

TFG

PRE-PRODUCCIÓN NOVELA VISUAL: EL DEVORADOR DE SUEÑOS.

Presentado por Aida Roldán Soriano

Tutor: M^a del Carmen Chinchilla Mata

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2017-2018



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

Resumen:

La finalidad de esta memoria es la defensa de un trabajo de final de grado de carácter práctico que abordará los primeros procesos de creación de una novela visual, dejando resuelta la preproducción anterior al desarrollo del videojuego.

La historia nos lleva a colocarnos en la piel de una niña de no más de 10 años de edad que sufre terribles terrores nocturnos. Estas horribles pesadillas la llevan a auto obligarse a mantenerse despierta noche tras noche. Pero el cansancio acumulado hace mella en ella y día tras día cae rendida entre sus sábanas. Donde en sueños la sombra de un ser terrorífico se cierne sobre ella. Una noche, como otra cualquiera, Sylphyn despertará dentro de su propio sueño y será el lector quien a través de sus decisiones cambie el rumbo de la protagonista.

Palabras clave: *Novela visual, concept art, desarrollo, preproducción, proceso, historia, personajes, bocetos, ilustración, videojuego, animación, storyboard, guion, cinemática*

Summary:

The objective of this report is the defense of the final project with a practical purpose with the intention of showing the preproduction of a videogame.

The story leads us to place ourselves in a little girl's shoes, with no more than ten years old who suffers terrible night terrors. The awful nightmares lead her to self-forcing herself to stay awake night after night. But the accumulated fatigue makes a dent in her, and every night makes her fall asleep among her sheets. Where in her dreams the shadow of a terrifying being looms over her.

One night like any other, Sylphyn awakes within her own dream and it will be the reader who through her decisions will change the course of the protagonist

Keywords: *Visual Novel, concept art, development, preproduction, process, story, characters, sketches, illustration, videogame, animation, storyboard, script, cinematic*

Agradecimientos.

Agradezco a mi padre, por estar ahí en todo momento. Por apoyarme y darme ánimos y sobre todo por escuchar la misma historia una infinidad de veces sirviéndome de apoyo cuando aun no tenía nada en claro.

A David, mi primo, quien confió y confiará en mi en todo momento. Quien me apoya y me impulsa a seguir adelante. A él le agradezco su sinceridad y su exigencia. Le doy gracias por haber compartido conmigo muchas horas de trabajo que no eran suyas, por haber pasado madrugadas enteras acompañándome mientras trabajaba, por revisar mis borradores y forzarme a que diera lo mejor de mí, haciendo también suyo un proyecto que era mío.

A mis amigos, por animarme a seguir adelante, por darme esperanzas y por ser los primeros en adentrarse en este mundo.

Y por ultimo agradezco a Sylphyn, mi nena, por traer a mí la inspiración y la motivación necesaria para hacerme creer que en verdad puedo lograrlo. Agradezco también al guardián de sus sueños, el Devorador, pues es a él a quien quiero brindar todos mis esfuerzos. Para que su historia sea escuchada, para que sea capaz de dejar atrás su existencia solitaria y pueda existir en las mentes de todos.

ÍNDICE

1. Introducción.....	6
2. Objetivos y metodología.....	7
2.1 Objetivos.....	7
2.2 Metodología.....	8
3. Marco teórico y referencial.....	8
3.1 Novela Visual: definición.....	8
3.1.1 Características.....	9
3.2 Orígenes y antecedentes.....	11
3.2.1 La aventura conversacional o ficción interactiva.....	11
3.2.2 Aventura gráfica.....	12
3.3 Novelas Visuales como referentes.....	13
3.3.1 Umineko no naku koro ni.....	13
3.3.2 Higurashi no naku koro ni.....	13
3.4. Referentes.....	14
3.4.1 Referentes juegos Indie Horror RPG.....	14
3.4.2 Estética manga/anime.....	15
4. Marco Práctico.....	16
4.1 Anteproyecto.....	16
4.2 Marco conceptual: Los sueños.....	17
4.2.1 ¿Qué son los sueños?.....	17
4.2.2 Sueño lúcido.....	18
4.2.3 Pesadillas.....	18
4.2.4 Terrores nocturnos.....	18
4.2.5 Parálisis del sueño.....	19
4.3 El Devorador de sueños como Novela Visual.....	19
4.3.1 Información general.....	19
4.4 Estructura narrativa: El guión adaptado / guion literario.....	21
4.5 Mundo y ambientación.....	22
4.5.1 Plano Onírico.....	22
4.5.2 Criaturas.....	23

4.6 Analisis de los personajes.....	25
4.6.1 Sylphyn [Protagonista].....	25
4.6.2 El devorador: co-protagonista.....	26
4.6.3 Comemundos: antagonista.....	27
4.6.4 Nynette: secundario.....	28
5. Desarrollo del visual.....	28
5.1 Concept Art.....	28
5.2 Diseño de personajes.....	29
5.2.1 Sylphyn.....	29
5.2.2 Devorador y Comemundos.....	33
5.2.3 Personajes secundarios.....	35
5.3 Diseño de props y escenarios.....	36
5.4 Puesta en escena y sprites.....	37
5.5 Libro de Concept Art: maquetación.....	38
5.6 Simulación de la Novela Visual: Fake Screenshots y animática.....	39
6. Conclusiones.....	40
7. Anexos.....	41
8. Bibliografía.....	41
9. Listado de imágenes.....	44

1. Introducción

Este trabajo presenta el proceso de preproducción de un proyecto muy ambicioso en formato de novela visual. Destinada al entretenimiento de un público mayoritariamente joven, ávido a la lectura y con interés por el género.

En esta memoria se ha analizado en profundidad el concepto de novela visual, así como sus orígenes y antecedentes. De igual forma se han expuesto los distintos referentes empleados y sus implicaciones en el proyecto tanto a nivel de historia como de estilo visual. Se ha realizado también un estudio del recorrido conceptual. Partiendo de una base teórica sobre el sueño y sus trastornos para dar fundamento al posterior desarrollo de la historia que tiene lugar en un mundo donde convergen los sueños. Es por ello que se hace especial hincapié en definir los conceptos que se van a interpretar teniendo en cuenta el contexto de un mundo onírico ficticio para poder aplicarlos después y hacerlo lo más creíble posible. Se ha trabajado el guión de forma íntegra siendo esto lo más cercano junto con el apartado visual a cómo se vería el juego tras la programación .

A demás, se han explicado meticulosamente los métodos de realización del trabajo. Todo el material artístico plasmado en este proyecto es de carácter conceptual y consiste en la búsqueda de un estilo propio dirigido particularmente a esta historia. En el desarrollo visual se profundiza en los diseños de los personajes tanto a nivel físico como emocional y el diseño de entornos, objetos y vestuario. Para concluir el trabajo se muestran una serie de falsas capturas de pantalla. Un montaje para generar una idea de como sería el producto final.

2. Objetivos y metodología.

2.1 Objetivos.

En un inicio el trabajo se planteó de forma diferente ya que la idea principal era, además de la preproducción ya establecida, llevar a cabo la programación de un par de capítulos del videojuego. Sin embargo, debido a las complicaciones por la dificultad del proyecto se consideró que, ya que estaba bastante avanzado, lo más lógico sería completar el guión y dejar a un lado la programación y el apartado de animación. Era algo demasiado ambicioso y que podía solucionarse, dando un resultado muy similar, haciendo un montaje de texto con imágenes y añadiendo una animática para simular cómo se verían las animaciones. De esta forma sería más práctico y estaría más acercado al objetivo principal del trabajo: Elaborar la preproducción de una novela visual.

Este trabajo final de grado es de carácter práctico y consta de diferentes objetivos:

El principal es el **desarrollo de un proyecto propio** centrado en la creación de un mundo ficticio que trata en todo momento de sostener la posibilidad de ser real pese a estar construido a través de elementos sobrenaturales e inverosímiles. Partiendo de la premisa: *¿Por qué olvidamos lo que soñamos?* Se le atribuye como respuesta la existencia de este universo imaginario como explicación lógica.

Ahora, entrando en el carácter práctico del proyecto. Uno de los objetivos más importantes es la **creación de un guión** que contenga la narración completa de la obra. Un escrito interactivo con rutas alternativas y diferentes finales. Este relato está fraccionado en pasajes propios de un guión literario, donde se describen las cinemáticas animadas que incluirá el videojuego, con las estructuras textuales y los diálogos de cada escena. Todo organizado desde que inicia la novela visual hasta que termina, para que sirva de base a la hora de programar.

Por otra parte, se presentará un **libro de Concept Art sobre *El devorador de sueños***. Donde se profundiza detalladamente todo lo relacionado con la parte visual del proyecto: diseños de personajes, pruebas de color, entornos y objetos. En este libro se incluirá tanto el trabajo de concept como artes finales y sprites.

Por último, a modo de ejemplo **se presentarán una serie de imágenes que simularán la apariencia final del videojuego.**

2.2 Metodología.

Para la creación de este proyecto se han seguido los siguientes pasos:

- Gestación de la idea.
- Documentación sobre el sueño y sus trastornos.
- Selección de información para crear el universo ficticio y los personajes.
- Creación de la estructura del juego.
- Escritura del guión literario. Adaptado al formato de Novela Visual.
- Desarrollo visual (a la par con la escritura del guión).
- Maquetación del libro de Concept Art.
- Creación de capturas de pantalla falsas para mostrar cuál sería el aspecto final del videojuego.

3. Marco teórico y referencial.

Es importante a la hora de realizar un proyecto conocer bien los orígenes y comprender las particularidades de aquello que se pretende realizar. En este caso, aunque nos limitaremos a la preproducción de una Novela Visual y no a su completo desarrollo, es necesario tener clara la trayectoria que han tenido estos videojuegos a lo largo de los años y explicar características que definen el género y lo hacen único para entender con exactitud que es lo que se trata de llevar a cabo.

3.1 Novela Visual: definición.

¿Qué es una Novela Visual? ¿Qué las diferencia de otro tipo de videojuegos?

Una forma apropiada para definir este género sería: narración interactiva en formato digital. Tal como su nombre indica, su contenido es similar al de una novela y pueden llegar a tener una historia compleja y un trasfondo profundo como estas. Con la diferencia de que se basan en un sistema de elecciones que modifican el transcurso de la historia a voluntad del jugador con un estilo muy parecido al de los libros de *Elige tu propia aventura*¹. Este sistema permite a quien juega una mayor inmersión por estar redactado en primera persona para que el jugador pueda identificarse con el protagonista

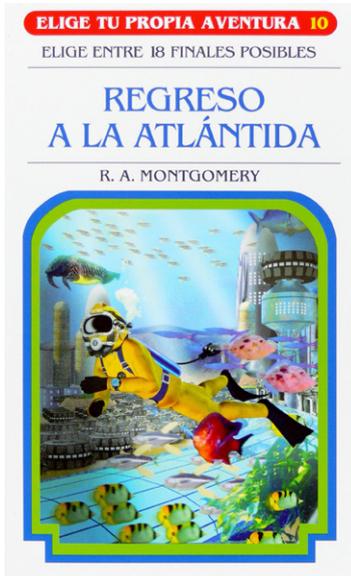


Fig.1 Elige tu propia aventura: Regreso a la Atlántida

1. Serie de libros juveniles de hiperficción explorativa, también conocidos como «librojuegos» en los que el lector toma decisiones sobre la forma de actuar que tienen los personajes modifica así el transcurrir de la historia.



Fig.2 Portada Steins;Gate(PS3) 5pb.Inc 2009

Fig.3 Narrativa en una Novela Visual.
Rose Guns Days- 07th ExpansionFig.4 Narrativa en una Sound Novel.
Umineko no Naku Koro ni- 07th Expansion

y porque mediante sus elecciones cada jugada se convierte en una historia única. Las elecciones no solo afectan al transcurso de la trama, también dan la posibilidad de adquirir múltiples finales. Siendo este uno de los mayores atractivos, pues te brinda la oportunidad de poder rejugar el juego para conocer al completo la historia.

Se basan fundamentalmente en la lectura. El jugador lee y acciona los botones del cuadro de texto para seleccionar una opción o avanzar al siguiente diálogo tal y como si se pasaran las páginas de un libro. En ocasiones incluyen otro tipo de mecánicas como rompecabezas o puzzles. ¿Pero qué diferencia principalmente este tipo de novelas visuales con una novela común? Muy simple, su formato audiovisual.

Como bien explica Jorge López Pizarro *“Una de las diferencias principales entre las novelas visuales y los libros consiste en que, al estar en soporte digital, puede contar con herramientas y métodos de transmitir información que no pueden encontrarse en el papel por limitaciones físicas, como por ejemplo, el audio.”*¹

El texto está acompañado de música, efectos de sonido y un amplio apartado visual. Un conjunto de elementos que otorgan una experiencia única al lector, logrando una inmersión total en la historia que se apoya sobre todo en los recursos acústicos que facilitan la recreación de imágenes mentales durante la lectura. Los recursos visuales se encargan de representar de forma gráfica los sucesos más importantes de la historia.

3.1.1 Características:

Estos videojuegos están compuestos por diferentes elementos:

- **Texto:** que dependiendo cómo esté organizado definirá un tipo de novela visual u otro:
 - **Visual Novel:** Se caracteriza por tener el texto en un recuadro en la parte inferior de la pantalla. Las imágenes de los personajes también llamadas **Sprites** se colocan detrás de este recuadro y van apareciendo a medida que los personajes hablan.
 - **Sound Novel:** El texto ocupa toda la pantalla y va apareciendo de arriba hacia abajo. Los **sprites** de los personajes se colocan detrás del recuadro de texto.

¹ López Pizarro, J. Videojuegos y aprendizaje: La novela visual como serious game. p.23.



Fig.5 Variaciones de iluminacion en fondos.
Giaoop Tictales, Underlove-stories 2016



Fig.6 Sprites Celestia Ludenberg. Danganronpa: Academy of Hope and High School Students of Despair (2010). Spike Chunsoft.

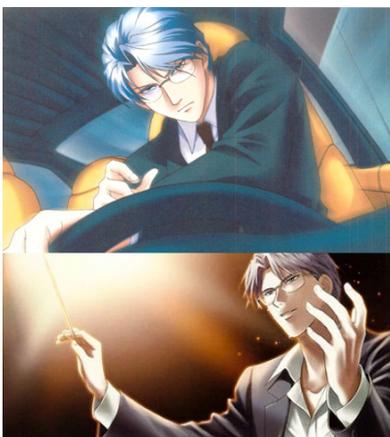


Fig.7 Himuro Reiichi CGs. Tokimeki Memorial Girl's Side. Konami. 2002

- **Audio:** Este se divide en diferentes partes, la banda sonora, los efectos de sonido y el doblaje, en el caso de que lo tenga. Todo dispuesto para potenciar la experiencia del jugador.

Respecto al apartado visual, dejando al margen la interfaz gráfica, lo más característico de las novelas visuales son:

- **Fondos** o en inglés *background*: Son planos generales de estancias o lugares específicos donde está sucediendo la acción, se colocan detrás de los sprites y el cuadro de texto. Suelen ser imágenes estáticas que varían atendiendo al momento del día o la estación. Un dato a tener en cuenta es que los sprites de personajes no guardan relación de tamaño o perspectiva con el fondo.
- **Sprites:** Muestran a los personajes y pueden ser estáticas o animadas. Generalmente son imágenes de medio cuerpo con variaciones para que el personaje pueda mostrar un gran abanico de expresiones o diferentes vestimentas durante el transcurso de la trama. Aparecen y desaparecen en función de sus diálogos y siempre están colocadas sobre el fondo. Los sprites no son exclusivos de personajes, todo aquello tenga relevancia en la historia puede tener su propio sprite.
- **CGs (Computer Graphic):** A medida que se avanza en la trama se muestran eventos especiales. Las CG son imágenes mucho más detalladas, con diferentes ángulos para llamar la atención y conmovir al jugador.¹ Como norma general son coleccionables. Se almacenan una vez se han desbloqueado en un apartado del menú del juego llamado galería, al que se puede acceder en cualquier momento. En esta galería se incluyen también cinemáticas, en el caso de que el videojuego sea animado, y los videos de apertura y cierre (*openings* y *endings*). El hecho de no lograr obtener todas las ilustraciones o finales de la historia en una misma partida, sirve de aliciente para jugar de nuevo tomando diferentes decisiones para completar el juego en su totalidad.

Cabe añadir que este género de videojuegos abarca muchísimas temáticas algunas serían:

- **Eroge:** Contenido erótico. Gozan de mucha popularidad.
- **Otomes y Galges:** Simuladores de citas
- **Nakige:** Historias con una gran carga dramática.
- **Horror:** Género de terror
- **Sci-fi:** Ciencia ficción

¹ Cavallaro, D. (2009). Anime and the visual novel: Narrative structure, design and play at the crossroads of animation and computer games. p. 8.



Fig 8 Novelas Visuales parte de la cultura japonesa.

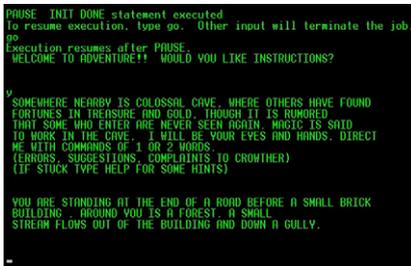


Fig 9 ADVENT Version original de Adventure. Will Crowther. 1975

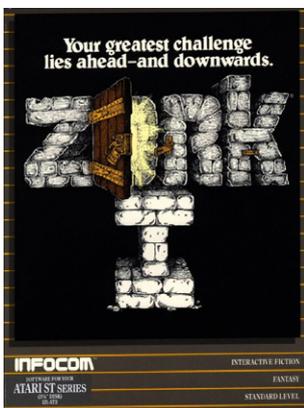


Fig 10 Zork I Atari ST. Infocom 1980

3.2 Orígenes y antecedentes.

La novela visual es un género de videojuego que goza de gran popularidad en Japón, donde acapara prácticamente la mayoría del mercado. Este género se encuentra sumamente arraigado en su país de origen. Sin lugar a dudas, tal como el manga o el anime, forma ya parte de la cultura popular nipona y pese a poseer un éxito desmedido en su país, fuera de este, es prácticamente desconocido.

Se desconoce el origen concreto de este género de videojuegos, sin embargo pese a que está fuertemente asociado con Japón, al analizar los posibles antecedentes estos nos trasladan a Estados Unidos, durante los inicios de la computación y el desarrollo de videojuegos como entretenimiento de masas. Más concretamente al género de aventura conversacional o ficción interactiva. Ahora prácticamente olvidado.

3.2.1 La aventura conversacional o ficción interactiva.

Fue un género de videojuegos que gozó de mucha popularidad durante la década de los 80. Con un sistema de juego muy básico en el que la imaginación toma un papel fundamental. El jugador a través de una extensa narración interacciona con el programa usando comandos de texto para controlar al personaje, introduciendo así las acciones escritas mediante el teclado con un lenguaje simple para interactuar con el entorno. Dando así lugar a diferentes eventos y situaciones.

Los orígenes de este género se remontan al año 1975 cuando el experimentado programador Will Crowther¹ desarrolló **Adventure**. (Aunque su nombre original era *ADVENT* por las limitaciones de 6 caracteres del sistema operativo en el que se programó. Posteriormente el juego se conocería como *Colossal cave* o *Colossal cave adventure*.) Unos años más tarde, en 1977, Don Woods descubrió el código del programa de Crowther y tras pedir permiso al creador original decidió expandirlo añadiendo nuevos niveles y criaturas fantásticas. Este juego se extendió por *ARPAnet* de forma arrolladora.

Adventure fue la inspiración para muchos otros videojuegos posteriores convirtiéndose en pionero de todo un género. Con el fenómeno de las aventuras conversacionales destacan dos compañías que rivalizaron: **Infocom** (*Zork*, *Enchanter*, *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy*) y **Sierra On-Line**. (*Mystery house*, *The Dark Crystal*, *Time Zone*).

¹ Will Crowther fue uno de los programadores que ayudó a desarrollar ArpaNET. Una red de computadoras que dió lugar al internet que hoy en día conocemos



Fig 11 Mystery House. Primera aventura conversacional en incorporar gráficos a su narrativa.



Fig 12 King's Quest. Sierra On-Line. 1984



Fig 13 Dragon Quest (NES) Enix 1986



Fig 14. Fig 15 Interfaz de The Portopia Serial Murder Case.

Si Adventure fue la semilla *Mystery House* sería el brote. Dentro del género se hizo paso entre las demás entregas por ser la pionera en incorporar gráficos a la narrativa. Publicada en 1980 por Ken y Roberta Williams (fundadores Sierra On-Line) *Mystery House* se convirtió en la primera aventura conversacional de la historia que acompañaba el texto con imagen. Fue sin lugar a dudas todo un éxito.

3.2.2 Aventura gráfica.

Gracias a esta implementación de gráficos el género acabaría derivando en **aventura gráfica**.

Sierra On-Line consolidaría este género con la saga *King's Quest*, cuya primera entrega en 1984 se considera la primera aventura gráfica de la historia. En este tipo de videojuego dirigimos a través de un enorme escenario al protagonista, resolviendo acertijos, interactuando con diversos personajes y empleando objetos.

Ahora bien, aun teniendo en cuenta los antecedentes expuestos, muchos sitúan los orígenes de la novela visual en el Japón de 1983 con el lanzamiento del juego *The Portopia Serial Murder Case* (en japonés: *Portopia Renzoku Satsujin Jiken* ポーピア連続殺人事件) Diseñado por Yuji Horii y publicado por Enix¹. El juego fue un éxito, sobre todo su versión para la plataforma NES (*Nintendo Entertainment System*). Gracias a la aceptación del público japonés por los juegos de pensamiento estratégico, la empresa de videojuegos Enix dio luz verde a Yuji Horii para realizar su proyecto *Dragon Quest*, que difería mucho del anterior y supondría otro éxito descomunal.

The Portopia Serial Murder Case es aventura gráfica que definió los primeros conceptos de la novela visual como hoy la conocemos e inspiró a muchos diseñadores de videojuegos como Hideo Kojima (*Metar Gear Solid*) y Eiji Aonuma (*The Legend of Zelda*).

A la hora de desarrollar esta entrega, Horii tomó como referentes las aventuras conversacionales americanas e incluyó sus propias ideas para hacer suyo ese género. Creó un juego en primera persona, con una narrativa no lineal y jugabilidad emergente, con múltiples finales y formas de alcanzar los objetivos gracias a su sistema de elección y consecuencias. También presenta la posibilidad de retroceder y usar elementos nuevos que desbloquean áreas anteriores. Algo muy significativo es su interfaz gráfica, en esta se muestra una imagen en pantalla que representa lo que sucede y sobre ella hay una comanda de menú con diferentes acciones. Muchos de estos elementos

1 Ahora conocida como Square-Enix.

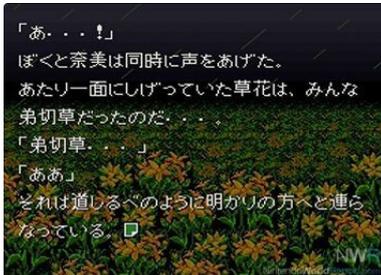


Fig 16. Fig 17 Otogirisō. (SNES) 1992



Fig 18 Umineko no Naku Koro ni San Shinjitsu to Gensou 07th Expansion (PS3)



Fig 19 Higurashi no Naku Koro ni Sui- PS3

describen a las actuales novelas visuales. Es por eso que esta entrega es considerada hoy su precedente directo ya que introdujo muchas de sus actuales mecánicas.

Sin embargo el videojuego que realmente definiría el género, vino de la mano de la compañía Chunsoft quien publicó en 1992 **Otogirisō** (弟切草 Hierba de San Juan) un thriller de terror para la Super Nintendo. Gracias a su éxito se convirtió en un modelo para posteriores juegos de esa compañía. Otras empresas como Leaf querían desarrollar este tipo de videojuegos y para no usar la marca *Sound Novel* de Chunsoft, llamaron a su serie *Visual Novels*. Otras desarrolladoras aceptaron ese término y actualmente ese tipo de videojuegos se conocen como Novelas Visuales.

3.3 Novelas visuales como referentes.

Antes de nada cabe destacar las obras de grupo *dōjin*¹ **07th Expansion** como algunos de los principales referentes para la creación ya no solo de este proyecto sino en toda mi trayectoria. Títulos como: *Rose Guns Days*, *Higanbana no saku yoru ni*, *TRianThology*. Me han servido de inspiración en incontables momentos, pero entre todas estas entregas destacan dos *Sound Novels* en particular: **Umineko no Naku Koro ni** e **Higurashi no Naku Koro ni**. Sin lugar a dudas son las que más han intervenido por su temática envuelta en misterio y su forma de narrar los acontecimientos que es algo que he tenido muy en cuenta a la hora de realizar mi proyecto.

3.3.1 Umineko no Naku Koro ni.

Umineko no Naku Koro ni (うみねこのなく頃に *Cuando las Gaviotas Lloran*) son unas series de novelas producidas por **07th Expansion**. Fue lanzado al mercado el 17 de agosto de 2007 en Japón.

La historia narra los sucesos de la familia Ushiromiya, un grupo de 18 personas que quedan atrapadas en una isla, y los horribles acontecimientos que giran en torno a ellos que parecen apuntar ser obra de la magia de Beatrice. Según cuentan las leyendas; es una bruja que habita en la isla y antaño fue la amante del cabeza de familia.

3.3.2 Higurashi no Naku Koro ni.

Higurashi no Naku Koro ni (ひぐらしのなく頃に *Cuando las Cigarras Lloran*) es una saga de novelas visuales producidas por **07th Expansion**. El primer jue-

¹ Es un término que se utiliza para referirse a trabajos auto publicados por aficionados. En español podría traducirse como grupo, círculo o sociedad.



Fig 20 Nine Hours, Nine Persons, Nine Doors (NDS) Chunsoft. 2010

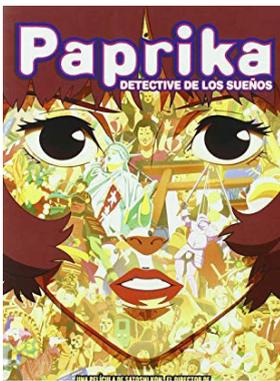


Fig 21 Paprika, detective de los sueños. Satoshi Kon. MadHouse. 2006



Fig 22 Yume Nikki. Kikiyama. RPG Maker 2004

go de esta serie es *Onikakushi-hen*, lanzado el 10 de agosto de 2002 y termina con *Matsuribayashi-hen*, el 13 de agosto de 2006, completando una saga de ocho juegos.

La historia se centra en Hinamizawa, villa en la que viven un grupo de jóvenes. Cada año durante el festival del *Watanagashi* ocurren unos terribles sucesos relacionados con la muerte y desaparición de dos personas víctimas de la maldición de Oyashiro-sama.

Otras entregas como: *Steins;Gate*, *Ace Attorney*, *Danganronpa*, *Phenomeno*, *Kara no Shoujo*, *Nine hours Nine persons Nine doors* y *Edén* también han aportado su granito de arena para la consolidación de este proyecto.

3.4 Referentes.

A la hora de crear esta historia se han empleado referentes de todo tipo: Cinematográficos con películas como: *Matrix*, *Paprika*, *Origen* y *Pesadilla en Elm Street*. Esta última ha tenido bastante influencia pues el antagonista de *El Devorador de sueños* comparte origen con el personaje de Freddy Krueger.

También referencias literarias como: *Alicia en el país de las Maravillas* y *el Mago de Oz*. Ambas narraciones cuentan la historia de una niña que se adentra en un mundo mágico y desconocido.

3.4.1 Juegos Indie Horror RPG.

Pero si queremos analizar con profundidad los referentes empleados para la creación de este proyecto, no podemos dejar al margen los videojuegos independientes o Indie, más concretamente el género: *Indie Horror RPG*. Muchos de estos juegos están desarrollados a partir de una herramienta llamada *RPG Maker*. Creados por individuos o pequeños grupos sin apoyo financiero de distribuidoras. La poca dificultad a la hora de usar este programa y su comprensible interfaz facilitan el trabajo a aquellas personas que se aventuran a producir sus propios videojuegos. El inconveniente principal es que no tienen gran difusión mediática y muchas veces se pueden llegar a quedar en el olvido.

Si hablamos de influencias a nivel de estilo o historia hay que destacar que, en su mayoría, estos juegos barajan elementos tétricos o escalofriantes con la inocencia y la ternura de personajes infantiles. En algunas ocasiones pese a tener baja calidad visual, consiguen transmitir a la perfección esa atmósfera intranquila típica de un juego de horror. Además son también un referente pues guardan muchas similitudes con las novelas visuales.



Fig 23 Ib. Kouri. RPG Maker 2012



Fig 24 Dibujos Chika Umino técnica tradicional.



Fig 25 Frames Sangatsu no Lion Estudio de animación Shaft (2016).



Fig 26 Frame Higurashi no Naku Koro ni Studio DEEN (2006).

Aunque hay cientos de videojuegos de esta índole, los que han marcado el principalmente el proceso de creación de esta historia han sido títulos como *Ib*, *Mad Father*, *Misao*, *Yume Nikki*, *The witchers House*, *Corpse Party* y *Undertale*, entre otros. Todos tienen en común que el protagonista es alguien joven que, por azares del destino, se encuentra en un lugar o mundo diferente al suyo, donde ocurren eventos escalofriantes que mantiene al jugador en estado de alerta mientras trata de devolver al protagonista a su hogar.

3.4.2 Estética manga/anime.

Es un hecho innegable que la estética manga/anime va ligada a las Novelas Visuales, pues si analizamos la corriente artística que han seguido sus gráficos podemos encontrar que durante la década de los 90 se popularizó este estilo de representación. Debido a la reducción del presupuesto para la producción de animación muchos animadores comenzaron a crear diseños para este género de videojuegos¹, considerando el medio como otra forma de crear un contenido similar al anime.

En este trabajo se pueden apreciar las evidentes influencias de esa corriente artística y aunque se ha tratado de generar un estilo de dibujo único para esta historia, no he renunciado al completo de la estética anime, al contrario, he tratado de potenciar el estilo con referentes como:

Chika Umino es el seudónimo de la autora e ilustradora de los mangas *Honey and Clover* y *Sangatsu no Raion*. La escogí como uno de mis principales referentes artísticos por la calidez de su línea y la naturalidad de su trazo, así como la dulzura de las expresiones de sus personajes. Además no solo tome de referencia sus ilustraciones, también las adaptaciones animadas de sus mangas.

Higurashi no naku koro ni. Aunque ya se ha hablado de esta historia en el apartado de novelas visuales, como referente a nivel artístico esta serie es y será una de mis mayores fuentes de inspiración. Esta vez tomando la adaptación animada del 2006 por el Studio DEEN. Por sus cuerpos de extremidades lánguidas y esos rostros que se desfiguran de forma exagerada para potenciar las expresiones, logrando captar al completo la esencia de la serie.

Pese a que nunca he sido muy adepta a las películas del estudio Ghibli no se pueden negar las claras influencias de su estilo de dibujo en mi obra. Para terminar a nivel de ambientación y estética destacar la saga de videojuegos *Kingdom Hearts* y las películas de Disney *La Bella durmiente* y *Maléfica* por sus escenarios con enredaderas y los vibrantes colores verde lima que emplean para resaltar la figura del villano.

¹ Cavallaro, D. (2009). Anime and the visual novel: Narrative structure, design and play at the crossroads of animation and computer games.

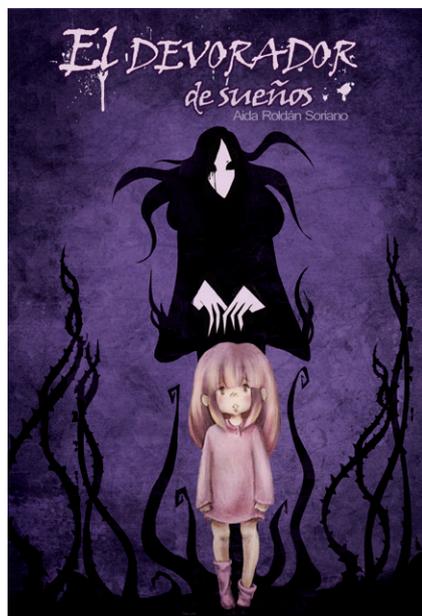


Fig 27 Portada cuento El Devorador de sueños (2016).

4. Marco práctico.

4.1 Anteproyecto.

El devorador de sueños surgió como trabajo final de la asignatura de Historia del dibujo que cursé en tercero de carrera impartida por M^a del Carmen Chinchilla Mata. Para la entrega de dicho trabajo se impusieron una serie de plazos con el fin de llevar un ritmo de trabajo ideal. En el primero de ellos debíamos decidir si nos decantábamos entre un trabajo práctico o uno teórico, en el caso de que este fuese práctico, tenía que ser un cuento ilustrado. Tenía claro que quería hacer el cuento. Sin embargo, el tiempo pasó y llegó el día de cumplir el primer plazo. Durante semanas estuve pensando y buscando una historia que me valiese la pena. Las ideas que tenía me parecían poco atractivas o nada originales. Si algo tenía claro por ese entonces es que quería hacer algo que mereciese la pena. Lo que no imaginaba es que esa historia me acompañaría los siguientes años de carrera hasta llegar aquí.

A través de la imposición de dar nombre a un trabajo que aún no había iniciado y del que ni siquiera tenía una mínima idea, pude lograr lo que en semanas no había conseguido. Aquel folio en blanco me obligó a escribir la primera frase que surcó mis pensamientos: “El devorador de sueños”. Ya tenía un título. ¿Y ahora qué? Fue sorprendente la rapidez con la que aquel germen que revoloteaba alrededor de esas palabras germinó y en cuestión de días la historia crecía a una velocidad arrolladora. Durante ese proceso fui escribiendo todas las ideas que se me ocurrían en una libreta y aunque no mantenían orden ni coherencia, me ayudó a colocar en un lugar que no fuese mi mente aquellos pensamientos inquietos. Ese primer borrador se fue perfilando hasta que las frases sueltas cobraron al fin sentido y todo estaba unificado. Cabe destacar que mi mayor preocupación era encontrarle un posible final a aquella historia y acabé con 3.

Pese a que todo parecía estar bien enlazado, aún faltaba algo muy importante: debía fundamentar todo aquello con una base teórica. Durante esta primera etapa de gestación la idea tuvo que reforzarse con una búsqueda exhaustiva de información sobre el sueño, sus etapas y trastornos en base a conferencias, artículos médicos y libros especializados. Ese proceso ha seguido estando presente a lo largo de todo el proyecto.

4.2 Marco conceptual: Los Sueños.

Es una realidad que a día de hoy el mundo de los sueños sigue siendo, en algunos aspectos, un misterio. Son muchas las teorías que se han propuesto a lo largo de los años y aún se desconoce cuál es la función de los sueños.

4.2.1 ¿Qué son los sueños?

El sueño o ensueño, es una experiencia del subconsciente donde imágenes, sonidos y sensaciones se entrelazan. Se presentan como una sucesión de secuencias que no necesariamente han de estar relacionadas entre sí lógicamente. Durante el sueño el cerebro clasifica y procesa la información adquirida durante el estado de vigilia¹, así que mientras dormimos consolida la memoria y elimina las neurotoxinas.

El sueño sigue un ciclo regular todas las noches y va alternando diferentes etapas; La fase REM² y las de sueño lento llamadas NREM³. Durante esta etapa el cerebro comienza un proceso para inducir el estado de sueño. Liberando, entre otros procesos, una hormona llamada melatonina que produce somnolencia.

- Las **primeras fases NREM** son principalmente transitorias y somos más susceptibles a despertarnos o a tener “la sensación de caernos”
- En la **cuarta fase NREM** o sueño profundo el cuerpo entra en un estado de reposo total. La respiración y la actividad mental son más lentas. En esta etapa se advierte la calidad del sueño y se dan las sensaciones de “no haber dormido nada” o de “tener un sueño reparador”.

Al dormir el sistema nervioso sigue trabajando a pleno rendimiento pero hay una etapa en concreto donde la actividad mental es casi comparable a la del estado de vigilia, por lo que, para no exteriorizar los sueños, el cerebro paraliza nuestro cuerpo de forma temporal a excepción de los ojos que se mueven de manera acorde con nuestra actividad en el sueño, literalmente miramos lo que soñamos. Ese movimientos de ojos da lugar a la llamada **fase REM**. En esta etapa el cerebro proyecta los sueños. No se saben las razones exactas por las que tenemos estas visiones lo que sí está claro es que al inhibirse la consciencia estas imágenes no están limitadas por la razón

1 “Estado de quien se halla despierto o en vela.” Real Academia Española. (2018). Diccionario de la lengua española.

2 Del inglés: *Rapid eye movement*. También conocido por sus siglas en Español MOR (Movimientos oculares rápidos)

3 Del inglés: *NO Rapid eye movement*. Son las siglas empleadas para definir las fases de sueño que no corresponden a la fase REM.

y podemos divagar por un mundo de fantasías que muchos han intentado interpretar.¹

4.2.2 Sueño lúcido.

La persona mantiene un estado de conciencia similar al de la vigilia mientras sueña. Esto les permite experimentar dichos sueños con un mayor grado de control, así como recordarlos más claramente al despertar. Estos sueños pueden ocurrir de forma espontánea o bien ser inducidos mediante ejercicios y prácticas. Las personas que alcanzan la lucidez mientras sueñan son llamadas soñadores activos y tienen mayor probabilidad de padecer parálisis del sueño.

4.2.3 Pesadillas.

Una pesadilla es un ensueño que produce sensación de miedo, terror, ansiedad o angustia. Representan situaciones de peligro o incomodidad para el soñador. Las personas que las sufren, se despiertan en un estado de confusión y les es difícil conciliar el sueño después. Las pesadillas en niños suelen darse generalmente entre los 4 y los 10 años y suelen ser consideradas una parte normal de la infancia. Un dato importante y que se ha tenido en cuenta en esta historia es que tienden a ser más comunes en niñas. Cuando una pesadilla se vuelve repetitiva, se prolonga por períodos largos de tiempo o interfiere con la actividad cotidiana se puede considerar un trastorno de sueños en sí mismas o como un síntoma de estos. Como la narcolepsia o los terrores nocturnos.

4.2.4 Terrores nocturnos.

Un **terror nocturno** es un trastorno del sueño que tiene similitudes con las pesadillas, sin embargo los terrores nocturnos ocurren durante el sueño NREM a diferencia de las pesadillas que se forman en la fase REM.

Un terror nocturno no es un sueño desde el punto de vista técnico, sino más bien una reacción súbita de miedo que se da durante la transición de una fase de sueño a otra. Por lo general, esto sucede con suavidad, pero en ocasiones, se da de forma abrupta y el niño, agitado por la impresión, se asusta y reacciona con miedo. A menudo gritan confundidos, no están conscientes

1. Para Sigmund Freud, padre del psicoanálisis y de la psicología moderna los sueños son la vía de expresión de deseos reprimidos que tiene la persona. No obstante otros autores dedicaron sus obras para rebatir este concepto. Para Carl Jung, las imágenes del sueño no esconden un deseo insatisfecho, sino que revelan significados profundos a través de símbolos extraídos del mundo consciente. Otros rechazan el concepto de la interpretación de los sueños, como el neurobiólogo J. Allan Hobson que alega que estos no significan nada pues son solo un subproducto de reacciones químicas del cerebro.

de su entorno y se muestran violentos golpeando todo a su alrededor. Es posible que el niño sea incapaz de responder cuando se le habla o se le trata de consolar. Al cabo de unos minutos, se calma por sí mismo y se vuelve a dormir. A diferencia de las pesadillas, que se suelen recordar, es muy común tras estos sucesos sufrir un pequeño episodio de amnesia.¹

4.2.5 Parálisis del sueño.

La **parálisis del sueño** es una incapacidad transitoria para moverse que ocurre entre la transición del sueño al estado de vigilia. La persona despierta durante la fase REM y su cuerpo continúa paralizado. No dura más de unos minutos, sin embargo durante ese periodo donde el cuerpo está completamente inmóvil, los sentidos de la vista, el oído y el tacto están activos y el cerebro sigue en un estado de conciencia intermedia. Es muy común sentir miedo, alucinaciones y sensación de angustia. Puede ser interpretada por el cerebro como la acción de un ente maligno.

4.3 El Devorador de sueños como Novela Visual.

Como se había dicho anteriormente, este proyecto comenzó siendo un cuento ilustrado. La historia por aquel entonces no era tan extensa. Un relato de unas 20 páginas aproximadamente acompañado de una serie de ilustraciones. Sin embargo decidí hacer de aquella historia un proyecto personal en el cual trabajar, ya no solo como trabajo final de grado sino llevarlo adelante para tratar de producirlo en un futuro de forma independiente. Por lo que hube de extender la historia y prácticamente reestructurarla para que se adaptase al formato que quería emplear. Desde el primer momento tuve en mente que lo idóneo para llevar a cabo este proyecto era la novela visual. Principalmente por su formato audiovisual y las posibilidades a nivel de narrativa. Por eso he destinado la preproducción de esta historia a este género de videojuego. A continuación se mostrará la ficha técnica del juego.

4.3.1 Información general.

Historia:

- **Tema:** Los sueños
- **Premisa:** ¿Por qué olvidamos lo que soñamos?

El juego narra el viaje de descubrimiento y auto-superación de una niña atrapada en el mundo de los sueños donde se cierne sobre ella un peligro mayor del que es capaz de imaginarse.

¹ Para más información: <https://medlineplus.gov/spanish/ency/article/000809.htm>

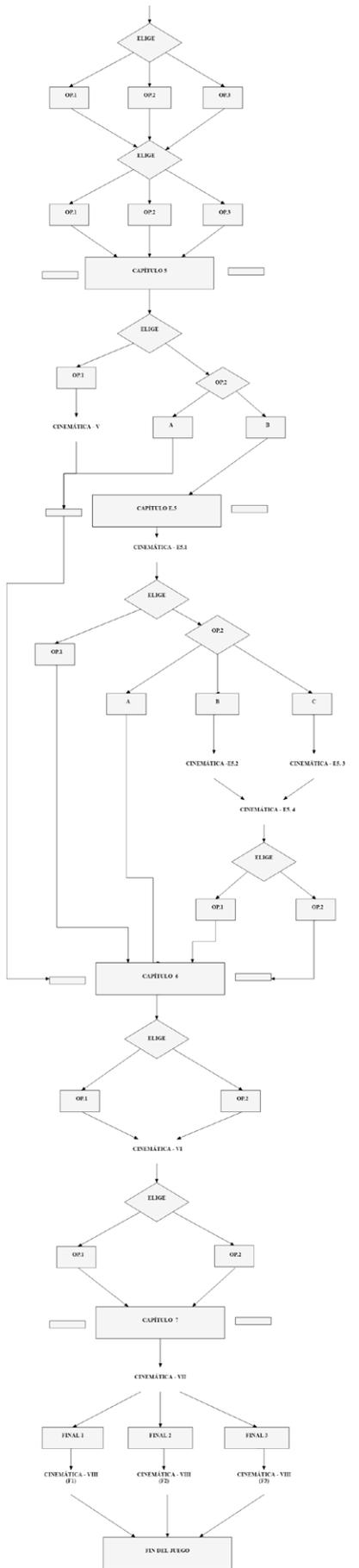


Fig 28. Fragmento del diagrama de Flujo correspondiente al juego.
Fig 29 Diagrama de Flujo automatizado de los menús.

Ficha Técnica.

- **Título:** El devorador de Sueños
- **Género:** Novela visual, aventura conversacional.
- **Idioma:** Español
- **Modo de jugabilidad:** Un jugador
- **Plataforma:** PC
- **Clasificación:** +12

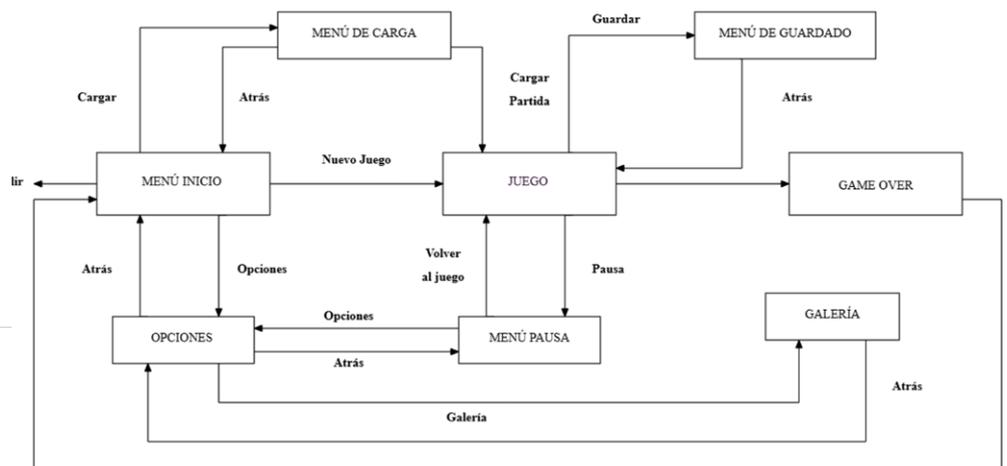
Objetivos y mecánicas del juego

En este juego no se gana, ni se pierde, por lo que el objetivo vendría siendo la inmersión emocional con los personajes a través de la historia. Principalmente el motivo de jugar a este juego es conocer a los personajes y su universo a través de las interacciones de diálogos que tienen entre ellos en los que tú mismo puedes interferir y según tus elecciones el juego toma un rumbo u otro. Hay varios finales y el atractivo principal del juego es que puedes jugarlo con elecciones diferentes para conocer en profundidad la historia y desbloquear diferentes eventos donde aparecen imágenes y cinemáticas coleccionables.

Diagrama de flujo:

Previo a la escritura del guión se realizaron una serie de estructuras para planificar cómo iba a ser el funcionamiento del videojuego. El diagrama de flujo es una herramienta que permite describir gráficamente un proceso de forma que con solo observar se puede comprender el proceso automatizado.

Se realizaron 2 diagramas: uno que engloba la estructura de los menús de juego y otro que está fraccionado por capítulos y contiene la secuencia estructurada de todo el videojuego. Estos diagramas se pueden encontrar en el apartado Anexo en las últimas páginas del guion de El devorador de sueños.



4.4 Estructura narrativa: el guion adaptado / guion literario.

“Cuando escribes, el medio de entrada de datos es el mismo que el de salida. Son todo palabras, son todo pensamientos, imaginación. No importa lo lejos que puedas llegar con los gráficos, lo más lejano a lo que puedes llegar es siempre el texto”.¹

La elaboración del guion en su totalidad fue una tarea harto complicada. Ya no solo por la extensión sino por la complejidad de lo que debía ser redactado: guion literario, novela y videojuego al mismo tiempo. No tenía muy claro cómo llevarlo a cabo en un principio, sin embargo tras meditarlo detenidamente llegué a la conclusión de que sería interesante juntar ambos formatos. El guion debía de llevar dos ritmos diferentes de narración:

La principal, que narrase la historia a través de los cuadros de texto. Empleando una narración similar a la de una novela o un libro, es decir con un formato puramente literario. A diferencia de las novelas visuales convencionales *El devorador de sueños* se narra en tercera persona pues la intención no es la de convertir al jugador en el protagonista.

Este ritmo de guión mezcla los elementos clásicos de la narrativa con la mecánica principal del videojuego. La narración se detiene por unos momentos y se bifurca con el sistema de elecciones atendiendo a la ruta escogida. Para no hacer muy complicada la historia se ha tratado de mantenerla lineal, por lo que la mayoría de elecciones una vez finalizadas reconducen al jugador a la trama principal. Un ejemplo muy simple del tipo de sistema que se ha empleado sería el siguiente:

[...]Las espinosas enredaderas que seguían su paso se separaron de ella y el humo se disolvió. Dejando entrever a aquel ser monstruoso que pretendía permanecer oculto en la oscuridad.

La pequeña observó a aquel ser en la distancia.

-No se arriesga y decide huir.- Opción I

Aterrorizada, Slyphyn comenzó a correr [...]

-Se acerca con cautela.- Opción II

Sin apartar la vista de aquella tenebrosa figura centró su atención en su faz inexpresiva. [...]

¹ Richard Bartle, *Get Lamp: A documentary about adventures in text* (2010)

Referencias estéticas del plano Onírico.

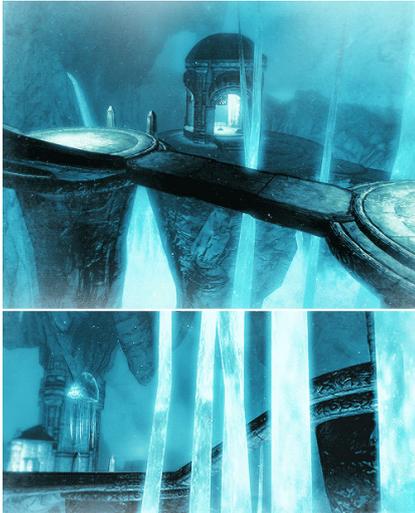


Fig 30 Límite Sombrío. Skyrim Bethesda Game Studios 2011



Fig 31 Frame y ConceptArt Maléfica Disney 2014



Fig 32 Región de los Zora - Zelda: Breath of the Wild (2018)

La **segunda forma de narración** era la propia de un Guion literario. Esta correspondería a las **cinemáticas**: (Secuencias de vídeo animadas.)

El **guion literario** consiste en una narración descriptiva de los escenarios, diálogos y acciones de los personajes en escena. Narrado de forma que al lector del guión le resulte visible y audible, pero sin dar indicaciones técnicas sobre los planos y otros detalles. Se escribe en tercera persona empleando verbos en presente. El guión literario “[...]es como los planos de un edificio, que no son el edificio, pero es la estructura de lo que será cuando esté construido[...]”¹

4.5 Mundo y ambientación.

4.5.1 Plano onírico.

Un **plano onírico** es un entorno metafísico que está ligado a la mente y es desconocido para prácticamente todos los seres humanos. Tiene su origen durante la gestación. Solo los soñadores activos experimentados pueden acceder a él de forma consciente. La función de este lugar es guarecer la mente del soñador mientras este duerme. Este mundo no está regido por las leyes de la física, pero actúa imitándolas dando la posibilidad de realizar cosas imposibles. Los recuerdos de estas experiencias se almacenan como sueños.

El **epicentro** es el lugar donde se concentran los accesos a todos esos sueños. Y es el escenario principal donde transcurre la historia. El tiempo y el espacio en ese sitio son confusos ya que es un entorno en constante expansión. Algo muy característico de este lugar es que mantiene constantemente una luz tenue que no procede de ningún foco en específico y que baña todo de un característico **color azul**. El azul según su simbología es un color amable y que inspira confianza pero que a su vez es frío y pasivo y se asocia comúnmente con la fantasía. El epicentro es mayormente un **laberinto** de memorias oníricas y para acceder a ellas **hay unas enormes puertas a lo largo de inmensos pasadizos**. Las puertas de los sueños no son unas puertas convencionales, son símbolos y runas tallados en las paredes que conforman el dibujo de una puerta ojival pero para pasar a través de ellas hay que activarlas y estas se convierten en portales.

¹ ALDANA, Carlos. Detrás de una buena película hay un buen guión. Guía para escribir guiones de cine. Ed: OEI. OFICINA EN GUATEMALA, 2011, p.4.



Fig 33 Alfabeto Rúnico proceso de creación

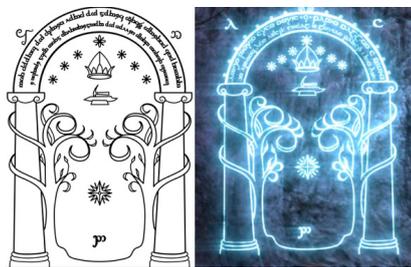


Fig 34 Diseño de la puerta de Moria por J. R. R. Tolkien. A su lado: Versión renderizada por Ednock.



Fig 35. Diseño final puerta Onírica.

Algo muy interesante que cabe destacar y que será adjuntado en el Anexo es que para la creación del diseño de estas puertas se ha creado exclusivamente un alfabeto. Tomando como base el alfabeto latino con sus variantes en mayúscula y minúscula. Para tratar de afianzar el concepto de espacio místico y mágico se empleó un diseño de letras que memorasen a las runas escandinavas. El proceso de creación fue el siguiente:

Primero se bocetaron las letras en ambas versiones para más tarde escanearlas. Una vez estuvieron digitalizadas pasaron un proceso de vectorizado a través del programa *FontCreator 5.6* para así conformar con ellas una tipografía digital completamente funcional. A continuación se escribirá “El devorador de sueños” en ambas variantes de las runas oníricas:

Este escenario está basado principalmente en las representaciones del sistema neuronal y para la creación de las puertas que dan acceso a los sueños se tomó como referencia el diseño de las puertas de Moria en la obra *El Señor de los anillos*. Como guiño al trabajo de J.R.R.Tolkien en la parte superior de las puertas se encuentra escrito “*Si eres amigo entra*”¹

4.5.2 Criaturas.

En el epicentro onírico hay entes o formas de vida ajenas a los seres humanos y a continuación procederemos a analizarlas. Hay que añadir también que son seres que no tienen nombre por sí mismos y es la protagonista la que los nombra.

Guardianes del plano: El devorador.

Seres creados por la energía residual de fragmentos de sueños primerizos, cuya única finalidad es **proteger el plano al que están ligados**. Protegen las puertas, sellan los accesos de sueños turbados por pesadillas y eliminan cualquier tipo de amenaza. Tienen mucho poder y manejan al completo el mundo de los sueños, siendo capaces de alterarlos o forzar eventos para propiciar que nos despertemos. Dichos seres **son entidades vacías carecen de sentimientos** y solo existen para cumplir su propósito. Sin embargo, **al alimentarse de sueños pueden alcanzar emociones** de la persona que soñaba como si fueran suyas propias. No recordar parte de los sueños o pedazos de estos es el precio a pagar por que protejan nuestras mentes mientras dormimos.

¹ “*Di ‘amigo’ y entra.*” Es la contraseña que se emplea para abrir la puerta de Moria. Tolkien.J.R.R El señor de los anillos: La comunidad del anillo Segunda parte p.426



Fig 36. Diseños de criaturas: Guardianes de plano.

Estos seres tienen una apariencia espeluznante. Sus rostros vacíos solo tienen dos cuencas negras a la altura de los ojos. Son altos y estilizados, con extremidades largas que finalizan en dedos puntiagudos. Su cuerpo está conformado de tinieblas negras y una bruma de un único color, que normalmente está relacionado con la personalidad del soñador o con sus virtudes.

Entes voraces: Comemundos.

Seres cargados de energía residual **capaces de viajar entre planos** y atravesar las mentes de las personas. **Antaño fueron guardianes de plano** que ansiando saciarse con la esencia de algo mucho mayor decidieron alimentarse de su propio mundo, destruyendo la conexión y por lo tanto al soñador. Desprovistos de un lugar en el que habitar son arrastrados a otros planos oníricos, únicamente movidos por la voracidad de su hambre perdiendo toda razón. Pueden cobrar cualquier forma, son escurridizos y mezquinos. **Entran dentro de los sueños de las personas**, fragmentándolos para alimentarse de ellos. Una vez dentro buscan la forma de acceder al epicentro.

Es el deber del guardián acabar con ellos antes de que logren llegar a las puertas. Como residuos de esas batallas, **los sueños se convierten en pesadillas**. Cuanto más tarda el guardián en lidiar con la amenaza, mayor es el tiempo que su soñador sufre y más grande es la posibilidad de que la amenaza logre entrar. (Sylphyn, durante años sufrió verdaderos horrores a causa de ello. El “Comemundos” que la acecha es tan fuerte que ya apenas existen puertas sin sellar.)

Pseudoseres.

Los pseudoseres son criaturas subproducto de los entes voraces. Sin raciocinio ni conciencia de sí mismos. Su existencia es muy corta y actúan a las órdenes de su creador casi como una extensión de su propio cuerpo. Por lo general suelen aparecer en grupos, no tienen una forma definida, aunque en la historia son un personaje del tipo colectivo que se muestra con una apariencia que simula a la de una liebre para llamar la atención de la niña y atraerla hacia ellos.

Dormiluces

Estas criaturas son las únicas capaces de trascender los límites del plano onírico. Son como unas diminutas entidades similares a las libélulas, pero que emiten una intensa luz desde el tórax. Su cuerpo es reflectante y al revolotear en la oscuridad parecen estrellas tintineando. Estos seres son los encargados de inducir a los humanos en el sueño. Están basados en la hormona Melatonina que reacciona a la luz y causa somnolencia.

4.6 Análisis de personajes.

4.6.1 Sylphyn: Protagonista.

Sylphyn es una niña de no más de 10 años de edad que vive junto a su madre en una urbanización no muy lejana a la ciudad. Acude diariamente al colegio donde cursa primaria. Pese a que su única preocupación debería ser jugar y disfrutar de su infancia, desde hace ya unos años sufre terrores nocturnos que han desembocado en horribles y muy reales pesadillas. Se desconocen las causas de por qué le sucede y aunque con el tiempo han disminuido y ahora puede controlar los episodios e incluso recordarlos, las pesadillas no desaparecen y se van haciendo cada vez más continuadas.

Apariencia Física:

Niña, de 10 años, de piel clara y facciones dulces. Su piel es suave y tersa, sus mejillas muy carnosas, debido a su corta edad y la elasticidad de su joven piel las marcas del insomnio y la falta de sueño no son muy visibles. Sus ojos son castaños y su cabello es de un tono pálido de oro rosado, largo a media espalda y con un flequillo recto dividido en tres partes. Algo muy característico de ella son sus orejas respingonas. Respecto a su vestimenta, puesto que la historia se desarrolla mientras ella se encuentra en la cama lleva un camisón rosado de manga larga y calcetines de un color similar. Generalmente **Sylphyn se identifica con el color BLANCO O ROSA PÁLIDO**. Colores relacionados con la pureza y la inocencia. Su cuerpo es menudo y grácil con piernas y brazos carnosos. Su forma de caminar y moverse suele ser muy calmada y tranquila, con pasos lentos y cortos a diferencia de muchos niños de edad similar.

Sus poses características son; agarrarse las manitas a la altura del pecho y tomarse los extremos inferiores de la camiseta y estirar ligeramente de ella. (Ambas posturas demuestran timidez y encogimiento)

Aspectos psicológicos:

Sylphyn es una niña que ha sufrido cambios durante los últimos años debido a los sucesos que le acontecen al llegar la noche. Con el tiempo las pesadillas se han hecho frecuentes en ella y pese a que en el pasado era algo risueña y siempre estaba rodeada de amigos su personalidad se ha ido endureciendo con el paso del tiempo.

Actualmente Sylphyn es una niña tímida con poca confianza en sí misma. Las personas dentro de su círculo de confianza son más bien escasas, limitándose a miembros de su familia. Es solitaria aunque no es algo de lo que se sienta orgullosa, le gustaría poder relacionarse mejor con la gente. Le gusta escuchar



Fig 37. Bocetos de Sylphyn: Expresiones



Fig 38. Boceto de Sylphyn

y siempre pone toda su atención cuando alguien le está contando algo. Es una niña muy empática. Le gustaría poder tener más amigos, pero ella misma sin darse cuenta siempre los aparta, tiene miedo a que algo malo les suceda si se acercan a ella. Su mayor miedo es que caiga el sol, por eso a medida que el día va terminando es frecuente que sienta ansiedad, pues teme dormir y que ese “algo” que la acecha la ataque donde no puede defenderse. Le atemoriza la idea de no poder despertar jamás. (Hecho que deberá superar en la historia) Aunque al principio solo eran pesadillas corrientes, durante un largo periodo de tiempo ha estado repitiendo el mismo sueño una y otra vez, más concretamente el lugar (escenario donde tiene lugar historia). A causa de ese miedo ha decidido buscar soluciones: dormir acompañada, con “quitamiedos”, bajo la luz del día, etc, pero es totalmente inútil. Al cerrar sus ojos, esos malos sueños acaban enturbiando su mente. Por ello ha decidido no dormir, aun sabiendo que es inútil pues siempre cae rendida por el cansancio.

Tabla de correspondencias: (Incluida en el Anexo para mejor visualización)

Concepto	Sensación	Sexo	Estado	Condición Paralela	Personalidad contraria	Animal	Color	Sensación Táctil	Material	Personaje Representativo
	+ - ♂ ♀									
Bondad	×	×	Fuerte	Humildad	Maldad	Conejo	Blanco	Cálida	Lino	Ella misma
Amor	×	×	Fuerte	Protección	Abandono	Liebre	Rosa	Blando	Seda	Nynette
Miedo	×	×	Fuerte	Dormir	Lucidez	Ratón	Violetáceo	Punzante	Zarzas	Mundo Onírico
Tranquilidad	×	×	Normal	Serenidad	Temor	Lobo	Verde	Firme	Cristal	Nynette/Devorador
Alegría	×	×	Débil	Felicidad	Tristeza	Luciernaga	Azul	Brillante	Llama	Dormiluces
Avaricia	×	×	Débil	Ansia	Altruismo	Hiena	Morado	Lodoso	Niebla	Pseudoseres
Inteligencia	×	×	Normal	Raciocinio	Instintivo	Mantis	Verde Lima	Ramificada	Enredadera	Devorador
Gula	×	×	Débil	Voracidad	Control	Cerdo	Púrpura	Vaporosa	Humo	Comemundos
Empatía	×	×	Fuerte	Compasión	Antipatía	Elefante	Perla	Calida	Algodón	Ella misma
Tristeza	×	×	Normal	Melancolía	Calma	Buitre	Malva	Húmedo	Líquido	Devorador
Misericordia	×	×	Débil	Lástima	Odio	Perro	Nieve	Cristalina	Diamante	Ella misma
Soledad	×	×	Fuerte	Aislamiento	Compañía	Gato	Indigo	Neblinosa	Vaho	Devorador
Envidia	×	×	Débil	Celos	Nobleza	Araña	Magenta	Áspera	Espejo	Pseudoseres

Fig 39. Tabla de Correspondencias: Sylphyn

4.6.2 Devorador: co-protagonista.

Apariencia física:

El devorador es un ser de carácter espectral. Alto, con unas extremidades muy prolongadas, que dan paso a unas manos completamente blancas, concluidas por unos alargados y finos dedos. Su rostro pálido no guarda expresión alguna, muestra una apariencia macabra con rasgos desfigurados pues en su rostro solo se pueden contemplar dos profundas cuencas rasgadas, completamente vacías y oscuras. Pese que en su rostro no existe nada similar a una boca sí la posee. Cuando sus enormes fauces se abren, se resquebraja la falsa piel de su rostro. Su cuerpo y cabellos están formados por una materia neblinosa tangible, pero a medida que va descendiendo su cuerpo se vuelve más étereo quedando sus pies rodeados de tinieblas negras que parecen que se mueven a voluntad.



Fig 40. Primeros bocetos del devorador



Fig 41. Forma real: Devorador



Fig 42. Primeros bocetos del Comemundos

Su color característico es el verde lima. El color verde es considerado el color de la esperanza, de la armonía y la inteligencia. Sin embargo con sus tonos más amarillentos denota cualidades negativas como la envidia o resentimiento. El estudio de animación Disney lo ha empleado en múltiples ocasiones para representar a sus villanos.

Su forma de caminar es muy característica ya que no camina, simplemente se desliza sobre el suelo. Su pose también es muy significativa pues siempre lleva las manos a la altura del pecho. A diferencia de Sylphyn él no las mantiene unidas, si no hacia fuera, como si se tratase de una mantis. Animal que denota inteligencia y sabiduría.

Aspectos psicológicos:

Los seres de su especie son solitarios e incapaces de tener ningún atisbo de sentimiento por si mismos. Por esa razón su existencia se limita a cuidar el lugar en el que están confinados y proteger los sueños de su soñador. Es tranquilo y paciente. Su única motivación es proteger a Sylphyn a toda costa. Es su cometido y la razón de su existencia. Pese a su aspecto aterrador jamás podría hacerle nada malo. Su mayor miedo es perderla y sentir que ha fracasado como guardián, por eso aun con todo lo que ha luchado y cuánto han padecido ambos, él no se ha rendido en ningún momento.

Transfondo:

A diferencia de otros guardianes, su ansias por sentir eran más bien escasas. Por lo que cuando se alimentaba lo hacía por necesidad y de sueños banales. Simplemente se conformaba con observar que era lo que Sylphyn soñaba intentando comprender por sí mismo sin necesidad de privarla de esas bonitas memorias. Sin embargo la acumulación de puertas con buenos sueños llamaron la atención de quien no debía y los ataques comenzaron a ser frecuentes.

4.6.3 Comemundos: antagonista.

Apariencia física:

Tal y como el devorador, es un ser de carácter espectral. Con unas extremidades muy prolongadas que dan paso a unas manos completamente blancas, concluidas por unos alargados y finos dedos. Su rostro pálido no guarda expresión alguna, muestra una apariencia macabra con rasgos desfigurados. Puede cobrar cualquier forma y con el tiempo ha aprendido que la mejor manera de salirse con la suya es transformándose en los soñadores para



Fig 43. Forma real: Comemundos



Fig 44. Moodboard



Fig 45. Pruebas de estilo: Sylphyn

crear confusión en ellos. **Su color característico es el púrpura. Color que denota misticismo, misterio, espiritualidad, poder y voluntad.**

Aspectos psicológicos:

Aun estando guiado por su instinto primario más básico es inteligente y muy persistente. No se detiene ante sus objetivos.

4.6.4 Nynette: secundario.

Nynette es la madre de Sylphyn. Su papel en la historia no es muy relevante, es más bien un personaje secundario. Aun así tiene importancia para el desarrollo del personaje principal. Pues es, quien aun teniendo todo en contra, fue capaz de cargar sobre sus hombros el peso de su pequeña familia y seguir adelante cuando su marido las abandonó.

5. Desarrollo Visual.

5.1 Concept art.

El Concept Art, o “arte de concepto”, es un proceso cuyo objetivo principal es transmitir una representación visual de un diseño o idea y comunicarlo de la forma más ágil y efectiva posible a través de ilustraciones para su uso en producciones como videojuegos, animación, películas, etc. Es principalmente el proceso previo a las artes finales.

Moodboard

Algo muy importante a tener en cuenta antes de entrar de lleno en la producción artística, ha sido el uso constante de un modboard creado exclusivamente para este trabajo. Un *Moodboard*, o “muro de inspiración” en español, es una herramienta visual formada por diferentes componentes: imágenes, fotografías, textos, etc. Que en su conjunto forman una sola idea y que ayuda a consolidar la estética de un proyecto.

Pruebas de estilo

Como ya se había puntualizado anteriormente en los objetivos del proyecto, lograr crear un estilo propio para este trabajo era una de las principales metas a tener en cuenta. Separar mi estilo de dibujo y configurar uno único para esta historia. En un principio pensaba que sería una tarea muy difícil, pero después de hacer una serie de dibujos, se concluyó que el que mejor representaba la esencia del trabajo era el estilo inicial. Por lo que solo haría falta pulir los dibujos hasta alcanzar dominarlo.



Fig 46. Bocetos de Sylphyn: Expresiones II

5.2 Diseño de personajes.

Aunque en la memoria se presenta el desarrollo visual de los personajes por separado, fue una labor que se llevó a la par con la elaboración de guión, ya que ambos procesos se enriquecían y se modificaban mutuamente, pero para mayor entendimiento se ha decidido separar por bloques.

A la hora de realizar el diseño de un personaje hay que tener en cuenta muchos factores: la ambientación, la personalidad, el estilo y la estética. Para ello es muy importante no quedarse con el primer dibujo, al fin y al cabo el diseño no es más que una búsqueda para alcanzar una solución que transmita a la perfección el concepto que se desea expresar.

5.2.1 Sylphyn.

Para la creación de este personaje se tuvieron en cuenta varios factores, algunos previos al diseño y otros se desarrollaron con la evolución del personaje:

- Debía ser una niña humana, por lo que los colores y el diseño que se tenía que emplear era más bien simple y de tonos cálidos para crear una brecha de diferencia entre ella y las entidades del plano onírico. (Esta característica también se puede observar en la paleta de color de Nynette que emplea colores tierra.)
- Su diseño tenía que transmitir a la perfección su personalidad. Por lo que era clave que la pose que la representase denotase timidez.
- En su cuerpo había que emplear formas redondeadas para contrastar con las líneas rectas y afiladas del Devorador. Por ello toda su figura corresponde a un óvalo. Su cabello es redondeado y esponjoso y su rostro circular.
- Respecto a su vestimenta tenía que ser ropa para dormir por lo que se requería diseñar una serie de camiones, pijamas y camisetas amplias.

Bocetos y variaciones.

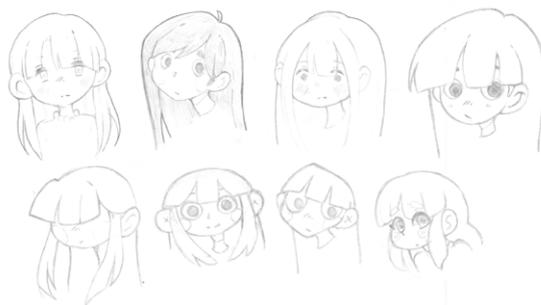


Fig 47. Diseño de diferentes protagonistas



Fig 48. Diseño de personaje: Variaciones de cabello. Sylphyn

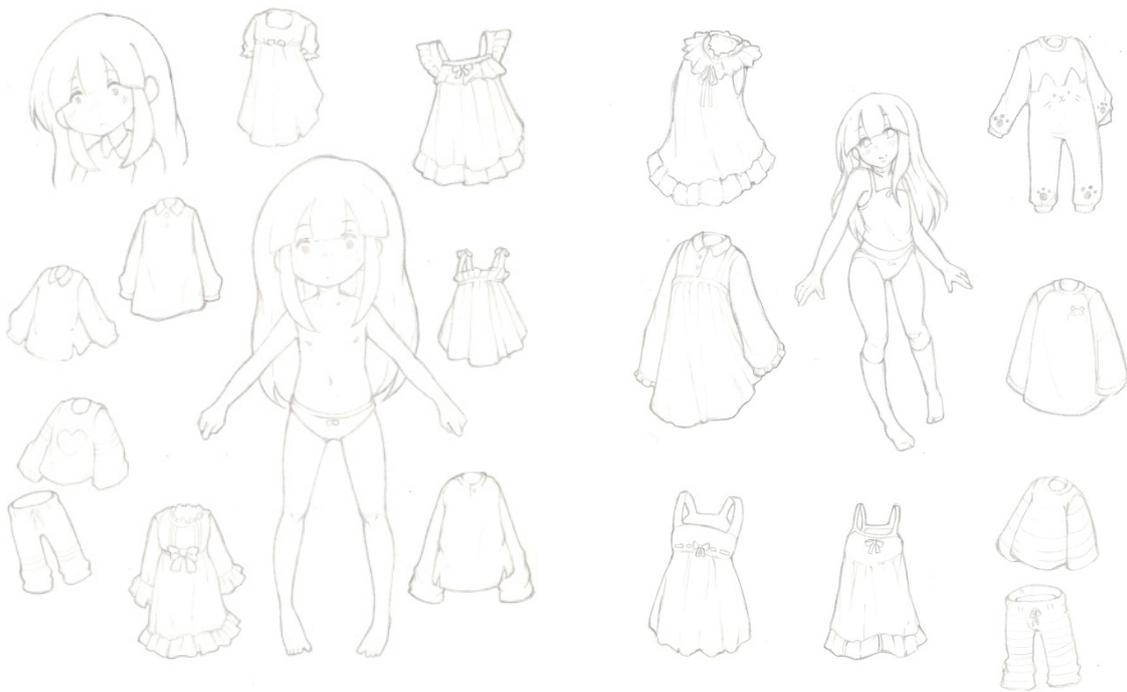




Fig 49. Diseño de personaje: Variaciones de indumentaria. Sylphyn



Fig 50. Diseño de personaje: Variaciones de color. Sylphyn

Carta de expresiones y diseño final:

Es muy importante destacar la carta de expresiones como algo fundamental en el diseño de un personaje, pues en ella se ha de trabajar que el rostro represente, ya no solo una emoción determinada sino también la propia personalidad del personaje.

Un ejemplo sería, en el caso de Sylphyn, que es una niña tímida. Sus expresiones de felicidad no pueden ser abiertas y exageradas como lo serían si se tratase de un personaje alegre. Más bien lo contrario, se verían algo más retraídas, como temerosa de mostrar abiertamente su felicidad. Eso no quiere decir que el personaje no pueda expresar una emoción en su grado máximo. Es algo muy interesante poder observar cómo los personajes se salen de su rango de expresión y evolucionan. Siempre que esté justificado.

Sylphyn, como personaje protagonista, ha requerido un mayor desarrollo. Por ello se ha tratado de barajar todas las posibilidades para que su diseño denotase todas las características dichas anteriormente.



Fig 51. Diseño final de personaje y carta de expresiones.



Fig 52. Conceptart del devorador

5.2.2 Devorador y Comemundos.

Como anteriormente en el apartado “4.4.2 Criaturas” ya se han anticipado algunos diseños de esa especie, procedemos a explicar con detalle su proceso de creación.

Los guardianes de plano fueron concebidos primeramente como seres vaporosos y monocromáticos. Era necesario que fueran aterradores, ya que tenía claro que la mantis sería el animal que representaría al co-protagonista, enfoqué los diseños de este en insectos macabros que pudiesen aterrar a la niña.

Debido a mi afinidad por el imaginario de terror japonés, redirigí nuevamente el concepto: rostro pálido, anguloso y oculto tras largos cabellos negros. Acabé convirtiéndolos en seres antropomórficos con rasgos deshumanizados que causasen una sensación de inquietud o temor.

Co-protagonista y antagonista son de la misma especie y debían tener un diseño similar ya que uno representaría la antítesis del otro. Fue esta la razón por la que se escogió el verde lima y morado púrpura para representarlos, pues son colores complementarios.

Bocetos

Cabe destacar que los dibujos hechos a tradicional fueron elaborados con tinta china y plumilla, sin boceto previo. Esta fue una experiencia nueva ya que nunca me había aventurado a emplear esa técnica.

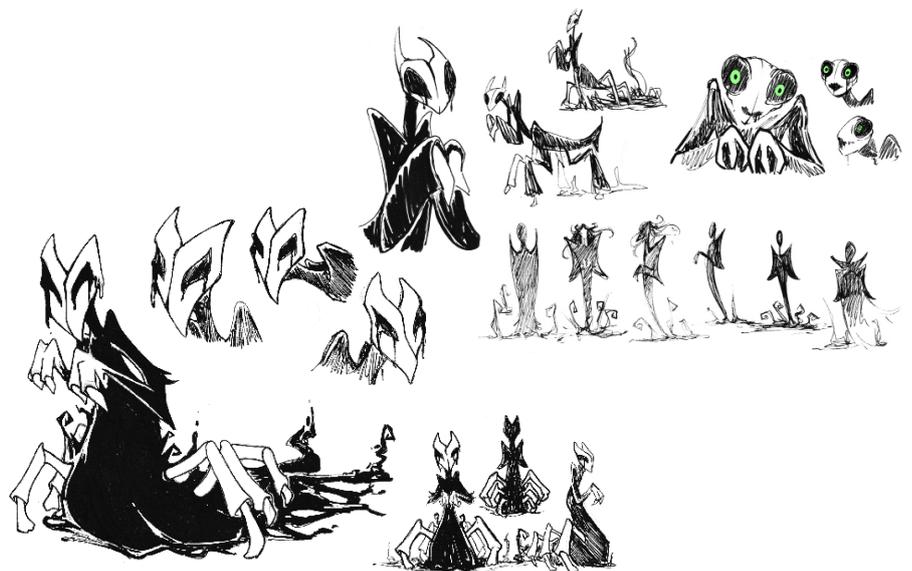


Fig 53. Diseños iniciales: Guardián del plano .

Diseños definitivos:



Fig 54. Diseños definitivos: Guardián del plano .



5.2.3 Personajes secundarios.

Nynette

En un comienzo se diseñó sin rostro, pues no era mi idea darle ningún tipo de relevancia mayor que la de ser la madre de la protagonista. En un principio tenía una figura alta y esbelta. Aunque también se contempló realizar un cambio en su físico hacerla más menuda y rechoncha para que guardase una mayor relación con la forma ovalada de Slyphyn. Al final rescaté la idea original de cuerpo con forma de reloj de arena pero trabajándole un rostro.



Fig 55. Diseño definitivo: Comemundos

Fig 526. Estudio de morfología del personaje: Nynette

Fig 57. Diseño definitivo: Ninette



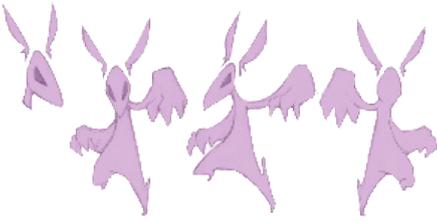


Fig 58. Diseño de criaturas: Pseudoseres en sus diferentes formas.



Fig 59. Diseño de criaturas: Dormiluces

Pseudoseres

Diseñados como una bruma vaporosa capaz de transformarse en conejos. Se decidió escoger este animal porque no se concibe como un peligro. De esta manera es mucho más sencillo que se acerquen a la joven protagonista, donde después cambian su apariencia a una más feroz y amenazante con características más humanoide: caminar sobre dos patas, mayor extensión de los brazos, etc.



Dormiluces

Se diseñaron teniendo en mente dos características: que desde lejos pareciesen estrellas y que tuviesen una apariencia híbrida entre luciérnaga y libélula. La luz que emiten estos seres nace desde el tórax. De esta forma el brillo reflejado en sus alas junto con un revoloteo constante, da la sensación de un cielo con estrellas en movimiento.

5.3 Diseños de props y escenarios.

Bocetos:

Pese a que se han realizado una gran cantidad de bocetos de fondos, solo se ha tratado con profundidad el que correspondería al primer escenario de la Novela Visual.

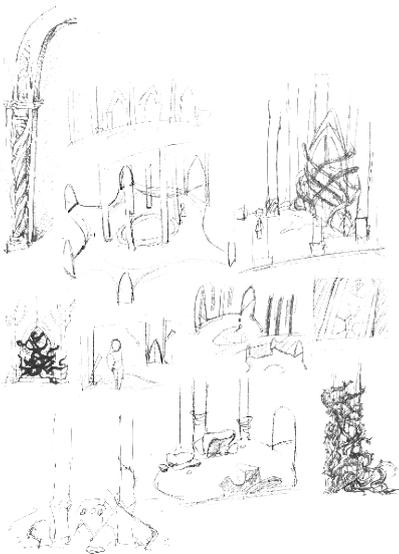


Fig 60. Bocetos de diferentes escenarios del plano onírico

Fig 61. Bocetos de la habitación de Sylphyn desde diferentes vistas.



Habitacion de Sylphyn: Proceso de creación



Fig 62. Proceso de elaboración de un escenario
 Fig 63. Variación de color dependiendo el momento del día
 Fig 64: Diseño de props: Habitación Sylphyn

5.4 Puesta en escena y sprites.

Puesta en escena:

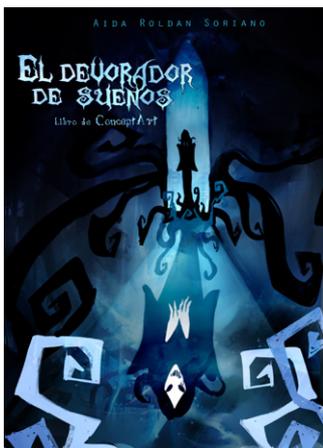
Con estas ilustraciones se pretende dar por finalizado el apartado de diseño. En estas los personajes interactúan entre ellos, con el fondo y la ambientación que los rodea.



Fig 65. Ilustraciones de puesta en escena.



Fig 66. Sprites de personajes

Fig 67. Portada del Libro de ConceptArt: *El Devorador de sueños***Sprites:**

Como diseños finales, se realizaron una serie de *Sprites* con el formato de Novela Visual para poder simular más tarde las capturas de pantalla. Este diseño final consta de un dibujo a cuerpo completo del personaje variando únicamente las expresiones de su rostro.

5.5 Libro de Concept Art: *maquetación*.

Todo el material artístico realizado para este proyecto se ha recopilado en un libro homónimo a la obra. Este documento se ha maquetado mediante el programa Adobe InDesign CS5. En él se encontrarán los siguientes apartados:

- Moodboard.
- Diseño de personajes.
- Diseños de props y fondos.
- Puestas en escena.
- Colaboraciones de otros artistas.
- Storyboard.
- Colorscript.
- Sprites e Interfaz del juego.



Fig 68. Fake Screenshots de la Novela Visual

5.6 Simulación de la Novela Visual: Fake Screenshots y animática.

Tras concluir el conceptArt y realizar los diseños finales, se trabajaron las *Fake Screenshots*, o “capturas de pantallas falsas”, que tratan de simular la apariencia del videojuego si se llevase a cabo.

Para ello se hizo un montaje con los sprites, fragmentos del guion y el fondo. Principalmente para esta labor se hubo de trabajar un diseño provisional de la interfaz del videojuego, siguiendo la estética del proyecto. Tanto los botones, como la caja de texto tienen colores oscuros y fríos.



Estas Screenshots están acompañadas por una animática realizada para la asignatura: “Producción de animación I” que cursé en cuarto. Corresponde a la primera cinemática del guion. Y para el desarrollo de la misma se siguieron una serie de pasos: primero se aisló el fragmento de guion que correspondía, tras analizarlo en posibles planos y hacer anotaciones, estas valoraciones se plasmaron en un *storyboard* que finalmente dio paso a la animática.



Fig 69. Storyboard

Fig 70. ColorScript



6-Conclusiones.

Tras la finalización de este proyecto creo que es necesario justificar el porqué, aun siendo este un trabajo de carácter práctico, se ha trabajado de forma casi exhaustiva el apartado teórico. Considero que, a la hora de la creación de cualquier proyecto que pretenda contar una historia de estas características, es necesario hacer una investigación previa al proceso y durante el mismo, para justificar la razón de los elementos que lo conforman, para estar seguros de que nada ocurre de forma arbitraria y todo tiene su razón de ser. Aun así ha quedado mucho simbolismo en el tintero por no saber como justificarlo o por razones de aún estar en desarrollo.

En la realización de este proyecto he puesto en práctica todos y cada uno de los conocimientos adquiridos durante el grado de Bellas Artes. Considero haber cumplido los objetivos de este trabajo, unos en mayor medida que otros. Sin embargo, no siento haber logrado dar de mí todo lo que podía. Pero hay que ser realistas *El devorador de sueños* era y es un proyecto muy ambicioso y aunque me siento un tanto disconforme, no me entristece en absoluto, pues no soy capaz de ver en esto un final, más bien, es el fin de una etapa. Esta es una historia que he desarrollado desde hace ya mucho tiempo y de la que no creo que me vaya a despedir, no ahora justo cuando empieza a ser una realidad. Por lo que todo el proceso realizado hasta el momento me sirve de base para continuar y seguir trabajando para que a largo plazo pueda convertirse en el objetivo principal, ser una novela visual.

Mi mayor frustración es no haber podido trabajar todos los fondos con el mismo detalle. Si he de sacar a relucir mis mayores defectos a la hora de realizar el proyecto han sido: mi falta de constancia y la organización caótica de mi trabajo. Inconvenientes que he estado lidiando y tratando de solventar todo el tiempo. Si algo positivo he de destacar es que, gracias a este proyecto he adquirido nuevos conocimientos y experiencia que me han ayudado a mejorar. Lo más gratificante es que esa mejoría puede observarse durante el desarrollo del proceso artístico.

7. Anexo.

En el enlace se encuentran adjuntados los siguientes archivos:

- **Guion** : *El devorador de Sueños*
- **Tabla de personaje**: Sylphyn
- **Font/Tipografía**: Runas Oníricas
- **Libro de ConceptArt**: *El Devorador de sueños*
- **Fake Screenshots**
- **Animática**

<https://drive.google.com/open?id=18g4QXuXsC5mhyXg-5QYjhZc3AZqsIPYP>

8. Bibliografía.

ARTSTATION. CONCEPTART PROYECTS. <https://www.artstation.com/search?q=concept%20art&sorting=recent> [Consultado Noviembre 2017]

BLOCK, BRUCE. Narrativa visual. Creación de estructuras visuales para cine, vídeo y medios digitales. Ediciones Omega 2008

DAVIS, RIB. Escribir guiones: desarrollo de personajes. Paidós. (2004)

PLASENCIA CARLOS. Apuntes de la clase de Morfología estética

SEGER, LINDA. Cómo crear personajes inolvidables: guía práctica para el desarrollo de personajes en el cine, televisión, publicidad, novelas y narraciones cortas. Paidós (2000)

CANEMAKER, John. Paper Dreams: The Art And Artists Of Disney Storyboards. Ed. Hyperion, 1999.

ALDANA, Carlos. Detrás de una buena película hay un buen guión. Guía para escribir guiones de cine. Ed: OEI. OFICINA EN GUATEMALA, 2011.

LÓPEZ, Barinaga Borja. Juego. Historia, teoría y práctica del diseño conceptual de videojuegos Alesia Games, 2010. Disponible en: <http://www.alesiagames.com/libros/Juego-Borja-Lopez-Barinaga.pdf>

LÓPEZ QUINTÁS, Alonso: Estética de la creatividad. Juego. Arte.Literatura . Ed. Cátedra, Madrid, 1977.

DOMENECH, A. La importancia de la animación en la historia del videojuego. Valencia: Seminario de Animación Japonesa de Valencia, 2016-09-30.

CAVALLARO, Dani. Anime and the visual novel: narrative structure, design and play at the crossroads of animation and computer games. McFarland, 2009.

LEBOWITZ, Josiah; KLUG, Chris. Interactive storytelling for video games: A player-centered approach to creating memorable characters and stories. Taylor & Francis, 2011.

LÓPEZ PIZARRO, Jorge, et al. Videojuegos y aprendizaje: la novela visual como serious game. 2015. Tesis de Licenciatura. Universidad Francisco de Vitoria.

GEEST, Dennis van der, et al. The role of Visual Novels as a Narrative Medium. 2015. Tesis de Maestría.

PRATAMA, Dendi; GUNARTI, Winny; AKBAR, Taufiq. Understanding visual novel as artwork of visual communication design. Mudra Jurnal Seni Budaya, 2017, vol. 32, no 3.

BASHOVA, Katerina; PACHOVSKI, Veno. Poetry as a Visual Novel—a Multimedia Project.

HOBSON, J. Allan. The chemistry of conscious states: Toward a unified model of the brain and the mind. Little, Brown and Co, 1994.

GUERRERO, J.M.; CARRILLO, A. y Lardone, P. La melatonina. Investigación y Ciencia. 30-38, 2007

WEBGRAFÍA

The visual novel database / Disponible en el url:
<https://vndb.org/>

Scielo.isciii/Bases anatómicas del sueño/ Disponible en el url:
http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1137-66272007000200002

Medlineplus/ Pesadillas / Disponible en el url:
<https://medlineplus.gov/spanish/ency/article/003209.htm> [6/10/2016]

Elpais/ ¿Por qué soñamos? / Disponible en el url:
http://elpais.com/elpais/2015/09/14/ciencia/1442219533_963432.html [6/10/2016]

Iis/ ¿Qué es el Sueño? / Disponible en el url:[18/10/2016]
<http://www.iis.es/que-es-como-se-produce-el-sueno-fases-cuantas-horas-dormir/>

Wikipedia/ Sueño / Disponible en el url:

<https://es.wikipedia.org/wiki/Sue%C3%B1o> [18/10/2016]

Medlineplus/Información general sobre los trastornos del sueño/ Disponible en el url:

<https://medlineplus.gov/spanish/ency/article/000800.htm> [23/10/2016]

Medlineplus/Terrores nocturnos/ Disponible en el url:

<https://medlineplus.gov/spanish/ency/article/000809.htm> [23/10/2016]

Barreira/Exactamente la preproducción de animación/ disponible en el url:

<https://barreira.edu.es/blog/animacion/consejos/exactamente-la-preproduccion-animacion/>

Lanuez.Blogspot/Animatic, definición y ejemplos/ disponible en el url:

<http://lanuez.blogspot.com.es/2013/11/animatic-definicion-y-ejemplos.html>

Catalogs/What is a short film/ disponible en el url:

<http://www.catalogs.com/info/books-music-dvd/what-is-a-short-film.html>

Pixar Animation/Colour Script/ disponible en el url:

<http://pixar-animation.weebly.com/colour-script.html>

PopCornStudio/ ¿Qué es la preproducción audiovisual?/ disponible en el url:

<https://www.popcornstudio.es/preproduccion-audiovisual>

Xataka/ En el principio fue la aventura conversacional / Disponible en el url:

<https://www.xataka.com/literatura-comics-y-juegos/en-el-principio-fue-la-aventura-conversacional> (04/03/2018)

Adventuregamers/ IF Week Part 2/ Disponible en el url:

<https://adventuregamers.com/articles/view/17552> (04/03/2018)

Tabernadegrog/ Aventuras conversacionales el género olvidado/ Disponible en el url:

<https://tabernadegrog.blogspot.com.es/2015/12/aventuras-conversacionales-el-genero.html> (04/03/2018)

José Ramón Alonso / Sueño y cerebro / Disponible en el url:

<https://jralonso.es/2017/10/18/sueno-y-cerebro/> (11/05/2018)

Aprendercine.com/ Guion Literario y técnico diferencias/ Disponible en el url:

<http://aprendercine.com/guion-literario-y-tecnico-diferencias/> (21/05/2018)

Tallerdeescritores/ El guion literario / Disponible en el url:

<https://www.tallerdeescritores.com/el-guion-literario> (21/05/2018)

9. Listado de imágenes

Fig.1	Elige tu propia aventura. Regreso a la Atlántida.	Pag.8
Fig.2	Portada Steins;Gate(PS3) 5pb.Inc 2009	Pag.9
Fig.3	Rose Guns Days- 07th Expansion	Pag.9
Fig.4	Narrativa en una Sound Novel. Umineko- 07th Expansion	Pag.9
Fig.5	Fondos. Giaonp Tictales, Underlove-stories 2016	Pag.10
Fig.6	Sprites Celestia. Danganronpa. Spike Chunsoft.(2010)	Pag.10
Fig.7	Tokimeki Memorial Girl's Side (PS2) Konami. 2002	Pag.10
Fig.8	Akibahara Visual Novel Shop	Pag.11
Fig.9	ADVENT (Adventure) Will Crowther. 1975	Pag.11
Fig.10	Zork I Atari ST. Infocom 1980	Pag.11
Fig.11	Mystery House. On-Line Systems 1980	Pag.12
Fig.12	King's Quest. Sierra On-Line. 1984	Pag.12
Fig.13	Dragon Quest (NES) Enix 1986	Pag.12
Fig.14	The Portopia Serial Murder Case. Enix 1983- I	Pag.12
Fig.15	The Portopia Serial Murder Case. Enix 1983 - II	Pag.12
Fig.16	Otogirisō. (SNES) 1992 - I	Pag.13
Fig.17	Otogirisō. (SNES) 1992 - II	Pag.13
Fig.18	Umineko: San Shinjitsu to Gensou 07th Expansion (PS3)	Pag.13
Fig.19	Higurashi no Naku Koro ni Sui- PS3	Pag.13
Fig.20	Nine Hours, Nine Persons, Nine Doors (NDS) Chunsoft. 2010	Pag.14
Fig.21	Phoenix Wright: Ace Attorney (NDS) Capcom 2001	Pag.14
Fig.22	Yume Nikki. Kikiyama. RPG Maker 2004	Pag.14
Fig.23	IB. Kouri. RPG Maker 2012	Pag.15
Fig.24	Dibujos Chika Umino técnica tradicional	Pag.15
Fig.25	Frames Sangatsu no Lion Estudio Shaft (2016)	Pag.15
Fig.26	Frame Higurashi no Naku Koro ni Studio DEEN (2006)	Pag.15
Fig.27	Portada cuento El Devorador de sueños 2016	Pag.16
Fig.28	Diagrama de flujo Juego	Pag.20
Fig.29	Diagrama de flujo II	Pag.20
Fig.30	Límite Sombrío. Skyrim Bethesda Game Studios 2011	Pag.22
Fig.31	Frame y ConceptArt Maléfica Disney 2014	Pag.22
Fig.32	Región de los Zora - ZELDA: BREATH OF THE WILD (2018)	Pag.22
Fig.33	Alfabeto Rúnico proceso de creación	Pag.23
Fig.34	Puerta de Moria. J. R. R. Tolkien. Render Ednock	Pag.23
Fig.35	Diseño final puerta Onírica.	Pag.23
Fig.36	Diseños de criaturas: Guardianes de plano.	Pag.24
Fig.37	Bocetos de Sylphyn: Expresiones	Pag.25
Fig.38	Bocetos de Sylphyn	Pag.25
Fig.39	Tabla de Correspondencia:Sylphyn	Pag.26
Fig.40	Primeros bocetos del devorador	Pag.27
Fig.41	Forma real: Devorador	Pag.27
Fig.42	Primeros bocetos del Comemundos	Pag.27
Fig.43	Forma real: Comemundos	Pag.28
Fig.44	Modboard	Pag.28
Fig.45	Pruebas de estilo:Sylphyn	Pag.28
Fig.46	Bocetos de Sylphyn: Expresiones II	Pag.29
Fig.47	Diseño de diferentes protagonistas	Pag.29
Fig.48	Diseño de personaje: Variaciones de cabello. Sylphyn	Pag.30

Fig.49	Diseño de personaje: Variaciones de indumentaria. Sylphyn	Pag.31
Fig.50	Diseño de personaje: Variaciones de color. Sylphyn	Pag.32
Fig.51	Diseño final de personaje y crarta de expresiones.	Pag.32
Fig.52	Conceptart del devorador	Pag.33
Fig.53	Diseños iniciales: Guardián del plano .	Pag.33
Fig.54	Diseños definitivos: Guardián del plano .	Pag.34
Fig.55	Diseño definitivo: Comemundos	Pag.35
Fig.56	Estudio de morfología del personaje: Nynette	Pag.35
Fig.57	Diseño definitivo: Ninette	Pag.35
Fig.58	Diseño de criaturas: Pseudoseres en sus diferentes formas.	Pag.36
Fig.59	Diseño de criaturas: Dormiluces	Pag.36
Fig.60	Bosquejos de diferentes escenarios del plano onírico	Pag.36
Fig.61	Bocetos de la habitación de Sylphyn desde diferentes vistas	Pag.36
Fig.62	Proceso de elaboración de un escenario	Pag.37
Fig.63	Variación de color dependiendo el momento del día	Pag.37
Fig.64	Diseño de props: Habitación Sylphyn	Pag.37
Fig.65	Ilustraciones de puesta en escena.	Pag.37
Fig.66	Sprites de personajes	Pag.38
Fig.67	Portada del Libro de ConceptArt: El Devorador de sueños	Pag.38
Fig.68	Fake Screenshots de la Novela Visual	Pag.39
Fig.69	Storyboard	Pag.39
Fig.70	ColorScript	Pag.39