

**TFG**

---

**BEYOND HARMONY:  
CONCEPT ART & WORLDBUILDING**

**Presentado por Nicolás Martins Martínez**

**Tutor: Francisco de la Torre**

**Facultad de Belles Arts de San Carles**

**Grado de Bellas Artes**

**Curso 2017-2018**



**UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA**



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

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SAN CARLES

# **BEYOND HARMONY: CONCEPT ART & WORLDBUILDING**

NICOLÁS MARTÍNS MARTÍNEZ

Trabajo de Final de Grado

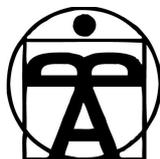
Tutor: Francisco de la Torre

**Tipología 4**

**Producción artística**

**Curso 2017-2018**

**Valencia**



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA

**Resumen :**

El proyecto *Beyond Harmony: Concept Art & Worldbuilding*, es un ejercicio de creación y desarrollo de un mundo imaginario de ideación personal por medio del concept art y todos los recursos que ofrece en el proceso inicial de todo proyecto de narración visual. De esta forma se lleva a cabo un estudio teórico del estado del concept art en la actualidad así como de los principales artistas o referentes. Se presenta la historia original del mundo, diseños de cada uno de sus elementos esenciales y una explicación de mi proceso creativo y técnico durante sus realizaciones. Este trabajo tiene como principal objetivo de servir como práctica personal del proceso de concept art y demostrar los conocimientos y aptitudes adquiridas en el transcurso del Grado de Bellas Artes.

El trabajo persigue poner de relieve la capacidad del autor para crear un mundo dinámico ficticio. Definir un estilo artístico que contenga las claves del concept art y un aspecto profesional a los estándares de la industria. Elaborar material que pueda ser usado posteriormente para la construcción de un portfolio competitivo.

**Palabras clave:**

Concept art, worldbuilding, pintura digital, diseño de personajes, pintura de ambiente, historia original, proceso de preproducción, práctica artística.

**Abstract:**

The project *Beyond Harmony: Concept Art & Worldbuilding*, is the process of creation and development of a fictional world by the use of concept art and all the resources it brings to the initial phase of any visual project. A study is made of the current state of concept art and it's most relevant artists. In this work will be present the original story of the world, the designs of every important element and an explanation of my creative and technical process. This project has the objective to serve as personal practice in concept art and to show off the knowledge and attitudes acquired during the Fine Arts grade. This project could later be used as artwork to make a professional portfolio up to industry standards.

This project aspires to show off the author's capacity to create and explain a dynamic and fictional world. Polish an art style with the basics of concept art and a professional look up to industry standards. And to create artwork that could later be used to make a competitive portfolio.

**Key words:**

Concept art, worldbuilding, digital painting, character desing, ambient painting, original story, pre-production, artistic practice.

# INDICE

<b>INTRODUCCIÓN. OBJETIVOS, METODOLOGÍA Y CONTENIDOS</b>	<b>5</b>
<b>PARTE I: MARCO TEÓRICO</b>	<b>8</b>
<b>I.1 Una Aproximación al Concept Art</b>	<b>8</b>
I.1.1 Intoducción al concept art	8
I.1.2 El concept art en la industria	9
I.1.3 El concept artist	11
<b>I.2 Contextualización Referencial</b>	<b>12</b>
I.2.1 Artistas	12
I.2.2 El Sistema de las dieciséis personalidades	16
<b>PARTE II: PRÁCTICA ARTÍSTICA</b>	<b>18</b>
<b>II.1 Introducción a la Práctica</b>	<b>18</b>
<b>II.2 Origen del Mundo</b>	<b>18</b>
<b>II.3 Desarrollo de la Historia</b>	<b>21</b>
<b>II.4 Estableciendo las Bases</b>	<b>22</b>
<b>II.5 El Proceso de Trabajo</b>	<b>23</b>
II.5.1 Mapa del mundo	24
II.5.2 Diseño de los berserk	26
II.5.3 Diseño de los humanos	28
II.5.4 Diseño de los gyeris	29
II.5.5 Diseño de los orcos	33
II.5.6 Diseño de los espejados	36
II.5.7 Diseño de los elfos	38
II.5.8 Diseño complementarios y pinturas de ambiente	40
<b>CONCLUSIONES</b>	<b>43</b>
<b>FUENTES REFERENCIALES</b>	<b>44</b>
<b>Bibliografía</b>	<b>44</b>
<b>Webgrafía</b>	<b>45</b>
<b>ÍNDICE DE IMÁGENES</b>	<b>46</b>
<b>ANEXO</b>	<b>48</b>

# INTRODUCCIÓN. OBJETIVOS, METODOLOGÍA Y CONTENIDOS

*Beyond Harmony: Concept Art & Worldbuilding*, es un trabajo realizado en el Grado de Bellas Artes de la Universidad Politécnica de Valencia en el año académico 2017-2018. En el presente proyecto, desarrollado por Nicolás Martins Martínez y tutorado por Francisco de la Torre, entra en la tipología 4 que determina una producción artística original acompañada de un fundamento teórico.

El artista es uno de las pocas personas con el poder de crear algo completamente nuevo de la nada. El crear mundos enteros que muestran una diferente versión de la realidad siempre ha sido una necesidad para mí desde que tengo memoria, de modo que mi mayor motivación para este trabajo era cumplir esta necesidad de la manera que mejor muestre lo aprendido durante mi transcurso por la Universidad. Involucrarme así en la práctica del concept art a la hora de realizar toda la preproducción para sentar las bases para este mundo de fantasía. De esta manera pongo a prueba mi entendimiento de este medio de trabajo, y experimento personalmente las ventajas e inconvenientes de este tipo de proceso.

Las bases que permiten que este proyecto sea posible es mi pasión por el concept art como proceso de creación artística, mi formación autodidacta en el formato digital como medio artístico y los conocimientos aprendidos durante mi formación en el Grado de Bellas Artes. Lo que significa que poseo un gran interés personal en éste proyecto, no para simplemente realizar un trabajo de manera superficial, sino de mostrar toda la dedicación personal, todo lo aprendido y todo lo producido para dar forma a este mundo. Y realizando una producción artística original necesaria para la tipología propia de éste trabajo.

Para el desarrollo del Trabajo de Final de Grado se plantearon los siguientes objetivos:

## Objetivos:

1. Presentar de forma clara todos los diseños por medio de concept art.
2. Escribir una breve historia que establezca las bases del planeta y sitúe sus elementos.
3. Crear de un mundo fantástico que pueda ser fácilmente expandido en el futuro.
4. Definir un estilo artístico que contenga las claves del concept art y un aspecto profesional a los estándares de la industria.

5. Mostrar un entendimiento básico de lo que es concept art y su función dentro de una producción artística.
6. Estudiar y adaptar personalmente las técnicas típicamente usadas en concept art por los referentes artísticos que menciono.
7. Fundamentar mi idea original y producción artística de manera clara y explicativa.
8. Elaborar una producción artística que pueda ser usada posteriormente para la construcción de un portfolio competitivo.

Hemos seguido la siguiente metodología en el trabajo. La elección y estudio de referentes con especial atención a sus tendencias prácticas en orden de adaptarlas a mi método de trabajo. La redacción de una historia que explique la situación actual del mundo y cada uno de los elementos. La adaptación en mi trabajo de las fases esenciales del concept art, desde bocetos iniciales a artes finales de cada uno de los diseños. Hallar un diseño definitivo para cada uno de los elementos planteados, así como realizar un mapa del mundo, paisajes y pinturas de ambiente.

Para comenzar a configurar nuestro marco teórico hemos realizado una contextualización basada en un estudio documentado del concept art. Se empieza con su origen y desarrollo a lo largo de la historia hasta llegar a su papel en la industria actual. Se explican sus distintas fases en la realización de un proyecto y las técnicas básicas comúnmente usadas. Por último se ilustra al concept artist así como las varias partes que forman su trabajo y su especialización. Seguidamente hemos realizado un análisis pormenorizado de los artistas que han influido de una manera determinante en este proyecto.

En la parte del trabajo centrada en la práctica artística, se profundiza sobre el concept art adaptado a mi proyecto personal, en especial las fases y las técnicas que he considerado esenciales y he aplicado personalmente. Durante esta sección también se establece la historia que da lugar a este mundo y se explican como surgieron cada uno de sus elementos y el propósito que tienen en relación con el resto, sentando así las bases del worldbuilding. Más adelante se expone toda la producción artística realizada en orden, desde los bocetos iniciales y preparativos hasta los diseños finales e ilustraciones, contando también con pinturas de ambiente entre otras cosas. Junto a estos diseños se irá explicando el proceso que se ha llevado durante su desarrollo. Esta sección estará dividida en varios puntos.

En primer lugar se da una breve introducción donde muestro mis objetivos para adaptar lo estudiado durante la parte del marco teórico a mi proyecto personal, se enuncia también cada una de las partes que determinan mi papel en la parte práctica de mi proyecto.

A continuación se expone el origen de este proyecto y mi motivación tras el trabajo. En esta parte comienzo la historia original que ilustra la creación del mundo y sus elementos.

Tras haber establecido la creación del mundo, continúo con la siguiente porción de worldbuilding donde escribo la historia del planeta desde el final de su creación hasta la actualidad. Con esto desarrollo el resto de conceptos esenciales, y establezco la situación actual de cada especie y la razón tras ella.

Seguidamente explico como esta historia está creada para dar al mundo unas firmes bases y establecer sus reglas de juego. Redacto los elementos importantes mencionados durante la historia y su significado y relación con la realidad.

Una vez asentadas las bases, mediante una introducción explico mi plan de trabajo y la forma en la que me enfrentaré a la producción artística de este proyecto, centrándome en las pautas que seguiré. Mostraré mi proceso creativo también cada una de las obras presentadas, las cuales estarán ordenadas de la siguiente manera.

- Mapa del Mundo

Presento dos atlas de este mundo, uno físico y otro político, esencial para visualizar cómo cada uno de los elementos está establecido en el planeta.

- Diseño de las Especies

Separado por las distintas razas, en cada una sigo las tres fases esenciales del concept art. Empezando por bocetos iniciales, dibujos para definir el diseño y el arte final del personaje. Durante todas las fases de producción iré explicando mi proceso creativo y técnico acompañado por las imágenes en cuestión.

- Diseños Complementarios y Pinturas de Ambiente

Aquí sitúo los diseños de menor importancia para el proyecto como ilustraciones del hábitat de las especies y diseños de criaturas y deidades. En esta parte añado también pinturas de ambiente de partes del mundo, tanto rápidas como muy trabajadas, las cuales son útiles y necesarias para definir el aspecto visual del proyecto.

# PARTE I: MARCO TEÓRICO

## I.1 UNA APROXIMACIÓN AL CONCEPT ART

Iniciaremos nuestro marco teórico realizando una aproximación al oficio del concept art en la producción industrial de proyectos visuales. Se muestra la evolución desde sus orígenes históricos a su función actual en la industria. Y por último, se expone el proceso de trabajo de los profesionales de concept art y su función esencial en la preproducción del proyecto.

### I.1.1 INTRODUCCIÓN AL CONCEPT ART

Concept Art: En cualquier medio visual, ya sean pinturas, series, películas, videojuegos o cualquier otro medio que represente ficción, ha necesitado de artistas capaces de dar forma a esos mundos imaginarios. El proceso de creación de imágenes de elementos ficticios y aún así ligados a la realidad es tan antiguo como la propia humanidad. De intentar representar la forma corpórea de un dios antiguo e imposible en las paredes de la cueva que te cobija a crear los diseños de la nueva película fantástica de Hollywood, un concept artist es alguien capaz de generar ideas inéditas y de crear una comunicación entre la imaginación y la visualización. Así pues el concept art que conocemos en la actualidad como arte de preproducción para hallar la idea inicial de un producto para su posterior desarrollo es simplemente una ramificación de este arte, especializada para trabajar en la industria de medios visuales.<sup>1</sup>

En el nacimiento de los videojuegos en la década de los 70, las limitaciones gráficas eran obvias, toda la información visual que se recibía eran extremas simplificaciones en píxel.<sup>2</sup> Debido a estas limitaciones gráficas y a los videojuegos siendo normalmente realizados por un equipo menor de diez personas, en general la parte artística era implementada por el mismo programador u otro trabajador del grupo sin preparación artística.

A mediados de los 90 las consolas adquirieron suficiente poder para procesar mapas poligonales. Debido a tal acontecimiento revolucionario para esta industria un gran número de videojuegos hicieron el salto de 2d a 3d, como Super Mario 64 (Super Mario Bros) o Legend of Zelda: Ocarina of Time (Legend of Zelda).<sup>3</sup> Dicho cambio significaba productos increíblemente más complejos, por tanto se expandieron los equipos de desarrollo de decenas a cientos de personas, y los trabajadores se adaptaron a roles más específicos.

<sup>1</sup> SHAMSUDDIN, K. *Evaluating Content Based Animation through Concept Art, Volume 2, Issue 11, p. 819.*

<sup>2</sup> KENT, S. *The Ultimate History of Video Games, p. 43.*

<sup>3</sup> KENT, S. *The Ultimate History of Video Games, p. 530.*

Esto marca el nacimiento del Concept Art como medio de preproducción artística en la industria del entretenimiento tal y como lo conocemos en la actualidad, pues dado el tiempo y recursos necesarios para esculpir un modelo en 3d se hacía contraproducente que el mismo escultor tuviera que crear los diseños conforme los esculpe. Para solucionar esta ineficiencia en la cadena de producción nació una nueva posición de especialista que pudiera realizar de forma rápida y eficiente un lenguaje artístico que diera identidad al proyecto, así como cualquier diseño necesario que sirviera de base para los posteriores modelos en 3d. Paralelamente lo mismo ocurrió en la industria del cine conforme los efectos especiales se hacían más comunes y complejos.

### I.1.2 EL CONCEPT ART EN LA INDUSTRIA

De modo que podemos determinar el Concept Art como el diseño inicial que ayuda a definir el marco visual y la atmósfera de un proyecto, así como todos sus elementos individuales. Dicho proyecto no está atado únicamente al cine o los videojuegos, en la actualidad dicho arte de preproducción es solicitado para asentar las bases de una amplia producción artística o para definir cualquier elemento inédito que necesite una adaptación a 3d. Estos artistas de desarrollo visual usan los conceptos bases recibidos como una historia, unos personajes o una idea general para construir un concepto artístico básico que es usado como base para el proyecto completo.

Un proyecto que requiera de concept art pasa por varias fases de desarrollo visual, pero generalmente se pueden dividir en tres:<sup>4</sup>

- Sky Phase: Llamada así porque durante este período “el cielo es el límite”. En esta fase inicial de desarrollo se les da a los artistas una mayor libertad creativa, aquí se exploran los diseños más exagerados y se tratan de definir los límites visuales, lo que significa que la gran mayoría de diseños producidos durante esta fase son descartados en orden de buscar los pocos que puedan servir de pilares referenciales durante el resto del proceso. De esta manera se va definiendo gradualmente la atmósfera general, se hallan las pistas estéticas que serán claves en los diseños posteriores y se obtiene una idea básica de la dirección artística en la que se basará el resto del proyecto.

---

4 LILLY,E. *The big bad world of concept art*, p. 22 - 28

- **Development Phase:** Donde se produce diseño tras diseño enfocándose en que sean consistentes y armónicos con las bases visuales establecidas en la fase anterior. Consecuentemente se sigue un ciclo que comienza con la creación de una o varias tandas de diseños originales, los cuales son presentados al superior en cargo, generalmente el director de arte, para ser criticados, tras lo cual el artista elabora una reiteración de los diseños donde se incorporen los cambios y posteriormente son presentados de nuevo. Dicho ciclo se repite cuantas veces sea necesario hasta hallar con un diseño que sea aprobado por todos los superiores.
- **End Phase:** Una vez los diseños finales están elegidos, se realizan hojas de modelo de los elementos, las cuales constan de dibujos limpios y aclaratorios en varias vistas distintas para su entrega al modelador de 3d quien las usa como guía del producto final. Esta fase se trata menos de crear ideas y más de adaptarlas a un formato claro y regularizado, éste y otros trabajos de refinamiento de los elementos y de ilustraciones mucho más detalladas que den una visión muy aproximada del aspecto final del proyecto se acercan más al arte de producción, pero en muchas ocasiones son los mismos artistas quienes se encargan de esta fase también.

Aunque pueda parecer solo un paso más en una línea de trabajo, el concept art tiene un tremendo valor artístico de por sí y puede tratarse como una forma de arte propia. Incluso dentro de la línea de trabajo, todo se desarrolla apoyado en las bases estéticas establecidas por el concept art en la preproducción, tanto es así que si piensas en tu película o videojuego favorito, tanto la atmósfera, el estilo y cada diseño memorable del producto final son formados durante el trabajo de preproducción artística y luego simplemente pulidos. Es el fundamento clave que da forma e identidad al resto del producto.

### I.1.3 EL CONCEPT ARTIST

Los profesionales de esta rama artística son expertos en la creación de ideas, su función es adaptarse a la naturaleza del proyecto y cada dato ya establecido y crear tanta variación de cada posible idea como sea posible, y seguir las pautas de dirección artística para refinar la idea inicial en un diseño final eficaz y consistente con la identidad del proyecto por medio de la ideación y reiteración. Cuanto mayor sea el proyecto, más concisos serán los roles que tomen los artistas. En un proyecto extenso se pueden encontrar a los artistas separados en distintos grupos especializados en cada uno de los elementos necesarios para el desarrollo de este proyecto, los cuales se pueden dividir en:<sup>5</sup>

- Escenarios
  - Paisajes naturales
  - Entornos Urbanos
  - Interiores
- Personajes
  - Rostro
  - Vestuario
  - Expresiones
- Criaturas
  - Mascotas
  - Monturas
  - Monstruos
- Vehículos
  - Históricos
  - Coches
  - Barcos
  - Aviones
  - Naves
- Props
  - Objetos claves en la historia
  - Posesiones personales de los personajes
  - Armas
  - Decoración

---

5 LILLY,E. *The big bad world of concept art*, p. 78 - 80

El trabajo de estos artistas es realizar diseños que presenten semejanzas con la realidad para evitar ser irreconocibles y aún así mantener una originalidad y aspecto memorable que sea armónico con el resto de la obra. De modo que si se pretende elaborar el diseño de un dragón, el artista presentará varios diseños desde los más acercados a la idea normalizada de un dragón hasta diseños más alejados y agresivos pero que mantengan las peculiaridades estéticas que caracterizan a dicha criatura, y en todos ellos dejando su propia huella artística personal que los diferencie de cualquier otro dragón ideado anteriormente. Éste dedicado balance entre reconocible y original, así como la reiteración orgánica de la imagen es el ejercicio que un concept artist profesional debe dominar con el fin de encontrar un diseño definitivo.<sup>6</sup>

## I.2 CONTEXTUALIZACIÓN REFERENCIAL

### I.2.1 ARTISTAS

- Feng Zhu, nacido en 1977, comenzó sus estudios de Arquitectura en la Universidad de California en Berkeley, y posteriormente en el Art Center College of Design situado en Pasadena cursando Diseño Industrial. En el año 1997 empezó su carrera de concept art en Electronic Arts, durante su recorrido ha trabajado para Sony, Lucasfilms, Microsoft y Activision entre muchos otros. Su paso por la industria ha dejado una profunda huella, perfeccionó al máximo la productividad de crear diseños aportando nuevas técnicas y metodología. Más adelante en su carrera, Feng Zhu fundó la FZD School (Feng Zhu Design), la cual es considerada una de las escuelas más especializadas, intensas y efectivas para preparar a futuros artistas. Es un artista pionero que ha hecho del concept art una ciencia. Sus obras y su manera de explicar su maestría del concept art le ha convertido en un pilar de inspiración y aprendizaje para incontables personas persiguiendo una carrera similar.



Figura 1 : Pintura realizada durante la serie Desing Cinema - EP 70 en el canal de Youtube FDZSCHOOL (2014)

6 ZHU, F. FDZSCHOOL – Desing Cinema, ep 56 y 76. [consulta 11 de mayo 2018]. Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=mmff8bBCYW4/>> y <[https://www.youtube.com/watch?v=Vk77\\_5KroB0/](https://www.youtube.com/watch?v=Vk77_5KroB0/)>

Mientras que su escuela es privada y restringida, Feng Zhu ha compartido una gran cantidad de enseñanzas online, por medio de podcasts y del canal de Youtube de FDZSCHOOL. Sus conocimientos del concept art como medio e industria están contenidos principalmente en su serie de videos titulados “Desing Cinema”. En estos videos disecciona el concept art desde sus bases hasta sus repercusiones, mientras aporta su experiencia personal y ejemplos gráficos que ilustran su explicación.

En sus clases más básicas explica los principios fundamentales de forma, luz y composición aplicados al concept art. Por ejemplo al realizar pinturas de ambiente, aconseja trabajar para que haya una historia detrás de cada obra, de esa manera se aporta más al proyecto que solamente el diseño. Zhu, como muchos otros maestros del concept art, reiteran la importancia de construir una librería visual como un elemento necesario para ser un buen concept artist.

Feng Zhu define librería visual como el conocimiento interiorizado de la forma y funcionamiento de cada elemento que haya existido hasta que forme parte del instinto. De modo que para diseñar un coche, se debe de entender su mecanismo, las distintas partes y la función de cada una. De esa manera el coche que se diseñe, aunque el estilo sea exagerado y sus elementos tengan otro orden o forma, estará atado a la definición de coche porque mantiene todas sus claves esenciales y funcionalidad. Construir una librería visual es el ejercicio interminable del concept artist, y cuanto más conocimiento absorbas más diseños podrás dominar.<sup>7</sup>

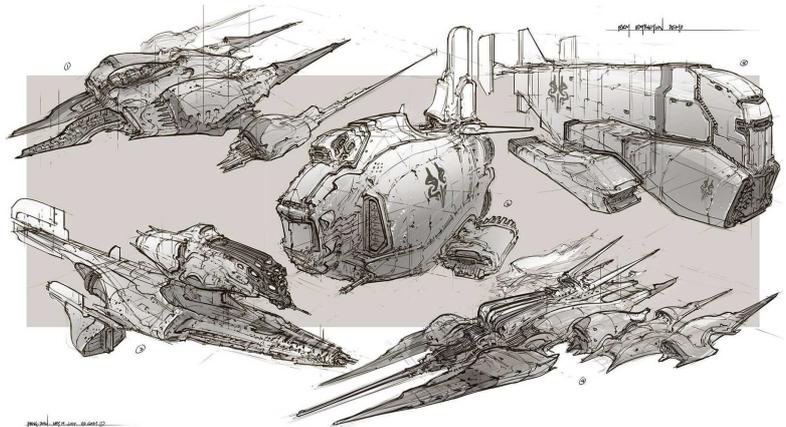


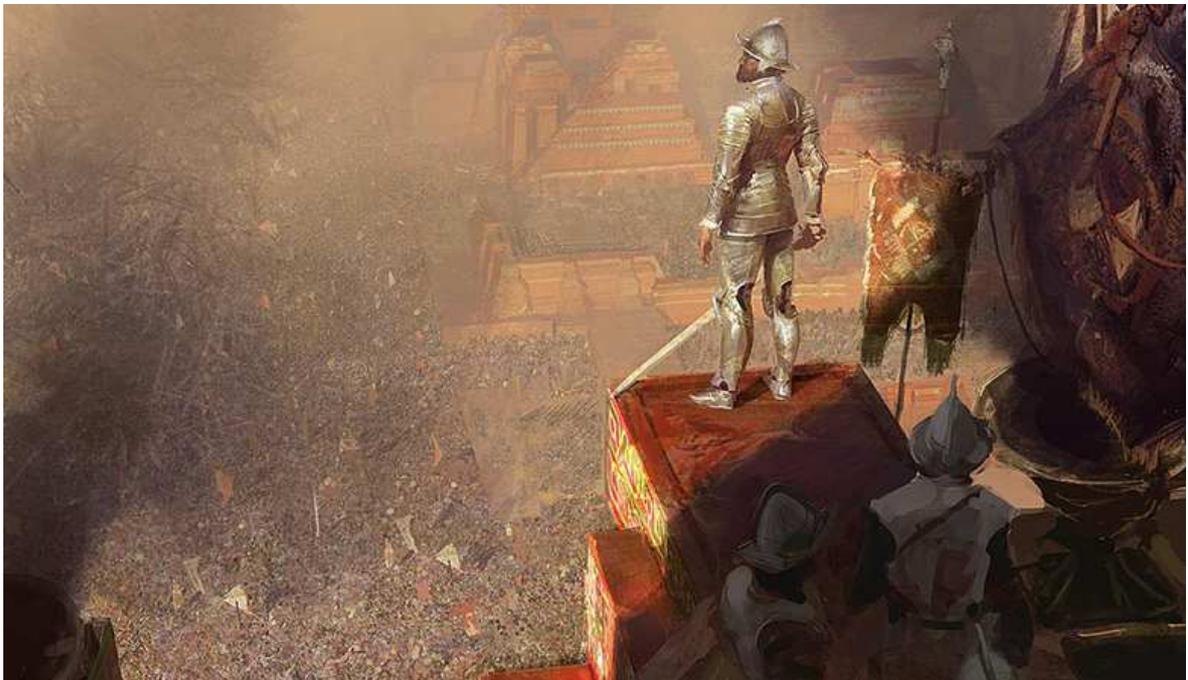
Figura 2: Diseños de naves de extracción. (2014)

Esta filosofía donde todo tiene un propósito en el diseño es una de las claves que he adaptado en mi propio trabajo. En mis producción artística cada elemento del diseño sirve para reforzar las claves establecidas del mismo. De este modo adapto esta enseñanza para contar historias, caracterizar y crear diseños que tengan profundidad detrás de ellos.

<sup>7</sup> ZHU, F. FDZSCHOOL – Desing Cinema, ep 52. [consulta 11 de mayo 2018]. Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=dnf1BERf2zM&t=367s/>>

- Craig Mullins nació en California en el año 1964, en fase de formación estudió en la Universidad de Pitzer en Claremont y comenzó su vida profesional como diseñador de vehículos para Ford, pero rápidamente se dio cuenta de que su necesidad creativa iba más allá de los coches, así que acudió al Art Center College of Design donde estudió ilustración y diseño de productos. Tras finalizar su educación en 1990, Craig Mullins ha trabajado en gran cantidad de proyectos aportando su maestría como concept artist, ilustrador y pintor, y con los avances en la industria fue uno de los pioneros en adoptar el medio digital para la mayoría de sus obras lo que ayudó a popularizarlo como estándar de la industria.

Pese a ello, ha conseguido mantener su estilo de pintura tradicional. Las obras de Mullins recuerdan a maestros como Velázquez, pues a primera vista cada escena está recreada hasta el mínimo detalle, pero en realidad esto es el resultado de inteligentes y efectivas pinceladas que crean con absoluta perfección cada textura y detalle. Ha trabajado para reconocibles franquicias como Matrix, Halo y BioShock y la espectacularidad, maestría y grandiosidad de sus pinturas le llevan a ser considerado uno de los mejores artistas en la actualidad por varios críticos.



*Figura 3: Pintura promocional para el videojuego Age of Empires IV (2017)*

- Elliott Lilly es un concept artist con más de una década en la industria especialmente conocido por ser el autor del libro “The Big Ad World of Concept Art”, el cual me ha servido de guía y documentación en varias ocasiones.

Estudió en la School of Visual Arts situada en Manhattan, su vida profesional trata en mayor parte en ser un artista freelance, durante su carrera ha trabajado en títulos como RAGE y F.E.A.R.3. Se especializa en diseños de ciencia ficción y robótica, y ha trabajado también en arte para producción, haciendo limpiando diseños y dibujándolos desde varias vistas.

Elliott afirma que aunque la gran mayoría de centros saben cómo formar artistas, suelen fallar en enseñarles el lado profesional de una forma clara y accesible, de modo que él tomó la iniciativa de crear documentación sobre el funcionamiento de la industria y dar consejos para lograr tus metas profesionales. Su trabajo y enseñanzas han sido de gran influencia para varios centros formativos y para artistas aún en su fase formativa.

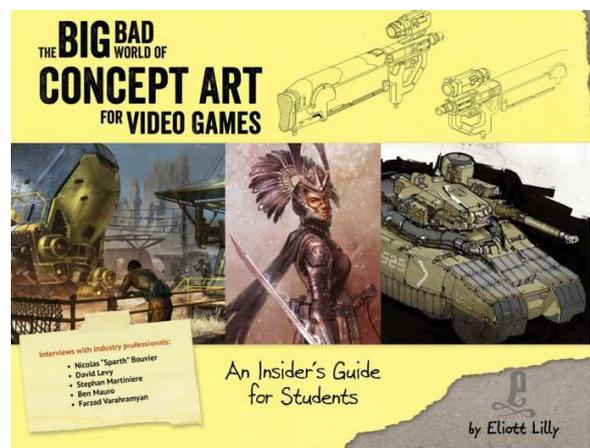


Figura 4: LILLY,E. Portada - The big bad world of concept art

Comenzando desde la educación Elliott cree que debe usarse como un medio para llegar al ámbito profesional. Debes centrarte únicamente en las clases y trabajos que te incumben, y trabajar personalmente en tu especialización. Durante este periodo deberías estar creando



Figura 5: Imagen que figura en el Sketchbook(2014)

piezas para el portfolio indicando que no pueden ser trabajos de clase, copias de foto o de modelo, anime o copias de otros autores pues son claras indicaciones del trabajo de un estudiante sin rumbo. En su lugar recomienda trabajar en ilustraciones propias, que cada obra salga de tu imaginación aunque sea realista y basada en referencias. Necesitan un estilo constante para que el portfolio contenga tu propia voz.<sup>8</sup>

<sup>8</sup> LILLY,E. The big bad world of concept art, p. 46 - 49

## I.2.2 EL SISTEMA DE LAS DIECISÉIS PERSONALIDADES

- Katharine Cook Briggs, nacida en 1875, fue la co-creadora del Myers–Briggs Type Indicator, un cuestionario introspectivo influido por el trabajo de Carl G. Jung que identifica como las personas perciben el mundo y su proceso de hacer decisiones y lo clasifica por tipos. Su trabajo siguió siendo desarrollado posteriormente, concluyendo en el famoso sistema de 16 personalidades.<sup>9</sup> Dicha clasificación de personalidades ha sido de tremenda influencia a la hora de crear un mundo con especies basadas en esos arquetipos psicoanalíticos.



Figura 6: Imagen promocional de la página oficial de 16 Personalities.

Esta clasificación se puede simplificar de esta manera, según cual de estas opciones prefieras:

- Gente y cosas materiales (Extroversión o “E”), o ideas e información (Introversión o “I”).
- Acontecimientos y realidad (Sensible o “S”), o posibilidades y potencial (Intuitivo o “N”).
- Lógica y verdad (Pensamiento o “T”), o valores morales y relaciones (Sentimiento o “F”).
- Un modo de vida estructurado (Juicio o “J”), o seguir el ritmo (Percepción o “P”).

Extroversión e introversión hacen referencia a como diriges tu energía. Sensible o intuitivo refleja el tipo de información que procesas. Pensamiento y sentimiento define la manera en la que tomas decisiones. Juicio y Percepción describe el modo de vida que adoptas.<sup>10</sup>

<sup>9</sup> QUENK, N. *Essentials of Myers-Briggs Type Indicator Assessment*, p. 1- 9.

<sup>10</sup> *MBTI Basics – The Myers & Briggs Foundation*.

He usado esta herramienta psicoanalítica con el fin de ayudarme a definir las personalidades de las distintas especies, usando también mi propia clasificación en la forma de las diosas.

De esta manera puedo definir a las distintas especies usando el trabajo de K. Briggs.

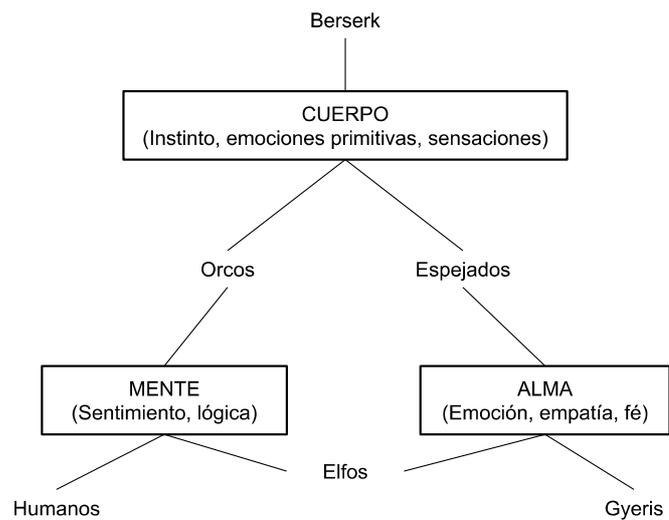


Figura 7: Esquema de la organización de los arquetipos.

- Berserk (ENFP). Son una raza social por naturaleza debido a su alianza con los humanos y su mentalidad de manada. Al ser seres primitivos dominados por los instintos básicos, son incapaces de pensar a largo plazo y centrarse en la realidad.
- Humanos (ESTJ). Ciudadanos del Imperio, cada humano ve a otro como un aliado contra el resto del mundo. Siempre tienen en cuenta sus alrededores y tratan de estar un paso por delante de cualquier complicación. Son seres de lógica, orden y rutina.
- Gyeris (INFJ). Miembros de su colonia y aislados del resto del mundo bajo tierra. Ocupan su tiempo investigando los mensajes divinos y el mundo espiritual mediante rituales y estrictas doctrinas.
- Orcos (ESFP). Son seres orgullosos, inventivos y de emociones intensas, con un fuerte sentido de comunidad. Los orcos solo aceptan a quien merezca su respeto, para ganarse un lugar en el grupo demuestran su valor a través de desafíos físicos. Debido a su mentalidad de no arreglar algo si no está roto, siempre acaban solucionando problemas en vez de prevenirlos.
- Espejados (ISTJ). Su propia naturaleza les hace antisociales para pasar desapercibidos. Son una raza reflexiva y filosófica, llevan una vida disciplinada donde estudian el significado de ideales como la verdad y la justicia, con el propósito de aclarar el significado de su misión de mantener la armonía entre las demás civilizaciones.
- Elfos (INFP). Los elfos viven conectados a la naturaleza en comunidades ocultas y se adaptan rápidamente a cualquier situación. Son seres tímidos, optimistas y sumamente empáticos que valoran la honestidad y transparencia por encima de todo. Su disposición a buscar el lado bueno a todo les llevó a aprender a dominar el caos dentro de sus cuerpos.

## PARTE II: PRÁCTICA ARTÍSTICA

### II.1 INTRODUCCIÓN A LA PRÁCTICA

Tras haber estudiado el origen, los referentes y profundizado sobre las bases del concept art y varias de sus técnicas, así como su propósito y metodología, decidí aplicar todo este conocimiento a mi proyecto personal por medio de la práctica. Con este proceso podría probar varias de las técnicas, entender y reflexionar sobre las distintas técnicas y los aciertos y errores que podrían surgir durante el trabajo.

Mi objetivo para este proyecto siempre ha sido la creación de un mundo fantástico y sus elementos transmitido por medio del concept art. En este proceso se diseña el mapa del planeta donde se sitúa todo, así como las distintas especies que lo habitan, y en menor parte se presentan también criaturas y pinturas de ambiente. Durante la producción artística, se asumirá el rol de un concept artist profesional, siguiendo de cerca las fases y aplicando la metodología adecuada.

### II.2 ORIGEN DEL MUNDO

Para este proyecto me planteé varias ideas, entre ellas diseñar personajes para un videojuego o terminar un proyecto de animación, pero nada me atraía más que crear algo completamente original por medio del concept art. De modo que cogí la esencia de una historia fantástica que imaginé cuando era un niño, pero en vez de la historia en sí, quería trabajar en construir todos los elementos de ese mundo y diseñar cada aspecto visual, y también escribir una historia de origen para darle raíces. En resumen, creando este proyecto para que sirva como una base sólida si en el futuro decido expandir este mundo, ya sea por medio de cómics, animaciones o juegos. A continuación presentamos un resumen de la historia original de la que hemos partido para desarrollar nuestro proyecto.

#### **Resumen de la historia de la creación del mundo.**

En el principio el tiempo era lo único que existía en el vacío infinito del cosmos, eventualmente el tiempo tomó forma y como un dios empezó a manipular las moléculas básicas para crear cada estrella y planeta. Infeliz con su trabajo inerte e incompleto, decidió dividir su ser en los tres elementos esenciales de la vida. Así fue como nacieron sus hijas, de su torso y extremidades nació Ulnaris la diosa del cuerpo, de su cabeza nació Mysaris la diosa de la mente y de sus ojos nació Innaris la diosa del alma. Tras sacrificar su forma, el tiempo se convirtió en una constante en el cosmos incapaz de manipular nada, pero en los breves momentos antes de desaparecer, encargó a sus hijas que usando sus esencias, investigasen el concepto de la vida en uno de los planetas del cosmos. Al desvanecerse por completo, algo inesperado ocurrió, pues Valnaris, la cuarta hija y diosa del Caos apareció.

Cuerpo, Mente y Alma prestaron poca atención a su nueva hermana y cumplieron con el encargo de su predecesor, escogieron una pequeña roca infértil en el espacio y empezaron a crear un nuevo mundo. Al principio crearon los elementos y las leyes físicas, atadas entre sí por una constante que llamaron "armonía". Tras ello crearon los océanos y un gran continente de tierra fértil donde hicieron brotar la flora, para investigar más profundamente la vida, crearon todo tipo de animales que vivieran en armonía con el resto de elementos. Pero esto no les era suficiente, así que decidieron que cada una crearía un ser con capacidad de razonar libremente, y de este modo las tres primeras razas fueron creadas.

- Los Berserk fueron creados por la diosa del cuerpo tomando semejanza de los animales. Son una raza de humanoides con aspectos caninos y felinos, guiados principalmente por instinto y los impulsos más primarios.
- Los Humanos fueron creados por la diosa de la mente. Rectos e inteligentes, son unos seres amantes de la lógica y las ciencias puras. Rápidamente sus ambiciones les llevaron a construir grandes civilizaciones a lo largo del planeta.
- Los Gyeris fueron creados por la diosa del alma. Son una raza de insectoides con un fuerte sentido de aislamiento y devoción hacia su diosa. Construyeron sus colonias bajo tierra donde practicaban rituales y estudiaban la doctrina divina que Innaris les inculcaba.

Pese a que por un tiempo estas distintas civilizaciones vivían en paz bajo la tutela de sus diosas, sus diferencias resultaron ser demasiado extremas. Los berserk eran territoriales y agresivos, asaltando aldeas humanas y devorando a sus habitantes si sentían necesidad por territorio o alimento. Los humanos rápidamente devastaron bosques enteros y construyeron grandes minas alterando la naturaleza alrededor de ellos para crear grandes y ostentosos palacios y ciudades amuralladas. Los gyeris dejaron de relacionarse con cualquier otro elemento del mundo, aislados bajo tierra sus rituales se hicieron más extremos, su dogma más estricto y su fe más ciega. Para tratar de devolver la armonía al mundo, las diosas decidieron crear entre ellas otras tres nuevas especies y cada una con un propósito diferente.

- Los Orcos fueron creados por las diosas del cuerpo y la mente. Enormes, robustos y visionarios, se establecieron en las montañas donde se centraron en inventar maquinaria y técnicas de minería y construcción para enseñar al resto de las razas.

- Los Elfos fueron creados por las diosas de la mente y el alma. Con aspecto muy humano pero más fino, con grandes ojos y orejas, eran una raza vinculada con la naturaleza que les rodeaba. Los elfos son enormemente adaptables, cambiando su aspecto a lo óptimo para su hábitat, de modo que los elfos del mar poseen branquias y los elfos de las cuevas tienen ojos y orejas desproporcionadas para desenvolverse mejor en la oscuridad, aunque hay multitud de variaciones. Todas estas ventajas y especializaciones venían a un coste, los elfos fueron los encargados de cuidar y defender la naturaleza, manteniendo su armonía.
- Los Espejados fueron creados por las diosas del alma y el cuerpo. Su misión como la última especie por ser creada era velar por la armonía entre las demás razas, interviniendo cuando fuese necesario y manteniendo una relativa paz y equilibrio. Para ello fueron creados como humanoides con semejanzas a las aves, poseen grandes alas y todo su cuerpo está cubierto por escamas cristalinas que actúan de forma especial con la luz, permitiéndoles adoptar el aspecto de cualquier otra de las razas inteligentes. Su hogar eran unas islas remotas donde los espejados edificaron grandes torres de cristal. Su existencia se mantuvo un secreto para los habitantes del mundo, ignorantes de los vigilantes divinos viviendo entre ellos.

Tras esto, las tres diosas estaban satisfechas con su trabajo, el mundo iba avanzando y cada cosa tenía su equilibrio con el resto, pero esta época de armonía no duró eternamente. Valnaris la diosa del Caos descubrió este proyecto, dolida y celosa de sus hermanas y del mundo que habían creado sin ella, decidió intervenir para destruir este planeta incompleto.

Valnaris cayó como un meteoro envuelto en fuego al mundo, devastando completamente las tierras y dejando cráter masivo en el continente. Las diosas intentaron detener a Caos y su destrucción pero fueron derrotadas una y otra vez. Por donde pasaba, Caos liberó energía que alteraba la armonía de los elementos haciendo que rocas floten, el hielo arda o que los árboles puedan moverse, y convirtiendo a las especies afectadas en monstruos deformes privados de razón. Frente a la inminente catástrofe, cada uno de los Gyeris salió de sus túneles y se reunieron formando un gran ejército junto con temerarios miembros de las otras civilizaciones y con una fé de hierro marcharon contra Caos convencidos de su victoria. Este acto sólo terminó con más aniquilación y la extinción completa de los Gyeris, pero con su sacrificio consiguieron un valioso tiempo. Las tres diosas despertaron la esencia del tiempo en ellas y atraparon a Caos en una cristalina prisión donde Valnaris permanecería durmiendo en un estado atemporal. Enterraron este cristal en el centro del mundo donde nadie pudiera hallarlo. Tras ello, las diosas decidieron que no podían seguir investigando la vida interactuando directamente con ella, de modo que ellas también abandonaron sus formas físicas y movieron su esencia en cada ser viviente, dejando que el mundo que habían creado siguiese su propio ritmo.

### II.3 DESARROLLO DE LA HISTORIA

Tras este evento y sin más contacto con las diosas, las distintas civilizaciones pudieron actuar con completa libertad. Los humanos más que ninguna otra raza, vieron esto como una oportunidad de asentar su superioridad sobre el planeta. Comenzaron por crear un pacto con los Berserk en el cual los humanos les otorgarían lujos, viviendas y cubrirían todas sus necesidades acogiéndolos en sus grandiosas ciudades, y a cambio, los Berserk formarían el grueso de su fuerza militar y obedecerían las órdenes del emperador. Dicha alianza convirtió a estas dos civilizaciones en un imperio sin rival y seguidamente comenzaron una guerra de conquista contra los orcos, todavía débiles tras la venida de Caos. Durante este tiempo el imperio descubrió la existencia de los espejados, y pintándolos como demonios organizaron cacerías que diezmo su número en el continente.

Estas políticas y conquistas llevaron al imperio humano a ocupar la mayor parte del planeta, los orcos supervivientes se refugiaron en las zonas montañosas del norte donde la guerra continuaba día a día, los elfos fueron empujados a las zonas más profundas de los bosques y cuevas donde se vieron forzados a vivir en aldeas ocultas para esconderse del imperio, y los espejados abandonaron sus labores en el continente huyendo de las cacerías y desde sus islas debatían sin cesar cómo lidiar con tan enorme problema.

Sin embargo, con el paso de las generaciones algo inusual empezó a manifestarse en los elfos. La prisión de Caos resultó ser imperfecta, y con el tiempo parte de su energía pudo fugarse y empezar a afectar a la naturaleza, los árboles crecieron sin pausa alcanzando tamaños inmensos, los animales empezaron a mostrar signos de inteligencia y cristales corruptos con energía brotaban del suelo. Los elfos debido a su vínculo directo con la naturaleza se vieron alterados también, y con tiempo aprendieron a usar la energía de Caos en ellos para romper la armonía de los elementos y manipularlos a su antojo, cualidad a la que llamaron magia. Esta visible y peligrosa corrupción les convirtió en seres temidos por los humanos, quienes empezaron a explorar los bosques y quemar cada aldea que encontraran con el fin de exterminarlos.

Y esta es la situación de este fantástico mundo en la actualidad. Un planeta en conflicto y tensión, abandonado por las diosas que lo crearon y abatido por los efectos de una catástrofe en su pasado, donde la armonía y el equilibrio una vez presentes se desvanecen día a día.

## II.4 ESTABLECIENDO LAS BASES

La estructuración de toda la historia del origen del mundo ha sido creada para establecer unas firmes bases que puedan usarse como reglas del juego, para posteriormente desarrollar historias o juegos dentro de este planeta. Y esta historia cumple el objetivo de explicar todos los elementos claves de este mundo.

- Las tres diosas sirven como arquetipos de personalidad. Están basadas en la clasificación de personalidades de Katharine C. Briggs y en el símbolo del triskel celta, el cuál simboliza el equilibrio entre cuerpo (instinto y sensaciones), mente (sentimiento y lógica) y alma (emoción y fé)<sup>11</sup>. Son las bases que definen las motivaciones y personalidades de las distintas civilizaciones.
- La cuarta diosa del caos sirve para romper la armonía y crear la tensión en el mundo. También aporta una explicación racional a los conceptos más fantásticos del mundo como los monstruos y la magia de los elfos, algo que era muy importante para mí.
- Las distintas especies sirven como experimentos hipotéticos de psicoanálisis sobre diferentes tipos de personalidades relacionándose entre ellas. Con esto pretendo ilustrar una sociedad con paralelos a la realidad, donde cada especie presenta un extremo y problema distinto.
  - Los Berserk son simples y cegados por su instinto y necesidades primarias. Agresivos contra lo desconocido, han sido fácilmente manipulados por una civilización más inteligente.
  - Los Humanos se creen por encima de las otras razas debido a su dominio de la lógica y el pensamiento racional, este complejo de superioridad les lleva a sentirse los dueños del mundo, manipulando y conquistando sin reparos para saciar su ambición.
  - Los Gyeris y su estricta fe les llevó a apartarse de la realidad del mundo, se volvieron fanáticos religiosos, temerarios y aislados de contacto externo, lo que a la larga acabó con su autodestrucción.
  - Los Orcos y su incapacidad de previsión les hizo un blanco fácil para el Imperio. Su orgullo fue su debilidad y ahora sus duras condiciones les están transformando en seres guiados por odio y venganza.
  - Los Elfos apartados de la civilización fueron víctimas de su inacción, el mundo a su alrededor cambió sin ellos y les dejó atrás. Ahora tienen que convivir con una nueva realidad donde son tratados como parias y endemoniados.
  - Los Espejados no pudieron estar a la altura en su misión como mediadores. Ahora anclados en el pasado, pasan sus horas reflexionando y debatiendo sobre la causa de su fracaso, dando rodeos sin avanzar a una solución.

---

11 FAOL, I. *Espiritualidad y Teología Druídica* p.77

## II.5 EL PROCESO DE TRABAJO

Con las bases del mundo asentadas y la historia establecida, es el momento de empezar con los diseños visuales para ello formo una metodología similar a lo que aprendí durante mi documentación sobre el concept art. Comienzo con realizar un mapa del mundo tanto físico como político para dar un aspecto general a la situación actual del planeta y establecer un lugar para todos sus elementos. A continuación desarrollo el diseño de cada una de las seis razas, exponiendo mi proceso creativo y emulando las tres fases usadas en la industria. Por último añado arte complementario y pinturas de ambiente para aportar las claves estéticas del mundo y enriquecer el proyecto.

- Durante la Sky Phase se realizan las primeras aproximaciones y bocetos para encontrar las claves estéticas, la silueta y aspecto general de los personajes. Tomando riesgos, probando los diseños más exagerados y estableciendo los límites.
- En la Development Phase se usan las claves estéticas para producir tantos diseños diferentes como haga falta, desde bocetos a obras más trabajadas, usando tanto medio tradicional como digital, tratando de buscar el qué sin preocuparme por el cómo. Buscando significado detrás de los detalles hasta dar con el aspecto definitivo que mejor caracterice al personaje.
- La End Phase está compuesta por una ilustración trabajada del diseño final donde se muestran claramente cada uno de los elementos importantes que lo conforman.

## II.5.1 MAPA DEL MUNDO

Este mundo fantástico está formado por un gran continente el cual contiene una inabarcable biodiversidad tanto de fauna como de flora. Esta gran masa de tierra está rodeada de archipiélagos y pequeñas islas. Desde esta vista del planeta se puede apreciar el cráter que dejó Valnaris, la diosa del Caos al caer al mundo, en el extremo oeste hay una gran zona de impacto que fracturó esa sección del continente en varios archipiélagos. Esta zona de destrucción es conocida como La Herida del Mundo. Incluso en la actualidad ese lugar sigue rebotando de energía de caos, lo que ha convertido su paisaje en una zona mutada y corrompida, y cada ser vivo que ahí habita se ha vuelto más y más monstruoso.



*Figura 8: Mapa físico del mundo.*

La parte ecuatorial del continente está poblado por selvas y bosques, aunque la mayoría de ellos fueron quemados y talados durante la persecución de los elfos por parte del Imperio, ahora solo unos pocos son lo suficientemente densos y peligrosos como para mantener a raya a los humanos.

El sur del continente tiene el clima más constante y cálido, entre las estepas y zonas áridas se encuentran muchas de las mayores ciudades del Imperio. En estas zonas sin conflicto, los humanos se dedican a la política y el comercio sin preocupación por lo que ocurra en el resto del mundo. El extremo oriental del continente es considerado el fin del mundo, esa pequeña península sin aparentes recursos apenas ha sido explorada, lo que la convierte en un buen lugar de entrada al continente para los espejados, los cuales viven en el archipiélago con forma de media luna en el extremo sudeste del mapa.

El norte es una zona de cordilleras montañosas hasta donde alcanza la vista. Es una zona de climas extremos, volcanes activos y hogar de estremecedoras criaturas. La única raza lo suficientemente robusta para llamar hogar a este lugar son los orcos. Construyeron sus fortalezas en las grandes montañas, forjan con el magma de los volcanes y minan la tierra como auténticos expertos, estos factores que les han permitido resistir la conquista del Imperio hasta la actualidad.



Figura 9: Mapa político del mundo.

En este mapa político podemos ver como las distintas civilizaciones están actualmente situadas. El Imperio humano ocupa todas las zonas azuladas del mapa, expandiéndose a lo largo del continente. Sus palacios y ciudadelas más ostentosas están establecidas en el sur, a lo largo de la costa, donde el conflicto con las otras razas es mínimo. Los extremos del este y oeste están poblados por pequeñas aldeas centradas en agricultura y ganadería. Poco a poco el imperio envía grupos de exploradores y cartógrafos para investigar las zonas olvidadas alrededor de la Herida del Mundo. El norte es la zona más fortificada y militarmente activa del imperio, con fortalezas y castillos usados como bases desde donde continúan el asedio a los orcos en el norte.

La zona roja representa a estos orcos, quienes siguen combatiendo en una eterna guerra contra el imperio, impidiéndoles entrar en su hogar. Los orcos están gobernados por los tres líderes de los diferentes clanes quienes constantemente debaten entre ellos para decidir el rumbo de la guerra. Su civilización se centra en la minería, la forja, la construcción y la guerra.

Los lugares marcados en verde son los principales refugios de los elfos dentro del Imperio. Recluidos en sus paraísos naturales se dedican a mantener la armonía de sus hábitats, amaestrar animales y estudiar las posibilidades y consecuencias de la magia. A lo largo de estos bosques hay establecida una amplia red de elfos vigías y guardianes, previniendo cualquier incursión humana en su territorio. Aparte de los grandes bosques, hay pequeñas poblaciones de elfos ocultos a lo largo del continente viviendo en cuevas, lagunas o desiertos. Muchos de estos poblados se han vuelto más extremos debido al aislacionismo, algunos piensan que ellos son los únicos que quedan de su especie.

Las islas que son el hogar de los espejados están marcadas en el mapa por el color magenta en el extremo este. Cuando empezaron las cacerías por parte del Imperio, la gran mayoría de los espejados del continente volvieron a las islas. Desde allí, en sus torres de cristal, debaten sin cesar sobre el significado de su misión de mantener la armonía entre las razas, y sobre si realmente pueden cumplirla. Su fracaso les ha vuelto inseguros y reflexivos, aunque su raza se salvó de la aniquilación, sus valores culturales se desmoronaron.

## II.5.2 DISEÑO DE LOS BERSERK

Sky Phase:

Si hay algo que siempre priorizo es establecer al principio de cualquier diseño la silueta general. La silueta más que ningún otro de los aspectos visuales indicará que tipo de personaje es, que carácter tendrá y como de único es su aspecto comparado con todos los demás diseños. Para dar este primer paso siempre encuentro que el medio tradicional es más rápido y efectivo. Dado que lo único que requiere esta fase es un *brainstorming* de ideas, lo ideal es plasmarlas lo más rápidamente posible y reservar el juicio y escrutinio para más adelante.

Los berserk son la raza del cuerpo, desde el comienzo sabía que quería hacerlos con un aspecto mamífero muy animalístico. Quería que el aire de depredador natural estuviera presente, de modo que decidí inclinar su espalda y cabeza hacia delante, consiguiendo un aspecto primitivo y muy agresivo.



Figura 10: Estudios de silueta y elementos básicos de los berserk.



Figura 11: Estudios de cabezas de los berserk.

Para los machos usé inspiración de lobos y osos, para conseguir el aspecto depredador y robusto deseado. Para las hembras cogí inspiración de zorros, leones y algunos de los grandes felinos. Buscando con esto un aspecto complementario entre ellos, y manteniendo un aire de cazador entre ambos sexos.

Development Phase:



Figura 12: Iteraciones de diseños de armadura y paleta de colores.

Un vez satisfecho con la base, quise usar la segunda fase para explorar las armaduras y colores, así como refinar las siluetas. Me centré en el macho pues tiene el diseño más difícil y extremo, y claves de su aspecto luego pueden ser adaptadas a la hembra de forma más sencilla que viceversa.

Escaneé al medio digital dos dibujos a tinta, los limpié, les di colores bases y sombras y luces muy básicas en una capa aparte. Luego dupliqué los diseños y creé una pequeña variación centrándome en distintos colores. Repetí esto una tercera vez para darme más opciones.

End Phase:



*Figura 13: Artes finales de los berserk.*

Gracias a las fases anteriores he determinado la silueta básica de esta especie. Los machos son grandes y robustos con poderosas extremidades mientras las hembras, aunque más fuertes que muchas de las otras razas, tienen un aspecto más ágil, centrándose en letal velocidad más que en la fuerza bruta. Para aprovechar el diseño animalístico, sus sentidos del oído y el olfato son los más importantes en su especie, de modo que cuentan con grandes narices y orejas.

La idea original pulida durante la fase anterior era explorar el concepto de una raza primitiva y animalística con brillantes y lujosos atuendos. Ellos son el orgullo militar del imperio humano, muestran su rango e importancia dentro del ejercito con grandes armaduras de blanco, rojo y dorado, capas llamativas y armas a medida. Tanto el diseño como los colores de las armaduras fueron inspirados por centuriones romanos, quienes actuaban como la élite militar que protegía a los políticos y mostraba en su atuendo el esplendor del resto del imperio, usar esas comparaciones visuales ayudan a vender el diseño dentro de su entorno en el mundo.

El proceso de trabajo fue aprovechar de la exploración ya hecha para pulir el diseño a su forma definitiva. Creando dos dibujos a tinta que reforzaran los aspectos importantes de las siluetas, estableciendo el macho y la hembra de forma complementaria. El paso al medio digital fue similar a la previa fase pero de forma más cuidada, trabajando en especial los colores intensos de sus pulidas armaduras. Ésto les da un aspecto imperial que contrasta con su forma animal, creando el punto de interés en éste diseño.

## II.5.3 DISEÑO DE LOS HUMANOS

Sky Phase:



Figura 14: Estudios de cabezas de humanos.

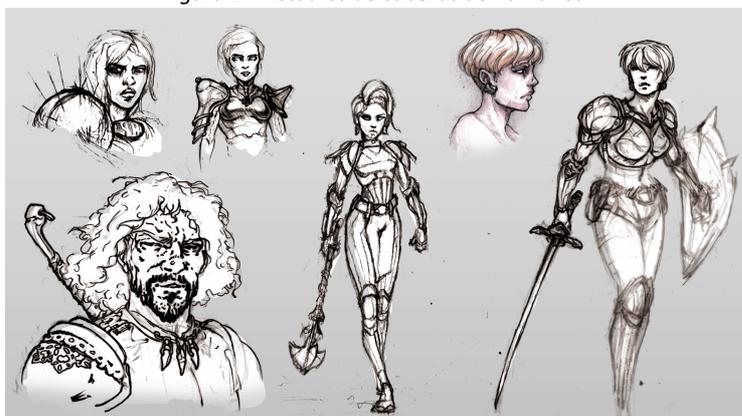


Figura 15: Estudios de armadura y atuendo.

Los humanos son seres de política y guerra, toda su naturaleza se centra en torno al imperio del que son parte. De este modo estos primeros bocetos buscan solidificar éste aspecto con el ambiente de fantasía medieval del mundo. En estos primeros acercamientos exploro sobre todo peinados y formas básicas de armadura, buscando crear similitudes con el atuendo de los berserk con los que conviven.

Development Phase:

Obviamente los humanos al ser la única raza real, quería explorar otras alternativas culturales. Aunque en el mundo existen humanos de todos los colores y tradiciones, para el aspecto generalizado de éste proyecto decidí quedarme con la inspiración original de fantasía medieval europea.

Durante esta fase estaba buscando crear armadura que mantuviera el aspecto imperial de un diseño ostentoso y dorado pero buscando otros extremos menos realistas. Tras estos diseños preferí mantener solo un poco de los diseños más fantásticos pero centrándome sobre todo en armaduras con un toque más plausible.



Figura 16: Diseños de armadura, explorando distintas inspiraciones.

End Phase:



Figura 17: Artes finales de los humanos.

En este arte final pulí todas las pautas establecidas en la fase anterior. Ambos llevan una intrincada armadura que recuerda a la nobleza, pulida y con decoraciones doradas. Su diseño no es tan pesado como el de los berserk pero aún mantiene similitudes. En el imperio tanto hombres como mujeres participan en las labores militares, y aunque los berserk hagan la mayor parte de trabajo, el equipo de los humanos es de la máxima calidad posible.

#### II.5.4 DISEÑO DE LOS GYERIS

Sky Phase:

Los gyeris son la especie más extraña y fantástica de todas, de modo que su diseño fue más exhaustivo de lo habitual. Esta extraña civilización fue creada por la diosa del alma, son seres espirituales, religiosos y aislados. Poseen un fuerte sentido de la comunidad, no dudan en sacrificarse por el bien de su diosa o de su comunidad, lo que les llevó a la extinción. Es una raza que apenas tuvo contacto con las demás y su aspecto nunca fue conocido claramente.



Figura 18: Exploración de siluetas para los trabajadores.

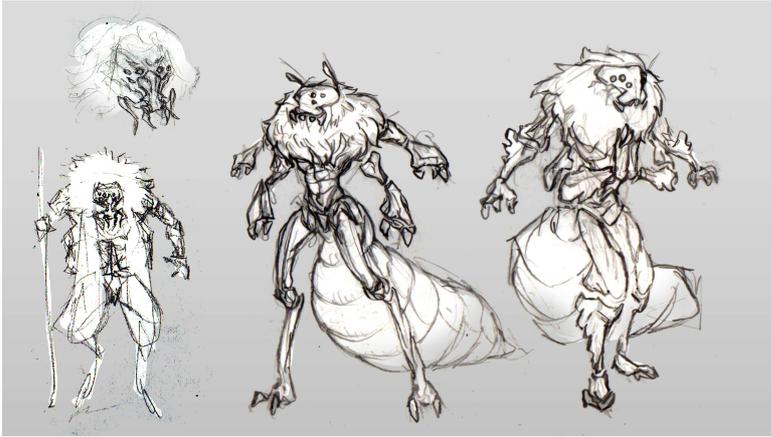


Figura 19: Estudios de aproximación a la reina.



Figura 20: Estudios de la reina.

El diseño que más apoya estas ideas claves es el comportamiento de los insectos sociales, desde avispas hasta hormigas, de modo que esa fue su principal inspiración.

A diferencia de ellos, los gyeris no actúan de esas maneras por supervivencia, sino por un dogma religioso y espiritual que guía sus vidas desde el momento que nacen. Cada colonia de gyeris vive en túneles bajo tierra donde nunca antes nadie ha estado, y cada comunidad se compone de los trabajadores y la reina, quien es la madre de toda la colonia, la líder espiritual que preside los rituales para la diosa del alma.

Los trabajadores fueron explorados a partir de siluetas, pero definir su diseño no es importante al ser polimórficos, es decir, variar en forma según la función que cumplen.

Las reinas sin embargo son la personificación de las colonias en sí. Por eso el trabajo de diseño está más centrado en ellas, y depende de como sean ellas, así serán sus súbditos. Durante la *sky phase* me fui aproximando a unas claves de diseño que vi que funcionaban para esta raza. Una cara insectoide e inexpresiva, como una máscara religiosa que esconde emociones terrenales.



Figura 21: Estudio de la reina, explorando otras partes de insecto.

Varios ojos pues es la parte visible del cuerpo con más relación al alma y el mundo interior. Multitud de extremidades para separar el diseño de cualquier otro y darle un aspecto extravagante. Un gáster desproporcionadamente grande, basado en las reinas de las termitas, dando que el aspecto de inmovilidad refuerza la naturaleza aislacionista, y refuerza el aspecto de fertilidad, pues toda la colonia nace de una misma reina.

Development Phase:

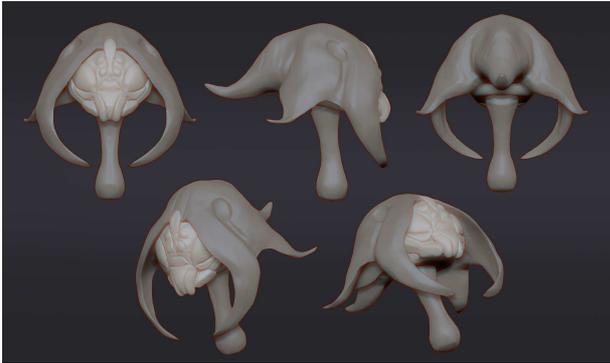


Figura 22: Modelado en 3D de un diseño de cabeza de la reina.



Figura 23: Estudio de la reina.

Aunque el concept art sea generalmente dibujos, cuando me atasco en un diseño o no puedo visualizar su forma tridimensional, la escultura digital es una gran herramienta para avanzar el proceso. En este caso, una de las iteraciones de la cabeza de la reina.

Durante esta fase seguía experimentando con varios diseños, siempre manteniendo las claves estéticas establecidas durante la primera parte. Aunque estas iteraciones del diseño sigan cambiando drásticamente de una a otra, no las considero parte de la *Sky Phase* pues las claves ya están establecidas y no se siguen explorando.

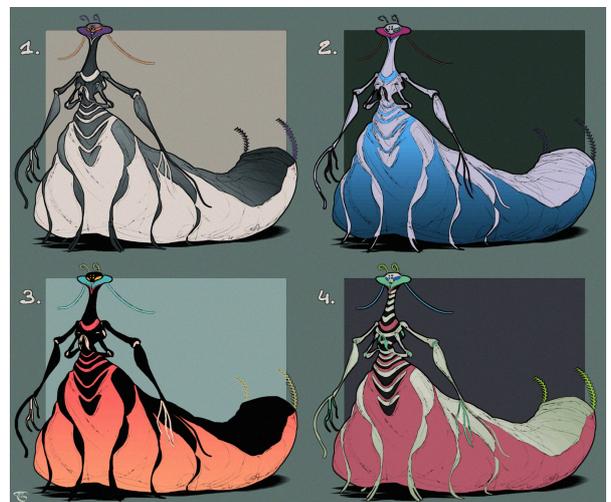


Figura 24: Estudio de alternativas de diseño de la reina.

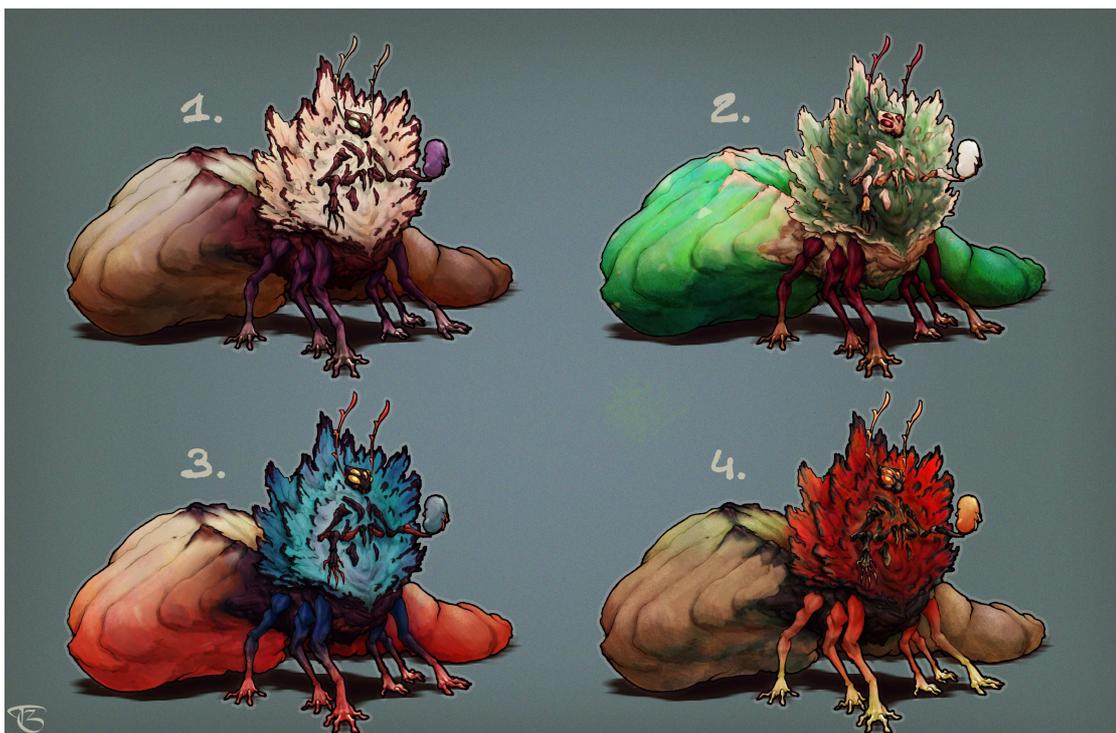


Figura 25: Diseños definitivos de la reina, explorando gamas de colores.

End Phase:



*Figura 26: Arte final de la reina gyeris.*

Este diseño final es muy diferente a las iteraciones anteriores. Aunque mantiene todas las claves establecidas, decidí ir a favor del diseño más llamativo y poderoso de todos los previamente ideados. Cambiar las extremidades inferiores a un material carnoso de músculo que sale desde dentro del caparazón muestra que la reina nunca es considerada para correr peligro, así que mientras los trabajadores poseen un cuerpo más insectoide y protegido por exoesqueletos, la reina es increíblemente vulnerable, dependiendo de la colonia por protección. Este aspecto de mostrar el interior está ideado como un juego para dramatizar que es la especie del alma y la espiritualidad.

El caparazón se abre por la parte frontal donde está el frágil torso de la reina, su par de manos hábiles y su postura erguida y elegante muestran signos de una civilización inteligente. Su cabeza posee largas antenas sensoriales y cinco enormes ojos brillantes, dando la sensación que la reina puede percibir el mundo más que cualquier otro ser. Su gáster forma la mayor parte de su cuerpo, pues ella es la colonia y su cuerpo debe demostrarlo. Los colores son vivos e intensos, pues viven bajo tierra en la oscuridad donde cualquier mínima iluminación la hará brillar y resaltar como si ella misma fuera una deidad.

## II.5.5 DISEÑO DE LOS ORCOS

Sky Phase:



Figura 27: Bocetos de aproximación a los orcos.

Los orcos son una raza fuerte y orgullosa. Al ser los orcos parte de la cultura popular, era de gran prioridad encontrar un estilo personal al diseñarlos. Semejante a los berserk, el orco hombre tendrá un aspecto más extremo que luego puedo adaptar a la mujer, por eso exploro más el aspecto masculino.



Figura 28: Estudios de cabezas y peinados de los orcos.

Empecé centrándome en la cara, buscando inspiraciones en peinados orientales, y buscando un carácter que defina a los orcos como raza.



Figura 29: Estudio de armadura y anatomía, todavía explorando cabezas.

Development Phase:

Tras los previos dibujos de exploración, me decidí en un aspecto más extremo para los orcos, pero que aún muestre su arte y cultura. Me interesaba mantener la gama de colores de piel verde y atuendo rojo, pues la intensidad y fuerza de esos colores refleja la de los propios orcos, y puede ser usado como algo característico.



Figura 30: Estudios de aproximación a las claves de color y de armadura.

Esencial también de los orcos son sus colmillos, así que quería convertirlo en algo recurrente en su diseño. Su atuendo son placas de hierro burdamente forjadas, sujetas por cuero y piel de las bestias que han abatido. Su armadura deja parte del cuerpo a la vista, para reforzar su naturaleza robusta y orgullosa.



Figura 31: Estudios de una mujer orco, y de cabezas de orcos afectados por el caos.



Figura 32: Estudios de orcos de ambos sexos.

End Phase:



*Figura 33: Artes finales de los orcos.*

En el arte final me centré en el contraste de verdes y rojos intensos, para caracterizarlos de manera personal. Su descomunal estatura y musculatura no les permiten ser delicados a la hora de crear sus trajes pero aún así tienen un aspecto tan fuerte y pesado como los propios orcos. Piel y tiras de cuero llenan el espacio entre las crudas partes de hierro para unirlos al cuerpo. He convertido sus característicos dientes en parte de su cultura, usándolos como decoraciones en ambos diseños. Las armas son crudas y descomunales, no hay finura ni preocupación por el diseño perfecto, cualquier cosa sirve mientras sirva para dejar el trabajo hecho, lleve esta filosofía al máximo dándole al orco hombre una gran pieza de hierro que usa como maza, y a la mujer un gran colmillo que ha transformado en un brutal martillo.

## II.5.6 DISEÑO DE LOS ESPEJADOS

Sky Phase:

A pesar de la necesidad de su presencia, dado su poca importancia en la historia hasta la actualidad, los espejados no tienen mucho protagonismo en el mundo. Aún así es la raza más experimental y personal de todas. Ya tenía una idea previa de humanoides con aspecto de ave hechos de cristal para poder camuflarse entre las demás especies a través de su control de la luz. Su civilización tiene la misión de mantener la armonía entre las razas. Quise darles un aspecto tribal siguiendo su doctrina de velar por el bien del mundo, inmediatamente las decoraciones de cabeza de los nativos americanos encajaron perfectamente para reforzar estos deseos y su aspecto emplumado.



Figura 34: Primeras aproximaciones a los espejados.



Figura 35: Estudio de anatomía y de color.

Development Phase:



Figura 36: Diseño de armadura.

## End Phase:



Figura 37: Dibujo explicativo de anatomía.

Los espejados son una raza determinada a cumplir la misión que las diosas les encargaron. Pese a sus habilidades y su gran poder, los espejados no son una civilización de guerra, son puramente neutrales, observando el mundo desde lejos, y solo actuando cuando la situación realmente lo requiere. Su armadura tiende a ser más ornamental que funcional por esta razón.



Figura 38: Artes finales de los espejados.

Su cuerpo está hecho de cristal claro y por tanto no tiene un color definido. Sus caras están basadas en lechuzas, pues éstos son animales asociados con la elegancia, la sabiduría y el sigilo, comportamiento que comparte muchas similitudes con la propia naturaleza de los espejados. Sus atuendos suelen ser azules y blancos, imitando los colores del cielo y están decorados con motivos de plumas, pues ese es el detalle más característico de su diseño. Sus armas están hechas de prismas cristalinos especiales, que pueden usar en combate para controlar la luz a su ventaja.

## II.5.7 DISEÑO DE LOS ELFOS

Sky Phase:

Los elfos son una raza en simbiosis con la naturaleza que habitan. En este proyecto me centro en los elfos de bosque quienes se protegen y adornan con los insectos y plantas con las que conviven. Pero en la imagen previa ilustro también las diferencias físicas que un elfo de cueva tendría con respecto a los demás. Esta variación de elfos poseen unos ojos enormes y blancos, piel sin pigmento y unas orejas grandes y redondeadas, inspiradas en los murciélagos, las cuales les ayuda a orientarse en los pasajes oscuros.

Los elfos del bosque en cambio tienen facciones más afiladas, una piel pálida algo bronceada. Tienen un cabello dorado y una estructura física alta y delgada.

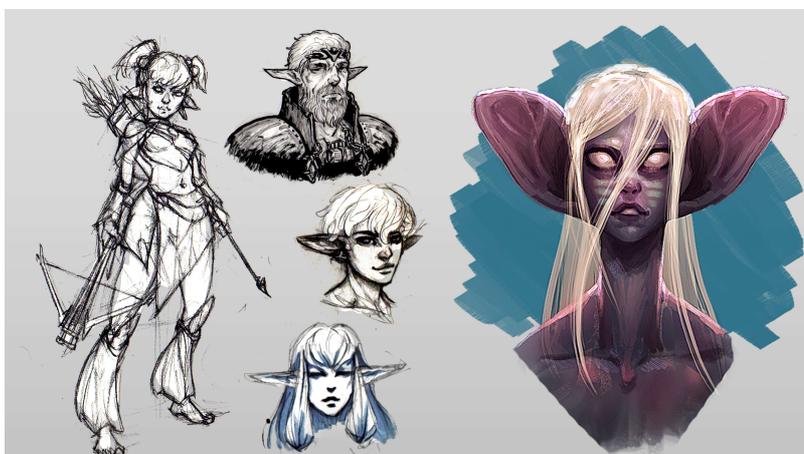


Figura 39: Bocetos de los elfos y diseño de una elfa de cueva.

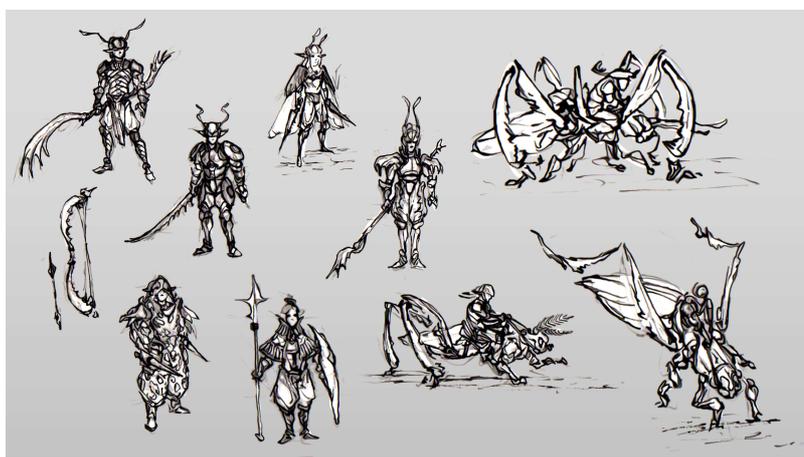


Figura 40: Miniaturas explorando el concepto de elfos jinetes de insectos.



Figura 41: Estudios de atuendos y color con variaciones.

Development Phase:

Los elfos del bosque viven en aldeas ocultas en lo alto de los árboles, y usan la fauna local como grandes insectos para subir o bajar de los inmensos árboles y como atuendo. Esta afinidad con la naturaleza y facilidad para ocultarse ha permitido a los elfos sobrevivir múltiples intentos de erradicación del Imperio. Tras el cataclismo de Caos, se han visto afectados por su energía al estar conectados con la naturaleza. A lo largo de las generaciones desarrollaron la habilidad de manipular los elementos a su antojo efectivamente creando magia.

End Phase:



*Figura 42: Artes finales de los elfos.*

Con estos dos diseños quiero mostrar las dos principales naturalezas de los elfos. El elfo masculino es un guardia de su aldea, ha usado cuero y seda para realizar su modesto ropaje, el cual está cubierto por una armadura hecha a partir de los exoesqueletos de los insectos con los que convive. Las antenas del casco, el color apagado y el arma basada en la cuchilla de una mantis religiosa indican de esta simbiosis con su entorno natural. Los elfos tienen también gran facilidad para amaestrar cualquier animal, indicado en la ilustración por la ave de presa en su brazo.

Por otro lado está la elfa, representando a la porción de elfos que han desarrollado la habilidad de usar magia. Estos elfos son respetados como nobleza en sus propias aldeas, donde se dedican al estudio y práctica de esta disciplina, pero esta inestable energía dentro de su cuerpo les ha hecho temidos y perseguidos en cualquier otro lugar del mundo, donde son vistos como seres corrompidos por el caos. Esta elfa lleva un traje de delicadas sedas, adornado con bandas de materiales valiosos. Su bastón lleva en su extremo energía de caos cristalizada, la cual les ayuda a catalizar su poder para hacer la práctica de magia más segura. Ambos elfos están descalzos, lo cual es habitual para cualquier miembro de su especie, esto permite que su cuerpo esté en contacto constante con la naturaleza. Los zapatos les hacen perder el equilibrio y sentirse ligeramente desorientados, solo los llevan cuando se encuentran en ciudades o lugares artificiales.

II.5.8 DISEÑOS COMPLEMENTARIOS Y PINTURAS DE AMBIENTE.



Figura 43: Diseño de criatura.



Figura 44: Diseño de criatura.



Figura 45: Ilustración de Valnaris, diosa del caos.



Figura 46: Ilustración rápida del templo en la montaña.



Figura 47: Boceto de arquitectura del Imperio.

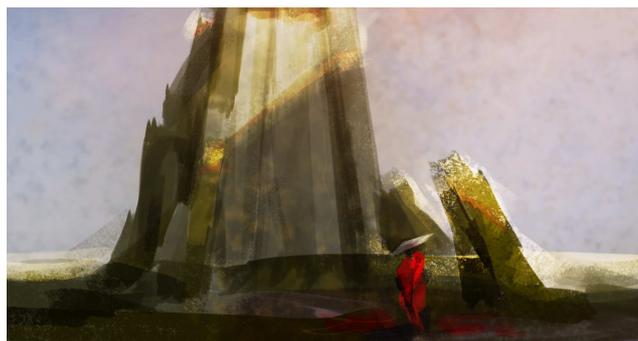


Figura 48: Ilustración rápida de unas ruinas antiguas.



Figura 49: Exploración de las montañas del norte.



Figura 50: Estudio de un bosque.



Figura 51: Pintura de una aldea humana.



Figura 52: Pintura de una posada en medio del bosque. - Día



Figura 53: Pintura de una posada en medio del bosque. - Noche



Figura 54: Aldea oculta de los elfos del bosque. - Día

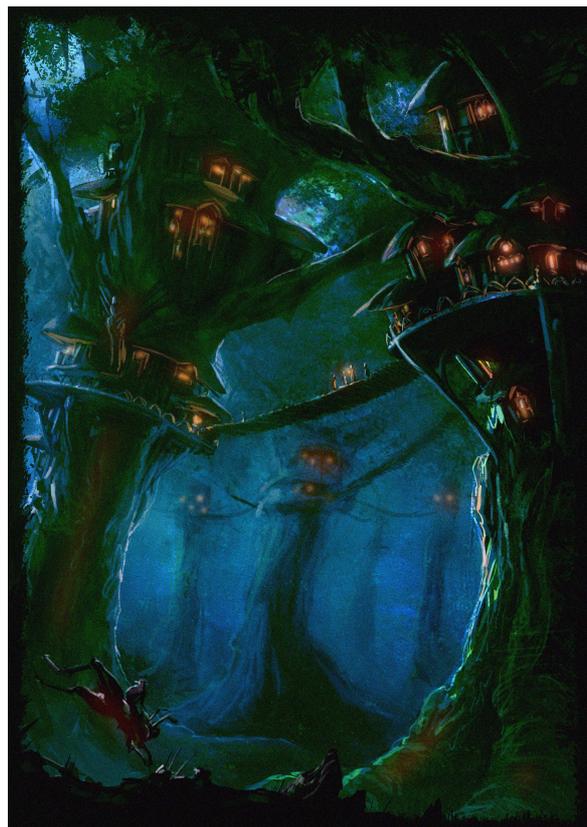


Figura 55: Aldea oculta de los elfos del bosque. - Noche

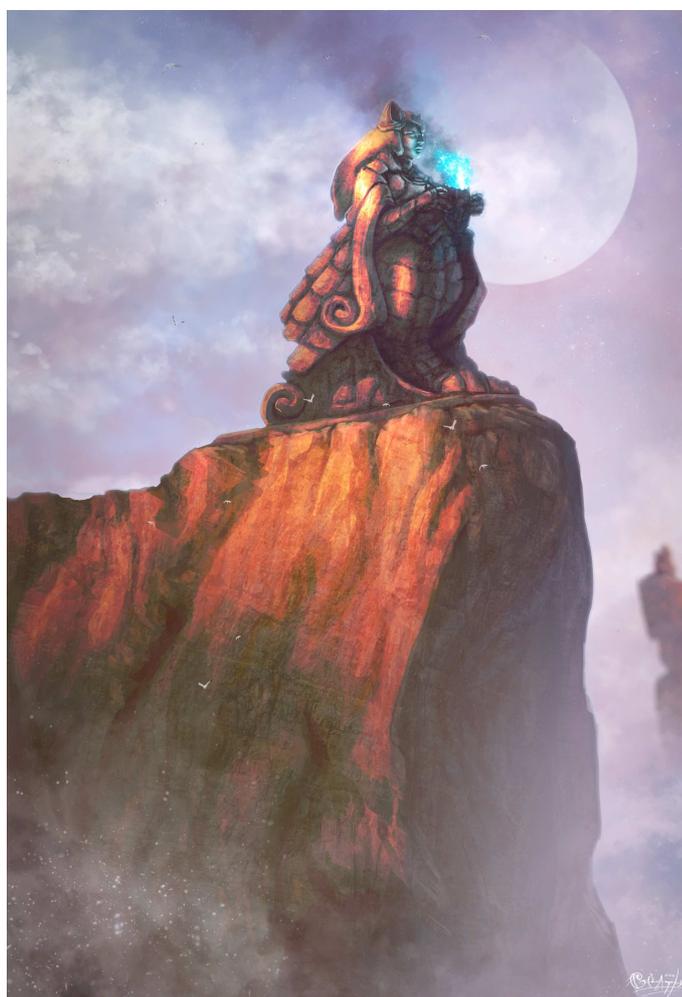


Figura 56: Monumento a Ulnaris, la diosa del cuerpo.

## CONCLUSIONES

Beyond Harmony: Concept Art & Worldbuilding ha sido un proyecto de documentación y práctica intensivos que me ha aportado un mayor dominio del concept art para la producción artística. Se ha creado un mundo fantástico a partir de una historia original con todos sus elementos que servirán como base para futuros proyectos y que ha cumplido con los objetivos establecidos. Este proyecto presentó también la oportunidad de crear una amplia variedad de material artístico original que puede ser usado posteriormente para la elaboración de un portfolio profesional.

Durante el desarrollo del trabajo han surgido varios cambios drásticos. Aunque su idea inicial fue un proyecto de puro concept art, comenzó teniendo mucho más peso en la parte de psicología e introspección, usando este mundo ficticio como una metáfora de mi propia manera de ver el mundo real y analizando todas las ramificaciones que esto implicaba. Con el tiempo los repetidos auto-análisis de mi propia psique empezaron a tener un efecto negativo en mí, y mi motivación por el proyecto se vio mermada pues sentía que estaba haciendo un trabajo sobre mí y no sobre mi arte. Más adelante decidí volver a la idea original de un trabajo centrado más en el concept art y la producción artística, aunque todavía se ven huellas de la investigación psicológica en algunos momentos.

En este proyecto pretende plasmar todo lo aprendido durante mi paso por el Grado de Bellas Artes, y también todo lo aprendido de manera autodidacta por mi pasión por este tipo de arte. Durante la producción de este trabajo fueron de gran ayuda e influencia personal asignaturas como Ilustración 3D, Producción de Animación y Procesos de la Imagen Técnica y Digital entre otras, donde pude madurar y practicar algunas de las ideas claves de este trabajo. Consiguiendo de esta manera un mejor dominio personal para plasmar ideas y recopilar documentación.

La producción artística de este trabajo me ha permitido estar más cerca que nunca en la piel de un profesional del concept art. Estudiar sus técnicas y metodologías estándares en la industria y adaptarlas a mi arte me ha otorgado la oportunidad de prepararme más que nunca para el mundo profesional. Me ha permitido también mostrar mis aptitudes personales de una manera intensa y más personalizada que durante mi paso por el Grado de Bellas Artes. El conocimiento sobre el concept art, mis aptitudes con el formato digital como medio artístico y mi pasión por crear mundos y realidades ficticias, todos han hallado un lugar en este proyecto.

Para finalizar, este trabajo servirá para formar un portfolio competitivo, de modo que mi crecimiento personal durante el proyecto acabará siendo validado en el ámbito profesional. El mejor dominio del concept art, la defensa de las ideas creadas y mi capacidad de producción artística inédita han hecho de este proyecto la experiencia más completa posible a mi alcance.

## FUENTES REFERENCIALES

### Bibliografía Referenciada

- FAOL, I. *Espiritualidad y Teología Druídica*, Morrisville, NC: Lulu Press, 2013.
- KENT, S. *The Ultimate History of Video Games - The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*, New York: Three Rivers Press, 2001.
- LILLY, E. *The Big Bad World of Concept Art for Video Games: An Insider's Guide for. Students*, Culver City: CA Design Studio Press, 2015.
- MBTI Basics – The Myers & Briggs Foundation. [consulta 12 de mayo 2018]. Disponible en: <<https://www.myersbriggs.org/>>
- QUENK, N. *Essentials of Myers-Briggs Type Indicator Assessment*, Hoboken: N.J Wiley, 2009.
- SHAMSUDDIN, K. *Evaluating Content Based animation through Concept Art*, Bangladesh: International Journal of Trends in Computer Science, 2013.
- ZHU, F. Desing Cinema video series, FDZSHOOL. [consulta 11 de mayo 2018]. Disponible en: <<https://fzdschool.com/>> <<https://www.youtube.com/channel/UCbdyjrJAjDIACjCsAGFAA>>

### Bibliografía Complementaria

- BMMES, G. *The Artist's Guide to Human Anatomy*, Mineola, N.Y. ; Great Britain : Dover Publications, 2004 .
- Burns, M. *The Art of Overwatch*, Milwaukie, OR : Dark Horse Books, 2017.
- CARPENTER, N. *The Art of Blizzard Entertainment*, San Rafael, California : Insight Editions, 2013.
- GOODMAN, N. *Maneras de Hacer Mundos*, Fuenlabrada, Madrid: Visor Distribuciones, 1990.
- JUNG, C.G. *Psychological Types*, New York, NY: Routledge, 2014.
- LILLY, E. *The Big Bad World of Concept Art for Video Games: Back to School Guide*, Culver City: CA Design Studio Press, 2017.
- LOOMIS, A. *Creative Illustration*, London : Titan Books, 2012.
- RACINET, A. *The Costume History*, Cologne, Germany: Tachen, 2015.
- RUSSELL G. *The Art of the Lord of the Rings*, Boston, MA: Houghton Mifflin Company, 2004.

## Webgrafía

- BARTHELMEY, K. Ken Barthelmey. [consulta 14 de mayo 2018]. Disponible en: <[theartofken.com/](http://theartofken.com/)>
- BLANCHÉ, P. Pascal Blanché. [consulta 14 de mayo 2018]. Disponible en: <<https://www.artstation.com/pascalblanche/>>
- BRIGGS, C, K. Katharina Cook Briggs. [consulta 12 de mayo 2018]. Disponible en: <<https://www.16personalities.com/>>
- CONCEPT ART EMPIRE. Concept Art Empire. [consulta 29 de mayo 2018]. Disponible en: <<https://conceptartempire.com/>>
- FRAZETTA, F. Frank Fazetta. [consulta 13 de mayo 2018]. Disponible en: <<http://frankfrazetta.org/>>
- GROB, R. Reiko Grob. [consulta 14 de mayo 2018]. Disponible en: <<http://www.reiko-art.de/>>
- JUNG, C. Carl G. Jung. [consulta 13 de mayo 2018]. Disponible en: <<https://www.britannica.com/biography/Carl-Jung/>>
- LIAO, B. Brandon Liao. [consulta 14 de mayo 2018]. Disponible en: <<http://www.epicloot.net/>>
- LILLY, E. Elliot Lilly. [consulta 10 de mayo 2018]. Disponible en: <<https://www.artstation.com/elliottlillyart/>>  
<<https://conceptartworld.com/artists/elliott-lilly/>>  
<<http://artzray.com/along-the-way-with-elliott-lilly/>>
- MELVIN, D. Dave Melvin. [consulta 15 de mayo 2018]. Disponible en: <<https://www.artstation.com/davemelvin/>>
- MULLINS, C. Craig Mullins. [consulta 11 de mayo 2018]. Disponible en: <<http://www.goodbrush.com/>>
- PINTEREST. Pinterest. [consulta 27 de mayo 2018]. Disponible en: <<https://www.pinterest.es/>>
- ŠEJIC, S. Stjepan Šejić . [consulta 13 de mayo 2018]. Disponible en: <<https://www.deviantart.com/nebezial>>
- WAKEFIELD, L. Lindsey Wakefield. [consulta 15 de mayo 2018]. Disponible en: <<https://www.artstation.com/lindseyw/>>
- WORLDBUILDING, Reddit Worldbuilding. [consulta 29 de mayo 2018]. Disponible en: <<https://www.reddit.com/r/worldbuilding/>>
- ZHU, F. Feng Zhu. [consulta 11 de mayo 2018]. Disponible en: <<http://fengzhudesign.blogspot.com/>>  
<<http://fengzhudesign.blogspot.com/p/free-tutorials.html>>  
<[http://www.cgarena.com/archives/interviews/feng-zhu/fengzhu\\_interview.html](http://www.cgarena.com/archives/interviews/feng-zhu/fengzhu_interview.html)>

## ÍNDICE DE IMÁGENES

- Figura 1: ZHU, F. Feng Zhu. Pintura realizada durante la serie Desing Cinema - EP 70. [consulta 13 de junio 2018]. Disponible en: <<http://fengzhudesign.blogspot.com/>>
- Figura 2: ZHU, F. Feng Zhu. Diseños de naves de extracción. [consulta 13 de junio 2018]. Disponible en: <<http://fengzhudesign.blogspot.com/>>
- Figura 3: MULLINS, C. Craig Mullins. Pintura promocional para el videojuego Age of Empires IV. [consulta 15 de junio 2018]. Disponible en: <<<http://www.goodbrush.com/>>>
- Figura 4: LILLY, E. Elliot Lilly. Portada de *The Big Bad World of Concept Art for Video Games: An Insider's Guide for Students*. [consulta 15 de junio 2018]. Disponible en: <<https://bigbadworldofconceptart.com/>>
- Figura 5: LILLY, E. Elliot Lilly. Ilustración que figura en el Sketchbook. [consulta 15 de junio 2018]. Disponible en: <<https://www.artstation.com/eliottlillyart/>>
- Figura 6: BRIGGS, C, K. Katharina Cook Briggs. Imagen promocional de la página oficial de 16 Personalities. [consulta 15 de junio 2018]. Disponible en: <<https://www.16personalities.com/>>
- Figura 7: Martins, N. Esquema de la organización de los arquetipos de personalidad. Formato digital, 2018
- Figura 8 : Martins, N. Mapa físico del mundo. Pintura digital, 2018.
- Figura 9: Martins, N. Mapa político del mundo. Pintura digital, 2018.
- Figura 10: Martins, N. Estudios de silueta y elementos básicos de los berserk. Grafito y tinta sobre papel, retocado digitalmente, 2017.
- Figura 11: Martins, N. Estudios de cabezas de los berserk. Grafito y tinta sobre papel, retocado digitalmente, 2017.
- Figura 12: Martins, N. Iteraciones de diseños de armadura y paleta de colores. Pintura digital, 2017.
- Figura 13: Martins, N. Artes finales de los berserk. Pintura digital, 2018.
- Figura 14: Martins, N. Estudios de cabezas de humanos. Grafito y tinta sobre papel, retocado digitalmente, 2017.
- Figura 15: Martins, N. Estudios de armadura y atuendo. Grafito y tinta sobre papel, retocado digitalmente, 2017.
- Figura 16: Martins, N. Diseños de armadura, explorando distintas inspiraciones. Pintura digital, 2017.
- Figura 17: Martins, N. Artes finales de los humanos. Pintura digital, 2018.
- Figura 18: Martins, N. Exploración de siluetas para los trabajadores. Grafito y tinta sobre papel, retocado digitalmente, 2017.
- Figura 19: Martins, N. Estudios de aproximación a la reina. Grafito y tinta sobre papel, retocado digitalmente, 2017.
- Figura 20: Martins, N. Estudios de la reina. Grafito y tinta sobre papel, retocado digitalmente, 2017.

- Figura 21: Martins, N. Estudio de la reina, explorando otras partes de insecto. Grafito y tinta sobre papel, retocado digitalmente, 2018.
- Figura 22: Martins, N. Modelado en 3D de un diseño de cabeza de la reina. Escultura digital realizada en Zbrush. 2018
- Figura 23: Martins, N. Estudio de la reina. Pintura digital, 2018.
- Figura 24: Martins, N. Estudio de alternativas de diseño de la reina. Pintura digital, 2018.
- Figura 25: Martins, N. Diseños definitivos de la reina, explorando gamas de colores. Pintura digital, 2018.
- Figura 26: Martins, N. Arte final de la reina gyeris. Pintura digital, 2018.
- Figura 27: Martins, N. Bocetos de aproximación a los orcos. Grafito y tinta sobre papel, retocado digitalmente, 2017.
- Figura 28: Martins, N. Estudios de cabezas y peinados de los orcos. Grafito y tinta sobre papel, retocado digitalmente, 2017.
- Figura 29: Martins, N. Estudio de armadura y anatomía, todavía explorando cabezas. Grafito y tinta sobre papel, retocado digitalmente, 2017.
- Figura 30: Martins, N. Estudios de aproximación a las claves de color y de armadura. Pintura digital, 2017.
- Figura 31: Martins, N. Estudios de una mujer orco, y de cabezas de orcos afectados por el caos. Grafito y tinta sobre papel, retocado digitalmente, 2018.
- Figura 32: Martins, N. Estudios de orcos de ambos sexos. Pintura digital, 2018.
- Figura 33: Martins, N. Artes finales de los orcos. Pintura digital, 2018.
- Figura 34: Martins, N. Primeras aproximaciones a los espejados. Grafito y tinta sobre papel, retocado digitalmente, 2017.
- Figura 35: Martins, N. Estudio de anatomía y de color. Grafito y tinta sobre papel, retocado digitalmente, 2017.
- Figura 36: Martins, N. Diseño de armadura. Grafito y tinta sobre papel, retocado digitalmente, 2017.
- Figura 37: Martins, N. Dibujo explicativo de anatomía. Grafito y tinta sobre papel, retocado digitalmente, 2018.
- Figura 38: Martins, N. Figura 38: Artes finales de los espejados. Pintura digital, 2018.
- Figura 39: Martins, N. Bocetos de los elfos y diseño de una elfa de cueva. Grafito y tinta sobre papel, retocado digitalmente, 2017.
- Figura 40: Martins, N. Miniaturas explorando el concepto de elfos jinetes de insectos. Grafito y tinta sobre papel, retocado digitalmente, 2018.
- Figura 41: Martins, N. Estudios de atuendos y color con variaciones. Pintura digital, 2017.
- Figura 42: Martins, N. Artes finales de los elfos. Pintura digital, 2018.
- Figura 43: Martins, N. Diseño de criatura. Pintura digital, 2017.
- Figura 44: Martins, N. Diseño de criatura. Pintura digital, 2017.
- Figura 45: Martins, N. Ilustración de Valnaris, diosa del caos. Pintura digital, 2017.

- Figura 46: Martins, N. Ilustración rápida del templo en la montaña. Pintura digital, 2017.
- Figura 47: Martins, N. Boceto de arquitectura del Imperio. Pintura digital, 2017.
- Figura 48: Martins, N. Ilustración rápida de unas ruinas antiguas. Pintura digital, 2017.
- Figura 49: Martins, N. Exploración de las montañas del norte. Pintura digital, 2018.
- Figura 50: Martins, N. Estudio de un bosque. Pintura digital, 2017.
- Figura 51: Martins, N. Pintura de una aldea humana. Pintura digital, 2017.
- Figura 52: Martins, N. Pintura de una posada en medio del bosque. - Día. Pintura digital, 2017.
- Figura 53: Martins, N. Pintura de una posada en medio del bosque. - Noche. Pintura digital, 2017.
- Figura 54: Martins, N. Aldea oculta de los elfos del bosque. - Día. Pintura digital, 2017.
- Figura 55: Martins, N. Aldea oculta de los elfos del bosque. - Noche. Pintura digital, 2017.
- Figura 56: Martins, N. Monumento a Ulnaris, la diosa del cuerpo. Pintura digital, 2017.

## ANEXO

Como anexo al proyecto, se ha creado un álbum online con toda la producción artística original de manera ordenada y en alta calidad. Dicho álbum está disponible en: <<https://imgur.com/a/ldlgtCm/>>