



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES  
ARTS DE SANT CARLES

# UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

## Facultad de Bellas Artes

Senshi no michi (El camino del guerrero). Concept art y  
diseño para un videojuego

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Almansa Ramos, Ivan

Tutor/a: Torre Oliver, Francisco José de la

CURSO ACADÉMICO: 2023/2024

## RESUMEN

El principal objetivo de este proyecto es realizar un artbook para **Ryuya, el camino del guerrero**, un videojuego de temática japonesa en el que se juega desde una perspectiva en tercera persona y se centran en explorar entornos interconectados mientras se lucha contra enemigos con armas y magia. Este contiene tintes de terror utilizando mitos y criaturas mitológicas japonesas como enemigos.

Este proyecto se crea a partir del concept art como base y metodología de trabajo. En el marco teórico de este, se estudia y analiza la evolución del género de terror y de cómo este ayuda a la creación de mundos y personajes. A su vez también se exploran los bestiarios, desde su concepción como recopilador de mitos y criaturas, a su papel en la actualidad.

Toma inspiración en videojuegos single player como la saga *Dark Souls*, en el que nuestro protagonista, Ryuya, un samurái con sed de justicia se enfrenta a un mundo plagado de monstruos y seres mitológicos. Después de presenciar el suceso que arrasó con su aldea, inicias un camino para purgar el mal que invade su mundo.

La parte que engloba la producción artística consta de la creación de un artbook, que consiste en ir desglosando poco a poco los diseños de personajes, Props y entornos, pasando de lo más básico, al acabado final. Como he mencionado anteriormente, la temática de este es la unión de la mitología japonesa, con el terror. Se seleccionan criaturas mitológicas japonesas y se crean personajes nuevos a partir de estas, enfocados hacia un videojuego de temática oscura y de peleas, con un ambiente que engloba el Japón feudal.

## PALABRAS CLAVE

Terror, worldbuilding, mitología, concept art, Japón, criaturas, videojuegos

## ABSTRACT

The main objective of this project is to create an artbook for "Ryuya: The Path of the Warrior," a Japanese-themed video game played from a third-person perspective that focuses on exploring interconnected environments while fighting enemies with weapons and magic. This game contains elements of horror, using Japanese myths and mythological creatures as enemies.

This project is created based on concept art as the foundation and methodology of work. In its theoretical framework, the evolution of the horror genre is studied and analyzed, exploring how it aids in the creation of worlds and characters. Additionally, bestiaries are explored, from their conception as collections of myths and creatures to their role in the present day.

Inspiration is drawn from single-player video games like the Dark Souls series, where our protagonist, Ryuya, a justice-seeking samurai, faces a world plagued by monsters and mythological beings. After witnessing the event that destroyed his village, he embarks on a path to purge the evil that invades his world.

The artistic production segment consists of creating an artbook that gradually breaks down the designs of characters, props, and environments, progressing from the most basic to the final finish. As previously mentioned, the theme of this project is the fusion of Japanese mythology with horror. Japanese mythological creatures are selected, and new characters are created based on them, tailored for a dark-themed, combat-oriented video game set in a feudal Japan ambiance.

## KEYWORDS

Terror, worldbuilding, mythology, concept art, Japan, creatures, video games

## AGRADECIMIENTOS

Con este trabajo culminan mis cuatro años en la carrera de Bellas artes, una de las mejores experiencias que he vivido y que he podido compartir con muchísimas personas maravillosas. También recalcar los momentos difíciles que he logrado superar y que me han servido como motivación para continuar.

Quiero darle las gracias a todos los profesores que he tenido, ya que con su ayuda y consejos he podido aprender muchísimo.

Mención a mis amigos de la facultad, Sean, Santiago, María, Xantal, Vanessa, Núria, Irene, Jose, Meri, entre otros, que gracias a ellos me he llevado una experiencia maravillosa de la vida universitaria. Y a mi novia Elena, que me ha apoyado muchísimo a llevar este proyecto y a animarme.

Por último, a mi familia, en especial a mis padres, por haberme dado siempre su apoyo y permitirme hacer lo que siempre he creído correcto para mi futuro. Gracias por haberme dado fuerzas para no rendirme y continuar.

# ÍNDICE

|  |           |
|--|-----------|
| <b>1. INTRODUCCIÓN.....</b>                      | <b>5</b>  |
| <b>2. OBJETIVOS.....</b>                         | <b>5</b>  |
| <b>3. METODOLOGÍA.....</b>                       | <b>6</b>  |
| <b>4. TERROR Y WORLDBUILDING.....</b>            | <b>7</b>  |
| 4.1. Historia del género de terror.....          | 8         |
| 4.2. El terror en la sociedad Actual.....        | 9         |
| 4.3. Definición y origen de worldbuilding .....  | 11        |
| <b>5. COCEPT ART Y FANTASÍA.....</b>             | <b>15</b> |
| 5.1. Aproximación al bestiario y el artbook..... | 16        |
| 5.2. Los bestiarios en la actualidad.....        | 18        |
| <b>6. CLAVES ESTÉTICAS Y REFERENTES.....</b>     | <b>19</b> |
| 6.1. Aaron Blaise.....                           | 19        |
| 6.2. WLOP Wang Ling.....                         | 19        |
| 6.3. Nacho Yagüe.....                            | 20        |
| 6.4. Paul Sirats.....                            | 21        |
| 6.5. Katie silva.....                            | 22        |
| <b>7. RYUYA, EL CAMINO DEL GUERERO.....</b>      | <b>22</b> |
| 7.1. Origen del proyecto.....                    | 22        |
| 7.2. Lluvia de ideas y Mapa conceptual.....      | 23        |
| 7.3. Briefing .....                              | 24        |
| 7.4. Técnica.....                                | 25        |
| 7.5. Proceso.....                                | 25        |
| 7.5.1. Concept art.....                          | 25        |
| 7.5.2. Artbook .....                             | 28        |
| <b>8. CONCLUSIONES.....</b>                      | <b>28</b> |
| <b>9. REFERENCIAS.....</b>                       | <b>29</b> |
| 9.1. Bibliografía .....                          | 29        |
| 9.2. Webgrafía.....                              | 30        |
| 9.3. Videos.....                                 | 30        |
| <b>10. ÍNDICE DE IMAGENES .....</b>              | <b>31</b> |
| <b>11. ANEXOS.....</b>                           | <b>32</b> |

# 1. INTRODUCCIÓN

*Ryuya, el camino del guerrero* consiste en la creación de un mundo y personajes imaginarios, para posteriormente ser implementados en la creación de un videojuego semejante a la saga de *Dark souls* y *Sekiro Shadows Die Twice*. El proyecto ha surgido este año, a raíz del trabajo final de grado y de la asignatura de "concept art", la cual inspiró y motivó a realizar un proyecto similar al de clase. Este proyecto está impulsado por mi interés en el diseño de criaturas y el deseo de crear mi propio universo, compuesto por biomas complejos.

Desde pequeño siempre me ha interesado crear personajes y desarrollar los mundos donde habitan, siempre he tenido una gran imaginación y sin duda el *concept art* logra hacer que explote al máximo esa habilidad. Al ser una persona detallista y meticulosa siempre he sido muy observador y analítico con los detalles que me rodean, con las personas y sus entornos. Después de descubrir mi pasión por la creación de criaturas/personajes y de los mundos que rodean a estos, decidí crear mi propio mundo sobre el que volcar mis conocimientos y habilidades aprendidos a lo largo del Grado. Gracias a mis artistas favoritos he logrado aprender y aplicar la forma de desarrollar dichas creaciones.

Durante el desarrollo del proyecto se tuvo que recortar diversos personajes, Props y entornos, ya que, en el tiempo y trabajo asignado a los créditos del Trabajo Final de Grado, no se podría llegar a crear todo el mundo deseado para dicho proyecto, resultaría inviable.

## 2. Objetivos

Crear un proyecto de concept art y desarrollo visual de temática japonesa para un videojuego de acción, aventura y terror. Comenzarlo desde sus fases iniciales de ideación y estudios referenciales, hasta materializarlo en bocetos, diseños e ilustraciones. A su vez, demostrar los conocimientos adquiridos durante la asignatura de *concept art* y *pintura* tanto de forma teórica como práctica, desarrollando un proyecto en forma de artbook que sirva como Trabajo de Fin de Grado y también como portfolio, para entrar al mundo profesional como artista en la industria.

Los objetivos específicos que destaco son:

- Analizar la función y evolución del terror en la ficción y de como este se aplica en la creación de mundos.

- Estudiar un conjunto de conceptos culturales de Japón que ayuden al desarrollo del apartado práctico, sobre el que se desarrolla el proyecto de un videojuego de terror.
- Diseñar un protagonista y una criatura que lo ayude y le sirva de apoyo. Incluyendo sus props.
- Diseñar 3 entornos que tengan relación con las criaturas.
- Diseñar 5 criaturas, que sean los villanos principales de la historia y sus respectivos Props.
- Alcanzar un dominio de las claves estéticas utilizadas que permita desarrollar una obra visual coherente.
- Cohesionar en un artbook una serie de trabajos de pintura digital con un estilo artístico homogéneo.
- Profundizar en la metodología práctico-teórica tanto del concept art como del worldbuilding.

### 3. METODOLOGÍA

Para poder llevar a cabo este proyecto, en primer lugar, es fundamental acotar la idea principal del videojuego, ya que al ser un proyecto nuevo es esencial definir los temas a tratar y su línea argumental a nivel narrativo. Por ello, la metodología a desarrollar es teórico/práctica, realizando en paralelo a la producción artística el análisis teórico, aplicando las herramientas y conocimientos aprendidos en las asignaturas de *Concept Art y Pintura, Producción de Animación 1 y Metodología de Proyectos*.

Puesto que se trata de un proyecto nuevo, este se tendrá que desarrollar desde el principio, por lo que, para poder tener el concepto bien definido, se empieza por el brainstorming o lluvia de ideas. Este proceso ayuda a ampliar el universo de la historia cuando desarrollemos el *worldbuilding*. Después, estas ideas, se ordenan en un mapa conceptual, el cual iremos desglosando en diferentes palabras y conceptos, los cuales podremos usar de guía para crear todos nuestros personajes y el mundo que los envuelve.

En el marco teórico, se empleará una búsqueda bibliográfica y de documentación, se trata el tema principal del videojuego, el género de terror y la implementación del *worldbuilding*. A su vez se buscará información acerca de cómo el miedo sugestiona y afecta a las personas y de la importancia de los bestiaros. Por otra parte, se estudian los videojuegos y sus dimensiones socioculturales y en concreto, el género de aventuras y terror.

En la fase de producción artística se siguen las estrategias de trabajo aprendidas en la asignatura de *Concept Art y Pintura* y, poniéndonos en el rol de *concept*

*artist*, es decir, partiendo de unos briefings desarrollados a partir del mapa conceptual, desarrollaremos el diseño de personajes, de props, de entornos y finalmente de escenas que ponen en contexto los elementos creados en la narrativa del juego. Para el diseño de las ilustraciones haremos uso del programa Adobe PhotoShop. Para recopilar toda la producción lo haremos en un artbook, que mostrará el proceso y evolución.

## 4. TERROR Y WORLDBUILDING

En la primera parte del marco teórico se estudia el género de terror y su evolución a través del tiempo, seguido e implementando esta primera parte, se explorará la creación de mundos y como se pueden crear. Para ello se ha empleado como referente el trabajo J.R. Tolkien, Stephen King, Lovecraft, entre otros.

“Por encima de todo, el terror, por debajo horror y, en el nivel inferior, el reflejo automático de la repulsión. Mi propia filosofía como escritor ocasional de ficción de horror es reconocer estas distinciones porque en ocasiones resultan útiles, pero evitar cualquier preferencia de una sobre la otras pensando que en efecto pueda ser mejor que otro ... reconozco el terror como la más refinada de estas emociones, por lo que me intentaré aterrorizar a mi lector. Pero si descubro que no soy capaz de hacerlo, intentaré horrorizarle. Pero si descubro que no puedo horrorizarle, recurriré a darle asco. No me siento orgulloso.” (King, S. 1981, Danza Macabra, páginas 54 a la 55).

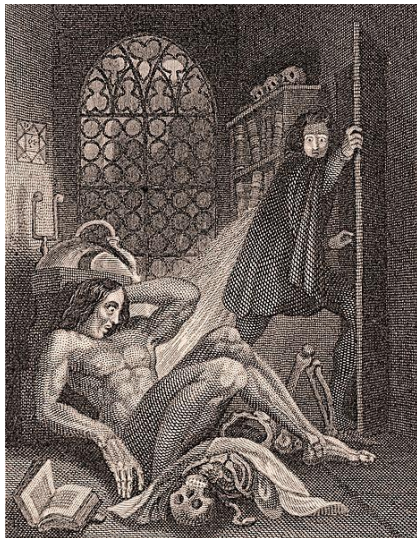
De hecho, como señala el escritor, la persona que interpreta ese papel como creador de terror ficticio, debe buscar la manera de hacer que el espectador o lector se asuste al ver a la criatura, y finalmente le propicie repulsión. Pero aquí hay que recalcar lo que se ha explicado: “evita considerar una de estas tres emociones mejor que la otra”, estas tres emociones se complementan. Pero hay ejemplos en los que esto no sucede. Uno de ellos es el género gore, que intenta disgustar al espectador en lugar de asustarlo.

Este es sin duda uno de los géneros más interesantes donde se pueden contar una experiencia o suceso, incluso en el caso de la ficción. Los seres humanos le tememos a cosas tan fantásticas que cuando queramos darnos cuenta ya estaremos envueltos en aquello que nos asusta. En ese mismo sentido, el filósofo estadounidense Noël Carroll, 2005, en su libro *La filosofía del horror*, afirma que la característica más importante de este género es el efecto de impactar a la audiencia. Según el mismo autor, señala que el horror y el terror se diferencian por la existencia de un ser o criatura. El horror, siempre incluye



algo fantástico como predecesor de la acción. Mientras que el terror no recurriría a lo sobrenatural.

#### 4.1. HISTORIA DEL GÉNERO DE TERROR



Desde que existe el ser humano existe el miedo, y por lo tanto el terror. Los mitos y leyendas de terror existen en todas las culturas y épocas, pero a medida que la sociedad se desarrolla, es necesario estructurar el conocimiento. Entonces, para comenzar esta breve revisión del género, debemos considerar las primeras premisas. El género de terror en la literatura proviene de tradiciones populares y religiosas, por lo que se considera uno de los géneros más antiguos, sobre todo porque se centra en una de las emociones más primitivas y poderosas del ser humano: el miedo.

En la antigua Grecia y Roma se pueden encontrar textos que coinciden con las principales características del género de terror y donde los mitos inspiraron, posteriormente, novelas como *Frankenstein* de Mary Shelley (1818), cuya historia está basada en *Prometeo*.

En la Edad Media, debido a la expansión del cristianismo en Europa, también se implantaría el pensamiento dualista. Bien y mal, dioses y demonios, cuerpo y alma; una cultura que sustenta gran parte del pensamiento occidental y alimenta el género de terror con sus dos eternos villanos. Esto provocó una serie de ejemplos, como las historias de hombres lobo, que también fueron populares en la literatura francesa medieval. La historia de Drácula, con su origen en el príncipe valaco Vlad el Empalador y sus horribles crímenes de guerra publicados en panfletos alemanes a finales del siglo. De esta forma, poco a poco, desde el siglo III hasta el Renacimiento, dejando poco espacio al arte no religioso, se fueron cimentando las bases de la literatura de terror. (Petroglifos, revista crítica transdisciplinar, 2022, petroglifosrevistacritica.org)

Mucho más tarde surgirá la literatura gótica, característico de los siglos XVII y XVIII. Un estilo amplio que incluía la mayoría de las obras de teatro de la época encontradas en la literatura, comenzando con la novela de Horace Walpole *The Castle of Otranto* (El castillo de Otranto), publicada en 1764. Este género es considerado por algunos autores como Lovecraft, el origen del género. Al mismo tiempo se creó otro género literario, llamado "Fantastique", coetánea a este movimiento, pero con orígenes diferentes. Mientras que la narrativa gótica se difundió y desarrolló en Inglaterra, los mayores representantes del género fantástico surgen en la literatura francesa.

Con el surgimiento de la época victoriana, perderían vigencia estas manifestaciones, pero algunas de sus características se conservaron en la literatura victoriana actualizada. Un ejemplo de esto es la obra maestra de Mary Shelley, el moderno *Prometeo*, *Frankenstein*. Esta novela merece una mención especial en la historia del arte de la ciencia ficción, ya que es considerada por

Fig. 1. *Frankenstein o el moderno Prometeo* (1818), de Mary Shelley

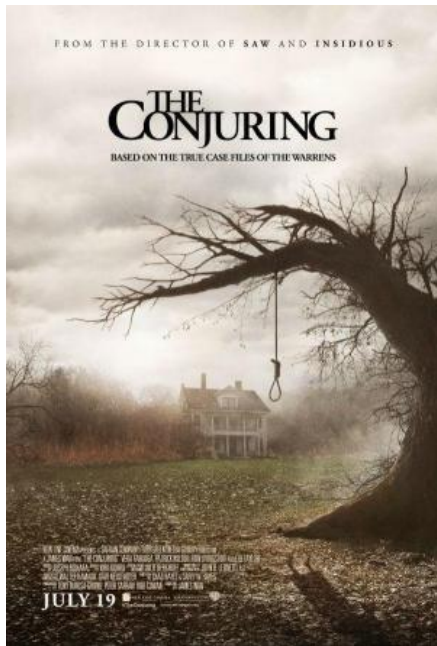


Fig. 2. El conjuro (2013)

muchos como el origen del género de terror, y además tiene el añadido de ser la primera novela de ciencia ficción. Esto se debe a que incorpora elementos de terror como los castillos, la muerte, lo sobrenatural y lo grotesco, además de la ciencia como motor que da vida al monstruo del doctor Frankenstein.

## 4.2. EL TERROR EN LA SOCIEDAD ACTUAL

Además de sus orígenes estilísticos, el género de terror tiene varios predecesores, cuyas historias siguen aterrizando a generaciones actualmente y es que es un hecho perceptible, el terror hoy en día sigue vigente.

Actualmente, el género de terror se ha diversificado de manera notable, ya que ha encontrado nuevas formas de evolucionar y asustar a las personas, tanto en literatura, cine y videojuegos. En cada uno de estos medios el terror ha adoptado características y tendencias únicas, adaptándose a la sociedad moderna.

En la literatura, el terror contemporáneo, ha logrado un resurgimiento gracias a los nuevos autores y su habilidad a la hora de presentar historias y mundos, que logran explorar miedos tanto tradicionales como modernos. Sin duda el mayor referente en este campo es Stephen King, que continúa siendo el mayor representante de este género en su campo. A su vez, han surgido otros autores como Paul Tremblay o Silvia Moreno-García y Carmen María Machado. Cuyas narrativas logran combinar el terror psicológico con elementos sobrenaturales y sociales. Actualmente, la literatura del terror se centra en profundizar en la psicología de personajes y crear atmosferas inquietantes. Sin duda grandes autores que logran crear y desarrollar otro de los temas que se trataran en este marco teórico, como es la creación de mundos.

En cuanto al ámbito del cine, el terror sigue siendo uno de los géneros más populares, en constante evolución, con películas como *Hereditary 2018*, *Midsommar 2019*, etc. Ha demostrado que actualmente el público se abre a diversas formas de interpretar este género, de manera más sofisticada y no recurrir a los típicos clichés del género. Directores como Jordan Peel, han demostrado que el terror puede emplearse para tratar temas raciales, mostrando el género como una crítica social poderosa. A su vez los enfoques más tradicionales como *It* o *El conjuro* siguen teniendo su lugar entre los fanáticos.

En el campo de los videojuegos, ha logrado encontrar una forma de inmersión para el espectador, ya que títulos como *Resident Evil* o *Silent Hill*, han elevado el estándar, con buenas historias y gráficos que sorprenden. Sin duda los desarrolladores logran crear una atmosfera inquietante y que atrapa al espectador. Otro claro ejemplo sería el videojuego *Bloodborne*, con una ambientación gótica. Actualmente con la realidad virtual supone la mayor inmersión en estos mundos, haciendo que envuelvan al espectador por completo.

Dentro del género de terror, podemos distinguir diferentes variaciones o subgéneros que clasifican al género de terror, estos los podemos encontrar en el libro de Stephen King *Danse Macabre*, 1981:

- Horror cósmico: Creado por HP. Lovecraft, rompe con el monstruo tradicional y busca la fuente del miedo en el vasto universo. Sostiene que no existe una presencia divina visible en el universo, que los humanos son excepcionalmente insignificantes en el gran mapa de la existencia intergaláctica y que tal vez seamos solo una especie pequeña que proyecta su propia idolatría espiritual en el universo, siempre susceptibles a ser eliminados en cualquier momento.
- Ciencia Ficción: Protagonizada por entidades que provocan terror y que tienen una causa lógica que podemos explicar a través de la ciencia o la tecnología. Ejemplos de este subgénero sería la novela Frankenstein de Mary Shelley, el primer Alien, de Ridley Scott, entre otros.
- Gore: caracterizada por el uso de imágenes impactantes llenas de sangre, carne y órganos, escenas de extrema violencia. George A. Romero y sus zombies, son uno de los antecesores del género en el cine. Aunque el gore a menudo se considera un género de terror morboso, puede resultar muy intrigante, ya que se puede relacionar con la fragilidad del cuerpo humano y en algunos casos, la mente.
- Thriller: Hace que el miedo sea suspenso y provoca que el horror tenga un origen natural. Alfred Hitchcock es quizás el director más famoso de este género. Esto también se conoce como "terror inteligente". El thriller posee, a diferencia de otros tipos de películas, la constante búsqueda de respuestas ya sea como detective tratando de averiguar al asesino o como alguien cercano a la víctima, que trata de hallar respuestas a lo sucedido.
- Terror psicológico: En este caso, el miedo puede adoptar muchas formas, todas ellas dirigidas a atacar la mente del protagonista. La trama se desarrolla íntegramente desde la perspectiva del personaje principal, por lo que sus alucinaciones o delirios se confunden con la realidad. En este concepto de películas de terror, suele suceder que al final, el personaje con el que inicialmente simpatizas resulta ser una persona trastornada y la causa de todos sus males.
- Monstruos: Criaturas que han fascinado a los espectadores del cine desde sus inicios. La productora Universal fue conocida por sus películas de "monstruos clásicos" en los años 20 y 30, muchas veces con protagonistas de la literatura como: Frankenstein, Drácula, La momia, el hombre lobo, etc. Uno de los mayores representantes, respecto a monstruos y animación en stop motion es Ray Harryhausen.

### 4.3. DEFINICIÓN DE WORLDBUILDING

El término *worldbuilding*, como indica la palabra, hace referencia a la creación de ambientes o mundos ficticios, que se crean de forma detallada y coherente para que sirvan de escenario para historias de diversos medios. Entre ellas podemos encontrar la literatura, el cine, la televisión, los videojuegos, etc. Este trabajo es sin duda fundamental para narrativa, ya que hace que se le proporcione un contexto rico, que enmarca y propicia a las tramas y sus personajes. En esta parte del marco teórica se estudiará la definición de este término, su origen y las diversas estructuras y técnicas empleadas para su desarrollo.

El *worldbuilding* es el proceso de construcción de un mundo nuevo mediante la creación de todo aquello que lo envuelve, como elementos ficticios, culturales, sociales y políticos. Pero este no se detiene ahí, ya que también explora la creación de la geografía de ese mundo, la historia y costumbres de sus habitantes, la lengua, la economía, etc. Este mundo debe aportar profundidad y realismo a aquello que se ha planteado, permitiendo así que los lectores se vean envueltos y sumergidos dentro de su narrativa, o visual. Este concepto se ha formalizado recientemente, pero posee raíces mucho más antiguas a lo largo de la historia de la humanidad. Consta que las primeras pruebas de su existencia llegan hasta la mitología y literatura antigua. En estas se creaban mundos explícitos que lograban aportar historias y enseñanzas a la sociedad. Un gran conjunto de civilizaciones llegó a crear edificaciones como templos o panteones, dedicados a los dioses y sus leyendas que describen la estructura y el funcionamiento del universo.

Dos de los grandes pioneros, en cuanto a la creación de mundos ficticios se refiere, lo encontramos en J.R.R. Tolkien y Frank Herbert, los cuales lograron llevar el *worldbuilding* a nuevos niveles en su época. Ambos lograron crear mundos detallados que se terminaron convirtiendo en referentes para el género, logrando inspirar a otros autores a crear mundos como es el caso de George Lucas con *Star wars*. En el ámbito de los videojuegos y juegos de rol, como *Dungeons and Dragons* o sagas de videojuegos como *Dark souls*, *Sekiro* o *Elden Ring*, han permitido que los jugadores exploren, el mundo que se les plantea y se empapen de sus complejos detalles que lo enriquecen y acentúan, logrando así una experiencia inmersiva.

Para poder introducirse en la creación de un mundo nuevo, se puede llevar a cabo de formas distintas, dependiendo, claro, de las necesidades que se tengan para la historia. Entre ellas se puede destacar la creación "Top-Down", que empieza creando desde lo más general a los detalles más pequeños y

específicos, esto es ideal para lograr crear una coherencia entre todos los elementos. También se puede utilizar a la inversa, Bottom-Up, que se basa en crear primero los elementos más pequeños y detallados, hasta ampliarse a los más generales hasta tener por completo el mundo deseado. No obstante, siempre se puede hacer una combinación de ambas para equilibrar la visión global con los pequeños detalles, asegurando también una coherencia y profundidad.



Como se ha mencionado anteriormente, el *worldbuilding* es un proceso de creación de mundos y narrativas ficticias. Se compone de distintos elementos que logran desarrollar ese universo de forma coherente y detallada. En este trabajo se analizan los componentes que sirven para dicho propósito, los cuales posteriormente podrán ser utilizados para crear la parte práctica, para ello se toma como referencia al autor Wolf, M. J.P. (2012), en su libro *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*.

- Geografía: uno de los pilares que forman la creación de un mundo, esta se centra en la construcción de entornos y paisajes del mundo que se ha pensado. Una geografía bien pensada y estructurada posee descripciones detalladas de elementos naturales como montañas, bosques, mares, etc. Al igual que elementos climáticos como la temperatura de cada entorno y las condiciones meteorológicas que afectan esas áreas. Otro punto que abarca, son las zonas habitadas por los personajes, tanto principales como secundarios incluyendo pueblos, ciudades y rutas de comercio. Para poder tener una visualización amplia de dichos elementos, puede ser esencial y necesario la creación de un mapa, ya que así se podría asegurar una construcción coherente del mundo.
- Historia: Esta parte involucra el desarrollo de una línea cronológica de acontecimientos importantes que han modificado y remodelado el

Fig. 3. El señor de los anillos, John Howe (2002)

mundo y a sus habitantes con el transcurso del tiempo. Esto puede aplicarse a la creación de mitos, leyendas y guerras, al igual que con los avances en ciencia o tecnología. Con una historia bien estructurada se puede crear un trasfondo sólido para los habitantes, ya que muchas de sus costumbres pueden explicarse a raíz de sucesos anteriores.

- **Cultura:** Este elemento, es crucial para la sociedad ficticia que se está creando, ya que abarca todas aquellas costumbres y tradiciones que los habitantes respetan y practican. El arte, la música, la gastronomía y las vestimentas reflejan la identidad y personalidad de todos esos personajes, lo cual influye en su forma de pensar, su comportamiento entre sí y su forma de actuar en según qué situaciones. Como se ha mencionado en puntos anteriores, es importante desarrollar esta cultura basándose en el contexto histórico que han vivido y los elementos geográficos que han modelado sus prácticas y creencias. Poder crear diversas culturas, logra enriquecer y dotar de personalidad las historias que se quieren contar y a su vez permite desarrollar y explorar temas complejos como puede ser la diversidad, identidad y conflicto cultural.
- **Sociedad:** La sociedad posee una estructura social y política que dentro de este mundo es un componente de suma importancia, ya que hablamos de cómo el gobierno se podría estructurar, de cómo son las clases sociales, si someten a las inferiores o están en igualdad de condición, los roles de género, la educación que se transmite a las nuevas generaciones y lo que está bien o mal según la ética de esa sociedad. Estructurar el comportamiento y pensamiento de esa sociedad puede ser fundamental para crear y explicar conflictos que enriquezcan a la trama de la historia. Estas estructuras sociales y políticas pueden influir en la forma de ser y pensar de los protagonistas que estamos diseñando.
- **Economía:** Este apartado engloba el sistema de producción, consumo y servicios utilizando la moneda o el sistema de pago que se haya pensado para ese mundo. De este dependerá el sistema de comercio que se emplea, junto con las industrias que se encargan de proporcionar sustento a la sociedad. Si se logra desarrollar con coherencia, puede influir en tanto el sustento para desarrollo de nuevas tecnologías, como las relaciones entre diversos grupos o estatus sociales. Esta puede tener una gran relevancia en la trama de la historia que se está desarrollando, ya que puede ser incluso uno de los principales conflictos sobre el que se desarrolla esta.

- Lenguaje: Este aspecto es uno de los que pueden llegar a ser más complejos, teniendo en cuenta que, si logramos desarrollar un lenguaje completamente nuevo, con su alfabeto, se puede enriquecer la trama de la historia y darle mayor profundidad y detalle. Esto puede incluir a su vez una forma de comunicación no verbal. Sin duda el lenguaje puede reflejar la cultura e historia de una sociedad, en la forma de interactuar entre personajes y los conflictos que pueden darse con otras regiones o países. Al igual que hizo J.R. Tolkien, se podría crear diccionarios y alfabetos con tal de proporcionar coherencia para el espectador y los más fanáticos, que pueden estar interesados en dicho vocabulario, como es el caso el Élfico o incluso del Klingon.
  
- Tecnología o magia: ambos elementos pueden ser fundamentales y muy interesantes para los espectadores. La tecnología abarca desde herramientas y armas simples hasta sistemas de teletransportación y de navegación ya que se podría utilizar para la creación de vehículos. Esto puede favorecer a los personajes y tratándose de un videojuego, podría ahorrar tiempo a los jugadores y utilizarse de tal forma que sea más cómodo explorar ese mundo. La magia debe poseer reglas y limitaciones, que determinen como emplearla y que o quien puede llegar a usarla, este elemento es sin duda muy característico y visualmente atractivo para el espectador. Ambos pueden reflejar la historia y la cultura de ese mundo, mostrando como las sociedades han ido evolucionando a través de estas y como han logrado adaptarlas a sus vidas. Sin duda la integración de ambos puede ser fascinante e incluso conflictivo, ya que ambos elementos pueden chocar entre sí y dividir a la sociedad en dos bandos contrarios.

Mientras se desarrollan estos elementos del worldbuilding, es necesario documentar y previsualizar dichos elementos, por lo que sin duda un bestiario o artbook, son perfectos y necesarios a la hora de profundizar y se coherentes con la idea.





## 5. Concept art y Fantasía

Tal y como señaló el psicólogo y psiquiatra suizo, Carl Gustav Jung, la mitología y los símbolos comunes en diferentes culturas se repetían porque están basados en estructuras mentales compartidas por todos los seres humanos. Tal y como explica en su libro (1970), *Arquetipos e Inconsciente Colectivo*. Barcelona: Paidós Ibérica.

El ser humano no actúa solo basándose en sus experiencias personales, sino que en lugar de eso existe un *flujo cognitivo*, es decir una manera de pensar y entender el mundo, que es innato y compartido por la humanidad. Llamó a estas estructuras mentales compartidas *arquetipos* y afirmó que forman parte del *inconsciente colectivo*, un nivel de la mente humana que contiene recuerdos y patrones de comportamiento heredados de generaciones anteriores y han sido compartidos por la especie. Jung creía que los mitos y símbolos que vemos en diferentes culturas son similares, ya que todos los seres humanos tenemos estructuras mentales innatas que se reflejan en estos. Es por eso que, cuando se ven mitos y leyendas que se parecen en distintas partes del planeta, es porque todos compartimos estos arquetipos y no porque esas culturas hayan interactuado necesariamente entre sí.

El bestiario y el artbook son dos tipos de libros que pueden entrelazarse de diferentes maneras, especialmente en el contexto de la creación de mundos de fantasía, videojuegos, películas o literatura. Un bestiario es una recopilación que describe criaturas, tanto reales como imaginarias, con detalles sobre su apariencia y comportamiento, en algunos casos hasta su simbolismo y significado cultural. Los bestiarios tienen una larga historia, remontándose a la Edad Media, cuando se utilizaban para enseñar lecciones morales a través de las descripciones de animales. Por otra parte, el artbook es una colección de procesos artísticos relacionadas con un proyecto específico, como una película, videojuego, cómic, o serie de televisión. Estos incluyen, un estudio previo y detallado de como se ha llevado a cabo todo el proceso, desde los bocetos a los diseños de personajes y escenarios, así u vez ilustraciones conceptuales y otros elementos visuales que ayudan a dar vida a un mundo o historia. Estos proporcionan una visión detrás de cámaras del proceso creativo.

La relación entre ambos la podemos encontrar en libros como el de Marc Taro Holmes 2014, *The Urban Sketcher: Techniques for Seeing and Drawing on Location*

Fig. 4. La leyenda de San Jorge y el Dragón

- Diseño de Criaturas: En el contexto de un proyecto creativo como un videojuego o una película. El bestiario puede servir como una guía



detallada de las criaturas que habitan ese mundo. El artbook puede incluir ilustraciones detalladas y conceptuales de esas criaturas o mostrando, con su evolución desde los bocetos iniciales hasta el diseño final.

- Desarrollo del Mundo: Ambos libros pueden complementarse para dar una visión más completa del mundo creado. El bestiario puede proporcionar una narrativa y contexto histórico o ecológico para las criaturas, mientras que el artbook visualiza ese mundo utilizando el concept y el diseño.
- Inspiración y Referencia: Los artistas y escritores pueden utilizar un bestiario como fuente de inspiración para crear criaturas nuevas y originales. El artbook, por su parte, puede mostrar cómo esas criaturas fueron llevadas del pensamiento a la realidad, sirviendo de referencia para otros artistas.
- Marketing y Fans: Para los fans de un proyecto, tanto el bestiario como el artbook son objetos de colección que ofrecen un vistazo más profundo al universo que les fascina. Proporcionan información adicional y arte que enriquece la experiencia y el entendimiento del mundo ficticio.

Un ejemplo práctico puede ser un videojuego de fantasía como *The Witcher*. Un bestiario en este contexto describe detalladamente monstruos como grifos, espectros y vampiros, incluyendo su historia, hábitat y debilidades. El artbook correspondiente podría mostrar las ilustraciones conceptuales de estos monstruos, cómo los artistas los visualizaron inicialmente, las etapas de desarrollo del diseño, y finalmente, cómo se ven en el juego.

En este proyecto se ha utilizado el valor educativo y esclarecedor que brinda la naturaleza, ya que sus enigmas han inspirado la creación de innumerables criaturas fantásticas que constantemente recuerdan a la humanidad su vulnerabilidad ante lo desconocido.

### 5.1. Aproximación al bestiario y el artbook

Los bestiarios tendrían su origen en la Edad Media, aunque su antecedente más remoto puede remontarse hasta la obra de *Physiologus*, un texto griego anónimo del siglo II d.C. En este se recopilaban descripciones de animales, plantas y piedras, atribuyéndoles características simbólicas y morales, a menudo vinculadas a enseñanzas cristianas. Este texto se difundió por Europa, convirtiéndose en el pilar de los futuros bestiarios de la época. Durante este

periodo se hicieron muy populares, ya que, eran manuscritos ilustrados que describían animales reales y fantásticos, atribuyéndoles significados alegóricos y morales. Las descripciones de las criaturas no solo incluían detalles sobre su apariencia y comportamiento, sino que también contenían interpretaciones religiosas.

Dos ejemplos de Bestiarios que podemos encontrar en el medievo son:

- Bestiario de Aberdeen: Un famoso bestiario inglés del siglo XII, conocido por sus detalladas ilustraciones y su enfoque en la simbología cristiana.
- Bestiario de Ashmole: Otro ejemplo destacado, con una amplia colección de criaturas y una rica ornamentación visual.

El propósito principal de los bestiarios medievales era ser didácticos. Eran empleados por los clérigos y maestros para enseñar lecciones morales y religiosas. Cada animal, ya fuera real o ficticio, se asociaba con una virtud o vicio de la humanidad, y sus características eran interpretadas para ilustrar principios cristianos. Por ejemplo, el león a menudo se le utilizaba para representar a Cristo, y en cambio el dragón al diablo, ya que este simbolizaba el mal y el pecado. Con la llegada del Renacimiento, el interés por los bestiarios comenzó a disminuir. El desarrollo de la ciencia y la zoología moderna, junto con una mayor exploración del mundo natural, llevó a un enfoque más empírico y menos simbólico sobre los animales. Los bestiarios fueron reemplazados poco a poco por enciclopedias zoológicas y estudios científicos más precisos. (Los animales prodigiosos, 2008, go.gale.com)

Por otra parte, el concepto de los artbooks, o libros de arte, tiene sus raíces en la necesidad de compartir y celebrar el proceso creativo detrás de diversas formas de expresión artística como el cine, videojuegos, etc. Surgieron como una necesidad a la curiosidad del público por el arte que acompaña a películas, videojuegos, cómics y otras producciones visuales complejas. A medida que las industrias del entretenimiento y la cultura popular crecían, aumentaba también el interés en los elementos visuales que daban vida a estas obras, el cómo se hicieron. Los artbooks permitieron a los artistas y diseñadores compartir sus bocetos, ilustraciones conceptuales y procesos de diseño con los fanáticos y amantes del arte.

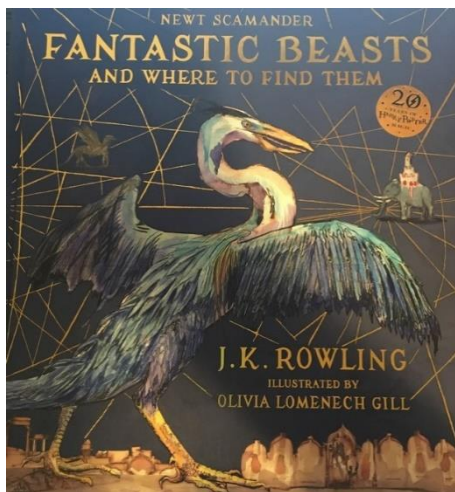
Inicialmente, los artbooks se dedicaban en películas y animación, proporcionando una ventana a los mundos imaginativos creados por cineastas y animadores. Estos libros no solo mostraban imágenes del proceso, sino que también revelaban los desafíos técnicos y creativos enfrentados por los equipos de producción. Con la expansión de la industria de los videojuegos, los artbooks



se adaptaron para incluir diseños de personajes, escenarios y criaturas digitales. Estos libros no solo se convirtieron en una forma de arte en sí mismos, sino que también sirvieron como recursos valiosos para aspirantes a artistas y diseñadores, ofreciendo inspiración y conocimientos técnicos.

## 5.2. Los Bestiarios en la actualidad

Desde sus inicios en la Edad Media, han evolucionado para adaptarse a las nuevas formas de entretenimiento y cultura. Uno de los bestiarios contemporáneos más destacados es *The Book of Imaginary Beings* (*El libro de los seres imaginarios*), escrito por el autor argentino Jorge Luis Borges en colaboración con Margarita Guerrero, 1957. Este libro es una colección de criaturas fantásticas, que abarca una amplia gama de culturas y mitologías de todo el mundo. Se presenta como un estudio meticuloso de criaturas fantásticas que han protagonizado las leyendas de diversas culturas a lo largo de la historia. Cada criatura está descrita de forma detallada en términos de sus características físicas, habilidades especiales y su significado simbólico dentro de la narrativa cultural de la que proviene.



Actualmente, los bestiarios han encontrado su lugar en la cultura popular. Su propósito ha trascendido el mero entretenimiento para convertirse en herramientas valiosas para la creación de mundos y el desarrollo de historias complejas de estos.

En el ámbito de la literatura y el cine modernos, los bestiarios a menudo sirven como guías complementarias que enriquecen la narrativa principal. Además del *Bestiario de Harry Potter*, obras, como *Fantastic Beasts and Where to Find Them*, también de J.K. Rowling, han ganado popularidad, proporcionando descripciones detalladas de criaturas mágicas.

Actualmente en el mundo de los videojuegos, los bestiarios son esenciales para la construcción de mundos inmersivos. Juegos como *The Witcher*, *Dark Souls* y *Monster Hunter* presentan obras detalladas que describen las diversas criaturas que los jugadores encontrarán. Estos documentos no solo ofrecen información sobre las criaturas, sino que también brindan pistas sobre cómo enfrentarlas, enriqueciendo la jugabilidad y la experiencia del usuario. A su vez los juegos de rol también utilizan bestiarios como herramientas clave para sus partidas. Libros como el *Monster Manual* de D&D proporcionan descripciones, estadísticas y trasfondos de criaturas que pueden encontrarse en el juego.

Fig. 5. El bestiario de The Witcher, (2021)

Fig. 6. Bestiario de Animales fantásticos y donde encontrarlos (2017)



Esto logra hacer que los jugadores se sumerjan en estos mundos de fantasía, proporcionando un marco para la narrativa y la acción.

Más allá del entretenimiento, los bestiarios modernos también tienen un papel educativo dentro de museos y parques naturales. A menudo crean bestiarios para enseñar a los visitantes sobre la biodiversidad y la conservación, ya sea en formato de folleto informativo o como libro de recuerdo del lugar. Estos bestiarios contemporáneos combinan información científica con elementos visuales, haciendo que el aprendizaje sea más accesible y atractivo.

## 6. Claves estéticas y referentes

### 6.1. Aaron Blaise

Aaron Blaise posee un estilo de dibujo y unos acabados en sus obras, con un acabado realista que atrae visualmente. Es alguien que trabaja tanto en digital como con materiales clásicos, ya sea óleo o carboncillos. Es alguien con experiencia y muy versátil. A parte de eso, es bastante activo en redes y siempre está mostrando lo que hace y ayudando o dando clases, para que la gente aprenda.

La gran mayoría de sus obras están relacionados, sobre todo, con animales y la naturaleza. Es especialista en realizar obras con especies de todo tipo. A su vez suele también fusionar dos especies y crear una nueva variante.

Su estilo, es una mezcla entre cartoon y naturalista, pero sobre todo se enfoca en lo realista. La mayoría de sus obras son en digital, pero también utiliza acuarelas, oleos y carboncillos. Suele utilizar unas luces naturales, simulando que están al aire libre y en cuanto a su paleta de colores hay mucha variedad. Suelen ser colores más vivos y poco apagados.

### 6.2. WLOP Wang Ling

Wang Ling proporciona placer visual, lo que muestra y transmite resulta hermoso y de muy buena calidad. Su obra destaca por el uso de la fantasía, la figura humana como protagonista, el uso de las luces y el acierto con el color, los detalles que aplica y su estilo en general.

Las claves conceptuales, como ya se ha comentado, se centra en la temática fantástica. En la mayor parte de sus obras trabaja la figura humana femenina y

Fig. 7. Creature Aaron blaise (2014)

Fig. 8. Wall Rider, Aaron blaise (2015)



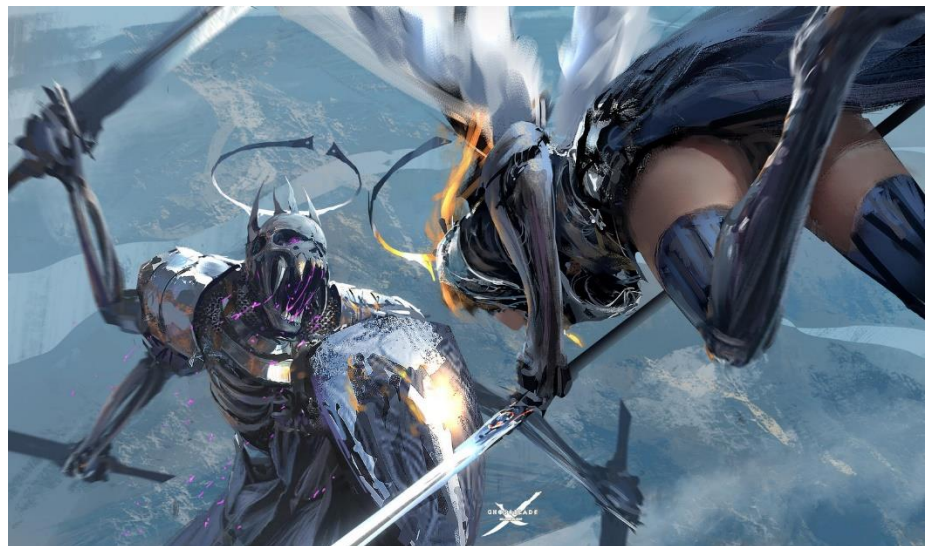


Fig. 9. Duelo, Wlop Wang Ling (2016)

Fig. 10. Snow, Wlop Wang Ling (2015)

siguiendo la temática del cómic, en un futuro sin tecnología moderna. Yo diría que se trata de una mezcla entre ambiente medieval, cyberpunk y steampunk, a veces. Suele mostrar las princesas y heroínas que protagonizan sus novelas gráficas, como es el caso de Aeolian, que es la que más aparece en sus redes sociales. También añade detalles que fortalecen el carácter fantástico, como son las orejas de elfo, la magia o las sirenas y hadas.

Su clave estética es claramente realista, en cuanto a lo que representa y proporciona de acuerdo con la realidad, pero lo hace de una forma peculiar, ya que parece que haya tomado referencias del manga. En la mayoría de sus personajes se pueden apreciar rasgos asiáticos, pero con un nivel de detalle y énfasis en el volumen enormemente más altos, como si hubiese querido transformar los cómics en 3D.

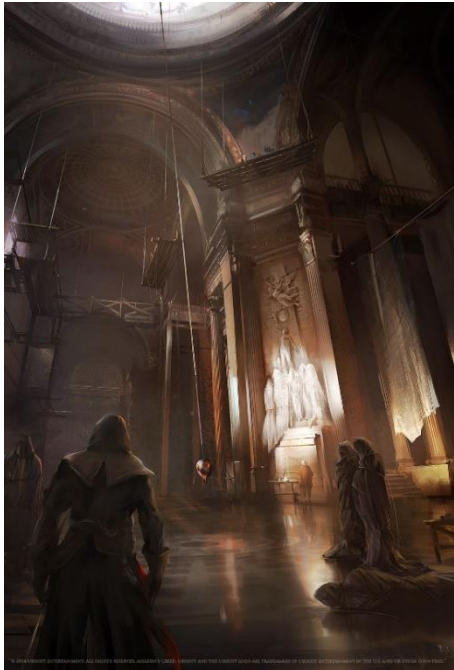


### 6.3. Nacho Yagüe

Nacho Yagüe proporciona una carga pictórica en sus obras, que recuerda a las pinturas del s. XVIII. Este artista no se ciñe a una única forma de representación, sino que crea distintos ámbitos y personajes de distintas culturas. Sin embargo, esa intención de contar y de transmitir se hace patente en todas sus obras, usando muchas veces ángulos picados y contrapicados.

Como he mencionado anteriormente, su estilo recuerda el impresionismo, usando como material la pintura digital. Usa grandes contrastes, tanto en el color como en las luces y sombras, para llevar el ojo del espectador al punto de más interés. Otra característica común en sus obras es el uso del sfumato. Sus fondos son más difuminados, llegando a ser incluso negros, lo causa un mayor contraste con los colores más saturados que suele presentar algunos de los detalles. Esto ocurre, por ejemplo, con la imagen de Assassin's Creed: Unity de





la presentación, donde las luces en la mitad superior resaltan con los tonos oscuros del resto de la imagen.

A la hora de hacer sus trabajos, comienza realizando siluetas con ayuda de su biblioteca de formas. Seguidamente, coloca los colores planos y poco a poco va creándole texturas hasta que termina la ilustración. En sus ilustraciones personales, parte de una mancha plana a la que poco a poco va creándole los volúmenes.

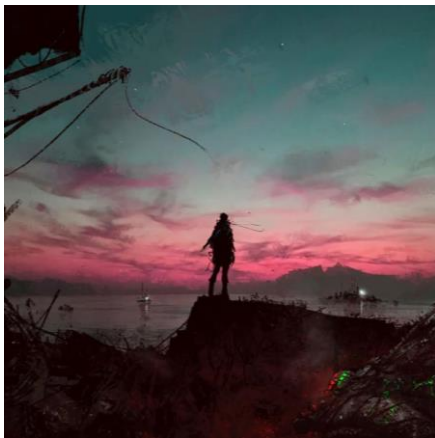


Fig. 11. Ready to attack, Nacho Yagüe (2014)

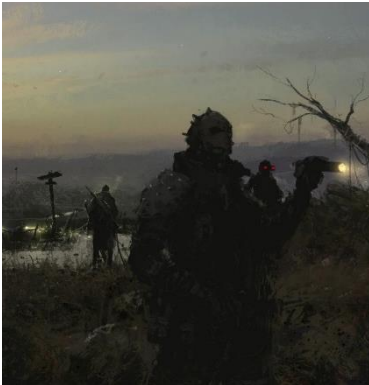
Fig. 12. Assassin's Creed Unity, Nacho Yagüe (2014)

Fig. 13. Elli observa la llegada de refuerzos antes de la primera guerra, Paul Sirats (2018)

#### 6.4. Paul Sirats

Paul Sirats posee la capacidad de resolver tanto diseños, como artes finales utilizando pocos recursos. Emplea un abanico muy limitado de pinceles y una paleta muy reducida de color. Los pinceles que más suele usar son el shikaku y fudepen, de Clip Studio, con los que realiza una aproximación inicial de grisalla en blanco y negro y posteriormente añade el color. También emplea mucho la goma de borrar en modo aerógrafo con la forma del pincel difuso para sacar los volúmenes en el proceso de la grisalla. Sus obras son muy pictóricas, algunas parecen haber sido realizadas con pintura tradicional, especialmente los paisajes. Los pinceles y las texturas que utiliza concuerdan con la ambientación y la temática que trata en ellas, que actualmente es de futuro distópico/apocalíptico, ya que tanto su trabajo de concept artist actual para Mad Max como su proyecto personal tratan dicha temática. En sus últimas obras se puede apreciar una evolución de su estilo y nuevos recursos como el uso del 3D y de vez en cuando alguna animación. Los programas que más utiliza son Photoshop, Clip Studio, ZBrush y Keyshot.

Comenzó trabajando en el estudio Torsion Animation junto a su profesor de máster Andreu Lucio. Posteriormente ha realizado encargos como freelance y tutoriales y cursos para Clip Studio. El segundo estudio donde trabajó profesionalmente fue Yellow Bear Studios, donde realizó el concept para Mad



Max. Todo esto lo hacía mientras desarrollaba poco a poco su proyecto personal de novela gráfica Project Vacuum, proyecto que todavía sigue en proceso. Actualmente trabaja como director de Comadran Studios, donde se están desarrollando un videojuego de PS5, dos películas y un videojuego para móvil. Además de esto trabaja dando clases en la Universidad de Digipen.

## 6.5. Katie silva

Katie Silva se especializa en ilustración y diseño de personajes. Su especialidad es la pintura al óleo y su estilo en digital se asemeja mucho a la pintura tradicional. En sus obras se aprecia perfectamente el registro de las pinceladas. Tiene un estilo muy pictórico que imita con pinceles digitales la textura de la pintura al óleo. Se dedica sobre todo a los retratos, y los pinta de una forma realista y muy detallada.



En cuanto a la iluminación, realiza un gran trabajo. Katie suele usar una luz cálida en sus retratos, dando brillo al pelo y la cara de los personajes y consiguiendo así otorgarles un aura un tanto sobrenatural. Su paleta de colores consiste generalmente en una combinación de tonos cálidos y fríos muy equilibrados que se complementan. Los colores no son demasiado saturados, y los fondos suelen ser neutros y oscuros con el objetivo de destacar al personaje en cuestión, con alguna excepción como el caso del retrato de Drácula. Utiliza Photoshop y Clip Studio Paint, entre otros programas. la mayoría de los retratos van acompañados de un marco también pintado, que añade al efecto de pintura al óleo tradicional.



Fig. 14. Vacuum color sketch, Paul Sirats (2018)

Fig. 15. Drácula de Katie Silva (2021)

Fig. 16. Leon Belmont Katie Silva (2018)

## 7. Ryuya, el camino del guerrero

En este apartado se explica el proceso de creación de Ryuya, el camino del guerrero y a su vez se presenta el resultado de la producción artística del proyecto.

### 7.1. Origen del proyecto

El origen de este proyecto se puede remontar al año 2023, y es que mi compañero de piso empezó a jugar al juego *Sekiro: Shadows Die Twice* de la compañía Fromsoftware, un juego centrado en el Japón feudal, en el que se juega como un single player. El protagonista es un shinobi que debe derrotar a enemigos uno por uno hasta llegar al final de la historia, la cual puede tener

distintos finales. Sinceramente, lo que más me atrajo fue el diseño de los personajes, los enemigos a derrotar y los paisajes que se mostraban, era muy estético e interesante, ver como todo cohesionaba en el mismo mundo. Al ver este diseño de juego, me empecé a interesar por todos los juegos que se le asemejaban, como los *Drak souls* anteriores al *Sekiro* o más recientes como *Elden Ring* y es que los diseños de personajes, entornos y props eran algo que me llamó mucho la atención. Descubrí que solo había un juego centrado en el Japón feudal y pensé que podría enfocar mi parte practica en la creación y diseño de un videojuego similar al de *Sekiro*, pero con criaturas mitológicas japonesas.

Al tener un enfoque claro de lo que quería hacer, empecé a informarme y buscar información respecto a criaturas y seres mitológicos japonese, por lo que libros como *El Japón Espectral* de Lafcadio Hearn o *Tales of Japan: Traditional Stories of Monsters and Magic*, de Chronicle Books fueron de gran ayuda a la hora de investigar, esto con tal de tener descripciones y visiones más claras de cómo son estos seres y poder hacer una readaptación que sirviese para el proyecto.

También me resultó interesante la lectura de *Animals: real and imagined* del autor Terryl Whitlatch, ya que en este ofrece una combinación única de arte y ciencia, mostrando cómo la comprensión profunda de la anatomía puede enriquecer al diseño de criaturas imaginarias, haciéndolas ver de manera convincente.

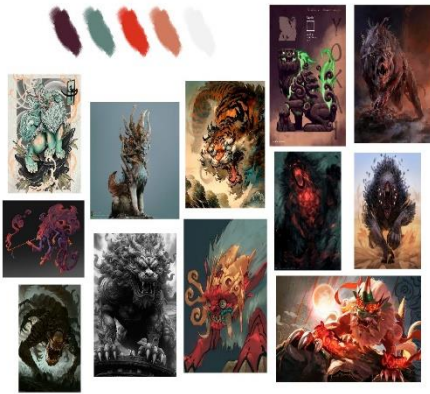
Por último, leí los libros de arte de *Sekiro: Shadows Die Twice* y *Elden Ring* ya que eran mis mayores referentes y ver como los artistas habían desarrollado a los personajes, Props y entornos fue de gran ayuda. También, ver como habían hecho el libro de arte pudo inspirar posteriormente a su elaboración.

## 7.2. Lluvia de ideas y mapa conceptual

Al igual que en la asignatura de *concept art* y *pintura* se siguió el mismo proceso y metodología. Se comenzó con una lluvia de ideas y para que esta resulte efectiva debemos anotar todas aquellas palabras o ideas que se nos pasen por la cabeza, cualquiera es válido, ya que posteriormente al verlas anotadas se podrán seleccionar y descartar. Si hay más ideas, es mejor, que el resultado final al que se llega puede ser de mayor calidad.

Al realizar esta lluvia de ideas se llegaron a dar una gran serie de propuestas que se tuvieron que descartar debido a la falta de tiempo y a la complejidad de la propuesta. Para poder ver toda esa estructura pensada se realizó un mapa





conceptual partiendo de la idea principal, en este se ordenaron y relacionaron los conceptos hasta tener la base y estructura clara.

Una vez creado el mapa conceptual se empezó a hacer una búsqueda de referencias y a crear un moodboard con estas, tanto de personajes, como entornos y Props. Para ello se utilizó el programa de Adobe Photoshop. La idea de tener el moodboard como referencia es muy útil, ya que es de donde podemos partir a la hora de crear las siluetas y linearts de todo aquello que hemos pensado, en estos también podemos encontrar la gama cromática.

### 7.3. Briefing

*Ryuya: El Camino del Guerrero* es un juego de acción y aventura ambientado en un Japón feudal de mitología y peligros donde encarnas a Ryuya un valiente guerrero samurái que se enfrenta a un mundo plagado de monstruos y seres mitológicos. Tras presenciar el suceso que arrasó su aldea inicias un camino para purgar el mal que invade a la humanidad y la tierra de los espíritus. El juego presenta un mundo abierto y atmosférico con grandes paisajes que evocan la belleza y misterio de las tierras de Eienkoshu, desde densos bosques hasta ruinas antiguas, cada rincón está lleno de secretos por descubrir y desafíos por superar. A lo largo de tu viaje encontrarás aliados que te ayudarán en tu misión, así como enemigos cuyos motivos son más complejos de lo que parecen, las posibilidades son infinitas para aquellos dispuestos a explorar todo lo que este juego tiene para ofrecer. Sin duda una experiencia desafiante y emocionante que te sumerge en un mundo lleno de peligros y maravillas ¿estás listo para enfrentar tu destino y convertirte en un verdadero guerrero samurái?

El artbook que se ha creado, sirve como guía e introducción al mundo, entornos y personajes que se crean, esta combina concept art e ilustraciones, acompañados por textos y descripciones de los personajes. El libro está dividido por partes, en las cuales encontramos a los personajes principales y sus respectivos Props, después los villanos y sus Props, seguido de estos los entornos y por último escenas. Con este libro se pretende que el espectador entienda y se informe del futuro proyecto que es *Ryuya, el camino del guerrero* y que sienta que está explorando y adentrándose en un mundo nuevo a la vez que se informa y lee este proyecto.



Fig. 17. Ivan Almansa, Moodboard (2024)

Fig. 18. Ivan Almansa, Ryuya lineart (2024)

Fig. 19. Ivan Almansa, Ryuya grisalla (2024)



#### 7.4. Técnica

Para la realización de este proyecto, se han empleado técnicas exclusivamente digitales, esto se debe principalmente a que resulta más rápido conseguir los resultados deseados y unos acabados mucho más limpios. También se han utilizado los métodos digitales ya que el consumo de material como papel y tintas supondría un gasto muy elevado y no resulta muy ético para la naturaleza gastar tanto material para un proyecto que puede ser creado completamente en digital. Para todo el proyecto se ha empleado un solo programa, Adobe Photoshop, ya que es un programa que conozco muy bien y que me resulta muy cómodo de utilizar. Las principales técnicas que se han empleado han sido las aprendidas en la asignatura de *Concept art y pintura*.



#### 7.5. Proceso

Para este trabajo se ha utilizado como centro de este un principal elemento, la creación de personajes y los principales han sido los villanos, ya que considero que poseen los mejores diseños. A partir de estos han surgido el resto de los elementos, entornos y personajes.

##### 7.5.1. Concept art

Para la realización de este proyecto, a través del concept art, se han desarrollado los personajes, los villanos, sus respectivos props y los entornos que envuelven y conforman el mundo de Ryuya.

Todos los personajes que se han creado se han desarrollado en base a un trasfondo y personalidad concreto para que la historia posea mayor profundidad narrativa y sea mucho más interesante para el espectador. Los entornos se han diseñado en base a los villanos, ya que estos han ocupado gran

Fig. 20. Ivan Almansa, Yuki-Onna grisalla (2024)

Fig. 21. Ivan Almansa, Props Ryuya (2024)

parte del mundo de Ryuya, por lo que la estética y estado de estos deben ser capaces de envolver la personalidad y poder destructivo o de alteración de estos.



La propuesta de concept art, se ha empezado desde lo más básico, por las manchas o siluetas, pasando después por el lineart, puliendo así los detalles. Posteriormente se trabaja el volumen de los diseños con grisallas, se hacen las pruebas de color y finalmente el acabado final.

Para obtener un buen diseño se han hecho diversas variantes de manchas y siluetas, y posteriormente sobre estas se ha trabajado el lineart, utilizando también como referentes los moodboards hasta estilizar el diseño y lograr el aspecto deseado. Lo más difícil era obtener los rostros, no obstante, a partir de diferentes pruebas se logró el resultado. Es sin duda la tarea más costosa de todas, ya que partes de una mancha y si los resultados que deseas son de un estilo realista, debes darle muchos detalles.

Para explicar mejor este proceso tomare como ejemplo a uno de los personajes que se han creado, Ryuya, el protagonista de la historia.

El primer paso de todos como se ha mencionado es trabajar la estética del personaje a través de la silueta o mancha. Para ello se realizan una serie de propuestas de siluetas, de las cuales se busca la mejor composición y proporciones para Ryuya, así como su vestuario y props que pueda llevar, al tratarse de un samurái se realizaron todas las pruebas con el personaje portando un arma. Al tratarse de un ser humano, tampoco podía poseer grandes rasgos exagerados o desproporciones en el cuerpo, se buscaba una estética realista. Destaco que el proceso es igual para todos los personajes, pero ninguno de estos se asemeja o parecen entre sí.

Fig. 22. Ivan Almansa, El laberinto de los espíritus (2024)

Una vez terminadas las manchas y siluetas, se empezó a realizar el lineart, para ello se seleccionó una de las manchas y se trabajó sobre esta, usando también como referencia los moodboards. Para ello se utilizó un pincel de tinta, con estabilizador alto, no obstante, la línea sería solo una guía para posteriormente realizar la grisalla ya que la línea en el acabado final desaparece.

Al terminar el lineart se pasó a realizar la grisalla y el volumen del personaje, a su vez también se trabajaron un poco las luces y así tenerlas marcadas para el resultado final. Mientras se realizaba la grisalla, se utilizó un pincel duro, con el que se aplicaban los distintos tonos y posteriormente con un pincel degradado se unían y degradaban los tonos. Con la grisalla terminada se realizaron pruebas de color, para las cuales se buscaron referencias y se terminó seleccionando el más apropiado para Ryuya. Una vez seleccionado el color base final se pasó a realizar el acabado final. Para este se aplicó un fondo y se le dieron efectos de humo, luces y sombras, luego en Photoshop se retocaron los parámetros de color para que todo quedase más uniforme. Una vez terminado el arte final se realizó otra variante con la habilidad de Ryuya activada, en la cual se muestra cómo se materializa un espíritu dragón a su alrededor, para ello se utilizaron los mismos procesos.

Una vez terminado ya solo faltaba montar todo el proceso en las páginas para el artbook, esto se explica en el siguiente epígrafe.



Fig. 23. Ivan Almansa, Baku (2024)

### 7.5.2. Artbook



La principal propuesta para este proyecto era crear un artbook que recopilase todo lo producido en el apartado práctico. Ya que la principal misión que tienen, como ya se ha mencionado, es mostrar el concept art del proyecto y combinar tanto textos, como detalles de todos los diseños que se han hecho.

Este Artbook pretende ser la estructura narrativa y descriptiva del mundo que plasma en sus páginas, esto con la intención de ayudar al espectador a introducirse y hacerse una idea más detallada de cómo es el mundo de Ryuya. En este podemos encontrar siluetas, linearts e imágenes detalladas como artes finales, acompañadas de textos descriptivos.

El artbook se montó usando también el programa de Adobe Photoshop, en este proceso se montaron todas las páginas una por una y posteriormente se montaron hasta formar el libro por completo, dejando aparte la portada que se hizo posteriormente de tener todas las demás montadas. En esta fase se juntó todo aquello que se había creado, relacionando así todos los procesos y dejando ver las fases empleadas, desde la fase de siluetas o manchas hasta los resultados finales.

## 8. Conclusiones

Este proyecto sin duda ha sido toda una experiencia en constante evolución ya que ha ido evolucionando constantemente, tanto en la parte teórica como práctica. Sin duda *Ryuya, el camino del guerrero* es un proyecto inacabado que se puede expandir en el futuro con más personajes por crear, más villanos secundarios y muchos más entornos por explorar. Si duda se continuará desarrollando posteriormente.

Al realizar el marco teórico mis conocimientos se han ampliado a la hora de tratar temas como el terror, la creación de mundos y como materializarlos en un bestiario o artbook. Esto sin duda me ha permitido mejorar a la hora de desarrollar la narrativa y materializar el mundo imaginado.

También me ha permitido mejorar mis habilidades a la hora de desarrollar a los personajes y los entornos creados, sin duda he mejorado mucho desde mi primera aproximación a la materia realizada en la asignatura de *concept art* y *pintura*. Me arrepiento de no haberme organizado tan bien, pero ciertas circunstancias impidieron que lo pudiese hacer, y el resto de las asignaturas también requerían un gran esfuerzo por mi parte, por lo que creo que he logrado superarlo correctamente.

Fig. 24. Ivan Almansa, Portada artbook (2024)



El estudio de concept art sin duda ayuda a la resolución de problemas de manera rápida y coherente, se ha conseguido cierta agilidad y se ha descubierto que puede ser una gran opción laboral en un futuro no muy lejano.

En resumen, me hubiese gustado expandir mucho más el mundo de Ryuya, pero por tiempo no se ha podido realizar. No obstante, el resultado es correcto y de calidad para el tiempo que se me ha dado, sin duda es una buena base para seguir en el futuro.

## 9. Referencias

### 9.1. Bibliografía

Borges, J. L. en colaboración con Guerrero, M. (1957) *The Book of Imaginary Beings (El libro de los seres imaginarios)*. Emece

Carroll, N. (2005) *La filosofía del horror*. A. Machado Libros S. A.

Chiba, K. (2019) *Tales of Japan: Traditional Stories of Monsters and Magic*. Chronicle Books

From Software (2023) *Elden Ring*. UDON ENTERTAINMENT CORP

From Software (2020) *Sekiro: Shadows Die Twice*. Yen Press

Hearn, L. (1899) *El Japón Espectral*. Alianza Editorial

HULTGREN, K. (1993). *The art of animal drawing: Construction, action analysis, caricature*. Mineola, Nueva York: Dover publications Inc.

JUNG, C. G. (1970). *Arquetipos e Inconsciente Colectivo*. Ediciones Paidós

King, S. (1981) *Danza Macabra*. Valdemar

Rowling, J.K. (2001) *Fantastic Beasts and Where to Find Them*. ARTHUR A. LEVINE BOOKS

Taro Holmes, M. (2014), *The Urban Sketcher: Techniques for Seeing and Drawing on Location*. F&W PUBLICATIONS INC

Whitlatch, T. (2010) *Animals: real and imagined*. Design Studio Press; Illustrated edición

Wolf, M. J.P. (2012), *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*. ROUTLEDGE

## 9.2. Webgrafía

Aaron Blaise art < <https://creatureartteacher.com> > [Consulta: 9 de noviembre 2023]

< <https://cellopraha.wixsite.com/el-romanico/bestiario> > [Consulta: 6 de febrero 2024]

Wlop Wang Ling < <https://www.artstation.com/wlop> > [Consulta: 16 de febrero de 2024]

Dable Craft your story (2023)

<<https://www.dabblewriter.com/articles/worldbuilding-bible> > [Consulta: 22 de marzo de 2024]

Gale onefile <

<https://go.gale.com/ps/i.do?id=GALE%7CA208985298&sid=googleScholar&v=2.1&it=r&linkaccess=abs&issn=07160798&p=IFME&sw=w&userGroupName=anon~a207a53f&aty=open-web-entry>> [Consulta 14 de abril de 2024]

JSTOR. < <https://www.jstor.org/stable/3685047?seq=1>> [Consulta: 15 de abril de 2024]

Petroglifos, revista critica transdisciplinar <

<https://petroglifosrevistacritica.org.ve/blog/el-terror-en-la-sociedad-y-su-clasificacion/>> [Consulta 9 de abril de 2024]

Britannica < <https://www.britannica.com/art/film-noir> > [Consulta: 8 de mayo de 2024]

lamag < <https://www.iamag.co/sekiro-shadows-die-twice-30-concept-art/> > [Consulta: 11 de febrero de 2024]

## 9.3. Videos

J. S. Linares: Haz que tus dibujos provoquen pesadillas en youtube [consulta: 8 de abril de 2024] [https://www.youtube.com/watch?v=G7v\\_Qri-wQ4&t=218s](https://www.youtube.com/watch?v=G7v_Qri-wQ4&t=218s)

## 10. Índice de imágenes

Fig. 1. *Frankenstein o el moderno Prometeo* (1818), de Mary Shelley

[https://es.wikipedia.org/wiki/Narrativa\\_gótica](https://es.wikipedia.org/wiki/Narrativa_gótica)

Fig. 2.

Fig. 3. *El señor de los anillos*, John Howe (2002)

[https://www.john-howe.com/portfolio/gallery/details.php?image\\_id=77](https://www.john-howe.com/portfolio/gallery/details.php?image_id=77)

Fig. 4. La leyenda de San Jorge y el Dragón

[https://historia.nationalgeographic.com.es/a/leyenda-san-jorge-y-dragon\\_12574](https://historia.nationalgeographic.com.es/a/leyenda-san-jorge-y-dragon_12574)

Fig. 5. El bestiario de *The Witcher*, (2021)

<https://www.filmaffinity.com/es/film603175.html>

Fig. 6. Bestiario de *Animales fantásticos y donde encontrarlos* (2017)

<https://www.weekendnotes.com/fantastic-beasts-and-where-to-find-them-book-review/>

Fig. 7. Creature Aaron blaise (2014)

<https://aaronblaiseart.blogspot.com/2014/07/heres-new-creature-created-today-using.html?view=flip>

Fig. 8. Wall Rider, Aaron blaise (2015)

<https://aaronblaiseart.artstation.com/projects/1ID68>

Fig. 9. Duelo, Wlop Wang Ling (2016)

<https://www.deviantart.com/wlop/art/Duel-595360382>

Fig. 10. Snow, Wlop Wang Ling (2015)

<https://www.deviantart.com/wlop/art/Snow-576234267>

Fig. 11. Ready to attack, Nacho Yagüe (2014)

<https://www.behance.net/gallery/15263749/Ready-to-Attack-Tutorial>

Fig. 12. *Assassin's Creed Unity*, Nacho Yagüe (2014)



<https://www.behance.net/gallery/21955279/ASSASSINS-CREED-UNITY>

Fig. 13. Elli observa la llegada de refuerzos antes de la primera guerra, Paul Sirats (2018)

<https://www.instagram.com/p/BpsL11hseM/>

Fig. 14. Vacuum color sketch, Paul Sirats (2018)

[https://www.instagram.com/p/BpxWPOqhNER/?img\\_index=1](https://www.instagram.com/p/BpxWPOqhNER/?img_index=1)

Fig. 15. Drácula de Katie Silva (2021)

<https://x.com/NetflixGeeked/status/1390321224773890053>

Fig. 16. Leon Belmont Katie Silva (2018)

<https://www.artstation.com/artwork/9emVvy>

Fig. 17. Ivan Almansa, Moodboard (2024)

Fig. 18. Ivan Almansa, Ryuya lineart (2024)

Fig. 19. Ivan Almansa, Ryuya grisalla (2024)

Fig. 20. Ivan Almansa, Yuki-Onna grisalla (2024)

Fig. 21. Ivan Almansa, Props Ryuya (2024)

Fig. 22. Ivan Almansa, El laberinto de los espíritus (2024)

Fig. 23. Ivan Almansa, Baku (2024)

Fig. 24. Ivan Almansa, Portada artbook (2024)

## 11. Anexos

El anexo se puede consultar en el archivo “Anexo\_Ivan\_Almansa\_Ramos” que acompaña a este trabajo en el correspondiente enlace de la plataforma.

Dicho anexo está conformado por tres partes:

- Anteproyecto.
- Proceso de elaboración del proyecto.
- Proyecto final de grado.