

tf g

memoria

bellas artes

2018-2019



**MENCIÓN:** Artes Visuales y Diseño.

**TÍTULO:** In-X

**ESTUDIANTE:** María Aguilar Blanes

**DIRECTOR/A:** José Luis Maravall Llagaria

**PALABRAS CLAVE:** Ilustración digital, cortometraje animación, diseño personajes y animación occidental.

**RESUMEN:** El proyecto consiste en el desarrollo del diseño de personajes y el apartado gráfico para un corto de animación con estética de ciencia ficción. Se incluye el desarrollo de personajes, un fragmento de *storyboard* y dos *concept art*.

## Indice

pág/s.

1. Propuesta yObjetivos	5 - 6
2. Referentes	7 - 10
3. Justificación de la propuesta	11 - 11
4. Proceso de Producción	12 - 15
5. Resultados	16 - 24
6. Bibliografía	25 - 25
7. Anexo Guión	26 - 29





# 1.Propuesta y objetivos:

## 1.1 Propuesta:

Esta propuesta de Trabajo de Fin de Grado propone el desarrollo del *concept art*, es decir, el apartado de pre-producción, para la posible realización de un proyecto de un cortometraje de animación.

Dentro de la pre-producción se incluyen los siguientes apartados: el desarrollo del diseño de cuatro personajes principales y el de una antagonista; la realización de un fragmento del diseño del *storyboard* y dos *concept art* con los que se visualizaría como se vería la escena para su animación.

Este proyecto de animación, del cual soy responsable de la idea original, guión y su aspecto gráfico pretende desarrollarse en el futuro, tanto por mi misma o con la ayuda de un colectivo de artistas.

El título de dicho corto de animación es “**In-X**”<sup>1</sup> y corresponde a un estilo de ciencia ficción ambientado en un hipotético futuro cercano.

El tema del proyecto gira en torno a la búsqueda de la identidad a través de la personalidad, las etapas de la vida y del tiempo.

La principal trama que desarrolla este proyecto se centra en un error en un experimento sobre un transportador temporal que realizaba una organización oculta del gobierno, denominando así al proyecto de esta organización “In-X”. Este error se produce a causa de un pequeño transformador de la ciudad que debía transportar la energía al generador molecular. Este transformador se ubicaba al lado de la ventana de nuestra protagonista: Alex.

A partir de este fallo en el sistema se producen una serie de brechas temporales uniéndose a los pensamientos de Alex, por lo que tiene lugar la división de su propia línea temporal, provocando que de cada brecha que surgió se abriese un portal que transportaba a Alex en tres etapas de su vida.

Estas tres etapas de su vida son sus “yos” de 17, 12 y 7 años. Alex se va encontrando con ellas y acaban uniéndose para la búsqueda del por qué y el cómo aparecieron allí, ya que tanto Alex como las demás no lo recuerdan. Alex decide ponerles un nombre a cada una de ellas sacándolo de un cómic que estaba leyendo, por lo que a la niña más pequeña de 7 años se llamará Nona, la niña de 12 años se llamará Kairos y la adolescente de 17 años se llamará Decima.

Con el transcurso de la historia nuestras protagonistas se encuentran con una mujer que trabajaba para la organización llamada Amanda, la que comienza investigándolas por la búsqueda de información para el proyecto pero acaba ayudándolas y uniéndose al grupo.

Desde el punto de vista procesual este proyecto se compone por una animación y diseño más occidental, pero con toda la gran carga de la influencia de la animación japonesa.

---

<sup>1</sup> También se puede consultar su correspondiente guión en la página 24 del Anexo.

## 1.2 Objetivos:

- Diseñar la apariencia visual de los personajes de un corto de animación.
- Realizar el *model sheet* de los personajes.
- Analizar referentes similares.
- Crear pruebas sobre diseño entornos y *storyboard*.
- Realizar una búsqueda sobre el proceso de encuentro de la identidad y la personalidad.
- Conocer las fases en las que se divide el diseño y desarrollo del apartado visual de un corto de animación.



## 2. Referentes:

### Referentes técnicos:

Los principales referentes a tener en cuenta pertenecen al género de animación japonesa. Uno de los principales es el **Studio Trigger** fundado en agosto de 2011 por dos antiguos empleados del estudio Gainax: Hiroyuki Imaishi y Masahiko Ohtsuka. El valor técnico a destacar es el empleo de la animación y del color. El estilo de animación de este estudio no es nada convencional a lo que nos suelen mostrar en la animación japonesa. Es un estilo de animación muy expresiva tanto por el empleo de la línea, el dibujo y diseño de personajes, como por el empleo de colores vivos.



Cartel 5ª aniversario del Studio Trigger, 2016

Otro dato importante de este estudio de animación japonesa es una de sus obras “Kiznaiver”, ya que tanto por el estilo de animación como por la trama se adapta a nuestro proyecto.

La historia trata sobre un grupo de adolescentes que se ven obligados a formar parte de un experimento. La serie cuenta con un apartado técnico muy bueno, la animación y la dirección de la serie está muy bien trabajada, siendo este el punto más importante de la obra. Los personajes en su personalidad suelen ser los típicos estereotipos, pero gozan de un diseño que los hace bastante especiales. Un anime diferente al estilo de Trigger, pero que aun así nos entrega un buen drama adolescente con ciencia ficción.

Otro de los principales referentes es la película **Tekkonkinkret**. Esta película de animación japonesa realizada por Studio 4°C es una adaptación de el manga original creado por Taiyo Matsumoto en 1993. La historia tiene lugar en la ciudad ficticia de Takaramachi (Distrito del Tesoro) y se centra en un par de niños huérfanos mientras lidian con la Yakuza intentando apoderarse del Distrito del Tesoro.

En el campo técnico el uso que realiza de la animación con las líneas y trazos sueltos en movimiento es uno de los principales rasgos que influyen en mi proyecto. Este estilo de animación japonesa es ciertamente peculiar, ya no solo por su estilo, si no también por la crudeza de las imágenes. En

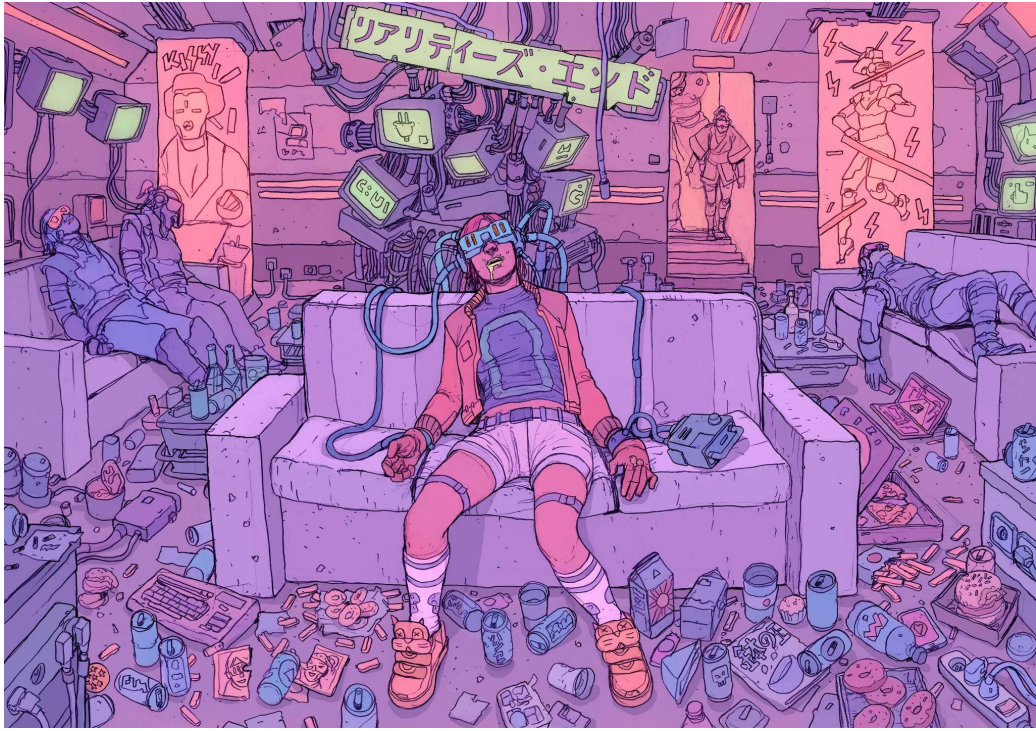
cuanto a la temática y estilo de dibujo también influyen mucho en el estilo y en la historia del proyecto por tratarse de una película en la que dos niños tienen que aprender a vivir en la calle han de buscarse la vida de mil maneras, y cuando lo hay que defenderse lo hacen con toda las consecuencias. Más allá de esa violencia explícita que se ve desde un primer momento en *Tekkonkinkret*, tenemos una historia de fidelidad y fe entre dos chicos que sobrepasa cualquier relación consanguínea. Negro protege a Blanco hasta el punto de convertirse en lo que más odia y teme, y Blanco a pesar de ser separado y repudiado siempre confiará en Negro, confiando en él más que en sí mismo. En conclusión son dos niños que apenas han entrado en la adolescencia y que por avatares del destino han de apoyarse y defenderse mutuamente para salir adelante.



*Tekkonkinkret*, Taiyo Matsumoto, 2006.

Por otra parte desde el aspecto más técnico otro de los referentes importantes para el proyecto es el ilustrador **Josan Gonzalez** o también conocido como *DeathBurguer*. Su estilo de dibujo a cómic es tradicional. El empleo del color que realiza en sus ilustraciones han influenciado en gran parte del proyecto. A su vez el desarrollo de entornos que realiza es muy detallado y minucioso, se pueden apreciar muchas referencias a la animación japonesa. Se ha de destacar el estilo temático es de ciencia ficción y *cyberpunk*.

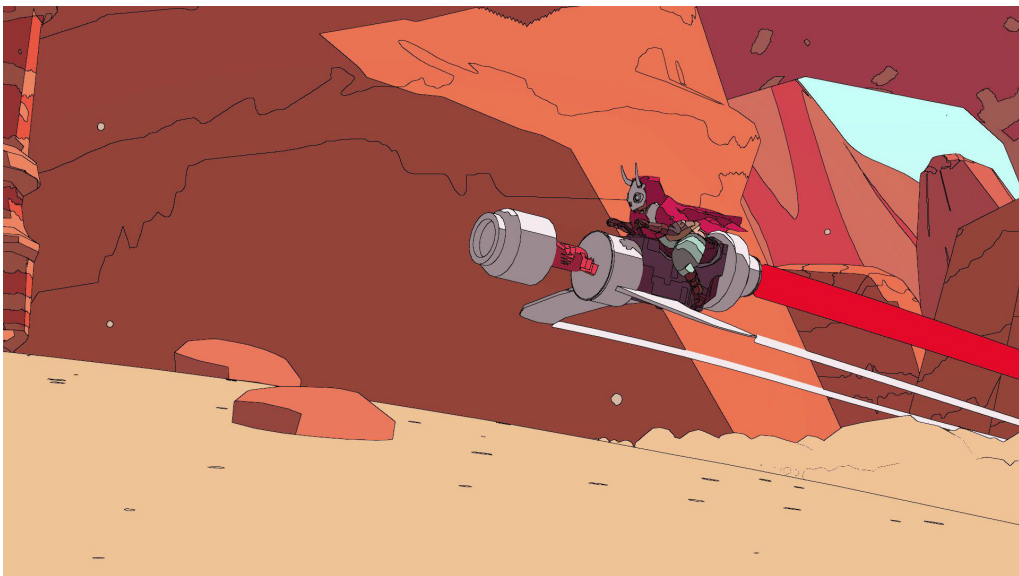




*The Future, chapter three / phantom nation, 2018. Josan Gonzalez.*

### Referentes temáticos:

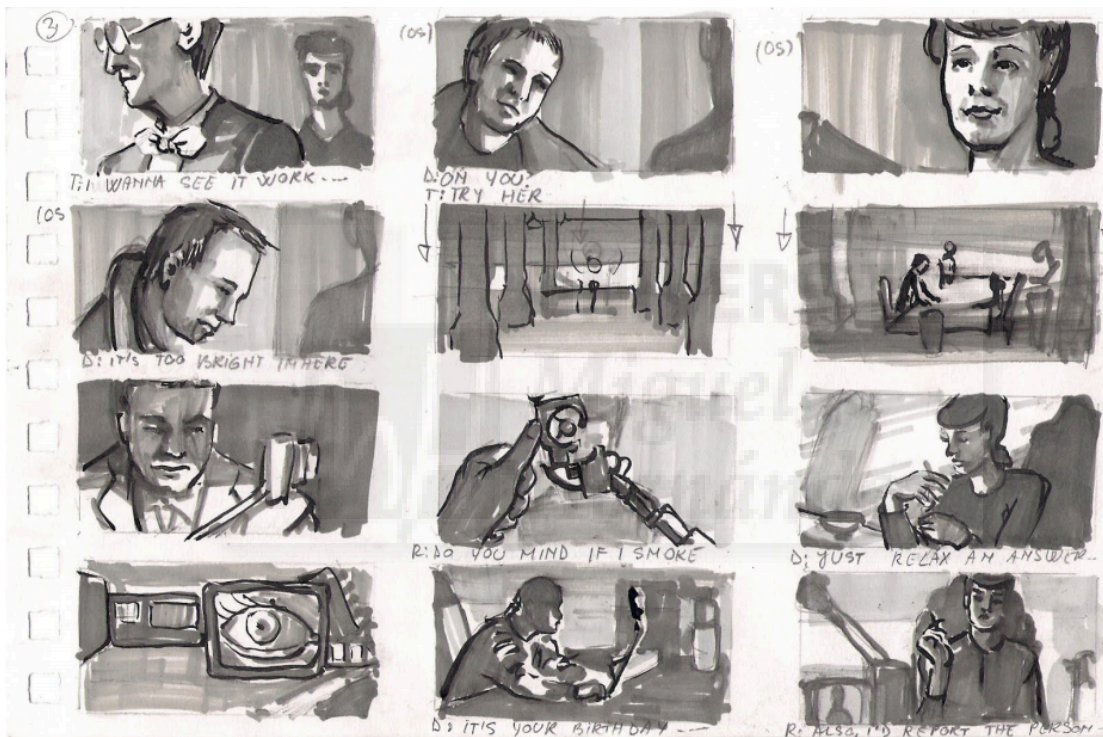
Siguiendo la línea del estilo de dibujo del cómic futurista también se encuentra el videojuego **Sable** con fecha de lanzamiento para 2020 con el soporte de Steam. El principal motivo que se destaca con respecto al proyecto son los temas y estética que aporta. Sable es una fábula al estilo *coming-of-age* (novela de aprendizaje) basada en el descubrimiento personal a través de la exploración de un fascinante mundo desierto, creada por *Shedworks*. Sable la protagonista realiza un viaje profundamente personal explorando monumentos antiguos, arquitectura en ruinas y barcos caídos, mientras aprende la historia de sus habitantes y descubre su lugar en el mundo.



Captura videojuego *Sable*, 2018.

Por último las películas de **Blade Runner** dirigidas por Ridley Scott en 1982, influyen en este proyecto tanto por los aspectos técnicos y temáticos. *Blade Runner* es un clásico de la ciencia ficción y precursora del género *cyberpunk*. Presenta un mundo distópico. Por lo que más influye es su ambientación detallada y original considerada un hito visual postmoderno su descripción realista de un futuro en decadencia, como por plantear temas y preocupaciones fundamentales del siglo XXI. Por lo que se toma de referencia por lo temas tratados en dicha película.

Otro de los aspectos a destacar es la realización del estilo de *storyboards* de la película original y el empleo de colores saturados y contraluces.



Storyboard de *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982).

### 3. Justificación de la propuesta:

En primer lugar esta propuesta no es únicamente un diseño de personajes y conceptualización de espacios y *storyboard*. También se pretende materializar un proyecto de futuro y documentarse sobre su proceso de realización.

Cabe destacar que este proyecto también pretende estudiar cómo se evoluciona un personaje en una historia y cómo se desarrolla desde la idea previa para dotarlo de sentido correlativamente con dicha historia.

El tema de este proyecto es la búsqueda de la identidad y la personalidad. Por este motivo se crea un presente distópico en el que nuestra protagonista al comienzo de la historia no encontraba su lugar en el mundo ni sabía realmente quién era, hasta que cobra consciencia cuando las demás protagonistas vuelven a sus correspondientes etapas en el tiempo y comprende realmente quién es y quién ha sido de siempre.

Decidí realizar este proyecto, ya que puedo incluir en gran amplitud lo realizado durante la carrera: como el diseño de personajes, ilustración, dibujo, empleo de photoshop, etc. También he trabajado la animación pero no con tanta amplitud por lo que este es un punto muy importante a tener en cuenta sobre la realización de este proyecto, ya que es un proyecto que me gustaría continuar y llegar a realizar. El campo de la animación para mí es muy interesante y voy a seguir practicando y estudiando sobre él, aunque en estos momentos no tenga los suficientes conocimientos para realizarlo, se ha tomado como punto de partida con los conocimientos actuales de diseño y dibujo aprendido durante la carrera.

Por lo tanto es una propuesta para un futuro proyecto que me gustaría realizar tanto de forma individual como con un colectivo de artistas que deseen implicarse.

Otro de los aspectos importante de realización de este proyecto es poder estudiar y desarrollar mi propio estilo en cuanto diseño de personajes y animación. Gracias a toda la búsqueda de referentes, técnicas y estilos se forma el estilo del que quiero dotar al proyecto. Influenciado por la estética futurista y de ciencia ficción, la animación japonesa y la animación occidental.



## FASE 2- Ideas previas:

Una vez que se ha realizado el *moodboard* se toma como referencia para el desarrollo de ideas previas. Con esto se realizan los *thumbnails* o miniaturas que nos ayudan a la organización de ideas y bocetos.

En el proceso de producción de estos *thumbnails* se realiza un previo estudio con aproximadamente 15 o 20 miniaturas de cada uno de los personajes.

Un ejemplo de esto es el *thumbnail* de nuestra protagonista Alex.



*Thumbnail, Alex.*

A continuación se escogen 2 o 3 de estas miniaturas para seguir trabajándolas y darles algo más de detalles con dos tonos más de grises.



Miniatura detalla,Alex.

### FASE 3- Concreción de la idea:

Una vez concretado algunas de las miniaturas se realiza la selección de una de estas para poder realizar bocetos de color, ropa y estilo.



Prueba color y vestimenta, Alex.

Durante este proceso se han realizado varias pruebas: una general, siguiendo la miniatura, una de estilo de pelo, una de vestimenta y otra de color.

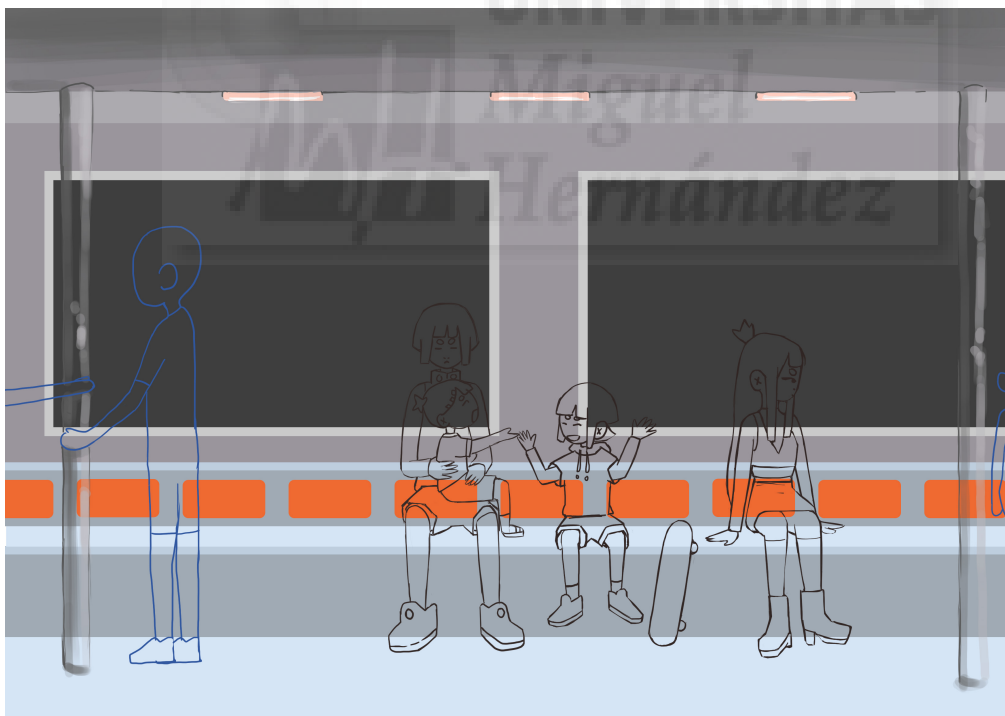
Cuando se ha acabado este proceso se selecciona la variación más acorde con el personaje y que haya una cierta distinción y variedad en comparación al resto de personajes.

Una vez terminada esta fase se procede a pasar a limpio todas estas ideas realizando un *modelsheet* u hoja de personajes, en ellas se dibuja al personaje en varias vistas, añadiendo hojas de referencia adicionales con detalles de las manos, complementos, expresiones de la cara y poses variadas. Esto nos sirve para a la hora de animar y realizar el *storyboard* y tomarlo como referencia y seguir las pautas de cada personaje.

#### **FASE 4- Story o fondos:**

En esta fase se ha realizado pruebas de realización para el *storyboard*. Nos ayudamos de una plantilla cuadriculada con nueve espacios para realizar la escena seleccionada. Se realiza un previo bocetaje y de comienza a unificar colores y movimientos de cámara para que se aprecie una estructura uniforme y fluida.

Una vez realizado se han extraído dos de las escenas para realizar unas pruebas y ejemplos de escenarios que nos ayudaran a comprender mejor la idea y el proyecto en su conjunto.



Previo fragmento del storyboard detallado.

## 5. Resultados:

En conclusión se ha podido realizar un buen desarrollo del diseño de personajes y pruebas en cuanto, color, delineado, estética, tipo de *storyboard* o de entorno. A continuación se muestra el resultado que se ha obtenido con el proceso de desarrollo de los personajes tanto técnico como formal:

**Alex:** Tiene 22 años tiene una personalidad fuerte y poderosa, pero a su vez es un tanto torpe y desastre. Es la protagonista principal de la historia, ya que gira en torno a ella, comprendiendo que ella es el presente y el futuro. Su papel principal consiste en encauzar la historia intentando comprender lo que ha pasado con la ayuda de las otras tres protagonistas y devolverlas a su año correspondiente.

Todas las protagonistas ayudarán a Alex a devolverlas a su año aportando la mejor cualidad de ellas mismas para entender la esencia que compone a Alex y superar cualquier obstáculo que se interponga.

**Décima:** Tiene 17 años es la representación de la adolescencia en la que se vea afectada por lo que impone la sociedad y por cualquier tipo de comentario ofensivo, intentando ser así súper femenina. Es toda la superficialidad y falsedad de una psicología adolescente llena de prejuicios, hormonas y la presión de la soledad.

**Kairos:** Tiene 12 años se sitúa en la época más rebelde. Se basa en la etapa adolescente en la que solo quiere parecer y ser como un chico. Va siempre en monopatín, escuchando música, haciendo grafitis y siempre fuera de casa. Todo lo que suponga peligro le gusta.

**Nona:** Tiene 7 años es la esencia básica de la infancia. La etapa más feliz. Se siente plena y ella misma. Es la persona más amable, cariñosa y agradecida de todas. No piensa en ella solo, piensa en los demás. Se divierte con cualquier cosa, pero aún siendo tan animada y llena de alegría y energía sigue siendo muy tranquila.

“Antagonista” participa de forma directa en la historia, comienza siendo partícipe en el proyecto que manipula el tiempo y destroza la línea temporal, pero conforme avanza la historia se acaba uniendo al equipo de Alex y es una de las principales ayudas para poder resolver la historia.

**Amanda:** Tiene 25 años es encargada del control y funcionamiento de una de las oficinas principales de la compañía eléctrica que está unida al proyecto In-X que dirige el gobierno sobre la investigación y control del tiempo. Es uno de los personajes importantes ya que ayuda a Alex y sus compañeras a poder resolver lo que pasó aquella noche. Tiene un carácter fuerte y es muy inteligente.



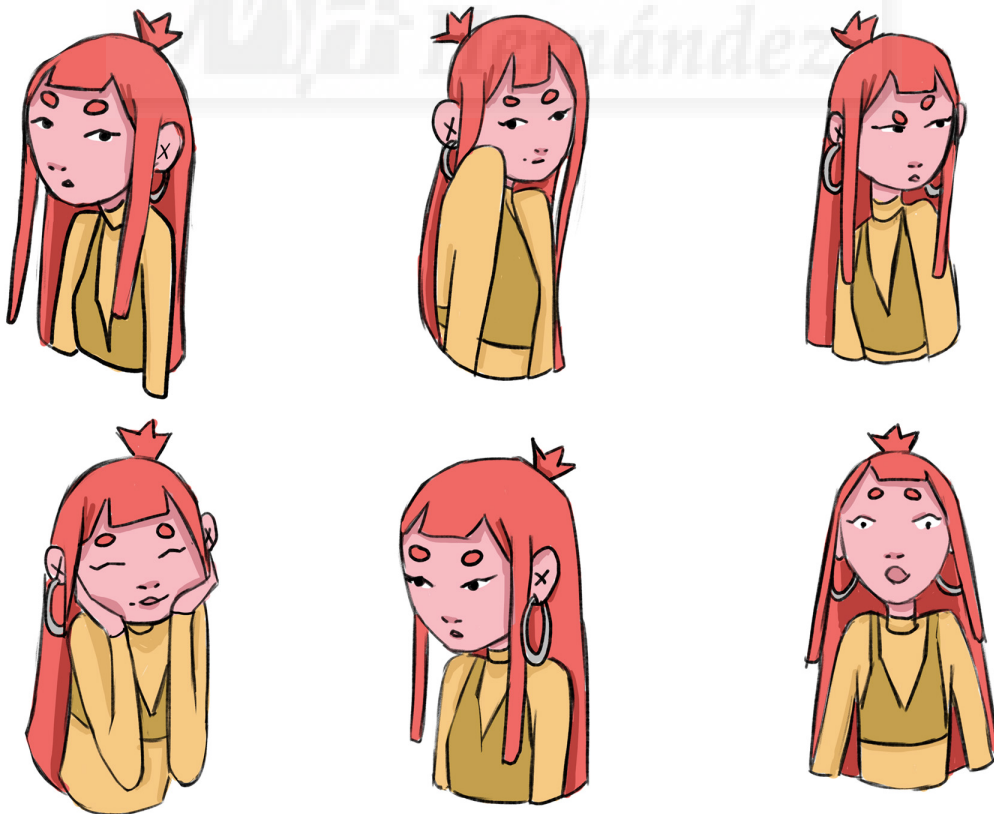
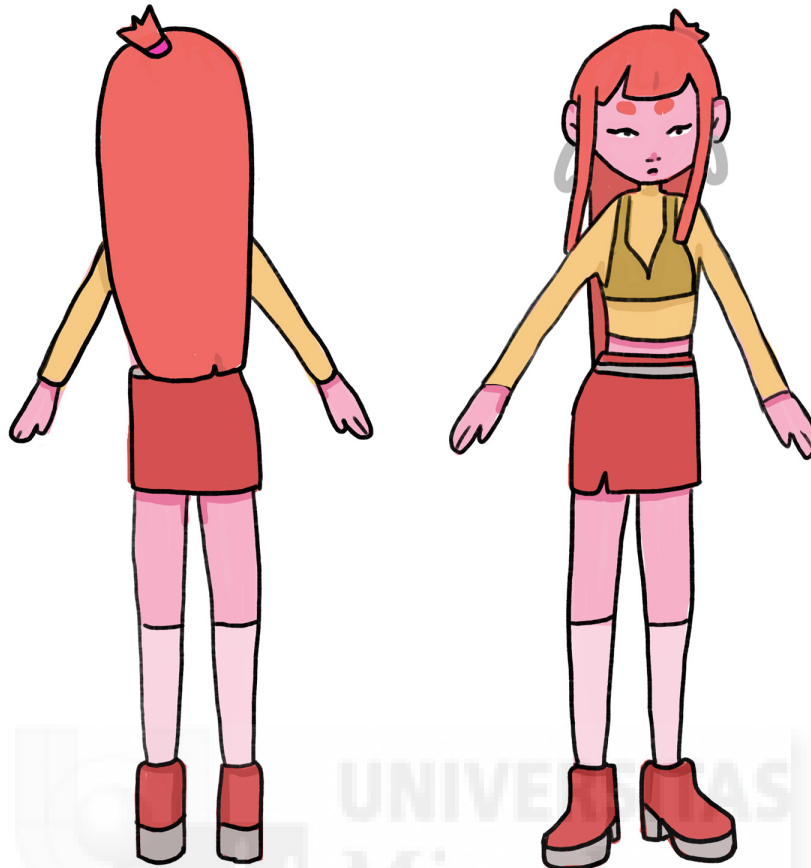


## Protagonista model sheet





## Personaje secundario model sheet



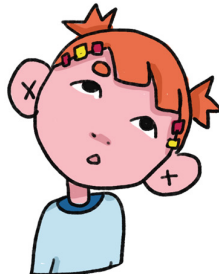
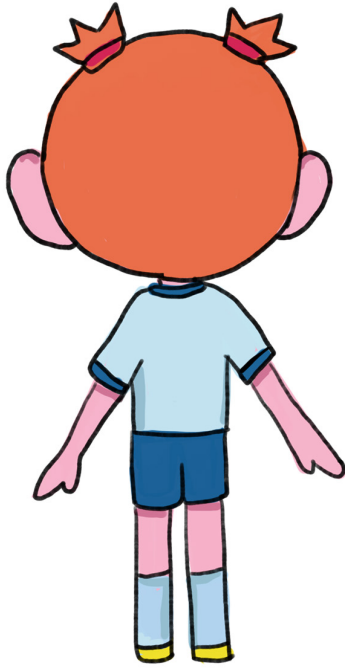


## Personaje secundario model sheet





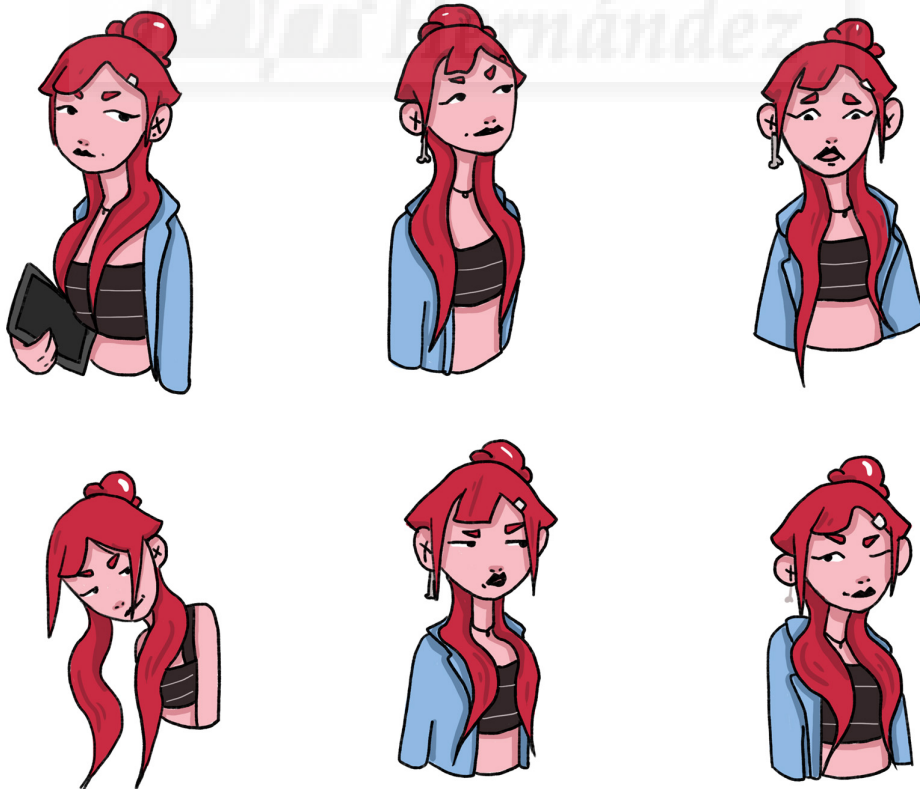
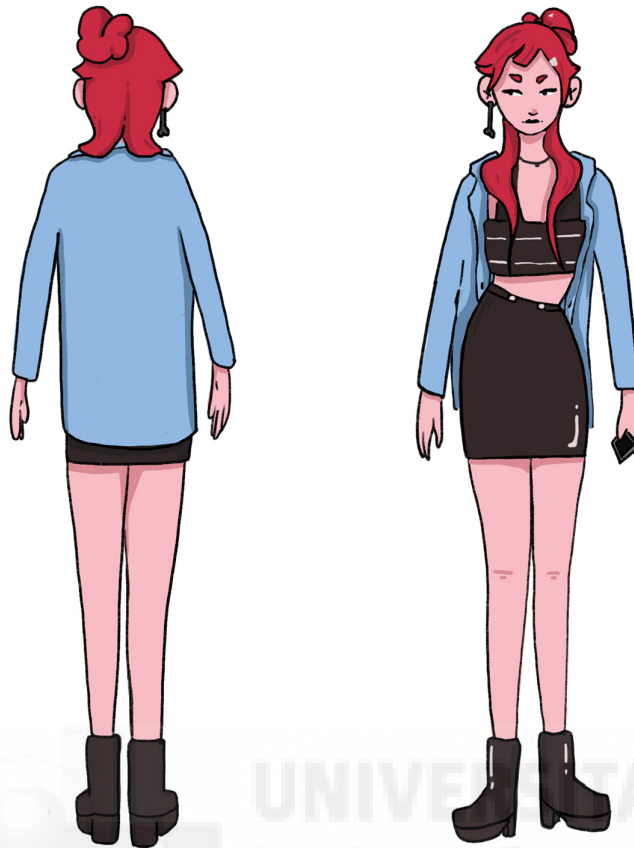
Personaje secundario model sheet

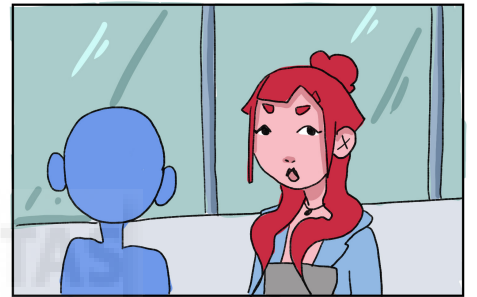
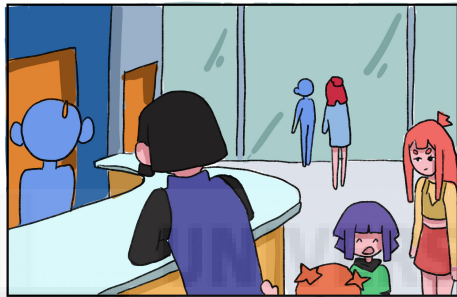
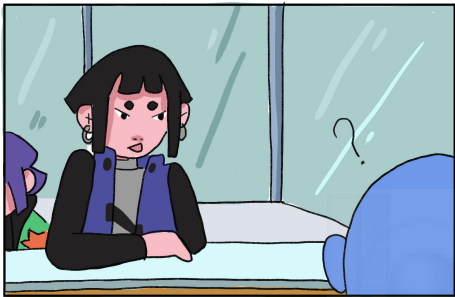


# AMANDA



## Antagonista model sheet





Fragmento *storyboard*, ilustración digital 4961x3508 píxeles, 2019.



Fragmento *storyboard* de "In-X", ilustración digital 30508x2480 píxeles, 2019.



Fragmento *storyboard* de "In-X", ilustración digital 30508x2480 píxeles, 2019.



## 6. Bibliografía:

### Referencias web:

- Huitzi Lu (2017). “Editorial: Historia del Estudio Trigger”.  
<https://honeysanime.com/es/editorial-historia-del-estudio-trigger/>
- “La historia del estudio Trigger”.  
<https://elcultodelanime.com/2018/01/31/la-historia-del-estudio-trigger/>
- Kiznaiver.  
<https://tupersonajefavorito.com/c-comiquitas-japonesas-anime/kiznaiver/>
- David J. (2007), “Tekkon Kinkreet”.  
<http://ramenparados.com/resea-tekkon-kinkreet-la-ltima/>
- Citadel 9, Josan Gonzalez.  
<https://citadel9.com/>
- Sable.  
<https://www.shed-works.co.uk/>
- EcuREd.  
[https://www.ecured.cu/Blade\\_Runner\\_\(pel%C3%ADcula\\_de\\_1982\)](https://www.ecured.cu/Blade_Runner_(pel%C3%ADcula_de_1982))
- Wikipedia.  
[https://es.wikipedia.org/wiki/Blade\\_Runner#Temas](https://es.wikipedia.org/wiki/Blade_Runner#Temas)
- Miguel Jorge, 2012. Hipertextual.  
<https://hipertextual.com/2012/12/storyboards-blade-runner>
- Rubén Merino, 2018. LA zona Negativa.  
<https://www.zonanegativa.com/serial-experiments-lain/>
- Bibliopolis. Jose Joaquín Rodríguez.  
<http://www.bibliopolis.org/pantalla/pant0041.htm>

### Libro:

- The Future*, Josan Gonzalez (2018). Tercera Edición. España. Editorial Citadel IX.
- Tekkon Kinkreet Art Book: Background Sketches*, Shinji Kimura, Japan, 2006.
- “*El arte de Frozen*”, Charles Solomon. Editorial Chronicle Books, 2013.
- “*The Legend of Zelda: Historia Hyrule*”, Norma Editorial, 2016.

## 7. Anexo (Guión):

### Guión In-X:

#### **-La primera fase ( presentación Alex y la brecha del tiempo):**

Año 2020, Madrid. Alex sale de trabajar como todos los días a las diez de la noche. Se ha cambiado y lleva el uniforme en la mochila, andando hacia la parada de metro más cercana del trabajo. El metro tarda y va con poca gente a estas horas de la noche como siempre. Sale del metro y camina hacia el parque de debajo de su casa, para sentarse en un banco y fumar un rato antes de volver a casa. Mientras fumaba se quedo distraída mirando el cielo viendo en él un destello en el horizonte, dejándole así algo confusa y con un pequeño pinchazo de dolor en la cabeza. Extrañada apaga el cigarro, se levanta y se dirige hacia su casa.

Alex es una chica de 22 años que trabaja casi todos los días en un centro comercial para poder pagarse el alquiler, pero en sus ratos libres se dedica a dibujar (freelancer). Tiene una personalidad fuerte y poderosa, pero a su vez es un tanto torpe y desastre. Se encuentra en un punto de su vida en el que no sabe realmente quien es ni como encontrar su verdadera personalidad e identidad.

Esa misma noche después de acostarse y tener otra disputa interna sobre quien es, se quedo dormida mirando por la ventana de su habitación.

Esa noche una organización oculta del gobierno lleva a cabo una prueba con un transportador temporal, pero surge un error. Para aquella prueba necesitaban un generador molecular unido a el sistema de energía de la ciudad, para poder así poder modificar en el tiempo la ciudad completa. Pero la noche de su prueba debieron revisar cada transportador de energía y no fue así; (El transportador que se situaba en lo alto del ultimo piso del edificio Grey al noroeste de la ciudad no fue revisado. Este transportador se veía a través de la cúpula que se situaba en el ático de Alex. ) ya que el transportador fallo y exploto cayendo y rompiendo así la cúpula de Alex y esparciendo así algo de la sustancia energética sobre Alex. Justo en ese momento Alex estaba dormida y tuvo un sueño muy extraño con su pasado. Esto provoco brechas temporales a lo largo del cable eléctrico con los pensamiento de Alex. Dividiendo así a Alex en diferentes etapas de su vida y olvidándolas a su vez, ya que se separaban de ella y convergían en el mismo espacio tiempo.

Esa misma noche tuvo un sueño muy extraño (el despertador marcaba las 07:15 de la madrugada), en el que aparecía su alma dispersándose en varias partes y sintiendo como si se cayese al vacío. Se despertó así de la sensación de vértigo con una convulsión. Abrió los ojos, se sentía dolida, angustiada y como si algo en su interior no fuese lo mismo o hubiese perdido algo en su interior ( el despertador marcaba las 07:00 de la madrugada).

#### **- Segunda fase (encuentro con sus distintas etapas):**

La mañana después del suceso Alex se levanto para hacer la compra del día y arreglar la ventana. Aún se encontraba algo aturdida y confusa, algunos flashes le venían a la memoria, pero seguía pensando que fue un extraño sueño y maldijo a la compañía eléctrica por destrozar su ventana.

Mientras salía a por la compra en un callejón se encontró con una niña jugando con un gato, le resultó algo familiar pero a la vez adorable, no le dio mayor importancia así que siguió adelante al supermercado.

A la vuelta del supermercado la niña que había visto cuando se dirigía al mercado seguía allí, ahora sentada en el callejón llorando. Alex se acercó a preguntarle que le pasaba y donde estaban sus padres, pero la niña no se acordaba de nada y no sabía donde estaba nada le resultaba familiar. Alex decidió llevársela a su piso para poder cuidarla y al día siguiente preguntar en las oficinas de policía, ya que esa misma tarde debía ir a trabajar.

Alex andaba preocupada por dejar a la niña sola, pero debía ir a trabajar, decidir dejarle comida y algunas pinturas para que se entretuviera hasta que ella llegase.

A la salida del trabajo cuando estaba a punto de llegar a su edificio una niña que iba en monopatín a toda velocidad chocó contra Alex y las dos cayeron al suelo haciendo que la niña se hiciera un rasguño en la rodilla. Al ver la herida de la niña Alex decidió curarla en su piso a modo de disculpas pero cuando acabó de curarla y de preguntarle si le acompañaba a casa la niña del monopatín tampoco sabía donde se encontraba y no conseguía recordar nada. Así que otra vez y las altas horas de la noche decidió que se quedase también con la otra niña más pequeña hasta el día siguiente.

Alex tenía una sensación extraña ya que no comprendía esa casualidad y a su vez sentía que tenía algo que ver con su sueño pero no sabía el como ni el porque.

A la mañana siguiente fueron a la oficina de policía a preguntar sobre algún caso de desaparición, pero no tenían ninguno con las indicaciones de aquellas niñas, así que la única solución fue informar de ello hasta que alguien las buscase, mientras tanto se quedarían con Alex.

Así que decidió llevarlas con ella a comprar el cristal roto de la ventana. A la vuelta de ir a comprar el cristal pasaron por una tienda de peluches y juguetes, la niña más pequeña fue corriendo al escaparate quedándose embobada con uno de los peluches de un conejo, Alex al verle la cara que tenía de entusiasmo no pudo resistirse y entró con ella para regalárselo. Mientras tanto la niña del monopatín se quedó fuera esperando.

Cuando salieron de la tienda de peluches Alex se encontró a la niña en trifulca con una adolescente que estaba sentada en un banco. La niña del monopatín se puso a hacer trucos enfrente de ella, la adolescente no paraba de decirle que se quitara de allí alrededor y metiendo con el aspecto de niño de la niña del monopatín.

Alex entró y pidió disculpas mientras se llevaba a la niña del monopatín. La adolescente se quedó allí de pie parada con su orgullo, aunque en el fondo también se encontraba perdida, aturdida y no sabía donde ir, al ver a Alex sintió algo de confort y una sensación algo extraña. La adolescente se deshizo de todo su orgullo corriendo así detrás de Alex para pedirle ayuda, ya que por ahora era la única opción que tenía.

Alex después de todo lo ocurrido y aunque no supiera que iba a hacer con ellas decidió darle una oportunidad y se quedara con ellas.

Esa misma noche acabaron todas en el piso de Alex discutiendo lo sucedido y porque estaban allí, ya que todas coincidían en que no recordaban lo sucedido ni donde se encontraban, ya que nada les resultaba familiar.

Esto llevó a que ellas le hicieran preguntas a Alex en ese mismo momento ella se dio cuenta de que tampoco se acordaba de nada solo se acordaba del presente y de aquel sueño que coincidía con el día en el que ellas se perdieron, pero nada relacionado con su pasado. Alex sentía algo extraño y una cierta relación con aquel sueño.

A la mañana siguiente como no recordaban sus nombres y no sabían hasta cuando se irían a quedar en el piso de Alex, decidió ponerles un nombre provisional. Alex fue directa a la mesilla de noche de su habitación allí tenía un cómic que estaba acabando, estaba ambientado en la época griega y relacionada con las pardas y

diosas griegas, así que decidió llamarlas como aquellas diosas Nona para la más pequeña, Kairos para la mediana y Décima para la adolescente.

### **-Tercera fase encontrar el porque y una solución:**

Al día siguiente Alex decidió volver a la oficina de policía para volver a informar de la situación y si había algún indicio de otro caso de desaparición. Pero otra vez no obtuvo ninguna respuesta, así que hasta entonces se seguirían quedando con ella.

Tras unos días decidió buscar algo de información en la compañía eléctrica para averiguar si tenían alguna información sobre el transformador de su edificio que se destrozó aquella noche. La única información que pudo obtener tras estar un buen rato en la compañía fue que el transformador sufrió una sobrecarga de energía.

En ese momento una de las chicas que estaba encargada como responsable de aquella oficina se dio cuenta de lo que sucedía y coincidía con el suceso del día de la prueba del proyecto, así que decidió ayudarlas e investigar lo sucedido. Esta encargada se llamaba Amanda y trabajaba en un puesto del gobierno controlando la oficina eléctrica para el posible uso y realización del proyecto.

Al cabo de un rato hablando con Alex sobre lo sucedido, Amanda decidió buscar información visitando el lugar de lo ocurrido.

Una vez en el piso de Alex y ver lo ocurrido quiso saber más de Alex y su situación, por lo que le preguntó sobre si las niñas eran sus hijas, por lo que obtuvo una extraña idea y debía investigar lo ocurrido para concluir si hubiese sido provocado por el fallo de la prueba.

Al cabo de un tiempo Amanda decidió que debía ayudarlas y comunicarle a Alex algo de lo ocurrido para poder resolver aquel fallo sin que la organización se enterase, ya que no les permitirían realizarlo al ser un caso menor e incluso no permitirían que se conociera aquel caso.

### **-Ultima fase devolverlas a su tiempo:**

Poco a poco pudieron encontrar la manera de como solucionar el problema. Lo primero que necesitaron fue averiguar a que etapa del tiempo correspondían para poder devolverlas, aunque no conseguían recordar sus nombres ni quienes eran.

Con la ayuda de Amanda consiguieron obtener información sobre una segunda prueba del proyecto que realizaría la organización. Con esto solo tenían que obtener información sobre como modificar el transformador para poder crear otra brecha que las devolviera a su etapa.

Al cabo de un tiempo Amanda y Alex consiguieron información para poder modificar el transformador de su edificio para la fecha prevista de la segunda prueba. Lo único que necesitaban eran invertir el transformador.

El día de la prueba estaba todo listo para poder devolverlas tras un buen tiempo terminando los preparativos, llegó la hora de abrir la brecha en aquel momento ninguna de ellas querían separarse tras todo el tiempo juntas y querían seguir estando juntas, pero debían volver a sus hogares.

Al fin y al cabo tras una fuerte lucha interna todas consiguieron volver. En ese mismo momento se acabo la prueba, la brecha se cerro y Alex cayo inconsciente al suelo.

Alex se despertó al día siguiente en su cama y Amanda recostada en una silla de su habitación, se había quedado dormida. Alex recordaba un fuerte pinchazo momento y en ese mismo momento sintió algo de mareo y todos los pensamientos le vinieron de golpe a su cabeza. Consiguió recordar que todas aquellas niñas eran ella misma a lo largo de su vida. Cuando volvió en si y se percató de la situación despertó a Amanda y le contó lo sucedido. Amanda no podía creerlo, pero tampoco fue tan sorprendida ya que se tenía algo parecido al haberse mantenido relacionadas.

Tras todo lo ocurrido Alex consiguió comprender y ver quien era y en lo que se había convertido, ya que al principio se sentía depresiva y sin encontrar su propia identidad.

Alex consiguió cambiar de trabajo ahora trabajaba independientemente formando su propia empresa. Entablo una buena amistad con Amanda y seguían estando muy unidas tras todo lo ocurrido.

