

TFG

**DISCIDIUM. CONCEPT ART Y CREACIÓN
DE PERSONAJES.**

DISEÑO Y CREACIÓN DE UN MUNDO FANTÁSTICO.

Presentado por Izarbe Langa Garde

Tutor: Maria Dolores Vidal Alamar

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2018-2019



**UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA**



**UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES**

1.RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

Mi trabajo consiste sobre la realización de Concept Arts de diferentes personajes y props, poniendo a prueba todos los conocimientos adquiridos durante la carrera sobre anatomía, iluminación y diseño.

Se trata de una historia de fantasía oscura dividida entre dos razas, por una parte ángeles y por otra parte demonios. La historia se basa entre las disputas de las dos civilizaciones y como algunos de los personajes protagonistas tienen que cumplir una leyenda para restablecer el orden y reunificar las dos razas.

Este trabajo se centraría en la primera parte de la historia que giraría entorno a los ángeles, pues las dos protagonistas principales lo son y se mostraría más su civilización, cultura y orígenes.

La estética tiene un aire de fantasía oscura, pero habría cierta dualidad muy contrastada con las dos culturas que aparecerían estando basadas en etapas antigua de la arquitectura antigua como son el arte gótico y barroco.

PALABRAS CLAVE: Concept Art, fantasía oscura, diseño de personajes, props.

ABSTRACT

My project is about the realization of Concept Arts of different characters and props testing all my acquired knowledge in anatomy, illumination and design.

Its about an history of dark fantasy between two different races, on one hand angels and on another hand demons. The history is based on the disputed between the two civilizations and how some of the main characters have to complete the legend to restore the order and restore the two races.

This work would focus in the first part of the story revolves around the angels because the two main characters are angels, and it would show more their civilization, culture and origins.

The aesthetic is dark fantasy but covered in duality very contrasted between the two cultures that appears,being based in two ancient stages like gothic art and baroque.

KEYWORDS: Concept Art, dark fantasy, character design, props.

AGRADECIMIENTOS

Agradecimientos a mis padres y hermano por haberme animado desde muy pequeña con el arte, porque nunca dejaron que me faltara ningún material de dibujo ni ninguna herramienta para poder seguir mejorando mi técnica de dibujo. Además de haber estado siempre orgullosos de mi por ser la artista de la familia.

También a mis profesores por haberme enseñado técnicas de dibujo que me han influenciado bastante y que aun a día de hoy sigo usando para mejorar mi estilo artístico cada día.

A mis compañeras de clase por haber sido mis primeras seguidoras, haberme inspirado siempre con su arte y haberme animado a seguir con mis dibujos e ideas.

Por haber pasado horas y horas dibujando todas juntas, influyéndonos mutuamente, sacándonos fallos, dándonos opciones para mejorar y ayudándonos las unas a las otras. Además de inventar nuestras propias historias y personajes, haciéndoles interactuar juntos y pasando algunas de las tardes más interesantes de toda la carrera. Con ellas he podido iniciarme en un mundo artístico que desconocía y empezar a vender mis propias prints y posters algo que tengo que agradecer en gran medida.

Y agradecimiento también y sobre todo a mi novio por ser uno de mis artistas preferidos y gran inspiración, siempre mostrando interés por mis trabajos, mis historias y mundos así como mis personajes y la personalidad que desarrollé para ellos y su historia, para entenderlos mejor a ellos y por ende a mi también.

Ha pasado muchas tardes dibujando conmigo verle a él me ha abierto bastante los ojos en cuanto a nuevas maneras de trabajar y crear, mucho más rápidas, originales y eficaces. Además me ha ayudado bastante en este trabajo, sacándome fallos y cosas que se pueden mejorar, y ayudándome con las composiciones de las fichas de presentación. Y tras todas las horas de trabajo también llevándome a tomar un descanso.

ÍNDICE

1. RESUMEN Y PALABRAS CLAVE	2
2. AGRADECIMIENTOS	3
3. INTRODUCCIÓN	5
4. EL CONCEPT ART EN LOS VIDEOJUEGOS	6
4.1 DE QUÉ SE TRATA	6
4.2 ORIGEN	7
4.3 PAPEL EN LA INDUSTRIA	7
5 .OBJETIVOS Y METODOLOGÍAS	8
5.1 OBJETIVOS	8
5.2 METODOLOGÍAS	9
5.2.1 DIFERENTES FASES EN LA CREACIÓN DE UNA HISTORIA	10
5.2.2 MI PROCESO DE CREACIÓN	10
6. MARCO REFERENCIAL	11
6.2 REFERENTES HISTÓRICOS	11
6.1 REFERENTES EN LOS VIDEOJUEGOS	12
6.2 REFERENTES ARTÍSTICOS	12
6.2.1 AMBIENTES	13
6.2.2 DISEÑO DE PERSONAJES	14
7. MI PROYECTO	16
7.1 ORIGEN DEL MUNDO	16
7.1.1 IHIE	17
7.1.2 ASHCINERE	18
7.1.3 OTRAS CRIATURAS	19
7.2 INTRODUCCIÓN A LA HISTORIA	19
7.3 INTRODUCCIÓN A LOS PERSONAJES	21
7.3.1 ANDRÓMEDA	21
7.3.2 COSMOS	22
7.3.3 DENÉBOLA	23
7.3.4 KARREN	25
7.3.5 RELIC	26
7.3.6 MUNAY	27
7.3.7 DIRGE	28
7.4 DISEÑO DE LOS PERSONAJES	30
7.4.1 ARTES FINALES	30
8. CONCLUSIONES	35
9. BIBLIOGRAFIA Y WEBGRAFIA	36

3. INTRODUCCIÓN

Discidium es un proyecto en el que comencé a pensar a mediados de 2016, destinado a ser creado como un videojuego de rol de acción de un solo jugador en 3º persona.

La estética de este videojuego está fuertemente inspirada por empresas de videojuegos como FromSoftware, que hacen sobre todo juegos con una estética muy adulta y una ambientación oscura medieval.

Lo que pretendo mostrar en este trabajo es parte de la fase de reproducción del mismo, es decir, el concept art de algunos de los personajes más importantes, su historia, desarrollo y personalidad.

Este proyecto sería la primera parte de un total de dos historias, la primera más enfocada en la historia de los ángeles y la segunda en la historia de los demonios, la cual está sin terminar y por eso quedará fuera de este trabajo.

Para entrar en contexto primero comentaré como es el mundo en el que se desarrolla la historia y luego como se desarrolla la historia en sí.

Al principio de los tiempos había una pequeña civilización de seres con un cuerpo incorpóreo y hecho de luz que habían caído de una estrella. Parte de ellos querían volver junto a ella y la otra parte querían explorar las profundidades de esta nueva tierra en la que acaban de aterrizar.

Esta diferencia de deseos creo una brecha que separó a estos individuos en dos grupos, los que querían establecer su civilización en las profundidades del mundo ya que había algo en su interior que de alguna forma les llamaba y atraía, y los que querían retornar a su estrella y para ello debían construir una torre que les acercara lo más posible al cielo.

Divididos en dos nuevos pueblos que no hacían más que crecer y separarse nacieron dos nuevas razas: una muy similar a los ángeles “ihie” y otra similar a los demonios “ashcinere”.

La historia se inicia cuando una oleada de demonios invadió la torre y uno de ellos mató a una de las mayores guerreras de las filas del ejército de los ángeles. En la actualidad se le ofrece a su hija Cosmos la posibilidad de matarlo y tras ello descubre que hay más demonios desconocidos desplegados por toda la torre.

Conforme estos descienden, se desvelan muchos misterios que habían quedado olvidados generaciones atrás hasta que al final llegan al punto donde la construcción de la torre se inició y pisan por fin tierra firme. Su descenso continua y es finalmente al fondo de un inmenso túnel donde se encuentra

la ciudad Ashcinere.

Ahí se topan con el Rey de los demonios que ve en ellas la oportunidad de comer un buen manjar y además persigue un objetivo parecido a la hermanas, él también está interesado en el poder que emana del planeta para poder ampliar y controlar su reino.

Esta batalla a pesar de ser un tanto complicada la consigue ganar Cosmos y finalmente llevar a cabo el objetivo de la leyenda.

4. CONCEPT ART EN LOS VIDEOJUEGOS

4.1 DE QUÉ SE TRATA

El objetivo principal es representar de forma visual el diseño de una idea para mostrar una imagen previa de como se va a ver el producto final dentro del videojuego y así servir de referente para la posterior creación de mismo y de esta manera apoyar a otros departamentos como los encargados de hacer los modelados 3D.

Teniendo en cuenta la cantidad de dinero que es necesario en un videojuego o un proyecto de un tamaño similar, si el resultado no es satisfactorio, todo el dinero gastado puede resultar en perdida, por ello el concept art es necesario ya que permite dar una idea general antes de que este proyecto sea producido, y no requiere de un equipo tan grande ni un desembolso de tanto dinero.

Los artistas conceptuales se basan en la historia del mundo y del personaje para crear un diseño acorde a su personalidad, lugar y época en la que se encuentra. Pueden especializarse en escenarios, objetos o props, vestuario y personajes.

Su trabajo se diferencia del de un ilustrador en que debe mostrar de forma clara el diseño de un personaje o paisaje y todos los elementos que lleva para facilitar el trabajo del modelador del mismo, en cambio la ilustración pretende promocionar ese personaje mostrándolo de una forma que hable de él.



1. Concept Art de Diana Lunar Goddess para League of Legends

2. Alicia en el país de las maravillas por Mary Blair



4.2 ORIGEN DEL CONCEPT ART

Fue una rama artística que surgió en los estudios Disney al inicio de la industria de la animación. Algunos dibujantes representaban a los personajes con diferentes expresiones o diseños para tener una idea más clara de la forma que iba a tomar dentro de la película o de su personalidad así encontrando rasgos característicos en ellos que los definieran.

Mary Blair fue una importante artista estadounidense que trabajó en *The Walt Disney Company* produciendo los primeros Concept arts para historias tales como *Alicia en el país de las maravillas*, *PeterPan*, *Canción del Sur* y *la Cenicienta* así como los diseños para algunos personajes de atracciones de los parques de Disney.

Su innovador uso del color es visible en estas obras y aun a día de hoy es un importante referente dentro del mundo de Concept art.

4.3 PAPEL EN LA INDUSTRIA

A pesar de tratarse de la fase previa a la realización seria del proyecto, tiene un resultado tan estético que muchas veces se usan los propios concept arts como medio de promoción del mismo, incluso sacando en muchas ocasiones pequeñas o grandes recopilaciones de los estudios conceptuales que se han hecho para la post-producción de ese mismo proyecto por medio de una recopilación en un libro físico o un pdf de venta online.

Resulta algo tan llamativo, que en los extras de un videojuego podemos encontrar un apartado destinado al arte conceptual, diseños y bocetos previos antes que un apartado destinado a programación, animación o modelado 3D.

Es algo tan visual que capta mucho la atención de los seguidores de ese juego porque así pueden ver otros caminos por los que podría haber ido el diseño de un personaje, lugar u objeto.

Cuando se trata de mundos enfocados en la fantasía medieval o ciencia ficción viene bien recurrir a profesionales especializados en campos tan específicos como el diseño de arquitectura de culturas antiguas, robots, naves espaciales, criaturas antropomorfas etc. Para crear una entidad gráfica que tome sentido y ayude a crear un mundo diferente a otros ya creados.

En ocasiones estos profesionales deben documentarse o bien ser expertos en aquello que van a crear sobre una época concreta, las costumbres, colores y símbolos usados y un largo etcétera. Para no hacer temblar una parte del proyecto por la mala ejecución y así echar a perder el trabajo de los demás integrantes del equipo.

5. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

5.1 OBJETIVOS

El objetivo de este trabajo es crear varios concept arts de diferentes personajes y crear una historia en torno a ellos que defina sus personalidades y carácter y pueda ser ofrecida a una empresa de videojuegos para posterior producción de un videojuego.

Para ello:

-Mostrar de forma amplia y simple en que consiste un concept art dentro de la industria de los videojuegos

-Tomar como referencia los procesos de trabajo de artistas profesionales dentro de la industria del concept art para agilizar mi trabajo y mejorar mi técnica.

-Realizar un portafolio con este trabajo con el objetivo de mostrar mi trabajo a empresas profesionales

-Mostrar mis conocimientos adquiridos en la carrera gracias a asignaturas como Ilustración 3D, modelado 3D, y Proyecto de videojuegos, todas ellas asignaturas destinadas a el ámbito de los videojuegos.

Objetivos que quiero abordar para los personajes:

- Definir el aspecto de los personajes principales, una paleta de color acorde propia y diferente a otros personajes, con elementos que solo llevarían ellos.

- Una estética diferente para cada personaje pero a la vez diferente para las dos razas que aparecen en la historia.

- Desarrollar una personalidad humana para los personajes, con puntos fuertes y débiles que les fortalezcan o debiliten según la situación, como por ejemplo traumas que conecten con hechos del pasado.

- Crear un pasado diferente entre los personajes que de a entender ciertas cosas de su actual personalidad y justifiquen o no sus actos.

- El objetivo personal que tiene cada uno y por el que se mueven.

- Crear una ficha para cada personaje con una visión delantera, otra trasera y un retrato. Además añadir props si los tienen.

5.2 METODOLOGÍAS

El proceso de trabajo se inició con el análisis de una historia o pequeño proyecto que tuviera en mente el cual me diera suficiente para desarrollar en una idea más grande, y así establecer el volumen de trabajo que se iba a realizar. Así como la cantidad de personajes y elementos que se añadirían a cada uno de las fichas de personaje como pueden ser la visión de la parte trasera, props, retratos, detalles..

Cuando la idea estuvo elegida hizo falta una posterior documentación de los diferentes elementos importantes de la historia, siendo muchos de ellos referencias a la biblia. Como por ejemplo el origen y significado de la *Torre de Babel*, diferentes tipos de ángeles que existen y cometido o misión, incluso la posible anatomía de los personajes ya que tienen un aspecto humanoide pero se trata de criaturas diferentes.

Era también necesario realizar una búsqueda del estilo grafico adecuado a este proyecto, por lo que se buscó en libros de concept art, portafolios de artistas y videojuegos para poder ser usado de referencia.

Por último queda colocar los personajes dentro de este mundo y darles un objetivo y una misión. Esta es quizás la parte más difícil, porque desarrollar un conflicto y el desenlace es complicado, casi tanto como el conjunto de cosas que o curren de por medio y que dan cuerpo y consistencia a la historia.

5.2.1 DIFERENTES FASES EN LA CREACIÓN DE UNA HISTORIA

-Brainstorming (lluvia de ideas)

Se trata de un momento en el que los desarrolladores del proyecto dejan caer un montón de conceptos al azar que les gustan y que quizás pueden ser introducidos en el videojuego.

-Mapa mental (donde se ordenan todas las ideas)

Aquí se ordenan todos los conceptos mencionados anteriormente en diferentes categorías según se vean la relación que tienen algunas de las ideas entre sí.

Por ejemplo: Alimentos, Ambientes, vestimenta, armas, plantas, elementos ornamentales, razas, animales...

-Documentación (por medio de imágenes)

Recopilar muchas imágenes que se puedan relacionar con la idea que se tiene sobre un personaje o un lugar puede ayudar mucho a la posterior creación del mismo, ya que puedes recurrir a ello como un panel de inspiración en cualquier momento.

-Briefing

Es muy importante y se debe tener en cuenta antes de iniciar cualquier proyecto. Aquí aportamos la información básica, los objetivos que persigue, como enfocar el proyecto, a que público va dirigido y descripción del proyecto.

-Primeros bocetos

Se realizan los primeros bocetos y cambios que podría tomar el diseño de un personaje y conforme van naciendo ideas se escogen las más estéticas, aptas y fáciles de desarrollar.

-Artes finales

Se lleva a cabo el diseño del personaje mediante un estilo artístico pulido y acorde con la estética del proyecto y que muestre de la forma más clara como se debería ver el personaje o prop dentro del videojuego.

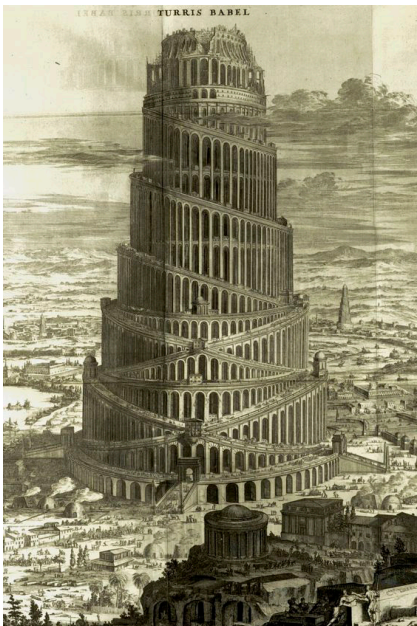
5.2.2 MI PROCESO DE CREACIÓN

-Se parte de como me imaginaba la idea esbozada de los personajes y como se mueven estos dentro del mundo, la serie de acciones que cada uno



3. Arcángel San Miguel y los ángeles caídos (1666) Luca Giordano.

4. Grabado de la Torre de Babel de Athanasius Kircher.



comete en la historia marcan poco a poco su personalidad y cometido, y por lo tanto se empieza a establecer que tipo de aspecto físico tendría para que cuadrara con su misión en la historia.

-Su aspecto se establecería con bocetos sencillos que mostraran la idea principal del personaje o prop, y se elegiría uno entre todos ellos que sería el que más se adaptara a la idea que tuviera en mente y también el que resultara más estético.

-Tras eso se le dotaría de más personalidad, atributos únicos y característicos hasta que se diferenciara lo suficiente del resto de personajes de la historia.

-En base a esto se crearía una ficha para poder presentarlo.

Todo esto sería llevado a cabo por medios digitales para la facilitación del proceso del trabajo.

6. MARCO REFERENCIAL

6.1 REFERENTES HISTÓRICOS

Como ya he mencionado anteriormente, esta historia de fantasía oscura está muy influenciada por el arte antiguo, no se ubica en nuestro mundo, por lo que no se podría situar en una época en concreto, pero las dos grandes civilizaciones protagonistas de esta historia están inspiradas en la estética de dos grandes épocas en la historia del arte, el barroco para los ángeles y el gótico para los demonios.

Además los personajes al tratarse de ángeles y demonios tiene también referencias a algunos personajes y símbolos que aparecen en la biblia

San Miguel Arcángel

A San Miguel se le representa como un ángel guerrero y la máxima autoridad en los ejércitos de Dios, es el encargado de vencer a Satanás y por ello aparece con armadura, espada y escudo, y en ocasiones con una balanza como símbolo de justicia. Esto es una gran referencia a los dos ángeles guerreros, Cosmos y Denébola ya que son parte del ejército.

Espada de fuego

Es un objeto simbólico que se menciona en la biblia pues fue prestado a un querubín para proteger las puertas del paraíso tras la expulsión de Adán y Eva. Es un símbolo que se relaciona también con Uriel, uno de los 7 arcángeles mencionados en la biblia.



5.Ornsteins Concept Art (2011) Dark Souls I.

Dentro de mi historia las espadas de los ángeles pueden llamear cuando entran en un estado de concentración extremo en una pelea.

Torre de Babel

Es un edificio mencionado en el Génesis y que además se asocia con una edificación con forma de pirámide situada en Babilonia.

La leyenda dice que fue construida por los humanos gracias a que todos hablaban la misma lengua y esto les permitió ponerse de acuerdo para construir una gran torre, además pretendían vivir en esta y ascender a los cielos. Dios al ver su insolencia los castigó con la confusión en el lenguaje, provocándoles hablar diferentes lenguas y así dejar de construirla.

6.2 REFERENTES EN LOS VIDEOJUEGOS

FromSoftware es una importante empresa japonesa de videojuegos fundada en 1986 que han lanzado juegos tan famosos como Demon's Souls, Dark Souls, Bloodborne y el reciente juego Sekiro este mismo 2019. Sus juegos se caracterizan por estar ambientados en épocas antiguas, oscuras y recónditas donde el personaje principal se debe enfrentar a un montón de difíciles obstáculos rodeado de un mundo oscuro y claustrofóbico.

Dark Souls

Se trata de uno de los títulos más famosos de FromSoftware, su mundo se ambienta en una época medieval reinada por el caos y plagada de no-muertos. Los jugadores deben realizar un viaje para descubrir que destino les espera a los no-muertos y así explorar todo el mundo que les rodea y combatir con todos los jefes.

6.3 REFERENTES ARTÍSTICOS

A lo largo de mucho tiempo he puesto mis ojos en artistas que para mí destacaban por encima de otros y que con el paso del tiempo me han ido inspirando bastante, tanto que hasta he notado como adquiría algunos pequeños elementos de su arte en el mío propio, y por ello me gustaría mostrar algunos de los que me han inspirado especialmente a la hora de desarrollar esta historia.

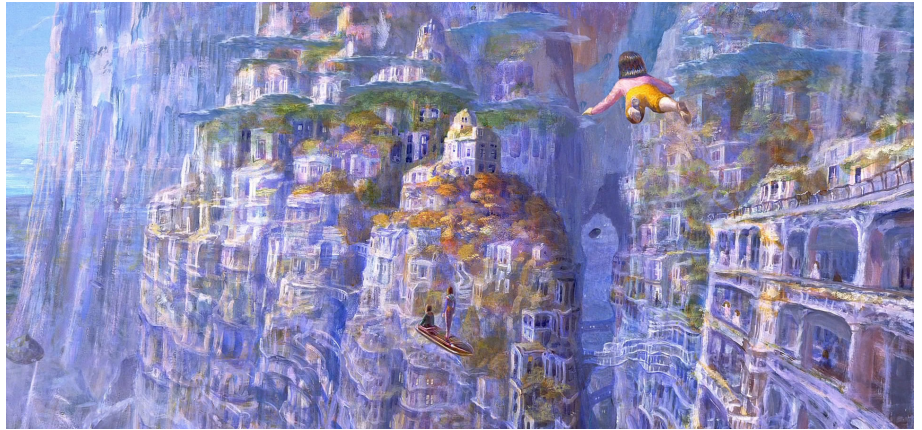
6. Morning in multilayer town (2011)
Naohisa Inoue.

7. Islas de las Sombras. Concept Art para
RiotGames. Artista y fecha desconocida.

6.3.1 AMBIENTES

Naohisa Inoue

Se trata de un pintor de fantasía japonés muy influenciado por el surrealismo e impresionismo. En sus cuadros siempre muestra un mundo onírico, lleno de vegetación colorido y estructuras imposibles que flotan y vuelan, creando así composiciones muy interesantes y bellas



Concept Art de Riot Games (Monte Targon)

Riot Games se trata de una empresa de videojuegos que únicamente ha desarrollado League of Legends, un MOBA (Videojuego multijugador de arena de batalla)

Sus creadores han desarrollado un mundo complejo y lleno de diferentes reinos, ciudades y personajes con una gran historia de por medio y sobre todo unos Concept Arts increíbles para poder mostrar al jugador toda la historia que hay detrás de los personajes del juego y no solo quedarse en algo entretenido para jugar

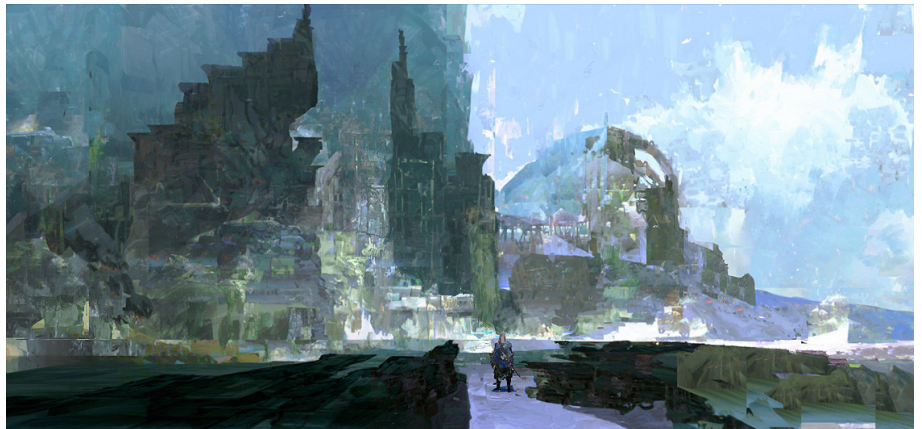


8. Imum Coeli - Bottom of the Sky (2015)
Thomas Scholes.

9. Feverworm.

Thomas Scholes

Sus Concept Arts tienden a ser caóticos y desordenados, pero aun así deja entre ver estructuras planas y extrañas, con combinaciones de colores bastante irreales que en su mayoría de veces solo quieren desvelar los volúmenes.

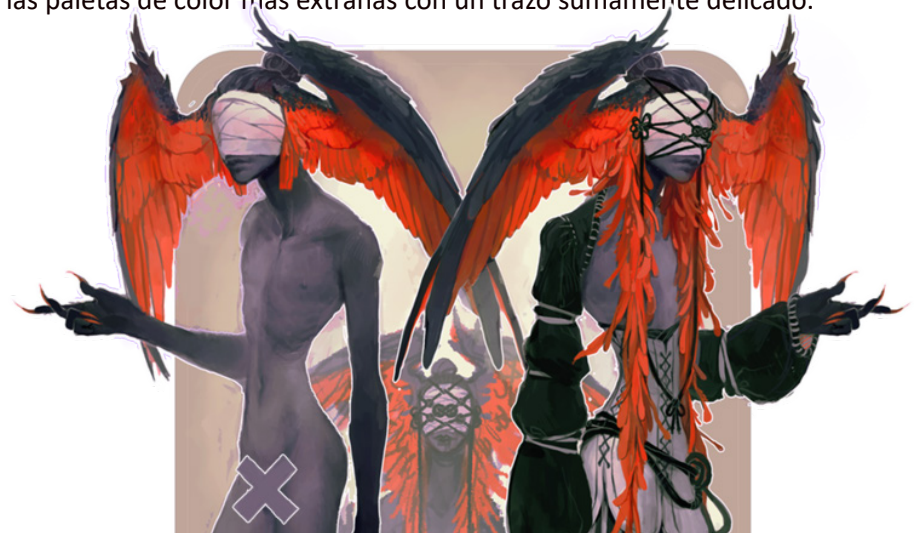


6.3.2 DISEÑO DE PERSONAJES

Feverworm

Una artista digital americana a la que llevo siguiendo desde hace bastantes años y que siempre he admirado por su gran control del color y capacidad de usarlo de las formas más extrañas.

He introducido a esta artista dentro del trabajo porque es capaz de crear personajes muy interesantes, con atributos propios y personales pero siempre bien encuadrados dentro de un estilo muy personal y que además mezcla las paletas de color más extrañas con un trazo sumamente delicado.





9. Sin nombre (2016) Hoowoojin

10. Guild of Mysteries v.2 (2017) Exellero

Hoowoojin

Es un artista digital coreano cuyo arte está sobre todo centrado en la luz y el color teniendo así un estilo que resulta muy impresionista. Juega mucho con como tiñe el color las formas y figuras y como colorea las sombras, para llenar sus obras de un arco iris de colores irreales y psicodélicos.

Aunque está claro que tiene muy buenas nociones anatómicas, ya que tiende a dibujar rostros bastante realistas, ha roto su anatomía de tal forma que a veces las figuras parecen semiderretidas, como si crear una anatomía perfecta no tuviera tanta importancia como la impresión que producen los colores y la idea que pretende transmitir.

Exellero

En este caso exellero es una gran artista rusa cuyo arte también está muy enfocado en el diseño de personajes y Concept Art para videojuegos, está claramente influenciada por el videojuego World of Warcraft pero además también ha creado sus propias historias y mundos con personajes propios.

Ella está interesada sobretodo en el diseño de personajes con armaduras, y es capaz de darles un toque bastante orgánico para que se vean como tal pero a la vez parezcan de un material extraño.

Aunque su utilización de los colores no es tan llamativa como feverworm o Hookwoojin, sino más bien realista, también tiene mucho ojo para elegir y





11. Mundo de los angeles y demonios.
(2017)

7. MI PROYECTO

7.1 ORIGEN DEL MUNDO

Se trata de un mundo habitado por dos razas, los Ashcinere y los Ihie, las dos ciudades que cada uno ha construido y las disputas que hay entre ellos.

Originalmente eran uno solo, seres de luz que vagaban por el universo atravesando galaxias y mundos sin rumbo ni objetivo fijo.

No tenían una forma definitiva, ni siquiera se podría hablar de un solo ser o de varios, pero se les reconocía por su gran similitud a cometas imbuidos en luz. Al igual que todas las formas de vida, ellos también cambiaron, de hecho llevaban cambiando desde el momento mismo de la creación del universo, pero el poder de algunas partes iba debilitándose y se vio obligado a descansar en un planeta cercano.

El origen del mundo y las dos razas es algo ambiguo y debe ser entendido más como un planetamiento simbólico que como algo literal.

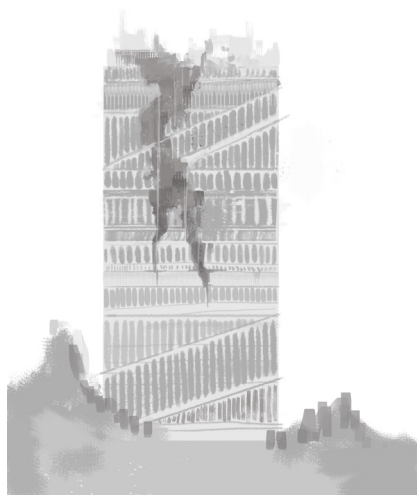
Las dos razas que habitan en este mundo originalmente formaban parte de una estrella de la cual se desprendió una pequeña parte que cayó en un planeta desierto.

No podríamos hablar de que esa estrella se tratara de una sola entidad ya que compartía mente con muchos individuos haciéndole tener una mente colmena y una forma luminosa imbuida en luz.

Esa pequeña parte cargada de individuos incapaces de pensar por sí mismos sino en conjunto tuvieron que adaptarse a las condiciones del planeta y adquirir una forma corpórea hasta poder regresar de nuevo a su lugar de origen.

Al principio sus cuerpos eran deformes y amorfos, pero terminaron por tomar una forma humanoide que les permitía vivir en el planeta sin problema, y se bautizaron como Dhákninn, y la gran sorpresa que se habían llevado a cambio de ser desprendidos de su estrella madre fue una gran capacidad de transformar sus cuerpos en función de sus necesidades.

A pesar de la frustración de haber sido abandonados por su cometa y haber caído en un planeta totalmente nuevo para ellos, junto con su nueva forma habían adquirido algo más; humanidad que les permitía amar y odiar y los reconocía como individuos diferentes que más tarde les provocaría ver sus diferencias.



12. Bocetos de la torre Ihie (2017)

Tenían la creencia de que un día volverían a ser uno con su cometa y cuando ese día llegara ellos debían estar preparados,

Parte de los dhákninn se mostraron en desacuerdo, notaban la energía que emanaba del interior de la tierra, era similar a la de su estrella pero se encontraba más cerca, ellos querían explorarla y adentrarse más pensando que ahí encontrarían un nuevo hogar y por ello fueron acusados de herejes.

Esto marcó un antes y un después y separó al grupo en dos de forma definitiva pues cada grupo estaba construyendo sus ciudades en direcciones opuestas.

De esta manera se comenzó a erguir una gran torre por parte de los ángeles (ihie) y justo en sus cimientos un túnel subterráneo que daría lugar a un montón de galerías y catacumbas donde vivirían los demonios. (ashcinere)

El verdadero origen de las dos razas tan solo está escrito en las ruinas abandonadas de los primeros niveles tanto del túnel como de la torre, ya que es algo de lo que ambas partes se avergüenzan y han tratado de borrarlo de sus memorias y ocultarlo por medio de modificar la religión y su propia historia, porque se sienten avergonzados de sus inicios como una raza única.

Más tarde descubrirían que el núcleo del planeta no era otra cosa si no un cometa dormido inmóvil en medio del espacio que había atraído a montones de asteroides cercanos hasta crear una enorme coraza formando una superficie terrestre a su alrededor.

En la actualidad los Ihie y Ashcinere han perdido la capacidad de transformar sus cuerpos en luz pura a causa de la pérdida de muchas memorias muy antiguas, y apenas saben la existencia de la otra raza.

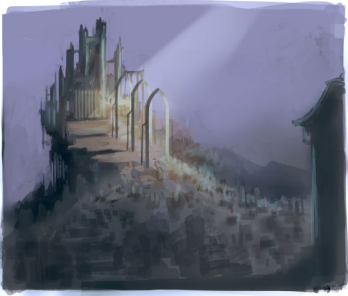
7.1.1 IHIE

Los ihie poseen un cuerpo sin género ni genitales, pero se diferencian de un sexo al otro porque sus cuerpos pueden parecer más hombres o mujeres. Al no tener una anatomía hecha de carne o huesos su reproducción es bastante metafórica, pueden unir parte de sus “almas” y crear un pequeño huevo que poco a poco crecerá hasta que eclosione en un pequeño ángel. Al no tener género tampoco tienen límites en cuanto a quien amar, por lo que hay parejas de todo tipo.

Una civilización conformada por el orden, donde todo está cuidado al mínimo detalle para que funcione a la perfección. Está gobernado por un consejo formado por los líderes de los diferentes “gremios”.

Están conformados por una parte por un grupo religioso encargado del aprendizaje, adoración y recopilación de historia.

Se encargan de enseñar a leer y escribir, pero parte de la iglesia es algo



13. Boceto del palacio Ashcinere (2017)

corrupta y la historia y religión que enseñan está bastante teñida por sus intereses.

Por otra parte podemos encontrar la hermandad de los guerreros, encargados de proteger la ciudad y hacer los trabajos más peligrosos.

A pesar de tratarse de una nación pacífica capaz de resolver la mayoría de sus conflictos de forma diplomática, no quita que en ocasiones no hayan tenido enfrentamientos entre ellos. Además está el asunto de las criaturas demoníacas que han aparecido en ocasiones a lo largo de la torre.

Por último está el gremio de los arquitectos y artesanos, aquí podemos encontrar a un montón de gente dedicada a la construcción y mantenimiento de la torre, así como algunos artistas. Aunque parezca un trabajo menor en comparación a los otros dos grupos mencionados, no se los ve como menos, pues ellos son los brazos que mantienen a flote toda la torre.

A pesar de su perfeccionismo es una sociedad muy conservadora donde apenas se aceptan ideas que desequilibren el delicado mecanismo que mantiene toda la sociedad en orden y rápidamente se señala a cualquier cosa que destaque demasiado de una forma diferente a lo dictado, ya que podría poner en peligro años y años de esfuerzo por crear la sociedad perfecta.

7.1.2 ASHCINERE

Esta raza se deja guiar por los sentimientos, es pasional e impulsiva.

Apenas tienen un sentimiento común de orden, y esto se ve muy bien reflejado en función de la clase y estatus social pues existe mucha pobreza que condiciona en gran medida la calidad de vida y educación que poseen sus individuos.

Se encuentra gobernada por una monarquía que lleva en el poder muchísimas generaciones y su actual rey es Relic.

Esta familia es portadora de un gen que hace que los herederos al trono en la línea principal de la realiza siempre nazcan gemelos. También cada generación nace más loca que la anterior, con más problemas mentales y peores ideas, a causa de el cruce de genes entre familiares, además una gran diferencia en cuanto a personalidad de un gemelo al otro. Uno de ellos parece estar muerto en vida mientras que el otro parece haberle succionado la energía ya que tiende a ser mucho más dominante.

Reyes y reinas al haber visto su vida tan acortada por esta enfermedad han vivido a base de excesos ignorando sus responsabilidades y los cargos diplomáticos. Esto ha descontrolado a la sociedad porque no había leyes lo suficientemente duras como para limitar sus actos, por lo que gran parte de los ciudadanos se dejan llevar por sus pasiones originando constantemente

enfrentamientos y conflictos por alimentos y viviendas, mientras las personas con más poder se llenan los bolsillos.

7.1.3 OTRAS CRIATURAS

Tanto en algunos individuos ihie como ashcinere, a veces ocurre que sienten una disforia de raza.

Aunque no terminen de entender lo que es, no se sienten parte de su pueblo, su cuerpo no lo sienten como suyo y tienen el deseo de querer cambiarlo. Adoran a la raza contraria en secreto y desean poder ser uno de ellos por lo que llegado el momento y si se ven preparados inician un viaje hacia la otra civilización.

Debido a que son especies que acostumbran a vivir en comunidad, el racismo, la desinformación y la no aceptación por parte de la raza contraria, además de la sensación de aislamiento y soledad los desequilibran mucho. Esto descontrola por completo sus cuerpos y sus mentes, provocándoles mutaciones y cambios brutales que no pueden controlar y dándoles un aspecto monstruoso e irreconocible.

La sociedad los desecha y repudia por no formar parte de ningún lado así que deben encontrar algún rincón en el que mantenerse a salvo o bien volver a su tierra natal. Esto ultimo es algo más complicado para ellos ya que su cuerpo ha sufrido tantos cambios que el miedo a volver atrás les impide dar media vuelta, como mucho seguir su camino hacia adelante o aguardar su muerte en el lugar en el que están.

Cuando un ángel llega a la ciudad de los demonios casi siempre son capturados por los guardias de Relic porque se consideran un manjar para la familia real.

En cambio cuando llega un demonio a la capital de los ángeles, estos tratan de reducirlo lo más rápido posible para que cunda el pánico.

7.2 INTRODUCCIÓN A LA HISTORIA

Los personajes principales llamados Cosmos y Andrómeda son 2 ángeles que forman parte de una leyenda ihie que dice que nacerán dos hermanos del mismo padre o la misma madre y descenderán por la torre para llegar hasta el centro del planeta, una vez ahí encontrarán un misterioso poder que les permitirá proyectar un puente por el que todos los ángeles podrán ascender al cielo.

Esta leyenda resulta un tanto abstracta y ambigua, pero como suele pasar en las leyendas antiguas y de mitología, no se ha de tomar del todo literal, ni siquiera los personajes saben muy bien qué les espera ni qué tendrán que hacer, pero conforme avancen en su camino irán descifrando que es ese mis-

terioso poder, la verdad sobre su origen y descubrirán una nueva raza de la que solo habían oído hablar en leyendas y cuentos para niños, los *ashcinere*.

La historia de mi trabajo comienza cuando en la ciudad de los ángeles empiezan a aparecer una serie de criaturas extrañas a las que Cosmos, como una de las mejores guerreras se debe enfrentar. Para limpiar esa plaga se manda una redada de guerreros, y conforme descienden, en las antiguas ruinas de la torre se descubre aquella antigua leyenda. Esos explicarían en gran medida los extraños poderes de su hermana y más tarde los suyos, por lo que siguen descendiendo por la torre y a lo largo de su camino se encuentran con diferentes obstáculos, como más plagas de criaturas que han invadido algunas zonas de la torre, ángeles caídos que han perdido la cabeza y se han vuelto medio locos etc, de la misma forma conforme descienden van descubriendo las diferentes fases por las que ha pasado la religión y sus creencias y al final descubrir que tanto ángeles como demonios formaron parte una vez de la misma civilización en la superficie del planeta.

Pero por culpa de sus diferencias y creencias, se separó y tomó caminos totalmente diferentes.

Llegados a suelo firme conocen a Munay, la antigua reina de los demonios que huyó de ahí junto con su hijo Dirge y que había formado un pequeño grupo de marginados con demonios que también habían intentado subir por la torre y ángeles caídos que habían intentado descender. Y al no tener permitido vivir en ninguno de los dos lados habían formado una comunidad en tierra firme.

Tras eso llegan a la capital del inframundo donde se encuentran a Relic, el rey de los demonios, con quien tienen que pelear para poder llevar a cabo su objetivo.

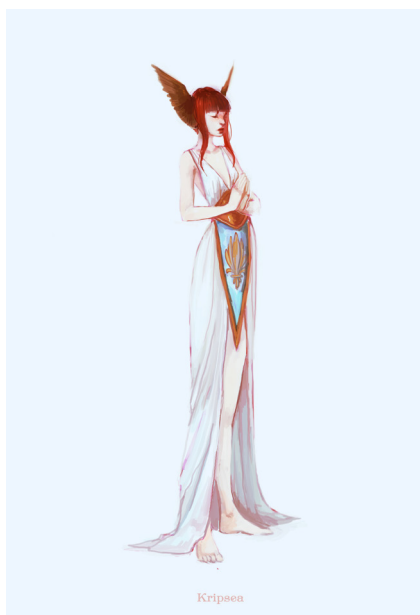
El final es un tanto inconcluso, y está sin acabar, pero puesto que este proyecto al ser algo llevado a cabo en un equipo de varias personas, el final se podría pensar en grupo para unir todos los cabos sueltos.

Por otra parte, como “contenido adicional” se encontraría una precuela a la historia que contaría la historia de otros dos de los personajes, Karren y Denébola.

Su historia comenzaría cuando por primera vez la torre se ve infectada de demonios y criaturas, estas están interfiriendo en el transporte de unos materiales extraídos de las zonas más bajas de la torre hasta la capital en lo más alto.

Se envía varios grupos de exploradores, pero al no volver ninguno con noticias, el último grupo que se envía lleva con ellos a varios mensajeros para que envíen alguna carta explicando lo que está pasando.

Ahí es donde aparece Karren, durante su descenso su grupo es atacado



Kripaea

por una manada de lo que parecen demonios, pero todo ocurre tan rápido que apenas pueden reaccionar a ellos. La cobardía de Karren lo mantiene lejos y es por eso que es capaz de comunicarse con los de más arriba, y poco tiempo después aparece Denébola, una importante guerrera entre los ángeles junto con un grupo de guerreros especializados.

Antes de acercarse a la zona de batalla Karren advierte a Denébola y le explica si es posible que no los mate a todos ya que le gustaría examinar a alguno de ellos y ella acepta.

Tiempo después los ataques comienzan a ser algo más continuados y Karren acompaña a Denébola en sus batallas para poder aprender más de estas criaturas. La cercanía que terminan teniendo los lleva a formar una familia pero al poco del nacimiento de su segunda hija, Denébola muere en batalla, dejando su familia rota y su esposo sumido en una gran depresión.

Tras esto y como ya he mencionado antes, Cosmos retoma el lugar de su madre y continua con el exterminio de la plaga de demonios.



14. Primer diseño Andrómeda (2017)
15. Retrato Andrómeda (2018)

7.3 INTRODUCCIÓN A LOS PERSONAJES

7.3.1 ANDRÓMEDA

Es una joven de unos 19 años de aspecto humano que trabaja de escribana en una sala de una gran biblioteca, escribiendo y recopilando las memorias del mundo de los ángeles durante prácticamente todo el tiempo que posee sin apenas descansos.

Es callada con expresión apática y que en un primer vistazo parece hueca y vacía. No acostumbra a mostrar sus sentimientos ya que no ha tenido nunca demasiado contacto con el exterior ni con otras personas, por lo que le cuesta comunicarse bastante con otros y tiende a actuar de una forma un tanto autista, además no suele saber que decir cuando le preguntas como está ni qué gustos tiene, pero sabe llevar a cabo su trabajo de escribana a la perfección.

A cambio de su falta de habilidades sociales ha desarrollado gran inteligencia y conocimiento en torno al ámbito religioso e historia de su pueblo ya que ha pasado la mayor parte de su vida leyendo y estudiando manuscritos y libros.

Se muestra mucho más amable y dulce cuando coge confianza. y es delicada y sutil. Y su voz y aspecto tiene una presencia mística.

Físicamente destaca porque sus ropajes son muy vaporosos, con sedas y gasas y detalles en dorado y su mirada, totalmente blanca, está totalmente perdida y siempre habla mirando a otra dirección de la persona a la que se dirige.



16. Primeros bocetos de Cosmos y paleta de colores (2017)

Ella nació con ceguera dentro de una familia de muy alta categoría, pero tras la ruptura de su familia por culpa de la muerte de su madre, las familias de ambos padres se disputaban el futuro de las dos hermanas. Andrómeda finalmente quedó a cargo de su abuela, la madre de Karren. Una mujer muy religiosa y conservadora y que pretendía que su nieta adquiriera un cargo alto en la iglesia, cosa que su propio hijo no había podido hacer. Por ello la presionó desde tan joven con los estudios a pesar de ser una muchacha bastante débil y enfermiza.

Con el paso de los años ella fue consciente de tener una habilidad que le permitía ver el futuro por medio de visiones y sueños y para tratar de sacarle algo de uso buscó trabajo como escribana, para poder escribir las memorias del tiempo.

Cuanto más aprendía y exploraba su habilidad más parecía mostrarle esta, pero debido a su personalidad vacía y poco social, nunca exteriorizó que pudiera tener algo especial dentro de ella. Solo cuando conoció una antigua leyenda pensó que quizás ese poder que ella tenía no era algo tan normal como le parecía.

A lo largo de su viaje, ella con su habilidad trata de guiar por los mejores caminos a su hermana, pero a la vez sus visiones le muestran un montón de imágenes en las que a ambas y a gente de su alrededor les pasan grandes catástrofes que le resultan muy difíciles de gestionar. Al principio la salida de su zona de confort la asusta y cierra en banda, pero poco a poco va siendo consciente de la gran responsabilidad que tiene y que nadie salvo ella puede tomarla y así poco a poco se abre más con las personas que se va encontrando a lo largo de la historia que la fortalecen y le hacen crecer como persona.

7.3.2 COSMOS

Se trata de una joven guerrera que entrena muy duramente para mantenerse a la altura de su madre fallecida

Mantiene siempre una expresión muy seria y altiva, incluso un tanto imponente. Ya que pertenece a una de las familias de guerreros más influyentes en toda la cultura ihie, está acostumbrada a ser la alumna estrella en todas las clases y sobrepasar con creces al resto de alumnos. Siempre parece estar demasiado centrada y demasiado pensativa como para relajarse un momento y relacionarse con la gente de su alrededor por lo que no tiene demasiados amigos. Aunque tampoco se le da mal, no lo ve como algo necesario.

Durante los entrenamientos parece tener un sexto sentido para conectar con su adversario y poder prevenir sus movimientos. Puede sentir la rabia y el deseo de querer ganarle y ser capaz de usarlo en su contra, descifrando

como sus sentimientos influyen en sus pensamientos y movimiento dentro de la pelea.

Todo esto combinado con una técnica de combate, elegante, rápida y letal le hacen una guerrera excepcional y perfecta para la batalla.

Nació en una familia de guerreros junto a su hermana pequeña.

Destacaba en prácticamente todo lo que hacía, no solo por haber nacido con un cuerpo perfecto para el combate, si no por el gran deseo de convertirse en una guerrera destacable como su madre.

Además se ponía una fuerte presión para dar la talla ante su familia e instructores, y el hecho de haber dejado de lado a su hermana de la mano de su otra familia también le pesaba tremendamente.

Durante su juventud esta habilidad aunque le permitía ganar prácticamente todos los combates, a la vez también le hacía sentir demasiado cerca los sentimientos de otras personas, manteniéndola siempre con un cúmulo de emociones dentro de su pecho.

Sentía que en cualquier momento se podría desbordar en lágrimas, ya que aunque tuviera una buena vida no podía dejar de lado los sucesos que habían ocurrido en su infancia. Nunca había podido conocer a su madre pero todo el mundo esperaba que fuera como ella, los únicos recuerdos de su padre siempre estaban llenos de dolor y haber abandonado a su hermana y no tener ninguna noticia de ella, se clavaba en su pecho.

De esta forma desarrolló una personalidad seria y fría para poder mantenerse de una pieza, y a pesar de haber nacido con la capacidad única de comprender los sentimientos de los demás a la perfección, ella misma se había autocastrado durante años para no sentir más dolor.

A lo largo de la historia Cosmos se ve encuentra en situaciones tan peligrosas que inevitablemente se encierra en su caparazón y no deja que nadie sepa lo que está pasando en su cabeza. Esto le hace incluso perder habilidades, comienza a temer fallar en su misión y la única opción que ve es deshacerse de ese caparazón que lleva ocultando sus sentimientos durante años y tratar de gestionar los malos sentimientos que le lleguen de la manera más madura y sensata posible. Al final descubre que abrir la mente de esta manera era lo que necesitaba para fortalecerse.

7.3.3 DNEBOLA

Es un personaje con la autoestima bastante alta, capaz de hacer todo lo que se proponga, y con facilidad para la batalla. Es paciente y comprende los sentimientos de otros y además es muy protectora con sus seres queridos, en especial con Karren porque sabe que es una persona que no siempre se



17. Retrato Denébola (2019)

puede valer por si mismo y necesita bastante apoyo.

De joven siempre recibió una buena educación, y mantuvo buena relación con sus padres y familia, aunque siempre se vio muy presionada por todo lo que se esperaba de ella. Todo su ambiente familiar y de trabajo era duro pero a la vez también positivo ya que fomentaba mucho el aprendizaje y trabajo en equipo.

Aunque en ocasiones en algunos enfrentamiento pudo tener choques con adversarios que se frustraban por no poder ganarle, su familia siempre vio los celos y odio como algo poco pragmático y que no aportaba nada. Y ella más que nadie no se dejaba llevar por esos sentimientos hasta el punto de a veces hacerla parecer un poco fría.

A pesar de mostrarse como una persona calmada y con paciencia, no por ello le faltaba carácter, llegando a ser bastante intimidante con los miembros de su formación.

Antes de aparecer la oleada de demonios a lo largo de la torre, solía asistir a actos y reuniones junto a las familias con más influencia en el consejo de los 3 gremios. También había luchado en varias ocasiones en guerras internas entre clanes y mostrado sus habilidades en publico en exposiciones.

Todo parecía apuntar a que no dentro de mucho ella sería la siguiente representante de los guerreros en el gremio, pero su inesperado interés por un monje llamado Karren, que no parecía ser nadie importante descolocó un poco a su familia que terminó por retrasar la fecha.

Durante un tiempo ella invitó a Karren a numerosas cacerías de demonios, y antes de rematar a alguno de ellos, los inmovilizaba para que él pudiera examinarlos y tomar notas.

Pudieron recabar bastante información, pero poca gente parecía tomarlos en serio, incluso la familia de Denébola parecía no creerle puesto que sus investigaciones mostraban a los demonios como seres más parecidos a los ángeles de lo que se creía hasta ahora.

Tampoco confiaban en Karren ya que no tenía un cargo lo suficientemente importante como para resultar verosímil.

Su muerte a manos de un demonio muy descontrolado durante una de sus investigaciones volcó toda la culpa en el débil Karren que no pudo valerse por si mismo frente a tanta responsabilidad.

Se le dedicaron monumentos, historias y canciones como una heroína épica en la historia de los ángeles y dejó un gran legado tras de sí.

La muerte de este personaje compensa la falta de debilidades y su excesiva fortaleza, volviéndola un recuerdo bonito que se menciona varias veces a lo largo de la historia debido a su importancia dentro de su propia cultura.

De esta misma manera aunque el personaje no siga vivo su fama parece permanecer en la mente de muchos.



18. Bocetos Karren (2019)

7.3.4 KARREN

Es un joven que trabaja como monje en una iglesia, realizando trabajos variados dentro de ella. Aunque desde joven siempre se ha esforzado en sus estudios, en numeradas ocasiones ha terminado fallando en sus exámenes por lo que se ha visto relegado a un trabajo menor.

Su familia ha estado bastante rota desde que él nació y por ello entró desde muy joven en un bucle de pensamientos negativos, autodestructivos y hábitos muy poco sanos.

Tiene una personalidad, débil y pesimista, y con tendencia a la dependencia emocional.

Siempre ha tenido el deseo imperante de agradar a su madre de cualquier forma, pero frente al carácter cínico de ella solo ha recibido vejaciones y una educación basada en el miedo y maltrato físico.

Su madre le presionó mucho en sus estudios, no por el bien de su hijo sino para que elevara el estatus de la familia, pero además también pagaba todas sus frustraciones con él a pesar de que Karren siempre intentara complacerla, y por desgracia nunca sintió nada parecido al amor de parte de ella.

Tiempo después de terminar sus estudios conoció a Denébola con quien vivió sus días más felices y formó una familia, y al poco del nacimiento de su segunda hija, Denébola falleció en una batalla y esto le hizo entrar en una gran depresión.

Tanto su familia como la de ella se echaron encima de él, culpándolo de su muerte, acusándolo de ser demasiado curioso por querer investigar los demonios hasta el punto en el que había arrastrado a Denébola hasta la misma muerte.

Sobre todo fue su madre quien más hizo ver lo decepcionada que estaba con él, incluso lo acusó de asesino. Incapaz de cuidar y tomar responsabilidad de sus hijas, ambas familias tomaron a cada una en su cuidado.

Karren dejó su profesión y se encerró en su casa rumiando antiguos recuerdos, perdió total contacto con el exterior y con la realidad y nunca se atrevió a mostrarse frente a sus hijas una vez crecidas y hablar con ellas porque desde entonces no se sentía más que una decepción y carga para cualquiera.

Al volver del viaje por toda la torre, Cosmos y Andrómeda fueron a visitarlo y retomaron una relación con él que tantos años se había quedado atrás.



19. Boceto Relic de perfil (2018)

7.3.6 RELIC

Es el heredero de la familia real ashcinere y actualmente rey de los demonios, su subida al trono no es ni mucho menos la mejor, pero a pesar de la larga tradición de malos reyes en la familia real, él parece querer tomar algo de parte y mejorar un poco su reinado ya que se ve casi al borde de gobernar sobre la nada.

Su personalidad en una primera instancia resulta tan seria e impenetrable que impone y tiene una mirada profundamente penetrante que helaría los huesos a cualquiera.

Su voz es profunda, como de ultratumba. Y su forma de hablar pausada y modulada pero a la vez intimidante.

Es una persona muy avariciosa y no le importa cambiar su fachada de hombre impenetrable para ponerse agresivo si por medio de la intimidación consigue lo que quiere.

También es algo violento y agresivo, ya que pierde la paciencia con facilidad y con ello el control de sus acciones.

En su nacimiento, su hermano desarrolló una personalidad totalmente muerta así que él se aprovechaba mucho de su gemelo desde pequeño casi hasta el punto de tratarlo como una marioneta para sus juegos.

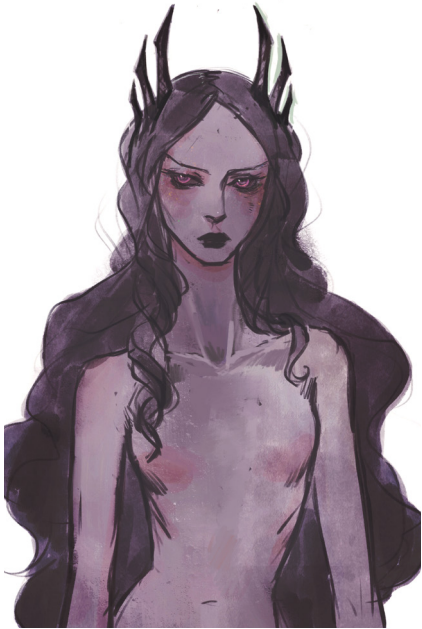
Su padre les enseñó todo tipo de cosas raras y perturbadoras, lo que influyó en el desarrollo excesivamente curioso y un tanto sádico de Relic. Ver tan de cerca las facilidades de la realeza hizo que se quisiera hacer si o si con el trono y se volvió muy avaricioso.

En su juventud había perdido bastante contacto con su hermano al verlo como alguien muy aburrido y sin interés, pero como estaba acostumbrado a controlarlo como cuando eran pequeños, de vez en cuando seguía intentándolo aunque eso les causara fuertes discusiones. Ya que él, ahora ya mayor, era capaz de defenderse físicamente aunque con respuestas totalmente inexpresivas.

En una de estas discusiones, Relic terminó con él asegurándose así el trono y se casó además con la mujer más deseada del reino, la única capaz de hacer que su hermano sintiera algo por otro ser vivo.

Relic tiene una personalidad tóxica e incapaz de compartir, y al sentir que su esposa le traicionaba comenzó a actuar mucho más agresivo y descuidar todo su reinado por culpa de no saber gestionar sus relaciones personales.

También es conocido por su famoso zoo de bestias, en donde ha retenido una gran cantidad de ángeles caídos para después comérselos. Y con los que ha experimentado y realizado actos realmente crueles para saciar su curiosidad.



20. Boceto de Munay (2019)

7.3.7 MUNAY

Es una mujer perteneciente a una familia bastante influyente en la realeza, su familia es poseedora de unas galerías subterráneas repletas de minerales preciosos y gemas, y son además influyentes comerciantes de joyas y metales.

Tiene una gran capacidad para adaptarse a su entorno, alguien que siempre sabe como actuar, siempre sabe como arreglárselas sola, tiene una mentalidad racional y calmada, y no se deja llevar por sus deseos y pasiones, y por eso mismo no es alguien que se ponga celosa o se enfade con facilidad. Tiene gran capacidad de liderazgo y una gran presencia en la sala que llama la atención de todo el mundo.

Quizás sea esta forma de pensar o su encanto natural pero ella parece que tiene una especie de magia, aunque no termina de ser magia del todo, puede ser más correcto decir una esencia que atrae a las personas. Pero no de una forma sexual sino más bien algo puro, adorador e idealizado.

Ella tiene algo que atrae a la gente y hace que no puedas parar de quererla y seguirla, a la vez ella tiene mucho amor que repartir

Esto puede chocar bastante con la forma de ser tan impulsiva de su raza, porque ella parece haber nacido con todo lo contrario, y la razón para que ella sea así es posiblemente su secreto mejor guardado.

En un baile real al que asistió su familia, conoció a gran parte de la familia real, ahí muchos hombres le pidieron matrimonio, incluso pareció despertar por primera vez el interés en el vacío hermano de Relic. Conoció también al futuro rey y sintió que había una chispa de amor real, ya que él estaba centrado en su reinado y no se iba a dejar relegar por nadie, así que lo que surgió entre ellos fue algo que no se vio afectado por la esencia de Munay.

Tuvieron un matrimonio feliz y dos hijos, pero ella en secreto de vez en cuando visitaba a un ángel caído que tenía Relic retenido en su sótano.

Ella en secreto adoraba y admiraba a los ángeles desde el momento mismo en el que descubrió que no eran un mito, sino que existían en alguna parte de la tierra

Poder conocer en persona a uno le dio la confirmación de que había más gente como ella que no sentían pertenecer a su comunidad y anhelaban vivir en la otra y convertirse en uno de ellos.

Paso muchas noches en vela con este ángel, quien además se terminó volviendo su amante, y poco a poco su matrimonio empezó a empeorar. Además de la muerte de uno de sus hijos por exceso de carne de ángel, algo que ella repudiaba totalmente, Relic se estaba volviendo cada vez más controla-



21. Boceto de Dirge (2019)

dor y celoso.

Munay comenzaba a tener más razones para huir del infierno, abandonar a su marido y alejar a su otro hijo de la influencia de él, y finalmente así lo hizo sin mirar atrás.

En sus conversaciones con el ángel caído este le había mencionado lo difícil que sería subir por la torre, así que ella incapaz de subir con su hijo se quedó en tierra firme, justo en la frontera donde termina el territorio de los demonios y empieza el de los ángeles, para intentar convencer al mayor número de viajeros los peligros de continuar su viaje. Esta magia tan atrayente que emanaba de ella mantuvo a muchos individuos con ella, y con el tiempo se formó una sociedad casi prehistorica en la cual veneraban a Munay como su reina y mesías.

Su inteligencia y madurez la ayudaron a escapar de su mundo a un lugar totalmente desconocido y la mantuvieron serena para poder sobrevivir y además ayudar a otros a hacerlo también, además de mantener un título similar al que tenía antes, aunque ya no estuviera rodeada de tantos lujos.

Tiempo después, en la madurez de su hijo, la fina línea que le mantenía cuerdo se rompió. Y cuando se vio lo suficientemente preparado para marcharse de la tierra al castillo donde nació, mató a su madre a modo de venganza por habersele apartado de todo lo que quería.

7.3.8 DIRGE

Se trata de un joven príncipe de la monarquía ashcinere y futuro heredero al trono. Nunca mostró demasiada empatía por otros seres vivos, incluyendo a su madre, padre y hermano gemelo Grief.

Cada vez que cometía un error, era brutalmente castigado físicamente por su padre, pero por algún motivo no conseguía aprender de ello y volvía a cometerlo una y otra vez por lo que el maltrato físico desde muy joven era algo casi común para él y esto hizo que desarrollara una personalidad psicópata, neurótica y explosiva.

Dirge pagaba estas frustraciones con su hermano gemelo, quien se dejaba hacer de todo debido a su personalidad pasiva, llegando hasta el punto de tratarlo como su mascota

Este personaje no posee género, no tiene ni atributos femeninos ni masculinos, y aunque de joven se le vestía con uniformes y ropa elegante se empezó a hacer más común vestirlo con camisas de fuerza y ropas especiales

para retenerlo, volviéndolo casi su uniforme de diario.

Durante su infancia aprendió de su padre a lo que se dedica un rey y pudo ver de cerca todas sus riquezas y la posibilidad de poseer casi cualquier cosa que quisiera. Tanto a él como a su hermano Grief siempre se les mimó y dio todo lo que quisieron por lo que pudieron entrar en contacto con cosas peligrosas como armas desde una temprana edad.

Ambos eran alimentados muy a menudo con ángeles caídos que la guardia personal de su padre capturaba para ellos. Comer cuerpos de ángeles sin control por parte de la realeza demoniaca había provocado durante generaciones que todos los reyes enfermaran de una enfermedad que gradualmente volvía sus cuerpos de piedra y aunque el hermano dominante era Dirge, el más glotón era Grief y debido a eso murió cuando solo era un niño.

Además cada par de gemelos de cada nueva generación parecía nacer más loco y enfermo que el anterior. Ya ocurrió con Relic y su tétrico zoo de bestias y parecía un sus hijos no mejorarían.

Cuando Munay huyó del inframundo decidió llevarse consigo a Dirge creyendo que así lo mantendría lejos de la influencia de su padre pero a la vez lo apartó de todas sus riquezas y poder haciéndolo sentir insignificante y desarrollando en él a lo largo de los años un profundo odio hacia su madre. Constantemente sufre ataques psicóticos y de ira y para reprimir su instinto caníbal lleva constantemente una camisa de fuerza y un bozal para impedir que muerda y le haga daño a alguien, y por culpa de eso termina mordiéndose el labio y haciéndose grandes heridas.

Llegando a cierta edad Dirge se reúne con las suficientes fuerzas como para volver al castillo de su padre y pero antes de eso decide matar a su madre como venganza y le coloca una corona de espinas en la cabeza a modo de halo y diciéndole que ahora por fin puede ser un ángel.

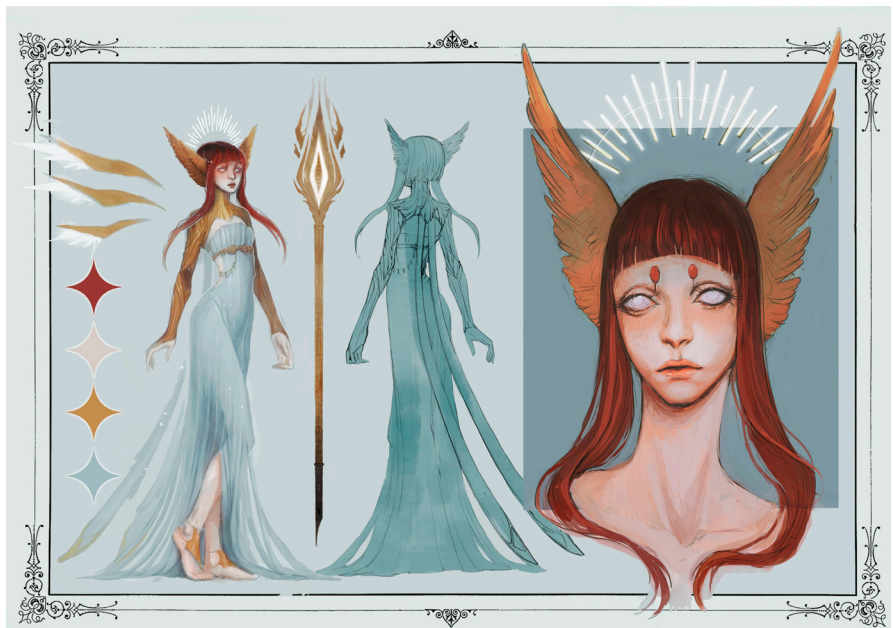


- 22. Andrómeda escribiendo (2017)
- 23. Arte final Andrómeda (2019)
- 24. Pruebas de color Andrómeda (2018)

7.4 DISEÑO DE LOS PERSONAJES

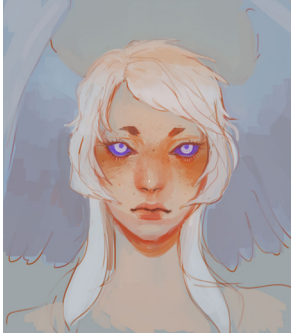
7.4.1 ARTES FINALES

Andrómeda



Este fue uno de los primeros personajes que desarrollé y de su diseño tenía claro que me gustaría que tuviera un color rojo intenso en su cabello. Me gustaba la idea de combinarlo con unos ojos ciegos, con un tono violáceo y sin pupila. Y en base de la estética que me imaginaba para la raza de los ángeles, pensé que vestirla con sedas volvería a Andrómeda un personaje muy delicado y frágil, lo cual se acercaba bastante a la idea que tenía en mente para ella.

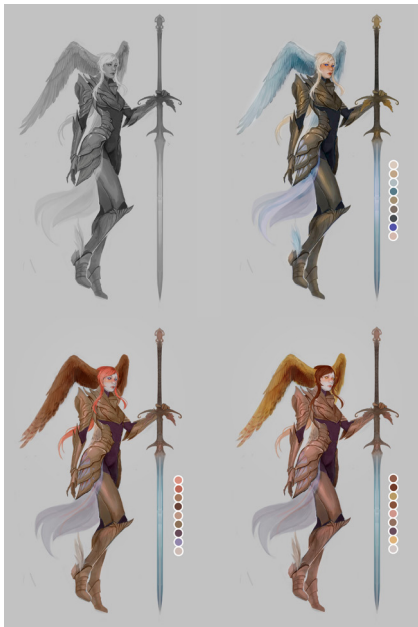




Cosmos

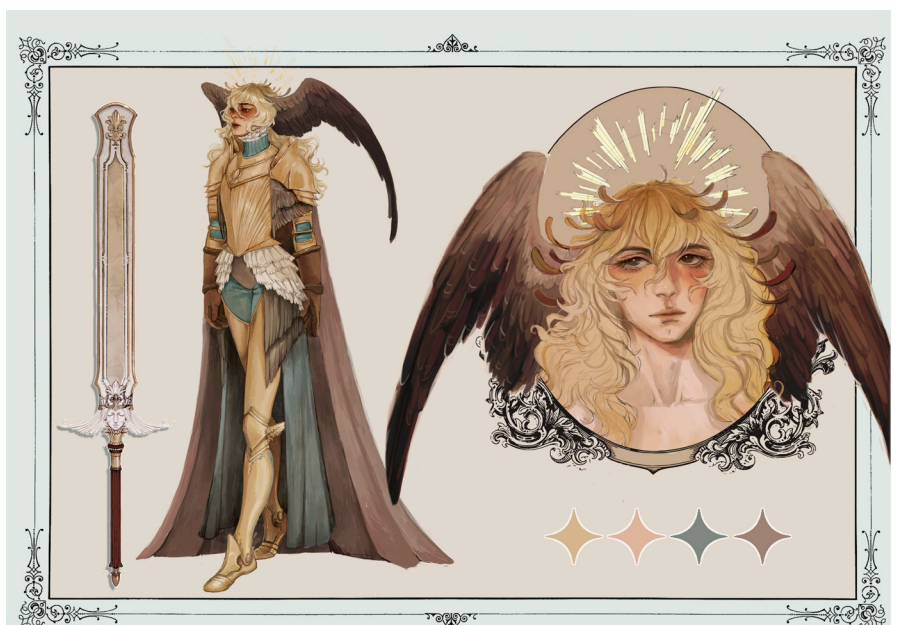


El diseño de Cosmos, aunque vario bastante en la armadura, desde el principio siempre pensé en ella como una guerrera con un pelo ondulado y rubio casi blanco. Quería darle fiera, pero una fiera sutil y elegante, y por eso le pegaba tener una mirada felina y unos ojos azules muy brillantes. Su armadura fue algo difícil de diseñar, porque buscaba combinar algo dinámico pero a vez que cubriera su cuerpo totalmente.



- 25. Retrato de Cosmos(2018)
- 26. Pruebas de color Cosmos(2018)
- 27. Arte final Cosmos (2019)
- 28. Arte final Denébola (2019)

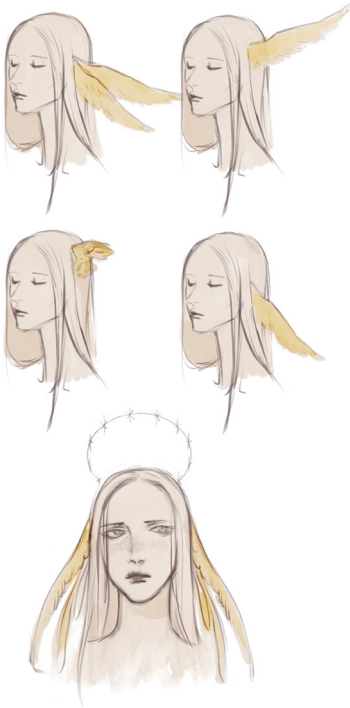
Denébola





Pensé en los padres de las dos jóvenes en una versión similar a ellas, no pretendía hacer evidente el hecho de que fueran sus padres sino más bien jugar con las exageraciones de atributos para crear personajes que fueran también importantes por sí mismo y no secundarios al tratarse de los progenitores de las dos protagonistas.

Denébola tiene un aspecto más “puro” dentro de los atributos comunes en su familia y por eso es más fuerte y pesada. Me pareció interesante usar una paleta de colores especialmente cálida en ella y ponerle unas alas de color oscuro que chocara con lo que comúnmente se ve en los ángeles. Su estatus me pedía hacerle una enorme capa que combinara con sus alas, una melena enredada y vaporosa y una armadura muy dorada.



Karren



29. Boceto de Denébola (2018)

30. Bocetos de Alas de Karren (2019)

31. Arte final Karren (2019)

En el caso de Karren intenté crearle unas vestimentas similares a las de los curas de la actualidad para remarcar el hecho de que él forma parte de una iglesia.

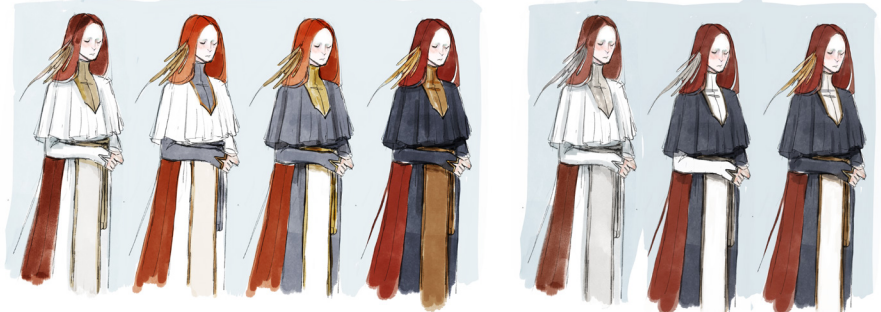
Debido a que es un personaje que claramente no forma parte de ninguna familia importante e incluso podríamos decir que es un “don nadie” sus alas son bastante pequeñas, pero dejando su pelo largo hasta el suelo conseguía darle un toque único y diferente al resto.



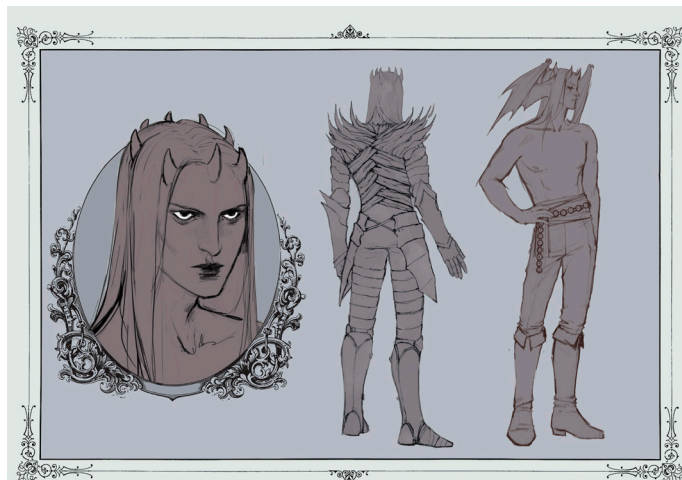
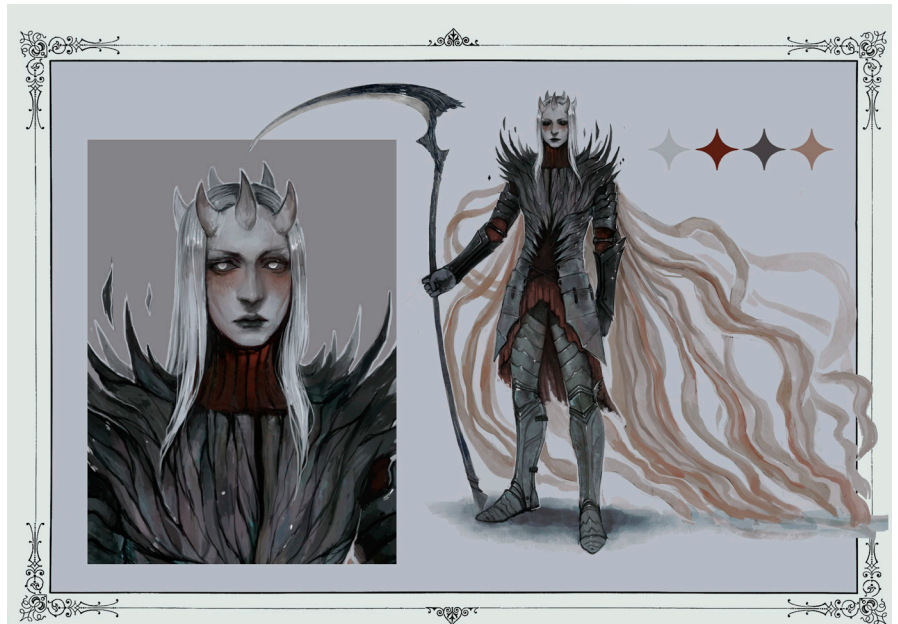
32. Pruebas de color Karren (2019)

33. Pruebas de color Relic (2019)

34. Arte final Relic (2019)



Relic



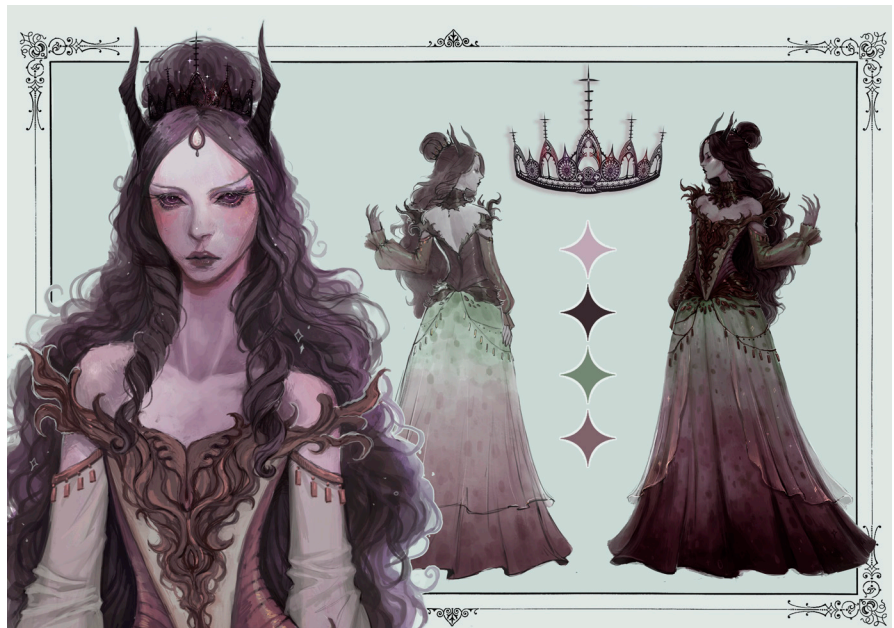
Para Relic a pesar de ser un rey, no quería darle la típica corona que se ve comúnmente en los personajes de cualquier juego, quería darle un atributo más único y se me ocurrió en una corona de cuernos como forma de matar dos pájaros de un tiro. Lo haría ver como un rey y además le daría un aspecto bastante demoníaco.



- 35. Pruebas de color Munay (2019)
- 36. Arte final Munay (2019)
- 37. Bocetos de Munay (2019)

Para tener una apariencia más imponente y que su cuerpo parezca ocupar más espacio, una capa roída o hecha de vendas era una muy buena opción. Además es un elemento que da un aire bastante místico y misterioso ya que parece que se confunde con la niebla y envuelve al personaje.

Munay

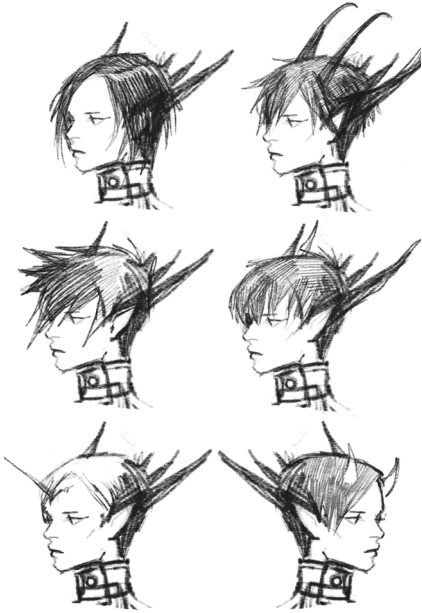


Munay fue uno de los personajes que más me costó desarrollar en cuanto a diseño. Tenía claro que quería una paleta violácea para ella, además de su peinado tan lleno de tirabuzones y un moño para recogerlo y poder colocar su corona, pero el vestido era otra historia. Al tratarse de una raza que vive bajo tierra, me gustaba darle un aire orgánico a las armaduras, como de ser viejas o estar hechas de otro material diferente al metal.

Así que me terminé por decantar por un corset con un patrón como de corteza de árbol y unas decoraciones enraizadas en los hombros.



Dirge



38. Bocetos de Dirge (2019)

39. Arte final de Dirge (2019)



Dirge fue uno de los últimos personajes a los que hice un diseño definitivo. Ya que se trata de un personaje bastante desequilibrado mentalmente y debía ser recluido cada cierto tiempo, debía llevar algo que permitiera retenerle con facilidad.

Investigué un poco como funcionan las camisas de fuerza ya que quería una para él, además de un pantalón con bastantes correas para poder inmovilizarle también de piernas, pero sin perder la parte estética. Por último, como es un personaje que con facilidad buscaba morder cosas, debía llevar un bozal. Pensé que esto mismo también podría hacer que llegara incluso a morderse el labio estando retenido por lo que le añadí una cicatriz en la boca para terminar.

8. CONCLUSIONES

Este trabajo ha sido realizado como un proyecto que abarca al rededor de un año, aunque sus comienzos empezaron en el 2016, apenas tenía un par de personajes.

Conforme fui desarrollando estos, su mundo se fue abriendo cada vez más por medio de pequeñas ideas que iba añadiendo poco a poco y algunos personajes más, hasta dar lugar en lo que es ahora.

Mientras la historia tomaba forma también ha evolucionando y madurando de la misma forma que los personajes, y por supuesto difiere bastante de cómo empezó.

Además desarrollar la trama me ha permitido madurar las personalidades de los diferentes personajes y esto me ha permitido crearlos con una forma de ser compleja influenciada por su pasado, cultura y círculo personal.

Los conocimientos adquiridos en algunas de las asignaturas cursadas a lo largo de la carrera me han ayudado bastante a definir los personajes y crear diseños acorde a sus personalidades.

En “ilustración 3D nos mostraron una manera muy exacta de crear personajes desde cero, considerando todas sus posibilidades, partiendo de ideas tan sencillas como siluetas con formas básicas y luego ir definiendo.

Me ha supuesto un reto ya que siempre he tenido una forma de trabajar un poco lenta por ser un poco indecisa a la hora de elegir elementos que van a permanecer de forma definitiva en algunos de mis trabajos. Por eso creo que este proyecto me ha ayudado a la hora de darme cuenta de que aunque haya dos cosas que quiera añadir en un mismo personaje, decantarme por una no va a hacer que olvide la otra, y que probablemente pueda aprovecharla en otra cosa.

También siento que me ha dado confianza en afianzar mis ideas porque aunque siempre he considerado que tengo un buen nivel de dibujo me costaba mucho pasar de hacer un simple boceto a finalizar una idea más ambiciosa. Así que todo este proyecto ha supuesto una oportunidad para avanzar en mi estilo artístico y saltar un bache del que me costaba salir.

Aunque debería haber marcado mejor los tiempos de producción de todos los concept arts, estoy muy satisfecha con el resultado y esfuerzo, y con poder haber dado más vida a unos personajes a los que he cogido mucho cariño.

9. BIBLIOGRAFIA Y WEBGRAFIA

[https://es.wikipedia.org/wiki/Arte_conceptual_\(dise%C3%B1o_gr%C3%A1fico\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Arte_conceptual_(dise%C3%B1o_gr%C3%A1fico))

<https://www.domestika.org/es/blog/1928-que-es-el-concept-art>

<http://magicofmaryblair.com/>

<https://es.wikipedia.org/wiki/Arc%C3%A1ngel>

https://es.wikipedia.org/wiki/Corona_de_espinas

<https://okdiario.com/curiosidades/lenguaje-torre-babel-1029959>

https://es.wikipedia.org/wiki/Torre_de_Babel

https://darksouls.fandom.com/es/wiki/Dark_Souls

Artistas:

https://en.wikipedia.org/wiki/Naohisa_Inoue

<https://www.artstation.com/scholes>

https://universe.leagueoflegends.com/es_ES/

<https://www.feverworm.com/>

<https://www.artstation.com/hooooook>

<https://www.artstation.com/exellero>

