida como un escenario en 360°. Ideé este espacio hace tiempo con el propósito de sumergir al espectador en el bar del barco, un lugar clave donde los personajes interactúan con mayor frecuencia y se reúnen a conversar.

Figura 60. *Registro Fotográfico 2*

Nota. "Bar Lumbre Ambariano" <https://youtu.be/xYDo9YtCjDk> Fuente: Juan Pablo Escobar (2025)



Esta zona reúne todo el apartado conceptual de los personajes. Está conformada por un banner con la imagen de la tripulación, acompañado de dos libros: el de la izquierda es el libro oficial, que contiene los conceptos finales de los personajes; el de la derecha es una bitácora análoga, en la que se registran los primeros cambios y exploraciones de cada uno. A su alrededor se disponen velas, un elemento clave en el montaje, ya que contribuyen a sumergir al espectador en el ambiente que habita la tripulación.

Figura 61. *Registro fotográfico 3*

Fuente: Juan Pablo Escobar (2025)



Aquí se encuentra la bitácora que llevé a lo largo de este semestre para desarrollar de manera más formal a los personajes. Es la misma que reúne todo lo que han visto a lo largo de este documento. A su lado se ubica un elemento muy importante: un cofre que imita un mini clóset. Este objeto tiene un gran valor, ya que fue un obsequio de una persona muy cercana a mí, y ayudó a definir tanto la estética del proyecto como la ambientación del espacio en el que habitan los personajes.

Figura 62. *Registro Fotográfico 4*

Fuente: Juan Pablo Escobar (2025)



Figura 63. *Registro fotográfico 5*

Fuente: Juan Pablo Escobar (2025)



Figura 64. *Registro fotográfico 6*

Fuente: Juan Pablo Escobar (2025)

Conclusión

Sentir que no encajas es doloroso, pero puede ser aún más difícil cuando esa sensación proviene de tu propio entorno, del lugar donde naciste. Ese espacio que, en teoría, debía criarte con amor y aceptarte tal como eres. Sin embargo, nacer en un lugar no garantiza comprensión, cuidado ni pertenencia. Es ahí donde comienza la búsqueda: la necesidad de encontrar un sitio donde uno se sienta cómodo, apoyado y libre de ser.

Al final del día, somos seres humanos: necesitamos compañía, alguien que esté ahí. Pero esa compañía no tiene por qué venir del lugar en el que nacimos, ni de quienes simplemente estuvieron ahí desde el inicio. Tenemos el derecho —y la fuerza— de elegir nuestro rumbo, de alejarnos del pantano si es necesario. Y cuando no podemos salir por nuestra cuenta, siempre habrá quienes estén dispuestos a tendernos una mano.

Hoy, al mirar hacia atrás y compararlo con mi presente, puedo decir con certeza que encontré personas que me apoyan incondicionalmente. Personas que quieren ayudarme a salir de una situación familiar difícil. Después de tanto buscar a quienes me entendieran, a quienes se quedaran, a quienes quisieran construir conmigo los sueños que llevo dentro... lo logré. Los encontré. Tal vez no sean perfectos, pero eso no importa. Lo que realmente vale es que crecemos juntos, que estamos ahí los unos para los otros. Este proyecto es prueba de ello. Lo que empezó como una historia más se transformó en un puente, una conexión con otros, una fuente de inspiración a través de mis personajes y sus dinámicas. La ficción comenzó como un escape. Un sueño. Y hoy puedo decir que logré volverlo realidad.

Escribir y conceptualizar personajes es un trabajo arduo y nada fácil. A menudo tiendo a subestimar el esfuerzo que implica. Por eso, las personas a mi alrededor terminan siendo fundamentales: son quienes aterrizan mis ideas y me devuelven el foco. Siempre he sido alguien que trabaja al revés: escribo los puntos de quiebre antes de saber cómo conectarlos, hago estudios de color después de diseñar, y así con casi todo. Pero, a mi manera, he logrado avanzar.

Tal vez esto no sea lo habitual en una conclusión, pero siento la necesidad de decirlo: gracias. Gracias a todos los que me apoyaron en este viaje interminable y no me dejaron caer. Espero que, así como yo los encontré a ustedes a través de esta historia, otras personas también puedan encontrar una familia, incluso cuando se sientan a la deriva.

Referencias

Caro, A. C. (2015). DEL CONCEPTO JURÍDICO DE FAMILIA EN EL MARCO DE LA JURISPRUDENCIA CONSTITUCIONAL COLOMBIANA: UN ESTUDIO COMPARADO EN AMÉRICA LATINA. Universidad Católica Colombiana.

Hernández, P. (2023). 'One Piece' se inspira en este anime alemán de culto, confiesa su creador Eiichiro Oda .

Obtenido de Xataka: <https://xataka.com.mx/anime/one-piece-se-inspira-este-anime-aleman-culto-confiesa-su-creador-eiichiro-oda#:~:text=En%20la%20entrevista%2C%20Oda%20dice,uno%20de%20ellos%20cuando%20crezca%22>.

ICBF. (2017). Vinculación Afectiva. Obtenido de https://www.icbf.gov.co/sites/default/files/modulo_5.pdf

Lazón, M. (2023). ¿Qué son los vínculos afectivos? Obtenido de Terapy go: <https://terapygo.com/que-son-los-vinculos-afectivos/>

María, F. (13 de septiembre de 2022). Dónde vivían los piratas, en que región del mundo. Obtenido de ok diario: <https://okdiario.com/historia/donde-vivian-piratas-que-region-del-mundo-9515339>

RAE. (2023). Familia. Obtenido de La Real Academia de la Lengua Española.

SparkNotes. (2023). Long John Silver. Obtenido de sparknotes: <https://www.sparknotes.com/lit/treasure/character/long-john-silver/#:~:text=When%20Livesey%20requests%20a%20private,sincere%20from%20the%20very%20beginning>.

Imágenes

(Figura 1.) One Piece Pablo Hernández (2023) 'One Piece' se inspira en este anime alemán de culto, confiesa su creador Eiichiro Oda en la pag. Xataka. Recuperado de: <https://xataka.com.mx/anime/one-piece-se-inspira-este-anime-aleman-culto-confiesa-su-creador-eiichiro-oda#:~:text=En%20la%20entrevista%2C%20Oda%20dice,uno%20de%20ellos%20cuando%20crezca%22>.

(Figura 2.) Treasure Planet Jordicat (2016) Sigo Aquí 1080p (Mensaje motivador y reflexión | El Planeta Del Tesoro | Cover) en la pag. Recuperado de: <https://youtu.be/lrLSz89diHs?si=RH1s9gbRNGDyvSoY>

(Figura 3.) *Primeros conceptos*, Autorìa propia (2025)

(Figura 4.)Dungeon Meshi - Daydream Hour compilation cover spread Recuperado de: Ryōko Kui (2024)

(Figura 5.) [Kui Ryoko] DAYDREAM HOUR 4. Recuperado de: Ryōko Kui (2024)
)

(Figura 6.) Dungeon Meshi: Daydream hour extra recuperado de: Ryōko Kui (2024)

(Figura 7.)Dungeon Meshi: Daydream hour. Recuperado de: Ryōko Kui (2024)

(Figura 8.) Dungeon Meshi: Daydream hour. Recuperado de: Ryōko Kui (2024)

(Figura 9.) Dungeon Meshi: Daydream hour. Recuperado de: Ryōko Kui (2024)

Imágenes

(Figura 10.) Panorama general. Autoría Propia (2025)

(Figura 11.) Will: modelo oficial. Autoría Propia (2025)

(Figura 12.) Will: estudios 1. Autoría Propia (2025)

(Figura 13.) Will: estudios 2. Autoría Propia (2025)

(Figura 14.) Will: estudios 3. Autoría Propia (2025)

(Figura 15.) Will: estudios 4. Autoría Propia (2025)

(Figura 16.) Zoila: modelo oficial. Autoría Propia (2025)

(Figura 17.) Zoila: estudios 1. Autoría Propia (2025)

(Figura 18.) Zoila: estudios 2. Autoría Propia (2025)

(Figura 19.) Zoila: estudios 3. Autoría Propia (2025)

(Figura 20.) Marcus: modelo oficial. Autoría Propia (2025)

Imágenes

(Figura 21.) Marcus: estudios 1. Autoría Propia (2025)

(Figura 22.) Marcus: estudios 2. Autoría Propia (2025)

(Figura 23.) Marcus: estudios 3. Autoría Propia (2025)

(Figura 24.) Marcus: estudios 4. Autoría Propia (2025)

(Figura 25.) Yú: modelo oficial. Autoría Propia (2025)

(Figura 26.) Yú: estudios 1. Autoría Propia (2025)

(Figura 27.) Yù: pruebas de color. Autoría propia (2025)

(Figura 28.) Yú: estudios 2. Autoría Propia (2025)

(Figura 29.) Yú: estudios 3. Autoría Propia (2025)

(Figura 30.) Zack: modelo oficial. Autoría Propia (2025)

(Figura 31.) Zack: estudios 1. Autoría Propia (2025)

Imágenes

(Figura 32.) Zack: estudios 2. Autoría Propia (2025)

(Figura 33.) Zack: estudios 3. Autoría Propia (2025)

(Figura 34.) Zack: estudios 4. Autoría Propia (2025)

(Figura 35.) Helena: rediseño 1. Autoría Propia (2025)

(Figura 36.) Helena: rediseño 2. Autoría Propia (2025)

(Figura 37.) Helena: rediseño 3. Autoría Propia (2025)

(Figura 38.) Helena: rediseño 4. Autoría Propia (2025)

(Figura 39.) Helena: rediseño 5. Autoría Propia (2025)

(Figura 40.) Helena: estudios 1. Autoría Propia (2025)

(Figura 41.) Helena: estudios 2. Autoría Propia (2025)

(Figura 42.) Helena: modelo oficial. Autoría Propia (2025)

Imágenes

(Figura 43.) Alga: rediseño 1. Autoría Propia (2025)

(Figura 44.) Alga: rediseño 2. Autoría Propia (2025)

(Figura 45.) Alga: estudios 1. Autoría Propia (2025)

(Figura 46.) Alga: estudios 2. Autoría Propia (2025)

(Figura 47.) Alga: estudios 3. Autoría Propia (2025)

(Figura 48.) Alga: modelo oficial. Autoría Propia (2025)

(Figura 49.) Yulia: estudios 1. Autoría Propia (2025)

(Figura 50.) Yulia: modelo oficial. Autoría Propia (2025)

(Figura 51.) Yulia: estudios 2. Autoría Propia (2025)

(Figura 52.) Yulia: estudios 3. Autoría Propia (2025)

(Figura 53.) Yulia: estudios 4. Autoría Propia (2025)

Imágenes

(Figura 54.) Exploración Sala Múltiple (plano general, vista cenital). Fuente: Laura Martínez Fajardo (2025)

(Figura 55.) Exploración Sala Múltiple zona 1 (plano general). Fuente: Laura Martínez Fajardo (2025)

(Figura 56.) Exploración Sala Múltiple zona 2 (plano general). Fuente: Laura Martínez Fajardo (2025)

(Figura 57.) Exploración Sala Múltiple zona 3 (plano general). Fuente: Laura Martínez Fajardo (2025)

(Figura 58.) Exploración Proyección Sala Múltiple zona 4. Fuente: Autoría propia (2025)

(Figura 59.) Registro fotográfico 1. Fuente: Juan Pablo Escobar (2025)

(Figura 60.) Registro fotográfico 2. Bar Lumbre Ambariano. Youtube. <https://youtu.be/xYDo9YtCjDk>. Foto: Juan Pablo Escobar (2025)

(Figura 61.) Registro fotográfico 3. Fuente: Juan Pablo Escobar (2025)

(Figura 62.) Registro fotográfico 4. Fuente: Juan Pablo Escobar (2025)

(Figura 63.) Registro fotográfico 5. Fuente: Juan Pablo Escobar (2025)

(Figura 64.) Registro fotográfico 6. Fuente: Juan Pablo Escobar (2025)