

TFG

BESTIARIO DE SHAIIDRAIG: LIBRO ILUSTRADO DE CRIATURAS FANTÁSTICAS

**Presentado por Carlos Erades Marhuenda
Tutor: Juan Antonio Castillo Triguero**

**Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2020-2021**



**UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA**



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

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

El presente TFG es de naturaleza práctica e incluye el proceso de trabajo de dibujo digital desarrollado dentro del proyecto Shaidraig.

Este proyecto se titula Bestiario de Shaidraig: Libro Ilustrado de criaturas fantásticas. Consiste en crear un libro ilustrado a la manera de un tratado de zoología medieval con criaturas ordenadas por reinos, especies, órdenes, familias... similar al de otros juegos de rol conocidos como Pathfinder o Dragones y Mazmorras.

Es un trabajo de profundización y profesionalización en diseño e ilustración, utilizando todas las habilidades y conocimientos teóricos y prácticos obtenidos durante los cuatro años del estudio del Grado en Bellas Artes.

Shaidraig es un juego de rol que nació en Aspe de la mano de Elías González Bonmatí como un juego con una realidad en constante cambio.

La función realizada dentro de este equipo ha sido la creación e ilustración de criaturas fantásticas utilizando el *software* Clip Studio Paint.

Palabras clave: *Bestiario, Diseño, Ilustración, Fantasía, Rol*

SUMMARY AND KEYWORDS

The following TFG is practical in nature and includes the digital drawing work process developed within the Shaidraig project.

This project is titled Shaidraig's Bestiary: Illustrated Book of Fantastic Creatures. It consists of creating an illustrated book in the manner of a medieval zoology treatise with creatures arranged by kingdoms, species, orders, families... similar to other role-playing games such as Pathfinder or Dungeons and Dragons.

It is a work for delving into the professional side of design and illustration, using all the skills, theoretical and practical knowledge obtained during all four years of study of the Degree in Fine Arts.

Shaidraig is a role-playing game that was born in Aspe by the hand of Elías González Bonmatí as a game with a constantly changing reality.

The role carried within this team has been the creation and illustration of fantasy creatures using the software Clip Studio Paint.

Keywords: *Bestiary, Design, Illustration, Fantasy, Role*

AGRADECIMIENTOS

Durante el proceso de trabajo hay algunas personas a las que doy las gracias por permitirme llevarlo a cabo.

Primero, gracias a mi tutor que me ha acompañado y dado la información necesaria para el desarrollo de este trabajo y que me ha hecho las correcciones pertinentes en la preparación de la memoria.

También dar las gracias a Elías Bonmatí y a Abraham Díez por permitirme trabajar junto a ellos y formar parte de su gran proyecto Shaidraig.

Por último, también, por supuesto, gracias a mi familia que me ha apoyado de forma incondicional durante toda la carrera.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	6
1.1. ELECCIÓN DEL PROYECTO.....	6
1.2. EL PROYECTO SHAIDRAIG.....	7
1.2.1. Nacimiento del proyecto.....	7
1.2.2. Elementos que componen el proyecto de Shaidraig.....	8
1.2.3. Eventos principales.....	9
1.2.3.1. Feria del Ocio Alternativo de Aspe.....	9
1.2.3.2. Salón del Manga IFA 2019.....	9
2. OBJETIVOS	10
2.1. OBJETIVOS GENERALES.....	10
2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	10
3. METODOLOGÍA	10
3.1. METODOLOGÍA PROYECTUAL Y DE DISEÑO.....	11
3.2. FASES DEL PROYECTO.....	12
3.2.1. Fase de conceptualización.....	12
3.2.2. Fase de investigación y documentación.....	13
3.2.3. Fase de producción.....	13
3.3. MARCO TEÓRICO.....	14
3.3.1. Diseño y Comunicación visual.....	14
3.3.2. Dibujo científico e ilustración fantástica.....	16
3.3.2.1. Nacimiento y evolución del bestiario medieval.....	16
4. REFERENTES Y FUENTES PRINCIPALES	19
4.1. LOS JUEGOS DE ROL Y SUS MODALIDADES.....	19
4.2. JUEGOS DE ROL DE REFERENCIA.....	20
4.2.1. Dungeons & Dragons.....	20
4.2.2. Magic: The Gathering.....	20
4.2.3. Pathfinder	20
4.3. FUENTES DOCUMENTALES E ILUSTRADORES.....	21
4.3.1. Raymond Swanland.....	21
4.3.2. John Avon.....	21
4.3.3. Winona Nelson.....	22
4.3.4. Jaemin Kim	22
5. DESARROLLO Y RESULTADOS DEL TRABAJO	23
5.1. CONCEPTUALIZACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS REFERENTES.....	23
5.1.1. Bocetos.....	23
5.1.2. Ilustraciones.....	25
5.2. DISEÑO Y MAQUETACIÓN DEL BESTIARIO.....	33
5.3. ELABORACIÓN DEL PROTOTIPO Y VENTA DEL PRODUCTO.....	34
5.3.1. Encuadernación	34
5.3.2. Venta del Bestiario de Shaidraig.....	35
6. CONCLUSIONES	35
7. BIBLIOGRAFÍA	37
8. ÍNDICE DE FIGURAS	39
9. ANEXO	Examinar

1. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo consiste en ilustrar 26 criaturas (13 criaturas principales y 13 que denominamos familiares) para incorporarlas al Volumen 2 del Bestiario de un juego llamado *Shaidraig* que explicaremos a continuación. Junto a las ilustraciones aparecerá la información y los datos relativos a cada una de ellas: familia, reino, características anatómicas... Como el proyecto *Shaidraig* ya cuenta con un Volumen 1 del Bestiario, se ha seguido el estilo de este a la hora de la maquetación para que haya una continuidad. Nuestro trabajo se integrará en el Volumen 2 del Bestiario junto al trabajo del otro diseñador con el que cuenta el proyecto.

1.1 ELECCIÓN Y ENCARGO DEL DISEÑO

La idea del trabajo fue fruto del interés que desde hace muchos años he tenido en los juegos de fantasía, sobre todo en uno de cartas muy conocido: *Magic*. He jugado y participado en torneos desde hace mucho tiempo, y también he invertido en cartas y en otros productos relacionados. Al entrar en este mundo, conocí a Elías Bonmatí, quien me habló de un proyecto personal llamado *Shaidraig*, y me invitó a participar creativamente en el mismo. De las opciones posibles, elegí ocuparme del diseño e ilustración de parte del bestiario, pues siempre me he sentido atraído por los mundos de criaturas fantásticas.

Actualmente dentro de la clasificación de los juegos¹, los de rol forman una parte importante de la industria dirigida al ocio, muy popular sobre todo entre los jóvenes. A pesar de la preponderancia doméstica que ha ido tomando internet, reunirse entre amigos alrededor de una mesa para jugar a juegos no electrónicos sigue atrayendo a una buena parte del público. Este interés se puede comprobar claramente en el número creciente de jornadas, encuentros y número de participantes, tanto jugadores de rol veteranos como recientes, iniciados o simples curiosos deseosos de descubrir nuevas clases de juegos. Hay muchas asociaciones y tiendas donde se juega a rol, pero sobre todo se practica en casas particulares.

Un artículo de una publicación especializada en tecnología *Xataka* nos cuenta por qué los juegos de rol atraen a los adolescentes de hoy:

Cuenca (2019) "Pues sinceramente, es algo tan simple como que en un videojuego te crean un entorno en el que tienes limitaciones; en el rol no, el rol es como ese motor de juego y código soñado que siempre cambia según el jugador interactúa".²

El creciente fenómeno social de los juegos acompaña inevitablemente al de la actividad editorial, lo que impulsa a traducir juegos extranjeros y a continuar publicando nuevos juegos españoles, como por ejemplo *Satarichi*. Es en este contexto en el que se sitúa este trabajo.

¹ Actividad recreativa física o mental en la que compiten dos o más personas sometándose a unas reglas.

² CUENCA, Domingo. *La nueva generación de jugadores de rol: los nacidos después del año 2000*.



1. Abraham Diez: Logotipo de Shaidraig ,2018

1.2. EL PROYECTO SHAIIDRAIG

1.2.1. Nacimiento del proyecto

El 27 de noviembre de 2018 arrancó la campaña de *crowdfunding* o microfinanciación ³ a través de la plataforma Verkami ⁴ del proyecto *Shaidraig*, un juego de rol que abarca todo un mundo original creado por Elías González Bonmatí. La idea surgió hace más de 12 años y nació de la pasión de su creador por los juegos de rol, quien comentó en una entrevista al periodista Jose Francisco Erades (2018): “empecé a probar unos y otros. Había ideas muy buenas, pero en todos me faltaba un algo y me gustaban cosas de todos. Entonces me planteé qué es lo que para mí es un juego lo mejor posible a mi modo de entender”.

El término *Shaidraig* se relaciona directamente con dos conceptos:

El primero de ellos es un espacio, un planeta creado en un universo de fantasía que ha sido desarrollado desde sus orígenes. De hecho, existen documentos escritos donde se relata la formación del universo y su expansión, la formación del planeta, los milenios de historia que han dado forma al mismo hasta el presente y las historias que han conformado las sociedades racionales.

El segundo es una representación en un juego, el desarrollo de un rol que transcurre en el momento presente dentro del planeta con su mismo nombre. Como en cualquier otro juego de este tipo, el jugador elige un personaje y actúa identificándose con las características propias del mismo. Se puede jugar mediante dos modalidades diferentes: como rol *en vivo* o rol *en mesa*. *Shaidraig* está ambientado en un mundo de “fantasía realista” donde los jugadores pueden disfrutar de aventuras como en muchos otros juegos, pero con el añadido de que se respetan las leyes de la física y se emplean técnicas reales, como las mostradas en las cartas del juego.

Este juego está dirigido, tanto a jugadores que deseen comenzar en el mundo del rol como a veteranos a los que les apetezca una experiencia más realista a la hora de embarcarse en la aventura. Pero *Shaidraig* no quiere limitarse simplemente a un juego que se pueda adquirir comercialmente, pues, en palabras de su creador: “El mundo persistente que hemos creado, no es algo que se pueda adquirir, sino que es una experiencia que vivir, una experiencia a construir y, sobre todo, una experiencia a disfrutar”.

Y es que adquirir material para el juego y disfrutarlo solo es parte de la experiencia. El cambio en *Shaidraig* es algo constante, como explica Elías: “aquellos que participan en el mundo persistente, viven experiencias únicas que dejan su impronta en la historia del planeta *Shaidraig*. Sus actos se reflejan en el devenir de los tiempos”. Cada vez que se juega una partida, se lleva un registro de lo que acontece en el mundo. Estos acontecimientos se van narrando y los jugadores pueden influir en el mundo y a la inversa. Para conseguir que las hazañas de los jugadores queden guardadas para que el



2. Abraham Diez: Página web de Shaidraig ,2018

³ El término microfinanciación se emplea a menudo para referirse al mecanismo de financiación de proyectos por medio de pequeñas aportaciones económicas de una gran cantidad de personas. proyectos artísticos, libros...

⁴ Verkami es una de las plataformas más importantes de microfinanciación en el contexto español. De origen catalán y fundada en 2010, se encuentra pensada principalmente para ayudar a pequeños artistas y creadores a dar el salto. Su porcentaje de éxito es del 70%.

mundo persistente avance, están diseñando herramientas digitales para que, tanto los personajes como sus objetos y sus acciones, queden bien guardados.⁵

1.2.2. Elementos que componen el proyecto de Shaidraig

El universo de *Shaidraig* cuenta con diversos libros, como el manual de reglas, clásico de los juegos de rol, y un bestiario donde se catalogan las distintas criaturas del mundo, además de otros materiales. Veamos cada uno de estos elementos:



El libro de reglas contiene toda la información para poder iniciar una partida. Dispone de reglas para la creación y gestión de personajes, datos sobre el mundo y las culturas, además de recursos para poder utilizar las armas para el combate, y la energía en manos de los manipuladores...



El Tratado de Zoología o Bestiario es una enciclopedia medieval que desvela hasta los datos más ínfimos de las criaturas del planeta *Shaidraig*. En él se pueden conocer desde las costumbres familiares de cada especie, hasta lo que comparten con todos los seres de las especies relacionadas o incluso el funcionamiento interno de cada ser.

La pantalla del director de juego está hecha a medida y dispone de tablas de datos por detrás, y de una imagen de una escena épica de combate en un bosque,

Los mazos de cartas están creados en base a técnicas de combate reales extraídas de antiguos tratados medievales.

Una caja de madera pequeña grabada con el logo del juego y decorada, con un tamaño adecuado para almacenar cartas, contadores de juego, dados y miniaturas y una caja con tapa de cristal del tamaño de un libro grande donde guardar gran parte del material necesario para una partida.

La biblioteca online que es una aplicación de desarrollo propio donde se puede consultar todo el material digital de cada jugador del mundo de *Shaidraig*.

Además, se han editado una revista, un cuento y un libro ilustrado con las aventuras de dos personajes de *Shaidraig*, Alindor y Dribus.⁶



Abraham Díez: *Diferentes elementos del juego Shaidraig, 2018-2019*

3. Libro de reglas

4. Mazo de cartas

5. Revista, Primer número

⁵ ERADES, Jose Francisco, *Shaidraig te invita a unirte a la aventura*.

⁶ VERKAMI, *Shaidraig, juego de rol*.

1.2.3 Eventos principales

Se han realizado diferentes eventos para dar a conocer *Shaidraig*. Debido a la pandemia, no se pudieron realizar eventos ni en 2020 ni en 2021.

1.2.3.1 Feria del Ocio Alternativo de Aspe

En 2019 *La Feria del Ocio Alternativo de Aspe* contó con 5 tipos de juegos: de mesa, de rol, de cartas y dados, juegos infantiles, y *wargames*⁷, todos siguiendo una línea argumental común perteneciente al proyecto *Shaidraig*. Se montó, además, una tienda y una taberna para la reunión de los jugadores, y se realizaron espectáculos y combates, y se organizaron clases de esgrima medieval.

Según el periodista Erades (2019) que cubrió el evento, de las 150 personas que asistieron al evento, 100 eran participantes de rol, tanto de sus juegos como de la aventura gremial. En la provincia de Alicante se tienen registrados 506 jugadores de rol.⁸

1.2.3.2. Salón del Manga IFA 2019

Al stand presentado en el Salón del Manga celebrado en IFA en 2019, acudieron unas 700 personas, y muchas de ellas jugaron partidas de rol en mesa de *Shaidraig*. El Salón del Manga de IFA no se ha celebrado ni en 2020 ni en 2021 por el covid-19 ya que se suele celebrar en abril.



6 y 7. Jugadores de rol en vivo de *Shaidraig* en la Feria del Ocio Alternativo de Aspe 2019

8. Stand *Shaidraig*, IFA Salón del Manga 2010

⁷ Un *wargame* es un juego en el que se recrea una guerra o una batalla, donde los jugadores despliegan sus unidades en un tablero y realizan operaciones militares con ellas contra sus oponentes

⁸ ERADES, Jose Francisco. *La aventura llega a Aspe de la mano del Ayuntamiento y de Shaidraig*.

2.OBJETIVOS

2.1 OBJETIVOS GENERALES

El objetivo principal buscado en este TFG es diseñar varias criaturas fantásticas para un Bestiario desarrollado para el proyecto que se acaba de explicar con el nombre de *Shaidraig*. Nuestra contribución al libro ilustrado consistirá en el diseño y maquetación de 13 criaturas de diferentes especies y con características y costumbres propias, al estilo de los bestiarios medievales para que los jugadores puedan conocer las bestias a las que podrán enfrentarse en el transcurso del juego. Como se ha dicho anteriormente, de cada bestia se realizan dos ilustraciones diferentes que se maquetan en su contexto.

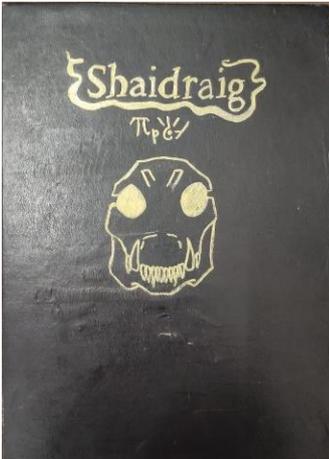
2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

El primer objetivo específico es ilustrar 13 bestias fantásticas. De cada bestia se realizan dos ilustraciones: una principal y otra de costumbres. Tenemos, pues, un total de 26 ilustraciones. Se irán haciendo según nos la demande el creador del juego por lo que al finalizar este TFG igual falte alguna.

El segundo es redactar la descripción de cada bestia a la manera de un tratado de zoología medieval: familia a la que pertenece, orden, características morfológicas... con los datos que nos ofrece el creador del juego e investigando por nuestra cuenta sobre bestias de características similares.

El tercero es maquetar cada una de las ilustraciones en un diseño de página junto al texto descriptivo. Seguimos la maquetación del primer volumen del Bestiario, es decir, la que nos ofrece Abraham Díez que es el otro ilustrador del proyecto.

Y el último es encuadernar el trabajo maquetado para obtener el producto artístico en formato libro.



9. Abraham Díez: *Bestiario de Shaidraig, Vol. 1*, 2018

3. METODOLOGÍA

La metodología se entiende como la serie de métodos y técnicas de rigor científico que se aplican sistemáticamente durante un proceso de investigación para alcanzar un resultado teóricamente válido. Así, pues, en todo trabajo o proyecto se parte de una posición teórica que conduce a la selección de métodos concretos acerca del procedimiento destinado a la realización de tareas vinculadas a la investigación, el trabajo o el proyecto. En nuestro caso, la metodología a seguir más adecuada es la proyectual y de diseño y hemos considerado que lo más apropiado es basarnos en las pautas marcadas por Bruno Munari.

3.1. METODOLOGÍA PROYECTUAL Y DE DISEÑO

Según Munari (1983) “El método proyectual consiste en una serie de operaciones necesarias, dispuestas en un orden lógico dictado por la experiencia. Su finalidad es la de conseguir un máximo resultado con un mínimo esfuerzo [...]. La serie de operaciones del método proyectual obedece a valores objetivos que se convierten en instrumentos operativos en manos de proyectistas creativos. El método proyectual no es algo absoluto y definitivo; es algo modificable si se encuentran otros valores objetivos que mejoren el proceso. Este hecho depende de la creatividad del proyectista, que al aplicar el método puede descubrir más aspectos que le permitan mejorarlo”.⁹

Por tanto, las operaciones secuenciadas en un orden lógico en un proyecto de diseño podemos decir que según Munari consistirán en: definir nuestro problema sabiendo si vamos a poder resolverlo; detectar los elementos para solucionarlo y delimitar las acciones y el campo para conocer las operaciones que servirán para definirlo; definir el tipo de solución que se quiere dar; descomponer el problema en subproblemas para conocer sus particularidades.

Debemos definir el objetivo del proyecto que en nuestro caso es el trabajo final del grado para el Grado en Bellas Artes en la Universidad Politécnica de Valencia. Este proyecto va enfocado al ámbito del estudio y profesionalización en la producción en diseño e ilustración, creando una serie de ilustraciones de bestias fantásticas al estilo de un bestiario medieval para un juego de rol llamado *Shaidraig*.

La descripción de los referentes, las operaciones y estrategias se materializarán en lo que se conoce como *briefing*. Este es un informe que sirve como punto de partida en los proyectos de diseño y contiene toda la información necesaria acerca del mercado, el producto, la planificación y todas las condiciones iniciales para complementar con éxito el proyecto

En el *briefing* también viene un cronograma, que es un método utilizado para organizar las fases del proyecto en el tiempo y establecer un plan de trabajo.

Nuestra idea era realizar este proyecto para presentarlo en julio del 2020, pero debido a la pandemia del covid-19 se tuvo que retrasar. Desde septiembre de 2020 se buscó un tutor para este proyecto y solo se tuvo negativas por uno u otro motivo. Hasta diciembre de 2020 no se encontró tutor por lo que este

⁹ MUNARI, Bruno. *¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual*.

proyecto comenzó en enero de 2021 para ser entregado en la primera semana de julio de 2021.

Nuestro **cronograma** es el siguiente, en el que indicamos las fechas aproximadas de cada una de las fases en las que se divide nuestro proyecto:

Fase de conceptualización

10 de enero: inicio del proyecto.

12 de enero- 22 de enero: planteamiento y generación de ideas.

Fase de investigación y documentación

23 de enero - 10 de febrero: estudio sobre los referentes y antecedentes.

Fase de producción

10 de febrero -30 abril: elaboración de bocetos y de las ilustraciones.

2 de mayo-29 de junio: redacción y maquetación del bestiario y de la presente memoria.

30 de junio - 5 de julio: revisión general del proyecto.

6 de julio: entrega del proyecto.

En conclusión, diremos que la metodología es la organización de los procesos del proyecto, la recopilación de información sobre el tema y los elementos que se utilizan en el desarrollo de este.

3.2. FASES DEL PROYECTO

Las fases de este proyecto son la conceptualización, la documentación o investigación y la producción. Veamos a continuación en qué consiste cada una de ellas:

3.2.1 Fase de Conceptualización

Al comenzar un proyecto, debemos realizar determinadas acciones y debemos dar unos pasos que nos ayuden a resolver nuestro problema. El primer paso en todo proyecto es la conceptualización. Nuestro cerebro realiza una actividad mental llamada conceptualización que consiste en abstraer y sintetizar información del medio para formar una estructura de conocimiento que nos ayude a comprender alguna parte de la realidad. Es decir, conceptualizar es el proceso por el cual una persona genera una idea propia sobre un tema específico para facilitar la comprensión de este.

El pensamiento creativo viene determinado en gran medida por cómo interpretamos los eventos que nos rodean. Esto explicaría algunas diferencias interindividuales, ya que las acciones de selección que ponemos en juego durante la percepción definen en gran medida los detalles que la mente abstrae en el momento de formar un concepto.

Un proceso de conceptualización de un diseño consiste, pues, en definir las ideas base y principales que serán utilizadas para la estructuración de nuestro propósito y que, a su vez servirán para orientar el diseño.

3.2.2 Fase de investigación y documentación

Continuando con las acciones y pasos que debemos realizar para resolver nuestro problema, en una segunda fase estarán la documentación y recopilación de datos, para saber qué productos de similares características están en el mercado; el análisis de los referentes nos proporciona información acerca de la resolución del problema general y de los subproblemas, pues de él obtendremos información acerca de los valores funcionales y de una serie de consideraciones estéticas.

En este punto la idea inicial que teníamos acerca del problema cambiará por una serie de operaciones que habremos definido en lo que Munari (1983) llama creatividad. “La creatividad reemplazará a la idea intuitiva, así pues, la creatividad tomará el lugar de la idea inicial y se procederá según su método, manteniéndose dentro de los límites del problema, derivados del análisis de los datos y de los subproblemas”.¹⁰

A partir de aquí es cuando se pueden explorar las posibilidades matéricas y tecnológicas experimentando las distintas posibilidades aplicables a nuestro proyecto. Las pruebas experimentales nos proporcionarán información acerca del uso y de la técnica, de forma que podremos empezar a buscar la solución definitiva. Para dar vida a nuestra bestia, se toman unas referencias que en nuestro caso son de dos tipos: los bestiarios de los juegos de rol y los artistas en los que nos inspiramos.

A continuación, seguiremos con la elaboración de bocetos y maquetas que nos permitan obtener modelos para demostrar las posibilidades reales que plantea nuestro proyecto para poder verificar y, si es posible, costear nuestros modelos. Aquí podrán sufrir modificaciones según las conclusiones que hayamos extraído hasta que sean válidos y cumplan nuestros objetivos materializándose en un prototipo.

3.2.3. Fase de producción

La última fase, la de producción, está destinada a ejecutar todas las operaciones señaladas anteriormente en el orden lógico que hemos trazado de manera específica en nuestro proyecto de diseño. Los bocetos y dibujos previos a modo de testimonio gráfico también nos pueden servir para entender mejor los detalles y relacionarnos con otras personas. El prototipo realizado reunirá todas las condiciones específicas que seguiremos en nuestro proceso de diseño.

En esta fase, pues, se mejora el boceto que hemos elegido porque se adapta mejor a nuestras necesidades hasta que sea una base de la ilustración

¹⁰ Ibid.

Seguidamente se va pintando el dibujo con el *software (Clip Studio Paint)* y se perfecciona el dibujo hasta darlo por acabado. El proceso seguido es el del dibujo tradicional, pero con un medio digital. No se dibuja por capas lo que facilita la corrección, sino todo en una misma capa. Una vez leí unas palabras de Mark Rosewater diseñador jefe del juego Magic, "*Limitation breeds creativity*", es decir, las limitaciones brindan la creatividad. Intento aplicar esa frase con el fin de mejorar mi técnica.

A continuación, se concreta el fondo y la tipografía del texto y se decide sobre la maquetación y composición de la página. Una vez tomada la decisión, se maqueta.

Finalmente se envía a imprimir a un establecimiento de Elche y se encuaderna a mano de manera artesanal, a demanda del cliente, pues es un proceso muy laborioso.

3.3. MARCO TEÓRICO

3.3.1. *Diseño y comunicación visual*

Munari (1985) dirá: "Imágenes que, como todas las demás, tienen un valor distinto, según el contexto en el que están insertas, dando informaciones diferentes. Con todo, entre tantos mensajes que pasan delante de nuestros ojos, se puede proceder al menos a dos distinciones: la comunicación puede ser intencional o casual".¹¹

Así pues, las imágenes, la composición y la jerarquía en el diseño son fundamentales para que haya una adecuada comunicación visual y que se entienda correctamente lo que quiere decir el artista-diseñador. En nuestro caso, el diseño de un libro ilustrado es "una comunicación intencional y debería ser recibida en el pleno significado querido en la intención del emisor".¹²

Una comunicación visual intencional presenta dos tipos de información: estética y práctica. La información práctica es la que atiende a cuestiones objetivas, y la estética en la subjetividad. Podemos decir que las ilustraciones tienen que ver con la información estética, y la maquetación y el diseño con la parte práctica donde vamos a tratar de resolver problemas a través de una investigación de las características del diseño del producto.

Munari (1985) también hace referencia al mensaje visual como parte de un proceso donde el artista es el emisor y se han de atravesar una serie de filtros (sensoriales, operativos y culturales) antes de llegar al receptor, donde se espera que éste tenga una reacción interna o una respuesta externa.

Los mensajes tienen una serie de *componentes* y se pueden dividir en dos partes: "una es la información propiamente dicha, que lleva consigo el mensaje y la otra es el soporte visual. El soporte visual es el conjunto de elementos que hacen visible el mensaje, todas aquellas partes que se toman en consideración y se analizan, para poder utilizarlas con la mayor coherencia respecto a la información".¹³ Se pueden señalar diferentes elementos morfológicos que

¹¹ MUNARI, Bruno. *Diseño y comunicación visual*.

¹² Ibid.

¹³ Ibid.

componen las imágenes y es importante conocerlos para manejarlos en nuestros diseños.

Para Arnheim (1993) los elementos más importantes que debemos considerar en la percepción visual son: el equilibrio, la forma (conceptual), la forma (perceptual), el desarrollo, el espacio, la luz, el color, el movimiento, la dinámica y la expresión.¹⁴

Según López (2016) “la relación entre la imagen y el texto ha ido configurándose en paralelo a los avances del conocimiento y se ha convertido en el mejor vehículo de contenidos complejos; al extremo de que, en muchos casos, su presencia deja de ser necesaria para hacerse imprescindible”.¹⁵ De este modo podemos decir que la imagen juega un papel esencial en todo diseño, y que, aunque compita con el texto, es incluso más importante que el texto en lo que se quiere comunicar.

Si hablamos de la importancia de las imágenes artísticas en nuestra sociedad y cultura visual, podemos señalar lo que Cabezas (2016) dirá al respecto: “Al formar parte de nuestra experiencia visual, las imágenes pueden concebirse como un instrumento de conocimiento; sobre ello, al menos desde el Renacimiento, podemos hablar de la importancia y eficacia de las imágenes de una cultura visual en la que el arte ocupó un lugar de privilegio”.¹⁶

Por último, también hay que señalar que Barthes (1986) dice que la imagen es más antigua que la escritura, y que ha sido usada para comunicar desde civilizaciones primitivas y parcialmente analfabetas, hasta la contemporaneidad, lo que permite resaltar su autonomía e importancia con respecto a los textos.¹⁷

En el caso de la ilustración, esta ha tenido gran importancia como un recurso de comunicación visual, y ha favorecido la comprensión de textos y la transmisión de mensajes en ámbitos educativos, científicos y culturales. Las imágenes son transmisoras de conocimientos gráficos a través de la descripción.

Los ilustradores han basado su trabajo en encontrar una imagen que se relacione y conviva con el texto, pero a medida que pasaba el tiempo, las ilustraciones pasaron a ser más que sólo imágenes.

¹⁴ ARNHEIM, Rudolf. *Arte y percepción visual*.

¹⁵ LÓPEZ, Inmaculada. “Una introducción al dibujo científico”. En: *Dibujo científico. Arte y naturaleza, ilustración científica, infografía, esquemática*.

¹⁶ CABEZAS, Lino. “Modelos de configuración de la imagen científica”. En: *Dibujo científico. Arte y naturaleza, ilustración científica, infografía, esquemática*.

¹⁷ BARTHES, Roland. *Lo obvio y lo obtuso*.

3.3.2. Dibujo científico e ilustración fantástica

Según López (2016) “Hacia el siglo XVI las disciplinas comienzan a diversificarse y desarrollarse de manera autónoma, por lo que la Historia Natural se vincula ahora al estudio de la Tierra y al reino animal y vegetal, con la principal finalidad de fomentar el afán recopilatorio, que hace aumentar los campos de estudio en lo que se ha dado en llamar enciclopedismo medieval, pero sin llegar a abordar el problema de la clasificación, que hasta el siglo XVIII no empieza a encontrar respuesta”.¹⁸

Miranda (2015) dirá sobre este tema: “en la era preenciclopédica, la zoología fantástica y la real fueron ayudante, vehículo, transfiguración y fiel acompañante de dioses, héroes y mortales. Cada criatura abraza un valor particular en un lenguaje altamente simbólico. Desde el mito primigenio del Minotauro, su presencia en el arte ha aludido a la naturaleza toda, así como a episodios mitológicos, sagrados y profano”.¹⁹

Todo ello nos lleva a plantear que un bestiario transmite un conocimiento sobre unas criaturas, a través de unas imágenes muy descriptivas, que son completadas con un texto científico. En el presente bestiario cada criatura aparece con una imagen central y con una imagen complementaria a la que llamamos familiar que muestra algún uso o costumbre de esta: alimentación, apareamiento... y otras secundarias sobre anatomía.



10. Aberdeen: *Bestiario*,
El Fénix Folio 56 recto

3.3.2.1 Nacimiento y evolución del bestiario medieval

Es comúnmente aceptado que el bestiario es la evolución del *Physiologus* que es un manuscrito redactado en griego por un autor desconocido, y compilado con fines moralizantes. Probablemente se escribió en Alejandría, entre el siglo II y el IV. Fue uno de los libros más populares de la Edad Media. El *Physiologus* contiene un conjunto de descripciones de diversos animales, criaturas fantásticas, plantas y rocas, la mayoría con frases y sentencias moralizantes. De cada animal se muestra su descripción y se narran varias anécdotas, pero todo ello con sentencias morales y cualidades simbólicas del mismo. Algunos manuscritos poseen ilustraciones.

El libro fue traducido al latín hacia el año 400, y después a otros idiomas europeos y orientales. Aunque no se ha conservado el texto original griego, perduran varias versiones del *Physiologus* en manuscritos ilustrados, que son traducciones de texto en latín, como el Bern *Physiologus*. Muchos textos y libros enciclopédicos de la época medieval contenían numerosas alusiones al *Physiologus*, como las *Etimologías* de Isidoro de Sevilla, ejerciendo gran influencia en el simbolismo religioso de diversas imágenes medievales, tales como el Fénix o el pelícano. Esta obra influyó durante cientos de años el pensamiento de muchos europeos, siendo el predecesor de los bestiarios medievales.

¹⁸ LÓPEZ, Inmaculada. “Una introducción al dibujo científico”. En: *Dibujo científico. Arte y naturaleza, ilustración científica, infografía, esquemática*.

¹⁹ MIRANDA, Alfonso. *Zoología fantástica*.



11. Leviatán, bestia marina del Antiguo Testamento

Un bestiario, del latín *bestiarius*, es una colección de textos e ilustraciones de animales, ya sea reales o fantásticos, que se realizaban en la Edad Media. Aparecieron durante los siglos XII y XIII, como una guía para que el ser humano de la época conociera los peligros a que podría enfrentarse en su viaje, especialmente por el desconocimiento de las criaturas que pudieran acechar en los peligrosos bosques, que eran lugar de acontecimientos inesperados. Para la época, eran considerados como un manual de supervivencia básica que advierte sobre las capacidades, características y una representación artística de su apariencia.

El bestiario cobró vital importancia para advertir a los navegantes sobre las zonas más peligrosas del mar, que usualmente, eran el hábitat de monstruos marinos capaces de destrozarse embarcaciones. Durante el descubrimiento de América, las tierras del nuevo mundo fueron representadas como lugar de aparición de todo tipo de seres fantásticos y especialmente demonios.

Un tipo de bestiario es el mitológico que recopila animales y criaturas mitológicas monstruosas, quiméricas e irreales. Algunas bestias mitológicas se caracterizan por reunir atributos animales y humanos, otras, quizá incluso más "monstruosas" reúnen simbólicamente la combinación de dos especies animales. Estas criaturas, junto a muchas otras, fueron consideradas reales durante mucho tiempo, combinando tanto elementos del imaginario popular, supersticiones, mitos y leyendas de sucesos que los seres humanos durante gran parte de la edad media no conseguían explicar del todo.

4. REFERENTES Y FUENTES PRINCIPALES

4.1. LOS JUEGOS DE ROL Y SUS MODALIDADES

Pasamos a explicar qué es un juego de rol, su dinámica y dónde entraría el bestiario dentro de este universo. También debemos tener en cuenta, como hemos señalado anteriormente, que un juego de rol se puede jugar en dos modalidades, tanto en mesa como en vivo. Vamos, pues, a explicarlo brevemente:

Un juego de rol es un juego interpretativo-narrativo en el que cada jugador interpreta un personaje ficticio, con una serie de características propias que lo definen. La interpretación del personaje no debe ser tan rigurosa como en una obra de teatro.

La historia se va creando con el transcurso de la partida, la cual está supervisada por el llamado director de juego o *máster*. El director de juego es quien cumple las funciones de narrador de la historia y mediador entre los jugadores, e interpreta a aquellos personajes no jugadores y a todos los demás elementos de la ambientación: animales, plantas, meteorología, criaturas fantásticas...

El rol, como hemos señalado se juega en dos modalidades diferentes, tanto en mesa como en vivo:

En el **rol en mesa** todas las características de un personaje se indican en una hoja de personaje, que varía según el sistema de juego. Se suelen seguir

unas pautas de juego preestablecidas y conocidas como sistema de juego, aunque se pueden jugar partidas sin más aporte que el de la imaginación.

Las partidas o sesiones suelen estar ambientadas en un tiempo/mundo o escenario de campaña, lo que da una continuidad y realismo al juego.

Aunque se puede jugar con la simple comunicación entre director de juego y jugadores, una partida típica consta de los siguientes elementos:

Mesa, sobre la que se pone el material necesario para jugar y alrededor de la cual se sientan los jugadores.

Hojas de papel, lápices y otros elementos para tomar apuntes, dibujar mapas o realizar otra clase de dibujos descriptivos.

Dados de diferente número de caras (cuatro, seis, ocho, diez, doce y veinte). Son los que aportan la parte de azar objetivo que hay en la resolución de toda acción del personaje o de todo evento que suceda en el mundo de juego. En general el director de juego pide a los jugadores tiradas de dados para acciones que o bien tienen cierta dificultad o bien pueden generar un conflicto de intereses.

Libros para consultar normas, aventuras prefabricadas o datos interesantes. Para completar estos juegos, se suelen publicar otros libros como los bestiarios o tratados de zoología que enriquecen el universo de ficción en el que se desarrollan las aventuras.

El **rol en vivo** es una modalidad en la que la representación de los personajes por parte de los jugadores se realiza en tiempo real y de forma escenificada, a veces incluso con el atuendo apropiado, como disfraces y reproducciones inofensivas de espadas u otro tipo de armas.

El rol en vivo comparte con los juegos de rol de mesa la interpretación de personajes, pero, a diferencia de estos, los jugadores deben llevar a cabo sus acciones en vez de declararlas.

Los jugadores de rol en vivo actúan, se mueven, hablan y representan su personaje como un actor sobre un escenario. Mientras en el rol de mesa la acción transcurre en la imaginación de los jugadores, en el rol en vivo la acción se representa físicamente. Por esta razón, la interpretación de los papeles prima sobre la narración de la historia, lo que sitúa al rol en vivo más cerca del teatro que del aspecto «cuentacuentos» del rol de mesa.

En el rol en vivo no hay público; todos forman parte de la representación. En una partida pueden participar entre unos pocos y varios miles de jugadores, y puede desarrollarse tanto en espacios públicos como privados, interiores o exteriores. Asimismo, puede durar desde unas pocas horas hasta varios días, en los cuales el juego se suele interrumpir para comer, dormir o descansar.

Llevar a cabo una partida de rol en vivo puede ser sumamente complejo. Incluso cuando intervienen pocos jugadores, la infinidad de posibilidades que resultan de su interacción puede dejar el curso del juego en manos del azar.

Estas interacciones se ajustan bien a los modelos de redes complejas por tres motivos: cada personaje puede relacionarse con muchos otros, los personajes se pueden agrupar en torno a líderes o cabezas de grupo, y las tramas pueden resolverse por varios caminos. La solidez de una historia depende de la solidez de la red.

La creación de una ambientación o atmósfera cobra gran importancia en el rol en vivo. Mientras que en el rol de mesa no importa si se juega en una cafetería o en el suelo de una habitación, el rol en vivo necesita un entorno acondicionado. Si la historia se desarrolla en el mundo real, bastarán unos pocos elementos de escenografía. Si la historia se desarrolla en un mundo de fantasía o de otra época, se pueden buscar localizaciones especiales o incluso construir grandes estructuras para simular el escenario. La interacción con el mundo real se enriquece mucho con la escenografía, no solo para ambientar sino como parte integrante del juego: representando objetos que se pueden intercambiar o lugares de juego con una función específica, como las puertas de una fortaleza, el Santo Grial, etc. Debe evitarse tanto molestar a aquellos que no participan como los decorados, escenografía o conductas peligrosas.

Como ocurre en el teatro, el disfraz marca la diferencia entre el jugador real y el personaje que interpreta. El objetivo de tales disfraces es que alguien pueda, de un simple vistazo, identificar al personaje que un jugador está interpretando. Incluso en aquellas partidas que se juegan en entornos públicos y cuyos jugadores tratan de pasar desapercibidos, pueden existir elementos de disfraz que permitan a los jugadores identificarse mutuamente, especialmente para evitar molestar a gente ajena a la partida en curso.

El reparto en una partida de rol en vivo está fuertemente limitado por las capacidades de los jugadores. Mientras que en el rol de mesa los hombres pueden interpretar personajes femeninos y viceversa, jugadores de trece años a ancianos, o el jugador más torpe a un ágil juglar capaz de hacer malabares con cuchillos, esto supone una traba cuando hay que llevar a cabo la acción.



12. Demostración de un Combate de airsoft en la Plaza Mayor de Aspe en la Feria del Ocio Alternativo de Aspe 2019

El papel de los directores de juego sufre cambios respecto al de mesa, pues no se tiene el mismo nivel de control de la acción y de los jugadores que en una partida de rol de mesa. En el rol en vivo los jugadores no poseen extras infinitos que puedan aparecer en el juego únicamente porque la autoridad del director de juego lo permita. Además, puesto que en el rol de mesa la acción está mucho más ligada al plano narrativo, cualquier interrupción proveniente del mundo real interrumpe la historia, dejándola en suspensión hasta que el director de juego y los jugadores puedan retomar el curso normal de la partida. En el rol en vivo el director de juego es mucho menos narrador y más organizador y árbitro de conflictos.

A veces se representan combates. En partidas en recinto privado, el combate con armas blancas utilizado en ambientaciones medievales se realiza habitualmente con variantes de *soft-combat*, espadas de sparring realizadas con gomaespuma alrededor de un alma ligera.

De algunos tipos de combate que se originaron en juegos de rol en vivo surgieron deportes nuevos, como es el caso del *jugger* y del *pomfball*, siendo los dos mezclas de juegos de pelota tradicionales y juegos de lucha. En España el combate con armas más o menos realistas queda relegado a los grupos recreacionistas de esgrima medieval o de *airsoft*.

4.2. JUEGOS DE ROL DE REFERENCIA

4.2.1 *Dungeons & Dragons*



13. Bestiario del juego de rol *Dungeons & Dragons*

Originalmente derivado de juegos de tablero jugados con lápiz, papel y dados, la primera publicación de *Dungeons & Dragons* es bien conocida como el principio de los juegos de rol modernos y por consiguiente de la industria de los juegos de rol y de los videojuegos de rol multijugador masivos en línea. Es un juego de rol de fantasía heroica. Desde su aparición este juego ha sido publicado a lo largo de un gran número de ediciones y muchas de ellas han sido traducidas al castellano.

Posee un bestiario²⁰ que abarca más de 300 fieras y bestias: Ilícidos, Basilisco, Mimetos, Quimera, Gigantes Cubo de Gelatina, Contempladores, Mantícora y todo tipo de Dragones.

4.2.2. *Magic: He Gathering*



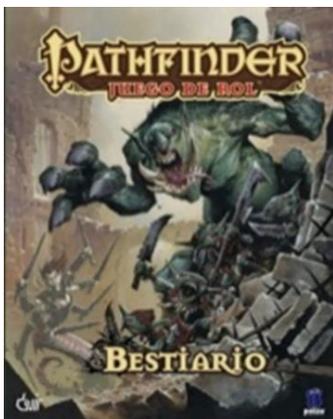
14. Carta del juego de rol *Magic: The Gathering*

Magic es el primer ejemplo de juego de cartas coleccionables moderno, con más de seis millones de jugadores en cincuenta y dos países diferentes. *Magic* puede ser jugado por dos o más jugadores, cada uno de ellos usando un mazo individual. También existen varias versiones digitales que pueden jugarse en línea, en videoconsola o PC.

Cada partida de *Magic* representa una batalla entre poderosos magos (en el juego conocidos como *planeswalkers*), en el que cada uno de estos es uno de los jugadores de la partida. Los jugadores pueden usar hechizos (conjuros, artefactos, tierras, criaturas fantásticas, etc.), representados individualmente en cada carta, para derrotar a sus oponentes. De este modo, el concepto original del juego se inspira de forma notable en los duelos de magos típicos de los juegos de rol tradicionales.

La estructura del juego reemplaza los útiles usados en los juegos de aventura de papel y lápiz por una gran cantidad de cartas y unas reglas más complejas que la mayoría de otros juegos de cartas. Un sistema organizado de torneos y una comunidad de jugadores profesionales se ha desarrollado alrededor del juego, así como un mercado secundario de cartas.

4.2.3. *Pathfinder*



15. Bestiario del juego de rol *Pathfinder*

Pathfinder es un juego de rol de fantasía heroica publicado por primera vez en agosto de 2009. Se considera la evolución del sistema de juego de *Dungeons and Dragons*. El juego tiene el aporte de la comunidad de jugadores de rol bajo la licencia *Open Game License*, lo que hace que sea muy rico en historia y cada campaña de juego es única entre los jugadores. La prueba de juego pública y gratuita de la segunda edición se inició el 2 de agosto de 2018, con un pack de manuales en PDF que incluía el reglamento básico, un bestiario y un manual de siete aventuras. Se publicó oficialmente el 1 de agosto de 2019. El Bestiario²¹ presenta más de 350 monstruos diferentes ordenados por categorías: valor de desafío, tipo de monstruo, hábitat... para facilitar la búsqueda.

²⁰ JUEGO DE ROLES, *Bestiario de Dragones y Mazmorras*.

²¹ ROL POR TODAS LAS EDADES DEL MUNDO, *Bestiario de Pathfinder*.

4.3. FUENTES DOCUMENTALES E ILUSTRADORES

El diseño de criaturas fantásticas es un campo bastante explotado donde grandes autores, más o menos conocidos, utilizan sus técnicas para definir sus ideas y plasmarlas en el papel. Estos autores no solo trabajan de manera individual, sino que también participan en grandes producciones en el mundo audiovisual de la animación, los videojuegos y el cine. Es bastante difícil encontrar información biográfica de todos ellos, aun habiéndose labrado un nombre en el mundo de la ilustración e incluso en la gran industria audiovisual. Se han elegido cuatro de estos artistas porque sus obras nos atraen especialmente, ya sea por elementos morfológicos de las imágenes como el color o la composición, ya sea por aspectos formales de las figuras representadas. Estos artistas son: Raymond Swanland, John Avon, Winona Nelson y Jaemin Kim.

4.3.1 Raymond Swanland

Este artista ha trabajado en el campo de la ilustración y el diseño conceptual durante más de 20 años. Ha participado en la serie de videojuegos *Oddworld*, en *Magic: The Gathering*, y en *Marvel Cinematic Universe*.²²



16 y 17. Raymond Swanland: Ilustraciones para el juego *Magic: The Gathering*

4.3.2 John Avon

Es un ilustrador de fantasía y ciencia ficción. Avon es uno de los artistas más prolíficos de *Magic: The Gathering*, habiendo pintado más de 280 cartas únicas, en su mayoría paisajes en cartas de Tierra Básica. Para el juego de cartas coleccionables de *World of Warcraft*, creó la imagen de la carta de Elemental de agua que se utiliza en *Hearthstone*. En 2014 utilizó con éxito el sitio web de financiación colectiva de Kickstarter para recaudar fondos para un libro ilustrado de su trabajo, *The Art of John Avon: Journeys to Somewhere Else*.²³



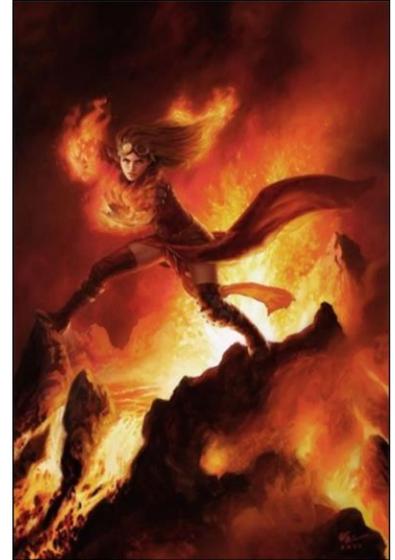
18 y 19. John Avon: Ilustraciones para el juego *Magic: The Gathering*

²² FACEBOOK, *The Art of Raymond Swanland*.

²³ COLABORADORES DE WIKIPEDIA, *John Avon*.

4.3.3 Winona Nelson

Esta artista trabaja como ilustradora independiente y a tiempo completo en creaciones relacionadas con el arte conceptual, el cómic y las Bellas Artes. Ha ilustrado cartas de Magic.²⁴



20 y 21. Winona Nelson:
Ilustraciones para el
juego Magic: The Gathering

4.3.4 Jaemin Kim

Es un artista profesional del *concept-art* que trabaja actualmente en *Neowiz Jocs* y que ha conseguido darse a conocer en el campo del diseño de criaturas. Sus obras artísticas son de una calidad impresionante, tanto que ya ha trabajado en videojuegos como *World of Warcraft* que conocemos por haber jugado.²⁵



22 y 23. Jaemin Kim: *Criaturas*,
2007

²⁴ FANDOM, Winona Nelson.

²⁵ CONCEPT ART WORLD, Jaemin Kim.

5. DESARROLLO Y RESULTADOS DEL TRABAJO

Nuestro proyecto de diseño e ilustración consiste en dibujar en el ordenador con una tableta gráfica utilizando el programas de dibujo Clip Studio Paint²⁶, apoyándonos en unos referentes y consultando unas fuentes.

En este tipo de proyectos los referentes visuales son casi más importantes que los escritos. En el momento actual, la principal fuente de consulta es internet por su inmediatez y disponibilidad.

5.1. CONCEPTUALIZACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS REFERENTES

Las primeras acciones y pasos que debemos realizar para resolver nuestro problema es la generación de ideas. Las ideas las podemos extraer de nuestros intereses, de los recuerdos, de las experiencias que hemos vivido, del entorno...

Cuando se empezó este proyecto, estuvimos viendo de dónde surge este tipo de libro ilustrado y estuvimos estudiando diferentes bestiarios de juegos de rol. De los referentes nos inspiramos en la posición de la figura, en el color, en la perspectiva, en la trama, etc.

Como indicamos anteriormente, para comenzar cada criatura del Bestiario, se parte de unos datos que nos aporta el creador de *Shaidraig* Elías Bonmatí. A continuación, se acude a los referentes documentales y visuales para analizarlos e inspirarnos ; seguidamente se realizan los bocetos y , finalmente, ilustramos la bestias.

5.1.1 Bocetos



24 y 25. Carlos Erades: *Luminaria*, 2021
Bocetos

²⁶ Clip Studio Paint es una aplicación de ilustración para Mac OS X y Microsoft Windows desarrollado por Celsys para la creación digital de cómics.

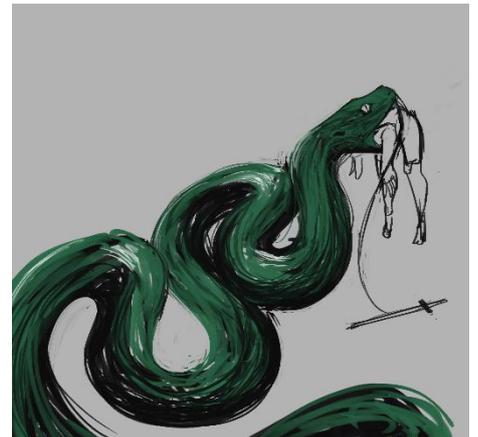
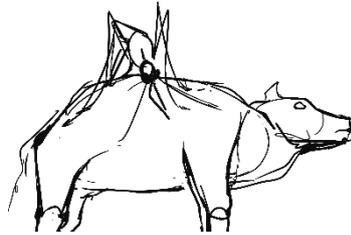


26. Carlos Erades:
Dracoroide, 2021,
Boceto de ilustración central



27. Carlos Erades: *Ascurenina*,
2021
Boceto de ilustración central

28. Carlos Erades:
Ascurenina,
2021
Boceto de ilustración central
desechado



29. Carlos Erades: *Mosquito
Aberrante*, 2021
Boceto de ilustración familiar

30. Carlos Erades: *Snichi*,
2021
Boceto de ilustración
central



31. Carlos Erades: *Cánido*,
2021
Boceto de ilustración central

32. Carlos Erades: *Cánido*,

En el **Anexo** se encuentran algunos bocetos desechados “ Ver Anexo”.

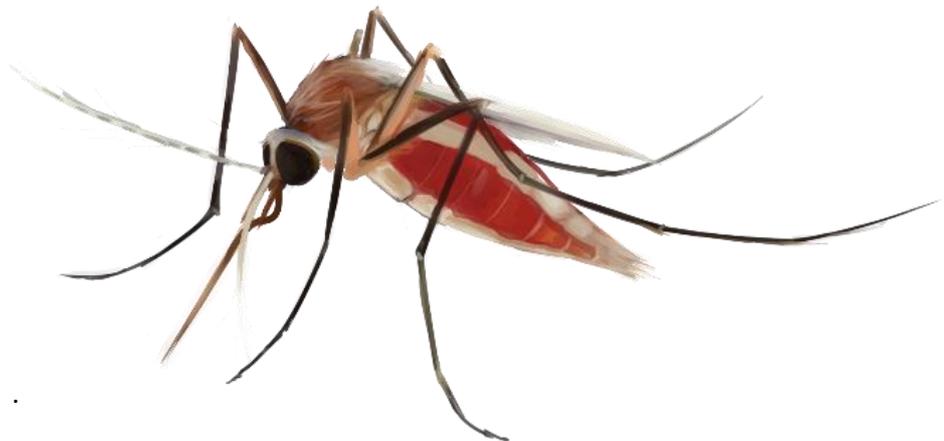
5.1.2 Ilustraciones

GlumBlum: es una gelatina que avanza hacia cualquier ser vivo que se encuentre próximo, lo devora y crece al hacerlo; son muy silenciosos.

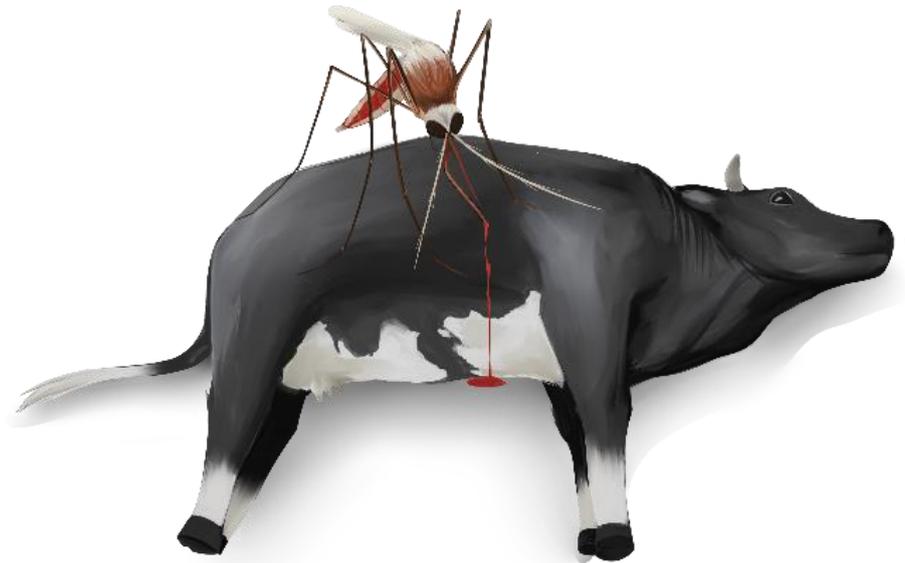


33. Carlos Erades: *GlumBlum*, 2021
Ilustración central

Mosquito Aberrante: es un insecto como el del mundo real, pero con un gran tamaño. Se alimenta chupando la sangre de su presa.

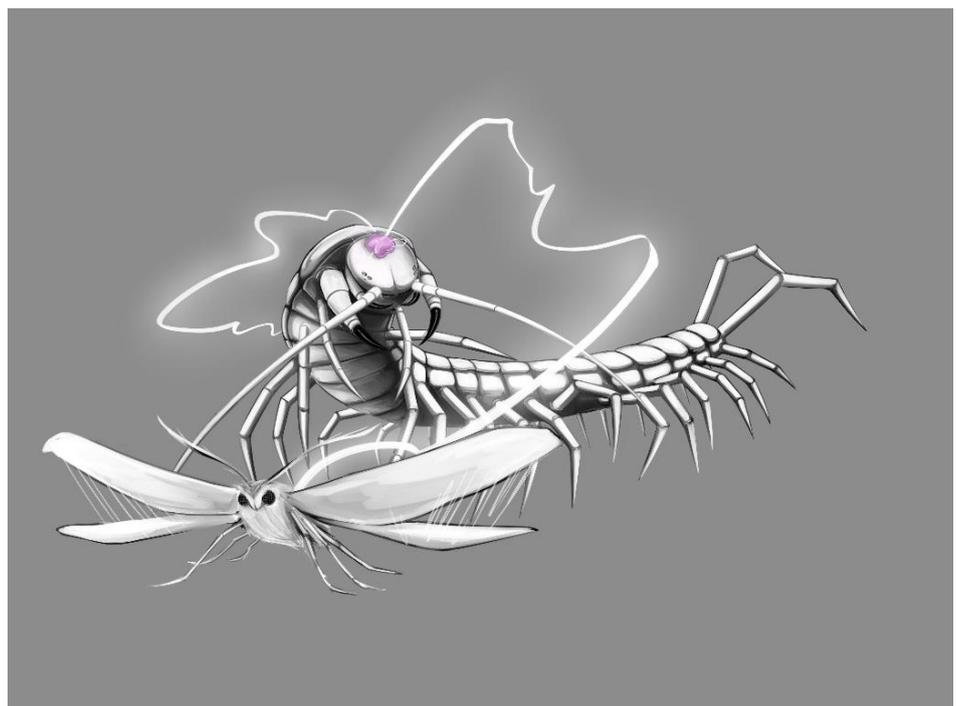


34. Carlos Erades: *Mosquito Aberrante*, 2021
Ilustración central



35. Carlos Erades: *Mosquito*
Aberrante, 2021
 Ilustración familiar

Luminaria: es un insecto pequeño parecido a una escolopendra, pero que tiene un órgano en la cabeza que genera electricidad. No puede controlar la electricidad que genera por lo que su caparazón es aislante para no matarse a sí misma.



36. Carlos Erades: *Luminaria*,
 2021
 Ilustración central

Snichi: es una especie de serpiente peluda de 15 o 20 metros de largo que se mimetiza con el ambiente.



37. Carlos Erades: *Snichi*, 2021
Ilustración central

Ascurenina: después de hacer esta ilustración, no nos convenció el resultado, la desechamos e hicimos una totalmente nueva. Es un ave rapaz accipitriforme de tamaño superior al de un humano que se encuentra constantemente envuelto en llamas.



38. Carlos Erades: *Ascurenina*, 2021
Ilustración desechada

39. Carlos Erades: *Ascurenina*, 2021
Ilustración central



40. Carlos Erades: *Ascurenina*,
2021
Ilustración familiar

Cánido: es un mamífero cánido de gran tamaño con garras retráctiles, de elaje blanco con dos colas. Vive en manada y es muy familiar.

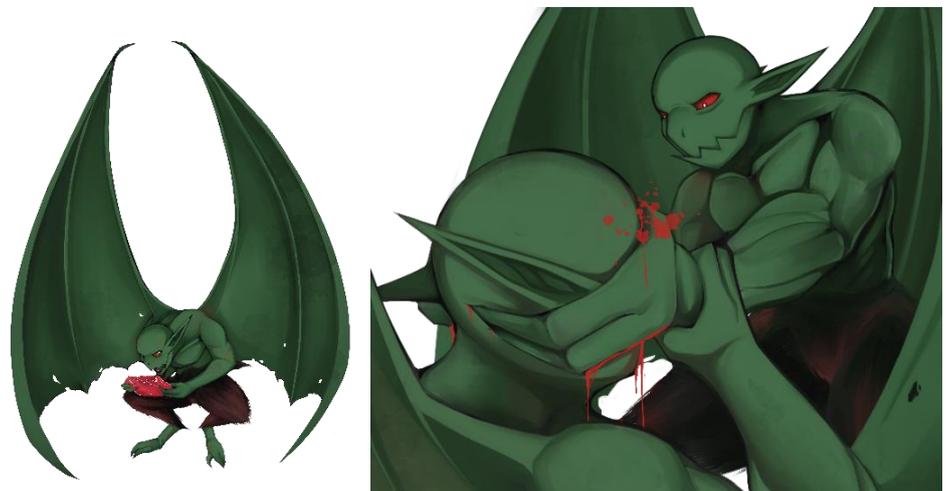


41. Carlos Erades: *Cánido*,
2021
Ilustración central



42. Carlos Erades: *Cánido*, 2021
Ilustración familiar

Dracoroide: es un ser alado parecido a una gárgola. Es hiperagresivo de tamaño medio. Sus grandes alas le permiten realizar vuelos largos. Tiene tres dedos acabados en afiladas garras. Sus ojos son rojos y le permiten ver en la oscuridad.



43. Carlos Erade: *Dracoroide*, 2021
Ilustración central

44. Carlos Erades: *Dracoroide*, 2021
Ilustración familiar

Músguido: es un ser acuático que vive en lagos o pantanos y que posee una masa principal de la que salen unos tentáculos. Es prácticamente inerte salvo que una presa entre en su territorio que son unos 100 metros a su alrededor.



45. Carlos Erades: *Músguido*,
2021
Ilustración central



46. Carlos Erades: *Músguido*,
2021
Ilustración familiar

Guaquicu: es un ave de pequeñas dimensiones que no llega a medir más de 50 centímetros. Es omnívora y posee unas patas diseñadas de manera que le permiten guardar el equilibrio y un gran pico afilado.



47. Carlos Erades: *Guaquicu*,
2021
Ilustración central

Glembur: es parecido a un humano, pero lo dobla en tamaño y es mil veces más destructivo y voraz. Tiene el cuerpo recubierto de pelo corto y fino.



48. Carlos Erades: *Glembur*,
2021
Ilustración familiar

Espectro de energía: es un cúmulo de energía esquivo y muy raro de encontrar con una presencia en su interior y muy difícil de percibir.



49. Carlos Erades: *Espectro de energía*, 2021
Ilustración central

En el **Anexo** se encuentran cada una de las ilustraciones, tanto las centrales como las familiares a gran tamaño. “*Ver Anexo*”.

5.3 DISEÑO Y MAQUETACIÓN DEL BESTIARIO

En este apartado se configurarán la estructura base del bestiario teniendo en cuenta todos los elementos de diseño, como el formato, la composición, la tipografía y la ilustración, es decir, en esta fase las ilustraciones se aplicarán como elementos del diseño en la composición.

El bestiario se maqueta con el programa *Adobe InDesign*. La tipografía utilizada para todo el bestiario es *enchanted land*.

A continuación, tenemos algunas muestras del maquetado. En el **Anexo** se pueden ver otros ejemplos. “*Ver Anexo*”.



50, 51, 52 y 53. Carlos Erades: *Bestiario de Shaidraig, Vol.2, 2021*

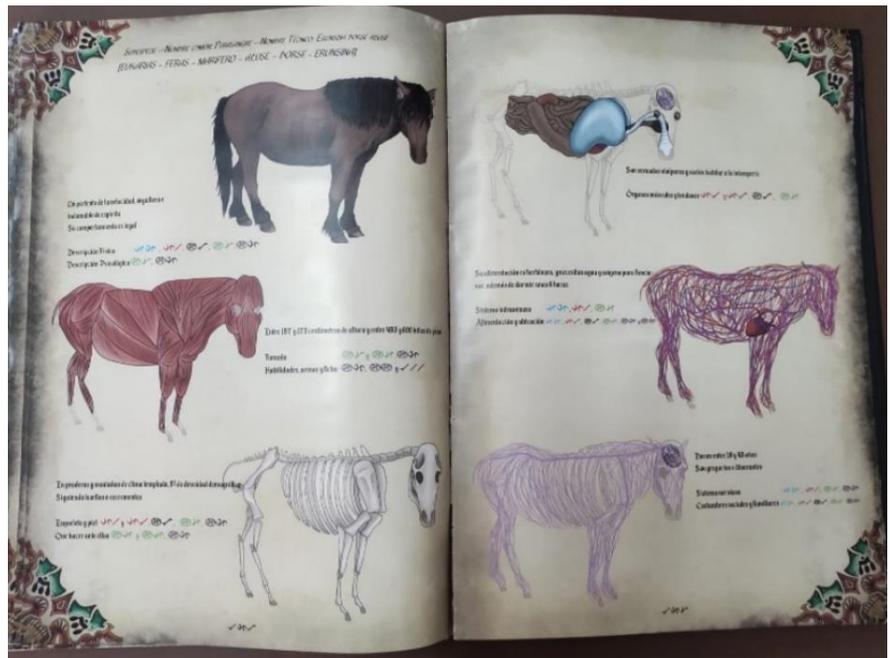
5.4 ELABORACIÓN DEL PROTOTIPO Y VENTA DEL PRODUCTO

El último paso del desarrollo y de la producción del Bestiario, que se puede considerar la culminación del proyecto, es la elaboración de un prototipo físico del Bestiario que incluye la elección del papel, las pruebas de impresión, la impresión definitiva del libro y la encuadernación.

Nuestro Bestiario consta de 200 páginas en formato A4 que se envían a imprimir en *PDF X-1ª* a la imprenta Marcos de Elche. Se imprime en papel fotográfico de alto gramaje.

5.4.1 Encuadernación

En nuestro caso, el encuadernado es totalmente artesanal, pues se hace a mano a la manera medieval. Se cose a mano con hilo de lino encerado y encolado. La cubierta es una tapa dura elaborada en madera y cuero de cabra. El título y el dibujo están serigrafiados con calor y pintados en dorado y lacados. Al ser un proceso muy laborioso, los bestiarios se venden por encargo.



5.4.2 Venta del Bestiario de Shaidraig

Los precios de venta al público del Bestiario son los siguientes:

- 25 euros: Edición digital del libro
- 69,95 euros: Edición física del libro
- 79,95 euros: Edición física del libro + Edición digital
- 129,95 euros: Edición física del libro (2 copias)
- 139,95 euros: Edición física del libro (2 copias) + 2 Ediciones digitales

6. CONCLUSIONES

El trabajo realizado está relacionado con un campo que me interesa profesionalmente y creo que presenta unas posibilidades como diseñador e ilustrador a un mercado, el de los juegos de rol, que continuamente ofrece productos nuevos. Es un mercado que requiere de unos conocimientos específicos cada vez más sofisticados de diseño, maquetación, ilustración y arte final.

He tratado de continuar con el estilo del bestiario anterior, pero poniendo mi propio sello, evidentemente, siguiendo unos códigos estilísticos que responden objetivamente a los bestiarios medievales, a las condiciones de un encargo por parte del creador del juego y a mis habilidades y conocimientos adquiridos durante los estudios en la Facultad de Bellas Artes.

Este bestiario, si lo comparamos con el de otros juegos de rol, tiene una característica: la verosimilitud y el acercamiento a la realidad. Al estar diseñado como un tratado de zoología medieval, más que como un simple bestiario para un juego, presenta unas características más realistas y acordes a los bestiarios medievales: carta del zoólogo, clasificación por géneros y especies...

He planificado lo máximo posible, pero el proceso de trabajo ha sido laborioso y, a veces, me he tropezado con obstáculos y problemas ajenos a mi control. Como me he unido a un proyecto que ya estaba en marcha y no he comenzado desde cero, me he visto bastante encorsetado a la hora de trabajar y con poca libertad, pues el creador del proyecto no lo tiene nunca claro a la primera, cambia constantemente de opinión respecto a lo que demanda y lo quiere supervisar todo hasta el último detalle.

Además, no daba todas las indicaciones de las bestias a la vez, sino que las ha ido dando poco a poco lo que ha retrasado en algunas ocasiones el proceso de creación e ilustración. En ocasiones, incluso, daba unos datos muy generales e imprecisos y me ha tocado repetir la bestia, pues no era exactamente como la quería. Pero le he explicado mi criterio artístico y le he indicado lo que me parecía más adecuado para cada criatura y he conseguido llevarlo a término a mi manera.

Esta forma de trabajar creo que no es nada aconsejable y que genera mucho estrés en el artista. Por ello, en un futuro, plantearé otra forma de trabajar más adecuada al proceso de ilustración.

En contrapartida, el proceso de maquetación ha sido sumamente sencillo, pues ya estaba pautado por el otro ilustrador en el Volumen 1 y solo me he adaptado a su plantilla.

El presente proyecto planteaba unos objetivos que se han cumplido o están en camino de cumplirse, pues hoy están ilustradas la mayoría de las 26 bestias y se están maquetando en su contexto correspondiente. En un plazo no muy largo, se podrá enviar a imprimir y encuadernar.

Pero, a pesar de todas las dificultades por las que he pasado, me siento satisfecho con el trabajo realizado y creo que en él se pueden ver los conocimientos que he adquirido a lo largo de mis cuatro años de estudio en la UPV.

Además, he mejorado las destrezas y la rapidez de mi trazo con las ilustraciones y he entrado en un nuevo mundo del diseño, pues mi trabajo hasta ahora se basaba más en el manga.

Espero seguir trabajando en el proyecto de *Shaidraig* con otros encargos, pues Elías González, creador del proyecto, me ha comunicado que está satisfecho con el resultado del producto, pero le plantearé otra forma de trabajar que me deje más libertad de movimiento, de planificación y de acción, para superar las dificultades encontradas en el trabajo actual.

7. BIBLIOGRAFÍA

Libros

ARNHEIM, Rudolf. *Arte y percepción visual*. Madrid: Alianza. 1993. ISBN 978-84-206-7874-0. N.º de Páginas 456.

BARTHES, Roland. *Lo obvio y lo obtuso*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica. 1986. ISBN 978-84-493-2232-7.

CABEZAS, Lino "et al." *Dibujo científico. Arte y naturaleza, ilustración científica, infografía, esquemática*. Madrid: Cátedra. 2016. ISBN 9788437635460. N.º de páginas 336.

MUNARI, Bruno. *¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual*. Barcelona: Gustavo Gili, S.L. 1983. ISBN 978-84-252-2960-3.

MUNARI, Bruno. *Diseño y comunicación visual. Contribución a una metodología didáctica*. Barcelona: Gustavo Gili, S.L. 1985. ISBN 978-84-252-2785-1.

WALKER, Kevin. *Dibujar y Pintar Criaturas de Fantasía*. Norma Editorial, S.A. 2006. 128 páginas. ISBN-10: 8498144388 ISBN-13: 978-8498144383.

Consultas en línea

COLABORADORES DE FANDOM. *Winona Nelson* [en línea]. Fandom: Wiki, la biblioteca del viejo mundo, 2021 [fecha de consulta: 23 de enero del 2021]. Disponible en : <https://warhammerfantasy.fandom.com/es/wiki/Winona_Nelson>

COLABORADORES DE JUEGO DE ROLES. *Bestiario Dragones y Mazmorras* [en línea]. Juego de roles, 2021 [fecha de consulta: 13 de enero del 2021]. Disponible en: <<https://juegoderoles.com/dragones-y-mazmorras/bestiario-dragones-y-mazmorras/>>

COLABORADORES DE WIKIPEDIA. *John Avon* [en línea]. Wikipedia, La enciclopedia libre, 2021 [fecha de consulta: 21 de febrero del 2021]. Disponible en: <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=John_Avon&oldid=1019884111>

CONCEPT ART WORLD. *Jaemin Kim* [en línea]. Concept Art World, 2021 [fecha de consulta: 21 febrero del 2021]. Disponible en :<<https://conceptartworld.com/artists/jaemin-kim/>>

CUENCA, Domingo. *La nueva generación de jugadores de rol: los nacidos después del año 2000* [en línea]. Xataka, 2019 [fecha de consulta: 23 de enero del 2021]. Disponible en: <https://www.xataka.com/literatura-comics-y-juegos/nueva-generacion-jugadores-rol-nacidos-despues-ano-2000>>

EL MAGO ROJO. El Bestiario de Pathfinder [en línea]. *El blog rol por todas las edades del mundo*, [fecha de consulta: 25 de marzo del 2021]. disponible en: <<https://librosderollparalosamigos.blogspot.com/p/sobre-el-blog.html>>

ERADES, Jose Francisco. *La aventura llega a Aspe de la mano del Ayuntamiento y de Shaidraig* [en línea] Medium.com, 6 de abril del 2019 [fecha de consulta: 5 de febrero del 2021]. Disponible en: <<https://medium.com/@josefranciscoeradesmarhuenda/has-recommended>>

ERADES, Jose Francisco. El mundo persistente de Shaidraig [en línea]. *NoticiAspe.es*, 11 de marzo d 2019. [fecha de consulta: 25 de enero del 2021]. Disponible en:< <https://noticiaspe.es/el-mundo-persistente-de-Shaidraig> >

ERADES, Jose Francisco. Shaidraig te invita a unirte a la aventura [en línea]. *NoticiAspe.es*, 27 de noviembre de 2018 [fecha de consulta: 25 de enero del 2021]. Disponible en: <<https://noticiaspe.es/Shaidraig-te-invita-a-unirte-a-la-aventura> >

LUNA , Karla Xiomara. Proceso de formación del bestiario medieval. *Medievalia* [en línea],34, págs. 9-20. 2002. [fecha de consulta: 5 de febrero del 2021]. ISSN 0188-6657. Disponible en: <https://revistasfilologicas.unam.mx/medievalia/index.php/mv/article/view/126/124>>

MIRANDA, Alfonso. *Zoología fantástica* . Catálogo de la exposición (Ciudad de México, 2015). Soumaya. Fundación Carlos Slim. 2015. Aprende.org. [en línea]. 2021 [fecha de consulta: 23 de febrero del 2021]. Disponible en: <https://aprende.org/uploads/RM0318_VAPRENDEweb.pdf>

RAYMOND SWANLAND ILLUSTRATION + DESIGN. *The Art of Raymond Swanland*. [en línea]. Facebook, 2021 [fecha de consulta: 23 de febrero del 2021]. Disponible en: <<https://raymondswanland.com/>>

VERKAMI, *Shaidraig, juego de rol* [en línea], 2019 [fecha de consulta: 2 de febrero del 2021]. Disponible en: <<https://www.verkami.com/projects/22117-Shaidraig-juego-de-rol>>

8. ÍNDICE DE FIGURAS

1. Abraham Diez, *Logotipo de Shaidraig*, 2018, pág. 7.
2. Abraham Diez, *Página web de Shaidraig*, 2018, pág.7.
3. Abraham Diez, *Libro de reglas de Shaidraig*, 2018, pág. 8.
4. Abraham Diez, *Mazo de cartas de Shaidraig*, 2019, pág. 8.
5. Abraham Diez, *Revista de Shaidraig, Primer número*, 2019, pág. 8.
- 6 y 7. Jose Francisco Erades, *Jugadores de Shaidraig en vivo*, 2019, pág.9.
8. Abraham Díez, *Stand de Shaidraig*, IFA Salón del Manga 2019, pág. 9.
9. Abraham Díez, *Bestiario de Shaidraig Vol.1*, 2018, pág.10.
10. Aberdeen, *Bestiario, El Fénix*. Folio 56 recto, pág. 16.
11. *Leviatán*, bestia marina del Antiguo Testamento, pág. 17.
12. Jose Francisco Erades, *Demostración de un combate de airsoft en la Plaza Mayor de Aspe en un evento de Shaidraig*, pág. 19.
13. Bestiario del juego de rol *Dungeons & Dragons.*, pág.20.
14. Carta del juego de rol *Magic: The Gathering*, Pág. 20.
15. Bestiario del juego de rol *Pathfinder*, Pág.20.
- 16 y 17. Raymond Swanland, *Ilustraciones para el juego Magic: The Gathering*, pág.21.
- 18 y 19. John Avon, *Ilustraciones para el juego Magic: The Gathering*, pág.21.
- 20 y 21. Winona Nelson, *Ilustraciones para el juego Magic: The Gathering*, pág.22.
- 22 y 23. Jaemin Kim, *Criaturas*, 2007, pág.23.
- 24 y 25. Carlos Erades: *Luminaria*, Bocetos, 2021, pág.23.
26. Carlos Erades: *Dracoroide*, Boceto de Ilustración central, 2021, pág.24.
27. Carlos Erades: *Ascurenina*, Boceto de Ilustración central, 2021, pág. 24. 28. Carlos Erades: *Ascurenina*, Boceto de ilustración central desechado, 2021, pág.24.
29. Carlos Erades: *Mosquito Aberrante*, Boceto de Ilustración familiar, 2021, pág. 24.
30. Carlos Erades: *Snichi*, Boceto de ilustración central, 2021, pág.24.
31. Carlos Erades: *Cánido*, Boceto de ilustración central, 2021, pág.24.
32. Carlos Erades: *Cánido*, Boceto de ilustración familiar, 2021, pág.24.
33. Carlos Erades: *GlumBlum*, Ilustración central, 2021, pág. 25.
34. Carlos Erades: *Mosquito Aberrante*, Ilustración central, 2021, pág. 25.
35. Carlos Erades: *Mosquito Aberrante*, Ilustración familiar, 2021, pág. 26.
36. Carlos Erades: *Luminaria*, Ilustración central, 2021, pág. 26.
37. Carlos Erades: *Snichi*, Ilustración central, 2021, pág. 27.
38. Carlos Erades: *Ascurenina*, Ilustración desechada, 2021, pág. 27.
39. Carlos Erades: *Ascurenina*, Ilustración central, 2021, pág. 27
40. Carlos Erades: *Ascurenina*, Ilustración familiar, 2021, pág. 28.
41. Carlos Erades: *Cánido*, Ilustración central, 2021, pág. 28.
42. Carlos Erades: *Cánido*, Ilustración familiar, 2021, pág. 29.
43. Carlos Erades: *Dracoroide*, 2021 Ilustración central 2021, pág. 29.
44. Carlos Erades: *Dracoroide*, 2021 Ilustración familiar, 2021, pág. 29.
45. Carlos Erades: *Músguido*, 2021 Ilustración central, 2021, pág. 30.
46. Carlos Erades: *Músguido*, Ilustración familiar, 2021, pág. 30.

47. Carlos Erades: *Guaquicu*, Ilustración central, 2021, pág. 31.
48. Carlos Erades: *Glembur*, Ilustración familiar, 2021, pág. 31.
49. Carlos Erades: *Espectro de energía*, Ilustración central, 2021, pág. 32.
- 50, 51, 52 y 53 . Carlos Erades: *Bestiario de Shaidraig, Vol.2*, 2021, pág. 33.
- 54, 55 y 56 . Abraham Diez : *Bestiario de Shaidraig, Vol.1*, 2018, pág. 34.